

2019 상명대학교 요람

2019 Sangmyung University Annual Report

■ 권두

- 교육이념과 목적
- 중장기발전계획
- 교표
- 상징물
- 교목
- 교화
- 상명대학교 UI

□ 교육이념과 목적

우리 상명대학교는 '진리와 정의, 사랑의 이념 하에 개성을 신장시키고, 덕성을 함양하며 깊이 있는 학문을 연구하게 하여 문화창조와 인류복지에 이바지할 수 있는 성실하고 유능한 영재를 육성한다.'는 창학정신을 기반으로 1965년에 출범하였습니다.

장족의 발전을 거듭해 온 우리 대학은 1987년에는 종합대학인 상명여자대학교로 승격되었고, 1996년에는 제2의 창학이라 할 수 있는 남녀공학 대학으로의 전환을 이루어 냈습니다. 이러한 발전과 변신에 따라 창학정신을 이어받으면서도 21세기의 새로운 상명의 비전을 이끄는 '진리·정의·사랑을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재를 양성한다.'는 상명교육이념을 정립하고 이의 실현에 진력을 다하고 있습니다.

우리 대학교의 교육이념은 진리·정의·사랑 아래 각자 전문 분야에서 심오한 학문 탐구와 독창적 기술 개발로 새로운 문화를 창조하는 지성인을 양성하고, 국가와 사회의 안녕과 발전에 봉사하고 인류공영에 이바지하는 세계인의 비전을 갖춘 전인적 인격체 양성을 지향한다는 뜻을 담고 있는 것입니다. 요약하면 우리 대학교는 진리·정의·사랑을 밑거름으로 하여 문화창조와 인류복지를 지향하는 인재양성의 산실로서 중차대한 역할을 담당하고 있는 것입니다.



이와 같은 우리 대학교의 상명교육이념은 교육기본법 제2조에 명시된 '홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고 자주적 생활능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추게 함으로써 인간다운 삶을 영위하게 하고 민주국가의 발전과 인류공영의 이상을 실현하는 데에 이바지하게 함을 목적으로 한다.'는 대한민국 교육이념 및 교육목적과 고등교육법 제28조에 명시된 '대학은 인격을 도야하고, 국가와 인류사회의 발전에 필요한 심오한 학술이론과 그 응용방법을 연구하며, 국가와 인류사회의 이바지함을 목적으로 한다.'는 대학교육의 목적과 궤를 같이하고 있습니다.

우리 대학은 상명교육이념을 충실히 실현하기 위하여, '신뢰받는 지성인', '창의적인 전문인', '정의로운 민주시민'을 우리 대학교의 교육목적으로 삼고 있습니다. 우리 대학교의 교육목적을 좀더 자세히 살펴보면 다음과 같습니다.

'신뢰받는 지성인' 이란,

진리를 추구하는 지성과 인격완성을 위한 덕성함양을 목적으로 한다는 뜻입니다.

'창의적인 전문인' 이란,

첨단 학문을 탐구하고, 창의적이며 실용적인 기술을 개발함을 목적으로 한다는 뜻입니다.

'정의로운 민주시민' 이란,

정의로운 사회를 실현하고, 세계화 사회를 구현함을 목적으로 한다는 뜻입니다.

이를 준거로 하여 우리 대학교의 교육목표를 설정하였으니 '조화로운 인격을 함양하는 교양교육', '창의와 실용을 지향하는 전공교육', '미래 사회를 선도하는 세계화 교육', '협동과 봉사를 중시하는 시민교육'을 지향함이 그것입니다.

'조화로운 인격을 함양하는 교양교육' 이란,

지성적인 학술 탐구와 원만한 인격형성을 목표로 한다는 뜻입니다.

'창의와 실용을 지향하는 전공교육' 이란,

첨단 학문의 발전을 도모하고, 고도의 실용적 기술을 개발하여 실천함을 목표로 한다는 뜻입니다.

'미래 사회를 선도하는 세계화교육' 이란,

고도의 산업 기술 사회를 건설하고, 다문화가 공존하는 세계를 구현함을 목표로 한다는 뜻입니다.

'협동과 봉사를 중시하는 시민교육' 이란,

배려와 아량으로 더불어 살아가는 이웃을 실현하며, 존경과 합의로 서로 돕는 이웃을 구현함을 목표로 한다는 뜻입니다.

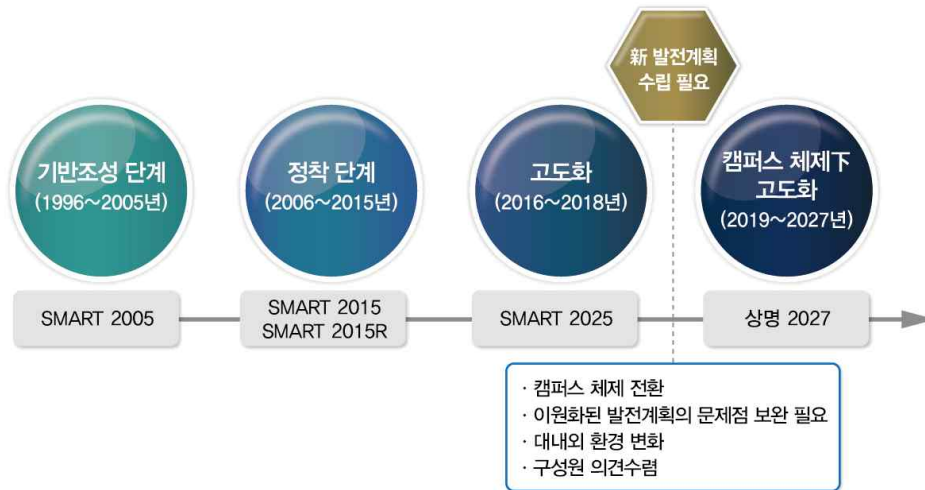
이와 같은 우리 대학교의 교육목표는 상명 고유의 실천 이념과 대학교육 본연의 실현 이상에 따라 보편성·특수성·다양성을 기초로 하여 마련된 것이며, 이러한 상명교육목표의 체계는 곧 우리 대학교의 교육과정 편제와 운영, 그리고 특성화의 기본 방향이 되는 것입니다.

1937년에 설립한 상명고등기예학원을 모태로 하여 출범한 우리 상명대학교의 교육이념과 교육목적을 달성하기 위하여, 상명인은 모름지기 최선의 노력을 기울여야 할 것입니다.

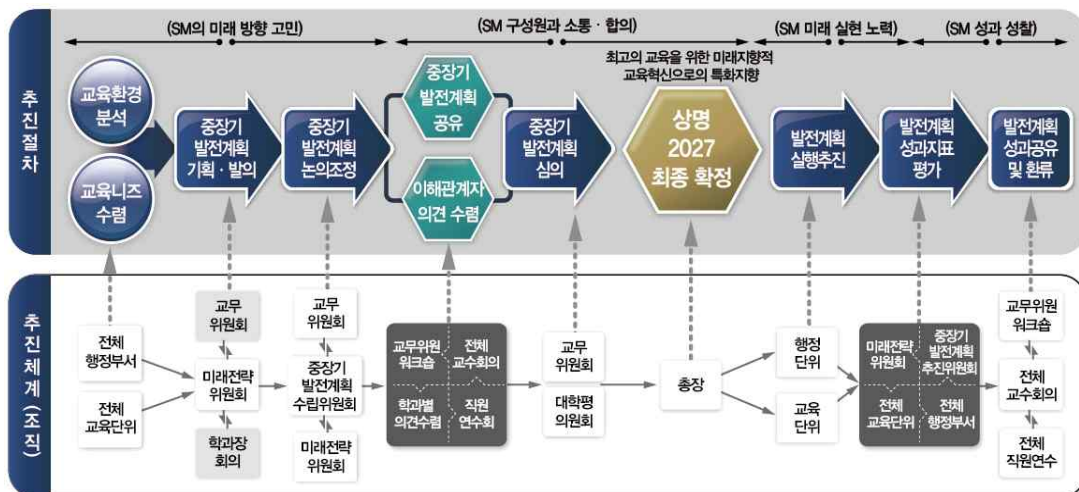
□ 중장기발전계획

□ 중장기발전계획 『상명 2027』의 필요성

- 우리 대학은 1937년 상명고등기예학원으로 출발하여 2019년 현재 명실상부한 4년제 종합대학으로 성장하였고, 설립 당시부터 '진리.정의.사랑을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재양성'을 교육이념으로 고등교육기관으로서의 사명을 충실히 수행해 왔음.
- 우리 대학은 그동안의 노력을 바탕으로 중장기발전계획 제1단계(기반조성단계)인 『SMART 2005』(1996)와 제2단계(정착단계)인 『SMART 2015』(2006)~『SMART 2015R』(2011)를 성공적으로 마무리하였고, 제3단계(고도화)인 『SMART 2025』(2015)를 캠퍼스 체제로의 전환과 함께 4차 산업혁명시대의 요구에 부응하기 위해 서울과 천안 캠퍼스 각각의 중장기발전계획을 하나로 통합하고 내용을 개선함.
- ▷ 기존 중장기발전계획 『SMART 2025』에서는 양 캠퍼스의 발전전략 내용 및 핵심성과지표 등이 상이하여 발전 계획의 집중적인 추진과 체계적인 관리에 어려움이 있었음.
- ▷ 대내외 환경의 급격한 변화로 대학의 경쟁력 제고를 위해 새로운 대학혁신지원 시스템의 구축 필요성이 제기됨.



- 우리 대학은 중장기 발전계획의 목표 설정 시 대학구성원의 의견을 수렴하고 적극적으로 반영함. 또한 미래전략위원회, 중장기 발전계획수립위원회를 중심으로 대내외 환경.내부 역량 및 교육수요자의 요구를 분석하고, 학교 구성원과 외부 이해관계자들로부터 본교의 미래 방향에 대한 폭 넓은 의견을 수렴하는 과정을 거쳐 중장기 발전계획 상명 2027을 수립함.



□ 중장기발전계획 『상명 2027』 체계

- 우리 대학은 '미래사회를 선도하는 혁신형 인재 양성 대학'을 혁신비전으로 설정함.
 - ▷ 미래사회는 창의적 활동에서 큰 부가가치가 창출될 것이므로 창의력 발휘가 중요하며 지식인으로서 미래사회를 선도하기 위해서는 리더십이 필수적으로 요구됨.
 - ▷ 상명교육을 통해 상명인은 자신의 꿈을 실현할 뿐 아니라 사회적 책임을 완수함으로써 이웃과 사회에 감동을 선사하게 됨.
 - ▷ 이에 해당되는 인재는 '감동을 주는 혁신형 인재'라 하고 이러한 인재 양성을 우리 대학의 혁신비전으로 삼음.
- 우리대학은 2019년 중장기 발전계획 SMART 2025의 개선을 통해 비전과 발전목표, 전략과제들과 세부 실행 프로그램들을 수립한 『상명2027 (2019-2027)』을 새롭게 구축, 13개의 전략과제별 24개 세부 사업을 추진함.



- 중장기발전계획 『상명 2027』의 미션해설은 다음과 같음.

미션 해설

- 미래사회는 창의적 활동에서 큰 부가가치가 창출될 것이므로 창의력 발휘가 중요하며, 지식인으로서 미래 사회를 선도하기 위해서는 리더십이 필수적으로 요청된다. 우리는 상명인이 창의력과 리더십을 갖출 수 있도록 교육한다.
- 상명교육을 통해 상명인은 자신의 꿈을 실현할 뿐 아니라 사회적 책임을 완수함으로써 이웃과 사회에 감동을 선사한다.
- 우리는 이러한 혁신형 인재를 양성하는 고등교육기관으로서 역할을 다한다.

□ 『상명 2027』 전략과제와 실행과제

○ 『상명 2027』은 13개 전략과제 및 24개 실행과제로 구성되어 있음.

전략과제 번호	전략과제	실행과제 번호	실행과제
1.1	전공교육기반 창의융복합 교육	1.1.1	상명고유의 창의융복합 교육체계 강화
		1.1.2	자기주도형 창의융복합 교육 강화
		1.1.3	창의융복합 교육인프라 구축 및 환경 개선
1.2	데이터 분석 기반 맞춤형 교육	1.2.1	맞춤형 교육을 위한 데이터 분석기반 강화
		1.2.2	맞춤형 교육 제공 시스템 구축 및 활성화
1.3	교수의 교육 역량 강화	1.3.1	교수역량 강화 프로그램 지원
		1.3.2	교원의 인사 및 업적평가제도 체계화
1.4	환류체계 강화를 통한 교육의 질 관리 강화	1.4.1	상명 환류체계를 통한 교육의 질 관리 강화
2.1	경쟁력 있는 중점 연구 분야 육성	2.1.1	중점 연구분야 선정 및 지원 체계 구축
		2.1.2	4차 산업혁명을 선도하는 융복합 연구 역량 강화
2.2	교육/연구/산학협력 연계 시스템 확립	2.2.1	산학협력 사회맞춤형 교육 시스템 고도화
		2.2.2	가치 창출을 위한 산학협력 연계 연구 성과 제고
2.3	연구/산학협력 질적 제고를 위한 환류체계 구축	2.3.1	연구자 중심 원스톱 연구/산학협력 지원 시스템 운영
		2.3.2	연구/산학 성과 관리 체계 도입
3.1	상명 소셜임팩트 (SSI) 활성화	3.1.1	지역 연계 평생교육 시스템 구축
		3.1.2	지역 및 기업과 연계한 사회문제 해결 기여
3.2	글로벌 교류 확대	3.2.1	글로벌 교류 프로그램 운영의 내실화
3.3	봉사활동을 통한 지역사회 공헌	3.3.1	지역 사회 연계 사회 봉사 활동 체계화
4.1	Hyper Connected Intelligence Campus 구축	4.1.1	대학 교육 및 행/재정 기반 시스템 구축
		4.1.2	대학 서비스 프로세스의 자동화 및 지능화
4.2	행정의 효율화와 성과관리 체계 구축	4.2.1	행정서비스 질적 제고 및 인력 운용 효율화 추진
		4.2.2	성과와 연계한 조직/개인의 평가와 보상 체계 구축
4.3	브랜드가치 제고 및 대학사업 확대로 재정건전성 확보	4.3.1	브랜드 가치 제고
		4.3.2	재정 확보 채널의 다양화로 재정수입 확대

최고의 교육을 위한 미래 지향적 교육혁신

전략과제	실행과제	실행계획
1.1 전공교육기반 창의융복합 교육	1.1.1 상명고유의 창의융복합 교육체계 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 상명핵심역량기반 창의융복합 교육과정 개선 • 수요자 중심의 유연한 학사제도 운영을 통한 다양한 학습경험 기반 형성 • 창의융복합 교육지도의 실효성 제고를 위한 나비오름(SM-CDR) 활성화
	1.1.2 자기주도형 창의융복합 교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 자기주도적 학습 역량 강화를 위한 자기설계융합 전공-자기설계학기(학점) 활성화 • 전주기별 창의적 문제해결중심 교육 강화 • 자기주도적 학습전략 프로그램 강화 • 자기주도형 학습생태계 구축을 위한 협업 학습공동체(Learning Community) 활성화
	1.1.3 창의융복합 교육인프라 구축 및 환경 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 창의융복합 강의실 구축 • Intelligence Campus를 위한 미래지향적 학사시스템 구축 • 학습효과 제고를 위한 학과/공통 기자재 지원 • 교육환경개선
1.2 데이터 분석 기반 맞춤형 교육	1.2.1 맞춤형 교육을 위한 데이터 분석기반 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 대학교육 데이터 분석 기반 구축 • 데이터 분석 기반의 전주기적 학습지원 체계 구축 • 시스템을 기반으로 한 엄정한 학사관리 및 데이터 분석 기반 피드백 강화
	1.2.2 맞춤형 교육 제공 시스템 구축 및 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 맞춤형 교육 제공을 위한 통합적 교육시스템 제공 • Data based Differentiated Instruction(DDI) 기반 교육체계 강화 및 활용 • 통합 학사 DB 구축 및 지능형 교육정보 제공
1.3 교수의 교육 역량 강화	1.3.1 교수역량 강화 프로그램 지원	<ul style="list-style-type: none"> • Sangmyung Scholar as Learners(SSAL) 체계화 • Action Learning 기반 창의융복합 연구모임 강화 • 미래지향적 교육을 위한 교수법 연구 및 확산
	1.3.2 교원의 인사 및 업적평가제도 체계화	<ul style="list-style-type: none"> • 교/강사 채용제도 개선 및 시스템 구축 • 교원의 업적평가 및 승진 재임용 제도 개선
1.4 환류체계 강화를 통한 교육의 질 관리 강화	1.4.1 상명 환류체계를 통한 교육의 질 관리 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 상명 환류체계 고도화 • 교육수요자 기반의 교육의 질 관리 강화 • 상명 환류체계를 통한 연구/산학 교육의 질 관리 강화

가치창출에 기여하는 연구/산학협력 혁신

전략과제	실행과제	실행계획
2.1 경쟁력 있는 중점 연구분야 육성	2.1.1 중점 연구분야 선정 및 지원 체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 중점 연구 분야 선정 • 연구비 지원 체계 구축 • 4차 산업혁명 분야 학생 연구 활성화 체계 구축
	2.1.2 4차 산업혁명을 선도하는 융복합 연구 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 융복합 연구 여건 분석 및 활성화 방안 • 융복합 연구 연계 교육과정 지원 체계 구축
2.2 교육/연구/ 산학협력 연계 시스템 확립	2.2.1 산학협력 사회맞춤형 교육 시스템 고도화	<ul style="list-style-type: none"> • 자기설계 융합전공 기반의 사회맞춤형학과 교육과정 활성화 • 지역사회 연계형 캡스톤디자인 운영 활성화 • 사회문제 해결형 취·창업지원 프로그램 체계화
	2.2.2 가치 창출을 위한 산학협력 연계 연구 성과 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 기술이전을 위한 지원 체계 구축 • 지적재산권 관리 시스템 구축
2.3 연구/산학협력 질적 제고를 위한 환류체계 구축	2.3.1 연구자 중심 원스톱 연구/산학협력 지원 시스템 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 중점 연구/산학협력 분야 PM제도 운영 • 사업수주 강화를 위한 전주기적 지원체계 강화 • 연구자 행정 서비스 만족도 조사 및 개선 시스템 구축
	2.3.2 연구/산학 성과 관리 체계 도입	<ul style="list-style-type: none"> • 연구/산학 우수교원에 대한 인센티브 강화 • 대학-협약기업-학생-지역사회 간의 성과공유 체계 강화

연결 · 나눔을 통한 소셜임팩트 추구

전략과제	실행과제	실행계획
3.1 상명 소셜 임팩트(SSI) 활성화	3.1.1 지역 연계 평생교육 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 평생교육 프로그램 고도화 • 지역 특화 평생교육 중점분야 육성
	3.1.2 지역 및 기업과 연계한 사회문제 해결 기여	<ul style="list-style-type: none"> • 사회문제 해결을 위한 대학과 지역 간 지속가능한 공동체 형성
3.2 글로벌 교류 확대	3.2.1 글로벌 교류 프로그램 운영의 내실화	<ul style="list-style-type: none"> • 교환학생 프로그램 개선 • 어학·전공연수 등 연수프로그램 내실화
3.3 봉사활동을 통한 지역사회 공헌	3.3.1 지역 사회 연계 사회 봉사 활동 체계화	<ul style="list-style-type: none"> • 상명소셜임팩트센터(SSIC) 구축 및 활성화 • 사회봉사단 및 사회봉사교과목의 효율적 운영

효율적이고 지속적인 경영혁신

전략과제	실행과제	실행계획
4.1 Hyper Connected Intelligence Campus 구축	4.1.1 대학 교육 및 행/재정 기반 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 시공연결을 위한 온라인 플랫폼 강화 • 공간 정보 및 구매/자산 통합관리 효율화
	4.1.2 대학 서비스 프로세스의 자동화 및 지능화	<ul style="list-style-type: none"> • 전략적 의사결정 시스템 구축
4.2 행정의 효율화와 성과관리 체계 구축	4.2.1 행정서비스 질적 제고 및 인력 운용 효율화 추진	<ul style="list-style-type: none"> • 조직/업무 진단 및 조정을 통한 행정공유서비스 강화 • 학생 중심 서비스 강화를 통한 대학운영 체계 개선
	4.2.2 성과와 연계한 조직/개인의 평가와 보상 체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 전략중심형 성과관리 체계 구축 • 대학 행정 직무역량모델을 통한 직무전문성 강화
4.3 브랜드가치 제고 및 대학사업 확대로 재정건전성 확보	4.3.1 브랜드 가치 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 외국인 유학생 유치 확대 • 국내 외 동문 네트워크 활성화 • 대학의 온라인 홍보채널 및 시스템 강화
	4.3.2 재정 확보 채널의 다양화로 재정수입 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 국고지원 사업 지속적인 지원 • 기술 및 지적자산 관리 체계 도입 • 재정운용체계 정비 및 대학발전 재원 확충 • 국고지원 사업 운영 및 후속관리 • 기술 및 지적자산 관리 도입

□ 발전전략별 5년 재정 투자 계획

(단위: 백만원)

발전전략	연도별 재정 투자 계획						
	2019	2020	2021	2022	2023	계	구성비율
최고의 교육을 위한 미래지향적 교육혁신	6,805	4,552	4,564	2,822	2,760	21,503	40.2%
지식창출에 기여하는 연구/산학협력혁신	2,362	2,405	2,500	2,125	2,155	11,547	21.6%
연결·나눔을 통한 소셜임팩트 추구	1,094	1,149	1,152	1,226	1,226	5,847	10.9%
효율적이고 지속적인 경영혁신	4,218	3,409	3,042	1,964	1,970	14,603	27.3%
합 계	14,479	11,515	11,258	8,137	8,111	53,500	100.0%

□ 교표



■ 교표 배경 설명



상명대학교 글자체의 형태는 훈민정음 창제 당시 고전체에 가까운 판각체의 형태를 취하여 이미지를 형상화 시킴으로써, 세종대왕의 뜻, 즉 백성(국민)의 깨우침을 담고 있다.

조형구성에 있어서는 태극의 원리인 우주자연의 생성원리를 추상화하고 있다. 또한 영원한 창조와 무궁한 평화의 광명을 상징한다.

상명대학교의 2종열은 음·양을 뜻하고, 3행열은 천·지·인, 진·선·미를 뜻한다.

또한 이를 둘러싼 방형(고구려 고분벽화의 천정형태)은 사방위신인 건·곤·감·리를 뜻하고 있다. 그리고 천지명월, 사방위신을 의미하며, 이는 상명의 창조적 우주관에 기원을 둔다.

□ 상징물



■ 상징물 설명

상징물인 '사슴'은 사랑, 이상, 그리고 희생이라는
복합적인 의미를 지닌다.

□ 교목



■ 교목 설명

백수의 장인 '소나무'는 교목으로 지조, 장수, 영화를 상징한다.

□ 교화



■ 교화 설명

교화인 '매화'는 청결. 고결. 지조의 표징이다.

□ 상명대학교 UI



I . 대학연혁

1. 약사
2. 연혁

1. 약사

우리민족의 수난기였던 일제치하에서 여성교육의 필요성을 절감한 배상명 박사는 성실하고 창의적인 영재육성의 이념으로 1937년 상명대학교의 모체인 상명고등기예학원을 설립하였다. 이 상명고등기예학원은 그 후 상명실천여학교, 상명여자상업학교, 상명고등여학교, 상명여자중·고등학교로 발전하였으며, 1965년 1월에는 “정의와 사랑과 진리의 이념 하에 개성을 신장시키고, 덕성을 함양하며 깊이 있는 학문을 연구하게 하여 문화 창조와 복지국가를 건설하는 데 공헌할 수 있는 성실하고 유능한 영재를 육성한다”는 창학정신을 지닌 상명여자사범대학이 출범하였다.

대학의 개교와 동시에 초대 학장으로 취임한 배상명 박사는 사범대학이라는 특수성을 감안하고 일관성 있는 교육을 실천하고자 부속 교육기관의 설립을 추진하여 1966년 2월에 부속초등학교와 부속유치원, 11월에 부속여자중학교, 12월에 부속여자고등학교의 설립을 보게 되었다.

이와 같은 60년대의 태동기를 거친 본 대학은 70년대에 들어서면서 비약적인 발전을 거듭하여 1978년 12월에는 대학원이 설립됨으로서 유치원부터 전문교육기관인 대학원에 이르기까지 일관된 교육기관의 체제를 갖추게 되었으며, 1980년 10월에는 배상명 박사가 이사장으로 취임함과 동시에 곽종원 박사가 제2대 학장으로 부임하여 여성교직자의 양성이라는 사범대학의 제한된 영역에서 보다 거시적인 대학기능을 심화 발전시켜 새롭고 창조적인 학문연구의 기틀을 만들기 위해 교명을 상명여자대학으로 변경하고 학부중심의 편제로 운영하게 되었으며, 1985년에는 대학의 장기발전 계획에 의거 지방고등교육의 활성화와 지역사회의 발전을 위해 천안캠퍼스를 개설하고 6개 학과를 설치하였으며, 1986년 1월에는 이준방 박사가 이사장으로 부임하였다.

설립 당시 3개학과 90명의 학생 규모로 출발한 본교가 전 상명인이 학교발전에 심혈을 기울인 결과 1987년 3월 1일에는 드디어 여자종합대학교로 승격이 되어 초대 총장에 방정복 박사가 취임하였고 곽종원 박사가 이사장으로 부임하였다. 또한 지금까지 운영해 오던 단과대학 편제를 종합대학 편제로 개편하였으며, 1988학년도에는 일부 단과대학의 증설과 함께 대학원의 박사과정이 신설되었고 1988년 11월에 김양수 교수가 제2대 총장으로, 1989년 6월에 방정복 박사가 이사장으로 취임하였고, 1991년 4월에 방정복 박사가 제3대 총장으로, 1992년 12월에 이준방 박사가 이사장으로 취임하였다.

이후 학교의 의욕적인 발전과 알찬 내실을 기하기 위하여 학과의 지속적인 증과, 증원 및 이를 뒷받침할 교육환경 조성을 위해 연구비의 확대, 실험실습 기자재의 확충, 도서관의 신축이전, 다양한 학생복지 시설의 설치 그리고 대학공간의 효율적 이용과 개발을 위해 다각적으로 노력하는 등 경쟁력 있는 인재 양성의 요람으로 도약의 힘찬 발걸음을 내딛고 있다. 또한 1996학년도부터는 제 2의 창학이라 할 수 있는 상명대학교로 교명을 개명하고 남녀공학으로 전환됨에 따라 학교의 발전이 더욱 가속화되고 있다.

1999년 11월에 서명덕 교수가 제6대 총장으로 취임하였으며, 더불어 21세기 상명의 비전을 미래사회가 요구하는 인재교육을 위한 교육중심대학으로 설정하고, 보다 전문화·특성화된 교육프로그램으로 상명의 창학정신을 실천하고 있다. 이에 따라 첨단정보과학 및 예술과 디자인분야를 중심으로 한 대학 특성화와 함께 교내의 다양하고 발전적인 의견 수렴을 통한 구성원들의 자긍심을 높이는 한편 평생교육원, 중등교원연수원 등 다양한 형태의 교육기능을 확대하여, 다변화·국제화 시대에 선진적 교육의 사명을 다하기 위해 노력하였다. 이러한 노력의 결과 2001년 5월에는 상명의 특성화 프로그램의 일환으로 대학문화의 메카인 대학로에 예술·디자인센터를 개관하고, 각국의 여러 대학교와 자매 결연을 맺어 많은 학생들과 교수진을 상호 교환하여 수업 및 연구하게 하였으며, 2005년 1월 학군사관후보생과정을 설치 승인

받아, 2006년 3월 학군단을 양 캠퍼스에 창설하는 등 상명의 새로운 도약을 실천하고 있다. 또한 교육 인적자원부 주관 제2주기 대학종합평가 결과 “최우수대학교”, “최우수대학원”으로 선정되었다. 2008년 4월 이현청 박사가 제8대 총장으로 취임하였으며, 2011년 9월에는 강태범 박사가 제 9대 총장으로 취임하였고, 2013년 9월, 2015년 9월 구기현 박사가 10대, 11대 총장으로 취임하였으며, 2017년 백웅기 박사가 12대 총장으로 취임하였다

본 대학은 21세기를 창조하는 역동적 글로벌 대학 ‘글로벌 상명, 다이내믹 상명’의 비전 달성을 위해 기초, 기반, 신성장 동력 사업에 필요한 전문인력 양성과 국가 균형 발전에 근거한 융합적 특성화와 대학의 국제화를 추진하고 있으며, 대외 경쟁력 확보를 위해 교양대학, 대천수련원, 원격평생교육원, 서울 캠퍼스 기숙사 설립과 함께 지속 가능한 지역사회의 교육 복지문화 창출 및 확산을 위한 사단법인 상명 나눔교육을 설립하였고. 이러한 노력의 결과 2013년 대학기관평가인증을 획득하였다. 특히, 2013년 이후에는 대학의 운영 방향을 실용·융합교육에 기반한 교육·산학중심으로 표방하고 특화, 소통, 내실의 발전전략을 중심으로 특성화된 명문사학으로의 발전을 위해 전력을 기울이고 있다.

또한 특성화사업(CK) 8개 사업단 선정(2014~2018), 학부선도대학(ACE) 선정(2015~2018), 산업연계 교육 활성화 선도대학(PRIME)사업 선정(2016~2018), 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 선정(2017~2022), 2018년 대학 기본역량 진단 - 대학혁신지원사업 자율개선대학선정 등의 성과를 토대로 미래사학을 이끄는 특성화된 명문사학으로의 21세기 성공적인 대학의 상을 마련하고 있다.

본 대학은 2018년 3월 현재 5개 대학원(일반대학원, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원), 10개 단과대학, 8개 학부 45개 학과 15개 전공에 15,000여명의 학생이 재학 중이며, 11개 부속기관, 51개 부설 연구기관 및 4개 부속학교를 포함하는 명실상부한 고등교육의 전당으로 성장하여 상명의 창학정신에 입각한 교육이념의 구현과 선진적 대학 기능을 수행하고 있다.

2. 연혁

시 기	주 요 내 용
1937. 12. 1	상명고등기예학원 창립
1945. 7. 15	재단법인 상명학원 설립
1953. 9. 24	재미(在美) 상명재단 설립
1965. 1. 13	상명여자사범대학 설립인가 • 가정교육과 30명, 미술교육과 30명, 체육교육과 30명
1965. 2. 5	초대 학장 배상명 박사 취임
1965. 3. 5	상명여자사범대학 개교
1965. 5. 17	세검정 홍지동에 신축교사 착공
1966. 2. 12	부속초등학교, 부속유치원 설립 인가
1966. 3. 8	상명대학보 창간
1966. 9. 1	종로구 홍지동 신교사로 이전(교사 4층, 670평 준공)
1966. 11. 17	부속여자중학교 설립 인가
1966. 12. 29	부속여자고등학교 설립 인가
1967. 7. 26	서울캠퍼스 본관(4층, 1,245평) 준공
1967. 11. 20	서울캠퍼스 강당 및 체육관(3층, 945평) 준공, 미술관(5층, 297평) 준공
1967. 12. 6	대학 학과 신설 인가 • 국어교육과 30명, 외국어교육과 영어전공 30명 신설 인가(모집정원 총 150명)
1968. 10. 21	서울캠퍼스 도서관 및 공예관 준공
1969. 3. 3	서울캠퍼스 기숙사(3층, 200평) 준공
1970. 12. 31	대학 정원조정 인가 • 가정교육과 10명, 체육교육과 10명 증원 • 음악교육과 30명 신설, 외국어교육과 영어전공 10명 증원 인가(모집정원 총 210명)
1972. 12. 26	대학 학과 신설 인가 • 사회교육과 30명, 공예교육과 30명 신설 인가(모집정원 총 270명)
1973. 12. 28	대학 학과 신설 인가 • 외국어교육과 일어전공 40명 신설 인가(모집정원 총 310명)
1974. 5. 24	상명교육방송국(SMBS) 개국

시 기	주 요 내 용
1975. 1. 24	대학 정원조정 인가 • 미술교육과 10명, 음악교육과 10명, 공예교육과 10명 증원, 외국어교육과 영어전공, 일어전공 80명을 영어전공 30명, 일어전공 25명, 불어전공 25명으로 조정하여 불어전공 신설 인가(모집정원 총 340명)
1975. 6. 30	서울캠퍼스 노천극장(4,000여 평) 준공
1975. 8. 30	서울캠퍼스 교양학관(지하 1층, 지상 5층, 1,055평) 준공
1976. 3. 1	학생생활연구소 설치
1976. 12. 31	대학 정원조정 인가 • 외국어교육과 영어전공 10명, 일어전공 5명, 불어전공 5명, 국어교육과 10명, 사회교육과 10명 증원, 사회교육과 40명을 지리전공 20명, 역사전공 20명으로 조정 인가(모집정원 총 380명)
1977. 2. 25	상명대학보 제100호 기념호 발간
1977. 5. 17	상명학원 설립 제40주년 기념식 거행(노천극장)
1977. 9. 1	시청각실 설치
1978. 10. 7	야간강좌 개설학과 신설 인가 • 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명, 일어일문학과 40명, 공예교육과 40명 신설(모집인원 총 540명)
1978. 12. 30	대학원 설립 인가 • 국어국문학과 15명, 영어영문학과 15명, 사회학과 15명
1979. 3. 1	새마을 연구소 설치
1979. 6. 1	영자신문 Sangmyung Herald 창간
1979. 9. 22	대학 정원조정 인가 • 도서관학과 40명 신설, 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명 증원 인가(모집정원 총 660명)
1979. 10. 16	미국 Wisconsin River Falls 대학 학술교류 협정체결
1979. 12. 5	대학원 정원조정 인가 • 미술학과 10명, 체육학과 10명 가정학과 10명 신설, 국어국문학과 10명, 영어영문학과 10명, 사회학과 10명 증원 인가
1980. 2. 6	서울캠퍼스 도서관(지하 1층, 지상 4층, 917평) 준공
1980. 3. 1	초대 대학원장 방정복 박사 취임
1980. 3. 1	가정문화연구소 설치
1980. 10. 2	대학 정원조정 인가 • 과학교육과 수학전공, 화학전공, 생물전공 100명, 상업교육과 40명, 경영학과 40명, 행정학과 40명, 교육학과 40명 신설, 외국어교육과 일어전공 10명, 불어전공 10명, 사회교육과 지리전공 20명,

시 기	주 요 내 용
	역사전공 20명 증원, 공예교육과 40명, 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명 감축(졸업정원 총 860명)
1980. 10. 21	학교법인 상명학원 이사장 배상명 박사 취임
1980. 11. 1	제2대 학장 곽종원 박사 취임
1980. 11. 3	대학원 학과 신설, 분리 인가 • 대학원 불어불문학과, 일어일문학과 신설, 사회학과를 지리학과와 사학과로 분리인가 총 정원제(150명) 운영
1980. 12. 11	미국 Mount Saint Joseph 대학 학술교류 협정체결
1980. 12. 11	서울캠퍼스 학생회관(지하 1층, 지상 3층, 735평) 준공
1981. 1. 14	출판부 설치
1981. 3. 1	교육문제 연구소 설치
1981. 10. 21	야간강좌 개설학과 신설 인가 • 경영학과 20명 신설 인가(졸업정원 총 880명)
1982. 2. 27	서울캠퍼스 인문사회학관(지하 1층, 지상 4층, 996평) 준공
1982. 5. 3	시청각교육센터 개관(시청각실을 개편)
1982. 10. 5	학부 및 학과 조정 인가 • 사범학부 : 교육학과, 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과, 과학교육과(수학전공, 화학전공, 생물전공), 가정교육과, 체육교육과 • 인문과학부 : 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과, 지리학과 • 사회과학부 : 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과 • 예술학부 : 미술학과, 공예학과, 음악학과
1982. 12. 29	서울캠퍼스 남관(지하 1층, 지상 3층, 892평) 준공
1983. 3. 1	상명여자대학으로 교명 변경
1983. 9. 8	학부 및 학과 조정 인가 • 사범학부 : 교육학과, 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과 • 자연과학부 : 가정교육과, 수학교육과, 화학과, 생물학과 • 인문사회학부 : 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과, 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과 • 예·체능학부 : 미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과
1984. 5. 17	천안캠퍼스 대학본부(지상 4층, 980평) 준공
1984. 6. 29	천안캠퍼스 '가'동(지하 1층, 지상 3층, 926평), '나'동(지하 1층, 지상 4층, 1,089평) 준공
1984. 10. 6	천안캠퍼스 개설인가

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 학과이전과 동시 증원, 영어영문학과 60명(20명 증원), 불어불문학과 60명(20명 증원), 일어일문학과 40명 학과 신설, 독어독문학과 40명, 산업디자인학과 40명, 사진예술학과 40명, 계 160명 증원 (졸업정원 총 1,040명)
1984. 11. 27	대학원 도서관학과, 화학과, 생물학과, 음악학과 신설
1985. 3. 1	천안캠퍼스 개설
1985. 9. 28	천안캠퍼스 '다'동(지하 1층, 지상 4층, 2,405평) 준공
1986. 1. 27	학교법인 상명학원 이사장 이준방 박사 취임
1986. 2. 1	서울캠퍼스 사회과학연구소 및 기초과학연구소 설치
1986. 11. 6	상명여자대학교로 승격 인가
1987. 3. 1	종합대학 편제로 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학, 사범대학, 자연과학대학, 어문대학, 예술대학
1987. 3. 1	초대 총장 방정복 박사 취임
1987. 3. 1	학교법인 상명학원 이사장 곽종원 박사 취임
1987. 3. 1	서울캠퍼스 사회체육연구소 설치
1987. 10. 23	졸업정원제를 입학정원제로 전환 : 단과대학 신설 및 증과증원 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생물학과 50명(20명 증원), 화학과 50명(20명 증원), 경영학과(야) 40명(20명 증원) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 신설과 동시 예술대학 소속의 산업디자인학과 50명(10명 증원), 사진예술학과 40명을 산업대학 소속으로 변경, 원예학과 50명, 의상디자인학과 40명, 섬유디자인학과 40명, 요업디자인학과 40명, 실내디자인학과 40명 신설(총 입학정원 서울 820명, 천안 500명, 계 1,320명)
1987. 11. 9	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 박사과정 27명 신설 : 국어국문학과, 화학과, 생물학과 • 석사과정, 행정학과 신설 및 12명 증원(총 정원 석사과정 162명)
1988. 6. 28	멕시코 Universidad Autonoma de Guadalajara 학술교류 협정체결
1988. 10. 29	천안캠퍼스 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 중어중문학과 40명, 금융보험학과 40명, 관상원예학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 820명, 천안 620명, 계 1,440명)
1988. 11. 28	제2대 총장 김양수 교수 취임
1988. 11. 30	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 교육학과, 경영학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정 불어불문학과, 가정학과 신설(총 정원 45명)

시 기	주 요 내 용
1989. 1. 10	학교법인 상명학원 이사장 문남식 선생 취임
1989. 2. 24	천안캠퍼스 도서관 및 학생회관(지하 1층, 지상 6층, 2,010평) 준공 천안캠퍼스 노천극장(644평) 준공
1989. 6. 20	학교법인 상명학원 이사장 방정복 박사 취임
1989. 10. 17	일본 Kumamoto 현립대학과 자매결연
1989. 10. 28	천안캠퍼스 정원조정 인가 • 국어국문학과 40명, 전자계산학과 40명 신설, 관상원예학과를 환경녹지학과로 학과 명칭변경 (총 입학정원 서울 820명, 천안 700명, 계 1,520명)
1989. 11. 6	교육대학원(60명) 신설 인가 • 국어교육, 외국어교육, 가정교육, 역사교육, 과학교육, 체육교육, 미술교육, 음악교육 전공
1990. 6. 11	천안캠퍼스 어문학연구소 설치
1990. 10. 16	천안캠퍼스 정원조정 인가 • 디자인대학 신설과 동시 산업대학 소속의 시각디자인학과 50명, 사진예술학과 40명, 의상디자인학과 40명, 섬유디자인학과 40명, 실내디자인학과 40명, 요업디자인학과 40명을 디자인대학 소속으로 변경, 산업대학에 정보처리학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 820명, 천안 740명, 계 1, 560명)
1990. 11. 9	대학원 정원조정 인가 • 석사과정 공예학과, 수학과, 경제학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정 영어영문학과 신설(총 정원 45명)
1991. 3. 30	학교법인 상명학원 이사장 신봉조 박사 취임
1991. 4. 1	제3대 총장 방정복 박사 취임
1992. 2. 28	새마을연구소 폐지
1992. 3. 1	서울캠퍼스 발전연구소 설치 천안캠퍼스 디자인연구소, 산업과학연구소 설치
1992. 5. 18	천안캠퍼스 어문대학관(지상 5층, 1,785평), 기숙사(지하 1층, 지상 4층, 1,228평) 준공
1992. 6. 1	연구지원실 설치(서울, 천안)
1992. 6. 25	서울캠퍼스 연구소 설치 • 인문과학연구소, 자연과학연구소, 조형예술연구소, 통일문제연구소, 한국학연구소, 경영연구소 설치
1992. 7. 28	대학원 정원조정 인가 • 석사과정 총 정원 206명 • 박사과정 사학과, 경영학과, 문헌정보학과 신설(총 정원 45명)
1992. 7. 31	정원조정 인가

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 경제학과(야) 40명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 : 전자계산학과 60명(20명 증원), 정보처리학과 60명(20명 증원) (총 입학정원 서울 860명, 천안 780명, 계 1,640명)
1992. 9. 1	교육대학원 정원조정 인가 • 상업교육, 수학교육전공 신설(총 정원 105명)
1992. 12. 1	전자계산소 설치(서울, 천안)
1992. 12. 29	학교법인 상명학원 이사장 이준방 박사 취임
1993. 9. 3	정원조정 인가 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 행정학과(야) 40명 신설 ▶ 자연과학대학 : 전자계산학과(야) 40명, 정보처리학과(야) 40명 신설 (총 입학정원 서울 980명, 천안 780명, 계 1,760명)
1993. 9. 4	대학원 석사과정 정원조정 인가 • 천안캠퍼스 : 전자계산학과, 환경자원학과 신설(44명 증원, 총 정원 250명)
1993. 9. 6	교육대학원 정원조정 인가 • 사서교육전공 신설(35명 증원, 총 정원 140명)
1994. 3. 1	건설개발부 설치(서울)
1994. 3. 1	연구지원실을 연구지원부로 개편(서울, 천안)
1994. 9. 5	정원조정 인가 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 경제학과(야) 10명, 경영학과(야) 10명 증원, 문헌정보학과(야) 40명, 무역학과(야) 50명 신설 ▶ 자연과학대학 : 가정관리학과(야) 40명 신설, 전자계산학과(야) 20명 증원, 정보처리학과(야) 20명 증원 ▶ 예술대를 예·체능대로 개편 : 미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인대학 : 영화예술학과 60명, 연극예술학과 60명 신설 ▶ 산업대학 : 전자계산학과 5명, 정보처리학과 5명 증원 (총 입학정원 서울 1,170명, 천안 910명, 계 2,080명)
1994. 10. 21	대학원 정원 조정 인가 • 대학원 이학계 20명 증원(총 정원 270명) • 교육대학원 전자계산, 일반사회교육 전공 신설(총 정원 170명) • 디자인대학원 신설 2개 학과 6개 전공(총 정원 70명)
1994. 11. 19	서울캠퍼스 중앙도서관(지하 1층, 지상 5층, 1,667평) 준공

시 기	주 요 내 용
1995. 3. 1	서울캠퍼스 전산원 설치
1995. 4. 1	제4대 총장 방정복 박사 취임
1995. 8. 4	캐나다 University of Alberta 학술교류 협정체결
1995. 10. 4	<p>정원조정</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 아동복지학과(야) 40명 신설 ▶ 자연과학대학 : 소프트웨어학과 40명, 정보통신학과(야) 40명, 공업화학(야) 40명 신설, 전자계산학과(야) 10명, 정보처리학과(야) 10명 감축 ▶ 예체능대학 : 생활무용학과(야) 40명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 영어영문학과 10명, 불어불문학과 10명 감축, 노어노문학과 40명 신설 ▶ 디자인대학 : 무대디자인학과 40명 신설 ▶ 예술대학 : 만화예술학과 40명 신설 ▶ 산업대학 : 정보통신학과 50명, 환경공학과 40명 신설 전자계산학과 15명, 정보처리학과 : 15명 감소 • 단과대학 분리 : 디자인대학(8개 학과) → 디자인대학(6개학과), 예술대학(4개학과) • 학과 명칭변경 : 사진예술학과 → 사진학과, 환경녹지학과 → 환경조경학과 (총 입학정원 서울 1,350명, 천안 1,070명, 계 2,420명)
1995. 10. 18	<p>대학원 정원 조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 석사과정 정보처리학과 신설(총 정원 270명) • 대학원 박사과정 10명 증원(총 정원 55명) • 디자인대학원 60명 증원(총 정원 130명) • 전산정보대학원(총 정원 100명) 신설
1995. 11. 9	서울캠퍼스 경제정책연구소 설치
1996. 1. 25	러시아 Bolshoi Ballet Academy 학술교류 협정체결
1996. 3. 1	상명대학교로 교명 변경(남녀공학 전환)
1996. 6. 21	중등교원연수원 설치 인가
1996. 7.	상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2005] 수립
1996. 9. 24	천안캠퍼스 학생회관(지상 5층, 지하 1층, 1,443평) 준공
1996. 10. 1	미국 TOWSON 주립대학 학술교류 협정체결
1996. 10. 24	<p>학과 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학 : 정보처리학과(야) → 정보과학(야), 가정관리학과 → 소비자·주거학과(야) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술대학 : 영화예술학과 → 영화학과, 연극예술학과 → 연극학과, 만화예술학과 → 만화학과 ▶ 산업대학 : 원예학과 → 원예과학과, 정보처리학과 → 정보과학과

시 기	주 요 내 용
1996. 10. 30	사회교육원 설치 인가
1996. 10. 30	교육대학원 입학정원제로 정원관리방식 변경(입학정원 76명)
1996. 11. 2	대학원 계열별 입학정원제로 정원관리방식 변경 <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 : 인문사회계 45명, 자연과학계 35명, 예·체능계 55명(계 135명) 박사과정 : 인문사회계 14명, 자연과학계 13명(계 27명), 환경자원학과 신설 특수대학원(대학원별 입학정원제) : 디자인대학원 - 52명, 전산정보대학원 - 40명
1996. 11. 2	정치경영대학원 2개 학과 3개 전공 신설(입학정원 60명)
1996. 11. 21	중국 Anhui 대학 학술교류 협정체결
1997. 2. 28	미국 Oregon 주립대학 학술교류 협정체결
1997. 2. 28	일본 Kumamoto 현립대학교 학술교류 협정체결
1997. 5. 17	상명학원 설립 60주년
1997. 6. 25	영국 University college London 학술교류 협정체결
1997. 7. 15	일본 Utsunomiya University 학술교류 협정체결
1997. 10. 25	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 대학원 자연과학계열 박사과정 2명 증원(29명) 디자인대학원 24명 증원(입학정원 76명) 디자인대학원 학과변경 <ul style="list-style-type: none"> 시각디자인·사진학과 → 커뮤니케이션디자인학과, 사진학과 환경·제품디자인학과 → 의상·섬유디자인학과, 실내디자인학과, 요업디자인학과 대학원 명칭변경 : 전산정보대학원 → 정보통신대학원 학과 명칭변경 : 인공지능학과 → 컴퓨터그래픽학과
1997. 11. 1	교육대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 교육행정전공 4명 신설
1997. 11. 5	정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> 자연과학대학 : 정보통신학부(야) 신설 인문사회과학대학 : 아동복지학과(야) → 가족복지학과(야) 예·체능대학 : 생활무용학과(야) → 무용학과(야) 음악학과 → 피아노과 20명, 성악과 20명으로 분리 작곡과(야) 20명, 관현악과(야) 30명 신설 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> 산업대학 : 컴퓨터·정보·통신학부 신설, 사회체육학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,110명, 계 2,510명)
1997. 11. 25	서울캠퍼스 종합관 및 교수연구동(지상 5층, 지하 1층, 3,564평) 준공
1998. 3. 1	뇌정보통신연구소 설치, 대학직장예비군 설치

시 기	주 요 내 용
1998. 3. 30	지식전략연구소 설치
1998. 6. 22	태국 King Mongkut's University of Technology Thonburi 학술교류 협정체결
1998. 7. 16	천안캠퍼스 계당관(지상 4층, 4,499평) 준공
1998. 9. 13	서울캠퍼스 지하관 및 교수회관(지상 5층, 지하 1층, 2,698평) 준공
1998. 9. 23	인공지능기술연구소 설치
1998. 10. 19	<p>정원조정 인가 : 서울·천안캠퍼스 학부제 확대 도입</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 사회과학부 160(사학전공, 지리학전공, 문헌정보학전공), 경상행정학부 160(경제학전공, 경영학전공, 행정학전공, 무역학전공), 경상행정학부(야) 150(경제학전공, 경영학전공, 행정학전공, 무역학전공) ▶ 자연과학대학 : 화학응용·생명과학부 140(화학전공, 생명과학전공, 공업화학전공), 생활환경학부 120(의류학전공, 외식영양학전공, 소비자주거학전공, 가족복지학전공) ▶ 예·체능대학 : 조형예술학부 80(동양화전공, 서양화전공, 조소전공 40, 목칠공예전공, 섬유공예전공 40), 음악학부 90(피아노전공 25, 성악전공 25, 작곡전공 20, 관현악전공 20), 체육학부 80(체육전공 40, 무용전공 40) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 동양어문학부 150(국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공), 영미어문학부 100(미국어문학전공, 영국어문학전공), 유럽어문학부 150(불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공) ▶ 디자인대학 : 디자인학부 210(시각디자인전공 50, 의상디자인전공 40, 섬유디자인전공 40, 실내디자인전공 40, 요업디자인전공 40) ▶ 예술대학 : 영상학부 140(사진전공 40, 영화전공 60, 만화전공 40), 공연학부 100(연극전공 60, 무대미술전공 40), 환경원예조경학부 90(원예전공, 환경조경전공) ▶ 단과대 소속변경 및 야간학과 주간 전환 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사범대학 가정교육과를 폐지하고 생활환경학부(의류학, 외식영양학)와 통합 ▶ 문헌정보학과(야) → 사회과학부(문헌정보학전공) ▶ 무역학과(야) → 경상행정학부(무역학전공) ▶ 가족복지학과(야) → 생활환경학부(가족복지학전공) ▶ 공업화학과(야) → 화학응용·생명과학부(공업화학전공) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인대학 무대디자인학과 → 예술대학 공연학부 무대미술 전공으로 소속변경 (총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,230명, 계 2,630명)
1999. 4. 1	제5대 총장 방정복 박사 취임
1999. 7. 14	상명대·한국방송제작단 방송아카데미 설치
1999. 9. 13	천안캠퍼스 학생종합정보센터 개원
1999. 10. 14	<p>정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 경상행정학부 무역학 전공 → 경상행정학부 국제통상 전공

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학 : 화학응용·생명과학부→자연과학부 ▶ 예·체능대학 : 조형예술학부 동양화 전공→조형예술학부 한국화 전공 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인대학 : 디자인학부 210→디자인학부 250(제품디자인전공 40명 신설), 영상학부 140 →영상학부 160(사진전공 20명 증원) ▶ 산업대학 : 환경공학과 40 → 토목환경공학부 80(토목환경전공, 환경공학전공), 금융보험학과 50 → 금융보험학부 100(보험전공, 증권금융전공), 사회체육학과 50 → 사회체육학부 120(레저스포츠전공, 건강관리전공, 리듬스포츠전공) <p>(총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,450명, 계 2,850명)</p>
1999. 10. 20	서울캠퍼스 학생종합정보센터 개원
1999. 11. 2	<p>대학원 정원조정 인가(입학정원 171명)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 석사과정 학과 신설(22개 학과→26개 학과, 입학정원 142명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회계열:한국학, 국제통상, 가족복지학과(45명→ 40명) ▶ 자연과학계열:전자계산, 정보처리학과→컴퓨터과학과로 통합 ▶ 공학계열:공업화학, 환경공학 8명 인가(계 8명) ▶ 예체능계열 4명 증원(계 59명) • 대학원 박사과정(10개 학과→13개 학과, 입학정원 29명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제, 행정, 컴퓨터과학과 신설 ▶ 자연과학계열 : 2명 증원(계 17명, 입학정원 31명) • 대학원 석·박사과정 입학정원 173명 • 디자인대학원 명칭변경→예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정원 16명 증원(입학정원 92명) ▶ 영화, 연극, 무대미술, 만화영상학과 신설 • 정보통신대학원 : 정보통신, 멀티미디어, 컴퓨터그래픽학과 → 정보통신, 디지털영상, 멀티미디어음향, 게임, 기술경영학과 5개 학과로 조정 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정치경영, 정치홍보학과→정치학과로 통합 ▶ 행정, 경영학과 신설
1999. 11. 3	미국 Univ. of the Incarnate Word 학술교류 협정체결
1999. 11. 25	<p>서울캠퍼스</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임기술·문화 연구소, 포토저널리즘 연구소 설치 <p>천안캠퍼스</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미래예술 연구소, 한중문화정보 연구소, 유통정보 연구소 설치
1999. 11. 29	제6대 총장 서명덕 교수 취임
2000. 3. 1	서울캠퍼스 청정기술연구소 설치
2000. 6. 1	기초과학연구소 폐지
2000. 7. 1	<p>행정부서 조직개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 총장직속기관 : 정책실, 정보관리처, 건설개발처 • 서울캠퍼스 : 교무처, 학생복지처, 기획입학처, 총무처, 재무처

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 교무처, 학생복지처, 기획입학처, 사무처
2000. 7. 18	<p>대학원 정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 석사과정 학과 신설 : 독어독문학과, 전자상거래학과, 생명공학과, 컴퓨터·정보·통신공학과 ▶ 석사과정 명칭변경 : 가정학과 → 생활환경학과 ▶ 석사과정 정원변동 : 인문사회 3명 감소, 예·체능계열 2명 감소, 공학계열 5명 증원 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정학과 사회복지전공 → 사회복지학과로 개편(신설) • 예술·디자인대학원 20명 증원(입학정원 112명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 타이포그래픽전공 → 커뮤니케이션디자인전공으로 명칭변경
2000. 8. 8	<p>정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학 : 정보통신학부(야), 소프트웨어학과 → 소프트웨어학부로 통합 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 : 컴퓨터·정보·통신학부 → 컴퓨터·정보·통신공학부로 명칭변경
2000. 10. 25	<p>교육대학원 정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상담심리전공 신설(10명 증원) • 전공 명칭변경 : 상업교육 → 상업정보교육/전자계산교육 → 정보·컴퓨터교육 • 전공 명칭분리 : 외국어교육 → 영어교육, 프랑스어교육, 일본어교육, 독일어교육, 중국어교육, 과학교육 → 화학교육, 생물교육, 사회교육 → 일반사회교육, 역사교육, 지리교육
2000. 11. 9	<p>호주 RMIT University 학술교류 협정체결</p>
2000. 12. 1	<p>천안캠퍼스 오염총량관리연구소 설치</p>
2000. 12. 20	<p>전문상담교사 양성과정 지정(석사학위연계과정·비학위과정, 중등, 야간제 30명)</p>
2001. 1. 5	<p>대학원 석사과정 계열별 정원 조정(입학정원 142명)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회계열 10명 감축(37 → 27) • 자연과학계열 5명 감축(35 → 40) • 공학계열 2명 증원(13 → 15) • 예·체능계열 3명 증원(57 → 60)
2001. 5. 10	<p>중국 호남사범대학교 학술교류 협정체결</p>
2001. 6. 29	<p>정원조정(자체조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 박사과정 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 일어일문학과, 교육학과, 한국학과, 국제통상학과, 컴퓨터·정보·통신학과, 환경·공업화학학과 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 사회과학부 40명 감축(160명 → 120명), 경상행정학부(주간: 160명) 분리, 경상행정학부(야간: 150명) 주간전환 → 경제통상학부 130명, 경영학부 100명, 행정학과 80명, 법학과 40명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 영미어문학부 10명 감축(100명 → 90명) ▶ 유럽어문학부 30명 감축(150명 → 120명)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 : 생명정보공학과 30명 신설 컴퓨터·정보·통신공학부 10명 증원(150명 → 160명) 컴퓨터·정보·통신공학부 경영정보학전공 → 산업정보시스템공학으로 명칭변경
2001. 7. 26	정치경영대학원 15명 증원 인가(60명 → 75명)
2001. 8. 17	대학원 입학정원 총 입학정원제로 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 입학과정 142명, 박사과정 입학정원 31명
2001. 9. 5	방송아카데미 폐지
2001. 12. 11	대만 문화대학교 학술교류 협정체결
2002. 1. 8	천안캠퍼스 디자인대학관(지상 4층, 지하 1층, 3,647평) 준공
2002. 4. 17	통일문제연구소, 경제정책연구소, 지식전략연구소, 게임기술문화연구소, 포토저널리즘연구소
2002. 4. 20	중국 장사대학 학술교류 협정체결
2002. 7. 1	서울캠퍼스 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어대학 및 미디어학부 신설 : 자연과학대학으로부터 소프트웨어학부 180명을 분리하여 소프트웨어대학 신설(소프트웨어학부 90명, 미디어학부 90명) 천안캠퍼스 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 공과대학 신설 : 산업대학으로부터 공학분야 학부(과)를 분리하여 공과대학신설(컴퓨터·정보·통신공학부, 생명정보공학과, 토목환경공학부) • 학부 개편 : 예술대학 영상학부 만화전공(40명)을 만화학부(출판만화전공, 영상만화전공, 응용만화전공 - 70명)로 개편 • 어문대학 학부제 폐지에 따른 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 동양어문학부 150명(국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공) → 한국어문학과 50명, 일본어문학과 50명, 중국어문학과 50명 ▶ 영미어문학부 90명(미국어문학전공, 영국어문학전공) → 영미어문학과 60명 ▶ 유럽어문학부 120명(불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공) → 프랑스어문학과 40명, 독일어문학과 40명, 러시아어문학과 40명 • 학부 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경원예조경학부 → 환경조경·식물산업학부 ▶ 환경조경·식물산업학부 원예전공 → 식물산업공학전공 ▶ 사회체육학부 리듬스포츠전공 → 유아·시니어스포츠전공 ▶ 디자인학부 제품디자인전공 → 산업디자인전공
2002. 10. 16	중국 귀주민족대학교 학술교류 협정체결
2002. 10. 21	미국 캘리포니아주립대학교-Fresno 학술교류 협정체결
2002. 10. 30	예술·디자인대학원 정원조정 인가(입학정원 122명) <ul style="list-style-type: none"> • 디지털미디어디자인학과 신설(10명 증원)
2002. 11. 12	교육대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 외국어로서의 한국어교육전공 신설(10명 증원)

시 기	주 요 내 용
2002. 11. 20	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 박사과정 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 체육학과, 연극영화학과 • 일반대학원 석사과정 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 무용학과, 사회체육학과, 연극영화학과 • 정치경영대학원 학과 신설 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학경영학과 신설 ▶ 사회복지학과 목회카운셀링전공 → 사회복지학과 상담심리전공
2002. 12. 4	중국 화북전력대학 학술교류 협정체결
2003. 3. 13	러시아 Moscow State University 학술교류 협정체결
2003. 3. 14	대만 Fu Jen Catholic University 학술교류 협정체결
2003. 3. 25	중국 Shaoxing University 학술교류 협정체결
2003. 3. 26	중국 Soochow University 학술교류 협정체결
2003. 3. 28	중국 Shanghi Teachers University 학술교류 협정체결
2003. 4. 8	사진연구소 해산
2003. 4. 23	소프트웨어·미디어연구소 설치
2003. 4. 23	뇌정보통신연구소, 첨단기술정보연구소 폐지
2003. 4. 23	중국 Dalian University of Foreign Languages 학술교류 협정체결
2003. 5. 13	러시아 Lomonosov Moscow State University 학술교류 협정체결
2003. 5. 14	공학기술연구소 설치
2003. 5. 23	중국 Harbin Institute of Technology at Weihai 학술교류 협정체결
2003. 6. 24	몽고 Ulaanbaatar University 학술교류 협정체결
2003. 9. 3	천안캠퍼스 실기관(지상 3층, 810평) 준공
2003. 9. 22	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 학과 신설 및 자체 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 박사과정 학과 신설 : 뉴미디어음악학과 ▶ 석사과정 정원 변동 : 인문사회계열 2명, 자연과학계열 2명, 예·체능계열 8명 총 12명 감축(입학정원 130명) ▶ 박사과정 정원 변동 : 예·체능계열 12명 증원(입학정원 43명) • 일반대학원 석사과정 학과 분리 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생활환경학과 → 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 • 특수대학원 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정보통신대학원 → 뉴미디어정보통신대학원

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 특수대학원 자체 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술·디자인대학원 20명 증원(입학정원 142명) ▶ 정보통신대학원 20명 감축(입학정원 60명) • 정보통신대학원 전공 신설·폐지 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 정보통신학과 - 모바일컴퓨팅전공, 비즈니스소프트웨어전공 디지털영상학과 - 디지털영상전공 뮤직테크놀러지학과 - 뮤직비즈니스전공 게임학과 - 그래픽&애니메이션전공 ▶ 전공 폐지 : 디지털영상학과 - 컴퓨터애니메이션전공, 컴퓨터그래픽전공 ▶ 전공 명칭변경 : 정보통신학과 네트워크프로그래밍전공 → 네트워크소프트웨어전공 • 정치경영대학원 전공 신설 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 정치학과 - 북한정치전공 ▶ 전공 명칭변경 : 행정학과 토지행정전공 → 도시행정전공
2003. 10. 10	서울캠퍼스 밀레니엄관(Γ관) 준공(지상 5층, 지하 1층 1,746평)
2003. 11. 3	필리핀 Northwestern University 학술교류 협정체결
2003. 11. 21	학군장교 양성 시범운영대학 선정
2003. 11. 24	미국 Portland State University 학술교류 협정체결
2003. 11. 29	제7대 총장 서명덕 교수 취임
2003. 12. 15	영국 Northumbria University 학술교류 협정체결
2004. 1. 29	천안캠퍼스 스포츠센터(지상 3층, 지하 1층, 2,287평) 준공
2004. 2. 11	교육개발센터 설치
2004. 2. 26	산학협력단 설립
2004. 3. 1	임베디드 소프트웨어 공개교육자원센터 설치
2004. 3. 11	정보디스플레이연구소 설치
2004. 3. 18	네팔 Tribhuvan University 학술교류 협정체결
2004. 4. 6	천안캠퍼스 학생생활연구소 설치
2004. 4. 14	청정기술연구소 폐지
2004. 4. 28	교육연구소 설치
2004. 6. 28	정원조정(자체 조정) <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학(모집단위 명칭변경) : 자연과학부 140 → 생명·화학시스템학부 140 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학(모집단위 조정) : 환경조경·식물산업학부 90 → 식물산업공학과 45, 환경조경학과 45

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 공과대학(모집단위 조정) : 컴퓨터·정보·통신공학부 160 → 컴퓨터시스템공학과 40, 컴퓨터소프트웨어공학과 40, 정보통신공학과 40, 산업정보시스템공학과 40 ▶ 예술대학(모집단위 명칭변경) : 만화학부 70(출판만화전공, 영상만화전공, 응용만화전공) → 만화애니메이션학부 70(출판만화전공, 애니메이션전공, 만화콘텐츠전공)
2004. 7. 23	미국 School of Visual Arts 학술교류 협정체결
2004. 8. 2	캐나다 Vancouver Island University 학술교류 협정체결
2004. 8. 16	사이버교육센터 설치
2004. 9. 14	대만 Chienkuo Technology University 학술교류 협정체결
2004. 9. 16	국어상담소 설치
2004. 9. 29	러시아 Vladivostok State University of Economics and Service 학술교류 협정체결
2004. 10. 3	정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 사범대학 : 국어교육과, 영어교육과 10명 증원(40명 → 50명), 불어교육과, 교육학과 10명 감축(40명 → 30명)
2004. 10. 8	중국 Central University for Nationalities 학술교류 협정체결
2004. 10. 9	중국 Beijing University of Chemical Technology 학술교류 협정체결
2004. 10. 19	천안시와 교류협정체결
2004. 10. 20	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 박사과정 계열 신설·변경 및 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터·정보·통신학과(자연과학계열) → 컴퓨터·정보·통신공학과(공학계열) • 예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 문화경영학과(문화산업전공, 예술경영전공) • 뉴미디어정보통신대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학원 명칭변경 - 디지털미디어대학원 ▶ 전공통합 및 학과 명칭변경 : 정보통신학과(컴퓨터정보보호전공, 네트워크소프트웨어전공, 모바일컴퓨팅전공, 비즈니스소프트웨어전공) → 임베디드소프트웨어학과(임베디드소프트웨어전공) • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 명칭변경 : 사회복지학과 산업카운셀링전공 → 사회복지학과 집단상담전공
2004. 10. 25	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 영양교육전공 신설 인가(입학정원 5명 - 자체조정)
2004. 11. 15	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 예술·디자인대학원 정원 5명 감축(입학정원 142명 → 137명) • 교육대학원 정원 5명 증원(입학정원 100명 → 105명)
2004. 12. 10	중앙기기센터 설치(서울캠퍼스)

시 기	주 요 내 용
2004. 12. 23	한성디지털대학교와 교류협정체결
2005. 1. 21	학군사관후보생과정(학군단) 설치 승인
2005. 2. 1	한국언어문화센터 설치
2005. 2. 14	행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 연구처 신설, 학생복지처 학생서비스센터 폐지 • 양 캠퍼스 단과대학교학과(각 5개)를 캠퍼스별로 단과대학행정지원과로 통합·운영
2005. 3. 16	사회체육연구소 설치
2005. 3. 22	서울캠퍼스 대강당(지상 1층, 지하 3층, 2,848평) 부분 준공
2005. 3. 23	불가리아 Sofia University 학술교류 협정체결
2005. 4. 13	국립극장과 교류협정 체결
2005. 4. 19	독립기념관과 교류협정 체결
2005. 4. 28	미국 University of Oregon 학술교류 협정체결
2005. 5. 6	미국 University of Hawaii at Manoa 학술교류 협정체결
2005. 5. 10	미국 Murray State University 학술교류 협정체결
2005. 5. 19	대학원 학과 및 전공 조정, 계열 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 독어독문학과, 전자상거래학과, 생명공학과 폐지 • 박사과정 환경공업화학학과 “자연”에서 “공학”으로 계열 변경
2005. 5. 26	명칭변경 : 중등교원연수원 → 중등교육연수원
2005. 6. 22	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 임베디드 소프트웨어센터(서울캠퍼스 특정연구기관) • 문화예술교육연구소(천안캠퍼스 특정연구기관) 부설연구기관 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 실버마케팅연구소
2005. 7.	상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2015] 수립
2005. 7. 19	충청남도 천안교육청과 교류협정 체결
2005. 8. 8	서울캠퍼스 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 신설(40명 증원) • 음악대학 신설 및 학과제 전환 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예·체능대학으로부터 음악학부(4개 전공, 90명)를 분리하고 20명을 증원하여 음악대학 신설(피아노과 25명, 성악과 25명, 작곡과 25명, 관현악과 35명) • 정원감축(감축정원은 자유전공학부 및 음악대학에 증원) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사회과학부 120명 → 110명(10명 감축)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제통상학부 130명 → 125명(5명 감축) ▶ 경영학부 100명 → 95명(5명 감축) ▶ 법학과 40명 → 30명(10명 감축) ▶ 행정학과 80명 → 70명(10명 감축) ▶ 생명·화학시스템학부 140명 → 135명(5명 감축) ▶ 생활환경학부 120명 → 115명(5명 감축) ▶ 소프트웨어학부 90명 → 85명(5명 감축) ▶ 미디어학부 90명 → 85명(5명 감축) <p>대학원 정원조정(자체조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술·디자인대학원(전공 통·폐합) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화경영학과 문화산업전공, 예술경영전공 → 문화경영학과 문화예술경영전공 • 디지털미디어대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 임베디드 소프트웨어학과, 기술경영학과 ▶ 전공 폐지 : 뮤직테크놀로지학과 뮤직비즈니스전공 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 사회복지학과 대체의학웰빙카이로프랙틱전공 ▶ 전공 변경 : 경영학과 보험관리전공 → 경영학과 호텔경영전공
2005. 8. 24	중국 연변대학 학술교류 협정체결
2005. 8. 24	미국 Ithaca College 학술교류 협정체결
2005. 9. 13	서울캠퍼스 전산원 증축(지상 5층, 지하 1층, 2,470평) 준공
2005. 9. 15	E-가족연구소 폐지
2005. 9. 30	중국 Shandong University 학술교류 협정체결
2005. 10. 31	<p>대학원 정원조정(자체조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 <ul style="list-style-type: none"> □ 실내디자인학과 실내코디네이트전공, 디스플레이·전시디자인전공 □ 연극학과 연출전공, 연기전공, 교육연극전공 □ 만화영상학과 출판만화전공, 애니메이션전공 ▶ 전공 폐지 <ul style="list-style-type: none"> □ 연극학과 연극전공, 만화영상학과 만화영상전공 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> □ 행정학과 NGO전공 → 행정학과 공공정책전공 □ 경영학과 경영학전공 → 경영학과 경영일반전공 □ 사회복지학과 대체의학웰빙카이로프랙틱전공 → 웰빙카이로프랙틱전공 ▶ 전공 신설 : 사회복지학과 임상심리전공
2005. 11. 16	대만 Providence University 학술교류 협정체결
2005. 11. 16	대만 Ling Tung University 학술교류 협정체결
2005. 11. 21	인도 University of Delhi 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2005. 12. 9	태국 Burapha University 학술교류 협정체결
2005. 12. 19	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 석·박사과정 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 석사과정 : 금융보험학과, 생명정보공학과 ▶ 박사과정 : 지리학과, 조형예술·디자인학과, 사진학과
2006. 1. 10	행정조직 개편(부속·부설기관 포함) <ul style="list-style-type: none"> • 대외협력처 국제학생지원부 신설, 교무처 학사행정지원과 신설, 학생생활상담센터 신설 (학생생활연구소 폐지) • 총무처 구매과 폐지, 단과대학행정지원과 폐지 • 예비군중대의 대대로 확대 개편
2006. 2. 7	태국 Mahasarakham University 학술교류 협정체결
2006. 2. 20	교육인적자원부 주관 제2주기 대학종합평가 결과 “최우수 대학교”, “최우수 대학원”으로 선정
2006. 3. 9	천안캠퍼스 예비군대대 승격 승인
2006. 3. 21	서울캠퍼스 예비군대대 승격 승인
2006. 5. 1	공학교육센터 설치
2006. 5. 25	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 박사과정 10명 증원 • 예술·디자인대학원 및 디지털미디어대학원 각 6명씩 감원
2006. 5. 25	베트남 The University of Social Science & Humanities - Hochiminh City 학술교류 협정체결
2006. 6. 22	문화콘텐츠 창작소재 연구소 설치
2006. 6. 26	캐나다 Renison College, University of Waterloo 학술교류 협정체결
2006. 7. 7	프랑스 Institut Supérieur du Commerce Paris 학술교류 협정체결
2006. 7. 12	미국 New York Institute of Technology 학술교류 협정체결
2006. 7. 25	2007 대학 학생정원 조정(서울캠퍼스 일부 학부 및 전공 명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> • 사회과학부 사학전공 → 사회과학부 역사콘텐츠전공 • 미디어학부 미디어전공 → 디지털미디어학부 디지털미디어전공 • 조형예술학부 목칠공예·섬유공예전공 → 조형예술학부 목칠공예·텍스타일아트전공
2006. 7. 28	미국 The University of Texas at Austin 환경조경학과간 학술교류 협정체결
2006. 9. 26	중국 University of International Business and Economics 학술교류 협정체결
2006. 10. 12	부설기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 공학교육센터(부설기관) 명칭변경 → 공학교육혁신센터
2006. 10. 18	오염총량관리 연구소 및 사진 연구소 해산(천안캠퍼스 특정 연구기관)

시 기	주 요 내 용
2006. 10. 25	몽골 University of the Humanities 학술교류 협정체결
2006. 10. 31	연계전공 설치(천안캠퍼스) • 디지털경영학(Digital Management) ▶ 설치소속 : 금융보험학부 ▶ 해당전공 : 금융보험학부 보험전공, 증권금융전공, 산업정보시스템공학과
2006. 10. 31	대만 National Taiwan University of Arts 학술교류 협정체결
2006. 11. 27	중국 Qingdao University 학술교류 협정체결
2006. 11. 27	중국 Ocean University of China 학술교류 협정체결
2006. 11. 29	중국 Shandong University 학술교류 협정체결
2006. 12. 13	중국 Century College, Beijing University of Posts and Telecommunications 학술교류 협정체결
2007. 1. 29	그루지야 Tbilisi State University 학술교류 협정체결
2007. 3. 6	행정부서 명칭변경 • 국제학생지원부 → 국제학생부
2007. 3. 29	미국 The Rutgers University 학술교류 협정체결
2007. 4. 11	베트남 University of Social Sciences and Humanities – Hanoi 학술교류 협정체결
2007. 4. 13	싱가폴 Singapore Polytechnic 학술교류 협정체결
2007. 5. 14	스페인 Valencia niversity of Technology 학술교류 협정체결
2007. 5. 14	2007-2 대학원 학생정원 조정 • 예술·디자인대학원(전공 통합) : 연극학과 연출, 연기, 교육연극전공 → 연극학과 연극전공 • 디지털미디어대학원(학과·전공 명칭변경, 전공 신설) ▶ 디지털영상학과 디지털영상전공 → 디지털콘텐츠학과 디지털콘텐츠전공 ▶ 게임학과 그래픽&애니메이션전공 → 게임학과 게임그래픽전공 ▶ 게임학과 게임프로그래밍전공 신설 • 정치경영대학원(학과·전공 신설, 전공 폐지) ▶ 부동산학과 부동산전공 신설 ▶ 경영학과 스포츠경영전공 신설 ▶ 정치학과 정치홍보전공 폐지 ▶ 행정학과 부동산리츠전공 폐지 ▶ 경영학과 전자상거래전공, 인터넷마케팅전공, 호텔경영전공 폐지 ▶ 사회복지학과 집단상담전공, 케어복지전공, 웰빙카이로프랙틱전공 폐지
2007. 5. 16	중국 Dalian University of Foreign Languages 학술교류 협정체결
2007. 5. 17	상명학원 설립 70주년
2007. 5. 25	2008 대학 학생정원 조정 (1차 : 서울캠퍼스 학부 및 전공 명칭변경)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어학부 소프트웨어전공 → 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공
2007. 6. 5	프랑스 Universite Paul-Valery Montpellier III 학술교류 협정체결
2007. 6. 9	중국 Animation School Beijing Film Academy 학술교류 협정체결
2007. 6. 13	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 상명무용진흥연구소(SDPI)(서울캠퍼스 특정 연구기관)
2007. 6. 13	2008 대학 학생정원 조정(2차 : 천안캠퍼스 학부신설 및 자체정원조정) <ul style="list-style-type: none"> • 학부신설 : 자유전공학부 50명 • 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영미어문학과 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 영상학부 영화전공 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 공연학부 연극전공 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 금융보험학부 100명 → 90명(10명 감축) ▶ 사회체육학부 120명 → 110명(10명 감축)
2007. 7. 19	2008 대학 학생정원 조정(3차 : 서울캠퍼스 일부전공 학과제 전환, 계열 변경 및 자체정원조정) <ul style="list-style-type: none"> • 학과제 전환 및 계열 변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생명·화학시스템학부 공업화학전공(자연과학계열) → 공업화학과(공학계열) • 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생명·화학시스템학부 135명 → 생명·화학시스템학부(화학전공, 생명과학전공) 105명, 공업화학과 30명
2007. 7. 23	2008 대학원 학생정원 조정(특수대학원 학과 신설) <ul style="list-style-type: none"> • 디지털미디어대학원 전자정부학과 신설
2007. 7. 24	부설기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 한국언어문화센터 → 한국언어문화교육원
2007. 7. 25	부설기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 외국어교육원(천안캠퍼스)
2007. 10. 31	연계전공 설치(서울캠퍼스) <ul style="list-style-type: none"> • 부동산학(Real Estate) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 경제학전공 ▶ 해당전공 : 지리학전공, 법학과, 행정학과 • 외식경영학(Foodservice Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 외식영양학전공 ▶ 해당전공 : 경영학전공 • 미디어아트(Media Art) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 한국화·서양화·조소전공 ▶ 해당전공 : 디지털미디어전공, 텍스타일아트전공 • 스포츠경영학(Sports Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 체육전공 ▶ 해당전공 : 경영학전공 • 음악경영학(Music Management)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 관현악과 ▶ 해당전공 : 국제통상학전공, 피아노과, 성악과, 작곡과 ▶ 연계전공 명칭변경(서울캠퍼스) • 역사문화콘텐츠 → 문화콘텐츠(Culture Content)
2007. 11. 2	<p>연계전공 설치(천안캠퍼스)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디지털스토리텔링(Digital Storytelling) ▶ 설치소속 : 예술대학 ▶ 해당전공 : 사진전공, 영화전공, 만화콘텐츠전공, 연극전공, 무대미술전공
2007. 11. 29	<p>총장직무대행 강태범 서울캠퍼스 부총장 선임</p>
2007. 12. 9	<p>중국 Tsinghua University(Department of Chemistry) 학술교류 협정체결</p>
2007. 12. 28	<p>천안캠퍼스 학군단(지하 1층, 지상 5층, 897평) 준공</p>
2008. 1. 1	<p>부속기관 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교수·학습자료센터 → 교수·학습지원센터(사범대학 부속)
2008. 1. 30	<p>2008 대학원 학생정원 조정(2차 : 일반대학원 일부 학과 명칭변경)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 박사과정 환경·공업화학과 → 토목환경·공업화학과
2008. 2. 19	<p>2008. 3. 1자 행정조직 개편 및 팀제 시행(부속·부설기관 포함)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 <ul style="list-style-type: none"> □ 기획팀(서울)(기존 기획예산과, 심사평가과 업무 및 건설개발과 일부 업무) □ 기획팀(천안)(기존 기획예산과, 심사평가과 업무 및 정보관리과 일부 업무) □ 전산개발팀(기존 정보관리과 일부 업무) ▶ 대외협력처 <ul style="list-style-type: none"> □ 대외협력팀(기존 대외협력과 및 국제학생부 업무) □ 홍보팀(기존 홍보과 업무) □ 대외협력홍보팀(천안) (기존 대외협력과, 홍보과 및 국제학생부 업무) • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 교무팀(기존 교무과 및 학사행정지원과 업무) □ 연구진흥팀(기존 연구진흥과 업무, 산학협력단 업무 겸직) □ 입학관리팀(기존 입학관리과 업무) □ 교육개발센터(기존 교육개발센터 업무) ▶ 학생처 <ul style="list-style-type: none"> □ 학생복지팀(기존 학생복지과 및 사회봉사센터 업무) □ 취업진로팀(기존 취업경력개발센터 업무) □ 예비군대대(기존 예비군대대 업무) □ 신문방송국(기존 신문방송국 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생생활상담센터(기존 학생생활상담센터 업무, 부속기관에서 전환) □ 성폭력상담소(기존 성폭력상담소 업무, 부속기관에서 전환) ▶ 총무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 총무인사팀(기존 총무과 업무)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> □ 재무회계팀(기존 경리과 업무) ▶ 관리처 <ul style="list-style-type: none"> □ 시설관리팀(기존 건설개발과, 정보관리과 및 관리과 일부 업무) □ 구매관재팀(기존 관리과 일부 업무) ▶ 도서관 <ul style="list-style-type: none"> □ 학술지원팀(기존 학술지원과 업무) □ 학술정보팀(기존 학술정보과 업무) ▶ 일반대학원 : 교학팀(기존 대학원 교학과 업무) ▶ 예술·디자인대학원 : 교학팀(기존 대학원 교학과 업무) ▶ 교육대학원, 디지털미디어대학원, 정치경영대학원, 특수대학원 교학팀(기존 각 대학원 교학과 업무) ▶ 평생교육원 교학팀(기존 평생교육원 교학과 업무) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 교무팀(기존 교무과 및 학사행정지원과 업무) □ 연구진흥팀(기존 연구진흥과 업무, 산학협력단 업무 겸직) □ 입학관리팀(기존 입학관리과 업무) □ 사이버교육센터(기존 사이버교육센터 업무) □ 외국어교육원(기존 외국어교육원 업무, 부설기관에서 전환) ▶ 학생처 <ul style="list-style-type: none"> □ 학생복지팀(기존 학생복지과 및 사회봉사센터 업무) □ 취업진로팀(기존 취업경력개발센터 업무) □ 예비군대대(기존 예비군대대 업무) □ 교육방송국(기존 교육방송국 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생생활상담센터(기존 학생생활상담센터 업무, 부속기관에서 전환) □ 성폭력상담소(기존 성폭력상담소 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생기숙사(기존 학생기숙사 업무, 부속기관에서 전환) ▶ 사무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 총무회계팀(기존 총무과 및 경리과 업무) □ 관리팀(기존 관리과 업무, 건설개발과 및 정보관리과 일부 업무) ▶ 도서관 <ul style="list-style-type: none"> □ 학술지원팀(기존 학술지원과 업무) □ 학술정보팀(기존 학술정보과 업무) ▶ 평생교육원 교학팀(기존 평생교육원 교학과 업무)
2008. 2. 21	천안캠퍼스 종합강의동(한누리관) 본관(지하 1층, 지상 10층, 4,250평) 준공
2008. 2. 21	천안캠퍼스 종합강의동(한누리관) 별관(지상 4층, 521평) 준공
2008. 4. 11	제8대 총장 이현청 박사 취임
2008. 5. 21	2008-2 특수대학원 개편 및 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 일부 특수대학원 폐지 : 예술·디자인, 디지털미디어, 정치경영대학원 • 문화예술대학원 신설(기존 예술·디자인대학원 및 디지털미디어대학원 통·폐합) <총 12개 학과 24개 전공, 입학정원 150명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 커뮤니케이션디자인학과 일러스트레이션, 커뮤니케이션디자인전공 (구.디지털미디어디자인학과 디지털미디어디자인전공 통합) ▶ 디지털이미지학과 커머셜이미징, 비주얼저널리즘, 비주얼아트전공

시 기	주 요 내 용
	<p>(구.사진학과 광고사진, 포토저널리즘, 순수/이미지사이언스전공)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의상·섬유디자인학과 의상디자인, 섬유디자인전공(변경사항 없음) ▶ 공간디자인학과 실내디자인, 실내코디네이트, 디스플레이·전시디자인전공(구.실내디자인학과) ▶ 세라믹디자인학과 세라믹디자인전공(구.요업디자인학과 요업디자인전공) ▶ 연극영화학과 연극, 영화전공(구.연극학과 및 영화학과 통합) ▶ 공연영상미술학과 무대, 무대의상, 조명전공(구.무대미술학과) ▶ 만화영상학과 만화(구.출판만화), 애니메이션전공 ▶ 디지털콘텐츠학과 디지털콘텐츠전공(구.디지털미디어대학원에서 통합) ▶ 문화경영학과 문화예술경영, 디자인·공예경영전공 <p>(구.문화·경영학과 문화예술경영전공을 2개 전공으로 분리)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 뮤직테크놀로지학과 컴퓨터음악, 레코딩전공(구.디지털미디어대학원에서 통합) ▶ 게임학과 게임전공(구.디지털미디어대학원 게임학과 게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍전공에서 통합) ▶ 학과 폐지 : 전자정부학과 <ul style="list-style-type: none"> • 복지상담대학원 신설(기존 정치경영대학원 일부학과 통·폐합) <총 3개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 아동상담·치료학과, 가족상담·치료학과, 사회복지학과 • 재테크경영대학원 신설 <총 3개 학과, 입학정원 30명> 재테크경영학과, 글로벌투자금융학과, 실버마케팅학과 • 글로벌부동산대학원 신설(기존 정치경영대학원 일부학과 통·폐합) <총 1개 학과 3개 전공, 입학정원 30명> 부동산학과 부동산투자, 부동산마케팅, 국제부동산자격전공
2008. 6. 11	일본 Ritsumeikan University 학술교류 협정체결
2008. 6. 11	일본 Ritsumeikan University 및 Ritsumeikan Asia Pacific University 학술교류 협정체결
2008. 6. 13	중국 Donghua University 학술교류 협정체결
2008. 6. 16	중국 Hunan University 학술교류 협정체결
2008. 6. 23	부설연구기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 국어상담소 → 국어문화원(천안캠퍼스 특정연구기관)
2008. 6. 30	2009 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학 6개 학부 25개 학과 12개 전공> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 변동없음 • 인문사회과학대학(7개 학과, 240명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35) : 학과제 전환 및 정원 조정(사회과학부 110에서 5명 감축) ▶ 가족복지학과(30) : 단과대학 소속 및 계열 변경(자연과학 → 인문사회), 학과제 전환 ▶ 법학과(30) : 변동없음 ▶ 행정학과 : 정원 조정(70 → 50) ▶ 저작권보호학과(25) : 학과 신설 • 사범대학 : 변동없음(6개 학과, 240명). • 경영대학 : 단과대학 신설(1개 학부 1개 전공, 2개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 학과제 전환, 명칭변경(구.경제학 전공) 및

시 기	주 요 내 용
	<p>정원조정(경제통상학부 125명에서 5명 감축)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경영학부 경영학전공(95) : 변동없음 • 자연과학대학(6개 학과, 225명) : 화학과, 생명과학과 : 학과제 전환 및 정원 조정 (생명화학시스템학부 105명에서 25명 감축) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공업화학과 : 정원 조정(30 → 40) ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 학과제 전환 및 정원 조정 (생활환경학부 115명에서 10명 감축) • 소프트웨어대학 : 변동없음(2개 학부 2개 전공, 170명). • 예체능대학(2개 학부 9개 전공, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학부 한국화, 서양화, 조소전공(40) : 변동없음 ▶ 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40) : 명칭변경(목칠공예전공 → 가구조형전공) ▶ 체육학부 스포츠과학, 스포츠건강관리, 국제태권도전공(40) : 전공 신설 ▶ 무용전공(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 110명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과(25), 성악과(25) : 변동없음 ▶ 뉴미디어작곡과(25) : 명칭변경(구.작곡과) ▶ 관현악과(35) : 변동없음
	<p>2009 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정</p> <p><5개 단과대학 8개 학부 17개 학과 20개 전공></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 정원 조정(50 → 40) • 어문대학(1개 학부 2개 전공, 6개 학과, 300명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 정원 조정(각 10명 감축) ▶ 영어영문학부 영어영문학, 통·번역학전공(60) : 학부제 전환 및 전공 신설 ▶ 프랑스어문학과(40), 독일어문학과(40), 러시아어문학과(40) : 변동없음 • 디자인대학(1개 학부 6개 전공, 250명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부 시각디자인전공(50) : 변동없음 ▶ 패션디자인전공(40) : 명칭변경(구.의상디자인전공) ▶ 섬유디자인(40), 실내디자인전공(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인전공(40) : 명칭변경(구.요업디자인전공) ▶ 산업디자인전공 : 변동없음 • 예술대학(3개 학부 8개 전공, 2개 학과, 300명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부 사진영상미디어(60), 영화영상전공(50) : 명칭변경(구.사진, 영화전공) ▶ 연극학과(50) : 학과제 전환 ▶ 공연영상미술학부 공연·영상무대디자인, 무대의상, 무대조명·음향전공(50) : 학부 및 전공 신설 ▶ 만화·디지털콘텐츠학부 만화, 애니메이션, 디지털콘텐츠전공(70) : 명칭변경 (구.만화·애니메이션학부 출판만화, 애니메이션, 만화콘텐츠전공) ▶ 문화예술경영학과(20) : 학과 신설 • 산업대학(2개 학부 4개 전공, 2개 학과, 290명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식물산업공학과(45), 환경조경학과(45) : 변동없음 ▶ 금융보험학부 리스크관리·보험, 금융경영전공(90) : 명칭변경(구. 보험, 증권금융전공) ▶ 스포츠학부 스포츠산업(55), 사회체육전공(55) : 명칭변경(구.사회체육학부 레저스포츠, 건강관리, 유아시니어스포츠전공) • 공과대학(7개 학과, 270명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과(40), 컴퓨터소프트웨어공학과(40), 정보통신공학과(40) : 변동없음 ▶ 경영공학과(40) : 명칭변경(구.산업정보시스템공학과) ▶ 의생명공학과(30) : 명칭변경(구.생명정보공학과)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 건설시스템공학과(40) : 학과제 전환 및 명칭변경(구.토목환경공학부 토목공학전공) ▶ 환경공학과(40) : 학과제 전환 및 명칭변경(구.토목환경공학부 환경공학전공)
2008. 7. 1	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 다문화사회연구소(서울캠퍼스 교책연구기관)
2008. 8. 12	중·장기 발전계획 「SMART 2015」 2단계 특성화/집중육성 프로그램 선정 <ul style="list-style-type: none"> • 교육단위 : 총 13개 프로그램(서울 7, 천안 6) • 행정부서 : 총 9개 프로그램(서울 5, 천안 4)
2008. 9. 10	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 서울미래연구소(서울캠퍼스 교책연구기관)
2008. 9. 18	미국 Stevens Institute of Technology 학술교류 협정체결
2008. 10. 14	2009 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 35개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 27개 학과, 입학정원 53명> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 : 경영공학과(석사/박사), 뉴미디어음악학과(석사), 가족복지학과(박사) • 학과 명칭변경 : 사진학과(박사) → 디지털이미지학과 • 학과 폐지 : 수학과(석사)
2008. 10. 16	2009 특수대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 특수대학원 신설 및 분리 : 문화예술대학원 → 문화예술대학원, 디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화예술대학원 <총 8개 학과, 입학정원 140명> 디지털이미지학과, 연극영화학과, 공연영상미술학과, 만화영상학과, 디지털콘텐츠학과, 문화경영학과, 뮤직테크놀로지학과, 게임학과 ▶ 디자인대학원 <총 4개 학과, 입학정원 30명> 커뮤니케이션디자인학과, 의상·섬유디자인학과, 공간디자인학과, 세라믹디자인학과 • 특수대학원 통·폐합 : 재테크경영대학원, 글로벌부동산대학원 → 재테크경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> 재테크경영학과, 글로벌투자금융학과, 실버마케팅학과 → 웰스매니지먼트학과 ▶ 글로벌부동산대학원 부동산학과 → 글로벌부동산학과
2008. 10. 20	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 홍지학예술연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2008. 10. 28	직속기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 상명아트센터(대극장 및 소극장 운영)
2008. 11. 12	주요 건물 명칭제정 <ul style="list-style-type: none"> • 대강당 : 문화예술관/대극장 : 계당홀/소극장 : 콘서트홀
2008. 11. 20	대만 National Chengchi University 학술교류 협정체결
2008. 12. 1	부설기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 중등교육연수원 → 교육연수원
2009. 2. 5	행정부서 신설

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 총장직속기관(홍보처 신설) 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 체육부, 상명아트센터 부속기관으로 변경
2009. 2. 25	천안캠퍼스 청록학사(기숙사) 준공(지상 9층, 3,994평)
2009. 3. 6	키르기스스탄 Kyrgyz State University of Construction, Transportation and Architecture 학술교류 협정체결
2009. 3. 15	아제르바이잔 Baku Computer College 학술교류 협정체결
2009. 3. 16	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 지역디자인혁신센터(천안캠퍼스 특정연구기관)
2009. 4. 13	행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 입학처 • 천안캠퍼스 : 입학처
2009. 4. 15	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠산업연구소(천안캠퍼스 특정연구기관)
2009. 4. 24	중국 Hebei University of Science and Technology 학술교류 협정체결
2009. 4. 28	중국 Northeast Normal University 학술교류 협정체결
2009. 4. 28	인도네시아 Institut Teknologi Bandung 학술교류 협정체결
2009. 5. 13	이집트 Beni Suef University 학술교류 협정체결
2009. 5. 27	부설연구기관 구분 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 한·중문화연구소(천안캠퍼스 교책연구기관)
2009. 6. 10	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 첨단문화산업연구소(천안캠퍼스 특정연구기관)
2009. 8. 25	2010 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2010. 3. 1) [서울캠퍼스] <8개 단과대학, 6개 학부, 26개 학과, 12개 전공, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(40) • 융복합특성화대학[단과대학 신설, 3개 학과, 정원 95명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(신설 25), 그린생명과학과(신설 40), 에너지그리드학과(신설 30) • 인문사회과학대학[6개 학과, 정원 240 → 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30), 법학과(30), 행정학과(50) • 사범대학[6개 학과, 정원 240명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(50), 불어교육과(30), 일어교육과(40), 교육학과(30), 수학교육과(40) • 경영대학[1개 학부, 2개 학과, 1개 전공, 정원 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60), 경영학부(95) • 자연과학대학[5개 학과, 정원 225 → 185명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 공업화학과(40), 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어대학[2개 학부, 2개 전공, 정원 170 → 140명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공(85 → 70), 디지털미디어학부 디지털미디어전공(85 → 70) • 예체능대학[2개 학부, 9개 전공, 정원 160명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학부(80) : [한국화전공, 서양화전공, 조소전공(40)], [가구조형전공, 텍스타일아트전공(40)], 체육학부(80) : [스포츠과학전공, 스포츠건강관리전공, 국제태권도전공(40)], 무용전공(40) • 음악대학[4개 학과, 정원 110명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과(25), 성악과(25), 뉴미디어작곡과(25), 관현악과(35) <p>[천안캠퍼스]</p> <p><5개 단과대학, 8개 학부, 18개 학과, 20개 전공, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(40) • 어문대학[1개 학부, 6개 학과, 2개 전공, 정원 300 → 270명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40), 영어영문학부(60) : 영어영문학전공, 통번역학전공 ▶ 프랑스어문학과(40 → 30), 독일어문학과(40 → 30), 러시아어문학과(40 → 30) • 디자인대학[1개 학부, 6개 전공, 정원 250명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(250) : 시각디자인전공(50), 패션디자인전공(40), 섬유디자인전공(40), 실내디자인전공(40), 세라믹디자인전공(40), 산업디자인전공(40) • 예술대학[3개 학부, 2개 학과, 8개 전공, 정원 300명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부(110) : 사진영상미디어전공(60), 영화영상전공(50) ▶ 연극학과(50) ▶ 공연영상미술학부(50) : 공연·영상무대미술디자인전공, 무대의상전공, 무대조명·음향전공 ▶ 만화·디지털콘텐츠학부(70) : 만화전공, 애니메이션전공, 디지털콘텐츠전공 ▶ 문화예술경영학과(20) • 산업대학[2개 학부, 3개 학과, 4개 전공, 정원 290 → 320명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식품식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(신설 30) ▶ 금융보험학부(90) : 리스크관리보험전공, 금융경영전공 ▶ 스포츠학부(110) : 스포츠산업전공(55), 사회체육전공(55) • 공과대학[7개 학과, 정원 270명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과(40), 컴퓨터소프트웨어공학과(40), 정보통신공학과(40), 경영공학과(40), 의생명공학과(30), 건설시스템공학과(40), 환경공학과(40)
2009. 9. 1	<p>행정부서 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 입학사정관팀(입학사정관 전형 입학 정책추진 업무) • 서울캠퍼스 : 입학사정관팀(현 입학처 내 설치)
2009. 9. 7	<p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문화기술(CT)연구소(서울캠퍼스 교척연구기관)
2009. 9. 9	<p>대만 Ming Chuan University 학술교류 협정체결</p>
2009. 9. 30	<p>2010 일반대학원 학생정원 조정</p> <p><석사 : 총 37개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 31개 학과, 입학정원 53명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(석사/박사), 게임학과(석사/박사), 시설공학과(석사/박사), 감성공학과(석사/박사) • 학과 명칭변경 : 불어불문학과(박사) → 프랑스어문학과(박사) • 학과 폐지 : 불어불문학과(석사), 금융보험학과(석사)

시 기	주 요 내 용
2009. 9. 30	2010 특수대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 23개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 입학정원 140명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 게임학과 • 디자인대학원 <총 4개 학과, 8개 전공, 입학정원 30명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 섬유디자인학과 → 섬유브랜드디자인학과 • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 8개 전공, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 아동상담·치료학과 → 아동·청소년상담학과/사회복지학과 → 노인복지학과 • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음
2009. 10. 16	중국 Jilin University 학술교류 협정체결
2009. 10. 19	중국 Guangdong University of Foreign Studies 학술교류 협정체결
2009. 10. 19	중국 South China Normal University 학술교류 협정체결
2009. 10. 23	중국 Shanghai Ocean University 학술교류 협정체결
2010. 2. 1	행정부서 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 교직원운영팀(교직 관련 운영 업무) • 서울캠퍼스 : 교직원운영팀(현 교무처 내에 설치)
2010. 3. 1	부속기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 의료지원센터 → 보건건강관리센터
2010. 4. 1	행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 국제학생지원부 • 천안캠퍼스 : 국제학생지원부
2010. 4. 7	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 운동재활연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2010. 5. 10	미국 University of Central Missouri 학술교류 협정체결
2010. 5. 25	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 상명-동화 국제문화창의센터(천안캠퍼스 특정연구기관) • 건강증진연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2010. 5. 28	러시아 Krasnoyarsk State Pedagogical University 학술교류 협정체결
2010. 8. 10	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 그린에너지연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2010. 9. 1	행정부서 개편(직속기관) <ul style="list-style-type: none"> • 대외협력처, 홍보처 → 대외홍보처 • 대외협력팀, 홍보팀 → 대외홍보팀
2010. 9. 15	르완다 National University of Rwanda 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2010. 10. 7	<p>2011 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <8개 단과대학, 6개 학부, 12개 전공, 26개 학과, 입학정원 1,400명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 변동없음(40명) • 융복합특성화대학 : 변동없음(3개 학과, 95명) • 인문사회과학대학 : 변동없음(6개 학과, 215명) • 사범대학 : 변동없음(6개 학과, 240명) • 경영대학 : 변동없음(1개 학부, 1개 전공, 2개 학과, 215명) • 자연과학대학 : 변동없음(5개 학과, 185명) • 소프트웨어대학 : 변동없음(2개 학부, 2개 전공, 140명) • 예체능대학 : 변동없음(2개 학부, 9개 전공, 160명) • 음악대학 : 변동없음(4개 학과, 110명) <p>2011 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 8개 학부, 20개 전공, 18개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 정원 조정(40명 → 25명) • 어문대학 : 변동없음(1개 학부, 2개 전공, 6개 학과, 270명) • 디자인대학 : 변동없음(1개 학부, 6개 전공, 250명) • 예술대학(3개 학부, 8개 전공, 2개 학과, 300명) : 변동없음 • 산업대학(2개 학부, 4개 전공, 3개 학과, 335명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식품산업공학과(45), 환경조경학과(45) : 변동없음 ▶ 간호학과 : 정원 조정(30명 → 50명) ▶ 금융보험학부 : 정원 조정(90명 → 85명) ▶ 스포츠학부(110) : 변동없음 • 공과대학 : 변동없음(7개 학과, 270명)
2010. 10. 13	미국 Biola University 학술교류 협정체결
2010. 10. 15	중국 Yunnan University 학술교류 협정체결
2010. 10. 21	<p>2011-1 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 33개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 30개 학과, 입학정원 53명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 부동산학과(박사) ▶ 바이오환경기반공학과(박사, 토목환경·공업화학에서 분리 신설) • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 토목환경·공업화학(박사) → 공업화학(박사) ▶ 공예학과(석사) → 실용예술학과(석사) • 학과 통합 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의류학과(석사), 소비자주거학과(석사) → 생활환경학과(석사) ▶ 토목·환경공학과(석사), 의생명공학과(석사) → 바이오환경기반공학과(석사) • 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> 영어영문학과(석사/박사), 프랑스어문학과(박사), 연극영화학과(석사/박사)
2010. 10. 21	<p>2011-1 특수대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 17개 학과, 40개 전공, 입학정원 365명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 15개 전공, 입학정원 120명> : 정원 조정(140명 → 120명)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인대학원 <총 4개 학과, 8개 전공, 입학정원 50명> : 정원 조정(30명 → 50명) • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음
2010. 10. 25	브루나이 Universiti Brunei Darussalam 학술교류 협정체결
2010. 10. 29	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 한·중남미통상연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2010. 11. 2	중국 South China Business College 학술교류 협정체결
2010. 12. 9	부설연구기관 해산 <ul style="list-style-type: none"> • 청정기술연구소(서울캠퍼스 특정연구기관), 산업·디자인연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2010. 12. 30	천안캠퍼스 식물과학관(지상 4층, 지하 2층, 2,939평) 준공
2010. 12. 31	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 동아시아역사문화학술원(서울캠퍼스 특정연구기관)
2011. 1. 5	미국 Stony Brook University 학술교류 협정체결
2011. 2. 14	영국 University of Manchester 학술교류 협정체결
2011. 3. 22	중국 Beijing Sport University 학술교류 협정체결
2011. 4. 11	미국 Montana State University Billings 학술교류 협정체결
2011. 4. 21	2012 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <8개 단과대학, 4개 학부, 4개 전공, 30개 학과, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 학부 폐지 • 융복합특성화대학(통합단과대학, 7개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(25), 그린생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 화학과(40), 공업화학과(40) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 융복합특성화) ▶ 에너지그리드학과(30) : 변동없음 ▶ 해양방어학과(20), 게임모바일콘텐츠학과(20) : 학과 신설 • 생활과학대학(통합단과대학, 4개 학과, 145명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 생활과학) ▶ 스포츠건강과학과(40) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 생활과학), 학과제 전환 • 경영대학(통합단과대학, 2개 학과 및 1개 학부, 2개 전공, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 변동없음 ▶ 경영학부(95) : 전공 세분화(경영학전공 → 경영학전공, 국제회계·재무전공) • 인문사회과학대학(1개 학부, 4개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 공공관리학부(80) : 학과 통합(법학과, 행정학과 → 공공관리학부) • 사범대학(6개 학과, 240명) : 변동없음 • 소프트웨어대학(2개 학부, 2개 전공, 140명) : 변동없음 • 예술·조형대학(3개 학과, 120명) : 단과대학 명칭변경(예·체능대학 → 예술·조형대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(40), 실용예술학과(40) : 학과제 전환, 전공 폐지

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 무용예술학과(40) : 학과제 전환 • 음악대학(4개 학과, 110명) : 변동없음 2012 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 7개 학부, 14개 전공, 24개 학과, 입학정원 1,450명> • 자유전공학부(25) : 변동없음 • 융복합특성화대학(통합단과대학, 1개 학부, 3개 전공 및 2개 학과, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화·디지털 콘텐츠 학부(70) : 단과대학 소속변경(예술 → 융복합특성화) ▶ 식물식품공학(45), 환경조경학과(45) : 단과대학 소속변경(산업 → 융복합특성화) • 생활과학대학(통합단과대학, 1개 학부, 2개 전공 및 1개 학과, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 스포츠학부(110) : 단과대학 소속변경(산업 → 생활과학), ▶ 정원조정(스포츠산업전공 +5, 사회체육전공 -5) ▶ 간호학과(50) : 단과대학 소속변경(산업 → 생활과학) • 경영대학(통합단과대학, 1개 학부, 2개 전공, 85명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융보험학부(85) : 단과대학 소속변경(산업 → 경영) • 어문대학(1개 학부, 2개 전공 및 6개 학과, 270명) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 250명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(50), 패션디자인학과(40), 섬유디자인학과(40), 실내디자인학과(40) ▶ 세라믹디자인학과(40), 산업디자인학과(40) : 학과제 전환 • 예술대학(2개 학부, 5개 전공 및 2개 학과, 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부(110), 연극학과(50) : 변동없음 ▶ 공연영상미술학부(50) : 전공 명칭변경(공연·영상무대디자인 → 무대디자인, 무대의상 → 대의상·분장) ▶ 문화예술경영학과(20) : 변동없음 • 공과대학 (7개 학과, 270명) : 변동없음
2011. 4. 28	미국 Angelo State University 학술교류 협정체결
2011. 5. 12	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠산업 진흥 연구센터(서울캠퍼스 특정연구기관) • 리빙디자인아트연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2011. 5. 14	미국 University of Nebraska at Kearney 학술교류 협정체결
2011. 6. 23	미국 University of Illinois Springfield 학술교류 협정체결
2011. 7. 4	중국 Kede College of Capital Normal University 학술교류 협정체결
2011. 8. 2	미국 LeTourneau University 학술교류 협정체결
2011. 9. 1	남수단 University of Juba 학술교류 협정체결
2011. 9. 20	제9대 총장 강태범 박사 취임
2011. 10. 21	2012 대학 학생정원 조정(1차 : 서울캠퍼스 전공 폐지) <ul style="list-style-type: none"> • 전공 폐지 : 경영학부 국제회계·재무전공
2011. 10. 21	2012 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 34개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 71명> : 박사과정 정원 조정(53명)

시 기	주 요 내 용
	→ 71명) • 학과 신설 ▶ 에너지그리드학과(석사/박사) ▶ 문화예술경영학과(박사) • 학과 명칭변경 ▶ 국어국문학과(석사/박사) → 국어교육학과(석사/박사)
2011. 10. 21	2012 특수대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 17개 학과, 43개 전공, 입학정원 347명> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 15개 전공, 입학정원 120명> : 변동없음 ▶ 학과 명칭변경 □ 디지털이미지학과(석사) → 사진영상미디어학과(석사) □ 문화경영학과(석사) → 문화예술경영학과(석사) ▶ 전공 명칭변경 □ 커머셜이미징전공 → 커머셜포토포그라피전공 □ 무대의상전공 → 무대의상분장전공 □ 조명전공 → 무대조명·음향전공 ▶ 전공 신설 : 공연예술경영전공, 시각예술경영전공, 문화정책전공 ▶ 전공 폐지 : 문화예술경영전공 • 디자인대학원 <총 4개 학과, 9개 전공, 입학정원 40명> : 정원 조정(50명 → 40명) ▶ 전공 신설 : 패션뷰티디자인전공 • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 47명> : 정원 조정(50명 → 47명) • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 35명> : 정원 조정(40명 → 35명)
2011. 11.	상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2015R] 수립
2011. 11. 1	행정조직 개편 및 신설 • 직속기관 ▶ 기획처 □ 기획팀(서울) → 기획예산팀(신설), 평가팀(신설), 기획팀(천안) □ 대외협력처 : 대외홍보팀(서울) → 대외협력팀(신설), 홍보팀(신설) □ 대외홍보팀(천안) → 대외협력팀(신설), 홍보팀(신설) □ 정보통신처(신설) : 전산개발팀, 정보서비스팀(서울, 천안)(신설), 사이버교육센터 • 서울캠퍼스 연구처(신설) • 천안캠퍼스 연구처(신설) • 부속기관 : 상명대천수련원(천안캠퍼스)(신설)
2011. 11. 2	중국 Jilin Animation Institute 학술교류 협정체결
2011. 12. 12	행정부서 신설 • 서울캠퍼스 : 학생처 장학지원팀 • 천안캠퍼스 : 학생처 장학지원팀
2011. 12. 14	2012 대학원 학생정원 조정 (1차 : 일반대학원 석사/박사과정 학과 신설) • 계약학과 신설 : 경영학과(20)(석사/박사)

시 기	주 요 내 용
2012. 1. 2	미국 Saint Martin's University 학술교류 협정체결
2012. 1. 4	2012 대학 학생정원 조정(2차 : 천안캠퍼스 학과 신설) • 계약학과 신설 : 환경조경학과(40명), 간호학과(20명)
2012. 1. 20	2012 대학 학생정원 조정(3차 : 서울캠퍼스 학과 신설) • 계약학과 신설 : 외식유통경영학과(40명)
2012. 1. 27	2012 대학원 학생정원 조정(2차 : 특수대학원 통합 및 명칭변경) • 대학원 통합 및 명칭변경 ▶ 문화예술대학원, 디자인대학원 → 예술디자인대학원 <총 11개 학과, 26개 전공, 입학정원 160명> ▶ 재테크경영대학원 → 경영대학원
2012. 2. 1	행정조직 개편 및 신설 • 직속기관 ▶ 기획처 □ 기획팀(천안) → 기획예산팀(신설), 평가팀(신설) □ 대외홍보처 → 대외협력처(서울/천안) □ 국제학생지원팀(서울/천안)(신설) • 서울캠퍼스 ▶ 연구처, 산학협력단 → 산학연구처/산학협력단(통합) ▶ 연구진흥팀 → 산학연구기획팀(신설), 산학연구지원팀(신설) ▶ 중앙기기센터(자연과학대학 → 산학연구처/산학협력단) ▶ 입학처 → 입학홍보처(명칭변경) ▶ 입학관리팀, 홍보팀 → 입학홍보팀(통합) ▶ 정보통신처(직속기관 → 캠퍼스) • 서울캠퍼스 부속기관 ▶ 신문방송국(학생처 → 부속기관) ▶ 사이버교육센터(정보통신처 → 부속기관) ▶ 상명제주수련원(폐지) • 서울캠퍼스 부설기관 ▶ 한국언어문화교육원 → 국제언어문화교육원(명칭변경) • 천안캠퍼스 ▶ 교무팀 : 외국어교육원(폐지) ▶ 연구처, 산학협력단 → 산학연구처/산학협력단(통합) ▶ 연구진흥팀 → 산학연구기획팀(신설), 산학연구지원팀(신설) ▶ 중앙기기센터(자연과학대학 → 산학연구처/산학협력단) ▶ 입학처 → 입학홍보처(명칭변경) ▶ 입학관리팀, 홍보팀 → 입학홍보팀(통합) ▶ 사무처 → 총무처(명칭변경) ▶ 총무회계팀 → 총무인사팀(신설), 재무회계팀(신설) ▶ 관리팀 → 시설관리팀(신설), 구매관재팀(신설) ▶ 정보통신처(직속기관 → 캠퍼스) ▶ 정보서비스팀(신설) • 천안캠퍼스 부속기관 ▶ 신문방송국(신설) ▶ 사이버교육센터(정보통신처 → 부속기관)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 상명수련원(신설) • 천안캠퍼스 부설기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국제언어문화교육원(신설)
2012. 2. 4	부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 인터미디어연구소(서울캠퍼스 특정연구기관)
2012. 2. 14	행정조직 개편 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 : 교수·학습지원센터 → 교원양성지원센터(명칭변경) ▶ 학생처 : 학생생활관(신설) <ul style="list-style-type: none"> 성폭력상담소 → 성폭력상담센터(명칭변경) ▶ 총무처 : 검수관(폐지) <ul style="list-style-type: none"> 보건건강관리센터(부속기관 → 총무처) • 서울캠퍼스 학부 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공학교육혁신센터(부설기관 → 소프트웨어대학) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 : 교수·학습지원센터 → 교원양성지원센터(명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> 교육개발센터(신설) ▶ 학생처 : 학생기숙사 → 학생생활관(명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> 성폭력상담소 → 성폭력상담센터(명칭변경) ▶ 총무처 : 검수관(폐지) <ul style="list-style-type: none"> 건건강관리센터(부속기관 → 총무처) • 천안캠퍼스 학부 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공학교육혁신센터(부설기관 → 공과대학)
2012. 3. 21	서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 교육개발센터 → 교수학습개발센터
2012. 3. 26	천안캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 교육개발센터 → 교수학습개발센터 천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 학생처 창업교육센터, 교무처 현장실습지원센터
2012. 4. 3	서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명가족아동상담센터
2012. 4. 9	미국 Eastern Illinois University 학술교류 협정체결
2012. 4. 13	2013 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 34개 학과, 7개 전공, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 융복합특성화대학 : 단과대학 폐지 • 인문사회과학대학(7개 학과, 240명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 법학과(30), 행정학과(50) : 학부 분리 학과제 전환(공공관리학부 → 법학과, 행정학과) ▶ 지적재산권학과(25) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 인문사회과학대학) <ul style="list-style-type: none"> 학과 명칭변경(저작권보호학과 → 지적재산권학과)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 사범대학(6개 학과, 240명) : 변동없음 • 경영대학(3개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 변동없음 ▶ 경영학과(95) : 학과제 전환(경영학부 경영학전공 → 경영학과) • 생활과학대학 : 단과대학 폐지 • 자연과학대학 : 단과대학 신설(8개 학과, 295명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학) ▶ 생명과학과(40) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학) 학과 명칭변경(그린생명과학과 → 생명과학과) ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 자연과학대학) ▶ 공업화학과(40), 에너지그리드학과(30) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학) ▶ 스포츠건강과학과(40) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 자연과학대학) • 소프트웨어대학(3개 학과, 2개 전공, 180명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 정보보안전공(90) : 학부(과) 통합(컴퓨터과학부, 해킹방어학과), 학과제 전환(컴퓨터과학부 → 컴퓨터과학과)전공 신설(컴퓨터과학전공, 정보보안전공) ▶ 디지털미디어학과(70) : 학과제 전환(디지털미디어학부 → 디지털미디어학과) ▶ 게임학과(20) : 학과 명칭변경(게임모바일콘텐츠학과 → 게임학과), 계열 변경(공학 → 자연) ▶ 조형·예술대학(3개 학과, 120명) : 단과대학 명칭변경(예술·조형대학 → 조형·예술대학) ▶ 조형예술학과 한국화전공, 서양화전공, 조소전공(40) : 전공 신설 ▶ 생활예술학과 가구아트전공, 섬유아트전공(40) : 학과 명칭변경(실용예술학과 → 생활예술학과), 전공 신설 ▶ 무용예술학과(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 110명) : 변동없음
2012. 4. 13	베트남 Can Tho University 학술교류 협정체결
2012. 4. 25	<p>2013 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 2개 학과(5개 전공), 33개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(25) 폐지 • 어문대학[1개 학과(2개 전공), 6개 학과, 285명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 영어영문학과(60) : 영어영문학전공, 통·번역학전공, 학과제 전환(영어영문학부 → 영어영문학과) ▶ 프랑스어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) ▶ 독일어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) ▶ 러시아어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) • 경영대학, 융복합특성화대학, 생활과학대학 : 단과대학 폐지 • 디자인대학(6개 학과, 235명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과 : 정원조정(50명 → 40명) ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(40명 → 35명) ▶ 텍스타일디자인학과(40) : 학과명 변경(섬유디자인학과 → 텍스타일디자인학과) ▶ 실내디자인학과(40), 세라믹디자인학과(40), 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학과(3개 전공), 7개 학과, 305명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과(60), 영화영상학과(50) : 학부 분리 학과제 전환(영상학부 → 사진영상미디어학과, 영화영상학과) ▶ 연극학과(50) : 변동없음

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 공연영상미술학과(50) <ul style="list-style-type: none"> □ 무대디자인전공, 무대의상·분장전공, 무대조명·음향전공 □ 학과제 전환(공연영상미술학부 → 공연영상미술학과) ▶ 만화학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 만화학과) □ 정원조정(70명 → 30명) ▶ 애니메이션학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 애니메이션학과) □ 정원조정(70명 → 20명) ▶ 디지털콘텐츠학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 디지털콘텐츠학과) □ 정원조정(70명 → 20명) ▶ 문화예술경영학과 : 정원조정(20명 → 25명) • 산업대학 : 단과대학 신설(7개 학과, 340명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과(45) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(경영대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(금융보험학부 → 리스크관리·보험학과) ▶ 증권금융학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(경영대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(금융보험학부 → 증권금융학과) □ 학과명 변경(금융경영전공 → 증권금융학과) □ 정원조정(40명 → 45명) ▶ 식물식품공학과(45) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 산업대학) ▶ 환경조경학과(45) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 산업대학) ▶ 간호학과(50) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) ▶ 스포츠산업학과(60) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(스포츠학부 → 스포츠산업학과) ▶ 사회체육학과(50) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(스포츠학부 → 사회체육학과) • 공과대학(7개 학과, 285명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 정보통신공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 경영공학과(40), 의생명공학과(30), 건설시스템공학과(40), 환경공학과(40) : 변동없음
2012. 5. 16	서울캠퍼스 행정조직 신설 • 부속기관 상명대학교 원격평생교육원
2012. 5. 23	미국 Colorado State University-Pueblo 학술교류 협정체결
2012. 6. 8	미국 Olivet University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2012. 7. 10	호주 University of Adelaide 학술교류 협정체결
2012. 7. 18	키르기스스탄 J.Balasagyn Kyrgyz National University 학술교류 협정체결
2012. 7. 18	키르기스스탄 Kyrgyz-Russian Slavic University 학술교류 협정체결
2012. 7. 19	키르기스스탄 Bishkek Humanities University 학술교류 협정체결
2012. 7. 21	키르기스스탄 Kyrgyz-Korean College 학술교류 협정체결
2012. 7. 23	영국 University of East Anglia London 학술교류 협정체결
2012. 7. 23	조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 교양대학, 교양대학교학팀 • 천안캠퍼스 : 교양대학, 교양대학교학팀, 산학연구처/산학협력단 창업보육센터
2012. 8. 28	행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 대외협력처 외국인유학생상담센터, 학생처 사회봉사센터 • 천안캠퍼스 : 학생처 사회봉사센터
2012. 9. 1	행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 부속기관 상명대학교 원격평생교육원
2012. 9. 27	2013 일반대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 34개 학과, 입학정원 177명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 111명> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 정원 조정(130명 → 177명) • 박사과정 정원 조정(71명 → 111명)
2012. 9. 27	2013 특수대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 17개 학과, 43개 전공, 입학정원 260명> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 정원 조정(105명 → 80명) • 예술디자인대학원 <총 11개 학과, 26개 전공, 입학정원 100명> : 정원 조정(160명 → 100명) • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 정원조정(47명 → 50명) • 경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 30명> : 정원 조정(35명 → 30명)
2012. 9. 28	행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상명가족아동상담센터 → 상명가족아동상담교육센터 ▶ 학군단 → 기타기관 학생군사교육단
2012. 10. 10	행정조직명 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 학군단 → 기타기관 학생군사교육단
2012. 10. 11	행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터
2012. 10. 18	몽골 Huree University of Information and Communication Technology 학술교류 협정체결
2012. 10. 30	행정조직 신설

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 일반대학원교학팀
2012. 10. 31	<p>2013 일반대학원 학생정원 조정(2차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 28개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 26개 학과, 입학정원 106명> • 석사과정 정원 조정 (177명 → 107명) • 박사과정 정원 조정 (111명 → 106명) • 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경자원학과(석사/박사) ▶ 컴퓨터·정보·통신공학과(석사/박사) ▶ 경영공학과(석사/박사) ▶ 바이오환경기반공학과(석사/박사) ▶ 시설공학과(석사/박사) ▶ 사회체육학과(석사) ▶ 문화예술경영학과(박사) • 천안캠퍼스(신설) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 입학정원 70명/박사 : 입학정원 5명>
2012. 10. 31	<p>2013 특수대학원 학생정원 조정(2차)</p> <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 7개 학과, 20개 전공, 입학정원 260명> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 예술디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학정원 폐지(100명 → 0명) ▶ 소속변경 : 뮤직테크놀로지학과(석사)(예술디자인대학원 → 문화기술대학원) • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 정원 조정(30명 → 40명) • 문화기술대학원 <총 1개 학과 3개 전공, 입학정원 90명> : 대학원 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 소속변경 : 뮤직테크놀로지학과(석사)(예술디자인대학원 → 문화기술대학원)
2012. 11. 6	<p>2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(3차)</p> <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 28개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 26개 학과, 입학정원 106명> • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술학과(석사) → 조형예술학과(석사)
2012. 11. 6	<p>2013 특수대학원 학생정원 조정(3차)</p> <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 12개 학과, 23개 전공, 입학정원 260명> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 사회복지학과(석사) • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 미디어경영학과(석사) • 문화기술대학원 <총 4개 학과 6개 전공, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 창의콘텐츠학과(석사), 창의예술공학과(석사), 공연예술경영학과(석사)
2012. 11. 16	<p>2013 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 통번역·테솔학과(석사), 금융보험학과(석사/박사), 식물식품공학과(석사), 환경조경학과(석사),

시 기	주 요 내 용
	환경자원학과(박사), 컴퓨터시스템공학과(석사), 컴퓨터소프트웨어공학과(석사), 정보통신공학과(석사/박사), 경영공학과(석사/박사), 의생명공학과(석사), 건설시스템공학과(석사), 환경공학과(석사), 건설·환경·의생명공학과(박사), 사진영상미디어학과(석사), 영화영상학과(석사), 연극학과(석사), 공연영상미술학과(석사), 만화애니메이션학과(석사/박사), 시각디자인학과(석사), 패션디자인학과(석사), 텍스타일디자인학과(석사), 실내디자인학과(석사), 세라믹디자인학과(석사), 산업디자인학과(석사), 디자인학과(박사), 스포츠산업학과(석사/박사)
2012. 11. 19	2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(4차) <석사 : 총 30개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 28개 학과, 입학정원 106명> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 융합생태환경공학과(석사/박사) (계약학과 병행) ▶ 디지털이미지학과(석사) ▶ 조형예술학과(박사) • 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 융합생태환경공학과(재교육형)(20명)(석사/박사) • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형·예술디자인학과(박사) → 실용예술학과(박사)
2012. 11. 20	중국 Beijing Institute of Technology, Zhuhai 학술교류 협정체결
2012. 11. 30	중국 Shanghai Zhuangyuan Wenhua Yishu Sheji Xueyuan 학술교류 협정체결
2012. 11. 30	행정조직 신설 • 천안캠퍼스 : 창업지원단 행정조직 소속변경 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산학연구처 창업보육센터 → 창업지원단 창업보육센터 ▶ 학생처 창업교육센터 → 창업지원단 창업교육센터 ▶ 교무처 현장실습지원센터 → 창업지원단 현장실습지원센터
2012. 12. 10	2013 대학 학생정원 조정(2차 : 서울캠퍼스 학과 신설) • 계약학과 신설 : 조형예술학부 텍스타일아트전공(10명)
2012. 12. 21	2013 천안캠퍼스 일반대학원 계약학과 신설 • 환경조경학과(재교육형)(20명)(석사) • 환경자원학과(재교육형)(20명)(박사)
2013. 1. 2	2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(5차) <석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 29개 학과, 입학정원 106명> • 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지식보안경영학과(채용조건형)(10명)(석사) ▶ 지식보안경영학과(재교육형)(20명)(석사/박사)
2013. 1. 4	행정조직 신설 • 천안캠퍼스 : 대외협력처 외국인유학생취업진로팀
2013. 2. 4	일본 Ryukoku University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2013. 2. 12	행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대외협력처 외국인유학생취업진로팀, 건설개발본부 건설개발팀 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학홍보처 입학홍보팀, 입학사정관팀 → 입학처 입학팀, 입학사정관팀, 홍보처 홍보팀 ▶ 총무처 총무인사팀, 재무회계팀, 보건건강관리센터 ▶ 관리처 시설관리팀, 구매관재팀 → 총무처 총무인사팀, 재무회계팀, 시설관리팀, 구매관재팀, 보건건강관리센터
2013. 2. 19	대전수련원 별관(지상 3층, 190평) 준공
2013. 2. 28	행정조직 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 입학홍보처 입학홍보팀, 입학사정관팀 → 입학처 입학팀, 입학사정관팀 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 : 홍보실 홍보팀
2013. 3. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 홍보처 홍보팀 → 직속기관 홍보실 홍보팀
2013. 3. 6	독일 University Of Leipzig 학술교류 협정체결
2013. 3. 7	행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 부속기관 계당기념관
2013. 4. 2	미국 IOWA STATE UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2013. 4. 10	중국 Xi'an Eurasia University 학술교류 협정체결
2013. 4. 25	2014 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 35개 학과, 7개 전공, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 학과, 278명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 법학과 : 정원 조정(30 → 28) ▶ 행정학과(50), 지적재산권학과(25) : 변동없음 ▶ 군사학과(40) : 학과 신설 • 사범대학(6개 학과, 228명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50) : 변동없음 ▶ 영어교육과 : 정원 조정(50 → 45) ▶ 불어교육과 : 정원 조정(30 → 27) ▶ 일어교육과(40), 교육학과(30) : 변동없음 ▶ 수학교육과 : 정원 조정(40 → 36) • 경영대학(3개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60), 경영학과(95) : 변동없음 • 자연과학대학(8개 학과, 290명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 의류학과 : 정원 조정(35 → 32) ▶ 외식영양학과(35) : 변동없음

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 소비자주거학과 : 정원 조정(35 → 32) ▶ 공업화학(40), 에너지그리드학과(30), 스포츠건강과학(40) : 변동없음 • 소프트웨어대학(3개 학과, 2개 전공, 174명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 정보보안전공 : 정원 조정(90 → 84) ▶ 미디어소프트웨어학과(70) : 명칭변경(구.디지털미디어학과) ▶ 게임학과(20) : 변동없음 • 조형·예술대학(3개 학과, 117명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과 한국화전공, 서양화전공, 조소전공 : 정원 조정(40 → 37) ▶ 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40) : 명칭변경(구.가구조형전공, 텍스타일아트전공) ▶ 무용예술학과(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 98명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과 : 정원 조정(25 → 22) ▶ 성악과 : 정원 조정(25 → 23) ▶ 뉴미디어작곡과 : 정원 조정(25 → 22) ▶ 관현악과 : 정원 조정(35 → 21)
2013. 4. 26	<p>2014 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 2개 학과(5개 전공), 34개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학[1개 학과(2개 전공), 6개 학과, 278명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 영어영문학과 : 정원 조정(60 → 57) ▶ 프랑스어문학과 : 정원 조정(35 → 33) ▶ 독일어문학과(35) : 변동없음 ▶ 러시아어문학과 : 정원 조정(35 → 33) • 디자인대학(6개 학과, 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과 : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원 조정(35 → 34) ▶ 텍스타일디자인학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 실내디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학과(3개 전공), 7개 학과, 290명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원 조정(60 → 56) ▶ 영화영상학과 : 정원 조정(50 → 47) ▶ 연극학과 : 정원 조정(50 → 46) ▶ 공연영상미술학과 : 정원 조정(50 → 47) ▶ 만화학과 : 정원 조정(30 → 29) ▶ 애니메이션학과(20), 디지털콘텐츠학과(20), 문화예술경영학과(25) : 변동없음 • 산업대학(7개 학과, 336명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과(45), 증권금융학과(45), 식물식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(50), 스포츠 산업학과(60) : 변동없음 ▶ 사회체육학과 : 정원 조정(50 → 46) • 공과대학(7개 학과, 316명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과 : 정원 조정(45 → 42) ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 : 정원 조정(45 → 43) ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 의생명공학과 : 정원 조정(30 → 28) ▶ 건설시스템공학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 환경공학과(40) : 변동없음 ▶ 국방정보공학과(40) : 학과 신설
2013. 5. 13	일본 Kagoshima University 학술교류 협정체결
2013. 5. 13	미국 University of Illinois Urbana-Champaign 학술교류 협정체결
2013. 5. 13	필리핀 De la Salle Araneta University 학술교류 협정체결
2013. 6. 12	2013년 입학사정관 역량강화 지원사업 선정(400,000,000원)
2013. 6. 17	필리핀 Bulacan State University 학술교류 협정체결
2013. 6. 19	미국 Delaware State University 학술교류 협정체결
2013. 6. 25	카자흐스탄 Almaty Technological University 학술교류 협정체결
2013. 6. 27	카자흐스탄 JSC Kazakh Humanities and Law University 학술교류 협정체결
2013. 6. 27	카자흐스탄 LN. Gumilyov Eurasian National University 학술교류 협정체결
2013. 6. 28	중국 Communication University Of China 학술교류 협정체결
2013. 7. 1	<p>천안캠퍼스 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 사이버교육센터 → 교무처 사이버교육센터
2013. 7. 12	케냐 Kenyatta University 학술교류 협정체결
2013. 7. 12	탄자니아 Open University of Tanzania 학술교류 협정체결
2013. 7. 12	인도 Ravenshaw University 학술교류 협정체결
2013. 7. 12	인도 Lovely Professional University 학술교류 협정체결
2013. 7. 12	인도 University of Chitkara 학술교류 협정체결
2013. 8. 5	캄보디아 The Royal University of Agriculture 학술교류 협정체결
2013. 8. 7	베트남 Hanoi University of Industry, Vietnam 학술교류 협정체결
2013. 9. 2	<p>서울캠퍼스 행정조직 폐지</p> <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 건설개발본부 및 산하 건설개발팀 폐지 <p>서울캠퍼스 행정조직명 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 계당기념관 → 계당 배상명 기념관
2013. 9. 3	미국 University of Guam 학술교류 협정체결
2013. 9. 16	미국 University of Missouri-St.Louis 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2013. 9. 20	제10대 총장 구기현 박사 취임
2013. 9. 25	서울캠퍼스 행정조직 신설 • 부속기관 상명제주수련원
2013. 9. 30	2014 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설 및 계약학과 정원 조정 • 기술융복합학과(석사/박사), 기술융복합학과 계약학과(석사/박사) 각 20명
2013. 9. 30	미국 Texas Tech University System 학술교류 협정체결
2013. 10. 10	2014 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설 • 디지털콘텐츠학과(석사)
2013. 10. 15	행정직책 신설 • 직속기관 : 총장실(총장실장) → 총장실(총장실장, 정책실장) 행정조직 신설 • 직속기관 : 발전기금본부 서울캠퍼스 행정조직 개편 • 직속기관 홍보실 홍보팀 → 홍보실 홍보팀 • 직속기관 기획처 기획예산팀, 평가팀 → 기획처 기획예산팀, 평가팀 • 직속기관 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생상담센터 → 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생상담센터 천안캠퍼스 행정조직 개편 • 직속기관 기획처 기획예산팀, 평가팀 → 기획처 기획예산팀, 평가팀 • 직속기관 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀 → 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀 • 직속기관 홍보실 홍보팀 → 입학홍보처 홍보팀 • 입학처 → 입학홍보처
2013. 10. 24	2014 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 32개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 33개 학과, 입학정원 106명> • 학과 신설 ▶ 법학과(석사/박사), 창의콘텐츠학과(박사), 무용학과(박사), 공연예술기획학과(박사) • 학과 명칭변경 ▶ 실용예술학과(석사/박사) → 생활예술학과(석사/박사)
2013. 10. 24	2014 특수대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 12개 학과, 22개 전공, 입학정원 260명> • 교육대학원 <총 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> ▶ 전공 폐지 : 정보·컴퓨터교육전공 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 4개 학과 6개 전공, 입학정원 90명> : 변동없음
2013. 10. 25	미국 Truman State university 학술교류 협정체결
2013. 10. 25	미국 Missouri Southern State University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2013. 11. 6	중국 Shenzhen University 학술교류 협정체결
2013. 11. 7	미국 University of California, Riverside 학술교류 협정체결
2013. 11. 8	베트남 Hong Bang University International 학술교류 협정체결
2013. 11. 15	중국 Capital Normal University 학술교류 협정체결
2013. 11. 15	<p>서울캠퍼스 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 → 산학연구처/산학협력단 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 <p>서울캠퍼스 행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미래창조산학대학, 미래창조산학대학교학팀 <p>서울캠퍼스 단과대학 소속변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 군사학과(인문사회과학대학 → 미래창조산학대학)
2013. 11. 15	필리핀 Cebu Technological University 학술교류 협정체결
2013. 11. 18	<p>천안캠퍼스 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 산학연구처/산학협력단 산학연구기획팀, 산학연구지원팀 → 산학연구처/산학협력단 산학연구팀 • 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 → 산학연구처/산학협력단 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터
2013. 11. 20	<p>2014 특수대학원 학생정원 조정(2차)</p> <p><석사 : 총 12개 학과, 22개 전공, 입학정원 260명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 유초등영어교육전공, 다문화교육전공 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 4개 학과, 6개 전공, 입학정원 90명> : 변동없음
2013. 12. 20	<p>서울캠퍼스 행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교양대학 의사소통센터
2013. 11. 29	캄보디아 Phnom penh International University 학술교류 협정체결
2013. 11. 29	미국 Delaware State University 학술교류 협정체결
2013. 12. 11	인도 Chitkara University 학술교류 협정체결
2013. 12. 23	2013년 외국인 유학생 유치·관리역량 인증 대학(3년) 선정
2013. 12. 27	2013년 대학기관평가인증(5년) 획득
2014. 1. 6	영국 Goldsmith, University of London 학술교류 협정체결
2014. 1. 21	미국 Fairleigh Dickenson University 학술교류 협정체결
2014. 1. 24	서울캠퍼스 행정조직 개편

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 학생처 학생복지팀, 장학지원팀 → 학생처 학생복지팀 • 산학연구처/산학협력단 산학연구기획팀, 산학연구지원팀 → 산학연구처/산학협력단 산학연구팀 • 정보통신처 전산개발팀, 정보서비스팀 → 정보통신처 정보통신팀 • 대학원 대학원교학팀, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원, 특수대학원교학팀 → 대학원, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원 대학원교학팀
2014. 1. 27	천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 학생처 학생복지팀, 장학지원팀 → 학생처 학생복지팀 • 정보통신처 전산개발팀, 정보서비스팀 → 정보통신처 정보통신팀
2014. 2. 1	서울캠퍼스 행정조직 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명대학교 원격평생교육원
2014. 2. 1	서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 의사소통센터 → 의사소통능력개발센터
2014. 2. 3	천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 의사소통능력개발센터
2014. 2. 3	2014 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 106명> <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 뷰티예술경영학과(석사 40명/박사 20명) ▶ 휴먼서비스경영학과(석사 40명/박사 20명)
2014. 2. 3	2014 특수대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 14개 학과, 26개 전공, 입학정원 260명> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 6개 학과 8개 전공, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과(전공) 신설 : 소설창작학과 소설창작전공, 스포츠ICT융합학과 스포츠ICT융합전공
2014. 2. 4	2014 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서비스경영학과(편입학 30명) • 뷰티예술경영학과(편입학 30명) • 휴먼서비스경영학과(신입학 30명, 편입학 30명) • 산업경영학과(신입학 30명, 편입학 30명) • 외식유통경영학과(신입학 40명, 편입학 30명) • 기술경영공학과(신입학 60명, 편입학 30명) • 전기전자제어학과(신입학 60명, 편입학 30명) • 생활예술학과 텍스타일아트전공(편입학 10명)
2014. 2. 5	카자흐스탄 Al-Farabi Kazakh National University 학술교류 협정체결
2014. 2. 12	일본 Shujitsu Educational Institution 학술교류 협정체결
2014. 2. 14	일본 Hokuriku University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2014. 3. 1	서울캠퍼스 행정조직 신설 • 신성장사업개발센터(기획처 소속)
2014. 3. 6	싱가폴 LASALLE COLLEGE OF THE ARTS 학술교류 협정체결
2014. 3. 10	중국 Qilu University of Technology 학술교류 협정체결
2014. 3. 11	미국 CALIFORNIA UNIVERSITY OF MANAGEMENT AND SCIENCES 학술교류 협정체결
2014. 3. 12	중국 Qingdao University of Science & Technology 학술교류 협정체결
2014. 3. 26	태국 ChiangMai University 학술교류 협정체결
2014. 4. 25	2015 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 34개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,392명> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학(7개 학과(2개 전공), 267명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 일본어문학과 : 정원조정(40 → 36) ▶ 중국어문학과(40), 영어영문학과(57)[영어영문학전공, 통·번역학전공] : 변동없음 ▶ 프랑스어문학과 : 정원조정(33 → 28) ▶ 독일어문학과 : 정원조정(35 → 33) ▶ 러시아어문학과(33) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 223명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(34 → 29) ▶ 텍스타일디자인학과(38), 실내디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인학과 : 정원조정(38 → 36) ▶ 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학(7개 학과, 272명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원조정(56 → 50) ▶ 영화영상학과(47) : 변동없음 ▶ 연극학과 : 정원조정(46 → 41) ▶ 공연영상미술학과(무대디자인전공, 무대의상·분장전공, 무대조명·음향전공) : 전공 폐지, 정원조정(47 → 42) ▶ 만화학과(29), 애니메이션학과(20) : 학과통 합(만화·애니메이션학과), 정원조정(49 → 50) ▶ 디지털콘텐츠학과 : 정원조정(20 → 17) ▶ 문화예술경영학과(25) : 변동없음 • 산업대학(7개 학과, 326명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과 : 정원조정(45 → 38) ▶ 금융경영학과(45), 식물식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(50), ▶ 스포츠산업학과(57) : 변동없음 ▶ 사회체육학과 : 정원조정(49 → 46) • 공과대학(7개 학과, 304명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과 : 학과통합(컴퓨터공학과), 정원조정(85 → 75) ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 의생명학과 : 정원조정(28 → 26) ▶ 건설시스템공학과(38), 환경공학과(40), 국방정보공학과(40) : 변동없음

시 기	주 요 내 용
2014. 4. 30	<p>2015 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 30개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,344명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(6개 학과, 241명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 공공인재학과(70) : 학과 통합(구 법학과, 행정학과), 명칭변경, 정원조정(78 → 70) ▶ 한일문화콘텐츠학과: 명칭변경(구 일어교육과), 소속변경(사범대학 → 인문사회과학대학) • 사범대학(4개 학과, 161명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육학과(36) : 변동없음 • 경영대학(3개 학과, 228명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60) : 변동없음 ▶ 글로벌경영학과(73) : 학과통합(구 불어교육학과, 국제통상학과), 정원조정(87 → 73) ▶ 경영학과(95) : 변동없음 • 자연과학대학(7개 학과, 258명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 의류학과 : 정원조정(32 → 30) ▶ 외식영양학과(35), 소비자주거학과(33) : 변동없음 ▶ 공업화학(40), 스포츠건강과학과(40) : 변동없음 • ICT융합대학(5개 학과, 229명) : 단과대학 명칭변경(소프트웨어대학 → ICT융합대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 콘텐츠저작권학과(25) : 단과대학 소속변경(인문사회과학대학 → ICT융합대학), 명칭변경 ▶ 컴퓨터과학과(84) : 전공 폐지(구 컴퓨터과학전공, 정보보안전공) ▶ 미디어소프트웨어학과(70), 게임학과(20) : 변동없음 ▶ 에너지그리드학과(30) : 단과대학 소속변경(자연과학대학 → ICT융합대학) • 문화예술대학(4개 학과, 2개 전공, 187명) : 단과대학 명칭변경(조형예술대학 → 문화예술대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(32) : 전공 폐지(구 한국화전공, 서양화전공, 조소전공), 정원조정(37 → 32) ▶ 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40), 무용예술학과(40) : 변동없음 ▶ 음악학과(75) : 단과대학을 학과로 통합(구 음악대학 피아노학과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과 → 음악학과), 정원조정(98 → 75) • 미래창조산학대학(1개 학과, 40명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 군사학과(40) : 변동없음
2014. 5. 12	핀란드 University of Oulu(EU Consortium) 학술교류 협정체결
2014. 5. 12	에스토니아 Tallinn University(EU Consortium) 학술교류 협정체결
2014. 5. 29	<p>서울캠퍼스 행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창작발전소 왼손(산학연구처/산학협력단 소속), 우편취급국(총무처 소속)
2014. 6. 12	중국 University of Jinan 학술교류 협정체결
2014. 6. 16	2014년 고교교육 정상화 기여대학 지원사업 선정(2014. 7.11 협약/920,000,000원)
2014. 6. 17	<p>천안캠퍼스 행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 우편취급국(총무처 소속)
2014. 6. 23	필리핀 Cebu Doctors' University 학술교류 협정체결
2014. 6. 30	중국 Shanxi Business College 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2014. 7. 1	수도권대학 특성화사업(CKⅡ) 수주(21억7천만원 - 5년 간)
2014. 7. 10	서울캠퍼스 부속기관 폐지 • 상명제주수련원
2014. 7. 17	지방대학특성화사업(CK I) 수주 - (1) • 창조경제 기술융합형 환경생태 인프라 형성을 위한 창의인재 양성 사업단(6,000,000,000원 - 5년 간) • 창조경제를 선도하는 융합형 창의디자인 인재양성 사업단(1,500,000,000원 - 5년 간) • 4C기반 스마트디바이스공학 명품인력(Hidden Champion) 양성 특성화(1,200,000,000원 - 5년간)
2014. 7. 21	천안캠퍼스 행정조직 개편 • 총무처(시설관리팀, 구매관재팀) → 총무처(관리팀)
2014. 7. 30	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 청소년 행복교육연구소(특정연구소)
2014. 8. 1	행정조직 신설 • 서울캠퍼스 ▶ 특성화사업추진기획팀(기획처 소속) 및 특성화사업단 신설(기타기관 소속) • 천안캠퍼스 ▶ 특성화사업추진기획팀 및 특성화사업단 신설(기획처 소속)
2014. 8. 7	상명미래전략연구위원회 신설(서울·천안 통합위원회)
2014. 8. 20	2014 서울캠퍼스 제2학기 대학원 학생정원 조정(4차) • 일반대학원 <박사 : 총 32개 학과, 입학정원 106명, 석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명> ▶ 계약학과 신설 : 컴퓨터과학과(석사 6명, 채용조건형), 서비스경영학과(박사 20명) • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과 → 4개 학과, 입학정원 40명> ▶ 학과 신설 : 보건정책비즈니스학과(석사) • 문화기술대학원 <총 6개 학과, 입학정원 90명> : 변동없음
2014. 8. 21	영국 Nottingham Trent University 학술교류 협정체결
2014. 9. 1	천안캠퍼스 행정조직 신설 • 성인계속교육센터(부속기관), 검수관(총무처 소속)
2014. 9. 1	2014 천안캠퍼스 일반대학원 • 건강·스포츠산업 CEO과정 신설(30명)
2014. 9. 3	미국 Castleton State College 학술교류 협정체결
2014. 9. 11	서울캠퍼스 행정조직 신설 • 검수관(총무처 소속)
2014. 9. 12	중국 Qingdao Binhai University 학술교류 협정체결
2014. 9. 22	서울캠퍼스 부설연구기관 신설

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌융합부동산연구소(특정연구소)
2014. 10. 1	천안캠퍼스 행정조직 신설 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 기업지원센터(산학연구처/산학협력단 소속) • 개편 : 산학연구처/산학협력단 창업지원단(창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터) → 산학연구처/산학협력단 창업지원단(창업보육센터, 창업교육센터), 산학연구처/산학협력단 현장실습지원센터
2014. 10. 15	중국 Communication University of Shanxi 학술교류 협정체결
2014. 10. 22	캄보디아 Mean Chey University 학술교류 협정체결
2014. 10. 23	2015 천안캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 학과(전공) 신설 : 사회체육학과 체육학전공(석사) • 학과(전공) 폐지 : 컴퓨터시스템공학과 컴퓨터시스템공학전공(석사) • 학과(전공) 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 컴퓨터소프트웨어공학전공(석사) → 컴퓨터공학과 컴퓨터공학전공(석사) ▶ 영화영상학과 제작전공/연기전공/이론전공(석사) → 영화영상학과 영화영상학전공(석사) ▶ 연극학과 문화예술교육전공/연극학전공/연기·연출이론전공(석사) → 연극학과 연극학전공(석사) ▶ 만화·애니메이션학과 만화전공/애니메이션전공(석/박사) → 만화·애니메이션학과 만화·애니메이션전공(석/박사)
2014. 10. 31	서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 경영교육혁신센터(경영대학 소속)
2014. 11. 1	천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명교육성과관리원(핵심역량개발진단센터, 비교과역량관리센터)
2014. 11. 5	2015 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 32개 학과 → 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 국방정책학과(석사), 웰스매니지먼트학과(박사), 뮤직테크놀로지학과(박사) ▶ 학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) ▶ 계약학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) ▶ 학과 명칭변경 : 공연예술기획학과(박사) → 공연예술경영학과(박사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 6개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 뷰티예술경영학과(석사), 융합경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 융합생태환경공학과(석사), 스포츠정보기술융합학과(석사) ▶ 학과 폐지 : 스포츠ICT융합학과
2014. 11. 13	미국 Central Washington University 학술교류 협정체결
2014. 12. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신성장사업개발센터 : 기획처 → 총장직속 기관

시 기	주 요 내 용
2014. 12. 10	지방대학특성화사업(CKI) 수주 - (2) • 특성화 우수학과(정보통신공학과) (488,000,000원 - 5년간)
2014. 12. 17	중국 Shanghai University of Sport 학술교류 협정체결
2014. 12. 19	서울캠퍼스 행정조직 개편 • 평생학습사업단 : 미래창조산학대학 → 신성장사업개발센터 • 창업지원단 및 창업보육센터, 창업교육센터 : 산학연구처/산학협력단 → 총장직속 기관
2014. 12. 31	천안캠퍼스 행정조직 폐지 : 공학교육혁신센터
2015. 1. 20	2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설(1차) • 호텔외식경영학과(신입 50명, 편입 50명), 생활예술학과(편입 10명), • 산업경영학과(신입 10명, 편입 20명), 관광서비스경영학과(신입 20명, 편입 20명) • 뷰티예술경영학과(신입 25명, 편입 25명)
2015. 1. 20	캄보디아 BELTEI International University 학술교류 협정체결
2015. 1. 21	캄보디아 Batheay International University 학술교류 협정체결
2015. 1. 22	베트남 Binh Duong University 학술교류 협정체결
2015. 1. 23	베트남 Vietnhat Language and Technology College 학술교류 협정체결
2015. 1. 23	베트남 University of Languages and International Studies-Vietnam National University 학술교류 협정체결
2015. 2.	상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2025] 수립
2015. 2. 9	2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설(2차) • 기술경영공학과(신입 10명), 국방경영과학과(신입 10명, 편입 10명), 중소기업경영학과(신입 10명, 편입 10명), 뮤직테크놀로지학과(신입 20명), 음악예술경영학과(신입 20명, 편입 10명), 미디어콘텐츠경영학과(신입 20명, 편입 10명), 휴먼서비스공공인재학과(신입 20명, 편입 20명)
2015. 2. 9	2015 제1학기 서울캠퍼스 대학원 계약학과 신설 • 일반대학원 : 감성공학과(석사 3명), 지식보안경영학과(석사 10명), 뷰티예술경영학과(박사 6명), 휴먼서비스공공인재학과(박사 5명), 3D프린팅융합학과(박사 5명), 호텔외식경영학과(박사 6명) • 복지상담대학원 : 군상담심리학과(석사 10명) • 경영대학원 : 국방경영과학과(석사 9명), 국방정책학과(석사 10명), 융합경영학과(석사 4명), 휴먼서비스공공인재학과(석사 8명), 뷰티예술경영학과(석사 1명)
2015. 2. 24	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 상명국제개발협력연구소(특정연구소)
2015. 2. 27	서울캠퍼스 미래백년관(지상 5층, 지하 3층, 6,607평 - 주차장동 포함) 준공
2015. 2. 27	2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 조정 • 국방경영과학과(신입 10명) 폐지

시 기	주 요 내 용
2015. 2. 27	2015 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 휴먼서비스공공인재학과(박사 5명) 폐지 • 경영대학원 : 휴먼서비스공공인재학과(석사 5명) 폐지
2015. 2. 28	서울캠퍼스 행정조직 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 예술디자인대학원교학팀
2015. 3. 1	행정조직 신설 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울·천안 통합 관리 : 대외협력부총장 신설 ▶ 천안캠퍼스 : 부속기관 교양교육개발원 • 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 직속기관 발전기금본부(서울·천안) → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) ▶ 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> □ 대외협력처(대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생 상담센터) □ 홍보실 홍보팀 → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) ▶ 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> □ 대외협력처(대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀) □ 입학홍보처 홍보팀 → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) □ 입학홍보처(입학팀, 입학사정관팀) → 입학처(입학팀, 입학사정관팀) □ 부속기관 교양교육개발원 신설 □ 2015학년도 연계전공 설치 • 천안캠퍼스 : 1개 연계전공 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 디자인대학 ▶ 전공명 : SLD연계전공(Smart Living Design) ▶ 주관학과 : 텍스타일디자인학과
2015. 3. 24	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 동북아역사문화연구소(특정연구소)
2015. 3. 25	중국 Tianjin Conservatory of Music 학술교류 협정체결
2015. 3. 30	서울캠퍼스 행정조직 신설 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 대학교육혁신연구원 신설 : 교육혁신연구평가센터, 비교과통합지원센터, 교육혁신위원회 편제 • 교무처 교수학습개발센터(CTL) : 대학교육혁신원으로 산하기관으로 편제
2015. 3. 31	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠ICT융합연구소(특정연구소)
2015. 4. 1	천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 계당인성교육원
2015. 4. 1	중국 Harbin Cambridge University 학술교류 협정체결
2015. 4. 27	미국 UNIVERSITY OF CALIFORNIA SAN DIEGO 학술교류 협정체결
2015. 4. 27	2016 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 30개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,344 → 1,316명>

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(6개 학과, 정원조정 241명 → 233명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(34), 문헌정보학과(32), 가족복지학과(30), 공공인재학과(69), 한일문화콘텐츠학과(33) • 사범대학(4개 학과, 161명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 학과, 228명 → 226명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(59), 글로벌경영학과(73), 경영학과(94) • 자연과학대학(7개 학과, 258명 → 249명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(39), 생명과학과(39), 의류학과(29), 외식영양학과(34), 소비자주거학과(32) ▶ 화공신소재학과(37) : 명칭변경(구 공업화학과) • ICT융합대학(5개 학과, 229명 → 227명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 콘텐츠저작권학과(25), 컴퓨터과학과(83), 미디어소프트웨어학과(69), 게임학과(20), 에너지그리드학과(30) • 문화예술대학(4개 학과, 2개 전공, 187명 → 180명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(28), 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(39), 무용예술학과(39), 음악학과(74) • 미래창조산학대학(1개 학과, 40명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 군사학과(40) <p>2016 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 34개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,334명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학(7개 학과(2개 전공), 243명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 일본어문학과 : 정원조정(36 → 30) ▶ 중국어문학과 : 정원조정(40 → 36) ▶ 영어영문학과(57)[영어영문학전공, 통·번역학전공] : 정원조정(57 → 48) ▶ 프랑스어문학과(28) : 변동없음 ▶ 독일어문학과 : 정원조정(33 → 28) ▶ 러시아어문학과(33) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 221명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(29 → 27) ▶ 텍스타일디자인학과(38), 실내디자인학과(40), 세라믹디자인학과(36), 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학(7개 학과, 251명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원조정(50 → 40) ▶ 영화영상학과 : 정원조정(47 → 40) ▶ 연극학과 : 정원조정(41 → 38) <p>무대미술학과(42) : 학과 명칭변경(공연영상미술학과 → 무대미술학과), 변동없음</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화·애니메이션만화학과(50) : 변동없음 ▶ 디지털콘텐츠학과 : 정원조정(17 → 16) ▶ 문화예술경영학과(25) : 변동없음 <ul style="list-style-type: none"> • 산업대학(7개 학과, 318명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 보험경영학과(38) : 학과 명칭변경(리스크관리·보험학과 → 보험경영학과), 변동없음 ▶ 금융경영학과(45) : 변동없음 ▶ 식물식품공학과 : 정원조정(45 → 40) ▶ 환경조경학과(45), 간호학과(50), 스포츠산업학과(57) : 변동없음

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사회체육학과 : 정원조정(46 → 43) • 공과대학(7개 학과, 301명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터공학과(75) : 변동없음 ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 의생명공학과 : 정원조정(26 → 23) ▶ 건설시스템공학과(38), 환경공학과(40), 국방정보공학과(40) : 변동없음
2015. 4. 28	일본 Shoin University 학술교류 협정체결
2015. 5. 6	카자흐스탄 Caspian University 학술교류 협정체결
2015. 5. 14	중국 Qingdao Hengxing University of Science and Technology 학술교류 협정체결
2015. 5. 19	미국 KENT STATE UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2015. 5. 20	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 글로벌문화예술교육연구소(특정연구소)
2015. 5. 23	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 크리에이티브 콘텐츠 랩 연구소(특정연구소)
2015. 5. 27	독일 Cologne University of Applied Sciences 학술교류 협정체결
2015. 6. 9	중국 Yunnan Arts Institute 학술교류 협정체결
2015. 6. 23	중국 Xi'an International University 학술교류 협정체결
2015. 6. 24	중국 Heilongjiang International University 학술교류 협정체결
2015. 7. 10	르완다 University of Rwanda 학술교류 협정체결
2015. 7. 21	중국 Xi'an University Of Science And Technology High-Tech College 학술교류 협정체결
2015. 7. 21	2015 서울캠퍼스 제2학기 대학원 계약학과 신설(1차) • 일반대학원 : 감성공학과(박사 3명)
2015. 7. 23	학부교육 선도대학 육성사업(ACE) 수주(연간 약 18억) - 4년 간
2015. 7. 24	천안캠퍼스 평생교육대학 신설 • 환경경조경학과(계약학과), 간호학과(의료인력), 산업공학과(계약학과), 성인계속교육센터, 평생교육원이 평생교육대학 산하로 변경
2015. 7. 28	터키 Izmir University of Economics 학술교류 협정체결
2015. 7. 30	인도네시아 International Women University 학술교류 협정체결
2015. 8. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 • ACE사업혁신추진팀 신설 : 대학혁신연구원 산하조직 • 총무처 시설관리팀과 구매관재팀 통합 : 관리팀 신설 • 명칭변경

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 신성장사업개발센터(직속기관) → 신성장사업본부(직속기관) ▶ 발전기금본부(대외협력부총장 산하) → 대외교류본부(대외협력부총장 산하) ▶ 천안캠퍼스 행정조직 개편 : 발전기금본부 → 대외교류본부
2015. 8. 19	2015 서울캠퍼스 제2학기 대학원 계약학과 신설(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 지식보안경영학과(석사 1명) • 경영대학원 : 뷰티예술경영학과(석사 3명), 프랜차이즈비즈니스학과(석사 6명)
2015. 8. 28	2015 서울캠퍼스 제2학기 일반대학원 계약학과 신설(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 생활환경학과(박사 3명)
2015. 9. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 직속기관 청년고용⁺본부 • 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생처 취업진로팀 → 청년고용⁺본부 산하 취업경력센터 ▶ 대학교육혁신연구원 → 대학교육혁신원 • 소속변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산학연구처 현장실습지원센터 → 청년고용⁺본부 산하기관으로 편제 ▶ 직속기관 창업지원단 → 청년고용⁺본부 산하기관으로 편제
2015. 9. 15	중국 Guangxi Arts University 학술교류 협정체결
2015. 9. 20	제11대 총장 구기현 박사 취임
2015. 10. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교양대학 → 기초교양대학 ▶ 직속기관 청년고용⁺본부 → 직속기관 대학창조일자리본부 ▶ 부속기관 상명가족아동상담교육센터 → 부속기관 상명가족상담교육센터 • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기초교육센터 : 기초교양대학 산하기관 ▶ 상명나눔교육센터 : 산학협력단 산하기관
2015. 10. 5	대학일자리센터 사업선정(1억 3천만원)
2015. 10. 6	카자흐스탄 AI-FARABI KAZAKH NATIONAL UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2015. 10. 8	2016 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과 → 32개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과 → 28개 학과, 입학정원 107명> ▶ 학과 신설 : 화공신소재학과(석,박사), 외식영양학과(박사), 글로벌생활환경학과(석,박사) ▶ 학과 폐지 : 사학과(석,박사), 일어일문학과(석,박사), 법학과(석,박사), 공업화학과(석,박사), 생활환경학과(석,박사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공 → 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 유초등영어교육전공(석사), 다문화교육전공(석사) • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 5개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 미디어경영학과(석사)

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 보건정책비즈니스학과(석사) → 보건서비스경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 8개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 안전과학과(석사) ▶ 학과 폐지 : 창의예술공학과(석사)
2015. 11. 1	천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 상명교육성과관리원(핵심역량개발진단센터/비교과역량관리센터) → 대학교육혁신원(교육혁신연구평가센터/교수학습개발센터/비교과통합지원센터/ACE사업혁신추진팀)
2015. 11. 13	서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 정보커뮤니케이션 연구소(특정연구소)
2015. 11. 30	서울캠퍼스 기타기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 상명행복어린이집
2015. 12. 1	서울-천안캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 학생처 성폭력상담센터 → 학생처 양성평등센터
2015. 12. 10	일본 Kobe Gakuin University 학술교류 협정체결
2015. 12. 21	서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명가족상담교육센터 → 부속기관 • 상명가족아동상담교육센터
2015. 12. 22	대만 Kazan Federal University, Russian Federation 학술교류 협정체결
2015. 12. 24	천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 20명, 편입 5명), 금융보험학과(신입 12명, 편입 3명)
2015. 12. 31	러시아 National University of Kaohsiung 학술교류 협정체결
2016. 1. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 소속변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 부총장 산하 산학연구처/산학협력단(산하 편제조직 포함) → 대외협력부총장 산하 산학연구처/산학협력단(산하 편제조직 포함) ▶ 부총장 산하 부설기관 국제언어문화교육원 → 대외협력부총장 산하 부설기관 국제언어문화교육원 ▶ 부총장 산하 부설기관 평생교육원 → 미래창조산학대학 산하기관으로 편제 • 신설 : 미래지식교육센터와 상명대-은평구 평생학습관(평생교육원 산하기관)
2016. 1. 4	천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 본부(천안 부총장 산하) 산학연구처/산학협력단(천안), 산학연구팀, 창업지원단, 중앙기기센터, 현장실습지원센터, 기업지원센터 → 대외협력부총장산하 본부(천안) 산학연구처/산학협력단(천안), 산학연구팀, 창업지원단, 중앙기기센터, 현장실습지원센터, 기업지원센터 • 부설기관(천안 부총장산하) 국제언어문화교육원 → 대외협력부총장산하 부설기관(천안) 국제언어문화교육원
2016. 1. 15	필리핀 Philippine Women's University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2016. 1. 18	천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 20명, 편입 5명), 금융보험학과(신입 12명, 편입 3명)
2016. 1. 25	2016학년도 계약학과 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 120명 → 90명 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경조경학과 : 편입 40 → 편입 20 ▶ 산업공학과 : 신입 40, 편입 40 → 신입 22, 편입 8 ▶ 산업경영학과(신입 20, 편입 5), 금융보험학과(신입 12, 편입 3) : 신설학과
2016. 1. 28	2016 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <박사 : 총 34개 학과 → 32개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과 → 28개 학과, 입학정원 107명> : 변동없음 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공 → 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 3개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 노인복지학과(석사) • 경영대학원 <석사 : 총 5개 학과 → 6개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 사이버보안경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 8개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> : 변동없음
2016. 1. 28	2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 경영학과(박사 1명) • 경영대학원 : 사이버보안경영학과(석사 7명, 채용조건형)
2016. 1. 29	2016 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 기술경영공학과(편입 9명), 뮤직테크놀로지학과(신입 16명), 뷰티예술경영학과(신입 18명, 편입 18명), 생활예술학과(편입 13명), 중소기업경영학과(신입 7명), 관광서비스경영학과(신입 21명, 편입 22명), 호텔외식경영학과(신입 19명, 편입 35명), 국방경영학과(편입 12명), 사진영상콘텐츠학과(신입 17명), 산업경영학과(신입 20명, 편입 20명), 웨딩비즈니스학과(신입 17명), 웨딩산업학과(편입 22명)
2016. 1. 29	2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 감성공학과(박사 1명), 뷰티예술경영학과(박사 3명), 기술경영공학과(석사 7명), 웨딩비즈니스학과(석사 4명, 박사 6명), 푸드코디네이터학과(박사 5명), 호텔외식경영학과(석사 7명) • 복지상담대학원 : 군상담심리학과(석사 10명) • 경영대학원 : 국방경영학과(석사 10명), 국방정책학과(석사 10명), 뷰티예술경영학과(석사 4명), 푸드코디네이터학과(석사 3명), 사이버보안경영학과(석사 1명)
2016. 2. 3	중국 Bohai University 학술교류 협정체결
2016. 2. 5	2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 경영대학원 푸드코디네이터학과(석사 3명) → 일반대학원 푸드코디네이터학과(석사 3명)
2016. 2. 5	2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 모바일소프트웨어학과(석사 12명, 채용조건형)
2016. 2. 26	2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 경영대학원 학과 폐지 : 뷰티예술경영학과(석사 4명), 사이버보안경영학과(석사 1명)

시 기	주 요 내 용
	2016학년도 연계전공 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 5개 연계전공 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이매지니어링연계전공(주관학과 : 프랑스어문학과), ▶ 환경생태융합디자인공학연계전공(주관학과 : 환경조경학과) ▶ 벤처창업연계전공(주관학과 : 금융경영학과) ▶ 빅데이터연계전공(주관학과 : 컴퓨터공학과) ▶ 3D프린팅콘텐츠연계전공(주관학과 : 컴퓨터공학과)
2016. 3.	대학일자리센터 사업선정(5억원)
2016. 3. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 부총장 산하 미래창조산학대학 → 총장 직속 미래창조산학대학 • 미래창조산학대학 학위과정부 신설 • 신성장사업본부 평생학습단 → 미래창조산학대학 학위과정에 편제
2016. 3. 7	중국 China University of Geosciences(Wuhan) 학술교류 협정체결
2016. 3. 14	미국 University of South Dakota 학술교류 협정체결
2016. 3. 14	중국 Hang Seng Management College 학술교류 협정체결
2016. 3. 30	2017 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 30개 모집단위(5개 학부, 25개 학과), 입학정원 1,316 → 1,302명> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 모집단위, 정원 287명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부 : 역사콘텐츠학과(38), 지적재산권학과(26), 문헌정보학과(30), 한일문화콘텐츠학과(27), 공간환경학부(44), 공공인재학부(55), 가족복지학과(33), 국가안보학과(34) • 사범대학(4개 모집단위, 정원 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 모집단위, 정원 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77) • 미래융합공학대학(8개 모집단위, 정원 381명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능정보공학부 : 휴먼지능정보공학과(75), ▶ 전기전자컴퓨터학부 : 전기공학과(32), 전자공학과(32), 컴퓨터과학과(105) ▶ 생명화학공학부 : 생명공학과(39), 화학에너지공학과(39), 화공신소재학과(39), 게임학과(20) • 예술·문화산업대학(7개 모집단위, 정원 244명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식영양·의류학부 : 외식영양학과(34), 의류학과(26) ▶ 스포츠·무용학부 : 스포츠건강관리학과(33), 무용예술학과(31) ▶ 미술학부 : 조형예술학과(22), 생활예술학과(39) ▶ 음악학부(59)
2016. 4. 25	일본 JKansai University of International Studies 학술교류 협정체결
2016. 4. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 공교육혁신센터 편제변경 : ICT융합단과대학 → 산학연구처/산학협력단 • 공교육혁신센터 명칭변경 : 공교육혁신센터 → 교육산학혁신센터 • 교육산학혁신센터 산하 조직 신설 : 공학교육지원실, 캡스톤교육지원실

시 기	주 요 내 용
2016. 4. 26	중국 Guiyang University 학술교류 협정체결
2016. 4. 28	미국 Northwest Missouri State University 학술교류 협정체결
2016. 5. 2	서울캠퍼스 행정조직 개편 • 입학처 산하 조직 신설 : 공교육지원센터
2016. 5. 3	산업연계교육활성화선도대학사업(PRIME) 수주(15,780,000,000원 - 3년 간)
2016. 5. 10	<p>2017 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 3개 학부, 21개 학과, 13개 전공, 입학정원 1,305명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(6개 전공), 1개 학과 180명] : 단과대학 명칭변경(어문대학 → 글로벌인문학부대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌지역학부(148) : 학부 신설 및 전공 세분화(일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공) ▶ 한국어문화학과(32) : 학과 신설디자인대학[1개 학부(4개 전공), 2개 학과, 194명] ▶ 디자인학부(114) : 학부 신설 및 전공 세분화(시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공) ▶ 텍스타일디자인학과(40) : 정원조정(38 → 40) • 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학부(3개 전공), 3개 학과, 212명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공연영상문화예술학부 : 학부 신설 및 전공 세분화(영화영상전공, 연극전공, 문화예술경영전공) ▶ 영화영상전공(30) : 정원조정(40 → 30), 학부제 전환 (영화영상학과 → 공연영상문화예술학부 영화영상전공) ▶ 연극전공(23) : 정원조정(38 → 23), 학부제 전환 (연극학과 → 공연영상문화예술학부 연극학과) ▶ 문화예술경영전공(22) : 정원조정(25 → 22), 학부제 전환 (문화예술경영학과 → 공연영상문화예술학부 문화예술경영전공) ▶ 사진영상콘텐츠학과(50) : 학과 통합(구, 사진영상미디어학과, 디지털콘텐츠학과), 명칭변경, 정원조정(사진영상미디어학과 40, 디지털콘텐츠학과 16 → 사진영상콘텐츠학과 50) ▶ 무대미술학과(42) : 변동없음 ▶ 만화·애니메이션만화학과(45) : 정원조정(50 → 45) • 융합기술대학(6개 학과, 281명) : 단과대학 명칭변경(산업대학 → 융합기술대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌금융경영학과(66) : 학과통합(구, 보험경영학과, 금융경영학과 → 글로벌금융경영학과), 명칭변경, 정원조정(보험경영학과 38, 금융경영학과 45 → 글로벌금융경영학과 66) ▶ 식물식품공학과(40), 환경조경학과(45), 간호학과(50) : 변동없음 ▶ 스포츠산업학과(46) : 정원조정(57 → 46) ▶ 사회체육학과(43) : 정원조정(43 → 34) • 공과대학(9개 학과, 438명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전자공학과(45) : 학과 신설 ▶ 소프트웨어학과(45) : 학과 신설 ▶ 스마트정보통신공학과(73) : 학과 신설 ▶ 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 그린화학공학과(50) : 학과 신설

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 건설시스템공학과(40) : 정원조정(38 → 40) ▶ 정보보안공학과(45) : 학과 신설 ▶ 시스템반도체공학과(50) : 학과 신설 ▶ 휴먼지능로봇공학과(50) : 학과 신설
2016. 5. 19	2016년 고교교육 정상화 기여대학 지원사업 선정(2016. 8.12 협약/500,000,000원)
2016. 5. 24	태국 Khon Kaen University 학술교류 협정체결
2016. 5. 26	베트남 Dainam University 학술교류 협정체결
2016. 7. 11	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 조직 신설 : 소프트웨어교육센터(산학연구처/산학협력단 산하), 3D프린팅융합센터(창업지원단 산하), MOOC지원센터(대학교육혁신원 산하) • 명칭변경 : 도서관 → 학술정보관 • 조직폐지 : 사이버교육센터
2016. 8. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편 : 총장 직속 미래창조산학대학 → 부총장 산하 미래창조산학대학 • 조직 신설 : 상명미래전략연구위원회, 국고사업추진위원회 • 조직 폐지 : 신성장사업본부, 미래창조산학대학 산하 학위과정부 미래창조산학대학(2017. 3. 1)
2016. 8. 23	중국 Jincheng College of Sichuan University 학술교류 협정체결
2016. 9. 5	중국 Chengdu Textile College 학술교류 협정체결
2016. 9. 5	지방대학특성화사업(CK I) 수주 - (3) NCS기반 Smart Theater Art & Tech분야 STAR형 창의인재양성사업단(834,000,000원 - 3년 간)
2016. 9. 16	프랑스 Sorbonne Nouvelle - Paris 3 University 학술교류 협정체결
2016. 10. 11	2016년 일자리창출유공 국무총리상 수상(국무총리실, 고용노동부)
2016. 10. 13	베트남 Vietnam - Korea Industrial Technology Vocational College 학술교류 협정체결
2016. 10. 24	2017 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <박사 : 총 32개 학과 → 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 28개 학과 → 29개 학과, 입학정원 107명 → 132명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 데이터사이언스학과(석,박사), 스포츠ICT융합학과(박사), 음악학과(박사) ▶ 학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명 → 60명> : 정원감축 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 50명 → 45명> : 정원감축 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <석사 : 총 7개 학과 → 6개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 예술테라피학과 ▶ 학과 폐지 : 안전과학과, 융합생태환경공학과
2016. 10. 24	서울캠퍼스 행정조직 개편(2017. 11. 1.) <ul style="list-style-type: none"> • 조직 신설 : 국고사업추진위원회 산하 국고사업추진팀

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 폐지 : 경영교육혁신센터
2016. 10. 27	중국 Hong Kong Shue Yan University 학술교류 협정체결
2016. 10. 28	미국 Pierce College 학술교류 협정체결
2016. 11. 27	베트남 Hanoi Polytechnic College 학술교류 협정체결
2016. 12. 28	천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 15, 편입 5), 융합경영학과(신입 10, 편입 5), 산업공학과(신입 10, 편입 5), 환경조경학과(편입 20)
2017. 1. 10	중국 Nanning College for Vocational Technology 학술교류 협정체결
2017. 1. 11	서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 미래창조산학대학 텍스트아일랜드전공, 서비스경영학과
2017. 1. 12	2017 서울캠퍼스 제1학기 일반대학원 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 사이버보안경영학과(석사 5명)
2017. 1. 13	일본 TOKAI UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2017. 1. 16	카자흐스탄 T.K. ZHURGENOV KAZAKH NATIONAL ACADEMY OF ARTS 학술교류 협정체결
2017. 1. 16	라오스 Louang Prabang Traditional Fine Arts College 학술교류 협정체결
2017. 1. 17	2017 서울캠퍼스 문화기술대학원 학생정원 조정 및 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 예술테라피학과
2017. 1. 26	서울·천안 행정조직 개편(2017. 3. 1.) <ul style="list-style-type: none"> • 양 캠퍼스 공통 조직체계 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 캠퍼스부총장 및 대외부총장(서울·천안 총괄) → 캠퍼스별 교학부총장(학사업무 관장)과 행정·대외부총장(행정 및 대외업무 관장) • 서울캠퍼스 교육단위 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미래창조산학대학 폐지 : 산하 계약학과는 모체학과 소속 단과대학으로 편제 • 서울캠퍼스 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 산하 학사운영팀 및 교직지원센터 신설 ▶ 대외협력처 산하 발전기금팀 신설 ▶ 국고사업추진위원회 산하 국고사업추진팀 폐지 ▶ 교무처 산하 교직운영팀과 교원양성지원센터 폐지 ▶ 대외교류본부 및 부속기관 체육부 폐지 ▶ 대외협력처 산하 대외협력팀 → 대외협력처 산하 대외교류협력팀 ▶ 기획처 산하 특성화추진기획팀 → 기획처 산하 국고사업추진팀 ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 소프트웨어교육센터 → 미래융합공학대학 산하 • 천안캠퍼스 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대외협력처 산하 발전기금팀 신설 ▶ 교무처 산하 학사운영팀, 교직지원센터 신설 ▶ 교무처 산하 교직운영팀, 교원양성지원센터 폐지

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 융합산학대학 교학팀 폐지 ▶ 대외협력처 산하 대외협력팀 → 대외협력처 산하 대외교류협력팀 ▶ 학생처 산하 학생생활관 → 부속기관 학생생활관 ▶ 융합산학대학 산하 성인계속교육센터 → 융합기술대학 산하 성인계속교육센터 ▶ 교학부총장(천안) 산하 본부 교무처(천안), 학생처(천안), 입학홍보처, 대학교육혁신원(천안), 창조인재개발본부(천안) 편제 조정 ▶ 교학부총장(천안) 산하 부속기관 학술정보관(천안), 학생생활관(천안), 사이버교육센터, 체육부, 신문방송국, MOOC교육원, 교양교육개발원, 계당인성교육원 편제 조정 ▶ 교학부총장(천안) 산하 기타기관 학생군사교육단 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 본부 기획처(천안), 대외협력처(천안), 산학연구처/산학협력단, 총무처, 정보통신처(천안) 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 부속기관 상명수련원 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 부설기관 평생교육원, 상명대학교원격평생교육원, 국제언어문화교육원 편제 ▶ 행정·대외부총장 산하 부설연구기관 14개 연구기관 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 기타기관 특성화사업단(4C기반, 창의디자인, 환경생태, 스마트씨어터), 프라임사업단 편제 조정
2017. 2. 2	미국 Central Connecticut State University 학술교류 협정체결
2017. 2. 2	미국 UNIVERSITY OF BRIDGEPORT 학술교류 협정체결
2017. 2. 6	서울캠퍼스 부설연구기관 설치 • 지능정보기술연구소(IIIT: Institute of Intelligent Informatics Technology)
2017. 2. 20	중국 Zhejiang International Studies University 학술교류 협정체결
2017. 2. 21	2017년 진로·취업지원 선도 시범대학 선정(고용노동부)
2017. 2. 28	서울캠퍼스 상명행복생활관 A동(지상 2층, 지하 1층, 422평) 준공
2017. 3.	대학일자리센터 사업선정(6억원)
2017. 3. 1	대학자율역량강화지원사업(ACE+) 수주 - 연간 약 18억
2017. 3. 1	천안캠퍼스 학과 명칭변경 • 국방정보공학과 → 정보보호공학과
2017. 3. 1	천안캠퍼스 부설연구기관 설치 • 사진영상콘텐츠 융합연구소
2017. 3. 2	대만 ALETHEIA UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2017. 3. 6	글로벌 랭귀지센터(GLC) 신설(대외협력처 산하 편제)
2017. 3. 17	천안캠퍼스 부설연구기관 설치 • 국제개발평가센터
2017. 3. 31	2018 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 31개 모집단위(5개 학부, 26개 학과), 입학정원 1,302명>

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 모집단위, 정원 287명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부 : 역사콘텐츠학과(38), 지적재산권학과(26), 문헌정보학과(30), 한일문화콘텐츠학과(27) ▶ 공간환경학부(44) ▶ 공공인재학부(55) ▶ 가족복지학과(33) ▶ 국가안보학과(34) • 사범대학(4개 모집단위, 정원 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 모집단위, 정원 230명) → 경영경제대학으로 단과대학명 변경(4개 모집단위, 정원 31명) : 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77), 융합경영학과(1) • 미래융합공학대학(8개 모집단위, 정원 381명) → 융합공과대학으로 단과대명 변경(8개 모집단위, 정원 381명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능정보공학부 : 휴먼지능정보공학과(75), ▶ 전기전자컴퓨터학부 : 전기공학과(32), 전자공학과(32) → 융합전자공학과(32) 학과 명칭변경, 컴퓨터공학과(105) ▶ 생명화학공학부 : 생명공학과(39), 화학에너지공학과(39), 화공신소재학과(39), 게임학과(20) • 예술·문화산업대학(7개 모집단위, 정원 244명) → 문화예술대학으로 단과대학명 변경(7개 모집단위, 정원 243명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식영양·의류학부 : 외식영양학과(34) → 식품영양학과(34)로 학과 명칭변경, 의류학과(26) ▶ 스포츠·무용학부 : 스포츠건강관리학과(33), 무용예술학과(31) ▶ 미술학부 : 조형예술학과(22), 생활예술학과(39) → 생활예술학과(38) 정원조정 ▶ 음악학부(59)
2017. 4. 17	일본 Okayama Shoka University 학술교류 협정체결
2017. 5. 1	서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 폐지 : 홍보실(행정·대외부총장 산하) • 변경 : 입학처 → 입학홍보처(산하조직 : 입학팀, 입학사정관팀, 홍보팀, 공교육지원센터 편제) • 신설 : 홍보지원본부(행정·대외부총장 산하) 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 폐지 : 융합기술대학 산하 성인계속교육센터 폐지
2017. 5. 1	2017년 고교교육 기여대학 지원사업 선정(2017. 7. 3 협약/792,000,000원)
2017. 5. 2	일본 Kobe University 학술교류 협정체결
2017. 5. 8	대만 Tainan University of Technology 학술교류 협정체결
2017. 5. 17	상명학원 설립 80주년
2017. 5. 20	미국 New Jersey City University 학술교류 협정체결
2017. 6. 1	사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업 수주(1,050,000,000원) - 약 5년 간
2017. 6. 5	캠퍼스 체제에 따른 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 통합 : 양 캠퍼스 기획처, 대외협력처, 정보통신처, 홍보지원본부

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 천안캠퍼스 학생경력개발처: 학생처와 창조인재개발본부 통합 ▶ 천안캠퍼스 교양교육운영팀 신설(교무처 산하) ▶ 천안캠퍼스 교양학부 신설(글로벌인문학부대학) • 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생군사교육단: 양 캠퍼스 기타기관 → 양 캠퍼스 총장 직속기관 ▶ 서울캠퍼스 대학창조일자리본부 → 대학일자리본부로 변경 ▶ 대학창조일자리본부 취업경력센터 → 대학일자리본부 대학일자리센터(취업지원팀/진로지원팀) ▶ 양 캠퍼스 기초교양대학 통합, 서울캠퍼스 기초교양대학 → 교양대학으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 의사소통능력개발센터 소속변경(기초교양대학 → 글로벌인문학부대학) ▶ 천안캠퍼스 창조인재개발본부 취업진로팀 → 천안캠퍼스 학생경력개발처 대학일자리센터(취업지원팀/진로지원팀) ▶ 천안캠퍼스 산학연구처/산학협력단 현장실습지원센터 → 천안캠퍼스 학생경력개발처 현장실습지원센터 ▶ 천안캠퍼스 부속기관 MOOC교육원, 사이버교육센터 → 대학교육혁신원 MOOC지원센터, 사이버교육센터 • 통합폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 천안캠퍼스 기초교양대학 폐지 ▶ 천안캠퍼스 대학교육혁신원(교육혁신연구평가센터, ACE사업혁신추진팀) 폐지 ▶ 천안캠퍼스 창조인재개발본부(인턴십개발팀, 창업육성팀) ▶ 천안캠퍼스 일반대학원 폐지 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 : 상명나눔교육센터(산학연구처/산학협력단 산하) ▶ 천안캠퍼스 : 기획처, 대외협력처, 정보통신처, 홍보지원본부, 교양교육개발원(부속기관), 신문방송국(부속기관)
2017. 6. 8	몽골 Mongolia International University 학술교류 협정체결
2017. 7. 1	천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 문화정책연구소
2017. 7. 20	서울캠퍼스 상명행복생활관 B동(지상 2층, 지하 1층, 255평) 준공
2017. 8. 1	행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 양 캠퍼스 평생교육원 통합 운영 • 서울캠퍼스 LINC+사업단 및 LINC+사업팀 신설 • 천안캠퍼스 일반대학원 편제
2017. 9. 1	천안캠퍼스 상명대학교원격평생교육원 폐지
2017. 9. 19	중국 Jinan University 학술교류 협정체결
2017. 9. 27	대전수련원(상운관)(지상 4층, 907평) 준공
2017. 9. 27	제12대 총장 백웅기 박사 취임
2017. 10. 1	천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 국제문화커뮤니케이션센터

시 기	주 요 내 용
2017. 10. 16	<p>캠퍼스별 하부조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기업지원센터(서울) ▶ 기획팀(천안) : 총무인사팀과 평가팀 통합 ▶ 총무회계팀(천안) : 총무인사팀과 재무회계팀 통합 • 통합 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학사정관팀(서울) : 입학사정관팀과 공교육지원센터 통합 ▶ 교무팀(천안) : 교무팀과 학사운영팀 통합 ▶ 입학팀(천안) : 입학팀, 입학사정관팀 및 공교육지원센터 통합 ▶ 국제학생지원팀(양 캠퍼스) : 국제학생지원팀과 외국인유학생취업진로팀 통합 • 변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무팀(서울) → 교원인사팀(서울) ▶ 창업지원단 : 서울캠퍼스 대학일자리본부 산하 → 서울캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 창작발전소 원손(서울), 미래지식교육센터(서울캠퍼스 부설기관 평생교육원 산하기관), 산학센터지원팀(천안), 발전기금팀(천안), 홍보팀(천안), 사이버교육센터(천안), 비교과통합지원센터(천안), 계당인성교육원(천안 부속기관)
2017. 10. 23	<p>행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 외국인유학생상담센터(천안) • 변경 : 입학홍보처(천안) → 입학처(천안) • 폐지 : 천마산생활관(서울)
2017. 10. 24	<p>서울캠퍼스 부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오름교양교육연구소
2017. 10. 24	<p>서울캠퍼스 부설연구기관 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상명대학교 스포츠산업진흥연구센터 → 스포츠과학연구소
2017. 11. 1	<p>2018 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과, 입학정원 106명, 석사 : 총 29개 학과, 입학정원 132명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 국방정책학과(석사) → 국가안보학과(석사) • 천안캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 11개 학과→총 12개 학과, 입학정원 5명/석사 : 총 23개 학과→총 16개 학과, 입학정원 70명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 사진영상미디어학과(박사), 무대미술학과(석사) ▶ 학과 명칭변경 : 스포츠산업학과(박사) → 스포츠융합기술학과(박사) ▶ 학과 통합 : 시각디자인학과(석사), 패션디자인학과(석사), 텍스타일디자인학과(석사), 실내디자인학과(석사), 세라믹디자인학과(석사), 산업디자인학과(석사), 디자인매니지먼트학과(석사) → 디자인학과(석사) ▶ 사회체육학과(석사), 스포츠산업학과(석사) → 스포츠융합기술학과(석사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 16개 전공 → 총 1개 학과 13개 전공, 입학정원 60명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 화학교육전공, 일반사회교육전공, 지리교육전공 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 45명 > : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과, 입학정원 40명 > : 변동없음 • 문화기술대학원 <석사 : 총 5개 학과, 입학정원 90명 > : 변동없음

시 기	주 요 내 용
2017. 11. 28	2017년 청년드림대학평가 우수대학 선정(고용노동부, 동아일보)
2017. 12. 1	행정조직 개편 • 산학협력지원팀 및 산학연구관리팀 신설 : 산학연구팀 분리(양 캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 산학연구팀)
2017. 12. 6	중국 Shanghai University of International Business and Economics 학술교류 협정체결
2017. 12. 11	천안캠퍼스 부설연구기관 폐지 • 상명-동화 국제문화창의센터
2017. 12. 12	천마산수련원 8동(강당동)(지상 2층, 지하 1층, 218평) 준공
2017. 12. 26	천마산수련원 7동(강당동)(지상 1층, 지하 1층, 89평) 준공
2017. 12. 29	서울캠퍼스 부설연구기관 설치 • 꼭두문화연구소
2018. 1. 15	행정조직 개편(2018. 3. 1.) • 조직편제 개편 ▶ 대학일자리본부(서울) : 총장직속 → 교학부총장(서울) 산하 ▶ 교무처 산하 교양교육운영팀(천안) → 계당교양교육원분원 산하 교학지원팀(천안) ▶ 의사소통능력개발센터(천안) : 글로벌인문학부대학(천안) 산하 → 계당교양교육원 분원(천안) 산하 • 부설기관을 부속기관으로 변경 • 신설 ▶ 계당교양교육원 분원(천안), 일반대학원(천안) 산하 대학원행정지원실 ▶ 교육미디어혁신센터(서울) : 사이버교육센터(서울)와 MOOC지원센터(서울/천안)가 통합 • 폐지 : 평생교육원교학팀(천안), 글로벌인문학부대학 산하 교양학부(천안) • 변경 : 교양대학(서울) → 계당교양교육원(서울), 교양대학교학팀(서울) → 계당교양교육원 교학팀(서울)
2018. 1. 16	우간다 International University of East Africa 학술교류 협정체결
2018. 1. 17	중국 Liaoning Normal University 학술교류 협정체결
2018. 1. 26	행정조직 개편(2018. 3. 1.) • 교육산학혁신센터 산하 공학교육지원실 → 융합공과대학 산하 공학교육혁신센터 • 교육산학혁신센터 산하 캡스톤교육지원실 폐지
2018. 1. 29	서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 • 경영경제대학 국방경영과학과
2018. 2. 14	서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 • 문화예술대학 생활예술학과
2018. 2. 28	베트남 University of Foreign Languages Studies 학술교류 협정체결
2018. 3.	대학일자리센터 사업선정(6억원)

시 기	주 요 내 용
2018. 3. 1	베트남 Ho Chi Minh City Conservatory of Music 학술교류 협정체결
2018. 3. 2	베트남 Ho Chi Minh City University of Technology 학술교류 협정체결
2018. 3. 19	체코 University of Hradec Králové 학술교류 협정체결
2018. 3. 26	미국 University of Wisconsin-Stout 학술교류 협정체결
2018. 4. 1	캠퍼스 명칭제정 • 천안캠퍼스 → 2캠퍼스(천안)
2018. 4. 6	라오스 National University of Lao, Lao National Chamber of Commerce and Industry 학술교류 협정체결
2018. 4. 18	베트남 Dong Thap University 학술교류 협정체결
2018. 4. 18	중국 Jilin Normal University 학술교류 협정체결
2018. 4. 18	미국 Colorado State University-Pueblo 학술교류 협정체결
2018. 4. 19	2019 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 3. 1) <5개 단과대학, 25개 모집단위[3개 학부(12개 전공), 19개 학과, 3개 전공], 입학정원 1,305명> • 글로벌인문대학[1개 학부(6개 전공), 1개 학과, 정원 180명] ▶ 글로벌학부(148) : 일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공 ▶ 한국언어문화학과(32) • 디자인대학[1개 학부(4개 전공), 2개 학과, 정원 189명] ▶ 디자인학부(114) : 시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공 ▶ 텍스타일디자인학과(40 → 38) ▶ 산업디자인학과(40 → 37) • 예술대학[1개 학부(3개 전공), 3개 학과, 정원 212명] ▶ 공연영상예술학부 : 영화영상전공(30), 연극전공(23), 문화예술경영전공(22) ▶ 사진영상콘텐츠학과(50), 무대미술학과(42), 만화애니메이션학과(45) • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 4개 학과, 정원 290명] ▶ 글로벌금융경영학과(66), 식물식품공학과(40), 환경조경학과(45 → 42), 간호학과(50 → 62) ▶ 스포츠융합학부(80) : 스포츠경영전공, 사회체육전공(스포츠산업학과와 사회체육학과에서 스포츠융합학부로 통합개편) • 공과대학[9개 학과, 정원 434명] ▶ 전자공학과(45), 소프트웨어학과(45), 스마트정보통신공학과(73), 경영공학과(40 → 38), 그린화학공학과(50), 건설시스템공학과(40 → 38), 정보보안공학과(45), 시스템반도체공학과(50), 휴먼지능로봇공학과(50)
2018. 4. 24	부설연구기관 폐지 • 교책연구소 : 서울미래연구소 폐지 • 특정연구소 : 디지털저작권보호연구소(CPRI), 게임연구소, 소프트웨어-미디어연구소 폐지
2018. 5. 17	베트남 Nguyen Trai University 학술교류 협정체결

시 기	주 요 내 용
2018. 5. 18	베트남 Hanoi University 학술교류 협정체결
2018. 5. 23	대만 Tainan National University of the Arts 학술교류 협정체결
2018. 6. 1	조직 신설 • 법무실 신설(총장 직속)
2018. 6. 7	독일 MARTIN LUTHER UNIVERSITY HALLE-WITTENBERG 학술교류 협정체결
2018. 6. 15	중국 Baoji University of Arts and Sciences 학술교류 협정체결
2018. 6. 27	태국 SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY 학술교류 협정체결
2018. 7. 1	<p>캠퍼스 체제 운영 효율화를 위한 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 산하 양캠퍼스 산학연구처/산학협력단 → 양 캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 양캠퍼스 상명수련원(서울, 천안) → 양 캠퍼스 교학부총장 산하 상명수련원(서울) 및 상명수련원(천안)으로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 학생처(서울) 및 대학일자리본부(서울) → 학생경력개발처(서울)로 통합 개편 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 입학홍보처(서울) 및 천안캠퍼스 교학부총장 산하 입학처(천안) → 서울캠퍼스 교학부총장 산하 입학처로 통합 개편 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 부속기관 학생생활관(천안) → 학생경력개발처(천안) 산하로 개편 ▶ 양 캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 창업지원단 → 창업지원센터로 개편 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 신문방송국의 천안캠퍼스 부국장, 부주간 직제 폐지 ▶ 천안캠퍼스 산학협력단 부단장 직제 폐지
2018. 7. 9	<p>캠퍼스 체제 운영 정착화에 따른 행정조직 후속 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 산하 기획예산팀(서울), 기획팀(천안) → 기획예산팀(통합운영) ▶ 기획처 산하 평가팀(서울) → 전략평가팀(통합운영) ▶ 기획처 산하 국고사업추진팀(서울), 국고사업추진팀(천안) → 국고사업운영팀(통합운영) ▶ 대외협력처 산하 대외교류협력팀(서울), 발전기금팀(서울) → 대외교류협력팀(서울/부서통합) ▶ 대학일자리본부(서울), 학생처(서울) → 학생경력개발처(서울) ▶ 입학홍보처(서울), 입학처(천안) → 입학처(통합운영/교학부총장 산하로 소속변경) ▶ 입학처 산하 입학팀(서울), 입학사정관팀(서울) → 입학팀 ▶ 학술정보관 산하 학술지원팀(서울, 천안), 학술정보팀(서울, 천안) → 학술정보지원팀(서울, 천안) ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 산학협력지원팀(천안), 산학연구관리팀(천안) → 산학연구팀 ▶ 기획처 산하 디자인센터(천안) → 홍보팀(디자인센터) ▶ 입학홍보처 산하 홍보팀(서울) → 기획처 산하 홍보팀(통합운영) ▶ 대외협력처 산하 글로벌랭귀지센터 → 계당교육교육원 산하 글로벌랭귀지센터로 소속변경 ▶ 대학일자리본부(서울) → 대학일자리센터(취업지원팀, 진로지원팀) 및 현장실습지원센터로 개편 ▶ 행정대외부총장 산하 산학연구처/산학협력단 → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경 ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 창업지원단(서울, 천안) → 창업지원센터 ▶ 창업지원단(서울) 산하 3D프린팅융합센터 → LINC+사업단으로 소속변경 ▶ 행정대외부총장 산하 상명수련원(서울, 천안) → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경

시 기	주 요 내 용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정대외부총장 산하 LINC+사업단(서울), WE-UP사업단(천안) → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 각각 소속변경 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 부속기관 학생생활관(천안) → 학생경력개발처(천안) 산하 조직으로 개편 • 신설 : 학생경력개발처 산하 양성평등센터(서울, 천안) → 인권센터(양성평등상담소/인원상담소) • 폐지 : 발전기금팀(서울), 기업지원센터(서울, 천안), 교육산학혁신센터(서울), 중앙기기기센터(천안), 사회봉사센터(서울, 천안), 영자신문사(서울), 교지편집부(서울)
2018. 8. 20	일본 Otemon Gakuin University 학술교류 협정체결
2018. 9. 3	2018년 대학기본역량진단 - 대학혁신지원사업 자율개선대학 선정
2018. 10. 17	중국 Tonghua Normal University 학술교류 협정체결
2018. 10. 17	일본 Kansai University of International Studies 학술교류 협정체결
	<p>2019-1 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 3. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 29개 학과 → 총 30개 학과 , 입학정원 132명> ▶ 학과 통합 : 서울캠퍼스 일반대학원 체육학과(체육학전공)(석·박사), 천안캠퍼스 일반대학원 스포츠융합기술학과(스포츠융합기술학전공)(석·박사) → 서울캠퍼스 체육학과(체육학전공, 스포츠융합전공)(석·박사)로 학과 통합 ▶ 학과 신설, 폐지 및 소속변경 : 문화기술대학원 스포츠정보기술융합학과(석사)[폐지] → 일반대학원 스포츠ICT융합학과(석사)[신설, 소속변경] ▶ 명칭변경 : 일반대학원 생물학과(석·박사) → 생명과학과(석·박사) 창의콘텐츠학과(박사) → 글로벌문화콘텐츠학과(박사) • 천안캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 12개 학과 → 11개 학과, 입학정원 5명/석사 : 총 16개 학과 → 총 15개 학과, 입학정원 70명> ▶ 학과 통합 : 서울캠퍼스 일반대학원 체육학과(체육학전공)(석·박사), 천안캠퍼스 일반대학원 스포츠융합기술학과(스포츠융합기술학전공)(석·박사) → 서울캠퍼스 체육학과(체육학전공, 스포츠융합전공)(석·박사)로 학과 통합 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 13개 전공, 입학정원 60명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 45명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 총 3개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 사이버보안경영학과(석사), 뷰티예술경영학과(석사), 융합경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 5개 학과 → 총 4개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설, 폐지 및 소속변경 : 문화기술대학원 스포츠정보기술융합학과(석사)[폐지] → 일반대학원 스포츠ICT융합학과(석사)[신설, 소속변경] ▶ 명칭변경 : 창의콘텐츠학과(석사) → 글로벌문화콘텐츠학과(석사)
2018. 10. 29	
2019. 3. 14	<p>2019학년도 행정조직 개편(1차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(신설, 소속 및 명칭변경, 폐지) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장 직속 미래전략위원회 → 대학혁신위원회(확대 개편) ▶ 대학혁신위원회 산하 교육혁신원, 연구·산학혁신원, 경영혁신원 및 대학혁신추진단 신설 ▶ 행정·대외부총장 산하 기획처 → 기획조정처(명칭변경) ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 대학교육혁신원 소속 교육혁신연구평가센터 → 대학혁신추진단 소속

시 기	주 요 내 용
	<p>대학혁신성과평가센터</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 소속 국고사업운영팀 → 대학혁신추진단 소속 대학혁신추진팀 ▶ 행정·대외부총장 산하 PRIME사업단(천안), 서울캠퍼스 교학부총장 산하 LINC+사업단(LINC+사업팀/3D프린팅융합센터), 대학교육혁신원 소속 교수학습개발센터(서울/천안), 교육미디어혁신센터, ▶ 비교과통합지원센터 → 교육혁신원으로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 경영혁신원 소속 경영혁신센터, 경영혁신추진팀 신설 ▶ 행정·대외부총장 산하 대외지원본부, 특성화사업단 폐지 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 대학교육혁신원 소속 ACE사업혁신추진팀 → 교육혁신원 소속 교육혁신추진팀 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 연구·산학혁신원 소속 연구·산학혁신센터, 연구·산학혁신추진팀(서울/천안) 신설 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 WE-UP사업단 폐지
<p>2019. 4. 10</p>	<p>2020 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2020. 3. 1) [서울캠퍼스] <5개 단과대학, 32개 모집단위[7개 학부(19개 전공), 5개 학부, 8개 학과], 입학정원 1,302명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학[1개 학부(3개 전공), 2개 학부, 2개 학과, 정원 287 → 253명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부(121 → 90) : 역사콘텐츠전공(38 → 35), 지적재산권전공(26 → 25), 문헌정보학전공(30) ▶ 공간환경학부(44), 공공인재학부(55), 가족복지학과(33 → 30), 국가안보학과(34) • 사범대학[4개 학과, 정원 160 → 156명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34 → 30), 수학교육과(36) • 경영경제대학[2개 학부, 2개 학과, 정원 231 → 227명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77 → 73), 융합경영학과(1) • 융합공과대학[3개 학부(10개 전공), 정원 381 → 431명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ SW융합학부(250) : 휴먼지능정보공학전공(75), 컴퓨터과학전공(105 → 90), 게임전공(20 → 35), 애니메이션전공(신설 23), 한일문화콘텐츠전공(27) ▶ 전기전자공학부(64) : 전기공학전공(32), 융합전자공학전공(32) ▶ 생명화학공학부(117) : 생명공학전공(39), 화학에너지공학전공(39), 화공신소재전공(39) • 문화예술대학[3개 학부(6개 전공), 1개 학부, 정원 243 → 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식의류학부(60 → 57) : 식품영양학전공(34 → 31), 의류학전공(26) ▶ 스포츠무용학부(64) : 스포츠건강관리전공(33), 무용예술전공(31) ▶ 미술학부(60 → 55) : 조형예술전공(22), 생활예술전공(38 → 33) ▶ 음악학부(59) <p>[천안캠퍼스] <4개 단과대학, 24개 모집단위[4개 학부(22개 전공), 1개 학부, 12개 학과], 입학정원 1,305명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(7개 전공), 정원 180명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌지역학부(180) : 한국어언어문화전공(32), [일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공(148)] • 예술디자인대학[2개 학부(13개 전공), 정원 401명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(114 → 189) : 커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인터스트리얼디자인전공 ▶ 예술학부(212) : 영화영상전공(30), 연극전공(23), 무대미술전공(42), 사진영상미디어전공(50 → 30), 디지털만화영상전공(45),

시 기	주 요 내 용
	<p>문화예술경영전공(22), 디지털콘텐츠전공(분리신설 20)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 1개 학부, 3개 학과, 정원 290명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌금융경영학부(66), 식물식품공학과(40), 환경조경학과(42), 간호학과(62), ▶ 스포츠융합학부(80) : 스포츠경영전공, 사회체육전공 • 공과대학[9개 학과, 정원 434명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전자공학과(45), 소프트웨어학과(45), 스마트정보통신공학과(73), 경영공학과(38), ▶ 그린화학공학과(50), 건설시스템공학과(38), 정보보안공학과(45), 시스템반도체공학과(50), ▶ 휴먼지능로봇공학과(50)
2019. 5. 15	<p>부속기관 소속 '상명가족아동상담교육센터' 소속 및 유형변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부설연구기관 교책연구소로 변경
2019. 6. 4	<p>2019학년도 직제 및 행정조직 개편(2차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 직제 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 직제 폐지 ▶ 양 캠퍼스 교학부총장 → 양 캠퍼스 부총장(직제 변경) ▶ 대학혁신위원장 : 행정·대외부총장 → 총장(변경) • 편제 개편(신설, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 산하 기획조정처, 정보통신처 → 총장 직속기관 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 대외협력처, 국제언어문화교육원 → 양 캠퍼스 부총장 산하 소속으로 이원화[대외협력처(서울), 국제언어문화교육원(서울)/대외협력처(천안), 국제언어문화교육원(천안)] ▶ 행정·대외부총장 산하 총무처(서울), 평생교육원, 박물관, 상명아트센터, 계당배상명기념관, 상명행복어린이집 → 서울캠퍼스 부총장 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 총무처(천안) → 천안캠퍼스 부총장 산하로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 산학연구처/산학협력단 소속 캠퍼스타운사업단 설치(신설)
2019. 6. 17	<p>2019년 고교교육 기여대학 지원사업 선정(790,000,000원)</p>
2019. 6. 24	<p>2019-2 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 9. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 13개 전공 → 총 1개 학과 11개 전공, 입학정원 60명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 중국어교육전공, 역사교육전공 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과 → 총 2개 학과, 입학정원 45명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 사회복지학과 • 경영대학원 <석사 : 총 3개 학과 → 총 4개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 빅데이터융합경영학과 • 문화기술대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 총 3개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 소설창작학과

Ⅱ. 학교법인

1. 학교법인 상명학원 정관
2. 학교법인 상명학원 임원

1. 학교법인 상명학원 정관

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 법인은 대한민국의 교육이념에 입각하여 고등교육, 중등교육 및 초등교육을 실시함을 목적으로 한다.

제 2 조(명칭) 이 법인은 학교법인 상명학원 (이하 "법인" 이라 한다)이라 한다.

제 3 조(설치학교) 이 법인은 제1조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 학교를 설치, 경영한다.

1. 상명대학교
2. 상명대학교 사범대학 부속여자고등학교
3. 상명대학교 사범대학 부속여자중학교
4. 상명대학교 사범대학 부속초등학교
5. 상명대학교 사범대학 부속유치원

제 4 조(주소) 이 법인의 사무소는 서울특별시 종로구 홍지문2길 20에 둔다.

제 5 조(정관의 변경)

- ① 이 법인의 정관의 변경은 이사 정수의 3분의 2이상의 찬성으로 이사회 의결을 거쳐야 하며, 관할청이 정하여 고시하는 서류를 갖추어 14일 이내에 관할청에 보고하여야 한다.
- ② <삭제 2017. 3. 1>
- ③ <삭제 2017. 3. 1>
- ④ <삭제 2017. 3. 1>

제 2 장 자산과 회계

제 1 절 자 산

제 6 조(자산의 구분)

- ① 이 법인의 자산은 기본재산과 보통재산으로 구분하되 기본재산은 교육용 기본재산과 수익용기본재산으로 구분하여 관리한다.
- ② 기본재산은 별지목록의 재산과 제11조의 규정에 의한 적립금 및 기타 이사회의 의결에 의하여 기본재산으로 정하는 재산으로 한다.
- ③ 보통재산은 제2항에서 정하는 기본재산 이외의 재산으로 한다.

제 7 조(재산의 관리)

- ① 제6조 제2항의 규정에 의한 기본재산의 매도, 증여, 교환 또는 용도를 변경하거나 담보에 제공하고 자 할 때에는 이사회의 의결을 거쳐 관할청의 허가를 받아야 한다.
- ② 기본재산과 보통재산의 운영과 관리에 관하여는 법령과 이 정관에 특별히 규정이 있는 경우를 제외하고는 이사회에서 따로 정한다.

제 8 조(경비와 유지방법) 이 법인의 경비는 기본재산에서 나는 과실 및 수익사업의 수입과 기타의 수입으로 충당한다.

제 2 절 회 계

제 9 조(회계의 구분)

- ① 이 법인의 회계는 학교에 속하는 회계와 법인에 속하는 회계로 구분한다.
- ② 법인회계는 일반회계와 수익사업회계로 구분할 수 있다.
- ③ 제1항의 학교에 속하는 회계는 당해 학교의 장이 집행하고 법인의 업무에 속하는 회계는 이사장이 집행한다.

제 10 조(예산 외의 채무부담) 수지예산으로서 정한 이외의 의무부담 또는 권리포기는 이사회의 의결을 거쳐 관할청의 허가를 받아야 한다.

제 11 조(세계잉여금의 처리) 이 법인에 속하는 회계의 매년도 세계잉여금은 차입금의 상환과 익년도에 이월 사용하는 분을 제외하고는 적립하여야 하며, 이 적립금은 기본재산으로 한다.

제 12 조(회계년도) 이 법인의 회계연도는 3월 1일부터 익년 2월말일 까지로 한다.

제 12조의 2(예.결산보고 및 공시)

- ① 법인은 매 회계연도 개시 전에 예산을, 매 회계연도 종료 후에는 결산을 관할청에 보고하고 공시하여야 한다.
- ② 제1항에 의한 공시에 관하여 필요한 사항은 따로 규칙으로 정한다.

제 3 장 기 관

제 1 절 임 원

제 13 조(임원의 종류와 정수)

- ① 이 법인에 다음의 임원을 둔다.
 1. 이사 7인(이사장 1인포함)
 2. 감사 2인
- ② 제1항의 임원 중 다음의 상근임원을 둘 수 있다.
 1. 이사장 1인
 2. 감사 1인
- ③ 상근임원의 보수는 예산의 범위내에서 이사회 의결을 거쳐 따로 정한다.

제 14 조(임원의 임기)

- ① 임원의 임기는 다음 각 호와 같고, 이사는 중임할 수 있으며, 감사는 1회에 한하여 중임할 수 있다. 다만, 최초의 임원 반수의 임기는 그 임기의 반으로 한다.
 1. 이사 5년
 2. 감사 3년
- ② 보선에 의하여 취임하는 임원의 임기는 전임자의 잔임기간으로 한다.

제 15 조(임원의 선임방법)

- ① 이사와 감사는 이사회에서 선임하여 관할청의 승인을 받아 취임한다. 이 경우 임원의 성명, 나이, 임기, 현직 및 주요경력 등 인적사항을 학교 홈페이지에 상시 공개하여야 한다.
- ② 임기 전의 임원의 해임은 이사회 의결을 거쳐 해임한다. 다만 자진사퇴의 경우에는 보고사항으로 한다.
- ③ 임원 중 결원이 생긴 때에는 2월 이내에 이를 보충하여야 한다.
- ④ 임원의 선임은 임기만료 2개월 전에 하여야 하며 늦어도 임기개시 1개월 전에 관할청에 취임 승인을 신청하여야 한다.

제15조의 2(개방이사의 정수) 이 법인의 개방이사의 수는 2인으로 한다.

제15조의 3(개방이사의 선임)

- ① 법인은 개방이사의 선임사유가 발생한 날부터 15일 이내(재직이사의 경우 임기만료 3월전)개방이사 추천위원회(이하"추천위원회"라 한다)에 개방이사 선임대상자를 추천 요청하여야 한다.
- ② 법인으로부터 추천 요청을 받은 추천위원회는 30일 이내에 대상인원의 2배수를 추천하여야 한다. 다만, 동 기간내에 추천이 없을 시에는 법인은 관할청에 추천을 요청한다.
- ③ 그 밖에 각 학교운영위원회 및 대학평의회에서의 개방이사 추천절차 및 방법 등 필요한 사항은 각 학교운영위원회 및 대학평의회의 규정으로 정한다.

제15조의 4(추천위원회)

- ① 추천위원회는 대학평의회에 두고, 위원은 9인으로 하며, 그 구성은 다음 각 호와 같다.
 1. 대학평의회 위원 중 2인
 2. 학교운영위원회 위원 중 초, 중, 고교 각 1인
 3. 법인에서 추천하는 자 4인
- ② 위원장은 위원의 호선으로 선출한다.
- ③ 그 밖의 추천위원회 운영에 대한 세부적인 사항은 추천위원회 규정으로 정할 수 있다.

제 16 조(임원 선임의 제한)

- ① 이사 정수의 반수 이상은 대한민국 국민이어야 한다. 다만, 대한민국 국민이 아닌 자가 학교법인의

기본재산액의 2분의 1 이상에 해당하는 재산을 출연한 경우에는 이사 정수의 3분의 2 미만을 대한민국 국민이 아닌 자로 할 수 있다.

- ② 이사회에 있어서 각 이사 상호간에 민법 제777조에 규정된 친족관계에 있는 자가 이사 정수의 4분의 1을 초과하여서는 아니된다.
- ③ 이사 정수의 3분의 1 이상은 교육경험이 3년 이상 있는 자라야 한다.
- ④ 감사는 감사 상호간 또는 이사와 민법 제777조에 규정된 친족관계에 있는 자가 아니어야 한다.
- ⑤ 감사 중 1인은 공인회계사의 자격을 가진 자라야 한다.
- ⑥ 감사 중 1인은 추천위원회에서 추천한 자를 선임한다.
- ⑦ 제6항의 감사 추천 등에 대하여는 제15조의 4의 규정을 준용한다.
- ⑧ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 임원으로 선임하고자 하는 경우에는 재적이사 3분의 2 이상의 찬성을 얻어야 한다.
 1. 관할청으로부터 임원 취임 승인이 취소된 날로부터 5년이 경과한 자
 2. 사립학교 교원으로 재직 중 파면된 날부터 5년이 경과한 자
 3. 관할청의 요구에 의해 학교의 장에서 해임된 날부터 3년이 경과한 자

제 17 조(이사장의 선출방법과 그 임기 등)

- ① 이사장은 이사의 호선으로 선출하여 취임한다.
- ② 이사장의 임기는 이사로 재임하는 기간으로 한다.
- ③ 이사장은 이 법인이 설치, 경영하는 학교의 장을 겸하지 못한다.

제 18 조(이사장 및 이사의 직무)

- ① 이사장은 법인을 대표하고 법인의 업무를 통리한다.
- ② 이사는 이사회에 출석하여 법인의 업무에 관한 사항을 심의 결정하며, 이사회 또는 이사장으로부터 위임받은 사항을 처리한다.

제 19 조(이사장 직무대행자 지정)

- ① 이사장이 사고가 있을 때에는 이사장이 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한다.
- ② 이사장이 궐위되었을 때에는 이사회에서 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의하여 이사장 직무대행자로 지명된 이사는 지체없이 이사장 선출의 절차를 밟아야 한다.

제 20 조(감사의 직무) 감사는 다음의 직무를 행한다.

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

제 21조(임원의 겸직금지)

- ① 이사장은 당해 학교법인이 설치, 경영하는 사립학교의 장을 겸할 수 없다.
- ② 이사는 감사 또는 당해 학교법인이 설치, 경영하는 학교의 교원, 기타 직원을 겸할 수 없다. 다만, 학교의 장은 예외로 한다.
- ③ 감사는 이사장, 이사 또는 학교법인의 직원(당해 학교법인이 설치, 경영하는 학교의 교원, 기타 직원을 포함한다)을 겸할 수 없다.

제 2 절 이 사 회

제 22 조(이사회회의 구성 및 기능 등)

- ① 이사회는 이사로서 구성한다.
- ② 이사회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다. <개정 2017.3.1>
 1. 학교법인의 예산, 결산, 차입금 및 재산의 취득, 처분과 관리에 관한 사항
 2. 정관의 변경에 관한 사항
 3. 학교법인의 합병 또는 해산에 관한 사항
 4. 임원의 임면에 관한 사항
 5. 법인이 설치한 학교의 장 및 교원의 임용에 관한 사항 <개정 2017.3.1>
 6. 법인이 설치한 학교의 경영에 관한 중요 사항
 7. 수익사업에 관한 사항
 8. 기타 법령이나 정관에 의하여 그 권한에 속하는 사항
- ③ 감사는 이사회에 출석하여 발언할 수 있다.
- ④ 이사장 또는 이사가 학교법인과 이해관계가 상반하는 때에는 그 이사장 또는 이사는 당해 사항에 관한 의결에 참여하지 못한다. <신설 2017.3.1>

제 23 조(이사정족수와 의결정족수)

- ① 이사회는 재적이사의 과반수의 출석으로 개의한다.<개정 2017.3.1>
- ② 이사회회의 의사는 이 정관에 특별히 규정한 경우를 제외하고는 이사정수 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ③ 이사회회의 회의는 이사가 동영상과 음성을 동시에 송수신하는 장치가 갖추어진 다른장소에 출석하여 진행하는 원격영상회의의 방식에 의할 수 있다. 이 경우 해당 이사는 이사회에 출석한 것으로 본다. <신설 2017.3.1>
[제목개정 2017.3.1]

제 24 조() 삭 제 <2017.3.1>

제 25 조(이사회회의 소집)

- ① 이사회는 이사장 또는 이사장 직무대행 이사가 소집하고 그 의장이 된다.
- ② 이사회를 소집하고자 할 때에는 적어도 회의 7일 전에 회의의 목적을 명시하여 각 이사에게 통지하여야 한다. 다만, 이사 전원이 집합되고 또 그 전원이 이사회회의 개최를 요구한 때에는 예외로 한다.

제 25 조의 2(이사회 회의록의 공개) 이사회는 회의 종결 후 10일 이내에 당해 회의록을 학교 홈페이지를 통하여 3월간 공개하여야 한다. 다만, 당해 이사회에서 사립학교법시행령 제8조 2의 규정에 따라 비공개하기로 의결한 사항은 이를 공개하지 아니한다.

제 26 조(이사회 소집특례)

- ① 이사장은 다음 각 호의 1에 해당하는 소집요구가 있을 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 이사회가 개최될 수 있도록 7일 이내에 회의소집 통지를 하여야 한다.
 1. 재적이사 반수 이상이 회의목적을 제시하여 소집을 요구한 때
 2. 제20조 제4호의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구한 때
- ② 이사회 소집권자가 궐위되거나 또는 이를 기피함으로써 7일이상 이사회 소집이 불가능할 때에는 재적이사 과반수의 찬동으로 이사회를 소집할 수 있다. 다만, 소집권자가 이사회 소집을 기피한 경우에는 관할청의 승인을 얻어야 한다.

제 4 장 수익사업

제 27 조(수익사업의 종류) 이 법인이 설치하여 유지, 경영하는 학교의 운영을 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 상장회사의 주식소유
2. 부동산 개발 및 임대사업
3. 조림관리 사업
4. 상표권 등 지적재산권 활용사업 <신설 2017.3.1>
5. 제1호 내지 제4호 관련 일체의 부대사업<개정 2017.3.1>

제 28 조(수익사업의 명칭) 제27조의 사업을 하기 위하여 다음 각 호의 사업을 경영한다.

1. 오피스텔 광화문 쌍용 플래티넘(5실 : 812호, 813호, 814호, 618호, 715호), 경희궁의 아침 3단지(3실 : 820호, 821호, 1420호), 용비어천가(2실 : 307호, 422호)
2. 조림관리사업소

제 29 조(수익사업체의 주소) 이 법인 수익사업의 주소는 다음과 같다

1. 오피스텔
 - 서울특별시 종로구 새문안로 5가길 28 광화문 쌍용 플래티넘 812호, 813호, 814호, 618호, 715호
 - 서울특별시 종로구 사직로 8길 34 경희궁의 아침 3단지 820호, 821호, 1420호
 - 서울특별시 종로구 새문안로 3길 36 용비어천가 307호, 422호
2. 조림관리사업소 : 서울특별시 종로구 홍지문 2길 20

제 30 조(관리인)

- ① 이 법인이 경영하는 수익사업을 위하여 관리인을 둔다.<개정 2017.3.1>
- ② 제1항의 규정에 의한 관리인의 임용, 복무, 보수 및 기타 필요한 사항은 이사장이 정한다.<개정 2017.3.1>

제 5 장 해 산

제 31 조(해산) 이 법인을 해산하고자 할 때에는 이사 정수의 3분의 2 이상의 찬성으로 관할청의 인가를 받아야 한다.

제 32 조(잔여재산의 귀속) 이 법인을 해산하였을 때의 잔여재산은 합병 및 파산의 경우를 제외하고는 관할청에 대한 청산종결의 신고가 종료된 후 다른 학교법인이나 기타 교육사업에 경영하는 자에게 귀속된다.

제 33 조(청산인) 이 법인이 해산한 때에는 청산인은 해산 당시의 이사 중에서 선출한다.

제 6 장 교 직 원

제 1 절 교 원

제 1 관 임 명

제 34 조(임용)

- ① 이 법인이 설치, 경영하는 학교의 장은 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용한다.<개정 2017.3.1>
- ② 대학교 총장의 임기는 2년으로 하며 중임할 수 있다.
- ③ 초.중.고등학교 교장의 임기는 3년으로 하되 1회에 한하여 중임할 수 있고, 유치원 원장의 임기는 4년으로 하며 중임할 수 있다. 단, 각급 부속학교장의 임기는 교육공무원 정년 연령을 초과할 수 없다.
- ④ 학교의 장 이외의 대학교육기관의 교원은 인사위원회의 심의를 거쳐 당해 학교의 장의 제청으로 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용하되, 다음 각 호의 범위 안에서 계약조건을 정하여 임용한다. <개정 2017.3.1>
 1. 근무기간
 - 가. 교수 : 정년까지의 기간. 다만, 본인이 원하는 경우에는 계약으로 정하는 기간
 - 나. 부교수, 조교수 : 계약으로 정하는 기간
 2. 급여 : 교직원보수규정에 의한 보수
 3. 근무조건 : 주당교수시간, 연구비 지원, 연구실 배정, 근무지, 소속, 학사업무 수행 등에 관한 사항
 4. 업적 및 성과 : 연구실적, 논문지도, 진로상담 및 학생지도 등에 관한 사항
 5. 재계약 조건 및 절차 : 근무기간 종료 후 다시 임용되는 조건 및 절차에 관한 사항
 6. 기타 계약제 임용에 필요한 계약조건
- ⑤ 이사장은 필요하다고 인정하는 경우에는 본인의 동의를 얻어 체결한 계약 조건을 변경할 수 있다.
- ⑥ 대학의 장은 인사위원회의 심의를 거쳐 제4항의 규정에 의한 계약조건에 관한 세부적인 기준을 정한다.
- ⑦ 대학교육기관의 부총장, 대학원장, 학장 및 실·처장은 학교의 장이 이사장의 승인을 얻어 보하고, 교원을 기타보직에 보하고자 할 때에는 학교의 장이 보하되 즉시 이사장에게 보고하여야 하며, 그 임기는 따로 정한다.
- ⑧ 부속유치원.초.중.고등학교 교원은 당해 학교의 장의 제청으로 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용한다.<개정 2017.3.1>
- ⑨ 제1항 내지 제4항 및 제8항의 규정에 의하여 임용권자가 교원을 임용하였을 때에는 임용한 날로부터 7일 이내에 관계증빙서류를 첨부하여 관할청에 보고하여야 한다.<개정 2017.3.1>
- ⑩ 교육기관의 장에 대하여 그 임기중에 해임하고자 하는 경우에는 이사정수의 3분의 2이상의 찬성에 의한 이사회의 의결을 거쳐야 한다.
- ⑪ 제4항의 규정에 의하여 임용된 교원의 임용권자는 당해 교원의 임용기간이 만료되는 때에는 임용기간 만료일 4월전까지 임용기간이 만료된다는 사실과 재임용 심의를 신청할 수 있음을 당해 교원에게 통지(문서에 의한 통지)하여야 한다.<신설 2017.3.1>
- ⑫ 제11항의 규정에 의하여 통지를 받은 교원이 재임용 받고자 하는 경우에는 통지를 받은 날 부터 15일 이내에 재임용 심의를 임용권자에게 신청하여야 한다.<신설 2017.3.1>
- ⑬ 제12항의 규정에 의한 재임용 심의를 신청 받은 임용권자는 교원인사위원회의 재임용 심의를 거쳐 당해 교원에 대한 재임용 여부를 결정하고 그 사실을 임용기간 만료일 2월전까지 당해 교원에게 통지하여야 한다. 이 경우 당해 교원을 재임용하지 아니하기로 결정한 때에는 재임용하지 아니하

겠다는 의사와 재임용 거부사유를 명시하여 통지하여야 한다.<신설 2017.3.1.>

- ⑭ 본 조 제11항 및 제12항의 대상이 되는 대학교원에 대한 임용기간 만료 사실 통지 및 재임용 심의 신청 통지와 제12항 대상 대학교원의 재임용 심의 신청 접수에 관한 사항은 대학의 총장에게 위임한다. <신설 2017.4.28.>

[제목개정 2017.3.1.]

제34조의 2(교원의 정년)

- ① 교원의 정년은 65세로 한다. 다만 고등학교 이하의 교원의 정년은 62세로 한다.
- ② 교원은 그 정년이 달한 날이 속하는 학기의 말일에 퇴직한다.

제34조의 3(의원면직의 제한)

- ① 임용권자는 의원면직을 신청한 교원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 의원면직을 허용하지 않는다. 다만, 제1호·제3호 및 제4호의 경우 그 비위 정도가 중징계에 해당하는 경우로 한정한다.
 1. 비위와 관련하여 형사사건으로 기소 중인 때
 2. 교원징계위원회에 중징계 의결을 요구 중 인 때
 3. 감사원·검찰·경찰 및 그 밖의 수사기관에서 비위와 관련하여 조사 또는 수사 중인 때
 4. 관할청의 감사부서 등에서 비위와 관련하여 감사 또는 조사 중인 때
- ② 각급학교 교원의 임용권자는 교원이 의원면직을 신청한 경우 해당 교원이 제1항에 따른 의원면직의 제한대상에 해당하는지 여부를 감사·조사 및 수사기관의 장에게 확인하여야 한다.

[본조신설 2017.3.1]

제34조의 4(비전임 교원)

- ① 비전임교원은 교원인사위원회의 심의를 거쳐 총장이 임용하되 이사장의 승인을 받아야 한다.
- ② 제1항의 교원은 임용기간이 만료되면 당연히 퇴직한다.

[본조신설 2017.3.1]

제 35 조(기간제교원)

- ① 사립학교법 제54조의 4 제1항에 의거 임용하는 교원은 소속 학교의 장에게 위임한다.
- ② 학교장이 제1항의 규정에 의거 교원을 임명한 경우에는 이를 지체없이 이사장에게 보고하여야 한다.
- ③ 기간제 교원은 임용기간이 만료되면 당연히 퇴직된다.
- ④ 기간제교원의 임용기간은 1년 이내로 하되, 필요한 경우 3년의 범위내에서 그 기간을 연장할 수 있다.

제36조(전형결과 공개)

- ① 교원 공개전형에 응시한자가 전형결과 등에 관한 공개를 요구하는 때에는 신규채용자가 확정된 후 이를 공개하여야 한다.
- ② 제1항의 정보공개에 대하여는 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조 내지 제17조를 준용한다.

제 2 관 신 분 보 장

제 37 조(휴직의 사유) 교원이 다음 각 호의 1에 해당하는 사유로 휴직을 원하는 경우에는 임용권자는 휴직을 명할 수 있다. 다만 제1호 내지 제4호의 경우에는 본인의 의사에 불구하고 휴직을 명하여야 하고, 제7호 및 제7호의 2 경우에는 본인이 원하는 경우 휴직을 명하여야 한다. <개정 2017.3.1>

1. 신체·정신상의 장애로 장기요양을 요할 때(불임·난임으로 인하여 장기간치료가 필요한 경우를 포함한다) <개정 2017.3.1>
2. 병역법의 규정에 의하여 징집 또는 소집된 때
3. 천재지변 또는 전시사변이나 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 하거나 외국에서 1년 이상 연구 또는 연수하게 된 때
6. 국제기구, 외국기관, 국가기관, 재외교육기관(「재외국민의 교육지원 등에 관한 법률」 제2조 제2호의 재외교육기관을 말한다)에 임시로 고용될 때 <개정 2017.3.1>
7. 만 8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여교원이 임신 또는 출산하게 된 때
- 7의2. 만 19세 미만의 아동 청소년(제7호에 따른 육아휴직의 대상이 되는 아동은 제외한다)을 입양(入養)하는 경우 <신설 2017.3.1>
8. 관할청이 지정하는 연구기관이나 교육기관 등에서 연수하게 된 때
9. 사고 또는 질병 등으로 장기간의 요양을 요하는 부모, 배우자, 자녀 또는 배우자의 부모의 간호를 위하여 필요한 때
10. 배우자가 국외근무를 하게 되거나 제5호에 해당하게 된 때
11. 벤처기업을 창업하거나 벤처기업의 대표자 또는 임·직원으로서 근무하게 된 때
12. 「사립학교교직원연금법」 제31조에 따라 계산한 재직기간이 10년 이상인 교원이자기개발을 위하여 학습·연구 등을 하게 된 경우 <신설 2017.3.1>

제 38 조(휴직의 기간) 교원의 휴직기간은 다음과 같다.

1. 제37조 제1호의 규정에 의한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 부득이한 경우 1년의 범위에서 연장할 수 있다. 다만, 공무원연금법에 따른 공무상 질병 또는 부상으로 인한 휴직기간은 3년 이내로 한다.
2. 제37조 제2호 및 제4호의 규정에 의한 휴직기간은 그 복무기간이 만료될 때까지로 한다.
3. 제37조 제3호의 규정에 의한 휴직기간은 3월로 한다.
4. 제37조 제5호, 제10호 및 제11호의 규정에 의한 휴직기간은 재직기간 중 총 3년 이내로 한다. <개정 2017.3.1>
5. 제37조 제6호의 규정에 의한 휴직기간은 그 고용기간으로 한다.
6. 제37조 제7호의 사유로 인한 휴직기간은 자녀 1명에 대하여 1년 이내로 하며, 해당 교원이 원하는 경우 이를 분할하여 휴직을 할 수 있다. 또한, 여교원의 경우 임용권자는 2년의 범위 안에서 그 휴직기간을 연장할 수 있다.<개정 2017.3.1>
- 6의2. 제37조 제7호의2 사유로 인한 휴직기간은 입양자녀 1명에 대하여 6개월 이내로 한다. <신설 2017.3.1>
7. 제37조 제8호의 규정에 의한 휴직기간은 2년 이내로 한다.
8. 제37조 제9호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 재직기간 중 총 3년을 초과할 수 없다.
9. 제37조 제12호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 재직기간 중 1회에 한한다. <신설 2017.3.1>

제 39 조(휴직교원의 신분)

- ① 휴직 중의 교원은 신분을 보유하나 직무에 종사하지 않는다.
- ② 휴직기간 중에 그 사유가 소멸된 때에는 30일 이내에 임용권자에게 이를 신고하여야 하며, 임용권자는 지체 없이 복직을 명하여야 한다.

- ③ 제37조 제3호의 경우를 제외하고는 휴직기간이 만료된 교원이 30일 이내에 복귀를 신고한 때에는 당연히 복직된다.

제 40 조(휴직교원의 처우)

- ① 제37조 제1호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 다음 각 호의 구분에 따라 봉급의 일부를 지급한다. 다만, 공무상 질병으로 휴직한 경우에는 그 기간 중 봉급의 전액을 지급한다. <개정 2017.3.1>
1. 휴직기간이 1년 이하인 경우 : 봉급의 70퍼센트 <신설 2017.3.1>
 2. 휴직기간이 1년 초과 2년 이하인 경우 : 봉급의 50퍼센트 <신설 2017.3.1>
- ② 제37조 제5호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 그 휴직기간 중 봉급의 5할을 지급한다. 이 경우 지급기간은 2년을 초과 할 수 없다.
- ③ 제37조 제2호 내지 제4호와 제6호 내지 제12호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 봉급을 지급하지 아니한다. 다만, 제37조 제7호 및 제7호의 2의 사유로 인하여 휴직된 교원에 대하여는 해당 학교의 예산의 범위에서 소정의 급여를 지급할 수 있다.<개정 2017.3.1>
- ④ 제37조 제7호 및 제7호의 2의 규정에 의한 휴직을 이유로 인사상 불리한 처우를 하여서는 아니 되며, 동 호의 휴직기간은 근속기간에 산입한다.<개정 2017.3.1>

제 41 조(직위해제)

- ① 임용권자는 다음 각 호의 1에 해당하는 교원에 대하여는 직위를 부여하지 아니할 수 있다. <개정 2017.3.1>
1. 직무수행 능력이 부족하거나 근무성적이 극히 불량한 자 또는 교원으로서 근무태도가 심히 불량 실한 자
 2. 징계의결이 요구중인 자 <개정 2017.3.1>
 3. 형사사건으로 기소된 자(약식명령이 청구된 자는 제외한다)
 4. 금품비위, 성범죄 등 대통령령으로 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 2017.3.1>
- ② 제1항의 규정에 의하여 직위를 부여하지 아니한 경우에 그 사유가 소멸된 때에는 임용권자는 지체 없이 직위를 부여하여야 한다.<개정 2017.3.1>
- ③ 제1항의 규정에 의하여 직위가 해제된 자에 대하여는 봉급의 7할을 지급한다. 다만, 제1항 제2호 내지 제4호의 규정에 의하여 직위가 해제된 자가 직위해제일로부터 3월이 경과하여도 직위를 부여받지 못한 때에는 그 3월이 경과한 이후의 기간 중에는 봉급의 4할을 지급한다.<개정 2017.3.1>
- ④ 임용권자는 제1항 제1호에 의하여 직위 해제된 자에 대하여 3월 이내의 기간대기를 명한다.<개정 2017.3.1>
- ⑤ 제4항의 규정에 의하여 대기명령을 받은 자에 대하여는 임용권자는 능력회복이나 태도개선을 위한 연수 또는 특별한 연구과제의 부여 등 필요한 조치를 하여야 한다. <개정 2017.3.1>
- ⑥ 제1항 제1호와 제2호.제3호 또는 제4호의 직위해제 사유가 함께 있을 때에는 제2호 . 제3호 또는 제4호를 사유로 직위해제 처분을 하여야 한다.<개정 2017.3.1>
- ⑦ 삭 제 <2017.3.1.>

제41조의 2(면직의 사유)

- ① 임용권자는 교원이 다음 각 호의 1에 해당하는 때에는 면직시킬 수 있다.
1. 휴직 기간이 끝나거나 휴직 사유가 소멸된 후에도 직무에 복귀하지 아니하거나 직무를 감당할 수 없을 때
 2. 근무 성적이 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

- ② 제1항 제2호 내지 제5호의 사유에 의하여 면직시키는 경우에는 본 법인 정관 제55조의 규정에 의한 교원징계위원회의 동의를 얻어야 한다. (조 신설. 2017. 4. 28)

제 42 조(보수) 교원의 보수는 자격과 경력 및 직무의 곤란성과 책임의 정도에 따라 이사회 의 의결을 거쳐 따로 규칙으로 정한다.

제 43 조(의사에 반한 휴직, 면직 등의 금지)

- ① 교원은 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 때는 그러하지 아니한다.
- ② 교원은 권고에 의하여 해직을 당하지 아니한다.
- ③ 교원은 징계처분 기타 그 의사에 반하는 불리한 처분에 대하여 불복이 있을 때에는 교원소청심사위원회에 소청을 청구할 수 있다.

제 44 조(명예퇴직수당)

- ① 본 법인직원과 각급학교의 교직원 및 기능직원으로서 20년 이상 근속한 자가 자진하여 퇴직을 원하는 경우에는 예산의 범위내에서 명예퇴직수당을 지급할 수 있다.
- ② 제1항의 명예퇴직수당의 지급액, 지급절차 기타 필요한 사항은 따로 정한다.

제 45 조(특별승진) 초·중등교원으로서 재직중 공적이 특히 현저한 자가 정관 제 44조 규정에 의하여 명예퇴직 할 때에는 특별승진 임용할 수 있다.

제 46 조(후임자 보충발령의 유예) 교원이 본인의 의사에 반하여 파면 또는 해임되거나 근무성적불량으로 면직되었을 때에는 그 처분한 날로부터 30일 이내에 후임자의 발령을 하지 못한다.

제 3 관 교원인사위원회

제 47 조(교원인사위원회 설치) 교원(학교의 장을 제외한다)의 임용에 관한 중요사항을 심의하게 하기 위하여 중·고등학교 및 대학교육기관에 교원인사위원회(이하 "인사위원회"라 한다)를 둔다. <개정 2017.3.1>

제 48 조(인사위원회의 기능)

- ① 대학교의 인사위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
 1. 총장이 교수, 부교수, 조교수를 임용제청 할 때의 동의에 관한 사항 <개정 2017.3.1>
 2. 기타 인사위원회의 심의를 요하거나 총장이 필요하다고 인정하는 사항
- ② 인사위원회가 제34조 제4항의 규정에 의하여 임용기간이 만료되는 교원에 대하여 제1항의 규정에 의한 임명제청의 동의를 함에 있어서 전 임용기간 중의 다음 사항을 참작하여야 한다.
 1. 연구실적 및 전문영역의 학회활동
 2. 학생의 교수, 연구 및 생활지도에 대한 능력과 실적
 3. 교육관계 법령의 준수 및 기타 교원으로서의 품위 유지
- ③ 제1항 이외의 교육기관의 인사위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
 1. 교원의 임용에 관한 사항 <개정 2017.3.1>
 2. 교원의 보직에 관한 사항
 3. 교원의 연수대상자 및 포상대상자 추천에 관한 사항
 4. 공개전형의 시행에 관한 사항
 5. 기타 학교의 장이 인사위원회의 심의를 필요로 한다고 인정하는 사항

제 49 조(인사위원회의 조직)

- ① 인사위원회는 학교별로 학교의 장이 임명하는 7인의 교원으로 조직한다.
- ② 인사위원회 위원의 임기는 1년으로 하되, 중임할 수 있다.

제 50 조(인사위원회 위원장 및 직무)

- ① 인사위원회의 위원장은 당해 학교의 장이 임명한다. 다만, 대학교육기관의 경우에는 교무처장이 위원장이 된다.
- ② 인사위원회의 위원장은 위원회를 대표하며, 회무를 통리한다.
- ③ 인사위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 의장이 된다.
- ④ 위원장이 사고가 있을 때에는 위원장이 미리 지정한 위원이 그 직무를 대행한다.

제 51 조(인사위원회의 회의소집 등)

- ① 인사위원회의 회의는 학교의 장이 요청이 있을 때 또는 위원장이 필요하다고 인정할 때에 위원장이 이를 소집한다.
- ② 인사위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제 52 조(회의록 작성)

- ① 인사위원회는 회의록을 작성하여 당해 학교의 장에게 보고하여야 한다.
- ② 제1항의 회의록에는 위원장을 포함한 출석위원 2인 이상이 서명, 날인한다.

제 53 조(인사위원회의 간사 등)

- ① 인사위원회의 사무를 처리하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.
- ② 간사와 서기는 당해 학교의 교직원 중에서 학교의 장이 임명한다.

제 54 조(운영세칙) 인사위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 당해 인사위원회의 의결을 거쳐 위원장이 이를 정한다.

제 2 절 교원징계위원회**제 55 조(교원징계위원회의 설치 및 구성)**

- ① 교원의 징계사건 기타 법령에서 교원징계위원회 소관으로 정한 사항을 심의·의결하기 위하여 교원징계위원회를 둔다. 다만, 사립유치원 교원의 징계사건은 「교육공무원법」 제50조에 따라 설치되는 교육공무원징계위원회에서 심의·의결한다. <개정 2017.3.1>
- ② 교원징계위원회는 5인의 위원으로 조직하되, 다음 각 호에 따라 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임명한다. 다만, 학교법인 이사인 위원의 수가 위원의 2분의1을 초과할 수 없다. <개정 2017.3.1>
 1. 교원 또는 학교법인 이사 : 4인<개정 2017.3.1>
 2. 다음 각 목 어느 하나에 해당하고, 이 법인에 속하지 아니한 자로 이사장의 추천을 받은 1인(이하 '외부위원'이라 한다)<개정 2017.3.1>
 - 가. 법관, 검사 또는 변호사로 5년 이상 근무한 경력이 있는 사람<개정 2017.3.1>
 - 나. 다른 대학에서 법학, 행정학 또는 교육학을 담당하는 조교수 이상으로 재직 중인 사람<개정 2017.3.1>
 - 다. 공무원으로 20년 이상 근속하고 퇴직한 사람<개정 2017.3.1>
 - 라. 그 밖에 교육이나 교육행정에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다고 인정되는 사람<개정 2017.3.1>
- ③ 교원징계위원회 외부위원의 임기는 3년으로 하며, 한 차례만 연임할 수 있다. <신설 2017.3.1>
- ④ 교원징계위원회 외부위원이 다음 각 호 어느 하나에 해당하는 경우, 이사회 의결로 해당 위원을 해촉할 수 있다.<신설 2017.3.1>
 1. 심신장애로 인하여 직무를 수행할 수 없게 된 경우 <신설 2017.3.1>
 2. 직무와 관련된 비위사실이 있는 경우<신설 2017.3.1>

3. 직무태만, 품위손상이나 그 밖의 사유로 인하여 위원으로 적합하지 아니 하다고 인정되는 경우
〈신설 2017.3.1〉
4. 위원 스스로 직무를 수행하는 것이 곤란하다고 의사를 밝히는 경우〈신설 2017.3.1〉
5. 제62조의2에 따른 비밀누설 금지의무를 위반한 경우〈신설 2017.3.1〉

제55조의 2(징계의 사유 및 종류)

- ① 교원이 다음 각 호의 1에 해당하는 때에는 당해 교원의 임용권자는 징계의결의 요구를 하여야 하고, 징계의결의 결과에 따라 징계처분을 하여야 한다.
 1. 교육관계법령에 위반하여 교원의 본분에 배치되는 행위를 한 때
 2. 직무상의 의무에 위반하거나 직무를 태만히 한 때
 3. 직무의 내외를 불문하고 교원으로서의 품위를 손상하는 행위를 한 때
- ② 징계는 파면·해임·정직·감봉·견책으로 한다.
- ③ 정직은 1월 이상 3월 이하의 기간으로 하고, 정직처분을 받은 자는 그 기간 중 신분은 보유하나 직무에 종사하지 못하며 보수의 3분의 2를 감한다.
- ④ 감봉은 1월 이상 3월 이하의 기간으로 하고 보수의 3분의 1을 감한다.
- ⑤ 견책은 전과에 대하여 훈계하고 회개하게 한다.

[본조 신설 2017.3.1]

제 56 조(교원징계위원회의 위원장 선출 및 직무)

- ① 교원징계위원회의 위원장은 위원의 호선으로 선출한다.
- ② 교원징계위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.
- ③ 교원징계위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.
- ④ 위원장이 사고가 있을 때에는 위원 중에서 연장자가 그 직무를 대행한다.

제 57 조(징계의결의 기한) 교원징계위원회가 징계의결 요구를 받은 때에는 그 요구서를 접수한 날로부터 60일 이내에 징계에 관한 의결을 하여야 한다. 다만, 부득이한 사유가 있을 때에는 당해 징계위원회의 의결로 30일의 범위 안에서 1차에 한하여 그 기한을 연장할 수 있다.

제 58 조(제척사유) 교원징계위원회 위원은 그 자신에 관한 징계사건을 심리하거나 피징계자와 친족관계가 있을 때에는 당해 징계사건의 심리에 관여하지 못한다.

제 59 조(위원의 기피 등)

- ① 징계대상자는 교원징계위원회의 위원이 불공정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 상당한 사유가 있을 때에는 그 사실을 서면으로 소명하고 기피를 신청할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 의한 기피신청이 있는 때에는 위원회의 의결로 기피 여부를 결정하여야 한다. 이 경우 기피신청을 받은 자는 그 의결에 참여하지 못한다.
- ③ 제58조의 규정에 의한 제척 또는 제1항의 규정에 의한 기피로 교원징계위원회의 출석위원이 재적위원의 3분의 2에 미달되어 징계사건을 심리할 수 없게 된 때에는 교원징계위원회의 위원장은 위원의 수가 재적위원수의 3분의 2이상이 될 수 있도록 위원의 임용권자에게 임시 위원의 임명을 요청하여야 한다. 〈개정 2017.3.1〉

제 60 조(징계의결 요구사유 통지) 교원의 임용권자가 교원에 대한 징계의결을 요구할 때에는 징계의결 요구와 동시에 징계대상자에게 징계사유를 기재한 설명서를 송부하여야 한다. 〈개정 2017.3.1〉

제 61 조(진상조사 및 의견의 개진)

- ① 교원징계위원회는 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.
- ② 교원 징계위원회는 필요하다고 인정하는 경우에는 관계인 또는 관계전문가를 출석하게 하여 의견을 들을 수 있다.〈개정 2017.3.1〉

제 62 조(징계의결)

- ① 징계의결은 재적위원 3분의 2 이상의 출석과 재적위원 과반수의 찬성으로 행하여야 한다.
- ② 교원징계위원회는 징계사건을 심의한 결과 징계를 의결한 때에는 주문과 이유를 적은 징계의결서를 작성하여 이를 임용권자에게 보내어 알려야 한다. <개정 2017.3.1>
- ③ 임용권자가 제2항의 징계의결서를 받았을 때에는 받은 날로부터 15일 이내에 그 의결내용에 따라 징계처분을 하여야 한다. 이 경우에 징계처분권을 이사장에게 위임한다. <개정 2017.3.1>
- ④ 징계처분권자는 징계처분의 사유를 기재한 결정서를 당해 교원에게 교부하여야 한다.
- ⑤ 교원징계위원회 회의는 공개하지 아니한다.

제 62 조의 2(비밀누설의 금지) 교원징계위원회에 참석한 사람은 직무상 알게 된 비밀을 누설해서는 아니 된다. [본조 신설 2017.3.1]

제 63 조(징계의결시의 정상참작 등) 교원징계위원회가 징계사건을 의결함에 있어서는 징계대상자의 소행, 근무성적, 공적, 개전의 정, 징계요구의 내용, 기타 정상을 참작하여야 한다.

제 64 조(징계사유의 시효)

- ① 교원징계의결의 요구는 징계사유가 발생한 날로부터 3년을 경과한 때에는 이를 이행하지 못한다. 다만 징계사유가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 징계사유가 발생한 날부터 5년 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
- ② 징계위원회의 구성, 징계의결 기타 절차상의 하자나 징계양정의 과다를 이유로 「교원 지위향상 및 교육활동 보호를 위한 특별법」에 의한 교원소청심사위원회 또는 법원에서 징계처분의 무효 또는 취소의 결정이나 판결을 한 때에는 제1항의 기간이 경과하거나 그 잔여기간이 3월 미만의 경우에는 그 결정 또는 판결이 확정된 날로부터 3월 이내에는 다시 징계의결을 요구할 수 있다. <개정 2017.3.1>

제 65 조(교원징계위원회의 간사 등)

- ① 교원징계위원회의 사무를 처리하게 하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.
- ② 간사와 서기는 교원징계위원회가 설치된 당해 기관소속 직원중에서 그 임용권자가 임명한다. <개정 2017.3.1>

제 66 조(운영세칙) 교원징계위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 당해 교원징계위원회의 의결을 거쳐 위원장이 정한다.

제 3 절 사 무 직 원**제 67 조(자격)**

- ① 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 사무직원(기능직을 포함한다. 이하 "일반직원"이라 한다)으로 임용될 수 없다.
 1. 피성년후견인 또는 피한정후견인 <개정 2017.3.1>
 2. 파산선고를 받고 복권되지 아니한 자 <개정 2017.3.1>
 3. 금고 이상의 실형을 선고받고 그 집행이 종료되거나 집행을 받지 아니하기로 확정된 후 5년이 지나지 아니한 자 <개정 2017.3.1>
 4. 금고 이상의 형을 선고받고 그 집행유예의 기간이 끝난 날부터 2년이 지나지 아니한 자 <개정 2017.3.1>
 5. 금고 이상의 형의 선고유예를 받은 경우에 그 선고유예 기간 중에 있는 자

6. 법원의 판결 또는 다른 법률에 따라 자격이 상실되거나 정지된 자 <개정 2017.3.1>
7. 법인이나 학교에서 징계에 의하여 파면의 처분을 받은 때부터 5년이 지나지 아니한 자와 해임처분을 받은 때부터 3년이 지나지 아니한 자 <개정 2017.3.1>
- ② 일반직원의 신규임용에 있어서는 학력에 제한을 두지 아니한다. 다만, 기술직 및 기능직은 임용될 직종에 관한 자격증, 면허, 기타 임용권자가 필요로 하는 자격이 있는 자를 인사규칙이 정하는 바에 따라 우선 임용할 수 있다.
- ③ 재직 중인 일반직원이 제1항의 규정에 해당하게 된 때에는 당연 퇴직한다.

제 68 조(임용)

- ① 일반직원의 신규임용, 승진, 승급, 근속 승진제 실시, 대우직원 선발, 전직, 전보, 강임, 휴직, 직위해제, 복직, 면직, 해임 및 파면(이하 "임용"이라 한다)은 임용권자가 공개채용, 전형 또는 근무성적, 기타 능력의 실증에 의하여 행함을 원칙으로 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 임용에 있어서 그 시험과목, 방법, 절차 등에 관하여는 따로 인사규칙으로 정한다.
- ③ 일반직원은 당해 학교의 장의 제청으로 이사장이 임용한다. 단, 조교 임용의 경우에는 총장에게 위임한다. <개정 2017.3.1>

제 69 조(복무) 일반직원의 복무에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다. 단, 부속 초·중·고등학교 일반직원의 복무에 관하여는 서울특별시교육감 소속 지방공무원 복무와 같이 한다.

제 70조(정년)

- ① 일반직원의 정년은 다음과 같다.
 1. 일반직 및 기능직 : 60세
- ② 일반직원은 그 정년이 달한 날이 속하는 학기의 말일에 당연히 퇴직한다. 다만, 부속여중 고등학교의 일반직원은 정년에 이른 날이 1월에서 6월 사이에 있으면 6월 30일에, 7월에서 12월 사이에 있으면 12월 31일에 각각 당연히 퇴직한다.

제 71 조(보수) 일반직원의 보수는 일반의 표준생계비 및 민간인의 임금 등을 고려하여 직무의 난이성 및 책임의 정도에 따라 적당하도록 직급 및 근속기간에 따라 이사회의 의결을 거쳐 따로 인사규칙으로 정한다.

제 72 조(신분보장) 일반직원의 신분보장에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다.

제 73 조(징계 및 재심청구)

- ① 일반직원의 징계는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용하되, 일반직원 징계위원회는 법인에 따로 두어야 한다.
- ② 일반직원의 재심청구를 위하여 법인에 일반직원 재심위원회를 두며, 그 조직 및 운영등에 관하여는 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 따로 규칙으로 정한다.

제 7 장 직 제

제 1 절 법 인

제 74 조(법인사무조직)

- ① 이 법인의 업무를 처리하게 하기 위하여 법인사무국을 두며, 국장은 참여로 보한다.
- ② 법인사무국에는 법인팀과 수익사업팀을 두며 각 팀장은 부참사 이상의 직원으로 보한다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 분장업무는 따로 규칙으로 정한다.

제 2 절 대 학 교

제 75 조(총장 등)

- ① 대학교에 총장을 둔다.
- ② 총장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘·감독하며 학생을 지도하고 대학교를 대표한다.<개정 2017.3.1>
- ③ 대학교에 캠퍼스별 교학부총장 및 행정·대외부총장을 둘 수 있으며, 각 부총장은 부교수 이상으로 보한다.<개정 2017.3.1>
- ④ 각 부총장은 총장을 보좌하며 총장이 사고가 있을 때에는 서울캠퍼스 교학부총장, 행정·대외부총장, 천안캠퍼스 교학부총장, 행정·대외부총장 순으로 총장의 직무를 대행한다.<개정 2017.3.1>

제 76 조(학장, 학과장, 대학원장)

- ① 각 단과대학에 학장을, 각 학과에 학과장을, 각 대학원에 대학원장을 둔다.
- ② 학장과 대학원장은 부교수 이상으로, 학과장은 조교수 이상으로 보한다.
- ③ 학장, 학과장, 대학원장은 총장의 명을 받아 단과대학, 학과, 대학원의 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘·감독하며 학생을 지도한다.<개정 2017.3.1>

제 77 조(하부조직)

- ① 대학교에는 총장실, 대학창조일자리본부, 창조인재개발본부, 기획처, 대외협력처, 교무처, 학생처, 산학연구처/산학협력단, 입학홍보처, 총무처, 정보통신처, 홍보실 및 대학교육혁신원을 둔다.<개정 2017.3.1.> <개정 2017.4.28.>
- ② <삭제 2017.3.1.>
- ③ <삭제 2017.3.1.>
- ④ <삭제 2017.3.1.>
- ⑤ <삭제 2017.3.1.>
- ⑥ <삭제 2017.3.1.>
- ⑦ <삭제 2017.3.1.>
- ⑧ <삭제 2017.3.1.>
- ⑨ <삭제 2017.3.1.>
- ⑩ <삭제 2017.3.1.>
- ⑪ <삭제 2017.3.1.>
- ⑫ <삭제 2017.3.1.>
- ⑬ <삭제 2017.3.1.>
- ⑭ <삭제 2017.3.1.>

- ⑮ <삭제 2017.3.1.>
- ⑯ <삭제 2017.3.1.>
- ⑰ <삭제 2017.3.1.>
- ⑱ <삭제 2017.3.1.>

- ② 처(원·단·본부·실)장은 부교수 이상의 교원 또는 부참여 이상의 직원으로 보하며, 각 처(원·단)에는 처(원·단)장을 보좌하기 위하여 부처장·부원장·부단장을 둘 수 있으며, 조교수 이상의 교원 또는 부참여 이상의 직원으로 보한다.<신설 2017.3.1.>
- ③ 각 처(원·단·본부·실)에는 팀, 센터(소) 등을 둘 수 있으며, 팀장, 센터장(소장)은 조교수 이상의 교원 또는 부참사 이상의 직원으로 보하고, 검수관은 부참사 이상의 직원으로 보한다. <신설 2017.3.1.>
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 세부사항 및 사무분장은 별도의 규정으로 정한다. <신설 2017.3.1.>

제 78 조(단과대학, 대학원)

- ① 대학교에는 인문사회과학대학, 사범대학, 경영대학, 미래융합공학대학, 예술·문화산업대학, 기초교양대학, 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 융합기술대학, 공과대학 등의 단과대학과 일반대학원, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원 등의 대학원을 두며, 기초교양대학에는 교학팀, 의사소통능력개발센터 및 기초교육센터를, 대학원에는 교학팀을 두고, 팀장 및 센터장은 조교수 이상 교원 또는 부참사 이상의 직원으로 보한다.
<개정2017.3.1.> <개정2017.4.28.>
- ② <삭제 2017.3.1.>
- ③ 제1항의 규정에 의한 사무분장은 따로 규정으로 정한다.<개정2017.3.1.>
[제목개정 2017.3.1]

제 79 조(부속·부설기관)

- ① 대학교에는 학술정보관, 학생생활관, 사이버교육센터, 체육부, 신문방송국, MOOC교육원, 교양교육개발원, 상명가족아동상담교육센터, 상명아트센터, 천마산생활관, 상명수련원, 박물관, 계당 배상명기념관, 계당인성교육원 등의 부속기관과 평생교육원, 상명대학교 원격평생교육원, 국제언어문화교육원 등의 부설기관을 둔다.<개정 2017.4.28.>
- ② 부속·부설기관에는 각 기관장을 두며, 장은 기관의 사무를 총괄하고 소속 교직원을 지휘·감독한다.<개정 2017.4.28.>
- ③ 부속·부설기관의 장은 조교수 이상의 교원이나 부참여 또는 참사로 보한다. 다만, 특별한 경우 전문성을 갖춘 외부인사 중에서 총장이 임명할 수 있다. <개정 2017.4.28.>
- ④ 부속·부설기관에는 필요한 부서를 둘 수 있으며, 그 사무분장은 규정으로 따로 정한다.<개정 2017.3.1.> <개정 2017.4.28.>
[제목개정 2017.4.28]

제 80 조(학술정보관)

- ① 대학교의 각 캠퍼스에 학술정보관을 둔다. <개정 2017.3.1.>
- ② 각 학술정보관에는 관장을 두며, 관장은 부교수 이상의 교원 또는 부참여 이상의 직원으로 보하고, 관장은 총장의 명을 받아 학술정보관에 관한 사무를 관장하고 소속 교직원을 지휘·감독한다.<개정 2017.3.1.>
- ③ 각 학술정보관에는 필요한 팀(실)을 둘 수 있으며, 각 팀(실)장은 부참사 이상의 직원으로 보한다.<개정 2017.3.1.>
- ④ 제2항 내지 제3항의 규정에 의한 사무분장은 규정으로 따로 정한다.<개정2017.3.1.>
[제목 개정 2017.3.1]

제 81 조(산학협력단)

- ① 대학교에 “산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률”에 의거하여 산학협력단을 둔다.
- ② 산학협력단장은 부교수 이상의 교원으로 보한다.

제 3 절 고 등 학 교

제 82 조(교장 등)

- ① 고등학교에 교장 1인과 교감 1인을 둔다.
- ② 교장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘, 감독하며 학생을 지도하고 학교를 대표한다.
- ③ 교감은 교장을 보좌하며 교장이 사고가 있을 때에는 교장의 직무를 대행한다.

제 83 조(하부조직) 고등학교에 행정실을 두며, 실장은 6급 이상으로 보하되, 그 분장업무는 규칙으로 정한다. <개정 2017.3.1.>

제 4 절 중 학 교

제 84 조(교장 등)

- ① 중학교에 교장 1인과 교감 1인을 둔다.
- ② 교장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘, 감독하며 학생을 지도하고 학교를 대표한다.
- ③ 교감은 교장을 보좌하며 교장이 사고가 있을 때에는 교장의 직무를 대행한다.

제 85 조(하부조직) 중학교에 행정실을 두며 행정실장은 6급으로 보하되 그 분장업무는 규칙으로 정한다. <개정 2017.3.1.>

제 5 절 초 등 학 교

제 86 조(교장 등)

- ① 초등학교에 교장 1인과 교감 1인을 둔다.
- ② 교장은 교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘, 감독하며 학생을 지도하고 학교를 대표한다.
- ③ 교감은 교장을 보좌하며 교장이 사고가 있을 때에는 교장의 직무를 대행한다.

제 87 조(하부조직) 초등학교에 행정실을 두며 행정실장은 6급으로 보하되 그 분장업무는 규칙으로 정한다. <개정 2017.3.1.>

제 6 절 유 치 원

제 88 조(원장 등)

- ① 유치원에 원장 1인과 원감 1인을 둔다.
- ② 원장은 원무를 통할하고 소속직원을 감독하며 원아를 보육한다.
- ③ 원감은 원장의 명을 받아 원무를 장리하며 원아를 보육하고 원장이 사고가 있을 때에는 원장의 직무를 대행한다.
- ④ 유치원에 사무부를 두며 부장은 7급으로 보하되 그 분장업무는 규칙으로 정한다. <개정 2017.3.1.>

제 7 절 정 원

제 89 조(정원) 법인 및 각급 학교에 두는 일반직원의 정원은 각각 별표1 내지 6과 같다.

제 8 장 학교운영위원회

제 90 조(학교운영위원회의 설치) 초·중등교육법(이하 “법” 이라 한다) 제34조 및 같은법 시행령(이하 “영” 이라 한다) 제63조의 규정에 따라 학교운영의 자율성을 높이고 지역의 실정과 특성에 맞는 다양한 교육을 창의적으로 실시할 수 있도록 하기 위하여 법인의 설치·경영학교에 학교운영위원회(이하 “운영위원회”라 한다)를 설치한다.

제 91 조(운영위원회의 기능)

- ① 운영위원회는 법 제32조 제2항에서 규정한 사항 이외에도 다음 각 호의 사항에 대하여 자문한다.
 1. 학교 규정의 제·개정
 2. 교복 및 체육복의 선정, 수학여행, 방과 후 프로그램, 학생수련활동(학생야영수련활동을 포함한다) 등 학부모가 경비를 부담하는 사항. 다만, 특정스쿨 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. 개방이사 추천위원회 위원 추천에 관한 사항
 8. 그 밖에 학교운영에 관한 위원들의 제안사항과 학교장이 자문 요청한 사항
- ② 운영위원회는 학교발전기금의 조성·운용 및 사용에 관한 사항에 대하여 심의 의결한다.
- ③ 운영위원회는 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
- ④ 운영위원회는 학생의 학교생활과 밀접한 관련이 있는 사항을 자문할 때에는 학생 대표 등을 회의에 참석하게 하여 의견을 들어야 한다.
- ⑤ 운영위원회는 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 법 제32조 제1항 제5호의 정규학습시간 종료 후 또는 방학기간 중 학생의 교육활동·수련활동은 인성 및 창의성을 함양하는 교육활동에 중점을 두어야 한다.
- ⑦ 제1항 제4호의 건의사항은 위원 1인 이상의 소개를 얻어 건의서를 제출하여야 한다.

제92조(운영위원회의 구성)

- ① 운영위원회 위원(이하 “위원” 이라 한다)의 정수 및 구성비율은 영 제58조를 적용한다.
- ② 학교운영위원회 위원의 정수 결정을 위한 학생수는 임기개시 해당연도 3월 1일 학생 수를 기준으로 한다.
- ③ 그 밖에 위원 구성 등에 관한 사항은 운영위원회 규정(이하 “규정” 이라 한다)으로 정한다.

제 93 조(위원의 선출 등)

- ① 학교장은 운영위원회의 당연직 교원위원이 된다.
- ② 학부모위원은 학부모 중에서 민주적 대의절차에 따라 학부모 전체회의에서 직접 선출하되 서신, 우편, 전자투표를 이용하여 선출할 수 있다. 다만, 규정이 정하는 바에 의하여 전체회의에서 선출하기 곤란한 사유가 있는 경우에는 학급별 대표로 구성된 학부모 대표회의에서 선출하며, 학급별 대표는 학급별 학부모 전체회의에서 선출하되 서신, 우편, 전자투표를 이용하여 선출할 수 있다.
- ③ 당연직 교원위원을 제외한 교원위원은 교원 중에서 선출하되 교직원 전체회의에서 무기명투표를 거쳐 추천한 자 중에서 학교장이 위촉한다.
- ④ 지역위원은 학부모위원 또는 교원위원의 추천을 받아 학부모위원 및 교원위원이 무기명투표로 선출하되, 학부모위원 또는 교원위원은 제94조 제1항의 선출관리위원회에 지역위원으로 추천할 사람의 공개모집을 요청할 수 있다. 다만, 지역위원 후보자의 수는 지역위원 정수의 2배 이상이 되도록 노력한다.
- ⑤ 학부모위원 및 교원위원은 임기만료일 10일 이전에 선출하고, 지역위원은 임기만료 전일까지 선출한다.
- ⑥ 위원이 결원된 때에는 보궐 선출한다. 다만, 남은 임기가 3개월 미만인 경우에는 운영위원회의 결정으로 선출하지 아니할 수 있다.
- ⑦ 그 밖에 위원 선출에 관한 사항은 규정으로 정한다.

제 94 조(선출관리위원회)

- ① 학부모위원과 교원위원의 선출을 관리하기 위하여 각각 학부모회(학부모대표회의를 포함한다)와 교직원 전체회의에서 추천한 사람 등으로 구성된 학부모위원선출관리위원회와 교원위원선출관리위원회를 둔다.
- ② 제1항의 학부모위원선출관리위원회와 교원위원선출관리위원회는 각각 5명 이상 7명 이내로 하고 그 밖에 구성 및 운영에 관한 사항은 규정으로 정한다.

제 95 조(위원의 임기 및 개시일)

- ① 위원의 임기는 2년으로 하며, 1차에 한하여 연임할 수 있다. 다만, 보궐위원의 임기는 전임자의 잔임 기간으로 한다.
- ② 위원의 임기개시일은 4월 1일로 한다.

제 96 조(위원의 자격)

- ① 학부모위원 및 지역위원은 국가공무원법 제33조의 공무원 결격사유에 해당되지 아니하여야 하며 정당의 당원이 아니어야 한다.
- ② 위원은 다른 학교의 위원을 겸할 수 없다.
- ③ 위원이 제1항 및 제2항에 해당될 때에는 당연히 퇴직한다.

제 97 조(위원의 의무 등)

- ① 위원은 무보수 봉사직으로 수당을 지급하지 않는다.
- ② 위원은 운영위원회 회의에 성실히 참여하여야 하며, 운영위원회를 거치지 아니하고는 학교운영에 관여할 수 없다.
- ③ 위원은 그 지위를 남용하여 소속 학교와의 거래 등을 통하여 재산상의 권리·이익을 취득하거나 다른 사람을 위하여 그 취득을 알선하여서는 아니 된다.
- ④ 학부모위원은 일반 학부모가 부담하는 학교운영지원비 외에는 어떠한 비용도 부담하지 아니한다.

제 98 조(위원의 자격상실)

- ① 위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 자격을 상실한다.
 1. 교원위원이 소속을 달리한 때
 2. 학부모 위원은 자녀학생이 졸업 및 전학·퇴학한 때, 다만 자녀학생이 졸업한 경우에는 해당 학년도 말까지 위원의 자격을 유지한다.

3. 회의소집 통지를 받고도 사전연락 없이 3회 연속 회의에 불참하였을 때
4. 학부모위원이 제출한 신상자료에서 허위사실이 있는 것이 발견된 때
5. 제97조 제3항을 위반 한 때

② 제1항 제4호 및 제5호는 운영위원회 의결로 결정한다.

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

제 99 조(위원장 및 부위원장)

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

② 위원장과 부위원장의 임기는 1년으로 하며, 연임할 수 있다.

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

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

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

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

제 100 조(건의사항 처리)

① 위원장은 제91조 제1항 제4호의 건의서를 접수한 때에는 이를 운영위원회에 회부하여 자문한다.

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

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

④ 위원장은 건의사항의 처리 결과를 건의한 사람에게 통지하여야 한다.

제 101 조(서류제출 요구) 운영위원회는 그 의결로 안건의 자문과 직접 관련된 서류의 제출을 해당 학교장에게 요구할 수 있다.

제 102 조(회의 및 회의소집 등)

① 회의는 정기회와 임시회로 구분하여 운영하며, 정기회의 소집 시기는 규정으로 정한다. 다만, 위원 선출 후 최초로 소집되는 회의는 학교장이 위원의 임기 개시일 부터 15일 이내에 소집한다.

② 임시회 소집은 학교장 또는 재적위원 4분의 1이상의 요구가 있는 때에 위원장이 회의 개최 7일전에 소집공고와 함께 회의 안건을 첨부하여 위원에게 개별 통지하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 의안이라고 인정할 경우는 그러하지 아니한다.

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

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

제 103 조(의안의 제출·발의) 운영위원회에서 자문할 의안은 학교장 또는 재적위원 4분의 1 이상의 연서로 제출하거나 발의한다. 다만, 예산안과 결산은 학교장이 이를 제출한다.

제 104 조(의사 및 의결정족수) 운영위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하며, 출석위원 과반수의 찬성으로 결정한다.

제 105 조(회의 공개 원칙)

① 운영위원회 회의는 공개한다. 다만, 교육 또는 교권의 보호 등을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 운영위원회 결정으로 공개하지 아니할 수 있다.

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

③ 위원장은 질서를 유지하기 위하여 방청인의 퇴장을 명할 수 있다.

제106조(회의록 작성 등)

- ① 운영위원회는 회의를 개최하였을 때에는 회의 일시, 장소, 참석자, 안건, 발언요지, 결정사항 등이 포함된 회의록을 작성하고 학교장과 위원장이 서명하여야 한다.
- ② 운영위원장은 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 공개 될 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
- ③ 운영위원회는 매 학년도말에 예.결산 내용을 포함한 운영위원회 활동상황 보고서를 작성하여 학교 홈페이지, 가정통신문 등을 통하여 공개하고 다음 회의 시 보고하여야 한다.

제107조(자문결과의 시행 등)

- ① 학교장은 운영위원회의 자문결과를 최대한 존중하여야 한다.
- ② 학교장은 운영위원회의 자문을 거치는 경우 교육활동 및 학교운영에 중대한 차질이 발생할 우려가 있거나 천재.지변, 기타 불가항력의 사유로 운영위원회를 소집할 여유가 없는 때에는 법 제32조 제2항 및 제91조 제1항 각 호의 사항에 대하여 운영위원회의 자문을 거치지 아니하고 이를 시행할 수 있다.
- ③ 학교장은 제2항의 규정에 의하여 운영위원회의 자문을 거치지 아니하고 시행한 때에는 관련사항과 그 사유를 지체 없이 운영위원회와 법인이사회, 관할 교육청에 서면으로 보고하여야 한다.
- ④ 운영위원회는 그 의결로 영 제63조 제4항에 따른 시정명령을 서울특별시교육감 또는 관할 지역교육지원청의 교육장에게 신청할 수 있다.

제 108 조(소위원회의 설치 등)

- ① 운영위원회는 안건을 효율적으로 자문하기 위하여 학교급식소 위원회를 두며, 그 밖에 필요한 경우에 예.결산 소위원회 등 분야별 소위원회를 둘 수 있다.
- ② 안건자문의 전문성을 높이기 위하여 소위원회에 학부모, 외부 전문가 등을 참여하게 할 수 있다.
- ③ 그 밖에 소위원회의 구성 및 운영 등에 관한 사항은 규정으로 정한다.

제 109 조(간사) 간사는 운영위원회의 회의기록 등 사무를 처리하기 위하여 행정직원 중 학교장의 추천을 거쳐 위원장이 임명한다.

제 110 조(운영경비) 운영위원회 운영에 필요한 제반 경비는 교육청의 예산관련 지침 및 규정에 따른다.

제 111 조(이사회의 지원) 학교법인 이사장은 운영위원회가 그 설치 취지와 목적을 달성할 수 있도록 지원하여야 한다.

제 112 조(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.

제 113 조(위임규정) 운영위원회의 구성.운영 등에 관하여 이 정관에 규정하지 아니한 사항은 규정으로 정한다.

제 9 장 학교교육분쟁조정위원회

제 114 조(학교교육분쟁조정위원회의 설치) 교원예우에 관한규정(이하 “영”이라 한다) 제6조 제4항에 의거 이 법인이 설치.경영하는 학교에 학교교육분쟁조정위원회를 설치.운영한다.

제 115 조(학교교육분쟁조정위원회의 기능 등)

- ① 학교교육분쟁조정위원회(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. 학생생활지도 등 교육활동과 관련하여 교원과 학부모간에 발생한 분쟁
 2. 학생안전사고에 대해 학교안전공제회(이하 “공제회”라 한다) 보상액 등에 동의하지 아니하고 동 사고 관련 교원에게 추가 보상 등을 요구하여 일어난 분쟁
 3. 기타 교원예우 및 교권보호.존중에 위해가되거나 위해의 우려가 있는 사항
- ② 위원회는 분쟁에 관한 심의 등을 하기 전에 당사자의 의견을 최대한 수렴하여야 한다.
- ③ 위원회가 학생 안전사고 관련 분쟁사안에 관한 심의 등을 하기 위하여 경제적.법률적 전문지식이 필요한 경우에는 학교안전공제회에 지원을 요청할 수 있으며, 공제회는 임.직원의 회의 참석, 고문 변호사의 조언 등 필요한 지원을 하여야 한다.

제116조(위원회의 구성 등)

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

제117조(위원장)

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

제118조(위원의 의무)

- ① 위원은 무보수 봉사직으로서 수당을 지급하지 아니한다.
- ② 위원은 회의에 성실히 참여하여야 한다.
- ③ 위원은 당해 학교와 영리를 목적으로 하는 거래를 할 수 없으며, 그 지위를 남용하여 재산상의 권리.이익의 취득 또는 알선을 하여서는 아니 된다.

제 119 조(분쟁조정 신청) 분쟁에 관련된 교원 또는 학부모는 위원장 또는 학교장에게 서면이나 유선 또는 구두로 분쟁조정 신청을 할 수 있다.

제 120 조(회의개최 등)

- ① 회의는 분쟁조정의 신청이 있는 때 개최한다.
- ② 분쟁 조정신청이 있을 경우 위원장은 신속히 회의를 개최하여야 하며, 늦어도 신청이 있는 날부터 7일 이내에 개최한다.
- ③ 회의의 소집통지는 위원장이 위원에게 서면 또는 구두로 하되, 개최일 3일 이전에 하여야 한다. 다만, 위원장이 긴급을 요하는 사안이라고 인정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제 121 조(위원의 제척) 위원이 분쟁의 당사자가 된 경우에는 당해 사안의 심의 등에 위원의 자격으로 참여할 수 없다.

제 122 조(심의 등 결과의 처리)

- ① 위원장은 위원회의 심의 등의 결과를 관련 당사자에게 즉시 통지하여야 한다.
- ② 당사자는 위원회의 심의 등 결과를 존중하여야 한다.
- ③ 위원회는 심의 등 결과, 보상해결이 필요하거나 당해 교원을 위한 소송대행 기타 지원이 필요하다고 판단되는 경우, 학교장으로 하여금 공제회에 이를 신청하게 할 수 있다.
- ④ 위원회는 분쟁사안 중 교원에 대한 협박·폭행·폭언 등으로 당해 교원 또는 학교교육에 과중한 피해를 입혔다고 판단되는 사안에 대하여는 학교장으로 하여금 관련자를 사법기관에 고발하도록 권고할 수 있다.
- ⑤ 위원회는 분쟁사안 중 학생에 대한 폭력 등 학생인권 침해의 정도가 범죄수준에 이를 정도로 심각하다고 판단되는 사안에 대하여는 학교장으로 하여금 당해 교원의 징계의결 등 인사 조치를 요청하도록 권고할 수 있다.

제 123 조(간사) 위원회의 회의기록 등 사무를 효율적으로 처리하기 위하여 교직원 중에서 학교장이 지명하는 간사 1인을 둘 수 있다.

제 124 조(학교운영위원회규정의 준용) 위원회의 위원의 임기, 위원의 자격상실, 기타 회의의 운영 등에 관하여 본 장에서 정하지 아니한 사항은 동 정관 중 학교운영위원회의 규정을 준용한다.

제 125 조(운영세칙) 위원회의 구성·운영 등에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 위원회 규정으로 정한다.

제 10 장 대학평의회

제 126 조(대학평의원의 설치) 대학에는 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원을 설치한다.

제 127 조(평의원의 구성)

① 평의원은 교원·직원 및 학생을 대표할 수 있는 자, 그리고 동문 및 대학발전에 도움이 될 수 있는 자 중에서 학교의 장이 위촉하는 11명의 평원으로 구성하며, 각 구성단위의 정원은 다음 각 호와 같다.

1. 교원 4인
2. 직원 3인
3. 학생 2인
4. 동문 및 대학발전에 도움이 될 수 있는 자 2인

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

제 128 조(평의원의 위촉) 평의원의 위촉방법은 다음 각 호와 같다.

1. 교원을 대표하는 평원은 교수회의에서 추천한 자를 위촉한다.
2. 직원을 대표하는 평원은 직원회의에서 추천한 자를 위촉한다.
3. 학생을 대표하는 평원은 서울 및 천안캠퍼스 총학생회의에서 각 1인을 추천한 자를 위촉한다.
4. 동문 및 대학발전에 도움이 될 수 있는 자는 외부 인사 중에서 총장이 위촉한다.

제 129 조(평의회 의장 등)

- ① 평의원에 의장과 부의장 각 1인을 둔다.
- ② 의장과 부의장은 평의회에서 호선하되, 그 임기는 평의원의 임기와 같다.
- ③ 의장은 평의회를 대표하며, 회의를 주재하고, 부의장은 의장을 보좌하며, 의장 유고시 이를 대리한다.

제 130 조(평의원의 임기) 평의원의 임기는 2년으로 한다. 다만, 학생 평의원의 임기는 1년, 보궐 평의원의 임기는 전임자의 잔임 기간으로 한다.

제 131 조(평의원의 기능) 평의회는 다음 각 호의 사항을 심의한다. 다만, 제3호, 제4호 및 제6호는 자문에 한한다.

1. 대학의 발전 계획에 관한 사항
2. 학칙의 제정 또는 개정에 관한 사항
3. 대학현장의 제정 또는 개정에 관한 사항
4. 대학교육과정의 운영에 관한 사항
5. 추천위원회 위원 추천에 관한 사항
6. 대학의 예산 및 결산에 관한 사항
7. 그 밖의 교육에 관한 중요사항으로서 학교의 장이 부의하는 사항

제 132 조(운영규정) 평의회 운영에 대하여 필요 사항은 총장이 따로 정한다.

제 11 장 보 칙

제 133 조(공고) 이 법인이 법령과 정관 및 기타 이사회 의결에 의하여 공고하여야 할 사항은 서울시내 발행 일간신문에 공고한다.

제 134 조(시행세칙) 이 정관이 시행에 관하여 필요한 사항은 이사회의 의결을 거쳐 세칙으로 정한다.

제 135 조(설립당시의 임원) 이 법인의 설립 당초의 임원은 다음과 같다.

직 위	성 명	생 년 월 일	임 기	주 소
이사장	조 동 식	1887. 8.26	4년	서울 성북구 안암동 231
이 사	민 규 식	1894. 3. 9	"	서울 종로구 계동 128-3
"	이 경 세	1887. 6. 5	"	서울 종로구 체부동 164
"	배 상 명	1906. 5.17	"	서울 용산구 한강로 1가50
"	민 형 기		2년	
"	방 관 책	1900. 9.18	"	서울 종로구 통의동 17
"	이 재 기	1919. 5. 6	"	서울 종로구 홍지동 22
감 사	신 봉 조	1900. 7.23	"	서울 종로구 신교동 48

부 칙

이 정관은 1954년 7월 22일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1957년 1월 22일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1960년 8월 11일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1962년 1월 20일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1962년 1월 22일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1964년 2월 7일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1964년 10월 26일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1965년 1월 13일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1965년 6월 15일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1966년 2월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1966년 12월 5일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1967년 1월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1970년 11월 9일부터 시행한다.

부 칙**(1972. 4. 21 개정 승인)**

- ① (시행일) 이 정관 개정은 감독청의 승인을 받은 날로부터 시행한다.
- ② (경과조치) 현직에 있는 각급학교 교장의 임기는 이 개정 정관의 시행일로부터 이를 기산한다.

부 칙

이 정관은 1974년 7월 3일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1974년 7월 22일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1975년 10월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1976년 3월 18일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1977년 10월 17일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 규정에 의하여 사무직원으로 임용된 자중 제46조 제2항의 규정에 해당하는 자는 이 정관 시행 이후 6월 이내에 당연 퇴직한다.(결격사유 해당자)
- ③ (경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 규정에 의하여 임용되어 사무조직에 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 정관은 시행 당시 종전의 정관에 의하여 별표 1, 2의 각 직급에 임용된 자는 이 정관에 의하여 임용된 것으로 본다.

부 칙

이 정관은 1979년 3월 27일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1979년 12월 29일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1980년 10월 21일부터 시행한다.
 ② (경과조치) 현직에 있는 각급 학교의 장의 임기는 이 개정 정관의 시행일로부터 이를 가산한다.

부 칙

이 정관은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1981년 9월 1일부터 시행한다.
 ② (교원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 대학교육기관에 근무하는 교원(학교의 장을 제외한다.) 및 일반직원은 이 정관에 의하여 당해 학교의 장이 임명한 것으로 본다. 다만, 대학교육기관의 교원의 임용기간은 종전의 규정에 의한다.
 ③ (교원징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 교원징계위원회 및 재심위원회에 계류중인 징계 및 재심청구 사건은 종전의 규정에 의한다.
 ④ (학교의 장 임기에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여 임명된 학교의 장의 임기는 종전의 정관에 의한다.
 ⑤ (대학교육기관의 보직자에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 사립학교법 및 정관에 정관에 의하여 임명된 대학교육기관의 부학장 등의 보직은 이 정관에 의하여 당해 학교의 장이 임명한 것으로 본다.
 ⑥ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학교육기관의 인사위원회위원 중 이 정관에 의하여 당연직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.
 ⑦ (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 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 채용하지 못한다.

부 칙

이 정관은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1984년 2월 7일부터 시행한다.
 ② (경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학교원의 임명기간은 종전의 규정에 의한다.

부 칙

이 정관은 1984년 12월 5일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1986년 7월 10일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행 당시 재임 중인 이사는 그 임기만료 시까지 이 정관에 의하여 취임된 것으로 본다.

부 칙

이 정관은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1988년 2월 26일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1988년 4월 4일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1988년 10월 6일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1989년 3월 24일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1990년 8월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 규정에 의하여 임용되어 근무하는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되, 일반직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때까지 채용하지 못한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1990년 11월 20일부터 시행한다.
- ② (교원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 대학교육기관에 근무하는 교원(학교의 장을 제외한다) 및 일반직원은 이 정관에 의하여 학교법인이 임명한 것으로 본다. 다만, 대학교육기관의 교원 중 조교, 전임강사 및 조교수의 임용기간은 종전 임용기간의 잔여기간으로 한다.
- ③ (교원징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 교원징계위원회 및 재심위원회에 계류중인 징계 및 재심청구 사건은 종전의 규정에 의한다.
- ④ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학교육기관의 인사위원회 위원 중 이 정관에 의하여 당연직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.
- ⑤ (학교의 장 임기에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학교육기관의 장의 임기는 종전의 규정에 의한다.
- ⑥ (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 정원을 초과하는 경우에는 그 초과하는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되, 일반직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때에는 채용하지 못한다.

부 칙

이 정관은 1991년 9월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1994년 1월 7일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1995년 6월 12일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 1995년 11월 22일부터 시행한다. 다만, 교명변경과 관련된 사항은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (교직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 상명여자대학교에 근무하는 교원 및 일반직원은 이 정관에 의하여 상명대학교의 교원 및 일반직원으로 임용된 것으로 본다. 다만, 기간을 정하여 임용된 교원의 임용기간은 종전의 규정에 의한다.
- ③ (학교장에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 상명여자대학교의 총장은 이 정관에 의하여 상명대학교의 총장으로 임명된 것으로 본다. 다만, 임용기간은 종전의 규정에 의한다.
- ④ (각종보직 및 위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 상명여자대학교의 각종 보직자 및 위원회 위원은 상명대학교의 보직 및 위원으로 임명된 것으로 본다. 다만, 임용기간은 종전의 규정에 의한다.

부 칙

이 정관은 1996년 7월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1998년 5월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1999년 3월 17일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 1999년 7월 13일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2000년 5월 30일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 정관은 2000년 7월 27일부터 시행한다.
- ② (최초의 위원 임기개시 및 만료) 법 제31조 제1항에 의하여 최초로 선출된 위원의 임기는 제92조의 규정에 불구하고 최초 회의 소집일로부터 개시하며, 차기 운영위원회 위원 임기 개시일 전일에 만료한다.
- ③ (학교운영위원회 규정의 제정에 관한 특례) 이 영 시행 후 최초로 구성하는 학교운영위원회의 규정은 당해 학교의 교원 및 학부모의 의견을 수렴하여 학교장이 정한다.

부 칙

이 정관은 2001년 3월 28일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2002년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제 1 조(시행일) 이 정관은 2002년 9월 16일부터 시행한다.

제 2 조(경과조치) 제39조 제2항의 규정은 2002년 1월 1일 이후 신규임용되는 교원부터 적용하되, 2001년 12월 31일 이전에 임용되어 2002년 1월 1일 기준 재직중인 교원으로서 임용기간 종료 후 다시 임용하는 교원의 경우에는 교육인적자원부장관이 정한 「재직중인대학교원에대한임용지침」을 준용하며, 다음 각호의 기준에 따라 근무기간을 정하여 임용한다.

1. 교수, 부교수 : 정년
2. 조교수 : 4년
3. 전임강사 : 2년

부 칙

이 정관은 2003년 3월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2004년 2월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2005년 10월 20일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2006년 2월 24일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2007년 4월 26일부터 시행한다.

② (교원임면에 대한 경과조치) 2007년도 3월 1일 이전에 임용된 부교수는 근무기간을 정년까지의 기간으로 한다.

부 칙

이 정관은 2007년 9월 6일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2008년 4월 7일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2009년 1월 16일부터 시행한다.

부 칙

① 이 정관은 2010년 4월 7일부터 시행한다.

- ② (6급이하 일반직원 정년에 대한 경과조치) 6급 이하 일반직, 기능직의 정년은 2009년부터 2010년까지는 58세로, 2011년부터 2012년 까지는 59세로, 2013년부터 60세로 한다.

부 칙

이 정관은 2011년 5월 20일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2011년 10월 7일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2011년 11월 23일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2012년 2월 14일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일)이 정관은 2012년 2월 21일부터 시행한다. 다만, 제89조, 별표 1 내지 6의 개정 규정은 2012년 5월 24일부터 시행한다.
- ② (기능10급 직원으로 재직중인 직원에 대한 기능9급 직원으로 승진임용에 관한 특례)이 정관 시행 당시 기능 10급으로 재직 중인 직원은 재직기간에 따라 2012년 5월 23일까지 순차적으로 승진 임용한다.

부 칙

- ① (시행일)이 정관은 2012년 8월 22일부터 시행한다.
- ② 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의한 전임강사는 2012. 7. 22자로 소급하여 이 정관에 따른 조교수로 본다.

부 칙

이 정관은 2013년 4월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2014년 2월 13일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2014년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2015년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 정관은 2017년 4월 28일부터 시행한다.

(별표 1)

법인 일반직원 정원

총 계	9명
일반직계	5명
2급(참 여)	1명
4급(참 사)	2명
6급(주 사)	2명
기능직계	4명
6급	1명
7급	3명

(별표 2)

상명대학교 일반직원 정원

총 계	258명
일반직계	173명
2급(참 여)	5명
3급(부참여)	12명
4급(참 사)	33명
5급(부참사)	48명
6급(주 사)	27명
7급(부주사)	20명
8급(서 기)	20명
9급(부서기)	8명
기능직계	85명
6급	16명
7급	18명
8급	20명
9급	31명

(별표 3)

상명대학교 사범대학 부속여자고등학교 일반직원 정원

총 계	7명
일반직계	7명
5급 <개정 2017.3.1.>	1명
6급 <개정 2017.3.1.>	1명
7급 <개정 2017.3.1.>	1명
8급	1명
9급	3명

(별표 4)

상명대학교 사범대학 부속여자중학교 일반직원 정원

총 계	5명	
일반직계	5명	
6급 <개정 2017.3.1.>		1명
8급 <개정 2017.3.1.>		2명
9급		2명

(별표 5)

상명대학교 사범대학 부속초등학교 일반직원 정원

총 계	8명	
일반직계	8명	
6급 <개정 2017.3.1.>		1명
8급 <개정 2017.3.1.>		2명
9급	5명	

(별표 6)

상명대학교 사범대학 부속유치원 일반직원 정원

총 계 <개정 2017.3.1.>	4명
일반직계 <개정 2017.3.1.>	4명
7급	1명
사무보조원	1명<삭제 2017.3.1>
9급	3명

2. 학교법인 상명학원 임원

이사장	李俊邦
이사	尹泰洙
이사	劉仁洙
이사	林東基
이사	金昌榮
개방이사	李永範
개방이사	徐明德
추천감사	李彰根
감사	安縝彦

Ⅲ. 대학기구

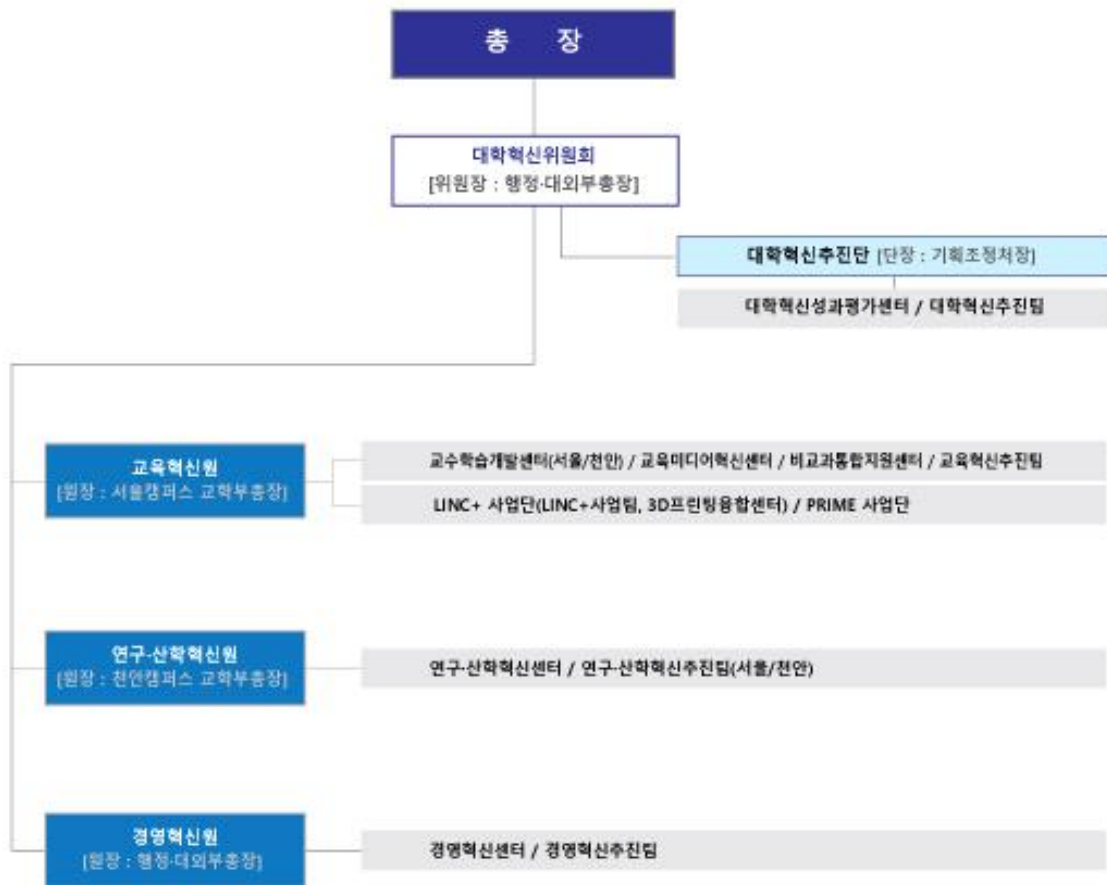
■ 기구표

1. 대학
2. 대학원
3. LINC+사업단
4. 본부
5. 부설연구기관

■ 기구표



대학혁신위원회 세부기구표



1. 대학

가. 인문사회과학대학

소속	직급	성명	학위	전공	
인문 콘텐츠 학부	역사 콘텐츠학과	교수	주진오	문학박사	한국근대사
		교수	류한수	철학박사	유럽현대사(러시아사)
		교수	김문자	인문학박사	일본근세사전공
		부교수	최희수	문학박사	한국고대사
		부교수	정다함	문학박사	한국중세사(조선전기)
		조교수	김상헌	공학박사	시스템소프트웨어
	지적 재산권학과	교수	김동민	법학박사	상법
		부교수	김인철	법학박사	Copyright
		부교수	김경숙	법학박사	법학, 국제관계
		부교수	김서기	법학박사	민법
	문헌정보학과	교수	이명희	철학박사	정보검색, 자동화
		교수	노동조	문학박사	문헌정보학
		부교수	박옥남	정보학박사	정보학
		부교수	오의경	문학박사	정보학
		부교수	이명호	정보학박사	정보시스템
		부교수	장근수	언어학박사	일본어학
	한일문화 콘텐츠학과	교수	김평강	문학박사	일본고전문법
		부교수	신현태	문학박사	일본근현대문학
		부교수	안노마사히데	문학박사	시가문학
		부교수	성윤아	문학박사	일본어
부교수		조규현	인간과학박사	일본문화론	
공간환경학부		교수	신화경	이학박사	환경심리 및 실내디자인
	교수	구자용	문학박사	지리정보시스템	
	교수	정희선	지리학박사	인문지리	
	교수	이유미	공학박사	건축계획	
	부교수	정수열	철학박사	도시경제지리	
	부교수	이윤재	이학박사	주거환경	
	부교수	박수경	이학박사	지역, 정보통신, 의료지리학	
	부교수	김민호	지리학박사	자연지리, GIS, RS	
공공인재학부	교수	오성호	행정학박사	인사, 지방행정	
	교수	김영미	행정학박사	정보체계	
	교수	김미경	행정학박사	행정이론	
	교수	문신용	행정학박사	정보체계	
	부교수	권찬호	정치학박사	한국정치	
	부교수	김용훈	법학박사	헌법	
가족복지학과	부교수	조태준	행정학박사	조직행태	
	교수	정현숙	가족학박사	가족학	
	교수	최연실	문학박사	가족학 및 가족상담	
	교수	이금룡	문학박사	노인학 및 노인복지	
	교수	황혜신	철학박사	아동가족학	
	부교수	홍영준	가정학박사	Social Welfare	
	조교수	서주현	생활과학박사	아동가족학	
국가안보학과	조교수	조은숙	문학박사	가족학	
	교수	최병욱	교육학박사	교육행정	
	부교수	윤지원	정치학박사	국제정치	
조교수	최윤철	북한학박사	군사안보		

나. 사범대학

소속	직급	성명	학위	전공
국어교육과	교수	이승복	문학박사	국문학(고전)
	교수	최미숙	교육학박사	국어교육학
	교수	박재현	교육학박사	국어교육학
	교수	이승희	문학박사	국어학
	부교수	최홍원	교육학박사	국어교육학
	조교수	강옥희	문학박사	국문학
영어교육과	교수	이진아	문학박사	영어교육, 제2언어습득, 대화/담화부석
	부교수	오은정	문학박사	제2언어습득
	부교수	사무엘데니		Asian Studies
	조교수	최재호	교육학박사	Instructional Technology
	조교수	데이브드켈로그	철학박사	Applied Linguistics
교육학과	교수	정영근	철학박사	교육철학
	부교수	장덕호	철학박사	교육행정
	부교수	이현우	교육학박사	교육공학
	부교수	이원석	교육학박사	Educational Evaluation
	부교수	장석진	교육학박사	상담심리
	조교수	이정민	철학박사	Curriculum Studies
	조교수	김효선	철학박사	Career Deveolpment/CTE
수학교육과	교수	이상범	이학박사	대수학
	교수	이전익	이학박사	해석학
	교수	김화경	교육학박사	수학교육
	부교수	김연호	이학박사	비선형함수해석학
	부교수	배윤한	이학박사	응용수학 및 확률론
불어교육과	부교수	이경수	교육학박사	외국어교육학

다. 경영경제대학

소속	직급	성명	학위	전공
경제금융학부	교수	정지만	경제학박사	화폐금융론
	교수	양세정	이학박사	소비자경제학
	교수	서은숙	경제학박사	거시/금융경제
	교수	홍은표	경제학박사	계량경제학
	부교수	유경원	경제학박사	Economics
	부교수	서인주	이학박사	소비자교육 및 가정관리
	부교수	이준영	생활과학박사	소비자학
	부교수	김영준	경제학박사	거시(성장)/국제경제/응용계량
	부교수	유승동	경영학박사	부동산금융/경제
	조교수	이동진	경제학박사	Economics
	조교수	최동욱	경제학박사	산업조직
	조교수	황상현	경제학박사	재정학
경영학부	교수	김희탁	경영학박사	생산관리
	교수	정철용	경영학박사	경영정보
	교수	이명식	경영학박사	Marketing
	교수	김기태	경영학박사	인사 . 조직
	교수	양석준	경영학박사	마케팅
	부교수	서지용	경영학박사	재무론
	부교수	유재권	경영학박사	회계학
	부교수	최은정	경영학박사	International Retailing
	부교수	권세훈	경영학박사	재무관리
	부교수	김정연	경영학박사	회계학
	부교수	최영근	경영학박사	인사조직
	부교수	김성신	경영학박사	재무론
	부교수	유태종	공학박사	산업경영공학
	부교수	윤영진	경영학박사	생산관리
	부교수	유진호	공학박사	정보경영/정보보호
	부교수	최병권	경영학박사	경영관리(조직행동)
	조교수	박계두	경영학박사	조직행동
	조교수	최준원	심리학박사	조직심리
	조교수	김희신	문학박사	중국근현대사
	조교수	이재홍	경영학박사	회계학
	조교수	이애리	정보과학박사	디지털비즈니스
	조교수	김준현	경영학박사	회계학
글로벌경영학과	교수	전기정	경영학박사	의사결정/경영정보
	교수	김규한	경제학박사	국제경제
	교수	홍성태	경영학박사	마케팅
	교수	권기환	경영학박사	국제경영 및 경영전략
	교수	김병재	경영학박사	마케팅
	교수	조영곤	경영학박사	국제경영
	부교수	김효정	경영학박사	국제경영/경영전략
	부교수	한영도	경영학박사	국제경영
	부교수	이한석	경영학박사	마케팅
	부교수	김동원	경영학박사	마케팅
	조교수	김은경	문학박사	프랑스문학
	조교수	반주일	경영학박사	재무·금융
	조교수	김동호	경제학박사	무역상무
	조교수	최원용	경영학박사	전략/국제경영
	조교수	이인영	경영학박사	국제마케팅
	조교수	이승배	경영공학박사	벤처경영공학
	조교수	오철	경제학박사	중국경제
	조교수	손인수	경영학박사	경영정보학
	조교수	김은수	문학박사	중국근현대사
기술경영공학과(계약)	조교수	강형철	관광학박사	관광기업경영

라. 융합공과대학

소속	직급	성명	학위	전공	
지능정보 공학부	휴먼 지능정보 공학과	교수	홍철의	공학박사	컴퓨터공학(최적화이론)
		교수	임좌상	경영정보학박사	정보시스템
		교수	황민철	공학박사	의공학
		교수	정진우	공학박사	컴퓨터시스템
		부교수	김동근	공학박사	생체공학(정보통신)
		부교수	이의철	컴퓨터과학박사	컴퓨터과학
		조교수	권지은	디자인학박사	UX디자인
		조교수	유지연	공학박사	정보보호학
전기전자 컴퓨터학 부	전기 공학과	교수	김정욱	공학박사	컴퓨터공학
		부교수	조수환	공학박사	전력계통운용 및 제어
		부교수	허진	공학박사	Energy System
		조교수	김경서	공학박사	전력전자
		조교수	신훈영	공학박사	Energy System
	융합전자 공학과	교수	김성철	공학박사	Electrical Engineering
		교수	신동하	공학박사	컴퓨터공학(프로그래밍언어)
		교수	유훈	공학박사	영상처리
		부교수	김종원	공학박사	전자공학
		부교수	이석필	공학박사	인공지능
	컴퓨터 과학과	교수	한혁수	공학박사	전산학
		교수	배경울	경영정보학박사	경영정보
		교수	백윤철	이학박사	전산과학(운영체제)
		교수	김영준	이학박사	전산과학
		교수	김윤호	이학박사	병렬/분산시스템
		교수	송병호	공학박사	데이터베이스
		교수	조용주	공학박사	Virtual Reality
		교수	손성훈	이학박사	전산과학
		교수	민승욱	공학박사	Electrical Engineering(무선통신)
		부교수	민경하	공학박사	컴퓨터그래픽스
생명화학 공학부	생명 공학과	부교수	장백철	이학박사	Wireless and Mobile Networking
		조교수	강상욱	공학박사	멀티미디어보안
		조교수	박종환	공학박사	암호프로토콜
		조교수	김종욱	공학박사	Database, Data mining
		조교수	한종대	공학박사	소프트웨어공학
	화학 에너지 공학과	교수	이성호	이학박사	발생·생리학
		교수	김창배	이학박사	동물계통분류학
		부교수	안예진	이학박사	Plant molecular genetics(식물유전학)
		부교수	이영미	이학박사	환경분자유전학
		부교수	기장서	이학박사	문자생태 및 계통학
		조교수	유하영	공학박사	화학생명공학
		부교수	강상욱	공학박사	고분자화학
		부교수	김기택	이학박사	전기분석화학
		부교수	강윤경	이학박사	무기화학
		조교수	서현욱	이학박사	물리화학
	화공 신소재 학과	조교수	박원근	공학박사	바이오에너지, 환경
		교수	박용성	공학박사	무기공업화학
		교수	우제완	이학박사	유기공업화학
		교수	이현경	이학박사	물리화학
		교수	구상균	공학박사	화학공학
부교수		윤석일	공학박사	Polymer Engineering	
게임학과		교수	이대웅	이학박사	전산과학(병렬처리)
		교수	장준호	이학박사	병렬컴퓨터
		교수	박소영	이학박사	전산학
		조교수	김석규	공학박사	컴퓨터공학

마. 자연과학대학

소속	직급	성명	학위	전공
화학과	교수	백두종	이학박사	유기화학

바. 문화예술대학

소속	직급	성명	학위	전공		
외식영양 · 의류학부	식품영양 · 학과	교수	이진실	이학박사	식품학	
		교수	홍완수	가정학박사	Foodservice Management	
		교수	한정아	이학박사	식품생명공학	
		부교수	이승우	철학박사	Hospitality and Tourism Management	
		부교수	박대섭	경영학박사	외식벤처창업경영	
		조교수	황지윤	이학박사	International Nutrition	
· 의류학부	의류학과	교수	유지현	가정학박사	의류학	
		교수	이민선	이학박사	복식디자인	
		교수	하희정	가정학박사	의상학	
		부교수	노정심	공학박사	패션소재(e-textile)	
		조교수	양희순	생활과학박사	패션머천다이징	
		스포츠 · 무용학부	스포츠 · 건강 · 관리학과	교수	오윤선	이학박사
교수	백성수			의학박사	기초의과학	
교수	강서정			체육박사	운동생리학	
부교수	김종희			이학박사	스포츠정책	
부교수	이효			체육박사	스포츠운동심리학	
· 무용학부	무용예술 · 학과		교수	박재근	철학박사	무용예술학
		교수	남진희	체육학박사	무용	
		조교수	김지영	사회체육학박사	여가 및 예술교육	
미술학부	조형예술 · 학과	교수	이세정	미술학박사	동양화	
		교수	이인범	철학박사	미학	
		부교수	박민정		조소	
		조교수	이상은	미술학박사	회화	
	· 미술학부	생활예술 · 학과	교수	나지영	예술학박사	섬유예술
			교수	유현아		Woven Design(직조)
			부교수	이정아		텍스타일디자인
			부교수	주경임	디자인학박사	산업디자인
			부교수	강현대		가구디자인
			조교수	곽철안		Conceptual Design in Context
음악학부		교수	정원순	음악학박사	바이올린	
		교수	김희정	철학박사	작곡	
		교수	동준모		클라리넷	
		교수	김희진	음악학박사	피아노	
		교수	정승재	음악학박사	작곡	
		교수	노인경	음악학박사	첼로	
		교수	류현승		성악	
		교수	채유미		바이올린	
		교수	박지원	음악학박사	피아노	
		교수	안종덕		작곡	
		부교수	정의근		성악(테너)	
		부교수	이강규	음악학박사	작곡	
		조교수	김지현	음악학박사	성악	
		조교수	정순석	음악학박사	플루트	
조교수	박명숙	음악학박사	피아노			

사. 글로벌인문학부대학

소속	직급	성명	학위	전공	
글로벌 지역학부	일본어권 지역학 전공	교수	유경자	문학박사	일어학
		교수	한선희	문학박사	일본어학
		교수	양동국	문학박사	비교문학 · 비교문화 · 일본근대사
		교수	김유천	문학박사	일본고전문학
		부교수	이이호시 카즈야		일본어일본문화
		부교수	이한정	문학박사	일본어문학
	중국어권 지역학 전공	교수	심우영	문학박사	중국시가
		교수	김경일	문학박사	갑골학
		교수	박석	문학박사	중국문학비평
		교수	조관희	문학박사	중국고전소설
		교수	권석환	문학박사	중국문학
		조교수	최명숙	문학박사	문예학
	영어권 지역학 전공	교수	이성범	문학박사	낭만주의 문학
		부교수	강은경	문학박사	(언어학)음운론
		부교수	김보경	영어교육학박사	Applied Linguistics/TESL
		부교수	박명수	영어교육학박사	영어교육
		부교수	박주은	문학박사	현대영미드라마
		부교수	하명정	교육학박사	응용언어학
		부교수	브래들리		심리학
		조교수	정해갑	문학박사	세익스피어
		조교수	강세라		영어교육학
	프랑스어권 지역학 전공	교수	윤종범		불문학
		교수	구기현	문학박사	불어학
		교수	이철의	문학박사	19세기 불소설
		교수	유진현	문학박사	19C말소설
		부교수	드니 제레미		언어학 및 교육학
		부교수	정의진	문학박사	현대프랑스문학예술이론
	독일어권 지역학 전공	교수	정용환	문학박사	독시
		부교수	박정희	철학박사	현대독문학
		부교수	오은경	철학박사	20세기 문학 및 영화
조교수		게르트 엔드레슈크	언어학박사	Linguistics, Science of Languages	
러시아어권 지역학 전공	교수	박혜옥	문학박사	러시아어 언어학(형태론)	
	교수	백준현	문학박사	러시아 소설	
	교수	한만춘	어학박사	러시아어 언어학(어휘론)	
	교수	최종술	문학박사	Russian Literature	
	부교수	이희원	문학박사	서사이론	
한국언어문화학과	교수	구현정	문학박사	국어학	
	교수	최상은	문학박사	고전문학	
	교수	김미형	문학박사	국어학	
	교수	김한식	문학박사	현대문학	
	교수	전정미	문학박사	국어학	

아. 디자인대학

소속	직급	성명	학위	전공	
디자인 학부	시각 디자인 전공	교수	원유홍		커뮤니케이션디자인
		교수	김재현		그래픽디자인
		교수	이원제		Mixed Media, Digital Design
		교수	유동관		일러스트레이션
		부교수	신윤진	공학박사	시각디자인
		부교수	모모세히로유키		종합조형
		부교수	방경란	미술학박사	디자인교육
		조교수	서승연	미술학박사	시각디자인
	패션 디자인 전공	교수	나수임	가정학박사	의류직물
		교수	김순자	이학박사	의복구성
		조교수	이정진	이학박사	의복구성
		조교수	염혜수		Fashion Design
	실내 디자인 전공	교수	정유나	공학박사	실내건축, 색채
		교수	문정목	공학박사	실내건축
		조교수	하숙녕	미술학박사	공간디자인
		조교수	이행우		
	세라믹 디자인 전공	교수	김경한	예술학박사	도예학
		교수	이영학		도예
		부교수	김희균	미술학박사	디자인
		부교수	송준규	공학박사	도예
조교수		홍엽중		요업디자인	
텍스타일디자인학과	교수	강성해		Textile(염색공예)	
	교수	홍영진		직물디자인	
	부교수	송하영	이학박사	텍스타일소재기획/텍스타일디자인	
	조교수	양린		Weaving	
	조교수	박문희	이학박사	의상디자인	
산업디자인학과	교수	서동근		Industrial Design	
	교수	전재현		Industrial Design	
	교수	유부미		Industrial Design	
	교수	한상돈		환경디자인	
	조교수	김현정	철학박사	Design Psychology	
	조교수	서동진		Interior Design	

자. 예술대학

소속		직급	성명	학위	전공
공연영상 문화예술 학부	영화영상 전공	교수	서인숙	문학박사	영화이론
		교수	이찬복		영화연출
		교수	오진호	교육학박사	배우연기술
		교수	권병철		영화제작
	연극전공	교수	이화원	문학박사	고전주의연극
		교수	윤기훈		Directing
		부교수	류근혜	문학박사	연극학
		조교수	주소형	문학박사	연극학
	문화예술 경영전공	부교수	양현미	철학박사	미학
		부교수	이동수	예술경영학박사	예술경영
조교수		최현주	무용학박사	무용학	
사진영상콘텐츠학과	교수	임준형		New Media	
	교수	최종인		광고사진	
	교수	안성혜		영상디자인	
	교수	김정임	언어학박사	포토저널리즘	
	조교수	이종윤	정치학박사	방송·뉴미디어	
	조교수	허영		만화영상	
무대미술학과	교수	장혜숙		무대의상디자인	
	교수	이성호	예술경영학박사	예술경영학	
	교수	오윤균	공학박사	도시계획	
	교수	김홍석		공간연출	
	부교수	심형근		공간디자인	
	부교수	박진원		무대의상	
만화.애니메이션학과	조교수	김가은		Scenic Design	
	교수	손기환		서양화	
	교수	최연식		서양화	
	교수	고경일		풍자만화	
	교수	김치훈		3D Animation	
	부교수	윤정원		Animation	
	부교수	이해광		출판만화	
	부교수	정재욱		Character Animation	
부교수	장진영	만화학박사	만화		

차. 융합기술대학

소속	직급	성명	학위	전공	
글로벌금융경영학과	교수	오동일	경영학박사	회계학	
	교수	김희경	경영학박사	재무관리(금융론)	
	교수	신동호	경제학박사	보험	
	교수	김재현	보험학박사	손해보험	
	부교수	이경희	경영학박사	재무금융	
	부교수	김수은	경영학박사	재무관리(금융)	
식물식품공학과	교수	양용준	농학박사	저장유통학	
	교수	김영식	농학박사	원예학(시설원예)	
	교수	형남인	농학박사	원예학(식물유전공학)	
	교수	오준현	농학박사	식품공학	
환경조경학과	교수	이행열	이학박사	조경학	
	교수	이진희	농학박사	조경설계	
	교수	구분학	공학박사	환경생태계획, 생태복원	
	부교수	변찬우	공학박사	환경설계학 및 조경학	
	부교수	김태한	공학박사	건물내외부재평가	
	부교수	강현경	이학박사	자생식물 및 식재설계	
	조교수	오희영	이학박사	환경조경	
	조교수	김치년	이학박사	환경녹지학	
	조교수	정용조	이학박사	환경계획 및 조경학	
	부교수	김미원	간호학박사	간호행정	
간호학과	부교수	이광옥	간호학박사	여성건강간호	
	부교수	이한주	간호학박사	지역사회간호학	
	부교수	이희주	간호학박사	성인간호학	
	부교수	현혜순	간호학박사	지역사회간호학	
	조교수	이정숙	간호학박사	정신간호학	
	조교수	심가가	간호학박사	아동간호학	
	스포츠 융합 학부	스포츠 경영 전공	교수	이형국	교육학박사
교수			홍승후	이학박사	스포츠사회학
교수			김동아	체육학박사	스포츠사회학
부교수			김정만	이학박사	스포츠경영
부교수			이동현	체육학박사	스포츠인문사회학(스포츠심리학)
조교수			정동화	이학박사	체육행정관리 및 교과과정
조교수			이희화	체육학박사	체육학
사회체육 전공		교수	이정학	이학박사	체육철학
		교수	신제민	이학박사	운동역학 및 제어
		교수	황종문	이학박사	운동생리학 및 운동처방
		교수	이병근	교육학박사	운동생리학

카. 공과대학

소속	직급	성명	학위	전공
전자공학과	교수	김윤희	공학박사	soc설계, 임베디드시스템
	교수	박병수	공학박사	병렬컴퓨터 알고리즘
	교수	이흥주	공학박사	반도체공학
	교수	정민철	공학박사	영상처리, 패턴인식
	교수	이준하	공학박사	반도체공학
	부교수	이유진	공학박사	전자파적합성
소프트웨어학과	교수	윤성희	공학박사	컴퓨터공학
	교수	장혜진	이학박사	인공지능
	교수	백선욱	공학박사	컴퓨터네트워크
	부교수	김현철	공학박사	컴퓨터네트워크
	부교수	박희민	공학박사	컴퓨터공학
	조교수	이종혁	공학박사	이동인터넷, 보안
스마트정보통신공학과	조교수	이다니엘	이학박사	정보과학
	교수	유현중	공학박사	패턴인식, 컴퓨터비전
	교수	이시우	공학박사	통신공학(음성공학)
	교수	장영범	공학박사	Signal processing
	교수	김기봉	공학박사	생명정보학
	부교수	이지훈	공학박사	통신공학
	부교수	왕한호	공학박사	무선통신
	조교수	정승도	공학박사	멀티미디어
경영공학과	조교수	박현주	컴퓨터과학박사	컴퓨터과학(네트워크)
	조교수	조재춘		
	교수	안범준	경제학박사	유통물류
	교수	서광규	공학박사	산업시스템
	교수	최성훈	공학박사	산업공학
	교수	신현준	공학박사	생산시스템 및 인간공학
	부교수	김길환	공학박사	산업 및 시스템공학
	교수	이상호	공학박사	하.폐수처리 및 하수도관리
그린화학공학과	교수	이의상	공학박사	폐기물처리
	교수	오세원	공학박사	대기오염제어
	교수	이승호	이학박사	분자생리학
	부교수	박진수	공학박사	전기화학공학
	부교수	허지영	이학박사	계산화학
	부교수	강문성	공학박사	전기화학/멤브레인
의생명공학과	교수	김영희	생화학박사	생화학
건설시스템공학과	교수	황병기	공학박사	수질관리
	교수	박종섭	공학박사	Structural Engineering
	부교수	박상순	공학박사	콘크리트공학
	조교수	김신욱	이학박사	공대응용수학
	조교수	윤명석	이학박사	입자물리학
	조교수	이군재	공학박사	건설관리
	조교수	안병렬	공학박사	Environmental Engineering
정보보안공학과	교수	조태경	공학박사	초고속정보통신망
	부교수	서창진	공학박사	멀티미디어, 원격교육시스템
	조교수	이광재	공학박사	마이크로시스템 및 반도체
	조교수	김제국	공학박사	IT정책/정보보안
조교수	국중진	공학박사	시스템소프트웨어	

소속	직급	성명	학위	전공
시스템반도체공학과	교수	홍대기	공학박사	무선통신
	조교수	김선희	공학박사	전자공학
	조교수	김혜윤	컴퓨터과학박사	컴퓨터과학
	조교수	이종환	공학박사	반도체소자
	조교수	황성원	공학박사	고체물리
휴먼지능로봇공학과	조교수	강태구	공학박사	전자전기컴퓨터공학
	조교수	손영수	공학박사	컴퓨터통신
	조교수	신의섭	공학박사	전산학
	조교수	염기원	공학박사	HCI 및 로봇응용공학
	조교수	정경모	공학박사	설계 및 생산전공

타. 계당교양교육원

소속	직급	성명	학위	전공
계당교양교육원	부교수	프란시스브래넨		Political Science/International Relations
	부교수	김인주		일본어학
	부교수	홍세령	이학박사	물리화학
	조교수	전영옥	문학박사	국어국문학과
	조교수	심예지	문학박사	수사학/글쓰기
	조교수	이연숙	문학박사	언어평가
	조교수	이재학	경영학박사	e-비즈니스
	조교수	김일림	문학박사	역사 문화지리
	조교수	이형국	교육학박사	교육심리 및 상담심리전공
	조교수	정희정	문학박사	Language Testing
	조교수	권정인	교육학박사	컴퓨터교육
	조교수	오경은	미술학박사	현대미술
	부교수	조금주	교육학박사	교육사회학
	조교수	한상호	체육박사	스포츠마케팅
	조교수	장영숙	문학박사	한국근대사
	조교수	장지현	교육학박사	교육행정
	조교수	서은아	문학박사	국어학
	조교수	양영하	문학박사	화용론
	조교수	임혜원	문학박사	국어의미론
	조교수	전정옥	철학박사	희곡/비평
	조교수	김현	문학박사	현대문학비평
	조교수	박태숙	문학박사	영어교육
	조교수	이승택	법학박사	헌법
	조교수	이진영	공학박사	화공생명공학
	조교수	방민희	언어학박사	코퍼스언어학

2. 대학원

가. 대학원

소속	직급	성명	학위	전공
한국학과	교수	조항록	정치학박사	한국어교육정책
	조교수	박건숙	문학박사	국어학
게임학과	부교수	길태숙	문학박사	고전문학
감성공학과	조교수	장선희		단편애니메이션제작
뉴미디어음악학과	교수	정순도	음악학박사	전자음악작곡
	조교수	장민호	음악학박사	뉴미디어음악
디지털이미지학과	교수	양종훈	예술학박사	포토저널리즘
	조교수	이상은	철학박사	커뮤니케이션학
스포츠ICT융합학과	부교수	기재석	공학박사	산업공학
	조교수	유상건		Sport Management

나. 교육대학원

소속	직급	성명	학위	전공
중국어교육전공	조교수	정유선	문학박사	중국문화
체육교육전공	조교수	이소미	이학박사	스포츠교육
미술교육전공	부교수	김은경	미술학박사	동양화
음악교육전공	부교수	김미숙	교육학박사	음악교육
외국어로서의한국어교육전공	교수	이지영	문학박사	한국어교육

다. 복지상담대학원

소속	직급	성명	학위	전공
아동·청소년상담학과	조교수	배희분	이학박사	아동가족학

라. 경영대학원

소속	직급	성명	학위	전공
글로벌부동산학과	조교수	전해정	도시 및 지역계획학박사	부동산학

마. 문화기술대학원

소속	직급	성명	학위	전공
공연예술경영학과	조교수	조남규	이학박사	한국무용
뮤직테크놀로지학과	부교수	이승연	음악학박사	컴퓨터음악작곡, 멀티미디어
	조교수	박재록		작곡
	조교수	정재윤		실용음악 보컬

3. LINC+사업단

소속	직급	성명	학위	전공
LINC+사업단	조교수	공인복	공학박사	정밀계측
	조교수	조일형	경영학박사	재무회계
	조교수	김성재	공학박사	의생명공학
	조교수	김진		정보미디어전략

4. 본부

부서	팀/센터	직명	성명
총장실	-	실장 팀원	박정숙 조정민, 박성진(겸), 우라영, 정혜원, 이현아
법무실	-	실장 팀장 팀원	이장규(겸) 권오선(겸) 이태희(겸)
대학혁신추진단	-	단장	서은숙
	대학혁신성과평가센터	센터장 팀원	김영준 유한중, 정현주
	대학혁신추진팀	팀장 팀원	이진우 박성진, 신정환, 박선우, 최소영, 이혜은
교육혁신원	-	원장 부원장 부원장	우제완 윤영진 김기봉
	교수학습개발센터 (서울)	센터장 팀장 팀원	이영미 나정호(겸) 차윤미, 김광선, 김가휘
	교수학습개발센터 (천안)	센터장 팀원	장지현 한정은, 이형준
	교육미디어혁신센터	센터장 팀장 팀원	이원석 나정호(겸) 김수일, 김지혜, 김민영
	비교과통합지원센터	센터장 팀장 팀원	박소영 나정호(겸) 이은희
	교육혁신추진팀	팀장 팀원	나정호 박지원, 윤희경, 김혜경, 백운성
	LINC+사업단	단장 팀원	유진호 김재호
	-	원장 부원장 부원장	김재현 유진호 박상순
연구.산학혁신원	연구.산학혁신추진팀 (서울)	팀장 팀원	윤상철(겸) 김용균(겸)
	연구.산학혁신추진팀 (천안)	팀장 팀원	한상신(겸) 구남양(겸)
	-	원장 부원장	김종희 서은숙
경영혁신원	경영혁신추진팀	팀장 팀원	이덕열(겸) 김의석(겸)
기획조정처	-	처장	서은숙
	기획예산팀	팀장 팀원	이덕열 이창희, 서회진, 김의석, 최원빈, 신왕섭
	전략평가팀	팀장 팀원	하상우 윤태영, 서회진(겸), 권헌태
	홍보팀	팀장 팀원	하상우(겸) 박도형, 정소영(겸), 김민지
대외협력처	-	처장	조항록
	대외교류협력팀(서울)	팀장 팀원	유창섭 윤성현, 전현정, 오예림

부서	팀/센터	직명	성명	
	대외교류협력팀(천안)	팀장 팀원	정용균 박민욱	
	국제학생지원팀(서울)	팀장 팀원	유창섭(겸) 박경락, 한예리, 신영웅	
	국제학생지원팀(천안)	팀장 팀원	정용균(겸) 박하진, 고슬기	
	외국인유학생상담센터	팀원	신영웅(겸)	
총무처(서울)	-	처장	이장규	
	총무인사팀	팀장 팀원	권오선 권용화, 이태희, 정지민	
	재무회계팀	팀장 팀원	홍영숙 조성영, 길종근, 오지석	
	관리팀	팀장 팀원	구성본 양경모, 김상훈, 함준수, 강홍식, 이현숙, 정명수, 최병은, 윤기원	
	보건건강관리센터	소장 팀장 팀원	이장규(겸) 권오선(겸) 이태희(겸)	
	우편취급국	국장 팀원	권오선(겸) 허정만	
	경비실	실장 방호원	유창선 정희진, 강종래, 강동훈, 정일영, 최전식, 박종수, 최도은, 조준	
	전기통신실	실장 전기원	이해구 이재선, 정용승, 유창훈	
	설비실	실장 난방원	정성만 장규완, 한창익	
	영선실	실장	김상호	
	관리실	실장 조무원	김성진 표의욱, 김영주, 이상철, 이승권, 박영일, 안주혁, 이정욱, 성순로, 임선옥, 이선우	
	기사실	운전원	이강민, 정행균	
	총무처(천안)	-	처장	임동만
		총무회계팀	팀장 팀원	곽동기 정명순, 김종호, 임재원, 이지선, 김옥주
관리팀		팀장 팀원	박창수 이항용, 김영섭, 강승일, 김종원, 김종현, 서치준	
보건건강관리센터		소장 팀장 팀원	임동만(겸) 곽동기(겸) 이지선(겸)	
우편취급국		국장 팀원	곽동기(겸) 천복희, 김지혜	
인쇄실		실장	윤준상	
전기통신실		실장 전기원	신지호 곽노복, 강선식	
설비실		실장 난방원	이계석 정진호, 이신학	
영선실		실장	김명배	
관리실		실장 조무원	이상훈 윤재원, 송옥현, 박종근, 강정식, 강영진,	

부서	팀/센터	직명	성명
			서종선, 신현수, 하숙자
	기사실	운전원	김동서
	원예조경실	농림원	민경인
정보통신처		처장	이의철
	정보통신팀(서울)	팀장 팀원	원유동 임기태, 유현중, 김병수, 오상현, 김지훈, 강주영, 백승훈, 주용욱, 고세경, 윤나라
	정보통신팀(천안)	팀장 팀원	유현식 이규학
교무처(서울)		처장	윤영진
	교원인사팀	팀장 팀원	맹은실 김현묵, 변진국, 전상희
	학사운영팀	팀장 팀원	김수영 정윤상, 이선화, 홍여진, 음지혜, 김형준, 이아영
	교직지원센터	팀장 팀원	김수영(겸) 정윤상(겸), 이선화(겸), 홍여진(겸), 음지혜(겸), 김형준(겸)
교무처(천안)		처장	김기봉
	교무팀	팀장 팀원	황정수 김인구, 이규현, 박도선, 한택수, 강민정
	교직지원센터	팀장 팀원	황정수(겸) 박도선(겸)
학생경력개발처(서울)		처장	강상욱
	학생복지팀	팀장 팀원	고현철 정성훈, 채선욱, 서건
	장애학생지원센터	팀장 팀원	고현철(겸) 서건(겸)
	학생상담센터	팀원	김정희, 김원진, 김혜진, 박지영
	인권센터	팀장 팀원	고현철(겸) 김원진(겸), 김정희(겸), 김혜진(겸)
	학생생활관	팀장 팀원	고현철(겸) 전태식
	예비군대대	대대장	박상규
	취업지원팀	팀장 팀원	고현철(겸) 강동규, 임황섭
	진로지원팀	팀장 팀원	고현철(겸) 강동규(겸), 임황섭(겸)
	현장실습지원센터	팀장 팀원	고현철(겸) 강동규(겸), 이규호(겸), 남건선
	학생경력개발처(천안)		처장
학생복지팀		팀장 팀원	백광수 박의준, 권오길, 유선중
장애학생지원센터		팀장 팀원	백광수(겸) 유선중(겸)
학생상담센터		팀원	양샛별, 김혜승
인권센터		팀장	백광수(겸)
학생생활관		팀장 팀원	홍찬표 남기윤, 정두영
예비군대대		대대장 팀원	이용주 유선중(겸)

부서	팀/센터	직명	성명
	취업지원팀	팀장 팀원	백광수(겸) 이준규, 김종각, 최수민, 김지영, 김정미
	진로지원팀	팀장 팀원	백광수(겸) 이준규(겸), 김종각(겸)
	현장실습지원센터	팀원	김종각(겸), 송유진
입학처		처장	오세원
	입학팀(서울)	팀장 팀원	유광선(겸) 안종혁, 이호선, 정은진, 김보영, 오대위, 정소영, 장재형, 최지윤, 김수현, 김서현
	입학팀(천안)	팀장 팀원	유광선 고현귀, 김수희, 주현, 정혜연, 박지현
산학연구처/산학협력단 (서울)		처장	유진호
	산학협력지원팀	팀장 팀원	윤상철 김용균
	산학연구관리팀	팀장 팀원	이우학 김수권
	창업지원센터	팀장 팀원	이우학(겸) 이규호
산학연구처/산학협력단 (천안)		처장	박상순
	산학연구팀	팀장 팀원	한상신 구남양, 신혜진, 하지영, 이지혜
	창업지원센터	팀장 팀원	한상신(겸) 구남양(겸), 하지영(겸)
대학원	대학원 교학팀	원장 팀장 팀원	권찬호 박정란 최규현, 이수룡, 이상국, 박하진(겸), 김지현, 조해리, 심기택
계당교양교육원		원장	오은정
	계당교양교육원 교학팀	팀장 팀원	이정민 동진우
	의사소통능력개발센터	팀원	김영진
	기초교육센터	팀원	박예지
	글로벌랭귀지센터	팀원	허혜영
계당교양교육원(분원)	교학지원팀	팀장 팀원	손성배 이동한, 사공수경
	의사소통능력개발센터	팀장 팀원	손성배(겸) 정치영
학술정보관		관장	김보경
	학술정보지원팀(서울)	팀장 팀원	김지환 윤덕근, 이근원, 임재선, 남영택, 양우석
	학술정보지원팀(천안)	팀장 팀원	민숙희 홍상실, 유재섭, 이경숙, 윤지영
상명수련원(서울)		원장 팀원	우제완 김종훈(겸), 윤기원(겸)
상명수련원(천안)		원장 팀원	김재현 김종훈, 이상돈
인문사회과학대학	국가안보학과	훈육관	김인범
평생교육원	평생교육원 교학팀	원장 팀장 팀원	오윤선 이진경 황원태, 심진아, 이상인

부서	팀/센터	직명	성명
국제언어문화교육원		원장 팀원	조항록 정민훈, 조기환, 박민욱(겸), 김아영, 김서연, 천천
박물관		관장 팀원	하희정 박혜진, 박진희
계당배상명기념관		관장 팀원	권찬호 문종욱, 박혜진(겸), 박진희(겸)
상명아트센터		센터장 팀장 팀원	한선숙 구성본(겸) 조두식, 최영환
상명행복어린이집		원장 팀원	이유진 권용화(겸), 박효정, 천지수, 여윤재, 권소진
학생군사교육단(서울)		팀원	신동호, 김진호, 박병수
학생군사교육단(천안)		팀원	이선안, 강경규, 이주형
체육부		팀원	이상윤, 고승진, 김윤호, 신유진, 김미선
융합기술대학	간호학과	팀원	최한솔

5. 부설연구기관

가. 한중문화정보연구소

설립년도	1999년 11월
설립목적	본 연구소는 국제간·지역간·학제간 연구를 통하여 중국 문화 정보를 구축, 서비스하며 나아가 한국학과 중국학의 상호발전을 도모하는 것을 목적으로 삼는다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 중국 문화 정보의 데이터 베이스 구축을 통한 지식 인프라 확충, 관학협동, 산학협동 연구 체재 실현 • 한국문화를 중국에 알리는 문화정보 안내서 편집·출판 • 한국어를 번역할 수 있는 중국인 인재 양성 • 중국 각급 대학에서 사용할 수 있는 한국어문학 관련 교과서 편찬·출판 • 정기적으로 연구소 주최 특강 개최 • <중국지역문화연구> 정기간행물 발행 • 정기적으로 뉴스레터를 발행하여 연구소 소식 및 동아시아 소식 제공 • 연구소 웹사이트 통해 학술지·학계 동향 및 지역 정보 제공 (http://www.kcinsmu.com/)
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 소장 1인, 10인 이내의 운영위원, 약간 명의 전임연구원, 겸임연구원, 객원연구원 및 연구보조원으로 한다. • 기구 : 연구분과, 기획분과, 지원분과

나. 국어문화원

설립년도	2004년 9월
설립목적	상명대학교 국어문화원은 국민의 국어 생활을 돕고자 문화체육관광부가 지정하여 지원하는 전국 18개 기관 가운데 충청남도에 하나뿐인 국어문화원이다. 국어문화원은 국어의 존엄성을 기초로 하여 국어사용을 촉진하고 올바른 국어사용을 유도함으로써 지식 정보 전달을 효율적으로 하도록 하며, 나아가 국어를 잘 보전하여 민족어 발전의 토대를 마련하는 것을 목적으로 한다.
사업내용	<p>국어문화원의 중점 사업은 다음과 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 국어 문화 기반 구축을 위한 국어 사용 실태 연구 • 국민의 국어 사용 능력 향상을 위한 상담과 교육 • 국민의 국어 사용 능력 향상을 위한 국어 관련 행사 • 언어적 불평등 해소를 위한 다문화 가족 한국어 교육 • 어문학연구소 학술강연회 개최 • 웹사이트를 통한 국어 상담 및 국어문화원 교육 소개 (http://www.smkorean.net/)
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 원장 1인, 10인 이내 운영위원, 약간 명의 자문위원과 책임연구원, 연구원 및 연구보조원으로 한다. • 기구 : 국어사용 상담 분과, (한)국어 교육 분과, 국어사용 연구 분과, 외국어 사용 자문 분과, 디자인 상담 분과

다. 어문학연구소

설립년도	1990년 6월
설립목적	본 연구소는 각국의 어문학 전반에 걸친 이론과 제반 문제를 연구함으로써 어문학 분야의 학문적 발전에 기여함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 어문학 연구 자료의 조사 및 수집 • 연구비 지급 및 논문집 발간 • 어문학 연구에 관한 출판물 및 번역물의 간행 • 국내.외 관계 기관과의 연구 협조 및 학술 교류 • 학술 심포지움 및 세미나 개최 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 소장 1인, 5인 이내의 운영위원, 책임연구원 약간 명으로 한다. • 기구 : 동양어학 연구부, 서양어학 연구부, 동양문학 연구부, 서양문학 연구부

라. 디자인연구소

설립년도	1992년 3월
설립목적	본 연구소는 디자인 교육 및 개발에 관한 제반사항을 연구하여 관련학문 및 산업분야에 있어서 학문적 발전을 도모함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 교육의 효율적 방안 연구 • 연구비 지급 및 논문집 발간 • 디자인 개발에 관한 작품 발표 • 디자인 관계 초청강연회, 특별강좌 및 연구발표회 개최 • 국내.외 디자인 관계 기관과의 산학협조 및 교류 • 디자인관련 업체들과 연계하여 국제 디자인 심포지움 등 개최 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업

마. 미래예술연구소

설립년도	1999년 11월
설립목적	본 연구소는 예술대학 내 관련학부(과)간의 학제적 연구를 통한 창조적 예술활동과 학문적 발전을 도모함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 예술관련 자료 수집 • 연구 발표 및 학술지 발간 • 학제간 공동연구 • 강좌, 발표회, 공연 등을 통한 대외 지원 업무 • 예술관련 국제교류 및 국내 관련 기관과의 산학협조
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 소장 1인, 6인 이내의 운영위원, 약간 명의 책임연구원과 연구원으로 한다 • 기구 : 영상예술분과, 공연예술분과

바. 산업과학연구소

설립년도	1992년 3월
설립목적	본 연구소는 사회의 산업화에 따른 응용과학의 발전이 요구됨에 따라 이에 관련된 금융, 보험, 그리고 식물식품공학, 환경조경, 사회체육 분야 등 관련학과 간의 학제적 연구를 통해서 학문의 발전을 도모하고 사회와 국가에 이바지하는데 역점을 두고 있다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 식물식품공학.환경조경 분과 : 식물식품공학 및 환경조경에 관한 연구 및 조사 • 금융.보험분과 : 금융.보험에 관한 연구 및 조사 • 사회체육분과 : 사회체육에 관한 연구 및 조사 • 관계 기관과의 연구협조 및 학술교류 • 정기학술지(산업과학연구) 발간 • 연구발표, 강연회 및 학술회의 개최 • 외부로부터의 위탁된 조사, 연구 및 학술용역 • 국내.외 타 연구소와의 연구협조 및 학술교류
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 소장 1인, 운영위원 10인 이내, 책임연구원 약간 명, 연구원 및 연구보조원으로 한다. • 기구 : 금융·보험분과, 원예·조경분과, 사회체육분과

사. 공학기술연구소

설립년도	2003년 5월
설립목적	본 연구소는 공과대학 학과들의 연구활동 지원 및 학과간의 학제적 연구 지원을 통해 공학 분야에 있어서 학문적 발전을 도모함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 공학 분야의 이론, 기술, 응용 및 확산.보급에 관한 조사와 연구 • 공학 연구 및 교육의 효율적 방안 연구 • 간행물 발간, 연구 발표, 강연회 및 강습회의 개최 • 외부로부터의 위탁된 조사, 연구 및 학술용역 • 연구비 지원 및 연구 관리 • 국내.외의 공학 관련 연구소와의 연구협조 및 학술교류 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업
조직 및 기구	<ul style="list-style-type: none"> • 조직 : 소장1인, 운영위원 10명 이내, 약간 명의 책임연구원, 연구원 및 연구보조원으로 한다. • 기구 <ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터시스템공학분과 - 컴퓨터소프트웨어공학분과 - 정보통신공학분과 - 경영공학분과 - 의생명공학분과 - 건설시스템공학분과 - 환경공학분과

아. 유통정보연구소

설립년도	1999년 11월
설립목적	유통정보는 학문적으로나 사회적으로 수요가 많으며 그 발전 가능성도 높다. 또한 유통 기술뿐 아니라 정보기술과 경영 분야의 학제적 연구가 필요한 분야 이다. 따라서 본 연구소는 유통정보를 학문적으로 연구함은 물론이고, 이를 바탕으로 한 교육과 자문을 수행하는 것을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 농산물의 저장과 물류관리 등 유통기술 연구 • 유통기술에 정보기술을 응용하기 위한 연구 • 유통 분야의 경영관리를 혁신하고 합리화하기 위한 연구 • 유통분야에 대한 교육 및 자문 • 기타 산업이나 기업의 요구에 부응할 수 있는 연구
조직 및 기구	소장 1인, 4명 이내의 운영위원, 약간 명의 책임연구원, 연구원 및 연구보조원으로 한다.

자. 문화예술교육연구소

설립년도	2005년 6월
설립목적	본 연구소는 학교와 사회 영역에서의 문화예술교육 발전을 위하여 문화예술교육 활성화에 필요한 예술교육 사업, 교육연구, 교재개발을 통하여 문화예술교육의 토대를 마련하는 것을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 프로그램 및 교재 개발 • 학교 현장에서의 문화예술교육 운영과 진행 • 지역 문화기반시설에서의 문화예술교육 운영과 진행 • 지역 학교와 문화기반시설에 문화예술교육 프로그램 제공 • 문화예술교육 관련 세미나, 교사 워크샵, 강사 연수 및 연구발표회 개최 • 국내.외 문화예술교육 관련 기관과의 산학협력 및 교류 • 기타 본 센터의 목적 달성에 필요한 사업
조직 및 기구	소장 1인, 10인 이내의 운영위원, 약간 명의 책임연구원, 연구원으로 한다.

차. 지역디자인혁신센터

설립년도	2009년 3월
설립목적	본 센터는 지역 내 디자인산업의 발전 및 산학협력관계 증진을 통한 대학이미지를 제고하고 민간.국책.지자체 디자인 관련사업 등을 수행함으로써 대학재정에 기여함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 공공기관의 디자인 관련사업 수행 • 산학협력을 통한 중소기업 디자인 지원 • 관련기관과의 교류 및 협력 증진 • 디자인 인재양성 • 강연회.견학회.학술회의 등의 개최 • 기타 센터의 목적을 달성하기 위해 필요한 사업
조직 및 기구	센터장 1인, 11인 이내의 운영위원, 직원 및 조교를 둘 수 있다.

카. 글로벌스포츠예술융합연구소

설립년도	2009년 4월
설립목적	본 연구소는 21세기 문화융성의 핵심인 스포츠·예술 분야의 연구 활동을 기반으로 글로벌 경쟁력을 갖춘 스포츠와 문화예술의 융합형 콘텐츠를 발굴하고 연구하여 학문적 발전과 현장 발전에 이바지함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠 및 문화예술 콘텐츠 관련학문의 연구 • 학술대회 개최 • 학술지 발간 • 관련학술정보의 수집 및 교환 • 관련학술 교육 • 국내 · 외 단체와의 교류 및 협력 • 정부, 지자체, 스포츠 산업의 현장 발전을 위한 용역사업 및 수익사업 • 스포츠 및 예술분야 관련 창의인재 양성 • 스포츠 및 예술분야를 통한 글로벌 문화교육프로그램 개발 및 운영 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사항
조직 및 기구	소장 1인, 10인 이내의 운영위원, 약간 명의 책임연구원, 연구원 및 보조연구원으로 한다

타. 사회체육연구소

설립년도	2005년 3월
설립목적	본 연구소는 산학연과 학제간 연구를 통하여 사회체육 관련 문제에 대한 전문적인 연구를 수행함을 그 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사회체육 연구부 : 사회체육에 관한 연구 및 학술교류 • 레저스포츠 연구부 : 레저스포츠에 관한 연구 및 학술교류 • 건강관리 연구부 : 건강관리에 관한 연구 및 학술교류 • 유아·시니어스포츠 연구부 : 유아·시니어스포츠에 관한 연구 및 학술교류
조직 및 기구	소장 1인, 10인 이내의 운영위원, 연구위원, 책임연구원, 연구원 및 연구보조원으로 한다.

파. 첨단문화산업연구소

설립년도	2009년 6월
설립목적	본 연구소는 CT(Culture Technology)를 바탕으로 하는 첨단문화산업에 관련되는 학문의 융·복합연구를 통하여 첨단문화산업의 학문적 발전을 꾀하고, 첨단문화산업의 글로벌 경쟁력을 확보하는 데 이바지함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술과 공학기술의 융복합 학문적 연구 • 문화예술과 공학기술을 융합한 기술 및 콘텐츠 개발 • 국내외 첨단문화산업 관계기관 및 연구기관과의 협력 및 교류 • 공동 연구체제를 확립하여 산·학·관·연 연구과제 및 학술용역 수행 • 첨단문화산업 관련 논문 발표 및 논문집 발간 • 첨단문화산업 관련 특별강좌 및 세미나 개최 • 정기타 본 연구소의 목적달성에 필요한 사업
조직 및 기구	소장 1인, 6인 이내의 운영위원, 약간 명의 연구위원, 책임연구원, 연구원 및 보조연구원으로 한다.

하. 사진영상관광콘텐츠 융합연구소

설립년도	2017년 3월
설립목적	연구소는 사진, 영상, 관광, 콘텐츠를 기반으로 한 교육, 교재교구개발, 문화교류, 산학협력에 관한 연구, 개발을 목적으로 한다. 이를 통한 교육, 학문, 산학협력에 대한 발전을 도모함에 목적을 두고 있다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사진, 영상, 관광, 콘텐츠 분야 학술 연구 및 교육 • 청소년 및 일반인 대상 교재교구 개발 • 국내 및 해외 문화, 학술, 교육 교류 • 국내, 해외 산업체 및 연구기관과 산학협력 및 학술교류 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업
조직 및 기구	소장 1인, 5인 이내의 운영위원, 책임연구원, 및 연구원으로 한다.

가-1. 국제개발평가센터

설립년도	2017년 3월
설립목적	본 센터는 한국 정부 및 국제기구가 시행하는 공적개발원조 사업을 위탁수행하기 위하여 각종 협력 사업을 함으로써 교내 국제개발협력사업 확대에 이바지함을 목적으로 한다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 국제개발협력(ODA 및 NGO) 관련 연구과제 개발 및 수행 • 전문가의 개발도상국 파견 및 자문 • 개발도상국 인재 초청연수 • 해외봉사단 파견 • 국제개발협력 관련 인재양성 및 동 분야 진출 지원 • 국제개발협력 관련 국내, 국제 학술대회, 강연회, 공개강좌 및 전시회 개최 • 국제개발협력 관련 홍보 및 간행물 발간 • 국제개발협력과 관련된 사업추진 지원 컨설팅
조직 및 기구	센터장 1인, 10명 이내의 운영위원, 연구원 및 연구보조원으로 한다.

나-1. 문화정책연구소

설립년도	2017년 7월
설립목적	문화정책 전반에 대한 산학협력 연구, 개발 및 이를 통한 교육, 학문, 산학협력에 대한 발전을 도모함에 목적을 두고 있다.
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책 분야 학술 연구 및 교육 • 문화정책과 사업 운영에 관한 자문과 컨설팅 • 국내 및 해외 문화, 학술, 교육 교류 • 국내, 해외 산업체 및 연구기관과 산학협력 및 학술교류 • 기타 본 연구소의 목적 달성에 필요한 사업
조직 및 기구	센터장 1인, 5명 이내의 운영위원, 연구원 및 연구보조원으로 한다.

IV. 학사정보

1. 학사운영
2. 학사에 관한 규정
3. 평생교육사 양성에
관한 규정
4. 문화예술교육사 양성에
관한 규정
5. 학생 준칙
6. 학생준칙 시행세칙
7. 동아리 등록 규정
8. 장학금 지급 규정
9. 학생상벌 규정
10. 총학생회 선거 시행세칙
11. 총학생회 회칙
12. 평생교육원

1. 학사운영

제 1 장 목적과 편성

제 1 조 (목적) 상명대학교(이하 “본 대학교”라 칭한다)는 진리, 정의, 사랑을 바탕으로 문화창조와 인류 복지에 이바지할 유능한 인재를 양성한다는 상명교육이념 아래 신뢰받는 지성인, 창의적인 전문인, 정의로운 민주시민을 육성함을 교육목적으로 하고 이를 구현하기 위하여 조화로운 인격을 함양하는 교양교육, 창의와 실용을 지향하는 전공교육, 미래사회를 선도할 세계화 교육, 협동과 봉사를 중시하는 시민교육을 교육목표로 한다.

제 2 조 (대학 및 대학원) 본 대학교 서울캠퍼스에는 인문사회과학대학, 사범대학, 경영경제대학, 융합공과대학, 문화예술대학, 계당교양교육원을 두고, 천안캠퍼스에는 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 융합기술대학, 공과대학, 계당교양교육원분원을 두며, 대학원은 대학원, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원 및 문화기술대학원을 둔다.

제 3 조 (학부(과)별 학생정원 및 계약에 의한 학과 설치·운영 등)

- ① 각 대학의 학부(과) 편성과 입학정원은 별지(1)와 같다.
- ② 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 의하여 국가, 지방자치단체 또는 산업체등과 계약에 의한 학과(이하 “계약학과”라 한다)를 다음 각 호와 같이 설치·운영할 수 있다.
 1. 계약학과의 입학정원은 제1항의 정원과 별도로 한다.
 2. 계약학과의 명칭, 입학정원, 교육과정 편성과 운영, 학생선발 기준 및 방법, 운영경비, 수업료, 설치·운영 기간, 수여학위명 및 폐지 시 재학생 권익보호 등에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 2 장 대 학 원

제 4 조 (대학원 학칙 및 동 시행세칙) 대학원(교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원 및 문화기술대학원) 학칙 및 동 시행세칙은 따로 정한다.

제 3 장 부속학교, 부속기관 및 부설연구기관

제 5 조 (부속학교) 본 대학교 사범대학에는 부속유치원, 부속초등학교, 부속여자중학교, 부속여자고등학교를 둔다.

제 6 조 (부속기관 및 부설연구기관)

- ① 본 대학교 부속기관으로는 학술정보관, 신문방송국, 박물관, 평생교육원, 체육부, 국제언어문화교육원, 상명아트센터, 상명수련원, 상명가족아동상담교육센터, 계당 배상명 기념관을 둔다.
- ② 본 대학교에는 연구 활동을 촉진하기 위한 부설연구기관을 둔다.
- ③ 부속기관 및 부설연구기관 규정은 총장이 따로 정한다.

제 6 조의2 (학술정보관)

- ① 부속기관 중 학술정보관에 관한 사항은 「대학도서관진흥법」 및 「대학도서관진흥법 시행령」에 따라 학술정보관의 발전계획, 예산, 조직, 자료의 수집 및 관리, 시설 및 자료의 이용, 그 밖의 학술정보관 운영에 필요한 사항 등을 따로 정한다.
- ② 학술정보관 정책의 주요사항을 자문 또는 심의하기 위해 학술정보관운영위원회를 두며 그 운영에 관한 사항은 따로 정한다.

제 4 장 산학협력기관**제 7 조 (산학협력단)**

- ① 본 대학교에 산업교육을 진흥하고 산학협력을 촉진하기 위하여 「산업교육진흥 및 산학연협력 촉진에 관한 법률」에 의거하여 산학협력단 및 학교기업을 둔다.
- ② 산학협력단 및 학교기업 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 5 장 학생군사교육단**제 8 조 (학생군사교육단)**

- ① 국가관 확립, 군·민간 유대강화 도모 및 사회와 국가발전에 기여할 수 있는 인재를 육성하기 위하여 「학생군사교육단 군간부후보생 규칙(국방부령)」에 의거하여 본 대학교 서울 및 천안캠퍼스에 학생군사교육단을 둔다.
- ② 학생군사교육단 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 6 장 수업연한과 재학연한**제 9 조 (수업연한)**

- ① 본 대학교의 수업연한은 4년(8학기)으로 한다.
- ② 제1항의 규정에도 불구하고 조기졸업자의 수업연한은 6학기 내지 7학기로 하며, 학·석사연계과정의 경우 7학기로 할 수 있다.

제 10 조 (재학연한) 본 대학교의 재학연한은 제한을 두지 아니한다.

제 7 장 학년도, 학기, 수업일수 및 휴업일

제 11 조 (학년도, 학기)

- ① 매 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 하며, 다음과 같이 두 학기로 나눈다.
제1학기: 3월 1일부터 8월 31일까지
제2학기: 9월 1일부터 다음해 2월 말일까지
- ② 제1항의 학기 구분에도 불구하고 3학기 이상의 다학기제 및 학년 또는 학위과정별로 다른 유연학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ③ 학생들이 자기주도적 학습활동을 할 수 있는 자기설계학기제 및 현장 적응력을 높이기 위한 실습학기제 등을 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 12 조 (수업일수)

- ① 수업일수는 학교의 수업일수와 교과별 수업일수로 구분한다.
- ② 제1항에 따른 학교의 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.
- ③ 총장은 천재지변 또는 그 밖에 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 제2항에 따른 학교의 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 매 학년도 2주의 범위 내에서 학교의 수업일수를 감축할 수 있다.
- ④ 제1항에 따른 교과별 수업일수는 제2항 및 제3항에 따른 학교의 수업일수의 범위 내에서 교육과정 운영상 필요에 따라 수업일수를 단축하여 운영할 수 있으며, 제32조에 따른 학점당 이수시간(학점당 15시간 이상)의 이수에 지장이 없어야 한다.
- ⑤ 제4항에 따라 수업일수를 단축하여 운영하는 경우 같은 학기 내에서 주말 등을 활용한 집중수업(이하 "집중이수제"라 한다)을 개설하여 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 13 조 (정기휴업일) 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 하계방학
2. 동계방학
3. 개교기념일
4. 일요일 및 법정공휴일

제 14 조 (임시휴업일)

- ① 총장은 교육과정의 운영에 지장을 주지 않는 범위 내에서 방학기간을 변경하거나 임시휴업일을 정할 수 있다.
- ② 총장은 비상재해 또는 그 밖에 급박한 사정이 발생한 때에는 임시로 휴업할 수 있다.
- ③ 임시휴업일이라도 필요한 경우에는 실험, 실습 등의 수업을 운영할 수 있다.

제 8 장 입학(편입학, 재입학 포함)

제 15 조 (입학시기) 입학시기는 매 학년도 시작일로부터 30일 이내로 한다. 다만, 편입학, 재입학 및 외국인학생의 입학 등은 매 학기 시작일로부터 30일 이내로 한다.

제 16 조 (입학자격) 본 대학교의 제1학년에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 자라야 한다.

1. 고등학교 졸업자 및 졸업예정자
2. 고등학교 졸업학력인정 검정고시 합격자
3. 외국에서 12년 이상의 학교 교육과정을 이수한 자
4. 법령에 의하여 전 각 호 해당자와 동등한 자격이 있다고 인정된 자

제 17 조 (편입, 학사편입)

- ① 본 대학교의 편입학은 여석이 있을 때 제3학년에 한하여 실시하며, 편입할 수 있는 자는 편입학하는 학년의 전 학년까지의 과정을 이수한 자 또는 법령에 의거, 이와 동등 이상의 자격이 있다고 인정된 자라야 한다.
- ② 3년제 전문학사학위 소지자는 제4학년에 편입할 수 있다.
- ③ 학사학위 소지자는 제3학년에 학사편입할 수 있다.
- ④ 학사편입학은 입학정원 외로 하되 그 인원은 해당 학년(3학년) 입학정원의 100분의 2, 해당 학년 모집단위별 입학정원의 100분의 4를 초과할 수 없다.
- ⑤ 전문대학과의 연계 교육과정 운영 협약에 따른 연계 교육과정을 입학 시부터 이수한 졸업생에 대하여는 정원 외 편입생으로 선발하되, 그 인원은 해당 학년(3학년) 입학정원의 100분의 3, 해당 학년 모집단위별 입학정원의 100분의 10을 초과할 수 없다.

제 18 조 (재입학)

- ① 제29조 및 제30조에 의하여 제적된 자가 재입학을 원할 경우에는 학문 성취의욕 및 개전의 정도 등을 참작하여 재입학을 허가할 수 있다.
- ② 재입학에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 19 조 (입학지원서류)

- ① 본 대학교에 입학을 지원하는 자는 소정의 원서 및 입학 자격을 증명할 수 있는 서류를 제출하여야 하며, 소정의 전형료를 납부하여야 한다.
- ② 이미 제출한 서류 및 전형료는 반환하지 아니한다. 다만, 입학전형에 응시한 사람이 착오로 인하여 입학전형료를 과납하거나 부득이한 사유로 인하여 입학전형에 응시하지 못하는 경우 등 「고등교육법 시행령」 관계 조항에 따른 사유가 발생 한 경우에는 전형료의 일부 또는 전액을 반환할 수 있다.

제 20 조 (입학전형 및 입학전형공정관리위원회)

- ① 입학전형은 다양한 전형방법에 의하되 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ② 대학은 대학입학전형의 공정한 관리를 위하여 총장 직속으로 입학전형공정관리위원회를 설치하되, 위원장 1인과 부위원장 1인을 포함하여 10인 이하의 위원으로 구성하고, 그 구성, 임무 및 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 20 조의2 (대학입학전형의 선행학습 영향평가)

- ① 대학별 고사(논술 등 필답고사, 면접·구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는지에 대한 영향평가를 실시하여야 한다.
- ② 선행학습 영향평가에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 20 조의3 (입학취소)

- ① 입학이 허가된 자가 본 대학교에서 정한 입학전형 사항을 위반하였거나 부정한 방법으로 입학한 사실이 확인된 경우에는 입학을 취소할 수 있다.

- ② 입학이 취소된 자는 입학이 취소된 날로부터 3년간 본 대학교 지원을 금지한다.
- ③ 입학이 취소된 자가 이미 납부한 등록금은 관계법령이 정한 경우에 이를 반환한다.

제 21 조 (입학금 등) 입학이 허가된 자는 소정기한 내에 입학금 및 등록금을 납부하여야 하며, 입학에 필요한 제반 절차를 이행하여야 한다. 정당한 이유 없이 소정의 절차를 기한 내에 이행치 않을 때에는 입학허가를 취소할 수 있다.

제 9 장 전과, 전공배정 및 전공변경

제 22 조 (전과)

- ① 전과는 2개 학기 수료예정자부터 허용함을 원칙으로 한다. 다만 사범대학은 정원 내에서 결원 발생 시 전과를 허용한다.
- ② 캠퍼스간 전과를 허용한다.
- ③ 전과는 무시함을 원칙으로 하되 필요하다고 인정할 때에는 고사를 시행할 수 있다.
- ④ 캠퍼스간 전과를 포함하여 전과에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 23 조 (전과 지원자의 의무)

- ① 전과 지원자는 소정의 원서를 해당 학부(과)장 및 학장을 거쳐 교무처에 제출하여 총장의 허가를 얻어야 한다.
- ② 전과를 승인받은 자는 전입 학부(과)의 소정의 졸업이수학점 이상을 이수하여야 한다.

제 24 조 (전공배정 및 전공변경)

- ① 둘 이상의 전공을 가진 학부(과)에 입학하여 전공배정을 받아야 하는 자는 반드시 소속 학부(과) 내에서 소정의 절차를 거쳐 제1전공을 2학년 1학기 개시 전에 배정받는 것을 원칙으로 한다.
- ② 둘 이상의 전공을 가진 학부(과)에 입학하여 전공배정을 받은 자는 소정의 절차를 거쳐 소속 학부(과) 내의 다른 전공으로 전공변경을 신청할 수 있으며, 재학 중 1회에 한한다.
- ③ 전공배정 및 전공변경에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 10 장 등록과 수강신청

제 25 조 (등록)

- ① 학생은 매 학기 초 등록기일 내에 소정의 절차에 의한 등록을 완료하여야 한다.
- ② 등록은 소정의 등록금을 납부하고 수강신청 또는 필요한 절차를 필함으로써 완료된다.

제 26 조 (수강신청)

- ① 학생은 소정기일 내에 소속 학부(과)장 및 평생지도교수의 지도를 받아 수강신청을 완료해야 한다.
- ② 수강신청을 마친 교과목은 임의로 변경할 수 없다. 다만, 특별한 사유로 수강신청을 필하지 못하였거나 부득이 수강과목을 변경·취소하고자 할 때에는 수강신청 정정 및 취소 기간에 변경·취소 할 수 있다.
- ③ 캠퍼스간 교차수강에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 11 장 휴학, 복학, 퇴학 및 제적

제 27 조 (휴학)

- ① 휴학의 종류는 일반휴학, 질병휴학, 군휴학, 모성보호휴학, 창업휴학 등이 있으며, 세부사항은 총장이 따로 정한다
- ② 질병, 가정 사정 등의 사유로 1개월 이상 출석하지 못할 경우에는 소정의 기간 내에 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.
- ③ 법정전염병 및 기타 사유로 일정기간 학업을 계속 할 수 없다고 판단되는 학생에 대하여 「학칙」이 정하는 범위 내에서 소속대학장 등의 요청에 따라 직권으로 시킬 수 있다.

제 28 조 (휴학기간 및 복학)

- ① 일반휴학은 1년 또는 학기(6개월) 단위로 실시할 수 있으며 휴학을 연장하고자 할 경우에는 휴학기간 만료 소정기간 내에 휴학원을 다시 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다. 다만, 질병휴학의 경우 학기(6개월) 단위로 총장의 허가를 받아야 한다.
- ② 일반휴학 및 질병휴학은 통산 4년(편입자의 경우 통산 2년)을 초과할 수 없으며 동기간 내 휴학횟수는 제한을 두지 않는다.
- ③ 의무복무로 인한 군휴학 기간은 해당 복무기간으로 하며, 의무복무를 제외한 군휴학은 남학생은 최대 4년, 여학생은 최대 3년으로 한다.
- ④ 임신, 출산, 육아 및 이와 관련된 사유로 인한 모성보호휴학 기간은 통산 2년을 초과할 수 없으며 동기간 내 휴학 횟수는 제한을 두지 않는다.
- ⑤ 학생창업으로 인한 창업휴학은 통산 2년을 초과할 수 없으며, 동기간 내 휴학 횟수는 제한을 두지 않는다.
- ⑥ 휴학기간이 만료된 자는 매 학기 초 소정기간 내에 총장의 허가를 얻어 복학하여야 한다.
- ⑦ 위 3항 내지 5항에 대해서는 일반휴학 및 질병휴학의 휴학횟수 및 기간에 포함하지 않는다.

제 29 조 (자퇴) 자퇴하고자 하는 자는 보호자의 동의를 받은 자퇴원서를 지도교수를 경유 학부(과)장에게 제출하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

제 30 조 (제적) 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장은 이를 제적한다.

1. 휴학기간 경과 후 소정 기간 내에 이유 없이 복학하지 않은 자
2. 삭제 <2014.11.18.>
3. 매 학기 소정 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
4. 타교에 입학한 자
5. 질병 등 기타 사유로 수업의 가망이 없다고 인정되는 자
6. 「학칙」 및 제 규정 등에 의하여 제적 사유에 해당하는 자

제 12 장 교육과정과 이수

제 1 절 교 육 과 정

제 31 조 (교육과정의 구분)

- ① 본 대학교의 교육과정은 교과교육과정과 비교과교육과정으로 구분하며, 교과교육과정은 교양교육과정, 전공교육과정 및 교직교육과정으로 구분한다.
- ② 교과목은 교육과정에 따라 교양과목, 전공과목, 교직과목으로 구분하고, 교양과목과 전공과목은 필

수와 선택으로 구분한다.

- ③ 교육과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제 32 조 (학점당 이수시간)

- ① 교육과정 이수단위는 학점으로 하고 학점당 필요한 이수시간은 매 학기 최소 15시간 이상으로 한다.
 ② 학생의 출석 등 제1항에 따른 학점당 필요한 이수시간의 이수 인정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 33 조 (교육과정)

- ① 교육과정 이수는 입학년도 과정을 기준으로 하되, 학적변동시 복학학년 과정으로 대체할 수 있다.
 (단, 교양교육과정은 입학년도별 기준 적용)
 ② 공학교육인증 또는 컴퓨터·정보기술 교육인증을 위한 교육과정을 운영할 수 있다.
 ③ 계약학과, 재직자 특별전형 입학자 교육과정 및 산학연협동과정 등의 맞춤형 교육과정을 설치·운영할 수 있다.
 ④ 고교-대학 연계 심화과정을 위한 교육과정을 운영할 수 있다.
 ⑤ 삭제 <2018.02.28.>
 ⑥ 하나 또는 둘 이상의 국내대학이나 외국대학(해당 외국 또는 외국이 공인하는 평가인정기관의 평가인정을 받은 외국대학에 한정한다)과의 협약 등에 따라 공동으로 교육과정(연계·융합전공 포함)을 설치·운영할 수 있다.
 ⑦ 제2항 내지 제6항에 대한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 2 절 수 업

제 34 조 (수업시간표) 수업시간표는 매 학기 수업 개시일 이전에 확정하여 홈페이지에 공고한다.

제 35 조 (수업방법 등)

- ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송·통신에 의한 수업 및 현장실습수업 등의 방법으로 할 수 있다.
 ② 제1항에 따른 수업 등은 학교 밖에서 이루어질 수 있으며, 이 경우 교육부장관이 정하는 기준에 따른다.
 ③ 매 학기 개설된 강좌에 대하여 강의평가를 실시하며 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 36 조 (수강신청 학점)

- ① 학생은 매 학기당 12학점(7학기 9학점, 8학기 6학점)이상, 19학점까지 수강신청 함을 원칙으로 한다.
 ② 제1항의 규정에도 불구하고 교직목적 다전공생의 수강신청 제한학점은 총장이 따로 정한다.
 ③ 전(前) 학기 17학점 이상 이수하고 평점평균이 4.0이상인 자는 22학점까지 수강신청 할 수 있다.
 ④ 사회봉사교과목 및 학군사관후보생의 군사학교과목은 수강신청 제한학점과 관계없이 수강신청 할 수 있다.
 ⑤ 학사경고 횟수에 따라 수강신청 학점수를 제한할 수 있다.

제 37 조 (계절수업)

- ① 제35조 제1항에 따른 계절수업은 하·동계 방학기간 중 실시할 수 있으며, 한 계절수업별 최대 6학점까지 수강신청 할 수 있다.
 ② 계절수업에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 38 조 (원격에 의한 수업) 제35조 제1항에 따라 방송·통신에 의한 수업(이하 "원격수업"이라 함)을 실시할 수 있으며, 원격수업 개발 및 운영 등에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 3 절 시험과 성적

제 39 조 (시험)

- ① 시험은 매 학기 중간과 학기말에 각 교과목에 대하여 시행한다. 다만, 교과목에 따라 이를 시행하지 않거나 다른 방법으로 대체할 수 있다.
- ② 삭제 <2016.11.17.>

제 40 조 (추가시험 등)

- ① 공결, 질병, 기타 부득이한 사유로 인하여 시험에 응할 수 없는 자는 사전에 그 사유를 명시한 시험 미응시신고서를 담당 교·강사에게 제출하여 허가를 받아야 한다. 다만, 불가피한 사유로 사전에 허가받지 못한 자는 사유종료 후 증빙서류를 첨부하여 신고하여야 한다.
- ② 제1항의 허가를 얻은 자에게는 추가시험을 시행하거나 기존 중간·기말시험의 성적을 참작하여 학점을 줄 수 있다.
- ③ 삭제 <2016.11.17.>

제 41 조 (학업성적)

- ① 학업성적의 등급과 평점은 다음을 기준으로 하며 평가방법은 총장이 따로 정한다. 다만, 별도로 지정한 교과목은 정한 지침에 의거하며 등급은 "통과(P)"와 "낙제(F)"로 평가하고 평점은 부여하지 않는다.

등급	평점
A+	4.5
A	4.0
B+	3.5
B	3.0
C+	2.5
C	2.0
D+	1.5
D	1.0
F	0

- ② 각 과목별 학업성적은 D급 이상을 급제로 하고 F급은 낙제로 한다.
- ③ 졸업논문 및 졸업인증의 통과는 P로 표시하고 학점에 가산하지 아니한다.

제 42 조 (재수강) 재수강은 동일한 학수번호 교과목에 한하여 인정한다.

제 4 절 학점의 인정, 수료 및 졸업

제 43 조 (학점의 인정)

- ① 학업성적이 급제된 교과목에 대하여는 소정의 학점을 인정한다.
- ② 소정의 절차에 따라 창업(창업준비 활동을 포함)을 통해 학습목표의 달성이 가능한 경우를 포함하여 현장실습 또는 특별교육프로그램을 이수한 자에게 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ③ 사회봉사활동 및 교육봉사활동에 대하여 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ④ 군 복무 중 본 대학교가 지정한 원격강좌를 이수한 경우 그 취득학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.

- ⑤ 고교-대학 연계 심화과정으로 이수한 교과목에 대하여 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑥ 제33조 제6항에 따른 공동교육과정을 이수한 경우 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑦ 학점을 인정하는 시기는 매 학기말 또는 매 학년도 말로 한다. 다만, 인정받은 학점이 과오 또는 부정행위에 의한 것으로 확인되었을 때에는 "F"등급을 부여한다.
- ⑧ 제46조 제1항의 학·석사연계과정 이수 중인 자가 학·석사연계과정 취소 시, 학·석사연계과정 중에 취득한 대학원 전공과목을 대학의 졸업이수학점으로 인정할 수 있다.

제 44 조 (제1전공 이수 의무)

- ① 학부(과)로 입학한 학생의 제1전공은 본인이 속한 학부(과)에서 이수함을 원칙으로 한다.
- ② 제1항에도 불구하고 둘 이상의 학부(과)가 연계·융합한 전공, 제33조 제6항에 따른 교육과정 공동 운영을 통하여 국내대학 또는 외국대학과 연계·융합한 전공, 학생이 교육과정을 구성한 자기설계융합전공 등을 제1전공으로 선택할 수 있다.

제 44 조의2 (다전공, 부전공 및 심화전공 이수 의무)

- ① 학생은 졸업을 위해서 다전공(제2전공, 연계전공, 자기설계융합전공, 융합전공 등), 부전공 및 심화전공 중의 하나를 이수하여야 한다.
- ② 제1항에 따른 신청절차 등 세부사항 및 예외사항은 총장이 따로 정한다.

제 45 조 (캠퍼스간 복수전공) 소속캠퍼스의 졸업요건을 갖춘 학생이 타 캠퍼스의 전공을 다전공으로 이수하는 것으로, 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 46 조 (학·석사연계과정)

- ① 재학 중 성적이 우수한 학생은 학사학위과정과 대학원의 석사학위과정을 상호 연계하는 학·석사연계과정을 이수할 수 있다.
- ② 학·석사연계과정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 47 조 (졸업이수학점 및 수료인정) 졸업에 필요한 최소 이수학점은 130학점으로 하고 다음의 각 학년에 해당하는 학기 및 학점을 이수한 경우 수료를 인정한다.

제1학년: 2학기(33학점) 이상 이수자

제2학년: 4학기(65학점) 이상 이수자

제3학년: 6학기(98학점) 이상 이수자

제4학년: 8학기(130학점) 이상 이수자

제 48 조 (학사경고)

- ① 신입생·편입생·재입학생 중 첫 학기 등록 후 수강신청 하지 않은 자 및 매 학기 학업성적의 평점평균이 다음의 각 학년별 학점에 해당하는 자는 학사경고를 한다.
 1. 제1학년 및 제2학년: 1.6미만인 자
 2. 제3학년 및 제4학년: 1.75미만인 자
- ② 재학 중 연속3회의 학사경고를 받은 자는 제적된다. 다만, 졸업대상자(해당학기 성적취득으로 졸업 또는 수료가 가능한 자)는 제외하며, 휴학자 및 재입학자의 경우는 복학 및 재입학시기부터 재 산정한다.
- ③ 학사경고에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 49 조 (전과, 편입학, 재입학의 학점인정)

- ① 전과 및 편입학자의 원적학과 이수학점은 소정의 기준에 따라 전입(편입) 학과에서 인정받을 수 있다.
- ② 재입학자가 재입학 이전에 취득학점은 모두 인정한다.
- ③ 제1항 및 제2항에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 50 조 (졸업논문제)

- ① 졸업예정자는 졸업예정 학년에 졸업논문을 제출하여 심사에 합격하여야 한다.

- ② 교육과정상 논문 제출이 부적당하다고 인정되는 학부(과)의 경우에는 전공과목의 시험, 실기발표, 작품 등을 졸업논문으로 대체할 수 있다.
- ③ 졸업논문에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 51 조 (졸업 및 학위수여)

- ① 본 「학칙」 소정의 과정을 이수하고 졸업논문 심사 또는 졸업시험에 통과한 자에게는 졸업을 인정하고 별지 제1호 서식에 의하여 별지 2의 해당학위를 수여한다.
- ② 부전공을 이수한 자에 대하여는 졸업증서에 부전공을 표시한다.
- ③ 제1항의 졸업요건 이외에 외국어능력으로 졸업요건을 정하는 졸업인증제를 적용한다. 다만, 외국인 학생은 총장이 따로 정한다.
- ④ 체육특기자, 특수교육대상자, 시간제 등록생, 계약학과 및 특성화고 등을 졸업한 재직자전형 입학자, 의료인양성과정 편입학자(천안캠퍼스)는 졸업인증제를 적용하지 않는다.
- ⑤ 졸업인증제에 관한 기타 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑥ 제33조 제6항에 따른 공동교육과정 및 협약대학에서 취득한 학점을 상호 인정하는 경우 복수학위 또는 공동학위를 수여할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑦ 공학교육인증 또는 컴퓨터·정보공학교육인증 제도를 운영하는 심화프로그램을 이수한 경우에는 학적부, 학위증, 졸업증명서 및 성적증명서에 심화프로그램 명칭을 표기한다.
- ⑧ 공학교육인증 또는 컴퓨터·정보공학교육인증 제도를 운영하는 학부(과)의 경우 졸업 요건에 관한 세부사항은 컴퓨터·정보기술교육인증에 관한 해당 학부(과) 자체 규정에서 정한 기준을 따른다.

제 52 조 (조기졸업)

- ① 6학기 또는 7학기 말에 제47조, 제50조 및 제51조에 따른 졸업 요건을 모두 갖추고 평균평점이 4.0 이상인 자는 조기졸업을 할 수 있다.
- ② 조기졸업에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 52 조의2 (학사학위취득 유예) 졸업요건을 모두 갖춘 학생이 졸업을 유예하고자 하는 경우 학사학위취득 유예를 신청할 수 있으며, 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 53 조 (졸업시기) 졸업시기는 전기 및 후기로 할 수 있다.

제 54 조 (졸업 및 수료의 취소) 과오 또는 부정행위로 인하여 졸업 및 수료가 인정되었을 때에는 해당 심의위원회 심의를 거쳐 졸업 및 수료를 취소할 수 있다.

제 13 장 학생 활동

제 55 조 (총학생회)

- ① 학생 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며 지도력과 자치능력을 배양하기 위한 학생 자치기구로서 상명대학교 총학생회(이하 "총학생회"라 한다)를 둔다.
- ② 총학생회는 전시, 사변 또는 이에 준하는 국가비상사태에 있어서는 그 활동이 정지된다.
- ③ 총학생회의 조직과 운영에 관한 사항은 회칙으로 따로 정한다.

제 56 조 (학생지도위원회) 총학생회의 활동에 따른 제반사항을 지도육성하기 위하여 학생지도위원회를 둔다.

제 57 조 (학생단체의 조직) 총학생회의 설치 목적에 위배되는 학생단체는 조직할 수 없으며 총학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 총장의 승인을 받아야 한다.

제 58 조 (학생생활지도)

- ① 학생들의 학업 및 학생활동을 지도하기 위하여 평생지도교수 학생지도제를 시행한다.
- ② 평생지도교수 학생지도제의 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 59 조 (금지활동)

- ① 학생은 수업, 연구 등 학교의 기본기능 수행을 방해하는 개인 또는 집단적 행위 등 교육목적에 위배되는 활동을 할 수 없다.
- ② 학생은 학교운영에 관여할 수 없으며, 기타 학생자치 활동의 범위를 넘은 행위를 할 수 없다.

제 60 조 (학생단체 활동의 승인) 학생단체 또는 학생이 다음 각 호의 행위를 하고자 할 때에는 총장의 승인을 받아야 한다.

1. 교내 10인 이상의 집회
2. 교내 광고 및 인쇄물의 배포
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원 요청 또는 시상 의뢰
4. 외부인사의 교내 초청

제 61 조 (간행물의 사전승인)

- ① 학생단체 또는 학생의 간행물 발간 및 배포는 총장의 승인을 받아야 한다.
- ② 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 62 조 (직권징계) 제13장의 제 규정을 위반한 학생에 대하여는 총장이 직접 징계할 수 있다.

제 14 장 포상과 징계

제 63 조 (규정의 준수) 학생은 「학칙」 및 제 규정을 준수하고 학업에 성실히 임하여 문화창조와 인류 복지에 이바지할 유능한 인재가 될 자질을 연마하여야 한다.

제 64 조 (포상) 총장은 품행이 방정하고 학업성적이 우수한 자, 또는 타의 모범이 될 만한 자에 대하여 포상할 수 있다.

제 65 조 (징계)

- ① 총장은 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 징계할 수 있다.
 1. 동맹휴학을 선동하거나 이를 강행한 자
 2. 교내에 불순한 의도로 파벌을 조성한 자
 3. 교내·외에서 학교의 명예를 훼손한 자
 4. 수업·연구 등 학교 기본 기능 수행을 고의로 방해한 자
 5. 학교기물(시설물)을 고의로 절도, 무단점거 또는 훼손한 자
 6. 교직원에게 불순한 언행이나 폭력을 행사하여 명예를 훼손한 자
 7. 폭행으로 타인에게 피해를 가한 자
 8. 성희롱·성폭력 행위로 타인에게 정신적, 육체적 피해를 가한 자
 9. 시험 중 부정행위를 한 자
 10. 「학칙」 등 제 규정을 이행하지 않은 자
 11. 기타 학생신분에 어긋나는 행동을 한 자
- ② 징계는 경고, 근신, 유기정학, 무기정학, 제적으로 구분한다.
- ③ 제1항에 따른 징계는 학생에게 의견진술 기회 부여 등 적절한 절차를 거쳐야 한다.

제 66 조 (학생증 소지) 학생은 항상 학생증을 소지하여야 한다.

제 15 장 장 학 금

제 67 조 (장학금)

- ① 품행이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 학비조달이 곤란한 학생에게는 장학금을 지급할 수 있다.
- ② 장학금 지급을 위한 세부사항은 「장학금 지급 규정」에서 총장이 따로 정한다.

제 16 장 등 록 금

제 68 조 (등록금) 학생은 매 학기 등록시에 수업료 및 기타 소정의 등록금을 납부하여야 한다.

제 69 조 (휴·복학자의 등록금)

- ① 등록금을 납부하고 해당 학기 중간고사 시작일 이후 일반휴학 또는 창업휴학한 자는 복학 시 등록금 전액을 다시 납부하여야 한다.
- ② 질병휴학, 군휴학 및 모성보호휴학일 경우에는 복학 시 이미 납부한 등록금으로 해당 학기 등록금을 대체할 수 있다. 단, 휴학 학기 성적을 인정받은 자는 차상급 학기로 복학하며, 복학 시 해당 학기 등록금을 납부하여야 한다.

제 70 조 (등록금의 반환) 이미 납부한 수업료와 입학금은 관계법령이 정한 경우에 이를 반환한다.

제 71 조 (등록금액 및 등록금심의위원회)

- ① 등록금의 금액 및 납부기일은 매 학기초 등록기간 전에 공고한다.
- ② 등록금 중 수업료와 입학금은 등록금심의위원회의 심의를 거쳐 총장이 정한다.
- ③ 등록금심의위원회의 구성 및 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 17 장 직 제

제 72 조 (직제) 본 대학교의 직제는 총장이 따로 정한다.

제 18 장 교수회 및 대학평의회

제 73 조 (교수회)

- ① 본 대학교 학사에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 교수회를 두고 조교수 이상으로서 이를 구성한다.
- ② 교수회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.
- ③ 교수회는 총장이 부의하는 사항에 관하여 자문에 응한다.
- ④ 교수회는 재적의원 과반수로 성립된다.

제 73 조의2 (대학평의회)

- ① 본 대학교의 교육에 관한 주요사항을 심의·자문하기 위하여 대학평의회를 둔다.
- ② 대학평의회 구성 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제 19 장 교원의 교수시간

제 74 조 (교원의 교수시간) 본 대학교 교원의 교수시간은 매 학년도 30주를 기준으로 주당 9시간을 원칙으로 한다. 다만, 총장이 별도로 인정하는 경우에는 그에 따른다.

제 20 장 위 원 회

제 75 조 (위원회의 설치 및 운영)

- ① 본 대학교는 운영 및 교육에 관한 중요사항에 대하여 총장이 부의하는 안건의 심의 또는 자문에 응하게 하고자 각 위원회를 둔다.
- ② 위원회의 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 21 장 위탁생, 외국인학생, 장애학생 및 재직자 특별전형 입학자

제 76 조 (위탁생)

- ① 「공무원 인재개발법」등 관련 법령에 의하여 선발된 중앙행정기관의 공무원과 「군위탁생 규정」에 의하여 선발된 군인으로서 교육부장관의 추천을 받은 자는 정원외로 수학을 허가할 수 있다.
- ② 위탁생 운영에 관한 세부사항(학비감면, 학점인정, 학점교류, 기타 학사관리 등)은 해당기관과의 계약에 의하며, 계약서에 명시되지 않은 사항은 「학칙」 및 「학사에 관한 규정」에 따른다.

제 77 조 (외국인 학생)

- ① 외국인으로서 제8장의 규정에 의하지 아니하고 입학할 지망하는 경우에는 전형을 거쳐 정원외로 입학할 수 있다.
- ② 외국인 학생의 수강신청 학점은 「학칙」 제36조를 원칙으로 한다.

제 78 조 (외국인 학생의 수료증) 외국인 학생에 대하여는 교육과정 이수 정도에 따라 수료증을 수여한다.

제 79 조 (외국인 학생의 졸업증서) 입학자격이 있는 외국인 학생으로서 본 대학교의 소정의 전 교육 과정을 이수한 자에게는 제51조에 규정한 증서를 수여한다.

제 80 조 (위탁생 및 외국인 학생의 학칙준용) 위탁생 및 외국인 학생에게는 특별한 규정이 없는 한 본 「학칙」을 준용한다.

제 81 조 (장애학생의 지원) 장애학생의 학업 및 학생생활의 편의를 제공하기 위하여 장애학생 지원 체제를 구축하며, 이에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 82 조 (재직자 특별전형 입학자) 재직자 특별전형 입학자에 관한 세부사항(입학, 학비감면, 학점인정, 학점교류, 기타 학사관리 등)은 총장이 따로 정한다.

제 22 장 시간제등록생 및 학점은행제

제 83 조 (시간제등록생)

- ① 총장은 제16조의 자격이 있는 자 중에서 시간제로 등록하여 수업을 받는 사람(이하 "시간제등록생"이라 한다)을 선발할 수 있다.
- ② 시간제등록생은 재학생과 통합하여 운영하는 통합반과 시간제 등록생만을 대상으로 하는 별도반으

로 구분하여 선발할 수 있다.

- ③ 제2항의 통합반과 별도반은 각각 해당학년도 총 입학정원의 100분의 10의 범위에서 모집대상 단위별로 선발하되, 서울캠퍼스 별도반의 경우에는 통합반의 등록인원을 포함한 등록정원으로 선발하고, 사범대학 등 법령으로 제한하는 학과는 시간제등록생을 선발하지 않는다.
- ④ 시간제등록생은 모집단위별로 구분하여 모집하며 세부 운영 등에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제 83 조의2 (학점은행제) 학점은행제 과정은 「평가인정 학습과정 운영에 관한 규정」에 따르며 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 84 조 (학위수여)

- ① 「학점인정 등에 관한 법률」에 의하여 일정한 학점을 인정받은 자가 본 대학교 총장이 수여하는 학위를 취득하기 위하여 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다.
 - 1. 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자.
 - 2. 「학점 인정 등에 관한 법률」 제7조의 규정에 의하여 교양 30학점 이상, 전공 60학점 이상, 총 140학점 이상을 인정받은 자.
 - 3. 본 대학교에서 취득한 학점이 84학점 이상인 자.
- ② 제1항 제3호의 본 대학교에서 취득한 학점은 정규 교육과정에서 취득한 학점, 시간제등록을 통하여 이수한 학점, 「학점인정 등에 관한 법률」 제3조에 의거 본 평생교육기관이 평가인정 받은 학습과정을 이수한 학점을 포함한다.
- ③ 삭제 <2018.09.01.>
- ④ 학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 학사학위를 취득하고자 하는 경우, 해당 전공교과목 60학점 이상을 포함하여 총 70학점 이상을 본 대학교에서 취득하여야 한다.
- ⑤ 거짓이나 부정한 방법으로 학위를 받은 자에 대하여는 그 학위를 취소할 수 있다.

제 85 조 (학위수여 절차)

- ① 제84조 학위수여 요건을 충족한 자가 본 대학교 장이 수여하는 학위를 취득하고자 하는 경우 학점은행제 학점인정 등에 관한 업무처리지침에 따라 다음 각호의 절차를 따라야 한다.
 - 1. 대학의 장의 학위수여를 받고자 하는 학습자는 국가평생교육진흥원으로부터 학점을 인정받은 후 대학의 장 학위신청서 및 관련 증명 서류를 정해진 기간 내에 제출하여야 한다.
 - 2. 학위수여 예정자 명단을 국가평생교육진흥원장에게 제출하고 학위수여 여부 확인을 하여야 한다.
 - 3. 대학의 장에 의한 학위번호를 부여한 후 그 명단을 국가평생교육진흥원장에게 통보하며 학위번호는 '대학-학점-연도-일련번호' 형식으로 한다.
- ② 학위수여된 자에게 학위증, 학위증명서, 성적증명서를 발급하여야 하며 해당 증명서에는 「학점인정 등에 관한 법률」 제9조 및 「학칙」 제84조의 규정에 의한 학위임을 반드시 명시해야 한다.
- ③ 삭제 <2018.09.01.>
- ④ 대학의 장 학위신청서는 별지 제3호 서식, 학위증은 별지 제4호 서식을 따르며, 학위증명서 및 성적증명서는 「평생교육원 학점은행제 운영 규정」에서 정한 별지 서식에 따른다.

제 85 조의2 (학위의 종류)

- ① 제84조 학위수여의 가능한 학위의 종류 및 전공은 다음 각 호와 같다.
 - 1. 본교 정규학과 교육과정 중 학점은행제 표준교육과정과 동일하거나 유사한 전공에 한한다.
 - 2. 전공명이 유사할 경우 유사전공심의위원회를 설치하여 유사성 심의를 하여야 하며 유사전공심의위원회의 운영에 관한 사항은 따로 정한다.
- ② 학점은행제 대학의 장에 의한 학위증별표는 별지4에 따른다.

제 23 장 공 개 강 좌

제 86 조 (공개강좌 개설)

- ① 본 대학교에 교양, 실무 또는 연구에 필요한 학술적 이론과 그 응용에 관한 지식을 보급하기 위하여 학생이외의 자를 대상으로 하는 공개강좌를 둘 수 있다.
- ② 공개강좌의 제목, 기간, 수강자격 및 정원, 장소, 수강료 기타에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제 24 장 학 점 교 류

제 87 조 (학점교류 및 인정)

- ① 본 대학교는 국내·외 대학과 협정을 통하여 학점을 교류할 수 있다.
- ② 재학중 총장의 승인을 얻어 국내·외의 다른 대학에서 취득한 학점은 본 대학교의 학점으로 인정할 수 있다.
- ③ 제1항 내지 제2항의 규정 외에 외국대학으로부터 입학허가(단기유학 및 어학연수)를 받고 총장의 추천을 받은 학생은 소정의 학점범위 내에서 외국대학에서의 학점취득을 본교에서의 학점취득으로 인정할 수 있다.
- ④ 학점취득 인정에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제 25 장 자 체 평 가

제 88 조 (자체평가) 「고등교육법」에 따라 자체평가를 실시하며, 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 26 장 학 칙 개 정

제 89 조 (학칙 개정) 본 대학교의 「학칙」 개정은 개정안의 일정기간 사전공고를 거쳐 교무위원회 및 대학평의원회의 심의와 총장의 재가로 확정, 공포된다.

부 칙

본 학칙 시행에 관한 세칙은 학장이 이를 정한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1965년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1971년 10월 21일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1975년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1976년 10월 7일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1979년 4월 25일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 본 개정 학칙은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치)

1. 본 학칙 제3조, 제34조, 제36조, 제43조, 제47조 및 제48조 2항의 규정은 1981학년도 신입생부터 적용한다.
2. 1981학년도 이전 입학자와 학적 변동자(휴학 등)의 졸업이수 학점에 관하여는 학장이 따로 정한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1982년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1983년 2월 25일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1983년 12월 16일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1984년 2월 13일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1984년 8월 25일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1986년 3월 14일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 본 개정 학칙은 1987년 9월 1일부터 시행한다.

② (제적학생 구제를 위한 특례) 1983년 12월 22일부터 1987년 7월 10일 사이에 학원사태와 관련되어 제적된 자 중 총장이 재입학을 허가하는 경우에는 학칙 제3조, 제15조, 제17조 2항, 제64조 규정에도 불구하고 재입학을 할 수 있으며 이 경우 정원이 초과할 때에는 그 정원은 따로 있는 것으로 본다.

③ 전 제2항의 처리에 대한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1988년 1월 13일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 본 개정 학칙은 1988년 8월 3일부터 시행한다.

- ② (졸업정원제를 입학정원제로 전환함에 따른 경과조치) 1981학년도부터 1987학년도 사이에 입학하여 1990학년도까지 졸업하는 학생에 대하여는 제3조, 제14조, 제48조, 제50조에도 불구하고 개정전의 학칙을 적용한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1989년 5월 15일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1990년 3월 1일부터 시행한다.
 ② (학과개편에 따른 경과조치) 1990학년도 대학학생 정원조정에 따라 학과 개편된 관상원예학과의 1989학년도 입학생 소속을 환경녹지학과로 소속변경한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1990년 6월 11일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1991년 3월 1일부터 시행한다.
 ② (단과대학 개편에 따른 경과조치) 1991학년도 대학학생 정원조정에 따라 시각디자인학과(1988년 입학생 산업디자인학과), 사진예술학과, 의상디자인학과, 섬유디자인학과, 실내디자인학과 및 요업디자인학과의 1988, 1989, 1990학년도 입학생 소속을 디자인대학으로 변경한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1991년 9월 17일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1992년 3월 12일부터 시행한다.
 ② (학과개편에 따른 경과조치) 1992학년도 대학학생 정원조정에 따라 학과 개편된 도서관학과의 1989, 1990, 1991학년도 입학생 소속을 문헌정보학과로 변경한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1992년 7월 28일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1993년 3월 15일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1993년 3월 31일부터 시행한다.
 ② (제적학생구제를 위한 특례) 대학학생정원령 제2조 제3항 제4호에 의거, 1987년 7월 11일부터 1993년 2월 24일까지 학생활동과 관련되어 제적된 자 중에서 개전의 정이 있다고 판단되는 자는 학칙 제3조, 제15조, 제64조의 규정에도 불구하고 재입학을 허가할 수 있으며, 이에 필요한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
 ③ (입학시기에 관한 특례) 대학학생정원령 제2조 제3항 제4호에 해당하는 자 중에서 1993학년도 제1학기에 재입학을 신청하는 경우에는 1993년 4월 30일까지 재입학을 허가할 수 있다.

부 칙

본 개정 학칙은 1993년 8월 2일부터 시행한다.

부 칙

본 개정 학칙은 1994년 8월 30일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1995년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (단과대학 개편에 따른 경과 조치) 1992, 1993, 1994학년도 체육학과 입학생 소속은 예·체능대학으로 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 개정 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (학과개편에 따른 경과 조치) 이 학칙 시행 당시 사진예술학과 및 환경녹지학과에 재적중인 학생은 이를 각각 사진학과 또는 환경조경학과에 재적하는 것으로 본다.
- ③ (단과대학 개편에 따른 경과 조치) 이 학칙 시행 당시 사진학과, 영화예술학과, 연극예술학과에 재적중인 학생의 소속은 예술대학으로 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 변경학칙은 인가한 날부터 시행하되, 1997년 3월 1일부터 적용한다.
- ② (경과조치) 이 학칙 시행 당시 가정관리학과(야), 정보처리학과(주·야), 원예학과, 영화예술학과, 연극예술학과 및 만화예술학과에 재적중인 학생은 이를 각각 소비자·주거학과(야), 정보과학과(주·야), 원예학과, 영화학과, 연극학과 및 만화학과에 재적하는 것으로 본다.

부 칙

- ① (시행일) 본 변경학칙은 1998년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치)
 1. 이 학칙 시행당시 인문사회과학대학 아동복지학과(야) 및 예·체능대학 생활무용학과(야)에 재적중인 학생은 이를 각각 인문사회과학대학 가족복지학과(야) 및 예·체능대학 무용학과(야)에 재적하는 것으로 본다.
 2. 1997학년도 이전에 예·체능대학 음악학과로 입학하여 재적중인 학생의 소속은 학과 개편으로 인한 학과명칭 변경에도 불구하고 입학당시의 학과소속으로 하며, 휴학 및 제적되었다가 복학 또는 재입학하는 경우 본인의 희망에 따라 입학당시의 학과소속이나 예·체능대학 피아노과, 성악과, 작곡과(야), 관현악과(야) 중 본인의 전공과 일치하는 학과로 선택하여 복학 또는 재입학할 수 있다.
 3. 1997학년도 이전에 자연과학대학 전자계산학과(야), 정보과학과(야), 정보통신학과(야) 및 산업대학 전자계산학과, 정보과학과, 정보통신학과로 입학하여 재적중인 학생의 소속은 학과통합으로 인한 학과명칭 변경에도 불구하고 입학당시의 학과소속으로 한다. 다만, 학적변동(복학·재입학 및 재수)으로 1998학년도 이후 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속은 각각 자연과학대학 정보통신학부(야) 및 산업대학 컴퓨터·정보·통신학부로 하되, 정보통신학부(야)는 학과명칭을 전공으로 인정하고, 컴퓨터·정보·통신학부의 경우는 본인의 희망에 따라 입학당시의 학과명칭을 전공으로 인정할 수 있고, 학부내 전공 중 선택할 수도 있다.

부 칙

- ① (시행일) 본 변경학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

- ② (경과조치) 이 학칙 시행당시 1998학년도 이전 입학자의 소속은 입학당시 학부(과)를 원칙으로 한다. 다만, 1998학년도 이전 입학자로서 학적변동으로 인하여 1999학년도 입학자와 동일한 학년(1999년-1학년, 2000년-2학년, 2001년-3학년, 2002년-4학년) 이하에 복학하는 자의 소속은 다음과 같다.
1. 기존 학과가 변경된 학부 전공으로 존속하는 경우(대부분 학과)는 해당 학부 전공에 소속한 것으로 본다.
 2. 기존 학과가 폐지되었거나 주간학부 전공으로 전환되어 해당전공이 존속할 수 없는 경우 { 가정교육과, 문헌정보학과(야), 가족복지학과(야), 소비자·주거학과(야), 공업화학(야), 작곡(야), 관현악(야), 무용학과(야) } 는 입학당시 소속을 원칙으로 하나, 본인의 희망에 따라 전과(1, 2학년) 기회를 우선 부여한다(다만, 주·야 교차전과는 불허).
 3. 기존학과에서 전공이 세분화된 경우(미술학과, 공예학과, 영어영문학과)는 해당 전공 중에서 본인의 희망에 따라 선택(미술학과-동양화·서양화·조소, 공예학과-목질공예·섬유공예, 영어영문학과-미국어문학, 영국어문학)하여야 한다.
- ③ (단과대학 개편에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 무대디자인학과(1998학년도 이전 입학자)에 재적중인 학생의 소속은 예술대학으로 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 본 변경학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치)
 1. 본 학칙 시행당시 화학응용·생명과학부, 경상행정학부 무역학전공, 조형예술학부 동양화전공에 재적중인 자의 소속은 각각 자연과학부, 경상행정학부 국제통상전공, 조형예술학부 한국화전공으로 한다.
 2. 1999학년도 이전 환경공학과, 금융보험학과, 사회체육학과 입학자 중 학적변동으로 인하여 2000학년도 입학자와 동일한 학년 이하에 복학하는 자의 소속은 해당학과별 세분된 전공(환경공학과: 토목공학전공, 환경공학전공 / 금융보험학과:보험전공, 증권금융전공 / 사회체육학과:레저스포츠전공, 건강관리전공, 리듬스포츠전공) 중에서 본인의 희망에 따라 선택하여야 한다.
- ③ (재입학 특례조치) 모집단위가 제적당시 야간학부(과)에서 재입학시 주간학부(과)로 전환된 경우 재입학을 허가할 수 있다.

부 칙

- ① (시행일) 본 변경학칙은 2001년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (특례조치)
 1. 본 학칙 시행일 이후 학기에 복학하는 정보통신학부 소속 학생은 원적으로 복귀함을 원칙으로 한다. 단, 복학할 해당 학년이 없을 경우 소프트웨어학부로 복학하거나 본인이 원하는 야간 소속 학부로 전부하여 복학할 수도 있다.
 2. 위 1호의 단서조항에도 불구하고 원적으로 복학을 원하는 자가 있을 경우 본 대학교는 야간으로 정보통신학부 및 해당학년을 존치하여 운영한다.
 3. 위 1호의 단서조항에 근거하여 야간의 타학부로 전부한 자의 학점인정은 학칙이 정하는 전부(과) 관련 조항에 따른다.
- ③ (경과조치) 2000년 이전 컴퓨터·정보·통신학부로 입학하여 재적중인 학생의 소속은 학부명칭 변경에도 불구하고 입학당시의 소속으로 한다. 단, 학적변동(복학, 재입학 및 재수)으로 2001학년도 이후 신입생과 학년을 같이하는 학생의 소속은 컴퓨터·정보·통신공학부로 한다.

부 칙

① (시행일) 본 변경학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치)

1. 본 학칙 시행당시 재적하고 있는 자의 소속 중 경상행정학부의 경제학전공, 국제통상학전공을 경제통상학부의 경제학전공, 국제통상학전공으로, 경상행정학부의 경영학전공을 경영학부의 경영학전공으로, 경상행정학부의 행정학전공을 행정학과로 변경한다.
2. 경상행정학부(야)에 2001학년도 이전에 입학한 자가 2002학년도 제 1학기 이후에 복학할 때 동일학부 및 동일전공에 동일원학년이 없는 경우 본인의 희망에 따라 경제통상학부, 경영학부, 행정학과의 동일전공(학과)으로 소속을 변경할 수 있다.
3. 제 21조에도 불구하고 위 1, 2호의 소속변경에 해당하는 자로서 전공배정을 받지 못하고 휴학한 자가 복학한 후 전공배정을 받을 때는 본인의 희망에 따라 원적이 경상행정학부, 경상행정학부(야)에 속한 자는 경제통상학부, 경영학부, 행정학과 중에서 선택하여 전공(학과)을 배정받을 수 있다.
4. 컴퓨터·정보·통신공학부의 경영정보공학전공을 산업정보시스템공학전공으로 명칭을 변경함에 있어서 학적변동으로 인하여 2002학년도이후 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속은 산업정보시스템공학전공으로 한다.

부 칙

① (시행일) 본 변경학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치)

1. 본 학칙 시행당시 자연과학대학 소프트웨어학부 소프트웨어전공에 재적중인 자의 소속은 소프트웨어대학 소프트웨어학부의 소프트웨어전공으로 변경한다.
2. 본 학칙 시행당시 자연과학대학 정보통신학부(야)의 전자계산전공, 정보과학전공, 정보통신전공, 소프트웨어학과에 재적중인 자의 소속은 소프트웨어대학 정보통신학부(야)의 전자계산전공, 정보과학전공, 정보통신전공, 소프트웨어학과로 변경하며 교과과정은 기존 소속의 교과과정을 따른다. 단, 소프트웨어학과에 원적학년이 없는 재학생의 소속은 소프트웨어대학 소프트웨어학부 소프트웨어전공으로 변경한다.
3. 본 학칙 시행일 이후 소프트웨어대학 정보통신학부(야)의 전자계산전공, 정보과학전공, 정보통신전공 소속 학생은 복학시 복학할 학년이 없는 경우 본인의 희망에 따라 소프트웨어대학 소프트웨어학부의 소프트웨어전공 또는 미디어학부의 미디어전공으로 변경할 수 있다.
4. 본 학칙 시행일 이후 소프트웨어대학 소프트웨어학과 소속 학생은 복학시 복학할 학년이 없는 경우 소프트웨어대학 소프트웨어학부 소프트웨어전공 또는 미디어학부 미디어전공으로 변경한다. 단, 위 3호 및 4호의 미디어전공 소속변경자는 미디어 전공교과목 중 졸업소요 취득학점의 최소 전공인정학점 이상을 이수하여야 한다.
5. 본 학칙 시행 당시 동양어문학부 국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공에 재적중인자의 소속은 각각 한국어문학과, 일본어문학과, 중국어문학과로, 영미어문학부의 미국어문학전공, 영국어문학전공에 재적중인자의 소속은 영미어문학과로, 유럽어문학부의 불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공에 재적중인자의 소속은 각각 프랑스어문학과, 독일어문학과, 러시아어문학과로 변경한다.
6. 본 학칙 시행당시 디자인학부 제품디자인전공에 재적중인자의 소속은 디자인학부 산업디자인전공으로 변경한다.
7. 본 학칙 시행당시 영상학부 만화전공에 재적중인자의 소속은 만화학부 만화전공으로 변경한다.
8. 2002학년도 이전 만화전공 입학자 중 학적변동으로 인하여 2003학년도 입학자와 동일한 학년 이하에 복학하는 자의 소속은 해당 전공의 만화학부 세부전공(출판만화전공, 영상만화전공, 응용만

화전공)중에서 본인의 희망에 따라 선택하여야 한다.

9. 본 학칙 시행당시 환경원예조경학부 원예전공, 환경조경전공에 재적중인자의 소속은 각각 환경조경·식물산업학부 식물산업공학전공, 환경조경전공으로 변경한다.
 10. 본 학칙 시행당시 사회체육학부 리듬스포츠전공에 재적중인자의 소속은 사회체육학부 유아·시니어스포츠전공으로 변경한다.
 11. 본 학칙 시행당시 컴퓨터·정보·통신학부 컴퓨터시스템전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보통신전공, 산업정보시스템전공에 재적중인자의 소속은 각각 컴퓨터·정보·통신공학부 컴퓨터시스템공학전공, 컴퓨터소프트웨어공학전공, 정보통신공학전공, 산업정보시스템공학전공으로 변경한다.
 12. 본 학칙 시행당시 컴퓨터·정보·통신학부 경영정보전공 및 경영정보공학전공에 재적중인자의 소속은 컴퓨터·정보·통신공학부 산업정보시스템공학전공으로 변경한다.
 13. 본 학칙 시행 당시 산업대학의 컴퓨터·정보·통신(공)학부, 생명정보공학과, 토목환경공학부에 재적 중인 학생의 소속은 공과대학의 컴퓨터·정보·통신공학부, 생명정보공학과, 토목환경공학부로 변경한다.
- ③ (특례조치)제41조 1, 2항의 요건을 충족한 재적생에 한해서 총장 결재를 득한 자에게는 세부전공을 전공한 것으로 한다.

부 칙

- ① 이 학칙은 2004년 2월 10일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제64조는 2004년 8월 1일자 시행하며 시행일 현재 휴학 중인 자는 변경전 규정을 따른다.

부 칙

- ① 이 학칙은 2004년 2월 20일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 학칙변경에 따라 조항이 신설됨으로써 2004년 2월 10일자로 변경되어 시행하는 부칙의 경과조치 중 제64조는 제65조로 변경하여 시행한다.

부 칙

이 학칙은 2004년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치)
 1. 본 학칙 시행당시 자연과학부 화학전공, 생명과학전공, 공업화학전공에 재적중인 자의 소속을 생명·화학시스템학부 화학전공, 생명과학전공, 공업화학전공으로 변경한다.
 2. 본 학칙 시행당시 환경조경·식물산업학부 식물산업공학전공, 환경조경전공에 재적중인 자의 소속은 각각 식물산업공학과, 환경조경학과로 변경한다.
 3. 본 학칙 시행당시 컴퓨터·정보·통신공학부 컴퓨터시스템공학전공, 컴퓨터소프트웨어공학전공, 정보통신공학전공, 산업정보시스템공학전공에 재적중인 자의 소속은 각각 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과, 정보통신공학과, 산업정보시스템공학과로 변경한다.
 4. 본 학칙 시행당시 만화학부 만화전공에 재적중인 자의 소속은 만화·애니메이션학부 만화전공으로 변경하며, 만화학부 출판만화전공, 영상만화전공, 응용만화전공에 재적중인 자의 소속은 각각 만화·애니메이션학부 출판만화전공, 애니메이션전공, 만화콘텐츠전공으로 변경한다.
 5. 제48조 제3항은 2006학년도 이후 신입생 및 2008학년도 이후 3학년 편입생부터 적용한다.

부 칙

이 학칙은 2005년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

① 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치)

1. 본 학칙 시행당시 예·체능대학 음악학부 피아노전공, 성악전공, 작곡전공, 관현악전공에 재적중인 자의 소속은 음악대학 피아노과, 성악과, 작곡과, 관현악과로 변경한다.
2. 본 학칙 시행당시 예·체능대학 관현악과(야)에 재적중인 자의 소속은 음악대학 관현악과(야)로 변경한다.

부 칙

이 학칙은 2006년 5월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 학칙은 2006년 7월 13일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 학칙은 2006년 12월 6일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 학칙 시행일에도 불구하고 제3조 학부(과)별 학생정원은 2007년 3월 1일부터 적용하며, 학부 및 전공명칭 변경에 따라 사회과학부 사학전공, 미디어학부 미디어전공, 조형예술학부 목칠공예·섬유공예전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 사회과학부 역사콘텐츠전공, 디지털미디어학부 디지털미디어전공, 조형예술학부목칠공예·텍스타일아트전공으로 변경한다.

부 칙

① (시행일) 이 학칙은 2008년 2월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 학칙 시행일에도 불구하고 제3조 학부(과)별 학생정원은 2008년 3월 1일부터 적용하며, 학부 및 전공명칭 변경에 따라 생명·화학시스템학부 공업화학전공 및 소프트웨어학부 소프트웨어전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 공업화학과 및 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공으로 변경한다.

부 칙

이 학칙은 2008년 4월 29일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 학칙은 2009년 2월 11일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 학칙 시행일에도 불구하고 제3조 학부(과)별 학생정원은 2009년 3월 1일부터 적용하며, 2009학년도 학생정원 조정에 따라 각 학부(과)에 재적중인 학생의 소속을 다음과 같이 한다.

1. 인문사회과학대학 사회과학부 역사콘텐츠전공, 지리학전공 및 문헌정보학전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 역사콘텐츠학과, 지리학과 및 문헌정보학과로 변경하며, 사회과학부로 입학한 후 휴학 또는 제적되었다가 복학 또는 재 입학하는 학생은 역사콘텐츠학과, 지리학과 및 문헌정보학과 중에서 소속을 선택한다.
2. 인문사회과학대학 경제통상학부 경제학전공, 국제통상학전공 및 경영학부 경영학전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 경영대학 금융경제학과, 국제통상학과 및 경영학부 경영학전공으로 변경하

- 며, 경제통상학부로 입학한 후 휴학 또는 제적되었다가 복학 또는 재입학하는 학생은 금융경제학과, 국제통상학과 중에서 소속을 선택한다.
3. 자연과학대학 생활환경학부 가족복지학전공에 재적중인 학생의 소속을 인문사과학대학 가족복지학과로 변경한다.
 4. 자연과학대학 생명·화학시스템학부 화학전공, 생명과학전공 및 생활환경학부 의류학전공, 외식영양학전공, 소비자주거학전공에 재적중인 학생의 소속을 각 각 화학과, 생명과학과 및 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과로 변경하며, 생명·화학시스템학부 및 생활환경학부로 입학한 후 휴학 또는 제적되었다가 복학 또는 재입학하는 학생의 경우 생명·화학시스템학부는 화학과, 생명과학과 중에서 소속을 선택하며, 생활환경학부는 가족복지학과(인문사회과학대학), 의류학과, 외식영양학과 및 소비자주거학과 중에서 소속을 선택한다.
 5. 예·체능대학 조형예술학부 목칠공예전공에 재적중인 학생의 소속을 가구조형전공으로 변경하며, 체육학부 체육전공에 재적중인 학생의 소속은 전공분리·신설에도 불구하고 입학당시의 소속으로 한다. 다만, 휴학 또는 제적되었다가 2009학년도 이후 입학생과 학년을 같이하여 복학 또는 재입학하는 학생은 체육학부 스포츠과학전공, 스포츠건강관리전공 및 국제태권도전공 중에서 소속을 선택한다.
 6. 음악대학 작곡과에 재적중인 학생의 소속을 뉴미디어작곡과로 변경한다.
 7. 어문대학 영미어문학과에 재적중인 학생 중 2008학년도 입학생과 학년을 같이하는 학생과 휴학 또는 제적되었다가 2008학년도 입학생과 같은 학년 이하로 복학 또는 재입학하는 학생은 영어영문학부 영어영문학전공, 통·번역학전공 중에서 소속을 선택하며(다만, 이수학기가 3학기이하인 학생에 한하며, 4학기 이상 이수한 학생은 영어영문학전공으로 변경함.), 2007학년도 이전 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속을 영어영문학부 영어영문학전공으로 변경한다.
 8. 디자인대학 디자인학부 의상디자인전공은 전공명칭 변경에도 불구하고 입학당시의 소속으로 한다. 다만, 휴학 또는 제적되었다가 2009학년도 이후 입학생과 학년을 같이하여 복학 또는 재입학하는 학생의 소속을 디자인학부 패션디자인전공으로 변경하며, 디자인학부 요업디자인전공에 재적중인 학생의 소속을 디자인학부 세라믹디자인전공으로 변경한다.
 9. 예술대학 영상학부 사진전공, 영화전공 및 공연학부 연극전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 영상학부 사진영상미디어전공, 영화영상전공 및 연극학과로 변경한다. 다만, 만화·애니메이션학부 출판만화전공, 애니메이션전공 및 만화콘텐츠전공에 재적중인 학생 중 2008학년도 이전 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속은 학부 및 전공명칭 변경에도 불구하고 만화·애니메이션학부 출판만화전공, 애니메이션전공 및 만화콘텐츠전공 소속으로 하며, 2008학년도 이전에 만화·애니메이션학부 및 만화·애니메이션학부 출판만화전공, 애니메이션전공, 만화콘텐츠전공에 입학하여 휴학 또는 제적되었다가 2009학년도 이후 입학생과 학년을 같이하여 복학 또는 재입학하는 학생의 경우 만화·애니메이션학부는 만화·디지털콘텐츠학부로만화·애니메이션학부출판만화전공, 애니메이션전공 및 만화콘텐츠전공은 각각 만화·디지털콘텐츠학부 만화전공, 애니메이션전공 및 디지털콘텐츠전공으로 소속을 변경한다. 또한 공연학부 무대미술전공에 재적중인 학생 중 2008학년도 이전 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속을 학부 및 전공명칭 변경에도 불구하고 공연학부 무대미술전공으로 한다. 다만, 공연학부 무대미술전공에 입학하여 휴학 또는 제적되었다가 2009학년도 이후 입학생과 학년을 같이하여 복학 또는 재입학하는 학생은 공연영상미술학부 공연·영상무대디자인전공, 무대의상전공 및 무대조명·음향전공 중에서 소속을 선택한다.
 10. 산업대학 금융보험학부 보험전공, 증권금융전공에 재적중인 학생의 소속을 각 각 금융보험학부 리스크관리·보험전공, 금융경영전공으로 변경한다. 다만, 사회체육학부 레저스포츠전공, 건강관리전공, 유아·시니어스포츠전공에 재적하며 2008학년도 입학생과 학년을 같이하는 학생은 스포츠학부 스포츠산업전공, 사회체육전공 중에서 소속을 선택하고, 2007학년도 이전 입학생과 학년을 같이하는 학생은 학부 및 전공명칭 변경에도 불구하고 입학당시의 소속으로 한다. 다만, 휴학

또는 제적되었다가 2008학년도 이후 입학생과 학년을 같이 하여 복학 또는 재입학하는 학생은 스포츠학부 스포츠산업전공, 사회체육전공 중에서 소속을 선택한다.

11. 공과대학 산업정보시스템공학과, 생명정보공학과 및 토목환경공학부 토목공학전공, 환경공학전공에 재적중인 학생의 소속을 각각 경영공학과, 의생명공학과 및 건설시스템공학과, 환경공학과로 변경한다.

부 칙

이 학칙은 2009년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 학칙 시행 당시 인문사회과학대학 저작권보호학과 및 자연과학대학 생명과학과에 재적중인 학생의 소속을 각각 융복합특성화대학 저작권보호학과 및 그린생명과학과로 변경한다.

부 칙

이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 학칙은 2011년 9월 22일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2012년 2월 3일부터 시행 한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제2조(대학 및 대학원) 및 제3조(학부(과)별 학생정원 및 계약에 의한 학과 설치·운영 등)는 2012년 3월 1일부터 적용하며, 2012학년도 학과 구조조정에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 서울캠퍼스 자유전공학부로 입학한 자가 학적변동으로 복학 또는 재입학하는 경우 즉시 소속을 변경하여야 한다.
 2. 자연과학대학 화학과와 공업화학과에 재적중인 자의 소속을 각각 융복합특성화대학 화학과와 공업화학과로 변경한다.
 3. 자연과학대학 의류학과, 외식영양학과 및 소비자주거학과에 재적중인 자의 소속을 각각 생활과학대학 의류학과, 외식영양학과 및 소비자주거학과로 변경한다.
 4. 예·체능대학 체육학부(스포츠과학, 스포츠건강관리, 국제태권도) 재적생의 소속은 학과 신설에도 불구하고 입학 당시 소속으로 한다. 다만, 단과대학 소속은 생활과학대학으로 변경 한다. 또한 학적변동으로 인하여 스포츠건강과학과 입학생과 학년, 학기가 동일한 경우 본인의 선택에 따라 스포츠건강과학과로 변경할 수 있다.
 5. 인문사회과학대학 법학과, 행정학과에 재적중인 자의 소속은 학부신설(학과통합)과 관계없이 입학 당시 소속으로 한다.
 6. 예·체능대학 조형예술학부(한국화, 서양화, 조소, 가구조형, 텍스타일아트) 재적생의 소속은 입학 당시 기준으로 한다. 다만, 단과대학 소속을 예술·조형대학으로 변경한다.
 7. 예·체능대학 체육학부 무용전공에 재적중인 자의 소속을 예술·조형대학 무용예술학과로 변경한다.
 8. 예술대학 만화·디지털콘텐츠학부(만화, 애니메이션, 디지털콘텐츠)에 재적중인 자는 입학 당시 소속으로 한다. 다만, 단과대학은 융복합특성화대학으로 변경한다.
 9. 산업대학 식물산업공학과와 환경조경학과에 재적중인 자의 소속을 각각 융복합특성화대학 식물식품공학과와 환경조경학과로 변경한다.

10. 산업대학 스포츠학부(스포츠산업, 사회체육)에 재적중인 자는 입학 당시 소속으로 하며, 단과대학 소속은 생활과학대학으로 변경한다.
11. 산업대학 간호학과에 재적중인 자의 단과대학 소속을 생활과학대학으로 변경한다.
12. 산업대학 금융보험학부(리스크관리·보험, 금융경영)에 재적중인 자는 입학 당시 소속으로 하며, 단과대학 소속은 경영대학으로 변경한다.
13. 디자인대학 디자인학부 시각디자인전공, 패션디자인전공, 섬유디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공 및 산업디자인전공에 재적중인 자의 소속은 각각 디자인대학 시각디자인학과, 패션디자인학과, 섬유디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과 및 산업디자인학과로 변경한다.
14. 예술대학 공연영상미술학부 공연·영상무대디자인전공, 무대의상전공 및 무대조명·음향전공에 재적중인 자의 소속을 각각 예술대학 공연영상미술학부 무대디자인전공, 무대의상·분장전공 및 무대조명·음향전공으로 변경한다.

부 칙

이 학칙은 2012년 4월 12일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2013년 2월 12일부터 시행 한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제2조(대학 및 대학원) 및 제4조(대학원 학칙 및 동 시행세칙)는 2013년 3월 1일부터 적용하며, 2013학년도 학과 구조조정에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 인문사회과학대학 공공관리학부에 재적중인 자의 소속을 인문사회과학대학 법학과 및 행정학과로 변경한다.
 2. 융복합특성화대학 저작권보호학과에 재적중인 자의 소속을 인문사회과학대학 지적재산권학과로 변경한다.
 3. 경영대학 경영학부 또는 경영학부 경영학전공에 재적중인 자의 소속을 경영대학 경영학과로 변경한다.
 4. 융복합특성화대학 그린생명과학과에 재적중인 자의 소속을 자연과학대학 생명과학과로 변경한다.
 5. 융복합특성화대학 화학과, 공업화학과 및 에너지그리드학과에 재적중인 자의 소속을 각각 자연과학대학 화학과, 공업화학과 및 에너지그리드학과로 변경한다.
 6. 생활과학대학 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 및 스포츠건강과학과에 재적중인 자의 소속을 각각 자연과학대학 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 및 스포츠건강과학과로 변경한다.
 7. 소프트웨어대학 컴퓨터과학부 및 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공에 재적중인 자의 소속을 각각 소프트웨어대학 컴퓨터학과 및 컴퓨터학과 컴퓨터과학전공으로 변경한다.
 8. 융복합특성화대학 해킹방어학과에 재적중인 자의 소속을 소프트웨어대학 컴퓨터과학과로 변경하며, 전공배정시 컴퓨터학과 정보보안전공으로 변경한다.
 9. 소프트웨어대학 디지털미디어학부 또는 디지털미디어학부 디지털미디어전공에 재적중인 자의 소속을 소프트웨어대학 디지털미디어학과로 변경한다.
 10. 융복합특성화대학 게임모바일콘텐츠학과에 재적중인 자의 소속을 소프트웨어대학 게임학과로 변경한다.
 11. 예술·조형대학 조형예술학부에 재적중인 자의 소속을 본인 희망에 따라 조형·예술대학 조형예술학과 또는 생활예술학과로 변경하며, 전공배정 시 조형예술학과는 한국화전공, 서양화전공 및 조소전공으로, 생활예술학과는 가구아트전공 및 섬유아트전공으로 변경한다.
 12. 예술·조형대학 조형예술학부 한국화전공, 서양화전공 및 조소전공에 재적중인 자의 소속을 각각 조형·예술대학 조형예술학과 한국화전공, 서양화전공 및 조소전공으로 변경한다.

13. 예술·조형대학 조형예술학부 가구조형전공 및 텍스타일아트전공에 재적중인 자의 소속을 각각 조형·예술대학 생활예술학과 가구아트전공 및 섬유아트전공으로 변경한다.
14. 예술·조형대학 조형예술학과에 재적중인 자의 소속을 조형·예술대학 조형예술학과로 변경하며, 전공배정 시 한국화전공, 서양화전공 및 조소전공으로 변경한다.
15. 예술·조형대학 실용예술학과에 재적중인 자의 소속을 조형·예술대학 생활예술학과로 변경하며, 전공배정 시 가구아트전공 및 섬유아트전공으로 변경한다.
16. 계약학과 조형예술학부 텍스타일아트전공으로 편입학한 자의 소속을 조형·예술대학 생활예술학과 섬유아트전공으로 변경한다.
17. 융복합특성화대학 만화·디지털콘텐츠학부 만화전공, 애니메이션전공 및 디지털콘텐츠전공에 재적중인 자의 소속을 각각 예술대학 만화학과, 애니메이션학과 및 디지털콘텐츠학과로 변경하며, 만화·디지털콘텐츠학부로 복학 또는 재입학하는 학생은 만화학과, 애니메이션학과 및 디지털콘텐츠학과 중에서 선택한다.
18. 융복합특성화대학 식물식품공학과 및 환경조경학과에 재적중인 자의 소속을 각각 산업대학 식물식품공학과 및 환경조경학과로 변경한다.
19. 생활과학대학 스포츠학부 스포츠산업전공 및 사회체육전공에 재적중인 자의 소속을 각각 산업대학 스포츠산업학과 및 사회체육학과로 변경한다.
20. 생활과학대학 간호학과에 재적중인 자의 소속을 산업대학 간호학과로 변경한다.
21. 경영대학 금융보험학부 리스크관리·보험전공 및 금융경영전공에 재적중인 자의 소속을 각각 산업대학 리스크관리·보험학과 및 증권금융학과로 변경하며, 금융보험학부로 복학 또는 재입학하는 학생은 리스크관리·보험학과 또는 증권금융학과 중에서 선택한다.
22. 어문대학 영어영문학부 영어영문학전공 및 통·번역학전공에 재적중인 자의 소속을 각각 영어영문학과 영어영문학전공 및 통·번역학전공으로 변경한다.
23. 디자인대학 섬유디자인학과에 재적중인 자의 소속을 텍스타일디자인학과로 변경한다.
24. 예술대학 영상학부 사진영상미디어전공 및 영화영상전공에 재적중인 자의 소속을 각각 예술대학 사진영상미디어학과 및 영화영상학과로 변경한다.
25. 예술대학 공연영상미술학부 무대디자인전공, 무대의상·분장전공 및 무대조명·음향전공에 재적중인 자의 소속을 각각 공연영상미술학과 무대디자인전공, 무대의상·분장전공 및 무대조명·음향전공으로 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 규정은 2014년 2월 28일부터 시행한다.
- ② (구조조정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제2조(대학 및 대학원)는 2014년 3월 1일부터 적용하며, 2014학년도 학과 구조조정에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 소프트웨어대학 디지털미디어학과에 재적중인 자의 소속을 미디어소프트웨어학과로 변경한다.
 2. 조형·예술대학 생활예술학과 가구아트전공, 섬유아트전공에 재적중인 자의 소속을 각각 가구조형전공, 텍스타일아트전공으로 변경한다.
- ③ (신청학점, 계절수업 및 졸업요건에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제36조, 제37조 제1항 및 제47조는 2013학년도 이전 신입학자 및 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
- ④ (전과에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제22조 제1항은 2013학년도 이전 입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
- ⑤ (학점의 인정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제43조 제1항과는 달리 2013학년도 이전 입학자는 절차에 따라 학점을 포기할 수 있다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2014년 11월 18일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 경과조치는 다음 각 호와 같이 시행한다.
 1. 2013학번 이전 학생의 경우 제22조 제1항, 제36조, 제37조 및 제47조는 별지(3)를 적용한다.
 2. 제28조 제2항은 2015학년도 이후 3학년 편입생부터 적용한다.
 3. 제48조 제2항의 경우 제1항의 시행일 당시 2014학년도 제1학기에 학사경고를 받은 재학생의 학사 경고 횟수를 1회로 한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2015년 2월 27일부터 시행 한다.
- ② (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제2조(대학 및 대학원)는 2015년 3월 1일부터 적용하며, 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 원적학년이 없어지는 자연과학대학 체육학부 체육전공, 체육학부 스포츠과학전공, 체육학부 스포츠건강관리전공, 체육학부 국제태권도전공으로 재적중인 자의 소속을 자연과학대학 스포츠건강과학과로 변경한다.
 2. 인문사회과학대학 법학과 및 행정학과에 재적 중인 자의 소속은 입학당시 소속을 유지하되 학적 변동으로 인하여 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학 또는 재입학하는 자의 소속은 인문사회과학대학 공공인재학과로 변경한다. 다만, 2018학년도 8월 졸업자까지는 법학사 및 행정학사 학위를 수여한다.
 3. 인문사회과학대학 지적재산권학과에 재적중인 자의 소속을 ICT융합대학 콘텐츠저작권학과로 변경한다.
 4. 경영대학 국제통상학과에 재적중인 자의 소속을 경영대학 글로벌경영학과로 변경한다.
 5. 자연과학대학 에너지그리드학과에 재적중인 자의 소속을 ICT융합대학 에너지그리드학과로 변경한다.
 6. 소프트웨어대학 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공, 미디어 소프트웨어학과, 게임학과에 재적 중인 자의 소속을 ICT융합대학 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공, 미디어소프트웨어학과, 게임학과로 변경하되, 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학 또는 재입학 하는 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공 소속 학생은 ICT융합대학 컴퓨터과학과로 변경한다.
 7. 조형·예술대학 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공, 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공, 무용예술학과에 재적중인 자의 소속을 문화예술대학 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공, 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공, 무용예술학과로 변경하되, 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학 또는 재입학 하는 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공 소속 학생은 조형예술학과로 변경한다.
 8. 음악대학 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과에 재적중인 자의 소속을 문화예술대학 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과로 변경하되, 학적변동으로 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학 또는 재입학하는 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과 학생은 음악학과로 변경한다.
 9. 예술대학 공연영상미술학과는 통합학과 소속으로 변경 운영한다.
 10. 예술대학 만화·애니메이션학과는 통합학과를 신설운영하며 만화학과 및 애니메이션학과에 재적중인 학생의 소속은 2015학년도까지 유지하고 2016학년도부터 통합학과 소속으로 변경 운영한다. 다만, 학적변동으로 2015학년도 이후 만화·애니메이션학과 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소

속은 만화·애니메이션학과로 한다.

11. 공과대학 컴퓨터공학과는 통합학과를 신설운영하며 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과에 재적중인 학생의 소속은 유지한다. 다만, 학적변동으로 2015학년도 이후 컴퓨터공학과 입학생과 학년을 같이하는 학생의 소속은 컴퓨터공학과로 한다.

③ (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 특례조치)

1. 단과대학 소속 변경 및 학과통합에 따라 사범대학 불어교육과 및 일어교육과로의 재입학은 불허하며 재적중인 자는 입학소속을 유지하거나 타학과로 전과할 수 있다. 제22조 제1항 전단의 정원에 관계없이 전과가 가능하나, 사범대학 내 타과 전과의 경우는 후단의 정원내 결원 발생 시에만 허용한다.
2. 법학과, 행정학과, 불어교육과, 일어교육과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과의 재입학에 관한 사항은 따로 정한다.

부 칙

이 학칙은 2015년 11월 17일부터 시행 한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2016년 2월 29일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제3조(학과별 학생정원 및 계약에 의한 학과 설치·운영 등) 제1항의 학과편성은 2016년 3월 1일부터 적용하며, 2016학년도 학생정원 조정에 따라 다음의 학과에 재적중인 학생의 소속을 다음과 같이 한다.
 1. 자연과학대학 공업화학학과에 재적중인 자의 소속을 자연과학대학 화공신소재학과로 변경한다.
 2. 예술대학 공연영상미술학과에 재적중인 자의 소속을 예술대학 무대미술학과로 변경한다.
 3. 산업대학 리스크관리·보험학과에 재적중인 자의 소속을 산업대학 보험경영학과로 변경한다.
- ③ (이수의무 신설에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제44조의2(다전공 및 부전공, 심화전공 이수 의무)는 2016학년도 입학생부터 적용한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 13일부터 시행 한다.
- ② (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제2조(대학 및 대학원)는 2017년 3월 1일부터 적용하며, 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 기존 학과가 변경된 학부 전공으로 존속하는 경우 또는 단과대학 및 학과의 명칭이 변경되는 경우는 대상학과의 모든 재적생에 대하여 일괄 소속 변경한다.
 2. 통합, 폐과, 계열 변경되는 학과의 2016학년도 이전 입학자의 소속은 입학 당시 학부(과)를 원칙으로 하되, 2016학년도 이전 입학자로서 학적변동으로 인하여 2017학년도 입학자와 동일한 학년으로 복학하는 자에 대해서는 소속학과 유지를 원칙으로 하되, 학생선택에 의해 통합된 학과로 소속변경 할 수 있다.
 3. 서울캠퍼스 인문사회과학대학은 인문콘텐츠학부<역사콘텐츠학과, 지적재산학과[단과대학 및 학과명칭 변경(구 ICT융합대학 구 콘텐츠저작권학과)], 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과>, 공간환경학부[학과통합 및 학과명칭 변경(구 지리학과와 구 소비자주거학과-주거)], 공공인재학부(구 공공인재학과 명칭변경), 가족복지학과, 국가안보학과[단과대학 및 학과명칭 변경(구 미래창조산학대학 구 군사학과)]로 하고, 사범대학은 국어교육과, 영어교육과, 교육학과, 수학교육과로 하며, 경영대학은 경제금융학부[학과통합 및 학과명칭 변경(구 금융경제학과와 구 소비자주거학과-소비자)], 경영학부[학과명칭 변경(구 경영학과)], 글로벌경영학과로 한다. 미래융합공학대학은 지능정보공학부

(휴먼지능정보공학과-신설), 전기전자컴퓨터학부<전기공학과[단과대학 및 학과명칭 변경(구 ICT융합대학 구 에너지그리드학과)], 전자공학과(신설), 컴퓨터과학과[단과대학 변경 및 학과통합(구 ICT융합대학 구 컴퓨터과학과와 구 미디어소프트웨어학과)]>, 생명화학공학부<생명공학과[계열, 단과대학 및 학과명칭 변경(구 자연계열에서 공학계열로, 구 자연과학대학 구 생명과학과)], 화학에너지공학과[계열, 단과대학 및 학과명칭 변경(구 자연계열에서 공학계열로, 구 자연과학대학 구 화학과)], 화공신소재공학과[단과대학 변경(구 자연과학대학)], 게임학과[단과대학 변경(구 ICT융합대학)]>로 하며, 예술·문화산업대학은 외식영양외류학부<외식영양학과[단과대학 변경(구 자연과학대학)], 외류학과[단과대학 변경(구 자연과학대학)]>, 스포츠·무용학부<스포츠건강관리학과[단과대학 및 학과명칭 변경(구 자연과학대학 구 스포츠,건강과학과)], 무용예술학과[단과대학 변경(구 문화예술대학)]>, 미술학부<조형예술학과[단과대학 변경(구 문화예술대학)], 생활예술학과[단과대학 변경(구 문화예술대학)]>, 음악학부[단과대학 및 학과명칭 변경(구 문화예술대학 음악학과)]로 한다.

4. 천안캠퍼스 글로벌인문학부대학(구 어문대학에서 단과대학 명칭 변경)은 글로벌지역학부[일본어권 지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공은 구 어문대학 학과를 글로벌인문학부대학 글로벌지역학부 소속 전공으로 명칭변경, 구 영어영문학과와 영어영문학전공과 통·번역학전공은 폐지], 한국어언어문화학과[단과대학 및 학과명칭 변경(구 어문대학 한국어문학과)]로 하며, 디자인대학은 디자인학부(시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공으로 구 디자인대학 학과에서 디자인대학 디자인학부 소속 전공으로 명칭 변경), 텍스타일디자인학과, 산업디자인학과로 하고, 예술대학은 공연영상문화예술학부(영화영상전공, 연극전공, 문화예술경영전공으로 구 예술대학 학과에서 공연영상문화예술학부 소속 전공으로 명칭변경), 사진영상콘텐츠학과(사진영상미디어학과와 디지털콘텐츠학과 통합 및 명칭변경), 무대미술학과, 만화·애니메이션학과로 한다. 융합기술대학(구 산업대학에서 단과대학 명칭 변경)은 글로벌금융경영학과(구 산업대학의 보험경영학과와 금융경영학과 통합 및 명칭변경), 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과, 스포츠산업학과, 사회체육학과로 하며, 공과대학은 소프트웨어학과(신설, 구 컴퓨터공학과 폐지), 전자공학과(신설), 휴먼지능로봇공학과(신설), 시스템반도체공학과(신설), 스마트정보통신공학과(구 정보통신공학과 명칭변경), 경영공학과, 그린화학공학과(신설, 구 의생명공학과 및 환경공학과 폐지), 건설시스템공학과, 정보보안공학과(신설, 구 국방정보공학과 폐지)로 한다.

부 칙

이 학칙은 2016년 6월 20일부터 시행 한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2016년 11월 17일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제43조 제7항은 2016학년도 제2학기부터 적용한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2017년 1월 25일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제1항의 시행일 현재 외식영양학과에 재적중인 자를 제33조 제5항에 따라 식품영양학 전공자로 인정하며 개정과 동시에 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 규정은 2017년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 2017학년도 학생정원 조정에 따라 서울 캠퍼스 각 학과에 재적중인 학생의 소속을 다음과 같이 한다.

1. 인문사회과학대학 역사콘텐츠학과, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과에 재적중인 자의 소속을 각각 인문사회과학대학 인문콘텐츠학부 역사콘텐츠학과, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과로 변경한다.
 2. 인문사회과학대학 공공인재학과에 재적중인 자의 소속을 인문사회과학대학 공공인재학부로 변경한다.
 3. 경영대학 금융경제학과, 경영학과에 재적중인 자의 소속을 각각 경영대학 경제금융학부, 경영학부로 변경한다.
 4. 자연과학대학 외식영양학과, 의류학과에 재적중인 자의 소속을 각각 예술·문화산업대학 외식영양·의류학부 외식영양학과, 의류학과로 변경한다.
 5. 자연과학대학 화공신소재학과에 재적중인 자의 소속을 미래융합공학대학 생명화학공학부 화공신소재학과로 변경한다.
 6. 자연과학대학 스포츠건강과학과에 재적중인 자의 소속을 예술·문화산업대학 스포츠·무용학부 스포츠건강관리학과로 변경한다.
 7. ICT융합대학 콘텐츠저작권학과에 재적중인 자의 소속을 인문사회과학대학 인문콘텐츠학부 지적재산권학과로 변경한다.
 8. ICT융합대학 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공에 재적중인 자의 소속을 각각 미래융합공학대학 전기전자컴퓨터학부 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공으로 변경한다.
 9. ICT융합대학 미디어소프트웨어학과에 재적중인 자의 소속을 미래융합공학대학 미디어소프트웨어학과로 변경한다.
 10. ICT융합대학 게임학과에 재적중인 자의 소속을 미래융합공학대학 게임학과로 변경한다.
 11. ICT융합대학 에너지그리드학과에 재적중인 자의 소속을 미래융합공학대학 전기전자컴퓨터학부 전기공학과로 변경한다.
 12. 문화예술대학 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공, 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공에 재적중인 자의 소속을 각각 예술·문화산업대학 미술학부 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공, 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공으로 변경한다.
 13. 문화예술대학 무용예술학과에 재적중인 자의 소속을 예술·문화산업대학 스포츠·무용학부 무용예술학과로 변경한다.
 14. 문화예술대학 음악학과, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과에 재적중인 자의 소속을 각각 예술·문화산업대학 음악학부, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과로 변경한다.
 15. 미래창조산업대학 군사학과에 재적중인 자의 소속을 인문사회과학대학 국가안보학과로 변경한다.
 16. 소비자주거학과, 미디어소프트웨어학과에 재적중인 자는 계열 변경 및 학과통·폐합에도 불구하고 입학당시의 소속을 유지하거나, 본인 희망에 따라 소비자주거학과는 경제금융학부(학적변동으로 인하여 2017학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학시 공간환경학부 가능)로, 미디어소프트웨어학과는 컴퓨터과학과로 재적기간 중 1회에 한하여 소속 변경할 수 있으며 전과의 기회는 별도로 한다.
 17. 지리학과, 생명과학과(자연계열), 화학과(자연계열), 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공에 재적중인 자는 계열 변경 및 학과통·폐합에도 불구하고 입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되, 학적변동으로 인하여 2017학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학시엔 본인 희망에 따라 각각 공간환경학부, 생명공학과(공학계열), 화학에너지공학과(공학계열), 생활예술학과로 소속을 변경할 수 있다.
- ③ (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 특례조치) 계열 변경 및 학과통·폐합에 따른 생명과

학과, 화학과, 지리학과, 소비자주거학과, 미디어소프트웨어학과의 재입학에 관한 사항은 따로 정한다.

- ④ (경과조치 개정에 따른 소급적용) 제1항의 시행일에도 불구하고 2015년 2월 27일 부칙 시행일 이후 서울캠퍼스의 학적변동자에게 소급적용한다.
1. 인문사회과학대학 법학과 및 행정학과에 재적중인 자가 학적변동으로 인하여 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 자의 소속은 입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되 본인의 희망에 따라 인문사회과학대학 공공인재학부로 변경할 수 있다.
 2. ICT융합대학 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공에 재적 중인 자가 학적변동으로 인하여 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 자의 소속은 입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되 본인의 희망에 따라 미래융합공학대학 전기전자컴퓨터학부 컴퓨터과학과로 변경할 수 있다.
 3. 문화예술대학 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공에 재적중인 자가 학적변동으로 인하여 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 경우에는 입학당시 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되 본인의 희망에 따라 예술·문화산업대학 미술학부 조형예술학과로 변경할 수 있다.
 4. 문화예술대학 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과에 재적중인 자가 학적변동으로 인하여 2015학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 경우에는 입학당시 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되 본인의 희망에 따라 예술·문화산업대학 음악학부로 변경할 수 있다.
 5. 상기의 학적변동자(복학 등)에게 적용되는 “입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로 한다”의 입학당시의 소속이라 함은 입학 당시의 학과의 명칭을 유지하는 것을 말하며, 단과대학 및 학부의 명칭은 학적변동 시 직제의 현재 소속 명칭을 따른다.
- ⑤ 천안캠퍼스의 경우 위 부칙의 시행일에도 불구하고, 2016학년도 이전 입학자의 소속은 입학당시 소속을 유지하되 학적변동으로 인하여 2017학년도 이후 입학생과 학년을 같이 하는 자는 소속을 선택할 수 있다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2017년 4월 25일부터 시행 한다.
- ② (2018학년도 대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 별지1-5의 2018학년도 단과대학 및 학부(과) 명칭과 입학정원은 2018년 3월 1일부터 적용하며, 이 경우 기존 재적생의 소속은 이 편제에 따른다.
- ③ 천안캠퍼스의 경우 2016년 5월 13일 및 2017년 3월 1일 부칙 시행일에도 불구하고 2016학년도 이전 입학자의 소속은 입학당시 소속을 유지하되(단, 어문대학은 글로벌인문학부대학으로, 산업대학은 융합기술대학으로, 국방정보공학과는 정보보호공학과로 명칭변경), 학적변동으로 인하여 2017학년도 이후 입학생과 학년을 같이 하는 자는 소속을 선택할 수 있다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2017년 7월 1일부터 시행 한다.
- ② (대학 조직개편에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제6조(부속·부설기관 및 부설연구기관)의 상명대학교 원격평생교육원 폐지는 2017년 9월 1일부터 적용한다.
- ③ (학사경고 평점평균 변경에 따른 경과조치)제1항의 시행일에도 불구하고 제48조 제1항의 각 학년 별 학점은 2017년 9월 1일부터 적용한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2017년 11월 21일부터 시행 한다.

- ② (대학 조직개편에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제6조(부속·부설기관 및 부설연구기관)의 계당인성교육원 폐지는 2017년 10월 16일부터, 천마산생활관 폐지는 2017년 10월 23일부터 적용한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 2018학년도 학생정원 조정에 따라 서울 캠퍼스 각 학부(과)에 재적중인 학생의 소속을 다음과 같이 한다.
1. 경영대학 경제금융학부, 경영학부, 글로벌경영학과에 재적중인 자의 소속을 각각 경영경제대학 경제금융학부, 경영학부, 글로벌경영학과로 변경한다.
 2. 미래융합공학대학 지능정보공학부 휴먼지능정보공학과에 재적중인 자의 소속을 융합공과대학 지능정보공학부 휴먼지능정보공학과로 변경한다.
 3. 미래융합공학대학 전기전자컴퓨터학부 전기공학과, 전자공학과, 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공에 재적중인 자의 소속을 각각 융합공과대학 전기전자컴퓨터학부 전기공학과, 융합전자공학과, 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 컴퓨터과학과 정보보안전공으로 변경한다.
 4. 미래융합공학대학 생명화학공학부 생명공학과, 화학에너지공학과, 화공신소재학과에 재적중인 자의 소속을 각각 융합공과대학 생명화학공학부 생명공학과, 화학에너지공학과, 화공신소재학과로 변경한다.
 5. 미래융합공학대학 게임학과에 재적중인 자의 소속을 융합공과대학 게임학과로 변경한다.
 6. 미래융합공학대학 미디어소프트웨어학과에 재적중인 자의 소속을 융합공과대학 미디어소프트웨어학과로 변경한다.
 7. 예술·문화산업대학 외식영양·의류학부 외식영양학과, 의류학과에 재적중인 자의 소속을 각각 문화예술대학 외식영양·의류학부 식품영양학과, 의류학과로 변경한다.
 8. 예술·문화산업대학 스포츠·무용학부 스포츠건강관리학과, 무용예술학과에 재적중인 자의 소속을 각각 문화예술대학 스포츠·무용학부 스포츠건강관리학과, 무용예술학과로 변경한다.
 9. 예술·문화산업대학 미술학부 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공 및 미술학부 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공에 재적중인 자의 소속을 각각 문화예술대학 미술학부 조형예술학과, 조형예술학과 한국화전공, 조형예술학과 서양화전공, 조형예술학과 조소전공 및 미술학부 생활예술학과, 생활예술학과 가구조형전공, 생활예술학과 텍스타일아트전공으로 변경한다.
 10. 예술·문화산업대학 음악학부, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과에 재적중인 자의 소속을 각각 문화예술대학 음악학부, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과로 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2018년 4월 27일부터 시행한다.
- ② (2019학년도 대학 편제구조 개편 및 입학정원 조정에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 별지1의 2019학년도 학부 및 전공 명칭과 입학정원은 2019년 3월 1일부터 적용하며, 천안캠퍼스에 재적중인 학생의 소속을 다음 각 호와 같이 한다.
1. 융합기술대학 스포츠산업학과에 재적 중인 자의 소속은 입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로 하되 동일학년에 재학생이 존재하는 경우에 한하여 인정하며, 학적변동으로 인하여 2019학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 경우에는 융합기술대학 스포츠융합학부 스포츠경영전공으로 소속을 변경한다.
 2. 융합기술대학 사회체육학과에 재적 중인 자의 소속은 입학당시의 소속을 유지하는 것을 원칙으로

로 하되 동일학년에 재학생이 존재하는 경우에 한하여 인정하며, 학적변동으로 인하여 2019학년도 이후 입학생과 같은 학년으로 복학하는 경우에는 융합기술대학 스포츠융합학부 사회체육전공으로 소속을 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2018년 9월1일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2019년 2월 22일부터 시행한다.

별지(1)

2015학년도 입학정원

대 학	계 열	학 과	전 공	입 학 정 원	비 고
인문사회과학 대 학	인문사회	역 사 콘 텐 츠 학 과		35	
		지 리 학 과		35	
		문 헌 정 보 학 과		35	
		가 족 복 지 학 과		30	
		공 공 인 재 학 과		70	
		한일문화콘텐츠학과		36	
사범대학	인문사회	국 어 교 육 과		50	
		영 어 교 육 과		45	
		교 육 학 과		30	
	자연과학	수 학 교 육 과		36	
경영대학	인문사회	금 용 경 제 학 과		60	
		글 로 벌 경 영 학 과		73	
		경 영 학 과		95	
자 연 과 학 대 학	자연과학	화 학 과		40	
		생 명 과 학 과		40	
		의 류 학 과		30	
		외 식 영 양 학 과		35	
		소 비 자 주 거 학 과		33	
	공학	공 업 화 학 과		40	
	예체능	스 포 츠 건 강 과 학 과		40	
ICT융합 대 학	인문사회	콘 텐 츠 저 작 권 학 과		25	
	자연과학	컴 퓨 터 과 학 과		84	
		미 디 어 소 프 트 웨 어 학 과		70	
		게 임 학 과		20	
	공학	에 너 지 그 리 드 학 과		30	
문 화 예 술 대 학	예체능	조 형 예 술 학 과		32	
		생 활 예 술 학 과	가 구 조 형 전 공 텍스타일아트전공	40	
		무 용 예 술 학 과		40	
		음 악 학 과		75	
미 래 창 조 산 학 대 학	인문사회	군 사 학 과		40	

대 학	계 열	학 과	전 공	입 학 정 원	비 고
어문대학	인문사회	한 국 어 문 학 과		40	
		일 본 어 문 학 과		36	
		중 국 어 문 학 과		40	
		영 어 영 문 학 과	영 어 영 문 학 전 공 통 . 번 역 학 전 공	57	
		프 랑 스 어 문 학 과		28	
		독 일 어 문 학 과		33	
		러 시 아 어 문 학 과		33	
디 자 인 대 학	예체능	시 각 디 자 인 학 과		40	
		패 션 디 자 인 학 과		29	
		텍 스타 일 디 자 인 학 과		38	
		실 내 디 자 인 학 과		40	
		세 라 믹 디 자 인 학 과		36	
		산 업 디 자 인 학 과		40	
예 술 대 학	예체능	사 진 영 상 미 디 어 학 과		50	
		영 화 영 상 학 과		47	
		연 극 학 과		41	
		공 연 영 상 미 술 학 과		42	
		만 화 . 애 니 메 이 션 학 과		50	
		디 지 털 콘 텐 츠 학 과		17	
산 업 대 학	인문사회	리 스 크 관 리 . 보 험 학 과		38	
		금 용 경 영 학 과		45	
	자연과학	식 물 식 품 공 학 과		45	
		환 경 조 경 학 과		45	
	예체능	간 호 학 과		50	
		스 포 츠 산 업 학 과		57	
		사 회 체 육 학 과		46	
공 과 대 학	공학	컴 퓨 터 공 학 과		75	
		정 보 통 신 공 학 과		45	
		경 영 공 학 과		40	
		의 생 명 공 학 과		26	
		건 설 시 스템 공 학 과		38	
		환 경 공 학 과		40	
		국 방 정 보 공 학 과		40	
계				2,736	

2016학년도 입학정원

대 학	계 열	학 부(과)	전 공	입 학 정 원	비 고
인문사회과학 대 학	인문사회	역사콘텐츠학과		35	
		지리학과		34	
		문헌정보학과		32	
		가족복지학과		30	
		공공인재학과		69	
		한일문화콘텐츠학과		33	
사범대학	인문사회	국어교육과		50	
		영어교육과		45	
		교육학과		30	
	자연과학	수학교육과		36	
경영대학	인문사회	금융경제학과		59	
		글로벌경영학과		73	
		경영학과		94	
자연과학 대 학	자연과학	화학과		39	
		생명과학과		39	
		의류학과		29	
		외식영양학과		34	
		소비자주거학과		32	
	공학	항공신소재학과		37	
	예체능	스포츠건강과학과		39	
ICT융합 대 학	인문사회	콘텐츠저작권학과		25	
	자연과학	컴퓨터과학과		83	
		미디어소프트웨어학과		69	
		게임학과		20	
	공학	에너지그리드학과		30	
문화예술 대 학	예체능	조형예술학과		28	
		생활예술학과	가구조형전공 텍스타일아트전공	39	
		무용예술학과		39	
		음악학과		74	
미래창조 산학대학	인문사회	군사학과		40	

대 학	계 열	학 부(과)	전 공	입 학 정 원	비 고
어문대학	인문사회	한 국 어 문 학 과		40	
		일 본 어 문 학 과		30	
		중 국 어 문 학 과		36	
		영 어 영 문 학 과	영어영문학전공 통·번역학전공	48	
		프 랑 스 어 문 학 과		28	
		독 일 어 문 학 과		28	
		러 시 아 어 문 학 과		33	
디 자 인 대 학	예체능	시 각 디 자 인 학 과		40	
		패 션 디 자 인 학 과		27	
		텍 스타 일 디 자 인 학 과		38	
		실 내 디 자 인 학 과		40	
		세 라 믹 디 자 인 학 과		36	
		산 업 디 자 인 학 과		40	
예 술 대 학	예체능	사 진 영 상 미 디 어 학 과		40	
		영 화 영 상 학 과		40	
		연 극 학 과		38	
		무 대 미 술 학 과		42	
		만 화 . 애 니 메 이 션 학 과		50	
		디 지 털 콘 텐 츠 학 과		16	
산 업 대 학	인문사회	보 험 경 영 학 과		38	
		금 융 경 영 학 과		45	
	자연과학	식 물 식 품 공 학 과		40	
		환 경 조 경 학 과		45	
		간 호 학 과		50	
	예체능	스 포 츠 산 업 학 과		57	
		사 회 체 육 학 과		43	
공 과 대 학	공학	컴 퓨 터 공 학 과		75	
		정 보 통 신 공 학 과		45	
		경 영 공 학 과		40	
		의 생 명 공 학 과		23	
		건 설 시 스템 공 학 과		38	
		환 경 공 학 과		40	
		국 방 정 보 공 학 과		40	
계				2,650	

2017학년도 입학정원

대 학	계 열	학 부(과)		입 학 정 원	비 고
인문사회과학 대 학	인문사회	인 문 콘 텐 츠 학 부	역 사 콘 텐 츠 학 과	38	
			지 적 재 산 권 학 과	26	
			문 헌 정 보 학 과	30	
			한 일 문 화 콘 텐 츠 학 과	27	
		공 간 환 경 학 부	44		
		공 공 인 재 학 부	55		
		가 족 복 지 학 과	33		
		국 가 안 보 학 과	34		
사 범 대 학	인문사회	국 어 교 육 과	45		
		영 어 교 육 과	45		
		교 육 학 과	34		
	자연과학	수 학 교 육 과	36		
경 영 대 학	인문사회	경 제 금 융 학 부	68		
		경 영 학 부	85		
		글 로 벌 경 영 학 과	77		
미 래 융 합 공 학 대 학	공학	지 능 정 보 공 학 부	휴 먼 지 능 정 보 공 학 과	75	
	공학		전 기 공 학 과	32	
	공학	전 기 전 자 컴 퓨 터 학 부	전 자 공 학 과	32	
	자연과학		컴 퓨 터 과 학 과	105	
	공학	생 명 화 학 공 학 부	생 명 공 학 과	39	
			화 학 에 너 지 공 학 과	39	
			화 공 신 소 재 학 과	39	
자연과학	계 임 학 과	20			
예 술 . 문 화 산 업 대 학	자연과학	외 식 영 양 . 의 류 학 부	외 식 영 양 학 과	34	
			의 류 학 과	26	
	예체능	스 포 츠 . 무 용 학 부	스 포 츠 건 강 관 리 학 과	33	
			무 용 예 술 학 과	31	
		미 술 학 부	조 형 예 술 학 과	22	
			생 활 예 술 학 과	39	
		음 악 학 부	59		

대 학	계 열	학 부(과)	전 공	입 학 정 원	비 고
글로벌 인문학부 대학	인문사회	글로벌지역학부	일본어권지역학전공	148	
			중국어권지역학전공		
			영어권지역학전공		
			프랑스어권지역학전공		
			독일어권지역학전공		
			러시아어권지역학전공		
		한국언어문화학과		32	
디자인 대학	예체능	디자인학부	시각디자인전공	114	
			패션디자인전공		
			실내디자인전공		
			세라믹디자인전공		
		텍스타일디자인학과		40	
산업디자인학과		40			
예술대학	예체능	공연영상문화예술학부	영화영상전공	30	
			연극전공	23	
			문화예술경영전공	22	
		사진영상콘텐츠학과		50	
		무대미술학과		42	
		만화·애니메이션학과		45	
융합기술 대학	인문사회	글로벌금융경영학과		66	
	자연과학	식물식품공학과		40	
		환경조경학과		45	
		간호학과		50	
	예체능	스포츠산업학과		46	
		사회체육학과		34	
공과대학	공학	소프트웨어학과		45	
		전자공학과		45	
		휴먼지능로봇공학과		50	
		시스템반도체공학과		50	
		스마트정보통신공학과		73	
		경영공학과		40	
		그린화학공학과		50	
		건설시스템공학과		40	
		정보보안공학과		45	
계				2,607	

2018학년도 입학정원

대 학	계 열	학 부(과)		입 학 정 원	비 고
인문사회과학 대 학	인문사회	인 문 콘 텐 츠 학 부	역 사 콘 텐 츠 학 과	38	
			지 적 재 산 권 학 과	26	
			문 헌 정 보 학 과	30	
			한 일 문 화 콘 텐 츠 학 과	27	
		공 간 환 경 학 부	44		
		공 공 인 재 학 부	55		
		가 족 복 지 학 과	33		
		국 가 안 보 학 과	34		
사 범 대 학	인문사회	국 어 교 육 과	45		
		영 어 교 육 과	45		
		교 육 학 과	34		
	자연과학	수 학 교 육 과	36		
경 영 경 제 대 학	인문사회	경 제 금 융 학 부	68		
		경 영 학 부	85		
		글 로 벌 경 영 학 과	77		
		융 합 경 영 학 과	1		
융 공 과 대 학	공학	지 능 정 보 공 학 부	휴 먼 지 능 정 보 공 학 과	75	
			전 기 공 학 과	32	
	공학	전 기 전 자 컴 퓨 터 학 부	융 합 전 자 공 학 과	32	
			컴 퓨 터 과 학 과	105	
	공학	생 명 화 학 공 학 부	생 명 공 학 과	39	
			화 학 에 너 지 공 학 과	39	
			화 공 신 소 재 학 과	39	
	자연과학	계 임 학 과	20		
문 화 예 술 대 학	자연과학	외 식 영 양 . 의 류 학 부	식 품 영 양 학 과	34	
			의 류 학 과	26	
	예체능	스 포 츠 . 무 용 학 부	스 포 츠 건 강 관 리 학 과	33	
			무 용 예 술 학 과	31	
		미 술 학 부	조 형 예 술 학 과	22	
			생 활 예 술 학 과	38	
	음 악 학 부	59			

대 학	계 열	학 부(과)	전 공	입 학 정 원	비 고
글로벌 인문학부 대학	인문사회	글로벌 지역 학 부	일본어권지역학전공	148	
			중국어권지역학전공		
			영어권지역학전공		
			프랑스어권지역학전공		
			독일어권지역학전공		
		러시아어권지역학전공			
한국언어문화학과		32			
디 자 인 대 학	예체능	디 자 인 학 부	시 각 디 자 인 전 공	114	
			패 션 디 자 인 전 공		
			실 내 디 자 인 전 공		
			세 라 믹 디 자 인 전 공		
텍스타일디자인학과		40			
산업디자인학과		40			
예 술 대 학	예체능	공연영상문화예술학부	영 화 영 상 전 공	30	
			연 극 전 공	23	
			문 화 예 술 경 영 전 공	22	
		사진영상콘텐츠학과		50	
		무 대 미 술 학 과		42	
만화 . 애니메이션학과		45			
융 합 기 술 대 학	인문사회	글로벌금융경영학과		66	
	자연과학	식물식품공학과		40	
		환경조경학과		45	
		간 호 학 과		50	
	예체능	스포츠산업학과		46	
		사회체육학과		34	
공 과 대 학	공학	전 자 공 학 과		45	
		소 프 트 웨 어 학 과		45	
		스마트정보통신공학과		73	
		경 영 공 학 과		40	
		그 린 화 학 공 학 과		50	
		건 설 시 스템 공 학 과		40	
		정 보 보 안 공 학 과		45	
		시스템반도체공학과		50	
		휴먼지능로봇공학과		50	
계				2,607	

2019학년도 입학정원

대 학	계 열	학 부(과)		입 학 정 원	비 고
인문사회과학 대 학	인문사회	인 문 콘 텐 츠 학 부	역 사 콘 텐 츠 학 과	38	
			지 적 재 산 권 학 과	26	
			문 헌 정 보 학 과	30	
			한 일 문 화 콘 텐 츠 학 과	27	
		공 간 환 경 학 부	44		
		공 공 인 재 학 부	55		
		가 족 복 지 학 과	33		
		국 가 안 보 학 과	34		
사 범 대 학	인문사회	국 어 교 육 과	45		
		영 어 교 육 과	45		
		교 육 학 과	34		
	자연과학	수 학 교 육 과	36		
경 영 경 제 대 학	인문사회	경 제 금 융 학 부	68		
		경 영 학 부	85		
		글 로 벌 경 영 학 과	77		
		융 합 경 영 학 과	1		
융 합 공 과 대 학	공학	지 능 정 보 공 학 부	휴먼지능정보공학과	75	
	공학	전기전자컴퓨터학부	전 기 공 학 과	32	
	공학		융 합 전 자 공 학 과	32	
	자연과학		컴 퓨 터 과 학 과	105	
	공학	생 명 화 학 공 학 부	생 명 공 학 과	39	
			화 학 에 너 지 공 학 과	39	
			화 공 신 소 재 학 과	39	
	자연과학	계 임 학 과	20		
문 화 예 술 대 학	자연과학	외 식 영 양 . 의 류 학 부	식 품 영 양 학 과	34	
			의 류 학 과	26	
	예 체 능	스 포 츠 . 무 용 학 부	스 포 츠 건 강 관 리 학 과	33	
			무 용 예 술 학 과	31	
		미 술 학 부	조 형 예 술 학 과	22	
			생 활 예 술 학 과	38	
		음 악 학 부	59		

대 학	계 열	학 부(과)	전 공	입 학 정 원	비 고
글로벌 인문학부대학	인문사회	글로벌지역학부	일본어권지역학전공	148	
			중국어권지역학전공		
			영어권지역학전공		
			프랑스어권지역학전공		
			독일어권지역학전공		
			러시아어권지역학전공		
	한국언어문화학과		32		
디자인 대학	예체능	디자인학부	시각디자인전공	114	
			패션디자인전공		
			실내디자인전공		
			세라믹디자인전공		
	텍스타일디자인학과		38		
산업디자인학과		37			
예술대학	예체능	공연영상문화예술학부	영화영상전공	30	
			연극전공	23	
			문화예술경영전공	22	
		사진영상콘텐츠학과		50	
		무대미술학과		42	
		만화·애니메이션학과		45	
융합기술 대학	인문사회	글로벌금융경영학과		66	
	자연과학	식물식품공학과		40	
		환경조경학과		42	
		간호학과		62	
	예체능	스포츠융합학부	스포츠경영전공 사회체육전공	80	
공과대학	공학	전자공학과		45	
		소프트웨어학과		45	
		스마트정보통신공학과		73	
		경영공학과		38	
		그린화학공학과		50	
		건설시스템공학과		38	
		정보보안공학과		45	
		시스템반도체공학과		50	
		휴먼지능로봇공학과		50	
계				2,607	

별지(2)

학부(과) 및 전공별 학위종별

학부(과) 및 전공	학 위 명
역사콘텐츠학과, 지리학과, 가족복지학과, 공간환경학부 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과, 교육학과, 한국어문학과, 일본어문학과, 중국어문학과, 영어영문학과, 프랑스어문학과, 독일어문학과, 러시아어문학과, 글로벌지역학부, 일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공, 한국언어문화학과, 스토리텔링연계전공, 이미지니어링연계전공, 글로벌지역학연계전공, 글로벌문화콘텐츠연계전공	문 학 사
콘텐츠제작연계전공	창 의 콘 텐 츠 학 사
지적재산권학과	지 적 재 산 권 법 학 사
국가안보학과	안 보 학 사
영유아체육과건강교육연계전공	영유아체육과건강교육학사
아동·청소년상담연계전공	아 동 · 청 소 년 상 담 학 사
문헌정보학과	문 헌 정 보 학 사
법학과	법 학 사
행정학과, 공공인재학부	행 정 학 사
빅데이터과학연계전공	빅 데 이 터 과 학 사
한일문화콘텐츠학과, 문화콘텐츠연계전공	문 화 콘 텐 츠 학 사
경제금융학부	경 제 학 사
금융ICT연계전공	금 용 I C T 학 사
부동산학연계전공	부 동 산 학 사
글로벌경영학과, 경영학부, 융합경영학과, 보험경영학과, 증권금융학과, 디지털경영학연계전공, 금융경영학과, 글로벌금융경영학과, 스마트생산융합전공	경 영 학 사
3D프린팅융합연계전공	3D 프 린 팅 융 합 학 사
수학교육과, 화학과, 생명과학과, 식품영양학과, 의류학과, 소비자주거학과, 컴퓨터과학과, 컴퓨터과학전공, 정보보안전공, 미디어소프트웨어학과, 게임학과, 공간정보빅데이터연계전공, 스마트IoT연계전공, 식물식품공학과, 환경조경학과, 빅데이터융합전공	이 학 사
외식영양학과	이 학 사(식품영양학전공)
외식경영학연계전공	외 식 경 영 학 사
웰니스융합전공	웰 니 스 관 리 학 사

학부(과) 및 전공	학 위 명
휴먼지능정보공학과, 전기공학과, 융합전자공학과, 전자공학과, 화공신소재학과, 생명공학과, 화학에너지공학과, 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과, 컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 경영공학과, 의생명공학과, 건설시스템공학과, 환경공학과, 국방정보공학과, 정보보호공학과, 소프트웨어학과, 휴먼지능로봇공학과, 시스템반도체공학과, 스마트정보통신공학과, 그린화학공학과, 정보보안공학과, 빅데이터연계전공, 3D프린팅콘텐츠연계전공, 환경생태융합디자인공학연계전공, 지능정보융합전공	공 학 사
스마트웹&앱연계전공	스 마 트 웹 & 앱 학 사
스마트팜연계전공	스 마 트 팜 학 사
스마트헬스케어연계전공	스 마 트 헬 스 케 어 학 사
조형예술학과, 한국화전공, 서양화전공, 조소전공, 생활예술학과, 가구조형전공, 텍스타일아트전공, 시각디자인학과, 패션디자인학과, 텍스타일디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공, 엔터테인먼트디자인연계전공, 스마트리빙디자인연계전공	미 술 학 사
미디어아트연계전공	미 디 어 아 트 학 사
융합예술교육연계전공	융 합 예 술 교 육 학 사
라이프스타일연계전공	디 자 인 학 사
건축·도시환경디자인융합전공	건 축 · 도 시 환 경 디 자 인 학 사
글로벌창의융합전공	창 의 융 합 학 사
영화영상학과, 연극학과, 무대미술학과, 사진영상미디어학과, 사진영상콘텐츠학과, 만화학과, 애니메이션학과, 만화·애니메이션학과, 디지털콘텐츠학과, 문화예술경영학과, 영화영상전공, 연극전공, 문화예술경영전공, VFX연계전공	예 술 학 사
스마트게임&콘텐츠연계전공	스 마 트 게 임 & 콘 텐 츠 학 사
스포츠건강관리학과, 스포츠산업학과, 사회체육학과, 스포츠경영전공, 사회체육전공	체 육 학 사
무용예술학과	무 용 학 사
음악학부, 피아노과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과	음 악 학 사
음악경영학연계전공	예 술 경 영 학 사
간호학과	간 호 학 사
자기설계융합전공	0 0 학 사

※ 자기설계

융합전공의 학위명은 설계전공과 관련된 학위수여 내에서 결정함.

별지(3)

전과 및 졸업학점 변경에 따른 경과조치

구 분	2013학번 이전 학생에게 적용	비고
제22조(전과) 제①항	· (삭제) <개정 2016. 2.29>	
제36조(신청학점)	· 매학기 당 12학점(7학기 9학점, 8학기 6학점)이상, 21학점까지 신청이 원칙	
제37조(계절수업)	· 한 계절수업 당 최대 9학점까지 수강신청	
제47조(졸업학점, 수료인정학점)	· 제1학년: 2학기(35학점) 이상 이수자 제2학년: 4학기(70학점) 이상 이수자 제3학년: 6학기(105학점) 이상 이수자 제4학년: 8학기(140학점) 이상 이수자	

별지(4)

학점은행제 대학의 장애 의한 학위종별표

학부(과)명	학위명
경영학부	경영학사
스포츠건강관리학과	체육학사
무용예술학과	무용학사
음악학부	음악학사

(별지 제1호 서식)

제 호

학 위 증

성 명 : ○ ○ ○

○○○○년 ○월 ○○일생

위 사람은 소정의 전과정을 이수하고 학사의 자격을 취득하였기에 이 증서를 수여함

학 위 명 : ○○학사 (○○○전공)

○○학사 (○○○전공)

부 전 공 : ○○○전공

년 월 일

상명대학교 총장 (학위) ○ ○ ○

학위번호 : 상명대 ○○○○(학)○○○

(별지 제2호 서식)

제 호

수 료 증

성 명 : ○ ○ ○
○○○○년 ○월 ○○일생위 사람은 소정의 전과정을 수료하였으므로 본 증서를
수여함전 공 : ○○○전공
○○○전공

부전공 : ○○○전공

년 월 일

상명대학교 총장 (학위) ○ ○ ○

(별지 제3호 서식)

대학의 장 학위신청서

※ 바탕색이 어두운 부분은 신청인이 적지 않습니다.

접수번호	접수일	
------	-----	--

인적사항	성명		학습자번호 또는 생년월일	
신청학위	학위	[] 학사 [] 전문학사 [] 학사(다른 전공) [] 전문학사(다른 전공)	전공	

학점취득 사항	총 학 점	본교 이수 학점	전공 학점		교양 학점	일반선택 학점
			전공필수	전공선택		

「학점인정 등에 관한 법률」 제15조제4항 및 학칙 제○조의 규정에 따라 위와 같이 학위를 신청합니다.

년 월 일

신청인 : (서명 또는 인)

상명대학교총장 귀하

(별지 제4호 서식)

제 호

학 위 증

성 명 :

생 년 월 일 :

전 공 :

학위 취득일 :

학위등록번호 : 상명대학-학점-연도-일련번호

위 사람은 「학점인정 등에 관한 법률」 제9조 및
학칙 제84조의 규정에 따라 ○○○의 학위를 수여함

년 월 일

상명대학교 총장 (학위) ○ ○ ○

2. 학사에 관한 규정

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 이 규정은 「학칙」에서 위임한 사항 및 학사운영에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (적용범위) 학사행정 업무에 관하여 따로 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 규정에 의한다.

제 2 장 수 업

제 3 조 (학사일정) 학사일정은 매 학년도 개시 1개월 전까지 작성하여 공표한다.

제 3 조의2 (수업방법) 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송·통신에 의한 수업(이하 "원격수업"이라 함) 및 현장실습수업 등의 방법에 의하여 할 수 있다.

제 4 조 (강의계획서/고사문제지 등록)

- ① 담당 교·강사는 매 학기 수강신청 이전까지 강의계획서를 인터넷학부학사시스템에 등록하여야 한다.
- ② 담당 교·강사는 매 학기 고사 종료 후 고사문제지를 인터넷학부학사시스템에 등록하여야 한다.

제 5 조 (휴·보강 시행)

- ① 법정공휴일의 경우 보강 주의 지정보강일에 시행하여야 하며, 학사일정에 계획이 없는 휴강 또는 담당 교·강사의 사정에 의한 휴강 등이 있을 때에는 학부(과)장을 거쳐 주관부서에 휴·보강 승인원을 사전에 제출하여 승인을 받아야 한다.
- ② 제1항의 승인받은 보강을 시행한 후에는 소정기간 내에 보강확인서를 주관부서에 제출하여야 한다.

제 6 조 (결석계)

- ① 질병, 기타 부득이한 사유로 인하여 등교할 수 없는 자는 사유 발생일 기준 1주일 이내에 결석계에 증빙서류를 첨부하여 담당 교·강사의 확인을 받은 후 소속 학부(과)장에게 제출하여야 하며, 3년간 해당 학부(과)사무실에 보관한다. 시험 미응시에 해당하는 경우에는 제19조의 시험 미응시신고서로 대체하여 제출하여야 한다.
- ② 결석계에 의한 출석인정 기간은 해당 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 1 미만으로 제한한다.

제 7 조 (공결신청)

- ① 공결의 인정범위 및 일수는 다음 각 호와 같다.
 1. 직계존속의 사망: 5일
 2. 형제자매의 사망: 3일
 3. 부모의 형제자매(배우자 포함)의 사망: 3일
 4. 단기병무소집 및 징병검사: 해당기간
- ② 제1항의 각 호에 해당하는 자는 사유 발생일 기준 1주일 이내에 공결신청원에 증빙서류를 첨부하여 담당 교·강사의 확인을 받은 후 소속 학부(과)장에게 제출하여야 하며, 3년간 해당 학부(과)사무실에 보관한다. 시험 미응시에 해당하는 경우에는 제19조의 시험 미응시신고서로 대체하여 제출하여야 한다.
- ③ 공결신청원에 의한 출석인정 기간은 해당 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 1 미만으로 제한한다.

- ④ 공결 승인을 받은 자의 결석에 대하여는 결석 감점을 하지 아니한다.
- ⑤ <삭제>

제 8 조 (출석인정)

- ① 공결 이외에 수업의 연장으로 인정할 수 있는 교내의 행사 참가 및 기타 공적인 사유로 인하여 출석을 할 수 없는 자는 사유발생일 기준 1주일 이내에 출석인정원에 증빙서류를 첨부하여 담당 교·강사의 확인을 받은 후 소속 학부(과)장에게 제출하여야 하며, 3년간 해당 학부(과)사무실에 보관한다.
- ② 출석인정원에 의한 출석인정 기간은 해당 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 1 미만으로 제한한다.
- ③ 제1항의 경우는 시험 미응시신고 사유에 해당하지 아니한다.

제 8 조의2 (결석계, 공결, 출석인정 제한) 제6조, 제7조 및 제8조에 의한 결석계, 공결신청원 및 출석인정원에 의한 출석인정 기간은 통합하여 해당 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 1 미만으로 제한한다.

제 3 장 강의시간표

제 9 조 (강의시간표 작성원칙)

- ① 학부(과)장은 다음 학기의 강의시간표 작성을 위한 전공시간표, 강사제청서 및 연구일승인원을 소정기일 내에 교무처에 제출하여야 한다.
- ② 전임교원의 강의시간 배정은 주 4일 이상을 원칙으로 하되, 교과목 집중이수제 등 부득이한 경우 다르게 할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ③ 교·강사의 동일 교과목 강의시간 배정은 3시간 이상 연속할 수 없으며, 전임교원의 경우 2일 이상 분리 배정함을 원칙으로 한다. 다만, 실험·실습·실기 교과목, 야간강좌 및 집중이수 교과목 등 부득이한 경우 연속배정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ④ 각 교과목의 강의시간 배정은 교양필수, 교양선택, 교직, 일반선택, 전공 순으로 한다.

제 10 조 (강의시간표 변경) 확정된 강의시간표는 변경할 수 없다. 다만, 부득이 변경하고자 할 때는 시간표 변경승인원을 제출하여 주관 부서장의 승인을 얻어야 한다.

제 11 조 (강의시간)

- ① 강의시간은 교시단위로 정하되, 교시별 시간은 50분 또는 75분 단위로 운영한다.
- ② 제1항의 교시별 시간과 별도로 수업의 원활한 진행을 위하여 수업준비시간 및 수업정리시간을 둘 수 있다.

제 4 장 수강신청

제 12 조 (학점등록)

- ① 수업연한을 초과하여 등록하는 자 및 총장이 인정하는 장애학생의 경우에는 학점등록을 허가한다.
- ② 제1항에 따른 장애학생의 경우 신·재입학시 첫 학기는 등록금 전액을 납부하여야 한다.
- ③ 수업연한이 지났으나 졸업에 필요한 이수학점을 취득하지 못하여 학점등록을 하는 학생에 대한 수업료는 다음 각 호의 기준에 따라 징수한다.
 1. 1학점부터 3학점까지는 해당 학기 수업료의 6분의 1 해당액
 2. 4학점부터 6학점까지는 해당 학기 수업료의 3분의 1 해당액

3. 7학점부터 9학점까지는 해당 학기 수업료의 2분의 1 해당액
4. 10학점 이상은 해당 학기 수업료의 전액

제 13 조 (수강신청 절차)

- ① 재학생은 매 학기 수강신청 기간 내에 교육과정 및 강의시간표를 참고하여 이수 할 교과목에 대한 수강신청을 완료하여야 한다.
- ② 강의시간이 중복되는 교과목은 수강신청 할 수 없다.
- ③ 「학칙」 제17조 제5항의 연계교육과정 이수자는 소정의 절차를 거쳐 본 대학 개설 특정 교과목을 수강할 수 있다.

제 14 조 (교과목 재수강)

- ① 성적 "C+" 등급 이하의 교과목은 재수강할 수 있다.
- ② 재수강의 경우 이전 성적은 취소처리하며, 평점평균을 다시 산출한다. 다만, 이미 조치된 학사경고 등은 유효하다.
- ③ 교육과정의 개편으로 폐지, 분리, 통합된 교과목은 재수강할 수 없다. 다만, 필요시 소속 학부(과)의 심의를 거쳐 교과목 대체를 허용할 수 있다.
- ④ 재수강한 교과목에 최대로 부여할 수 있는 성적은 "B+" 등급이다.

제 15 조 (수강신청의 효력)

- ① 수강신청을 완료한 교과목은 임의로 변경할 수 없다. 다만, 폐강 또는 부득이한 사정으로 변경하고자 할 때에는 소정의 정정기간 내에 수강신청을 정정할 수 있다.
- ② 수강한 교과목의 성적이 "F" 등급이면 해당 교과목은 자동적으로 낙제가 된다.
- ③ 수강신청하지 않은 교과목은 성적을 인정하지 않는다.
- ④ 일반학과 학생의 계약학과 수강신청 교과목 및 계약학과 학생의 일반학과 수강신청 교과목은 성적을 인정하지 않는다.

제 16 조 (수강신청의 취소)

- ① 수강신청한 교과목의 이수를 원하지 않을 때에는 개강 후 소정기간 내에 절차에 따라 수강신청을 취소할 수 있다.
- ② 제1항의 절차에 의하지 아니하고 임의로 취소한 교과목은 성적을 "F" 등급으로 처리한다.
- ③ 제1항에 따른 수강신청의 취소 후 해당 학기 신청학점은 최소 12학점(7학기 9학점, 8학기 6학점) 이상을 원칙으로 한다.

제 17 조 (교과목의 분반 및 폐강) 수강신청 결과 수강인원수에 따라 분반 및 폐강할 수 있으며 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제 18 조 (수강신청의 무효) 다음 각 호의 경우에는 해당 수강신청을 무효로 한다.

1. 미등록자의 수강신청
2. 최대 신청학점을 초과한 수강신청
3. 이미 이수한 "B" 등급 이상 교과목의 수강신청
4. 일반학과 학생의 계약학과 교과목 및 계약학과 학생의 일반학과 교과목의 수강신청

제 5 장 시 험

제 19 조 (시험 미응시신고서)

- ① 「학칙」 제40조 단서 규정에 의한 시험 미응시신고서는 사유발생 후 1주일 이내에 제출하여야 한다.
- ② 삭제 <2016.11.17.>

③ 시험 미응시신고서 증빙서류는 다음 각 호와 같다.

1. 질병: 진단서
2. 제7조 제1항 제1호 내지 3호: 사망진단서
3. 단기병무 소집 및 징병검사: 입영통지서 또는 징병검사통지서 사본
4. 징병에 의한 군입대: 입영통지서 사본
5. 기타 부득이한 사유가 발생하였을 경우: 사유서

④ 제3항의 각 호에 해당하는 자는 사유발생일 기준 1주일 이내에 시험 미응시신고서에 증빙서류를 첨부하여 담당 교·강사의 확인을 받은 후 소속 학부(과)장에게 제출하여야 하며, 3년간 해당 학부(과)사무실에 보관한다.

제 20 조 (시험시간표) 시험시간표는 강의시간표에 준하여 편성하고 시험개시 1주일 전에 공고하는 것을 원칙으로 한다.

제 21 조 (시험감독) 시험감독은 해당 교과목 담당 교·강사로 한다. 다만, 교과목의 수강인원 과다 등 부득이한 경우 달리 할 수 있다.

제 22 조 (응시불허) 시험문제를 공개한 후에는 응시를 불허한다. 다만, 외부에 시험문제가 노출되지 않았다고 시험감독이 인정할 때에는 응시를 허락할 수 있다.

제 23 조 (시험부정 행위자 처리)

- ① 시험감독은 부정행위가 확인되면 답안지에 "부정"이라 표시하고 부정행위 적발경위서를 교무처를 거쳐 교무처장에게 제출하여야 한다.
- ② 교무처장은 이를 학생처장에게 통보하고, 학생처장은 그 행위의 정도에 따라 아래와 같이 처리한다.
 1. 답안지 무효: 교재, 노트, 메모, 타인의 답안지 및 기타 참고물을 몰래보고 답안지 작성을 시도한 자
 2. 무기정학:

가. 답안지를 상호 교환한 자	나. 외부에서 답안지를 투입한 자
다. 대리시험에 응한 자 및 이를 청탁한 자	라. 감독지시에 불응하거나 항거한 자
 3. 유기정학:
 - 가. 타인의 답안작성을 돕는 자
 - 나. 교재, 노트, 메모, 타인의 답안지 및 기타 참고물을 몰래보고 답안지를 작성한 자

제 24 조 (출제지 관리) : 삭제 <2014.02.28.>

제 6 장 성 적

제 25 조 (성적평가)

- ① 「학칙」 제41조 규정에 의한 학업성적의 평가는 상대평가로 하며, 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ② 학업성적은 시험성적, 출석, 과제물, 기타 학습을 종합하여 평가하되, 성적평가 요소별 반영비율을 강의계획서 등록 시 사전 예고하고 그 방법에 따라 평가하여야 한다.
- ③ 성적집계표 등 제2항의 학업성적 산출 근거자료는 3년간 보관하며, 보관장소 및 관리주체 등에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 26 조 (등급별 환산점수) 「학칙」 제41조 규정에 의한 학업성적의 등급별 환산점수는 다음과 같다.

등급	평점	학점교류실점수	환산점수	교직사정 시 환산점수
A+	4.5	100 - 95	100	97
A	4.0	94 - 90	94	92
B+	3.5	89 - 85	89	87
B	3.0	84 - 80	84	82
C+	2.5	79 - 75	79	77
C	2.0	74 - 70	74	72
D+	1.5	69 - 65	69	67
D	1.0	64 - 60	64	62
F	0	59이하	0	57

제 27 조 (평점평균)

- ① 학업성적의 평점평균 산출은 총 성적의 평점(각 교과목의 평점에 학점수를 곱하여 더한 점수)을 총 신청 학점수로 나눈다.
- ② 제1항의 경우 평점평균의 산출은 소수점이하 둘째자리까지로 하고 그 미만 성적은 절사한다.

제 28 조 (성적입력) 학업성적 평가점수 및 성적은 매 학기 시험 종료 후 소정기일 내에 담당 교·강사가 직접 입력한다.

제 29 조 (성적확인 및 정정)

- ① 모든 학생은 소정기일 내에 반드시 성적을 확인하여야 하며, 성적에 이의가 있을 경우에는 성적정정 기간 내에 인터넷학부학사시스템을 통하여 담당 교·강사에게 이의신청 할 수 있다.
- ② 담당 교·강사는 이의신청이 정당한 사유(답안지 채점상의 착오, 성적 누계 착오, 입력 착오)로 인정될 경우 성적정정 기간 내에 정정할 수 있다.

제 30 조 (성적확정 및 열람) 학기별 성적표는 성적이 확정된 후 인터넷학부학사시스템을 통하여 상시로 열람할 수 있다.

제 31 조 (장기결석자의 성적처리) 매 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 1 이상 결석한 교과목의 성적은 "F" 등급을 부여한다. 단, 졸업 직전학기에 조기취업으로 취업계를 제출한 경우에는 결석허용기준을 예외로 하여 성적을 부여할 수 있다.

1. 삭제 <2014.11.18.>
2. 삭제 <2014.11.18.>

제 32 조 (학점포기) 삭제 <2014.02.28.>

제 33 조 (학점인정)

- ① 본 대학교와 학술교류 협정을 맺은 국내·외대학(원격대학 포함)에 파견된 교류학생 및 외국대학으로부터 입학허가(단기유학 및 어학연수)를 받고 총장의 추천을 받은 학생이 취득한 학점은 본 대학교에서 취득한 학점으로 인정할 수 있다.
- ② 교류대학 파견학생 및 단기유학생의 이수 인정 시한은 교류기간 이내로 하며 본 대학교 학기 기준 1학기당 17학점을 초과할 수 없다.
- ③ 어학연수의 경우 학점인정은 재학 중 최대 12학점(계절수업의 경우 학기당 3학점)까지 인정한다.
- ④ 제2항 내지 제3항에서 인정받은 성적은 "P"로 표기하고 평점평균 산출에서 제외한다.
- ⑤ 국내·외 대학(원격대학 포함)간 상호교류에 의한 취득학점 인정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑥ 별도 표기된 전공교과목은 대학원 진학 시 대학원 전공이수과목으로 인정 할 수 있다.
- ⑦ 「학칙」 제17조 제5항의 연계교육과정 이수자가 본 대학 특정교과목을 이수하여 취득한 학점은 편입학시 총 10학점 범위 내에서 본 대학 졸업이수 학점으로 인정할 수 있다.

- ⑧ 「학칙」 제43조 제4항의 군 복무중인 자가 이수하여 취득한 학점은 학기당 6학점 이내, 최대 12학점까지 인정할 수 있다.

제 34 조 (원격수업 교과목 구성 및 학점인정)

- ① 본 대학교가 운영하는 원격수업 교과목 수(학점기준)는 매 학년도 학기별 각 학부(과)별로 개설된 총 교과목 학점 수의 20%이내로 하되, 전공 및 교양 교과목은 별도로 구분하여 개설가능한 교과목 학점 수를 정하며, 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC)의 경우 각 학부(과)별로 개설된 총 원격수업 교과목 산정에서 제외한다.
- ② 본 대학교에서 원격수업을 통해 이수가능한 학점인정의 상한은 별도로 정하지 아니하되, 국내·외 대학과의 교육과정 공동운영에 따른 원격수업의 경우 이수가능 학점의 상한을 별도로 정할 수 있다.
- ③ 본 조 제1항에도 불구하고 계약학과의 원격수업 교과목 개발 및 운영에 관한 사항은 「계약학과 설립 및 운영 규정」에 따른다.
- ④ 기타 원격수업에 따른 교과목 구성 및 학점인정 등에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 35 조 (사회봉사활동 및 교육봉사활동 학점인정)

- ① 본 대학교 학생이 재학 중 총장의 허가를 받아 시행한 사회봉사활동 및 교육봉사활동은 학점으로 인정할 수 있다.
- ② 제1항에서 인정받은 성적은 P/F(급제/낙제)로 표기하고 평점평균 산출에서 제외한다.
- ③ 사회봉사활동 및 교육봉사활동 학점인정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 36 조 (창업(창업 준비활동을 포함) 및 현장실습 이수 학점인정)

- ① 국내외 기업체, 연구소, 관공서 등에서 현장실습(Internship)으로 전공 관련 업무의 연수과정을 이수하여 소정의 요건을 갖춘 자에게는 전공학점으로 재학 중 최대 18학점까지 인정할 수 있으며, 창업에 관한 창업대체학점에 대하여는 다양한 전공학생의 참여를 위해서 교양학점으로 인정할 수도 있다.
- ② 제1항에서 인정받은 성적은 P/F(급제/낙제)로 표기하고 평점평균 산출에서 제외한다.
- ③ 현장실습 이수 학점인정에 관한 세부사항과 창업대체학점에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 37 조 (특별교육프로그램 이수 학점인정)

- ① 본 대학교 총장이 인정한 특별교육프로그램을 이수한 학생에게는 최대 3학점까지 인정할 수 있다.
- ② 특별교육프로그램 이수 학점인정에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 38 조 (자격증 학점인정) : 삭제 <2012.02.03.>

제 39 조 (학사경고 제외) 수업연한을 초과하여 등록하는 자는 학사경고 대상에서 제외한다.

제 7 장 계 절 수 업

제 40 조 (개설)

- ① 계절수업은 하계 또는 동계방학 중에 개설한다.
- ② 계절수업은 수업 개시 1개월 전에 교과목, 학점, 강의시간, 수강료 및 등록요령 등 필요한 사항을 정하여 공고한다.
- ③ 계절수업에 개설하는 교과목은 매 계절수업별로 총장이 따로 정한다.

제 41 조 (수강대상자 및 기간)

- ① 계절수업 수강 대상자는 해당 학기 재학생으로서 학점 취득희망자로 한다.
- ② 계절수업 교과목 수강기간은 6주 이내로 하고 학점당 이수시간은 15시간 이상으로 한다.

제 42 조 (수강신청)

- ① 계절수업 개설 교과목의 수강을 희망하는 자는 소정의 절차에 의거 수강신청을 하여야 한다.
- ② 계절수업은 최대 6학점(2013학번 이전 9학점)까지 수강신청 할 수 있으며 일정기간 내에 소정의 수강료를 납부하여야 한다.

제 43 조 (학점인정)

- ① 계절수업 수강신청자가 "D" 등급 이상의 성적을 취득하였을 때에는 이수학점으로 인정한다.
- ② 계절수업에서 "C+" 등급 이하의 교과목은 재수강할 수 있다.

제 44 조 (평점평균 반영)

- ① 계절수업에서 취득한 학점은 해당학기 평점평균에는 반영하지 아니하나 최종 평점평균에는 반영한다.
- ② 재수강으로 이수한 경우 이전 성적의 기록은 삭제하고 평점평균을 새로이 산출한다. 다만, 이미 조치된 학사경고는 유효하다.
- ③ 제1항의 최종 평점평균이 학사경고의 대상이 되더라도 학사경고를 적용하지 않는다.

제 8 장 휴학, 복학, 퇴학, 제적

제 45 조 (휴학구분, 절차)

- ① 「학칙」 제27조에 의한 휴학은 다음 각 호와 같이 구분하며, 소정의 절차에 따라 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.
 1. 가정 및 개인사정 등으로 인한 휴학(이하 "일반휴학"이라 한다) 및 질병으로 인한 휴학(이하 "질병휴학"이라 한다)
 2. 군복무를 이행하기 위한 휴학(이하 "군휴학"이라 한다)
 3. 임신·출산·육아 또는 이와 관련된 사유로 인한 휴학(이하 "모성보호휴학"이라 한다). 다만, 육아로 인한 모성보호휴학의 경우는 만 8세 이하 또는 초등학교 2학년 이하의 자녀(입양한 자녀를 포함한다)를 양육하기 위한 경우에 한한다.
 4. 창업과 관련된 사유로 인한 휴학(이하 "창업휴학"이라 한다)
- ② 일반휴학은 학업을 계속할 수 없다고 인정할 때에만 허가한다. 다만, 질병휴학의 경우 1개월 이상 학업을 계속할 수 없다고 판단되는 진단서를 첨부한 경우에 학기(6개월) 단위로 허가한다. 또한 기말고사 시작일 이후 일반휴학 및 창업휴학은 불허하며 다음 학기 휴학 신청인 경우에 한하여 허가한다.
- ③ 의무복무 군휴학의 경우에는 입영 일주일 전까지 입영통지서 사본을 첨부하고, 의무복무를 제외한 군휴학의 경우 해당부대 복무확인서를 첨부하여 휴학원을 제출하여야 한다.
- ④ 전역한 자는 군휴학 만료시한 내에 전역증(전역예정증명서 또는 병적증명서) 사본을 첨부하여 복학하여야 하고, 입대 후 귀향조치를 받은 자는 1주일 이내에 군휴학 취소원을 제출하여야 한다. 미제출시 일반휴학 기간으로 산입하며 일반휴학 기간 초과 시 제적처리 한다.
- ⑤ 모성보호휴학의 경우 관련 사실을 입증할 수 있는 서류(가족관계증명서, 병원발행 임신확인서 등)를 첨부하여 휴학원을 제출하여야 한다.
- ⑥ 창업휴학은 2학기 이상 이수하고 창업관련 과목을 1과목 이상 수강한 학생에 한해서 인정한다. 창업휴학 및 복학의 경우 관련 사실을 입증할 수 있는 서류(사업자등록증, 법인등기부등본, 소득금액 증명원 등)를 첨부하여 휴학 및 복학 시 제출하여야 한다.
- ⑦ 신입생, 재입학생, 편입생은 첫 학기에 일반휴학을 할 수 없다. 다만, 1개월 이상의 입원치료를 요하는 질병으로 학업을 계속할 수 없어 입원 중인 자가 진단서를 첨부하여 휴학원을 제출하는 경우에 한하여 학기별로 휴학을 허가할 수 있다.

- ⑧ 삭제 <2017.03.01.>
- ⑨ 다음 각 호와 같은 경우, 소정의 절차에 따라 「학칙」이 정하는 휴학 범위 내에서 소속 대학장 등의 요청에 따라 직권으로 휴학 시킬 수 있다.
 1. 법정전염병 또는 신체 정신상의 장애로 장기요양을 요하는 자
 2. 천재, 지변 또는 전시·사변이나 기타의 사유로 인하여 생사 또는 소재가 불명하게 된 자
 3. 미등록, 미복학 제적대상자 중 본인의 의사표현이 없는 자
 4. 등록 후 수강신청을 하지 아니한 자(단, 해당학년도 신입생, 편입생, 재입학생 제외)

제 46 조 (휴학자의 성적처리)

- ① 일반휴학 및 창업휴학은 해당학기 성적인정을 불허한다.
- ② 질병휴학, 군휴학 또는 모성보호휴학을 하는 경우 해당학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 4분의 3 이상을 이수하고 본인이 원할 경우 성적을 인정한다.
- ③ 제2항에 따라 성적 인정을 원하는 휴학자의 경우 교과목 담당 교·강사가 재학기간의 성적(중간고사, 출석, 과제, 기타평가 등)을 종합하여 해당학기 성적을 평가하여야 한다. 단, 성적 인정을 원하지 않는 경우 수강신청은 자동 취소한다.
- ④ 제3항에 따라 성적을 포기한 자는 원적학기에 복학하여야 한다.
- ⑤ <삭제>

제 47 조 (휴학자의 등록)

- ① 휴학자는 납부한 등록금을 환불받을 수 없다.
- ② 등록금을 납부하고 해당 학기 중간고사 시작일 전에 휴학한 자는 복학시 이미 납부한 등록금으로 해당 학기 등록금을 대체하나, 중간고사 시작일 이후의 일반휴학자 및 창업휴학자는 복학시 해당 학기 등록금 전액을 다시 납부하여야 한다.
- ③ 질병휴학, 군휴학 및 모성보호휴학일 경우에는 복학 시 이미 납부한 등록금으로 해당 학기 등록금을 대체할 수 있다.
- ④ 제46조에 의거 성적을 인정받은 자는 차상급 학기로 복학하며, 등록금을 납부해야 한다.

제 48 조 (복학) 복학을 원하는 자는 매학기 소정기간 내에 복학원서를 제출한 후, 총장의 허가를 받아야 한다.

제 49 조 (제적) 「학칙」 제30조에 의한 제적처리는 다음에 의한다.

1. 등록기간 내에 등록을 하지 않았거나 휴학기간이 만료된 후 복학하지 않은 학생은 해당학기 개시 4주 이내에 제적 처리한다.
2. 징계사유로 제적 처리되는 자는 징계처분이 확정된 날에 제적 처리한다.
3. 제적은 10일 이내에 본인과 보호자에게 통보한다.

제 9 장 재입학, 편입학

제 50 조 (재입학)

- ① 재입학할 수 있는 자는 수학능력이 있다고 판단되는 자라야 한다.
- ② 삭제 <2014.11.18.>
- ③ 삭제 <2014.11.18.>
- ④ 재입학을 원하는 자는 소정의 절차를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.
- ⑤ 재입학자는 재입학금을 납부하여야 한다.
- ⑥ 재입학은 여석이 있을 때에 한하여 허가하되 인원수 산출 기준 등 세부사항은 총장이 따로 정한다.

⑦ 국가안보학과의 재입학은 허용하지 않는다.

제 51 조 (편입생의 학점인정)

- ① 편입학한 학생의 최대 인정 학점은 「학칙」 제47조의 수료 인정학점 이내로 한다.
- ② 전적교에서 이미 취득한 전공학점은 해당 학부(과)의 심의를 거쳐 전공학점으로 인정할 수 있다.
- ③ 제2항에 따라 인정받은 학점은 "전적대학 이수학점"으로 기재하며, 총 평점평균에는 산입하지 아니한다.
- ④ 학사 편입생은 본 대학교 교육과정에 따라 해당 학부(과) 전공 졸업이수학점을 포함하여 총 65학점 이상을 이수하여야 한다. 단, 간호학과의 경우 전공 졸업이수학점은 총장이 따로 정한다.

제 52 조 (편입학의 취소) 편입학이 허가된 자의 학력, 자격 및 증명서 등에 허위사실이 확인되었을 때에는 편입학을 취소한다. 이 경우 취소일을 기준으로 등록금을 반환하되 「대학 등록금에 관한 규칙」을 준용한다.

제 10 장 전 과

제 53 조 (전과신청 및 선발방법)

- ① 전과는 2개 학기 수료예정자부터 소정의 기간 내에 신청할 수 있으며, 원소속 학부(과)에서 전입 학부(과)로 1회, 전입학부(과)에서 최초 원소속 학부(과)로 1회에 한한다. 다만, 신청 학기의 계절수업 학점 및 성적은 포함하지 않는다.
- ② 선발방법은 모집인원 범위 내에서 서류심사를 원칙으로 하며 필요하다고 인정할 때에는 각종 고사를 시행할 수 있다.
- ③ 캠퍼스간 전과신청 및 선발방법에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 54 조 (전과의 제한) 다음 각 호의 경우 전과를 제한한다.

1. 사범대학 소속 학과를 제외한 학부(과)에서 사범대학 각 학과로의 전과
2. 편입학자의 전과
3. 간호학과로 전과
4. 국가안보학과와 타 학과 사이의 전과. 다만, 장교임관 결격 사유 발생 시 국가안보학과 심의위원 회심의를 거쳐 전과를 허용할 수 있다.

제 11 장 입학생의 학과 및 전공배정

제 55 조 (자유전공학부의 학과 배정)

삭제 <2015.11.17.>

제 56 조 (전공 배정 및 변경)

- ① 둘 이상의 전공을 가진 학부(과)에 입학한 학생 중 제2학년 진급대상자(월기복학대상자 및 월기진급대상자 포함)는 전공을 배정받아 제2학년 1학기부터 전공이수를 시작한다. 단, 글로벌지역학부는 예외로 한다.
- ② 제1항의 경우 제1학년 2학기(2개 학기)말에 전공배정 신청서를 제출하여야 한다.
- ③ 제1항에 따라 전공배정을 받은 학생 중 2학년 2학기 재학생(4개 학기 수료학점 이수예정자)부터 3학년 2학기 재학생(6개 학기 수료학점 이수예정자)까지 소정의 기간 내에 전공변경을 신청할 수 있으며, 재학 중 1회에 한한다.
- ④ 전공배정 및 전공변경에 관한 기준과 인원은 학부(과)전공 특성 및 교육여건 등을 고려하여 총장이 따로 정한다.

제 12 장 다전공, 부전공 및 심화전공

제 57 조 (다전공 신청 및 선발방법)

- ① 다전공은 1학년 2학기 재학생(2개 학기 수료학점 이수예정자)부터 매 학기 소정의 기간 내에 신청할 수 있다. 다만, 신청 학기의 계절수업 학점 및 성적은 포함하지 않는다.
- ② 간호학과를 제외한 본 대학교의 모든 학과(전공)를 다전공 이수 대상 학과(전공)로 개방함을 원칙으로 하되 필요한 경우 다전공 제한에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ③ 선발방법은 모집인원 범위 내에서 서류심사를 원칙으로 하며 필요에 따라 학과(전공)별로 구술시험, 필기시험, 실기시험 등을 실시할 수 있다.

제 58 조 (다전공 이수 및 학점인정)

- ① 다전공하는 자는 해당 학과(전공)의 전공교과목 중에서 학과(전공)별 최소 전공이수학점을 이수해야 하며 전공필수 교과목은 반드시 이수하여야 한다. 또한 사범대학 학생과 교직과정이수예정자 중 복수의 교원자격증 취득을 목적으로 다전공하는 자의 최소 전공이수학점에 관한 사항은 「교직과정 운영에 관한 규정」이 정하는 바에 따른다.
- ② 삭제 <2016.02.29.>
- ③ 연계전공과정을 다전공하는 자는 전공필수 교과목을 포함하여 소정의 전공 학점 이상을 반드시 이수하여야 한다. 연계전공에 관한 세부 운영 기준 및 교육과정은 총장이 따로 정한다.
- ④ 자기설계융합전공을 다전공하는 자는 둘 이상의 전공으로 융합설계한 교육과정에 대한 승인을 받아야 한다. 자기설계융합전공에 대한 세부 운영 기준은 총장이 따로 정한다.
- ⑤ 융합전공을 다전공하는 자는 융합전공 필수 교과목을 포함하여 소정의 전공 학점 이상을 반드시 이수하여야 한다. 융합전공에 관한 세부 운영 기준 및 교육과정은 총장이 따로 정한다.
- ⑥ 캠퍼스간 복수전공을 하는 자는 소정의 전공 학점 이상을 반드시 이수하여야 한다. 캠퍼스 간 복수전공에 관한 세부 운영 기준은 총장이 따로 정한다.
- ⑦ 제1전공에서 이수한 전공교과목 중에서 다전공의 전공교과목과 학수번호가 동일한 교과목이 있는 경우, 최대 6학점까지 다전공 학과(전공)에서 이수한 것으로 인정한다. 다만, 사범대학 학생과 교직과정이수예정자 중 복수의 교원자격증 취득을 목적으로 다전공하는 자는 「교직과정 운영에 관한 규정」이 정하는 바에 따른다.
- ⑧ 다전공 교과목을 해당 전공 교과목과 다른 이수구분으로 이미 이수한 경우 해당 다전공 이수학점으로 변경할 수 있다.
- ⑨ 편입학자의 다전공 이수 시 제1전공(원전공)도 소속 원학년 학과(전공)의 최소 전공이수학점을 이수구분별로 이수하여야 한다.

제 59 조 (다전공의 취소)

- ① 다전공 이수를 포기하고자 하는 자는 소정의 절차를 밟아 취소할 수 있다.
- ② 다전공 취소자가 이미 이수한 교과목은 일반선택으로 이수구분을 변경하여 졸업이수학점에 포함한다.
- ③ 다전공 이수자가 다전공을 취소하더라도 부전공이수요건을 충족할 경우 본인의 신청에 따라 부전공을 인정할 수 있다.

제 60 조 (다전공 사정심사)

- ① 다전공 사정심사는 제1전공과 동일한 절차로 하되 다전공하는 학과(전공)에서 시행한다.
- ② 다전공을 이수하는 자는 제1전공 외에 논문(시험, 실기발표 등)을 다전공하는 학과(전공)에 제출하여야 한다.

제 61 조 (다전공 학위수여)

- ① 제1전공 및 다전공의 졸업요건이 모두 충족되었을 때 복수의 학위를 수여하며 소속은 제1전공으로

한다.

- ② 다전공의 졸업요건이 충족되었지만 제1전공의 졸업요건이 미충족되었을 경우에는 학위수여가 불가능하다.

제 62 조 (다전공 제한사항)

- ① 교직과정을 목적으로 사범대학 학과 및 교직과정 설치 학과(전공)를 다전공할 경우, 제1전공이 사범대학 학과 및 교직과정 설치 학과(전공) 소속 학생인 경우에 한하여 교원자격증을 발급한다.
- ② 일반계학생이 사범대학 학과 및 교직과정설치 학과(전공)를 다전공 할 경우 최소 전공이수학점은 제58조 제1항과 같다.
- ③ 다전공을 허가함에 있어 필요한 경우 신청자의 성적기준을 별도로 정할 수 있다.
- ④ 다전공 교과목 중 실험실습교과목에 한하여 소정의 실험실습비를 추가로 징수할 수 있다.

제 63 조 (부전공 신청 및 선발방법)

- ① 부전공은 1학년 2학기 재학생(2개 학기 수료학점 이수예정자)부터 매학기 소정의 기간 내에 신청할 수 있다. 다만, 신청 학기의 계절수업 학점 및 성적은 포함하지 않는다.
- ② 부전공을 허가함에 있어 필요한 경우 신청자의 성적기준을 별도로 정할 수 있다.
- ③ 간호학과를 제외한 본 대학교의 모든 학과(전공)를 부전공 이수 대상 학과(전공)로 개방함을 원칙으로 하되 필요한 경우 부전공 제한에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ④ 부전공 선발인원은 학과(전공)별로 수업운영에 지장을 주지 않는 범위로 하되, 부전공 정원 및 선발방법 등 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ⑤ <삭제>

제 64 조 (부전공 이수학점)

- ① 일반 부전공자의 경우 학과(전공)별 전공교과목 내 이수구분에 상관없이 21학점 이상 이수함을 원칙으로 하며, 이외의 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ② 사범대학 학생 및 교직과정이수예정자의 경우 학과(전공)별로 30학점 이상을 이수하여야 한다.(다만, 본 조항은 2007년입학자까지 적용)

제 65 조 (부전공 교과이수 및 취소)

- ① 부전공 교과목을 사전에 일반선택과목으로 이수한 경우 부전공 승인과 동시에 부전공 이수학점으로 대체 인정한다.
- ② 부전공 이수를 포기하고자 하는 자는 소정의 절차를 밟아 취소할 수 있다.
- ③ 취소자의 기취득학점은 일반선택과목 이수학점으로 인정하여 졸업학점에 가산한다.

제 66 조 (부전공 기본이수영역교과목 이수) 사범대학 학생 및 교직과정이수예정자가 사범대학의 학과와 교직과정설치전공(학과)을 부전공하는 경우 기본이수영역교과목을 이수해야 하며, 그 세부사항은 「교직과정 운영에 관한 규정」이 정하는 바에 따른다.

제 67 조 (부전공 사정심사 및 제한사항)

- ① 사정심사는 부전공 학과(전공)에서 시행한다.
- ② 부전공 교과목 중 실험실습교과목에 한하여 소정의 실험실습비를 추가로 징수할 수 있다.

제 67 조의2 (심화전공 이수) 심화전공이라 함은 제1전공의 심화된 내용의 교육과정을 이수하는 것으로 세부운영 기준은 총장이 따로 정한다.

제 13 장 조 기 졸 업

제 68 조 (조기졸업신청 및 자격) 조기졸업 신청은 5학기 또는 6학기말까지 108학점 이상을 이수하고 총 성적 평점평균이 4.0 이상인 자는 다음 학기 초 소정의 기한 내에 조기졸업을 신청할 수 있다.

제 69 조 (졸업요건)

- ① 6학기 또는 7학기말까지 소정의 전 교육과정을 모두 이수하고 총 성적 평점평균이 4.0 이상인 자는 조기졸업을 할 수 있다.
- ② 징계처분을 받은 학생은 조기졸업 대상자로서의 자격을 상실한다.
- ③ 조기졸업 대상자의 자격을 상실한 학생은 8학기 등록을 필하여야 한다.
- ④ 편(재)입학자는 조기졸업을 할 수 없다.

제 14 장 졸 업 논 문

제 70 조 (졸업논문 제출자격)

- ① 졸업논문(이하 "논문"이라 한다) 제출자격은 소정의 등록과 졸업이수학점을 취득(예정 포함)하여 기본적인 졸업요건을 갖춘 자에게 주어진다.
- ② 다전공을 이수하는 자는 제1전공 논문 제출자격과 별도로 다전공 논문 제출자격을 충족하여야 한다.

제 71 조 (논문계획서 제출시기) 논문계획서는 졸업예정 학년 3월 또는 9월에 학부(과)장에게 제출하여야 한다. 다만, 이 기간 내에 제출하지 않은 자는 논문제출의 의사가 없는 것으로 한다.

제 72 조 (논문 지도교수)

- ① 학부(과)장은 학생들이 선정한 논제에 따라 논문 지도교수와 분담지도 학생을 배정하여 매 학기 초 교무처에 제출하여 승인을 받아야 한다.
- ② 논문 지도교수는 본 대학교 전임교원 또는 비전임교원(시간강사 제외)으로 하며, 논문 지도교수 1인당 분담지도 학생 수는 10명 내외로 한다.

제 73 조 (논문 공동연구) 논문작성은 개별연구 작성을 원칙으로 하되 공동연구를 할 경우에는 각자의 연구 분야를 달리해야 한다. 다만, 공동연구를 할 때에는 2인을 초과할 수 없음을 원칙으로 하나, 논문 및 시험을 제외한 논문대체는 예외로 할 수 있다.

제 74 조 (전공과목의 고사 및 시기)

삭제 <2014.11.18.>

제 75 조 (논문 제출시기) 논문은 전기 졸업대상자의 경우 11월 말, 후기 졸업대상자의 경우 5월 말까지 학부(과)에 제출하여야 하며, 기타 필요한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제 76 조 (논문심사)

- ① 각 학부(과)장은 3인의 논문 심사위원을 선정하여 교무처에 제출하여 승인을 받아야 한다.
- ② 논문 심사 등급은 "A", "B", "C", "D" 및 "F" 등급으로 분류하며, 심사위원 2인의 "C" 등급 이상 평가를 받아야 논문 심사에 합격한다.

제 77 조 (논문 불합격자에 대한 조치) 소정의 전 과정을 이수하고도 논문심사에 불합격판정을 받은 자에 대하여는 「학칙」 " 별지 제2호" 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 논문 재 제출의 기회를 부여한다.

제 15 장 졸업

제 78 조 (졸업사정) 졸업 및 수료의 사정은 졸업사정 기준에 의하여 해당 학부(과)에서 실시하며, 사정 결과를 소속 학부(과)장 및 학장을 거쳐 교무처에 제출하여 승인을 받아야 한다.

제 79 조 (졸업요건)

① 졸업요건은 다음 각 호와 같다.

1. 본 대학교에서 정한 입학년도 또는 복학학년 소정의 교육과정(다전공, 부전공 포함)을 이수한 자로서 논문(졸업고사, 실기발표 등) 심사에 합격한 자(단, 교양교육과정은 입학년도별 기준적용)
2. 「학칙」 제51조에 정한 졸업인증제에서 요구하는 조건을 갖춘 자
3. 8학기(조기졸업자는 6학기 및 학·석사연계과정자는 7학기) 이상 등록한 자
4. 총 평점평균이 1.7(조기졸업자는 4.0) 이상인 자

② 제1항의 졸업 요건을 모두 충족한 자에게 졸업 자격이 주어지며, 제1항 제1호 내지 제4호의 요건을 하나라도 충족하지 못한 경우 졸업(학위수여)이 불가하다.

제 16 장 학적부 기재사항 정정 및 제증명 발급

제 80 조 (학적부 기재사항 정정) 학적부와 가족관계등록부 상의 기재사항(성명, 주민등록번호 등)이 상이할 때에는 학적부 기재사항 정정원(주민등록초본 1통 첨부)을 교무처에 제출하여 정정하여야 한다.

제 81 조 (증명서 종류 및 발급구분) 증명서 종류 및 발급 구분은 다음 각 호와 같으며 소정의 수수료를 납부하여야 한다.

1. 재학증명서 : 현재 재학하고 있는 자
2. 졸업증명서 : 본 대학교를 졸업한 자
3. 졸업예정증명서 : 4학년 2학기 등록을 필하고 최종학기 취득예정 학점으로 130점 이상을 취득할 수 있는 자
4. 재적증명서 : 본 대학교에 재적한 사실이 있는 자
5. 휴학증명서 : 재적생으로 현재 휴학 중인 자
6. 수료증명서 :
 - 제1학년: 2학기(33학점) 이상 이수자
 - 제2학년: 4학기(65학점) 이상 이수자
 - 제3학년: 6학기(98학점) 이상 이수자
 - 제4학년: 8학기(130학점) 이상 이수자
7. 교직과정 이수확인서 : (비)사범계 졸업생으로 교직과정을 이수한자
8. 교사자격취득예정증명서 : (비)사범계 재학생으로 교직과정을 이수할 수 있는 졸업예정자
9. 성적증명서 : 전 각 호에 해당하는 자
10. 제적증명서 : 본 대학교에서 제적된 사실이 있는 자
11. 기타 확인증명서

제 17 장 시간제등록생 및 학점은행제

제 82 조 (학사관리)

- ① 시간제등록생은 등록기간 내에 선발된 모집단위 소속으로 본다.
- ② 시간제등록생은 휴학할 수 없으며, 다전공 및 부전공을 이수할 수 없다.
- ③ 시간제등록생으로 등록한 자에게는 교내시설 이용을 위하여 시간제등록생증을 발급하며, 유효기간은 등록한 한 학기로 한다.
- ④ 시간제등록생에 대하여 별도의 학적관리를 하며 재학증명서, 이수증명서, 성적증명서, 학위증명서를 발급할 수 있다.

제 83 조 (교과목이수) 시간제등록생으로 선발된 자는 본교에서 매학기별 12학점 이내에서 이수할 수 있다.

제 84 조 (학위신청요건)

- ① 「학칙」 제84조에 의거 학위수여에 필요한 요건을 갖춘 자는 학위를 신청할 수 있다.
- ② 다만, 본교에서 취득하여야 할 전공 교과목 60학점 포함 본교 교육과정 84학점 이상은 모집단위로 입학한 소속 캠퍼스에서 취득한 학점에 한하여 인정한다.

제 85 조 (학위의 종류) : 삭제 <2014.02.28.>

제 86 조 (등록금) 등록금에 관한 사항은 별도로 정한다.

부 칙

이 규정은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1984년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1986년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1988년 1월 13일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1988년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1991년 10월 21일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1992년 9월 21일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1994년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1994년 11월 2일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1994년 11월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

② (학사에 관한 규정 변경에 따른 경과조치) 이 규정 시행당시 신규정의 적용을 받지 못하는 학생은
구규정을 적용한다.

부 칙

이 규정은 1998년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

② (학사에 관한 규정 변경에 따른 경과조치) 이 규정 시행당시 신규정의 적용을 받지 못하는 학생은
구규정에 의한다.

부 칙

이 규정은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① 이 규정은 2001년 3월 1일부터 시행한다.

② 시행일 현재 컴퓨터·정보·통신학부 소속 학생의 전공배정은 제51조 제2항의 컴퓨터·정보·통신공학부
와 같다.

부 칙

이 규정은 2001년 4월 20일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2002년 3월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2004년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2004년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2005년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2006년 5월 25일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2006년 7월 13일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2006년 12월 6일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2008년 4월 29일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2009년 8월 14일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2011년 3월 10일부터 시행한다.

부 칙
이 규정은 2012년 2월 3일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2012년 4월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2013년 2월 12일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일)이 규정은 2014년 2월 28일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 다음 각 호와 같이 시행한다.

1. 제32조는 개정 전 규정을 적용하여, 2013학년도 이전 입학자는 4학년 재학 중 취득학점 중 취득을 희망하지 않는 교과목의 학점을 포기할 수 있다. 다만, 학점포기 대상교과목은 2013학년도 이전 이수된 교과목에 한하며, 학점포기 대상학기의 취득학점이 포기학점을 제외하고 12학점 이상인 경우에만 허가하며, 계절학기의 경우에는 취득학점에 관계없이 학기당 3학점까지의 학점포기가 가능하다. 또한 삭제한 교과목은 원상복구할 수 없으며, 학점포기한 과목은 졸업성적산출에서 제외하고, 성적증명서에는 기재하지 아니한다.
2. 제33조 제2항은 2013학년도 이전 신입학자 및 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
3. 제41조 제2항, 제81조 제3호 및 제6호는 2013학년도 이전 신입학자 및 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
4. 제44조 제1항은 2013학년도 제2학기부터 적용한다.
5. 제51조 제4항은 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
6. 제53조 제1항 내지 제2항은 2013학년도 이전 신입학자 및 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.
7. 제68조는 2013학년도 이전 신입학자의 경우 개정 전 규정을 적용한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2014년 11월 18일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 경과조치는 다음 각 호와 같이 시행한다.

1. 2013학번 이전 학생의 경우 제33조 제2항, 제51조 제4항, 제53조 제1항 및 제2항, 제57조 제1항, 제63조 제1항, 제68조는 별지(1)을 적용한다.
2. 제45조 제7항은 2015학년도 이후 신입생, 2015학년도 이후 재입학생, 2015학년도 이후 3학년 편입생부터 적용한다.

부 칙

이 규정은 2015년 2월 27일부터 시행 한다.

부 칙

이 규정은 2015년 11월 17일부터 시행 한다.

부 칙

이 규정은 2016년 2월 29일부터 시행 한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2016년 11월 17일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제19조 제3항 제5호, 제31조는 2016학년도 제2학기부터

적용한다.

부 칙

이 규정은 2017년 1월 25일부터 시행 한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제34조 제1항은 2017학년도 이후 신입생 및 2017학년도 이후 편입생부터 적용하며 2016학년도 이전 신입생 및 2016학년도 이전 편입생의 경우 개정 전 규정을 적용한다.

부 칙

이 규정은 2017년 4월 25일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제6조2항, 제7조3항, 제8조2항, 제8조의2, 제31조, 제46조 2항의 출석 및 성적인정에 관한 사항은 2017년9월1일부터 적용한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2017년 11월 21일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일)이 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2018년 9월1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 규정은 2019년 2월 22일부터 시행한다.

② (경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제34조 제3항 계약학과의 경우는, 2018학년도 이전 신입생 및 편입생의 경우 개정 전 규정을 적용한다.

별지(1)

전과 및 졸업학점 변경에 따른 경과조치

구 분	2013학번 이전 학생에게 적용	비고
제33조(학점인정)제②항	• 1학기당 18학점	
제51조(편입생의 학점인정)제④항	• 전공졸업소요학점을 포함한 총 70학점 이수	
제53조 (전과신청 및 선발방법)제①항	• (삭제) <개정 2016. 2.29>	
제53조 (전과신청 및 선발방법)제②항	• (삭제) <개정 2016. 2.29>	
제57조(다전공신청 및 선발방법)제①항	• 총 이수학점 35학점 이상	
제63조(부전공신청 및 선발방법)제①항	• 총 이수학점 35학점 이상	
제68조 (조기졸업신청 및 자격)	• 6학기 또는 5학기말 117학점 이상 이수자	

3. 평생교육사 양성에 관한 규정

제 1 조 (목적) 이 규정은 평생교육사를 양성, 배출하려는 평생교육사 과정의 효율적인 운영을 위하여 평생교육법 및 동법 시행령, 동법 시행규칙에 의하여 본 대학교 평생교육사 양성에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다. <개정 2017.04.26.>

제 2 조 (수강대상) 본 대학교의 모든 재학생은 평생교육사과정을 이수할 수 있다.

제 3 조 (자격취득) 소정의 과정을 이수한 자 중 2008학년도 이전 입학자는 평생교육사 2급 자격증을, 2009학년도 이후 입학자는 평생교육사 2급 또는 3급 자격증을 취득할 수 있다. <개정 2009.05.14., 2017.04.26>

제 4 조 (이수신청) 2학년 이상 재학중인 자로서 평생교육사과정 이수희망자는 매학기 수강신청 따라 기한 내에 평생교육사 교육과정 교과목 수강신청을 하여야 한다. <개정 2017.04.26.>

제 5 조 (교과목 이수)

- ① 평생교육사 교과과정은 필수와 선택으로 구분하며, 교과과정은 <별표 1> 및 <별표 2>와 같다. <개정 2009.05.14.>
- ② 평생교육사과정 이수자 중 2008학년도 이전 입학자는 평생교육사 교과과정에서 필수를 포함하여 20학점 이상 이수하고 평균성적이 80점 이상이어야 하며, 평생교육실습(이하 "현장실습" 이라 함)을 이수하여야 한다. 2009학년도 이후 입학자는 평생교육사 교과과정에서 필수를 포함하여 2급은 30학점 이상, 3급은 21학점 이상 이수하여야 하며, 이수과목의 평균성적이 80점 이상이어야 한다. <개정 2009.05.14.>
- ③ <별표1> 및 <별표 2>의 교과과정은 2학년 1학기부터 이수할 수 있으며, 이수구분은 교양인 경우 "교양선택"으로, 교양선택 이외의 교과목은 일반선택으로 표기한다. 단, 소속학과(전공)의 교과목을 이수한 경우는 소속학과(전공)의 이수구분에 따른다. <개정 2009.05.14.>
- ④ 평생교육사 교과과정은 본 대학교 졸업이전에 최소조건을 충족하여야 한다. 단, 미충족자는 탈락자로 처리한다.

제 6 조 (평생교육실습)

- ① 평생교육사과정을 이수 중이거나 이수한 자는 4주 이상의 현장실습을 포함한 평생교육실습 과목을 반드시 수강하여야 한다. <개정 2009.05.14, 2017.04.26., 2018.10.05>
- ② 현장실습은 평생교육법 시행규칙에 의거한 기관에서 실시하여야 하며 평생교육실습 과목 담당교수의 지도 하에 실습생이 선택할 수 있다. <개정 2018.10.05.>
- ③ 현장실습에 소요되는 경비는 실습생 본인이 부담한다. <개정 2017.04.26., 2018.10.05>
- ④ 현장실습 이수자는 실습종료 후 "평생교육현장실습평가서"를 실습기관장의 확인을 받아 주관부서에 제출하여야 한다. <개정 2017.04.26., 2018.10.05>
- ⑤ 이 규정에서 정하지 않은 평생교육실습에 관한 세부사항은 교육부 「평생교육실습 과목 운영지침」을 따른다. <신설 2018.10.05.>
[제목개정 2009.05.14.]

제 7 조 (자격증 신청) 평생교육사과정을 이수한 자는 구비서류를 갖추어 소정기한 내에 "평생교육사자격증발급신청서"를 주관부서에 제출하여야 한다.

제 8 조 (기타운영) 평생교육사 양성업무를 원활히 수행하기 위하여 필요한 경우 별도의 과정으로 운영할 수 있다.

제 9 조 (준용) 이 규정에 명시되지 아니한 사항은 관련법령(「평생교육법」, 「평생교육법시행령」, 「평생교육법시행규칙」 등) 및 본 대학교 학칙에 따르며, 교과목 이수에 관한 사항은 따로 정한다 <개정 2017.04.26.>

부 칙

- ① 이 규정은 2000년 12월 1일부터 시행한다.
- ② 이 규정의 시행과 동시에 사회교육 전문요원과정 운영에 관한 규정은 폐지한다.
- ③ 이 규정 시행당시 종전의 사회교육 전문요원과정 운영에 관한 규정에 의하여 이수 중이거나 자격증을 취득한 경우 본 규정에 의한 것으로 본다.

부 칙

이 규정은 2006년 5월 25일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2009년 5월 14일부터 시행한다.

[본부칙신설 2009.05.14.]

부 칙

이 규정은 2010년 2월 19일부터 시행한다.

[본부칙신설 2010.02.19.]

부 칙

이 규정은 2017년 4월 26일부터 시행한다.

[본부칙신설 2017.04.26.]

부 칙

이 규정은 2018년 10월 5일부터 시행한다.

<별표 1>

평생교육사과정 지정교과목 (2008학년도 이전 입학자)

구 분	교 과 목 명	개설전공 (학과)	이수구분
필수과목 (7과목 필수)	평 생 교 육 론	교육학과	전공선택
	평 생 교 육 경 영 론	교육학과	일반선택
	성 인 학 습 및 상 담	교육학과	일반선택
	원 격 교 육 론	교육학과	전공선택
	인 적 자 원 개 발 론	교육학과	일반선택
	평 생 교 육 방 법 론	교육학과	전공선택
	평 생 교 육 프 로 그 램 개 발 론	교육학과	전공선택
선택과목 (3과목 선택)	여 성 교 육 론	교육학과	일반선택
	경 영 학 원 론	경영학전공	전공선택
	지 역 사 회 교 육 론	교육학과	전공선택

- 1) 본 교육과정 중 필수과목Ⅱ는 법령에 의해 2002학년도부터 폐지되었음. 2002학년도 이수자부터는 필수과목과 선택과목만 평생교육사 이수학점으로 인정함.
- 2) 2001학년도 교육과정 개편에 따라 개설된 교과목인 "필수과목"의 개설학기는 개설학과(전공)의 2003학번을 기준으로 개설되는 학년, 학기를 표시한 것임.
- 3) 이수구분은 본 대학교 교육과정에 따른 이수구분을 말하며, 이수구분이 전공선택이나 학부기초인 경우 개설학과(전공) 이외의 학생은 일반선택으로 이수함.
- 4) 과목별 이수학점이 3학점 이상일 경우에도 평생교육사 과정으로는 교과목당 2학점만 인정함.

<별표 2>

평생교육사과정 지정교과목
(2009학년도 이후 입학자)

구 분		교 과 목 명	개설전공 (학과)	이수구분	비고
필수과목 (5과목 필수)		평 생 교 육 론	교육학과	전공선택	
		평 생 교 육 방 법 론	교육학과	전공선택	
		평 생 교 육 경 영 론	교육학과	일반선택	
		평생교육프로그램개발론	교육학과	전공선택	
		평 생 교 육 실 습	교육학과	일반선택	
선택과목	실천 영역	시 민 교 육 론	교육학과	일반선택	1과목 이상 필수 이수
		성 인 학 습 및 상 담	교육학과	일반선택	
	방법 영역	교 육 사 회 학	교육학과	전공선택	1과목 이상 필수 이수
		교 육 공 학	교육학과	전공선택	
		교 육 복 지 론	교육학과	전공선택	
		직 업 · 진 로 설 계	교육학과	일반선택	
		원 격 교 육 론(e-learning)	교육학과	전공선택	
		기 업 교 육 론	교육학과	전공선택	
		상 담 심 리 학	교육학과	전공선택	

- 1) 이수구분은 본 대학교 교육과정에 따른 이수구분을 말하며, 이수구분이 전공선택이나 학부기초인 경우 개설학과(전공) 이외의 학생은 일반선택으로 이수함.

4. 문화예술교육사 양성에 관한 규정

제 1 조 (목적) 이 규정은 「문화예술교육 지원법」, 동법 시행령 및 동법 시행규칙에 의하여 본 대학교 문화예술교육사 양성에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (등급 및 대상) 본 대학교의 문화예술교육사 등급은 2급이며, 총장이 정한 예술 관련 분야(미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 국악, 사진, 만화·애니메이션, 디자인, 공예 분야)에 해당하는 학과를 전공하고 졸업한 자를 대상으로 한다. <개정 2015.03.01.>

[제목개정 2015.03.01.]

제 3 조 (인정학과 및 수강대상)

① 본 대학교의 문화예술교육사 인정학과는 (별표 1)과 같으며 인정학과 소속의 모든 재학생은 문화예술교육사 교육과정을 이수할 수 있다. <개정 2014.03.01.>

② 제1항의 규정에도 불구하고 예술 관련 분야(미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 국악, 사진, 만화·애니메이션, 디자인, 공예 분야)에 해당하는 학과를 추가로 정할 수 있으며, 이에 필요한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

[제목개정 2014.03.01.]

제 4 조 (자격취득) 문화예술교육사 인정학과 전공자로서 본 대학교 소정의 전과정을 이수하고 졸업한 자는 2급 문화예술교육사 자격을 취득할 수 있다. <개정 2014.03.01., 2015.03.01.>

제 5 조 (교육과정 이수)

① 2급 문화예술교육사 교육과정은 직무역량, 예술전문성으로 구분하며, (별표 2) 내지 (별표 3)과 같다. <개정 2014.03.01, 2015.03.01., 2017.04.01>

② (별표 2)와 (별표 3)의 교육과정은 이수구분이 교양인 경우 “교양선택”으로, 소속학과의 교과목을 이수한 경우는 소속학과의 이수구분에 따르며, 다른 학과의 교과목을 이수한 경우는 일반선택으로 표기한다. <개정 2014.03.01, 2015.03.01., 2017.04.01>

제 6 조 (학기당 수강신청 학점) 2급 문화예술교육사 교육과정에 지정된 교과목은 「학칙」 제36조에서 정한 매 학기 최대 수강신청 가능 학점 이내에서 당해 학년 및 학기에 개설된 교과목을 신청하여야 한다. <개정 2014.03.01.>

제 7 조 (자격증 신청) 문화예술교육사 인정학과 전공자로서 본 대학교가 정한 소정의 과정을 마친 후, 2급 문화예술교육사 자격증을 취득하고자 하는 자는 한국문화예술교육진흥원에 회원가입 후 소정의 절차에 따라 다음 각 호의 서류를 온라인 또는 우편제출 하여야 한다. <개정 2014.03.01, 2015.03.01., 2018.09.14>

1. 교부 신청서 1부(별지 1) <개정 2014.03.01., 2015.03.01>
2. 2급 문화예술교육사 교육과정 이수 내용 1부(별지 2) <개정 2015.03.01.>
3. 졸업(학력)증명서 원본 1부 <개정 2015.03.01.>
4. 성적증명서 원본 1부 <개정 2015.03.01.>
5. 범죄경력조회동의서 원본 1부(별지 3) <신설 2015.03.01.>

[제목개정 2015.03.01.]

제 8 조 (문화예술교육사의 다·부전공) 2급 문화예술교육사 자격증 취득을 목적으로 문화예술교육사 인정학과를 「학칙」 제45조에서 정한 범위에서 다·부전공 할 수 있다. <개정 2014.03.01., 2015.03.01.>

제 9 조 (문화예술교육사의 다·부전공 이수) 제8조에 의거하여 다·부전공 할 경우에는 「학칙」 45조에서 정한 다·부전공 이수 인정 이외에 제5조의 교육과정을 이수하여야 한다. <개정 2014.03.01., 2015.03.01.>

제 10 조 (자격의 복수 취득) 제3조 제1항의 학생이 문화예술교육사 인정학과를 다·부전공하여 서로 다른 분야로 2급 문화예술교육사 자격요건이 충족된 경우에만 각각의 문화예술교육사 자격을 취득할

수 있다. <개정 2014.03.01., 2015.03.01>

[제목개정 2014.03.01.,2015.03.01]

제 11 조 (기타운영) 문화예술교육사 양성업무를 원활히 수행하기 위하여 필요한 경우 별도의 과정으로 운영할 수 있다.

제 12 조 (준용) 이 규정에 명시되지 아니한 사항은 관련법령(「문화예술교육 지원법」, 「문화예술교육 지원법 시행령」, 「문화예술교육 지원법 시행규칙」 등) 및 본 대학교 학칙에 따른다.

부 칙

이 규정은 2013년 3월 9일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일)이 규정은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치)제6조(학기당 수강신청 학점)의 「학칙」 제36조는 2013학년도 이전 신입학자 및 2015학년도 이전 편입학자의 경우 개정 전 학칙을 적용한다.

[본부칙신설 2014.03.01.]

부 칙

이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2015.03.01.]

부 칙

① 이 규정은 2017년 4월 1일부터 시행 한다.

② (경과조치)제④항의 시행일에도 불구하고 2021년 3월31일까지는 신,구 교육과정 중 하나를 선택하여 자격취득이 가능하며, 신,구 교육과정 복합 이수시, 경우에 따라 문화체육관광부에서 고시한 대체교과목에 따른 이수도 인정하나, 2016학번부터는 반드시 제5조①항의 교육과정을 이수해야 자격취득이 가능 하다.

[본부칙신설 2017.04.01.]

부 칙

이 규정은 2018년 9월 14일부터 시행한다.

(별표 1)

2급 문화예술교육사 분야별 인정학과(전공)

캠퍼스	분 야	단과대학	인정학과(전공)	비 고
서 울 캠퍼스	미술	문화예술대학	조형예술학과	
	무용		무용예술학과	
	음악		음악학부	
천 안 캠퍼스	디자인	디자인대학	시각디자인전공 패션디자인전공 텍스타일디자인학과 실내디자인전공 산업디자인학과	
	공예	디자인대학	텍스타일디자인학과 세라믹디자인전공	
	사진	예술대학	사진영상콘텐츠학과	
	영화		영화영상전공	
	연극		연극전공	
	만화·애니메이션		만화·애니메이션학과	

(별표 2)

2급 문화예술교육사 교육과정

교과영역	교 과 목	최저 이수 시간 또는 학점
1. 직무역량	가. 문화예술교육 개론	30시간 (2학점)
	나. 예술 관련 분야별로 문화체육관광부령으로 정하는 교수역량 교과목(3과목)	90시간 (6학점)
	다. 문화예술교육 현장의 이해와 실습	30시간 (2학점)
2. 예술전문성	예술 관련 분야별 해당 분야의 전공 과목 (10과목 이상)	450시간 (30학점)

※ 비고

1. 교육과정의 각 교과목 명칭이 같지 아니하더라도 교과목의 내용이 같다고 문화체육관광부장관이 인정하는 경우에는 같은 교과목으로 본다.

(별표 3)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 미술

(서울캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	FU0023	문화예술교육 개론	2	조형예술학과/ 음악학부/ 무용예술학과
	미술 교육론	2	DA0031	미술·공예 교육론	2	조형예술학과
	미술 교수학습방법	2	DA9231	미술·공예 교수학습방법	2	조형예술학과
	미술 교육프로그램 개발	2	DA9223	미술 교육프로그램 개발	2	조형예술학과
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	FU0024	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	음악학부/ 무용예술학과
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 무용

(서울캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	FU0023	문화예술교육 개론	2	조형예술학과/ 음악학부/ 무용예술학과
	무용 교육론	2	DE0092	무용 교육론	2	무용예술학과
	무용 교수학습방법	2	DE0093	무용 교수학습방법	2	무용예술학과
	무용 교육프로그램 개발	2	DE9223	무용 교육프로그램 개발	2	무용예술학과
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	FU0024	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	음악학부/ 무용예술학과
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 음악

(서울캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	FU0023	문화예술교육 개론	2	조형예술학과/ 음악학부/ 무용예술학과
	음악 교육론	2	GO0106	음악 교육론	2	음악학부
	음악 교수학습방법	2	GO0109	음악 교수학습방법	2	음악학부
	음악 교육프로그램 개발	2	GO0110	음악 교육프로그램 개발	2	음악학부
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	FU0024	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	음악학부/ 무용예술학과
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 디자인

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	디자인교육론	2	RB1008	디자인교육론	2	디자인대학
	디자인교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	RB1009	디자인교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	디자인대학
	디자인 교육프로그램 개발	2	RB1012	디자인 교육프로그램 개발	2	디자인대학
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 공예

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	공예교육론	2	IF4370	공예교육론	2	세라믹디자인전공
	공예교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	IF4372	공예교수학습방법	2	세라믹디자인전공
	공예 교육프로그램 개발	2	IF4381	공예 교육프로그램 개발	2	세라믹디자인전공
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 사진

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	사진교육론	2	IB4636	사진교육론	2	사진영상콘텐츠학과
	사진교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	IB4637	사진교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	사진영상콘텐츠학과
	사진 교육프로그램 개발	2	IB4638	사진 교수학습프로그램 개발	2	사진영상콘텐츠학과
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		10	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 영화

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	영화교육론	2	TT0117	연극영화교과교육론	3	영화영상전공
	영화교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	IG4495	초중등영화교수학습방법	2	영화영상전공
	영화 교육프로그램 개발	2	IG4499	영화 교육프로그램 개발	2	영화영상전공
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		11	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 연극

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	연극교육론	2	TT0123	연극영화교과교육론	3	연극전공
	연극교수학습방법 (유아,초등,중등,일반)	2	TT0124	연극영화교과교재및연구법	3	연극전공
	연극 교육프로그램 개발	2	IH4568	연극 교육프로그램 개발	2	연극전공
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		12	

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황

분야: 만화·애니메이션

(천안캠퍼스)

2급 문화예술교육사 교육과정 지정교과목 현황						개설 학과
2급 문화예술교육사 교육과정			본교 지정교과목			
교과영역	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
직무역량	문화예술교육 개론	2	IH4579	문화예술교육 개론	2	연극전공
	만화·애니메이션교육론	2	KG0045	만화·애니메이션교육론	2	만화·애니메이션
	만화·애니메이션 교수학습방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	KH0048	만화·애니메이션 교수학습방법	2	만화·애니메이션
	만화·애니메이션 교육프로그램 개발	2	KJ0031	만화·애니메이션 교육프로그램 개발	2	만화·애니메이션
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	IH4563	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	연극전공
학점 계		10	학점 계		10	

(별지 1)

문화예술교육사 자격요건 심사 및 자격증 교부 신청서

※ []에는 해당되는 곳에 √ 표시를 합니다.

(앞쪽)

접수번호	접수일	처리 일	처리기간 20일	
신청인	① 성명		② 주민등록번호	
	③ 자택 주소 (우 -)		전화: () - 휴대전화번호:	
	④ 직업 또는 종사기관		전자우편주소:	
	⑤ 종사기관 주소 (우 -)		(우편물 수령: []자택 []직장 []직접 수령)	
	⑥ 취득 희망 문화예술교육사 등급	[] 1급 [] 2급	⑦ 문화예술교 육사 자격 요건	사 진 3cm × 4cm (모자를 쓰지 않은 정면 상 반신으로 뒤 그림 없이 6개월 이내에 촬영한 것)
	「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1 제1호 각 목 및 제2호 각 목 []가목 []나목 []다목 []러목 []마목 []바목			
⑧ 학 력	학교 구분	졸업일	학교명	
			학과	
			전공분야	
			학위 종류	

「문화예술교육 지원법 시행령」 제16조의3제1항·제2항 및 같은 법 시행규칙 제2조제1항에 따라 문화 예술교육사 자격증의 자격요건 심사 및 자격증 교부를 신청합니다.

년 월 일
(서명 또는 인)

신청인
한국문화예술교육진흥원장 귀하

첨부서류	1. 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1의 문화예술교육사의 등급별 자격요건에 해당함을 증명하 는 서류 1부 2. 별지 제2호서식의 1급 문화예술교육사 교육과정의 이수내용(「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1 제1호에 해당하는 사람만 제출합니다) 1부 3. 별지 제3호서식의 2급 문화예술교육사 교육과정의 이수내용(「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1 제2호가목·나목 및 바목에 해당하는 사람만 제출합니다) 1부 4. 6개월 이내에 촬영한 모자를 쓰지 않은 정면 상반신 반명함판(3센티미터×4센티미터) 사진 2장	수수료 1만원
------	---	------------

자르는
선

접수번호:	문화예술교육사 자격요건 심사 및 자격증 교부 신청서 접수증		
성명		생년월일	
취득 희망 문화예술교육사 등급		[] 1급	[] 2급 문화예술교육사

년 월 일

한국문화예술교육진흥원장



(뒤쪽)

⑨ 경 력	재직기간	경력 개월·일	소속 및 직위	담당업무내용 (간략히 기술)
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	년 월 일 ~ 년 월 일			
	총 개월·일	개월 일 (년 개월)	* 관련 경력의 증명은 별도 서식에 자세히 기록함	

⑩ 교 육 과 정 이 수	[]1급 []2급 문화예술교육사 교육과정 교과영역	이수 교과목 수	이수 학점 또는 시간	비 고
		()개	()학점 ()시간	
		()개	()학점 ()시간	
	총계	()개	()학점 ()시간	

작성 방법

1. 신청서 작성요령

- ① 성명, ② 주민등록번호: 주민등록상의 성명 및 주민등록번호를 적습니다.
 - ③ 자택 주소: 자택의 우편번호, 동, 호 등 주소를 정확히 적습니다.
 - ④ 직업 또는 종사기관: 현재의 직업이나 근무하는 직장의 종사기관명을 적습니다.
 - ⑤ 종사기관 주소: 종사기관 우편번호, 동, 호 등 주소를 정확히 적습니다.
 - ⑥ 취득 희망 문화예술교육사 등급: 문화예술교육사 자격 취득을 희망하는 등급에 √ 표시를 합니다.
 - ⑦ 문화예술교육사 자격요건: 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1에 따른 자격요건 중 심사를 희망하는 해당 "목"에 √표시를 합니다.
 - ⑧ 학력: 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1에 따른 자격요건 중 학력요건을 심사하기 위한 것으로 고등학교부터의 학력을 모두 정확히 적습니다. 고등학교를 졸업하지 않은 사람은 최종 학력을 적습니다. 학교 구분란에는 「고등교육법」 제2조에 따른 대학은 1, 산업대학은 2, 전문대학은 3, 원격대학은 4, 기술대학은 5, 각종학교는 6, 「고등교육법」 제29조에 따른 대학원은 7, 「고등교육법」 제30조에 따른 대학원대학은 8, 「고등교육법」 외의 법률에 따라 설치된 문화예술 관련 대학은 9, 「학점인정 등에 관한 법률」 제9조에 따라 예술 관련 분야의 학사학위나 전문학사학위를 취득한 경우는 10, 고등학교는 11, 그 밖의 학교는 12를 적습니다.
 - ⑨ 경력: 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1에 따른 자격요건 중 경력요건을 심사하기 위한 것으로 해당하는 경력을 모두 정확히 적습니다(해당하는 사람만 적습니다). 총 개월·일란은 30일을 1개월로 계산하여 적습니다.
 - ⑩ 교육과정 이수: 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1에 따른 문화예술교육사의 등급별 자격요건 중 교육 과정 이수요건을 심사하기 위한 것으로 「문화예술교육 지원법 시행규칙」 별지 제2호서식 또는 별지 제3호서식의 작성사항을 참고하여 적습니다 (「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 1 제2호다목부터 마목까지에 해당하는 사람은 적지 않습니다)
2. 사진: 모자를 쓰지 않은 정면 상반신으로 뒤 그림 없이 6개월 이내에 촬영한 반명함판(3센티미터×4센티미터) 사진을 붙입니다.
 3. 유의사항: 제출된 모든 서류는 되돌려 주지 않습니다.

(별지 2)

2급 문화예술교육사 교육과정의 이수내용

교과영역	① 교과목	② 이수 교과목	③ 이수 학점 또는 시간	④ 이수 학교 및 교육기관(코드)	비 고
직무역량					
	소계	()개	()학점 ()시간		
예술 전문성					
	소계	()개	()학점 ()시간		
	총계	()개	()학점 ()시간		

작성 방법

1. 이수내용 작성요령
 - ① 교과목: 「문화예술교육 지원법 시행령」 별표 2에 따른 2급 문화예술교육사 교육과정의 교과영역별 교과목을 적습니다.
 - ② 이수 교과목: ④번의 이수 학교 및 교육기관에서 개설한 실제 교육 과목명을 적습니다.
 - ③ 이수 학점 또는 시간: 교과목을 학점으로 이수한 경우에는 이수 학점을 적고, 그 밖의 경우에는 이수 시간을 적습니다.
 - ④ 이수 학교 및 교육기관: ②번의 교과목을 이수한 교육기관의 명칭을 적습니다. 「고등교육법」 제2조에 따른 대학은 1, 산업대학은 2, 전문대학은 3, 원격대학은 4, 기술대학은 5, 각종학교는 6, 「고등교육법」 제29조에 따른 대학원은 7, 「고등교육법」 제30조에 따른 대학원대학은 8, 「고등교육법」 외의 법률에 따라 설치된 문화예술 관련 대학은 9, 「학점인정 등에 관한 법률」 제3조에 따른 교육훈련기관은 10, 문화예술교육사 교육기관은 13을 ()에 적습니다.[예시: 한국예술종합학교(6)]
2. 유의사항: 교과영역별 소계는 별지 제1호서식의 ⑩번 항목의 작성사항과 내용이 같아야 합니다.

(별지 3)

범죄경력조회동의서		
대 상 자	성 명	
	주민등록번호	
	주 소	
	연 락 처	자택 : 핸드폰 :
<p style="text-align: center;">상기 본인은 문화예술교육사 자격교부 신청자로서, 「문화예술교육 지원 법」 제27조의2제2항에 따른 문화예술교육사 결격사유에 해당하는 범죄경력조회에 동의합니다.</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">년 월 일</p>		
<p style="text-align: right; margin-right: 100px;">위 동의자 (인)</p> <p style="text-align: left; margin-left: 100px;">경찰청장 귀하</p>		

210mm×297mm(보존용지(2종) 70g/m²)

5. 학생 준칙

<제정 1980.05.30.>, <15차 개정 2018.10.30.>

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 이 학생준칙은 상명대학교 학칙에 의거하여 학생이 교내·외 생활을 통해서 항상 준수하여야 할 제반사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 장 학생 등록

제 2 조 (서약) 입학이 허가된 자는 학칙 준수 등에 대하여 소정의 절차에 따라 서약하여야 한다.

제 3 조 (학생지도환경조사서 등록) 입학이 허가된 자는 지정된 기간에 학사정보시스템에 소정의 사항을 올바르게 기재하여 등록하여야 한다. <개정 2017.04.26.>

제 4 조 (기재사항 정정) 학사정보시스템에 기재된 사항이 변경되었거나 정정할 사항이 있을 경우 또는 기타 학생신상에 변동이 있을 경우에는 그 즉시 정정 등록을 하여야 한다. <개정 2017.04.26.>

제 3 장 학생증

제 5 조 (발급) 입학(복학, 재입학, 편입학 포함) 절차를 완료한 학생은 소정기일 내에 학생증을 발급받아야 한다.

제 6 조 (휴대)

- ① 학생증은 항상 휴대하여야 하며 본 대학교 교직원의 요구가 있을 때에는 언제나 제시하여야 한다.
- ② 학생증을 휴대하지 않은 자에게는 수강, 시험, 도서열람 또는 기타 교내시설의 이용을 불허한다.

제 7 조 (대여금지) 학생증은 타인에게 대여 또는 양도할 수 없다.

제 8 조 (재발급) 학생증을 분실하였을 때에는 재발급신청서를 제출하고 재발급 받아야 한다.

제 4 장 단체등록 및 집회 게시

제 9 조 (집회 및 결사의 승인) 교내·외를 막론하고 본 대학교의 모든 집회 및 결사는 총장의 승인을 얻어야 하며, 승인받지 아니한 학생단체는 인정되지 않는다. 여기서 학생단체라 함은 총학생회, 단과대학학생회, 학과학생회 및 동아리를 뜻한다. <개정 2013.05.02.>

제 10 조 (회원 및 총·부학생회장, 단과대학 정·부학생회장 입후보 자격)

- ① 학생단체의 회원은 등록을 필한 본 대학교의 재학생이어야 한다.
- ② 총·부학생회장의 입후보 자격은 다음 각 호와 같다.
 1. 본 대학교에서 4학기 이상 수료하고 재학중인 자. 다만, 선거 이월 시 5학기 이상 수료하고 재학 중인 자
 2. 전체학기 평점평균이 2.5 이상인 자
 3. 학칙에 의거 처벌받은 사실이 없는 자
 4. 8학기 이내 정상적으로 임기를 수행할 수 있는 자

③ 단과대학 정·부학생회장의 입후보 자격은 다음 각 호와 같다.

1. 본 대학교에서 4학기 이상 등록하고 재학중인 자. 다만, 선거 이월 시 5학기 이상 등록하고 재학중인 자
2. 전체학기 평점평균이 2.5 이상인 자
3. 학칙에 의거 처벌받은 사실이 없는 자
4. 8학기 이내 정상적으로 임기를 수행할 수 있는 자

제 11 조 (등록)

- ① 학과학생회의 책임자는 학년초에 회칙, 연간활동계획서, 등록신청서, 임원명단 등을 첨부하여 학과장 및 소속 대학장을 경유한 후 학생경력개발처에 제출하여야 한다. <개정 2009.09.01, 2013.05.02, 2018.01.09., 2018.10.28>
- ② 동아리의 책임자는 학년초에 연간활동계획서, 등록신청서, 회원명단 및 회칙 등을 첨부하여 지도교수를 경유한 후 학생경력개발처에 제출하여야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.28>

제 12 조 (승인 및 보고사항)

- ① 다음 각 호의 사항에 있어서는 학생경력개발처에 보고 또는 승인을 얻어야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.28>
 1. 교내·외 집회의 허가 신청
 2. 학생 또는 학생단체가 교내에 있어서의 광고, 인쇄물의 게시 및 배포, 서명운동, 여론조사, 모금, 투표, 물품판매 등의 허가신청
 3. 자치활동에 소요되는 비용의 예산서 및 결산서 공고 <개정 2018.01.09.>
 4. 교외 학생단체에 관련되는 학생의 등록신청
 5. 학생단체가 대외적 회합을 가졌을 시 그에 대한 결과
- ② 제1항의 각 호중 성질상 학생경력개발처장이 단독으로 승인할 수 없는 것은 총장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2009.09.01, 2013.05.02., 2018.10.28>

제 5 장 대 외 행 사

제 13 조 (집회참가) 학생단체가 대외행사에 참가하고자 할 때에는 참가허가원 및 행사계획서를 갖추어 학생경력개발처에 제출하여 총장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.28>

제 14 조 (참가인원) 교외견학, 실습, 답사, 학과여행 등을 실시코자 할 때에는 해당학생 다수가 참석하여야 하며 그렇지 못할 경우에는 실시할 수 없다. <개정 2013.05.02.>

제 15 조 (참가금지) 정기시험 기간 중에는 국제행사 이외의 대외행사에 참가할 수 없다.

제 16 조 (결과보고) 학생단체의 대표학생은 대외행사 결과를 지도교수를 통하여 서면으로 학생경력개발처에 보고하여야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.28>

제 6 장 예 절

제 17 조 (예절) 학생은 본 대학교의 교육목적에 충실하며, 학생 상호간은 물론 윗사람에게 공손하며 학생으로서 올바른 품성을 갖추어야 한다.

제 18 조 (태도) 학생은 교내·외를 막론하고 일상생활을 통하여 본 대학교의 교육이념에 입각하여 타의 모범이 되어야 한다.

제 7 장 학생생활지도

[개정 2013.05.02][종전 제8장에서 이동 2013.05.02.]

제 19 조 (취·부업 지원) 학자금 조달에 곤란을 받고 있는 불우한 학생을 위하여 학생들이 할 수 있는 각종 취·부업을 알선한다.

[종전 제21조에서 이동 2013.05.02.]

제 20 조 (신입생지도) 신입생의 오리엔테이션은 교무처, 학생경력개발처 공동주관으로 진행하며, 학생들로 하여금 본 대학교의 교육이념과 정체성을 이해시키고 대학생활의 적응을 돕는데 목적을 둔다.
<개정 2009.09.01., 2018.10.28>

[종전 제22조에서 이동 2013.05.02.]

부 칙

이 준칙은 1980년 5월 30일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1984년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1986년 1월 27일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① 이 준칙은 1994년 10월 1일부터 시행한다.

② 준칙 제11조 2항 2호에 대하여 준칙의 시행일에도 불구하고 '95학년도 총·부학생회장, 단과대학 정·부학생회장의 입후보 자격을 전체학기 평점평균이 2.5 이상인 자로 한다.

부 칙

이 준칙은 1996년 2월 28일부터 시행한다. 다만, 교명변경과 관련된 사항은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1998년 11월 11일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 1999년 4월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 2006년 7월 22일부터 시행한다.

부 칙

이 준칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2009.09.01.][개정 2013.05.02]

부 칙

이 준칙은 2013년 5월 2일부터 시행한다.

[본부칙신설 2013.05.02.]

부 칙

이 준칙은 2017년 4월 26일부터 시행한다.

[본부칙신설 2017.04.26.]

부 칙

이 준칙은 2018년 1월 9일부터 시행한다.

[본부칙신설 2018.01.09.]

부 칙

이 준칙은 2018년 10월 30일부터 시행한다.

[본부칙신설 2018.10.28]

6. 학생준칙 시행세칙

<제정 1981.05.30.>, <10차 개정 2018.10.30.>

제 1 조 (목적) 본 시행세칙은 「학생준칙」에 규정되지 아니한 세부사항을 규정함으로써 그 시행에 정확을 기하고 학생지도 및 행정의 능률을 도모함을 목적으로 한다.

제 2 조 (학생증 발급) 입학절차를 완료한 학생은 소정기일 내에 학생증을 발급받아야 하며 사진은 증명판으로 3개월 이내에 촬영한 것이어야 한다.

제 3 조 (학생증 반납) 학생증은 졸업, 퇴학, 제적, 휴학, 전부(과) 및 유효기간이 경과하였을 때는 즉시 학생경력개발처에 반납하여야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

제 4 조 (학생증 재발급) 학생증을 분실하였거나 기재사항의 변동이 있을 경우에는 소정절차를 거쳐 재발급 받아야 한다.

제 5 조 (학생단체의 범위 및 구성원) 본 대학교 학생단체의 범위는 학술연구 및 친목단체에 한하며 그 구성원은 본 대학교 학생에 한한다.

제 6 조 (집회승인의 절차)

① 학생단체가 집회허가를 받고자 할 때에는 집회원서에 대표학생이 서명하고 집회예정일 5일전까지 학생경력개발처에 제출, 승인을 얻어야 한다. 단, 학부(과)학생회는 학부(과)장 및 소속대학장을, 단과대학학생회는 소속대학장을 경유한 후 학생경력개발처에 제출하여야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

② 교내에서 일반을 대상으로 집회를 하고자 할 때에도 전항의 절차를 밟아야 한다. 일반을 대상으로 하는 집회라 함은 외래인을 대상으로 하는 집회를 말한다.

제 7 조 (학생단체의 활동 제한) 학생단체의 집회행위가 설치 목적에 위배되고 교내의 질서를 문란케 할 우려가 있을 때에는 이를 금지한다.

제 8 조 (집회장 사용승인) 집회시에는 집회장소의 사용 가능 여부를 사전에 확인하고 반드시 장소를 관리하는 해당 부서의 승인을 얻어야 한다.

제 9 조 (게시물의 사전승인) 교내에서 학생이 개인 또는 단체 명의로 광고, 게시물 등을 붙일 때에는 사전에 그 원안을 학생경력개발처에 제시하여 검인을 받고 게시장소와 시간을 지정받아야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

제 10 조 (게시물의 규격) 게시용지의 규격은 4절지를 원칙으로 하되 학생경력개발처가 인정할 때에는 2절지 크기까지 할 수 있다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

제 11 조 (게시물의 수량제한) 교내 게시는 본교 게시물이일 경우 4절지는 4장, 2절지는 2장을 게시하여야 하며 타 기관 게시물이일 경우 4절지를 원칙으로 하되 3장 이내로 제한한다.

제 12 조 (인쇄물의 사전승인) 교내에서 학생이 인쇄물을 배포하고자 할 때에는 그 인쇄물의 원본과 소정양식에 배포목적, 일시, 장소, 대상 등을 기재하여 학생경력개발처의 승인을 얻어야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

제 13 조 (학생단체의 활동기간 제한) 각 학생단체는 정기시험 기간 중에는 활동할 수 없다.

제 14 조 (집회시간 제한) 교내집회 활동은 일몰시간 이전까지로 한다. 단, 이를 이행치 못할 경우에는 학생경력개발처의 사전승인을 얻어야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.30>

제 15 조 (외부인사 초청) 학생단체 집회시 외부인사를 교내에 초청하고자 할 때에는 집회허가원에 그 사실을 상세히 기재하여야 한다.

제 16 조 (집회의 주제내용 및 교재내용의 사전승인) 학생단체 집회시 교재 연구나 토론회를 개최하고자 할 때에는 집회허가원과 함께 교재와 토론 내용을 제출하여야 한다.

제 17 조 (지도교수의 지도·감독) 모든 학생단체의 집회는 지도교수의 지도·감독하에 실시하여야 한다.

제 18 조 (학생단체의 해산) 학칙에 위배되거나 활동이 미약한 단체는 학생지도위원회의 심의·결정에 따라 해산시킬 수 있다.

부 칙

- ① 이 시행세칙에 규정되지 않은 사항은 학생회 지도교수위원회의 결의에 따른다.
- ② 이 시행세칙은 1981년 5월 30일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1984년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1986년 1월 27일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① 이 시행세칙에 규정되지 않은 사항은 총장이 따로 정한다.
- ② 이 시행세칙은 1994년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1996년 2월 28일부터 시행한다. 다만, 교명변경과 관련된 사항은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1998년 11월 11일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 1999년 4월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2009.09.01.]

부 칙

이 규정은 2018년 10월 30일부터 시행한다.

[본부칙신설 2018.10.30]

7. 동아리 등록 규정

<제정 1982.09.20.>, <9차 개정 2018.10.30.>

제 1 조 (목적) 이 규정은 상명대학교 동아리등록에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (등록요건)

- ① 동아리등록에는 다음 각 호의 요건을 구비하여야 한다.
 1. 설립목적이 학칙 제13장 및 총학생회 설치목적에 위배되지 않아야 한다.
 2. 활동범위는 전교생을 대상으로 한다.
 3. 해당 동아리의 설립목적 및 이념에 찬동하는 20명 이상의 학생회원을 확보하여야 한다. 단, 신규 동아리는 30명 이상으로 한다.
 4. 3호의 회원구성은 5개 학부(과) 이상의 학생회원으로 하고 1개 학부(과) 2명 이상의 회원을 확보하여야 한다.
 5. 활동범위가 특수한 동아리 및 특별한 경우에는 3, 4호에 제한받지 않을 수도 있다.
- ② 제1항을 모두 갖춘 동아리는 연간활동계획서, 회원명단, 회칙을 첨부하여 학년초에 학생경력개발처에 제출하여야 한다. <개정 2009.09.01., 2018.10.28>

제 3 조 (등록승인) 제2조에 의하여 등록신청을 마친 동아리는 총장의 승인을 받아야만 활동할 수 있다.

부 칙

이 규정은 1982년 9월 20일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1986년 1월 27일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1994년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1998년 11월 11일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1999년 4월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2009.09.01.]

부 칙

이 규정은 2018년 10월 30일부터 시행한다.

[본부칙신설 2018.10.28]

8. 장학금 지급 규정

<제정 1979.09.01.>, <28차 개정 2018.10.30.>

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 이 규정은 상명대학교(이하 "본 대학교"라 한다) 학칙 제67조에 의거 본 대학교의 교육 목적이 실현될 수 있도록 장학금을 지급함에 있어 공정하고 효율적인 운용을 기하기 위한 사항을 규정하는 데에 그 목적이 있다. <개정 2010.06.04.>

제 2 조 (적용범위)

- ① 본 대학교의 장학생 선정 및 장학금 지급에 관하여는 법령 또는 교외장학기관(개인 포함)에서 따로 정한 바를 제외하고는 본 규정을 적용한다. <개정 2010.06.04.>
- ② 본 규정에 명시되지 아니한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. <개정 2010.06.04.>

제 3 조 (사무관장) 장학금 지급에 관한 사무는 학생경력개발처장이 관장한다. <개정 2009.09.01, 2010.06.04., 2018.10.28>

제 4 조 (심의) 장학금 지급에 관한 주요 사항은 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장이 정한다. <개정 2010.06.04.>

제 2 장 장학금의 종류와 지급

제 5 조 (교내장학금) 교내장학금의 종류와 지급 기준은 다음과 같다. 장학금을 받을 수 있는 자는 품행이 단정한 자로서 다음 각 호의 1에 해당되어야 하며, 종류에 따라서는 지도교수 또는 관장 부서의 추천을 거쳐 총장이 결정한다. <개정 2010.06.04.>

1. 상명장학금 : 본 대학교가 정한 기준에 의하여 신입학 성적이 우수한 자에게 지급한다. <개정 2013.05.15.>
2. 성적우수장학금 : 학년별 학과(전공)의 학생 중 성적이 우수한 자를 선발하여 지급한다. <개정 2010.06.04., 2013.05.15>
3. 면학장학금 : 학업성적이 양호하고 경제 사정이 곤란한 자에게 지급한다.
4. 디딤돌장학금 : 품행이 방정하고 경제사정이 곤란한 자에게 지급한다. <신설 2012.02.04.>
5. 근로장학금 : 교내 기관 및 각 부서에서 근로를 하는 자에게 지급한다. <개정 2010.06.04.>
6. 리더십(학생간부)장학금 : 학업성적이 양호하고 학생자치활동기구 또는 부속기관 등에서 활동하는 자 중 그 자격이 인정된 자에게 지급한다. <개정 2012.02.04., 2013.05.15>
7. 체육특기장학금 : 체육특기자로 특별전형되어 입학한 자 중 해당 부서장이 추천한 자에게 지급한다. <개정 2010.06.04.>
8. 국가보훈장학금 : 국가보훈장학금 지급 자격이 인정된 자에게 지급한다. <개정 2010.06.04.>
9. 형제·자매장학금 : 본 대학교에 재적 중인 형제·자매학생의 경우 재학생 모두에게 지급하며, 형제·자매 중 대학원생이 있는 경우 동시 재학 중에 한하여 지급한다. <개정 2010.06.04.>
10. 복지장학금 : 학교법인 상명학원이 임용한 본 대학교 교(임)직원(법인, 각급 부속학교 포함)의 직계가족에게 지급하되, 재직 중 사망 및 이에 준한 사고로 퇴직한 자 또는 20년 이상 근속하고 정년(명예)퇴직한 자의 경우 당시 재적 중인 직계가족에게는 수업연한까지 지급한다. 다만, 위의 조건 외에도 총장이 인정하는 경우에는 예외로 지급할 수 있다. <개정 2010.06.04, 2013.12.27., 2015.03.01>

11. 삭제 <2017.11.07.>
12. 공로장학금 : 국가·사회 및 학교 발전에 공로가 있는 자로서 장학금 지급이 필요하다고 인정되는 자에게 지급한다.
13. 특별장학금 : 특별히 장학금을 지급할 대상이 있을 때 해당 부서의 추천으로 지급한다. <개정 2010.06.04.>
14. 외국인장학금 : 본 대학교의 입학조건에 의해 선발된 외국인에게 지급한다. <개정 2010.06.04.>
15. 나눔장학금 : 국민기초생활수급자, 장애가족에게 지급한다.
16. 사회봉사장학금 : 사회봉사 활동 실적이 우수한 자에게 지급한다.
17. 향상장학금 : 성적이 일정 기준 이상 향상된 자에게 지급한다.
18. 동문자녀장학금 : 본 대학교를 졸업한 동문의 자녀에게 지급한다.
19. 해외봉사장학금 : 교내·외 해외봉사단에 선발되어 해외봉사에 참여하는 자에게 지급한다. <신설 2013.05.15, 개정 2016.03.01.>
20. 글로벌장학금 : 대학에서 시행하는 해외탐방 프로그램(해외어학연수, 해외연수, 해외인턴십, 해외교환학생, 해외복수학위 등)에 선발된 자에게 지급한다. <신설 2016.03.01.>
21. 기타 학생지도위원회에서 지급이 필요하다고 인정되는 자에게 지급한다. <신설 2010.06.04.>

제 6 조 (교외장학금)

- ① 외부 기관에서 지급하는 장학금은 본 「장학금 지급 규정」에 따르나 장학금 지급 내용 등이 지정되어 있는 경우에는 그에 따른다. <개정 2010.06.04., 2012.02.04>
- ② 교외장학금 지급자가 해당 대학, 학과(전공) 및 인원을 지정하여 추천을 의뢰했을 때는 해당 학과장(전공주임교수) 및 학장의 추천을 받아 결정한다. <개정 2013.05.15.>
- ③ 해당 대학 및 학과(전공)가 지정되지 않았을 경우에는 대학 및 학과(전공)별 선발 순위에 따라 배정한다. <개정 2012.02.04., 2013.05.15>
- ④ 교외장학금 지급자가 수혜자를 지명하여 추천을 의뢰할 경우에는 특별한 결격사유가 없는 한 그에 따른다.
- ⑤ 교외장학금 지급기관에서 등록금 초과수혜를 인정한 경우에는 그에 따른다. <신설 2012.02.04, 개정 2013.05.15.>
[제목개정 2010.06.04.][제목개정 2012.02.04]

제 7 조 (우선순위) 학업성적이 우수한 자에게 지급하는 장학금 대상자가 2인 이상인 경우에는 다음 각 호의 순위에 따라 대상자를 선정한다. <개정 2010.06.04.>

1. 총점이 높은 자
2. 전공학점의 평점평균이 높은 자
3. 기 취득학점의 평점평균이 높은 자
4. 해당 학기 취득학점이 높은 자 <개정 2010.06.04.>
5. 경제 사정이 곤란한 자

[종전 제8조에서 이동 2010.06.04.]

제 8 조 (지급제한)

- ① 장학금의 총액이 등록금을 초과하지 않는 것을 원칙으로 한다. 다만, 다음 각 호의 경우는 예외로 한다. <개정 2010.06.04., 2012.02.04>
 1. 근로장학금, 사회봉사장학금, 리더십(학생간부)장학금, 해외봉사장학금 <신설 2010.06.04, 개정 2012.02.04, 2013.05.15., 2016.03.01>
 2. 기타 학생지도위원회에서 필요하다고 인정하는 경우 <신설 2010.06.04, 개정 2012.02.04.>
- ② 성적으로 선발하는 장학금의 중복수혜 대상자가 되었을 경우에는 학생에게 유리한 장학금을 지급한다. <개정 2010.06.04., 2013.05.15>
[제목개정 2010.06.04.][종전 제9조에서 이동 2010.06.04.]

제 9 조 (자격의 제한)

- ① 다음 각 호 1에 해당되는 자는 원칙적으로 한 학기를 경과하지 않고는 장학금을 수혜할 수 없다.
1. 복학생 : 성적우수장학금, 면학장학금, 사회봉사장학금, 향상장학금 <개정 2010.06.04.>
 2. 재입학 및 편입학생 : 상명장학금, 성적우수장학금, 면학장학금, 근로장학금, 사회봉사장학금, 향상장학금 <개정 2010.06.04., 2013.05.15>
 3. 학칙 및 학생준칙에 따라 징계 처벌을 받은 자 <개정 2010.06.04., 2012.02.04>
 4. 기타 학생지도위원회에서 자격을 제한한 자

② 다음 각 호의 1에 해당되는 자는 장학금 수혜 대상에서 제외된다.

1. 8학기 이상 이수한 자
2. 직전학기 학사경고를 받은 자 <신설 2017.11.07.>
3. 기타 장학금 지급의 목적을 달성할 가망이 없다고 인정되는 자

[종전 제10조에서 이동 2010.06.04.]

제 10 조 (장학금 지급 중지 및 취소) 장학금 수혜 대상자로서 다음 각 호 1에 해당되었을 때는 장학금 지급을 중지하거나 취소할 수 있다. 다만, 제1호 해당자 중 등록을 필한 자는 예외로 한다. <개정 2010.06.04.>

1. 휴학자 <개정 2010.06.04.>
2. 제적 또는 자퇴자 <개정 2010.06.04.>
3. 학칙 및 학생준칙에 따라 징계 처벌을 받은 자 <개정 2010.06.04., 2012.02.04>

[종전 제11조에서 이동 2010.06.04.]

제 11 조 (수혜기간) 장학금의 수혜 기간은 별도의 규정이 없는 한, 한 학기 단위로 함을 원칙으로 한다.

[종전 제12조에서 이동 2010.06.04.]

제 12 조 (성적기준)

- ① 장학생 선발에 따르는 성적의 기준은 직전 학기의 것에 의한다.
- ② 학업 성적 우수자에게 지급하는 장학금은 직전 학기 취득 학점이 15학점(4학년 9학점) 이상인 자에 한한다. <개정 2010.06.04., 2016.03.01>
- ③ 제2항 이외의 장학금은 직전학기 취득학점이 「학사에 관한 규정」 제16조 제3항에 의한 최소 신청 학점 이상 취득자(평점평균 2.0 미만 제외)에 한하여 지급한다. 다만, 직전학기 성적은 근로장학금, 체육특기장학금, 국가보훈장학금, 복지장학금, 공로장학금, 특별장학금, 나눔장학금의 경우 예외로 한다. <개정 2010.06.04, 2012.02.04, 2013.05.15., 2017.11.07>

[종전 제13조에서 이동 2010.06.04.]

제 13 조 (지급방법)

- ① 학생경력개발처는 확정된 장학생의 장학금을 지급 시기에 따라 등록금고지서에 학비감면으로 처리하거나 계좌입금 등에 의한 방법으로 해당 학생에게 지급한다. <개정 2009.09.01, 2010.06.04., 2018.10.28>
- ② 교외장학금의 경우에는 장학금 지급기관 또는 기탁자가 정하는 방법에 따라 지급한다. <신설 2010.06.04.>

[종전 제14조에서 이동 2010.06.04.]

제 14 조 (자격상실) 장학생으로 선정된 학생이 정해진 등록 기간에 등록을 하지 아니한 경우에는 장학금 수혜 자격을 상실한다. 다만, 미등록 입대휴학자는 그 자격을 유지하되 장학생 선정 당시의 장학금 지급액과 동일 금액을 복학 시 지급한다. <개정 2010.06.04.>

[종전 제15조에서 이동 2010.06.04.]

제 15 조 (운영세칙) 본 규정에 규정되지 아니한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

[종전 제16조에서 이동 2010.06.04.]

부 칙

이 규정은 1979년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1981년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1983년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1984년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1986년 2월 27일부터 시행한다.

부 칙

① 이 규정은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

② 이 규정 시행일 당시 이미 추천 선정된 장학생에 대하여는 이 규정에 따라 추천 선정된 것으로 본다.

[개정 2012.02.04.]

부 칙

① 이 규정은 1987년 7월 1일부터 시행한다.

② 이 규정 시행일 당시 추천 선정된 장학생에 대하여는 이 규정에 따라 추천 선정된 것으로 본다.

[개정 2012.02.04.]

부 칙

이 규정은 1990년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① 이 규정은 1991년 10월 21일부터 시행한다.

② 이 규정 시행일 당시 이미 추천 선정된 장학생에 대하여는 이 규정에 따라 추천 선정된 것으로 본다.

[개정 2012.02.04.]

부 칙

① 이 규정은 1993년 3월 24일부터 시행한다.

② 이 규정 시행에 따라 폐지된 교원자녀장학금은 1992년도 이전 입학자에 한하여는 유효한 것으로 한다.

③ 이 규정 시행일 당시 이미 추천 선정된 장학생에 대하여는 이 규정에 따라 추천 선정된 것으로 본다.

[개정 2012.02.04.]

부 칙

이 규정은 1994년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① 이 규정은 1994년 11월 15일부터 시행한다.
- ② 제10조 제2항은 1995학년도 장학생부터 적용한다.

부 칙

이 규정은 1996년 2월 28일부터 시행한다. 다만, 교명변경과 관련된 사항은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1998년 3월 18일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 1998년 11월 12일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 규정은 2000년 2월 10일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 규정 제5조 제7항 및 제12조 제2항에 관한 사항은 1999학년도 2학기부터 적용한다.

부 칙

이 규정은 2000년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① 이 규정은 2002학년도 제1학기 장학생부터 적용한다.
- ② 이 규정 시행일 당시 이미 추천 선정된 장학생에 대하여는 이 규정에 따라 추천 선정된 것으로 본다.

[개정 2012.02.04.]

부 칙

이 규정은 2006학년도 제2학기 장학생부터 적용한다.

부 칙

이 규정은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2009.09.01.]

부 칙

이 규정은 2010년 6월 4일부터 시행한다.

[본부칙신설 2010.06.04.]

부 칙

이 규정은 2012년 2월 4일부터 시행한다.
[본부칙신설 2012.02.04.]

부 칙
이 규정은 2013년 5월 15일부터 시행한다.
[본부칙신설 2013.05.15.]

부 칙
이 규정은 2013년 12월 27일부터 시행한다.
[본부칙신설 2013.12.27.]

부 칙
이 규정은 2015년 3월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2015.03.01.]

부 칙
① (시행일) 이 규정은 2016년 3월 1일부터 시행한다.
② (성적기준에 따른 경과조치) 제1항의 시행일에도 불구하고 제12조 제2항은 2016학년도 1학기 성적부터 적용한다.
[본부칙신설 2016.03.01.]

부 칙
① (시행일) 이 규정은 2017년 11월 7일부터 시행한다.
② 제1항의 시행일에도 불구하고 제5조의 국가고시장학금은 2017학년도 2학기까지 자격을 취득한 자에 한하여 지급하며, 2018학년도 1학기부터 폐지한다.
[본부칙신설 2017.11.07.]

부 칙
이 규정은 2018년 10월 30일부터 시행한다.
[본부칙신설 2018.10.28]

9. 학생상벌 규정

<제정 2013.05.02.>, <1차 개정 2018.10.30.>

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 이 규정은 상명대학교 학칙에 의거하여 학생의 포상과 징계에 관한 절차와 그 밖에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조 (포상과 징계의 발의) 포상과 징계는 학생경력개발처장이 학생지도위원회(이하 "위원회"라 한다)에 발의하며, 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. <개정 2018.10.28.>

제 2 장 포 상

제 3 조 (포상의 대상) 다음 각 호에 해당하는 학생은 정해진 절차를 거쳐 포상할 수 있다.

1. 학교 또는 사회발전에 공적이 있는 자
2. 모범적 선행을 하거나 재능을 발휘하여 학교의 명예를 드높인 자
3. 품행이 단정하고 학업성적이 탁월한 자
4. 학생자치활동에 공로가 있는 자
5. 그 밖의 이에 준하는 공적이 있다고 인정되어 추천을 받은 자

제 4 조 (포상의 절차) 제3조의 포상대상자에 대하여 학생경력개발처장은 다음 각 호의 서류를 갖추어 위원회에 상정하고, 위원회의 심의를 거쳐 총장이 포상한다. <개정 2018.10.28.>

1. 공적조서 1부
2. 소속 학과(전공)의 학과장(주임교수) 추천서 1부
3. 발의자 추천서 1부

제 3 장 징 계

제 5 조 (징계의 대상) 다음 각 호에 해당하는 학생은 정해진 절차를 거쳐 징계한다.

1. 동맹휴학을 선동하거나 이를 강행한 자
2. 교내에 불순한 의도로 파벌을 조성한 자
3. 교내·외에서 학교의 명예를 훼손한 자
4. 수업·연구 등 학교 기본 기능 수행을 고의로 방해한 자
5. 학교기물(시설물)을 고의로 파손, 절도, 무단점거 또는 훼손한 자
6. 교직원에게 불순한 언행이나 폭력을 행사하여 명예를 훼손한 자
7. 폭행으로 타인에게 피해를 가한 자
8. 성희롱·성폭력 행위로 타인에게 정신적, 육체적인 피해를 가한 자
9. 시험 중 부정행위를 한 자(「학사에 관한 규정」 적용)
10. 「학생준칙」의 제 규정을 이행하지 않은 자
11. 기타 학생신분에 어긋나는 행동을 한 자

제 6 조 (징계의 절차) 제5조의 징계대상자에 대하여 학생경력개발처장은 다음 각 호의 서류를 갖추어 위원회에 상정하고, 위원회의 심의를 거쳐 총장이 징계한다. <개정 2018.10.28.>

1. 경위서 1부
2. 본인 진술서 1부(본인이 거부 시 생략할 수 있음)
3. 발의자 의견서 1부

제 7 조 (징계의 구분)

- ① 징계는 경고, 근신, 유기정학, 무기정학, 제적으로 구분하며, 근신은 2주 이내, 유기정학은 4주 이내로 함을 원칙으로 한다.
- ② 위원회는 징계와 더불어 공개사과, 재교육, 사회봉사 등의 조치를 병과 할 수 있다.

제 4 장 심의절차 및 지도

제 8 조 (심의절차)

- ① 포상과 징계에 관한 위원회의 심의는 다음 각 호의 절차에 따른다.
 1. 포상대상자 : 제3조의 요건을 갖춘 학생을 포상하고자 하는 경우에는 제4조의 구비서류를 위원회에 제출하여 심의한 후 총장의 승인을 받아 포상한다.
 2. 징계대상자 : 제5조의 사유로 징계를 하고자 하는 경우 심의절차는 다음과 같다.
 - 가. 학생경력개발처장은 제6조의 서류를 갖추어 징계를 발의한다. <개정 2018.10.28.>
 - 나. 징계발의의 사유가 인정될 경우 학생경력개발처장은 요청일로부터 7일 이내에 위원회를 소집한다. <개정 2018.10.28.>
 - 다. 위원회는 해당 학생의 출석을 요청하여 변론의 기회를 제공하여야 한다. 다만, 학생이 거부할 경우 생략할 수 있다.
 - 라. 제적의 징계가 요청될 경우 해당학생의 소속 학과(전공) 교수들이 참석하여야 한다.
 3. 학생경력개발처장은 위원회의 회의록을 첨부하여 총장에게 포상 또는 징계를 건의한다. <개정 2018.10.28.>
- ② 위원회는 징계를 심의함에 있어 징계대상자의 포상기록, 학업성적, 품행, 공적, 그 밖의 사항을 참작할 수 있다.

제 9 조 (지도 및 권리의 정지) 위원회의 심의 결과에 의해 징계처분을 받은 학생은 다음 각 호에 의한 지도를 받거나 권리가 정지된다.

1. 근신 이상 징계 내용의 학적부 기록여부는 위원회의 심의 결과에 따른다.
2. 제적 이외의 징계처분을 받을 경우 징계기간 중 징계요청 기관의 특별지도를 받아야 하며, 그 지도결과는 위원회에 제출하여 총장에게 보고한다.
3. 근신처분을 받았을 경우 징계기간 중 수업 이외의 학생활동 참여가 금지된다.
4. 정학처분을 받았을 경우 징계기간 중 학생의 권리가 정지된다.
5. 징계처분을 받은 학생이 징계기간 중 다시 학칙 및 제 규정을 위반하여 징계사유가 발생할 경우 위원회의 심의를 거쳐 징계처분을 가중할 수 있다.

제 10 조 (징계해제)

- ① 징계요청 기관은 징계처분과 관련된 지도결과 보고서와 징계해제에 대한 의견서를 학생경력개발처장에게 제출하여 징계해제를 요청할 수 있다. <개정 2018.10.28.>
- ② 징계해제를 요청받은 학생경력개발처장은 위원회의 심의를 통해 심의결과를 총장에게 제출하고 승인 후 징계를 해제할 수 있다. <개정 2018.10.28.>

제 11 조 (통보) 포상은 공개하되 제적 이외의 징계는 비공개로 함을 원칙으로 한다. 다만, 학생경력개발처장은 징계 사실을 서면으로 관계 부서와 학부모 및 본인에게 지체 없이 통보하여야 한다. <개정 2018.10.28.>

제 5 장 재심절차

제 12 조 (재심청구) 징계대상 학생 또는 징계요청을 발의한 자가 징계에 관한 의결이 부당하다고 판단하는 경우에는 징계의결을 통보받은 날로부터 7일 이내에 위원회에 재심을 청구할 수 있다.

제 13 조 (출석통지)

- ① 위원회는 재심을 청구한 자와 재심의결이 필요하다고 판단하는 자를 출석시켜 의견을 청취할 수 있다.
- ② 출석을 요청받은 자가 정당한 사유 없이 위원회에 출석하지 않을 경우 위원회는 재심 청구를 기각할 수 있다.

제 14 조 (재심의결)

- ① 위원회는 재심청구를 접수한 날로부터 15일 이내에 재심에 관한 의결을 하여야 한다. 다만, 부득이한 사유가 발생한 경우 해당자 통보 후 의결 기간을 연장할 수 있다.
- ② 학생경력개발처장은 재심 의결 후 위원회 전원의 확인을 거친 후 총장에게 보고하여야 한다. <개정 2018.10.28.>
- ③ 학생경력개발처장은 재심결과를 지체 없이 재심청구자에게 통보하여야 한다. <개정 2018.10.28.>

부 칙

이 규정은 2013년 5월 2일부터 시행한다.

부 칙

이 규정은 2018년 10월 30일부터 시행한다.

[본부칙신설 2018.10.28]

10. 총학생회 선거 시행세칙

제1절 총 칙

이 규정은 상명대학교 총학생회 회칙 제57조에 의거하여 각 선거별로 필요한 사항을 규정하고 학생자치활동의 발전에 기여함을 목적으로 한다.

제 2 절 총·부학생회장 및 단대 학생회장·부회장 선거

제 1 장 선거권, 피선거권

제 1 조 (선거권)

- ① 총·부학생회장의 선거권은 본 대학교 재학생으로서 해당 학기의 등록을 필한 자에게 있다.
- ② 단대 학생회장·부회장 선거권은 위①의 해당자로서 당해 대학의 회원에게 있다.

제 2 조 (피선거권)

- ① 중앙선거관리위원회 위원과 각 단대 학생회장 및 부회장 입후보자, 차기 학부(과)학생회장은 총·부 학생회장 피선거권이 없다.
- ② 단대선거관리위원회 위원과 총·부학생회장 입후보자, 차기 학부(과)학생회장은 단대 학생회장 및 부 회장 피선거권이 없다.
- ③ 선거시행 당해 단대 학생회 임원이 입후보할 때에는 단대선거관리위원회 위원에서 제외된다.

제 2 장 중앙선거관리위원회

제 3 조 (구성)

- ① 중앙선거관리위원회(이하 "중앙선관위"라 한다)는 당해년도 대의원회 상임위원으로 한다.
- ② 중앙선관위 위원장, 부위원장은 당해년도 대의원회 의장, 부의장이 된다.
- ③ 기타 중앙선관위 위원을 보충할 필요가 있을 시는 위원장 권한으로 대의원 중에서 대학별 각 1명 씩을 선출하여 할 수 있다.
- ④ 중앙선관위는 그 역할이 끝났을 때 자동적으로 해체된다.
- ⑤ 중앙선관위는 단대선거관리위원회와 공동선거관리위원회를 구성할 수 있다.

제 4 조 (위원장의 임무) 중앙선관위 위원장은 총·부학생회장 선거에 관한 제반사항을 총괄한다.

제 5 조 (기능)

- ① 중앙선관위는 총·부학생회장 선거에 관한 제반사항을 주관하고 공정하게 선거를 관리하여야 한다.
- ② 중앙선관위는 당해 총·부학생회장 선거의 이의신청에 관한 사항을 주관한다.

제 6 조 (개회 및 의결) 중앙선관위는 재적위원 과반수의 출석으로 개회하고 출석위원 2/3이상의 찬성으로 의결하며, 본 규정 중 제33조, 제35조의 결정은 재적위원 2/3이상의 찬성으로 결정하고, 동수인 경우에는 위원장이 정한다.

제 3 장 단대선거관리위원회

제 7 조 (구성)

- ① 단대 선거관리위원회(이하 "단대선관위"라 한다)는 당해년도 단대학생회 임원으로 구성한다. 단, 선

거관리의 제반사항은 중앙선관위의 관리·감독을 받는다.

- ② 단대선관위 위원장, 부위원장은 당해년도 단대 학생회장 및 부회장으로 한다.
- ③ 단대선관위는 그 역할이 끝났을 때 자동적으로 해체된다.

제 8 조 (위원장의 임무) 단대선관위 위원장은 단대 학생회장 및 부회장 선거에 관한 제반사항을 관리한다.

제 9 조 (기능)

- ① 단대선관위는 단대 학생회장 및 부회장 선거에 관한 제반사항을 주관하고 공정하게 선거를 관리하여야 한다.
- ② 단대선관위는 당해 단대 학생회장 및 부회장 선거의 이의신청에 관한 사항을 주관한다.

제 10 조 (개회 및 의결) 단대 선관위는 재적위원 과반수의 출석으로 개회하고 출석위원 2/3이상의 찬성으로 의결하며, 단대 학생회장 및 부회장 선거에 관련된 규정 중 제33조, 제35조의 결정은 재적위원 2/3이상의 찬성으로 결정하고 가·부 동수인 경우에는 위원장이 정한다.

제 4 장 선거일공고 및 선거인명부 작성

제 11 조 (선거일 공고)

- ① 중앙선관위와 단대선관위는 총·부학생회장 및 단대 학생회장·부회장 선거일정을 투표일 30일 이전에 확정 공고한다.
- ② 총·부학생회장 및 단대 학생회장·부회장 선거 투표는 매년 11월중 동시에 실시한다. 단, 재선거의 경우 당해연도 3월중에 실시한다.

제 12 조 (선거인명부 작성)

- ① 중앙선관위 및 단대선관위는 해당 선거인명부를 투표일 2일전에 작성 보관하여야 한다.
- ② 선거인명부에는 학번, 성명, 성별, 생년월일, 투표자 및 선관위 확인을 표기한다.

제 5 장 선거비용

제 13 조 (비용부담) 본 절의 선거관리에 소요되는 경비는 학생회비에서 이를 부담한다.

제 14 조 (비용책정)

- ① 본 절의 선거관리에 소요되는 경비의 책정은 중앙선관위에서 정하여 학생지도위원회 승인 후 책정한다.
- ② 단대 학생회장 및 부회장 선거비용은 각 단대 회원수에 비례하여 책정하는 것을 원칙으로 한다.
- ③ 비용책정후 입후보자의 증감에 따라 중앙선관위에서 조정할 수 있다.

제 15 조 (비용집행) 총·부학생회장 선거관리에 소요되는 경비는 중앙선관위가, 단대학생회장 및 부회장 선거관리에 소요되는 경비는 당해 단대선관위가 각각 집행한다.

제 6 장 입후보자 등록 및 선거운동

제 16 조 (등록) 총·부학생회장과 단대 학생회장 및 부회장에 입후보하고자 하는 자는 다음의 서류를 갖추어서 입후보자 등록기간동안 당해 선관위에 제출하여야 한다.

1. 입후보 등록원(소정양식) 1부
2. 재학증명서 각 1부
3. 전학년 성적증명서 각 1부
4. 각서(소정양식) 1부

5. 본 회 회원의 추천서(소정양식) 1부
6. 선거공약 및 상징문 1부.
7. 입후보자 소견문 1부(한 조에 1부, A4용지 2장 내외)
8. 명함판 사진 각 1매
9. 참관인 명단(총·부학생회장은 8명, 단과대학생회장 및 부회장은 2명) 1부

제 17 조 (입후보자의 자격요건)

① 총·부학생회장 입후보 자격요건은 다음과 같다.

1. 4학기 이상 수료하고 8학기 이상 등록하지 않은 재학생(단, 재선거 시에는 5학기 이상 수료하고, 8학기 이상 등록하지 않은 재학생)
2. 전체학기 성적 평균평점이 2.5이상인 자
3. 회원 100인 이상의 추천을 받은 자
4. 징계를 받은 사실이 없는 자
5. 대의원회 상임위원은 그 직을 사퇴한 지 3개월이 경과한 자
6. 본 절 제1장 제2조의 피선거권이 있는 자

② 단대 학생회장 및 부회장 입후보 자격요건은 다음과 같다.

1. 4학기 이상 등록하고 8학기 이상 등록하지 않은 재학생(단, 재선거 시에는 4학기 이상 수료하고 8학기 이상 등록하지 않은 재학생으로 제한)
2. 전체학기 성적 평균평점이 2.5이상인 자
3. 당해 대학 회원 30인 이상의 추천을 받은 자
4. 징계를 받은 사실이 없는 자
5. 대의원회 상임위원은 그 직을 사퇴한 지 3개월이 경과한 자
6. 본 절 제1장 제2조의 피선거권이 있는 자

제 18 조 (입후보자 등록방법) 총·부학생회장과 단대 학생회장 및 부회장에 입후보하는 자는 2인 1조가 되어 출마하여야 한다.

제 19 조 (입후보자 자격심사 및 공고) 중앙선관위와 단대선관위는 투표일 15일전까지 해당 입후보자에 대한 자격을 심사하고 학생지도위원회를 거쳐 즉시 입후보자의 명단을 공고하여야 한다.

제 20 조 (투표권자)

- ① 총·부학생회장 선거의 투표인은 본교 재학생으로서 해당 학기 등록을 필한 자로 한다.
- ② 각 단대 학생회장 및 부회장 선거 투표인은 위①에 해당하는 자로서 당해 대학의 회원인 자로 한다.

제 21 조 (선거운동) 중앙선관위와 단대선관위는 각각 다음 각 호의 사항에 따라 선거운동을 해야 한다.

1. 입후보자의 선거운동 기간은 해당 선관위에서 정한다.
2. 각 선관위는 입후보자의 소견발표회를 개최할 수 있으며 개최여부 및 일시, 장소는 선거일정에 포함하여 공고한다(총·부학생회장 입후보자 소견발표회는 2회, 단대 학생회장 및 부회장 입후보자 소견발표회는 1회를 원칙으로 한다)
3. 선거벽보 및 현수막의 내용, 규격, 부수 및 게시장소 등에 관한 사항은 각 선관위가 정한다.
4. 각 입후보자 및 선거운동원은 금품제공, 폭행 및 협박, 유언비어 유포, 불순한 언동, 타 후보의 비방, 학생품위를 손상시키는 행위, 기타 선관위가 금지하는 행위를 할 수 없다.
5. 교외에서의 선거운동은 할 수 없다.
6. 각 선관위에서 승인하지 아니한 집단적인 소견발표 행위를 할 수 없다.
7. 등록된 후보자는 중앙선관위 주재 하에 선거관련 제반 준수 사항을 확인해야 한다.

제 7 장 투·개표 및 당선인의 결정

제 22 조 (투표방법) 투표방법은 보통, 직접, 비밀, 평등선거로 하여 소정의 투표용지에 이를 기표한다.

제 23 조 (선거유효) 본 절의 선거는 투표자 2/5이상 참가시 유효하다

제 24 조 (투표시간) 본 절의 투표시간은 상오 9시부터 하오 7시까지로 하고 2일이내로 한다. 단, 기상 악화 등의 사유로 선거에 중대한 지장이 있다고 판단될 시에는 중앙선거관리위원회의 의결에 따라 투표일을 1일 연장할 수 있다.

제 25 조 (투표장소) 각 선관위는 학내 승인된 장소에 투표소를 설치하고, 선관위원과 참관인 이외에는 투표장소에 상주할 수 없다.

제 26 조 (참관인) 투·개표의 공정성을 유지하기 위하여 각 후보자가 지명하는 참관인 명단을 사전에 제출하고 투표장, 개표장, 투표함 이송과정에 참관하여야 한다.

제 27 조 (투표시 지참물)

- ① 투표시 투표권자는 학생증 등 신분을 확인할 수 있는 사진이 부착된 증명서 및 인장을 지참하여 투표장 입장시에 선거인명부와 대조 날인한다. 단, 인장의 미지참 시에는 서명으로 대체한다.
- ② 신분을 확인할 수 없는 투표권자는 투표장에 입장할 수 없으며 투표를 할 수 없다.

제 28 조 (개표) 개표는 해당 선관위원이 각 투표장에서 투표가 끝나는 즉시 지정된 개표장으로 투표함을 이송하여 봉함의 이상유무를 확인한 후 각 후보자의 참관인 입회하에 개표 집계한다.

제 29 조 (무효표) 다음 각 호에 해당하는 투표는 무효표로 한다.

1. 당해 선관위에서 제작한 소정의 투표용지를 사용하지 않은 것
2. 당해 선관위의 검인이 없는 것
3. 어느 기표란에도 O표하지 않은 것
4. 어느 기표란에 O표한 것인지 식별할 수 없는 것
5. 2개 이상의 기표란에 O한 것
6. O표하지 않고 문자 또는 다른 표식을 한 것
7. 한 기표란에 중첩된 O표와 당해 선관위에서 지정한 기표 표식을 사용하지 않은 것

제 30 조 (당선인 결정 및 당선인 임기)

- ① 당해 선관위는 제23조의 조건을 충족하는 최고 득표자를 당선인으로 하고 당선 확정 후 학생지도 위원회의 인준을 거쳐 24시간 이내에 공고한다.
- ② 득표수가 동일한 경우에는 재선거한다.
- ③ 단일후보인 경우에는 찬·반 투표에 의해 당선여부가 결정된다.
- ④ 총·부학생회장, 단대 학생회장 및 부회장 그리고 각급 임원의 임기는 매년 1월 1일부터 당해년도 12월 말일까지로 한다.

제 31 조 (재선거) 다음 경우에는 재선거를 실시하여야 한다. 단, 3항의 경우를 제외하고는 11월 선거에서 후보자로 등록한 자는 재선거에서 후보로 등록 할 수 없다.

1. 해당 선관위가 선거무효 또는 당선무효를 결정하는 경우
2. 당선인이 임기 개시전에 사퇴하거나 피선거권이 상실되는 경우
3. 득표수가 동일한 경우
4. 제23조의 조건을 충족하지 못하여 해당 선관위가 재선거를 결정하는 경우

제 32 조 (보궐선거) 다음의 경우에는 보궐선거를 실시하여야 한다. 단, 임기만료 150일 이상 남아 있을 경우이며 15일 이내에 실시한다.

1. 학생총회에서 불신임 결의안이 통과되어 확정되었을 경우
2. 대의원회에서 불신임 결의안이 통과되어 확정되었을 경우
3. 기타 총·부학생회장 및 단대 학생회장 및 부회장이 특별한 사유로 계속 직무를 수행할 수 없는 경우

4. 보궐선거로 뽑힌 후임자는 전임자의 잔여기간동안 재임한다.

제 8 장 이의신청

제 33 조 (이의신청)

- ① 선거결과에 대하여 이의가 있는 후보는 개표가 종료된 때로부터 48시간 이내에 해당 선관위에 이의신청을 할 수 있다.
- ② 이의 신청을 할 경우 후보자는 이의서 및 관계자료를 해당 선관위에 제출하여야 한다.
- ③ 이의 신청을 받은 선관위는 이의 내용을 심의·결정하여 그 결정사항을 신청자에게 통보하여야 한다.
- ④ 선관위의 결정에 이의가 있을 경우에는 이를 선거심판위원회에 제소할 수 있다.
- ⑤ 선거심판위원회는 제소된 이의 신청에 대하여 48시간 이내에 심사하고, 그 결과를 신청자에게 통보하여야 한다.
- ⑥ 선거심판위원회는 당해 학생지도위원회로 한다.

제 34 조 (당선공고) 당해 선관위는 당선자가 확정되면 24시간 이내에 공고하여야 한다.

제 9 장 벌 칙

제 35 조 (입후보자 등록 및 당선취소) 당해 선관위는 다음의 경우 입후보 등록을 취소하거나 당선 무효를 결정한다.

1. 본 절 제16조 1, 4, 5호의 서류작성을 허위로 한 자
2. 본 절 제21조 3, 4, 5, 6호를 위반한 자
3. 기타 제반규정을 위반한 자

제 36 조 (처벌) 이 규정을 위반한 입후보자에 대하여는 관계규정에 의하여 학생지도위원회가 이를 처벌할 수 있으며 그 대상자는 자격을 상실한다.

제 10 장 보 칙

제 37 조 (보칙) 이 규정에 규정되어 있지 아니한 사항은 당해 선관위가 이를 정하여 학생지도위원회 의인준을 거쳐 실시할 수 있다.

제 3 절 대의원 선임 시행세칙

제 11 장 대의원회

제 38 조 (구성) 대의원회는 각 학부(과), 학년별로 선임된 대의원으로 구성한다.

제 39 조 (자격) 대의원 입후보 자격요건은 다음과 같다.

1. 재학 중 전체학기 성적 평균평점이 2.5이상인 자를 원칙으로 한다. 단, 1학년은 성적을 적용하지 않는다.
2. 사상이 건전하고 품행이 방정한 자
3. 징계를 받은 사실이 없는 자
4. 집행부 임원, 단대 학생회 임원 및 학부(과) 학생회장은 겸임할 수 없다.

제 40 조 (선거) 대의원은 각 학부(과)의 학년별 재학생의 추천으로 선출한다. 단, 복수의 추천이면 해

당 학년별 재학생의 무기명 투표로 최고득표자를 선출한다.

제 41 조 (선거시기) 임기년도 전년의 11월중에 실시한다. 단, 1학년 대의원은 당해년도 3월중에 실시한다.

제 42 조 (등록) 선출된 대의원은 당해년도 대의원회 상임위원회에 등록한다.

제 43 조 (자격취소) 대의원으로 활동하는 자가 학생회의 운영을 고의적으로 방해하거나 학칙을 위반하여 처벌을 받을 경우에는 자격을 상실한다.

제 44 조 (재선) 대의원으로 선임된 자가 임기개시 전에 사퇴하거나 자격을 상실한 때에는 재선한다.

제 45 조 (보선) 대의원으로 선임된 자가 임기 개시 후 대의원을 사퇴하거나 자격을 상실한 때는 보선하며 전임자의 잔임기간 동안 재임한다. 단, 의장이 사퇴 또는 특별한 사유로 계속 직무를 수행할 수 없는 경우는 부의장이 그 직무를 대신한다. 의장·부의장 궐위시는 상임위원 중 호선하여 잔임기간 동안 재임한다.

제 12 장 대의원회 상임위원회

제 46 조 (구성)

- ① 대의원회는 의장 및 부의장을 두며 상설기구로 상임위원회를 둔다.
- ② 상임위원회 위원장은 대의원회 의장이 되며, 부위원장은 부의장이 된다.
- ③ 상임위원회는 각 대학별 재적대의원수의 비례제로 구성한다.

제 47 조 (선임관리위원회)

- ① 대의원회 상임위원 선임관리위원회는 당해년도 대의원회 상임위원으로 한다.

제 48 조 (자격)

- ① 의장 및 부의장은 4학기 이상 수료하고 8학기 이상 등록하지 않은 대의원으로 한다.
- ② 상임위원회 위원은 2학기 이상 수료하고 8학기 이상 등록하지 않은 대의원으로 한다.

제 49 조 (선거)

- ① 대의원회 의장과 부의장은 대의원총회에서 호선하여 선출한다.
- ② 상임위원은 제40조 및 제41조에 의해 선출된 대의원을 대상으로, 각 대학 대의원이 호선한 대의원으로 구성한다.

제 50 조 (선출방법)

- ① 대의원 재적의원 과반수가 출석하여 출석인원 과반수의 득표를 얻은 자로 한다. 단, 과반수의 득표를 얻은 자가 없을 경우 최고 득표자 2인을 재투표에 붙인다.
- ② 2차 투표에서 과반수의 득표자가 없을 경우 최다득표자로 한다. 단, 최다득표자가 동수일 경우 1차에서 2차까지의 득표누계에 의하여 최다득표자를 정한다.
- ③ 단일후보일 경우에는 재적의원 과반수가 출석하여 출석인원 과반수의 득표를 얻어야 한다.

제 13 장 보 칙

제 51 조 (보칙) 이 규정에 규정되지 아니한 사항은 상임위원회가 이를 정하여 학생지도위원회의 인준을 거쳐 시행할 수 있다.

부 칙

이 시행세칙은 2006년 3월 30일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2014년 12월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2015년 10월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2016년 3월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2016년 9월 29일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2016년 12월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 시행세칙은 2018년 10월 4일부터 시행한다.

11. 총학생회 회칙

제 1 장 총 칙

제 1 조 (명칭) 본회는 상명대학교 서울캠퍼스 총학생회(이하 "본회"라 한다)라고 칭한다.

제 2 조 (목적) 본회는 자치적이고 민주적인 학생활동을 통하여 창조적이고 비판적인 학문탐구와 건전한 대학문화를 창달하며, 대학의 자율적 발전에 부응하는 실천과정 속에서 회원 상호간의 유대를 돈독히 하고 민주시민으로서의 자질을 함양함을 그 목적으로 한다.

제 3 조 (설치) 본회는 상명대학교 서울캠퍼스 안에 둔다.

제 4 조 (회원의 자격) 본회의 회원은 상명대학교 서울캠퍼스의 모든 재학생으로 한다. 단, 계약학과 및 시간제 등록생은 제외하며 휴학중에 있는 학생은 회원의 자격을 상실한다.

제 5 조 (회원의 권리와 의무)

- ① 본회의 회원은 본회의 모든 활동에 참여할 권리와 의무가 있으며 각종 선거권과 피선거권을 갖는다.
- ② 본회의 회원은 회칙을 준수하며 회비를 납부할 의무를 갖는다.
- ③ 본회의 회원은 사업계획, 회비와 재정, 그 밖의 본회 운영 전반에 대하여 알권리를 갖는다.
- ④ 본회의 회원은 본회의 자율과 본회를 수호할 권리와 의무를 갖는다.

제 6 조 (지도) 본회는 학생자치활동에 관련하여 학생지도위원회의 지도를 받는다.

제 7 조 (기구) 본회는 제 2조의 목적을 원활히 달성하고 학생자치활동을 민주적으로 수행하기 위하여 학생총회, 대의원회, 상임위원회, 운영위원회, 총·부학생회장과 집행부, 단과대학 학생회의 기구를 둔다.

제 2 장 학생총회

제 8 조 (구성) 학생총회는 본회의 전 회원으로 구성한다.

제 9 조 (의장)

- ① 학생총회 의장은 총학생회장으로 한다. 단, 총학생회장 유고시에는 부학생회장, 집행부의 장의 순서로 의장의 권한을 대행한다.
- ② 총학생회 정·부회장에 대한 탄핵 결정시에는 대의원회 의장이 학생총회 의장이 된다.

제 10 조 (권한)

- ① 학생총회는 본회의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 보고받는다.
- ② 학생총회는 회원 전체에 관련된 중대한 사항을 토의 및 결정한다.

제 11 조 (소집) 학생총회는 정기총회와 임시총회로 구분한다.

1. 정기총회는 매 학기초에 총학생회장이 소집하되 회의 개최 6일전에 이를 공고하여야 한다.
2. 임시총회는 대의원회, 상임위원회 또는 운영위원회 재적위원(의원) 2/3이상의 요구가 있을 때나, 본회 회원 1/10이상의 요구가 있을 때 총학생회장이 이를 소집한다.

제 12 조 (의결) 학생총회는 회원 1/3의 출석과 출석회원 2/3의 찬성으로 의결하며, 학생총회에서 의결된 사항에 대해서 본회의 회원은 이를 수행할 의무를 가진다.

제 3 장 대의원회

제 13 조 (지위) 대의원회는 본 회의 최고 의결기관이다. 단, 학생총회에서 의결한 사항이 있을 시에 그 사항은 대의원회에서 의결된 것으로 한다.

제 14 조 (구성)

- ① 대의원회는 본 회의 대의원 전원으로 구성한다.
- ② 대의원은 본 대학교 각 학부(과), 학년별 재학생들의 추천으로 선출된 대표로 한다. 단, 대의원은 학부(과)대표를 겸임할 수 있으나 운영위원과 집행부 임원 및 학생회장을 겸임할 수 없다.
- ③ 대의원수는 학부(과), 학년별로 1인씩 선출한다.

제 15 조 (의장) 의장 및 부의장은 대의원총회에서 선출한다.

제 16 조 (업무 및 권한) 대의원회는 다음 각 호의 업무 및 권한을 갖는다.

1. 회칙 개정의 발의 및 의결권
2. 학생총회의 소집요구권
3. 대의원총회 의장 및 부의장 선출권
4. 총학생회장의 탄핵권
5. 운영위원회 및 집행부 각 부장의 출석요구권
6. 사업계획 및 사업보고의 심의 및 승인권
7. 감사결과 부정 발견 시 그 해당 책임자에 대한 학교당국에의 징계요구권
8. 예산·결산안의 심의 및 승인권
9. 집행부 승인권
10. 기타 대의원회의 의결을 요하는 사항

제 17 조 (소집) 대의원회는 정기총회와 임시총회로 구분한다.

1. 정기총회는 매년 3월과 9월, 11월에 의장이 소집한다.
2. 임시총회는 재적대의원 1/5이상의 요구가 있거나 운영위원회의 요구 또는 상임위원회 2/3 이상의 요구가 있을 때 의장이 소집한다. 단, 긴급을 요하는 사항에 대해서는 의장이 이를 소집할 수 있다.

제 18 조 (의결)

- ① 대의원회 의결은 제16조 제1호 및 제4호의 경우를 제외하고는 재적대의원 과반수의 출석과 출석 대의원 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ② 제16조 제1호는 재적대의원 과반수의 출석과 출석대의원 2/3이상의 찬성으로 의결하고, 제4호는 재적 대의원 2/3이상의 찬성으로 의결한다.

제 19 조 (임기) 대의원의 임기는 매년 1월 1일부터 당해년도 12월 말일까지로 한다.

제 4 장 상임위원회

제 20 조 (구성) 대의원회의 업무를 원활히 수행하기 위하여 상임위원회를 상설기구로 둔다.

- ① 상임위원회 의장 및 부의장은 대의원회 의장 및 부의장이 된다.
- ② 상임위원은 각 대학 대의원이 호선한 대표 대의원으로 한다.
- ③ 상임위원회는 의장, 부의장, 상임위원으로 구성한다.

제 21 조 (업무 및 권한)

- ① 상임위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
 1. 운영위원회에서 부과한 안건에 관한 사항
 2. 학생총회의 소집요구권

3. 대의원회의 소집요구권
 4. 회칙개정의 발의
 5. 예산 및 결산에 관한 사항
 6. 회계 및 사무심사
 7. 운영위원회 및 집행부 각 부장의 출석요구권
 8. 기타 회칙에 명시된 사항
- ② 상임위원회 운영경비 및 집행내역은 학기별로 대의원총회에 보고해야 한다.
- ③ 대의원총회의 의결사항 중 긴급한 의결을 요하는 사항으로서 대의원총회의 개최가 불가능하다고 인정된 경우에는 재적상임위원 2/3이상의 찬성에 의한 상임위원회의 의결로서 대의원총회에 갈음할 수 있다. 단, 차기 대의원총회의 승인을 받아야 한다.
- 제 22 조 (의결)** 상임위원회는 재적의원 2/3이상의 찬성으로 의결한다.

제 5 장 총학생회장 및 부학생회장

제 23 조 (지위)

- ① 총학생회장은 본 회의 학생총회 의장, 운영위원회 위원장 및 집행부의 장이 된다.
- ② 부학생회장은 총학생회장을 보좌하며 총학생회장 궐위 시에는 그 직을 계승한다. 단, 회장의 궐위 사유가 아닌 특별한 사유가 있을 때 해당 기간 동안 그 권한과 직무를 대행한다.

제 24 조 (자격) 총학생회장 및 부학생회장의 입후보 자격은 다음 각 호와 같다.

1. 본 대학교에서 4학기 이상 수료하고, 8학기 이상 등록하지 않은 재학생(단, 재선거시에는 5학기 이상 수료하고, 8학기 이상 등록하지 않은 재학생)
2. 전체학기 성적 평균평점이 2.5이상인 자
3. 회원 100인 이상의 추천을 받은 자
4. 징계를 받은 사실이 없는 자
5. 집행부는 그 직을 사퇴한 날로부터 1개월이 경과한 자

제 25 조 (임기) 총학생회장과 부학생회장의 임기는 매년 1월 1일부터 당해년도 12월 말일까지로 한다. 단, 학생총회 또는 대의원총회에서 의결될 경우 임기종료일에서 2개월 연장할 수 있다.

제 26 조 (업무 및 권한) 총학생회장은 다음 각 호의 업무 및 권한을 갖는다.

1. 집행부 임원의 임면에 대한, 대의원회의 승인에 관한 사항
2. 본 회의 총회, 운영위원회 및 집행부의 회의 소집 및 주관
3. 본 회 회원의 중의를 대표하고 학생자치활동에 관계되는 학교 행정에 대하여 학교당국에 의견을 제시하는 사항
4. 본 회 전체 사업계획의 수립과 예·결산의 운영위원회의 심의를 거쳐 대의원총회에 제출하는 사항
5. 대의원총회에서 의결된 사항 중 총학생회장의 직무에 해당하는 사항의 집행
6. 기타 총학생회장의 직무에 관한 사항

제 6 장 운영위원회

제 27 조 (지위) 운영위원회는 본 회의 최고 심의기구이다.

제 28 조 (구성)

- ① 운영위원회는 총학생회장, 부학생회장, 각 단과대학 학생회장, 본 회 집행부 부장 2인으로 구성한다. 단, 위원회가 필요로한 경우에 해당 동아리나 학부(과)학생회가 참석하여 의견을 개진하게 할 수 있다.
- ② 예산편성시에 한하여 대의원회 의장이 참석하여 의견을 개진할 수 있다.

제 29 조 (업무 및 권한) 운영위원회는 다음 각 호의 업무 및 권한을 갖는다.

1. 학생회비의 책정 및 대의원회 상정
2. 학생총회의 소집요구권
3. 대의원회의 소집요구권
4. 총학생회와 단과대학 학생회의 제반사업과 예산·결산보고서의 검토, 조정, 심의 및 대의원회 제출
5. 집행부의 업무 집행에 대한 전반적인 검토, 조정, 심의
6. 회칙 개정안의 발의와 대의원회 상정
7. 기타 대의원회의 의결을 요하지 않는 제반 사항의 의결

제 30 조 (소집) 운영위원회는 정기회의와 임시회의로 구분한다.

1. 정기회의는 매월 1회로 하며 그 시기는 운영위원회에서 결정한다.
2. 임시회의는 총학생회장의 요구나 운영위원 과반수의 요구에 의하여 이를 소집한다.

제 31 조 (의결) 운영위원회는 재적의원 2/3이상의 출석과 출석위원 2/3이상의 찬성으로 의결한다.

제 7 장 집행부

제 32 조 (지위) 집행부는 본 회의 최고 집행기구이다.

제 33 조 (업무 및 권한, 조직) 집행부는 다음 각 호의 업무 및 권한을 갖는다.

1. 대의원총회에서 결정된 사업의 집행
2. 총학생회에 관한 일체의 사업계획보고서와 결산보고서의 운영위원회 제출
3. 집행부는 7개부로 조직하고 각 부는 부장 1인과 차장 1인을 두며 명칭은 별도로 정한다.

제 8 장 재 정

제 34 조 (재정)

- ① 본 회의 재정은 학생회비와 보조금으로 충당한다.
- ② 본 회의 회비는 본 회의 목적 외 다른 목적으로 사용할 수 없다.

제 35 조 (회계년도) 본 회의 회계년도는 매년 1월 1일부터 당해년도 12월 말일까지로 하며, 예산집행은 2기로 나누어 각 기마다 예산과 결산을 행한다.

제 36 조 (예산)

- ① 총학생회장은 다음 학기의 총수입 및 지출에 관한 예산을 편성하여 운영위원회에 제출한다.
- ② 예산은 본 회를 구성하는 각 기구별 사업계획에 의하여 항목별로 편성한다.
- ③ 운영위원회는 동 예산안을 심의 조정하여 대의원회 상임위원회에 제출하고, 대의원총회의 심의를 거쳐 학생지도위원회에 제출하여야 한다.
- ④ 대의원총회는 예산안을 접수한 날로부터 5일 이내에 심의, 확정하고 확정후 3일 이내에 총학생회장에게 통보하여야 한다.
- ⑤ 총학생회장은 대의원총회에서 확정된 예산안을 3일 이내에 공표하여야 한다.
- ⑥ 예산 확정후 생긴 부득이한 사유로 인하여 추가적인 수입이나 지출의 필요가 있을 경우에는 추가경정예산을 편성할 수 있으며 동 추경예산안은 대의원회의 승인을 얻어야 한다.
- ⑦ 총학생회비의 징수 및 관리는 학교당국에 위임하고 그 인출 및 집행은 학교의 일반회계 지출절차에 준하여 총학생회장이 인출 집행한다.

제 37 조 (가예산) 본 회의 예산이 소정 기일내에 확정되지 못하여 본 회 운영상 지장을 초래할 때에는 총학생회장은 대의원회 의장과 협의하여 본 예산이 성립될 때까지 필요한 경비를 전년도 예산에 준하여 집행할 수 있다.

제 38 조 (결산보고)

- ① 총학생회장은 매 학기말을 기준으로 집행부 및 단과대학 학생회가 작성한 해당결산보고서를 수합

하여 운영위원회의 심의를 거쳐 대의원총회에 제출하여야 한다.

② 총학생회장은 대의원회의 승인 후 3일 이내에 공고하여야 한다.

제 39 조 (감사) 본 회의 사무 및 회계에 대하여는 상임위원회의 감사를 받아야 한다.

제 9 장 단과대학 학생회

제 40 조 (지위 및 구성) 단과대학 학생회(이하 "단대 학생회"라 한다)는 본 회 하부 구조로서, 당해 대학의 최고학생자치기구이다. 단, 당해대학 소속 학부(과)가 2개 이상이어야 단대 학생회를 구성할 수 있다.

제 41 조 (회원) 본 회의 회원 자격이 있는 자로서 당해 대학의 재학생으로 한다.

제 42 조 (회장 및 부회장)

① 단대 학생회 회장 및 부회장은 당해 대학 회원의 직접선거에 의해 선출한다.

② 단대 학생회장 및 부회장의 입후보 자격은 다음 각 호와 같다.

1. 4학기 이상 등록하고, 8학기 이상 등록하지 않은 재학생(단, 재선거 시에는 4학기 이상 수료하고, 8학기 이상 등록하지 않은 재학생)
2. 전체학기 성적 평균평점이 2.5이상인 자
3. 당해 대학 회원의 추천을 받은 자
4. 징계를 받은 사실이 없는 자
5. 집행부는 그 직을 사퇴한 날로부터 1개월이 경과한 자

③ 단대 학생회장 및 부회장의 임기는 총·부학생회장의 경우에 준하되 연임할 수 없다.

④ 단대 학생회장은 당해 대학 학생회를 대표하며, 본 회 운영위원회 위원이 된다.

⑤ 단대 학생회장은 단대 학생회 사업계획 및 예·결산보고서를 본 회 운영위원회에 제출한다.

제 43 조 (집행부) 단대 학생회 집행부는 본 회 집행부에 준하여 4인의 부장을 둔다.

제 44 조 (운영위원회) 단대 운영위원회는 해당 단대 학생회장 및 부회장, 집행부 그리고 학부(과) 학생회장으로 구성한다.

제 45 조 (상임위원회) 단대 상임위원회는 해당 단대별 상임위원으로 구성되며, 그 상임위원 중에서 해당 단대 대의원이 선출한 의장을 둔다.

제 46 조 (업무 및 권한) 단대 학생회는 당해 대학의 각 학부(과)를 기반으로 본 회 제반기구의 업무에 준하여 자치활동을 수행한다.

제 47 조 (예산) 단대 학생회 예산 배정은 각 대학별 회원 수에 비례하여 책정하는 것을 원칙으로 본 회 운영위원회에서 조정, 심의한다.

제 48 조 (단대 학생회칙) 단대 학생회의 기타 필요한 사항은 본 회 회칙에 준하여 각 단대 학생회가 자율적으로 정할 수 있다.

제 10 장 선 거

제 49조 (선거시기) 총·부학생회장, 대의원 및 대의원회 의장·부의장, 상임위원 그리고 단대 학생회장 및 부회장의 선거는 임기 년도 전년의 11월중에 실시한다. 단, 재선거는 당해연도 3월중에 실시한다.

제 50 조 (선거관리위원회 설치) 본 회의 선거사무를 관장하기 위하여 선거관리위원회를 둔다.

1. 총·부학생회장의 선거관리위원회는 대의원회 상임위원회가 된다.

2. 각 단대 학생회장 및 부회장의 선거관리위원회는 각 단대 학생회 집행부가 되며, 대의원회 상임위원회가 선거전반을 관리·감독한다.

3. 위 제 1 호는 중앙선거관리위원회, 제 2 호는 단대선거관리위원회로 명칭한다.

제 51 조 (총학생회장 및 부학생회장 선거) 총학생회장과 부학생회장 입후보자는 2인 1조가 되어 선거

의 전 과정에 1개조로서 참여하고, 본 회 전 회원의 직접선거로 선출되며 최다득표자를 당선자로 한다. 단, 단일후보인 경우에는 찬반투표를 실시하여 과반수의 찬성으로 결정한다.

제 52 조 (단대 학생회장 및 부회장 선거) 전 제51조에 준하며, 해당 대학 회원의 직접선거로 선출한다.

제 53 조 (선거방법) 전 제51조, 52조의 선거는 보통, 직접, 비밀, 평등선거로 하되, 당해 회원 2/5 이상 참가시 유효하다.

제 54 조 (보궐선거) 총학생회장이 특별한 사유로 계속 직무를 수행할 수 없는 경우 잔임기간이 150일 이상일 때에는 15일 이내에 보궐선거를 실시한다.

제 55 조 (대의원 선거) 대의원은 각 학부(과)의 학년별 재학생의 추천으로 선출한다.

제 56 조 (대의원의장 및 부의장 선거)

- ① 대의원회 의장 및 부의장은 대의원회에서 선출하며 피선거권은 4학기 이상 수료한 대의원에게만 있다.
- ② 대의원회 의장 및 부의장의 선출에 있어서 과반수의 득표자가 없을 경우에는 최다득표자와 차점자를 대상으로 2차 투표를 실시하여 다수득표자를 당선자로 한다.

제 57 조 (선거시행세칙) 기타 선거에 관한 세부 사항은 학생회 선거시행세칙으로 정한다.

제 11 장 회칙개정

제 58 조 (발의) 회칙 개정의 발의 요건은 다음 각 호와 같다.

1. 대의원회 재적 1/5이상의 발의
2. 운영위원회 재적위원 2/3이상의 발의
3. 본 회 회원 100인 이상의 발의
4. 상임위원회 재적위원 2/3이상의 발의

제 59 조 (의결) 본 회칙 개정 발의시 대의원회 의장은 이를 즉시 공고하고, 공고일로부터 7일 이후 30일 이내에 대의원회 재적의원 과반수의 출석대의원 2/3이상의 찬성으로 의결한다.

제 12 장 학생지도위원회

제 60 조 (구성)

- ① 본 회의 활동을 지도 육성하기 위하여 총학생회 및 단대 학생회 학생지도위원회를 둔다.
- ② 본 회 학생지도위원회의 구성은 학생지도위원회 규정에 따른다.

제 61 조 (기능) 학생지도위원회는 다음 각 호의 사항을 심의하여 학생회활동에 따른 제반 사항을 지도 감독한다.

1. 회칙 제정 및 개정에 관한 사항
2. 조직에 관한 사항
3. 회비책정에 관한 사항
4. 예산·결산 및 감사에 관한 사항
5. 학생자치활동의 지도 육성에 관한 사항
6. 기타 필요하다고 인정되는 사항
7. 단, 위 1, 2, 3, 4호의 경우 사전에 심의 지도를 받아야 한다.
8. 단대학생회 학생지도위원회는 해당 대학 학생회활동에 따른 제반 사항을 지도 감독한다.

제 13 장 보 칙

제 62 조 회칙에 나와 있지 아니한 사항은 각각의 시행세칙 및 일반관례에 따른다.

부 칙

이 회칙은 2006년 3월 30일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2014년 12월 4일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2015년 10월 12일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2016년 3월 14일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2016년 9월 29일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2016년 12월 1일부터 시행한다.

부 칙

이 회칙은 2018년 10월 4일부터 시행한다.

12. 평생교육원

국제화·개방화에 따라 날로 변화되어가고 있는 사회여건에 대한 능동적인 대처와 삶의 질적 향상을 위한 기회제공을 교육목표로 1996년 10월 사회교육원으로 설립인가를 받아 본교 부설기관으로 개원하였다. 더 이상 대학이 학생들만을 위한 교육기관이 아니라 사회적으로 필요한 교육내용을 인근 주민들에게 제공하는 지역사회 성장에 기여하고 봉사하는 기능이 요구되었던 것이다. 교육이 나이 제한 없이 평생 이루어져야 한다는 취지에서 2000년 7월 1일부터 평생교육원으로 명칭을 변경하였다.

본 평생교육원은 평생교육체제의 하나로서 학문적인 교육과 더불어 사회적으로 융통성, 다양성, 적응력 있는 교육을 통해 일반인들에게 다양한 기회를 제공하고 있다. 또한 학점은행제를 통한 교육기회의 확대와 더불어 전문 지도자 양성과정 및 다양한 자격증 취득 프로그램을 통하여 취업기회의 확대와 능력 개발을 위한 기회를 제공하는데 역점을 두고 있다.

학점은행제는 음악학, 실용음악학, 무용학, 체육학 전공을 두고 있으며, 앞으로도 다양한 과정을 통해 많은 이들에게 교육기회를 제공하고자 노력하고 있다. 특히 관심과 수요도가 높은 실용음악학 전공은 대학원과의 연계 과정으로 실용음악 전문가를 위한 인재양성을 목표로 보컬, 기악, 작·편곡 등 10개 세부전공으로 전문적인 커리큘럼을 구성하여 운영하고 있다. 2014학년도에 첫 신입생을 모집하였으며 재즈, 팝, 영화음악 등 다양한 음악 강좌를 진행하고 있다. 그리고 2016학년도부터 새로이 시작한 무용학 전공 역시 발레, 한국무용 등의 순수 무용과 벨리, 스트리트 댄스 등의 다양한 세부 전공 과정을 통해 학습자들의 다양한 학습 욕구를 충족시키고자 노력하고 있다. 또한 교내에 최대 1500석의 홀을 보유한 상명아트센터에서 학생들에게 무대에 설 수 있는 기회를 자주 마련하고 있으며, 다양한 맞춤형 실기역량 강화를 통해 학습자 만족도 제고를 위해 노력하고 있다. 2017학년도에는 체육학 전공을 확대하기 위해 평가인정 학습과목을 추가로 승인 받았으며, 2018학년도부터 스포츠산업, 레저스포츠, 태권도 등 3개의 세부전공으로 신입생을 모집하고 있다. 학점은행제 과정으로 84학점 이상을 취득 시에는 총장명의 학위를 수여 받을 수 있으며, 학위 취득 후에는 대학원에 진학하거나 해당 분야의 다양한 기관에 취업 할 수 있는 기회가 주어진다.

한편 2005학년도 2학기부터 10여년간 명예학생 제도를 운영, 명예학사학위 수여하는 등 실버시대 지역 사회 구성원에 대한 교육 기회를 확충하고자 노력해왔다. 이와 함께 지난 10년 이상 교육 역량을 축적해 온 본 평생교육원은 지역 사회 구성원은 물론 지속 교육을 원하는 모든 이의 요구를 충족시키고자 어학 및 예술 심미적인 교육과정을 강화하였다. 또한 영어조기교육에 대한 사회적 요구를 반영하여 방학을 이용하여 어린이 영어캠프를 실시하고 있으며, 국가 및 지방자치단체의 후원을 받아 지역사회서비스투자사업의 일환으로 초등학생을 대상으로 하는 음악, 미술 프로그램을 운영하고 있고, 아동청소년을 위한 정서발달지원 프로그램도 운영하는 등 지역사회에 기여하고 있다.

앞으로도 본 평생교육원은 평생교육 실시로 국가발전에 기여할 수 있는 인적자원의 배출, 일반국민 개인의 정신과 신체를 신장시킬 수 있는 국민교육 실시, 문화적 욕구 충족 및 건전한 여가활동을 위한 교육기회 제공 등의 목표를 가지고 사회에 이바지하는 사명을 다하고자 한다.

설치과정편성표

【서울캠퍼스】

■ 일반교육과정

교육과정명	교육기간	교육목표	교육대상
영어회화 초급	15주	영어회화를 처음으로 시작하는 분들을 위한 기초반	일반성인
영어회화 중급	15주	원활한 의사소통, 간단한 토론-원어민 강사	일반성인
생활풍수 과정	15주	전통적인 풍수지리학을 현대적으로 해석하여 핵심원리를 이해하고 사례와 현장실습을 통하여 건강한 삶을 영위할 수 있는 방법 모색	일반성인
풍수지리 연구과정	15주	풍수 이론을 심도 있게 연구하고 발전시킨다.	일반성인
풍수지리 지도자과정	18주	현장답사와 풍수 이론을 통하여 지도자를 배출한다.	일반성인

■ 예체능교육과정

교육과정명	교육기간	교육목표	교육대상
가곡교실	15주	성악의 기본발성을 토대로 한국가곡 연주함..	일반성인
플루트 취미반	15주	실기 교육 중심으로 개인레슨	일반성인
바이올린 실기	12주	실기 교육 중심으로 개인레슨	일반성인
동양화	12주	스케치를 통하여 관찰한 후 전통적인 기법과 현대적 기법으로 수묵담채를 완성함	일반성인
서양화	12주	기초소묘, 색채연구의 다양한 시도와 조형적 접근을 통해 미적 아름다움에 대한 품격을 체험할 수 있는 교육	일반성인
서양화 종합반	15주	회화의 기초를 위하여 연필 덧생 연습 및 수채화를 단계별로 익히고 표현하며 더 나아가 자신의 개성에 맞는 수채화, 아크릴, 유화 등을 선별하여 작품제작	일반성인
한글서예	12주	동양예술의 근간이 되는 선의 특징을 이해하고 이를 활용하여 선이 만들어내는 글자를 표현	일반성인
Fun Piano World 교수법	15주	교사들이 아이들을 '창조적'인 사람으로 이끌어 낼수 있도록 교수법을 훈련하는 프로그램	일반성인
사진으로보는 예술인문학	15주	사진/영상의 감상과 연구를 통해 현대문화를 이해하여 예술향유 가치를 고양 시킴	일반성인
이태리 디션	15주	성악에 필요로 하는 이태리어 수업	일반성인

■ 건강교육과정

교육과정명	교육기간	교육목표	교육대상
수기지도사	15주	인체의 균형을 유지하기 위한 근 골격계를 이해하고, 근육학에 기초한 마사지와 척추와 관절의 이해를 통한 응용전문기술을 습득하여 정신적, 신체적 불균형에 의한 통증을 제거함.	일반성인

■ 자격증과정

자격과정명	교육기간	자격증 발급기관	교육대상
자연건강관리 교육지도사	16주	한국직업능력개발원(2016-004500)	일반성인
미술심리지도사	15주	한국대학평생교육협의회(2009-0272)	일반성인
바이올린제작가	15주	한국직업능력개발원(2014-4611)	일반성인
플룻지도사	15주	한국직업능력개발원(2014-1387)	일반성인
SNPE 바른자세척추운동 지도사과정	13주	한국직업능력개발원(2014-0122)	일반성인

■ 포토아카데미

교육과정명	교육기간	교육목표	교육대상
사진입문(초급)	15주	사진을 시작하는 단계의 기초 뿐 아니라 사용하고 있는 카메라를 능숙하게 다루어 효과적으로 사진을 표현하는 법을 배움	일반성인
사진예술1(중급)	15주	보다 깊이 있는 사진이론과 구체적인 촬영 실습을 통하여 사진가로서의 창의적 사고와 실력을 높여가는 것을 목표로 함.	일반성인
사진예술2(고급)	15주	사물을 보는 법, 접근법, 표현하는 방법을 사진예술로 어떻게 담아낼 것인가를 수업의 목표로 함.	일반성인
포트폴리오	15주	나만의 포트폴리오를 제작할 수 있도록 하는 것이 강좌의 목표. 사진사 및 미학 전반을 인문학적 관점에서 다룸	일반성인
사진 인문학	15주	사진사 및 미학 전반을 인문학적 관점에서 다룸	일반성인
창작 워크샵	15주	체계적인 작품 제작과정 훈련을 통해 자신만의 개성이 담긴 작품세계를 구축하는 것을 목적으로 함	일반성인

■ 학점은행제 과정

전 공	과정명	시수	학위수여	교육대상
음악학	건반화성 I,II(전공선택)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	관현악법 I,II(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	대위법 I,II(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	시창·청음 I,II(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	악기론 I,II(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	음악감상법 I(전공선택,교양)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	전공실기 I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII(전공필수)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	컴퓨터음악 I,II(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	합창 I(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
실용음악학	관현악법 I(전공선택)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	리듬편곡법(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	발성과발음(전공선택)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	시창·청음 I(전공필수),II(전공선택)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	실용음악작곡법 I,II(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	실용음악제작(전공선택)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	실용음악화학 I(전공필수), II(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	악기론 I(전공선택)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	영상음악실기(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	월드뮤직연구(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	음악감상법 I(전공선택,교양)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	재즈음악사(전공선택,교양)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	전공실기 I(전공필수),II(전공필수),III(전공필수), IV(전공필수),V(전공필수),VI(전공필수),VII(전공선택), VIII(전공선택)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	컴퓨터음악 I,II(전공선택)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	합주실기 I(전공필수),II(전공선택)	4	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	합창 I(전공선택)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인

전 공	과정명	시수	학위수여	교육대상
무용학	댄스스포츠(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	리듬체조(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용개론(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인1
	무용기초법(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용레파토리연구(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용미학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용생리학(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용요법(전공선택)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	무용지도법(전공필수)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	민속학(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	발레 I(전공필수),II(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	발레 I(전공필수),II(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	발레창작워크숍(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	서양무용사(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	소리와춤(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	안무원리(전공선택)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	에어로빅(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	여가 및 레크리에이션(전공선택,교양)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	재즈댄스 I(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	한국무용 I(전공필수),II(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	한국무용사(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	한국무용창작워크숍(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
현대무용 I(전공필수)	5	총장명의	고졸동등학력 성인	
체육학	건강관리(전공선택,교양)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	골프 I(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	댄스스포츠(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	배드민턴(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	생활체육론(전공선택,교양)	3	총장명의	고졸동등학력 성인

전 공	과정명	시수	학위수여	교육대상
체육학	스포츠마케팅(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	스포츠사회학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	스포츠상해예방및처치(전공선택)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	스포츠심리학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	스포츠영양학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	에어로빅(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	요가(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	운동생리학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	운동역학(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	육상(전공선택)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	응급처치(전공선택)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	체육사(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	체육측정평가(전공필수)	4	총장명의	고졸동등학력 성인
	체육학개론(전공필수)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
	탁구(전공선택,교양)	5	총장명의	고졸동등학력 성인
	트레이닝방법론(전공선택)	3	총장명의	고졸동등학력 성인
교양/일반선택	사진사(일반선택)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	실용무용지도법 I(실용무용전공)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	즉흥무용(실용무용전공)	6	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	코디네이트 미학(미용학 전공선택)	3	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	힙합 I(실용무용전공)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인
	힙합 II(실용무용전공)	5	교육부장관명의	고졸동등학력 성인

V. 대학 교육과정

1. 교육과정 세부사항
2. 단과대학별 교육과정

1. 교육과정 세부사항

가. 서울캠퍼스

■ 2019학년도 입학자 기준 졸업소요 취득학점

대학	학부	학과명(전공명)	교양		전공						졸업 이수 학점
			필수	선택	전공 필수	전공 심화	전공선택		전공계		
							다전공	심화 전공	다전공	심화전공	
인문 사회 과학 대학	인문콘텐츠학부	역사콘텐츠학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		지적재산권학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		문헌정보학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		한일문화콘텐츠학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	공간환경학부		17	16	-	15	36	45	36	60	130
	공공인재학부		17	16	-	15	36	45	36	60	130
		가족복지학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		국가안보학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		(문화콘텐츠)					33		36		연계전공
		(빅데이터과학)					33		36		연계전공
		(콘텐츠제작)					36		36		연계전공
		(공간정보빅데이터)					33		36		연계전공
		(영유아체육과건강교육)					33		36		연계전공
	(아동·청소년상담)					33		36		연계전공	
사범 대학		국어교육과	17	16	-	15	50	45	50	60	130
		영어교육과	17	16	-	15	50	45	50	60	130
		교육학과	17	16	-	15	50	45	50	60	130
		수학교육과	17	16	-	15	50	45	50	60	130
경영 경제 대학	경제금융학부		17	16	-	15	36	45	36	60	130
	경영학부		17	16	-	15	36	45	36	60	130
		글로벌경영학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		융합경영학과	14	19				60		60	130
		(부동산학)					36		36		연계전공
		(금융ICT)					36		36		연계전공
		[빅데이터]			9		27		36		융합전공
	[스마트생산]			9		27		36		융합전공	
융합 공과 대학	지능정보공학부	휴먼지능정보공학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	전기전자컴퓨터학부	전기공학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		융합전자공학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		* 컴퓨터과학과	17	16	-	15	45	45	45	60	130
		생명공학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	생명화학공학부	화학에너지공학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		화공신소재학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		게임학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		[지능정보]					27		36		융합전공
문화 예술 대학	외식영양·의류학부	식품영양학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		의류학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	스포츠·무용학부	스포츠건강관리학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		무용예술학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	미술학부	조형예술학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
		생활예술학과	17	16	-	15	36	45	36	60	130
	음악학부		17	16	-	15	36	45	36	60	130
		(외식경영학)	17	16			36		36		연계전공
		(미디어아트)					36		36		연계전공
	(음악경영학)			3		33		36		연계전공	

1. 교양의 경우 5. 입학연도별 교양교육과정 이수기준 안내(25~34page)를 반드시 참조하여 취득하여야 함
2. 다전공 졸업이수학점은 36학점으로 함. 다만, 사범대학은 법령에 의해 50학점 기준, 컴퓨터과학과는 공학인증으로 인해 45학점 기준으로 예외 적용. 융합경영학과로의 다전공 진입은 불허함.
3. *표시가 된 학과는 (사)한국공학인증원(ABEEK)의 인증제도를 시행하며, 졸업이수조건은 공학교육혁신센터(1공학관 G314 내선번호: 7129)로 별도의 확인이 필요함.<공학인증 참여학생은 교양 36학점과 해당 학과에서 지정한 전문교양을 포함하여 이수할 것>

1) 교양

가) 2019학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명 인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양 / 현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육	
과목명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점	
필수	사고와 표현	3(3)	필수	상명 CareerStart	1(1)	인문학의 이해	3학점(3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)	필수	택1	다양성 존중역량	2(2)			사회과학의 이해
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)							
	기초미적분학	2(2)							
필수 ※ 계열별 이수과목 다름	컴퓨팅사고와 문제해결 I	3(3)							
	컴퓨팅사고와 문제해결 II	3(3)	필수	택1	창의적 문제해결역량	2(2)			정보와기술의 이해
필수	상명나눔리더십	1(30)							
필수	교양과 인성	1(1)			응복합역량	2(2)			예술과문화의이해
6개 교과목 필수이수 (총 12학점)			상명CareerStart 필수이수, 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수이수 및 창의적 문제해결역량/응복합역량 중 1과목 이상 필수이수(총 5학점 이상)			5개영역 중 소속별 지정 영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 33학점 이상 이수	
※ 경영, 자연(수학교육과 포함 / 의류, 식품영양 제외), ICT계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 I 이수할 것 ※ 인문, 사범(수학교육과 제외), 의류, 식품영양, 예체능계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결II 이수할 것 ※ 상명나눔리더십 교과는 2020학년도부터 개설됨 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 상명나눔리더십, 교양과인성 이수 의무 없음			※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수 의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명 CareerStart 이수 의무 없음						

기초교양(Basics)	상명핵심역량교양 (Backbone)	균형교양(Balance)	일반교양(Breadth)
<p>※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함</p> <p>※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 상명나눔리더십(1학점30시간) 이수로 인정 함</p> <p>※ 재직자특별전형 입학생은 상명나눔리더십, 교양과인성 이수 의무 없음</p> <p>※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 상명나눔리더십 이수 의무 없음</p>			
<p>※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함</p>			

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2019학번 신입생 적용 기준>

□ 인문사회과학대학

- 역사콘텐츠학과 : '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 지적재산권학과 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 문헌정보학과 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 한일문화콘텐츠학과 : '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 공간환경학부 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 공공인재학부 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 가족복지학과 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 국가안보학과 : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

□ 사범대학

- 국어교육과 : '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 영어교육과 : '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 교육학과 : '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 수학교육과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

□ 경영경제대학

- 경제금융학부 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 경영학부 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 글로벌경영학과 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 융합경영학과 : '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

□ 융합공과대학

- 휴먼지능정보공학과 : '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 전기공학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 융합전자공학과 : '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 컴퓨터학과 : '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 생명공학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 화학에너지공학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 화공신소재학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 게임학과 : '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

□ 문화예술대학

- 식품영양학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 의류학과 : '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 스포츠건강관리학과 : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 무용예술학과 : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 조형예술학과 : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 생활예술학과 : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 음악학부(피아노) : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 음악학부(성악) : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 음악학부(뉴미디어작곡) : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
- 음악학부(관현악) : '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

2) 교직

가) 2017학번 이후 신입생 적용 교직교육과정 이수원칙

• 사범대학 전체학과(교육학과, 수학교육과 제외)

영역	교과목	1		2		3		4		계	비고
		1	2	1	2	1	2	1	2		
교직이론	교육학개론		2							2	6과목 이상 필수 이수
	교육심리			2						2	
	교육철학 및 교육사			2						2	
	교육사회				2					2	
	교육과정					2				2	
	교육평가				2					2	
	교육방법 및 교육공학					2				2	
	교육행정 및 교육경영						2			2	
	생활지도 및 상담					2				2	
중등교사리더십								2	2		
교직소양	교직과인성	1								1	선택
	교직과진로						1			1	
	학교폭력예방및학생의이해					2				2	필수
	특수교육학개론			2						2	
	교직실무					2				2	
교직과적성	1								1		
교육실습	교육봉사활동 I				1					1	
	교육봉사활동 II				1					1	
	학교현장실습							2		2	

• 교육학과

영역	교과목	1		2		3		4		계	비고
		1	2	1	2	1	2	1	2		
교직이론	생활지도 및 상담						2			2	선택
교직소양	교직과인성	1								1	
	교직과진로						1			1	
	학교폭력예방및학생의이해					2				2	필수
	특수교육학개론			2						2	
	교직실무					2				2	
교직과적성	1								1		
교육실습	교육봉사활동 I				1					1	
	교육봉사활동 II				1					1	
	학교현장실습							2		2	

• 수학교육과

영역	교과목	학년,학기		1		2		3		4		계	비고
		1	2	1	2	1	2	1	2				
교직이론	교육학개론		2									2	6과목 이상 필수
	교육심리				2							2	
	교육철학및교육사				2							2	
	교육사회			2								2	
	교육과정				2							2	
	교육평가					2						2	
	교육방법및교육공학						2					2	
	교육행정및교육경영						2					2	
	생활지도및상담							2				2	
	중등교사리더십										2	2	
교직소양	교직과인성	1										1	선택
	교직과진로							1				1	
	학교폭력예방및학생의이해					2						2	
	특수교육학개론					2						2	필수
	교직실무				2							2	
	교직과적성	1										1	
교육실습	교육봉사활동 I				1							1	
	교육봉사활동 II				1							1	
	학교현장실습								2			2	

• 비사범계 학과

영역	교과목	학년,학기		1		2		3		4		계	비고
		1	2	1	2	1	2	1	2				
교직이론	교육학개론			2								2	6과목 이상 필수
	교육심리				2							2	
	교육철학및교육사				2							2	
	교육사회			2								2	
	교육과정				2							2	
	교육평가					2						2	
	교육방법및교육공학						2					2	
	교육행정및교육경영						2					2	
	생활지도및상담							2				2	
	중등교사리더십										2	2	
교직소양	학교폭력예방및학생의이해					2						2	필수
	특수교육학개론					2						2	
	교직실무				2							2	
교육실습	교육봉사활동 I				1							1	
	교육봉사활동 II				1							1	
	학교현장실습								2			2	

※ 문헌정보학과의 실무실습은 학교현장실습 분반의 한 형태로 운영함.

3) 문화예술교육사 교육과정(2급 문화예술교육사 신 교육과정: 2016학번부터 의무 시행)

가) 교육과정

교과영역	교 과 목	최저 이수 시간 또는 학점
1. 직무역량	가. 문화예술교육개론	30시간(2학점)
	나. 예술 관련 분야별로 문화체육관광부령으로 정하는 교수역량 교과목(○ 교육론, ○○교수학습방법, ○○교육프로그램개발)	90시간(6학점)
	다. 문화예술교육 현장의 이해와 실습	30시간(2학점)
2. 예술전문성	예술 관련 분야별 해당 분야의 전공 과목(10과목 이상)	450시간(30학점)

※ “문화예술교육 현장의 이해와 실습” 교과목은 반드시 1.직무역량 가. 나. 교과목 선 이수 후 이수하여야 함

나) 분야별인정학과

캠퍼스	분 야	인정 학과		비 고
		단과대학	학 과	
서울 캠퍼스	미술	문화예술대학	조형예술학과	2017학년도 폐지
	공예		생활예술학과	
	무용		무용예술학과	
	음악		음악학과	

다) 분야별 2급 문화예술사 교육과정 지정교과목 현황

2급 문화예술교육사 교육과정					
교과영역	교과목명	학수번호	분야	개설학기	학점
직무역량	문화예술 교육개론	FU0023	공통	2017-1	2
	미술·공예 교육론	DA0031	미술	2017-2	2
	미술·공예 교수학습방법	DA9231		2017-2	2
	미술 교육프로그램 개발	DA9223		2019-1	2
	무용 교육론	DE0092		무용	2017-1
	무용 교수학습방법	DE0093	2017-2		2
	무용 교육프로그램 개발	DE9223	2019-1		2
	음악교육론	GO0106	음악	2018-2	2
	음악 교수학습방법	GO0109		2019-1	2
	음악 교육프로그램 개발	GO0110		2019-2	2
	문화예술교육 현장의 이해와 실습	FU0024	공통	2018-2	2

※ 공통: 예술 관련 분야별 해당 분야의 전공 과목(10과목 이상) 이수

나. 천안캠퍼스

학칙 제33조에 의한 교육과정 세부사항은 다음과 같다.

1) 교육과정의 구성 및 운영

본 대학교의 교육과정은 교양교과목(필수와 선택), 학부기초교과목, 전공교과목(심화와 선택), 교직교과목 및 일반선택 교과목, 문화예술교육사 취득관련 교과목으로 구성된다.

가) 교육과정 편제

교육과정의 편제는 다음과 같다.

- 교육과정은 교양교육과정, 전공교육과정, 교직교육과정, 문화예술사교육과정 등으로 편제한다.
- 교육과정구성으로는 이론교과, 실기교과, 이론과 실기 및 실험실습 병행 교과를 두되, 각 교과의 비율은 과정의 특성에 맞게 설정한다.
- 교양교육과정은 교양필수교과와 교양선택교과로 편제한다.
- 전공교육과정은 학부기초교과, 전공심화교과와 전공선택교과로 편제한다(다전공, 연계(융합)전공, 부전공 포함).
- 교직교육과정은 교직이론교과, 교직소양교과와 교육실습교과로 편제한다.
- 문화예술교육사교육과정은 전공교과와 교양교과, 교직교과, 일반선택교과로 편제한다.

나) 교육과정 편성

교육과정 편성은 다음과 같은 원칙에 따른다.

- 교육과정 편성은 우리 대학 교육목적 및 교육목표에 부합하여야 한다.
- 교육과정 편성은 학문적·사회적 요구 및 여건 수용에 따른다.
- 교육과정 편성 시에 학생과 교수와 사회의 의견을 수렴하여야 한다.
- 교육과정은 각 학과(전공)의 특성화에 부합하도록 편성한다.
- 교육과정은 기초와 심화 정도에 따른 차등 편성을 원칙으로 한다.
- 교육과정은 이론중심과 실기(실습)중심에 따라 변별하여 편성한다.

다) 교육과정 개정

교육과정 개정은 다음과 같은 원칙에 입각한다.

- 교육과정 개정 주기는 장기를 4년 주기로 하고 단기를 2년 주기로 하되, 필요시에 1년 단위로 개정한다.
- 교육과정 개정 범위는 4년을 주기로 전면개정을 실시하고 2년을 주기로 부분개정을 실시하며, 필요시에는 1년 단위로 개정한다.
- 교무팀 및 계당교양교육원은 교육과정 편성의 원칙에 입각하여 교육과정 개정 방향을 결정한 후 단과대학별, 학부(과/전공)별로 통보하여야 한다.
- 교육과정 개정 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건을 수용하면서, 교수와 학생, 기업체의 의견을 수렴·반영하여야 한다.
- 교육과정 개정은 대학교육혁신위원회, 교육과정위원회의 심의 및 대학평의원회 자문을 거쳐 총장이 결정한다. 교육과정위원회는 교육과정 심의 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건, 교수와 학생, 기업체의 의견을 반영할 수 있다.
- 교양과정의 개정은 계당교양교육원이 진행하며, 교양교육과정위원회의 연구 및 대학교육혁신원 심의를 거쳐 총장이 결정한다.

- 전공과정의 개정은 학과장(전공주임)이 개정사유와 내용 및 적용시기를 명시하여 학장의 결재를 얻어 제출하여야 한다. 교무처장은 학부(과/전공)에서 제출한 개정안을 검토하여 타당성이 인정되면 전공교육과정위원회 및 대학교육혁신위원회에 상정한다.

라) 교양교육의 목적과 목표

학부교육과정의 교양교육의 목적과 목표는 다음을 지향한다.

- 교양교육의 목적과 목표는 다음과 같다.

진리, 정의, 사랑의 건학이념 아래 신뢰받는 지성인, 창의적인 전문인, 정의로운 민주시민 육성을 교육목적으로 하며, 건학이념 및 교육목적을 학부교육을 통해 구현하기 위하여 '감동을 주는 혁신형 인재'라는 인재상을 정립하고, 5대 SM-IN 핵심역량(전문지식 탐구, 다양성 존중, 융복합, 윤리실천, 창의적 문제 해결)을 도출하여, 상명의 인재상 및 교육목적과 연계하여 '인성, 지성, 지혜를 균형적으로 갖춘 글로벌 사회융화형 창의혁신 인재양성'을 교양교육의 목표로 정립하고, 이를 실현하기 위하여 아래와 같은 SM 4B시스템을 체계화한다.

- 기초교양(Basics)
 - 전문지식 탐구를 위한 기초교육 대학생활과 진로준비를 위한 기본교육.
- 상명핵심역량교양(Backbone)
 - 상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육
- 균형교양(Balance)
 - 다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육
- 일반교양(Breadth)
 - 전인적 인간형성의품성과 태도, 자질배양, 현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
- 기초교양(Basics)의 교과목은 "사고와표현, English Foundations: Speaking and Listening, English Foundations: Reading and Writing, 컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 상명나눔리더십, 교양과인성" 교과목으로 구성한다. (2019학번 기준)
- 상명핵심역량교양(Backbone)은 다섯 개 영역으로 구분되며, "상명CareerStart, 다양성존중역량, 윤리실천역량, 창의적문제해결역량, 융복합역량" 영역으로 구성한다.
- 균형교양(Balance)은 다섯 개 영역으로 구분되며, "인문학의 이해, 사회과학의 이해, 자연과학의 이해, 정보와 기술의 이해, 예술과 문화의 이해" 영역으로 구성한다.
- 일반교양(Breadth)은 여덟 개 영역으로 구분되며, "상명Career UP, 인문학, 사회과학, 자연과학, 정보·기술, 예술·체육, 언어·의사소통, 기타" 영역으로 구성한다.
- 교양별 영역 내에서 필요에 따라 외국인 학생을 위한 교과목을 추가로 개설할 수 있다.
- 천안캠퍼스 교양 교과목 운영은 계당교양교육원(분원) 교학지원팀과 학과(전공)에서 담당한다.

마) 실험실습교육

실험실습교육은 다음에 의한다.

- 실험실습교육의 목적과 목표는 다음과 같다.

실험실습 교육은 자연과 사회의 현상을 지탱하고 있는 조직이나 법칙을 해명하고 각종 기술을 습득하는 데 목적이 있다.

이 목적을 달성하기 위하여 각 학부(과/전공)에서는 실험실습실과 기자재를 효율적으로 관리·활용하고 다양한 교육내용과 방법을 개발하여 실험실습교육의 효과를 극대화해야 한다. 우리 대학 실험실습 교육의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 이론을 바탕으로 한 실기 능력을 배양한다.
- 학부(과/전공) 특성화 관련 전공능력을 배양한다.

- 사회가 요구하는 실용·응용 능력을 배양한다.
- 정보화·세계화에 기여할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
- 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육의 내용과 방법을 결정하여야 한다.
- 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장 및 실험실습교육 기자재의 사용수칙과 안전 수칙을 마련해야 한다.
- 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장의 사용일지를 작성하여야 한다.

바) 강의계획서

강의계획서의 내용은 다음과 같다.

- 강의계획서에는 교과목개요, 주별 강의 계획, 수업운영 방법, 교재 및 참고서적, 과제물, 성적평가 방법 등을 명시토록 한다.
- 교과목개요는, 관련 학문 분야에 대한 개념, 핵심 수업(강의) 내용, 수업(강의) 결과의 기대 효과, 수업(강의) 결과의 파급 효과, 인접 학문과의 연관성, 학문적, 사회적 기능, 대학 이념과의 관련성 제시 등을 명시토록 하여 학습의 효율을 높이도록 한다.
- 수업운영 방법은 다양한 방법을 활용토록 한다.
- 교재 및 참고서적은 교재뿐만 아니라 오디오·비디오 자료, 현장 등 다양한 자료(교재)를 활용하고 관련 문헌자료를 제시토록 한다.
- 과제물은 교과목의 특성에 맞게 구체적으로 제시하며, 과제물 작성 방법과 제출 일시 및 장소를 명시토록 한다.
- 성적평가방법은 중간고사, 기말고사, 출결, 과제물 등으로 하며, 교과목의 특성을 반영할 수 있는 평가방법을 추가할 수 있다.
- 수업의 질을 향상시킬 수 있는 학생들을 위한 당부의 말이나, 과년도 모범 리포트 등을 제시할 수 있다.
- 강의계획서의 내용은 실제 수업과 일치하여야 한다.

사) 학습평가

학습평가의 방법은 다음과 같다.

- 학습평가는 공정성을 원칙으로 하며, 교과목의 특성에 맞게 다양한 방법을 활용토록 한다.
- 학습평가 방법은 강의계획서에 반드시 명시하여 시행토록 한다.
- 학습평가 방법은 상대평가를 원칙으로 하며, 상대평가Ⅰ, 상대평가Ⅱ 및 상대평가 예외로 한다.
- 기타 교육과정은 특성에 따라 별도로 정한다.

아) 강의평가

수업 내용의 질적 향상을 위하여 중간 강의평가 및 기말 강의평가를 다음과 같이 시행한다.

- 기말 강의평가
 - 기말 강의평가는 교육과정의 효율적 운용을 검증하기 위한 제도이다.
 - 기말 강의평가는 수업의 질적 향상을 목적으로 한다.
 - 기말 강의평가 관리는 교무팀에서 담당한다.
 - 기말 강의평가는 매 학기말 실시한다.
 - 기말 강의평가 대상은 전 교·강사로 한다.
 - 기말 강의평가 설문은 수업준비 및 태도, 수업내용 및 관리, 수업방법 및 평가 등을 중심으로 한다. 다만, 세부내용은 주기적으로 검토 개선할 수 있다.
 - 기말 강의평가 결과는 수업개선에 참고토록 하며, 우수자는 포상할 수 있다.

- 학생들의 자기평가와 교육환경에 대한 평가도 실시할 수 있다.
- 평가 결과 활용에 대한 학생들의 의견을 수렴할 수 있다.
- 기말 강의평가는 익명으로 진행한다.
- 중간 강의평가
 - 중간 강의평가 목적은 강의평가와 동일하다.
 - 중간 강의평가는 중간고사 시행일 전후로 2주간 시행한다.
 - 중간 강의평가 대상은 전 강좌로 한다.
 - 중간 강의평가 문항은 서술형으로 하며 수업방법, 수업내용, 평가방법, 건의사항 등을 중심으로 한다.
 - 중간 강의평가 결과는 강의평가에 반영되지 않으며, 담당 교·강사는 중간 강의평가의 결과를 교수법에 활용할 수 있다.
 - 중간 강의평가는 익명으로 진행한다.

2) 학과별 졸업최저 취득학점

학과별 졸업에 필요한 취득학점 내역은 다음 표와 같다.

졸업이수학점표<2019학번 기준>

입학 연도	대학	학과 및 전공		교양		전공						졸업 이수 학점	
				교필	교선	심화전공			다(연계)전공				부전공
						학부 기초	심화	선택	학부 기초	필수	선택		
2019	글로벌 인문 학부 대학	글로벌 지역 학부	일본어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			중국어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			영어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			프랑스어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			독일어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			러시아어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
		한국언어문화학과	17	16		15	45		0	36	21	130	
		이미지언어링연계전공							0	3	33		연계전공
		글로벌지역학연계전공							12	0	24		연계전공
		글로벌문화콘텐츠연계전공							12	0	24		연계전공
	디자인	디자인 학부	시각디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			패션디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			실내디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			세라믹디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
		텍스타일디자인학과	17	16		15	45		0	36	21	130	
		산업디자인학과	17	16		15	45		0	36	21	130	
		엔터테인먼트디자인융합전공							8	28		융합전공	
		스마트리빙디자인융합전공							9	27		융합전공	
		라이프스타일융합전공							6	30		융합전공	
		건축·도시환경디자인융합전공							18	18		융합전공	
	글로벌창의융합전공							0	36		융합전공		
	예술	공연영상 문화예술 학부	영화영상전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
			연극전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
			문화예술경영전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
		사진영상콘텐츠학과	17	16		15	45		0	36	21	130	
		무대미술학과	17	16		18	42		0	36	21	130	

입학 연도	대학	학과 및 전공	교양		전공							졸업 이수 학점	
			교필	교선	심화전공			다(연계)전공			부전공		
					학부 기초	심화	선택	학부 기초	필수	선택			
		만화애니메이션학과	17	16	/	15	45	/	0	36	21	130	
		스토리텔링연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		VFX융합전공	/	/	/	/	/	/	7	29	/	융합전공	
		콘텐츠제작연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		스마트게임&콘텐츠융합전공	/	/	/	/	/	/	9	27	/	융합전공	
	융합 기술 대학	글로벌금융경영학과	17	16	/	15	45	/	0	36	21	130	
		식품식품공학과	17	16	/	15	45	/	0	36	21	130	
		환경조경학과	17	16	/	15	45	/	0	36	21	130	
		간호학과	17	9	/	72	22	/	/	/	/	130	
		스포츠 융합학부	스포츠경영전공	17	16	11	15	34	/	0	36	21	130
			사회체육전공	17	16	11	15	34	/	0	36	21	130
		디지털경영학연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		환경생태융합디자인공학연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		글로벌마케팅융합전공	/	/	/	/	/	/	9	27	/	융합전공	
		웰니스융합전공	/	/	/	/	/	/	8	28	/	융합전공	
	공과 대학	전자공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		소프트웨어학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		스마트정보통신공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		경영공학과	17	16	/	15	45	/	0	36	21	130	
		그린화학공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		건설시스템공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		정보보안공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		시스템반도체공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		휴먼지능로봇공학과	17	16	/	15	59	/	0	36	21	130	
		3D프린팅연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		빅데이터융합전공	/	/	/	/	/	/	9	27	/	융합전공	
		스마트웹&앱연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	
		스마트팜연계전공	/	/	/	/	/	/	6	30	/	연계전공	
		스마트헬스케어연계전공	/	/	/	/	/	/	0	36	/	연계전공	

- ※ 간호학과는 기초교양 12학점, 상명핵심역량교양 5학점, 균형교양 9학점을 이수하여야 한다. (단, 영역내 세부 이수원칙에 따라 학점이수를 하여야 한다.)
- ※ 외국인특별전형 입학자는 기초교양 7학점("컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 교양과인성, 상명나눔리더십" 교과목 이수 의무 없음), 상명핵심역량교양 5학점, 균형교양 9학점, 일반교양 12학점을 이수하여야 한다. (단, 영역내 세부 이수원칙에 따라 학점이수를 하여야 한다.)

3) 교육과정 이수 원칙

가) 졸업에 필요한 최저학점은 <졸업이수학점표>의 교양 및 전공교과목 이수학점을 포함하여 총 130학점 이상을 이수하여야 하며, 일반학생이 이수한 교직교과목, 타 학과(전공)에 개설된 전공 교과목(일부 교과목은 전공으로 인정), 군사학 관련 교과목은 일반선택으로 인정한다.

나) 이수구분별 이수 방법은 다음과 같다.(2019학번 기준)

- 교양필수(기초교양, 상명핵심역량교양) <별표 1 참조> (※ 단, 간호학과 및 외국인특별전형 입학자는 별도 기준 적용)
 - 기초교양은 총 12학점 이상을 이수하여야 함.
 - 기초교양은 다음의 교과목을 반드시 이수하여야 함.
"사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening", "English Foundations: Reading and Writing", "컴퓨팅사고와문제해결 I·II", "상명나눔리더십", "교양과인성"을 이수하여야 함.
 - 상명핵심역량교양은 총 5학점 이상을 이수하여야 함.
 - 상명핵심역량교양은 다음의 교과목을 반드시 이수하여야 함.
"상명CareerStart", "다양성존중역량/윤리실천역량" 중 1과목 이상, "창의적문제해결역량/융복합역량" 중 1과목 이상을 이수하여야 함.
- 교양선택(균형교양 및 일반교양) <별표 2 참조> (※ 단, 간호학과 및 외국인특별전형 입학자는 별도 기준 적용)
 - 균형교양 9학점 이상, 일반교양 7학점 이상을 포함하여 교양선택 총 16학점 이상을 이수하여야 함.
 - 균형교양의 경우 5개영역 중 단과대학(또는 학부(과)/전공) 지정 영역을 제외한 나머지 4개영역에서 영역별로 1과목 이상씩 총 9학점 이상을 반드시 이수하여야 함.

균형교양 (5개)영역	단과대학(학과)별 지정 영역	비 고
① 인문학의이해	글로벌인문학부대학	제외영역
② 사회과학의이해	글로벌금융경영학과	제외영역
③ 자연과학의이해	식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과	제외영역
④ 정보기술의이해	공과대학	제외영역
⑤ 예술과문화의이해	디자인대학, 예술대학, 스포츠융합학부	제외영역

- 일반교양의 경우 8개영역 중 영역에 상관없이 7학점을 이수하여야 함.
- 전공심화: 전공심화를 포함한 해당학과 졸업이수학점 이상을 이수하여야 함.
 - 심화전공자는 전공심화를 포함한 전공학점을 최소 60~94학점 이상 이수
 - 다전공자는 <졸업이수학점표>에 따라 해당 전공별 최소전공인정학점(연계전공필수+전공선택)을 이수

다) 입학[전과자는 전과] 당시의 소속 학과에서 제1전공을 이수하여야 한다.

라) 다전공 과정에는 본 대학 개설 전공(제2, 제3전공) 외에 별도로 추가 개설되는 연계전공 과정도 포함되며, 다전공 및 연계전공 시 각 학부(과/전공)별 최소전공 인정학점은 36~50학점으로 한다.

마) 학과 또는 전공별 지정교과목이 있을 경우 반드시 이수하여야 한다.

바) 문화예술교육사 과정

본 대학교의 문화예술교육사 인정학과 소속의 모든 재학생(다·부전공 포함)은 「문화예술교육사 양성에 관한 규정」에 의한 문화예술교육사 과정을 이수할 수 있다. <별표 3 참조>

사) 교육과정 변경에 따른 학점 이수 원칙

- 모든 학생들의 교육과정 적용은 입학당시의 교육과정을 원칙으로 한다.
- 학적변동자(복학, 재수)는 복학(재입학)하는 학년의 교육과정을 원칙으로 하며 교양 및 전공의 총 이수학점 이상을 이수하여야 한다. 단, 2013학년도 입학자는 교필 7학점["사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening(구: 영어1)", "English Foundations: Reading and Writing"(구: 영어2)]을 포함하여 교양 전체 36학점(교양선택 영역 제한 없음) 이상, 2014학년도 입학자는 교필 8~9학점["사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening(구: 영어1)", "English Foundations: Reading and Writing"(구: 영어2)", "사회봉사(심화)" 또는 "사회봉사"]을 포함하여 교양 전체 36학점(교양선택 영역 제한 없음) 이상, 2015학년도~2016학년도 입학자는 교필 9~10학점["사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening(구: 영어1)", "English Foundations: Reading and Writing"(구: 영어2)", "사회봉사(심화)" 또는 "사회봉사", "교양과인성"]을 포함하여 교양 전체 36학점(교양선택 영역 제한 없음) 이상, 2017학년도 입학자는 교필 11~12학점["사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening(구: 영어말하기/영어1)", "English Foundations: Reading and Writing"(구: 영어읽기쓰기/영어2)", "사회봉사(심화)" 또는 "사회봉사", "교양과인성", "인성함양교과<명작속캐릭터와공감인문학, 다른곳의세계와나, 인간과시간, 21세기인간학, 호모엠포티쿠스(고통받는인간)> 중 1과목 선택이수"]을 포함하여 교양 전체 36학점(교양선택 영역 제한 없음), 2018학년도 입학자는 교필 17학점 ["사고와표현", "English Foundations: Speaking and Listening(구: 영어말하기/영어1)", "English Foundations: Reading and Writing"(구: 영어읽기쓰기/영어2)", "사회봉사", "교양과인성", "상명CareerStart", "<상명핵심역량교양: 다양성존중역량/윤리실천역량(중 1과목 선택이수), 창의적문제해결역량/융복합역량(중 1과목 선택이수)>"]을 포함하여 교양 전체 33학점(교양선택 16학점 <균형교양: 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수이수>, <일반교양: 영역 구분 없이 선택이수>) 이상을 이수하여야 한다.

아) 기타 교육과정 이수에 관한 사항은 「학칙」 및 「학사에 관한 규정」을 준용한다.

4) 학수번호 해설

학수번호는 전교과목을 영문 2자리와 아라비아 숫자 4자리로 표시한다.

AB 1234 → 일련번호

↓

이수구분 또는 개설학부(과)

이수구분	영문자	숫자
교양필수	LA~LZ	1000~9999
교양선택	단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 포함)	1001~9999
전공심화 전공선택	□□ 전공코드	0001~9999
교 직	TT	0001~0100
일반선택	RA~RT 단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 제외)	1001~9999
	MA~MZ	1001~9999

5) 교양·일반선택·문화예술교육사

<별표 1>

가) 교양필수(기초교양) 교과목

- 기초교양

학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
LA5013	English Foundations: Speaking and Listening	2	2	1,2	
LA5014	English Foundations: Reading and Writing	2	2	1,2	
LA5001	사고와표현	3	3	1,2	
LA5074	컴퓨팅사고와문제해결 I	3	3	1,2	
LA5075	컴퓨팅사고와문제해결 II	3	3	1,2	
RA1005	사회봉사 ※2014~2018학번 대상	1	30	1,2	
RA1004	사회봉사(심화) ※2014~2017학번 대상	2	60	1,2	
RA1006	상명나눔리더십 ※2019학번 대상	1	-	1,2	
LG9001~LG9059	교양과인성	1	1	1,2	

- ※ 「English Foundations: Speaking and Listening」 교과목은 이전 「영어말하기」, 「영어1」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「English Foundations: Reading and Writing」 교과목은 이전 「영어읽기쓰기」, 「영어2」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「English Foundations: Speaking and Listening」 및 「English Foundations: Reading and Writing」 교과목에는 학기별 재수강전용분반 1개가 포함되어 있음
- ※ 「사고와표현」 교과목에는 학기별 외국인전용분반 및 재수강전용분반 2개가 포함되어 있음
- ※ 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과 및 공과대학: 「컴퓨팅사고와문제해결 I」이수
- ※ 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 글로벌금융경영학과, 스포츠융합학부 : 「컴퓨팅사고와문제해결 II」이수
- ※ 2014~2017학번 신입생은 사회봉사(심화)(60시간) 또는 사회봉사(30시간) 중 택1 하여 이수함
단, 사회봉사(심화)(60시간) 교과는 2020학년도 2학기까지 개설함
- ※ 2018학번 신입생은 사회봉사(30시간) 이수할 것
- ※ 2019학번 신입생은 상명나눔리더십을 이수할 것 (2020학년도부터 개설할 예정)
- ※ 「사회봉사」, 「사회봉사(심화)」, 「상명나눔리더십」, 「교양과인성」 교과목은 P/F교과목임

• 상명핵심역량교양

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
상명CareerStart	LA5015	상명CareerStart	1	1	1,2	
윤리실천역량	LA5061	인간과시간	2	2	1,2	
	LA5063	호모엠펙티쿠스(고통받는인간)	2	2	1,2	
	LA5035	현대사회와윤리	2	2	1,2	
다양성존중역량	LA5059	명작속의캐릭터와공감인문학	2	2	1,2	
	LA5060	다른곳의세계와나	2	2	1,2	
창의적문제해결역량	LB5060	상상속의아이디어	2	2	1,2	
	LA5055	디자인프레젠테이션	2	2	1,2	
	LA5052	융합창의수학	2	2	1,2	
	LA5062	21세기인간학	2	2	1,2	
융복합역량	LA5076	융복합의이해와실제(이러닝)	2	2	1,2	

※ 상명CareerStart, 융복합의이해와실제(이러닝) 교과목은 P/F교과목임

<별표 2>

나) 교양선택(균형교양 및 일반교양) 교과목 (※서울권역e-learning 교과목 제외)

• 균형교양

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
인문학의이해	LG9043	영상으로배우는역사	3	3	1,2	
	LR5003	세계신화의이해	3	3	1	
	LA5021	문학과삶의철학	3	3	1	
	LA0082	동양사상과명상	3	3	1	
	LA5005	동서양고전읽기	3	3	1,2	
	LA5004	인간과언어	3	3	1	
	LG1006	문학과대중문화	3	3	1	
	LG1007	상상력과문학	3	3	1,2	
	LA5066	신화와문화	3	3	2	
	LA5008	언어와사회	3	3	2	
	LA5065	문학과문화산업	3	3	2	
사회과학의이해	LA0272	사회와문화	3	3	1,2	
	LB1036	생활과경제	3	3	1,2	
	LG1009	법학의세계	3	3	1,2	
	LG9042	쉽고재미있는교육입문	3	3	1,2	
	LB5032	경영학개론	3	3	1,2	
	LB5047	처음만나는민주주의(e-learning)	2	2	1,2	
자연과학의이해	LC5002	과학기술과환경	3	3	1,2	
	LC5003	생명과학의이해	3	3	1,2	
	LC5049	영화속의과학	3	3	1,2	
	LD5039	인체의구조와기능	3	3	1,2	
	LC5047	과학과인간의삶	3	3	1,2	
	LC5046	재미있는화학이야기	3	3	1	
	LB5061	수학의길잡이	3	3	1,2	
정보와기술의이해	LG2021	IT트렌드와이슈Ⅰ(PBL)	3	3	1	
	LA5070	IT트렌드와이슈Ⅱ(PBL)	3	3	2	
	LA5071	모바일비즈니스와앱(PBL)	3	3	2	
	LB5057	디지털_인문해커톤(PBL)	3	3	1	
	LB5059	빅데이터와소셜마케팅(PBL)	3	3	1	
예술과문화의이해	LB1025	디자인과생활	3	3	1	
	LD0081	연극의이해	3	3	1	
	LD0072	영화와사회	3	3	1	
	LD5034	현대미술의이해	3	3	1	
	LD1020	사진과사회학	3	3	2	
	LD5023	애니메이션의감상과이해	3	3	2	
	LB5020	현대사회와공간	3	3	2	

• 일반교양

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
상명CareerUp	LB5029	프랜차이즈창업(b-learning)	3	3	1,2	
	LC5057	의사소통능력(NCS)	1	1	1,2	
	LB5035	외국인유학생을위한진로탐구 (유학생)	2	2	1,2	외국인전용
	LB5037	콘텐츠비즈니스기획(e-learning)	3	3	1,2	
	LB5031	발명과창업(e-learning)	3	3	1,2	
	LC5050	기업가정신과창업모델	3	3	1,2	
	LB1001	취업정보분석및입사전략	2	2	1,2	
	LB5052	직무적성과자기계발	2	2	1,2	
	LA5054	상명Career Design	2	2	1,2	
인문학	LG9040	인물로보는역사(PBL)	3	3	1,2	
	LA5034	동서양의윤리	3	3	1	
	LA5022	한국고전명저읽기	3	3	1	
	LA0141	민속과문학	3	3	1	
	LA5023	풍경이있는한국문학기행	3	3	2	
	LG9047	천안의역사문화기행	2	2	1,2	
	LG2046	천안의이해(천안시지원)	2	2	1,2	
	LA0241	러시아문화의이해	3	3	1	
	LR5009	미국문화와현대사회의이해	3	3	1	
	LR5011	일본의문학과사상	3	3	1	
	LA0092	중국예술의이해(e-learning)	3	3	1	
	LA0321	중국문화기행(e-learning)	3	3	2	
	LA5011	문학과영화	3	3	2	
	LA0342	한국현대문학산책	3	3	2	
	LA5009	문학속의사랑과인간	3	3	2	
	LA5012	영어권문학과문화	3	3	2	
	LA0072	일본인과일본문화	3	3	2	
	LA0052	프랑스사회와문화	3	3	2	
	LA5064	여행으로만나는일본어	3	3	2	
	LA5027	영화로읽는러시아·중앙아시아	3	3	2	
LA0061	프랑스예술감상	3	3	1		
LA5078	음식으로살펴본생활문화사	3	3	1,2		

※ 취업정보분석및입사전략, 상명Career Design은 P/F교과목임

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
사회과학	LB5002	국제사회와정치	3	3	1,2	
	LB5062	시민과헌법	3	3	1,2	
	LB5045	사회적이슈와인권 I	2	2	1	
	LG2015	문화사회학	3	3	1	
	LG2013	만화로보는문화	3	3	1	
	LB0011	생활과재테크	3	3	1,2	
	LG2038	한국사회의이해1(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
	LG2039	한국사회의이해2(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
	LD5051	재무·회계입문(유학생)	3	3	1,2	외국인전용
	LB5058	문화텍스트로읽는젠더이슈	3	3	1,2	
	LB5055	공학도를위한젠더.가족.일	3	3	1,2	
	LA0323	인류와문화	3	3	2	
	LC5010	생활속의통계(e-learning)	2	2	2	
	LB5046	사회적이슈와인권II	2	2	2	
	LA0332	젠더와문화	3	3	2	
	LB5063	성과사회	3	3	1,2	
	LA5067	문학과인문정치	3	3	2	
	LB5064	하이테크사회의인간관계론(PBL)	3	3	1,2	
자연과학	LC0061	물환경의이해	3	3	2	
	LC5045	자연과학의이해	3	3	1,2	
	LC5048	우주의역사	3	3	1,2	
	LB5056	과학적사고와탐구	3	3	1,2	
	LE5015	생활속의생명공학	3	3	1,2	
	LC5042	생활속의생화학	3	3	1,2	
	LC0752	생활원예	3	3	1	
	LC1002	질병과노화의비밀	3	3	1	
	LG1014	에너지와녹색산업(e-learning)	2	2	1,2	
	LC0031	우리꽃의이해	3	3	1	
	LC0701	생태문화와에코토피아	3	3	1	
	LC5041	한국의문화유산과역사를찾아서	3	3	1	
	LA5073	재미있는푸드이야기	3	3	2	
	LC5004	웰빙과식품	3	3	2	
	LC5040	유기화학의세계(b-learning)	3	3	2	
	LC0122	성과문화	3	3	2	
	LC0052	21세기도시환경과과학적시사	3	3	2	
	LC0042	세계정원과문화의이해	3	3	2	
정보·기술	LB5054	공학도를위한공감과소통의기술	3	3	1,2	
	LA5041	영상으로본수학과문명	2	2	1,2	
	LC5044	유비쿼터스컴퓨팅과미래사회	3	3	1,2	
	LG2017	과학기술자의직업윤리	3	3	1	
	LG2023	디지털정보의이해와활용(e-learning)	2	2	1,2	
	LG2016	정보윤리와보안(e-learning)	2	2	1,2	
	LC1003	컴퓨터와정보사회(e-learning)	3	3	1,2	
	LE5023	스마트파밍(e-learning)	3	3	1,2	
	LE5024	아두이노, IT인들의 it템(e-learning)	3	3	1,2	
	LA5072	4차산업혁명과혁신기업(PBL)	3	3	2	
	LC5021	공학의이해	3	3	1,2	
	LC5009	건설과문화	3	3	1	

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
예술·체육	LD5041	음악의세계	3	3	1,2	
	LD5043	스포츠역사와삶	3	3	1,2	
	LD5031	창의적디자인상상	3	3	1	
	LD5040	예술세계의탐구	3	3	1,2	
	LD0051	색채심리학	3	3	1	
	LD5049	디지털사진윤리	3	3	1	
	LD0952	디지털사진촬영과감상(e-learning)	2	2	1,2	
	LD1021	수영	2	2	1,2	
	LD1023	스쿼시	2	2	1,2	
	LR1070	테니스	2	2	1,2	
	LG2020	농구	2	2	1,2	
	LD5038	현대사회와스포츠	3	3	1,2	
	LD5032	문화트렌드와산업디자인	3	3	1	
	LG2014	현대공예산책	3	3	1	
	LD5046	스포츠빅이벤트의이해	2	2	1,2	
	LD5047	배드민턴	2	2	1,2	
	LD5029	웨이트트레이닝	2	2	1,2	
	LD5045	유산소지구력운동	2	2	1,2	
	LD5004	운동과건강(e-learning)	3	3	1,2	
	LD5037	스포츠산업의이해	3	3	1,2	
	LD5002	디자인토크	3	3	1	
	LB5013	디자인개념과원리	3	3	1,2	
	LD5013	세계의실내디자인	3	3	1	
	LD5012	세계의염색예술	3	3	1	
	LB5014	문화와복식	3	3	1	
	LD5030	도자와생활	3	3	2	
	LD5009	영화속의건축여행	3	3	2	
	LB5034	디자인탐색(STEM캡스톤디자인)	3	3	2	
	LD5035	리빙디자인의현재와미래	3	3	2	
	LD5024	연극감상과비평	3	3	2	
	LD5036	통합예술교육프로그램이해	3	3	2	
	LD1014	영화감상과비평	3	3	2	
	LD5025	직물과현대생활	3	3	2	
	LD0112	패션과이미지메이킹	3	3	2	
	LE5025	디자인천일야화(e-learning)	3	3	1,2	
	언어·의사소통	LA5025	한국의문화유산을찾아서(유학생)	3	3	1
LA0051		실용한자·한문	2	2	1,2	
LA0364		의사소통의이론과실제1(말하기)	3	3	1	
LD5050		의사소통의이론과실제2(읽기와쓰기)	3	3	2	
LG2034		국어표기법의이해	2	2	1	
LG2045		프레젠테이션기법	2	2	1	
LG2035		◦ 대학글쓰기(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
LR5026		◦ 대화와자기표현(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
LA0171		실무영어	3	3	1	
LA0322		TOEIC	2	2	1,2	
LR2010		기초프랑스어	2	2	1,2	

영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	비고
언어·의사소통	LR2020	기초일본어	2	2	1,2	
	LR2030	기초독일어	2	2	1,2	
	LR2040	기초중국어	2	2	1,2	
	LR2060	기초러시아어	2	2	1,2	
	LR5004	중급영어회화	2	2	1	
	LR5016	시사영어	2	2	1	
	LR5029	중급중국어	2	2	1,2	
	LR5030	영시와연설문으로배우는영어	3	3	1	
	LR5031	쓰기와읽기를위한기초영문법	3	3	1,2	
	LG2040	◦ 한국문화학습1(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
	LG2041	◦ 한국문화학습2(유학생)	2	2	1,2	외국인전용
	LA5026	한국전통문화유산의이해(유학생)	3	3	2	외국인전용
	LG2033	유머화법	2	2	2	
	LA0161	스크린영어	2	2	2	
	LG2042	중급일본어	2	2	2	
	LR5008	고급영어회화	2	2	2	
	LA5031	고급영문독해	2	2	2	
	LR5032	광고로배우는영어	3	3	2	
기타	LF0007	명인특강	1	1.5	1,2	
	LF0008	성공학특강	1	1.5	1,2	
	LF7807	인문학특강	1	1.5	1,2	
	LA5044	리더십과삶	2	2	1	
	LA5045	리더십과기업가정신	2	2	1,2	
	LD5052	가상세계로의초대	3	3	1,2	
	LE5021	한국의세계유산(e-learning)	3	3	1,2	
	LE5022	호모링구아(e-learning)	3	3	1,2	
	LE5020	컴퓨터구조(e-learning)	3	3	1,2	
	LG9058	교양과인성(유학생)	1	1	1,2	외국인전용
	LA5048	사회봉사활동의방법과실제	2	2	1,2	
	LA5053	인간사랑의이해	2	2	2	
	LG2048	영상으로보는국제개발협력이슈	3	3	1,2	

※ 명인특강, 인문학특강, 성공학특강은 P/F교과목임

다) 일반선택 교과목

학수번호	교과목명	학점(시간)	개설학기	비 고	
MA1003	일반화학및실습 I	3(4)	1		
MA1004	일반화학및실습II	3(4)	2		
MA1005	일반물리학및실습 I	3(4)	1		
MA1006	일반물리학및실습II	3(4)	2		
MA1007	C프로그래밍(PBL)	3(3)	1		
MA1008	객체지향프로그래밍(PBL)	3(3)	2		
MA1009	선형대수	3(3)	2		
MA1011	대학기초수학	3(3)	1		
MA1012	확률통계	3(3)	1		
MA1016	미적분학	3(3)	2		
MA1017	IT Engineering프로젝트	3(3)	1		
MA1018	프로그래밍프로젝트	3(3)	2		
MA1019	미적분학프로그래밍	3(3)	1		
MA1020	공업수학프로그래밍	3(3)	2		
MA1022	C프로그래밍및프로젝트(PBL)	6(6)	1		
MA1023	물리모델프로그래밍(PBL)	3(3)	1		
MA1024	수치해석프로그래밍	3(3)	2		
MA1025	C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)	6(6)	2		
MA1026	OOP프로그래밍설계	3(3)	2		
MA1027	기초논리회로설계및실습	3(3)	2		
MA1028	창의기초설계(휴먼지능로봇)	2(2)	2		
MA1029	창의전공설계(휴먼지능로봇)	2(2)	1		
RB1006	상담심리학	2(2)	2		문화예술교육사 교과목 (디자인분야)
RB1008	디자인교육론	2(2)	1		
RB1009	디자인교수학습방법(유아,초등,중등,일반)	2(2)	1		
RB1010	디자인감상및비평	2(2)	1		
RB1011	창의적방법을통한디자인교수법	2(2)	2		
RB1012	디자인교육프로그램개발	2(2)	2		
RT1001	리더쉽	2(2)	1	군사학교과목	
RT1002	국가안보론	2(2)	1		
RT1003	무기체계	2(2)	1		
RT1004	전쟁사	2(2)	1		
RT1005	북한학	2(2)	1		
RT3001	안보학	3(6)	1		
RT3002	안전및조직관리사례연구	3(6)	2		
RT4001	조직리더쉽	3(6)	1		
RT4002	조직리더쉽사례연구	3(6)	2		

<별표 3>

라) 교직 교과목

천안캠퍼스 2014학년도 이후 선발자 기준

영역	학년,학기 교과목	1		2		3		4		계	비고
		1	2	1	2	1	2	1	2		
교직이론	교육학개론			2						2	6과목 이상 필수 이수
	교육심리			2						2	
	교육철학 및 교육사				2					2	
	교육사회				2					2	
	교육과정			2						2	
	교육평가						2			2	
	교육방법 및 교육공학					2				2	
	교육행정 및 교육경영						2			2	
	생활지도 및 상담					2				2	
	중등교사리더십								(2)	(2)	선택
교직소양	특수교육학개론					2				2	필수
	교직실무				2					2	
	학교폭력예방및학생의이해						2			2	
교육실습	교육봉사활동 I				1					1	필수
	교육봉사활동 II					1				1	
	학교현장실습							2		2	
학점계				6	7	7	6	2	(2)	28(2)	

※ ()는 선택교과목의 학점 수를 표시함.

※ '학교폭력예방및학생의이해' 교과목은 2017년도부터 명칭이 변경된 것으로, 2017학년도 이전 선발자의 경우 변경 전 교과목 명칭인 '학교폭력예방의이론과실제', '학교폭력의예방및대책'으로 이수 가능.

<별표 4>

마) 문화예술교육사

- 등급 : 2급
- 분야별 인정학과(전공)

분 야	인정 학과(전공)		비 고
	단과대학	학과(전공)	
디자인	디자인대학	시각디자인전공 패션디자인전공 텍스타일디자인학과 실내디자인전공 산업디자인학과	
공예	디자인대학	텍스타일디자인학과 세라믹디자인전공	
사진	예술대학	사진영상콘텐츠학과	
영화		영화영상전공	
연극		연극전공	
만화·애니메이션		만화·애니메이션학과	

• 교육과정

교과영역	교 과 목	최저 이수 시간 또는 학점
1. 직무역량	가. 문화예술교육 개론	30시간(2학점)
	나. 예술관련 분야별로 문화체육관광부령으로 정하는 교수역량 교과목(3과목)	90시간(6학점)
	다. 문화예술교육 현장의 이해와 실습	30시간(2학점)
2. 예술전문성	예술 관련 분야별 해당 분야의 전공 과목(10과목 이상)	450시간(30학점)

※ 비교

위 표 교과영역 제1호 나목의 교수역량 교과목과 제2호의 예술전문성 교과목이 같지 않아야 하며, 제1호 나목의 교수역량 교과목은 반드시 분야별 해당 교과목으로 이수해야 한다.

• 자격취득 및 이수방법

- 문화예술교육사 인정학과의 학생으로서 본 대학교 소정의 전과정을 이수하여 졸업이 가능한 자는 2급 문화 예술교육사 자격을 취득할 수 있다.
- 교육과정의 이수구분이 교양인 경우 “교양선택”으로, 소속학과의 교과목을 이수한 경우는 소속학과의 이수구분에 따르며, 다른 학과의 교과목을 이수한 경우는 일반선택으로 표기한다. 다만, 교양으로 지정된 교과목을 제외한 전공교과목의 이수는 원칙적으로 2학년 1학기부터 이수할 수 있다.
- 문화예술교육사 인정학과 소속 이외의 학생이 2급 문화예술교육사 자격증 취득을 목적으로 문화예술교육사 인정학과를 「학칙」제45조에서 정한 범위에서 다·부전공 할 수 있다. 이 경우 「학칙」45조에서 정한 다·부전공 이수 인정 이외에 문화예술교육사 다·부전공 학과에서 지정된 교수역량 영역 및 직무소양 영역의 교과목을 반드시 이수하여야 하며, 예술전문성(전공과목)영역에서 반드시 10과목 30학점 이상을 이수하여야 한다.
- 분야별 지정교과목: 「문화예술교육사 양성에 관한 규정」 참고.

2. 단과대학별 교육과정

가. 인문사회과학대학

□ 소개

본 대학은 인간과 인류 문화에 관한 다양한 측면을 연구하는 인문과학과 인간 사회의 여러 현상을 설명하려는 경험과학인 사회과학을 전공으로 하는 학과로 구성되어 있다. 신뢰받는 지성인 · 창의적인 전문인 · 정의로운 민주시민이라는 목표 하에 각 학과들의 교육목표가 상호 연계되어 있다. 현재 본 대학에는 역사콘텐츠학과, 지적재산권학과, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과가 포함된 인문콘텐츠학부, 공간환경학부, 공공인재학부 및 가족복지학과, 국가안보학과 등 총 3개 학부, 6개 학과가 있다.

□ 연혁

연도	내용
1983년	상명여자대학 인문사회학부 인가. 인문학 분야의 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과와 4개 학과와 사회과학분야의 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과의 5개 학과 등 9개 학과로 출발
1983년	상명여자대학 인문사회학부 인가. 인문학 분야의 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과와 4개 학과와 사회과학분야의 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과의 5개 학과
1985년	영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과는 천안캠퍼스로 이전
1987년	종합대학교로 승격되면서 상명여자대학교 인문사회과학대학으로 개편
1993년	도서관학과는 문헌정보학과로 명칭이 변경. 경제학과(야) 신설
1994년	행정학과(야) 신설
1995년	문헌정보학과(야) 및 무역학과(야) 신설
1996년	남녀공학으로 전환되면서 상명대학교 인문사회과학대학으로 변경. 아동복지학과(야) 개설
1998년	아동복지학과(야)는 가족복지학과(야)로 명칭 변경
1999년	학부제가 실시되면서 인문사회과학대학은 사회과학부의 사학, 지리학, 문헌정보학 전공과 경상행정학부의 경제학, 경영학, 행정학, 무역학 전공으로 개편. 지리정보시스템(GIS) 연계전공 신설. 가족복지학과(야)가 가족복지학 전공(주)으로 전환되면서 자연과학대학 생활환경학부로 소속대학 변경
2000년	무역학전공이 국제통상학전공으로 명칭 변경
2002년	경상행정학부는 경제학전공, 국제통상학전공의 경제통상학부, 경영학부, 법학과 및 행정학과로 개편
2005년	역사문화콘텐츠 연계전공 신설
2007년	사학전공은 역사콘텐츠전공으로 명칭 변경. 역사문화콘텐츠 연계전공은 문화콘텐츠전공으로 명칭 변경
2009년	학과제로 전환하면서 경제학과, 국제통상학과와 경영학부가 경영대학으로 분리 독립. 인문사회과학대학은 기존의 역사콘텐츠학과, 지리학과, 문헌정보학과, 법학과와 행정학과와 5개 학과에 자연과학대학 소속이었던 가족복지학과가 편입되고 저작권보호학과가 신설되어 총 7개학과로 개편
2010년	저작권보호학과는 융복합특성화 대학으로 소속대학 변경
2012년	공공관리학부가 신설되어 법학전공과 행정학 전공이 소속
2013년	공공관리학부가 폐지되어 법학과와 행정학과로 분리됨. 저작권보호학과가 지적재산권학과로 명칭 변경하여 인문사회과학대학으로 복귀함
2015년	대학구조개혁으로 법학과와 행정학과가 공공인재학과로 통합됨. 사범대학 소속이었던 일

연도	내용
	어교육과가 한일문화콘텐츠학과로 명칭이 변경되어 인문사회과학대학으로 편입. 지적재산권학과는 콘텐츠저작권학과로 명칭을 변경하여 ICT융합대학으로 소속대학 변경. 빅데이터 과학 연계전공과 영유아체육과건강교육 연계전공 신설. 지리정보시스템 연계전공은 공간정보빅데이터 연계전공으로 명칭 변경
2016년	학과 편제 개편으로 인문콘텐츠학부가 신설됨. 콘텐츠저작권학과는 지적재산권학과로 명칭을 변경하여 역사콘텐츠학과, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과와 함께 인문사회과학 대학 인문콘텐츠학부로 편입. 지리학과와 소비자주거학과(주거)가 공간환경학부로 통합 됨. 공공인재학과는 공공인재학부로 개편. 군사학과는 국가안보학과로 명칭을 변경하여 인문사회과학대학으로 편입. 아동청소년상담 연계전공 신설.

□ 교육목표

문화와 가치를 탐구하여 사회 건설에 기여하는 인간교육을 실시하고, 사회의 여러 현상에 관한 최신 이론을 연구하는 전문교육을 통하여 국제화 사회 및 정보화 사회에 기여할 수 있는 전문인을 육성한다.

이를 구체화하면 아래와 같다.

01 사회발전에 이바지 할 창조적 지식인 양성	02 국제적 감각을 갖춘 세계인 양성	03 정보화 사회를 능동적으로 리드하는 전문가 양성
-------------------------------------	--------------------------------	--

□ 학위과정

학부(과)명		학사과정	석사과정	박사과정	기타
인문 콘텐츠 학부	역사콘텐츠학과	●			
	지적재산권학과	●	●	●	석박사과정
	문헌정보학과	●	●	●	석박사과정
	한일문화콘텐츠학과	●			
공 간 환 경 학 부		●	● (지리학과)	● (지리학과)	석박사과정 (지리학과)
			● (글로벌생활환경학과)	● (글로벌생활환경학과)	석박사과정 (글로벌생활환경학과)
공 공 인 재 학 부		● (행정학)	● (행정학)	● (행정학)	석박사과정
가 족 복 지 학 과		●	●	●	학석사과정 석박사과정
국 가 안 보 학 과		●	●		

인문콘텐츠학부

■ 교육목표

상명대학교 인문콘텐츠학부는, 인문사회과학의 다양한 분과학문들을 깊이 있고 폭넓게 공부하고, 이를 바탕으로 변화하는 시대와 사회의 요구에 부응하는 창의적인 결과물을 만들어 낼 수 있는 다양한 방법과 전문성까지 함께 익히는 곳입니다.

역사콘텐츠학과는 역사학을 바탕으로 역사와 문화를 창의적으로 활용하여 시대의 요청에 부응할 수 있는 인문학 소양을 갖춘 인재의 육성을 목표로 하여, 역사 연구와 역사 교육 분야의 다양한 전문가들과 역사 콘텐츠 기획전문가와 문화유산 콘텐츠 기획 전문가 등을 양성하고 있습니다.

지적재산권학과는 저작권, 특허권, 상표권 등 지적재산권 관련법과 경영, 기술 표준화를 선도하며, 지적재산권 보호와 관련된 융합형 실용주의, 글로벌 수준의 전문 인재를 양성함으로써, 공정한 지적재산권의 유통을 활성화하고 선진문화사회 발전에 기여하기 위해 노력하고 있습니다.

문헌정보학과는 정보의 전문적 지식과 소양을 갖춘 정보전문가를 교육하며, 현장감 있는 교육과 첨단 정보기술 습득을 통한 실무형 정보전문가를 양성하고, 각 분야의 정보 및 문헌을 처리하기 위한 학제적 연구와 응용을 위해 인접학문 또는 응용학문에 대한 체계적인 지식을 쌓는데 목표를 두고 있습니다.

한일문화콘텐츠학과는 한국과 일본의 문화, 언어커뮤니케이션, 문화콘텐츠를 접목시킨 융합학문을 지향하고, 문화산업 분야에서의 창의적인 역량을 발휘할 수 있도록 다양한 국제교류의 기회를 제공하며, 융합형 지식기반 교육시스템 구축을 통한 글로벌 인재 양성을 목표로 합니다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	2	전선	US0006	지식정보의이해	3	3	3		X

■ 교과목해설

· US0006 지식정보의 이해 (Understanding of Knowledge & Information)

지식사회의 급성장으로 지식·정보의 중요성을 인식하고 지식·정보 제반에 대한 이론 및 실무 교육을 기반으로 한 문헌정보학과 및 지적재산권학과 전공을 개괄적으로 학습하여 전공에 대한 이해를 습득한다.

역사콘텐츠학과

■ 교육목표

역사를 깊이 있게 이해하고 창의적으로 해석하는 능력을 키우면서, 역사학 지식을 콘텐츠화하는 능력을 배양하는 교육을 시행한다.

이와 같은 목적을 달성하기 위한 실행목표는 다음과 같다.

- 역사학을 중심으로 관련 인문학 분야의 지식을 심도 있게 이해하고 창의적으로 해석하는 능력을 키운다.
- 역사학의 바탕 위에서 역사학 지식을 다양하게 활용할 수 있는 능력을 배양한다.
- 역사적 지식의 콘텐츠화에 필요한 멀티미디어 및 정보통신 응용기술을 갖추도록 유도한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	AA1112	중국의역사와문화유산	3	3			
		1전선	AA9009	역사학의이해	3	3			
	2	1전선	AA2131	서양고중세사	3	3			
		1전선	AA6005	한국사사료강독과DB활용	3	3			
		1전선	AA6016	역사콘텐츠입문	2	2			
2	1	1전선	AA6015	한국고대사	2	2			
		1전선	AA6019	서양사사료강독과DB활용	3	3			
		1전선	AA9001	일본고중세사	3	3			
		1전선	AA9007	근대중국과세계질서	3	3			
		1전선	AA9211	한국사특강	3	3			
	2	1전선	AA4201	서양근대사	3	3			
		1전선	AA6017	한국중세사	3	3			
		1전선	AA6022	한국문화유산과디지털복원	2	2			
		1전선	AA9004	일본의문화와생활	2	2			
		1전선	AA9011	한국사의갈등구조와정변	2	2			
		1전선	AA9210	전공과창업(역사콘텐츠)	1	1		1	P/F
3	1	1전선	AA0011	한국사인물캐릭터열전	2	2			
		1전선	AA6008	영상역사학워크샵(캡스톤디자인)	2	2		2	
		1전선	AA6024	일본전통문화의이해	3	3			
		1전선	AA9214	박물관과문화재	2	2	1	1	
		1전선	FU0013	역사스토리텔링	3	3	2	1	
		1전심	AA0010	한국근세사	3	3			
		1전심	AA6028	서양현대사	3	3			

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	1전선	AA0009	한국근대사	3	3			
		1전선	AA9216	전통중국과동아시아	3	3			
		1전선	AA9223	서양사의이해	2	2			
		1전선	AA9226	역사문화유산답사	1	1		1	
		1전심	AA0013	한국대외관계사의재조명	2	2			P/F
		1전심	AA6012	일본근세근현대사	3	3			
4	1	1전선	AA6026	한국현대사	2	2			
		1전선	AA9210	전공과취업(역사콘텐츠)	1	1		1	P/F
		1전선	FU0020	라키비움의이해	3	3	2	1	
		1전심	AA6027	서양의역사와영화	2	2			
		1전심	AA9221	서울의역사와그유산들	2	2			
	2	1전선	AA9222	중국사특강	3	3			
		1전심	AA9006	동아시아속의한일관계사	3	3			
이수 구분별 소계	전 심		7 과목		18	18			
	전 선		29 과목		71	71	63	8	
	학 기		36 과목		89	89	81	8	
	교 직		0 과목						
	일 선		0 과목						
총 계				총 36과목	89	89	81	8	

■ 교과목해설

· AA1112 중국의역사와문화 (Chinese History and Culture)

중국 역사상 중요한 의미를 갖는 정치, 사회, 문화 등 각 방면의 주요 문제를 주제별로 접근하여 살펴보고, 이를 통해 당시 시대상에 대한 이해를 돕는다.

· AA9009 역사학의이해 (Introduction to Modern Historiography)

이 과목은, 역사라는 것을 “있는 그대로의 사실”로 본질화(substantialize)시켜온 근대 역사학 연구의 인식론적 한계를 넘어, 우리가 “역사”라고 부르는 것이 과연 구체적으로 누구에 의해서, 어떤 시각에 입각해서, 어떤 역사적 맥락 속에서, 어떻게 역사화되는가 라는 근원적 질문들을 탐구하는 것을 목표로 한다.

· AA2131 서양고중세사 (The Occidental World of the Ancient and Middle Ages)

오늘날 서양 문화의 모태가 되는 고전고대 문화와 중세 문화의 탄생과 발전을 살펴봄으로써 서양 문명의 기원과 특성을 이해한다.

· AA6005 한국사사료강독과DB활용 (Primary Sources Reading Seminar with the Digital DB of Korean Texts)

이 과목은 한국사를 연구하는 데에 가장 기초가 되는 사료들을 정확하게 이해하고 활용하는 방법을

익히는 것을 목표로 한다. 이 목표를 달성하기 위해, 이 수업에서는 한국사 관련 주요 사료와 연구 논저들의 Digital Database들을 활용하는 방법을 배우고, 이를 통해 학생들이 직접 찾은 주요 사료들을 해석/강독하는 것을 배운다. 이 과정을 통해, 학생들로 하여금 한국사의 주요한 국면들을 보다 생생하게 이해하고 그 이해를 바탕으로 보다 구체적인 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력을 기르게 하려는 것이다.

· **AA6016 역사콘텐츠입문 (Introduction to History Contents)**

문화콘텐츠의 활성화에 따라 다양한 콘텐츠 개발에 대한 관심이 고양되고 있다. 특히 역사분야는 이러한 콘텐츠를 제공할 수 있는 무한한 가능성을 갖고 있다는 점에서 주목을 받고 있다. 현재 이루어지고 있는 문화콘텐츠 산업 및 지원의 현황을 파악하고 향후 어떤 방식으로 발전할 것인가를 모색하여 역사학도로서의 전망을 가져본다. 특히 사학 전공에서 역사콘텐츠 전공으로 전환한 의미를 확인한다.

· **AA6015 한국고대사 (Ancient History of Korea)**

이 강의는 한국 고대의 역사와 문화유산에 대한 전반적인 이해를 돕는데 그 목적이 있다. 이 강의에서는 한국 고대사회에 대한 이해를 통해 한국사의 전반적인 전개과정을 파악하는데 주력한다.

· **AA6019 서양사자료강독과DB활용 (Text Reading Seminar with the Digital DB on the European History)**

서양사의 주요 문헌과 자료의 원문을 읽음으로써 서양사의 이해를 심화하고 서구어, 특히 영어의 구사 능력을 증진한다.

· **AA9001 일본고중세사 (A History of Ancient and Medieval Japan)**

일본의 고대와 중세를 중심으로 우리가 필요로 하는 일본의 사회, 문화, 정치, 경제 등 일본전통사회에 대한 기초적인 문제를 고찰하고자 한다.

· **AA9007 근대중국과세계질서 (Modern China and the World System)**

아편전쟁에서 개혁 개방에 이르기까지 중국의 정치사회적 변화 과정을 통해 근대 중국의 형성, 발전, 변화, 한계를 고찰하되 동아시아 질서의 구조적 변화를 함께 시야에 넣어 탐구한다.

· **AA9211 한국사특강 (Topics in Korean History)**

오늘날 한국사회의 주요 쟁점에 대해 역사적 관점에서 집중 탐구함으로써 보다 실질적인 차원에서 한국의 현실을 이해하고 미래를 전망한다.

· **AA4201 서양근대사 (A Modern Western History)**

절대왕정, 프랑스 대혁명, 산업혁명, 민족주의 등 근대 서양사의 주요 사건과 개념을 살펴보면서 근대 사회의 성립 과정을 탐구한다.

· **AA6017 한국중세사 (Medieval History of Korea)**

이 과목에서는, 먼저 해방 이후의 한국 역사학계가 강조해 온 고려시대사의 발전상과 그 문화유산을 살펴봄으로써, 한국사가 고대에서 중세로 발전해 가는 과정을 이해하는데 중점을 둔다. 이를 토대로 하여 궁극적으로는, 근대를 향한 한국사의 발전이라는 이러한 역사관과 그에 입각한 고려시대의 역사상이, 근대국민국가의 형성이라는 특정한 역사적 맥락에서 진행된 근대 한국역사학의 고려시대사(중세사) 연구의 산물이라는 점을 사학사적/지성사적 맥락에서 함께 살핀다.

- **AA6022 한국문화유산과디지털복원 (The Restoration and Utility of Heritage)**
 디지털 기술을 활용한 한국문화유산의 복원 방법, 즉 디지털 복원학에 대한 학습과 이를 박물관 전시와 각종 공연, 영상물 제작 등에 활용할 수 있는 역사콘텐츠 활용 능력을 함양한다.
- **AA9004 일본의문화와생활 (Japan's Culture and Life)**
 일본인들의 의식주를 포함한 일상생활 문화와 풍속을 통하여 일본인의 가치관과 미의식에 대해 알아본다.
- **AA9011 한국사의갈등구조와정변 (The Structure of Conflict in Korean History)**
 역사콘텐츠를 개발하기 위해 필요한 한국사 속의 갈등구조를 이해하고 그것이 가장 극적인 형태로 나타났던 정변을 분석해 본다.
- **AA9210 전공과창업(Major and Start-up)**
 본 강좌는 학생들과 담당 교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 사업 개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업기획 확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 나아가, 사회 진출이후 적극적인 인생 설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 현대 사회가 요구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 도모한다.
- **AA0011 한국사 인물캐릭터 열전 (Biographies of Historical Character in Korea)**
 이 강의는 역사콘텐츠에 있어서 인물을 어떻게 분석하고 캐릭터를 설정할 것인가를 이해한다.
- **AA6008 영상역사학워크샵 (Workshop of History by Reflection)**
 스토리텔링을 통해 개발한 소재를 어떻게 영상으로 담아서 콘텐츠를 만드는지, 전 과정을 이해한다.
- **AA6024 일본전통문화의이해 (An Understanding of Japanese Traditional Culture)**
 노, 가부키, 스모 등 일본의 대표적 전통 문화를 다양하게 분석하고 이러한 전통 문화가 현대 일본의 대중문화와 일본인의 의식구조와 어떠한 연계성을 가지고 있는지 고찰한다.
- **AA9214 박물관과문화재 (Museums and Cultural Properties)**
 박물관의 역사와 기획전시, 유물관리, 사회적 기능 등 박물관 제도의 포괄적인 측면에 대해서 다룬다. 특히 학교주변의 박물관과 미술관을 탐방하여 현장 감각을 익히고 이론적인 학습의 기반을 쌓는다.
- **FU0013 역사스토리텔링 (History Storytelling)**
 역사적 사건이나 인물, 관련 문화유산을 대상으로 스토리텔링을 통해 다양한 역사콘텐츠로 활용하는 방안을 탐구한다. 이를 위해 스토리텔링 이론을 학습하고, 기존 역사 스토리텔링의 사례를 분석하여, 역사학의 연구성과를 대중들에게 널리 알리기 위한 스토리텔링 방안을 연구한다.
- **AA0010 한국근세사 (Early Modern History of Korea)**
 이 과목에서는, 먼저 해방 이후의 한국 역사학계가 강조해 온 조선시대사의 발전상과 그 문화유산을 살펴봄으로써, 한국사가 중세에서 근대로 발전해 가는 과정을 이해하는데 중점을 둔다. 이를 토대로 하여 궁극적으로는, 근대를 향한 한국사의 발전이라는 이러한 역사관과 그에 입각한 조선시대의 역사상이, 근대국민국가의 형성이라는 특정한 역사적 맥락에서 진행된 근대 한국역사학의 조선

시대사(근세사) 연구의 산물이라는 점을 사학사적/지성사적 맥락에서 함께 살핀다.

· **AA6028 서양현대사 (A Contemporary Western History)**

제국주의, 양차 세계대전, 러시아혁명, 대공황, 파시즘, 냉전 등 20세기 서양사의 주요사건과 개념을 살펴보면서 현대 서양사회의 형성과 변화 과정을 탐구한다.

· **AA0009 한국근대사 (Modern History of Korea)**

한국 근대의 역사에 담긴 스토리들과 그것이 담긴 문화유산들을 이해한다.

· **AA9216 전통중국과동아시아 (Traditional Chinese and East Asia)**

중국 고대부터 청 말까지 중국 역사상 중요한 의미를 갖는 정치·문화적 변화와 사건을 재조명하고 이것이 동아시아 세계에 미친 영향을 고찰한다.

· **AA9223 서양사의이해 (An Understanding of Western History)**

서양사 연구의 주요 쟁점을 선정해서 이 쟁점에 관한 학계의 연구와 논쟁을 탐구함으로써 서양사 이해도를 높인다.

· **AA9226 역사문화유산답사 (Field Study Trip to Historical and Cultural Heritage)**

답사를 통해 역사와 문화가 스며있는 구체적인 유물·유적을 공부하도록 하기 위한 수업이다. 또한 학생들이 답사에서 배우고 경험한 내용을 평가하고 답사참여도를 제고하기 위한 수업이다.

· **AA0013 한국대외관계사의이해 (Rethinking History of Korea and Its neighbours)**

이 과목은 한국사에서의 역대 왕조들과 그 이웃들의 관계를 일국사적 시각을 넘어서 거시적으로 살피는 것을 목표로 하며, 특히 양란 이전의 조선전기(15-16세기)에 조선이 그 이웃들과 맺었던 역동적인 관계성을 동아시아적인 맥락에서 파악하기 위해 노력한다. 또한 이러한 역사를 어떻게 지금의 현실에서 다양한 방법으로 유의미하게 활용할 수 있는가를 살핀다.

· **AA6012 일본근세근현대사 (A History of Modern Japan)**

에도 막부, 메이지-다이쇼-쇼와까지 일본 근현대 시기를 중심으로, 막번 체제의 형성과 일본이 개국하는 과3정에서 정치적 변동, 메이지 유신과 문명개화 등을 통해 일본이 추구한 서구화 정책의 내용과 본질이 무엇인지 살펴본다.

· **AA6026 한국 현대사 (Contemporary History of Korea)**

한국 현대의 역사에 담긴 여러 이야기들과 그것에 담긴 문화유산들을 이해한다.

· **AA9201 전공과 취업 (Major & Recruitment)**

본 교과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정에서 부딪치는 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다.

· **FU0020 라키비움의이해(An Understanding of the Larchiveum)**

기록 관리의 사회·문화적 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 기록물의 평가, 입수, 인증, 보존, 접근점 제공 등 기록관리 분야의 이론, 실제, 현안에 대하여 학습하여, 향후 기록관리 전문가로 진출하였을 때 필요한 기본 지식과 태도를 갖추 수 있도록 한다.

· **AA6027 서양의역사와영화 (The Western History and Cinemas)**

서양사의 주요 사건이나 인물을 주제로 삼은 영화를 감상하고 그 영화의 내용, 해석, 기법에 관해 토론을 하면서 서양사 전반과 개별 사건 및 인물의 이해도를 높인다.

· **AA9221 서울의역사와그유산들 (History of Seoul and Its Heritage)**

이 과목은 우리의 일상적 삶의 시공간적 무대가 되고 있는 서울의 지역사회가 여전히 품고 있는 역사적/문화적 유산을 구체적으로 이해하는 것을 목표로 하며, 주로 서울에 많이 남아 있는 조선시대와 근대의 문화유산과 그것에 반영되어 있는 당대의 역사적 맥락을 중점적으로 살펴본다.

· **AA9222 중국사특강 (Special Lecture on Chinese History)**

오늘날 중국의 주요 쟁점에 대해 집중 탐구함으로써 보다 실질적인 차원에서 중국의 현실을 이해하고 미래를 전망한다.

· **AA9006 동아시아속의한일관계사 (An Understanding of the Relationship between Korea and Japan)**

고대부터 현대에 이르기까지 한일관계에 있어서 주요한 쟁점이 되고 있는 주제를 살펴봄으로써 한일관계의 역사적인 진실을 이해하고 한일관계사에 대한 정확한 지식을 습득한다.

문화콘텐츠연계전공

■ 교육목표

정보기술을 매개로 전통적인 학술·문화 자원을 현대적인 지식 정보 자원으로 편찬·가공할 수 있는 능력을 배양하여 역사와 전통 문화의 현대화·국제화에 기여할 지식 정보 전문가를 양성함을 목적으로 한다. 즉, 역사학 지식을 바탕으로 이를 디지털화할 수 있는 능력을 가진 인재를 양성하고자 한다.

1. 역사지식을 바탕으로 이를 디지털화할 수 있는 능력을 가진 인재를 양성한다.
2. 한국의 역사를 중심으로 다양한 인문 분야의 정보 자원을 심도 있게 이해하고 창의적으로 해석할 수 있는 능력을 배양한다.
3. 역사적 지식을 정보화 하는데 필요한 멀티미디어 및 정보통신 응용기술을 습득함으로써 지식정보의 콘텐츠와 테크놀로지를 종합적으로 운용할 수 있게 된다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분	
연계필수	AP0001	문화콘텐츠의발상과기획	3	3	전체/2	3학점	연계전공	연계필수	
	AP0005	뉴미디어와콘텐츠플랫폼	3	3	전체/1		연계전공	연계선택	
	AP0006	문화콘텐츠와창작소재개발	3	3	전체/1		연계전공	연계선택	
	AA6016	역사콘텐츠입문	2	2	1/2	15학점 이상	역사콘텐츠학과	전공선택	
	AA9004	일본생활문화의콘텐츠활용	2	2	2/2		역사콘텐츠학과	전공선택	
	AA9214	박물관의이해와현장실습	2	2	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택	
	AA6024	일본지역전통문화의이해	3	3	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택	
	FU0013	역사유산과문화관광	3	3	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택	
	AA6008	영상역사학워크샵	2	2	3/2		역사콘텐츠학과	전공선택	
	AA6027	서양의예술콘텐츠소재	2	2	4/1		역사콘텐츠학과	전공심화	
	AA9221	서울의역사와문화유산	2	2	4/1		역사콘텐츠학과	전공심화	
연계선택	SP0009	관광과여가공간의이해	3	3	2/1		15학점 이상	공간환경학부	전공선택
	AB4191	문화지리	3	3	4/1			지리학과	전공심화
	AB9004	관광자원과콘텐츠	3	3	4/2	지리학과		전공선택	
	AQ0037	저작권법 II	3	3	2/2	지적재산권학과		전공선택	
	GF0024	콘텐츠기획및프리젠테이션	3	3	3/2	게임학과		전공심화	
	GF0028	게임스토리텔링	3	3	3/1	게임학과		전공심화	
	DA1108	서양미술사	3	3	1/2	조형예술학과		전공선택	
	DA3301	한국및동양미술사	3	3	2/1	조형예술학과		전공선택	
	DA1022	조형예술론	3	3	2/2	조형예술학과		전공선택	
	DA0028	뉴미디어아트(캡스톤디자인)	3	3	3/2	조형예술학과		전공선택	
LF9061	현대미술의이해	3	3	전체/1,2	계당교양교육원	교양선택			
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수							
	연계필수	3							
	연계선택	33							
	교 양 기 타	-							
	합 계	36							

■ 교과목해설

· AP0001 문화콘텐츠의 발상과 기획 (Concept and Projection of Cultural Content)

문화콘텐츠를 기획하고 창작하기 위해서는 소재에 관한 분석이 필수적이다. 본 과목에서는 전통문화와 현대 대중문화 속에서 문화콘텐츠 창작을 위한 소재 발굴 실습을 통해 소재 개발 및 기획 능력을 함양한다.

· AP0005 뉴미디어와 콘텐츠플랫폼 (New Media and Content Platform)

뉴미디어는 전통적인 매체에 컴퓨터와 통신기술, 스마트 기술, 인터넷 등이 갖는 높은 상호작용성이 더해져서 만들어지는 새로운 매체를 의미한다. 디지털화 된 콘텐츠는 다양성과 높은 확산도를 가지며, 높은 상호작용성을 제공한다. 콘텐츠의 제작, 배급, 유통과 같은 전통적인 플랫폼은 디지털 콘텐츠의 확산과 뉴미디어의 특성에 따라 새로운 미디어 특성과 산업 구조를 이끌어 내고 있다. 뉴미디어의 특성과 콘텐츠 플랫폼의 기능과 구성에 대해 학습한다.

· AP0006 문화콘텐츠와 창작소재 (Cultural Content and Creative Materials)

문화콘텐츠를 기획하고 창작하기 위해서는 소재에 관한 분석이 필수적이다. 본 과목에서는 통문화와 현대 대중문화 속에서 문화콘텐츠 창작을 위한 소재 발굴 실습을 통해 소재 개발 및 기획 능력을 함양한다.

· AA6016 역사콘텐츠입문 (Introduction to history Content)

문화콘텐츠의 활성화에 따라 다양한 콘텐츠 개발에 대한 관심이 고양되고 있다. 특히 역사분야는 이러한 콘텐츠를 제공할 수 있는 무한한 가능성을 갖고 있다는 점에서 주목을 받고 있다. 현재 이루어지고 있는 문화콘텐츠 산업 및 지원의 현황을 파악하고 향후 어떤 방식으로 발전할 것인가를 모색하여 역사학도로서의 전마을 가져본다. 특히 사학 전공에서 역사콘텐츠 전공으로 전환한 의미를 확인한다.

· AA9004 일본 생활문화의 콘텐츠 활용 (Contents Application of Everyday Life Culture of Japanese)

일본인들의 의식주를 포함한 일상생활 문화와 풍속을 통하여 일본인의 가치관과 미의식에 대해 알아본다.

· AA9214 박물관의 이해와 현장실습 (Understanding of Museum: Institutional Aspects and Practice)

박물관의 역사와 기획전시, 유물관리, 사회적 기능 등 박물관 제도의 포괄적인 측면에 대해서 다룬다. 특히 학교주변의 박물관과 미술관을 탐방하여 현장감각을 익히고 이론적인 학습의 기반을 쌓는다.

· AA6024 일본지역 전통문화의 이해 (Understanding of Japanese Traditional Culture)

노, 가부키, 스모 등 일본의 대표적 전통 문화를 다양하게 분석하고 이러한 전통 문화가 현대 일본의 대중문화와 일본인의 의식구조와 어떠한 연계성을 가지고 있는지 고찰한다.

· FU0013 역사유산과 문화관광 (Historical Heritage and cultural Tourism)

본 강의에서는 스토리텔링에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 역사 콘텐츠를 바탕으로 한 전시, 다큐, 드라마, 영화, 디지털 예술 등의 역사 스토리텔링 분석을 시도한다. 역사 문화 콘텐츠 기획과 개발에 토대가 되는 강의이다.

· **AA6008 영상역사학 워크샵 (Workshop of History by Reflection)**

스토리텔링을 통해 개발한 소재를 어떻게 영상으로 담아서 콘텐츠를 만드는지, 전 과정을 이해한다.

· **AA6027 서양의예술콘텐츠소재 (Arts of the Western World and Its Content Materials)**

서양의 예술사, 특히 미술사를 체계적으로 탐구하며 시대별로 서양의 시대사와 연계해서 서양사 전체를 조망한다. 또한 콘텐츠 개발 능력을 양성하는 수단으로 예술 매체를 적극적으로 활용한다.

· **AA9221 서울의역사와문화유산 (History and Cultural Heritage of Seoul)**

이 과목은 우리의 일상적 삶의 시공간적 무대가 되고 있는 서울의 지역사회가 여전히 품고 있는 역사적/문화적 유산을 구체적으로 이해하는 것을 목표로 하며, 주로 서울에 많이 남아 있는 조선시대와 근대의 문화유산과 그것에 반영되어 있는 당대의 역사적 맥락을 중점적으로 살펴본다.

· **SP0009 관광과 여가공간의 이해 (Understanding Geographical Space of Tourism and Leisure)**

관광이라는 '산업', 관광지라는 '지역', 관광객을 비롯한 관광매체에 포함된 '인간' 간의 관계를 종합적으로 이해하고, 관광과 밀접한 연관성을 갖는 여가의 특성을 공간적으로 파악하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 관광 유형에 따라 관광 목적지에서 이루어지는 관광행태 및 여가활동의 특성을 사례를 통해 살펴보고, 지역 연구의 관점에서 관광의 발달사, 관광지의 형성과 쇠퇴, 지역개발에 있어 관광의 역할 등의 세부 주제로 함께 검토한다.

· **AB41919 문화지리**

본 강좌에서는 영어권 지리학계를 중심으로 문화지리학의 변천과정과 연구동향을 알아보고, 경관, 장소, 자연과 문화, 사회적 구성물 등의 주요 개념을 민족, 종교, 농업, 민속과 대중 관습 등에 적용해 살펴본다. 이는 인간 사회와 환경 간의 상호작용이 지표상에서 어떻게 물질 문화와 비물질 문화로 표출되고 흔적을 남기는지에 대해 이해하고자 함이다.

· **AB9004 관광자원과 콘텐츠**

관광이라는 '산업', 관광지라는 '지역', 관광객을 비롯한 관광매체에 포함된 '인간' 간의 관계에 대한 종합적 이해를 목표로 한다. 이를 위해 지역연구의 관점에서 관광의 발달사, 관광지의 형성과 쇠퇴, 관광행태, 관광유형, 관광산업의 구조와 분포, 지역개발에 있어 관광의 역할 등의 주제를 살펴본다.

· **AQ0037 저작권법II (Copyright Law II)**

저작권법I에서 배운 기초지식을 가지고 저작인접권 (실연자, 음반사업자, 방송사업자)의 내용을 이해하고, 영상저작물 특례, 데이터베이스 특례, 컴퓨터프로그램의 특례 및 저작권 침해 구제방법을 공부한다.

· **GF0024 콘텐츠기획및프리젠테이션 (Contents Planning and Presentation)**

본 교과목은 다양한 디지털 콘텐츠의 개념을 이해하고 이를 기획하기 위한 환경, 정보 수집 및 분석, 아이디어 발상, 의사결정 계획 등의 기획 절차를 바탕으로 콘텐츠 기획서를 작성하고, 프리젠테이션을 준비할 수 있는 능력을 배양한다.

· **GF0028 게임스토리텔링 (Game Storytelling)**

본 교과목은 게임의 주제, 세계관, 캐릭터, 사건, 매개체, 대사 등의 스토리텔링에 관한 내용을 학습한다.

· **서양미술사(History of Western Arts)**

서양미술의 발생과 시대적, 지역적 양식 변천을 고찰함으로써 미술사적 시각에서 역사적 흐름과 특성을 이해시켜 앞으로의 창작활동에 필요한 기초지식을 갖추게 한다.

· **DA3301 한국및동양미술사(History of Korean and Oriental Arts)**

중국을 중심으로 한 동아시아 미술의 시대와 지역에 따른 변천과정을 양식사적으로 비교 고찰하고 상호간의 연관관계를 인식하여 창작활동과 이론적 인해의 기초를 확립한다.

· **DA1022 조형예술론(Theory of Artical Form and Function)**

조형예술의 범주인 회화, 조각, 공예 등 미술전반에 걸친 조형이론들을 체계화함으로써 실기에 대한 이론적 뒷받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양한다.

· **DA0028 뉴미디어아트(New media art)**

디지털화된 이미지를 3차원으로 재구성하여 새로운 이미지를 창출해내고 이를 심화시켜 동영상과 설치 작업을 병행한다.

지적재산권학과

■ 교육목표

사회가 발전할수록 산업의 형태는 하드웨어 중심에서 점차 소프트웨어 중심으로 변화해 왔다. 현대 사회의 핵심적 특징은 지식기반 사회, 정보화 사회라고 할 수 있을 것이다. 본 학과는 이러한 지식기반 사회, 정보화 사회의 기본질서를 구축하는 지적재산권법 전반에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 교육을 통해 지적재산권 전문가를 양성함을 목표로 한다.

1. 이론 및 실습을 통한 전문지식 함양
2. 현장 실습을 통한 실무 감각 체득
3. 글로벌 역량 강화를 위한 외국어능력 향상

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	AQ0001	법학개론	3	3	3	0	x
	2	전선	AQ9223	민법총칙	3	3	3	0	x
		전선	AQ9225	전공영어	2	2	2	0	x
		전선	AQ9237	상법총론	3	3	3	0	x
2	1	전선	AQ0009	형사법	3	3	3	0	x
		전선	AQ0044	저작권법1	3	3	3	0	x
		전선	AQ9213	지적재산권개론	3	3	3	0	x
		전선	AQ9227	물권법총론	3	3	3	0	x
		전선	AQ9239	회사법1	3	3	3	0	x
	2	전선	AQ0037	저작권법2	3	3	3	0	x
		전선	AQ0043	특허법1	3	3	3	0	x
		전선	AQ9214	상표법	3	3	3	0	x
		전선	AQ9228	물권법각론	3	3	3	0	x
		전선	AQ9240	회사법2	3	3	3	0	x
		전선	FU0021	게임과저작권	3	3	3	0	x
3	1	전선	AQ0040	특허법2	3	3	3	0	x
		전선	AQ9201	전공과취업(지적재산권)	1	1	1	0	o
		전선	AQ9230	채권법총론	3	3	3	0	x
		전선	FU0013	역사스토리텔링	3	3	2	1	x
		전심	AQ0015	국제저작권법	3	3	3	0	x
		전심	AQ9216	콘텐츠와법	3	3	3	0	x
		전심	AQ9241	어음수표법	3	3	3	0	x

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	전선	AQ9210	전공과창업(지적재산권)	1	1	0	1	o
		전선	AQ9231	음악저작물과저작권법	3	3	3	0	x
		전선	AQ9232	채권법각론	3	3	3	0	x
		전심	AQ9242	보험해상법	3	3	3	0	x
		전심	AQ9217	콘텐츠계약론(캡스톤디자인)	3	3	1	2	x
4	1	전선	AQ9246	친족상속법	2	2	2	0	x
		전심	AQ0005	민사소송법	3	3	3	0	x
		전심	AQ0032	저작권침해와구제	3	3	3	0	x
	2	전선	AQ0030	지적재산권연습	3	3	3	0	x
		전심	AQ9236	민법연습	2	2	2	0	x
이수 구분별 소계	전 심		8과목		23	23	21	2	
	전 선		24과목		66	66	64	2	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 32과목	89	89	85	4	

■ 교과목 해설

· AQ0001 법학개론 (An Introduction to Law)

이 과정은 모든 법률과정의 기초가 되는 수업이다. 특히 지적재산권법은 다양한 법과 관련이 있는데, 예컨대 저작권이 침해되었을 때는 권리자가 민사적인 절차 혹은 형사적인 절차를 거쳐 구제를 받을 수 있다. 이 수업을 통하여 학생들은 지적재산권문제가 다른 많은 기초법들과 유기적인 관계를 갖는지를 배우도록 한다.

· AQ0005 민사소송법 (Civil Procedure)

사권을 보호하는 민법에서 배운 권리가 법원에서는 어떤 절차에 따라 보호되는지를 이해하기 위하여 민사소송제도의 일반원칙, 소송의 주체인 법원과 당사자, 그리고 소에 관하여 살펴보고, 이를 기초로 소의 제기로부터 소송심리로 이어지는 소송절차를 구체적으로 강의한다.

· AQ0009 형사법 (An Introduction to Criminal Law)

본 과목은 형사상의 범죄와 형벌에 대한 기본적 이해를 목적으로 하며 형사법의 개념, 기능 등의 형사법의 일반적 이론을 검토하고 형법상의 범죄에 대한 구성요건과 그에 대한 형벌의 내용을 교육한다.

· AQ0015 국제저작권법 (International Copyright Law)

이 수업은 국제저작권법의 이해를 돕는다. 저작권법은 국제법적인 성격을 가지고 있으므로 국내저작권법의 기초를 이해시키는 수업이 되도록 한다.

· **AQ0030 지적재산권연습 (Moot court about Copyright)**

이 수업은 학생들이 다양한 저작권 사례들의 연구를 통하여 소송에 대한 전략을 배울 수 있도록 한다. 또한 배운 사례들을 실무에서도 잘 활용할 수 있도록 한다.

· **AQ0032 저작권침해와구제 (Copyright Infringement and Relief)**

과거 저작권 침해가 일어난 사례를 통해 학습하며 저작권 침해에 의한 배상과 공정이용 등에 의한 법적인 저작권 구제에 대하여 공부한다.

· **AQ0037 저작권법2 (Copyright Law 2)**

저작권법I에서 배운 기초지식을 가지고 저작인접권 (실연자, 음반사업자, 방송사업자)의 내용을 이해하고, 영상저작물 특례, 데이터베이스 특례, 컴퓨터프로그램의 특례 및 저작권 침해 구제방법을 공부한다.

· **AQ0040 특허법2 (Patent LawII)**

사례 중심으로 특허법의 여러 쟁점을 심화학습하고, 특허권에 기초한 사업계획서를 작성하면서 아이디어 사업화 실무를 체득함.

· **AQ0043 특허법1 (Patent Law I)**

기술개발과정과 개발된 기술의 사업화 과정을 통해 특허법을 중심으로 지식재산권 체계 전반을 이해하고, 선행기술조사 및 명세서작성 실무를 체득함.

· **AQ0044 저작권법1 (Copyright Law 1)**

본 과목에서는 저작권제도의 역사, 의의 및 기본적인 원리를 살펴보고 저작인격권, 저작재산권에 대한 상세한 이해와 저작권의 목적인 문화창달을 위한 저작재산권의 제한 부분을 공부한다.

· **AQ9201 전공과취업(지적재산권) (Major & Recruitment)**

수업을 통하여 자신의 적성을 파악하고, 전공과 관련한 창업에 대한 구체적인 목표를 세울 수 있도록 한다.

· **AQ9210 전공과창업(지적재산권) (Major and Start-up)**

본 강좌는 학생들과 담당 교수가 소그룹으로 만나 학생들이 희망하는 전공과 관련된 사업 개발을 지도하여, 졸업 후 창업을 위한 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다.

· **AQ9213 지적재산권개론 (Internet and Intellecture Property Law)**

지식재산은 예전과는 달리 국가의 미래를 좌우하는 핵심 요소이며 국가의 산업 발전을 위한 신성장 동력이다. 미국, EU, 일본을 비롯한 선진국들은 지적재산권의 강화를 지속하고 있고 이를 통해 지적재산권 관련 산업을 발전시키기 위한 노력을 경주해 오고 있으며, 한미 FTA를 비롯하여 EU, 중국 등과의 자유무역협정이 이루어지거나 활발하게 논의되어 왔는데, 여기에서 핵심적인 논의 중 하나가 지적재산권이다. 더욱이 지적재산은 예전보다 우리의 생활에 가까이 있고 누구나 쉽게 특허, 실용신안, 저작권 등의 용어를 볼 수 있게 되었다. 본 수업에서는 그 중 인터넷상에서 문제될 수 있는 지적재산권의 내용에 대해 배우도록 한다.

· **AQ9214 상표법 (Trademark Law)**

본 과목에서는 상표권 획득 방법, 상표의 대상, 트레이드 드레스의 보호, 희석화이론, 상표권 침해와 상표권의 이용허락 등 상표에 관련된 모든 것을 이해할 수 있도록 한다.

· **AQ9216 콘텐츠와법 (Contents and Law)**

콘텐츠의 사회경제적 가치가 증가하므로 콘텐츠산업을 차세대 성장 동력으로 인식되고 있다. 이러한 현 상황에서 콘텐츠와 관련된 법률들을 공부할 필요가 있다. 본 수업에서는 저작권법, 게임산업진흥에 관한 법률, 영화에 관련된 법률 등을 공부하고자 한다.

· **AQ9217 콘텐츠계약론 (캡스톤디자인)(Contract Theory of Contents(Capstone Design))**

콘텐츠의 양도, 이용허락 등 라이선스계약에 관한 이론과 실무지식을 습득한다.

· **AQ9223 민법총칙 (General Theory of Civil Law)**

모든 법학 공부의 기초가 되는 강좌로서 법원, 민법의 기본원리. 권리와 의무, 권리의 주체와 객체, 법률행위, 대리, 기간 및 소멸시효 등 민법 전반에 걸쳐 공통적으로 적용되는 원리나 제도 등을 학습한다.

· **AQ9225 전공영어 (English in Specialty)**

이 수업을 통하여 영어로 지적재산권법을 배울 기회를 가진다. 이를 통하여 학생들은 지적재산권법과 영어라는 두 가지 부분에서 역량을 키울 수 있다.

· **AQ9227 물권법총론 (General Theory of Real Property Law)**

물권법 학습의 기초가 되는 물권의 본질, 효력, 종류와 법률행위에 의한 물권변동 및 법률의 규정에 의한 물권변동 등을 살펴본다.

· **AQ9228 물권법각론 (Particular Theory of Real Property Law)**

물권법총론을 기초로 하여, 점유권, 소유권, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권, 담보물권인 유치권, 질권, 저당권의 의의, 내용, 효력 등을 학습한다.

· **AQ9230 채권법총론 (General Theory of the Law of Obligations)**

채권의 본질, 내용, 목적 및 채권의 효력으로서의 채무불이행과 그 효과, 책임재산 보전제도 등을 살펴보고 각종 채권의 소멸, 다수당사자의 채권관계, 채권양도, 채무인수 등 채권관계 전반에 걸친 공통적 내용을 학습한다.

· **AQ9231 음악저작물과저작권법 (musical works and copyright law)**

현대사회에서 필수적인 콘텐츠인 대중음악의 변화를 이해하고, 음악저작물의 저작권 및 저작인접권의 생성 및 음악저작물 및 저작인접권에 대한 소송을 이해하며, 어떤 논리에 의하여 이루어졌는지 이해하고자 한다.

· **AQ9232 채권법각론 (Particular Theory of the Law of Obligation)**

일반적인 채권의 발생원인과 계약의 일반적 이론을 고찰하고, 매매, 증여, 임대차, 위임, 도급 등 민법상 규정된 각종 계약의 성립요건과 효력을 구체적으로 살펴보고 법정채권관계인 사무관리, 부당이득, 불법행위를 학습한다.

· **AQ9236 민법연습 (Seminar on Civil Law Case)**

물권법과 채권법을 망라한 민법의 실제 사례에 대한 분석을 통하여, 민법의 일반적 이론과 법리를 실용적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하고 대법원의 민사 판결에 대한 분석 능력을 제고하여 민법 전반에 대한 이해력을 향상시키는 것을 목적으로 한다.

· **AQ9237 상법총론 (Principles of Commercial Law)**

본 강좌는 상법의 기본적인 제도와 원리를 체계적으로 이해하는 것을 주된 목적으로 한다. 본 강좌에서는 이를 위하여 상법의 개념, 법원, 특색, 이념 등 상법과 관련된 일반 이론을 설명하고, 그밖에 상인, 상업사용인, 상호, 상업장부, 상업등기, 영업양도, 그리고 대리상, 중개업, 위탁매매업, 운송업, 리스, 팩토링, 프랜차이즈 등의 상행위와 그 주요한 내용을 강의한다.

· **AQ9239 회사법1 (Corporation Law1)**

본 강좌에서는 회사와 관련된 법률문제를 중심으로 하여 회사의 의의 및 종류, 회사의 성질, 주식회사의 3요소, 모든 회사에 적용되는 회사의 합병과 해산명령 등의 제도를 살펴보고 회사법에 대한 전반적인 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다. 그리고 본 강좌에서는 합명회사, 합자회사, 주식회사, 유한회사 등 상법상 회사의 종류를 개관하고 그 내용을 고찰하며, 상법에서 규정하고 있는 회사의 조직, 설립절차, 기관의 구조, 주주 기타 사원의 책임, 회사채권자의 보호 등을 강의한다.

· **AQ9240 회사법2 (Consumer Law2)**

본 강좌는 회사법 1의 수업 내용을 기초로 하여 주식회사를 중심으로 진행된다. 구체적으로 i) 주식회사의 기관과 관련하여 주주총회, 이사회, 대표이사, 감사 등을 살펴보고, ii) 주식회사의 자본금과 관련하여 유상증자, 신주발행, 자본금감소 등에 관하여 고찰하는 것을 목적으로 한다. 또한 본 강좌에서는 iii) 주식회사의 회계와 관련하여 준비금, 준비금의 자본전입, 사채 등을 살펴보고, 그밖에 iv) 회사의 조직변경과 관련하여 회사의 합병, 회사의 분할, 주식의 교환 및 이전 등을 고찰하는 것을 목적으로 한다.

· **AQ9241 어음수표법 (Law of Commercial Papers)**

본 강좌는 전형적인 유가증권인 어음 및 수표와 관련된 법률문제를 다루는 강의로서, 유가증권의 의의와 종류 및 성질 등을 살펴보는 것을 목적으로 하고, 그밖에 환어음, 약속어음, 수표 등에 관하여 백지어음, 무권대리, 위조와 변조, 선의취득, 항변 등의 법리와 각종 증권 발행, 배서, 인수 등의 법률관계를 고찰하는 것을 목적으로 한다.

· **AQ9242 보험해상법 (Insurance and Marine Law)**

본 강좌에서는 보험편에서 보험법의 이념, 손해보험과 인보험의 법률관계 특히 고지의무, 보험증권, 보험사고, 보험료, 보험금 등을 살펴보고 보험법에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다. 그리고 본 강좌에서는 해상편에서 선박충돌, 해난구조, 선박우선택권, 선박소유자의 책임제한 및 운송인의 손해배상책임 등을 고찰하여 해상법에 관한 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다.

· **FU0021 게임과저작권 (Game and Copyright)**

이 강의에서 학생들은 게임 제작과 유통과정에서 문제될 수 있는 저작권에 대해 이해한다.

· **AQ9246 친족상속법 (Family and Succession Law)**

기본적인 친족관계를 구성하기 위한 가족제도, 혼인, 이혼, 친자관계, 입양제도, 친권, 후견, 친족회 및 부양제도 등을 고찰하고, 상속제도로써의 호주승계, 재산상속, 유언 등에 관하여 구체적으로 살펴본다.

· **FU0013 역사스토리텔링 (History Storytelling)**

역사적 사건이나 인물, 관련 문화유산을 대상으로 스토리텔링을 통해 다양한 역사콘텐츠로 활용하는 방안을 탐구한다. 이를 위해 스토리텔링 이론을 학습하고, 기존 역사 스토리텔링의 사례를 분석하여, 역사학의 연구성과를 대중들에게 널리 알리기 위한 스토리텔링 방안을 연구한다.

문헌정보학과

■ 교육목표

문헌정보학은 인류의 지적 생산물이 이용자에게 정보로 이용되는 정보유통의 전 과정을 규명하고, 정보유통의 최적화에 필요한 이론과 실무를 과학적으로 연구하는 학문이다. 우리 문헌정보학과는 도서관과 정보 제반에 대한 이론과 실무 교육을 기반으로, 정보화시대 최고의 정보전문가 양성을 교육목표로 하고 있다. 또한, 2015년부터는 보건의학정보전문가 양성을 특성화 과제로 추진하고 있으며, 1학년부턴 학생들에 대한 밀착지도를 통하여 전공탐색과 진로결정에 도움을 주는 시스템을 갖추는 등 선진 문헌정보학과로의 도약을 다짐하고 있다.

구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

1. 다양한 유형과 분야의 정보와 자료를 처리할 수 있는 능력을 기른다.
2. 최신 정보기술에 관한 이해와 적용을 통한 실무형 정보전문가를 양성한다.
3. 지역, 국가 및 인류공동체에 봉사하는 정보전문가를 양성한다.
4. 이용자 정보 요구와 행동을 연구하고 도서관 경영기법을 탐구하여 정보경영자로서의 자질을 함양한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	FA0003	문헌정보학의 이해	3	3	3	0	X
		전선	AH0005	정보통신기술론	3	3	3	0	X
	2	전선	AH1021	정보문화사	3	3	3	0	X
		전선	AH1132	문헌분류법	3	3	1.5	1.5	X
2	1	전선	AH0007	정보시스템 분석과 설계	3	3	2	1	X
		전선	AH2182	정보서비스론	3	3	2	1	X
		전선	AH6002	정보자원개발	3	3	3	0	X
		전선	AH6006	주제전문서비스	3	3	3	0	X
		전선	AH6007	문헌분류연습	3	3	0	3	X
	2	전선	AH0008	디지털콘텐츠제작기술	3	3	1.5	1.5	X
		전선	AH2151	자동화목록법실습	3	3	1.5	1.5	X
		전선	AH6005	도서관·정보센터 경영론	3	3	3	0	X
		전선	AH6011	웹데이터베이스구축	3	3	3	0	X
3	1	전선	AH3221	온라인정보검색	3	3	2	1	X
		전심	AH0002	미디어센터운영	3	3	1.5	1.5	X
		전심	AH2192	공공도서관경영	3	3	3	0	X
		전심	AH9211	의학용어와MeSH	3	3	2	1	X
	2	전선	AH3302	디지털도서관과IT(캡스톤디자인)	3	3	2	1	X
		전선	AH9210	전공과창업(문헌정보)	2	2	1	1	O
		전선	AH9212	보건의학정보원(캡스톤디자인)	3	3	2	1	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전심	AH6008	독서지도	3	3	1.5	1.5	X
		전심	AH6009	지식재산의이해	3	3	2	1	X
		전심	AH9223	콘텐츠기획및마케팅	3	3	1.5	1.5	X
4	1	전선	AH9201	전공과취업	1	1	0.5	0.5	O
		전선	FU0020	라키비움의이해	3	3	2	1	X
		전선	FU0026	공공정보의관리와활용	3	3	3	0	X
		전심	AH0009	메타데이터이해및ICT활용	3	3	1.5	1.5	X
	2	전선	AH0006	정보전문가영어	3	3	3	0	X
		전선	AH0010	기록관리	3	3	3	0	X
		전선	AH9001	도서관과저작권	3	3	3	0	X
		전심	AH9224	소셜미디어데이터수집및분석	3	3	3	0	X
이수 구분별 소계		전 심		8과목	24	24	16	8	
		전 선		23과목	66	66	51	15	
		학 기		0과목	0	0	0	0	
		교 직		0과목	0	0	0	0	
		일 선		0과목	0	0	0	0	
총 계				총 31과목	90	90	67	23	

■ 교과목해설

· FA0003 문헌정보학의 이해 (Introduction to Library & Information Science)

문헌정보학 전공자에게 필요한 기초 지식을 함양한다. 이를 위하여 도서관을 비롯한 지식정보 환경을 이해하고 정보전문직 사서가 갖추어야 할 전문 지식과 기술 및 서비스 등에 대하여 공부한다.

· AH0005 정보통신기술론 (Introduction to Information Technology)

우리는 정보기술에 의지하고 있고 정보기술에 의해 변화되어지고 있다. 이 과목은 정보기술의 기본적인 개념과 응용을 소개한다. 또한 개인과 사회에 미치는 영향에 대해서도 살펴본다. 이 과목의 주요 내용은 정보 기술의 기본 개념, 네트워크, 데이터베이스, 보안 그리고 웹 기술을 포함한다.

· AH1021 정보문화사 (History of Libraries, Information and Society)

고대로부터 현대에 이르기까지 정보매체, 도서관, 정보자료, 정보의 조직과 전달에 관하여 학습하고 도서관의 기능과 역할을 사회문화적 기술적 측면에서 다룸으로써 문헌정보학의 기초적 지식배경을 갖도록 한다.

· AH1132 문헌분류법 (Classification of Materials)

문헌분류법의 심층 교과목으로서 KDC, DDC등의 분류연습을 통하여 각종 문헌의 실제적인 정리 능력을 제고한다.

- **AH0007 정보시스템분석과설계 (Analysis and Design of Information System)**
 정보시스템과 관련하여 정보서비스를 제공하기 위한 이론과 기술을 배운다. 정보시스템의 기능적 요소의 하나인 인터페이스 평가 및 분석, 이용자 요구 분석, 시스템 평가 등을 통해 현재 정보시스템을 분석하고 데이터베이스 모델링 및 인터페이스 디자인 원칙을 적용하여 정보시스템 설계를 다룬다.
- **AH2182 정보서비스론 (Introduction to Reference and Information Services)**
 참고 정보봉사 업무의 목적과 기능 및 필요한 제반기술에 관한 일반원칙을 이해하고, 이를 바탕으로 참고자료의 선택과 이용, 정보서비스 운영 및 평가에 대한 실제적 능력을 기른다.
- **AH6002 정보자원개발 (Collection Development)**
 도서관 장서구성에 관한 이론과 실재를 다룬다. 적시에 적자에게 적절한 정보를 제공하는데 필요한 이용자 연구, 자료의 선택 및 평가, 출판과 유통, 장서의 보존 및 폐기, 자원의 공유 등을 공부하여 장서개발자로서의 문제해결 능력을 제고한다.
- **AH6006 주제전문서비스 (Subject Reference Service)**
 학분분야별 특성을 이해하고, 분야별 참고정보원에 대한 전문 지식을 습득케 하여 학생들로 하여금 커뮤니케이션에 대한 이해 증진과 함께 서지적 지식을 갖추도록 한다.
- **AH6007 문헌분류연습 (Practice in Classification of Materials)**
 문헌분류법의 심층 교과목으로서 KDC, DDC등의 분류연습을 통하여 각종 문헌의 실제적인 정리 능력을 제고한다.
- **AH0008 디지털콘텐츠제작기술 (Technology for Digital Content Publishing)**
 개인, 단체, 사회는 엄청난 양의 디지털 정보/컨텐츠를 생성하고 있다. 이 과목은 디지털 컨텐츠와 관련된 기본 개념 및 원칙, 관련 업무 프로세스에 대하여 이해하고 디지털 컨텐츠의 생성, 보존, 관리 등에 대해서 배운다.
- **AH2151 자동화목록법실습 (Practice in the Machine Cataloging)**
 도서관 자료의 목록을 작성하는 규칙의 생성과정·발전과정·표준 목록작성법을 배우고, 한국문헌자동화규칙(KORMARC)에 의거한 인쇄매체와 전자매체 등을 포함한 모든 자료의 목록법을 자동화된 목록법 프로그램을 통하여 실습한다.
- **AH6005 도서관정보센터경영론 (Library & Information Center Management)**
 도서관 및 정보센터 경영에 관한 이론과 원칙들에 대한 탐구를 통하여 향후 도서관 전문 사서로서 도서관 경영에 필요한 기초 지식과 자질을 함양한다.
- **AH6011 웹데이터베이스구축 (Instruction to Web Database)**
 데이터베이스에 관한 주요 개념들을 이론적으로 살펴보고, 실습을 통하여 정보시스템의 분석 및 설계에 관한 전문 지식을 습득하도록 한다.
- **AH3221 온라인정보검색 (Online Information Retrieval)**
 각종 온라인 정보검색시스템을 이해하고, 검색에 관한 이론적 양상을 텍스트 데이터베이스를 중심으로 학습하며, 상용 온라인 시스템을 사용하여 탐색과 평가에 대한 실제적 경험을 함으로써 장차

검색전문가 및 서비스 운영자로서의 기초능력을 기른다.

· **AH0002 미디어센터운영 (School Library Media Center)**

학교도서관의 운영과 조직, 자료관리, 도서관 이용자 서비스 등 초·중·고등학교의 자료실, 도서관 등의 교육자료봉사의 제문제에 관한 이론과 실제를 교육하여 전문적 사서로서의 발전적인 역할수행을 하도록 한다.

· **AH2192 공공도서관경영 (Public Libraries)**

지역사회 정보서비스 기관인 공공도서관의 기능과 목적, 법적 및 정책적 기반, 경영 관리 및 평가 등에 대한 탐구를 통하여 공공도서관 사서에게 요구되는 공중에 대한 정보서비스 마인드를 제고한다.

· **AH9211 의학용어와MeSH (Medical Terminology & MeSH)**

이 교과목에서는 의학사서로서의 자질을 함양하기 위하여, 기초 의학용어를 학습하고, 의학문헌색인 도구인 MeSH의 이론과 실제를 탐구하고자 한다.

· **AH3302 디지털도서관과IT(캡스톤디자인) (Understanding of Digital Library and IT(Capstone Design))**

디지털도서관 구축에 필요한 기초적인 이론과 실제사례를 공부하고, 디지털 도서관 구축에 필요한 콘텐츠의 구성방법, 디지털 매체의 죽적 및 변환, 검색, 보존과 저작권법에 관한 제반 사항을 배움으로써 디지털도서관을 운영하는 미래의 사서로서의 자질을 함양한다.

· **AH9210 전공과창업 (Major & Start-up)**

전공 관련 분야의 창업에 대한 이해를 제고한다. 이를 위하여 창업에 대한 지식과 정보를 제공하며 사례조사와 창업기획서 작성 등을 통하여 창업에 필요한 실무 지식과 경험을 축적한다.

· **AH9212 보건의학정보원 (Health & Medical Information Sources)**

이 교과목은 보건의학분야 정보원을 조사, 탐색, 평가하여 보건의학분야 정보원에 대한 지식을 넓히고, 나아가 보건의학분야 주제가이드를 작성할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

· **AH6008 독서지도 (Reading Guidance)**

독서의 개념 형성에 필요한 독서이론을 독서능력과 독서흥미의 발달단계에 따라 배우고, 수준에 맞는 개별 또는 집단별, 주제별, 학교급별 등의 다양한 독서교육 방법과 학교급별에서의 정보이용과 정보활용능력 교육과정을 실제로 구안해 본다.

· **AH6009 지식재산의이해(Understanding of Intellectual Property)**

지식재산에 대한 중요성이 점점증하고 있는 현실을 반영하여 지식재산권 정보의 효율적 관리와 서비스를 담당할 정보 전문 인력의 양성에 교육목표를 두고 지식재산권 전반에 대한 이해와 기초 지식을 함양한다.

· **AH9223 콘텐츠기획및마케팅(Contents Planning and Marketing)**

도서관 및 정보센터에서 운영하는 콘텐츠 및 프로그램 기획 및 마케팅과 관련한 이론을 학습하고, 이를 바탕으로 현장에서 유용하게 쓰일 수 있는 서비스, 콘텐츠, 프로그램 기획 기술을 습득한다.

· **AH9201 전공과취업 (Major & Recruitment)**

취업을 준비하는 학생들에게 필요한 정보와 자격증 관련 정보 뿐 아니라 자신의 흥미와 적성을 발견하는데 도움을 주기 위해 개설되었다. 학생들이 작성한 이력서와 자기소개서 등에 대한 검토와 조언을 제공한다.

· **FU0020 라키비움의이해 (Understanding of Larchiveum)**

도서관, 기록관, 박물관 등의 통합 개념으로서 라키비움에 대한 논의가 고조되고 있는 현실을 반영하여 이와 관련된 제 학문 분야의 이론과 실제, 현안들에 대한 학습을 통하여 향후 라키비스트에게 요구되는 기초 지식과 자질을 함양한다.

· **FU0026 공공정보의관리와활용 (Management & Utilization for the Public Data)**

정부3.0 등을 통해 공공분야에서 생산한 다양한 정보가 민간에게 공개되고 있으며, 해당 자료의 분석을 통해 새로운 정책 및 행정수요가 발생하고 있다. 공공부문에서 생산되는 빅데이터의 의미, 이를 관리하기 위한 정보체계, 그리고 공공부문의 정보와 빅데이터 등을 실제로 어떻게 활용하는지에 대한 방법론 등을 학습하고자 한다.

· **AH0009 메타데이터의이해및ICT활용 (Understanding of Metadata and ICT Utilization)**

정보를 조직하는 방법의 기본 요소인 메타데이터의 이해를 위해 메타정보의 생성, 관리 및 이용에 대한 기본적인 개념을 이해한다. 또한 최신 개발되고 있는 메타데이터에 대한 동향을 살피고, 메타데이터의 유형과 유형에 따른 인코딩기법과 특징, 개발사례, 구현 방식 등에 대해 실습으로 익힌다. XML, RDF, OWL 등 시맨틱 웹 언어를 통해 직접 메타데이터를 구현한다.

· **AH0006 정보전문가영어 (English for IT Professionals)**

글로벌 시대를 살아가는 정보 전문가로서 또한 다문화 도서관에 대한 수요가 급증하는 시대에 도서관 실무 영어에 대한 필요성은 증가하고 있다. 이 과목은 문헌정보학 전반에 관한 내용을 원문으로 읽고 해독하는 능력, 도서관 업무와 관련 있는 듣기, 말하기, 쓰기를 배운다.

· **AH0010 기록관리 (Records management)**

기록 관리의 사회·문화적 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 기록물의 평가, 입수, 인증, 보존, 접근점 제공 등 기록관리 분야의 이론, 실제, 현안에 대하여 학습하여, 향후 기록관리 전문가로 진출하였을 때 필요한 기본 지식과 태도를 갖추 수 있도록 한다.

· **AH9001 도서관과저작권 (Library and Copyright)**

저작권의 특징과 내용, 권리 범위 등에 대하여 살펴보고, 특히 디지털 정보환경에서 논란이 되고 있는 디지털 저작권의 권리 범위와 문제점, 개선 방안 등에 대하여 논의한다.

· **AH9224 소셜미디어데이터수집및분석 (Social Media Data Mining and Analysis)**

빅데이터 시대에 소셜 미디어 (SNS) 데이터의 가치 및 분석에 대한 요구는 날로 증가하고 있다. 소셜 미디어 데이터 분석은 다양한 고객의 의견을 분석하여 전략적인 마케팅 전략 수립을 수립할 수 있고 국가의 정책에 대한 국민들의 의견을 분석함으로써 더 나은 정책을 만드는데 중요한 수단이다. 본 연구 결과는 소셜 미디어 수집, 정제, 분석, 시각화에 대한 교과 과정으로 소셜 미디어 분석 전문가(SNS Data Analyst) 양성을 위함이다.

빅데이터과학연계전공

■ 교육목표

다양한 분야(금융, 경제, 문화, 예술, 의료 등)의 정보 수집, 정제, 보관, 보안, 분석, 시각화를 가능하게 하는 창의적 융합형 빅데이터 전문가 육성을 목표로 한다. 이를 위한 실천 사항은 다음과 같다.

1. 정보수집, 정보정제, 정보보호를 학습한다.
2. 정성적/정량적 정보분석기법을 학습한다.
3. 정보처리를 위한 빅데이터 기술을 학습한다.
4. 정보활용을 위한 비즈니스적 마인드를 이해한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계필수	QA0004	데이터사이언스개론	3	3	전체/1	3학점	연계전공	연계필수
연계선택	EA9225	파이썬프로그래밍	3	3	1/1	15학점 이상	컴퓨터과학과	전공선택
	EZ0004	데이터베이스*	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA0012	데이터모델링과마이닝	3	3	3/1		컴퓨터과학과	전공선택 전공선택
	IE0007	객체지향프로그래밍	3	3	2/1		휴먼지능정보	전공선택
	IE0022	오픈API프로그래밍	3	3	3/1		휴먼지능정보	전공선택
	IE0026	웹DB프로그래밍	3	3	3/2		휴먼지능정보	전공선택
	QA0006	빅데이터분석실습	3	3	전체/2		빅데이터 과학연계전공	연계선택
	AH6011	웹데이터베이스구축*	3	3	2/2		문헌정보학과	전공선택
	AH0005	정보통신기술론	3	3	1/1		문헌정보학과	전공선택
	AH9224	소셜미디어데이터수집및분석	3	3	3/2	문헌정보학과	전공심화	
	QA0005	R기반빅데이터분석	3	3	전체/2	빅데이터과학 연계전공	연계선택	
	FC0001	경영통계	3	3	1/2	18학점 이상	경영학부	전공선택
	AE5002	경영소프트웨어활용	3	3	2/2		경영학부	전공선택
	AE6005	경영빅데이터분석	3	3	3/1		경영학부	전공선택
	AT0032	e거버먼트와 정보보호	3	3	3/2		공공인재학부	전공선택
	AT0018	조사방법과 데이터분석	3	3	2/2		공공인재학부	전공선택
	AM9222	e-비즈니스	3	3	2/2		글로벌경영학 과	전공선택
	AM9004	데이터기반글로벌시장조사론	3	3	3/2		글로벌경영학 과	전공선택
	AM5009	디지털마케팅론	3	3	4/1		글로벌경영학 과	전공선택
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수						
	연계필수	3						
	연계선택	33						
	교 양	-						
	기 타	-						
합 계	36							

※동일/유사 지정 교과목표 (각 과목의 중복 인정은 불가함)

컴퓨터과학과			학점	인정	미디어소프트웨어학과/문헌정보학과			
학수번호	이수구분	과목명			학수번호	이수구분	과목명	학점
EZ0004	전공선택	데이터베이스*	3	=	AH6011	전공선택	웹데이터베이스구축	3

■ 교과목해설

· QA0004 데이터사이언스개론 (Introduction to Data science)

방대하고 다양한 형태의 빅데이터 수집, 분석, 활용을 위한 기본적인 개념을 배운다. 기술적인 측면에서는 데이터 수집 방법, 데이터 정제 도구, 데이터 분석 방법 및 데이터 시각화 등을 배운다. 관리적인 측면에서는 빅데이터 활용에 대한 다양한 사례를 연구하고 이해한다.

· EA9225 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 과목에서는 파이썬 언어를 통해 프로그래밍에 대한 기초 개념을 학생들이 습득하도록 한다. 강의와 실습을 통해 코딩에 대한 기본 개념을 익힌다.

· EZ0004 데이터베이스 (Database)

실세계의 다양한 정보원들을 조직화하여 통합 저장하는 데이터베이스와 이를 중앙 관리하는 데이터베이스 관리 시스템 및 관련 이론과 기술을 배운다. 관계 데이터 모델을 기반으로 하여 관계 대수와 해석, 관계 질의어인 SQL과 QBE, 데이터베이스 설계의 대강, 데이터 종속성과 정규화 이론을 중점적으로 학습하며 데이터 마이닝이나 트랜잭션 처리, 인터넷 데이터베이스 등을 보조적으로 학습하며 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.

· EA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

· IE0007 객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)

기본적인 데이터 분석 및 데이터마이닝 기법에 대해 이해하고 컴퓨터 프로그래밍언어를 이용하여 구현하는 과정에 대해 학습한다.

· IE0022 오픈API프로그래밍(Open API Programming)

본 과목에서는 무료로 제공되는 오픈 API들을 활용한 프로그래밍 방법을 학습한다. 영상처리를 위한OpenCV, 기계학습을 위한 TensorFlow 등의 API들을 통해 원하는 결과물을 보다 쉽게 개발할 수 있는 방법을 익힌다.

· IE0026 웹DB프로그래밍(Web-DB Programming)

웹 환경에서 사용되는 데이터베이스를 설계 및 구축하는 방법과 프로그래밍언어를 이용하여 이를 연동하는 방법에 대해 학습한다.

· QA0006 빅데이터분석실습 (Practice in Big Data Analytics)

이 과목에서는 학생들은 다양한 데이터를 수집, 처리, 분석하여 의미있는 정보를 추출하는 기법을

배운다. 이를 위해 파이썬을 배우고, 이를 이용해서 웹에서 데이터를 수집하는 스크레이핑과 API방식을 배운다. 그리고 수집된 데이터를 처리하여 데이터를 저장하고, 분석하는 방법을 배운다. 수업에서는 관련 이론을 간략히 소개하고, 이를 바탕으로 실습하는 방식으로 진행된다.

· **AH6011 웹데이터베이스구축 (Introduction to Web Database)**

데이터베이스에 관한 주요 개념들을 이론적으로 살펴보고, 실습을 통하여 데이터베이스 시스템 분석 및 설계에 관한 전문 지식을 습득하도록 한다.

· **AH0005 정보통신기술론(Introduction to Information Technology)**

우리는 정보기술에 의지하고 있고 정보기술에 의해 변화되어지고 있다. 이 과목은 정보기술의 기본적인 개념과 응용을 소개한다. 또한 개인과 사회에 미치는 영향에 대해서도 살펴본다. 이 과목의 주요 내용은 정보 기술의 기본 개념, 네트워크, 데이터베이스, 보안 그리고 웹 기술을 포함한다.

· **AH9224 소셜미디어데이터수집 및 분석(Social Media Data Mining and Analysis)**

빅데이터 시대에 소셜 미디어 (SNS) 데이터의 가치 및 분석에 대한 요구는 날로 증가하고 있다. 소셜 미디어 데이터 분석은 다양한 고객의 의견을 분석하여 전략적인 마케팅 전략 수립을 수립할 수 있고 국가의 정책에 대한 국민들의 의견을 분석함으로써 더 나은 정책을 만드는 데 중요한 수단이다. 본 연구 결과는 소셜 미디어 수집, 정제, 분석, 시각화에 대한 교과 과정으로 소셜 미디어 분석 전문가 (SNS Data Analyst) 양성을 위함이다.

· **QA0005 R-기반 빅데이터분석 (Big Data Analytics using R)**

정보통신기술(ICT)의 발달 및 확산에 따라 모든 사물이 상호작용하는 사물인터넷(Internet of Things, IoT)시대로 발전하고 있으며, 그 결과 엄청난 양의 다양한 데이터가 실시간으로 생성, 축적되고 있다. 따라서 모든 행동(Action)은 데이터로 추적되고, 추적된 데이터는 분석되어 최적 행동으로 이어지는 지속적 순환관계가 형성되고 있다. 본 교과목은 데이터 분석을 위한 프로그래밍 언어이자 소프트웨어 환경인 오픈 소스 R을 사용하여 다양한 데이터분석 및 데이터마이닝 기법에 대해 학습하고자 한다.

· **FC0001 경영통계 (Business Statistics)**

경영환경에서 당면하는 의사결정을 위해 자료의 수집, 정리, 해석 하는 통계학적 기법들을 소개하고 추측통계기법들을 이용하여 가설 검정에 관한 이론을 학습한다. 또한 인과적인 자료에 사용되는 상관 분석과 회귀분석에 관하여 학습한다. 그 외에 분산분석, 비모수통계학의 기법들도 소개된다.

· **AE5002 경영소프트웨어활용 (Usage of Management Software)**

비즈니스 환경에서 데이터 처리를 위해 실제로 다루어야 할 소프트웨어(엑셀, R 등)의 사용 방법뿐만 아니라, 기업의 다양한 사례 데이터를 활용하여 데이터를 분석하는 과정을 학습한다. 또한 경영 소프트웨어의 고급 기능을 학습하고, 분석보고서를 만드는 과정을 학습한다.

· **AE6005 경영빅데이터분석 (Bigdata Analysis for Management)**

본 교과목은 기업의 온라인 거래 처리를 위한 데이터베이스, 온라인 분석 관리를 위한 데이터 웨어하우스, 그리고 새로운 지식 발견을 위한 데이터 마이닝에 대해 이론적 내용과 더불어 실습을 통해 학습한다. 또한 기업경영을 위해 빅데이터가 어떻게 활용되는 지에 대해서도 학습한다.

· **AT0032 e거버먼트와 정보보호 (E-Government and Information Security Policy)**

본 강의는 전자정부와 정보정책의 주요 개념과 현상을 다룬다. 지식정보화의 개념과 함의, 정보자원 관리의 개념과 실제, 전자정부의 주요 이론, 정보정책의 다양한 사례 및 전자민주주의의 핵심 이슈 등을 교육한다. 스마트 기기의 급속한 발달에 따라 정보화기반의 사회구조가 변화되면서 정보보안의 중요성이 높아짐에 따라 개인정보보호 및 정보보안의 의미와 적용등의 주요 정책을 함께 탐구한다.

· **AT0018 조사방법과 데이터분석 (Research Method and Data Analysis)**

사회과학 이론의 과학 철학적 기초를 소개하고 개념형성, 법칙, 이론, 모형 및 설명의 구조와 요건 등에 관한지식을 습득하게 한 후, 사회현상을 종합적 체계적으로 해석하기 위한 기본논리와 다양한 분석기법을 학습하도록 한다.

· **AM9004 데이터기반글로벌시장조사론(캡스톤디자인) (Data-Driven Global Market Research(Capstone Design))**

글로벌 시장, 특히 신흥 시장에 성공적으로 시장에 진출하고 성공적인 글로벌 마케팅을 전개하기 위해서는 무엇보다도 현지 시장의 소비자에 대한 올바른 이해가 우선이다. 본 과목에서는 소비자 이해를 위한 방법론인 마케팅 조사의 기본 개념 및 활용 방안, SPSS의 활용 능력을 습득하도록 한다.

· **AM5009 디지털마케팅론 (Digital Marketing)**

디지털라이제이션과 SNS 등의 보편화 등으로 온라인상에서의 마케팅 활동이 매우 중요해지고 있다. 이에 본 교과목에서는 디지털마케팅이 전통적 마케팅과 어떻게 다른가에 대해 살펴본다. 또한 디지털마케팅 전략과 조사 그리고 인터넷환경 하의 소비자에 대해서도 학습한다. 디지털마케팅의 실행 방안과 다양한 형태의 디지털마케팅 유형에 대해서도 공부한다.

한일문화콘텐츠학과

■ **교육목표**

한일문화콘텐츠학은 동아시아 문화산업에서 역량을 발휘할 창의적 인재를 양성하기 위하여, 국내에서 유일하게 일본학, 비교문화학, 문화콘텐츠학을 접목시킨 창조적 융합학문이다. 미래지향적 한일문화산업에 기여하는 문화콘텐츠 전문가 양성을 교육 목표로 하여 동북아시아시대 한일우호를 주도하는 글로벌 문화 인재를 육성하기 위한 실행목표는 다음과 같다.

- 한일문화콘텐츠학
- 융복합&산학 실무형 교육
- 비교과 역량 강화 프로그램
- 한일문화교류 프로그램
- 콘텐츠제작실습연계전공

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	BH0001	한일비교문화개론	3	3	3	0	X
		전선	BH0002	베이직일본어	3	3	3	0	X
	2	전선	BH0003	한일문화콘텐츠학개론	3	3	3	0	X
		전선	BH0004	커뮤니케이션일본어	3	3	3	0	X
2	1	전선	BH0005	한일대중문화콘텐츠의이해	3	3	3	0	X
		전선	BH0006	대중문화로보는지역문화콘텐츠	3	3	3	0	X
		전선	BH0007	한일언어행동문화	3	3	3	0	X
		전선	BH0014	실전일본어활용	3	3	3	0	X
		전선	BH0034	한국문화탐방	2	2	1	1	X
	2	전선	BH0009	매스미디어일본어	3	3	3	0	X
		전선	BH0011	언어와문화코드	3	3	3	0	X
		전선	BH0012	추리소설과문화콘텐츠	3	3	3	0	X
		전선	BH0038	빅데이터기반문화콘텐츠분석	3	3	3	0	X
		전선	FU0017	한일게임분석과디지털스토리텔링	3	3	2	1	X
3	1	전선	BH0016	영상콘텐츠로보는한일관계	3	3	2	1	X
		전선	BH0017	한일영화드라마비교	3	3	3	0	X
		전선	BH0020	한일애니메이션분석	3	3	3	0	X
		전심	BH0018	이문화커뮤니케이션	3	3	3	0	X
		전심	BH0019	ICT일본어	3	3	3	0	X
	2	전선	BH0021	동아시아공연예술	3	3	3	0	X
		전선	BH0024	문화트렌드일본어	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	BH0036	일본의기업과브랜드분석	3	3	3	0	X
		전심	BH0020	한일베스트셀러의수용과방법	3	3	3	0	X
		전심	BH0039	지역과도시문화브랜드탐사	3	3	1	2	X
4	1	전선	BH0026	비즈니스일본어회화	2	2	2	0	X
		전선	BH0027	전공과취업(한일문화)	1	1	1	0	0
		전심	BH0025	한일문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인)	2	2	1	1	0
		전심	BH0028	한일출판산업과지적재산권	3	3	3	0	X
	2	전선	BH0030	전공과창업(한일문화콘텐츠)	2	2	2	0	0
		전선	FU0016	한일문화콘텐츠마케팅	3	3	1.5	1.5	X
		전심	BH0029	비즈니스일본어실습	2	2	1	1	X
		전심	BH0031	한일문화콘텐츠워크숍(캡스톤디자인)	2	2	1	1	0
이수 구분별 소계	전 공 심 화		8과목		21	21	16	5	
	전 선		24과목		67	67	65.5	1.5	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 0과목	88	88	81.5	6.5	

■ 교과목 해설

· BH0001 한일비교문화개론 (Introduction to Cross-Culture between Korea and Japan)

한국과 일본의 문화에 대한 개괄적 이해와 비교를 통해서 동아시아 각국의 사회와 문화전반을 보는 시각을 가질 수 있도록 한다.

· BH0002 베이직일본어 (Basic Japanese)

일본어의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 4가지 언어 영역의 커뮤니케이션 능력 함양을 위한 학습에 초점을 둔 기초과정으로 발음, 문법, 어휘, 기본문형 중심의 표현 등에 대해 학습한다.

· BH0003 한일문화콘텐츠학개론 (Introduction to Korea-Japan Cultural Contents)

외국어로써 한국어를 학습한 유학생을 대상으로 하는 교과목이다. 유학생들이 일상생활에서 접하는 생활한국어를 경험하고 학습하여 충실한 대학생활을 할 수 있도록 하며, 한국생활 정착에 도움을 준다.

· BH0004 커뮤니케이션일본어 (Communication Japanese)

일본어 의사소통 능력 증대를 위해 중급 레벨의 문법과 어휘를 익히고 자유롭게 구사할 수 있게 한다.

- **BH0005 한일대중문화콘텐츠의이해 (Pop Culture and Contents in Korea & Japan)**
한국과 일본의 다양한 대중문화의 콘텐츠를 이해하고 비교 분석하여 경쟁력을 가진 새로운 문화콘텐츠에 적용할 수 있는 능력을 기른다.
- **BH0006 대중문화로보는지역문화콘텐츠 (Local cultural content Viewed as Populer Culture)**
세계적인 문화콘텐츠 기획과 제작의 이론적 토대를 제공하는 개념인 글로벌문화콘텐츠를 이해한다.
- **BH0007 한일언어행동문화 (Linguistic behavior of Korean and Japanese)**
언어행동에 대한 이론적 기반을 구축하고, 한국어와 일본어에 나타나는 언어행동 및 비언어행동을 비롯해 언어생활, 경어행동 등의 특징과 차이에 대해 학습한다.
- **BH0009 매스미디어일본어 (Mass media Japanese)**
각종 매스미디어를 활용하여 일본어의 독해와 청해 능력을 향상시킨다.
- **BH0011 언어와 문화코드 (Language and Culture-code)**
인간의 인지작용과 행동양식은 언어와 문화의 산물임을 이해하기 위해 한국어와 일본어의 표현양식의 특징을 파악하고 양 언어의 차이에서 나타나는 문화적 코드를 비교한다.
- **BH0012 추리소설과문화콘텐츠 (Mystery story & Cultural Contents)**
일본의 유명추리소설에서 드러나는 특징을 문화콘텐츠적 관점에서 한국의 그것과 비교 분석한다.
- **BH0014 실전일본어활용 (Application of Actual Japanese)**
실전적으로 일본어를 활용할 수 있도록 '쓰기'를 중심으로 연습한다. 기본적인 어휘와 표현을 사용하고, 메시지나 메일의 송수신, 소개문 등을 쓸 수 있도록 한다. 수업을 통해서 '쓰기'를 중심으로 종합적인 일본어능력을 양성한다.
- **BH0016 영상콘텐츠로보는한일관계 (Practical Trainin for Digital Cultural Contents Planning)**
한국과 일본의 지역문화 및 여행문화에 대한 콘텐츠기획을 바탕으로 디지털콘텐츠를 기획 및 제작하는 실습을 하여 소프트웨어 분야 역량을 강화한다.
- **BH0017 한일영화드라마비교 (Scenario & Storytelling)**
영화화된 일본의 문학작품을 스토리텔링의 관점에서 분석 조명한다.
- **BH0018 이문화커뮤니케이션 (Intercultural Communication)**
이문화간 접촉 장면에서 발생하는 유형을 파악하여 의사소통 과정에서 발생하는 오해를 방지하고 보다 효율적으로 자신의 의사를 전달하는 능력을 배양한다.
- **BH0019 ICT일본어 (Culture Tourism Japanese)**
'문화'와 '관광'이라고 하는 테마로 다양한 콘텐츠를 통하여 일본어를 공부한다. 한국과 일본의 문화 산업이나 관광의 현장에서 사용할 수 있는 실용적이고 실천적인 일본어 구사능력을 양성한다.
- **BH0020 한일애니메이션분석 (Korea-Japan Animation Analysis)**
일본 애니메이션을 중심으로 서브컬처의 역사를 이해하고 각자가 관심이 있는 작품을 조사 분석하여 프레젠테이션을 할 수 있도록 한다. 한국 작품과의 비교 분석도 시도해 본다.

- **BH0021 동아시아공연예술 (Cultural Code in Korean & Japanese Classics)**
 한국과 일본의 고전 문학작품, 설화 등을 통해 한국과 일본의 고전서사의 문화적 특성을 이해하고 그 기초 위에서 한국과 일본의 고전서사가 문화콘텐츠로 어떻게 변용될 수 있는지를 살펴보고 창조적 응용 능력을 배양한다.
- **BH0022 한일베스트셀러의수용과방법 (Acceptance of Japanese Novels in Korea)**
 한국에서 베스트셀러가 된 일본소설이 수용, 이해되는 과정을 원서의 분석을 통해 고찰한다.
- **BH0024 문화트렌드일본어 (Current Japanese)**
 일본에서 발간되는 신문, 잡지, 영화 등 다양한 매체를 중심으로 현 시점에서의 일본의 주요 관심사 등을 검토하며, 이를 통해 어휘력 및 표현력의 발전을 도모한다.
- **BH0025 한일문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인) [Contents Project(Capstone Design)]**
 졸업 작품을 위한 준비과정으로 지금까지 대학에서 배운 지식을 활용하여 한국과 일본의 문화콘텐츠 분야에 기여할 수 있는 각각의 콘텐츠를 직접 기획 제작한다.
- **BH0026 비즈니스일본어회화 (Business Japanese I)**
 일본의 관련기업 등에 지원할 때 필요한 이력서 작성과 면접의 실전에 필요한 연습을 실시한다. 현장에서 도움이 되는 비즈니스의 경어표현과 비즈니스 편지의 기본도 습득한다.
- **BH0027 전공과취업(한일문화) (Major & Recruitment)**
 본 수업은 학생들의 취업을 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 또한 스스로의 인생설계를 통해 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 각자에 맞는 취업계획을 설계하는 것을 목표로 한다.
- **BH0028 한일출판산업과지적재산권(The Publishing industry in Korea & Japan, and intellectual property rights)**
 한국과 일본의 출판산업의 구조와 저작권 관련 분쟁을 알아보고 문화콘텐츠 개발자가 되기 위한 능력을 기른다.
- **BH0029 비즈니스일본어실습 (Business Japanese II)**
 일본 관련 기업에 대한 인턴이나 취직에 필요한 자기분석, 커리어플랜, 기업연구 등을 실시하면서 실천적인 일본어능력을 양성한다.
- **BH0030 전공과창업(한일문화콘텐츠) (Major and Start-up)**
 본 수업은 지도교수와 학생이 함께 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업계획 확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 또한 사회 진출이후 적극적인 인생설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 현대사회가 요구하는 올바른 교육가 및 기업가적 마인드를 갖춘 인재양성을 목표로 한다.
- **BH0031 한일문화콘텐츠워크숍(캡스톤디자인) (Internship to the Contents Industry)**
 한일 문화콘텐츠 기업 등 문화산업 현장에서 현장 감각을 습득하여 사회진출 후 현장업무에 응용 가능한 실무능력을 배양한다.

· **BH0034 한국문화탐방 (Korean Culture exploring)**

전통문화, 생활문화, 대중문화를 포함한 다양한 범위의 한국문화를 인터넷으로 탐색하여 알아본다. 이러한 자료를 바탕으로 박물관이나 미술관, 전시회, 공연 등 탐방을 통해 직접 경험하도록 하여 우리문화에 대한 이해를 높인다.

· **BH0036 일본의기업과브랜드분석 (Brands of Japanese Company)**

일본 관련 기업에 대한 조사와 함께 한일 간 수출입 되고 있는 상품을 조사하고, 이후의 트렌드에 대해 이해한다. 일본 현지취업을 포함해 일본 관련 기업으로의 취업, 준비과정 등에 대해 학습한다.

· **BH0038 빅데이터기반문화콘텐츠분석 (The analysis of culture contents based on Big Data)**

빅데이터 분석을 통해 방대한 정보량과 복잡성을 가진 문화콘텐츠를 이해하고 새로운 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 능력을 기른다. 빅데이터를 활용해 문화콘텐츠 코드 추출 기법을 알고 문화콘텐츠가 가진 메타적 의미를 이해할 수 있다.

· **BH0039 지역과도시문화브랜드탐사 (Fieldwork of Local and Urban Cultural Brands)**

도시브랜드로 높은 부가 가치를 창출한 일본의 명품도시와 6차 산업으로 지역브랜드에 성공한 다양한 사례를 심층 분석하고, 각 개인 및 팀별로 지역 및 도시문화브랜드 기획 프로젝트를 실시한다.

· **FU0016 한일문화콘텐츠마케팅 (Marketing of Korea-Japanese Cltural)**

본 수업은 한일문화콘텐츠학과와 경영학과가 개설하는 융·복합 수 업임. 한일 문화콘텐츠산업 및 중요 사례들을 통한 이해를 기반으로, UX(User Experience) 중심의 문화콘텐츠 개발방법론 및 마케팅에 관련된 중요 기초콘셉트, 이론, 프레임워크를 이해한다. 이를 기반으로 한일문화콘텐츠 개발을 비롯해 문화마케팅 전략 및 실행 계획을 수립하는 워크숍을 가진다.

· **FU0017 한일게임분석과디지털스토리텔링 (Korea-Japan Game Analysis and Digital Storytelling)**

게임 속에서 스토리텔링이 어떻게 구현되는지 학습한다. 한국과 일본의 문화를 살펴보고 게임 제작 툴인 Unity 3D를 활용해 게임 제작의 흐름을 익힘으로써 새로운 문화콘텐츠 기획을 학습한다. 게임 산업의 발달을 각 나라의 문화와 연관해 설명한다. 대표적인 게임의 서사구조와 특징을 살펴본다.

콘텐츠제작연계전공

■ 교육목표

한일문화콘텐츠학과를 비롯해 인문사회학 전공의 교육과정은 콘텐츠의 내용 분석에 집중되어 있어, 콘텐츠를 실제로 제작해 볼 수 있는 기회가 적었다. 본교에는 기존의 연계전공에 문화콘텐츠전공이 존재하지만 실무적 콘텐츠를 실제로 제작하는 연계전공은 없다. 본 연계전공에서는 콘텐츠 제작에 필요한 기초지식 습득과 기본적인 콘텐츠를 실제로 제작할 수 있도록 과목을 구성했다. 인문콘텐츠학부의 학생뿐만 아니라, 폭넓게 천안/서울 캠퍼스에 관계없이 본 전공을 수강하고 싶은 학생들 모두가 들을 수 있는 전공으로 신설한다. 취업과 연관성이 큰 교육과정으로 보다 창의성과 실전 능력이 있는 인재로 육성하여, 경쟁력 향상이 기대된다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계선택	BH0005	한일대중문화콘텐츠의이해	3	3	2/1	12학점 이상 이수	한일문화 콘텐츠학과	전공선택
	BH0006	대중문화로보는지역문화콘텐츠	3	3	2/1			전공선택
	BH0020	한일애니메이션분석	3	3	3/1			전공선택
	BH0003	한일문화콘텐츠학개론	3	3	1/2			전공선택
	BH0021	동아시아공연예술	3	3	3/2			전공선택
	BH0022	한일베스트셀러의수용과방법	3	3	3/2			전공선택
	DA1101	드로잉	3	3	1/1	20학점 이상 이수	조형 예술학과	전공선택
	DA1103	기초컴퓨터그래픽1	3	3	1/1			전공선택
	DA2231	인체드로잉과해부학	3	3	1/2			전공선택
	DA0045	미디어기법	3	3	2/2			전공선택
	GF0028	게임스토리텔링	3	3	3/1		게임학과	전공선택
	GF0038	게임컨셉디자인	3	3	1/2			전공선택
	KJ0035	만화·애니메이션기초	3	3	1/1		만화애니메이션학과	전공선택
	KJ0009	만화·애니메이션그래픽1	3	3	2/1			전공선택
	KJ0039	카툰·애니메이션스토리연출	3	3	1/2			전공선택
	KJ0043	만화·애니메이션표현기법	3	3	2/2			전공선택
	KE0001	문화예술경영학개론	3	3	1/1		문화예술 경영전공	전공선택
	KE0055	공연기획실습 1	3	3	2/1			전공선택
	KE0056	전시기획실습 1	3	3	2/2			전공선택
	KE0050	한류문화산업	3	3	4/2			전공선택
졸업소요 최저학점	연계선택	36				36		
	교 양	-						
	기 타	-						
	합 계	36						

■ 교과목 해설

· BH0005 한일대중문화콘텐츠의이해 (Pop Culture and Contents in Korea & Japan)

한국과 일본의 다양한 대중문화의 콘텐츠를 이해하고 비교 분석하여 경쟁력을 가진 새로운 문화콘텐츠에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

· BH0006 대중문화로보는지역문화콘텐츠 (Local cultural content Viewed as Populer Culture)

세계적인 문화콘텐츠 기획과 제작의 이론적 토대를 제공하는 개념인 글로벌문화콘텐츠를 이해한다.

· BH0020 한일애니메이션분석 (Korea-Japan Animation Analysis)

일본 애니메이션을 중심으로 서브컬처의 역사를 이해하고 각자가 관심이 있는 작품을 조사 분석하여 프레젠테이션을 할 수 있도록 한다. 한국 작품과의 비교 분석도 시도해 본다.

· BH0003 한일문화콘텐츠학개론 (Introduction to Korea-Japan Cultural Contents)

외국어로써 한국어를 학습한 유학생을 대상으로 하는 교과목이다. 유학생들이 일상생활에서 접하는 생활한국어를 경험하고 학습하여 충실한 대학생활을 할 수 있도록 하며, 한국생활 정착에 도움을 준다.

· BH0021 동아시아공연예술 (Cultural Code in Korean & Japanese Classics)

한국과 일본의 고전 문학작품, 설화 등을 통해 한국과 일본의 고전서사의 문화적 특성을 이해하고 그 기초 위에서 한국과 일본의 고전서사가 문화콘텐츠로 어떻게 변용될 수 있는지를 살펴보고 창조적 응용 능력을 배양한다.

· BH0022 한일베스트셀러의수용과방법 (Acceptance of Japanese Novels in Korea)

한국에서 베스트셀러가 된 일본소설이 수용, 이해되는 과정을 원서의 분석을 통해 고찰한다.

· DA1101 드로잉 I (Drawing I)

인간, 사회, 자연에 대한 시각예술 전문가로서의 통찰력을 기르고, 그에 대한 체험들을 다양한 재료와 기법을 통하여 각자가 자신의 개성과 창의력에 따라 표현하는 방법을 추구할 수 있도록 하는 미술의 기본적 토대를 학습한다.

· DA1103 기초컴퓨터그래픽 I (Basic Computer Graphics I)

컴퓨터와 뉴미디어에 기초한 예술의 기본적인 기법과 기술을 숙지하고 컴퓨터그래픽 작업에 있어서 가장 기본이 되는 프로그램들에 대한 이해와 사용법을 학습한다.

· DA2231 인체드로잉과 해부학 (Drawing and Anatomy)

미술해부학은 인체의 양감과 운동 등의 새로운 관계성을 추구하며 해부학적 형태와 구조를 미학적인 측면에서 조형성을 바탕으로 연구하는 학문이다. 인체의 골격과 근육의 구조 기능 등을 연구하여 인체를 통한 표현능력을 키우고 새로운 조형성의 발견을 돕는데 있다.

· DA0045 미디어기법 (Media Technique)

사진을 비롯한 이미지의 구성단위를 디지털화 시켜서 재구성하고 새로운 이미지를 창출해내는 기초 과정이다. 이미지구성, 디지털화의 기술적인 문제, 그것이 낳을 미학적인 문제를 다룬다.

· **GF0028 게임스토리텔링 (Game Storytelling)**

본 교과목은 게임의 주제, 세계관, 캐릭터, 사건, 매개체, 대사 등의 스토리텔링에 관한 내용을 학습한다.

· **GF0038 게임컨셉디자인(Game Concept Design)**

본 교과목은 게임의 재미 및 방향성에 관한 초기 컨셉을 설정하는 방법에 대해 학습한다. 이를 위해 게임 아이디어를 발굴하고, 게임으로 발전시키기 위해 구체화시키고, 이를 초기 게임 기획서로 작성하는 능력을 배양한다.

· **KJ0035 만화애니메이션기초 (Introduction to cartoon and animation)**

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸 만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

· **KJ0009 만화애니메이션그래픽스 I (Cartoon Animation Graphics I)**

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초틀의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높도록 활용하게 한다.

· **KJ0039 카툰애니메이션스토리연출 (Introduction to storytelling through the cartoon and the animation)**

풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 '수사법'을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다.

· **KJ0043 만화애니메이션표현기법 (Introduction to expression technique of the cartoon and the animation)**

실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다. 게임과 카툰애니메이션은 서로 다른 종류의 애니메이션이 아니라 타이밍과 스페이싱의 변화에 의한 애니메이션의 차이에 따른 결과물의 다른 양상이라는 것을 이해하고, 캐릭터의 연기력과 표현력이 장면연출에 미치는 영향에 대해 수업하는 교과목.

· **KE0001 문화예술경영학개론 (Arts and Cultural Management)**

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

· **KE0055 공연기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management1)**

공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

· **KE0056 전시기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management1)**

전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.

· **KE0050 한류문화산업 (K-culture and Cultural Industry)**

한류문화산업을 이끄는 주요 문화콘텐츠에 대해 분석하고 새로운 한류 콘텐츠 기획방안을 모색하여 한류에 대한 이론적인 기반을 습득한다.

공간환경학부

■ **교육목표**

공간과학의 이론을 중심으로 인간과 환경의 상호작용 및 공간적 패턴을 이해하는 지리학과 물리적 환경의 응용적 접근을 바탕으로 하는 주거학의 학문적 융합을 통하여 인간을 둘러싸고 있는 다양한 스케일의 공간과 환경을 심층 탐구하여 활용하는 방법을 습득하는 것을 목적으로 한다. 이러한 목적 하에 인간과 환경의 상호작용으로 발생하는 인문·자연환경 변화의 이해, 지리정보시스템(GIS)을 통한 공간구조 및 패턴의 분석, 공간환경 디자인과 플래닝 능력 배양, 공간환경 복지 실천능력 습득 등을 통해 전문성과 실용성을 강화한 창의적인 융합형 인재 양성하고자 한다.

교육과정은 아래 세 유형의 인재를 양성하는데 맞추어져 있다. 첫째, 공간환경 개발 및 관리 전문가이다. 다양한 스케일의 공간환경 개발 및 관리에 관한 전문 지식과 역량을 갖춘 인재 양성을 목표로 삼는다. 교육과정은 '도시·지역개발,' '물류·유통관리,' '지역문화관광개발,' '국제개발협력,' '주택관리·공간복지' 분야로의 진로를 위해 외국어, 문화다양성, 글로벌화 등에 관한 내용을 담고 있다. 둘째, 공간환경 계획 및 설계 전문가이다. 공간과 인간에 대한 전문 지식을 체계적으로 학습한 융합형 공간환경 계획 및 설계 전문가로 활동할 수 있는 창의적 역량을 지닌 인재 양성을 목표로 한다. 교육과정은 실내건축, 건축, 단지설계, 도시설계, 주거복지 분야로의 진로를 위해 예술 및 색채와 인간과 공간, 컴퓨터 프로그램 활용 등에 관한 것이다. 마지막으로 공간정보융합전문가이다. 지리정보시스템, 원격탐사, 시각화와 프로그래밍 등 공간정보와 관련된 전문 지식을 체계적으로 학습한 융합형 전문가로 활동할 수 있는 창의적 인재 양성을 목표로 하고 교육과정은 공간정보 활용 전문가, 전문 분석가, 지적 및 측량 기술자, 디지털 콘텐츠 개발자, 전문지도 제작자 등 분야로의 진로를 위해 설계되어 있다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	2	전 선	US0001	공간정보학개론	3	3	3	0	X
		전 선	US0002	공간계획입문	3	3	3	0	X
이수 구분별 소계		전 심		0과목	0	0	0	0	
		전 선		2과목	6	6	6	0	
		학 기		0과목	0	0	0	0	
		교 직		0과목	0	0	0	0	
		일 선		0과목	0	0	0	0	
		총 계		총 22과목	6	6	6	0	

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전 선	SP0001	환경과주택의이해	2	2	2	0	X
		전 선	SP0002	인문환경의이해	2	2	2	0	X
		전 선	SP0003	글로벌시대국토의이해	2	2	2	0	X
		전 선	SP0004	기후와공간환경	2	2	2	0	X
	2	전 선	FU0027	신흥시장론	3	3	3	0	X
		전 선	SP0005	인구와공간환경	2	2	2	0	X
전 선		SP0006	인간거주공간의역사	2	2	2	0	X	
2	1	전 선	SP0007	공간환경디자인	3	3	1.5	1.5	X
		전 선	SP0008	GIS이론과 실습	3	3	1	2	X
		전 선	SP0009	관광과여가공간의이해	3	3	3	0	X
		전 선	SP0011	공간환경복지	3	3	2	1	X
		전 선	SP0012	원격탐사개론	3	3	1.5	1.5	X
		전 선	SP0017	공간정보와자료분석	3	3	3	0	X
	2	전 선	SP0010	경제공간의이해	3	3	3	0	X
		전 선	SP0013	미래주거공간환경	3	3	1.5	1.5	X
		전 선	SP0014	지형과측량	3	3	3	0	X
		전 선	SP0015	공간디자인법과유지관리	3	3	2	1	X
		전 선	SP0018	공간정보의시각화	3	3	1	2	X
		전 선	SP0041	세계도시연구	3	3	3	0	X
3	1	전 선	SP0019	공간정보소프트웨어활용	3	3	1	2	X
		전 선	SP0020	공간디자인CAD소프트웨어	3	3	1	2	X
		전 선	SP0022	도시공간의이해	3	3	3	0	X
		전 선	SP0023	특수공간환경계획	3	3	2	1	X
		전 선	SP0024	원격탐사영상분석	3	3	2	1	X
		전 선	SP0042	관광공간의스토리텔링과콘텐츠	3	3	3	0	X
	2	전 선	SP0028	물류와공간	3	3	2	1	O
		전 선	SP0030	공간통계분석프로그래밍	3	3	1	2	X
		전 선	SP0043	동아시아의도시지역재생	3	3	3	0	X
		전 심	SP0025	공간환경심리	3	3	2	1	X
		전 심	SP0026	주택/단지디자인	3	3	1	2	X
		전 심	SP0027	문화와공간환경	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
4	1	전 선	SP0031	지역사회의이해(캡스톤디자인)	3	3	1	2	O
		전 선	SP0032	토지정보시스템(캡스톤디자인)	2	2	2	0	O
		전 선	SP0033	단지디자인매뉴얼(캡스톤디자인)	2	2	1	1	O
		전 심	SP0034	공간과사회	3	3	3	0	X
		전 심	SP0035	공간환경조사론	3	3	3	0	X
		전 심	SP0036	공간환경과교통통신	3	3	3	0	X
		전 선	SP0037	전공과취업(공간환경학부)	1	1	1	0	O
	2	전 선	SP0038	주택상품개발및기획(캡스톤디자인)	3	3	2	1	O
		전 선	SP0039	지역개발종합설계(캡스톤디자인)	3	3	3	0	O
		전 선	SP0040	전공과창업(공간환경)	1	1	1	0	O
이수 구분별 소계	전 심		6과목		18	18	15	3	
	전 선		35과목		93	93	69.5	23.5	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 41과목	111	111	84.5	26.5	

■ 교과목 해설

· SP0001 환경과주택의이해 (Environment and Housing)

자연환경 및 사회환경 등 다양한 환경과 주거의 관계를 파악하고 환경의 관점에서 주거공간계획을 이해하고 사례를 분석한다.

· SP0001 인문환경의이해 (Understanding Human Environment)

인간사회와 공간환경 간의 상호작용을 이해하고자 지리공간 상에서 전개되는 인문현상을 장소, 공간, 지역, 입지, 경관 등의 주요 개념과 관련시켜 살펴본다.

· SP0003 글로벌시대국토의이해 (Understanding Geography of Korea in the Age of Glocalization)

글로벌시대 국토의 이해는 우리나라의 자연·인문 환경을 폭넓게 이해하는 것에 목표를 두고 있으며, 계통적·지역분석적 접근방법을 병용한다.

· SP0004 기후와공간환경 (Climate and Geographical Environment)

본 교과목은 지표에 나타난 다양한 자연 및 인문환경에 영향을 미치는 기후 및 기상 주제를 다룬다. 대기 구성 및 구조, 강수, 대기 운동 및 바람, 기상 시스템 등 대기 과학에 대한 수강생의 이해 증진을 목표로 한다. 이 뿐 아니라 기후 시스템에 따른 다양한 지표 공간의 환경적 측면을 고찰하고, 당대의 환경변화에 영향을 끼치는 인간에 의한 기후변화의 이해를 돕는 것을 목적으로 한다.

· **SP0005 인구와공간환경 (Population and Space)**

고출산, 저출산·고령화, 1인 가구의 증가, 이주노동자·망명자, 인구압·자원배분문제 등 국내외로 인구에 관련된 문제들이 끊임없이 제기되고 우리 사회에 관련 정책들을 요구한다. 본 강좌는 인구에 관련된 문제들을 지리학적 관점에서 접근해 보고 해결책을 모색하고자 한다. 먼저 세계 인구 동향을 시공간적으로 파악하고 인구의 자연적 변화 요인인 출생과 사망(질병)을 이론적으로 접근한다. 나아가 성과 연령이라는 측면에서 인구의 구조를 파악하고 고출산과 저출산·고령화 문제를 논의한다. 또한 인구의 사회적 변화 요인인 이주에 관한 이론을 정리한다. 국제이주에서 주요 이슈인 이주노동자와 망명자(탈북자)를 고찰하고 관련 이주정책을 논의하고 국내이주에서 쟁점인 도시화와 교외화에 관해 토론한다. 끝으로 인구를 자원과 관련지어 자원 생산·소비·배분에 관해 논하고 자원을 둘러싼 분쟁에 관해 토론한다.

· **SP0006 인간거주공간의역사 (History of Housing)**

본 수업은 한국 전통주택의 주거관, 대표적인 한국 주택들의 공간과 구조, 주생활문화 등을 중심으로 한국주거의 물리적, 사회적 변화과정을 이해하고 미래 한국거주의 계획방향을 모색한다.

· **SP0007 공간환경디자인 (Space Design)**

공간환경디자인의 개념을 파악하고 전반적인 디자인과정을 포함한 공간환경디자인의 이론습득과 구체적인 분석 및 디자인을 통해 체계적인 디자인 능력을 배양한다.

· **SP0008 GIS이론과실습 (Theory and Practice of Spatial Information)**

다양한 형태의 대규모 공간자료를 효과적으로 입력, 처리, 분석하여 합리적인 공간적 의사결정을 지원하는 공간정보학의 주요 이론을 습득하고, 실습을 통해 공간정보 시스템을 이해하는 교과목이다. 구체적으로 공간정보를 컴퓨터 데이터베이스로 입력하여 공간 데이터베이스를 구축하는 방법과 공간자료 모형, 지도대수기능 등 공간정보의 이론과 실습을 겸비하여 활용하는 능력을 배양한다.

· **SP0009 관광과여가공간의이해 (Understanding Geographical Space of Tourism and Leisure)**

관광이라는 '산업', 관광지라는 '지역', 관광객을 비롯한 관광매체에 포함된 '인간' 간의 관계를 종합적으로 이해하고, 관광과 밀접한 연관성을 갖는 여가의 특성을 공간적으로 파악하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 관광 유형에 따라 관광 목적지에서 이루어지는 관광행태 및 여가활동의 특성을 사례를 통해 살펴봄, 지역 연구의 관점에서 관광의 발달사, 관광지의 형성과 쇠퇴, 지역개발에 있어 관광의 역할 등의 세부 주제로 함께 검토한다.

· **SP0010 경제공간의이해 (Understanding Economic Space)**

경제지리학은 인간의 생계활동에 관한 지리학의 한 분야로서 그러한 활동의 입지패턴을 파악하고 그 형성요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 경제지리학의 학문적 특성, 연구방법, 연구동향을 알아봄으로써 그 학문적 위상을 살펴본다. 현대 경제 공간의 역동성을 파악하기 위해 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논한다. 그리고 경제 공간의 주체로서 국가, 다국적기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화와 관련하여 국가와 기업은 경제 문화가 있는가, 젠더는 경제생활을 어떻게 구성하는가, 문화가 경제에 미친 영향은 무엇인가 등의 질문에 답한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관련 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결방안을 모색하고자 한다.

· **SP0011 공간환경복지 (Housing Welfare)**

주거복지의 중요성을 이해하고 주거복지의 내용, 발달과정 및 주거복지 실현을 위한 전략 등을 학습한다.

· **SP0012 원격탐사개론 (Introduction to Remote Sensing)**

최근 드론과 같은 경량 무인항공기의 보급 확대와 함께 기존 항공기 및 인공위성 자료에 기반한 원격탐사에 대한 사회적 관심이 증대되고 있다. 본 교과목은 원격탐사의 개념 및 원리와 함께 다양한 원격탐사 센서를 활용한 응용 분야에 대한 이해를 증진시키는 것을 목표로 한다. 그리고 수치고도모델 등과 같은 3차원의 공간정보를 도출하는데 이용되는 사진측량의 주요 내용을 소개한다. 이를 통해 수강생으로 하여금 향후 무인항공기에서 촬영된 원격탐사영상의 활용도에 대한 이해를 높이고자 한다.

· **SP0013 미래주거공간환경 (Future Housing and Space Design)**

미래 주택에 영향을 미치는 요소들과 세계의 미래주택 개발사례를 분석하여 미래사회에 요구되는 주택 디자인 기획능력을 배양한다.

· **SP0014 지형과측량 (Survey and Geomorphology)**

지형학은 지표의 형태와 그 작용에 대한 자연지리학의 한 분야이며, 측량은 지표의 모양을 측정하기 위한 기법이다. 본 과목은 현 세계의 다양한 지형의 유형과 형성과정을 이해하고, 지표의 모양을 측정하고 지도화하는 측량 기법을 익혀 공간과 지표를 이해하고 활용하는 능력을 배양한다.

· **SP0015 공간디자인법과유지관리 (Act of Space Design and Housing Management)**

공간디자인에 근간이 되는 법과 주거 관리에 관하여 배운다. 공간 계획 및 설계 시 고려해야 할 건축법, 주택법, 국토계획 및 이용에 관한 법의 내용과 쟁점을 이해하고, 관련 국내외 사례를 연구한다. 주택의 물리적 시설의 유지관리, 관리조직의 운영관리, 주민의 생활 관리 등을 중심으로 유지 관리에 대한 이론·법규·사례를 이해하고 습득한다.

· **SP0017 공간정보와자료분석 (Spatial Information and Data Analysis)**

공간정보와 자료분석은 다양한 공간정보의 획득과 구축 방법에 대해 알아보고, 이를 다양한 질적·양적인 분석법에 적용해 보는 과목이다.

· **SP0018 공간정보의시각화 (Geovisualization of Spatial Information)**

지리적 시각화는 공간자료에 내재된 지리적 분포 및 관계에 대한 정보를 전달하는데 매우 중요하다. 본 교과목은 다양한 공간자료의 시각화를 위해 요구되는 기본 개념뿐 아니라 전문 소프트웨어 활용을 통한 디지털 지도제작 기법을 제시하고, 오픈 소스에 기반한 공간자료의 시각화를 소개한다.

· **SP0019 공간정보소프트웨어활용 (Application of Spatial Information Software)**

공간정보시스템은 최첨단 정보 통신기술을 이용하여 복잡한 공간현상을 설명하고 분석하기 위한 고도의 통합정보시스템으로서 학문적 연구에서 뿐만 아니라 실생활에서 다양하게 응용되고 있다. 이 교과목에서는 공간정보를 다루기 위한 소프트웨어의 특성과 활용 방법을 심층적으로 이해하고 지도중첩, 버퍼링, 3D분석, 네트워크분석 등과 같이 다양한 공간 연산기능을 이론과 실습을 통해 익힌다.

· **SP0020 공간디자인CAD소프트웨어 (CAD Software for Space Design)**

이 수업은 컴퓨터를 이용하여 건축분야에 적용 가능한 모델링에 대해 기초를 배우는 수업이다. 현재 실무에서 활용도가 높은 Autodesk AutoCAD와 Adobe Photoshop를 이용하여 실무 프로젝트 도면을 만들어 본다. 또 실제 건설된 건물의 도면을 이용해 건물을 리모델링할 수 있는 도면을 만들어 본다.

· **SP0022 도시공간의이해 (Understanding Urban Space)**

현대문명은 도시문명이라 불릴 만큼 도시는 우리 생활에 중요하다. 본 강좌는 도시에 대해 지리학적으로 접근하여 보다 깊은 이해하려는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 한국의 도시를 급속하게 변화하고 있는 하나의 체제로 규정하고 관련 학술논문을 읽고 토론하고자 한다. 구체적인 주제로 도시문화와 그 상품화, 각종 개발을 둘러싼 지역 간의 갈등, 도시경제와 혁신, 세계화에 따른 도시의 재편, 도시 내 권력 관계 및 지배구조, 도시 내 사회계층별 차이, 도시 간 격차 등을 다룬다. 끝으로 도시에 대한 권리는 무엇이며 누구에게 주어져야 하는지 논의한다.

· **SP0023 특수공간환경계획 (Specialized Space Planning)**

본 수업은 노인, 아동, 장애인, 저소득계층 등 특정 대상을 위한 공간 계획에 필요한 개념, 이론 및 사례를 소개하고 이를 바탕으로 공간 계획을 실습하는 과목이다.

· **SP0024 원격탐사영상분석 (Remotely Sensed Image Analysis)**

본 교과목은 원격탐사 자료로부터 지리사상의 공간적 위치와 분포 및 관련 속성 정보 도출을 위해 요구되는 다양한 기법에 대한 이론과 실습을 병행한다. 이 과목의 수강생은 '원격탐사와사진측량개론' 과목을 이수하여 원격탐사의 기본 개념과 원리에 대한 이해를 갖추고 있어야 한다.

· **SP0025 공간환경심리 (Environmental Psychology)**

인위적 환경과 인간의 심리적, 행동적 측면과의 관련성에 대한 이론을 습득하고 실제 공간환경에서 발생하는 현상을 파악하여 공간환경 창조에 이용할 수 있는 능력을 배양한다.

· **SP0026 주택/단지디자인 (House/Housing Design)**

주택/단지단지 디자인은 입지, 지형, 주변 환경, 나무나 경관 뿐 아니라 개인과 가족의 일상생활, 접근성, 쾌적성, 건강성 등까지 함께 고려하는 종합 디자인이다. 또한 주택/단지 디자인은 공간을 설계하는 사람이 할 수 있는 가장 중요하고 멋진 일이다.

· **SP0027 문화와공간환경 (Culture and Geographical Space)**

문화, 장소, 공간의 관계를 이해하기 위해 문화와 지리적 공간을 다룬 연구 패러다임의 변천과정을 알아보고, 최근의 비판적 공간연구이론에 의해 사례를 분석한 연구들을 살펴본다. 사례 분석 이후에는 경관, 장소, 자연과 문화, 사회적 구성물 등의 연구주제를 적용하여 실제 장소를 분석해 본다.

· **SP0028 물류와공간 (Distribution and Space)**

경제지리학의 세부 분야인 물류와 공간은 생산된 제품을 분배하는 상업활동의 지리적 분포패턴을 파악하고 그 입지요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 유통지리학의 정의하는 것으로 시작하여 상품을 분류하고 그 특성을 파악하며 심리학에 참조하여 소비자의 구매행태를 살펴본다. 상업활동을 도소매업, 창고업, 그리고 운수업으로 나누고 그 입지패턴을 분석하며 지역구조와 상호작용을 살펴본다. 나아가 현재 급증하고 있는 국제무역에 대해서 살펴봄과 현시점 즉시 판매와 같은 유통기술과 정보통신기술의 발달이 유통업과 지역공간에 미치는 영향도 살펴본다.

· **SP0030 공간통계분석프로그래밍 (Analysis and Programming of Spatial Statistics)**

정부기관 뿐만 아니라 민간에서 생산되는 통계자료의 양적 증가가 이루어지면서 최근 빅데이터에 대한 관심이 증대되고 있다. 특히 이러한 통계자료의 대부분은 위치와 속성정보를 포함한 공간통계자료로 제작된다. 본 교과목은 이러한 공간자료의 통계적 분석을 위해 기초 통계분석과 공간통계의 주요 개념과 분석 기법을 소개한다. 그리고 오픈소스 기반 툴인 R과 GeoDa 등에 기반한 실습을 통해 수강생들이

정형 또는 비정형의 빅데이터 자료의 공간통계 분석을 수행할 수 있는 능력을 겸비하는 것을 목적으로 한다.

- **SP0031 지역사회이해(캡스톤디자인) (Community and Housing Neighborhood(Capstone Design))**
커뮤니티의 개념과 커뮤니티를 설명하는 이론을 습득하고 도시에서 커뮤니티의 전개 과정과 커뮤니티 활성화 사례를 분석하여 지역사회 커뮤니티 활성화에 효율적으로 응용할 수 있는 능력을 배양한다.
- **SP0032 토지정보시스템(캡스톤디자인) (Land Information System(Capstone Design))**
본 교과목에서는 지적과 토지에 대한 이해를 바탕으로 공간정보학의 원리를 이용하여 토지정보를 관리하고, 실무에서 활용할 수 있도록 주요 이론과 실습을 학습한다. 특히 실무에서 지적 업무의 파악과 토지 관리 직무를 익힐 수 있도록 현장 자료와 사례를 중심으로 토지정보와 관리의 문제를 다룬다.
- **SP0033 단지디자인매뉴얼(캡스톤디자인) (Site Planning and Community(Capstone Design))**
본 교과목은 단지계획 실무 작업시 활용가능한 단지계획의 기초적이고 전반적인 내용을 주거 단지와 공동체를 중심으로 이론 습득, 문헌자료 분석, 설계사례 분석, 설계 방법 습득 등을 통하여 단지계획의 기초능력을 배양한다.
- **SP0034 공간과사회 (Space and Society)**
사람들의 사회적 관계는 여러 가지 활동을 통해 공간에 표출되고 이를 통해 형성된 공간 구조는 역으로 사회적 관계에 영향을 미친다. 본 강좌는 최근 화두가 되고 있는 복리 증진을 위해 학생들의 사회와 공간의 관계와 상호작용에 대한 이해를 돕고자 한다. 사회지리학적 연구 주제는 인간 활동, 사회집단, 사회복리 관련 이슈별로 정리하여 다룬다. 인간 활동별 주제로 노동, 여가, 공동체, 주거, 급양, 교육, 교통 등 존재기본활동을 다룬다. 또한 특정 집단에 주목한 주제로 인종·민족, 젠더, 연령·세대, 장애우 등 소수 소외 집단들의 공간적 활동과 제약에 대해 논의한다. 끝으로 사회적 이슈별 주제인 범죄와 빈곤에 대해 지리적 접근을 통해 해결방안을 모색한다.
- **SP0035 공간환경조사론(Research Methodology in Housing Environment)**
본 수업은 공간환경에 관하여 다양한 연구문제 해결을 위한 기초적인 연구방법을 가르치는 과목이며 졸업을 위한 논문 작성의 방법을 가르치는 과목이다. 교과내용은 과학적 연구방법, 연구계획, 측정, 통계 프로그램 사용방법, 결과 분석, 학생들의 논문지도 등을 포함한다.
- **SP0036 공간환경과교통통신 (Space/Environment and Transportation/Telecommunication)**
현대의 다양한 현상 - 예를 들어, 세계화, 지방화, 탈산업화, 네트워크도시화 등 - 은 교통과 정보통신에 기인한다고 볼 수 있는데, 이러한 가시적&비가시적 흐름에 대한 이해를 높이는 것이 공간환경과 교통통신의 목표다.
- **SP0037 전공과취업(공간환경학부) (Major and Recruitment)**
본 교과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정에서 부딪치는 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주 차별주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다.
- **SP0038 주택상품개발및기획(캡스톤디자인) (Housing Planning and Development(Capstone Design))**
주택상품의 주기와 개발과정 및 경제사회와 수요자 요구 변화에 따라 다양해진 주택상품의 기획사례 발전과정을 검토하고 상품 기획의 의도, 추진과정과 문제점, 그리고 시장의 반응 등을 구체적으로 사례

분석함으로써 새로운 주택상품을 기획할 수 있는 실무능력을 배양한다.

· **SP0039 지역개발종합설계(캡스톤디자인) (Regional Development(Capstone Design))**

지역개발 종합설계는 폭넓은 지리학적 지식을 통해 지역개발에 관한 실질적인 아이디어를 고안하고, 설계하며, 적용해 보는 것을 목표로 한다.

· **SP0040 전공과창업(공간환경학부) (Major and Start-up)**

본 강좌는 학생들과 담당교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 사업개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업 기회확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 나아가, 사회진출이후 적극적인 인생설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감고취를 유도하여 현대사회가 요구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 도모한다.

· **SP0041 세계도시연구(Studies of Cities of the World)**

본 교과목은 대륙별·문화권별 주요 도시들을 중심으로 도시의 역사적 발달 과정, 도시 문제, 도시 정책 등을 살펴보고, 지속가능한 도시가 갖추어야 할 사회적, 경제적, 공간적 조건과 특성들을 이해하는 것을 목적으로 한다. 특히 선진국과 개발도상국 도시들이 직면한 주거, 환경, 인프라, 기후변화 등의 문제들을 비교·고찰하고 시사점을 도출하는 데 초점을 두며, 국제 협력의 중요성도 학습한다.

· **SP0042 관광공간의스토리텔링과콘텐츠(Storytelling and Contents of Tourist Areas)**

본 교과목에서는 관광공간, 관광자원, 관광객을 연결시켜 주는 것이 관광공간의 스토리라는 점에서 관광공간과 관광객의 상호작용을 위한 스토리텔링의 방식과 관광자원의 가공·활용을 위한 콘텐츠 개발에 관해 학습한다. 이를 통해 스토리텔링을 통한 관광공간의 이미지 개발, 긍정적인 관광담론의 구성, 관광공간의 탐방 코스 개발 등을 위한 역량을 기른다.

· **SP0043 동아시아의 도시지역재생(Urban and regional regeneration in East Asia)**

본 교과는 일본, 중국 등 동아시아 국가의 도시 및 지역재생에 대해 이해하는 것을 목표로 한다. 예를 들어, 일본은 인구감소 및 4차 산업혁명에 의해, 중국은 낙후지역개발 및 지역균형을 중점으로 미시적 수준에서부터 거시적 수준에 이르기까지 동아시아 도시 및 지역의 대대적인 공간구조가 변화하고 있다. 본 교과를 통해 동아시아의 지역지리적 지식을 넓히는 것은 물론, 유사한 문화권의 사례를 학습함으로써 우리나라의 도시 및 지역재생에 던져주는 함의를 발견할 수 있다.

· **US0001 공간정보학개론 (Introduction to Spatial Information Science)**

지구, 국토, 도시에 대한 공간 정보를 효과적으로 입력, 처리, 관리하고 종합하여 의미 있는 정보를 제공하는 공간정보학을 이해하기 위한 교과목이다. 구체적으로 공간정보의 수집과 처리, 지적, GIS, 원격탐사 등 기본적인 공간정보의 처리 및 관리와 관계된 기법과 원리를 습득한다.

· **US0002 공간계획입문 (Introduction to Spatial Plan and Design)**

본 강좌는 학생들과 담당교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 사업개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업 기회확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 나아가, 사회진출이후 적극적인 인생설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감고취를 유도하여 현대사회가 요구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 도모한다.

· **FU0027 가구와 공간환경 (Furniture and Space)**

가구와 공간을 중심으로 한 인간의 생활환경을 전반적으로 살펴보고 이들의 상화작용이 미치는 영향과 이에 따른 현상을 파악한다.

· **FX0001 신흥시장론 (Emerging Market Study)**

본 교과목은 최근 다국적 기업들이 역량을 집중하고 있는 신흥시장을 다양한 관점에서 접근하여 이해하고, 이를 바탕으로 신흥시장 진출에 있어 필요한 역량을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해, 기업의 신흥시장 진출에 필요한 현실적, 제도적 측면에 대해 살펴보고, 기업의 신흥시장 진출 전략에 대해 다양한 논의가 진행될 것이다. 또한, 주요 신흥시장국(중국, 베트남, 인도, 인도네시아 등)의 다양한 측면의 특성을 이해할 수 있는 신흥시장 진출 사례를 살펴볼 것이다.

공간정보빅데이터연계전공

■ 교육목표

지리정보를 공간분석 기법을 통해 분석하여 합리적 의사결정을 가능하게 하는 지리정보시스템전문가 육성을 목표로 한다. 이를 위한 실천사항은 다음과 같다.

1. 지표공간의 현상과 문제를 이해한다.
2. 공간자료 처리 및 분석기법을 학습한다.
3. 공간적 의사 결정 과정을 이해하고 활용한다.
4. 지리정보시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 특성과 활용방법을 익힌다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계필수	AO0001	GIS프로젝트(캡스톤디자인)	3	3	전체/2	3	연계전공	연계필수
연계선택	US0001	공간정보학개론	3	3	1/2	21학점 이상 이수	공간환경학부	전공선택
	SP0017	공간정보와자료분석	3	3	2/1		공간환경학부	전공선택
	SP0009	관광과여가공간의이해	3	3	2/1		공간환경학부	전공선택
	SP0008	GIS이론과실습	3	3	2/1		공간환경학부	전공선택
	SP0012	원격탐사개론	3	3	2/1		공간환경학부	전공선택
	FU0028	경제공간의이해	3	3	2/2		공간환경학부	전공선택
	SP0018	공간정보의시각화	3	3	2/2		공간환경학부	전공선택
	SP0022	도시공간의이해	3	3	3/1		공간환경학부	전공선택
	SP0019	공간정보소프트웨어활용	3	3	3/1		공간환경학부	전공선택
	SP0030	공간통계분석프로그래밍	3	3	3/2	공간환경학부	전공선택	
	AB7003	토지정보시스템	3	3	3/2	지리학과	전공선택	
	AB9004	관광자원과콘텐츠	3	3	4/2	지리학과	전공선택	
	AB3221	지역개발종합설계(캡스톤디자인)	3	3	4/2	지리학과	전공선택	
	AC6004	부동산학원론	3	3	2/1	12학점 이상 이수	경제금융학부	전공선택
	AT0012	도시및지방행정론	3	3	2/1		공공인재학부	전공선택
	FL0012	C프로그래밍1	3	3	1/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EZ0002	객체지향프로그래밍	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EZ0004	데이터베이스	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
EA0012	데이터모델링과마이닝	3	3	3/1	컴퓨터과학과		전공선택	
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수	주관학과		참여학과			
	연계필수	3	지리학과/ 공간환경학부		경제금융학부, 공공인재학부, 컴퓨터과학과			
	연계선택	57						
	교 양	-						
	기 타	-						
합 계	60							

■ 교과목 해설

· AO0001 GIS프로젝트(캡스톤디자인) (GIS Project(Capstone Design))

본 교과목은 지리정보시스템 연계전공의 마지막 교육과정으로 지금까지 학습한 지식을 토대로 실제 수강생들이 팀을 이뤄 지리정보시스템을 활용한 응용프로젝트를 모의 수행한다. 프로젝트 전반에 걸친 기획, 설계, 구현, 평가 등을 스스로 개발하며 수업시간에 발표와 토론을 통해 학기마다 결과를 제출한다. 이를 통해 GIS에 대한 지식수준을 평가할 수 있고 향후 전문가로서 자질을 배양한다. 프로젝트 결과는 향후 진로(진학/취직)에 상당한 영향을 미칠 수 있다

· SP0009 관광과여가공간의이해 (Understanding Geographical Space of Tourism and Leisure)

관광이라는 '산업', 관광지라는 '지역', 관광객을 비롯한 관광매체에 포함된 '인간' 간의 관계를 종합적으로 이해하고, 관광과 밀접한 연관성을 갖는 여가의 특성을 공간적으로 파악하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 관광 유형에 따라 관광 목적지에서 이루어지는 관광행태 및 여가활동의 특성을 사례를 통해 살펴봄, 지역 연구의 관점에서 관광의 발달사, 관광지의 형성과 쇠퇴, 지역개발에 있어 관광의 역할 등의 세부 주제로 함께 검토한다.

· SP0010 경제공간의이해 (Understanding Economic Space)

경제지리학은 인간의 생계활동에 관한 지리학의 한 분야로서 그러한 활동의 입지패턴을 파악하고 그 형성요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 경제지리학의 학문적 특성, 연구방법, 연구동향을 알아봄으로써 그 학문적 위상을 살펴본다. 현대 경제 공간의 역동성을 파악하기 위해 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논한다. 그리고 경제 공간의 주체로서 국가, 다국적기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화와 관련하여 국가와 기업은 경제 문화가 있는가, 젠더는 경제생활을 어떻게 구성하는가, 문화가 경제에 미친 영향은 무엇인가 등의 질문에 답한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관련 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결 방안을 모색하고자 한다.

· SP0012 원격탐사개론 (Introduction to Remote Sensing)

최근 드론과 같은 경량 무인항공기의 보급 확대와 함께 기존 항공기 및 인공위성 자료에 기반한 원격탐사에 대한 사회적 관심이 증대되고 있다. 본 교과목은 원격탐사의 개념 및 원리와 함께 다양한 원격탐사 센서를 활용한 응용 분야에 대한 이해를 증진시키는 것을 목표로 한다. 그리고 수치지도 모델 등과 같은 3차원의 공간정보를 도출하는데 이용되는 사진측량의 주요 내용을 소개한다. 이를 통해 수강생으로 하여금 향후 무인항공기에서 촬영된 원격탐사영사의 활용도에 대한 이해를 높이고자 한다.

· SP0017 공간정보와자료분석 (Spatial Information and Data Analysis)

공간정보와 자료분석은 다양한 공간정보의 획득과 구축 방법에 대해 알아보고, 이를 다양한 질적·양적인 분석법에 적용해 보는 과목이다.

· SP0018 공간정보의시각화(Geovisualization of Spatial Information)

아날로그 패러다임에서 디지털 패러다임으로 급변하고 있는 지도학의 발달에 맞춰 컴퓨터를 활용한 지도학의 특징과 기술을 중점적으로 이해한다. 이러한 목표에 따라 최신의 지도제작 전문 소프트웨어를 통한 디지털 지도의 제작이론 학습과 실습이 동일한 비중으로 이루어진다.

· SP0019 공간정보소프트웨어활용 (Application of Spatial Information Software)

공간정보시스템은 최첨단 정보 통신기술을 이용하여 복잡한 공간현상을 설명하고 분석하기 위한 고

도의 통합정보시스템으로서 학문적 연구에서 뿐만 아니라 실생활에서 다양하게 응용되고 있다. 이 교과목에서는 공간정보를 다루기 위한 소프트웨어의 특성과 활용 방법을 심층적으로 이해하고 지도 중첩, 버퍼링, 3D분석, 네트워크분석 등과 같이 다양한 공간 연산기능을 이론과 실습을 통해 익힌다.

· **SP0022 도시공간의이해 (Understanding Urban Space)**

현대문명은 도시문명이라 불릴 만큼 도시는 우리 생활에 중요하다. 본 강좌는 도시에 대해 지리학적으로 접근하여 보다 깊은 이해하려는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 한국의 도시를 급속하게 변화하고 있는 하나의 체제로 규정하고 관련 학술논문을 읽고 토론하고자 한다. 구체적인 주제로 도시문화와 그 상품화, 각종 개발을 둘러싼 지역 간의 갈등, 도시경제와 혁신, 세계화에 따른 도시의 재편, 도시 내 권력관계 및 지배구조, 도시 내 사회계층별 차이, 도시 간 격차 등을 다룬다. 끝으로 도시에 대한 권리는 무엇이며 누구에게 주어져야 하는지 논의한다.

· **SP0008 GIS이론과실습 (Theory and Practice of Spatial Information)**

다양한 형태의 대규모 공간자료를 효과적으로 입력, 처리, 분석하여 합리적인 공간적 의사결정을 지원하는 공간정보학의 주요 이론을 습득하고, 실습을 통해 공간정보 시스템을 이해하는 교과목이다. 구체적으로 공간정보를 컴퓨터 데이터베이스로 입력하여 공간 데이터베이스를 구축하는 방법과 공간자료 모형, 지도대수기능 등 공간정보의 이론과 실습을 겸비하여 활용하는 능력을 배양한다.

· **US0001 공간정보학개론 (Introduction to Spatial Information Science)**

지구, 국토, 도시에 대한 공간 정보를 효과적으로 입력, 처리, 관리하고 종합하여 의미 있는 정보를 제공하는 공간정보학을 이해하기 위한 교과목이다. 구체적으로 공간정보의 수집과 처리, 지적, GIS, 원격탐사 등 기본적인 공간정보의 처리 및 관리와 관계된 기법과 원리를 습득한다.

· **AB7003 토지정보시스템(Land Information System)**

본 교과목은 GIS를 이용하여 토지정보를 관리하는 방법을 학습하는 것을 목표로 하며, GIS에 대한 기본원리 부분과 토지정보에 대한 응용 부분으로 나뉜다. GIS 기본원리 부분에서는 GIS에서 토지정보를 획득하고 저장하기 위한 기본원리와 지식을 습득한다. 토지에 대한 GIS 응용분야에서는 토지정보를 이용한 다양한 공간분석 방법을 습득한다.

· **AB9004 관광자원과콘텐츠(Tourism Resources and Contents)**

본 강좌에서는 인문환경과 자연환경에 포함된, 이미 개발된 관광자원을 비롯하여 앞으로 관광의 대상이 될 수 있는 잠재적 자원을 발굴하고 이를 콘텐츠화 하여 관광목적지와 관광루트를 개발하는 능력을 기르도록 한다. 이와 함께 지역의 고유한 문화와 생태계에 관련된 관광개발의 긍정적·부정적 측면에 대해서도 지역의 발전 측면에서 종합적으로 검토해 본다.

· **AB3221 지역개발종합설계(캡스톤디자인)(Regional Development(Capstone Design))**

지역개발 종합설계는 폭넓은 지리학적인 지식을 통해 지역개발에 관한 실질적인 아이디어를 고안하고, 설계하며, 적용해 보는 것을 목표로 한다.

· **AC9237 부동산학원론 (The Real Estate Process)**

부동산학원론은 부동산학을 구성하는 여러 각론 분야들을 개관하고 기본원리들을 배우는 과목이다. 본 강의의 목표는 두 가지이다. 첫째는 부동산에 대한 관심과 기본지식을 배양하는 것이고, 둘째는 부동산관련 자격증 시험에 대비하는 것이다.

· **AT0012 도시및지방행정론(Theory of Urban Local Administration)**

도시의 발달과정과 기능을 이해하고, 도시화의 과정과 도시화에 따른 제반 문제를 분석한다. 나아가 자치단체로서의 도시정부의 역할 및 광역행정정반에 관한 이해를 도모한다. 또한 지방자치제, 지방자치단체의 구성과 운영에 대하여 연구한다. 지방자치제의 의미와 발달과정 및 기본적 요소, 지방자치단체의 관리, 정부간 관계 등에 대한 지식을 습득하고 우리나라에서의 지방자치제를 발달시키고 자치단체를 효율적으로 운영하는 방안을 모색한다.

· **FL0012 C프로그래밍 1(C Programming 1)**

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

· **EZ0002 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)**

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

· **EZ0004 데이터베이스 (Database)**

실세계의 다양한 정보원들을 조직화하여 통합 저장하는 데이터베이스와 이를 중앙 관리하는 데이터베이스 관리 시스템 및 관련 이론과 기술을 배운다. 관계 데이터 모델을 기반으로 하여 관계 대수와 해석, 관계 질의어인 SQL과 QBE, 데이터베이스 설계의 대강, 데이터 종속성과 정규화 이론을 중점적으로 학습하며 데이터 마이닝이나 트랜잭션 처리, 인터넷 데이터베이스 등을 보조적으로 학습하며 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.

· **EA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)**

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

공공인재학부

■ 교육목표

- 건전한 시민정신을 바탕으로 사회공동체 및 공공부문의 발전에 기여할 수 있는 인재 육성
- '더불어 사는 삶'이라는 인식을 바탕으로 사회문제를 진단할 수 있는 인재 육성
- 사회문제에 필연적으로 수반되는 집단 간 갈등과 대립을 조정할 수 있는 인재 육성
- 공공부문 및 민간부문에서 정책대안을 제시하고, 문제를 해결하며, 조직을 관리할 수 있는 전문성을 갖춘 인재 육성

저학년 : 사회인식(사회를 바라보는 시각, 윤리 등 기초) 및 분석력(통계학, 조사방법론 등) 강화

고학년 : 전문지식과 관련된 교과목 운영

4학년 : 실습 및 세미나 중심의 교육

■ 교육목표 달성을 위한 전공교육 강화 계획

- 학부공통기초과목에 대한 학습을 통해 정부와 행정, 그리고 공공부문의 특성 등을 이해한 후, 통계학 및 조사방법론 등을 학습함으로써 사회과학분야에 필요한 과학적 분석력과 예측력을 향상시키는데 노력한다. 이를 바탕으로, 중앙정부 및 지방자치단체, 공공기관 및 시민사회단체, 그리고 민간 기업 등에서 필요로 하는 인사 및 조직 관리역량, 분석역량, 문제해결역량, 갈등조정역량 등을 갖추기 위한 전공과목을 개설한다. 또한, 각종 자격증(ex: 사회조사분석사, 정책분석평가사, 사회복지사 등)과 관련된 과목 개설 및 자격증 획득을 위한 특강 등을 지원한다.
- 1학년 및 2학년 1학기에는 공공인재 육성에 필요한 기초과목을 개설하고, 2학년 2학기부터는 자신이 선택한 CDR 내에서의 기초-심화-응용 교과목 체계를 중심으로 전공교육을 강화한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	AT0003	행정학개론	3	3	○		X
		1전선	US0020	정부와제도	3	3	○		X
	2	1전선	AT0006	역량강화실습론	3	3	○		X
		1전선	AT0007	정책학원론	3	3	○		X
2	1	1전선	AT0004	국가와기본권	3	3	○		X
		1전선	AT0011	행정통계학	3	3	○		X
		1전선	AT0012	도시및지방행정론	3	3	○		X
		1전선	AT0014	조직과정보관리	3	3	○		X
		1전선	AT0030	전공과취업(공공인재학부)	1	1	○		○
	2	1전선	AT0009	기본권보호와통치구조	3	3	○		X
		1전선	AT0016	인적자원관리론	3	3	○		X
		1전선	AT0018	조사방법과데이터분석	3	3	○		X
		1전선	AT0019	조직과변화관리	3	3	○		X
		1전심	AT0023	공공관리론	3	3	○		X
3	1	1전선	AT0010	공공복지와정책	3	3	○		X
		1전선	AT0024	재무행정론	3	3	○		X
		1전선	AT0026	조직행태론	3	3	○		X
		1전심	AT0022	갈등관리와협상	3	3	○		X
		1전심	AT0048	관료제와행정이론	3	3	○		X
	2	1전선	AT0017	전공과창업(공공인재학부)	2	2	○		○
		1전선	AT0031	전략기획과혁신	3	3	○		X
		1전선	AT0033	정책성과분석평가론	3	3	○		X
		1전심	AT0028	공직윤리론	3	3	○		X
		1전심	AT0032	e-거버먼트와정보보호	3	3	○		X
4	1	1전선	AT0027	행정법1	3	3	○		X
		1전선	AT0036	노사관계와노동법	3	3	○		X
		1전선	AT0037	문화정책과국제협력	3	3	○		X
		1전선	FU0026	공공정보의관리와활용	3	3	○		X
		1전심	AT0045	민관협력과공공가치	3	3	○		X
	2	1전선	AT0050	공공인재세미나	3	3	○		○
		1전선	FU0029	사회복지행정론	3	3	○		X
		1전심	AT0034	행정법2	3	3	○		X
		1전심	AT0040	공공홍보마케팅(캡스톤디자인)	3	3	○		X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
이수 구분별 소계		전 심		8과목	24	0	0	0	
		전 선		25과목	71	0	0	0	
		학 기		0과목	0	0	0	0	
		교 직		0과목	0	0	0	0	
		일 선		0과목	0	0	0	0	
		총 계		총 33과목	95	0	0	0	

■ 교과목 해설

· AT0003 행정학개론 (Introduction to Public Administration)

행정학의 기초이론을 습득하는 과목으로서, 공공문제를 해결하기 위한 결정을 행하고 사람과 물자를 관리하는 행정현상을 이해하도록 한다. 행정학개론은 앞으로 행정학 전공과목을 연구하는데 길잡이가 되는 행정의 본질, 조직관리, 인사행정, 재무행정, 행정과 환경 등의 기초적인 이론을 다루게 된다.

· US0020 정부와제도 (The Government and Institution)

정부에 대한 이해는 우리가 삶을 살아가면서 필수적으로 알아야 하는 요소 중 하나이다. 우리는 정부로부터 많은 규제와 제한을 받지만, 이와 동시에 정부로부터 각종 혜택과 보호를 받고 있다. 따라서 본 교과목은 정부 및 행정에 대한 이해를 넓힘과 동시에, 정부와 거시적 환경에서 상호작용을 하는 주체인 시장과 시민사회에 대한 이해를 제고하는데 초점을 맞추고 있다. 또한, 정부의 목표를 구체화하는데 필요한 공공정책, 그리고 정부활동의 법적 근거와 정당성을 제공하는 법률에 대해서도 논의한다. 이와 같이 다양한 영역의 논의를 통해 정부 및 행정에 대한 이해의 폭을 넓히고자 한다.

· AT0004 국가와기본권 (State & Fundamental Right)

헌법분야 중 기본권의 구체적 내용과 국가의 통치구조의 이해를 목적으로 하며, 정치적·청구권적·사회적 기본권의 구체적 내용과 통치구조의 구성원리, 통치구조의 형태, 통치권의 내용, 그리고 헌법기관인 국회, 대통령, 법원, 헌법재판소의 조직과 권한 등을 살펴본다.

· AT0006 역량강화실습론 (Competency Development Practice)

역량은 조직 내에서 성과가 높은 인력에게 나타는 특징으로서, 공사부문에서 공통적으로 점차 역량을 중심으로 하는 인력관리가 강화되고 있다. 본 과목은 대부분의 조직에서 중요하게 간주되는 역량들을 강화시킬 수 있도록 역량의 개념과 요소들을 학습하고, 실습을 통하여 필요역량을 갖추 수 있도록 하는데 목적이 있다.

· AT0007 정책학원론 (Introduction to policy sciences)

정책학은 사회문제를 해결하기 위해 수립 및 집행되는 정부의 정책을 연구할 뿐만 아니라, 사회를 보다 바람직한 상태로 이끌어 가기 위한 내용과 방법, 그리고 방향성 등을 제시하는 학문이다. 또한, 정부의 활동은 정책의 수립과 집행 등을 통해 구체화된다는 점에서 정책학에 대한 관심이 증가하고 있다. 따라서 정책학은 정책연구에 대한 기초, 정책결정·집행·평가 등의 정책과정, 정책과정의 직·간

접적 참여자, 정책을 둘러싼 환경(분석), 그리고 정책의 내용과 효과 등을 연구의 주제로 제시한다. 본 과목에서는 정책학의 의의, 환경과의 상호작용, 정책과정의 공식적·비공식적 참여자, 정책이론, 그리고 정책과정 등을 학습한다.

· **AT0009 기본권보호와통치구조 (Fundamental Right Protection & Constitutional Structure)**

헌법분야 중 기본권의 구체적 내용과 국가의 통치구조의 이해를 목적으로 하며, 정치적·청구권적·사회적 기본권의 구체적 내용과 통치구조의 구성원리, 통치구조의 형태, 통치권의 내용, 그리고 헌법기관인 국회, 대통령, 법원, 헌법재판소의 조직과 권한 등을 살펴본다.

· **AT0010 공공복지와정책 (Public Welfare and Policy)**

복지에 대한 학습을 토대로 복지실무에 대한 전문성을 확보하여 공공복지 실천과 복지기관 운영 능력을 도모한다.

· **AT0011 행정통계학 (Statistics for public administration)**

공공부문의 연구자와 실무자는 의사결정, 상황판단, 인과관계의 분석 등을 위해서 양적 자료의 통계학적 분석과 해석의 중요성이 증대되고 있다. 본 과목에서는 통계학의 기초 이론을 습득할 기회를 제공할 뿐만 아니라, 이를 구체화하고 실행하기 위한 SPSS 통계프로그램의 실습도 포함한다.

· **AT0012 도시및지방행정론 (Urban & Local Government Administration)**

도시의 발달과정과 기능을 이해하고, 도시화의 과정과 도시화에 따른 제반 문제를 분석한다. 나아가 자치단체로서의 도시정부의 역할 및 광역행정정반에 관한 이해를 도모한다. 또한 지방자치제, 지방자치단체의 구성과 운영에 대하여 연구한다. 지방자치제의 의미와 발달과정 및 기본적인 요소, 지방자치단체의 관리, 정부간 관계 등에 대한 지식을 습득하고 우리나라에서의 지방자치제를 발달시키고 자치단체를 효율적으로 운영하는 방안을 모색한다.

· **AT0014 조직과정정보관리 (Organization and Information Management)**

본 과목은 영어강의로서 조직의 정보화에 따른 정보기술과 시스템의 보다 효율적인 활용문제, 조직과 정보기술의 상호작용 그리고 효과 및 영향에 대해 학습한다.

· **AT0016 인적자원관리론 (Human Resource Management in Government)**

공무원을 비롯한 공공부문의 인적자원을 효율적으로 관리하여 생산성을 높이기 위한, 제도 및 발달 과정을 공부한다. 주요 학습대상으로는 인사행정의 제도적 틀, 인력기획, 임용, 능력발전, 공무원 평정, 보수와 연금, 복리후생, 공직윤리 등이 있다.

· **AT0017 전공과창업(공공인재학부) (Major and Start-up)**

본 과목은 공공인재학부 재학생을 대상으로 전공과 관련된 창업에 대해 논의하는데 초점을 맞춘다. 근래에 들어오면서 대학생의 창업에 대한 관심이 증가하고 있으며, 대학 및 정부에서도 청년창업에 대한 관심과 투자가 증가하고 있다. 이에 따라 담당 교수는 본 과목을 수강신청한 학생들과 개별 또는 그룹으로 자신의 창업 아이디어와 계획 등에 대해 논의할 뿐만 아니라, 창업관련 도서 등을 함께 읽고 아이디어를 교환하는데 초점을 맞추고자 한다. 이와 같은 과정을 통해서 졸업 후 또는 재학 중이라도 자신의 아이디어를 바탕으로 창업에 관련된 활동을 할 수 있게끔 도움을 주고자 한다. 이를 위해 학교에서 제공하는 각종 창업 프로그램 및 특강, 그리고 중소기업청 등을 중심으로 하는 창업 박람회 등에 함께 참여함으로써 창업에 대한 밑그림을 그려보고자 한다. 이와 같은 과정을 통해 창업에 이르지 못한다 하더라도 자신의 아이디어를 창출하고 함께 공유함으로써 미래의 삶

에 대한 자신감을 갖고 청사진을 제시할 수 있는 기회로 활용하고자 한다.

· **AT0018 조사방법과데이터분석 (Research Method and Data Analysis)**

사회과학 이론의 과학 철학적 기초를 소개하고 개념형성, 법칙, 이론, 모형 및 설명의 구조와 요건 등에 관한 지식을 습득하게 한 후, 사회현상을 종합적 체계적으로 해석하기 위한 기본논리와 다양한 분석기법을 학습하도록 한다.

· **AT0019 조직과변화관리 (Organization Theory)**

조직의 본질, 조직구조, 조직이론의 변천, 조직과 환경, 관료제 등에 관한 내용들을 체계적으로 학습함으로써, 정부와 기업 등에서 조직관리를 할 수 있는 능력을 배양한다.

· **AT0022 갈등관리와협상 (Conflict Resolution and Negotiation Theory)**

사회집단 간, 혹은 개인 간 갈등을 효과적으로 관리하는 방법과 상호합의를 도출하는 협상 방법에 관해 소개하고 다양한 협상상황에 적용될 수 있는 기본적인 방법들을 실습한다.

· **AT0023 공공관리론 (The Study of Public Management)**

공공조직의 관리상 특징 및 운영에 대하여 연구한다. 특히, 공공조직의 서비스 제공의 효율성을 높이고, 서비스 수요자인 국민과의 관계를 긴밀히 하고자 하는 지속적 개선 노력을 분석하여, 한국 상황에서의 이론의 적용 가능성을 탐색한다.

· **AT0024 재무행정론 (Pubic Financial Administration and Accounting)**

정부 영역에서 물적 자원을 효율적, 민주적, 합리적, 합법적으로 동원하고 배분하는 원리에 대한 이해와 현상에 대한 분석능력을 키운다. 특히, 예산의 원칙, 종류, 편성, 집행, 결산과정에서 작용하는 정치, 행정, 경제적 요인들을 학습하도록 한다.

· **AT0026 조직행태론 (Organizational Behavior)**

사람의 행동에 대한 이해가 전제되지 않고는 조직을 효과적으로 운영할 수 없을 뿐만 아니라, 조직 운영에 필요한 최적의 조직구조 및 관리기법 등을 예측할 수 없다. 이와 같은 필요성으로 인해 조직구성원의 행태, 조직심리, 인간관계, 그리고 조직행동 등에 대해서 많은 관심을 기울이고 있다. 본 과목은 조직 내 구성원의 행태를 설명하는 각종 이론을 연구함으로써 조직 내의 '사람 문제'의 해결에 대한 방향성을 제시할 뿐만 아니라, 구성원의 행태에 영향을 미치는 요인 등이 조직의 결과(outcomes)에 어떠한 영향을 미치는지를 논의하고자 한다.

· **AT0027 행정법1 (Generals of Administrative Law)**

행정법의 기본원리인 법치행정의 원리를 이해하는데 목적이 있으며, 행정법의 기본원리, 행정상의 법률관계를 살펴보고 행정입법.행정행위.사실행위 등의 행정작용과 행정강제.행정벌 등 행정의 실효성 확보수단을 검토한다.

· **AT0028 공직윤리론 (Public ethics and values)**

공직윤리는 공직을 수행하면서 공무원이 갖춰야 할 윤리적 신념과 행동 등을 설명하는 학문이다. 특히, 최근에 들어오면서 정부의 운영과 공무원의 의식 및 신념 등에 대한 윤리성이 강조됨에 따라서 공직윤리에 대한 관심이 증가하고 있다. 또한, 공직윤리는 공공부문과 민간부문의 목표, 신념, 그리고 행태 등을 구분 짓는 주요한 요인이기 때문에 행정학 분야의 학자와 실무자가 관심을 기울이는 분야이다.

· **AT0030 전공과취업 (Major & Recruitment)**

본 교과목은 교육참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고, 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **AT0031 전략기획과혁신 (Strategic Planning Theory)**

복잡하고 역동적인 행정환경에서 미래를 예측하고 미래를 구성하는 내용과 그 과정을 연구하는 과목이다. 어떤 기획을 해야하고 어떻게 기획을 세우는지를 이해함으로써 변화하는 행정수요의 다양화, 전문화에 부응 하는 탄력적인 행정활동을 설계할 수 있는 창의적 기획관리 능력을 기르고, 사회변동에 부응할 수 있는 합리적인 문제해결 능력을 도모한다.

· **AT0032 e-거버먼트와정보보호 (E-Government and Information Security Policy)**

본 강의는 전자정부와 정보정책의 주요 개념과 현상을 다룬다. 지식정보화의 개념과 함의, 정보자원 관리의 개념과 실제, 전자정부의 주요 이론, 정보정책의 다양한 사례 및 전자민주주의의 핵심 이슈 등을 교육한다. 스마트 기기의 급속한 발달에 따라 정보화기반의 사회구조가 변화되면서 정보보안의 중요성이 높아짐에 따라 개인정보보호 및 정보보안의 의미와 적용등의 주요 정책을 함께 탐구한다.

· **AT0033 정책성과분석평가론 (Policy Performance Analysis and Evaluation)**

공공조직의 효율적이고 효과적인 성과관리를 위해 필요한 개념과 이론들을 학습하고, 조직의 성과 관리 과정의 틀 속에서 성과분석평가의 개념, 의의, 절차 및 방법 등에 대한 문제를 다룬다.

· **AT0034 행정법2 (Particulars of Administrative Law)**

행정법총론의 기본적 이론을 바탕으로 행정조직과 특별행정작용의 체계적 이해를 목적으로 하며, 국가행정조직, 지방자치행정, 공무원법 등의 행정조직법을 살펴보고 경찰행정, 급부행정, 공용부담, 토지행정, 환경행정, 경제행정, 재무행정 등 특별행정작용을 학습한다.

· **AT0036 노사관계와노동법 (Labor Relation and Law)**

고용을 중심으로 하는 사용자(고용주)와 근로자(피고용주) 사이의 관계 및 그들의 행위를 규제하는 제도의 운영과 관련된 노동관계법과 관행 및 사회문화를 학습한다.

· **AT0037 문화정책과국제협력 (Cultural Policy and Global Cooperation)**

본 강의의 목적은 수강생들로 하여금 문화예술의 사회적 의의를 이해하고 문화에 대한 정부 개입의 범위, 정당성, 목적, 정책수단 등에 대한 독자적이고 논리적인 사고를 갖추도록 도와주는 데 있다. 문화와 관련된 국가행정의 역할에 초점을 맞추어 진행하며, 나아가 새로운 패러다임인 글로벌시대의 국제간 협력과 국제기업간 협력문제에 대한 올바른 이해를 바탕으로 국제협력의 전문성과 리더십을 함양한다.

· **FU0026 공공정보의관리와활용 (Management & Utilization for the Public Data)**

공공부문에서 생산되는 정보의 종류와 의미 등을 논의하고, 정부3.0 등을 통해 우리에게 익숙한 정보공개, 정보검색 및 활용, 정보공유, 그리고 빅데이터 분석 등을 학습하고자 한다. 또한, 해당 공공정보를 행정 및 정책과정에 어떻게 적용시키는지 여부에 대해서도 토론하고자 한다. 마지막으로, 공공분야에서 생산된 정보를 실제 조직운영 등에 어떻게 활용할지에 대해서도 학습한다.

· **AT0040 공공홍보마케팅 (Public PR & Marketing(Capstonedesign))**

정부를 비롯한 공공분야의 홍보(PR) 이론과 마케팅(marketing)이론 및 기법 등을 학습하는 과목이다. 학생들에게 정부나 공공기관들이 공중으로 부터 여론을 효과적으로 수렴하는 방법, 주요정책을 다수의 공중들에게 체계적으로 전달하고 지지를 획득하는 과정, 홍보와 마케팅의 PR 시장에서의 효과, 전략적 관리방법을 배우도록 한다.

· **AT0045 민관협력과공공가치 (Collaboration and Values in Public Sector)**

서비스수요자인 국민관점에서 국민의 생각과 경험 등을 토대로 공공서비스를 디자인하는 새로운 공공서비스디자인 방법론을 연구한다. 공공분야를 수요자중심으로 해석하고 개발하는 일련의 국민중심 서비스디자인 과정을 학습하여 국민이 보다 나은 공공서비스를 경험할 수 있도록 서비스디자인 방법과 분야를 탐색한다.

· **AT0048 관료제와행정이론 (Bureaucracy and Public Administration Theories)**

이 과목은 기본적으로 행정학 이론의 발전과정과 이론적 내용 및 의미를 다룬다. 행정학 이론에 있어서 관료제의 중요성 및 특징을 강의하고, 현대 행정에 있어서 관료제의 문제점도 논의하게 된다. 또한 관료제 이론과 아울러 고전적인 행정학 이론의 접근법을 설명하고, 그에 대한 비판 및 행태주의적 논의에 대해서도 다루게 된다. 그리고 비교·발전행정의 중요 이슈들도 논의하게 되며, 신행정학의 이론적 접근법과 아울러 신공공관리 등 후기관료주의적 접근법에 대해서 논의하게 될 것이다. 따라서 이 과목은 행정학을 공부하는 학생들의 행정학 이론 발전에 대한 기본적인 학습과 이해를 목표로 진행되게 될 것이다.

· **AT0050 공공인재세미나 (Seminar for Public Affairs)**

행정학 및 정책학, 그리고 공법 등의 기초적 지식을 바탕으로 다양한 사례에 대해 분석하고 토론할 수 있는 능력을 제고하기 위한 강의이다. 즉, 본 교과목은 학생들이 행정학 등에 관한 기본개념을 바탕으로 다양한 행정 및 정책사례 등을 발제하고 토론함으로써 공공부문에 대한 이해의 폭을 넓히는데 목적이 있다. 수업은 공공인재학부에서 4년 동안 배운 내용을 최종적으로 정리하고 이를 발표 및 토론하는 기회를 제공하고자 한다. 이를 통해 현대의 사회적, 경제적, 문화적 특성에 따라 새롭게 발생하는 공공부문의 문제를 분석하고 해결함으로써 공공부문에서의 역량을 향상시키는데 초점을 두고자 한다.

가족복지학과

■ **교육목표**

가족복지학과는 가족의 삶의 질 향상을 위한 전문적이고 구체적인 지식을 습득하여 사회 및 국가에 기여할 전문인 양성을 목표로 하며 다음과 같은 구체적인 실행목표를 가지고 있다.

1. 가족원의 발달, 역할 및 심리적 관계 등 한국사회의 가족문제를 체계적으로 연구한다.
2. 태아에서 노인까지 인간발달의 양상을 과학적으로 탐구하고 이를 바탕으로 영유아기 발달을 도울 수 있는 능력을 배양한다.
3. 현대사회에서의 아동과 가족의 적응, 이를 통한 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 아동가족 상담 및 교육에 관련된 각종 프로그램을 학습하고 개발한다..
4. 전반적인 사회복지제도와 영역, 실천방법에 대한 탐색과 이해를 통해 거시적으로 복지를 바라보는 관점을 배양한다.
5. 전문가 양성에 대한 시대적 요구에 따라 보육교사, 건강가정사, 가족상담사, 가족생활교육사, 사회복지사 등의 자격증 취득을 지원함으로써 휴먼서비스현장에서 직접 활동할 수 있는 전문 인력을 양성한다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	AL0007	상담이론	3	3	3	0	
		1전선	AL5001	사회복지개론	3	3	3	0	
		1전선	AL9214	가족과문화	3	3	3	0	
		1전선	AL9224	영유아발달	3	3	3	0	
	2	1전선	AL0030	사회복지실천론	3	3	3	0	
		1전선	AL2011	보육학개론	3	3	3	0	
2	1	1전선	AL0004	보육과정	3	3	3	0	
		1전선	AL9216	인간행동과사회환경	3	3	3	0	
		1전선	FU0009	아동과학지도	3	3	2	1	
	2	1전선	AL0003	가족관계	3	3	3	0	
		1전선	AL0006	심리검사	3	3	3	0	
		1전선	AL0018	사회복지실천기술론	3	3	3	0	
		1전선	AL0020	노인복지론	3	3	3	0	
		1전선	AL9223	아동관찰및행동연구	3	3	3	0	
3	1	1전선	AL6006	영유아교수방법론	3	3	3	0	
		1전심	AL0011	사회복지조사론	3	3	3	0	
		1전심	AL0021	가족생활교육론(ICT융복합)	3	3	3	0	
		1전심	AL6002	가족치료	3	3	3	0	
		1전심	AL6004	아동복지	3	3	3	0	
	2	1전선	AL0026	건강가정현장실습	3	3	0	3	V

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		1전선	AL9201	전공과취업(가족복지)	1	1	1	0	V
		1전심	AL0034	가족복지론	3	3	3	0	
		1전심	AL9213	보육교사론	3	3	3	0	
		1전심	AL9218	사회복지정책론	3	3	3	0	
4	1	1전선	AL0033	지역사회복지론	3	3	3	0	
		1전선	AL6005	보육실습	3	3	0	3	
		1전선	AL9226	전공과창업(가족복지)	1	1	1	0	V
	2	1전선	AL0019	사회복지현장실습	3	3	0	3	V
		1전선	AL9002	집단상담	3	3	2	1	
		1전선	FU0029	사회복지행정론	3	3	3	0	
		1전심	AL9003	언어지도	3	3	3	0	
	이수 구분별 소계	전 심		8과목		24	24	24	0
전 선		23과목		65	65	54	11		
학 기		0과목		0	0	0	0		
교 직		0과목		0	0	0	0		
일 선		0과목		0	0	0	0		
총 계				총 31과목	89	89	78	11	

■ 교과목 해설

· AL0007 상담이론 (Counseling Theory)

인간의 주요 적응문제를 해결하는 데 기초가 되는 심리 상담과 치료의 여러 이론적 관점을 학습하고, 이를 실제 상담면접에 적용하는 데 필요한 기초적인 지식을 습득한다.

· AL5001 사회복지개론 (Introduction to Social Welfare)

사회복지학에 입문하기 위한 학생들에게 사회복지의 전반적인 이해를 높이기 위해서 기초개념, 사회복지의 실천방법, 사회복지 분야 등을 숙지시키기 위한 내용으로 구성한다. 우선 사회복지의 개념, 발달과정, 가치와 이념 등에 관해 살펴볼 수 있는 내용을 다룬다. 사회복지 실천방법에 대해서는 일반적인 사회복지실천 과정, 미시적 방법론, 거시적 방법론 등으로 구분하여 학습하도록 한다. 사회복지분야론은 산업사회의 소외집단에 대한 사회복지서비스의 내용과 특정세팅에서 제공되는 전문사회사업실천 등으로 구성된다. 마지막으로 한국 사회변동에 따른 사회복지 전문직의 전망과 사회복지의 과제에 관한 논의를 실시한다.

· AL9214 가족과문화 (Family and Culture)

가족복지학과에서 가장 기초가 되는 핵심교과목으로 가족에 대한 기본적인 개념과 관점을 습득하여 가족복지학에 대한 이론적 기초를 형성한다. 또한, 가족에 대한 거시적인 관점으로 문화로서의 가족에 대한 이해를 통해 한 사회의 핵심적인 기반으로서 가족과 관련된 다양한 사회현상을 학습한다.

· **AL9224 영유아발달 (Infant and Toddler Development)**

영유아기 발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 영유아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 이해하며 영유아기 발달에 영향을 미치는 주변 환경의 생태학적 환경에 대해 알아본다. 이를 기초로 보육현장에서 영유아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

· **AL0030 사회복지실천론 (Theories of Social Work Practice)**

사회복지 실천대상 가운데 개인, 집단, 가족에게 초점을 맞추고, 이들의 사회기능을 향상시키기 위한 사회복지 실천에 관해 살펴본다. 구체적으로, 사회복지 실천의 주요 개념.가치.시각, 사회복지 대상자와 관계형성, 사회사업 면접, 개입과정에 따른 사회복지사의 역할 및 개입 기술과 기법, 개입과정에 대한 기록과 평가 등을 검토한다.

· **AL2011 보육학개론 (Introduction to Child care & Education)**

보육에 대한 폭넓고 다각적인 이해를 도모할 수 있도록 우리나라와 동서양 보육사업의 변천사, 보육유형, 보육프로그램, 보육 방법 및 평가, 보육환경구성, 보육교사, 보육시설 운영관리, 보육의 효과를 극대화 할 수 있는 가족지원 프로그램에 대한 전반적인 내용을 학습한다.

· **AL0004 보육과정 (Curriculum of Child Care Education)**

영유아교육 전문가를 위한 과목으로 보육에 적용되는 현대 교육과정의 여러 경향을 비교연구한다. 이를 바탕으로 보육기관의 수준별, 연령별 교육 과정 모형을 분석해 본다. 궁극적으로 자기 철학에 따른 보육과정을 조직해 본다.

· **AL9216 인간행동과사회환경 (Human Behavior and Social Environment)**

사회복지실천의 기초인 인간행동이론과 사회 환경에 대해 학습한다. 여기에 포함되는 주제로는 '환경속의 인간'에 초점을 둔 인간발달, 사회와 생태체계, 생애주기별 발달, 스트레스, 대처, 적응, 그리고 문화와 성 등이 된다.

· **FU0009 아동과학지도 (Science Education for Young Children)**

아동의 과학적 개념 발달과 과학교육의 이론을 살펴보고, 이를 바탕으로 과학교육을 수준별로 계획, 실행, 및 평가할 수 있는 방안을 탐색한다. 또한 다양한 교육적 매체를 활용한 아동 과학 교육의 교수방법, 교구의 선택 및 제작방법에 대해 학습하고 현장관찰 및 실습을 통해 이를 적용해 본다.

· **AL0003 가족관계 (Family Relationships)**

개인과 가족의 역동적인 상호작용을 이해하기 위해 가족관계의 틀, 과정, 결과를 다룬다. 특히 가족 생활주기에 따른 가족과정의 변화내용과 결혼생활의 실제인 부부관계, 형제관계 및 손자녀관계 등 가족 내 인간관계에 대한 전반적인 내용을 다룬다.

· **AL0006 심리검사 (Psychological Testing)**

상담에서 기초적 자료가 되는 심리검사에 관한 전반적인 지식을 습득한다. 개별적인 심리검사들의 특성과 원리를 이해하고 실제 적용을 시도해 본다.

· **AL0018 사회복지실천기술론 (Skills and Techniques of Social Work Practice)**

사회복지실천 대상(개인, 집단, 가족)의 사회기능을 향상시키기 위한 다양한 실천모델과 기술 및 기법에 대해 살펴본다. 특히 사례연구와 역할연습을 통해 다양한 실천모델과 기술, 기법을 적용하여 실제에 개입하고 평가하는 연습을 강조한다.

· **AL0020 노인복지론 (Welfare for the Elderly)**

노인복지 활동에 필요한 개괄적인 지식을 제공하기 위한 것으로서 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지정책 프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.

· **AL9223 아동관찰및행동연구 (Child Observation and Behavior Research)**

영유아관찰의 특성 및 다양한 관찰유형, 행동연구방법에 대해 이해하고 관찰을 통한 자료수집 및 분석의 실제 적용방법에 대해 알아본다.

· **AL6006 영유아교수방법론 (Teaching Methods for Young Children)**

영유아기의 수준에 따라 각 과목(언어, 수학, 과학, 사회, 음악 등)을 통합하여 연간, 월간, 주간, 일일 교육과정을 계획하고 지도하는 방안을 모색한다. 반일제와 종일제 유아교육과정도 인간화 측면에서 고찰하고, 모의수업을 통해 통합적 방법을 익힌다.

· **AL0011 사회복지조사론 (Social Work Research)**

과학성 탐구를 위한 연구의 전반적인 과정을 다루는 과목이다. 연구문제를 선정하여 보고서를 작성하기까지의 일반적인 과정과 연구 방법을 구체적으로 다루며, 실제의 자료를 이용하여 통계적 분석을 통해 전반적 연구방법의 기술을 습득하여 복지분야에서 실제적으로 응용할 수 있는 능력을 기른다.

· **AL0021 가족생활교육론(ICT융복합) (Family Life Education)**

가족생활교육의 본질과 역사적 고찰을 통해 가족생활교육 프로그램에서 다루어야 하는 중요한 개념들을 살펴본다. 또한 가족생활교육 프로그램을 개발하는 데 필요한 다양한 기술과 내용을 다룬다.

· **AL6002 가족치료 (Family Therapy)**

가족치료의 기본개념과 발달과정 등을 파악하고, 가족상담 및 치료분야에서 제시되는 주요한 접근모델의 개념, 이론적 관점과 치료기법 등을 다룬다. 또한 다양한 유형의 가족문제 사례에 주요 이론적 모델의 적용을 시도해 보고, 가족치료의 실제적인 과정을 전반적으로 살펴본다.

· **AL6004 아동복지 (Introduction to Child Welfare)**

아동의 심리적 면과 이들이 속해있는 사회조건과의 관계 속에서 아동문제와 복지정책의 실태를 통해 아동복지의 필요성 및 쟁점을 이해한다. 또한 아동복지를 현장에서 실천할 수 있도록 아동복지 내용, 발달과정과 아동복지 모델에 대해 고찰한다.

· **AL0026 건강가정현장실습 (Practices in Family Life Education)**

건강가정사와 가족생활교육사로서의 능력을 기르기 위하여 건강가정지원센터 및 관련현장에서 실습한다. 또한 가족생활교육의 프로그램을 직접 참관하고, 개발하고, 그 효과를 평가해 봄으로써 건강가정사와 가족생활교육사로서의 지식과 능력을 기른다.

· **AL9201 전공과취업(가족복지) (Major & Recruitment)**

전공과 관련된 직업을 찾아보고 학생들이 만족할 수 있고 원하는 직업이 무엇인지 탐색해본다.

· **AL0034 가족복지론 (Introduction to Family Welfare)**

현대가족의 성격과 문제 등을 전반적으로 살펴보고 가족복지 정책차원의 측면에서 현대가족이 안고

있는 문제점들을 어떻게 풀어 나가야 할 것인가를 이론적 배경과 사례별로 분석 연구하여, 학생들 스스로가 가족문제의 여러 영역에 대한 실천적, 정책적 대안을 제시할 수 있는 능력을 배양한다.

· **AL9213 보육교사론 (Theory of Child care Teacher)**

영유아를 보호하고 양육하는 역할, 영유아의 발달 특성에 적합한 교육자의 역할, 가정과 지역사회에 복지서비스를 제공하는 보육교사의 역할을 고찰한다.

· **AL9218 사회복지정책론 (Social Welfare Policy)**

사회복지 정책의 발전과 관련된 철학 및 이념, 복지국가의 발전 유형 및 정책의 결과 등을 심도 깊게 살펴보고, 이러한 철학이나 분석들을 기초로 다양한 분야의 정책들을 각 주제별로 나누어 분석해본다.

· **AL0033 지역사회복지론 (Community Welfare & practice)**

지역사회를 대상으로 접근하는 간접적 사회복지실천방법으로서 지역사회 원조기술의 이론과 방법을 습득하고, 나아가 지역사회복지의 다양한 실천분야를 이해함으로써 지역사회복지 실천을 위한 전문 사회복지사로서의 능력을 배양하고 향상시킨다.

· **AL6005 보육실습 (Practices in Child Care and Education)**

보육교사 자격 인정 관계 과목에서 익힌 이론을 실제 보육시설에서 아동들을 대상으로 적용해 봄으로써 현장에 대한 이해를 넓히고 실무 및 실기를 습득한다.

· **AL9226 전공과창업(가족복지) (Major & Establishment)**

전공과 관련된 창업을 찾아보고 학생들이 만족할 수 있고 원하는 창업이 무엇인지 탐색해 보는 시간을 갖는다.

· **AL0019 사회복지현장실습 (Social Welfare Practicum)**

사회복지사 2급 자격과 관련된 기관에서 4주 간 현장실습을 한다. 학생들의 관심영역에 따라 사회복지사의 자격취득을 원하는 학생은 사회복지기관에서 4주 간의 현장실습을 실시한다.

· **AL9002 집단상담 (Group Counseling)**

전문적으로 훈련된 상담자의 지도와 동료들과의 역동적인 상호교류를 통해 상담적 효과를 달성하는 집단상담의 이론과 실재를 다룬다. 집단상담의 기본개념과 역동을 이해하고 이론적 접근을 다룸으로써 집단상담과 관련된 주요한 이론적 지식을 습득한다. 또한 집단상담의 과정을 살펴보며 응용과 사례연구를 통하여 집단상담의 실재를 경험한다.

· **FU0029 사회복지행정론 (Social Welfare Administration)**

사회복지정책과 프로그램 등의 효과적인 집행을 위해 필요한 각종 조직구조와 관리기법 그리고 전달체계 및 역할분담 등에 대한 논의를 진행한다. 이를 통해서 사회복지행정의 필요성에 대한 이해를 제고할 뿐만 아니라 사회복지와 관련된 행정관리역량의 향상 방안 및 패러다임 변화 등에 대해서 학습한다.

· **AL9003 언어지도 (Language Education)**

영유아기 언어의 기능과 특성을 파악함으로써 유아가 언어를 통해 자신을 표현하고 타인과의 상호작용하는 능력을 향상시킬 수 있는 지도방법을 모색한다.

영유아체육과건강교육 연계전공

■ 교육목표

현장에서 요구가 많은 '영유아 체육과 건강교육' 연계전공을 설치하여 양질의 융복합적 교육과 학생의 자격증 취득 및 특화된 분야의 취업에 도움을 주고자 한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계필수	QB0001	아동동작	3	3	전체/1	3학점	영유아체육과건강교육 연계전공	전공 필수
연계선택	QB0003	놀이지도	3	3	전체/2	3학점	영유아체육과건강교육 연계전공	전공선택
	QB0004	아동생활지도	3	3	전체/2	이상	영유아체육과건강교육 연계전공	전공선택
	AL9224	영유아발달	3	3	1/1	3학점 이상	가족복지학과	전공선택
	AL2011	보육학개론	3	3	1/2		가족복지학과	전공선택
	AL0004	보육과정	3	3	2/1		가족복지학과	전공선택
	AL9223	아동관찰및행동연구	3	3	2/2		가족복지학과	전공선택
	AL6006	영유아교수방법론	3	3	3/1		가족복지학과	전공선택
	AL6004	아동복지	3	3	3/1		가족복지학과	전공심화
	AL9213	보육교사론	3	3	3/2		가족복지학과	전공심화
	AL6005	보육실습	3	3	4/1		가족복지학과	전공선택
	AL9003	언어지도	3	3	4/2		가족복지학과	전공심화
	DN0021	건강관리	3	3	1/1		3학점 이상	스포츠건강관리학과
	DN9217	전공기초스포츠	2	2	1/1	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN9218	스포츠안전	2	2	1/2	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN0009	수영	2	2	1/2	스포츠건강관리학과		전공선택
	FX0002	스포츠·무용 생리학	3	3	2/1	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN0012	스포츠심리학	3	3	2/1	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN0022	스포츠교육학	2	2	2/1	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN9216	운동학습및제어	2	2	2/2	스포츠건강관리학과		전공선택
	DN9211	유아체육론	2	2	2/2	스포츠건강관리학과		전공선택
DN9229	특수체육론	2	2	2/2	스포츠건강관리학과	전공선택		
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수						
	연계필수	3						
	연계선택	33						
	교 양	-						
	기 타	-						
	합 계	36						

■ 교과목 해설

· QB0001 아동동작 (Children's Physical Movement)

유아교육 기관이나 보육기관에서 신체활동을 지도하는데 필요한 이론, 교수방법, 교수매체 제작에 대해 학습하고 신체활동이 아동의 정서 및 창의성 발달과 인간성 함양에 활용될 수 있는 방안을 탐색하여 이를 현장에 적용해 본다.

· QB0003 놀이지도 (Play in Early Childhood Education)

영유아기 아동의 전인적 발달을 돕는 효과적인 교수방법 중 하나인 놀이의 역할과 기능을 이해하고, 아동의 발달 단계에 맞는 놀이의 지도방법에 대해 알아봄으로써 놀이지도에 대한 포괄적인 이해가 가능하도록 한다.

· QB0004 아동생활지도 (Guidance of young Children)

아동생활지도의 기초 이론과 접근방법, 영유아의 행동 이해 및 평가, 영유아의 부적응행동 원인과 행동 특성을 분석하고, 부모와 연계하는 적절한 지도방법에 대해 알아본다.

· AL9224 영유아발달 (Infant and Toddler Development)

영유아기 발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 영유아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 이해하며 영유아기 발달에 영향을 미치는 주변 환경의 생태학적 환경에 대해 알아본다. 이를 기초로 보육현장에서 영유아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

· AL2011 보육학개론 (Introduction to Child care & Education)

보육에 대한 폭넓고 다각적인 이해를 도모할 수 있도록 우리나라와 동서양 보육사업의 변천사, 보육유형, 보육프로그램, 보육 방법 및 평가, 보육환경구성, 보육교사, 보육시설 운영관리, 보육의 효과를 극대화 할 수 있는 가족지원 프로그램에 대한 전반적인 내용을 학습한다.

· AL0004 보육과정 (Curriculum of Child Care Education)

영유아교육 전문가를 위한 과목으로 보육에 적용되는 현대 교육과정의 여러 경향을 비교연구한다. 이를 바탕으로 보육기관의 수준별, 연령별 교육 과정 모형을 분석해 본다. 궁극적으로 자기 철학에 따른 보육과정을 조직해 본다.

· AL9223 아동관찰및행동연구 (Child Observation and Behavior Research)

영유아관찰의 특성 및 다양한 관찰유형, 행동연구방법에 대해 이해하고 관찰을 통한 자료수집 및 분석의 실제 적용방법에 대해 알아본다.

· AL6006 영유아교수방법론 (Teaching Methods for Young Children)

영유아기의 수준에 따라 각 과목(언어, 수학, 과학, 사회, 음악 등)을 통합하여 연간, 월간, 주간, 일일 교육과정을 계획하고 지도하는 방안을 모색한다. 반일제와 종일제 유아교육과정도 인간화 측면에서 고찰하고, 모의수업을 통해 통합적 방법을 익힌다.

· AL6004 아동복지 (Introduction to Child Welfare)

아동의 심리적 면과 이들이 속해있는 사회조건과의 관계 속에서 아동문제와 복지정책의 실태를 통해 아동복지의 필요성 및 쟁점을 이해한다. 또한 아동복지를 현장에서 실천할 수 있도록 아동복지 내용, 발달과정과 아동복지 모델에 대해 고찰한다.

· **AL9213 보육교사론 (Theory of Child care Teacher)**

영유아를 보호하고 양육하는 역할, 영유아의 발달 특성에 적합한 교육자의 역할, 가정과 지역 사회에 복지서비스를 제공하는 보육교사의 역할을 고찰한다.

· **AL6005 보육실습 (Practices in Child Care and Education)**

보육교사 자격 인정 관계 과목에서 익힌 이론을 실제 보육시설에서 아동들을 대상으로 적용해 봄으로써 현장에 대한 이해를 넓히고 실무 및 실기를 습득한다.

· **AL9003 언어지도 (Language Education)**

영유아기 언어의 기능과 특성을 파악함으로써 유아가 언어를 통해 자신을 표현하고 타인과의 상호작용하는 능력을 향상시킬 수 있는 지도방법을 모색한다.

· **DN0021 건강관리 (Health Management)**

건강을 증진하기 위한 올바른 운동방법과 운동종목의 특성을 분석하여 운동이 현대인의 건강에 미치는 영향을 살펴보고 각종 성인병 예방법, 건강을 위한 생활습관에 관한 지식을 학습하도록 한다.

· **DN9217 전공기초스포츠 (Exercise Performance)**

여러 가지 움직임을 통하여 신체 각 부위를 골고루 발달시키는 물론 신체의 유연성, 바른 실시방법의 습득과 응용의 능력을 기르며 균형미 있는 신체와 합리적이고 조화적인 신체를 만든다. 높이뛰기, 달리기 등 트랙과 필드에서 실시하는 여러 육상 종목에 기본동작과 경기규칙을 이해하고 실습을 통해 경기감각을 익힌다.

· **DN9218 스포츠안전 (Sports Safety)**

각종 스포츠 현장 뿐 아니라 생활에서 예기치 못한 위급 상황 및 안전관리 처치가 필요한 상황에 신속히 대처할 수 있도록 실습을 통하여 습득하고 실천할 수 있는 능력을 학습한다.

· **DN0009 수영 (Swimming)**

수영의 이론에 대한 정확한 이해를 통해 실기능력을 배양함으로써 실기지도자로서의 자질과 생활체육지도자 3급 수영 실기자격을 취득한다. 물 익히기 동작을 하며 물의 특성을 이해한다. 수영장 등에서의 안전을 위한 내용을 숙지하고 안전하게 수영한다.

· **FX0002 스포츠·무용생리학 (Sport & Dance Physiology)**

신체의 생리적인 기능이 다양한 운동수행 시 나타나는 변화를 이해시킴으로써 건강관련 지식뿐만 아니라 스포츠와 무용의 목적을 극대화 할 수 있도록 하며 전문적 운동처방, 질환예방에 적용시킬 수 있는 지식을 습득케 한다.

· **DN0012 스포츠심리학 (Sport Psychology)**

스포츠 및 운동현장에서 인간행동과 심리를 탐구하고 스포츠심리학의 이론과 과학적 탐구방법을 익힌다.

· **DN0022 스포츠교육학 (Sports Pedagogy)**

체육교육에 관한 전반적인 내용과 체육교수이론을 이해하고 체육 지도자로서 가져야 할 신념 및 가치관을 형성케 함으로써 유능한 체육 지도자로서의 자질을 함양시킨다.

· **DN9216 운동학습및제어 (Motor control and Learning)**

인간 운동기술 습득 및 발현의 인지심리적·신경생리적 기전과 평가의 원리를 이해한다. 운동기술의 개념을 이해하고 결과를 측정하는 원리를 이해하며 운동제어의 심리적·역학적 원리를 이해한다. 운동학습의 개념을 이해하고 현장적용점을 탐구한다. 운동학습의 평가원리를 이해하고 운동숙련의 과정을 알아본다.

· **DN9211 유아체육론 (Exercise for Children)**

유아체육 이론을 배우고 현장적용점을 토론한다.

· **DN9229 특수체육론 (Adapted physical activity and Exercise)**

특수체육의 의미를 이해하고 특수체육의 진단과 평가 및 지도전략을 학습한다. 지적장애인, 정서장애인, 자폐성장애인, 시각장애인, 청각장애인, 지체장애인 그리고 뇌병변장애인의 체육지도전략을 이해하고 실천한다. 또한 장애인 올림픽에 대한 지식과 종목별 등급분류에 대한 이해를 할 수 있다.

아동·청소년상담 연계전공

■ 교육목표

아동과 청소년기의 건강한 성장과 발달을 지향하고 급변하는 현대사회에서 발생하는 다양한 아동 및 청소년 문제를 예방하고 해결을 도울 수 있는 아동·청소년 상담전문가 양성을 교육목표로 한다. 구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

1. 아동·청소년 분야의 상담이론, 기법, 과정 전반에 대해 체계적으로 학습한다.
2. 아동·청소년에 대한 심층적 이해를 위하여 이들이 속한 가족 및 교육체계를 탐구한다.
3. 현대사회의 다양한 아동·청소년 문제를 예방하고 효과적으로 개입할 수 있는 전문적 자질과 실천적 역량을 기른다.
4. 아동·청소년 상담분야의 자격증(청소년상담사, 아동상담사, 놀이치료사 등) 취득에 필수적인 교육과정을 통하여 자격취득을 위한 기반을 확립하고 아동·청소년 상담현장에서 직접 활동이 가능한 전문인력을 양성한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/ 학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분	
연계필수	QG0005	부모교육	3	3	전체/1	3학점	아동·청소년상담 연계전공	전공필수	
연계선택	QG0003	정신건강	3	3	전체/2	6학점 이상	아동·청소년상담 연계전공	전공선택	
	AL9224	영유아발달	3	3	1/1		가족복지학과	전공선택	
	AL0007	상담이론	3	3	1/1		가족복지학과	전공선택	
	AL0006	심리검사	3	3	2/2		가족복지학과	전공선택	
	AL6002	가족치료	3	3	3/1		가족복지학과	전공심화	
	AL0014	아동상담	3	3	3/2		가족복지학과	전공선택	
	AL9002	집단상담	2	2	4/1		가족복지학과	전공선택	
	AL9214	가족과문화	3	3	1/1		가족복지학과	전공선택	
	AL0003	가족관계	3	3	2/2		가족복지학과	전공선택	
	AL0021	가족생활교육론(ICT융복합)	3	3	3/1		가족복지학과	전공심화	
	AL6004	아동복지	3	3	3/1		가족복지학과	전공심화	
	QG0006	청소년활동론	3	3	전체/2		6학점 이상	아동·청소년상담 연계전공	전공선택
	BE1122	인간발달의이해	3	3	1/1			교육학과	전공선택
	BE3151	교수학습이론	3	3	3/2			교육학과	전공심화
	BE9219	상담심리학	3	3	4/1			교육학과	전공심화
BE9215	청소년문제와보호	3	3	4/1	교육학과	전공심화			
BE9217	청소년심리및상담	3	3	4/2	교육학과	전공선택			
BE9212	청소년지도방법론	3	3	2/1	교육학과	전공선택			
BE9216	청소년프로그램개발과평가 (캡스톤디자인)	3	3	4/1	교육학과	전공선택			
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수							
	연계필수	3							
	연계선택	33							
	교 양	-							
	기 타	-							
	합 계	36							

■ 교과목 해설

· QG0005 부모교육 (Parent Education)

아동 및 청소년 상담의 중요한 한 축을 형성하는 부모교육에 대한 이해를 다각도로 심화시키는 과목이다. 아동·청소년상담 전문가들이 갖추어야 할 부모교육의 기본소양을 함양하기 위하여 발달단계별 혹은 자녀의 특수한 필요나 가족의 다양성을 고려한 부모교육에 대하여 이해하는 시간을 가진다. 이어 부모교육의 이론들을 살펴본 후 부모교육의 실제들을 살펴보는 시간을 가진다.

· QG0003 정신건강 (Mental Health)

정신건강의 이론적 토대를 살피고 중요성을 이해하며 이상행동과 정신장애의 유형을 파악한다. 정신건강의 실천영역과 개입방법을 학습하고 개인의 적응을 위한 스트레스 대처와 더불어 긍정적인 정신건강을 도모하기 위한 방법을 탐색하며 정신건강 증진을 위한 제도와 서비스 및 사회환경을 이해한다.

· AL9224 영유아발달 (Infant and Toddler Development)

영유아기 발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 영유아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 이해하며 영유아기 발달에 영향을 미치는 주변 환경의 생태학적 환경에 대해 알아본다. 이를 기초로 보육현장에서 영유아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

· AL0007 상담이론 (Counseling Theory)

인간의 주요 적응문제를 해결하는 데 기초가 되는 심리 상담과 치료의 여러 이론적 관점을 학습하고, 이를 실제 상담면접에 적용하는 데 필요한 기초적인 지식을 습득한다.

· AL0006 심리검사 (Psychological Testing)

상담에서 기초적 자료가 되는 심리검사에 관한 전반적인 지식을 습득한다. 개별적인 심리검사들의 특성과 원리를 이해하고 실제 적용을 시도해 본다.

· AL6002 가족치료 (Family Therapy)

가족치료의 기본개념과 발달과정 등을 파악하고, 가족상담 및 치료분야에서 제시되는 주요한 접근 모델의 개념, 이론적 관점과 치료기법 등을 다룬다. 또한 다양한 유형의 가족문제 사례에 주요 이론적 모델의 적용을 시도해 보고, 가족치료의 실제적인 과정을 전반적으로 살펴본다.

· AL0014 아동상담 (Child Guidance & Counseling)

아동상담의 특성과 개관, 이론, 기법, 심리평가 및 문제사례별 아동상담의 적용 등 아동상담의 전반적인 내용을 다룬다. 아동의 문제행동별 상담에 보다 중점을 두고자 하며 아동상담 현장과의 연계를 통한 실습이 포함되도록 한다.

· AL9002 집단상담 (Group Counseling)

전문적으로 훈련된 상담자의 지도와 동료들과의 역동적인 상호교류를 통해 상담적 효과를 달성하는 집단상담의 이론과 실재를 다룬다. 집단상담의 기본개념과 역동을 이해하고 이론적 접근을 다룸으로써 집단상담과 관련된 주요한 이론적 지식을 습득한다. 또한 집단상담의 과정을 살펴보며 응용과 사례연구를 통하여 집단상담의 실재를 경험한다.

· **AL9214 가족과문화 (Family and Culture)**

가족복지학과에서 가장 기초가 되는 핵심교과목으로 가족에 대한 기본적인 개념과 관점을 습득하여 가족복지학에 대한 이론적 기초를 형성한다. 또한, 가족에 대한 거시적인 관점으로 문화로서의 가족에 대한 이해를 통해 한 사회의 핵심적인 기반으로서 가족과 관련된 다양한 사회현상을 학습한다.

· **AL0003 가족관계 (Family Relationships)**

개인과 가족의 역동적인 상호작용을 이해하기 위해 가족관계의 틀, 과정, 결과를 다룬다. 특히 가족생활주기에 따른 가족과정의 변화내용과 결혼생활의 실제인 부부관계, 형제관계 및 손자녀관계 등 가족 내 인간관계에 대한 전반적인 내용을 다룬다.

· **AL0021 가족생활교육론(ICT융복합) (Family Life Education)**

가족생활교육의 본질과 역사적 고찰을 통해 가족생활교육 프로그램에서 다루어야 하는 중요한 개념들을 살펴본다. 또한 가족생활교육 프로그램을 개발하는 데 필요한 다양한 기술과 내용을 다룬다.

· **AL6004 아동복지 (Introduction to Child Welfare)**

아동의 심리적 면과 이들이 속해있는 사회조건과의 관계 속에서 아동문제와 복지정책의 실태를 통해 아동복지의 필요성 및 쟁점을 이해한다. 또한 아동복지를 현장에서 실천할 수 있도록 아동복지 내용, 발달과정과 아동복지 모델에 대해 고찰한다.

· **QG0006 청소년활동론 (Activities for Youth)**

청소년활동의 이론적 기초와 실천영역별 지도기법 및 전략을 이해, 숙지하는 동시에 이를 청소년지도현장에서 실제로 활용할 수 있도록 청소년과의 소통, 배려, 공동체의식 등의 자질을 함양한다.

· **BE1122 인간발달의 이해 (Human Development)**

인간을 발달단계에 따라 이해하고 각 발달단계별 특징과 발달경향을 파악하여, 교육 및 상담의 주체이자 대상이 되는 인간이해에 폭넓게 적용할 수 있도록 돕는다.

· **BE3151 교수학습이론 (Theories of Learning and Instruction)**

교육의 중추 요소인 교수-학습의 제 과정 즉 교수-학습 목표의 확인, 교수-학습 절차 구성, 교수-학습 전략의 수집 및 선택, 교수-학습 과정의 설계 등에 관련한 이론을 체계적으로 면밀히 분석 연구함으로써, 실제 교육 현장에서 교수-학습 과정을 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

· **BE9219 상담심리학 (Counseling Psychology)**

상담심리학 영역의 다양한 이론적 접근을 소개하고 상담의 과정과 기법을 학습하여, 상담실제에서 적용할 수 있도록 돕는다.

· **BE9215 청소년문제와보호 (Youth Problems and Protections)**

청소년활동의 이론적 기초와 실천영역별 지도기법 및 전략을 이해, 숙지하는 동시에 이를 청소년지도현장에서 실제로 활용할 수 있도록 청소년과의 소통, 배려 공동체 의식 등의 자질을 함양한다.

· **BE9217 청소년심리및상담 (Youth Psychology & Counseling)**

청소년상담 전반에 적용하기 위하여 청소년기 심리적 특성을 이해하고, 청소년들의 적응을 조력하기 위한 다양한 상담적 접근을 학습한다.

· **BE9212 청소년지도방법론 (Youth Guidance Methodology)**

청소년들의 잠재력을 개발하고 청소년 개개인이 가진 문제들을 해결하면서 개인과 사회에 긍정적인 인재로 성장시키기 위해 청소년들을 어떻게 지도해야 하는지를 학습한다. 청소년 지도의 목적을 달성하기 위한 다양한 프로그램의 설계 및 청소년 지도와 관련한 원리와 실천전략을 학습하고 실습한다.

· **BE9216 청소년프로그램개발과평가(캡스톤디자인) (Development and Evaluation of Youth Program)**

청소년 프로그램에 대한 교육적·사회적 요구분석, 이해당사자들의 의견 수렴, 청소년의 추구 가치의 수용 방법, 다양한 평가이론의 고찰 및 기법을 숙지를 통해 청소년 프로그램을 개발하고 평가한다.

국가안보학과

■ **교육목표**

국가안보학과는 안보, 국방, 군사 분야를 선도하는 국내 대표학과로서 안보 및 군사 전문가를 양성하는 데 중점이 있다. 재학 중 군 장학생 시험을 거쳐 4년간 전액 장학금을 지급받고 졸업과 동시에 군 장교로 임관하는 정예 장교 양성의 요람이자, 역량과 품성 및 리더십을 갖춘 국가안보 리더 양성의 요람이다. 육·해·공군의 장교 및 군무원, 국방관련 연구소의 연구원, 군 관련 언론의 안보전문 기자, 군 관련 학교 및 민간 대학의 교관·교수, 방위사업청 등 정부기관, 무기체계 관련 민간업체 및 부설 연구소 등 졸업 후 다양한 안보 및 군사 분야에서 리더로 발전할 수 있도록 소양과 역량, 리더십을 갖추는데 교육의 목표가 있다. 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

첫째, 국가관, 안보관, 공직관 등 미래 국가안보 리더로서 갖추어야 할 가치관을 함양한다.

둘째, 국가안보 및 국방환경을 분석·평가하고 안보정책 및 군사전략을 수립하는데 필요한 전문성을 배양한다.

셋째, 정예장교 및 안보분야 리더로서 갖추어야 할 품성과 태도, 조직관리 리더십을 구비한다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	HA0005	특성화교육1	2	2	1	1	○
		1전선	HA0006	국가안전보장론	3	3	3		
		1전선	HA0019	무기체계이해	2	2	2		
		1전선	HC0002	군대윤리	3	3	3		
	2	1전선	HA0004	병영체험1	1	1		1	○
		1전선	HA0009	특성화교육2	1	1	1		○
		1전선	HA0022	북한학개론	3	3	3		
		1전선	HA0025	전공과창업(국가안보학과)	1	1	1		○
		1전선	HB0006	군대와사회	3	3	3		
		1전선	HB0007	군리더십	3	3	3		
2	1	1전선	HA0003	한국전쟁사	3	3	3		
		1전선	HA0013	국제분쟁의이해	3	3	3		
		1전선	HA0037	잠재역량개발1	1	1	1		
		1전선	HB0004	군사사상과 전략	3	3	3		
		1전선	HC0005	군사법이해	2	2	2		
	2	1전선	HA0001	군사지형과기상	2	2	2		
		1전선	HA0007	북한군사연구	2	2	2		
		1전선	HA0010	병영체험2	1	1		1	○
		1전선	HA0026	국방경영및관리	3	3	3		

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
		1전선	HA0038	잠재역량개발2	1	1	1			
3	1	1전선	HA0030	현대전과미래전	3	3	3			
		1전선	HA0039	비전설계1	1	1	1			
		1전심	HC0012	군인적자원개발	3	3	3			
		1전심	HC0007	민군관계론	3	3	3			
	2	1전선	HA0027	군사세미나1(캡스톤디자인)	2	2	2		○	
		1전선	HA0040	비전설계2	1	1	1			
		1전선	HA0046	국가위기관리론	2	2	2			
		1전심	HA0022	병서연구	2	2	2			
		1전심	HC0003	군사과학기술	3	3	3			
	4	1	1전선	HA0041	지휘통솔1	1	1	1		
1전선			HB0009	군상담심리이해	2	2	2			
1전심			HA0027	안보정책세미나	3	3	1	2	○	
1전심			HC0010	국제관계론	3	3	3			
2		1전선	HA0023	사이버전이해	2	2	2			
		1전선	HA0029	군조직행동의이해	3	3	3			
		1전선	HA0036	전공과취업(국가안보학과)	1	1	1		○	
		1전선	HA0042	지휘통솔2	1	1	1			
		1전심	HA0029	통일문제이해	2	2	2			
		1전심	HA0047	국방획득과 방위산업	2	2	2			
		이수 구분별 소계	전 심		8과목	21	21	19	2	
			전 선		31과목	62	62	58	4	
학 기			0과목	0	0	0	0			
교 직			0과목	0	0	0	0			
일 선			0과목	0	0	0	0			
총 계			총 39과목	83	83	77	6			

■ 교과목 해설

· HA0005 특성화교육1 (Specialized Education Programs1)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· HA0006 국가안전보장론 (Korea National Security))

국가 안보에 대한 일반적 개념과 국가의 정치외교·경제·사회문화·과학기술·군사력 등이 국가 안보에 미치는 영향, 안보정책과 국방정책, 군사전략의 관계, 안보환경과 안보정책결정과정, 자주국방 및 평화통일 방안 등에 대한 연구로 국가안보의 중요성을 인식시키고 건전한 국가관을 확립하도록 지도하는 과정이다.

· HA0019 무기체계이해 (Weapon System Research)

현대전의 승패의 관건인 군사과학기술을 연구하는 학문으로 군사과학 기술의 발달과 무기체계의 발달과정을 이해하고 총포의 구조와 기능, 탄도학의 이해, 폭발물과 화학작용제의 특성, 기동 및 대기 등에 대한 원리를 이해한 후, 전쟁억제를 위한 자주국방과 동맹관계에서 적정수준의 무기획득에 대한 정책적 대안을 구상하는 과정이다.

· HC0002 군대윤리 (Military Ethics)

군 조직을 구성하고 운영하는 군사문화(군인복무규율, 계급체계, 군인정신 등)를 이해하고, 군 임무 수행과 관련하여 군인이 지녀야 할 태도·행동 규범체계에 대한 이해와 실천능력을 함양하기 위하여 군대윤리의 개념, 군 직업윤리, 장교윤리규범 및 바람직한 장교 상 등을 연구하여 군 조직을 견인할 수 있는 건전한 리더로 육성하는 과정이다.

· HA0004 병영체험1 (Experience of a Army Life)

사단급 신병교육대 기본 교육과정을 통해서 군병영의 신병양성훈련을 체험시켜, 추후 신병관리 및 부대활동에 적응능력을 부여한다. 그리고 병영생활을 통하여 군사문화를 체험하는 과정이다.

· HA0009 특성화교육2 (Specialized Education Programs2)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· HA0021 북한학개론 (An introduction to North Korean studies)

동족이면서 이념적으로 분단된 북한의 정권 형성과 통치이념, 정치, 외교, 경제, 사회, 교육, 문화 등 전반에 대한 학습을 통하여 북한사회를 이해하고 본질을 통찰한다. 장차 군의 지휘관 및 참모로서 올바른 대적관을 확립하고 실무에 적용하기 위한 기본 지식을 학습한다.

· HA0025 전공과창업(국가안보학과) (Major & Recruitment)

군인 전역 후 자기 꿈을 펼치기 위해 준비하는 창업자에게 창업의 기본 지식을 제공하기 위한 과목이다.

· HB0006 군대와사회 (Military sociology)

군대도 하나의 사회체계로서 군대조직 성격과 변화, 군 전문직업주의, 군 조직제도와 전문화, 군 조직과 군인 형태 등에 대하여 각 유기체들과의 역사적 맥락과 상호작용을 학습한다.

· HB0007 군리더십 (Leadership of Military)

군사전문가 및 군의 장교로서 갖추어야 할 지휘통솔에 관한 교육이다. 따라서 초급장교가 야전에

배치되는 순간부터 직면하는 임무수행, 부대관리 과정에서 발생하는 위기관리, 갈등관리, 스트레스 관리 등에서 술선수범하는 자세와 신상필벌방법, 참여의식 고취방법 등에 대하여 교육(실습병행)을 통해 지휘능력을 구비시키는 과정이다.

· **HA0003 한국전쟁사 (History of Korean War)**

해당 과목의 목표는 군사관련 한국 고전사 및 6.25 전쟁을 개관하여 주요 전례분석을 통해 지휘통솔 및 작전적 안목을 증대시키며, 이를 통해 미래의 전쟁에 대비하는 전략전술적 사고의 기초를 제공하는 데 있다.

· **HA0013 국제분쟁의이해 (Understanding International Conflict)**

국제분쟁은 국제법상의 법률관계 또는 국제정치상의 이해관계에 관한 국가간의 의견충돌을 말한다. 본 과정에서는 국제분쟁의 총괄적인 이해와 해결방법 등이 다루어진다.

· **HA0037 잠재역량개발1 (Latent Capacity Development 1)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HB0004 군사사상과전략 (Military mapping and strategy)**

전쟁과 군사에 관한 정신적 기초와 전쟁관, 전쟁지도 및 수행, 전략 및 전술 등 군사이론의 개념을 제공하는 동서양 주요 군사사상을 고찰한다. 국가전략의 주요 부분전략으로써 군사전략의 본질과 개념을 이해하고, 국가목표 달성을 위한 군사력의 건설과 역할 및 운용에 관해 탐구한다.

· **HC0005 군사법이해 (Understanding of Military Law)**

군과 연계된 법철학과 헌법으로부터 시행령에 이르기까지 법체계를 이해하고, 군사관련 법규의 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 조직을 고찰하고 군사법 적용능력을 구비한다.

· **HA0001 군사지형과기상(Military terrain and weather)**

전쟁과 군사적 해안을 이해하기 위한 가장 기초적인 군사 실무과목이다. 장차 장교로 임관하여 지휘관 또는 참모로 근무할 시 다양한 지형과 기상에 대한 요인과 조건에서 적합한 의사결정을 결심할 수 있도록 기본 토대를 습득하는 데 학습 목적이 있다.

· **HA0007 북한군사연구 (Study of North Korean Military Affairs)**

우리와 대적하고 있는 북한군의 창군과 확장 및 북한군사체제, 군사정책과 업무체계를 알아보고, 북한군의 지휘체계와 군사력의 실체를 살펴본다. 군 초급장교로서 반드시 인식해야할 북한의 실체를 규명하고 대비할 수 있는 지혜를 학습한다.

· **HA0010 병영체험2 (Experience of a Army Life2)**

부사관 양성의 기본 교육과정 체험을 통해서 부사관 교육체계를 체험하고, 향후 교관 임무수행 능력에 잠재능력을 배양하며 부대관리 간에 부사관을 이해하는 계기를 부여한다.

· **HA0026 국방경영및관리 (National Defense Administration and Management)**

국방경영 및 관리의 최종 목적은 국방목표를 설계하고 설계된 국방목표를 달성할 수 있도록 최선의 방법을 선택하여 보다 합리적으로 자원을 배분·운영함으로써 국방의 기능을 극대화시키는 데에 있으며, 해당 과목을 통해 기획으로부터 계획, 예산, 집행에 이르기까지 국방 관리기능을 유기적으로

연결짓는 방법과 국방요원의 다각적인 노력을 체계적으로 결집시킨 종합적인 자원관리체계에 대해 탐구한다.

· **HA0038 잠재역량개발2 (Latent Capacity Development 2)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HA0030 현대전과미래전 (Modern Warfare and Future War)**

과학기술과 사회의 변화 및 발전 추세를 고려한 미래의 전쟁 양상, 신무기, 전략전술의 변화 등을 군사혁신, 비전 등과 연계하여 연구 및 학습한다.

· **HA0039 비전설계1 (Vision plan1)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HC0007 민군관계론 (Civil Military Relationship)**

현대전쟁에서는 민군관계의 정립이 무엇보다 중요하다. 민군관계의 개념을 이해하고, 군대와 사회와의 관계, 군대와 정치와의 관계를 탐구하여 유사시 유기적인 관계가 정립될 수 있도록 민군관계의 바람직한 모델과 발전과제를 모색하는 과정이다.

· **HC0012 군인적자원개발 (Military Human Resource Management)**

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 장교들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과 목에서는 군에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등이 다루어진다.

· **HA0027 군사세미나1-캡스톤디자인(Military Seminar1)**

상명 안보통일연구소의 연구사업 분야를 연구조별로 할당하여 학기 중 연구 및 토의 후 학술 세미나를 통하여 발표하는 경험을 부여, 군사전문가로서 연구자의 자질과 능력을 향상 시킨다. 그리고 연구결과는 개인과제로 세분화하여 추가적인 연구과정을 거쳐 졸업논문으로 발전 시킨다.

· **HA0040 비전설계2 (Vision plan2)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HA0046 국가위기관리론 (Theory of National Crisis Management)**

오늘날 국제질서가 미·중의 G2체제로 재편되고 있는 가운데 동북아 지역은 북한 핵·미사일, 역사왜곡, 영토분쟁 등으로 갈등이 심화되는 한편, 대내적으로 북한 무력도발 및 각종 재난과 같은 위협의 상존으로 이에 대한 국가차원의 위기관리능력이 요구되고 있는데 이에 대해 군인으로서 지녀야 하는 소양에 대해 탐구한다.

· **HA0022 병서연구 (Research in a Book on Military Science)**

클라우제비츠의 "전쟁론", 손자의 "손자병법", 세조의 "병장설" 등 동·서양의 군사고전들 중 중요한 텍스트를 강독·분석함으로써 작전술과 지휘술, 군대의 편성과 유지 등에 관한 중요 개념 및 이론을 탐구한다.

· **HC0003 군사과학기술 (Military science and technology)**

고대로부터 발전되어온 군사과학기술의 개념을 알아보고, 과학과 기술의 변천과정과 군사분야에서의 상호 활용성과 효과성을 학습한다. 과학과 기술이 우리에게 주는 의미와 방향을 통하여 군의 간부로서 올바른 과학기술의 기본원리와 운용에 대하여 학습한다.

· **HA0041 지휘통솔1 (Leadership1)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HB0009 군상담심리이해 (Study for Counseling Psychology in Military)**

상담심리학은 인격적인 만남을 통해서 사람들의 바람직한 변화를 돕는 과정이다. 인간의 변화와 상담, 상담관계, 상담과 의사소통, 문화와 상담, 상담연구방법, 상담의 종류, 형태 및 적용 분야에 대한 고찰을 통해 상담과 상담학에 대한 이해와 리더로서 조직과 조직구성원을 관리하는 능력을 구비시킨다.

· **HA0027 안보정책세미나 (Seminar on Security Policy)**

국가와 사회, 개인 안보에 대한 개념을 정립하고 국내외 주요 안보정책과 실제사례 연구 및 토의를 통하여 미래 안보역군으로서의 직무 역량을 배양한다.

· **HC0010 국제관계론 (International Relationship)**

국가중심주의의 세계관에 입각한 다양한 이론을 소개하고 국제관계학이 국가 간, 정부 간, 집단 간의 관계양상을 연구하되 정치·경제·사회·군사·외교역사·문화심리·인류정보환경 등의 여러 학문을 끌어 들여 연구하고, 여기에 통합 학문적 성격을 체계화 하여 개인·국가·국제기구·전 국가기구가 각각 가지는 관계의 기능성과 관계를 이해하는 과정이다.

· **HA0023 사이버전이해 (Cyber warfare)**

사이버전 개념에 대한 올바른 이해와 다양한 사이버 공격 형태, 특징과 양상을 알아보고, 이에 따른 보안 기술들을 예방, 탐지, 조사 및 분석 측면에서 학습한다. 사이버 공간에서 발생할 수 있는 다양한 사이버 공격 형태들을 포괄적으로 이해하여 군 장교로서 현재 및 미래 사이버 공격의 예방 및 보안 기술과 방법에 대해 학습한다.

· **HA0036 전공과취업(국가안보학과) (Major & Foundation)**

군인이 되기 위한 첫 번째 관문인 군 장학생 시험에 대비하는 것을 목적으로 하는 과목이다.

· **HA0042 지휘통솔2 (Leadership2)**

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

· **HA0045 군조직행동의이해 (Understanding military organization behavior)**

군 조직의 구성원으로서 리더로서 인간행동의 기초적인 이론을 습득하여 전 평시 승패를 좌우할 수 있는 조직원들의 행동을 학습하고 관련 사례를 토대로 실무지식을 습득한다.

· **HA0029 통일문제이해 (Understanding Korean Unification)**

통일은 민족의 문제이면서, 동시에 국제 문제기도 한, 이중적 성격을 띠고 있다.

이는 남북 분단의 극복만이 아닌 동아시아와 전 세계적 냉전구조 해체 및 평화체제 구축과 관련되어 있다.

이 과목을 통해, '통일을 위해서 우리가 무엇을 이해하고 준비해야 하는가'를 인식할 수 있다

· **HA0047 국방획득과방위산업 (Defense acquisition and defense industry)**

국방부의 국방획득정책 및 절차, 특히 소요창출체계, 기획체계, 획득관리체계의 상호작용에 중점을 두어 국방획득관리 전반에 관한 기본적인 개념적 설명을 이해하고 군의 소요/획득/군수인력들이 군을 무장하고 장비를 갖추게 하는 방위산업의 개념과 사례들을 알아본다.

나. 사범대학

□ 소개

1965년 상명여자사범대학으로 시작한 상명대학교 사범대학은 '지능정보사회를 선도할 교육전문가 양성'이라는 비전 아래, 우수한 교사 배출을 위한 중등교원양성과 평생학습 시대의 교육전문인력 양성이 라는 두 가지 목표를 가지고 발전해 가고 있습니다. 상명대학교 사범대학은 학교 현장과 연계된 교과 과정, 학생 참여형 수업, 교사의 역량 신장을 위한 교육 여건 면에서 최고의 교원 양성 기관입니다. 현재까지 수많은 상명대학교 사범대학 졸업생들이 교원으로 임용되어 교육 현장에서 꿈을 펼치고 있습니다.

□ 연혁

연도	내용
1965년	가정교육과, 미술교육과, 체육교육과로 출발
1967년 12월	국어교육과, 외국어교육과가 신설되었으며 이후 음악교육과, 사회교육과, 공예교육과의 인가를 받았다. 외국어 교육과는 영어, 일어, 불어전공으로 사회교육과는 지리, 역사전공으로, 그리고 과학 교육과는 수학, 화학, 생물전공으로 나뉘고, 상업교육과 등이 신설 됨
1982년 10월	학부 및 학과조정에 따라 사범학부로 개편되면서 학과의 조정
1987년 3월	종합대학교로 편제됨에 따라 사범대학이 단과대학으로 자리매김함
1999년	가정교육과는 자연과학대학 생활환경학부로 소속이 바뀌었고, 사범대학은 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과, 교육학과, 수학교육과의 6개 학과, 입학정원 240명으로 재편성 됨
2014년	일어교육과가 한·일 문화 콘텐츠학과로 학과 명칭을 개정하여 인사대로 옮겨가고, 불어교육과는 경영대학의 국제통상학과와 통합하여 글로벌 경영학과로 옮겨감에 따라 입학정원이 161명으로 조정됨
2017년	대학 차원의 학과 개편 및 정원 조정으로 국어교육과 45명, 영어교육과 45명, 교육학과 34명, 수학교육과 36명 등 입학정원이 160명으로 조정됨

□ 교육목표

상명대학교의 교육이념을 바탕으로 지능정보사회에 필요한 전인적 중등교사와 교육 전문가를 양성하여 사회 및 국가에 기여하는 데 있다.

이를 위해 다음과 같은 사항을 체계적으로 실천한다.

- 중등교육 분야에 적합한 전공 교육과정 운영
- 부속학교와 협력학교를 통한 교육 현장 연계성 강화
- 중등교사와 공동 학술 연구 및 교류 증진

□ 학위과정

학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
국어교육과	●	●	●	학·석사 연계과정 석·박사 통합과정
영어교육과	●	●		
교육학과	●	●	●	학·석사 연계과정 석·박사 통합과정
수학교육과	●	●		

학과	과정명		학사과정	학·석사 연계과정	석사과정	박사과정	석·박사 통합과정
	학부	대학원					
국어교육과	학부	국어교육과	●				
	대학원	국어교육학과		●	●	●	●
	교육대학원	국어교육전공			●		
영어교육과	학부	영어교육과	●				
	교육대학원	영어교육전공			●		
교육학과	학부	교육학과	●				
	대학원	교육학과		●	●	●	●
	교육대학원	상담심리전공			●		
수학교육과	학부	수학교육과	●				
	교육대학원	수학교육전공			●		

국어교육과

■ **교육목표**

국어교육과는 우수한 중등 국어교사와 국어 교육 전문가 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

1. 국어 교사 및 국어교육 전문가에게 필요한 전문 지식을 체계적으로 습득한다.
2. 우리말과 글, 언어문화 등에 대한 올바른 이해를 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 품성을 함양한다.
3. 미래지향적이고 창의적 인재를 양성할 수 있는 국어 교육 능력을 기른다.

미래지향적·창의적 인재의 양성은 정확하고 올바른 국어 교육에서 비롯된다. 이러한 필요에 부응하기 위하여 본 학과에서는 국어 교육에 대한 수준 높은 전문 지식을 지닌 국어 교육 전문 인력을 양성한다.

1. 국어 교육에 대한 전문적 지식을 습득하여 국민의 일상적인 언어생활과 언어문화의 발달에 기여할 수 있는 능력을 기른다.
2. 국어 교육의 기본 이론으로부터 고급 이론에 이르기까지 광범위한 국어 교육 이론을 체득하여 올바른 교육관을 소유한 유능한 국어 교사를 양성한다.
3. 국어 교육을 통하여 인성을 함양하며, 미래 사회가 가져올 변화에 유연하면서도 효율적으로 대처할 수 있는 능력을 기른다.
4. 국어 교육은 교육 현장에서 전인교육의 성격을 공유하고 있으므로 다양한 학문적 지식을 습득하여 인성 교육에 능동적으로 대처하는 교사를 양성한다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	BA1011	국어학개론	3	3	3	0	X
		전선	BA1021	현대문학의이해	3	3	3	0	X
		교직	TT0001	교직과인성	1	1	1	0	O
		교직	TT0011	교직과적성	1	1	1	0	O
	2	전선	BA1032	국문학개론	3	3	3	0	X
		전선	BA5002	화법교육론	3	3	3	0	X
		전선	TT0061	국어교과교육론	3	3	3	0	X
		교직	TT0001	교직과인성	1	1	1	0	O
		교직	TT0010	교육학개론	2	2	2	0	X
2	1	전선	BA1112	현대문법교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA2131	국문학사	3	3	3	0	X
		전선	BA2141	시가교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA5001	독서교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA9003	국어교육론	3	3	3	0	X
		교직	TT0020	교육심리	2	2	2	0	X
		교직	TT0030	교육철학및교육사	2	2	2	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	전선	BA0001	고전문학강독	3	3	3	0	X
		전선	BA2151	고문법교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA2172	소설교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA2192	중세시가교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA9001	국어교과논리및논술	3	3	3	0	X
		전선	BA9210	전공과창업(국어교육)	1	1	1	0	O
		교직	TT0003	교육평가	2	2	2	0	X
		교직	TT0040	교육사회	2	2	2	0	X
		교직	TT0103	특수교육학개론	2	2	2	0	X
		교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2	0	2	O
교직	TT0206	교육봉사활동II	1	2	0	2	O		
3	1	전선	BA3241	희곡교육론	3	3	3	0	X
		전선	TT0081	국어교과교재연구및지도법	3	3	3	0	X
		전심	BA2202	근세시가교육론	3	3	3	0	X
		전심	BA3231	현대문학사	3	3	3	0	X
		교직	TT0002	교육과정	2	2	2	0	X
		교직	TT0056	생활지도및상담	2	2	2	0	X
		교직	TT0070	교육방법및교육공학	2	2	2	0	X
		교직	TT0104	교직실무	2	2	2	0	X
		교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2	0	2	O
		교직	TT0206	교육봉사활동II	1	2	0	2	O
	2	전선	BA3211	국어사	3	3	3	0	X
		전선	BA3261	형태.통사론	3	3	3	0	X
		전선	BA9211	고전문학과문화콘텐츠(캡스톤디자인)	3	3	0	3	X
		전심	BA3272	고전소설교육론	3	3	3	0	X
		전심	BA9002	현대소설사	3	3	3	0	X
		교직	TT0004	교직과진로	1	1	1	0	O
		교직	TT0090	교육행정및교육경영	2	2	2	0	X
		교직	TT0210	학교폭력예방및학생의이해	2	2	2	0	X
4	1	전선	BA0002	수필교육론	3	3	3	0	X
		전선	BA3302	문예비평론	3	3	3	0	X
		전심	BA5004	국어과교육과정및평가(캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
		전심	BA9214	국어규범교육론	3	3	3	0	X
		교직	TT0004	교직과진로	1	1	1	0	O

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	교직	TT0100	학교현장실습	2	2	0	2	X
		전선	BA3292	국어학강독	3	3	3	0	X
		전선	BA4342	문학교육론	3	3	3	0	X
		교직	TT0057	중등교사리더쉽	2	2	2	0	X
		교직	TT0100	학교현장실습	2	2	0	2	X
이수 구분별 소계	전 심		6과목		18	18	18	0	
	전 선		25과목		73	73	70	3	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		24과목		39	43	31	12	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총계		총 55과목		130	134	119	15		

■ 교과목 해설

· BA1011 국어학개론 (Introduction to Korean Linguistics)

국어의 특징, 국어학의 연구 범위와 하위 분야에 대한 소개와 함께, 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론 등 각 분야에서 다루는 언어 현상과 규칙에 대한 기본적인 이해를 목표로 한다. 이를 위하여 실제 언어생활 속에서 나타나는 다양한 언어 자료를 분석하고, 그 과정에서 한국어 현상과 규칙을 탐구하는 방법과 절차를 교수·학습한다.

· BA1021 현대문학의 이해 (Understanding Modern Korean Literature)

문학과 문학연구에 관한 기본적인 문제점들을 강의하고, 우리 시대 한국 문학의 대표작들을 강독함으로써 한국 현대문학에 대한 이해와 감상·비평능력을 기르고자 하는 취지에서 개설한 국어교육과 입문 과목의 하나이다.

· TT0001 교직과인성 (Teaching Profession and Personalities)

교직과 인성 강좌는 1학년 지도 학생들과 담당 교수님이 만나, 학교 수업을 벗어난 특별 활동을 함께 함으로써 학생들의 인성 함양에 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 주말이나 공휴일에 봉사 일정을 잡아서 학생들과 함께 봉사 활동에 참여하거나, 야외로 나가 문화 탐방이나 자연 학습 등의 활동을 하면서 지도교수가 학생들에게 심어주고 싶은 인생관, 가치관 등에 대해 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 기회를 갖는다. 그 과정에서 학생들이 교수님에게 친숙하게 마음을 열고 자신의 여러 문제를 의논하며 사회에 공헌하고 개인의 발전을 이루어 갈 의미있는 대학생활을 하겠다는 생각을 갖도록 한다.

· TT0011 교직과적성 (Teaching Profession and Aptitude)

중등교사로서 갖추어야 할 인성과 자질을 함양하고, 효과적인 수업을 위한 지식과 교수 방법을 탐색한다.

· **BA1032 국문학개론 (An Introduction to Korean Literature)**

국문학의 개념과 범위를 살피고, 각각의 갈래별 주요 특성과 발생 및 전개 양상을 살핀다. 특히 국문학의 제반 문제와 주요 쟁점을 중심으로, 국문학에 대한 거시적 이해와 더불어 개별 작품의 감상이 이루어질 수 있도록 한다.

· **BA5002 화법교육론 (Theories in Teaching Listening and Speaking)**

국어 듣기와 말하기 영역에 해당하는 화법의 원리와 방법을 습득하고 이를 바탕으로 중등학교 교육 현장에서 화법 교육의 내용과 방법을 탐구한다.

· **TT0061 국어교과교육론 (Theories in Teaching Korean Language)**

국어교육의 이론적 관점에 대하여 개괄적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 제도교육으로서의 국어교육을 구성하고 있는 다양한 체계들, 예를 들면 국어과 교육과정, 국어과 교재, 국어과 교수·학습, 국어과 평가, 국어교육사 등에 대한 이해뿐만 아니라 국어교육의 하위 영역들 즉, 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 교육에 대해서도 개괄적으로 이해하도록 한다.

· **TT0010 교육학개론 (Introduction to Education)**

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

· **BA1112 현대문법교육론 (Korean Grammar for Social Integration)**

현대국어의 음운, 형태, 통사, 의미, 화용 구조의 특징을 이해하고, 이를 토대로 효과적인 국어교육을 위한 내용과 방법을 모색하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 학문 문법과 학교 문법의 공통점과 차이점을 구체적으로 논의하고, 나아가 국어교육 현장에서 활용되는 다양한 교재에 실린 문법 정보를 검토하고 분석한다.

· **BA2131 국문학사 (History of Korean Literature)**

한국 고전문학의 역사적 전개를 장르 체계 및 문학 담담층과 관련지어 체계적이고 구체적으로 이해한다. 이를 통해 한국 고전문학에 대한 종합적이고 통시적인 안목을 기르고 국어교사에게 필요한 기본적인 지식을 습득한다.

· **BA2141 시가교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Modern Poetry)**

시의 본질을 형식, 기능, 존재 면에서 정확히 이해하게 하고, 시어의 특징과 이미지·상징의 시적 기능을 깊이 있게 연구하여 한국 현대시의 흐름과 그 특징을 알게 한다. 나아가서는 이러한 지식을 바탕으로 교육현장에서 한국현대시를 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 모색한다.

· **BA5001 독서교육론 (Theories in Teaching Reading)**

국어 읽기 영역에 해당하는 독서의 원리와 방법을 습득하고 이를 바탕으로 중등학교 교육현장에서 독서 교육의 내용과 방법을 탐구한다.

· **BA9003 국어교육론 (An Introduction to Korean Language Education)**

국어교육의 목표, 내용, 방법, 평가 등 국어교육학의 학문적 체계를 이해하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로는 총론적 측면에서 국어교육을 바라보는 관점과 철학, 교육과정, 교과서와 평가 등의 문제를 다루며, 각론적인 측면에서 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학의 각 영역별 목표와 교수·학습 내용과 방법, 평가 등에 대해서 이해하고 실제 교수방법에 적용할 수 있는 능력을 기르게 한다.

· **TT0020 교육심리 (Educational Psychology)**

가르치고 배우는 과정과 관련된 다양한 심리적 요소들에 대해 체계적으로 이해하고 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구하여, 보다 효과적인 교수-학습 환경 조성 및 활동을 할 수 있도록 돕는다.

· **TT0030 교육철학및교육사(Philosophy & History of Education)**

교육의 철학과 역사에 대한 기본 관점 및 지식을 배움으로써 교육철학적 이론이 지니는 실천적 의미를 성찰하고, 교육사적 관점의 형성을 통해 교육현상의 역사성을 이해한다. 교육의 철학과 역사적 관점에서 이해한 지식에 근거하여 현대 학교교육에 내재된 교육문제를 분석하고 그 대안을 모색한다.

· **BA0001 고전문학강독 (Reading Korean Literature in Classical Chinese)**

국어교사에게 필요한 한자, 한문, 한문학에 대한 기본 소양과 지식을 갖추는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기초적인 한문 문법을 이해하고, 한국 고전문학사에서 빈번하게 언급되는 중요 한문 작품과 자료를 글의 종류별로 안내하여 강독하는 방식으로 수업을 진행한다.

· **BA2151 고문법교육론 (Pedagogical Approach to Old Korean Grammar)**

중세국어의 음운, 형태, 통사적 특징을 이해하고, 이를 토대로 중세국어 시기 문헌을 정확히 해독하는 능력을 기르도록 한다. 이러한 지식을 바탕으로 교육 현장에서 효과적으로 지도할 수 있는 교육 내용과 방법을 모색한다.

· **BA2172 소설교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Fiction)**

한국 현대 문학에서 가장 중요한 시기에 해당하는 식민지 시대의 대표적인 단편소설들을 읽고 토론하는 한편 이와 관련된 소설 이론 강의를 수강함으로써, 한국근대소설사의 전체 윤곽을 파악하고 소설에 대한 올바른 감상과 과학적인 분석을 가능하게 한다. 나아가서는 이러한 지식을 바탕으로 교육현장에서 한국현대소설을 효과적으로 지도할 수 있는 교수-학습 방안을 모색한다.

· **BA2192 중세시가교육론 (Pedagogical Introduction to Medieval Poetry)**

고대가요, 향가, 고려가요(속요, 경기체가)의 장르별 특성과 역사적 변모를 살핌으로써 시가에 대한 이해를 심화한다. 주요 장르에 대한 이해를 바탕으로 개별 작품을 감상하고, 이를 통해 고전시가교육의 실제 내용 및 방법에 대해 탐구한다.

· **BA9001 국어교과논리및논술 (Instruction in Writing Korean Logic)**

논증적 글쓰기의 특성과 원리에 대한 이론적 지식을 습득하여 중등학교 교육현장에 적용할 수 있는 논술 교육의 내용과 방법을 탐구한다.

· **BA9210 전공과 창업 (Major and Founding)**

진로 및 취업에 대한 안내와 지도를 통해 학생들의 진로와 취업에 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교사, 대학원 진학, 공무원, 교육전문가 등 다양한 진로를 찾아보게 하고, 자신의 적성과 희망에 부합하는 진로를 스스로 결정할 수 있도록 한다. 나아가 각자의 진로 희망에 따라 체계적으로 계획을 세우도록 도와주고, 준비 과정을 지속적으로 점검한다. 진로 및 취업에 대한 효과적인 소개와 안내가 이루어지도록 다양한 분야의 외부 전문가 특강에 참여할 수 있는 기회를 제공한다.

• **TT0003 교육평가 (Educational Evaluation)**

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

• **TT0040 교육사회 (Sociology of Education)**

교육사회는 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회적 지식을 체계화한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화 간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

• **TT0103 특수교육학개론 (Introduction to Special Education)**

특수교육의 기본개념과 특수아동의 장애영역별 특성 및 교수-학습방법에 대한 이론과 실재를 다룬다. 통합교육 현장에서 요구되는 일반교사의 역할을 이해하고, 교육과정 운영 및 교수적용에 필요한 능력과 긍정적 통합교육을 위한 협력자로서의 자질을 함양한다.

• **TT0200 교육봉사활동 I (Educational Volunteer Work I)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **TT0206 교육봉사활동 II (Educational Volunteer Work II)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **BA3241 희곡교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Drama)**

희곡과 연극에 대한 기초지식을 높이기 위하여 희곡의 본질이나 구조, 연극의 기원이나 경향 등을 우선 살펴본다. 한국 희곡문학의 흐름을 개관하여 대표적인 희곡작품을 선정하고 연구함으로써 희곡작품에 대한 분석력을 기른다. 나아가서는 이러한 지식을 바탕으로 교육현장에서 희곡을 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 모색한다.

• **TT0081 국어교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Korean Language)**

국어교육에 관한 제반 이론들을 연구·검토하여 국어교육과 국어교육 현장에서 실제로 활용할 수 있는 적절하고 유용한 교재를 개발한다.

• **BA2202 근세시가교육론 (Pedagogical Introduction to Korean pre-modern Poetry)**

시조, 가사, 약장, 잡가 등 조선시대에 향유되었던 시가들을 대상으로, 형태적 특성, 향유 계층, 미의식, 역사적 변모 등을 구체적 작품을 통해 살펴봄으로써 시가에 대한 이해를 심화한다. 주요 장르 및 작품, 작가에 대한 이해를 바탕으로 교육 내용 및 방법을 모색한다.

• **BA3231 현대문학사 (History of Modern Korean Literature)**

한국문학사 중 근현대 문학의 흐름을 집중적으로 연구·검토함으로써 한국 문학 전반의 흐름을 체계화, 의미화할 수 있는 능력을 기른다. 나아가서는 현장에서 체계화된 문학 수업을 할 수 있는 교사의 자질을 기른다.

- **TT0002 교육과정 (Curriculum Studies)**
 교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.
- **TT0056 생활지도및상담 (Guidance and Counseling)**
 청소년들의 전인적 발달과 정신건강을 돕기 위한 생활지도의 다양한 접근을 이해하고, 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 생활지도 방법을 학습한다.
- **TT0104 교직실무 (Educational Practice for Teachers)**
 교직에 대한 이해를 높이고 교사의 실질적 업무를 개괄함으로써 바람직한 교사가 되기 위한 소양을 기른다.
- **BA3211 국어사 (History of Korean Language)**
 고대국어로부터 현대국어에 이르기까지 국어의 역사적 변천을 이해하도록 한다. 각 시대별 표기, 음운, 형태, 통사, 어휘의 특징을 살펴보고, 그 변천 과정을 이해한다.
- **BA3261 형태.통사론 (Korean morphology and syntax)**
 국어의 단어 구조와 통사 구조에 대한 이해를 바탕으로, 실제 언어생활과 국어교육 현장에서 활용할 수 있는 정보를 구축하는 것을 목표로 한다. 국어 형태론과 통사론의 다양한 이론과 규칙에 대한 이해를 바탕으로 교육 내용 및 방법을 모색한다.
- **BA9211 고전문학과문화콘텐츠(캡스톤디자인) (Capstone Design of Teaching materials of Korean Classic literature)**
 고전문학을 제재로 교육 현장이 요구하는 교육용 교재 등을 개발하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교재 제작의 기획, 설계, 수행, 평가에 이르는 전 과정을 직접 수행한다.
- **BA3272 고전소설교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Classical Novels)**
 한국 고전소설의 일반적 특성과 중요 작가 및 작품을 검토하여 고전소설에 대한 이해를 심화하고 고전소설교육의 제반 사항을 검토함으로써 중등학교에서 고전소설을 지도할 때 필요한 지식과 방법을 체계적으로 습득한다.
- **BA9002 현대소설사 (History of Korean Modern Novel)**
 한국문학사 중 현대소설편을 집중.연구.검토함으로써 한국소설 문학 전반의 흐름을 체계화, 의미화할 수 있는 능력을 기른다. 나아가서는 현장에서 체계화된 문학수업을 할 수 있는 교사의 자질을 기른다.
- **TT0004 교직과진로 (Teaching Profession and Careers)**
 본 교과목은 교육학과 학생이 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대해 생각할 기회를 제공하고, 자신의 입장을 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 진로 선택 및 준비에 대해 결론을 맺을 수 있게 한다.

- **TT0090 교육행정및교육경영(Educational Administration & Management)**
 교육행정과 교육경영 전반에 걸친 주요개념 및 이론들을 탐색하고 각 개념 및 이론들이 어떻게 교육현장에서 구현되고 있는지 이해한다. 교육행정의 기초 이론들과 실제들을 숙지함으로써 장래 교육현장의 리더로서 성장할 수 있는 전문성과 자질을 배양하고 학교 경영을 위해 필요한 실천적 이해를 통해 리더로서의 자질을 함양토록 한다.
- **TT0210 학교폭력예방및학생의이해 (School Violence Prevention and Student Understanding)**
 중등 교육현장에서 생활지도의 주요한 쟁점이 되는 학교폭력을 효과적으로 다룰 수 있는 역량을 갖추기 위하여, 학교폭력의 구조, 유형, 원인, 위험요인 전반에 대한 이론적 이해와 더불어 학교폭력 예방 및 대처를 위한 다양하고 실제적인 접근을 다룬다.
- **BA0002 수필교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Essays)**
 한국 산문 가운데 문학성이 두드러져 수필의 영역에 포함될 수 있는 작품들을 유형별, 시대별로 검토하고 그 교육 내용 및 방법을 체계적으로 모색함으로써 국어교사에게 필요한 지식과 소양을 갖춘다.
- **BA3302 문예비평론 (Korean Literary Criticism)**
 한국근대문예비평사를 개관하고 비평사상 대표적인 평론들을 강독함으로써 문예비평의 개념,의의,방법론 등을 자연스럽게 터득할 수 있도록 한다.
- **BA5004 국어과교육과정및평가(캡스톤디자인) (Curriculum Development and Evaluation for the Korea Language Education)**
 교육과정과 평가에 대한 일반 이론과 연관지어 국어과 교육과정과 평가에 대한 이해를 심화한다. 국어과 교육과정에서는 관점, 구조, 내용, 변천 과정등을 탐구하여 국어과 교육과정의 성격과 의의를 이해하고, 국어과 평가에서는 목표와 내용을 구명한 다음 국어과 교육의 강 영역별로 평가의 구체적인 방법을 익힌다. 이 수업을 통해 학생들은 이론을 적용한 실제 평가 문항을 분석하고 개발하는 능력을 기르도록 한다.
- **TT0100 학교현장실습 (Teacher Education Practicum : Secondary)**
 대학에서 실습이론 및 교과별 수업행동분석을 수행한 후, 중등학교에서 예비교사로서 수업 연구, 수업, 학급 경영, 학생 상담 및 생활 지도 등의 학교현장실습을 수행한다.
- **BA9214 국어규범교육론 (Theories of Teaching Korean Orthography and Normative Rules)**
 국어 어문규범을 정확히 이해하고, 이를 효과적으로 교육할 수 있는 방법을 모색하는 것을 목표로 한다. 한글맞춤법, 표준어, 표준발음법 등 표기, 어휘, 음운 차원의 규범과 문법에 맞는 올바른 문장 표현 등 국어교육에 필수적인 언어 규범 지식을 학습한다. 또한 이러한 지식을 효과적으로 전달하는 교수학습 방법에 대해서도 탐색한다.
- **BA3292 국어학강독 (Reading in Korean Linguistics)**
 중세국어와 근대국어의 모습을 가장 잘 보여주는 문헌을 선별하여 읽고 정확히 해석하도록 한다. 이러한 과정을 통해 중세국어와 근대국어의 표기법과 음운, 형태, 통사, 어휘적 특징과 변화 과정을 이해할 수 있다.

· **BA4342 문학교육론 (Pedagogical Theory of Korean Literature)**

중.고등학교 문학교육의 내용과 체계를 검토하여 효과적인 교수 방법론을 체득하는 데 목표를 둔다. 자료는 중.고등학교 교과서 수록 작품 및 문학 교과서에서부터 확장시킨다.

· **TT0057 중등교사리더쉽(Leadership of teacher in secondary school)**

장차 교직으로 진출할 예비교사들이 그동안 학습한 교육학 전반에 관한 지식과 이론, 경험과 안목, 통찰 등을 바탕으로 리더쉽을 펼칠 수 있는 기회를 탐색하는데 목표를 둔다. 또한 학교현장의 변화를 주도할 수 있는 핵심역량을 배양한다.

영어교육과

■ **교육목표**

국제어로서의 영어는 이미 모든 인류의 생활방편으로 그 사용능력은 생존의 질을 결정하는 주요 요인이다. 영어교육과에서는 크게 두 가지를 목표로 하고 있다. 첫 번째로는 유능한 중등학교 영어교사 양성이며, 두 번째로는 다양한 타 전공과의 융합 및 복수전공 과정을 통하여 급변하는 지식정보화 사회가 필요로 하는 유능한 국제 인재 양성을 목표로 한다.

1. 영어에 대한 체계적 분석을 습득할 수 있는 언어학적 접근을 통하여 영어의 바른 이해와 사용능력을 지도한다.
2. 영미문학과 문화의 탐구를 통하여 국제어로서의 영어의 사용능력을 겸비하도록 지도한다.
3. 새로운 영어교수학습이론을 이해하고 현장교육에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
4. 교재연구, 교안작성 및 지도경험의 기회를 제공하기 위한 발표식 강의와 더불어 현장교육과 연계된 교육실습의 기회를 제공한다.
5. 다양한 매체를 활용한 미래지향적 교육방법을 활용하도록 지도한다.
6. 다양한 전공과의 복수전공 및 융합과정을 통하여 진로의 다양성을 유도한다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	BB1011	영어작문	3	3	1	2	X
		1전선	BB1121	영어문법지도법	3	3	3	0	X
		1전선	BB6003	초급영어독해	3	3	3	0	X
		1교직	TT0001	교직과인성	1	1	1	0	O
		1교직	TT0011	교직과적성	1	1	1	0	O
	2	1전선	BB1032	영어독해	3	3	3	0	X
		1전선	BB1132	중급영어작문	3	3	1	2	X
		1전선	BB2171	영문학개론	3	3	3	0	X
		1전선	BB6001	영어회화	2	2	1	1	X
		1교직	TT0001	교직과인성	1	1	1	0	O
		1교직	TT0010	교육학개론	2	2	2	0	X
	2	1	1전선	BB2141	영미문화	3	3	3	0
1전선			BB3251	영어학개론	3	3	3	0	X
1전선			BB6002	중급영어회화	2	2	1	1	X
1전선			TT0097	영어교수.학습이론과실제	3	3	3	0	X
1교직			TT0020	교육심리	2	2	2	0	X
1교직			TT0030	교육철학및교육사	2	2	2	0	X
2		1전선	BB2212	영어음성음운론	3	3	3	0	X
		1전선	BB3312	영어읽기지도	3	3	3	0	X
		1전선	BB5001	고급영문법	3	3	3	0	X
		1전선	BB9210	전공과창업(영어교육)	1	1	0	1	O

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 여부
							이론	실기	
		1전선	BB9213	고급영어회화	2	2	1	1	X
		1교직	TT0003	교육평가	2	2	2	0	X
		1교직	TT0040	교육사회	2	2	2	0	X
		1교직	TT0103	특수교육학개론	2	2	2	0	X
		1교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2	0	2	O
		1교직	TT0206	교육봉사활동 II	1	2	0	2	O
3	1	1전선	BB0001	영어문장분석과지도	3	3	3	0	X
		1전선	BB2151	영어쓰기지도	3	3	1	2	X
		1전선	BB3271	영문학강독1	3	3	3	0	X
		1전심	BB1111	커뮤니케이션스킬	2	2	1	1	X
		1전심	BB3231	영어교과논리및논술	3	3	1	2	X
		1전심	TT0062	영어교과교육론	3	3	3	0	X
		1교직	TT0002	교육과정	2	2	2	0	X
		1교직	TT0056	생활지도및상담	2	2	2	0	X
		1교직	TT0070	교육방법및교육공학	2	2	2	0	X
		1교직	TT0104	교직실무	2	2	2	0	X
	1교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2	0	2	O	
	1교직	TT0206	교육봉사활동 II	1	2	0	2	O	
	2	1전선	BB3261	영문학강독2	3	3	3	0	X
		1전선	BB9211	ICT기반영어교육	3	3	2	1	X
		1전심	BB3292	영어통사론	3	3	3	0	X
		1전심	TT0082	영어교과교재연구및지도법	3	3	1	2	X
		1교직	TT0004	교직과진로	1	1	1	0	O
		1교직	TT0090	교육행정및교육경영	2	2	2	0	X
		1교직	TT0210	학교폭력예방및학생의이해	2	2	2	0	X
	4	1	1전선	BB0003	화용론과교실담화	3	3	3	0
1전심			BB0002	영어평가(캡스톤디자인)	3	3	1	2	X
1전심			BB4241	영문학과영어교육	3	3	3	0	X
1교직			TT0004	교직과진로	1	1	1	0	O
1교직			TT0100	학교현장실습	2	2	0	2	X
2		1전선	BB0004	영어듣기말하기지도	2	2	1	1	X
		1전선	BB4251	영어학과영어교육	3	3	3	0	X
		1전선	BB9001	프로그램개발및운영(캡스톤디자인)	2	2	1	1	X
		1전심	BB4362	교실영어	2	2	1	1	X
		1교직	TT0057	중등교사리더쉽	2	2	2	0	X
1교직	TT0100	학교현장실습	2	2	0	2	X		
이수구분별 소계		전선		25과목	68	68	55	13	10

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 여부
							이론	실기	
		전심		8과목	22	22	14	8	
		교직		24과목	39	43	31	12	
		총 계		총 57과목	129	133	100	33	

■ 교과목 해설

· BB1011 영어작문 (English Composition)

기본적인 영어문장 작성을 연습하며 올바르게 정확한 작문체계를 가르치는 능력을 개발한다.

This course aims to develop basic English composition skills.

· BB1121 영어문법지도법 (Teaching English Grammar)

영어의 문장구조와 어법을 학교문법의 견지에서 고찰하며 중등학교에서의 지도능력을 기른다.

This course aim at Increasing communication skills in English, using a variety of topics that you students discuss freely.

· BB6003 초급영어독해 (Basic English Reading)

영어문장에 대한 철저한 분석을 통해 의미를 이해하며 번역할 수 있는 능력을 키운다.

This course aims at increasing the ability to understand the meaning of English sentences and be able to translate it thorough analysis of the English sentence.

· TT0001 교직과인성 (Teaching Profession and Personalities)

교직과 인성 강좌는 1학년 지도 학생들과 담당 교수님이 만나, 학교 수업을 벗어난 특별 활동을 함께 함으로써 학생들의 인성 함양에 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 주말이나 공휴일에 봉사 일정을 잡아서 학생들과 함께 봉사 활동에 참여하거나, 야외로 나가 문화 탐방이나 자연 학습 등의 활동을 하면서 지도교수가 학생들에게 심어주고 싶은 인생관, 가치관 등에 대해 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 기회를 갖는다. 그 과정에서 학생들이 교수님에게 친숙하게 마음을 열고 자신의 여러 문제를 의논하며 사회에 공헌하고 개인의 발전을 이루어 갈 의미있는 대학생활을 하겠다는 생각을 갖도록 한다.

· TT0011 교직과적성 (Teaching Profession and Aptitude)

중등교사로서 갖추어야 할 인성과 자질을 함양하고, 효과적인 수업을 위한 지식과 교수 방법을 탐색한다.

· BB1032 영어독해 (English Reading)

단편소설을 읽음으로써 기본적인 영문을 속독할 수 있는 능력을 개발한다.

This course aims to develop the skills of speed reading the English literature by practicing, reading short stories.

· BB1132 중급영어작문 (Intermediate English Writing)

영어작문에서의 학습을 바탕으로 심화된 내용을 다룬다.

This course aims to develop advanced English composition skills.

• **BB2171 영문학개론 (Introduction to English Literature)**

영미문학의 장르별 특징, 시대사상, 각 시대를 대표하는 작가들의 주제와 작품의 특징을 파악하여 영미문학작품을 이해하기 위한 기초를 닦는다.

This course aims at learning the basics of American and British literature.

• **BB6001 영어회화 (English Conversation)**

비교적 간단하고 쉬운 원어민의 영어를 듣고 이해하며 쉬운 영어로 자신의 생각이나 의견을 전달하면서 의사소통을 할 수 있도록 지도한다.

This course aims at communicating with native speakers in simple English.

• **TT0001 교육학개론 (Introduction to Education)**

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

• **BB2141 영미문화 (British-American Culture)**

의사소통으로서의 영어 이외에 영어를 사용하는 국민들의 언어 행위, 가치관, 관습 등 다양한 문화를 이해하여 이를 한국문화와 비교하면서 중등교육에 적용할 수 있는 방안을 연구한다.

This course aims at comparing the Korean culture and various cultures of the people who use the English language, behavior, values, customs, etc., that can be applied to secondary education, in addition to English as a communication research methods.

• **BB3251 영어학개론 (Introduction to English Linguistics)**

본 교과목은 영어의 음구조, 어형, 문장구조, 의미구조와 심리적, 사회적, 역사적 관점에서 영어의 본질에 대한 분석 이론과 기술방법을 개관하며 두뇌와 영어, 컴퓨터와 영어 등 영어의 본질과 사용면을 두루 고찰한다.

This course provides an introduction to the theoretical study of English linguistics from the Generative perspectives. The main goal of this course is to introduce major concepts and issues surrounding English linguistics.

• **BB6002 중급영어회화 (Intermediate English Conversation)**

초급영어회화에서의 학습을 바탕으로 심화된 내용을 다루는 과정으로서 일반적 내용에 관한 영어 원어민의 정상 속도의 말을 이해하고 다양한 구문과 어휘를 사용하여 비교적 정확하게 의사를 표현할 수 있는 능력을 기른다.

This course aim at understanding the words of normal speed of the native English speakers and using a wide range of the syntax and vocabulary to express the students' ideas.

• **TT0097 영어교수.학습이론과실제 (Theories of Second Language Acquisition)**

제2언어습득과 교수이론의 전반에 거친 개괄적인 지식을 갖추고, 원론을 이해하는 것에 기반을 두고 있다. 또한 개인의 언어발달의 원리와 교수의 기초가 다르지 않으며, 이러한 흐름 속에서 교수자의 수업이 진행되어야 한다는 영어교수의 원리를 이해하고 적용할 수 있게 된다.

This course is a general introduction to scientific research into how people learn a second language. Second language acquisition, or SLA, is a theoretical and experimental field of study which, like first language acquisition studies, looks at the phenomenon of language development.

· **TT0020 교육심리 (Educational Psychology)**

가르치고 배우는 과정과 관련된 다양한 심리적 요소들에 대해 체계적으로 이해하고 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구하여, 보다 효과적인 교수-학습 환경 조성 및 활동을 할 수 있도록 돕는다.

· **TT0030 교육철학 및 교육사(Philosophy & History of Education)**

교육의 철학과 역사에 대한 기본 관점 및 지식을 배움으로써 교육철학적 이론이 지니는 실천적 의미를 성찰하고, 교육사적 관점의 형성을 통해 교육현상의 역사성을 이해한다. 교육의 철학과 역사적 관점에서 이해한 지식에 근거하여 현대 학교교육에 내재된 교육문제를 분석하고 그 대안을 모색한다.

· **BB2212 영어음성음운론 (English Phonetics and Phonology)**

영어의 음성과 음운 조직을 연구함에 있어서 영어음의 조음기관과 발음방법, 그리고 영어 음운의 자질구조, 음절구조, 강세구조 등을 공부하며 중등학교에서의 발음지도방안을 모색한다.

This course will focus on basic concepts in phonetics and phonology as it applies to the learning and teaching of second languages. Topics include distinctive features; transcription & the International Phonetic Alphabet; phonemes & allophones; phonological processes; the sound patterns of contemporary spoken American English; and stress, rhythm, & intonation.

· **BB3312 영어읽기지도 (Teaching English Reading)**

본 교과는 임용고사를 대비하기 위한 것으로, 고급영어 및 영어교육 전반에 관한 내용을 다룬다.

This course is for the seniors only, which is designed to prepare the annual national teacher exam. Mainly previous questions of the national exams will be discussed in class and the relevant contents will also be discussed.

· **BB5001 고급영문법 (Advanced English Grammar)**

실용영어 향상에서 영문법의 중요성을 인식하고, 현대영문법의 다양한 어법, 구문, 구문과 관련된 의미체계를 체계적으로 학습한다.

This course aims at learning advanced English grammar.

· **BB9210 전공과창업(영어교육) (Major and Start-up)**

본 수업은 지도교수와 학생이 함께 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업기획 확보를 위해 구체적이며 실직적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 또한 사범대인으로서 사회 진출 이후 적극적인 인생 설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 현대 사회가 요구하는 올바른 교육가 및 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 목표로 한다.

The goal of this course is to prepare students to find their right career goals in near future after graduation, and to motivate them as a talented individual in the society in various fields of Education and Business.

· **BB9213 고급영어회화 (Advanced English Conversation)**

본 과목은 영어 청취 및 회화 능력의 향상을 목적으로 하며, 구술영어능력 교과목 중 가장 높은 난이도의 수업 및 학습이 이루어진다. 의사소통능력 중심 학습으로 실제 언어사용 환경에서 활용할 수 있는 구술영어 능력의 함양을 목적으로 한다.

This course is the advanced English listening and speaking class. Based on communicative language learning, lessons and learning activities are designed to foster authentic oral communication skills in English.

• **TT0003 교육평가 (Educational Evaluation)**

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

• **TT0040 교육사회 (Sociology of Education)**

교육사회학은 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회학적 지식을 체계화 한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

• **TT0103 특수교육학개론 (Introduction to Special Education)**

특수교육의 기본개념과 특수아동의 장애영역별 특성 및 교수-학습방법에 대한 이론과 실재를 다룬다. 통합교육 현장에서 요구되는 일반교사의 역할을 이해하고, 교육과정 운영 및 교수적용에 필요한 능력과 긍정적 통합교육을 위한 협력자로서의 자질을 함양한다.

• **TT0200 교육봉사활동 I (Educational Volunteer Work I)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **TT0206 교육봉사활동 II (Educational Volunteer Work II)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **BB0001 영어문장분석과지도 (Teaching/Learning English Sentence Structure)**

본 교과목은 영어구문을 변형생성문법과 현대언어학 이론의 입장에서 분석한다

Building upon Syntax I, this course provides students an opportunity to deepen thier knowledge of Generative Syntax. It is primarily concerned with the major concepts and issues of Government and Binding Theory.

• **BB2151 영어쓰기지도 (Teaching English Writing)**

본 과정은 다문단으로 구성된 에세이쓰기를 주로 다룬다. 에세이는 서론, 본문, 결론의 구조를 갖춘 학문적 글쓰기를 중심으로 하며, 과정적 글쓰기를 통해 계획, 초안, 수정등의 글쓰기를 연습하다. 수업 작문으로서의 글쓰기 교육과 더불어 문법 및 표현과 관련된 영어표현에 대한 내용을 다룬다. 수업활동은 발표 및 과제, 기타 수업활동을 통해 말하기와 듣기의 능력도 통합적으로 개발될 수 있도록 설계되어 있다.

This class will focus on developing multiple-paragraph essays with introductory, body, and concluding paragraphs for academic writing. Students will examine model essays that demonstrate application of good writing techniques and will study and practice specific grammar concepts and topics related to second language essay writing. Class activities also will continue to develop skills in listening and speaking through presentations and other assignments.

· **BB3271 영문학강독1 (Reading English Literature1)**

문학의 본질, 구성, 언어, 유형, 형태 등 문학의 개념과 용어를 익혀 희곡 작품을 읽을 때 충분히 활용할 수 있도록 한다. 또한 교사가 되어 드라마와 관련된 내용을 다룰 때 이 시간에 익힌 지식을 충분히 활용할 수 있도록 한다. 더불어 난이도가 높은 영어 문장의 정확한 독해 능력도 키운다.

This course aims at reading texts of the English and Literature and developing the qualities of literary teaching.

· **BB1111 커뮤니케이션스킬 (Communication skills)**

고급영어 실력을 구사하는 학생들에게 특정목적(ESP)의 영어 의사소통 능력(실무영어 사용능력 및 프리젠테이션/토론에 관련된 business communication) 에 관한 내용 전반을 중심으로 한다.

This course is an ESP(English for special purpose) class for the advanced level student to cultivate business English communication skills including presentation and discussion skills in the real world.

· **BB3231 영어교과논리및논술 (English Writing Logic)**

본 교과는 2008년 12월부터 개편 시행되는 교사임용고사의 2차 전공시험에서 영어논술 작성을 요구함에 따라, 이에 대한 준비로 영어로 academic essay 작성법을 체계적으로 교육하고자 이 과목을 개설한다. 내용은 논술 논리, 문법 및 그 외의 영어논술에 필요한 부분들을 지도한다.

The reformed 'national teacher qualifying exam' from December, 2008 includes English essay writing questions in the second part of the exam. Therefore, in preparation of the English essay writing questions, we offer this course to teach effective ways to write English academic essays, such as writing logic, grammar in use, punctuations, quotations, etc.

· **TT0062 영어교과교육론 (PRINCIPLES And METHODS in SLA & TESOL)**

제 2언어교육 분야의 전반을 시대적 배경과 함께 통시적으로 개괄하여 소개한다. 또한 이러한 개괄을 통하여 어떻게 외국어 교육이 성장해 왔으며 교육심리와 언어학이 영어교육에 기여해 왔는가를 함께 살펴봄으로서, 영어교육론 전반에 걸친 폭넓은 이해를 바탕으로 영어교사로서 익혀야 할 이론과 실제에 관한 지식의 기초를 넓히는데 중점을 둔다.

This course is an introductory overview of principles and methods of teaching English as a second or foreign language, with a focus on theory and rationale, and techniques and materials. Emphasis will be on developing your ability to critically evaluate methods and materials, as well as familiarizing you with current issues in the teaching of ESL/EFL or other second or foreign languages.

· **TT0002 교육과정 (Curriculum Studies)**

교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

· **TT0056 생활지도및상담 (Guidance and Counseling)**

청소년들의 전인적 발달과 정신건강을 돕기 위한 생활지도의 다양한 접근을 이해하고, 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 생활지도 방법을 학습한다.

· **TT0070 교육방법 및 교육공학(Educational Methology & Technology)**

본 교과목을 통해 교육공학과 관련한 기초적인 교수-학습이론 및 교수설계이론들을 탐구해 보고, 교

사로서 효과적인 교수-학습환경을 설계 및 적용할 수 있는 능력을 배양시키고자 한다. 또한 교육공학의 이론, 교육도구의 체계적 활용방법, 교육프로그램의 총체적 운영 관리기법을 연구하여 교수-학습목표를 효율적으로 달성할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

· **TT0104 교직실무 (Educational Practice for Teachers)**

교직에 대한 이해를 높이고 교사의 실질적 업무를 개괄함으로써 바람직한 교사가 되기 위한 소양을 기른다.

· **BB3261 영문학강독2 (Reading English Literature2)**

본 수업에서는 영문학의 대표적인 단편 소설들을 심도 깊게 강독함으로써 영문학의 전개를 이해하고 문학교수/연구의 기본 개념들과 방법을 익히도록 한다.

This course aims at reading English literature and understanding the basic conceptual framework and literary teaching and research.

· **BB9211 ICT기반영어교육 (English Education based on ICT)**

정보통신 기술을 활용한 영어교수법에 대한 개념, 수업모형 소개 및 활용 테크놀로지에 대한 개괄적 소개를 다룬다. 더불어, ICT를 적용한 교수법 실습을 통해 이론과 실천을 익힌다.

This class covers knowledge and skills required for ICT integrated English Language Teaching. Major concepts and teaching theories will be introduced, and practices of instructional design and ICT integration will be included in forms of various learning activities.

· **BB3292 영어통사론 (English Syntax)**

영어구문을 변형생성문법과 현대언어학 이론의 입장에서 분석한다.

This course provides an introduction to the theoretical study of English Syntax. This class has two goals: 1. to introduce major concepts and terms in English Syntax within the framework of generative grammar 2. to examine some important issues surrounding English Syntax.

· **TT0082 영어교과교재연구및지도법 (Studying & Teaching of English Materials)**

본 교과목은 중등학교 영어지도 계획과 방법을 소개하고, 이를 응용하여 학생들은 실제 수업시연을 한다. 따라서 학생들은 실제 교사로서 원어교수의 경험을 체득하게 되며, 이는 결국 중등임용시험을 준비하게 되는 효과도 갖게 되는 것에 본 교과목의 목적을 둔다.

This course is a course of EFL teaching in general, with a focus on theory and rationale, and techniques and materials. Emphasis will be on developing your teaching ability and manipulating your teaching materials by yourselves targeting various groups of students.

· **TT0004 교직과진로 (Teaching Profession and Careers)**

본 교과목은 교육학과 학생이 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다.

다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대해 생각할 기회를 제공하고, 자신의 입장을 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 진로 선택 및 준비에 대해 결론을 맺을 수 있게 한다.

• **TT0090 교육행정및교육경영(Educational Administration & Management)**

교육행정과 교육경영 전반에 걸친 주요개념 및 이론들을 탐색하고 각 개념 및 이론들이 어떻게 교육현장에서 구현되고 있는지 이해한다. 교육행정의 기초 이론들과 실제들을 숙지함으로써 장래 교육현장의 리더로서 성장할 수 있는 전문성과 자질을 배양하고 학교 경영을 위해 필요한 실천적 이해를 통해 리더로서의 자질을 함양토록 한다.

• **BB0003 화용론과교실담화 (Pragmatics and Classroom Discourse)**

화용론이라는 학문의 개괄적인 지식과 더불어 담화의 구조 및 함축된 의미 분석을 연구하는 것에 목적을 둔다. 또한 이를 교실 담화에 적용하여 학생과 교사 학생과 학생의 담화 구조 분석을 통하여 교실담화의 상호작용을 살펴본다.

This course is an introductory course of pragmatics and discourse analysis, focusing on the analysis of interactional discourse in class. By doing so, we can see how the actual interaction takes place in classroom discourse.

• **BB0002 영어평가(캡스톤디자인) (Capstone Design in English Education)**

영어교육의 이론 지식과 실천 기술을 통합적으로 활용하여 영어교육 프로젝트 설계를 목표로 한다. 과제중심교수학습 모형에 따라 학생주도적인 수업으로 진행되며, 영어교육의 종합적 설계를 경험하고 실습하게 된다. This course aims to design a project for English Education. The summative learning practice encourages students to integrate their knowledge and skills in English education for the comprehensive project.

• **BB4241 영문학과영어교육 (English Literature & English Teaching)**

영미문학 작품을 분석하고 창작하며 비평할 수 있는 능력을 개발하고 이를 중등학교 교육에 활용할 수 있는 안목을 길러 독창적 교육방법론을 개발하도록 유도한다.

This course aims at analyzing, creating, criticizing the creative works of English and American literature.

• **TT0100 학교현장실습 (Teacher Education Practicum : Secondary)**

대학에서 실습이론 및 교과별 수업행동분석을 수행한 후, 중등학교에서 예비교사로서 수업 연구, 수업, 학급 경영, 학생 상담 및 생활 지도 등의 학교현장실습을 수행한다.

• **BB0004 영어듣기말하기지도 (Teaching Listening & Speaking)**

본 교과목은 영어의 기능 중 가장 기초가 되는 듣기를 이론과 실제를 통해 훈련하며 그 지도방법을 연구한다.

Listening is an essential skill in the pursuit of building overall language competence. While we have emphasized speaking abilities and integrated skills in language education programs, we have not focused enough on the building (and teaching) of listening skills.

• **BB4251 영어학과영어교육 (English Linguistics and English Education)**

영어학의 연구결과를 영어교육에 활용하기 위한 방안을 탐구한다.

This course aims at exploring ways for utilizing the study of English Linguistics.

· **BB9001 프로그램개발및운영(캡스톤디자인) (Program Development and Management(Capstone Design))**

영어교육 관련 지식을 통합적으로 활용하여, 영어교육 관련 프로그램을 개발하고 운영하는 것을 실습하는 캡스톤 디자인 과목이다.

This course equips students with integrative problem solving skills through practical experience of developing and managing English language programs.

· **BB4362 교실영어 (English for Teachers)**

영어로 수업하기 위한 준비과정으로서 수업시간에 교사가 사용하게 될 영어를 탐구하여 연습함으로써 유창하게 효과적으로 수업할 수 있는 능력을 개발한다.

This class is focused on providing future English teachers with the language and means to conduct classes completely in English. This is no simple task. While there are set expressions and vocabulary that can be used at points in instruction, the language a teacher uses in class varies as much as their students. Preparation, practice, and reflection will help us to meet this goal.

· **TT0057 중등교사리더쉽(Leadership of teacher in secondary school)**

본 교과목은 장차 교직으로 진출할 예비교사들이 그동안 학습한 교육학 전반에 관한 지식과 이론, 경험과 안목, 통찰 등을 바탕으로 리더쉽을 펼칠 수 있는 기회를 탐색하는데 목표가 있다. 또한 학교현장의 변화를 주도할 수 있는 핵심역량을 배양한다.

교육학과

■ 교육목표

교육에 관한 학문적 탐구와 바람직한 인간상과 교사양성을 위한 제반업무를 지원함으로써 국가·사회발전에 기여함을 목표로 한다. 이를 본 대학의 교육목적에 비추어 구체화하면 아래와 같다.

1. 교육행위와 현상에 관한 학문적 탐구와 첨단 교육공학을 포함한 교육기술개발을 도모한다.
2. 한국의 현실에 기초한 교육문제를 분석하고 대안을 탐구한다.
3. 교사교육을 위한 프로그램을 개발하고 이를 실행한다.
4. 전인적이고 유능한 교사 및 교육전문가를 양성한다.
5. 청소년에 대한 전인적 이해와 사랑을 바탕으로 교육적 돌봄을 실천하는 전문가를 양성한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
1	1	전선	BE0001	교육학개론	3	3	3		X	
		전선	BE1122	인간발달의이해	3	3	3		X	
		전선	BE4221	교육과법	3	3	3		X	
		교직	TT0001	교직과인성	1	1	1		O	
		교직	TT0011	교직과적성	1	1	1		O	
	2	전선	BE1132	교육사	3	3	3		X	
2	1	전선	BE2141	교육심리	3	3	3		X	
		전선	BE5004	다문화교육론	3	3	3		X	
		전선	BE1111	교육철학	3	3	3		X	
		전선	BE3161	교육평가	3	3	3		X	
		전선	BE3272	교육행정	3	3	3		X	
		전선	BE3282	평생교육론	3	3	3		X	
	2	2	전선	BE9212	청소년지도방법론	3	3	3		X
			교직	TT0103	특수교육학개론	2	2	2		X
			전선	BE0007	교육통계	3	3	3		X
			전선	BE2151	교육사회학	3	3	3		X
			전선	BE4231	교육공학	3	3	3		X
			전선	BE9007	교육복지론	3	3	3		X
	전선	BE9210	전공과창업(교육)	1	1	1		O		
	전선	TT0065	교육학교과교육론	3	3	3		X		
	교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2		2	O		

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
		교직	TT0206	교육봉사활동Ⅱ	1	2		2	O	
3	1	전선	BE0005	평생교육방법론	3	3	3		X	
		전선	BE2172	교육과정	3	3	3		X	
		전선	TT0085	교육학교과교재연구및지도법	3	3	3		X	
		전심	BE0004	원격교육론	3	3	3		X	
		전심	BE3302	교육학연구방법	3	3	3		X	
		전심	BE9219	상담심리학	3	3	3		X	
		교직	TT0104	교직실무	2	2	2		X	
		교직	TT0210	학교폭력예방및학생의이해	2	2	2		X	
		2	전선	BE9001	교육학교과논리및논술	3	3	3		X
	전심		BE4241	교육정책분석	3	3	3		X	
	전심		BE9003	평생교육프로그램개발론(캡스톤디자인)	3	3	1.5	1.5	X	
	전심		BE9004	기업교육론	3	3	3		X	
	교직		TT0004	교직과진로	1	1	1		O	
	교직		TT0056	생활지도및상담	2	2	2		X	
4	1	전선	BE9216	청소년프로그램개발과평가(캡스톤디자인)	3	3	2	1	X	
		전심	BE3151	교수·학습이론	3	3	3		X	
		전심	BE9215	청소년문제와보호	3	3	3		X	
		교직	TT0100	학교현장실습	2	2		2	X	
	2	전선	BE9217	청소년심리및상담	3	3	3		X	
이수 구분별 소계		전 심		8과목	24	24	22.5	1.5		
		전 선		23과목	67	67	66	1		
		학 기		0과목	/	/	/	/		
		교 직		10과목	15	17	11	6		
		일 선		0과목	/	/	/	/		
		총 계		총 41과목	106	108	99.5	8.5		

■ 교과목 해설

· BE0001 교육학개론 (Introduction to Education)

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

· BE1122 인간발달의이해 (Human Development)

인간을 발달단계에 따라 이해하고 각 발달단계별 특징과 발달경향을 파악하여, 교육 및 상담의 주체이자 대상이 되는 인간이해에 폭넓게 적용한다.

· BE4221 교육과법 (Education and Laws)

교육법의 개념과 기본원리, 주요내용을 학습하는 강좌이다. 학생·교사·학부모·국가의 교육권과 교사의 법적지위(권리 및 의무)를 이론, 실정법, 판례를 중심으로 살펴보고 교원의 신분보장 및 권리구제 절차를 파악한다. 아울러 교원인사정책, 교육시설 및 정보자원관리, 학사 및 교육평가 영역에서 발생하는 법적문제를 규명한다.

· TT0001 교직과인성 (Teaching Profession and Personalities)

교직과 인성 강좌는 1학년 지도 학생들과 담당 교수님이 만나, 학교 수업을 벗어난 특별 활동을 함께 함으로써 학생들의 인성 함양에 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 주말이나 공휴일에 봉사 일정을 잡아서 학생들과 함께 봉사 활동에 참여하거나, 야외로 나가 문화 탐방이나 자연 학습 등의 활동을 하면서 지도교수가 학생들에게 심어주고 싶은 인생관, 가치관 등에 대해 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 기회를 갖는다. 그 과정에서 학생들이 교수님에게 친숙하게 마음을 열고 자신의 여러 문제를 의논하며 사회에 공헌하고 개인의 발전을 이루어 갈 의미있는 대학생활을 하겠다는 생각을 갖도록 한다.

· TT0011 교직과적성 (Teaching Profession and Aptitude)

중등교사로서 갖추어야 할 인성과 자질을 함양하고, 효과적인 수업을 위한 지식과 교수 방법을 탐색한다.

· BE1132 교육사 (History of Education)

서양 교육의 역사적 배경을 포괄적으로 논의하면서 고대·중세·문예부흥·종교개혁 및 근대와 현대의 교육실제와 교육사상가의 견해를 역사적 발전단계에 따라 고찰한다. 그리하여 서양교육의 역사적 전개가 현대의 교육이론에 준 영향 및 한국 교육에 주는 의미를 탐색한다.

· BE2141 교육심리 (Educational Psychology)

가르치고 배우는 과정과 관련된 다양한 심리적 요소들에 대해 체계적으로 이해하고 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구하여, 보다 효과적인 교수-학습 환경 조성 및 활동을 할 수 있도록 돕는다.

· BE5004 다문화교육론 (Multicultural Education)

다문화교육의 필요성, 개념, 목적 및 내용, 이론들을 탐구하고, 다문화교육 관련 쟁점들에 대해 비판적으로 사고하며, 교육현장의 다문화에 대한 이해를 바탕으로 실제 다문화교육을 수행할 수 있는 역량을 함양한다.

· **BE1111 교육철학 (Philosophy of Education)**

교육이론의 기저를 이루는 상이한 인간이해와 더불어 주요한 철학적 관점을 소개하면서 교육과의 연계점을 논의한다. 다양한 교육철학을 비교·평가함으로써 교육의 기본적인 문제점들과 그에 대한 해결방안을 모색하며 그에 따른 교육의 이론과 철학의 동향을 연구한다.

· **BE3161 교육평가 (Educational Evaluation)**

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

· **BE3272 교육행정 (Educational Administration)**

교육행정 전반에 걸친 주요개념 및 이론들을 탐색하고 각 개념 및 이론들이 어떻게 교육현장에서 구현되고 있는지 이해한다. 교육조직, 직무동기, 교육리더십, 의사소통 및 의사결정, 인사행정, 재정, 장학, 학교 및 학급경영 등 교육행정 주요영역별 이론들을 실제적 적용 관점에서 탐구한다.

· **BE3282 평생교육론 (An Introduction to Life-long Education)**

이전까지의 학교교육이론(Pedagogy)만 가지고서는 급변하는 사회에 적응할 수 없다. 이 과목은 1960년대에 새로 등장한 성인교육이론(Andragogy)을 기초로 하여, 모든 성인들의 필요를 충족시킬 수 있는 교육구조의 쇄신, 교육내용의 혁신과 실천을 다룬다.

· **BE9212 청소년지도방법론 (Youth Guidance Methodology)**

청소년들의 잠재력을 개발하고 청소년 개개인이 가진 문제들을 해결하면서 개인과 사회에 긍정적인 인재로 성장시키기 위해 청소년들을 어떻게 지도해야 하는지를 학습한다. 청소년 지도의 목적을 달성하기 위한 다양한 프로그램의 설계 및 청소년 지도와 관련한 원리와 실천전략을 학습하고 실습한다.

· **TT0103 특수교육학개론 (Introduction to Special Education)**

특수교육의 기본개념과 특수아동의 장애영역별 특성 및 교수-학습방법에 대한 이론과 실재를 다룬다. 통합교육 현장에서 요구되는 일반교사의 역할을 이해하고, 교육과정 운영 및 교수적용에 필요한 능력과 긍정적 통합교육을 위한 협력자로서의 자질을 함양한다.

· **BE0007 교육통계 (Statistical Methods in Education)**

연구설계에 관한 전체적인 윤곽을 이해하고, 기술통계와 추론통계로 크게 나뉘는 통계학이 무엇 인지를 안다. 더 나아가 빈도분포와 도표작성법, 분포의 특징, 상대적 위치에 관한 측정치, 회귀, 상관관계, 확률, 가설검증과 변량분석법을 이해하여 통계에 관한 일반적 지식을 습득한다.

· **BE2151 교육사회학 (Sociology of Education)**

교육사회학은 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회학적 지식을 체계화 한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

· **BE4231 교육공학 (Educational Technology)**

Cybernetics(인공 두뇌학) 등 최신 정보통신 공학이론에 입각하여 교육활동에 있어서 과학기술의 발달로 이루어진 최신의 이론과 기술을 도입, 활용하려는 본 교과는 교육공학의 형성과정, 교육공학의 이론, 교수매체의 체계적 활용방법, 교육프로그램의 총체적 운영 관리기법을 연구하여 교수-학습목

표를 효율적으로 달성할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

· **BE9007 교육복지론 (Education Welfare)**

교육복지의 개념, 이론적 근거, 전달체계를 종합적으로 살펴봄으로써 교육 양극화의 대처방안으로서 교육복지의 가능성을 탐구한다. 또한 학교현장에서 교육복지를 구현하기 위한 모델에는 무엇이 있는지 살펴보고 교육복지를 실천하기 위한 사례관리 기법을 습득한다.

· **BE9210 전공과창업(교육) (Major and Start-up)**

본 강좌는 학생들과 담당 교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 사업 개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업기획 확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 학과 또는 전공별 관련 창업 아이템을 탐색하며, 각각에 필요한 지식과 정보를 파악한다. 나아가, 사회 진출이후 적극적인 인생 설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 현대 사회가 요구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 도모한다.

· **TT0065 교육학교과교육론 (Theoretical Foundation of Education as Subject Matter)**

교과로서 교육학의 위상 및 학문적 성격을 이해한다. 그리고 교육학을 가르치는데 필요한 고등학교 교육학 교과의 성격, 목표, 내용, 교수학습방법, 평가에 관한 지식을 탐구한다.

· **TT0200 교육봉사활동 I (Educational Volunteer Work I)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

· **TT0206 교육봉사활동 II (Educational Volunteer Work II)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

· **BE0005 평생교육방법론 (Life-long Education Methodology)**

평생 또는 성인교육은 광범위해서 그 방법들을 일일이 열거하기란 불가능하다. 따라서 이 과목은 보다 일반적인 방법들을 동원해서 평생교육의 특정한 목적이나 상황에 맞추어서 적용할 수 있는 능력과 기술을 함양코자 하는 것이다.

· **BE2172 교육과정 (Curriculum Studies)**

교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

· **TT0085 교육학교과교재연구및지도법 (Material Development and Teaching Methods of Education as Subject Matter)**

고등학교 교육학 교과 교재를 연구하고, 이를 기반으로 실제 상황에 적합한 수업계획안을 설계하고 수업을 수행할 수 있는 교과 수업 실행 능력을 배양한다.

· **BE0004 원격교육론 (Distance Education)**

원격교육의 개념, 역사적 발달, 이론적 기초를 학습하고 e-learning 등 원격교육프로그램을 개발, 운영, 평가와 관련한 이론과 실제를 학습하여 평생교육전문가로서의 역량을 갖추도록 한다.

- **BE3302 교육학연구방법 (Methodology of Educational Research)**
 정신, 사회과학으로서의 교육학에 요구되는 연구방법들인 이해, 서술, 해석학, 현상학, 언어철학, 그리고 실증적인 연구법 등을 체계적으로 습득하고 응용한다.
- **BE9219 상담심리학 (Counseling Psychology)**
 상담심리학 영역의 다양한 이론적 접근을 소개하고 상담의 과정과 상담기법을 학습하여, 상담자로서 갖추어야 하는 전문적 역량을 기르는데 초점을 둔다.
- **TT0104 교직실무 (Educational Practice for Teachers)**
 교직에 대한 이해를 높이고 교사의 실질적 업무를 개괄함으로써 바람직한 교사가 되기 위한 소양을 기른다.
- **TT0210 학교폭력예방및학생의이해 (School Violence Prevention and Student Understanding)**
 중등 교육현장에서 생활지도의 주요한 쟁점이 되는 학교폭력을 효과적으로 다룰 수 있는 역량을 갖추기 위하여, 학교폭력의 구조, 유형, 원인, 위험요인 전반에 대한 이론적 이해와 더불어 학교폭력 예방 및 대처를 위한 다양하고 실제적인 접근을 다룬다.
- **BE9001 교육학교과논리및논술 (Educational Logic and Discourse)**
 교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어 가는 과정이나 원리를 습득함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.
- **BE4241 교육정책분석 (Educational Policy Analysis)**
 교육제도의 생성과 변화과정을 이론적 및 역사적 관점에서 평가 및 재해석하고 교육정책의 개념과 교육정책의 형성, 집행, 평가, 분석 등에 관한 주요이론들을 살펴본다. 현대 공교육의 위기극복을 위해 제시되고 있는 교육제도 변화노력을 현실 교육정책과의 관련 속에서 규명한다.
- **BE9003 평생교육프로그램개발론(캡스톤디자인) (Development for Life-Long Education Program)**
 평생교육에 관한 제 이론을 기초로 다양한 프로그램의 기법을 이해하고 활용할 수 있도록 습득하여 실제 성인들을 대상으로 평생교육프로그램을 적용해보고 학생들 자신이 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 기르고자 한다.
- **BE9004 기업교육론 (Foundations of Corporate Education)**
 기업교육의 이론적 기초를 탐구하고 교수설계 및 교수체제 개발의 원리를 기업환경에 적용하여 기업의 성과향상을 위한 효과적인 기업교육 프로그램을 설계·개발해 봄으로써 기업교육 담당자로서의 역량을 갖추도록 한다.
- **TT0004 교직과진로 (Teaching Profession and Careers)**
 본 교과목은 교육학과 학생이 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다.
 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대해 생각할 기회를 제공하고, 자신의 입장을 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 진로 선택 및 준비에 대해 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **TT0056 생활지도및상담 (Guidance and Counseling)**

청소년들의 전인적 발달과 정신건강을 돕기 위한 생활지도의 다양한 접근을 이해하고, 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 생활지도 방법을 학습한다.

· **BE9216 청소년프로그램개발과평가(캡스톤디자인) (Development and Evaluation of Youth Program)**

청소년 프로그램에 대한 교육적·사회적 요구분석, 이해당사자들의 의견 수렴, 청소년의 추구 가치의 수용 방법, 다양한 평가이론의 고찰 및 기법을 숙지를 통해 청소년 프로그램을 개발하고 평가한다.

· **BE3151 교수·학습이론 (Theories of Learning and Instruction)**

교육의 중추 요소인 교수-학습의 제 과정 즉 교수-학습 목표의 확인, 교수-학습 절차 구성, 교수-학습 전략의 수집 및 선택, 교수-학습 과정의 설계 등에 관련한 이론을 체계적으로 면밀히 분석 연구함으로써, 실제 교육 현장에서 교수-학습 과정을 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

· **BE9215 청소년문제와보호 (Youth Problems and Protections)**

청소년 문제의 원인 및 실태에 관한 이해를 통해 청소년 보호를 위한 방안을 모색한다.

· **TT0100 학교현장실습 (Teacher Education Practicum : Secondary)**

대학에서 실습이론 및 교과별 수업행동분석을 수행한 후, 중등학교에서 예비교사로서 수업 연구, 수업, 학급 경영, 학생 상담 및 생활 지도 등의 학교현장실습을 수행한다.

· **BE9217 청소년심리및상담 (Youth Psychology & Counseling)**

청소년상담 전반에 적용하기 위하여 청소년기 심리적 특성을 이해하고, 청소년들의 적응을 조력하기 위한 다양한 상담적 접근을 학습한다.

수학교육과

■ 교육목표

수학교육과는 지식정보화 사회에서 필요로 하는 창조적이고, 수학을 효율적으로 교육할 수 있는 우수한 중등 수학교사와 수학교육 전문가 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

1. 수학교육 및 교육학을 통하여 교직적성을 갖추도록 한다.
2. 수학교사에게 필요한 전문 지식을 체계적으로 습득한다.
3. 중등학교 수학교과와 내용을 쉽고 정확하게 제시할 수 있도록 한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	BF1011	미적분학교육1	3	3	3		
		1전선	BF1021	집합론교육	3	3	3		
		1전선	BF4272	수학사교육	2	2	2		
		1교직	TT0001	교직과인성	1	1	1		Y
		1교직	TT0011	교직과적성	1	1	1		Y
	2	1전선	BF1032	정수론	3	3	3		
		1전선	BF1122	미적분학교육2	3	3	3		
		1전선	BF9211	실용수학	3	3	3		
		1교직	TT0001	교직과인성	1	1	1		Y
		1교직	TT0010	교육학개론	2	2	2		
2	1	1전선	BF0003	고등미적분학	3	3	3		
		1전선	BF2141	선형대수학1	3	3	3		
		1전선	BF2212	기하학일반	3	3	3		
		1전선	BF9002	조합및그래프이론	3	3	3		
		1교직	TT0040	교육사회	2	2	2		
	2	1전선	BF0001	컴퓨터와수학교육	3	3	3		Y
		1전선	BF2161	미분기하학	3	3	3		
		1전선	BF2171	해석학1	3	3	3		
		1전선	BF2182	선형대수학2	3	3	3		
		1전선	BF9210	전공과창업(수학교육)	1	1		1	Y
		1전선	TT0066	수학교과교육론	3	3	3		
		1교직	TT0002	교육과정	2	2	2		

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		1교직	TT0020	교육심리	2	2	2		
		1교직	TT0030	교육철학및교육사	2	2	2		
		1교직	TT0104	교직실무	2	2	2		
		1교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2		2	Y
		1교직	TT0206	교육봉사활동 II	1	2		2	Y
3	1	1전선	BF3231	위상수학1	3	3	3		
		1전선	BF3251	현대대수학1	3	3	3		
		1전심	BF2202	해석학2	3	3	3		
		1전심	BF3241	확률및통계1	3	3	3		
		1전심	TT0086	수학교과교재연구및지도법	3	3	3		
		1교직	TT0003	교육평가	2	2	2		
		1교직	TT0090	교육행정및교육경영	2	2	2		
		1교직	TT0103	특수교육학개론	2	2	2		
		1교직	TT0200	교육봉사활동 I	1	2		2	Y
		1교직	TT0206	교육봉사활동 II	1	2		2	Y
	1교직	TT0210	학교폭력예방및학생의이해	2	2	2			
	2	1전선	BF3262	복소함수론	3	3	3		
		1전선	BF3282	확률및통계2	3	3	3		
		1전심	BF3272	위상수학2	3	3	3		
		1전심	BF3292	현대대수학2	3	3	3		
		1전심	BF9001	수학교과논리및논술	3	3	3		
		1교직	TT0004	교직과진로	1	1	1		Y
		1교직	TT0056	생활지도및상담	2	2	2		
	1교직	TT0070	교육방법및교육공학	2	2	2			
4	1	1전선	BF4221	확률통계교수법	3	3	3		
		1전심	BF4201	실험수론	3	3	3		
		1전심	BF4231	수학교육종합설계	3	3	3		Y
		1교직	TT0004	교직과진로	1	1	1		Y
		1교직	TT0100	학교현장실습	2	2		2	
	2	1전선	BF4262	대수학교수법	3	3	3		
		1전선	TT0096	수학및수학교육특강	3	3	3		
		1교직	TT0057	중등교사리더쉽	2	2	2		
1교직	TT0100	학교현장실습	2	2		2			
이수 구분별	전 심		8과목		24	24	24	0	12
	전 선		23과목		66	66	65	1	

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
소계	학 기			0과목	0	0	0	0	
	교 직			24과목	39	43	31	12	
	일 선			0과목	0	0	0	0	
총 계				총 55과목	129	133	120	13	

■ 교과목 해설

· BF1011 미적분학교육 1 (Teaching of Calculus 1)

미적분학은 미분적분의 기초 개념을 확립하고 문제 해결력을 향상시키는 과목이다. 이 강좌는 극한과 연속함수, 도함수의 응용, 정적분의 응용 등을 학습한다. 따라서 미적분학교육 I은 수학 전공과목을 이해하는 데 기초가 되며 타 교과와의 학습에도 기본이 된다.

· BF1021 집합론교육 (Teaching of Set Theory)

집합론은 수라는 구체적 대상 뿐 아니라 추상적인 수학적 대상들도 아울러 연구하는 학문이다. 어떤 조직의 구조를 보다 잘 이해하기 위해서는 여러 가지 관점에서 분석하는 것이 필요함을 강조한다. 먼저 집합의 여러 개념을 이해하고 다음으로 다른 집합과의 관계에서 어떤 성질을 유도해내기 위한 함수의 개념을 도입하면 보다 효율적인 수학적 대상의 분석이 가능함을 교육한다. 또한 모든 개념들을 일선 중교 교과과정과 연관시켜 응용할 수 있도록 교육한다. 가산, 비가산 집합을 비교하고 자연수가 해결할 수 없는 측면을 보충하기 위하여 기수와 서수의 개념을 정의하고 우리가 논리적으로 가정하지 않을 수 없는 선택 함수의 개념과 동등한 여러 개념을 살펴본다. 이외에 수학적으로 해결되지 않고 있는 집합의 여러 문제들을 제시한다.

· BF4272 수학사교육 (History of Mathematics)

수학의 발생과 발전 과정 및 수학의 역할을 수학사를 통하여 학습함으로써 수학의 본질을 이해하게 하고 수학의 체계적 연구에 도움을 주도록 한다. 또한 수학교육의 필요성과 지도목표를 이해시키고 중등 수학교육의 역사적 변화과정을 알아본다. 고대의 수학, 중세 및 근세의 수학, 현대의 수학, 수학교육 변천과정 등을 다룬다.

· TT0001 교직과인성 (Teaching Profession and Personalities)

교직과 인성 강좌는 1학년 지도 학생들과 담당 교수님이 만나, 학교 수업을 벗어난 특별 활동을 함께 함으로써 학생들의 인성 함양에 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 주말이나 공휴일에 봉사 일정을 잡아서 학생들과 함께 봉사 활동에 참여하거나, 야외로 나가 문화 탐방이나 자연 학습 등의 활동을 하면서 지도교수가 학생들에게 심어주고 싶은 인생관, 가치관 등에 대해 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 기회를 갖는다. 그 과정에서 학생들이 교수님에게 친숙하게 마음을 열고 자신의 여러 문제를 의논하며 사회에 공헌하고 개인의 발전을 이루어 갈 의미있는 대학생활을 하겠다는 생각을 갖도록 한다.

· TT0011 교직과적성 (Teaching Profession and Aptitude)

중등교사로서 갖추어야 할 인성과 자질을 함양하고, 효과적인 수업을 위한 지식과 교수 방법을 탐색한다.

· **BF1032 정수론 (Theory of Integers)**

정수의 체계 및 구조를 살펴보고 1차합동, Fermat 정리, 원시근과 지수 등을 이해함으로써 수에 대한 흥미를 더하도록 한다. 아울러 이 개념들을 수가 아닌 다른 수학적 대상에도 응용하여 보다 체계적인 문제접근 방법을 알아본다.

· **BF1122 미적분학교육 2 (Teaching of Calculus 2)**

미적분학 I의 연속 강좌로서 벡터에 관한 대수, 편도함수, 벡터 함수의 도함수, 평면과 입체영역에서의 정적분, 중적분, 선적분, 그린 정리, 발산 정리와 스톡 정리 등의 이론과 성질을 다룬다.

· **BF9211 실용수학 (Practical Mathematic)**

실생활에서 일어나는 여러 가지 문제를 수학적으로 사고하고 탐구하여 합리적으로 해결하는 능력을 기르게 한다.

· **TT0010 교육학개론 (Introduction to Education)**

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

· **BF0003 고등미적분학 (Advanced Calculus)**

전공 과목을 이수하는데 필요한 미적분학의 기초지식을 심화시키고 다양한 문제를 해결하는 능력을 기른다. 다변수 함수의 미분과 적분, 벡터 해석, Fourier 급수, Fourier 급수의 적분, 이상적분, 기타 특수함수의 성질 등을 다룬다.

· **BF2141 선형대수학 1 (Linear Algebra 1)**

연립방정식의 해를 찾는 문제가 행렬의 개념과 어떻게 연계되는지 이해하고 또한 행렬과 벡터 공간의 상호 연관성을 파악함으로써 문제 해결을 용이하게 할 수 있다는 사실을 알아본다. 특히 행렬과 벡터 공간의 분해 과정을 이해함으로써 다른 수학적 대상, 나아가 다른 학문적 대상의 분석에 응용함을 목적으로 한다. 또한, 직교 벡터의 성질과 Gram-Schmidt 직교화 과정을 이해함으로써 많은 수학적 문제 상황이 훨씬 간결하게 설정됨과 아울러 해결될 수 있다는 사실을 알아본다. 또한, 행렬의 계수가 행렬의 많은 것을 설명해 줄 수 있다는 사실과 함께 그것이 벡터 공간에 미치는 영향을 알아본다.

· **BF2212 기하학일반 (Geometry)**

중등학교에서 취급하는 기하학 분야 전반에 걸쳐서 교재 연구를 하며, 대학에서 이미 배운 기하학의 이론들과 미적분학을 응용하여 기하학적인 성질을 연구한다. 이는 수학교사로서 기하학 이론을 체계적으로 익히는 데 도움을 주며, 중등 수학 교재와의 연계성을 한층 높이는 데 기여할 것이다.

· **BF9002 조합및그래피론 (Combinatorics and Graph Theory)**

이산적 양을 다루는 조합론적 방법에 대하여 학습하고 이들 방법을 이용하여 파스칼 삼각형이나 경우의 수, 피보나치 수 등을 연구하고 이를 실생활과 연결한다. 집합에서의 특수한 관계로 정의되는 그래프를 이해하고 여러 가지 그래프 이론을 살펴보고 행렬이론과 그래프 이론을 연결하는 방법에 대해 알아본다.

• **TT0040 교육사회 (Sociology of Education)**

교육사회학은 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회학적 지식을 체계화 한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

• **BF0001 컴퓨터와 수학교육 (Teaching of Computer Aided Mathematics)**

수학계산, 그래프, 과학기술 계산에 필요한 수치적인 계산을 컴퓨터를 이용하여 실행해 보고 특히 공식으로 풀 수 없거나 복잡한 계산 때문에 컴퓨터의 도움을 필요로 하는 여러 방면의 수학 문제를 해결해 본다.

• **BF2161 미분기하학 (Differential Geometry)**

평행선 공리의 의미와 중요성을 여러 각도에서 분석하고 이를 가정하여 증명되는 Euclid 기하학의 정리들과 이를 부정했을 때의 비Euclid 기하학을 비교함으로써 논리적 사고력을 배양함은 물론 수학에의 이해와 시야를 넓힐 수 있음을 목적으로 한다. 아울러 평행선 공리와는 또다른 공리를 가정한 사영기하학과 곡선, 곡면 등의 수학적 대상을 미분적인 측면에서 고찰한 미분기하학을 다룬다.

• **BF2171 해석학 1 (Analysis 1)**

미적분학을 공부한 뒤 그 기본을 다루고 해석학의 기초 이론을 체계화하여 고급 해석학을 공부하는 기반을 확립한다. 집합론, 실수계의 연속성, 완비성, 콤팩트성, 수열과 급수의 성질, 함수의 극한과 연속, 미분 등의 이론과 성질을 다룬다.

• **BF2182 선형대수학 2 (Linear Algebra 2)**

행렬식에 의한 연립방정식의 풀이법을 알아보고 그것이 어떻게 다른 문제들과 연관되어 있는지를 살펴본다. 아울러 행렬식이 어떻게 그 행렬의 구조에 영향을 미치는지 알아본다. 또한 행렬식을 여러 각도에서 정의할 수 있다는 사실에 유의한다. 고유치의 개념과 성질을 알아보고 그것의 미분방정식에의 응용을 살펴본다. 선형 변환과 행렬의 관계를 알아보고 어떻게 문제 상황이 다르게 표현될 수 있는지 알아보고 행렬식간의 유사관계를 판별할 수 있는 척도를 찾아낸다. 아울러 행렬의 대각화, 복소공간, Jordan 표준형 등의 개념을 살펴본다.

• **BF9210 전공과창업(수학교육) (Major and Start-up)**

교육참가자가 진로선택 및 취업가능의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 학생 스스로가 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다.

• **TT0066 수학교과교육론 (Theories of Mathematics Teaching)**

수학 및 수학교육의 본질을 다루고 수학의 지도에 관련된 여러 학습이론들을 소개하며 그 이론이 실제 수학교육현장에서 어떠한지를 분석,연구한다.

• **TT0002 교육과정 (Curriculum Studies)**

교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

• **TT0020 교육심리 (Educational Psychology)**

가르치고 배우는 과정과 관련된 다양한 심리적 요소들에 대해 체계적으로 이해하고 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구하여, 보다 효과적인 교수-학습 환경 조성 및 활동을 할 수 있도록 돕는다.

• **TT0030 교육철학및교육사 (Philosophy & History of Education)**

교육의 철학과 역사에 대한 기본 관점 및 지식을 배움으로써 교육철학적 이론이 지니는 실천적 의미를 성찰하고, 교육사적 관점의 형성을 통해 교육현상의 역사성을 이해한다. 교육의 철학과 역사적 관점에서 이해한 지식에 근거하여 현대 학교교육에 내재된 교육문제를 분석하고 그 대안을 모색한다.

• **TT0104 교직실무 (Educational Practice for Teachers)**

교직에 대한 이해를 높이고 교사의 실질적 업무를 개괄함으로써 바람직한 교사가 되기 위한 소양을 기른다.

• **TT0200 교육봉사활동 I (Educational Volunteer Work I)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **TT0206 교육봉사활동 II (Educational Volunteer Work II)**

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

• **TT0210 학교폭력예방및학생의이해 (School Violence Prevention and Student Understanding)**

중등 교육현장에서 생활지도의 주요한 쟁점이 되는 학교폭력을 효과적으로 다룰 수 있는 역량을 갖추기 위하여, 학교폭력의 구조, 유형, 원인, 위험요인 전반에 대한 이론적 이해와 더불어 학교폭력 예방 및 대처를 위한 다양하고 실제적인 접근을 다룬다.

• **BF3231 위상수학 1 (General Topology 1)**

연속적인 변화에 상관없이 존재하는 도형의 성질을 연구하는 위상수학은 현대수학의 본질적인 배경을 이루고 있다. 이 강좌에서는 위상공간의 정확한 개념과 위상에 대한 기저, 두 위상공간의 연속함수, 위상동형 및 위상공간에서의 특수한 공간, 즉 거리공간, 노름공간, 힐버트 공간 등 여러 공간들 사이의 기초적인 관계를 파악하게 한다.

• **BF3251 현대대수학 1 (Abstract Algebra 1)**

정수 집합이 모델인 군의 뜻을 이해함으로써 어떻게 다항식의 해 구하는 문제가 군의 개념으로 표현될 수 있는가를 살펴보고 다양한 군의 예를 열거함으로써 군에 대한 이해를 넓힌다. 아울러 일상생활에서 그 예를 찾을 수 있는지 알아본다. 내부적으로 부분군, 정규부분을 정의하고, 외부적으로 준동형, 동형 함수를 그리고 이들을 결합한 상군 등을 정의함으로써 군의 구조파악에 노력한다. 또한 Sylow 정리를 이해함으로써 유한 군의 구조를 최대한 파악함을 목적으로 한다. 이것이 또한 우리 일상생활에서 어떻게 반영될 수 있는지를 생각해 본다.

• **BF2202 해석학 2 (Analysis 2)**

해석학 I의 연속 강좌로서 미분의 성질, Taylor 정리, Riemann 적분, 함수열, 평등수렴과 점열수렴, 초등함수열, 무한급수, 수렴판정법, 함수 급수 등의 이론과 성질을 다룬다.

• **BF3241 확률 및 통계 1 (Probability & Statistics1)**

수리통계의 이론을 통해서 통계적 사고 방법을 배우며 실제의 확률적, 통계적 문제를 풀 수 있고 응용할 수 있도록 하며 다루는 내용은 확률변수의 분포, 조건부확률과 확률적 독립, 이항분포, 다항

분포, 포아송분포, 감마분포, 카이제곱분포, 정규분포, 표본추출론, 이산형변수의 변환, 연속형변수의 변환, T와 F 분포, 순서 통계량의 분포 등이다.

· **TT0086 수학교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Mathematics)**

수학에 관한 초·중등 및 대학 교재들을 통하여 교재가 어떻게 구성되었고 어떤 방향으로 지도할 것인지와 함께 수학교재 개선 방향에 대해 연구한다.

· **TT0003 교육평가 (Educational Evaluation)**

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

· **BF3262 복소함수론 (Complex Variables)**

복소함수를 이해하고 해석함수를 통하여 복소적분의 개념을 확립하고 복소해석학의 기초를 다지고, 고교과정의 복소수와 벡터과정에 대한 이해를 심화시킨다. 복소함수, 해석함수, 초등함수에 관한 이론과 그 성질을 다루고, 복소적분, 급수, 유수의 성질, 등각사상, 초등함수의 사상, 조화함수와 그 응용 등을 다룬다.

· **BF3282 확률 및 통계 2 (Probability & Statistics 2)**

수리통계의 이론을 통해서 통계적 사고 방법을 배우며 실제의 확률적, 통계적 문제를 풀 수 있고 응용할 수 있도록 하며 다루는 내용은 확률변수함수의 분포, 극한분포, 추정 통계적 가설, 카이제곱 검정, 분산분석, 회귀분석, 비모수적 방법, 표본조사, 시계열 등이다.

· **BF3272 위상수학 2 (General Topology 2)**

위상수학 I의 연속 강좌로서 가분성, 분리공리 등을 취급하여 위상공간을 세분시킬 수 있게 하며, 위상적 불변인 긴밀성과 연결성을 취급하여 위상적 구조를 이해하게 한다.

· **BF3292 현대대수학 2 (Abstract Algebra 2)**

중요한 수학적 대상의 하나인 환의 구조를 연구함을 목적으로 한다. 여러 종류의 환을 예시하고 그 중 여러 분야에서 중요하게 취급되는 다항식 환의 구조와 성질을 집중적으로 살펴본다. 정수론적으로 증명되었던 Euler와 Fermat 정리를 환의 개념과 연관지어 재조명한다. 군에서와 마찬가지로 새로운 환을 제공해 주는 이데알, 소이데알, 극대이데알 등에 대하여 알아보고 또한 환준동형함수, 환동형함수의 개념을 이해한다. 마지막으로 정역 중에서 특히 많이 취급되는 유일분해정역, 주이데알정역 그리고 유클리드정역 등을 소개한다.

· **BF9001 수학교과논리및논술 (Mathematical Writing Logic)**

중등수학교육과정에서의 문제해결과 수학적 의사소통을 강조한다. 이 강의에서는 논리적 사고와 논리적 글쓰기를 통해 중등수학교사에게 필수적인 수학논리와 논술을 실천적 관점에서 다룬다. 문제를 만들고, 문제를 해결하고, 나아가 이를 논리적으로 서술하는 수학 논술 경험을 제공하여 원활한 수학적 의사소통 능력 함양을 목표로 한다.

• **TT0004 교직과진로 (Teaching Profession and Careers)**

본 교과목은 교육학과 학생이 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다.

다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대해 생각할 기회를 제공하고, 자신의 입장을 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 진로 선택 및 준비에 대해 결론을 맺을 수 있게 한다.

• **TT0056 생활지도및상담 (Guidance and Counseling)**

청소년들의 전인적 발달과 정신건강을 돕기 위한 생활지도의 다양한 접근을 이해하고, 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 생활지도 방법을 학습한다.

• **TT0070 교육방법 및 교육공학(Educational Methology & Technology)**

본 교과목을 통해 교육공학과 관련한 기초적인 교수-학습이론 및 교수설계이론들을 탐구해 보고, 교사로써 효과적인 교수-학습환경을 설계 및 적용할 수 있는 능력을 배양시키고자 한다. 또한 교육공학의 이론, 교육도구의 체계적 활용방법, 교육프로그램의 총체적 운영 관리기법을 연구하여 교수-학습목표를 효율적으로 달성할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

• **BF4221 확률통계교수법 (Methods of Teaching Probability and Statistics)**

확률론의 이론을 통해서 중등학교 학생들이 확률적 사고 방법을 습득케 하는 교수법의 개발과 이를 통해서 실제의 확률적 문제 및 연관된 통계적 문제를 풀 수 있고 응용할 수 있도록 하며 현장교사가 경우의 수, 고전적 확률, 확률의 공리, 조건부 확률과 독립성, 확률분포, 기대값, 극한정리, 조건부 분포 등의 내용을 깊이 이해하여 실질적으로 중등학교의 확률 통계를 가르치는 데 도움이 될 수 있도록 하는 교과목이다.

• **BF4201 실함수론 (Real Analysis)**

실함수론은 해석학을 공부한 뒤 측도론과 적분론 및 그의 응용을 중심으로 기초 개념을 심도있게 학습한다. 실함수론은 근세에 급속히 발전한 학문으로 함수 해석학의 기초를 이룰 뿐 아니라 자연 과학, 공학, 사회과학 등에 널리 응용되고 있다. 실수 및 복소수계, 급수, 연속, 미분, 정적분, 함수열, 다변수함수, Lebesgue 적분 등을 다룬다.

• **BF4231 수학교육종합설계 (Capstone design for mathematice education)**

수학교육에 대해 이미 배운 내용들을 종합 설계하는 과목으로 수학 교재, 수학교육용 컴퓨터 프로그램, 수학교육 관련 동영상 제작 등을 교육실습과 연계하여 제작하는 실습 과목이다.

• **TT0100 학교현장실습 (Teacher Education Practicum : Secondary)**

대학에서 실습이론 및 교과별 수업행동분석을 수행한 후, 중등학교에서 예비교사로서 수업 연구, 수업, 학급 경영, 학생 상담 및 생활 지도 등의 학교현장실습을 수행한다.

• **BF4262 대수학교수법 (Methods of Algebra Education)**

중등학교 교재 내용 중 대수학과 관련된 정수 집합과 유리수 집합의 관계와 정수집합과 실수 또는 복소수 집합의 관계의 유사점과 차이점을 알아봄으로써 수집합의 체계적인 이해를 도모하고, 이를 대수학의 근본 목표인 다항식의 근을 찾는 데 활용할 수 있게 하며, 또한 위의 개념을 중등학교 교사들이 응용하여 보다 다양한 대수학습이 이루어질 수 있게 교수법을 연구해 본다.

· **TT0096 수학 및 수학교육특강 (Topic of Mathematics and Mathematics Education)**

수학교육과 전학년을 통하여 습득한 수학의 각 분야별 내용을 중등학생을 가르친다는 입장에서 정리해 보고 교직과목에서 배웠던 교육학 내용을 수학교육 측면에서 수학내용학과 연계해서 실습해 본다.

· **TT0057 중등교사리더쉽(Leadership of teacher in secondary school)**

본 교과목은 장차 교직으로 진출할 예비교사들이 그동안 학습한 교육학 전반에 관한 지식과 이론, 경험과 안목, 통찰 등을 바탕으로 리더쉽을 펼칠 수 있는 기회를 탐색하는데 목표가 있다. 또한 학교현장의 변화를 주도할 수 있는 핵심역량을 배양한다.

다. 경영경제대학

□ 소개

4차 산업혁명 시대의 도래에 따라 경제·사회 환경이 급격히 변화할 것으로 예상되고 있으며 이에 따른 새로운 교육 패러다임 구축의 필요성이 강조되고 있다. 상명대학교 경영경제대학은 이처럼 급격하게 변화하는 교육환경 변화에 구성원들이 모두 합심하여 뚜렷한 비전과 열정을 가지고 대응해 나갈 것이다. 특히, 경영경제대학은 경제학 및 경영학의 기반 하에 금융, 통상 및 서비스분야에 초점을 두고 “Go Converge, Go Global”의 슬로건 아래, 세계적 수준의 신산업 컨버전스 허브로서의 경영경제대학 비전을 가지고 신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더를 육성에 모든 역량을 집중함으로써 상명대학교의 중점 단과대학으로 거듭나고 있다.

MISSION: 신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더 육성
(Training innovative global business & economics leaders for New Industrial Convergence)

VISION: 세계적 수준의 신산업 컨버전스 허브로서의 경영경제대학
(School of Business & Economics as a World-class New Industrial Convergence hub)

GOAL: 신산업 컨버전스의 경영경제교육 글로벌 TOP 10 and Asia No.1 by 2030
(TOP 10 and Asia No.1 by 2030, Business & Economics Education for New Industrial Convergence)

□ 연혁

본 대학은 1980년 경영학과와 경제학과, 그리고 1994년 무역학과가 인문사회과학대학 내에서 운영되어 오다가 2009년 금융경제학과, 국제통상학과, 경영학과의 세 학과로 구성된 경영대학이 출범하였다. 1996년 남녀공학으로 전환하였고 2017년 경제금융학부와 경영학부, 그리고 특성화학과인 글로벌경영학과로 재편되었다. 이후 새로운 교육환경 변화에 시의적이고 능동적으로 대응하기 위하여 2018년 경영경제대학(College of Business and Economics)으로 대학명이 변경하며 새롭게 체계를 갖추었다. 더불어, 산업체 재직자 교육 프로그램인 융합경영학과가 신설되었다. 현재는 약 60여명의 각 전문분야의 높은 학술적 지식과 다양한 산업체에서의 경험을 갖춘 훌륭한 교수님들과 2,000여명의 재학생들로 구성된 명실상부한 상명대학교내 가장 큰 규모와 높은 성과를 보이는 선도 단과대학이다.

□ 교육목표

상명대학교 경영경제대학의 비전 및 추진전략은 다음과 같다.

<2030 경영경제대학의 비전 및 추진전략>

MISSION	신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더 육성 (Training innovative global business & economics leaders for New Industrial Convergence)
VISION	세계적 수준의 신산업 컨버전스 허브로서의 경영경제대학 (School of Business & Economics as a World-class New Industrial Convergence hub)
GOAL	신산업 컨버전스의 경영경제교육, 글로벌 TOP 10 and Asia No.1 by 2030 (TOP 10 and Asia No.1 by 2030, Business & Economics Education for New Industrial Convergence)

STRATEGIES	S1	신산업 컨버전스 선도를 위한 혁신 교육 (Innovative Education for New Industrial Convergences)
	S2	신산업 컨버전스 선도를 위한 세계적인 연구 (World-Class Research for New Industrial Convergences)
	S3	산업체와의 혁신적 협업 (Collaboration for New Industrial Convergences)
	S4	글로벌 파트너십과 리더십 증대 (Increasing Global Partnership and Global Leadership)

Slogan: "Go Converge, Go Global"

□ 학위과정

학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
경제금융학부	●	●	●	석박사과정
경영학부	●	●	●	석박사과정
글로벌경영학과	●	●	●	석박사과정
융합경영학과	●			재직자전형과정

경제금융학부

■ 교육목표

경제 및 금융의 기본원리를 익힘으로써 기업 활동, 재정, 경기변동, 고용, 금융, 부동산 등 국내외 현실 경제의 여러 이슈들 및 금융현상을 이해하고 각종 경제활동 과정에서 합리적인 판단을 할 수 있는 경제 및 금융 전문가를 양성함을 목표로 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 금융 및 경제학 각 분야의 기본적인 이론 체계를 학습한다.
2. 금융 및 경제 이론을 바탕으로 현실 경제를 파악할 수 있는 과학적 분석 방법을 학습한다.
3. 각종 경제현상을 이해하고 이를 분석할 수 있는 이론 및 방법을 익힌다.
4. 이를 토대로 현실 경제의 각종 문제를 다룰 수 있는 실무적인 수행능력을 배양한다.

경제금융학부 CDR

- | | |
|--------------|------------|
| 1. 경제조사 · 분석 | 2. 기획 · 관리 |
| 3. 금융 · 부동산 | 4. 소비자경제 |

■ 교육과정

년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 여부	
							이론	실기		
1	1	전선	AC9241	시사경제	3	3	3	0	○	
		전선	US0009	경제학입문	3	3	3	0	X	
	2	전선	AC2182	경제통계의이해(SW활용)	3	3	3	0	X	
		전선	FB0001	경제학원론	3	3	3	0	X	
2	1	전선	AC2121	미시경제학	3	3	3	0	X	
		전선	AC3003	경제학방법론	3	3	3	0	X	
		전선	AC5003	재무경제학	3	3	3	0	X	
		전선	AC6004	부동산학원론	3	3	3	0	X	
		전선	AC9237	소비자주의와시장환경	3	3	3	0	X	
	2	2	전선	AC0006	금융투자론	3	3	3	0	X
			전선	AC0008	화폐금융론	3	3	3	0	X
			전선	AC2131	거시경제학	3	3	3	0	X
			전선	AC6005	부동산금융경제론	3	3	3	0	X
			전선	AC9001	산업조직론	3	3	3	0	X
			전선	AC9238	소비자경제학	3	3	3	0	X

년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 여부
							이론	실기	
3	1	전선	AC0012	국제경제학	3	3	3	0	X
		전선	AC9003	계량경제학	3	3	3	0	X
		전선	AC9201	전공과취업(금융경제)	1	1	1	0	O
		전선	AC9211	글로벌경제실무	3	3	3	0	X
		전선	AC9214	행동경제학	3	3	3	0	X
		전심	AC0002	금융시장과경제	3	3	3	0	X
		전심	AC3231	경제성장론	3	3	3	0	X
		전심	AC9002	자산운용과투자전략	3	3	3	0	X
3	2	전선	AC5007	가계금융론	3	3	3	0	X
		전선	AC8001	국제자본시장론	3	3	3	0	X
		전선	AC9210	전공과창업(금융경제)	1	1	1	0	O
		전선	AC9213	국제개발협력의이해	3	3	3	0	X
		전선	AC9240	소비자트렌드분석	3	3	3	0	X
		전선	AC9244	금융소비자론	3	3	3	0	X
		전선	AC9245	핀테크산업의이해	3	3	3	0	X
		전심	AC0014	환율과국제금융	3	3	3	0	X
		전심	AC3211	공공경제학	3	3	3	0	X
		전심	AC6007	금융상품의이해	3	3	3	0	X
4	1	전선	AC0013	경제금융세미나	3	3	3	0	X
		전선	AC9212	리스크관리와보험	3	3	3	0	X
		전선	FX0014	핀테크산업과서비스디자인	3	3	3	0	X
		전심	AC9235	소비자행태심리	3	3	3	0	X
		전심	AC9236	소비자정책과이슈	3	3	3	0	X
	2	전선	AC0010	한국경제의이해	3	3	3	0	X
		전선	AC9215	경제금융실무(캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
		전선	AC9242	시장경제세미나	3	3	3	0	X
이수 구분별 소계	전심		8과목		24	24	24	0	
	전선		33과목		95	95	95	0	
총 계				총 41과목		119	119	119	0

■ 교과목 해설

· AC9241 시사경제 (Current Economic Issues)

현실경제의 최신 흐름을 중심으로 다양한 경제현상을 공부하는 수업이다. 시사적인 이슈에 관한 최근 뉴스와 통계, 미디어 등의 다양한 자료를 활용하여 경제를 읽는 능력을 키운다.

· US0009 경제학입문 (Introduction to Economics)

이 과목은 경제학 전반의 개요를 강의한다. 경제 및 경제학이 어떻게 발전해 왔는가, 그리고 경제학이 분석하고자 하는 대상이 무엇이며 어떠한 방법에 의하여 어떠한 내용을 연구하는 것이 경제학인가 등을 개괄한다. 특히, 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향은 무엇인지 등을 살펴본다. 외부성과 공공재, 독과점 등 경제학의 중요 개념을 숙지하고, 이러한 경제현상의 현대 산업사회에의 함의에 관해 논한다. 주로 경제학의 미시경제 영역을 중심으로 강의를 진행한다.

· AC2182 경제통계의이해 (Economic Statistics using Python)

경제학을 이론과 실증분석의 두 부문으로 성립된 학문으로 정의할 때, 본 강의에서 학생들은 경제 자료로 표현되는 현실의 실증분석을 통하여 경제이론과 자료 분석 방법을 배우게 된다. 통계학의 기초적인 이론 습득과 아울러 경제 경영 관련 예제를 통해 실제 자료를 활용한 분석 능력을 배양하도록 한다. 특히 오픈 프로그램인 파이썬(Python)을 활용한 실습을 병행하여 학생들로 하여금 실제 자료(Data)를 이용한 실무적 분석 능력을 배양할 수 있도록 한다.

· FB0001 경제학원론 (Principles of Economics)

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

· AC2121 미시경제학 (Microeconomics)

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추므로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· AC3003 경제학방법론 (Methodology of Economics)

경제학을 연구하는데 있어서 필요한 행렬, 미분, 최적화 등의 수학적 기초에 대해 학습하되, 단순히 수학적 측면을 강조하기보다는 경제학 학습과정에서 당면하게 되는 문제들을 중심으로 수리적 사고를 적용함으로써 궁극적으로 경제학에 대한 이해를 깊게 하기 위한 기초과목이다.

· AC5003 재무경제학 (Financial Economics)

본 강좌에서는 기업가치의 극대화를 위하여 기업자금의 조달과 운영을 어떻게 효율적으로 행할 것인지를 연구하게 된다. 강좌는 자본의 시간가치에 따른 적절한 투자방안을 선택하는 것에서 출발하여 포트폴리오 이론 등 기업경영에서의 위험관리를 다루고 나아가 자본조달결정과정에 대한 이해까지 진행될 예정이다.

· **AC6004 부동산학원론 (The Real Estate Process)**

부동산학원론은 부동산학을 구성하는 여러 각론 분야들을 개관하고 기본원리들을 배우는 과목이다. 본 강의의 목표는 두 가지이다. 첫째는 부동산에 대한 관심과 기본지식을 배양하는 것이고, 둘째는 부동산관련 자격증 시험에 대비하는 것이다.

· **AC9237 소비자주의와시장환경 (Consumer and the Market)**

소비자학의 개론과목으로 시장의 구조와 본질을 이해하고, 변화하는 시장 환경에서의 소비자의 위치와 역할을 조명한다. 또한 소비자의사결정, 소비자행태, 소비자문제와 정책, 소비자교육, 소비자운동 등을 개괄적으로 살펴본다.

· **AC0006 금융투자론 (Financial Investment)**

투자자산의 가격결정에 관한 이론체계로서의 투자론 중 특히 증권투자의 분석을 위한 강좌이다. 이를 위해서 전반부는 분산투자에 관한 현대 포트폴리오 선택이론과 가격결정의 구조를 밝히고 이와 관련된 여러 시장균형 모형을 연구한다. 후반부는 증권시장 효율성 문제와 함께 최근 중요한 이슈인 파생상품을 다룬다.

· **AC0008 화폐금융론 (Monetary Economics)**

화폐에 관한 다양한 이론을 학습하고 이들 이론을 현실경제에 응용한다. 특히 화폐의 수요, 공극과 이자율이론, 중앙은행의 기능 및 통화신용정책 등을 중심으로 논의를 전개하며, 통화량이 경기변동, 인플레이션, 이자율, 주가 등 경제의 영향을 미치는 경로와 그 효과에 대해서 공부함으로써, 경제현상에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다.

· **AC2131 거시경제학 (Macroeconomics)**

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학파와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

· **AC6005 부동산금융경제론 (Real Estate Finance and Economics)**

본 강의는 부동산시장의 작동원리에 관해 공부한다. 도시의 형성과 발전, 도시공간구조의 결정 및 주택 및 토지시장의 작동원리에 대해 학습한다. 부동산경제학의 이론을 충실히 공부함과 아울러 실천(practice)에도 충분한 주의를 기울일 것이다.

· **AC9001 산업조직론 (Industrial Organization)**

본 강좌는 시장경제에서 산업 및 시장의 수직적 그리고 수평적 구조의 결정과 시장구조가 그 구성원들의 행동 및 성과에 미치는 영향을 논의한다. 보다 구체적으로 여러 생산 단계를 거치는 생산에서 산업의 경계가 어떻게 결정되며, 각 기업이 그 단계들 중에서 어떤 부분을 포함할 것인가 하는 수직적 문제와 각 산업에서 경쟁구조가 어떻게 결정되며 그렇게 결정된 경쟁구조가 그 산업의 생산량이나 가격 등에 어떤 영향을 미치는가 하는 수평적 문제가 분석의 대상이 된다. 학기 전반부의 강의는 최근까지 발전된 게임이론을 요약하여 소개하며 실제 산업에서의 전략의 활용에 관하여 논한다. 학기 후반부의 강의는 산업조직 이론의 주제별로 강의를 전개하며 각 주제에 맞추어 이론과 사례를 소개한다.

· **AC9238 소비자경제학 (Consumer Economics)**

소비자행동에 대하여 경제학적 관점에서의 이해를 도모한다. 관련 기초지식을 익히고, 소득, 소비와 저축, 자산과 부채, 개인재무설계 및 자산관리, 가족행동 등에 대한 이론을 소개하고 관련 통계자료들을 살펴봄으로써 현실인식에 대한 이해를 돕는다.

· **AC0012 국제경제학(International Economics)**

개방된 경제 환경에서 발생하는 다양한 경제현상들에 대해 학습한다. 국제무역과 관련한 이론 및 정책, 환율과 국제수지 등 국제금융 및 개방거시경제학에 대한 기본적인 내용을 배운다.

· **AC9003 계량경제학 (Financial Econometric Analysis)**

금융계량분석은 복잡한 현실을 적절한 계량기법들을 통해 분석·이해하고자 하는 경제학의 한 분야이다. 본 강의에서는 회귀분석과 시계열분석을 중점적으로 다룰 예정이며, 또 컴퓨터 실습에 상당 시간을 할애하여 실제 현상의 분석과정도 함께 살펴보고자 한다.

· **AC9201 전공과취업(금융경제) (Major & Recruitment)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **AC9211 글로벌경제실무 (Core Competencies in Global Economy)**

현대 경제는 빠른 속도로 글로벌화 하고 있다. 본 과목에서는 학생들로 하여금 빠르게 글로벌화 하고 있는 현대 경제 환경을 이해하고 이에 대응할 수 있는 이론적·실무적 능력을 배양함을 목적으로 한다.

· **AC9214 행동경제학 (Behavioral Economics)**

지난 수십 년 동안 행동경제학은 경제학을 혁신시켜오고 있다. 경제학이 그동안 가정하기를 희망하였던 차디찬 인간이 아닌 때때로 실수를 하며, 다른 사람들을 생각하는 현실의 '인간'을 경제학에 다시 돌려놓았다. 경제적 행동에 대한 기존 경제학의 인식을 바꾸는데 크게 기여함으로써 행동경제학은 복잡한 경제현실을 보다 잘 설명하는 성과를 나타내고 있다. 본 강좌에서는 이와 같은 행동경제학의 주요 성과를 소개하고 다양한 예제와 함께 설명함으로써 인간행동에 대한 이해를 보다 확대시키도록 한다.

· **AC0002 금융시장과경제 (Financial Markets and Economy)**

실제 경제활동 과정에서 접하게 되는 금융관련 문제들을 다루는 과목이다. 따라서 이론적인 측면에 대해서도 논의하지만, 주로 금융시장 및 금융지도, 금융상품 그리고 최근의 금융현안 등 금융의 당면

· **AC3231 경제성장론 (Economic Growth Theory)**

개발도상 국가들이 경제성장과정에서 실제로 당면하게 되는 주요한 경제발전의 문제들과 이와 관련된 경제정책을 다루는 과목으로, 특히 자본축적, 인적자원, 기술진보, 공업화전략, 외자도입문제 등을 연구한다.

· **AC9002 자산운용과투자전략 (Portfolio Management and Investment Analysis)**

자산배분에 대한 의사결정(Asset Allocation Decision), 포트폴리오 운용(Portfolio Management) 및 자산 가격결정(Asset pricing)등에 대한 기본적인 원리들을 습득하여 주식, 채권, 파생상품과 대체투자 등 상품의 투자전략 능력을 제고한다.

· **AC5007 가계금융론 (Household Finance and Risk Management)**

본 과목은 가계(household) 관점에서 금융을 접근하고 가계의 다양한 금융행태 및 의사결정, 즉 저축, 투자, 부채, 자산구성 및 위험관리 행태를 소개하고 있다. 그동안 재무이론이 기업재무(Corporate Finance) 쪽에 치우쳤으나 최근 들어 경제의 핵심주체인 가계의 금융행태에 대한 관심이 높아짐에 따라 기업재무와 다른 특성을 지닌 가계재무(Household Finance)이론이 각광을 받고 있다. 금융지식의 중요성이 보다 강화되고 있는 현대 사회에서 금융소비자로서 가계재무와 관련된 지식을 이해하고 이를 응용하는 능력 배양이 학습목표이다.

· **AC8001 국제자본시장론 (Study on Global Capital Market)**

자본시장에 대한 체계적인 이해와 더불어 금융의 기능에 대한 학습을 하는 것이 이 과목의 주요 목적이다. 금융시스템의 이해, 금융기관들(은행, 증권회사 등)의 역할, 금융상품(주식, 채권, 파생상품 등)의 이해, 투자자의 선택, 자산운용업무 및 펀드시장의 기능에 대한 이해와 더불어 이를 국제자본시장의 이행을 접목하는 폭넓은 학습에 초점을 둔다. 특히, 최근 도입된 자본시장통합법에 대한 전반적인 이해를 하는데도 이 강의가 도움이 될 것이다. 은행, 증권회사 및 금융관련기관들에 관심 있는 학생들과 금융관련 자격증을 준비하고자 하는 학생들이나 준비 중인 학생들 중 자본시장에 대한 전반적인 체계를 이해하고자 하는 학생들에게 이 강의가 도움이 될 것으로 예상된다.

· **AC9210 전공과창업(금융경제) (Major & Start-up)**

본 과목은 졸업 후 창업에 관심이 있는 학생들을 주 대상으로 하며 학생들로 하여금 성공적인 창업을 위한 해당 산업과 시장의 이해, 창업 준비과정에서 필요한 지식과 경험을 전수하는 데 목적이 있다.

· **AC9213 국제개발협력의 이해 (Understanding International Development Cooperation)**

본 과목은 학생들로 하여금 현대 글로벌 경제 환경 하에서 필요한 경제 지식과 실무적 능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 본 과목을 통해 세계경제의 지속적인 발전을 위한 국제개발협력에 관한 주요 이슈들을 학습함으로써 향후 국제적인 교류와 협력에 관련된 일을 하는데 필요한 지식과 경험을 학습하게 된다.

· **AC9240 소비자트렌드분석 (Consumer Trend Analysis)**

본 과목은 시장조사의 가장 중요한 수단으로 학생들로 하여금 소비자의 소비트렌드를 예측하고 분석할 수 있는 능력을 개발하는 과목이다. 소비트렌드 분석에 필요한 다양한 양적·질적 방법들을 학습하고 실제로 소비트렌드를 분석하게 될 것이다. 이 과정에서 소비트렌드 읽기의 기본자세와 정보수집 기술을 습득하게 된다.

· **AC9244 금융소비자론 (Introduction to Financial Consumer Studies)**

복잡하고 다양한 금융상품의 출시등 빠르게 변화하는 금융시장환경에서 금융소비자로서의 역할이 중요해지고 있다. 이에 금융시장과 금융소비자행동을 이해하고, 금융관련 피해예방을 위한 소비자정보, 금융소비자교육 이론을 학습하며, 금융소비자피해사례의 분석을 통해 금융소비자 상담 및 피해구제에 대한 이론과 실제를 학습한다.

· **AC9245 핀테크산업의이해 (Understanding FinTech Industry)**

학생들에게 금융기술(Financial Technology)관련 기업들 현재의 금융기관(은행, 증권회사, 투자회사, 보험 등), 사회적 영향과 규제 및 대응 등 4가지 관점에서 핀테크에 대한 학습기회를 제공한다.

· **AC0014 환율과국제금융 (International Macroeconomics)**

현대 사회는 국가 간의 무역, 자본이동 등 국제 교류가 활발히 일어나고 있는 글로벌화된 자본주의 사회이다. 이러한 경제 환경 하에서 세계경제의 흐름을 이해하고 잘 대응하려면 국제거시경제에 대한 이해가 필수적이다. 본 과목에서는 개방경제 환경에서의 거시경제학의 이론과 이의 응용에 대하여 학습한다. 특히 본 강좌는 환율과 국제금융시장의 작동원리에 대한 주요 이론과 이슈들에 대해 많은 시간을 할애한다.

· **AC3211 공공경제학 (Public Economics)**

민간 경제의 시장적 자원배분에 있어서 시장실패의 양상과 원인을 규명하고 이의 치유, 보완을 위한 공공부문의 비시장적 자원배분의 원리를 연구한다. 외부효과, 공공재의 수급, 공공신탁, 비용효과 분석 등에 관한 기초이론과 경제정책에의 응용을 위한 방법론에 대한 기초지식에 대한 강의한다.

· **AC6007 금융상품의이해 (Introduction to Financial Products)**

본 강의에서는 최근 금융 및 자산시장에서 활발하게 거래되고 있는 금융상품에 대한 공부한다. 최근 약 30년간 금융 및 자산시장에서는 새로운 금융상품이 등장했으며, 투자 및 위험관리에서 활발하게 활용되고 있다. 최근 세계금융 위기의 사례에서 확인할 수 있듯이 유동화증권, 서브프라임 대출, 자산 파생상품 등 상품 등은 일반적 지식이 되어가고 있다. 따라서 본 강의에서는 이와 같은 흐름을 반영하여 다양한 금융상품에 대하여 소개한다.

· **AC0013 경제금융세미나 (Study on Economics and Finance)**

금융경제 관련 기본지식을 학습하며, 금융회사 근무에 필요한 실무능력을 습득한다. 우리나라 금융시장 및 금융제도의 주요내용을 고찰하며 국내, 외 금융시장에서의 주요 Issue 및 Trend를 점검하고, 발표와 토론을 병행한다. 주로 4학년 학생을 대상으로 하며, 현역 금융시장 전문가에 의한 특강도 병행될 수 있다.

· **AC9212 리스크관리와 보험 (Risk Management and Insurance)**

본 강의에서는 위험관리와 보험의 원리를 습득한다. 우리는 리스크로 가득한 삶을 살고 있으며 우리의 삶은 불확실에 대한 도전이라고 볼 수 있다. 불확실한 상황에서는 과거의 객관적 자료에 근거하여 미래를 예측하고, 리스크에 대하여 다양한 기술을 활용하여 리스크를 관리하고 있다. 따라서 본 강의에서 리스크의 본질, 관리 그리고 보험에 대한 학생들의 이해를 높인다.

· **FX0014 핀테크산업과서비스디자인 (Fintech Industry and Service Design)**

최근 4차 산업혁명에 따라 다양한 분야에서 핀테크산업이 부상하고 있다. 본 강좌는 이와 같은 4차 산업혁명 시대의 흐름에 병행하여 서비스 가치창출을 위한 다양한 산업과 기업들의 이론과 사례를 중심으로 연구한다. 본 강좌는 특히 현재 진행중인 새로운 산업혁명과 관련한 문제를 고찰하고 PBL 중심으로 사업을 진행한다. 이러한 기반을 바탕으로 서비스 디자인을 위한 최적화 방안을 제시한다.

· **AC9235 소비자행태심리 (Consumer Behavior and Psychology)**

소비자보호와 소비자교육을 위한 기초로서 소비자행동과 심리를 연구한다. 소비자의 구매 과정에서 다양한 주제들을 학제적 접근을 통해 이해한다. 소비자 구매의사결정과 정보처리과정을 사회-심리적 모델을 중심으로 분석하고, 이에 영향을 미치는 심리적, 사회적, 문화적 요인들을 검토한다.

· **AC9236 소비자정책과이슈 (Consumer Policy and Issue)**

소비자관련 법과 정책을 이해하고 최근 소비자이슈를 중점적으로 연구한다. 소비자 권익증진을 위하여 소비자 관련법들의 주요 사례를 분석하고 소비자관련 정책의 배경 및 의미를 고찰한다.

· **AC0010 한국경제의이해 (Understanding Korean Economy)**

한국경제의 변천과 발전에 관해서 학습한다. 특히 1997년 외환위기와 2008년 글로벌 금융위기를 겪게 된 이유와 정책대응을 분석함으로써 한국경제 구조에 관한 이해를 높인다.

· **AC9215 경제금융실무 (캡스톤디자인) (Core Competencies in Economics and Finance)**

본 과목은 학생들로 하여금 경제 및 금융 전문가로서의 역량을 배양할 수 있는 실무적 지식을 학습하고 이를 연습할 수 있는 기회를 제공한다. 본 과목은 금융경제학과의 “캡스톤디자인” 과목으로서 본 과목을 통해 학생들은 실무적인 일에 직접 참여함으로써 실무적인 경험을 쌓게 된다.

· **AC9242 시장경제세미나 (Seminar on Market Economy)**

이 과목은 현대 사회에서 시장경제가 어떻게 작동하며 시장경제의 주요 참여자인 소비자, 생산자 및 정부의 역할은 무엇인지를 소개하는 것을 그 목적으로 한다. 본 강의는 시장경제의 다양한 특성을 살펴보고, 동시에 시장 참여자들의 상호 작용을 종합적으로 분석한다. 이를 위해 필요시 대기업, 중소기업, 외국계기업, 소비자단체, 정부 기관 등으로부터 대표 강사를 초청하여 특강을 진행한다.

부동산학연계전공

■ 교육목표

도시화의 과정에서 발생하는 부동산문제들을 해결하고 부동산을 효율적으로 이용하는 방법들을 탐구하는 전문가의 양성을 교육목표로 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 경제·금융·행정·법률분야의 지식을 활용한다.
2. 종합적이고 체계적인 연구를 지향한다.
3. 최고의 실무적 부동산전문가를 배양한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계선택	AC5003	재무경제학	3	3	2/1	18학점 이상 이수	경제금융학부	전공선택
	AC6004	부동산학원론	3	3	2/1		경제금융학부	전공선택
	AC0006	금융투자론	3	3	2/2		경제금융학부	전공선택
	AC6005	부동산금융경제론	3	3	2/2		경제금융학부	전공선택
	AC9002	자산운용과투자전략	3	3	3/1		경제금융학부	전공심화
	AC6007	금융상품의이해	3	3	3/2		경제금융학부	전공심화
	US0001	공간정보학개론	3	3	1/2		공간환경학부	전공선택
	FU0028	경제공간의이해	3	3	2/2		공간환경학부	전공선택
	AT0003	행정학개론	3	3	1/1		공공인재학부	전공선택
	US0020	정부와제도	3	3	1/1		공공인재학부	전공선택
	AC2182	경제통계의이해(SW활용)	3	3	1/2	18학점 이상 이수	경제금융학부	전공선택
	FB0001	경제학원론	3	3	1/2		경제금융학부	전공선택
	AC2121	미시경제학	3	3	2/1		경제금융학부	전공선택
	AC2131	거시경제학	3	3	2/2		경제금융학부	전공선택
	AC5007	가계금융론	3	3	3/2		경제금융학부	전공선택
	SP0001	환경과주택의이해	2	2	1/1		공간환경학부	전공선택
	US0002	공간계획입문	3	3	1/2		공간환경학부	전공선택
	AT0007	정책학원론	3	3	1/2		공공인재학부	전공선택
	AT0012	도시및지방행정론	3	3	2/1		공공인재학부	전공선택
	AT0022	갈등관리와협상	3	3	3/1		공공인재학부	전공심화
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수						

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/ 학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
	연계필수	-						
	연계선택	36						
	교 양	-						
	기 타	-						
	합계	36						

■ 교과목 해설

· AC5003 재무경제학 (Financial Economics)

본 강좌에서는 기업가치의 극대화를 위하여 기업자금의 조달과 운영을 어떻게 효율적으로 행할 것인지 연구하게 된다. 강좌는 자본의 시간가치에 따른 적절한 투자방안을 선택하는 것에서 출발하여 포트폴리오 이론 등 기업경영에서의 위험관리를 다루고 나아가 자본조달결정과정에서 이해까지 진행될 예정이다.

· AC6004 부동산학원론 (The Real Estate Process)

부동산학원론은 부동산학을 구성하는 여러 각론 분야들을 개관하고 기본원리들을 배우는 과목이다. 본 강의의 목표는 두 가지이다. 첫째는 부동산에 대한 관심과 기본지식을 배양하는 것이고, 둘째는 부동산관련 자격증 시험에 대비하는 것이다.

· AC0006 금융투자론 (Financial Investment)

투자자산의 가격결정에 관한 이론체계로서의 투자론 중 특히 증권투자의 분석을 위한 강좌이다. 이를 위해서 전반부는 분산투자에 관한 현대 포트폴리오 선택이론과 가격결정의 구조를 밝히고 이와 관련된 여러 시장균형 모형을 연구한다. 후반부는 증권시장 효율성 문제와 함께 최근 중요한 이슈인 파생상품을 다룬다.

· AC6005 부동산금융경제론 (Real Estate Finance and Economics)

본 강의는 부동산시장의 작동원리에 관해 공부한다. 도시의 형성과 발전, 도시공간구조의 결정 및 주택 및 토지시장의 작동원리에 대해 학습한다. 부동산경제학의 이론을 충실히 공부함과 아울러 실천 (practice)에도 충분한 주의를 기울일 것이다.

· AC9002 자산운용과투자전략 (Portfolio Management and Investment Analysis)

자산배분에 대한 의사결정(Asset Allocation Decision), 포트폴리오 운용(Portfolio Management) 및 자산 가격결정(Asset pricing)등에 대한 기본적인 원리들을 습득하여 주식, 채권, 파생상품과 대체투자 등 상품의 투자전략 능력을 제고한다.

· AC6007 금융상품의이해 (Introduction to Financial Products)

부동산금융과 투자는 부동산에 대한 과학적 투자방식을 동부하는 것을 목적으로 하고 있다. 앞으로의 부동산투자는 개인들의 개별적 투자보다는 투자기업들의 대규모 투자 위주로 이루어질 것이라는 점에서 과학적 투자방안을 이해할 수 있는 분석가들에 대한 수요가 크게 증가할 것으로 예상되고 있다. 따라서 본 강의에서 체계적이며 과학적인 부동산투자방식을 공부한 학생들은 과학적 부동산 투자영역으로 진출하여 의미 있는 업무를 수행할 수 있을 것으로 기대된다.

· **US0001 공간정보학개론 (Introduction to Spatial Information Science)**

지구, 국토, 도시에 대한 공간 정보를 효과적으로 입력, 처리, 관리하고 종합하여 의미 있는 정보를 제공하는 공간정보학을 이해하기 위한 교과목이다. 구체적으로 공간정보의 수집과 처리, 지적, GIS, 원격탐사 등 기본적인 공간정보의 처리 및 관리와 관계된 기법과 원리를 습득한다.

· **FU0028 경제공간의이해 (Understanding Economic Space)**

경제지리학은 인간의 생계활동에 관한 지리학의 한 분야로서 그러한 활동의 입지패턴을 파악하고 그 형성요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 경제지리학의 학문적 특성, 연구방법, 연구동향을 알아봄으로써 그 학문적 위상을 살펴본다. 현대 경제 공간의 역동성을 파악하기 위해 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논한다. 그리고 경제 공간의 주체로서 국가, 다국적기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화와 관련하여 국가와 기업은 경제 문화가 있는가, 젠더는 경제생활을 어떻게 구성하는가, 문화가 경제에 미친 영향은 무엇인가 등의 질문에 답한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관련 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결 방안을 모색하고자 한다.

· **AT0003 행정학개론 (Introduction to Public Administration)**

행정학의 기초이론을 습득하는 과목으로서, 공공문제를 해결하기 위한 결정을 행하고 사람과 물자를 관리하는 행정현상을 이해하도록 한다. 행정학개론은 앞으로 행정학 전공과목을 연구하는데 길잡이가 되는 행정의 본질, 조직관리, 인사행정, 재무행정, 행정과 환경 등의 기초적인 이론을 다루게 된다.

· **US0020 정부와제도 (The Government and Institution)**

정부에 대한 이해는 우리가 삶을 살아가면서 필수적으로 알아야 하는 요소 중 하나이다. 우리는 정부로부터 많은 규제와 제한을 받지만, 이와 동시에 정부로부터 각종 혜택과 보호를 받고 있다. 따라서 본 교과목은 정부 및 행정에 대한 이해를 넓힘과 동시에, 정부와 거시적 환경에서 상호작용을 하는 주체인 시장과 시민사회에 대한 이해를 제고하는데 초점을 맞추고 있다. 또한, 정부의 목표를 구체화하는데 필요한 공공정책, 그리고 정부활동의 법적 근거와 정당성을 제공하는 법률에 대해서도 논의한다. 이와 같이 다양한 영역의 논의를 통해 정부 및 행정에 대한 이해의 폭을 넓히고자 한다.

· **AC2182 경제통계의이해 (Economic Statistics using Python)**

경제학을 이론과 실증분석의 두 부문으로 성립된 학문으로 정의할 때, 본 강의에서 학생들은 경제 자료로 표현되는 현실의 실증분석을 통하여 경제이론과 자료 분석 방법을 배우게 된다. 통계학의 기초적인 이론 습득과 아울러 경제 경영 관련 예제를 통해 실제 자료를 활용한 분석 능력을 배양하도록 한다. 특히 오픈 프로그램인 파이썬(Python)을 활용한 실습을 병행하여 학생들로 하여금 실제 자료(Data)를 이용한 실무적 분석 능력을 배양할 수 있도록 한다.

· **FB0001 경제학원론 (Principles of Economics)**

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

· **AC2121 미시경제학 (Microeconomics)**

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추므로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· **AC2131 거시경제학 (Macroeconomics)**

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학파와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

· **AC5007 가계금융론 (Household Finance and Risk Management)**

본 과목은 가계(household) 관점에서 금융을 접근하고 가계의 다양한 금융행태 및 의사결정, 즉 저축, 투자, 부채, 자산구성 및 위험관리 행태를 소개하고 있다. 그동안 재무이론이 기업재무(Corporate Finance) 쪽에 치우쳤으나 최근 들어 경제의 핵심주체인 가계의 금융행태에 대한 관심이 높아짐에 따라 기업재무와 다른 특성을 지닌 가계재무(Household Finance)이론이 각광을 받고 있다. 금융지식의 중요성이 보다 강화되고 있는 현대 사회에서 금융소비자로서 가계재무와 관련된 지식을 이해하고 이를 응용하는 능력 배양이 학습목표이다.

· **SP0001 환경과주택의이해 (Environment and Housing)**

자연환경 및 사회환경 등 다양한 환경과 주거의 관계를 파악하고 환경의 관점에서 주거공간계획을 이해하고 사례를 분석한다.

· **US0002 공간계획입문 (Introduction to Spatial Plan and Design)**

본 강좌는 학생들과 담당교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 사업개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업 기회확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 나아가, 사회진출이후 적극적인 인생설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감고취를 유도하여 현대사회가 요구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재양성을 도모한다.

· **AT0007 정책학원론**

정책론은 정책연구에 대한 입문 성격을 지닌 개론과목으로서 정책의 본질과 성격을 기본적으로 이해하고, 정책형성 및 정책결정 등 정책과정에 대한 문제를 고찰하며, 관련된 이론을 학습한다.

· **AT0012 도시및지방행정론**

도시의 발달과정과 기능을 이해하고, 도시화의 과정과 도시화에 따른 제반 문제를 분석한다. 나아가 자치단체로서의 도시정부의 역할 및 광역행정정반에 관한 이해를 도모한다. 또한 지방자치제, 지방자치단체의 구성과 운영에 대하여 연구한다. 지방자치제의 의미와 발달과정 및 기본적 요소, 지방자치단체의 관리, 정부간 관계 등에 대한 지식을 습득하고 우리나라에서의 지방자치제를 발달시키고 자치단체를 효율적으로 운영하는 방안을 모색한다.

· **AT0022 갈등관리와협상**

사회집단간 혹은 개인간 갈등을 효과적으로 관리하는 방법과 상호합의를 도출하는 협상 방법에 관해 소개하고 다양한 협상상황에 적용될 수 있는 기본적인 방법들을 실습한다.

금융ICT연계전공

■ 교육목표

4차 산업혁명의 영향으로 금융산업에 새로운 트렌드가 발생함에 따라 핀테크 기업 등 새로운 플레이어의 영향력, 빅데이터 등 디지털 기술 그리고 규제변화에 효율적으로 대처할 수 있는 전문가의 양성을 교육목표로 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 금융분야에 새로운 고급능력의 필요성을 습득한다.
2. 금융분야의 지능정보기술에 대한 학생들의 역량을 강화한다.
3. 최고의 실무적 금융전문가를 배양한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/ 학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계선택	US0009	경제학입문	3	3	1/1	21학점 까지	경제금융학부	전공선택
	FB0001	경제학원론	3	3	1/2		경제금융학부	전공선택
	AC2182	경제통계의이해(SW활용)	3	3	1/2		경제금융학부	전공선택
	AC2121	미시경제학	3	3	2/1		경제금융학부	전공선택
	AC5003	재무경제학	3	3	2/1		경제금융학부	전공선택
	AC3003	경제학방법론	3	3	2/1		경제금융학부	전공선택
	AC2131	거시경제학	3	3	2/2		경제금융학부	전공선택
	AC9003	계량경제학	3	3	3/1		경제금융학부	전공선택
	AC9002	자산운용과투자전략	3	3	3/1		경제금융학부	전공심화
	AC8001	국제자본시장론	3	3	3/2		경제금융학부	전공선택
	EA9225	파이썬프로그래밍	3	3	1/1	21학점 까지	컴퓨터과학과	전공선택
	EA9211	컴퓨터기초원리	3	3	1/1		컴퓨터과학과	전공선택
	FL7001	공학설계입문	3	3	1/2		컴퓨터과학과	전공선택
	FL0012	C프로그래밍1	3	4	1/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA0032	선형대수학	3	3	2/1		컴퓨터과학과	전공선택
	EZ0004	데이터베이스	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA9226	통계적분석	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA9227	정보보호	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA0012	데이터모델링과마이닝	3	3	3/1		컴퓨터과학과	전공선택
	EA0004	컴퓨터네트워크	3	3	3/1		컴퓨터과학과	전공심화
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수						
	연계필수	-						
	연계선택	36						
	교 양	-						
	기 타	-						
	합계	36						

■ 교과목 해설

· US0009 경제학입문 (Introduction to Economics)

이 과목은 경제학 전반의 개요를 강의한다. 경제 및 경제학이 어떻게 발전해 왔는가, 그리고 경제학이 분석하고자 하는 대상이 무엇이며 어떠한 방법에 의하여 어떠한 내용을 연구하는 것이 경제학인가 등을 개괄한다. 특히, 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향은 무엇인지 등을 살펴본다. 외부성과 공공재, 독과점 등 경제학의 중요 개념을 숙지하고, 이러한 경제현상의 현대 산업사회에의 함의에 관해 논한다. 주로 경제학의 미시경제 영역을 중심으로 강의를 진행한다.

· FB0001 경제학원론 (Principles of Economics)

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

· AC2182 경제통계의이해 (Economic Statistics using Python)

경제학을 이론과 실증분석의 두 부문으로 성립된 학문으로 정의할 때, 본 강의에서 학생들은 경제자료로 표현되는 현실의 실증분석을 통하여 경제이론과 자료 분석 방법을 배우게 된다. 통계학의 기초적인 이론 습득과 아울러 경제 경영 관련 예제를 통해 실제 자료를 활용한 분석 능력을 배양하도록 한다. 특히 오픈 프로그램인 파이썬(Python)을 활용한 실습을 병행하여 학생들로 하여금 실제 자료(Data)를 이용한 실무적 분석 능력을 배양할 수 있도록 한다.

· AC2121 미시경제학 (Microeconomics)

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추므로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· AC5003 재무경제학 (Financial Economics)

본 강좌에서는 기업가치의 극대화를 위하여 기업자금의 조달과 운영을 어떻게 효율적으로 행할 것인지를 연구하게 된다. 강좌는 자본의 시간가치에 따른 적절한 투자방안을 선택하는 것에서 출발하여 포트폴리오 이론 등 기업경영에서의 위험관리를 다루고 나아가 자본조달결정과정에 대한 이해까지 진행될 예정이다.

· AC3003 경제학방법론 (Methodology of Economics)

경제학을 연구하는데 있어서 필요한 행렬, 미분, 최적화 등의 수학적 기초에 대해 학습하되, 단순히 수리적인 측면을 강조하기보다는 경제학 학습과정에서 당면하게 되는 문제들을 중심으로 수리적 사고를 적용함으로써 궁극적으로 경제학에 대한 이해를 깊게 하기 위한 기초과목이다.

· AC2131 거시경제학 (Macroeconomics)

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학파와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

· **AC9003 계량경제학 (Financial Econometric Analysis)**

금융계량분석은 복잡한 현실을 적절한 계량기법들을 통해 분석·이해하고자 하는 경제학의 한 분야이다. 본 강의에서는 회귀분석과 시계열분석을 중점적으로 다룰 예정이며, 또 컴퓨터 실습에 상당 시간을 할애하여 실제 현상의 분석과정도 함께 살펴보고자 한다.

· **AC9002 자산운용과투자전략 (Portfolio Management and Investment Analysis)**

자산배분에 대한 의사결정(Asset Allocation Decision), 포트폴리오 운용(Portfolio Management) 및 자산 가격결정(Asset pricing) 등에 대한 기본적인 원리들을 습득하여 주식, 채권, 파생상품과 대체투자 등 상품의 투자전략 능력을 제고한다.

· **AC8001 국제자본시장론 (Study on Global Capital Market)**

자본시장에 대한 체계적인 이해와 더불어 금융의 기능에 대한 학습을 하는 것이 이 과목의 주요 목적이다. 금융시스템의 이해, 금융기관들(은행, 증권회사 등)의 역할, 금융상품(주식, 채권, 파생상품 등)의 이해, 투자자의 선택, 자산운용업무 및 펀드시장의 기능에 대한 이해와 더불어 이를 국제자본시장의 이행을 접목하는 폭넓은 학습에 초점을 둔다. 특히, 최근 도입된 자본시장통합법에 대한 전반적인 이해를 하는데도 이 강의가 도움이 될 것이다. 은행, 증권회사 및 금융관련기관들에 관심 있는 학생들과 금융관련 자격증을 준비하고자 하는 학생들이나 준비 중인 학생들 중 자본시장에 대한 전반적인 체계를 이해하고자 하는 학생들에게 이 강의가 도움이 될 것으로 예상된다.

· **EA9225 파이썬프로그래밍 (Python Programming)**

이 과목에서는 파이썬 언어를 통해 프로그래밍에 대한 기초 개념을 학생들이 습득하도록 한다. 강의와 실습을 통해 코딩에 대한 기본 개념을 익힌다.

· **EA9211 컴퓨터기초원리 (Basic Principles of Computer Science)**

본 과목은 컴퓨터 과학을 구성하는 다양한 기초 원리를 소개한다. 본 과목은 컴퓨터 과학을 전공하려는 학생들이 앞으로 배울 여러 기술적인 주제에 대하여 호기심과 흥미를 가질 수 있도록 설계되었다. 본 과목이 다루는 범위는 다음과 같다. 데이터와 수의 표현, 비트 연산, 컴퓨터 구성, 컴퓨터 네트워크, 운영체제, 알고리즘, 프로그래밍 언어, 소프트웨어 공학, 자료구조, 데이터 베이스, 보안, 계산 이론, 및 인공 지능.

· **FL7001 공학설계입문 (Introduction to Engineering Design)**

설계의 본질과 공학의 주요 활동을 익히고 공학개념 설계의 절차와 정보획득 절차 및 설계관리 도구에 대하여 학습함으로써 공학도의 최소한의 소양을 갖추고 더 나아가 능력 있는 공학자의 자질을 배양한다.

· **FL0012 C프로그래밍1 (C Programming 1)**

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

· **EA0032 선형대수학 (Linear Algebra)**

선형대수학은 우리에게 지식을 체계화시킬 수 있는 논리를 제공해준다. 그러나 이러한 논리적 사고 능력은 단순히 암기해서는 되지 않으며 단계별로 이해해 나가는 연습과정 중에 얻어지게 된다. 이

러한 논리적 사고 능력의 배양과 함께 선형대수의 기본 개념들을 탐구하고 적용할 수 있는 능력의 개발이 본 교과목이 목표하는 바이다. 본 과목에서는 이론만을 다루지 않고 그래프 이론, 암호 이론, 마르코프 프로세스, 컴퓨터 그래픽, 피보나치수열, 데이터의 곡선적합 등 선형대수의 응용을 적절하게 다룬다.

· **EZ0004 데이터베이스 (Database)**

실세계의 다양한 정보원들을 조직화하여 통합 저장하는 데이터베이스와 이를 중앙 관리하는 데이터베이스 관리 시스템 및 관련 이론과 기술을 배운다. 관계 데이터 모델을 기반으로 하여 관계 대수와 해석, 관계 질의어인 SQL과 QBE, 데이터베이스 설계의 대강, 데이터 종속성과 정규화 이론을 중점적으로 학습하며 데이터 마이닝이나 트랜잭션 처리, 인터넷 데이터베이스 등을 보조적으로 학습하며 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.

· **EA9226 통계적분석 (Statistical Analysis)**

확률과 통계의 기초 이론을 학습한다. 이를 통해 다양한 컴퓨터 디바이스에서 수집된 데이터를 분석하는데 도움을 준다. 이 과목 수강을 위해 학생들은 이산수학, 선형대수, 미적분학 등의 지식을 습득해야 한다.

· **EA9227 정보보호 (Computer Security)**

본 과목은 컴퓨터/통신/인터넷 보안에 관한 전반적 기술적 사항을 다룬다. 본 과목에서 다루는 세부 사항은 다음과 같다. 보안 관련 기초 기술, 침입의 유형과 취약점, 침입의 기술적 방지 방법, 침입을 탐지하는 방법, 처치 방법 등이다.

· **EA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)**

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

· **EA0004 컴퓨터네트워크 (Computer Networks)**

인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP의 트랜스포트 계층 프로토콜, IP 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들에 대한 이해와 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등에 대해 이해한다.

경영학부

■ **교육목표**

수월성 인재양성 교육(Superiority)
 서비스 경영 분야의 글로벌 전문인력 양성(Specialization)
 기업 친화형 인재 및 사회적 책임을 다하는 인재 양성(Socialization)

경영학부 비전

“수월성과 전문성을 기반으로 사회에 기여하는 서비스 경영 부문 글로벌 인재 양성 교육 기관”

경영학부 미션

“서비스 경영 분야에서 산업과 글로벌 기업 리더의 자질 획득”

경영학부 CDR

1. 경영관리 전문가
2. 금융·기업분석 전문가
3. 마케팅 기획 관리 전문가
4. 인사·노무 전문가
5. 생산 및 운영 관리 전문가
6. ICT 융합형 비즈니스 전문가
7. 회계전문가

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	FB0002	경영학원론	3	3	3	0	X
	2	1전선	AE9219	기업과금융	2	2	2	0	X
		1전선	FC0001	경영통계	3	3	3	0	X
2	1	1전선	AE0010	생산관리	3	3	2	1	X
		1전선	AE1122	회계원리	3	3	3	0	X
		1전선	AE2131	마케팅	3	3	3	0	X
		1전선	AE2141	원가회계	3	3	3	0	X
		1전선	AE3211	재무관리	3	3	3	0	X
		1전선	AE9215	ICT융합비즈니스개론	3	3	3	0	X
		1전선	AE9221	기업가정신	2	2	2	0	X
	2	1전선	AE0006	인적자원관리	3	3	3	0	X
		1전선	AE2182	관리회계	3	3	3	0	X
		1전선	AE2202	소비자행동	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		1전선	AE3231	세무회계	3	3	3	0	X
		1전선	AE4332	투자론	3	3	3	0	X
		1전선	AE5002	경영소프트웨어활용	3	3	1	2	X
		1전선	AE5004	조직행동론	3	3	3	0	X
		1전선	AE9001	데이터사이언스	3	3	1	2	X
		1전선	AE9003	경영정보시스템	3	3	3	0	X
		1전선	AE9210	전공과창업(경영)	1	1	1	0	○
3	1	1전선	AE0003	품질경영론	3	3	1	2	X
		1전선	AE0005	마케팅리서치	3	3	1.5	1.5	X
		1전선	AE6002	경영조직론	3	3	3	0	X
		1전선	AE6004	서비스마케팅	3	3	3	0	X
		1전선	AE9004	중급회계1	3	3	3	0	X
		1전심	AE6005	경영빅데이터분석	3	3	2	1	X
	2	1전선	AE0001	서비스운영론	3	3	3	0	X
		1전선	AE5005	경영전략	3	3	3	0	X
		1전선	AE9005	IT프로젝트실무	3	3	2	1	X
		1전선	AE0007	브랜드관리	3	3	3	0	X
		1전선	AE9010	중급회계2	3	3	3	0	X
		1전선	AE9011	국제기업금융의이해	3	3	3	0	X
		1전선	AE9013	파생상품의이해	3	3	3	0	X
		1전심	AE6008	회계감사	3	3	3	0	X
		1전심	AE9214	마케팅전략론	3	3	3	0	X
4	1	1전선	AE9006	금융기관경영론	3	3	3	0	X
		1전선	AE9012	IT경영과혁신	3	3	3	0	X
		1전선	FX0014	핀테크산업과서비스디자인	3	3	3	0	X
		1전심	AE9008	서비스비즈니스모델개발(캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
		1전심	AE9213	금융산업의이해	3	3	3	0	X
		1전심	AE9216	고용관계론	3	3	3	0	X
	2	1전선	AE9201	전공과취업(경영)	1	1	1	0	○
		1전선	FU0016	한일문화콘텐츠마케팅	3	3	1.5	1.5	X
		1전선	FU0022	산업기술서비스론	3	3	2	1	X
이수 구분별		전 심		6과목	18	18	17	1	

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
소계	전 선			38과목	108	108	97.5	10.5	
	학 기			0과목	0	0	0	0	
	교 직			0과목	0	0	0	0	
	일 선			0과목	0	0	0	0	
총 계				총 44과목	126	126	114.5	11.5	

■ 교과목 해설

· FB0002 경영학원론 (Introduction to Business)

경영환경의 사적 개요, 경영학 연구의 대상과 성격, 기업 형태론, 기업 집중과 국제화, 경영관리의 계획, 경영관리의 조직, 경영관리의 지휘, 경영관리의 통제 등에 관하여 학습을 전개하고, 특히 목표 관리와 경영전략, 기업환경과 의사결정론에 관하여 토론을 전개함으로써 경영학 전반에 걸쳐 폭넓은 이해를 도모한다.

· AE9219 기업과금융 (Business and Finance)

현대적 기업의 형태와 경영분석 및 경영전략을 금융적 관점에서 파악하고 관련된 이론에 대한 이해와 활용방법에 대해 학습한다.

· FC0001 경영통계 (Business Statistics)

경영환경에서 당면하는 의사결정을 위해 자료의 수집, 정리, 해석 하는 통계학적 기법들을 소개하고 추측통계기법들을 이용하여 가설 검정에 관한 이론을 학습한다. 또한 인과적인 자료에 사용되는 상관 분석과 회귀분석에 관하여 학습한다. 그 외에 분산분석, 비모수통계학의 기법들도 소개된다.

· AE0010 생산관리 (Production & Operations Management)

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영 전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

· AE1122 회계원리 (Principles of Accounting)

회계학의 기초원리로서 회계순환과정(accounting cycle)을 이해하기 위한 기초 개념으로서의 회계의 전제조건 및 회계원칙과 자산, 부채, 소유주 지분, 수익, 비용, 이익의 개념과 회계의 기술적 구조를 중심으로 공부할 것이다. 거래의 발생부터 재무제표를 작성하기 까지 일련의 과정을 중점적으로 설명할 것이다. 이와 아울러 현금 및 현금성 자산, 금융자산 및 금융부채, 유형 및 무형자산 등에 관한 회계처리 및 재무제표의 작성 원리 및 보고 방법에 관하여 설명할 것이다.

· AE2131 마케팅 (Marketing)

이 교과목은 학생들에게 마케팅의 개념을 소개하고 학생들에게 마케팅의 개념을 실질적으로 적용하는 방법을 친숙하게 소개하기 위한 과목이다. 이 과목을 수강함으로써, 학생들은 조직의 크기에(개인, 그룹, 조직) 상관없이 마케팅의 계획을 수립하는 것에 익숙해 질 수 있도록 한다.

- 기본적인 용어와 사실을 안다.

- 특별한 상황에 사용되는 용어를 올바르게 선택한다.
- 같은 의미를 가진 용어들을 관련시키고 확인한다.
- 각각의 상황들을 묘사하고 용어를 올바르게 사용한다.
- 개념과 원리들을 이해하고 관련된 예시들을 확인하고 묘사해본다.
- 원리들의 상관성을 이해한다.
- 관련된 원 리들에 따라서 그에 대한 조건을 설명한다.
- 개념을 새로운 상황 에 적용한다.
- 실제적인 문제를 확인하기 위해 필요한 개념들을 확인한다.
- 상황에 수반된 원리들의 개연성 있는 결과들을 예견한다.

· **AE2141 원가회계 (Cost Accounting)**

회계원리를 바탕으로 원가회계란 무엇인가에 대해 학습한다. 회계에 대한 전반적 이해를 바탕으로 기업 경영자들의 의사결정을 위한 원가회계의 접근 방법을 논리적으로 생각한다.

· **AE3211 재무관리 (Fundamentals of Financial Management)**

재무관리는 기업의 자금 조달 및 운용에 관해 공부한다. 즉, 기업의 가치를 극대화하기 위한 투자안의 선택 방법, 투자에 필요한 자금을 최소한의 자본비용으로 조달하는 방안 등에 관한 기업의 합리적인 재무 의사결정을 다룬다. 수업 목표는 현금흐름의 현재 및 미래가치 평가법, 자본비용 계산, 자본예산 관리방법 등을 기업에서 효과적으로 응용, 활용하는 능력을 함양하는 것이다.

· **AE9215 ICT융합비즈니스개론 (Introduction to ICT Convergence)**

ICT(정보통신기술) 발전과 함께 디지털 트랜스포메이션 시대로 진화하면서 다수의 융합 비즈니스들이 등장하고 있다. 본 교과목에서는 ICT 최신 트렌드와 이슈, 서비스 사례 등을 살펴보고 이를 통한 사회 변화와 새로운 융합 비즈니스 패러다임을 고찰하도록 한다.

· **AE9221 기업가정신 (Entrepreneurship)**

기업의 본질인 이윤추구와 사회적 책임의 수행을 위해 기업가가 마땅히 갖추어야 할 자세나 정신은 무엇인지 이해하고 새롭게 변화하는 환경에서 비즈니스를 준비하는데 필요한 역량이 무엇인지 학습하고 이를 함양한다.

· **AE0006 인적자원관리 (Human Resource Management)**

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 종업원들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과 목에서는 기업에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등의 이슈가 다루어진다.

· **AE2182 관리회계 (Introduction to Management Accounting)**

원가회계를 기초로 하여 관리회계에 대한 전반적 흐름을 이해한다. 경영자들의 의사결정에 도움을 주는 회계정보를 이해하고 성과평가를 위한 보다 합리적인 접근방법을 논리적으로 생각한다.

· **AE2202 소비자행동 (Consumer Behavior)**

본 교과목은 소비자행동과 관련된 기본 이론들을 이해하고 이 이론 들이 어떻게 마케팅 문제 분석 에 적용 되는가를 살펴보는데 주목적을 둔다. 효과적인 마케팅 전략 수립을 위해서 소비자의 욕구와 요 구, 소비자 만족, 소비자행동의 환경을 이해하는 것 들이 포함된다. 즉 소비자행동을 형성하

는 요소와 추세 그리고 마케터와 규제자들이 이러한 정보들을 사용할 수 있는 방법에 대해서 알아 본다.

· **AE3231 세무회계 (Tax Accounting)**

세무회계는 재무회계, 원가관리회계와 더불어 회계의 3대 축을 구성하는 주요 분야이다. 본 과목을 통하여 세무회계 및 세법의 전반적인 개요를 이해하고, 합리적 의사결정에 필요한 세무마인드를 함양할 수 있다. 주요 세법인 법인세, 소득세, 부가가치세에 대해서는 핵심적인 세무회계 내용을 습득할 수 있다.

· **AE4332 투자론 (Investments)**

투자론은 금융자산에 대한 투자를 통해 투자수익률을 극대화시킬 수 있는 방법론을 공부한다. 이론적 분석방법을 토대로 현실에 분석적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것이 본 수업의 주요 목표이다. 주요 수업내용은 증권의 가치투자를 위한 기본적 분석, 단기투자 매매 기법인 기술적 분석, 투자전략을 위한 포트폴리오 설계 방법, 채권 및 파생상품에 대한 이해, 투자성과평정이다. 이론적 분석방법의 현실 적용을 위해 모의투자를 통한 실습을 병행하며, 모의투자전략을 발표함으로써, 학습효과를 극대화한다.

· **AE5002 경영소프트웨어활용 (Usage of Management Software)**

비즈니스 환경에서 데이터 처리를 위해 실제로 다루어야 할 소프트웨어(엑셀, R 등)의 사용 방법 뿐 아니라, 기업의 다양한 사례 데이터를 활용하여 데이터를 분석하는 과정을 학습한다. 또한 경영 소프트웨어의 고급 기능을 학습하고, 분석보고서를 만드는 과정을 학습한다.

· **AE5004 조직행동론 (Organizational Behavior)**

본 과목은 조직 내의 개인, 집단, 그리고 조직 수준의 개체들과 관련된 다양한 행동 및 현상들을 이해하기 위한 이론적 지식을 학습 하는 데에 목적이 있다. 즉, 조직행동론은 개인, 집단, 조직 수준의 개체들이 어떻게 행동하는지, 왜 특정한 행동을 하게 되는지, 그리고 행동의 결과가 무엇인지를 연구하는 학문으로서, 개인특성, 지각, 감정, 동기부여, 의사결정, 커뮤니케이션, 갈등, 리더십, 조직문화 등 다양한 주제를 다루게 된다. 특히, 본 과목은 사례 연구를 병행함으로써, 학생들이 조직이 사람을 관리함에 있어서 부딪히는 실질적 이슈를 이해하고, 이를 효과적으로 해결할 수 있는 방안을 모색하는 데에 유용할 것이다.

· **AE9001 데이터사이언스 (Data Science)**

기업경영에서 당면하는 문제들을 계량적인 접근법으로 해결하여 기업 경영에 효율성과 유효성을 부여하기 위한 방법론을 학습한다. 선형 계획법, 망모형, 의사 결정론, 대기행렬이론, 다중회귀분석, 시 계열 분석 등을 소개하고 이를 경영현장에서 적용할 수 있는 능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **AE9003 경영정보시스템 (Management Information Systems)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **AE9210 전공과창업 (Major and Start-up)**

본 강좌는 학생들과 사업 개발을 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업 이후에 창업과 신사업 공모전을 통한 취업 기획 확보를 위해 구체 적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다. 학과 또는 전공별 관련 창업 아이템을 탐색하며, 각각에 필요한 지식과 정보를 파악 한다. 나아가, 사회 진출 이후 적극적인 인생 설계와 관련하여 스스로의 자발적 동기부여 및 자신감 고취를 유도하여 현대 사회가 요 구하는 기업가적 마인드를 갖춘 인재 양성을 도모한다.

· **AE0003 품질경영론 (Quality Management)**

기업의 품질 향상을 위한 방법론 및 원칙에 대하여 학습한다. 특히 다양한 품질 관련 도구 및 기법들에 대하여 소개하고 학습하도록 한다.

· **AE0005 마케팅리서치 (Marketing Research)**

본 교과는 마케팅의 응용 교과목으로서 소비자들의 Needs를 조사하여 전략적으로 활용하는 방법론을 SPSS의 실습을 통하여 이론적, 실무적 측면에서 탐구한다. 본 교과목의 목표는 구체적으로 다음과 같다.

- 마케팅 조사의 필요성 및 개념에 대한 이해
- 소비자 조사에 필요한 상법론들의 숙지
- 소비자 인터뷰 및 설문조사의 설계 및 조사지의 작성/수거
- 설문조사 결과 분석에 필요한 통계적 지식의 습득과 SPSS 프로그램의 활용
- 분석된 결과를 마케팅 전략으로 만들어 내는 과정 실습

· **AE5004 경영조직론 (Organizational Behavior)**

본 과목은 조직 내의 개인, 집단, 그리고 조직 수준의 개체들과 관련된 다양한 행동 및 현상들을 이해하기 위한 이론적 지식을 학습 하는 데에 목적이 있다. 즉, 조직행동론은 개인, 집단, 조직 수준의 개체들이 어떻게 행동하는지, 왜 특정한 행동을 하게 되는지, 그리고 행동의 결과가 무엇인지를 연구하는 학문으로서, 개인특성, 지각, 감정, 동기부여, 의사결정, 커뮤니케이션, 갈등, 리더십, 조직문화 등 다양한 주제를 다루게 된다. 특히, 본 과목은 사례 연구를 병행함으로써, 학생들이 조직이 사람을 관리함에 있어서 부딪히는 실질적 이슈를 이해하고, 이를 효과적으로 해결할 수 있는 방안을 모색하는 데에 유용할 것이다.

· **AE6004 서비스마케팅 (Service Marketing)**

기본적으로 서비스마케팅의 기본 컨셉, 이론, 프레임워크를 학습하고, 서비스마케팅 전반의 이해를 강의 형태로 제공한다. 다양한 서비스마케팅 및 관리 사례연구와 함께 체계화된 양식을 이용한 워크샵을 통해 습득한 지식을 적용하는 능력을 배양한다. 해당 기업의 서비스마케팅 전략 및 실행 계획을 수립하는 과제를 수행하고 그 기업에게 평가 및 피드백을 받아, 궁극적으로 산업체가 요구 하는 학생들의 마케팅 능력을 배양한다.

· **AE9004 중급회계1 (Intermediate Accounting 1)**

본 수업에서는 K-IFRS(한국채택 국제회계기준)에 기초하여 재무회계의 개념체계 재무제표 작성 및 표시방법, 재무상태표의 자산 계정의 인식과 측정에 대해 학습한다. 구체적으로 재고자산, 유형자산, 무형자산, 투자 부동산, 금융자산에 대해 배우며, 이는 관련 회계 기준서에 해당하는 사례 및 예제 풀이와 해석을 통해 접근한다. 궁극적으로 본 수업은 재무회계 관련 이론 및 실무를 이해하고 평가 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

· **AE6005 경영빅데이터분석 (Bigdata Analysis for Management)**

본 교과목은 기업의 온라인 거래 처리를 위한 데이터베이스, 온라인 분석 관리를 위한 데이터 웨어하우스, 그리고 새로운 지식 발견을 위한 데이터 마이닝에 대해 이론적 내용과 더불어 실습을 통해 학습한다. 또한, 기업경영을 위해 빅데이터가 어떻게 활용되는 지에 대해서도 학습한다.

· **AE0001 서비스운영론 (Service Operations Management)**

비즈니스 모델 수립을 위한 프로세스와 톨을 강의를 통하여 학습한다. 서비스 비즈니스 분야의 다양한 사례를 바탕으로 비즈니스 케이스를 발굴한다. 본 교과목은 서비스 비즈니스모델을 실제로 만들고, 이를 구체적으로 실행하기 위해 다양한 전략적 접근 방법에 대하여 학습한다. 더 나아가, 다양한 비즈니스모델의 성공과 실패 사례를 바탕으로 실행력을 담보하는 비즈니스 모델에 대한 이해를 확보한다.

· **AE5005 경영전략 (Strategic Management)**

기업의 경영환경이 급변함에 따라 전략적 경영의 중요성이 보다 높아지고 있다. 가치 연쇄 및 경쟁모형 분석을 통한 기업의 경영전략 수립 및 실행에 대해 학습한다. 특히 정보화 전략 및 혁신 전략에 중점을 두어 전략정보시스템, 비즈니스 프로세스 리엔지니어링 (BPR), Organizational Learning, ERP(Enterprise Resource Planning), Quick Response 등을 사례중심으로 살펴본다.

· **AE9005 IT프로젝트실무 (IT Project Practices)**

ICT의 고도화와 더불어 우리 사회의 각 분야에서 ICT융합이 활발하게 진행되고 있으며 이에 따라 우리의 사회, 경제 생활도 빠르게 변화되고 있다. 본 과목에서는 이러한 변화를 주도하고, 있는 최근의 주요 ICT 기술, 예를 들어 SNS, Big data, Analytics, internet of Things 등에 대해 개괄하고 이러한 기술이 어떻게 융합되어 사회 각 분야의 변화를 주도하고 있으며 그 결과 비즈니스 관점에서 어떤 긍정적 혹은 부정적 변화로 귀착될 지에 대해 논의하고자 한다.

· **AE9007 브랜드관리 (Brand Management)**

최근 경제활동에서 마케팅 상황은 급격하게 변화하고 있다. 매일 같이 상품 및 서비스는 끊임없이 출시되고 있으며 소비자들은 정보홍수시대에 살고 있다. 이러한 상황에서 가장 중요한 기업의 활동은 자사 상품 및 서비스를 브랜드를 통해서 소비자의 마음속에 확 실하게 각인시키는 일이다. 본 과목에서는 브랜드에 대해서 이론적 및 실무적 차원에서 체계적으로 살펴봄으로써 현대 마케팅의 가장 중요한 요소인 브랜드가 실제 시장에서 어떻게 활용되고 구사될 수 있는지 학습하고자 한다.

· **AA9009 중급회계2 (Intermediate Accounting 2)**

중급회계는 재무회계의 중추를 이루는 중요 과목이다. 본 과목을 통하여 재무회계의 핵심 이론에 대해 깊은 지식을 쌓을 수 있으며, 자산·부채의 평가와 기간 이익 사이의 관계를 보다 명확하게 이해할 수 있다.

· **AE9011 국제기업금융의이해 (International Finance)**

본 과목은 글로벌 시장에서의 기업의 재무 의사 결정을 분석하는데 목적이 있다. 또한 본 과목에서는 자금조달 수단으로서의 국제금융 시장의 기능, 환율결정이론 등을 다룬다.

· **AE9013 파생상품의이해 (Derivatives)**

현대적 금융기법의 근간을 이루는 파생상품의 기본 개념 및 기초적 활용에 대해 학습한다. 본 교과목의 수강생들은 적절한 수업의 이해를 위한 선수과목으로 재무관리(위험과 수익의 상충관계의 이

해) 와 경영 통계학(평균, 분산, 공분산, 상관관계의 이해)을 이미 수강하였다고 가정한다.

· **AE6008 회계감사 (Auditing)**

회계감사의 본질과 그 흐름, 감사인 및 감사 환경, 감사 수행에 필요한 제반 지식과 감사 기법, 감사 위험의 분석, 분석적 검토절차, 내부통제제도의 운영과 검토 EDP감사 및 통계적 표본조사, 계정 잔액의 입증 절차, 감사의 종결과 보고서 작성 등에 대해 학습한다.

· **AE9214 마케팅전략론 (Marketing Strategy)**

최근 기술혁신과 급 변화하는 산업 환경과 트렌드에 의해 산업분야들의 경계가 모호해지고 각 분절된 산업들이 새로운 기술들과 융합하여 새로운 시장 수요 창출이 더욱 확대되고 있는 상황임.

이에 따라 본 수업은 전통적 접근의 마케팅을 넘어서 다양한 산업들의 다양한 선진 기술들을 융합하고 새로운 수요를 창출하고 선제 적으로 대응 관리할 수 있는 마케팅의 전략적 분석과 기획 능력들을 배양함.

· **AE9006 금융기관경영론 (Management of Financial Institutions)**

본 과목은 금융시장에서의 금융중개기관의 역할을 이해하는데 주요 목적이 있다. 본 과목은 금융기관의 자산관리, 부채관리, 위험관리 기법으로서의 자산부채종합관리(ALM) 기법을 다룬다.

· **AE9012 IT경영과혁신 (Business Innovation by Using ICT)**

최근 일반 기업, 금융기관, 공공기관 등 조직 경영차원에서 크게 이슈가 되고 있는 개인정보보호 관련 법/제도를 이해하고, 조직차원에서 고객정보 등 개인정보를 보호하기 위한 관리적 방안에 대해 학습한다. 그리고 IT환경 변화에 따라 조직에서 수행하는 정보전략계획(ISP) 수립 방법론에 대해 학습한다.

· **AA9009 핀테크산업과서비스디자인 (Introduction to the Studies of History)**

최근 4차 산업혁명에 따라 다양한 분야에서 핀테크산업이 부상하고 있다. 본 강좌는 이와 같은 4차 산업혁명 시대의 흐름에 병행하여 서비스 가치창출을 위한 다양한 산업과 기업들의 이론과 사례를 중심으로 연구한다. 본 강좌는 특히 현재 진행 중인 새로운 산업혁명과 관련한 문제를 고찰하고 PBL 중심으로 사업을 진행한다. 이러한 기반을 바탕으로 서비스 디자인을 위한 최적화 방안을 제시한다.

· **AE9008 서비스비즈니스모델개발 (Creative Business Model Development)**

본 강좌는 서비스 가치 창출을 위한 서비스 기업의 운영과 전략에 관한 문제에 대하여 이론 및 사례를 중심으로 연구한다. 따라서 본 과목에서는 서비스 기업의 운영관리를 위한 신상품 개발과 서비스 프로세스, 서비스 시스템과 고객 접점에서의 설계와 운영관리, 서비스 공급 및 수요관리, 서비스 및 서비스 재고 관리, 고객관계 및 기대 관리, 서비스 품질, 서비스 유통 및 시설 입지 전략 그리고 서비스 평가 모델 등 대한 이론을 학습하고 각 강의 주제에 따른 사례분석을 병행한다.

· **AE9213 금융산업의이해 (Principle of Financial Industry)**

금융산업의 이해는 금융기관의 직무를 중심으로 현황, 기능 특징 등을 심층적으로 공부한다. 즉, 증권, 보험, 신용카드업에 대한 최근 현황 및 이슈, 실무지식 등을 중점적으로 학습한다. 금융업에 진출하고자 하는 학생들에게 취업 시에 필요한 최근 이슈, 실무 지식과 금융 시사 상식에 대한 이해 제고를 목적으로 한다.

· **AE9216 고용관계론 (Employee Relations)**

본 과정은 인사, 노사 전문가에게 필수적인 지식을 습득하는데 목적을 두고 있다. 본 과정에서는 집단적 수준과 개별적 수준의 고용 관계와 관련된 주제를 학습한다. 한국 노사관계의 역사, 노동조합, 단계 교섭과 협약, 노동 쟁의, 근로자 복지, 경영참가, 관련된 법적인 이슈와 사례들을 학습한다.

· **AE9201 전공과취업 (Major & Recruitment)**

지도교수와의 직접 대면을 통한 수강생의 미래 진로 및 취업전략을 지도하고, 논의함으로써, 재학생들의 서류전형을 준비하고, 면접 노하우를 습득한다.

· **FU0016 한일문화콘텐츠마케팅 (Marketing of Korea-Japanese Cultural)**

본 수업은 한일문화콘텐츠학과와 경영학과가 개설하는 융·복합 수 업임. 한일 문화콘텐츠산업 및 중요 사례들을 통한 이해를 기반으로, UX(User Experience) 중심의 문화콘텐츠 개발방법론 및 마케팅에 관련된 중요 기초콘셉트, 이론, 프레임워크를 이해한다. 이를 기반으로 한일문화콘텐츠 개발을 비롯해 문화마케팅 전략 및 실행 계획을 수립하는 워크숍을 가진다.

· **AA9009 산업기술서비스론 (Introduction to the Studies of History)**

오늘날의 기업가들은 개방된 디자인 소스 및 3D프린팅, IOT 기술 등 제조혁신적 기술을 이용한 생산기술들을 바탕으로 소규모의 제품생산과 고객에 특화된 제품을 제공함으로써 새로운 산업혁신의 틀을 제공하고 있다. 본 강좌에서는 현재 진행 중인 새로운 산업혁명에 대하여 설명하고자 한다. 더 나아가 본 강좌는 이러한 다양한 기술을 바탕으로 제조 및 서비스 프로세스의 최적화 방안에 대하여 설명한다.

빅데이터융합전공

■ 교육목표

1. 빅데이터 분석기술을 이용하여 데이터에서 인사이트를 얻을 수 있는 ICT 융합인력 양성
2. 산학 연계를 통한 실무 맞춤형 융합인력 양성
3. 비즈니스 목표 달성을 위한 다양한 능력을 갖춘 인력 양성
4. 데이터 분석을 통한 최적의 해결책을 제시할 수 있는 인력 양성
5. 미래의 비즈니스 전문가를 위한 데이터 분석 및 의사결정 능력을 갖춘 인력 양성

■ 주관/관련 학과

- 주관학과: 경영학부
- 관련학과: 글로벌경영학과, 경제금융학부, 문헌정보학과, 컴퓨터과학과, 공공인재학부

■ 특징

- 2개 이상의 전공 교육과정을 연계 및 융합하여 구성된 전공을 이수하는 제도로써 복수의 학위 수여
- LINC+사업단 참여 학생 및 참여 희망학생에 한해 진입

■ 교육과정

이수 구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/학기	졸업이 수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
융합 필수	KA0001	빅데이터시각화와시물레이션	3	3	전체/1	9학점	빅데이터과학연계전공	연계필수
	QA0004	데이터사이언스개론	3	3	전체/1		빅데이터융합전공	융합필수
	KA0002	빅데이터플랫폼설계/구축/실습	3	3	전체/2		빅데이터융합전공	융합필수
융합 선택	QA0006	빅데이터분석실습	3	3	전체/2	6학점 이상	빅데이터과학연계전공	연계선택
	AE5002	경영소프트웨어활용	3	3	2/2		경영학부	전공선택
	AE6005	경영빅데이터분석	3	3	3/1		경영학부	전공선택
	AM9222	e-커머스	3	3	2/2		글로벌경영학과	전공선택
	AM5009	디지털마케팅론	3	3	4/1		글로벌경영학과	전공선택
	AH9224	소셜미디어데이터수집및분석	3	3	4/2		문헌정보학과	전공선택
	AH9213	빅데이터보안	3	3	4/1		문헌정보학과	전공선택
	AT0018	조사방법과데이터분석	3	3	2/2		공공인재학부	전공선택
	AC2182	경제통계의이해(SW활용)	3	3	1/2		경제금융학부	전공선택
	LF9331	나의전공과빅데이터	3	3	전체		계당교양교육원	교양선택
	LF9372	LINC+기업특강	2	2	전체		계당교양교육원	교양선택

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/ 학기	졸업이 수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
	QA0005	R기반 빅데이터분석	3	3	전체/2	6학점 이상	빅데이터과학연계전공	연계선택
	IE0007	객체지향프로그래밍	3	3	2/1		휴먼지능정보	전공선택
	IE0022	오픈 API 프로그래밍	3	3	3/1		휴먼지능정보	전공선택
	FX0007	데이터베이스	3	3	2/2		컴퓨터과학과	전공선택
	EA0012	데이터모델링과마이닝	3	3	3/1		컴퓨터과학과	전공선택
	EA9225	파이썬프로그래밍	3	3	1/1		컴퓨터과학과	전공선택
	KA0003	LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (학기중)	15	15	전체 /1,2		빅데이터융합전공	융합선택
	KA0004	LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (방학중)	3	3	전체 /방학 기간		빅데이터융합전공	융합선택
졸업 소요 최저 학점	이수구분	학 점 수						
	연계필수	9						
	연계선택	27						
	교 양	-						
	기 타	-						
	합 계	36						

■ 교과목 해설

· QA0004 데이터사이언스개론 (Introduction to Data science)

본 과목은 데이터마케팅과 디지털마케팅의 전반적인 개념을 이해하고자하는 학생을 대상으로 한다. 디지털마케팅, 데이터마케팅, 데이터분석에 대한 개념과 트렌드를 배우며, 소비자가 제품 탐색에서 구매에 이르기까지의 구매 여정을 마케팅 관점에서 이해하는데 중점을 둔다. 또한 기업의 실제 SNS 플랫폼을 활용하여 마케팅활동을 진행해보고, 마케팅 활동의 파급효과를 분석하여 성공하는 마케팅 방안을 찾아내는 것에 주안점을 둔다.

· KA0001 빅데이터의시각화및시물레이션 (Big data visualization and simulation)

빅데이터의 시각화 원리와 시각화의 종류에 대해 학습하고, 실제 디자인 관련 이슈를 소개하고 이에 대한 실습을 통해 의미 있는 정보를 도출

· KA0002 빅데이터플랫폼설계/구축/실습 (Big Data Platform Design / Build / Practice)

실제적 비즈니스 문제 해결을 위해 퍼블릭 클라우드 환경에서 하둡 클러스터를 구축하고, 빅데이터 분석을 수행하는 실습위주의 교육

· QA0006 빅데이터분석실습 (Practice in Big Data Analytics)

이 과목에서는 학생들은 다양한 데이터를 수집, 처리, 분석하여 의미있는 정보를 추출하는 기법을 배운다.

이를 위해 파이썬을 배우고, 이를 이용해서 웹에서 데이터를 수집하는 스크레이핑과 API방식을 배운다. 그리고 수집된 데이터를 처리하여 데이터를 저장하고, 분석하는 방법을 배운다. 수업에서는 관련 이론을 간략히 소개하고, 이를 바탕으로 실습하는 방식으로 진행된다.

· **AE5002 경영소프트웨어활용 (Usage of Management Software)**

비즈니스 환경에서 데이터 처리를 위해 실제로 다루어야 할 소프트웨어(엑셀, R 등)의 사용 방법뿐만 아니라, 기업의 다양한 사례 데이터를 활용하여 데이터를 분석하는 과정을 학습한다. 또한 경영 소프트웨어의 고급 기능을 학습하고, 분석보고서를 만드는 과정을 학습한다.

· **AE6005 경영빅데이터분석 (Bigdata Analysis for Management)**

본 교과목은 기업의 온라인 거래 처리를 위한 데이터베이스, 온라인 분석 관리를 위한 데이터 웨어하우스, 그리고 새로운 지식 발견을 위한 데이터 마이닝에 대해 이론적 내용과 더불어 실습을 통해 학습한다. 또한 기업경영을 위해 빅데이터가 어떻게 활용되는 지에 대해서도 학습한다.

· **AM9222 e-커머스 (e-Commerce)**

e커머스는 인터넷 등 전자매체를 이용해 제품과 서비스를 거래하는 행위를 일컫는다. 일반적인 상품 거래와 함께 서비스, 광고, 정부제품 조달 등도 포함한다. 본 과목은 첫째, e커머스의 기본 개념과 전략을 제시한다. 추가하여, e커머스의 개발, 동인, 영향 등을 이해하기 위해 유명 사례를 이용한 연구를 병행한다. 학생들은 글로벌 강소 기업, 신흥 시장 개발 사례연구를 통해 기업경영에서 e커머스의 활용과 필요성을 배우며, 현실적인 기업경영의 경험을 하게 된다. 둘째, 경영에 있어서 정보는 기업 경쟁력을 결정하는 중요한 자원의 하나이며, 효과적·효율적인 정보 관리 및 정보 기술의 전략적 활용은 바로 기업의 생존과 직결된 문제이다. 21세기에 있어서 글로벌 강소 기업이 정보기술 (Information Technology)을 어떻게 관리하고 활용하는지를 학습하기 위하여 경영정보시스템 (Management Information Systems: MIS) 분야의 전반적인 주제를 다루며, 개념적 배경, 기술적 환경, 경영정보시스템의 구축, 활용, 최신 동향 등에 대하여 학습한다.

· **AM5009 디지털마케팅론 (Digital Marketing)**

디지털라이제이션과 SNS 등의 보편화 등으로 온라인상에서의 마케팅 활동이 매우 중요해지고 있다. 이에 본 교과목에서는 디지털마케팅이 전통적 마케팅과 어떻게 다른가에 대해 살펴본다. 또한 디지털마케팅 전략과 조사 그리고 인터넷환경 하의 소비자에 대해서도 학습한다. 디지털마케팅의 실행 방안과 다양한 형태의 디지털마케팅 유형에 대해서도 공부한다.

· **AH9224 소셜미디어데이터수집및분석 (Social Media Data Mining and Analysis)**

빅데이터 시대에 소셜 미디어 (SNS) 데이터의 가치 및 분석에 대한 요구는 날로 증가하고 있다. 소셜 미디어 데이터 분석은 다양한 고객의 의견을 분석하여 전략적인 마케팅 전략 수립을 수립할 수 있고 국가의 정책에 대한 국민들의 의견을 분석함으로써 더 나은 정책을 만드는 데 중요한 수단이다. 본 연구 결과는 소셜 미디어 수집, 정제, 분석, 시각화에 대한 교과 과정으로 소셜 미디어 분석 전문가 (SNS Data Analyst) 양성을 위함이다.

· **AH9213 빅데이터보안(캡스톤디자인) (Big Data Security(Capstone Design))**

우리는 방대한 양의 데이터가 수집, 관리, 분석되고 있는 빅데이터 시대에 살고 있다. 빅데이터는 4차 산업혁명 시대를 이끄는 인공지능, 사물 인터넷 등 다양한 분야의 연료이다. [http://smu-lincplus.ac.kr/\(빅데이터 중요성을 위한 참고 사이트\)](http://smu-lincplus.ac.kr/(빅데이터 중요성을 위한 참고 사이트)). 4차 산업혁명시대는 개인정보를 이용해서 통신, 금융, 마케팅, 공공기관, 도서관 등에서 다양한 서비스가 급증하고 있다. 그러나 개인정보 활용에 대한 제약으로 인해서 빅데이터 기반 서비스가 활성화가 되지 않고 있다. 본 과목은 개인정보에 대한 개념과 빅데이터 시대에 필수적인 정보보호에 대한 기본적인 개념을 배운다.

· **AT0018 조사방법과데이터분석 (Research Method and Data Analysis)**

사회과학 이론의 과학 철학적 기초를 소개하고 개념형성, 법칙, 이론, 모형 및 설명의 구조와 요건 등에 관한 지식을 습득하게 한 후, 사회현상을 종합적 체계적으로 해석하기 위한 기본논리와 다양한 분석기법을 학습하도록 한다.

· **AC2182 경제통계의이해 (Economic Statistics using SW)**

경제학을 이론과 실증분석의 두 부문으로 성립된 학문으로 정의할 때, 본 강의에서 학생들은 경제 자료로 표현되는 현실의 실증분석을 통하여 경제이론과 자료 분석 방법을 배우게 된다. 통계학의 기초적인 이론 습득과 아울러 경제 경영 관련 예제를 통해 실제 자료를 활용한 분석 능력을 배양하도록 한다. 특히 오픈 프로그램인 파이썬(Python)을 활용한 실습을 병행하여 학생들로 하여금 실제 자료(Data)를 이용한 실무적 분석 능력을 배양할 수 있도록 한다.

· **LF9331 나의전공과빅데이터 (My Major and Big Data)**

우리는 인문, 사회, 경영, 예술, 자연, 공학 등 다양한 영역에서 다양한 데이터가 만들어지고 있는 빅데이터 시대에 살고 있다. 본 과목은 빅데이터에 대한 기본적인 개념을 배우며 다양한 분야의 빅데이터가 어떻게 활용되고 있는지 이해한다.

· **LF9372 LINC+기업특강 (Special lecture for LINC+)**

LINC+ 사회맞춤형학과 학생들을 대상으로 사회맞춤형학과에 대한 개요 및 운영방안 소개, 참여기업의 사업영역, 참여기업의 비즈니스 전략 및 기업에서 바라는 인재상, 우리대학과 협력 방안 등에 대해 참여기업의 대표, 비즈니스 전문가, 기술전문가 등이 직접 특강을 통해 전달하는 수업이다.

· **QA0005 R-기반 빅데이터분석 (Big Data Analytics using R)**

정보통신기술(ICT)의 발달 및 확산에 따라 모든 사물이 상호작용하는 사물인터넷(Internet of Things, IoT)시대로 발전하고 있으며, 그 결과 엄청난 양의 다양한 데이터가 실시간으로 생성, 축적되고 있다. 따라서 모든 행동(Action)은 데이터로 축적되고, 축적된 데이터는 분석되어 최적 행동으로 이어지는 지속적 순환관계가 형성되고 있다. 본 교과목은 데이터 분석을 위한 프로그래밍 언어이자 소프트웨어 환경인 오픈 소스 R을 사용하여 다양한 데이터분석 및 데이터마닝 기법에 대해 학습하고자 한다.

· **IE0007 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)**

자바를 사용하여, 객체지향으로 프로그래밍을 교육한다. 클래스, 객체, 가시성, 생성자, 반복문, 배열, 조건과 같은 프로그래밍에 필요한 내용을 배운다. 객체지향 방식의 예외처리, 패키지, 입출력, GUI와 이벤트를 배운다. 객체지향의 중요한 특징으로 상속, 다형성에 대해 배운다.

· **IE0022 오픈API프로그래밍 (Open API Programming)**

본 과목에서는 무료로 제공되는 오픈 API들을 활용한 프로그래밍 방법을 학습한다. 영상처리를 위한OpenCV, 기계학습을 위한 TensorFlow 등의 API들을 통해 원하는 결과물을 보다 쉽게 개발할 수 있는 방법을 익힌다.

· **FX0007 데이터베이스 (Database)**

본 교과목은 데이터베이스의 기본 개념과 데이터베이스 관리 시스템의 기능, 데이터베이스 모델, 데이터 종속성과 무결성 등을 소개하여 데이터베이스 시스템을 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

- **EA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)**

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

- **EA9225 파이썬프로그래밍 (Python Programming)**

이 과목에서는 파이썬 언어를 통해 프로그래밍에 대한 기초 개념을 학생들이 습득하도록 한다. 강의와 실습을 통해 코딩에 대한 기본 개념을 익힌다.

- **KA0003,0004 LINC+사회맞춤형 현장실습 (LINC+ Field Training)**

학교에서 배운 이론과 산업체에서 필요한 실무교육을 강화할 수 있도록 현장실습을 통하여 실습함으로써 현장실습의 직무 만족이 취업에 도움이 될 수 있도록 한다.

스마트생산융합전공

■ **교육목표**

스마트 기술에 대한 이해를 바탕으로 생산 혁신을 주도하는 전문가 양성

■ **주관/관련 학과**

- 주관학과: 경영학부
- 관련학과: 휴먼지능정보공학과

■ **특징**

- 2개 이상의 전공 교육과정을 연계 및 융합하여 구성된 전공을 이수하는 제도로써 복수의 학위 수여
- LINC+사업단 참여 학생 및 참여 희망학생에 한해 진입

■ **교육과정**

이수 구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년 /학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
융합 필수	KB0001	서비스사이언스	3	3	전체/1	9학점	스마트생산융합전공	융합필수
	KB0002	공정설계론	3	3	전체/1		스마트생산융합전공	융합필수
	KB0003	의사결정론	3	3	전체/2		스마트생산융합전공	융합필수
융합 선택	AE0010	생산관리	3	3	2/1	6학점 이상 이수	경영학부	전공선택
	AE2141	원가회계	3	3	2/1		경영학부	전공선택
	AE9001	데이터사이언스	3	3	2/2		경영학부	전공선택
	AE9003	경영정보시스템	3	3	2/2		경영학부	전공선택
	AE0003	품질경영론	3	3	3/1		경영학부	전공선택
	AE0001	서비스운영론	3	3	3/2		경영학부	전공선택
	AE9008	서비스비즈니스모델개발 (캡스톤디자인)	3	3	4/1		경영학부	전공심화
	IE0001	C프로그래밍1	3	4	1/1	3학점 이상 이수	휴먼지능정보공학	전공선택
	IE0002	휴먼지능정보공학설계	3	3	1/1		휴먼지능정보공학	전공선택
	IE0004	C프로그래밍2	3	4	1/2		휴먼지능정보공학	전공선택
	IE0017	휴먼컴퓨터인터페이스	3	3	2/2		휴먼지능정보공학	전공심화
	IE0023	빅데이터분석	3	3	3/2		휴먼지능정보공학	전공심화
	KB0007	생산원가관리	3	3	전체/1		스마트생산융합전공	융합선택
KB0004	스마트생산기술론	3	3	전체/2	스마트생산융합전공		융합선택	
LF9348	자료시각화	3	3	전체/1,2	계당교양교육원		일반교양	
LF9372	LINC+기업특강	2	2	전체/1, 2	계당교양교육원		일반교양	

이수 구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년 /학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
	KB0005	LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (학기중)	15	15	전체 /1,2		스마트생산융합전공	융합선택
	KB0006	LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (방학중)	3	3	전체/방 학기간		스마트생산융합전공	융합선택
졸업 소요 최저 학점	이수구분	학 점 수						
	연계필수	9						
	연계선택	27						
	교 양	-						
	기 타	-						
	합 계	36						

■ 교과목 해설

· KB0001 서비스사이언스 (Service Science)

서비스 운영 최적화를 위한 방법론을 학습하고 이를 효과적으로 운영하고 평가 관리하기 위한 방안을 학습한다. 서비스 운영 최적화 방안을 모색하고 서비스 전략 및 운영 관리 방안에 대하여 학습한다. 또한 서비스 운영의 성과를 관리하기 위한 방법론을 학습하고 관련된 기업의 사례를 학습한다.

· KB0002 공정설계론 (Process Design Theory)

공정 설계의 기본 개념 및 프로세스 최적화에 대해 학습한다. 이를 통해서 스마트 생산기술에 의해서 대체되고 개선될 수 있는 공정 프로세스의 기본 개념을 이해한다.

· KB0003 의사결정론 (Decision Making Theory)

의사결정의 두 가지 접근방식인 기술적 의사결정(Art)와 과학적 의사결정(Science)에 대한 이론 학습과 실제 사례 분석을 바탕으로 불확실한 상황에서 올바른 의사결정 방법을 습득한다.

· AE0010 생산관리 (Production & Operations Management)

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영 전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

· AE2141 원가회계 (Cost Accounting)

회계원리를 바탕으로 원가회계란 무엇인가에 대해 학습한다. 회계에 대한 전반적 이해를 바탕으로 기업 경영자들의 의사결정을 위한 원가회계의 접근 방법을 논리적으로 생각한다.

· AE9001 데이터사이언스 (Data Science)

기업경영에서 당면하는 문제들을 계량적인 접근법으로 해결하여 기업 경영에 효율성과 유효성을 부여하기 위한 방법론을 학습한다. 선형 계획법, 망모형, 의사 결정론, 대기행렬이론, 다중회귀분석, 시계열 분석 등을 소개하고 이를 경영현장에서 적용할 수 있는 능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **AE9003 경영정보시스템 (Management Information Systems)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖출 수 있도록 한다.

· **AE0003 품질경영론 (Quality Management)**

기업의 품질 향상을 위한 방법론 및 원칙에 대하여 학습한다. 특히 다양한 품질 관련 도구 및 기법들에 대하여 소개하고 학습하도록 한다.

· **AE0001 서비스운영론 (Service Operations Management)**

비즈니스 모델 수립을 위한 프로세스와 틀을 강의를 통하여 학습한다. 서비스 비즈니스 분야의 다양한 사례를 바탕으로 비즈니스 케이스를 발굴한다. 본 교과는 서비스 비즈니스모델을 실제로 만들고, 이를 구체적으로 실행하기 위해 다양한 전략적 접근 방법에 대하여 학습한다. 더 나아가, 다양한 비즈니스모델의 성공과 실패 사례를 바탕으로 실행력을 담보하는 비즈니스 모델에 대한 이해를 확보한다.

· **AE9008 서비스비즈니스모델개발 (Creative Business Model Development)**

본 강좌는 서비스 가치 창출을 위한 서비스 기업의 운영과 전략에 관한 문제에 대하여 이론 및 사례를 중심으로 연구한다. 따라서 본 과목에서는 서비스 기업의 운영관리를 위한 신상품 개발과 서비스 프로세스, 서비스 시스템과 고객 접점에서의 설계와 운영관리, 서비스 공급 및 수요관리, 서비스 및 서비스 재고 관리, 고객관계 및 기대 관리, 서비스 품질, 서비스 유통 및 시설 입지 전략 그리고 서비스 평가 모델 등 대한 이론을 학습하고 각 강의 주제에 따른 사례분석을 병행한다.

· **IE0001 C프로그래밍1 (C Programming 1)**

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

· **IE0002 휴먼지능정보공학설계 (Design of Intellectual Informatics for Human)**

창의적인 공학설계과정을 이해하고, 과제선정, 요구분석, 요구사항 정리 및 Concept 정립/분석 능력을 키운다. 설계 도구로서 기초적인 소프트웨어 설계 방법과 습득하여 설계과정과 테스트 과정을 이해한다. 프로젝트를 수행하는데 필요한 전문지식으로서 팀워크와 프로젝트 관리, 윤리적/법적 문제에 관한 이슈와 구술 발표 등에 대하여 다룬다.

· **IE0004 C 프로그래밍2 (C Programming 2)**

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

· **IE0017 휴먼컴퓨터인터페이스 (Human Computer Interface)**

본 과목은 인간과 컴퓨터 시스템간의 상호작용 이론과 인간과 인간간의 상호작용과 같은 능력을 컴퓨터에게 부여하는 능력을 갖도록 한다.

· **IE0023 빅데이터분석 (Big Data Analysis)**

빅데이터 수집 및 통합 기술, 저장, 관리, 처리, 분석, 표현 기술에 사용되는 다양한 컴퓨팅 기술과 오픈소스 등을 학습한다.

· **KB0007 생산원가관리 (Production Cost Management)**

본 과목은 제품 및 서비스 생산과정에 대한 이해를 바탕으로 직간접적으로 발생하는 원가를 측정하고 경영의사결정을 위해 측정된 원가를 분석하는 방법을 학습한다.

· **KB0004 스마트생산기술론 (Introduction to Smart Manufacturing Technology)**

스마트 생산에 적용되는 각종 공정을 소개하고,스마트 생산공정과 관련한 특허검색을 통해 스마트 생산에 대한 이해를 증진한다

· **LF9348 자료시각화 (Data Visualization)**

본 교과목은 자료 시각화를 중심으로 리포트 작성, 발표하기 등을 위한 다양한 개념과 이론, 실제 사례를 학습한다. 자료 시각화 도구로는 Tableau Software를 실습한다.

· **LF9372 LINC+기업특강 (Special lecture for LINC+)**

LINC+ 사회맞춤형학과 학생들을 대상으로 사회맞춤형학과에 대한 개요 및 운영방안 소개, 참여기업의 사업영역, 참여기업의 비즈니스 전략 및 기업에서 바라는 인재상, 우리대학과 협력 방안 등에 대해 참여기업의 대표, 비즈니스 전문가, 기술전문가 등이 직접 특강을 통해 전달하는 수업이다.

· **KB0005,KB0006 LINC+사회맞춤형 현장실습(LINC+ Field Training)**

학교에서 배운 이론과 산업체에서 필요한 실무교육을 강화할 수 있도록 현장실습을 통하여 실습함으로써 현장실습의 직무 만족이 취업에 도움이 될 수 있도록 한다.

글로벌경영학과

■ 교육목표

불확실성이 급증하고 있는 범세계 무역환경의 변화와 글로벌 비즈니스 환경의 변화에 능동적으로 대응하기 위하여 글로벌경영학과는 글로벌 시대의 경영, 경제 현상의 본질을 파악할 수 있는 역량을 키우는 동시에 현장 중심의 학습을 통해 세계화의 진전에 능동적으로 대응해 나갈 수 있는 창의적인 글로벌 전문인을 양성하는 데 교육목표를 두고 있다. 본 학과는 경영, 경제, 무역의 전반을 학습하여 기업이 지향하는 융합적인 인재를 육성하고 있으며 특히, 국내외 글로벌 기업이 필요로 하는 인재 육성에 초점을 맞추어 비전 및 공유가치 재정립, 교육과정 및 운영방식 개편 등의 활동을 진행하고 있다. 본 학과는 무역통상 관리자, 글로벌마켓 관리자, 기업경영 관리자를 위한 교육과정을 운영하여 학생들이 진로개발 로드맵을 설정하고, 글로벌 필요역량을 개발할 수 있도록 체계적으로 관리하고 있다.

이를 위한 세부 교육 목표는 1) 신흥시장을 새롭게 개척하고 이를 무대로 글로벌 무역을 주도해 나갈 수 있는 신흥시장 전문가 양성, 2) 글로벌 기업이 필요로 하는 국제적 비즈니스 스킬을 보유한 창의적이고 도전적인 인력양성, 3) 글로벌 사업에 적합한 비즈니스 리더를 육성함으로써 4차 산업혁명에 기여할 수 있는 글로벌 인재양성의 산실을 구축하고자 한다. 이를 위한 실천사항은 다음과 같다.

1. 글로벌 경제, 경영 현상의 본질을 파악할 수 있는 지식, 자세와 인식 기반을 공고히 하고 이를 현장 중심의 학습을 통해 체득한다.
2. 기업 간 초국적 경쟁의 본질을 파악하고 경쟁우위 창출에 기여할 수 있도록 개념적 틀과 실천수단을 교육한다.
3. 기업의 국제 무역 업무를 수행하는 데 필요한 제반 개념과 실무 지식을 교육한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	AM9213	신흥시장문화비교론	3	3	3	0	X
		전선	FB0004	국제통상과기업경영	3	3	3	0	X
	2	전선	AM0008	무역회계기초	3	3	3	0	X
		전선	FU0027	신흥시장론	3	3	3	0	X
2	1	전선	AM0013	무역실무	3	3	3	0	X
		전선	AM5005	글로벌마케팅원론	3	3	3	0	X
		전선	AM6003	무역과협상	3	3	3	0	X
		전선	AM9212	글로벌비즈니스커뮤니케이션	3	3	3	0	X
		전선	AM9219	4차산업혁명과강소기업경영론	3	3	3	0	X
		전선	AM9220	기업재무론	3	3	3	0	X
		전선	AM9221	무역회계실무	3	3	3	0	X
	2	전선	AM0009	ICT융합과소비자행동론	3	3	3	0	X
		전선	AM2031	비즈니스영어	3	3	3	0	X
		전선	AM6005	강소기업전략론	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	AM9210	전공과창업(글로벌경영)	1	1	1	0	O
		전선	AM9214	신흥시장지역연구	3	3	3	0	X
		전선	AM9218	FTA와융합적통상전략	3	3	3	0	X
		전선	AM9222	e-비즈니스	3	3	3	0	X
		전선	AM9223	데이터기반 글로벌금융투자론	3	3	3	0	X
		전선	FU0028	경제공간의이해	3	3	3	0	X
3	1	전선	AM0001	국제경영학(캡스톤디자인)	3	3	2	1	X
		전선	AM0004	국제금융론	3	3	3	0	X
		전선	AM0010	신흥시장서비스경영론	3	3	3	0	X
		전선	AM9003	글로벌물류	3	3	3	0	X
		전심	AM0003	국제마케팅	3	3	3	0	X
	2	전선	AM0014	혁신경영과글로벌기업가정신	3	3	3	0	X
		전선	AM0021	국제마케팅커뮤니케이션론	3	3	3	0	X
		전선	AM3001	국제무역론	3	3	3	0	X
		전선	AM6001	글로벌경영사례연구	3	3	3	0	X
		전선	AM9201	전공과취업(글로벌경영)	1	1	1	0	O
		전선	FX0004	글로벌 호스피탈리티 매니지먼트	3	3	3	0	X
		전심	AM0007	ICT와국제무역실습	3	3	3	0	X
		전심	AM0019	국제재무론	3	3	3	0	X
		전심	AM7001	통상기획과의사결정	3	3	3	0	X
		전심	AM9004	데이터기반글로벌시장조사론 (캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
4	1	전선	AM0005	핀테크금융시장론	3	3	3	0	X
		전선	AM5009	디지털마케팅론	3	3	3	0	X
		전선	AM7002	프로젝트매니지먼트 (캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
		전심	AM0012	글로벌유통관리	3	3	2	1	X
		전심	AM6002	다국적기업경영론	3	3	3	0	X
		전심	AM9006	글로벌비즈니스실습	3	3	2	1	X
	2	전선	AM9005	글로벌브랜드경영	3	3	3	0	X
		전선	AM9215	신흥시장진출세미나	3	3	3	0	X
		전선	AM9216	지속가능경영및사회적책임	3	3	3	0	X
		전선	AM9217	융복합기반 K-business(캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
이수 구분별	전 심		8과목		24	24	22	2	
	전 선		37과목		107	107	106	1	

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
소계	학 기			0과목	0	0	0	0	
	교 직			0과목	0	0	0	0	
	일 선			0과목	0	0	0	0	
총 계				총 45과목	131	131	128	3	

■ 교과목 해설

· AM9213 신흥시장문화비교론 (Comparative Cultural Review of the Emerging Markets)

본 교과목은 신흥시장 진출을 위한 세계의 다양한 문화이해와 습득을 일차적인 학습목표로 삼고 글로벌 커뮤니케이션을 지향하고자 한다. 신흥시장으로 떠오르는 동유럽 및 동남아시아, 북아프리카, 중남미 지역의 문화를 해체하여 표면적인 모습 이면의 사회적 역사적인 상관관계를 알아본다. 예를 들어, 다양성과 상호적 영향을 중시하는 프랑스 문화에서 글로벌 시장 공략을 학습하며 신흥시장의 언어와 문화를 비교, 분석해보는 과정을 통하여 지역문화에 대한 깊이 있는 이해를 추구한다.

· FB0004 국제통상과기업경영 (International Trade & Business and Corporate Management)

기초적인 무역이론과 기업의 수출입에 영향을 미치는 국제경제 환경을 개략적으로 파악하고, 기업 경영에 필요한 무역학 전반에 걸친 기본적이고 개론적인 내용을 종합적, 체계적으로 학습한다.

· AM0008 무역회계기초 (Principle of Trade Accounting)

본 과목은 기업회계의 기초개념, 회계처리 원리, 재무제표등 일반적인 회계원리의 이해를 바탕으로 수출입관련 계정과목, 수출입 원가산정 및 회계처리 등 무역관련 회계의 기초를 학습하도록 한다. 그 주요 내용은 수출입 기업회계 개요, 수출입 기업회계의 순환과정, 수출입기업의 계정과목 및 회계처리과정, 재무제표 등으로 구성되어 있다.

· FU0027 신흥시장론 (Emerging Market Study)

본 교과목은 최근 다국적 기업들이 역량을 집중하고 있는 신흥시장을 다양한 관점에서 접근하여 이해하고, 이를 바탕으로 신흥시장 진출에 있어 필요한 역량을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해, 기업의 신흥시장 진출에 필요한 현실적, 제도적 측면에 대해 살펴보고, 기업의 신흥시장 진출 전략에 대해 다양한 논의가 진행될 것이다. 또한, 주요 신흥시장국(중국, 베트남, 인도, 인도네시아 등)의 다양한 측면의 특성을 이해할 수 있는 신흥시장 진출 사례를 살펴볼 것이다.

· AM0013 무역실무 (Export-Import Basics)

본 과목은 신흥시장과 글로벌 무역환경의 변화, 글로벌 기업 니즈를 충족하는 무역인력 양성, 신흥시장 무역전문 인력이 갖추어야 할 무역지식 함양을 위한 필요·충분한 기본 지식을 강의한다. 특히 신흥시장 전문가 양성을 위한 맞춤형 인재 육성에 초점을 맞추어 운영하며 신흥시장과 무역거래에서 발생 가능한 리스크 관리를 위한 기본적 관리 능력을 습득하도록 한다.

· AM5005 글로벌마케팅원론 (Principles of Marketing)

글로벌경영의 중심과제로서 마케팅의 개념과 필요성에 대해 살펴보는 과목이다. 글로벌 시장을 대

상으로 하여 나날이 중요해지고 있는 글로벌 마케팅의 개념을 학습하고 기업의 효과적인 글로벌 마케팅 전략을 유도하기 위한 마케팅의 원리, 과제, 영향요인, 의사결정내용 등에 대해 살펴본다.

· **AM6003 무역과협상 (Trade and Negotiation)**

본 교과목에서는 ICT(Information & Communication Technology)를 통한 가치창출과 디지털화의 진전이 가속화되고 있는 가운데 국제 통상, 무역 실무, 그리고 최근 들어 그 중요성이 증대되고 있는 협상을 중심으로 다국적 경영 분야에서 새로이 나타나고 있는 경제, 경영 현상들을 사례를 통해 파악, 분석하고 이론의 적용 가능성을 탐색하는 것을 목적으로 한다.

· **AM9212 글로벌비즈니스커뮤니케이션 (Global Business Communication)**

본 과목은 학생들이 비즈니스 커뮤니케이션의 기본적인 방법과 기술을 함양시키는데 목적이 있다. 학생들은 본 과목을 통해 다양한 비즈니스 환경에서 중국어와 영어로 의사소통하는 방법을 배우게 될 것이다.

· **AM9219 4차산업혁명과 강소기업경영론 (The Fourth Industrial Revolution & Management of Global Small-Giant Enterprises)**

본 과목은 강소기업이란 산업에서 지배적인 위치에 있으나 대중에게 잘 알려지지 않은 중소기업업을 뜻하며, 최근 4차산업혁명으로 인한 급변하는 비즈니스 환경 속에서 국가성장의 원동력으로서 관심을 받고 있다. 본 수업에서는 대기업들과는 차별화 된 중소기업들의 생존전략에 대해 살펴보고, 이들이 글로벌 강소기업으로 진화하기위해 필요한 요소들에 대해 강조하고 있는 다양한 경영이론을 리뷰하게 될 것이다.

· **AM9220 기업재무론 (Corporate Finance)**

이 과목은 재무학을 처음으로 접하는 학부생들에게 기업의 재무적 의사결정과 관련된 핵심 원리들과 배경지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 기업의 재무제표 분석, 돈의 시간가치, 할인현금흐름 분석, 위험과 수익률의 관계, 자본비용, 자본예산, 자본구조, 배당정책, 옵션 등에 관한 주제를 다룬다. 수식의 단순암기를 지양하고, 직관적인 이해에 초점을 맞추어 강의를 진행한다.

· **AM9221 무역회계실무 (Practice of Managerial Trade Accounting)**

본 과목은 의사결정자의 특정한 요구에 적합한 내부보고서에 초점을 두고 있으므로 특정회계기준에 따를 필요가 없고 기업마다 경영관리의 필요성에 따라 임의적으로 작성된다. 따라서 무역회계실무는 관리기능적인 관점에서 보통 계획을 위한 무역회계와 통제를 위한 무역회계로 나누어서 수출입 제품의 원가산정 및 관리, 의사결정분석, 계획수립과 예산편성, 경영통제를 위한 성과측정과 업적평가 등에 관련된 이론과 방법을 다룬다.

· **AM0009 ICT 융합과 소비자행동론 (ICT Convergence and Consumer Behavior)**

성공적인 마케팅 전략의 수립 및 결정을 위해서 소비자를 이해하고 예측하는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 본 과정에서는 소비자와 관련된 다양한 이론과 원리들을 이해하고 특히 디지털시대의 소비자의 행동변화에 맞추어 이를 접근하고자 한다. 특히 ICT혁명은 사회에 많은 영향을 미치고 있으며 인간의 삶과 행동에 큰 변화를 가져오고 있다. 본 과목을 통하여 마케터로서 마케팅활동을 수행하는데 소비자에 대한 이해가 요구되는 때에 필요한 다양한 지식과 공감능력을 배양하고자 한다.

· **AM2031 비즈니스영어 (Business English)**

본 과목은 신흥시장 및 글로벌 경쟁 환경에서 꼭 필요한 비즈니스 영어에 대한 학습을 목적으로 한

다. 비즈니스 영어의 기본이 되는 다양한 개념을 소개하고, 현재 Business Week 및 영어 신문에 소개된 기사를 발표하여 학생들로 하여금 최근의 글로벌 시장 및 기업 사례를 영어로 토론하고 이해하는 것을 목적으로 한다. 또한 다양한 비즈니스 환경에서 필요로 한 영어 문서 작성을 목표로 한다.

· **AM6005 강소기업전략론 (Strategic Management for Small Giant)**

본 과목에서는 산업 분석, 자원 분석, 그리고 경쟁 분석 등을 근간으로 하는 전략경영론의 다양한 주제들을 사례 분석 기법을 중심으로 살펴봄으로써 강소기업 경영자가 전략적 의사결정 사안을 어떻게 해결해 나갈 수 있는지를 학습토록 한다.

· **AM9210 전공과창업(글로벌경영) (Major and Start-up)**

학생들이 자신의 역량과 적성 등에 맞추어 진로개발 로드맵을 작성하고 향후 진로목표와 방향에 대한 창업전략을 세우도록 하며 창업에 필요한 사업계획서와 신규 취급품목 발굴 등을 경험하도록 한다. 이를 위해 학생들의 역량진단, 교수와 진로에 대한 상담 및 지도, 창업우수사례 발표 및 토론 등의 다양한 방법을 통해 학습한다.

· **AM9214 신흥시장지역연구 (Research on Emerging Market and its Regional Characteristics)**

본 과목은 신흥시장과 이의 지역 특성에 대해 학습하는 것을 목적으로 한다. 신흥시장을 포함한 해외시장에서 사업을 전개하기 위해서는 환경과 사업 상황에 대한 분석을 해야 한다. 이를 위해 신흥시장에 대한 경제적, 사회문화적, 정치적/법적, 인구통계적, 기술적, 자연적 그리고 지역적 환경 분석에 대한 다양한 접근법이 논의되고 실습할 필요가 있다. 신흥시장에 진출하는 전략과 사업모델개발도 다루어질 것이다. 지역적 협력, BOP(Bottom of Pyramid), 글로벌 협력 그리고 명분 마케팅(cause related marketing) 등과 같은 관련 주제에 대해서도 학습할 것이다.

· **AM9218 FTA와 융합적 통상전략 (FTA & Trade Strategy)**

본 과목은 FTA기초이론, FTA통상협상 및 FTA협정문의 주요내용과 기업의 활용방안에 대해 강의한다. 또한 점차 증가하는 양자간 무역의 중심인 FTA에서 활용 할 방안 및 규범에 대해 강의하고 융합적 무역전략에 대해 토론한다.

· **AM9222 e-비즈니스 (Global e-Business)**

e비즈니스는 인터넷 정보통신기술을 활용하여 상거래를 포함한 기업 내·외부프로세스를 구현하는 행위를 일컫는다. 최근 인터넷과 정보통신기술의 성장은 비즈니스의 여러 측면에 커다란 영향을 주고 있다. 인터넷의 기존 시장의 구조만이 아니라 개별기업의 운영과 상품 및 서비스의 거래방식도 변화시켰다. 인터넷은 또한 시간과 공간의 제약을 넘어 신흥국을 포함한 글로벌시장에 접근 할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이로 인해 글로벌시장 특히 빠르게 성장하는 신흥시장에 진출하려는 강소기업과 학생들에게 e비즈니스와 이를 이용한 경영사례에 대한 이해는 중요한 지식자산이라 할 수 있다. 본 교과목의 목적은 학생들에게 인터넷기반 디지털마켓과 기업의 전략적 활용을 분석하고 이해하는데 필요한 체계적인 접근방법을 제공하는 것이다. 본 교과목은 e비즈니스에 대한 기술적 비즈니스적 이해를 바탕으로 다양한 e비즈니스 분야에 대한 이슈와 사례를 다룬다. 수업과 토론이 외에도 학생들의 수업에서 학습한 e비즈니스 지식을 바탕으로 e비즈니스 창업아이디어를 개발하는 그룹프로젝트를 수행한다.

· **AM9223 데이터기반 글로벌금융투자론 (Data-based Global Financial Investments)**

본 과목은 학부생들에게 글로벌금융시장에서 투자와 관련된 핵심 원리들과 배경지식을 제공하는 것

을 목표로 한다. 수익률과 위험의 상충상황에서 최적의 투자 안을 선택하는 포트폴리오 이론을 시작으로, 이론적인 측면에서 자산 가격 결정원리를 학습하여 시장효율성, 이상 현상, 투자자행동에 관한 이해의 폭을 넓히며, 대표적 금융상품인 주식, 채권, 선물, 옵션, 스왑 등의 가치평가 및 위험관리라는 주제를 다룬다. HTS프로그램을 통해 모의투자를 진행하고, Data Guide 프로그램을 통해 원하는 재무·금융데이터를 추출하며, Excel을 통해 데이터를 원하는 형태로 가공하여 분석하는 방법을 배우고 실습한다.

· **FU0028 경제공간의이해 (Understanding Economic Space)**

본 현대 경제 공간의 역동성을 경제지리학적인 관점에서 파악하고자한다. 우선 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논하다. 그리고 경제공간의 주체로서 국가, 다국적 기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화, 젠더의 경제생활에 미치는 영향, 문화와 경제와의 관계를 논한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관련 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결방안을 모색하고자 한다.

· **AM0001 국제경영학(캡스톤디자인) (International Business(Capstone Design))**

기업 활동의 국제화에 따라 중요성이 커지고 있는 기업의 무역, 해외직접투자, 기술이전, 해외건설, 해외자원개발, 글로벌 M&A, 전략적 제휴, 다국적기업 경영관리 등의 문제들을 개괄적으로 다룬다.

· **AM0004 국제금융론 (International Finance)**

본 교과목에서는 개방국가의 거시 경제현상에 대한 체계적인 분석능력을 습득할 수 있도록 개방된 국민경제에서 소득, 국제수지, 환율, 이자율 등 주요 거시경제변수의 결정메커니즘과 변수간의 상호 관련성에 관한 이론 그리고 거시경제정책의 효과를 학습한다.

· **AM0010 신흥시장서비스경영론 (Service Business Management in Emerging Markets)**

본 과목은 산업에서 비중이 점차 증가하고 있는 서비스 산업의 경영과 관련된 이론과 사례를 학습한다. 특히 지역적으로 신흥시장에 초점을 맞춰서 경영환경과 패러다임의 변화를 이해하게 한다.

· **AM9003 글로벌물류 (Global Logistics and Channels Management)**

본 교과목에서는 무역 자유화의 확대, 시장 글로벌화의 진전과 함께 전략적 중요성이 급증하고 있는 글로벌 물류/유통의 주요 이론, 최근 양상, 정책 현안, 그리고 경영 이슈에 관하여 살펴보고, 주요 글로벌 기업 사례를 통해 글로벌 성과 개선을 위한 시사점이 무엇인지 학습한다.

· **AM0003 국제마케팅 (International Marketing)**

기업의 국제화에 따른 마케팅상의 제 문제를 인식하고, 국제시장에 관한 정보의 수집 및 분석, 국제시장의 환경변화에 대응하는 마케팅 프로그램의 작성 등의 문제를 다룬다.

· **AM0014 혁신경영과글로벌기업가정신 (Innovation Management and Global Entrepreneurship)**

본 과목에서는 혁신의 의의, 중요성, 그리고 역사적 전개 과정 기업가 정신 등에 관하여 학습한다. 또한, 현대 사회의 다양한 조직과 기업에서 창출되고 있는 고객가치, 제품, 서비스, 프로세스, 조직, 그리고 사업모델 관련 혁신의 주제, 등장 배경과 추진 과정, 경쟁우위 요소로의 변환 과정, 그리고 현실적인 시사점 등에 관하여 살펴본다. 본 교과목에서는 논리적 사고 기법과 사례 분석 방법을 주로 활용한다. 특히 글로벌 강소기업에 대한 혁신제안 제시가 팀 프로젝트의 목적이다.

· **AM0021 국제마케팅커뮤니케이션론 (International Marketing Communication)**

시장에서의 경쟁이 치열해질수록 마케팅 커뮤니케이션은 더욱 더 중요해지고 있다. 본 교과목에서는 광고, 홍보, 판촉, 인적판매 등을 포함한 통합적 마케팅 커뮤니케이션(Integrated Marketing Communication; IMC)의 다양한 커뮤니케이션 수단들을 체계적으로 살펴본다. 또한 축진의 이론적 측면과 함께 학습한 이론들의 현장 적용 능력을 함께 습득하도록 한다.

· **AM3001 국제무역론 (International Trade Theory)**

국제무역의 원리와 이와 관련된 제반 경제정책의 개념 및 이론을 고전학파 이론에서 시작하여 현대 무역 이론에 이르기까지 전반적으로 깊이 있게 다룬다.

· **AM6001 글로벌경영사례연구 (Case Study for Global Business)**

국제통상과 관련되는 제반 과목에서 학습한 이론이 실제 기업이나 조직체에 어떻게 적용되고 있는가를 학습하는 과목이다. 기업체, 금융기관 및 정부기관에서 국제무역, 금융, 경영활동이 실제로 어떻게 운영되고 있는가를 경험하며 이를 토대로 실무사례를 분석, 정리하여 발표, 토론하는 방식으로 진행한다.

· **AM9201 전공과취업(글로벌경영) (Major & Recruitment)**

학생들이 자신의 역량과 적성 등에 맞추어 진로개발 로드맵을 작성하고 향후 진로목표와 방향에 대한 취업전략을 세우도록 하며 취업에 필요한 입사지원서와 자기소개서를 작성하도록 한다. 이를 위해 학생들의 역량진단, 교수와 진로에 대한 상담 및 지도, 취업우수사례 발표 및 토론 등의 다양한 방법을 활용한다.

· **FX0004 글로벌 호스피탈 매니지먼트 (Global Hospitality Management)**

호스피탈리티 산업을 글로벌 시장의 관점에서 바라보기 위해서 시장을 형성하고 있는 사회문화, 경제, 환경 요인 등의 이론적 내용과 함께 실제 글로벌 기업들의 사례 연구를 중심으로 진행하는 교과목이다.

· **AM0007 ICT와 국제무역실습 (ICT & International Trade Practice)**

본 과목은 무역실무를 공부한 학생들의 글로벌비즈니스와 신흥시장 현장에서 적용 가능한 교육을 중심으로하고 이론과 실제 현장에서의 엮박자를 해소하는데 주안점을 두고 강의한다. 또한 강소기업이 신흥시장개척에 필요한 경험사례와 신흥시장 특성에 맞는 현실사례 중심의 이론과 실습이 조화를이루어 학생들이 졸업 후 현장에서 활용가능한 능력을 습득하게 한다.

· **AM0019 국제재무론 (International Financial Management)**

국제화 개방화 추세에 맞추어 날로 중요성이 증대하는 국제금융시장의 기본원리와 국제무대를 배경으로 활동하는 기업의 재무위험 속성과 관리 전략을 이해할 수 있도록 외환시장의 구조와 환율, 금리/물가/환율의 관계, 국제재무위험의 인식과 측정, 환위험 관리전략 등을 학습한다.

· **AM7001 통상기획과의사결정 (International Trade & Business Planning with Decision Marketing)**

본 교과목에서는 의사결정이론을 기초로 하여 국제통상 및 글로벌 비즈니스 사업을 기획, 실행, 평가하기 위한 기법들과 프로세스를 학습한다.

· **AM9004 데이터기반글로벌시장조사론(캡스톤디자인) (Data-Driven Global Market Research(Capstone Design))**

글로벌 시장, 특히 신흥 시장에 성공적으로 시장에 진출하고 성공적인 글로벌 마케팅을 전개하기

위해서는 무엇보다도 현지 시장의 소비자에 대한 올바른 이해가 우선이다. 본 과목에서는 소비자 이해를 위한 방법론인 마케팅 조사의 기본 개념 및 활용 방안, SPSS의 활용 능력을 습득하도록 한다.

· **AM0005 핀테크금융시장론 (Fintech Financial Market)**

전통적인 금융시장, 금융제도, 금융기관 중심의 강에서 최근 부각되고있는 핀테크 분야인 지급결제, 클라우드펀딩, 블록체인, 비트코인, 인터넷은행 등을 추가하여 4차 산업혁명시대에 필요한 지식 습득 도모한다.

· **AM5009 디지털마케팅론 (Digital Marketing)**

디지털라이제이션과 SNS 등의 보편화 등으로 온라인상에서의 마케팅 활동이 매우 중요해지고 있다. 이에 본 교과목에서는 디지털마케팅이 전통적 마케팅과 어떻게 다른가에 대해 살펴본다. 또한 디지털마케팅 전략과 조사 그리고 인터넷환경 하의 소비자에 대해서도 학습한다. 디지털마케팅의 실행 방안과 다양한 형태의 디지털마케팅 유형에 대해서도 공부한다.

· **AM7002 프로젝트매니지먼트(캡스톤디자인) (Project Management(Capstone Design))**

본 과목은 팀 프로젝트로서 제한적인 input (팀원, 시간, 지식, 장비 등)을 갖고 효과적인 팀 운영 process (시간, 리더십, 역할 배분 등) 관리를 통하여 성공적 output (사업 계획서 등)을 창출하는 것을 목표로 한다. 특히 본 과목은 캡스톤디자인의 단계와 내용을 활용하여 국내의 대기업, 중소기업, Start-up 기업과의 산학협동 과정 혹은 가상 클라이언트와의 프로젝트 추진 과정으로 진행된다. 상 기 기업의 직원과 담당교수의 공동 지도와 협의가 진행되며, 학생들은 팀을 이루어 팀별로 그 기업의 실제 과제를 해결해야 한다. 지속적인 협의 과정을 통해 실질적인 문제해결과 성과물을 창출하게 되며, 기업체 방문 및 현장 조사가 이루어진다. 과제 해결을 위하여 학생들은 그동안 학교에서 과목별로 배운 부분적 지식을 통합해야 함으로 학생들의 자발적, 적극적 학업 자세가 요구되는 수업이다.

· **AM0012 글로벌유통관리 (Global Channel Management)**

본 과목에서는 글로벌유통관리의 기본 개념과 활용 방안에 대해 학습한다. 특히 유통기관 중 소매 점포의 경영관리적 측면을 살펴본다. 글로벌시장을 중심으로 치열하게 전개되고 있는 소매 기업들 간의 경쟁을 살펴보고 성공적 소매관리를 위한 방안을 학습하도록 한다.

· **AM6002 다국적기업경영론 (Transnational Management)**

경쟁우위 창출을 위한 다국적 기업의 경영활동에 초점을 맞추고 있는 본 과목에서는 국제기업환경에 대한 기본적인 배경지식의 함양과 함께 새로이 부각되고 있는 복잡다단한 초경쟁 환경 속에서 효과적인 글로벌 전략을 수립하고 실행해 나가는데 활용할 수 있는 다양한 대안들을 분석함으로써 한국 기업의 국제경쟁전략에 이를 응용해 보고자 한다.

· **AM9006 글로벌비즈니스실습 (Global Business Practice)**

본 교과목은 글로벌 운동화 회사를 운영하는 비즈니스 시뮬레이션 게임을 통해 경영 전반에 걸친 데이터의 이해와 이에 근거한 의사결정 활동의 진행을 목표로 한다. 또한 다양한 글로벌 비즈니스 사례를 학습하며, 글로벌 경영에 대한 이해를 높이고자 한다.

· **AM9005 글로벌브랜드경영 (Global Brand Management)**

기업의 장기적 경쟁 우위의 원천으로 브랜드가 대두되고 있다. 본 교과목에서는 이러한 브랜드의

중요성 및 브랜드 자산의 구축 및 활용과 관련하여 다양한 이론 및 실무적 사례를 다루고자 한다. 이를 통해 우리 기업들이 글로벌 경쟁에서 앞서 나가기 위한 브랜드 경영은 어떠한가 하는 것을 학습하도록 한다.

· **AM9215 신흥시장진출세미나 (Seminar on Penetration into Emerging Market)**

본 과목은 신흥시장에 진출하여 높은 성과를 창출하고 있는 다국적기업들과 글로벌 강소기업들의 사례를 분석해 봄으로써 신흥시장 진출을 효과적으로 진행하기 위하여 어떠한 이슈들에 주의해야 하는지를 학습토록 한다. 본 교과목에서는 실무 전문가들을 초청하여 신흥시장 진출 과정에서 겪었던 다양한 사례들에 관하여 살펴볼 것이다.

· **AM9216 지속가능경영및사회적책임 (Corporate Sustainability Management and Social Responsibility)**

본 과목은 기업이 경영에 영향을 미치는 경제적, 환경적, 사회적 이슈들을 종합적으로 균형 있게 고려하면서 기업의 지속가능성을 추구하는 경영활동인 지속가능경영과 관련된 이론과 사례를 학습한다. 아울러 기업이 사회의 일원으로 사회와 환경에 미치는 영향에 대해 책임의식을 갖고, 투명경영·봉사 등을 수행하는 사회적 책임의 중요성을 다룬다.

· **AM9217 융복합기반 K-business(캡스톤디자인) (Industrial Convergence & K-Business (Capstone Design))**

본 교과목에서는 융복합적 수단을 활용하여 한국적 특성을 글로벌비즈니스의 기회로 창출한 기업들에 관하여 살펴 본다. 또한, 본 교과목에서는 미주, 유럽, 일본, 신흥시장 등 글로벌시장에서 두각을 나타내고 있는 한국의 기업이나 산업의 시장진출 및 성과창출 과정에 관하여 학습함으로써 글로벌 융복합 비즈니스전문가로 성장하기 위하여 어떠한 노력을 기울여야 하는지 학습토록 한다.

융합경영학과

■ 교육목표

융합경영학과는 특성화고등학교를 졸업한 재직자전형으로 이루어진 학과로, 학생들은 모두 산업체 재직자이다. 기업의 최우선 과제는 우수 인력 확보이며, 기업의 비즈니스 전문 분야뿐만 아니라 리더십, 인성, 경영, 윤리 등 다양하고 복합적인 능력을 요구하고 있다. 특히, 기업의 필요 전문분야 우선순위의 인재 채용을 바탕으로 사회에 진출한 산업 인력들을 위한 경영 관련 교육 프로그램이 극히 부족하기 때문에, 기업 전 구성원의 경영학적 마인드 제고에 큰 어려움이 존재한다. 이러한 사회적 필요를 충족하고자, 본 융합경영학과는 재직자들에게 경영·경제학적 역량 및 융합적 사고력을 겸비할 수 있는 교육을 제공하고자 한다.

1. 산업체 근로자를 대상으로 경영·경제학적 전문지식 및 비즈니스 역량을 갖추며, 창의적인 사고를 할 수 있는 글로벌 인재를 양성한다.
2. 경영학 주요 전공(회계, 재무관리, 마케팅, 인사조직, 경영정보시스템, 생산관리)을 기본으로 경제학적 지식 및 기업 경영에 필요한 융합적 사고력을 키우기 위한 교육과정을 제공한다.
3. 해외 시장을 대상으로 한 무역학 및 글로벌 기업의 다양한 사례를 학습한다.
4. 재학생이 실제 현업에서 근무하고 있는 상황을 고려하여 실무와 연관된 문제 해결과정과 배경 이론을 제공한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	BI0001	경제학입문	3	3	3	0	X
		전선	BI0002	경영학원론	3	3	3	0	X
	2	전선	BI0003	회계원리	3	3	3	0	X
		전선	BI0004	경제학원론	3	3	3	0	X
2	1	전선	BI0005	경영경제통계	3	3	3	0	X
		전선	BI0006	재무관리	3	3	3	0	X
		전선	BI0007	마케팅	3	3	3	0	X
		전선	BI0008	전략경영	3	3	3	0	X
		전선	BI0009	소비자와시장환경	3	3	3	0	X
	2	전선	BI0010	인적자원관리	3	3	3	0	X
		전선	BI0011	금융시장론	3	3	3	0	X
		전선	BI0012	미시경제학	3	3	3	0	X
		전선	BI0013	비즈니스커뮤니케이션	3	3	3	0	X
3	1	전선	BI0014	국제경영	3	3	3	0	X
		전선	BI0015	세무회계	3	3	3	0	X
		전선	BI0016	생산관리	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	BI0017	거시경제학	3	3	3	0	X
		전선	BI0018	e-commerce	3	3	3	0	X
	2	전선	BI0019	국제마케팅	3	3	3	0	X
		전선	BI0020	경영정보시스템	3	3	3	0	X
		전선	BI0021	시장조사론	3	3	3	0	X
		전선	BI0022	화폐금융	3	3	3	0	X
	전선	BI0023	소비자법과정책	3	3	3	0	X	
4	1	전선	BI000	융합경영	3	3	3	0	X
		전선	BI000	무역실무	3	3	3	0	X
		전선	BI000	소비자트렌트분석	3	3	3	0	X
	2	전선	BI000	세일즈매니지먼트	3	3	3	0	X
이수 구분별 소계		전 필		0과목	0	0	0	0	
		전 선		27과목	81	81	81	0	
		학 기		0과목	0	0	0	0	
		교 직		0과목	0	0	0	0	
		일 선		0과목	0	0	0	0	
총 계				총 27과목	81	81	81	0	

■ 교과목 해설

· BI0001 경제학입문 (Introduction to Economics)

이 과목은 경제학을 처음 배우는 학생을 대상으로 경제문제의 발생원인과 그러한 원인들로 인해 현실에서 발생하는 경제현상들을 경제학에서 어떻게 분석하는지에 대해 설명할 것이다. 이 과목에서는 우선 경제문제의 발생원인에 대해 살펴본 뒤, 가격과 시장기구의 역할, 안정적인 경제의 성장, 개방경제의 작동원리 등에 대해 기본교과서의 내용들을 충실히 활용하여 설명하면서 현실 경제의 내용에 대해서도 첨가해 나갈 것이다.

· BI0002 경영학원론 (Introduction to Business)

경영환경의 사적 개요, 경영학 연구의 대상과 성격, 기업형태론, 기업집중과 국제화, 경영관리의 계획, 경영관리의 조직, 경영관리의 지휘, 경영관리의 통제 등에 관하여 학습을 전개하고, 특히 목표관리와 경영전략, 기업환경과 의사결정론에 관하여 토론을 전개함으로써 경영학 전반에 걸쳐 폭넓은 이해를 도모한다.

· BI0003 회계원리 (Principles of Accounting)

회계학의 기초원리로서 회계순환과정(accounting cycle)을 이해하기 위한 기초개념으로서의 회계전제조건 및 회계원칙과 자산, 부채, 소유주지분, 수익, 비용, 이익의 개념과 회계의 기술적 구조를 중심으로 공부할 것이다. 거래의 발생부터 재무제표를 작성하기까지 일련의 과정을 중점적으로 설명할 것이다. 이와 아울러 현금 및 현금성 자산, 금융자산 및 금융부채, 유형 및 무형자산 등에 관한 회계처리 및 재무제표의 작성원리 및 보고방법에 관하여 설명할 것이다.

· **BI0004 경제학원론 (Principles of Economics)**

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

· **BI0005 경영경제통계 (Business & Economic Statistics)**

금융계량분석은 복잡한 현실을 적절한 계량기법들을 통해 분석·이해하고자 하는 경제학의 한 분야이다. 본 강의에서는 회귀분석과 시계열분석을 중점적으로 다룰 예정이며, 또 컴퓨터 실습에 상당한 시간을 할애하여 실제 현상의 분석과정도 함께 살펴보고자 한다.

· **BI0006 재무관리 (Fundamentals of Financial Management)**

재무관리는 기업의 자금조달 및 운용에 관해 공부한다. 즉, 기업의 가치를 극대화하기 위한 투자안의 선택 방법, 투자에 필요한 자금을 최소한의 자본비용으로 조달하는 방안 등에 관한 기업의 합리적인 재무 의사결정을 다룬다. 수업 목표는 현금흐름의 현재 및 미래가치 평가법, 자본비용 계산, 자본예산 관리방법 등을 기업에서 효과적으로 응용, 활용하는 능력을 함양하는 것이다.

· **BI0007 마케팅 (Marketing)**

이 교과목은 학생들에게 마케팅의 개념을 소개하고 학생들에게 마케팅의 개념을 실질적으로 적용하는 방법을 친숙하게 소개하기 위한 과목이다. 이 과목을 수강함으로써, 학생들은 조직의 크기(개인, 그룹, 조직)에 상관없이 마케팅의 계획을 수립하는 것에 익숙해질 수 있도록 한다.

· **BI0008 전략경영 (Strategic Management)**

본 과목에서는 산업 분석, 자원 분석, 그리고 경쟁 분석 등을 근간으로 하는 전략경영론의 다양한 주제들을 사례 분석 기법을 중심으로 살펴봄으로써 강소기업 경영자가 전략적 의사결정 사안을 어떻게 해결해 나갈 수 있는지를 학습토록 한다.

· **BI0009 소비자 및 시장환경 (Consumer and Market Environment)**

소비자학의 개론과목으로 시장의 구조와 본질을 이해하고, 변화하는 시장환경에서의 소비자의 위치와 역할을 조명한다. 또한 소비자의사결정, 소비자행태, 소비자문제와 정책, 소비자교육, 소비자운동 등을 개괄적으로 살펴본다.

· **BI0010 인적자원관리 (Human Resource Management)**

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 종업원들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과목에서는 기업에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등의 이슈가 다루어진다.

· **BI0011 금융시장론 (Studies on Financial System)**

금융에 관한 기본이론을 습득하고 한국 금융제도의 현황을 이해할 수 있도록 금융과 금융제도에 관한 기본적인 개념과 이론 그리고 한국의 금융기관, 금융제도 등을 학습한다.

· **BI0012 미시경제학 (Microeconomics)**

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추므로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· **BI0013 비지니스커뮤니케이션 (Business Communication)**

본 과목은 학생들이 비지니스 커뮤니케이션의 기본적인 방법과 기술을 함양시키는데 목적이 있다. 학생들은 본 과목을 통해 다양한 비지니스 환경에서 중국어와 영어로 의사소통하는 방법을 배우게 될 것이다.

· **BI0014 국제경영 (International Business)**

기업활동의 국제화에 따라 중요성이 커지고 있는 기업의 무역, 해외직접투자, 기술이전, 해외건설, 해외자원개발, 글로벌 M&A, 전략적 제휴, 다국적기업 경영관리 등의 문제들을 개괄적으로 다룬다.

· **BI0015 세무회계 (Management Information Tax Accounting on System)**

세무회계는 재무회계, 원가관리회계와 더불어 회계의 3개 축을 구성하는 주요 분야이다. 본 과목들을 통하여 세무회계 및 세법의 전반적인 개요를 이해하고, 합리적인 의사결정에 필요한 세무마인드를 함양할 수 있다. 주요 세법인 법인세, 소득세, 부가가치세에 대해서는 핵심적인 세무회계 내용을 습득할 수 있다.

· **BI0016 생산관리 (Production & Operations Management)**

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

· **BI0017 거시경제학 (Macroeconomics)**

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학파와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

· **BI0018 E-commerce (E-commerce)**

커머스는 인터넷 등 전자매체를 이용해 제품과 서비스를 거래하는 행위를 일컫는다. 일반적인 거래와 함께 서비스, 광고, 정부제품 조달 등도 포함한다. 본 과목은 e커머스의 기본 개념과 전략을 제시한다. 추가하여, e커머스의 개발, 동인, 영향 등을 이해하기 위해 유명 사례를 이용한 연구를 병행한다. 학생들은 글로벌 강소기업, 신흥 시장 개발 사례연구를 통해 기업경영에서 e커머스의 활용과 필요성을 배우며, 현실적인 기업경영의 실험을 하게 된다.

· **BI0019 국제마케팅 (International Marketing)**

기업의 국제화에 따른 마케팅상의 제 문제를 인식하고, 국제시장에 관한 정보의 수집 및 분석, 국제시장의 환경변화에 대응하는 마케팅 프로그램의 작성 등의 문제를 다룬다.

· **BI0020 경영정보시스템 (Management Information System)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **BI0021 시장조사론 (Market Research)**

본 과목은 글로벌 시장, 특히 신흥 시장에 성공적으로 시장에 진출하고 성공적인 글로벌 마케팅을 전개하기 위해서는 무엇보다도 현지 시장의 소비자에 대한 올바른 이해가 우선이다. 이 과목에서는 소비자 이해를 위한 방법론인 마케팅 조사의 기본 개념 및 활용 방안, SPSS의 활용 능력을 습득하도록 한다.

· **BI0022 화폐금융 (Monetary Economics)**

화폐에 관한 다양한 이론을 학습하고 이들 이론을 현실경제에 응용한다. 특히 화폐의 수요, 공급과 이자율이론, 중앙은행의 기능 및 통화신용정책 등을 중심으로 논의를 전개하며, 통화량이 경기변동, 인플레이션, 이자율, 주가 등의 경제의 영향이 미치는 경로와 그 효과에 대해서 공부함으로써, 경제 현상에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다.

· **BI0023 소비자 법과정책 (Consumer Policy and Issues)**

소비자관련 법과 정책을 이해하고 최근 소비자이슈를 중점적으로 연구한다. 소비자 권익증진을 위하여 소비자 관련법들의 주요 사례를 분석하고 소비자관련 정책의 배경 및 의미를 고찰한다.

· **BI0024 융합경영 (Management of Convergence)**

기업 경영 관점에서 산업에 중대한 영향을 끼칠 수 있는 융합, 혁신 경영 트렌드와 이슈를 학습하고 주제 발표 및 토의를 진행한다.

· **BI0025 무역실무 (Practice for International Trade)**

무역업무를 수행하는데 필요한 수출입 절차 및 그 과정에서 나타나는 제반 무역매매 계약, 무역관련법제, 무역관습 및 관행 등의 내용을 강의한다.

· **BI0026 소비자트렌드분석 (Consumer Trend Analysis)**

본 과목은 시장조사의 가장 중요한 수단으로 학생들로 하여금 소비자의 소비트렌드를 예측하고 분석할 수 있는 능력을 개발하는 과목이다. 소비트렌드 분석에 필요한 다양한 양적 · 질적 방법들을 학습하고 실제로 소비자 트렌드를 분석하게 될 것이다. 이 과정에서 소비트렌드 읽기의 기본자세와 정보수집기술을 습득하게 된다.

· **BI0027 세일즈매니지먼트 (Sales Management)**

세일즈매니지먼트는 회사의 제품을 고객에게 판매하기 위한 업무로서 내,외부환경 분석 결과를 토대로 판매 전략을 수립하고, 고객과의 상담을 통해 계약을 체결하고 이행하며, 고객의 불만사항을 관리하고 고객을 관계유지관리에 관한 수업이다.

라. 융합공과대학

□ 소개

상명대학교 융합공과대학에 방문하신 것을 환영합니다.

융합공과대학은 우리나라 산업의 근간을 이루고 있는 미래융합산업과 연계한 인재양성 및 학문간 융합을 통한 교육효과 극대화를 위해 지능정보공학부, 전기전자컴퓨터학부, 생명화학공학부, 게임학과로 구성되어 있습니다.

이러한 교육목표를 달성하고자 융합공과대학 소속 53명의 전임교수는 창의적 역량, 글로벌 역량을 갖춘 수요지향적인 인재를 양성하기 위해 지속적으로 노력해오고 있습니다.

융합공과대학의 학문 분야가 기술혁신이 주도하는 발전 속도가 빠른 분야임에도 불구하고 기초에 충실하고 기본 소양을 갖춘 인재, 탄탄한 기본 실력을 바탕으로 종합적 사고능력을 발휘하는 인재를 배출하고자 이에 요구되는 교과목 및 학습법 개발을 위해 최선을 다하고 있습니다.

2017학년도에 휴먼지능정보공학과와 융합전자공학과가 신설되어 ICT(Information Communication Technology) 분야를 아우르며 세계화, 정보화 시대에 적응할 수 있는 창의적 융합 인재 양성을 목표로 하고 있습니다.

또한, 2017학년도에 개설된 화학에너지공학과는 화학지식을 근간으로 에너지, 환경, 기후변화에 관한 교육, 연구, 산학협동 활동을 하며 가까운 미래에 대한민국이 필요로 하는 화학에너지 산업수요에 적극 대응하여 산업발전 및 환경개선을 주도할 인력 양성을 목표로 하고 있습니다.

많은 관심과 성원을 부탁드립니다.

□ 연혁

연도	내용
1980년 10월	과학교육과 신설 (생물교육, 수학교육, 화학교육 전공)
1983년 9월	자연과학부 화학과로 개편
1993년 9월	자연과학대학 내 전자계산학과 및 정보처리학과 개설
1995년 10월	자연과학대학 내 소프트웨어학과 및 정보통신학과 추가 개설
1996년 1월	자연과학대학 공업화학과 신설
1996년 10월	정보처리학과를 정보과학과로 개명
1997년 11월	전자계산학과, 정보과학과, 정보통신학과가 정보통신학부로 통합
2000년 8월	소프트웨어학과와 정보통신학부가 소프트웨어학부로 통합
2002년 7월	자연과학대학에서 분리하여 소프트웨어대학 신설 소프트웨어학부 및 디지털미디어학부 개설
2006년 2월	한국공학교육인증원에서 제시하는 인증기준에 따라 공학교육인증 개시
2007년 3월	소프트웨어학부를 컴퓨터과학부로 개명

연도	내용
2008년 2월	한국공학교육인증원으로부터 인증 획득
2013년 2월	컴퓨터과학부를 컴퓨터과학과로 디지털미디어학부를 디지털미디어학과로 개명 컴퓨터학과내 정보보안전공 개설
2013년 3월	게임학과가 소프트웨어대학으로 소속 변경
2014년 3월	한국공학교육인증원으로부터 공학교육 재인증 디지털미디어학과가 미디어소프트웨어학과로 개명
2015년 3월	소프트웨어대학이 ICT융합대학으로 개명 에너지그리드학과 및 콘텐츠저작권학과가 ICT융합대학으로 소속 변경
2017년 3월	미래융합공학대학 신설 지능 정보 공학부, 전기 전자 컴퓨터 학부, 생명 화학 공학부 신설 지능정보공학부 휴먼지능정보공학과, 전기전자컴퓨터학부 전자공학과 신설 컴퓨터학과와 미디어소프트웨어학과가 컴퓨터학과로 통합 에너지그리드학과가 전기공학과로 개명 생명과학과가 생명공학과로 개명 화학과가 화학에너지공학과로 개명
2018년 3월	미래융합공학대학이 융합공과대학으로 개명 전자공학과가 융합전자공학과로 개명

□ 교육목표

융합공과대학은 21세기 지식기반 사회에 대응하기 위한 고도의 전문 인력 양성을 교육의 목표로 합니다. 이를 위해 첨단 디지털 정보와 문화산업을 선도할 창의적이고 실무적인 공학 인력 양성을 지향하며, 고도 산업 기술 사회에서 문제 해결 능력을 가진 전인적 공학 인재 양성에 진력하며 다음의 사항을 구체적으로 실천합니다.

1. 실용적 학문을 바탕으로 한 미래융합산업과 학문간 융합을 통한 집중적인 창의력 교육
2. 공학기술을 근간으로 다양한 실무 분야에 응용 가능한 실질적 융합형 인재 양성(교육)
3. 기술력과 창의력을 바탕으로 도덕적 양심과 책임감을 지닌 인재 양성을 통한 사회공헌

□ 학위과정

학부	학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
지능정보공학부	휴먼지능정보공학과	●	컴퓨터학과 감성공학과	컴퓨터학과 감성공학과	학석사연계과정
전기전자컴퓨터학부	전기공학과	●	●	●	학석사연계과정
	융합전자공학과	●	컴퓨터학과	컴퓨터학과	학석사연계과정
	컴퓨터학과	●	●	●	학석사연계과정
생명화학공학부	생명공학과	●	생물학과	생물학과	학석사연계과정
	화학에너지공학과	●	●	●	학석사연계과정
	화공신소재학과	●	●	●	학석사연계과정
	게임학과	●	●	●	학석사연계과정

지능정보공학부

■ 교육목표

본 학부는 컴퓨터 공학적 지식을 기반으로 인공지능, 사물인터넷, 데이터과학 등 다양한 분야에의 응용력을 갖춘 창의적 융합 인재를 양성한다. 인간과 사물이 만들어내는 다양한 데이터를 처리, 전달, 교환, 정보화하여 지능과 지식을 기계에 부여하는 능력과, 이를 윤리적 기준에 근거하여 공학적 시스템과 환경을 구현하는 능력을 학습한다. 지능정보공학부는 인간 중심의 지능정보공학 분야에 초점을 맞추어 단일 학과(휴먼지능정보공학과) 체제로 운영된다. 상기 교육목적에 근거한 교육목표는 아래와 같이 설정한다.

1. ICT 및 DT 전공지식의 학습 및 타 학문 분야와의 연계를 통해, 응용 시스템의 종합적 설계 및 구현을 할 수 있는 융합형 인재를 양성한다.
2. ICT 최신 기술에 대한 지속적인 분석 및 이해를 통해 사회 문제를 데이터 중심으로 분석하고 해결할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
3. 다양한 환경에서 구동되는 기획, 보안 및 UX 디자인, 데이터분석, 소프트웨어 개발의 시스템 개발 전주기를 수행할 수 있는 실무형 인재를 양성한다.
4. ICT 분야의 국제적 동향에 능통하고 미래 산업 과 기술을 선도할 리더십을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	학기	US0003	확률과통계	3	3	3	0	X
	2	학기	US0004	인공지능사회	3	3	3	0	X
총 계				총 2과목	6	6	6	0	

■ 교과목 해설

· US0003 확률과통계 (Probability and Statistics)

확률통계에 대한 기본적인 개념과 통계적 처리 방법에 대해 학습한다.

This course is to learn basic concept and statistical processing method.

· US0004 인공지능사회 (Artificial Intelligence Society)

본 교과목은 인공지능과 인지과학에 대한 논리, 기술트렌드, 산업혁명, 미래사회에 대해서 배우는 과목이다. 생각과 컴퓨터 및 인간과 컴퓨터 등 컴퓨터 본질 관련 이론, HCI 등 지능환경 구현과 상호작용, 기술 트렌드 및 산업과 사회 특성 등에 대해서 익힌다. 특히 다양한 case study를 통해 현실을 분석하고 미래를 조망한다.

In this course is to learn Logic, Technology trends, Industrial Revolution, The Future society of Artificial Intelligence. Students will learn about Thinking and Computer, Human and Computer, HCI, Technology trends, Industrial and Society Characteristic. In particular, they will analyze reality and see the future through various case study.

휴먼지능정보공학과

■ **교육목표**

본 학과는 컴퓨터공학과 인간과 사물이 만들어내는 데이터에 대한 지식과 기술을 갖춘 창의적 융합 인재를 양성한다. 인간의 뇌 정보, 지각, 인지, 감성에 대한 지식을 탐구하고, 그 이해를 바탕으로 한 ICT(Information Communication Technology)와 DT(Data Technology) 전문 공학자를 추구한다. 정보공학, 지능시스템, 휴먼-컴퓨터 인터랙션의 3개 전공 프로그램을 운영하며 분야별 지능정보 공학자를 배출하게 된다. 프로그램 이수자는 System Engineer와 Data Scientist의 역량을 갖추게 되며, ICT, 의료, 로봇, 자동차, 모바일디바이스, 통신, 안전, 보안, 인공지능, 디자인, 뇌과학, 감성인식 분야로 전문공학자로 활약할 수 있다. 상기 교육목적에 근거한 교육목표는 아래와 같이 설정한다.

1. ICT 및 DT 전공지식의 학습 및 인문학, 경영학, 디자인학 등과의 연계를 통하여 휴먼시스템에 대한 종합적 설계 및 구현을 할 수 있는 융합형 인재를 양성한다.
2. ICT 최신 기술에 대한 지속적인 분석 및 이해를 통해 인간 사회의 문제를 데이터 중심으로 분석하고 해결할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
3. 다양한 환경에서 구동되는 기획, 보안 및 UX 디자인, 데이터분석, 소프트웨어 개발의 시스템 개발 전주기를 수행할 수 있는 실무형 인재를 양성한다.
4. ICT 분야의 국제적 동향에 능통하고 미래 산업 과 기술을 선도할 리더십을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	IE0001	C 프로그래밍1	3	4	2	2	X
		전선	IE0002	휴먼지능정보공학설계	3	3	2	1	X
		전선	IE0003	개인정보보호론	3	3	3	0	X
		학기	US0003	확률과통계	3	3	3	0	X
	2	전선	IE0004	C 프로그래밍2	3	4	2	2	X
		전선	IE0005	이산수학	3	3	3	0	X
		전선	IE0006	디지털보안학	3	3	3	0	X
		학기	US0004	인공지능사회	3	3	3	0	X
2	1	전선	FX0005	선형대수학	3	4	3	1	X
		전선	FX0006	자료구조	3	3	2	1	X
		전선	IE0007	객체지향프로그래밍	3	4	2	2	X
		전선	IE0010	컴퓨터로직설계	3	4	2	2	X
		전선	IE0011	UI/UX프로그래밍	3	3	2	1	X
		전선	IE0012	인지공학	3	3	3	0	X
	2	전선	IE0013	네트워크프로그래밍	3	3	2	1	X
		전선	IE0014	알고리즘	3	3	2	1	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	IE0015	지능정보수학	3	3	3	0	X
		전선	IE0016	운영체제	3	3	2	1	X
		전선	IE0017	휴먼컴퓨터인터페이스	3	3	2	1	X
3	1	전심	IE0018	휴먼안전SW공학	3	3	2	1	X
		전심	IE0019	신경공학	3	3	2	1	X
		전심	IE0020	영상처리와 패턴인식	3	3	2	1	X
		전심	IE0021	디바이스프로그래밍	3	3	1	2	X
		전선	IE0022	오픈API프로그래밍	3	3	1	2	X
	2	전심	IE0023	빅데이터분석	3	3	2	1	X
		전심	IE0024	융합보안시스템설계	3	3	2	1	X
		전심	FU0025	바이오시스템	3	3	1	2	X
		전선	IE0026	웹DB프로그래밍	3	3	2	1	X
		전선	IE0027	인공지능	3	3	2	1	X
		전선	IE0028	전공과창업(휴먼지능정보공학과)	1	1	1	0	O
4	1	전심	IE0029	행태분석	3	3	2	1	X
		전선	IE0030	인공지능활용	3	3	2	1	X
		전선	IE0031	휴먼지능정보종합설계1	2	2	0	2	O
	2	전선	IE0032	피지컬컴퓨팅	3	3	2	1	X
		전선	IE0033	전공과취업(휴먼지능정보공학과)	1	1	1	0	O
		전선	IE0034	휴먼지능정보종합설계2	2	2	0	2	O
		전선	FU0022	산업기술서비스론	3	3	2	1	X
이수 구분별 소계	전 심			8과목	24	24	14	10	
	전 선			27과목	75	80	53	27	
	학 기			2과목	6	6	6	0	
	교 직			0과목	0	0	0	0	
	일 선			0과목	0	0	0	0	
총 계				총 37과목	105	110	73	37	

■ 교과목 해설

· IE0001 C프로그래밍1(C Programming 1)

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

This course teaches students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

· IE0002 휴먼지능정보공학설계(Design of Intellectual Informatics for Human)

창의적인 공학설계과정을 이해하고, 과제선정, 요구분석, 요구사항 정리 및 Concept 정립/분석 능력을 키운다. 설계 도구로서 기초적인 소프트웨어 설계 방법과 습득하여 설계과정과 테스트 과정을 이해한다. 프로젝트를 수행하는데 필요한 전문지식으로서 팀웍과 프로젝트 관리, 윤리적/법적 문제에 관한 이슈와 구술 발표 등에 대하여 다룬다.

The goal of this class is that students will study and understanding the creative engineering design process including project theme developing, user requirement analyzing, conceptual designing. In this class, the student should have to achieve the software design project with making a small group including the advisory professor and present the results along with final reports funding program.

· IE0003 개인정보보호론(Personal Information Protection Theory)

본 교과목은 휴먼정보의 기본적인 속성인 개인정보에 대해서 법적 이해와 올바른 개인정보처리시스템 구축 방법을 배우는 과목이다. 개인정보 생명주기와 보안요구사항, 정보시스템의 분석, 설계, 운영의 컴플라이언스, 데이터 프라이버시, 그리고 개인정보보호를 위한 정보시스템 설계 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn legal understanding of the personal information and the method to establish correct personal information processing system that is the basic attribute of the human information. Students learn about lifecycle and security requirements of personal information, compliance of the analysis, design, and operation of the information system, data privacy, and information system design for personal information protection, etc.

· IE0004 C 프로그래밍2(C Programming 2)

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

In this course, the concepts and the methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics are dealt. Based on the learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the object oriented design by actual developing the object oriented software system.

· IE0005 이산수학(Discrete Mathematics)

컴퓨터 공학에서 필요로 하는 수학적 내용에 대한 기초 개념을 익히는 과목으로 논리, 집합론, 함수, 확률, 그래프, 조합론 및 이산구조, 알고리즘 분석 등을 다룬다. 이러한 내용을 바탕으로 논리적 사고를 배양하고 주어진 문제를 오류 없이 해결하는 방법을 배운다.

This course studies basic concept of mathematics based on computer engineering. This class provides the subject matter covered by logic, set theory, function, probability, graph, combinatory, and algorithms analysis. Students learn logical thinking and how to solve the problem without errors.

• **IE0006 디지털보안학(Digital Security)**

본 교과목은 정보보안에 관한 전반적인 내용을 학습하는 과정이며, 시스템 보안, 네트워크 보안, 웹 보안, 코드 보안, 암호, 악성코드, 모바일 보안, 보안시스템 등에 관한 기본적인 내용을 익히는 것이 목적이다.

This course is the curriculum to learn overall contents of the information security, and it is to learn the basic contents of system security, network security, web security, code security, password, malignant code, mobile security, and security system, etc.

• **FX0006 자료구조(DataStructure)**

본 과목에서는 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 설계를 위하여 필수적인 자료의 표현 및 처리 방법을 다룬다. 주된 내용은 자료구조와 알고리즘의 개념을 이해하고 다양한 자료구조인 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등의 개념 및 각각의 자료구조와 관련된 기본 알고리즘을 다룬다.

This course introduces an essential way of representing and processing data for effective computer software design. Main topics cover various data structures such as array, stack, queue, list, tree graph and their representation and related algorithms.

• **FX0005 선형대수학(Linear Algebra)**

본과목은 현상이나 시스템을 행렬로 표현하고, 덧셈과 곱셈의 연산을 통해변화와 구조를 해석하는 능력과 행렬이론이나 벡터공간이론으로 선형방정식의 해를 구하여 현상을 행렬맵으로 표현하는 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop ability of describing the system and the state by a matrix, analyzing the variation and the structure by matrix calculation, mapping linear vector space by linear solution.

• **IE0007 객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)**

기본적인 데이터 분석 및 데이터마이닝 기법에 대해 이해하고 컴퓨터 프로그래밍언어를 이용하여 구현하는 과정에 대해 학습한다.

The goal of this class is that students will have ability to develop data applications. In this class, the student should understanding database concepts with objected oriented languages, learn how to write datas mining program using programing language, and practice to build various applications with programing language.

• **IE0010 컴퓨터로직설계(Logic & Computer Design)**

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리, 캐쉬 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue.

· **IE0011 UI/UX프로그래밍(UI/UX Programming)**

사용자 경험을 기반으로 한 시스템설계와 인터페이스 구현 위한 프로그래밍을 익힌다. 매체별 특성을 고려한 프로그래밍 실습을 중심으로 데이터 입력과 출력, 화면 구성과 시각화, 인터랙션 등을 구현한다.

This class studies programming for planning of system and development of interface based on user experience. We focus on programming practice considering characteristics of media. Students would implement input and output data, screen display composition and visualization and interaction.

· **IE0012 인지공학(Cognitive Engineering)**

인간의 뇌와 관련된 마음, 정신, 심리, 기억 등의 부분과 기계 또는 시스템과의 상호작용에 대한 것을 배운다. 인간의 인지 과정과 행동에 대한 내용을 익혀 시스템, 제품, 서비스 등의 설계와 디자인에 적용시킬 수 있도록 한다.

This class studies interaction between an area of human brain which is related to mind, mental, psychology, memory and so on and system. Through this teaching, students could apply human's cognitive process and activity to planning and design of system, product and service.

· **IE0013 네트워크프로그래밍(Network Programming)**

본 과목에서는 인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP 등 전송 계층 프로토콜, IP 등 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들과 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등을 이해하고 실습과 프로그래밍을 통해 숙지한다.

This course provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer.

· **IE0014 알고리즘(Algorithm)**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 본 강좌에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대한 여러 알고리즘을 공부하고 각 알고리즘들의 시간적 공간적 측면의 효율을 비교하고 분석하는 기법을 배운다.

Algorithm is a procedure or formula for solving a problem and getting a solution. This course introduces many algorithms for abstract problems such as sorting, tree, graph and analysis methods for the efficiency of time and space. This course teaches students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

· **IE0015 지능정보수학(Intelligence Information Mathematics)**

인공지능과 관련된 기본 수학 및 이론과 다양한 응용 방법을 다룬다. 특히 탐색 방법, 다양한 지식 표현 방법, 추론법, LISP와 PROLOG 등의 인공지능 언어 등에 대한 지식을 습득하고 지식 기반 시스템의 원리 및 구성 방법 등을 배운다.

This course covers broad areas in Artificial Intelligence (AI) including various search strategies, knowledge representation techniques, inference techniques, rule-based expert systems, and machine learning. It also covers some programming languages, such as Jess and PROLOG, for writing typical AI programs.

· **IE0016 운영체제(Operating System)**

본 과목은 사용자의 편리한 컴퓨터 사용을 도와주고 컴퓨터 시스템의 자원을 효율적으로 사용하도록 관리하는 시스템 소프트웨어인 운영체제를 배우는 과목이다. 관리해야 할 컴퓨터 시스템의 특성, 운영체제의 요건 등과 프로세스, 메모리, 파일시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현에 대하여 학습한다.

This course teaches the core concepts of operating systems, such as processes and threads, scheduling, synchronization, memory management, file systems, input and output device management and security.

· **IE0017 휴먼컴퓨터인터페이스(Human Computer Interface)**

본과목은 인간과 컴퓨터 시스템간의 상호작용 이론과 인간과 인간간의 상호작용과 같은 능력을 컴퓨터에게 부여하는 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop ability of creating live machine by implementing intelligence of human to human interaction into computer.

· **IE0018 휴먼안전SW공학(Human Safety-Critical Software Engineering)**

본 교과목은 안전 소프트웨어를 개발하기 위한 제반 방법 및 도구, 기법을 배우는 과목이다. 안전 요구 사항과 표준을 살펴보고 사용자의 요구를 분석하는 과정, 설계하는 과정 등에 대해서 습득한다. 특히 지능환경의 안전성 문제와 관련한 논의를 살펴보고 안전 표준 및 인증 기준 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn all the methods, tools, and techniques to develop Safety-Critical Software. Students learn about the safety requirements and standards and learn about the process to analyze user requirements, and design process, etc. Especially, Students learn about the discussions related to the safety of the intelligence environment and learn about safety standard and certification standard, etc.

· **IE0019 신경공학(Neural Engineering)**

본과목은 인간의 뇌 정보 처리를 이론을 배우고 컴퓨터가 인간의 사고와 추론을 할 수 있는 시스템 구현 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop knowledge of information process in brain and to develop computer system of ability for reasoning and inferring based on brain-computer interface.

· **IE0020 영상처리와 패턴인식(Digital Image Processing & Pattern Recognition)**

디지털신호의 기본 개념과 프로그래밍 언어를 통해 디지털 신호 및 영상으로부터 패턴인식을 위해 필요한 특징벡터 추출 방법을 학습한다. 이를 위해 디지털신호의 산술연산, 컨볼루션 연산, 기하학적 처리등의 시간 및 공간 영역에서의 처리기법과 푸리에 변환에 기반한 주파수 영역에서의 처리방법을 학습한다.

This course introduces the basic concept of digital signal and the feature extraction method from the digital signal or image using programming language. Methods in temporal or spatial domain such as arithmetic operation, convolution, geometric processing, and Fourier transform based methods in frequency domain are covered.

· **IE0021 디바이스프로그래밍(Device Programming)**

본 과목에서는 컴퓨터의 구성과 다양한 기능 모듈들을 학습하고 컴퓨터의 설계단계를 배운다. 임베

디드 컴퓨터 구조, 메모리 및 입출력 인터페이싱 등에 대해 학습하고, 운영체제를 포함한 임베디드 시스템 S/W 및 응용 S/W 개발 환경 및 개발 툴, 임베디드 S/W 개발 방법 및 프로그래밍 등에 대해 공부한다. 리눅스 기반 임베디드 컴퓨터 사례를 학습한다.

This course teaches architectures, various functional modules, and design procedures of computer. This course also teaches embedded computer architecture, memory, and interfaces, embedded SW, development environment & tools.

· **IE0022 오픈API프로그래밍(Open API Programming)**

본 과목에서는 무료로 제공되는 오픈 API들을 활용한 프로그래밍 방법을 학습한다. 영상처리를 위한 OpenCV, 기계학습을 위한 TensorFlow 등의 API들을 통해 원하는 결과물을 보다 쉽게 개발할 수 있는 방법을 익힌다.

This course studies programming method by using open API. OpenCV for image processing and TensorFlow for machine learning can be dealt in order to easily implement the desired application SW.

· **IE0023 빅데이터분석(Big Data Analysis)**

빅데이터 수집 및 통합 기술, 저장, 관리, 처리, 분석, 표현 기술에 사용되는 다양한 컴퓨팅 기술과 오픈소스 등을 학습한다.

This course will provide a comprehensive survey of necessary theory, principles and algorithms for big data processing, collecting, integrating, archieving, managing, processing, analyzing, and representing methods of Big data with data mining skills. In addition, the student can learn about the big data platform such as cloud computing technology.

· **IE0024 융합보안시스템설계(Integrated Security System Design)**

본 교과목은 지능환경을 위해 요구되는, 컴퓨팅과 물리세계가 융합되어 사물이 자동화되고 지능화 되는 사이버물리시스템(cyber-physical system) 보안설계와 융합보안환경 구축에 대해서 배우는 과목이다. 사이버물리시스템 프레임워크와 security by design, 융합보안환경과 security big data 분석 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn about cyber-physical system security design, where the things are automated and become intelligent with the fusion of the computing and physical world which is required for intelligence environment, and about fusion security environment establishment. Students learn about cyber-physical system framework, security by design, Integrated Security environment, and security big data analysis, etc.

· **FU0025 바이오시스템(Biosystem)**

이 강좌에서는 인간의 생리학적 특성 및 행동의 분석을 인공지능과 융합한 기술을 통해, 심리 또는 감성의 정량적 인식, 생물의 자동 종 분류 시스템 등의 이론적 배경 및 기술적 구현 방법을 학습한다. 최근 트렌드에 맞는 주제 분야를 선정하여, 인공지능 기술 기반 분석을 위한 근거 및 규칙이 될 수 있는 생물학적 이론을 학습하고, 해당 이론을 기반으로 실제 컴퓨터 소프트웨어 형태로의 구현 또는 기존의 툴을 통한 데이터 분석 실습을 수행한다.

In this lecture, we will learn the theoretical background and technical implementation method of quantitative recognition of psychology or emotion, automatic classification system of biological species through the fusion of human physiological characteristics and behavior analysis with artificial intelligence. Students will be able to learn biological theory that can be

grounds and rules for artificial intelligence based analysis. For that, subject areas for recent trends are selected and real computer software based on the theory will be implemented or data analysis will be performed by using existing analyzing tools.

• **IE0026 웹DB프로그래밍(Web-DB Programing)**

웹 환경에서 사용되는 데이터베이스를 설계 및 구축하는 방법과 프로그래밍언어를 이용하여 이를 연동하는 방법에 대해 학습한다.

This course will provide a comprehensive methods for designing the database system based on Web environments. The student should understanding database concepts with objected oriented languages, learn how to write database prgraming.

• **IE0027 인공지능(Artificial Intelligence)**

본 강의에서는 인공지능 및 딥러닝 시스템 구현을 위한 기초를 학습한다. 수업을 통해 퍼셉트론, 신경망, 역전파, 학습기술, 합성곱 신경망, 딥러닝에 대한 이론적인 부분과 프로그래밍 언어를 통한 개발 실습을 진행한다.

In this lecture, we will learn basics for implementing artificial intelligence and deep learning system. Through the lesson, we will develop the theoretical parts of perceptron, neural network, back propagation, learning technique, convolutional neural network, and deep learning and developmental practice through programming language.

• **IE0028 전공과창업[휴먼지능정보공학과](Major and Start-Up [Dept. of Intelligent Engineering Informatics for Human])**

본과목은 창의적 프로젝트를 수행하여 투자유치를 할 수 있는 능력을 배양한다.

This course is to promote investment by developing innovative and creative project.

• **IE0029 행태분석(Behavior Analysis)**

인간 또는 특정 사용자의 행태를 분석하여 트렌드와 성향을 도출하는 과정을 배운다. 행태 분석을 위한 전통적인 방법에서 부터 에스노그래피, 실시간 트래킹, 생체 정보 측정 등의 다양한 분석 방법을 익혀 시스템 설계와 구성 및 데이터 해석에 적용할 수 있도록 한다.

Students study to analyze behavior of human and specific user and learn the process to draw the trend and tendency. This course provides various analyses from traditional methods to ethnography, real-time tracking, and biometrics data measurement for behavior analysis. These means would apply system planning and data interpretations.

• **IE0030 인공지능활용(Artificial Intelligence Application)**

본 과목에서는 사람의 생리적, 행동적 특성을 통해 개인을 자동으로 식별하는 바이오인식 기술을 학습한다. 얼굴인식, 지문인식, 홍채인식, 정맥인식과 같이 널리 사용되는 방법과 더불어, 새로운 바이오인식 방법에 대해서도 학습한다.

In this lecture, biometric for verifying or indentifying person is studied by analyzing physiological and behavioral features of human. Not only conventional biometrics such as face, fingerprint, iris, and vein recognitions but also new biometric is studied.

• **IE0031 휴먼지능정보종합설계1(Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 1)**

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로

품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

· **IE0032 피지컬컴퓨팅(Physical Computing)**

이 과목은 실제 환경과 자극을 감시하고 적절히 반응하는 상호작용형 소형 컴퓨터를 개발하는 능력을 배양하고 인간의 행위와 감성을 컴퓨터가 이해하는 시스템을 구축하는 창의적 개발 프로세스 습득하도록 한다.

This course is to develop interactive physical systems that sense and respond to the analog world and creative framework for implementing human behavior and emotion into the digital world.

· **IE0033 전공과취업[휴먼지능정보공학과](Major and Job[Dept. of Intelligent Engineering Informatics for Human])**

휴먼지능정보공학 분야가 국내 및 해외 기업에서 활용되는 사례를 살펴보고, 기업에서의 실무를 위해 갖춰야 하는 관련 역량을 검토하고 취업을 준비한다.

Study for application cases of adopting human intellectual informatics engineering at domestic and international companis is performed. Through this course, necessary abilities for practical working skill of related company should be understood then students prepare getting a job.

· **IE0034 휴먼지능정보종합설계2(Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 2)**

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로 품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

· **FU0022 산업기술서비스론(Servitization of Industrial Technology)**

오늘날의 기업가들은 개방된 디자인 소스 및 3D프린팅, IOT 기술 등 제조혁신적 기술을 이용한 생산기술들을 바탕으로 소규모의 제품생산과 고객에 특화된 제품을 제공함으로써 새로운 산업혁신의 틀을 제공하고 있다. 본 강좌에서는 현재 진행중인 새로운 산업혁명에 대하여 설명하고자 한다. 더 나아가 본 강좌는 이러한 다양한 기술을 바탕으로 제조 및 서비스 프로세스의 최적화 방안에 대하여 설명한다.

Today's entrepreneurs, using open-source design & 3D Printing and IOT, are employing micro-manufacturing techniques to create a tsunami of products in small batches, often customized for specific customers at higher margins. The class reveals that a new industrial revolution is under way and the class suggest the way to get the optimized manufacturing & service process with various servitization technology.

지능정보융합전공

■ **교육목표**

스마트 비즈니스 분야인 지능정보기술 기반의 바이오 및 헬스케어 소프트웨어 전문가 인재 양성을 교육 목표로 함, 스마트 비즈니스 혁신 전문가 육성을 위하여 데이터의 센싱, 처리, 분석과 이를 위한 프로그래밍 기술등의 공학적 이슈 뿐만 아니라 제품에 대한 안전관리 및 경영 관점에서의 이슈에 대한 역량을 배우는 융합 성격의 전공임

■ **교육과정**

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/ 학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
융합필수	KC0001	지능정보제품설계	3	3	전체/1	9학점	융합전공	융합필수
	KC0002	지능정보제품개발	3	3	전체/2		융합전공	융합필수
	KC0005	지능정보제품안전관리	3	3	전체/2		융합전공	융합필수
연계선택	IE0007	객체지향프로그래밍	3	4	2/1	3학점 이상	경영학부	전공선택
	FX0006	자료구조	3	3	2/1		경영학부	전공선택
	FX0005	선형대수학	3	3	2/1		경영학부	전공선택
	IE0020	디지털신호처리	3	3	3/1		경영학부	전공선택
	IE0027	머신비전프로그래밍	3	3	3/2		경영학부	전공선택
	IE0030	인공지능활용	3	3	4/1		경영학부	전공선택
	IE0032	피지컬컴퓨팅	3	3	4/2		경영학부	전공심화
	AE9001	데이터사이언스	3	3	2/2	3학점 이상	휴먼지능정보공학	전공선택
	AE9003	경영정보시스템	3	3	2/2		휴먼지능정보공학	전공선택
	AE0001	서비스운영론	3	3	3/2		휴먼지능정보공학	전공선택
	AE0003	품질경영론	3	3	3/1		휴먼지능정보공학	전공심화
	LF9372	LINC+기업특강	2	2	전체/1,2	-	융합전공	융합선택
	KC0003	LINC+ 사회맞춤형 현장실습(학기중)	15	15	전체/1,2		계당교양교육원	일반교양
	KC0004	LINC+ 사회맞춤형 현장실습(방학중)	3	3	전체/ 방학기간		계당교양교육원	일반교양
졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수		*[인공지능활용],[피지컬컴퓨팅] 교과목은 2021년도 개설 예정 교과목임				
	연계필수	9						
	연계선택	27						
	교 양	-						
	기 타	-						
합 계	36							

■ 교과목 해설

· KC0001 지능정보제품설계 (Intelligent information product design)

본 강좌에서는 인간의 내면적/외현적 반응을 정량적으로 측정하고, 이를 기반으로 건강 및 정신 상태를 판단하는 바이오 헬스케어 시스템을 안전성과 사용성을 고려하여 설계하는 방법에 대해 학습함

· KC0002 지능정보제품개발 (Intelligent information product innovation)

본 강좌에서는 설계 과정을 거친 바이오 헬스케어 시스템을 실제로 개발하고, 개발 완료된 시스템에 대한 성능과 사용성을 평가하는 방법을 학습함

· KC0005 지능정보제품안전관리 (Intelligent information product safety control)

본 강좌에서는 바이오 헬스케어 제품의 위험 관리 기반의 규제 및 품질 시스템에 부합하는 관리 방법에 대해 학습함

· IE0007 객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)

자바를 사용하여, 객체지향으로 프로그래밍을 교육한다. 클래스, 객체, 가시성, 생성자, 반복문, 배열, 조건과 같은 프로그래밍에 필요한 내용을 배운다. 객체지향 방식의 예외처리, 패키지, 입출력, GUI와 이벤트를 배운다. 객체지향의 중요한 특징으로 상속, 다형성에 대해 배운다.

· FX0006 자료구조 (Data Structures)

본 과목은 효율적인 프로그램 작성에 필요한 다양한 자료구조의 동작원리를 가르친다. 본 과목에서 학생들이 배우는 기술적 사항은 다음과 같다. 배열, 스택, 큐, 연결 리스트, 트리, 그래프, 소팅, 심볼 테이블 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실시간 커널, 신호처리 시스템, 컴퓨터 비전 시스템 및 로봇 소프트웨어 설계 시 활용된다.

· FX0005 선형대수학 (Linear Algebra)

본 교과목은 소거법을 이용한 연립방정식의 풀이와 벡터공간과의 관계를 잘 이해하여 추상적 개념인 벡터공간의 구조를 알고 이용할 수 있는 능력을 배양한다.

· IE0020 디지털신호처리(Digital Signal Processing)

디지털신호의 기본 개념과 프로그래밍 언어를 통해 디지털 신호 및 영상으로부터 패턴인식을 위해 필요한 특징벡터 추출 방법을 학습한다. 이를 위해 디지털신호의 산술연산, 컨볼루션 연산, 기하학적 처리등의 시간 및 공간 영역에서의 처리기법과 푸리에 변환에 기반한 주파수 영역에서의 처리방법을 학습한다.

· IE0027 머신비전프로그래밍(Machine Vision Programming)

본 과목에서는 카메라를 통해 취득된 영상에서 원하는 물체 또는 영역을 검출하고 인식하는 머신비전 프로그래밍 기술을 배운다.

· IE0030 인공지능활용(Artificial Intelligence Application)

본 과목에서는 사람의 생리적, 행동적 특성을 통해 개인을 자동으로 식별하는 바이오인식 기술을 학습한다. 얼굴인식, 지문인식, 홍채인식, 정맥인식과 같이 널리 사용되는 방법과 더불어, 새로운 바이오인식 방법에 대해서도 학습한다.

· **IE0032 피지컬컴퓨팅(Physical Computing)**

이 과목은 실제 환경과 자극을 감지하고 적절히 반응하는 상호작용형 소형 컴퓨터를 개발하는 능력을 배양하고 인간의 행위와 감성을 컴퓨터가 이해하는 시스템을 구축하는 창의적 개발 프로세스 습득하도록 한다.

· **AE9001 데이터사이언스 (Data Science)**

기업경영에서 당면하는 문제들을 계량적인 접근법으로 해결하여 기업 경영에 효율성과 유효성을 부여하기 위한 방법론을 학습한다. 선형 계획법, 망모형, 의사 결정론, 대기행렬이론, 다중회귀분석, 시계열 분석 등을 소개하고 이를 경영현장에서 적용할 수 있는 능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **AE9003 경영정보시스템 (Management Information Systems)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖추 수 있도록 한다.

· **AE0003 품질경영론 (Quality Management)**

기업의 품질 향상을 위한 방법론 및 원칙에 대하여 학습한다. 특히 다양한 품질 관련 도구 및 기법들에 대하여 소개하고 학습하도록 한다.

· **AE0001 서비스운영론 (Service Operations Management)**

비즈니스 모델 수립을 위한 프로세스와 톨을 강의를 통하여 학습한다. 서비스 비즈니스 분야의 다양한 사례를 바탕으로 비즈니스 케이스를 발굴한다. 본 교과는 서비스 비즈니스모델을 실제로 만들고, 이를 구체적으로

· **LF9372 LINC+기업특강 (Special lecture for LINC+)**

LINC+ 사회맞춤형학과 학생들을 대상으로 사회맞춤형학과에 대한 개요 및 운영방안 소개, 참여기업의 사업영역, 참여기업의 비즈니스 전략 및 기업에서 바라는 인재상, 우리대학과 협력 방안 등에 대해 참여기업의 대표, 비즈니스 전문가, 기술전문가 등이 직접 특강을 통해 전달하는 수업이다.

· **KC0003,KC0004 LINC+사회맞춤형 현장실습(LINC+ Field Training)**

학교에서 배운 이론과 산업체에서 필요한 실무교육을 강화할 수 있도록 현장실습을 통하여 실습함으로써 현장실습의 직무 만족이 취업에 도움이 될 수 있도록 한다.

전기전자컴퓨터학부

■ 교육목표

전기전자컴퓨터학부는 전기공학과, 융합전자공학과, 컴퓨터과학과로 구성되어 4차 산업시대에 요구되는 이론과 실무능력을 겸비한 융합형 인력 양성을 교육목표로 하고 있습니다. 전기공학과는 미래 에너지 신산업분야를 선도할 기술융합형 인재를 양성하는 것을 모토로 에너지 분석 및 전력 송배전, 지능형 전력망 분야에서 특화된 CDR을 운영하고, 융합전자공학과는 ICT 분야에서 하드웨어와 소프트웨어를 아우를 수 있는 융합형 인재를 양성하기 위해 사물인터넷과 지능형로봇, 디지털 신호처리 분야에서 특화된 CDR을 운영하며, 컴퓨터과학과는 ICT 분야에서 소프트웨어 산업 분야에 필요한 인재를 양성하는 것을 목표로 플랫폼소프트웨어, 응용소프트웨어, 정보/네트워크/보안 분야에 특화된 CDR을 운영하고 있습니다. 학부내의 학과 간에는 공통교과의 운영과 유사교과목의 공동운영으로 복수전공 이수가 용이하게 함으로써 융합형 인재 양성의 교육목표 달성을 위해 노력하고 있습니다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	US0008	미적분학	3	3	3	0	
1	2	전선	US0019	물리학및실험	3	3	2	1	
이수 구분별 소계		전 심		0과목	0	0	0	0	
		전 선		2과목	6	6	5	1	
		학 기		0과목	0	0	0	0	
		교 직		0과목	0	0	0	0	
		일 선		0과목	0	0	0	0	
총 계				총 2과목	6	6	5	0	

■ 교과목 해설

· US0008 미적분학 (Calculus)

전공 학문의 이해를 높이기 위한 기초학문으로서 함수에 대한 기본이론은 물론 함수의 극한, 도함수, 미분 및 적분에 대한 풀이방법에 대해 학습한다.

· US0019 물리학및실험 (Physics & Experiments)

다양한 공학 분야의 문제를 해결하는데 필요한 물리학의 기본 원리와 법칙을 체계적으로 이해하여 응용능력을 향상시키고자 한다. 파동현상, 전자기현상등을 이해시키고 실험을 통해 확인한다.

전기공학과

■ 교육목표

“미래에너지 세상을 밝힐 융합형 공학인재발전소” : 에너지관련 문제는 단지 몇 나라에 국한된 지역적 문제가 아니라 전 세계의 전 인류가 직면한 거대한 글로벌 이슈이다. 전기공학과는 미래에너지 현안에 대한 각별한 관심과 전문지식을 가지고 공학적 해결방안을 제시할 수 있는 융합형 공학인재를 양성하기 위하여 미래지향적이고 융합적인 과제들을 학과의 교육목표로 표현하고자 한다. '발전소'라 함은 ① 에너지를 만들어내는 방안으로 효과적인 신재생에너지의 활용은 물론 에너지소비효율을 향상함으로써 에너지절감을 통한 간접적인 발전효과를 의미하며, ② 학생의 개인능력을 개발하고 발전시킬 수 있는 교육기관으로서의 책무를 의미하고자 함.

'미래에너지 세상을 밝힐 기술융합형 공학인재발전소'라는 학과의 교육비전을 토대로 특성화된 교육목표를 설정함.

1. **전력및에너지분석 전문가 양성:** 선택된 학과의 직무전문분야(CDR)에 대한 집중교육을 통해 전문지식과 성실성, 근성을 겸비한 첨단 전기에너지 분야의 숙련자 양성교육
2. **미래 에너지환경 리더 양성:** 신재생에너지, 지능형전력망 및 에너지관리 분야를 선도하는 공학적 해결능력을 지닌 전인적 리더 양성교육
3. **융합형 공학도 양성:** 하드웨어(H/W)와 소프트웨어(S/W), 이론과 실무 능력을 겸비한 융합형 공학인재 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	1전선	GE0004	전기회로(1)	3	3	3		
		1전선	GE0043	응용프로그래밍실습	3	3		3	Y
	2	1전선	GE0002	공업수학	3	3	3		
		1전선	GE0007	전기회로(2)	3	3	3		
2	1	1전선	GE0033	C프로그래밍(1)	3	4	1	3	
		1전선	GE0009	전력공학(1)	3	3	3		
		1전선	GE0010	전기회로실험	3	3		3	Y
		1전선	GE0011	신호와시스템	3	3	3		
		1전선	GE0023	전자기학	3	3	3		
	2	1전선	GE0034	C프로그래밍(2)	3	4	1	3	
		1전선	GE0012	에너지시스템개론	3	3	3		
		1전선	GE0021	전력공학(2)	3	3	3		
		1전선	GE0030	논리회로	3	3	2	1	
		1전선	GE0040	신재생에너지실험	3	3		3	Y
		1전선	GE0042	전기기기	3	3	3		

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
3	1	1전선	GE0006	자동제어	3	3	3		
		1전선	GE0038	신재생에너지공학	3	3	3		
		1전선	GE0047	전력전자	3	3	3		
		1전선	GE9210	전공과창업(전기공학)	1	1		1	Y
		1전선	GE9212	전기기기실험	3	3		3	Y
	2	1전심	GE0028	데이터통신과네트워크	3	3	3		
		1전심	GE0036	계측및제어	3	3	2	1	
		1전심	GE0045	전력변환디바이스	3	3	3		
		1전심	GE0049	수치해석	3	3	2	1	
		1전심	GE9215	에너지데이터분석	3	3	1	2	
4	1	1전심	GE0032	전력경제학	3	3	3		
		1전선	GE0039	창의적종합설계	3	3		3	Y
		1전심	GE0046	스마트그리드특론	3	3	3		
		1전선	GE9201	전공과취업(전기공학)	1	1		1	Y
		1전심	GE9211	에너지시스템설계	3	3	3		
이수 구분별 소계	전 심		8과목		24	24	20	4	
	전 선		22과목		63	65	40	25	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 30과목		86	88	60	28

■ 교과목 해설

· GE0004 전기회로(1) (Circuit Theory(1))

키르히호프의 전압/전류법칙, 테브닌정리, 노턴정리 등 전기공학 전반에 걸쳐 활용되는 다양한 기초 이론들을 학습한다.

· GE0043 응용프로그래밍실습 (Application Programming)

4차 산업혁명과 관련된 기초기술을 응용프로그램 실습을 통해 학습한다.

· GE0002 공업수학 (Engineering Mathematics)

공학문제 해결 및 설계에 필요한 복소수, 벡터, 행렬, 미분방정식, 라플라스변환 등 기본적인 수학적 식을 학습한다.

· GE0007 전기회로(2) (Circuit Theory(2))

기초전기학에서 학습한 직류회로 해석기법을 바탕으로 전기기계, 전력공학, 전기응용 등에서 다루게

될 교류회로 해석기법은 물론 교류회로에서의 전압, 전류, 임피던스, 전력 등의 전기물리량에 대한 해석방법을 학습한다.

· **GE0010 전기회로실험 (Basic Experiments on Electric Circuits)**

기초전기학에서 학습한 기초이론들을 실험을 통해 확인하고 전기회로를 구성하는 소자의 특성 및 회로 설계방법 등을 학습한다.

· **GE0023 전자기학 (Electromagnetics)**

벡터 해석을 기반으로 쿨롱의 법칙, 가우스법칙, 맥스웰 방적식의 유도를 통해 정전계 및 전자계 현상에 대한 해석방법을 학습한다.

· **GE0033 C프로그래밍(1) (C Programming(1))**

공학 해석에 널리 사용되고 있는 컴퓨터 언어의 기초와 문법을 학습한다.

· **GE0009 전력공학(1) (Power System Analysis(1))**

3상 교류회로해석을 위한 이론을 학습함으로써 발전, 송전, 배전계통으로 구성된 전력계통의 회로적 특성을 이해한다.

· **GE0011 신호와시스템 (Signals and Systems)**

푸리에시리즈, 푸리에변환, 라플라스변환, Z-변환, 고속푸리에변환 등 연속계와 이산계에서의 신호해석 기법을 학습한다.

· **GE0034 C프로그래밍(2) (C Programming(2))**

C언어의 응용방법을 학습하고 스마트그리드 분야의 계측 및 제어시스템 구현을 위한 프로그래밍 지식과 응용능력을 습득한다.

· **GE0030 논리회로 (Digital Logic Circuit)**

PLC회로, 시퀀스회로 및 디지털 논리회로를 설계하기 위한 기본 구성요소 및 설계방법 등을 학습한다.

· **GE0012 에너지시스템개론 (Sustainable Energy System)**

에너지의 개념은 물론 수력, 풍력, 원자력 등의 다양한 에너지원과 관련된 포괄적인 분야를 학습하고 나아가 에너지산업의 경제적, 구조적 특성에 대해 학습한다.

· **GE0021 전력공학(2) (Power System Analysis(2))**

전기에너지의 전달특성 이해를 위해 전력 시스템 해석에 기본이 되는 전력조류계산, 경제급전, 상정고장, 사고해석기법에 대한 방법을 학습한다.

· **GE0040 신재생에너지실험 (Advanced Experiments on Renewable Energy)**

태양광, 풍력 등 신재생에너지원의 전기적 출력특성은 물론 LED, 연료전지 등 에너지 고효율기기의 기본적인 동작특성을 실험을 통해 이해한다.

· **GE0042 전기기기 (Electric Machinery)**

자기회로 및 전기기기 기초이론을 이해하고, 발전기 및 전동기의 동작원리 및 전기적특성에 대해 학습한다.

- **GE0028 데이터통신과네트워크 (Data Communication and Network)**
 디지털통신공학을 기반으로 컴퓨터 데이터 통신망의 설계 및 유무선 데이터 통신망 기술에 대해 학습한다.
- **GE0038 신재생에너지공학 (Renewable Energy Engineering)**
 풍력, 태양광 등 에너지원으로서의 신재생에너지를 이해하고 기존 전력망과의 연계 등 관련 응용분야에 대해 학습한다.
- **GE9210 전공과창업 (Major & Start - up)**
 소규모 강좌로 진행되며 학과 전공과 관련된 창업 아이템을 이해하고 창업전략을 수립하는 데 도움을 준다.
- **GE9212 전기기기실험(Electric Machinery Experiments)**
 유도전동기, 직류전동기, 동기전동기, 동기발전기 등 전기기기의 특성 및 작동 원리 등을 실험을 통하여 이해한다.
- **GE0006 자동제어 (Automatic Control Theory)**
 라플라스 도메인에서 전달함수로 표현되는 시스템의 이론적 특성을 이해하고 피드백 제어에 대해 학습한다.
- **GE0047 전력전자 (Power Electronics)**
 다양한 전력전자소자를 이용한 전력변환의 기본 원리에 대해 이해하고 인버터와 컨버터의 구현방법에 대해 학습한다.
- **GE0006 전력변환디바이스 (Power Conversion Device)**
 Diode, IGBT 등의 전력변환소자를 이용한 전력변환 장치와 가변속구동 장치에 대하여 학습하고, 시뮬레이션을 통해 관련 이론을 이해한다.
- **GE0036 계측및제어 (Control and Instrumentation)**
 스마트그리드에서 활용되는 전기신호의 계측 및 제어의 개념과 알고리즘, 센서네트워크, 운영 프로세서에 대해 학습한다.
- **GE0049 수치해석 (Numerical Analysis)**
 선형/비선형 방정식, 미분, 적분 등의 수치해석적 풀이는 물론 확률과 통계를 기반으로 데이터에 대한 효과적인 해석기법에 대해 학습한다.
- **GE9215 에너지데이터분석(Energy Data Analysis)**
 에너지수요 및 신재생에너지와 관련된 빅데이터 분석을 위한 기법을 학습하고 통계분석, 데이터마케팅 오픈소스 프로그램인 R-프로그래밍을 실습한다.
- **GE9201 전공과취업 (Major & Recruitment)**
 소규모 강좌로 진행되며 직업선택 및 적성탐색에 대한 토론과 논의를 통해 졸업을 앞둔 재학생들의 향후 진로를 모색해 봄으로써 대학생활을 보람차게 마무리할 수 있도록 도움을 준다.

· **GE0032 전력경제학 (Power System Economics)**

경쟁적 전력시장의 최신이론, 전력시장 운영 규칙, 가격결정 기법을 기반으로 자유화된 전력시장에서의 합리적인 경제활동의 전략 및 정책에 대해 학습한다.

· **GE0039 창의적종합설계 (Capstone Design)**

전기공학과에서 학습한 지식들을 활용하여 에너지 및 스마트그리드 분야의 기술 과제에 대한 해결 방법을 제시함으로써 사회진출에 앞서 진로에 맞는 전문지식을 습득한다.

· **GE0046 스마트그리드특론 (Special Topics on Smart Grid)**

스마트그리드 및 그린에너지와 관련된 다양한 주제들에 대한 최신 기술 개발 및 시장 동향, 이론 등을 학습한다.

· **GE9211 에너지시스템설계 (Energy System Design)**

건물에너지관리시스템 학습을 통해 건물 내 에너지 사용 현황을 계량/계측하고, 수집된 데이터로 설비운영 분석과 에너지 소비분석을 통해 최적의 설비제어를 통해 에너지 절감을 극대화하는 시스템 구현을 이해한다.

융합전자공학과

■ 교육목표

21세기 들어서 산업계는 하드웨어와 소프트웨어에 대한 융합적인 사고를 보유한 인재를 요구하고 있습니다. 융합전자공학과에서는 전자공학분야의 기본이론 습득 및 이를 기반으로 기술의 원리를 폭넓게 이해하고, 산업에 접목할 수 있는 창의적이고 능동적인 융합형 인재를 양성하는 것을 교육목표로 하고 있습니다. 이를 위하여 본 학과에서는 초연결사회의 핵심인 사물인터넷, 드론이나 이족보행, 컴퓨터비전, 딥러닝을 아우르는 지능형로봇 및 디지털신호처리와 관련된 기초 및 응용학문을 교육하고 있습니다. 특히 우리학과는 실무형 인재양성을 위해서 산학연계 프로그램을 강화하고 국가직무표준에 기반한 커리큘럼을 운영하고 있습니다. 이러한 교육을 통하여 글로벌 융합사회에서 전자공학 분야의 세계적 변화를 인지하고 사회 각 분야에서 협력자 이면서 조율자로 성장할 수 있는 역량 개발에 집중하고 있습니다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전 선	EL0001	프로그래밍	3	4	2	2	X
	2	전 선	EL0003	이산수학	3	3	3	0	X
		전 선	EL0004	확률론	3	3	3	0	X
		전 선	EL0005	논리회로	3	4	2	2	X
2	1	전 선	FX0005	선형대수학	3	3	3	0	X
		전 선	EL0008	회로이론	3	4	2	2	X
		전 선	EL0010	신호 및 시스템	3	3	3	0	X
		전 선	EL0011	컴퓨터구조	3	3	3	0	X
		전 선	FX0006	자료구조	3	3	2	1	X
	2	전 선	EL0013	전자기학	3	3	3	0	X
		전 선	EL0014	반도체공학	3	3	3	0	X
		전 선	EL0015	디지털신호처리	3	3	2	1	X
		전 선	EL0016	데이터통신	3	3	2	1	X
		전 선	EL0017	마이크로프로세서	3	4	2	2	X
3	1	전 심	EL0019	전자회로	3	4	2	2	X
		전 선	EL0020	멀티미디어데이터분석	3	3	2	1	X
		전 선	EL0040	융합전자공학특강	3	3	3	0	○
		전 선	FX0008	자동제어	3	3	3	0	X
		전 선	EL0023	통신공학	3	3	2	1	X
		전 선	EL0024	멀티미디어신호처리	3	3	2	1	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	전 심	EL0025	실시간커널	3	3	2	1	X
		전 심	EL0026	컴퓨터네트워크	3	3	2	1	X
		전 심	EL0027	로봇공학	3	3	2	1	X
		전 선	EL0028	음성및오디오공학	3	3	2	1	X
		전 선	EL0029	패턴인식	3	4	2	2	X
4	1	전 심	EL0031	캡스톤디자인1	3	3	0	3	○
		전 심	EL0032	임베디드시스템	3	3	3	0	X
		전 심	EL0033	컴퓨터비전	3	4	2	2	X
	2	전 심	EL0036	캡스톤디자인2	3	3	0	3	○
		전 선	EL0037	지능로봇	3	3	2	1	X
		전 선	EL0038	전공과창업	1	1	0	1	○
		전 선	EL0039	전공과취업	1	1	0	1	○
이수 구분별 소계	전 심		8과목		24	27	12	15	
	전 선		24과목		69	73	54	19	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계			총 32과목		92	99	66	33	

■ 교과목 해설

· EL0001 프로그래밍 (Programming)

본 과목은 절차적 언어인 C 언어를 사용하여 전자공학 분야의 다양한 문제를 해결하는 프로그램을 작성하는 기술을 다룬다. 본 과목에서 학생들이 공부하는 주된 내용은 다음과 같다. C 언어 데이터 타입, 오퍼레이터, 식, 제어 흐름, 함수 및 프로그램의 구조, 포인터 및 배열, 구조체 및 입출력 등이다.

This course covers programming techniques to solve variety of problems in the field of electronics engineering using the procedural language C. The main contents of the course are as follows. Data types, operators, expressions, control flow, structure of functions and programs, pointers and arrays, structure and input/output.

· EL0003 이산수학 (Discrete Mathematics)

본 과목은 전자공학 전공자에게 필요한 이산적인 수학적 구조와 원리를 공부하는 과목이다. 본 과목에서 다루는 주요 주제는 다음과 같다. 집합론, 수학적 논리, 그래프 이론, 불리언 대수, 계산 이론 등이다.

This course covers the discrete mathematical structures and principles required for electronics engineering students. The main topics covered in this course are as follows. Set theory, Mathematical logic, graph theory, Boolean algebra, and computational theory.

• **EL0004 확률론 (Introduction to Probability)**

이 과목에서는 불가측성이 내재된 시스템의 해석 및 설계를 위하여 확률 이론의 기본적인 내용을 학습한다. 다루게 될 주요내용은 확률기초이론, 랜덤 변수, 확률분포와 밀도함수, 평균과 분산, 상관성과 대역밀도함수, 랜덤 프로세스이다. 이 과목의 학습 내용은 정보 통신, 제어 공학, 반도체, 전산학 등의 분야에 폭넓게 활용될 수 있다. 과제물은 C/C++을 이용하여 프로그래밍 능력을 향상시킨다.

This course gives an introductory treatment of probability theory for analysis of the system that inherently exhibits randomness. Covered topics include elementary probability theory, random variable, probability distribution and density function, correlation and spectral density function, and random processes. Those topics are applicable to a wide range of electrical engineering fields including information technology, control engineering, semiconductor, computer engineering, etc. Homework is assigned to improve C/C++ programming skill.

• **EL0005 논리회로 (Logic Circuits)**

컴퓨터 하드웨어의 기본을 이루는 부울연산 및 논리 게이트에 대해 학습하고 가산기, 다중화기 등의 조합회로와 레지스터, 카운터 및 메모리 소자 등의 순서회로에 대한 이해를 통해 컴퓨터 하드웨어 설계에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course covers the fundamentals of Boolean algebra, the design of the combinational circuits and the sequential circuits. Students will learn not only the combinational logic such as the adder, the multiplexer and the decoder but also the sequential logic including the register, the counter and the memory unit. Additionally, the objective of this course is to provide the understanding of the computer hardware design.

• **FX0005 선형대수학 (Linear Algebra)**

본 과목에서는 벡터, 매트릭스, 연립 방정식, 선형 변환 등을 이해하고 기저와 공간에 대한 기본적인 개념들과 여러 성질들 학습한다. 또한 소개된 개념들이 실제 전자공학 분야에서 어떻게 활용되는지를 여러 예제를 통해서 습득한다.

This course presents the concepts of vector, matrix, linear equations, and linear transforms. Based on the concepts, basis and space and their properties are studied. In addition, some applications in the electronics area are introduced with many examples.

• **EL0008 회로이론 (Electric Circuits)**

본 교과는 저항, 인덕터, 캐패시터와 같은 RLC소자로 이루어진 회로망을 해석하는 이론을 배운다.

Circuit analysis is the process of finding the voltages across, and the currents through, every component in the network. There are many different techniques for calculating these values. However, for the most part, the applied technique assumes that the components of the network are all linear.

• **EL0010 신호및시스템 (Signals and Systems)**

본 교과에서는 연속시 및 이산시 선형시스템을 설계하고 해석하는데 필요한 분석 기법들을 학습한다. 주 내용은 컨볼루션, 변환 그리고 표본화 이론 등이다. 구체적으로 보면, 연속시 시스템에 관련하여, 신호와 시스템의 분류, 컨볼루션, 미분방정식, 푸리에 급수, 푸리에 변환, 쌍방향 라플라스 변환, 그리고 선형회로를 중심으로 연속시 선형시스템의 설계 및 분석 등을 학습한다.

In this course, the students will study the analysis method for design of the linear system in continuous time and discrete time domain. The main contents are the convolution,

transformations, sampling theory and etc. In detail, this course deals with classification of signals and systems, convolution, differential equations, Fourier series, Fourier transform, Laplace transform and design of the linear system.

• **EL0011 컴퓨터구조 (Computer Architectures)**

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리, 캐시 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue, instruction sets, pipelining, caches etc.

• **FX0006 자료구조 (Data Structures)**

본 과목은 효율적인 프로그램 작성에 필요한 다양한 자료구조의 동작원리를 가르친다. 본 과목에서 학생들이 배우는 기술적 사항은 다음과 같다. 배열, 스택, 큐, 연결 리스트, 트리, 그래프, 소팅, 심볼 테이블 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실시간 커널, 신호처리 시스템, 컴퓨터 비전 시스템 및 로봇 소프트웨어 설계 시 활용된다.

This course deals with the principles of various data structures required for efficient programming. The topics discussed in the course are as follows. Array, stack, queue, linked list, tree, graph, sorting, symbol table, and so on. The topics covered in this course will be used in programming real-time kernels, signal processing systems, computer vision systems and robot software.

• **EL0013 전자기학 (Electromagnetics)**

본 교과는 전기현상에 자연적으로 따라오는 자기현상을 함께 다루는 학문이다. 전기와 자기는 전자기장을 구성하며, 무선이나 고주파회로를 해석하는 기본이론을 배운다.

Electromagnetics is the process of analyzing the electric field and the magnetic field. This is the basic theory to analyze the wireless circuits and high frequency networks.

• **EL0014 반도체공학 (Introduction to Semiconductors)**

다양한 반도체 소자들이 가지는 전기적 특성에 대한 이해를 위해, 고체전자물리에 대한 배경 지식을 간략히 복습한 뒤, PN-Junction Diode, Metal-Semiconductor (MS) Diode, Bipolar Junction Transistor (BJT), Metal-Oxide-Semiconductor Field Effect Transistor (MOSFET)와 같은 다양한 반도체 소자들의 동작원리 및 응용에 대해 학습한다.

This course covers understanding of the semiconductor components such as PN-Junction Diode, Metal-Semiconductor (MS) Diode, Bipolar Junction Transistor (BJT), Metal-Oxide-Semiconductor Field Effect Transistor (MOSFET) and etc.

• **EL0015 디지털신호처리 (Introduction to Digital Signal Processing)**

본 교과에서는 이산신호를 해석하는데 필요한 분석 도구를 학습한다. 이산시 신호와 시스템의 분류, 콘볼루션을 복습하고, 차분 방정식, 그리고 쌍방향 Z변환, 이산시 푸리에 변환, 이산 푸리에 변환, 연속시 신호의 이산시 처리, 임펄스 인베리언스, 그리고 이산시 시스템의 설계와 분석등을 학습한다. 또한 웨이브릿 변환을 포함한 multi-rate 신호처리 기법에 대하여도 학습한다.

In this course, the students will study the analysis tools for analyzing the discrete signals. The contents are comprised of the difference equation, bilateral Z transform, discrete time Fourier transform, discrete Fourier transform, impulse invariance, wavelet transform and etc.

• **EL0016 데이터통신 (Data Communications)**

이 과목은 데이터 통신 네트워크와 OSI (Open System Interconnection) 모델의 기본 개념에 대해서 공부한다. OSI 모델은 물리계층에서부터 응용계층까지의 7개의 계층으로 구성되어 있으며, 각각 단계의 기능과 개념과 함께 여러 실례(LAN: Local Area Networks, 인터넷, ISDN: integrated services digital networks과 같은 실제적인 예)에 대해 이해한다.

This course covers the concepts of the data communication networks and the OSI(Open System Interconnection) model. OSI model is comprised of 7 layers from physical layer to application layer and this course provides how to understand the functions and concepts with the practical examples.

• **EL0017 마이크로프로세서 (Microprocessors)**

본 과목에서는 대부분의 현대적인 전자 기기에 사용되는 마이크로프로세서의 동작 원리 및 응용 기술에 대하여 가르친다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 마이크로프로세서의 구조, 명령어 집합, 어셈블리 프로그램, 예외 및 인터럽트 처리, 메모리의 구조, 주변 장치의 구조 등이다.

In this course, students will learn the operational principles and application technologies of microprocessors which are used in most modern electronics devices. The technical subjects covered in the course is as follows. The structure of the microprocessor, instruction sets, assembly programs, exception and interrupt handling, memory structures, and the structure of peripheral devices.

• **EL0019 전자회로 (Electronics Circuits)**

다이오드, 바이폴라 트랜지스터 및 FET에 대한 동작 특성을 살펴보고 능동 소자에 대한 이해를 도모하고 기본적인 전자회로의 설계 능력을 배양한다. 다양한 다이오드 회로를 통해 정류 회로 및 파형 변형 회로의 동작을 살펴본다. 트랜지스터 증폭기 회로를 분석함으로써 바이어스 회로 및 소신호 등가 회로에 대해 학습한다.

This course covers basic components of the electronic circuits such as the diode, bipolar transistor and FETs.

• **EL0020 멀티미디어데이터분석 (Multimedia Data Analysis)**

멀티미디어 신호(영상 및 음향)에 대한 특성을 이해하고 실제 응용분야에 기술을 적용하기 위한 기초 신호 해석 기술을 학습한다. 또한 멀티미디어 데이터를 다루기 위한 시스템을 이해한다.

This course provides the analysis methods of multimedia signals such as image and audio for the purpose of how to use those signals in the applications. Also multimedia data base and its management systems are introduced.

• **EL0040 융합전자공학특강 (Advanced Topics in Convergence Electronics)**

본 교과에서는 전자공학과 인접 학문과의 융복합을 통해서 파생될 수 있는 다양한 신기술을 다룸으로써 현장형 실무 능력을 배양한다.

This course aims to cultivate on-the-job practical skills by dealing with various new technologies that can be derived from convergence of electronic engineering and adjacent science.

· **FX0008 자동제어 (Introduction to Control Engineering)**

연속시간 시스템(Continuous Time System)의 해석 및 제어기 설계방법을 배운다. 수학적 모델링 방법, 전달함수, 피드백제어의 개념 및 성질 Root-locus 방법, Bode 선도, Nyquist선도, 안정도, Phase Lead/Lag 제어, PID제어, Matlab등의 프로그램을 사용한 해석 및 설계방법을 학습한다.

This course deals with the continuous time system analysis and the controller design.

· **EL0023 통신공학 (Principles of Communications)**

신호의 송수신 개념, 아날로그 전송 및 샘플링, 펄스 변조 등의 기본적인 통신이론을 습득하도록 한다. - AM 송수신, FM 전송 및 수신, PCM 통신에 관련된 기본 개념을 이해한다.

To understand basic analog and digital communication system theory and design, with an emphasis on wireless communications methods.

· **EL0024 멀티미디어신호처리 (Multimedia Signal Processing)**

본 교과에서는 디지털신호처리 이론을 바탕으로 멀티미디어 신호인 음향과 정지영상, 동영상에 대한 다양한 신호처리 기법을 학습한다. 다양한 필터링 기법과 멀티미디어의 압축과 관련된 기법에 대해서 학습한다.

In this course, we will study several signal processing methods for audio, image and video signal based on digital signal processing theory. The course includes several filtering methods and multimedia compression techniques.

· **EL0025 실시간커널 (Realtime Kernels)**

본 과목은 임베디드시스템, IoT 시스템, 웨어러블 시스템, 로봇 시스템 등의 구현에 필수적으로 사용되는 실시간 커널을 설계하고 구현하는 기술을 다룬다. 본 과목에서 배우는 기술적인 사항은 다음과 같다. 실시간성의 개념, 쓰레드 관리, 시간 관리, 신호 관리, 타이머 관리, 세마포 및 뮤텍스 관리, 메모리 관리 등이다.

This course covers how to design and implement real-time kernels which are essential to build embedded systems, IoT systems, wearable systems, and robot systems. The technical details of the course are as follows. Real-time concepts, thread management, time management, signal management, timer management, semaphores and mutexes Management, memory management, etc.

· **EL0026 컴퓨터네트워크 (Computer Networks)**

인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP의 트랜스포트 계층 프로토콜, IP 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들에 대한 이해와 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등에 대해 이해한다

This course provides a modern introduction to the various fields of computer networks. It also provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer

· **EL0027 로봇공학 (Introduction to Robotics)**

본 교과에서는 로봇의 역학 및 제어에 대한 기초를 학습한다. 기본 개념 및 정리위주로 강좌가 진행되며, 학생들은 로봇의 모델링, 동작 계획 및 제어에 필요한 다양한 해석적 방법들을 학습하고, 로봇에 대한 물리적 직관력을 기른다.

In this course, the students will train basics of the robot dynamics and controls.

· **EL0028 음성및오디오공학 (Speech & Audio Engineering)**

음성과 오디오신호에 대한 이해와 분석 처리와 관련된 실습을 수행한다.

This course deals with the understanding of the speech and audio engineering. Also it covers how to analysis the speech and audio signals.

· **EL0029 패턴인식 (Introduction to Pattern Recognition)**

본 교과에서는 자동적 패턴 인식 시스템을 설계하는데 연관되는 컴퓨터, 정보 과학, 그리고 공학적인 측면을 다룬다. 패턴 인식은 데이터로부터 중요한 특징이나 속성을 추출하여 입력 데이터를 식별할 수 있는 부류로 분류하는 것으로 정의될 수 있으며, 이러한 특징이나 속성을 추출하고 분류하기 위한 방법론을 학습한다.

This course covers computer, information science and engineering aspects related to the design of the automatic system for pattern recognition. The pattern recognition is defined

· **EL0031 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1)**

본 교과에서는 전자공학과에서 배운 이론과 실기를 바탕으로 사물인터넷 분야에서 실무적 문제해결 능력을 키운다.

The purpose of the course is to develop the capability of the problem solving in the IoT field based on the theory and practice.

· **EL0032 임베디드시스템 (Embedded Systems)**

본 과목은 임베디드시스템을 구성하는 하드웨어 및 소프트웨어의 동작 원리 및 응용 방법에 대하여 공부한다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 임베디드 하드웨어의 구조, 임베디드 소프트웨어의 구조, 통신 소프트웨어 구조, 다양한 주변 장치의 구조, 다양한 센서의 구조 등이다.

This course focuses on the operational principles and application methods of hardware and software that build the embedded systems. The technical aspects covered in this course is as follows. The structures of embedded hardware, the structures of embedded software, communication software structures, structure of various peripheral devices, structures of various sensors, and so on.

· **EL0033 컴퓨터비전 (Introduction to Computer Vision)**

본 교과에서는 컴퓨터에 시각적 지능을 구현하는 방법들을 익힌다. 인간의 시각 시스템을 파악하고 카메라에서의 영상의 형성 모델, 신호의 양자화, 영역분할, 에지와 라인 추출, 카메라 캘리브레이션, 3차원 자세 및 형상 추정 (컨투어 이용법, 스테레오 이용법, 모션 이용법), 형상 분석 및 개체 인식, 형상 표현 및 정합, 내비게이션, DEM 제작, 멀티미디어를 비롯한 여러 응용 분야에 대하여 학습한다.

In this course, the students will study how to implement the visual intelligence on the computer. For this, we will study the human visual system, image model of the camera, signal quantization, segmentation, edge and line extraction, camera calibration, 3D pose estimation, object identification, and etc.

· **EL0036 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2)**

본 교과에서는 전자공학과에서 배운 이론과 실기를 바탕으로 지능형 로봇 분야에서 실무적 문제해결 능력을 키운다.

The purpose of the course is to develop the capability of the problem solving in the intelligence robot field based on the theory and practice.

• **EL0037 지능로봇 (Intelligent Robots)**

본 교과에서는 이족보행로봇이나 주울주행 로봇과 같은 지능형 로봇을 제작하는 필요한 기구적인 부분과 전자적인 부분의 설계 및 구현에 대한 방법론에 대해서 학습한다.

This course covers how to implement and design the mechanics and electronics of the biped walking robots and the intelligent robots such as autonomous robots.

• **EL0038 전공과창업(전자공학) (Major and Start-up)**

본 강좌는 학생들과 담당 교수가 소그룹으로 만나 학생들이 희망하는 전공과 관련된 사업 개발을 지도하여, 졸업 후 창업을 위한 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다.

The purpose of this class is to give the students actual and concrete supports by discussing how to establish startup business related to the major.

• **EL0039 전공과취업(전자공학) (Major & Recruitment)**

수업을 통하여 자신의 적성을 파악하고, 전공과 관련한 창업에 대한 구체적인 목표를 세울 수 있도록 한다.

This course will help students to determine their aptitude through classes and set concrete goals of establishing their own business with respect to specialty.

컴퓨터과학과

■ 교육목표

컴퓨터과학과는 컴퓨터·정보(공)학교육인증에 참여하는 심화 프로그램을 설치하여 운영하고 있다. 심화 컴퓨터과학프로그램은 국제적 공학교육인증(KCC2015) 프로그램을 통해 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력 양성을 목표로, 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

- 심화 컴퓨터과학프로그램은 국제적 공학교육인증 프로그램을 통해 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력을 양성한다.
- 일반 컴퓨터과학프로그램은 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력을 양성한다.

두 개 프로그램은 모두 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

1. 폭넓은 교양, 기초과학지식 및 전공기본지식의 학습을 통하여 의사소통 능력과 윤리의식의 기본소양을 갖춘 전인적 인재를 양성한다.
2. 컴퓨터과학 분야의 최신 기술에 대한 지속적인 분석 및 이해를 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖춘 창의적 인재를 양성한다.
3. 컴퓨터과학 분야의 도구사용, 자료 분석, 설계 구현 등 프로젝트를 수행할 수 있는 실무형 인재를 양성한다.
4. 컴퓨터과학 분야의 국제적 동향에 능통하고 미래 산업을 선도할 리더십을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
1	1	전선	EA9211	컴퓨터기초원리	3	3	2	1	X	
		전선	EA9225	파이썬프로그래밍	3	3	2	1	X	
	2	전선	EA9212	정수론	3	3	3	0	X	
		전선	FL0012	C 프로그래밍1	3	4	2	2	X	
2	1	전선	FL7001	공학설계입문	3	3	2	1	X	
		전선	EA0001	이산수학	3	3	3	0	X	
		전선	FX0006	자료구조	3	3	2	1	X	
		전선	EA0027	논리회로	3	4	2	2	X	
		전선	FX0005	선형대수학	3	3	3	0	X	
	2	전선	FL0002	C 프로그래밍2	3	4	2	2	X	
		2	전선	EA0002	컴퓨터구조	3	3	3	0	X
			전선	EA0003	시스템소프트웨어	3	3	1	2	X
전선	EA0010		알고리즘	3	3	2	1	X		

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
3		전선	EA9226	통계적분석	3	3	2	1	X
		전선	EA9227	정보보호	3	3	3	0	X
		전선	EZ0002	객체지향프로그래밍	3	4	2	2	X
		전선	EZ0004	데이터베이스	3	3	2	1	X
	1	전심	EA0004	컴퓨터네트워크	3	3	2	1	X
		전선	EA0005	디지털신호처리	3	3	1	2	X
		전심	EA0008	소프트웨어공학	3	3	2	1	X
		전선	EA0012	데이터모델링과마이닝	3	3	1	2	X
		전심	EA0017	인공지능	3	3	2	1	X
		전선	EA9210	전공과창업(컴퓨터과학)	1	1	0	1	○
		전심	EZ0003	운영체제	3	3	2	1	X
	2	전심	EA0011	프로그래밍언어론	3	3	2	1	X
		전선	EA0013	사용자인터페이스	3	3	2	1	X
		전심	EA0014	유닉스프로그래밍	3	4	2	2	X
		전선	EA9002	데이터통신	3	3	3	0	X

■ 교과목 해설

· EA9211 컴퓨터원리기초 (Basic Principles of Computer Science)

본 과목은 컴퓨터 과학을 구성하는 다양한 기초 원리를 소개한다. 본 과목은 컴퓨터 과학을 전공하려는 학생들이 앞으로 배울 여러 기술적인 주제에 대하여 호기심과 흥미를 가질 수 있도록 설계되었다. 본 과목이 다루는 범위는 다음과 같다. 데이터와 수의 표현, 비트 연산, 컴퓨터 구성, 컴퓨터 네트워크, 운영체제, 알고리즘, 프로그래밍 언어, 소프트웨어 공학, 자료구조, 데이터 베이스, 보안, 계산 이론, 및 인공 지능.

This course introduces various basic principles that constitute computer science. The course is designed for the students who plan to study computer science to have curiosity and interests before they learn many technical topics in the coming years. The scope of the course is as follows: data and number representation, operations on bits, computer organization, computer network, operating systems, algorithms, programming languages, software engineering, data structure, data bases, security, theory of computation, and artificial intelligence.

· EA9225 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 과목에서는 파이썬 언어를 통해 프로그래밍에 대한 기초 개념을 학생들이 습득하도록 한다. 강의와 실습을 통해 코딩에 대한 기본 개념을 익힌다.

These courses teach students basic concepts of programming via very easy Python programming language. Students learn basic features of programming through lecture and practice.

• **EA9212 정수론 (Number Theory)**

본 과목은 정수론의 기본 개념들인 소수, 최대공약수, 합동, 원시근, 이차잉여류 등을 학습한다. 또한 학습한 개념들이 RSA, ElGamal 공개키 암호, DSA 등 현재 사용되는 다양한 암호기법을 설계하는데 어떻게 이용되는지 살펴볼 것이다.

The goal of Elementary Number Theory is to understand all the fundamentals of number theory including prime numbers, greatest common divisor, congruences, primitive roots, and quadratic residues. As the mathematical background for modern cryptography, the class will also show how the number theory is applied to construct various cryptographic schemes such as RSA, ElGamal, and DSA in use.

• **FL0012, FL0002 C프로그래밍 1,2 (C Programming 1,2)**

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

These courses teach students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

• **FL7001 공학설계입문 (Introduction to Engineering Design)**

설계의 본질과 공학의 주요 활동을 익히고 공학개념 설계의 절차와 정보획득 절차 및 설계관리 도구에 대하여 학습함으로써 공학도의 최소한의 소양을 갖추고 더 나아가 능력 있는 공학자의 자질을 배양한다.

This course provides the introduction to the engineering design process. The first part of this course embodies the steps required to take an idea from concept to successful design. The second part presents important technical tools that ECE designers often draw upon. The third part focuses on professional skills which include teamwork, project management skills and oral presentations.

• **EA0001 이산수학 (Discrete Mathematics)**

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 배우며, 조합론 및 이산구조, 알고리즘 분석 등 다른 전공과목을 이해하는데 필요한 기초지식을 습득한다.

These courses study the mathematical elements of computer science including propositional logic, predicate logic, sets, functions and relations, combinatorics, mathematical induction, recursion, algorithms, matrices, graphs, trees, and Boolean logic. Students will learn to recognize and express the mathematical ideas graphically, numerically, symbolically, and in writing.

• **EA0003 시스템 소프트웨어 (System Softwares)**

컴퓨터 소프트웨어는 응용 소프트웨어와 컴퓨터 시스템의 작동을 기본적으로 제어하는 시스템 소프트웨어로 나뉘어진다. 컴퓨터 하드웨어의 제어와 밀접한 관련이 있는 어셈블리 언어를 배우고, 어셈블리 언어를 기계어로 바꾸어주는 어셈블러를 설계 구현한다. 또한 오브젝트 모듈을 하나의 수행가능한 파일로 만드는 링커와 기계어 프로그램을 메모리에 올려주는 로더 등의 시스템 소프트웨어의 기능과 구조를 배움으로서 컴퓨터 시스템의 작동 원리를 보다 심도 있게 이해한다.

Computer software is divided into application S/W and system S/W. This course first studies assembly programming which is closely related to the control of computer hardware. Then it also studies design and implementation of various system softwares such as assembler, linker, and loader in order to provide more profound understanding of computer system principles.

• **EA0027 논리회로 (Digital Logic)**

컴퓨터 하드웨어의 기본을 이루는 부울연산 및 논리 게이트에 대해 학습하고 가산기, 다중화기 등의 조합회로와 레지스터, 카운터 및 메모리 소자 등의 순서회로에 대한 이해를 통해 컴퓨터 하드웨어 설계에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course covers the fundamentals of Boolean algebra, the design of the combinational circuits and the sequential circuits. Students will learn not only the combinational logic such as the adder, the multiplexer and the decoder but also the sequential logic including the register, the counter and the memory unit. Additionally, the objective of this course is to provide the understanding of the computer hardware design.

• **EA0032 선형대수학 (Linear Algebra)**

선형대수학은 우리에게 지식을 체계화시킬 수 있는 논리를 제공해준다. 그러나 이러한 논리적 사고 능력은 단순히 암기해서는 되지 않으며 단계별로 이해해 나가는 연습과정 중에 얻어지게 된다. 이러한 논리적 사고 능력의 배양과 함께 선형대수의 기본 개념들을 탐구하고 적용할 수 있는 능력의 개발이 본 교과목이 목표하는 바이다. 본 과목에서는 이론만을 다루지 않고 그래프 이론, 암호 이론, 마르코프 프로세스, 컴퓨터 그래픽, 피보나치수열, 데이터의 곡선적합 등 선형대수의 응용을 적절하게 다룬다.

Linear Algebra gives logical bases of knowledge systematization. However, such logical bases cannot be obtained by simple memorization but many problem solvings on the basis of the systematic procedure. Acquisition of such logical bases and learning & application for basic concepts of linear algebra are the purpose of this subject. In this subject, only theories not considered but including many kinds of applications such as graph theory, cryptography, Markov process, computer graphics, Pivonacci sequence, and so on.

• **EA0002 컴퓨터구조 (Computer Architecture)**

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리, 캐시 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue, instruction sets, pipelining, caches etc.

• **EA0035 자료구조 (Data Structure)**

본 과목에서는 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 설계를 위하여 필수적인 자료의 표현 및 처리 방법을 다룬다. 주된 내용은 자료구조와 알고리즘의 개념을 이해하고 다양한 자료구조인 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등의 개념 및 각각의 자료구조와 관련된 기본 알고리즘을 다룬다.

This course introduces an essential way of representing and processing data for effective computer software design. Main topics cover various data structures such as array, stack, queue, list, tree graph and their representation and related algorithms.

· **EA9002 데이터통신 (Data Communication)**

대표적인 인터넷워킹 기술인 TCP/IP 프로토콜과 웹에 근간이 되는 다양한 프로토콜의 내부 구조와 구현 기술에 대하여 연구하며 공부한다. 또한 소켓 인터페이스를 이용하여 다양한 응용 프로토콜을 설계 구현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course gives a general overview of data communications and networking, the physical layer of the Internet model and the data link layer of the Internet model. In the physical layer of the Internet model, introduced are the telecommunication aspects of the physical layer, transmission media, switching and public networks. Also, this course covers error detection and correction in the data link layer.

· **EZ0002 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)**

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

This course covers the concepts and the methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics. Based on the previously learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the object oriented design by actual developing the object oriented software system.

· **EZ0003 운영체제 (Computer Operating Systems)**

운영체제는 사용자의 편리한 컴퓨터 사용을 도와주고 컴퓨터 시스템의 자원을 효율적으로 사용하도록 관리하는 중요한 시스템 소프트웨어이다. 관리해야 할 컴퓨터 시스템의 특성, 운영체제의 요건 등과 프로세스, 메모리, 파일시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현에 대하여 학습한다.

The operating system is an important system software that manages to help the user in a convenient computer system to efficiently use the resources of the computer. Characteristic of the computer system to manage, as the process requirements of the operating system, memory, file system, and learn about the design and implementation of the principles and output system.

· **EA0004 컴퓨터네트워크 (Computer Networks)**

인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP의 트랜스포트 계층 프로토콜, IP 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들에 대한 이해와 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등에 대해 이해한다.

This course provides a modern introduction to the various fields of computer networks. It also provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer.

· **EA0008 소프트웨어 공학 (Software Engineering)**

소프트웨어 공학은 소프트웨어 개발을 위한 구조화된 방법을 강의하는 과목이다. 요구사항 분석부터 유지보수까지 연구된 이론들을 살펴보고, 계별로 최신 관련 연구를 통해 현재의 연구 방향을 이해한다. 이러한 이론을 바탕으로 체계적인 방법을 통해 소프트웨어를 개발해 내도록 교육한다.

Software engineering focuses on the systematic production and maintenance of software products, and involves not only the technical aspects of building software systems, but also the collaboration required of programming teams and the alignment of software solutions with

organizational strategies. The course covers the nature of software and software projects, software development models, project planning, management, and communication.

• **EA0010 알고리즘 (Algorithm)**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 본 강좌에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대한 여러 알고리즘을 공부하고 각 알고리즘들의 시간적 공간적 측면의 효율을 비교하고 분석하는 기법을 배운다.

Algorithm is a procedure or formula for solving a problem and getting a solution. This course introduces many algorithms for abstract problems such as sorting, tree, graph and analysis methods for the efficiency of time and space.

• **EA0014 유닉스 프로그래밍 (UNIX Programming)**

본 과목은 C 언어와 유닉스 시스템 호출 인터페이스를 사용한 프로그래밍 방법을 공부한다. 세부적인 기술 사항은 다음과 같다. 셸(shell), 파일 입출력, 파일 및 디렉토리, 시스템 데이터 파일 및 정보, 프로세스 환경, 프로세스 제어, 소켓(socket), 신호(signal), 스레드(thread), 프로세스 간 통신(IPC) 등이다. 또한 이 과목에서는 공학 설계 및 컴퓨터 윤리를 다룬다.

This course introduces system programming with C programming language and Unix system call interface. This course's topics include Unix Shell, File Input and Output, Files and Directories, System data files and informations, Process Environments, Process Control, Socket, Signal, Threads and Interprocess Communications. This course also provides a practice of engineering design and an introduction to ethics of Computing.

• **EA0017 인공지능 (Artificial Intelligence)**

인공지능과 관련된 기본 이론과 다양한 응용 방법을 다룬다. 특히 탐색 방법, 다양한 지식 표현 방법, 추론법, LISP와 PROLOG 등의 인공지능 언어 등에 대한 지식을 습득하고 지식 기반 시스템의 원리 및 구성 방법 등을 배운다.

This course covers broad areas in Artificial Intelligence (AI) including various search strategies, knowledge representation techniques, inference techniques, rule-based expert systems, and machine learning. It also covers some programming languages, such as Jess and PROLOG, for writing typical AI programs.

• **EA9210 전공과 창업 (Major & Start-up)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

The purpose of this course is to education as participants concluded that all the problems of their own career choices and employment process and concerns. Training participants will be guided through a variety of questions to think about themselves and present the main topic of discrimination. In of discrimination and allow students to bear their own conclusions.

• **EZ0004 데이터베이스 (Database)**

실세계의 다양한 정보원들을 조직화하여 통합 저장하는 데이터베이스와 이를 중앙 관리하는 데이터베이스 관리 시스템 및 관련 이론과 기술을 배운다. 관계 데이터 모델을 기반으로 하여 관계 대수

와 해석, 관계 질의어인 SQL과 QBE, 데이터베이스 설계의 대강, 데이터 종속성과 정규화 이론을 중점적으로 학습하며 데이터 마이닝이나 트랜잭션 처리, 인터넷 데이터베이스 등을 보조적으로 학습하며 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.

A database is an organized collection of data, from various data sources, to be shared by applications and users in a specific organization. This course provides an elementary introduction to database concept, theory and basic practice to organize databases and manage database management systems. Students will learn E-R diagram, relational data model, SQL, current trends, and relevant issues.

• **EA0005 디지털 신호처리 (Digital Signal Processing)**

디지털신호의 기본 개념과 프로그래밍 언어를 통해 디지털 신호 및 영상으로부터 패턴인식을 위해 필요한 특징벡터 추출 방법을 학습한다. 이를 위해 디지털신호의 산술연산, 컨볼루션 연산, 기하학적 처리등의 시간 및 공간 영역에서의 처리기법과 푸리에 변환에 기반한 주파수 영역에서의 처리방법을 학습한다.

This course introduces the basic concept of digital signal and the feature extraction method from the digital signal or image using programming language. Methods in temporal or spatial domain such as arithmetic operation, convolution, geometric processing, and Fourier transform based methods in frequency domain are covered.

• **EA0011 프로그래밍언어론 (Theory of Programming Languages)**

본 과목은 프로그래밍 언어의 기본 이론을 소개한다. 먼저 귀납법(induction), 문맥 자유 문법(context-free grammar), 파싱(parsing) 등의 형식적(formal) 이론을 소개한 후 다양한 언어의 실제적인 의미(semantics)에 대하여 공부한다. 본 과목에서 다루는 자세한 내용은 귀납법, 문맥 자유 문법, 파싱, 식(expression) 중심 언어, 상태(state) 중심 언어, 형(type) 중심 언어, 객체(object) 중심 언어 등의 의미를 포함하고 있다. 본 과목에서 학생들은 여러 언어의 인터프리터를 구현해 봄으로서 배운 이론을 연습한다.

This course introduces the basic theory of programming languages. It covers the formal concepts of induction, context-free grammar, parsing, and the semantics of various practical programming languages. This course studies the following technical items: induction, context-free grammar, parsing, semantics of expression languages, state languages, type languages and object languages. In this course, students practice the theory of programming languages by implementing the interpreters of various programming languages.

• **EA9226 통계적분석 (Statistical Analysis)**

확률과 통계의 기초 이론을 학습한다. 이를 통해 다양한 컴퓨터 디바이스에서 수집된 데이터를 분석하는데 도움을 준다. 이 과목 수강을 위해 학생들은 이산수학, 선형대수, 미적분학 등의 지식을 습득해야 한다.

This course introduces basic theory of probability and statistics, which is a useful tool for analyzing various data collected through many computing devices. Students are required to have pre-knowledge on mathematics including discrete mathematics, linear algebra, and calculus.

• **EA9201 전공과 취업 (Major & Recruitment)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고

발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

The purpose of this course is to education as participants concluded that all the problems of their own career choices and employment process and concerns. Training participants will be guided through a variety of questions to think about themselves and present the main topic of discrimination. In of discrimination and allow students to bear their own conclusions.

· **EA9213 분산시스템 (Distributed Systems)**

분산 환경에서 프로세서간의 통신, 분산화일 시스템, 분산자원의 관리, 분산 시스템의 구조, 보안, 신뢰도 등에 대한 연구 내용과 효율적인 분산시스템을 구축하기 위한 여러 기술에 대하여 공부한다.

Distributed system covers the communication mechanism of processes, distributed file system, distributed resource management, distributed system architecture, security, reliability in distributed environment and related technologies for implementing the efficient distributed systems.

· **EA0013 사용자인터페이스 (User Interface)**

소프트웨어를 개발하는 프로그래머들에게 여러 인터페이스 개발 방법들을 소개하고, 이 방법들을 적용 분야와 적용 목적에 따라 그 차이를 비교함으로써 보다 편리한 인터페이스를 개발하는 방법을 학습한다. 또한 소프트웨어들이 지금까지 사용해 왔던 방법들을 살펴보고 사용자 측면에서 문제점을 알아봄으로써 보다 효과적인 인터페이스 설계를 할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

Human-Computer Interaction(HCI) is the study of the interaction between users and computers. The basic goal of HCI is to improve the interactions between users and computers by making computers more usable and receptive to the user's needs. The course covers the design, evaluation and implementation of interactive computing systems for human use.

· **GH0038 암호학 (Cryptography)**

암호학은 현재 네트워크를 통해 이루어지는 모든 사이버 거래와 통신 지원하는 기초 기술이다. 현재 금융거래와 전자정부 증명서 발급에서 사용하고 있는 인증서 역시 암호학에 근거하고 있으며, 인터넷 전자 상거래 역시 암호 기술에 바탕을 두고 있다. 이 과목에서는 전통적인 암호 기술과 디지털 기술로 구현된 대칭키 알고리즘, 비대칭키 알고리즘, 전자서명과 같은 기본적인 암호 기술에 대해 소개한다.

Cryptography is a basic building block of various cyber transaction systems and network communication which are conducted in the network (on-line network or mobile network). Not only e-certificates which support many kinds of banking transactions and e-government certificate printing, but also internet transaction itself are based on the cryptography technology. In this course, introduced are basic technologies of cryptography, such as traditional cryptography technologies implemented in analog form, and symmetric key algorithms, public key algorithms, and digital signature which are implemented in digital form.

· **EA0015 컴파일러 (Compilers)**

본 과목은 고급(high level) 언어를 저급(low level) 언어로 변환하는 컴파일러를 개발하는 데 필요한 기본 기술을 소개한다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 정규 식(regular expression), 유한 자동 기계(finite automata), 정규 언어(regular languages), flex 컴파일러 도구, 문맥 자유 문법(context-free grammar), 푸시 다운 자동 기계(push-down automata), 문맥 자유 언어

(context-free language), 하향식 파싱(top-down parsing), 상향식 파싱(bottom-up parsing), bison 컴파일러 도구, 속성 문법(attribute grammar), 심볼 테이블, 타겟 기계, 실행 시간 환경, 코드 생성 등이다. 본 과목에서 학생들은 작은 C 언어의 컴파일러를 직접 구현해 봄으로써 컴파일러 개발 기술을 연습한다.

This course introduces the basic techniques to develop compilers that translate high level languages to low level languages. This course studies the following technical items: regular expressions, finite automata, regular languages, flex compiler tool, context-free grammar, push-down automata, context-free languages, top-down parsing, bottom-up parsing, bison compiler tool, attribute grammars, symbol table, target machine, run-time environment and code generation, In this course, students practice the compiler construction techniques by implementing a compiler of a small C language.

· **EA0020, EA0026 캡스톤디자인 I, II (Capstone Design & Project I, II)**

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로 품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

· **EA0028 임베디드 소프트웨어 (Embedded Software)**

본 과목은 임베디드 소프트웨어 개발을 위한 ARM 구조와 실시간 커널을 소개한다. 본 과목에서 공부하는 기술은 다음과 같다. ARM 구조 기초, ARM 어셈블리 프로그래밍, ELF 구조, 개발 환경, 디바이스 프로그래밍, 예외 프로그래밍, 타이머 인터럽트 프로그래밍, 실시간 시스템 개념, 실시간 커널의 구조, 태스크 관리, 시간 관리, 이벤트 관리, 세마포 관리, 메모리 관리 등이다. 본 과목에서 학생들은 ARM 개발 키트 상에서 배운 기술을 연습하는 다양한 프로그래밍 실습을 수행한다.

This course introduces the ARM architecture and the concepts of real-time systems for developing embedded systems. This course studies the following techniques: introduction to ARM architecture, ARM assembly programming, ELF structure, development environment, device programming, exception programming, timer interrupt programming, the concepts of real-time system, the structure of real-time kernel, task management, time management, event management, semaphore management and memory management. In this course, students perform various programming labs on ARM development kit to practice the techniques discussed.

· **F00001 ICT학점이수인턴제 (Internship for completing the ICT credit)**

이론과 실습을 겸비한 문제해결형 ICT 인재양성을 위해 참여주체별 수요에 부응하는 ICT학점이수 인턴 교과목을 개설 운영한다. 중소 중견기업의 R&D 프로젝트 서비스 개발 등에 학생이 참여하여 인턴십을 수행하고 이를 학점으로 인정받도록 하여 이론과 실무역량을 겸비한 문제 해결형 ICT 인재를 양성하는 과목임

This course provides both the practical and the theoretical problem solutions for the ICT areas. Participating the R&D projects and the service developments of the industry, the students get the experience and the credits from the practical issues as an intern.

· **EA9228 고급객체지향프로그래밍 (Advanced Object Oriented Programming)**

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 고급개념과 다양한 고급객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 고급객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 고급객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

This course covers the advanced concepts and methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics. Based on the previously learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the advanced object oriented design by actual developing the object oriented software system.

· **EA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)**

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

This course provides an elementary introduction to database modeling concept, basic guidelines and practice. Students will learn database application environment, database design process and methodology. Also, this course provides the data mining process to extract information from a data set and transform it into an understandable structure for further use.

· **GH0030 네트워크보안 (Network Security)**

네트워크 보안에서는 네트워크의 기본적인 구성과 작동원리를 배우고, 이를 이용한 네트워크 시스템의 취약점 공격을 위한 해킹 기술과 분석, 그리고 방어 기술에 대해 배운다. 스캐닝과 스니핑, 스푸핑과 DNS 스푸핑, 하이재킹 부분에서는 취약점 발견과 공격 패턴에 대해 배우고, 터널링, DDOS, 방화벽, IPS, Honey Pot에서는 효과적인 방어 기술과 시스템에 대해 배운다. 이 과목은 강의와 실습을 병행하기 때문에 사전에 linux, UNIX에 대한 숙달이 요구된다.

This course aims at teaching basic mechanism and operational technologies of network systems and then experimenting hacking skills utilizing system vulnerability identified at scanning and sniffing. Also, defense skills for various cyber-attacks will be explained.

Vulnerability identification and attack skills include scanning, sniffing, network spoofing and DNS spoofing, and session hijacking, while defense skill and systems include tunneling, DDOS defense, Fire Wall, IPS, and Honeypot system. As this course attempt to make balanced approach between theory teaching and experimentation of attach skills, students are required to show skills of handling Linux and UNIX OS at certain level.

· **EA9227 정보보호 (Computer Security)**

본 과목은 컴퓨터/통신/인터넷 보안에 관한 전반적 기술적 사항을 다룬다. 본 과목에서 다루는 세부 사항은 다음과 같다. 보안 관련 기초 기술, 침입의 유형과 취약점, 침입의 기술적 방지 방법, 침입을 탐지하는 방법, 처치 방법 등이다.

This course introduces basic principles of computer security skills and defending systems in information system, data base, and devices. Basic hacking skills, including system hacking and network hacking, are covered through lab implementation, while techniques of handling malwares, virus and worm, will be taught in theory and principles. Also, encryption algorithms with PKI architecture are important topics in this course with an emphasis on internet applications.

• **EA9229 빅데이터응용 (Bigdata)**

본 교과목에서는 대용량의 데이터를 처리하고 분석하기 위한 프로그래밍 기법과 데이터 분석 방법론에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통해 학생들은 맵리듀스 프로그래밍의 기본 개념, NoSQL 데이터 저장기법, 다양한 빅데이터 분석 기술들을 학습한다.

The objective of this course is to give students a foundation in programming approaches and algorithmic methods for processing and analyzing massive amounts of data. Student will have the opportunity to learn the fundamentals of MapReduce programming, NoSQL-based data storage technology, and various data analysis algorithms.

• **EA9231 웹정보시스템 (Web Information System)**

본 과목은 웹 정보 시스템을 구축하기 위한 프로그래밍 언어들을 다룬다. 이는 웹클라이언트 프로그래밍 기술 (HTML, CSS, JavaScript, jQuery, 등) 과 웹서버 프로그래밍 기술 (Servlet, JSP)를 포함한다.

This course presents the programming language and the skill for the development of the web information system. We study web client programming languages such as HTML, CSS, JavaScript and jQuery and web server programming languages such as Servlet and JSP.

• **EA9232 사물인터넷 (Internet of Things)**

본 과목은 사물인터넷의 개념과 레이어드 구조에 대해 다룬다. 아두이노, 라즈베리파이와 같은 사물인터넷 플랫폼을 사용하여 응용 시스템을 구축해 본다.

This course presents a good understanding of Internet of Things (IoT) as well as a detailed concept and methodology of multi-layered architecture. Student will be required to develop an IoT application system using IoT platform such as RaspberryPi and Arduino.

• **EA9233 고급문제해결기법 (Advanced Problem-solving Method)**

자료구조와 알고리즘을 기반으로 고난이도의 알고리즘 문제를 해결하는 기법을 학습하고 다양한 문제를 해결하는 경험을 통해서 문제 해결 역량을 함양한다. 이 과목에서는 백트래킹, 분기한정법, 선형 프로그래밍과 같은 고난이도의 알고리즘과 함께 다양한 고급 자료구조를 학습한다.

This course aims to improve students' problem solving capability through learning high-level algorithms and advanced data structures and experiencing various coding problems. This course includes algorithms such as backtracking, branch and bound, and linear programming and data structures as various tree structures.

• **EA9234 보안프로그래밍 (Secure Programming)**

본 과목은 안전한 프로그래밍을 위한 다음과 같은 기술을 공부한다. 안전 프로그래밍 문제, 프로그램 정적 분석, 타입 검사, 입력의 처리 방법, 버퍼 오버플로, 오류 및 예외 처리, 안전 프로그래밍 언어, 웹 응용, HTTP 응용, XML 및 웹 응용.

This course studies various techniques in secure programming as follows: software security issues, static analysis, type checking, handling inputs, buffer overflow, error and exception handling inputs, buffer overflow, error and exception handling, secure programming languages, web applications, HTTP applications, XML and web applications.

생명화학공학부

■ 교육목표

생명화학공학부는 첨단 생명공학 및 화학분야의 기초 및 응용과학을 심도있게 교육함으로써 국가와 인류발전에 기여할 수 있는 공학도 양성을 목표로 한다.

1. 생명공학 및 화학분야의 제반 영역에서 필요한 전문인을 양성하기 위하여 관련된 교과과정을 지속적으로 개발하여 운영한다.
2. 소재, 환경, 생명공학 등 다양한 산업에서 필요한 지도자적인 인격과 식견을 갖춘 우수한 인재를 육성한다.
3. 화학 및 생명공학 분야를 특성화하여 다양한 응용분야의 발전에 기여할 수 있는 토대를 삼는다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	US0014	미적분학	3	3	3	0	X
	2	전선	US0015	전산학	3	3	3	0	X
이수 구분별 소계	전 심		0과목		0	0	0	0	
	전 선		2과목		6	6	6	0	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 2과목	6	6	6	0	

■ 교과목 해설

· US0014 미적분학 (Calculus)

자연과학 및 공학을 공부하는데 필요한 대수학, 벡터 space, 행렬식 선형 시스템의 구조와 이론 및 전개등의 방법을 익히는 과정이다.

· US0015 전산학 (Computer)

컴퓨터의 사용을 위해 체계적으로 익혀야 할 기술적 사항으로서 기계의 구조와 소프트웨어의 사용, 데이터의 구성, 연산능력 등을 공부하고 널리 사용되는 operation system 및 기본적인 프로그램 등에 대한 예비지식을 확보한다.

생명공학과

■ 교육목표

생명공학은 21세기 인류의 난제인 식량, 에너지, 질병, 환경 문제를 해결하는 핵심 학문 분야로 주목 받고 있다. 이러한 추세에 발맞추어 우리 생명공학과에서는 의료 및 헬스관련 바이오신기술 개발, 생명정보분석, 유전공학, 유전체-단백체 분석 및 조작, 해양생명공학, 분자생태환경평가기술 개발, 생명자원활용기술 개발 등 생명공학분야 전반에 걸친 다양한 분야의 연구와 교육을 수행하고 있다.

미래지향적인 수요자 중심의 맞춤형 교육을 실시하여, 졸업 후 생명공학 분야의 각종 바이오 산업체 및 국가연구기관에서 활약할 전문인력의 양성을 목표로 한다. 학생들의 취업기회를 높이기 위하여 생명공학 관련 기업들에서 요구되는 실용적 지식과 실험실습 교육을 강화하고 있다.

입학부터 평생지도교수제와 전공특화의 CDR (Career Development Roadmaps)을 통해 학생들이 조기에 진로를 설계할 수 있도록 지도하며, 생명공학융합설계와 전공과취업, 전공과창업 등 진로 탐색 교과목을 통해 맞춤형 진로 지도를 체계적으로 시행하고 있다. 생명공학과 졸업 후 진로는 크게 1) 국공립 연구소, 2) 바이오 의약품 산업체 및 기업부설연구소, 3) 생명정보 및 진단의학센터, 4) 생명, 환경, 농수산축산식품, 기초의학 관련 대학원 진학, 5) 바이오벤처 창업 등으로 크게 나뉘어져 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	BT0002	일반생물학실험1	2	2	0	2	X
		전선	FX0009	일반화학1	2	2	2	0	X
		전선	FX0013	일반생물학1	2	2	2	0	X
	2	전선	BT0004	생명공학입문	3	3	3	0	X
		전선	BT0005	일반생물학2	2	2	2	0	X
		전선	BT0006	일반생물학실험2	2	2	0	2	X
2	1	전선	BT0008	생화학	3	3	3	0	X
		전선	BT0009	생화학실험	2	2	0	2	X
		전선	BT0010	유전학	3	3	3	0	X
		전선	BT0011	유전학실험	2	2	0	2	X
		전선	BT0013	생명공학소프트웨어활용	1	1	0	1	X
		전선	BT0019	식물생명공학	3	3	3	0	X
		전선	FU0003	아동과학지도	3	3	2	1	X
	2	전선	BT0007	세포생물학	3	3	3	0	X
		전선	BT0015	생리학	3	3	3	0	X
		전선	BT0016	생리학실험	2	2	0	2	X
		전선	BT0017	미생물공학	3	3	3	0	X
		전선	BT0018	미생물공학실험	2	2	0	2	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
3	1	전선	BT0022	분자생물학	3	3	3	0	X
		전선	BT0023	분자생물학실험	2	2	0	2	X
		전선	BT0024	생물정보학실험	2	2	0	2	X
		전선	BT0025	전공과창업(생명공학)	1	1	1	0	○
		전심	BT0020	발생공학	3	3	3	0	X
		전심	BT0021	생물정보학	3	3	3	0	X
	2	전선	BT0029	생물소재공학	3	3	3	0	X
		전선	BT0030	전공과취업(생명공학)	1	1	1	0	○
		전심	BT0026	생물독성학	3	3	3	0	X
		전심	BT0027	해양생명공학	3	3	3	0	X
		전심	BT0036	단백질공학	3	3	3	0	X
		전심	FU0025	바이오시스템	3	3	1	2	X
4	1	전선	BT0032	생물반응공학	3	3	3	0	X
		전선	BT0033	생명공학특수연구	1	1	1	0	○
		전선	BT0034	생명공학종합설계1	3	3	0	3	○
		전선	BT0035	바이오산업의이해	1	1	1	0	○
		전심	BT0031	면역학	3	3	3	0	X
		전심	BT0037	생물공정공학	3	3	3	0	X
	2	전선	BT0028	생물배양공학	3	3	3	0	X
		전선	BT0038	유전공학	3	3	3	0	X
		전선	BT0039	유전체학	3	3	3	0	X
		전선	BT0040	생명공학종합설계2	3	3	0	3	○
이수 구분별 소계	전 심		8과목	24	24	22	2		
	전 선		32과목	75	75	51	24		
	학 기		0과목	0	0	0	0		
	교 직		0과목	0	0	0	0		
	일 선		0과목	0	0	0	0		
총 계			총 40과목	99	99	73	26		

■ 교과목 해설

· FX0013 일반생물학 1 (General Biology 1)

생물체 내에서 일어나는 다양한 생명현상을 이해하며, 생명과학 분야에 대한 전반적인 기초를 다진다.

· BT0002 일반생물학실험 1 (General Biology Lab. 1)

본 수업에서는 일반생물학의 기본적인 원리를 이해하기 위한 기본적인 실험 기법들을 배우게 될 것이다.

· FX0009 일반화학1 (General Chemistry1)

화학의 기본개념, 원자와 분자의 정의, 화학결합 및 반응, 기체, 액체, 고체의 특성, 주기율표의 이해 등 일반적인 화학을 이해하는 것을 목표로 한다.

· BT0005 일반생물학 2 (General Biology 2)

일반생물학 I 강좌에 이어서 생명현상의 기본원리를 소개하고 형태와 기능, 유전과 진화, 발생, 생물과 환경을 다루어 전공과목에 관한 기초를 다지는 것을 목표로 한다.

· BT0006 일반생물학실험 2 (General Biology Lab. 2)

본 수업은 일반생물학실험 I의 연장과목으로 일반 생물학의 기본적인 원리를 이해하기 위한 기본적인 실험 기법들을 배우게 될 것이다.

· BT0004 생명공학입문 (Introduction to Biotechnology)

생명공학은 자연과학 뿐 아니라 공학과 컴퓨터 과학을 포함하는 종합적인 학문으로서 생명체의 기본적인 특성에서부터 유용물질의 생산에 이르기까지 생명공학의 발전 역사와 핵심이 되는 기본 원리, 그리고 다양한 생명공학의 분야를 소개함으로써 기초를 쌓는다.

· BT0008 생화학 (Biochemistry)

본 과목에서는 모든 생명체의 구성성분인 단백질, 탄수화물, 지질, 핵산 등의 분자 구조 및 기능이 소개되며, 나아가 생명 현상과 결부된 이들 물질들의 생합성, 분해, 생체 반응조절의 원리를 분자적인 메커니즘을 학습한다.

· BT0009 생화학실험 (Biochemistry Lab.)

본 실험 과목에서는 주요 생체분자들의 분자적 특성을 학습한 후, 생체분자들의 생화학적 특성을 기본적인 실험을 통하여 측정 및 관찰 한다.

· BT0010 유전학 (Genetics)

본 과목에서는 형질유전의 기본원리, 유전자의 실체와 발현, 유전자 발현의 조절, 유전체 분석 등 유전학의 중요한 최신 개념을 다룬다. 유전의 기본적인 원리와 더불어 유전공학 기초 지식을 학습함으로써 의학, 미생물학, 농축산학, 유전공학 응용분야 등 다양한 심화전공 분야의 이해를 돕는다.

· BT0011 유전학실험 (Genetics Lab.)

본 실험 과목에서는 유전학 기술의 기본이 되는 유전물질의 추출, 유전자 증폭, 클로닝, PCR 등 유전자 조작에 필요한 실험을 다룬다.

· **BT0013 생명공학소프트웨어활용 (Bioengineering Software Utilizing)**

생명데이터 분석을 위해 생명과학 소프트웨어 분석 기술이 필요하다. 본 과목은 생명현상 정보 분석을 위한 기본적인 컴퓨터 활용툴과 소프트웨어를 제공한다.

· **BT0019 식물생명공학 (Plant Biotechnology)**

식물은 광합성을 통하여 모든 생명체에 에너지를 제공하여 생명의 근간을 이룬다. 산업적 측면에서는 식량부족문제가 첨예한 국제적 이슈로 대두되고 있어, 식물생명공학의 중요성이 크게 대두되고 있다. 본 교과에서는 식물의 발달 및 생리에 대한 전반적인 이해를 기반으로, 다양한 유전공학적 연구를 통한 농업, 식품, 및 의약분야에서의 식물생명공학 연구에 대하여 학습한다.

· **FU0009 아동과학지도 (Science Education for Young Children)**

이 과목은 영유아를 대상으로 하는 과학교육에 대해 배우는 과목으로서 영유아 과학교육 관련이론 및 교수방법을 익혀 이를 바탕으로 적합한 교수활동을 계획하고 실행할 수 있도록 하는 능력을 기르는 데 목적이 있다.

· **BT0007 세포생물학 Cell Biology)**

모든 생명체의 기능적, 구조적 기본 단위인 세포에 대하여 세포막과 수송기작, 유전체, 세포골격, 세포주기 조절기작, 유전자 신호전달, 세포내 대사과정 등을 학습한다. 또한 이들의 구조와 기능을 생화학 및 분자적 수준에서 이해한다. 이를 바탕으로 세포생물학 기본원리 뿐만 아니라 분자생물학, 유전학, 생리학 등의 연구에 필요한 기초지식을 습득하게 하는데 그 목적이 있다.

· **BT0015 생리학 (Physiology)**

본 과목은 인간이 시시각각 변화하는 다양한 환경 스트레스에 적응해나가는 항상성 개념에 중점을 둔다. 구체적으로, 분자에서 개체 수준에 걸쳐 신경계, 내분비계, 순환계, 호흡계, 소화계, 체액 조절, 체온 조절 그리고 생식계 등의 기능과 조절 원리에 대해 학습한다. 또한 현재 활발히 이루어지고 있는 생리학의 의학, 약학, 생명공학 등으로의 응용에 대해 소개한다.

· **BT0016 생리학실험 (Physiology Lab.)**

본 실험과목은 이론 강의에서 학습한 원리들을 보강하고 학생들에게 필수적인 실험기술과 기구에 익숙해지도록 설정하였다. 이론 강의에서 얻은 지식을 실용적으로 응용하는 능력을 배양하기 위해, 예를 들어 생식소 절제와 같은 수술 또는 실험적으로 당뇨를 유도한 동물에서의 생리적 변화들을 측정하기 위한 실험을 설계하고 수행한다.

· **BT0017 미생물공학 (Microbial Biotechnology)**

미생물은 공기, 물, 토양과 같은 환경과 생물체에 널리 존재하여 인간생활과 밀접한 관계를 맺고 있다. 본 강좌에서는 미생물의 종류, 구조와 기능 및 특성에 대하여 강의함으로써 인간생활과 미생물의 관계를 이해하고, 미생물을 이용한 생명공학 기술에 대한 지식을 습득하게 한다.

· **BT0018 미생물공학실험 (Experiments of Microbiology Lab.)**

미생물공학 실험 기구의 사용법, 멸균법, 배지 제조와 배양기술, 염색법, 성장측정법, 환경요인의 영향, 운동성, 유전자 조작 등에 관한 실험을 하여 미생물공학실험의 기술을 익힌다.

· **BT0022 분자생물학 (Molecular Biology)**

분자생물학은 다양한 생명현상을 분자수준에서 규명하는 학문분야로, 특히 유전자의 구조 및 기능을 연구한다. 본 교과에서는 DNA, RNA, 그리고 Protein에 이르는 유전자 발현의 전 과정 및 유전자의 복제, 재조합, 전이, 그리고 유전체의 특성에 대한 지식을 최신 연구결과를 중심으로 학습한다.

· **BT0023 분자생물학실험 (Molecular Biology Lab.)**

본 교과에서는 유전자 발현에 대한 실험적 지식을 제공하기 위하여, DNA, RNA, 그리고 Protein을 대상으로 하는 다양한 실험을 수행한다. 유전자 클로닝을 중심으로 분자생물학의 핵심 실험인 DNA 추출, PCR, DNA restriction enzyme digestion, ligation, transformation, SDS-PAGE, Immunoblot analysis 등의 실험을 수행한다. 나아가 단백질 분리 및 정제실험을 통하여 단백질의 기능을 확인한다.

· **BT0024 생물정보학실험 (Bioinformatics Lab.)**

생명공학의 기반인 생물정보학의 이론과 과정을 이해하도록 한다. DNA와 단백질 데이터 분석을 위한 소프트웨어 사용에 대한 실습을 실시한다.

· **BT0025 전공과창업(생명공학) (Major and Start-up)**

본 강좌는 생명공학과 학생들과 담당 교수가 소그룹으로 만나 학생 개개인을 대상으로 전공과 관련된 창업 분야를 맞춤형으로 지도하여, 졸업 후 취업 이후에 창업과 공모전을 통한 취업 기회 확보를 위해 구체적이며 실질적인 도움을 주는 것을 목표로 한다.

· **BT0020 발생공학 (Developmental Science)**

발생공학은 다세포 생명체를 형성하는 메커니즘에 대한 이해를 통해 이를 생명공학에 직접 응용하는 학문으로, 발생과 노화의 연속성을 분자와 세포 수준에서 고찰하며, 특히 이러한 과정을 설명하는 현재의 모델들의 실험적 기초에 중점을 둔다. 분화의 분자생물학적 메커니즘, 시공간적 조절, 발생유전학, 형질전환동물 전략, 그리고 배아/성체 줄기세포의 응용에 대해 강의한다.

· **BT0021 생물정보학(Bioinformatics)**

생명공학의 기본정보인 바이오정보를 수집, 관리, 분석, 활용하는 개념과 기술 전반에 대한 이론과 실례를 다룬다. 이를 통해 학생들이 이를 기초로 하여 상급 과정을 이해할 수 있게 하고 이를 활용한 여러 응용분야로 진출하게 한다.

· **BT0029 생물소재공학 (Biomaterials Engineering)**

생명공학의 기초가 되는 생물소재의 화학적, 구조적 성질과 특성을 다룬다. 천연 생물소재들은 생명공학의 다양한 분야에 응용이 되고 있다. 그리고, 천연 생물소재를 중심으로 이들의 물리적, 화학적, 기계적 특성, 응용분야에 대한 내용을 제공한다.

· **BT0030 전공과취업(생명공학) (Major & Recruitment)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **BT0026 생물독성학 (Toxicology)**

독성학은 생화학, 유기화학, 생리/병리학, 유전학의 기본 지식을 바탕으로 하는 복합 학문이다. 본 교과에서는 화학물질, 의약품, 천연물질 등이 생명체에 미치는 유해한 영향과 독성을 일으키는 작용 기전과 생물체에 대한 화학물질의 위해성을 평가하는 방법 등을 다룬다.

· **BT0027 해양생명공학(Marine Biotechnology)**

해양은 다양한 서식지에 미래의 잠재적 이용가치가 높은 생물자원을 갖고 있다. 본 과목은 해양환경의 구조와 기능 및 생물다양성의 관계를 이해하고, 생명공학기술을 이용한 해양생물의 활용을 소개한다.

· **BT0036 단백질공학 (Protein Engineering)**

단백질은 그 종류와 양에 따라 생명체의 다양한 생리현상을 조절하는 핵심적 기능을 담당한다. 본 교과에서는 단백질의 생성, 구조, 및 기능에 대한 기본적 지식을 바탕으로 유전공학적 기술에 기반하는 재조합단백질의 대량생산, 분리정제, 및 이용목적에 따른 단백질의 재설계 등 의약산업적 이용 전반에 걸친 핵심적 기술을 학습한다.

· **FU0025 바이오시스템 (Biosystem)**

이 강좌에서는 생물 및 인간의 생리학적 특성 및 행동 분석을 인공지능 및 데이터분석과 융합한 기술을 통해, 생물의 종 분류, 특성 및 현상 파악, 인간의 심리 또는 감성의 정량적 인식, 행동인식 및 본인 인증 등의 다양한 응용분야에 활용되는 사례와 기반지식을 학습한다.

· **BT0032 생물반응공학 (Bioreaction Engineering)**

이 과목은 미생물에 관한 이해를 돕고, 생물반응기 내에서 미생물 성장과 산물 생성의 메커니즘을 알아봄으로써 실제 배양에 대한 기본 지식을 늘리고자 한다. 이들의 대사 반응에 관여되는 발효과정과 조절현상을 분석하고 미생물을 이용하는 여러 방법론에 대해 강의한다.

· **BT0033 생명공학특수연구 (Special research of biotechnology)**

이 과목은 생명공학 분야의 연구자로서 일하면서 겪게 되는 연구계획서 작성, 연구논문, 학위논문 등의 다양한 글쓰기와 학술대회 발표에 대한 실용적인 지침을 제공한다.

· **BT0034 생명공학종합설계 1(Biotechnology Capstone Design 1)**

본 교과는 각 교수 연구실에서 수행중인 연구에 참여하여 연구 분야별 지식을 습득하고, 필요한 연구 방법을 습득함으로써 창의적 문제해결 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

· **BT0035 바이오산업의 이해 (Seminars on Bioindustry)**

본 교과는 바이오산업 분야의 최신 연구 동향을 파악할 수 있도록 한다.

· **BT0031 면역학 (Immunology)**

본 과목은 질병과 면역계, 그리고 인간 질병 치료에의 응용에 대한 기초 지식을 제공함을 목표로 한다. 주요 주제들은 선천적 면역(innate immunity), 획득 면역(acquired immunity), 항체의 다양성과 작용 기작, 면역관련 질병, 종양면역학, 장기 이식, 백신, HIV와 flu이며, 면역 감시와 진단, 감염 예방, 전염병과 공중 보건 등 면역학 및 실험 기술들의 응용에 대해 학습한다.

· **BT0037 생물공정공학 (Bioprocess Engineering)**

본 과목에서는 생명공학 제품의 효율적 산업화를 위한 생물공정의 공학적 원리와 고농도 세포배양, 대규모화, 공정 자동화 등과 같은 생물공정기술의 전반적인 지식을 이해한다.

· **BT0028 생물배양공학 (Biological Culture Engineering)**

세포배양공정에 대한 원리를 바탕으로 세포성장에 대한 이해와 세포배양 방법론을 학습하고 바이오 의약품 생산과 관련된 실용 배양공학기술을 강의한다.

· **BT0038 유전공학 (Genetic engineering)**

본 교과목에서는 유전공학의 핵심 기술인 유전자 재조합 기술과 관련한 지식을 습득한다. 또한 형질전환, 재조합 단백질 생산과 분리, 유전공학 기술의 응용, 그리고 생물정보학의 활용 등을 다룬다.

· **BT0039 유전체학 (Genomics)**

인간의 비롯한 다양한 생물 유전체의 구조와 기능에 대한 정보를 제공한다. 개인맞춤의학 등 유전체를 활용한 새로운 경향들도 소개한다.

· **BT0040 생명공학종합설계 2 (Biotechnology Capstone Design 2)**

본 교과목은 각 교수 연구실에서 수행중인 연구에 참여하여 연구 분야별 지식을 습득하고, 필요한 연구 방법을 습득함으로써 창의적 문제해결 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

화학에너지공학과

■ 교육목표

화학에너지공학과는 첨단 나노 및 분자 공학을 기반으로 에너지 변환과 저장에 관한 전반적 지식과 기술을 교육하며, 신재생 및 바이오에너지의 생산과 활용을 통한 글로벌 에너지 고갈, 기후변화 및 환경 문제의 해결을 담당할 유능한 인재양성을 목표로 합니다. 교과목으로는 기초영역의 학문으로서 물질의 성질과 구성을 다루는 에너지열역학, 촉매공학, 유·무기소재화학, 화학양론과 통계가 있고, 에너지공학의 응용과목으로 전기화학과 에너지저장, 에너지광화학, 에너지환경공학, 에너지변환 공학, 나노공학 등이 있습니다. 본 학과에서는 우리나라 미래의 주요산업으로 발전할 에너지공학 산업의 에너지공학전문가, 에너지저장 및 변환 연구 개발자, 기후변화 대응 전문가로서 기업, 정부기관, 대학 등 국가사회의 다양한 분야에 기여할 인력을 양성할 것입니다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	FX0009	일반화학1	2	2	2		X
		전선	CN0002	일반화학실험1	2	2		2	X
		전선	FX0012	일반물리학	2	2	2		X
		전선	FX0013	일반생물학1	2	2	2		X
	2	전선	FX0010	일반화학2	2	2	2		X
		전선	CN0005	일반화학실험2	2	2		2	X
		전선	CN0038	반응기초	2	2	2		X
		전선	FX0011	공학수학1	2	2	2		X
2	1	전선	CN0008	에너지유기재료1	3	3	3		X
		전선	CN0009	분석화학	3	3	3		X
		전선	CN0010	에너지유기재료실험1	3	3		3	X
		전선	CN0011	분석화학실험	3	3		3	X
		전선	CN0012	신재생에너지개론	3	3	3		X
	2	전선	CN0013	에너지유기재료2	3	3	3		X
		전선	CN0014	에너지유기재료실험2	2	2		2	X
		전선	CN0015	에너지열역학	3	3	3		X
		전선	CN0016	에너지열역학실험	2	2		2	X
		전선	CN0024	에너지광화학	3	3	3		X
		전선	CN0027	에너지광화학실험	3	3		3	X
		전선	CN0017	에너지무기재료	3	3	3		X
3	1	전선	CN0018	에너지무기재료실험	3	3		3	X
		심화	CN0020	분광분석및실습	3	3		3	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		심화	CN0021	바이오공학1	3	3	3		X
		전선	CN0028	바이오공학실험	3	3		3	X
	2	심화	CN0019	전기화학과에너지소재	3	3	3		X
		전선	CN0022	전기화학과에너지소재실험	3	3		3	X
		전선	CN0023	에너지환경공학	3	3	3		X
		전선	CN0025	바이오공학2	3	3	3		X
		전선	CN0026	나노공학실험(PBL)	3	3		3	X
전선	CN0029	전공과창업(화학에너지)	1	1	1		O		
4	1	심화	CN0030	나노공학	3	3	3		X
		심화	CN0031	촉매공학	3	3	3		X
		전선	CN0032	화학소프트웨어활용(ICT)	3	3		3	O
		전선	CN0033	캡스톤디자인	2	2		2	O
		전선	CN0034	전공과취업(화학에너지)	1	1	1		O
	2	심화	CN0035	에너지변환공학	3	3	3		X
		전선	CN0036	기기분석	2	2	2		X
전선		CN0037	유기합성	2	2	2		X	
이수 구분별 소계	전 심		6과목		18	18	15	3	
	전 선		32과목		79	79	45	34	
	학 기		0과목						
	교 직		0과목						
	일 선		0과목						
총 계				총 38과목	97	97	60	37	

■ 교과목 해설

· FX0009 일반화학1 (General Chemistry 1)

화학의 기본개념, 원자와 분자의 정의, 화학결합 및 반응, 기체, 액체, 고체의 특성, 주기율표 등 화학의 기초를 학습한다.

· CN0002 일반화학실험1 (General Chemistry Laboratory 1)

화학약품의 재결정, 카페인 추출, 지시약의 작용 원리와 물질량 측정 등 일반화학 실험실습을 진행한다.

· FX0012 일반물리학 (General Physics)

다양한 자연과학 및 공학 분야의 문제를 해결하는데 필요한 물리학의 기본 원리와 법칙, 파동현상, 전자기현상 등을 체계적으로 이해하여 응용능력을 향상시키고자 한다.

· FX0013 일반생물학1 (General Biology 1)

생물체 내에서 일어나는 다양한 생명현상을 이해하며, 생명과학 분야에 대한 전반적인 기초를 다진다.

- **FX0010 일반화학2 (General Chemistry 2)**
산화수의 이해, 전기화학 총론, 화학 평형, 산업기 이론과 유기화학 입문 등 화학의 기초를 학습한다.
- **CN0005 일반화학실험2 (General Chemistry Laboratory 2)**
알코올 증류, 크로마토그래피, 질산포타슘의 용해도, 화학반응속도, 아스피린 합성 등 일반화학 실험실습을 진행한다.
- **CN0038 반응기초 (Introduction to reaction)**
친핵성 치환반응, 산-염기 반응, 반응속도, 반응 메커니즘 등의 화학반응을 이해하는 것을 목표로 한다.
- **CN0007 공학수학1 (Mathematics for Engineers 1)**
화학 및 공학 분야에서 요구되는 수학 중에서 특히 무한급수, 특수함수, 복소함수, 연산자, 벡터와 벡터 공간, 행렬, 텐서해석 등 물질구조를 이해하기 위해 응용 및 적용할 수 있는 수학을 학습한다.
- **CN0008 에너지유기재료1 (Organic Materials for Energy Applications 1)**
일반적인 유기화학물질의 성질 및 반응에 대한 기초를 배운다.
- **CN0009 분석화학 (Analytical Chemistry)**
화학 및 공학에 사용되는 습식분석, 화학양론, 농도, 산-염기반응, 침전반응, 평형 및 데이터 계산을 배운다.
- **CN0010 에너지유기재료실험1 (Organic Materials for Energy Applications Laboratory 1)**
에너지 유기재료1에서 학습한 이론을 바탕으로 실험실습에 적용시켜 실험과정과 결과를 분석하고 경험한다.
- **CN0011 분석화학실험 (Analytical Chemistry Laboratory)**
화학 및 공학에 사용되는 습식분석, 화학양론, 농도, 산-염기반응, 침전반응, 평형 및 데이터 계산 등 분석화학 이론에서 학습한 내용을 바탕으로 직접 실습하고 경험한다.
- **CN0012 신재생에너지개론 (Introduction to renewable energy)**
신재생에너지에 대한 기본적인 개념 및 원리를 이해하고, 신재생에너지의 미래와 전망에 대해 학습한다.
- **CN0013 에너지유기재료2 (Experiments in Organic Materials for Energy Applications 2)**
에너지유기재료1에 이어 알코올과 에테르, 알켄, 알데히드와 케톤, 카르복실산과 그 유도체들, 아민 등 지방족 화합물들에 대한 구조와 성질, 합성법 및 그들 반응의 메커니즘을 이해하고, 연습 시간을 통하여 문제 풀이 능력을 향상시킴으로써 관련 지식의 이해를 높이고 유기고분자에 대한 소재로서의 지식도 함께 학습한다.
- **CN0014 에너지유기재료실험2 (Organic Materials for Energy Applications Laboratory 2)**
에너지 유기재료2에서 학습한 이론을 바탕으로 실험실습에 적용시켜 실험과정과 결과를 분석하고 경험한다.

· **CN0015 에너지열역학 (Energy Thermodynamics)**

에너지 변환 및 저장 과정의 이해에 있어 근본이 되는 중요 열역학 이론에 대해서 학습한다.

· **CN0016 에너지열역학실험 (Energy Thermodynamics Laboratory)**

열역학 이론을 기반으로 에너지 변환이 수반되는 다양한 화학 반응에 대한 실험을 진행하고, 반응계에서의 에너지 변환과정과 온도 변화, 반응 조건과 에너지 변환의 효율 등에 대해 보다 심층적으로 학습한다.

· **CN0024 에너지광화학 (Photochemistry)**

태양광 에너지의 이용을 위하여 빛과 물질의 상호작용과 그로부터 파생되는 현상에 대한 물리적, 화학적 과정을 학습한다. 원자의 구조로부터 분자 오비탈과 군론, 분자의 광흡수로부터 광유발 전자전달, 흥분상태에서의 동력학, 광화학 반응 및 광화학의 응용에 이르기까지 다양한 광물리 및 광화학 현상과 자연계의 광합성 과정에 대해 학습한다.

· **CN0027 에너지광화학실험 (Photochemistry Laboratory)**

에너지 광화학을 심층적, 실용적으로 이해하기 위한 실험과 분석을 수행한다. 컴퓨터를 이용한 계산과 실험 데이터의 분석, 양자화학 모델링 프로그램을 이용한 분자 구조 모델링, 광화학의 기본적 분광학 실험을 수행한다.

· **CN0017 에너지무기재료 (Inorganic Materials for Energy Application)**

미시적 수준의 전이금속 화합물과 거시적 수준의 고체 무기 물질 및 무기 나노 입자 등 에너지 변환 및 저장과 관련된 무기 재료 화합물에 대한 화학 구조와 결합, 전자 및 자기적 성질, 광학적 성질의 근본 원리와 응용을 학습한다.

· **CN0018 에너지무기재료실험 (Inorganic Materials for Energy Application Laboratory)**

에너지무기재료의 이론에서 학습한 내용을 바탕으로 전이 금속 화합물, 나노물질, 무기 고체 물질 등의 무기소재 합성과 물리, 화학적 분석을 수행한다.

· **CN0020 분광분석및실습 (Principles and Practice of Spectroscopy)**

IR, NMR 등 분광분석법의 기반이 되는 양자역학에 대해 학습하고, 에너지소자와 관련된 물질을 실제 분광분석법을 이용해 분석하여 에너지소자에 대한 전문적인 지식을 습득한다.

· **CN0021 바이오공학1 (Bio Engineering 1)**

생명체를 구성하는 4대 핵심 물질들인 단백질, 탄수화물, 지질, 핵산의 구조와 바이오공학의 기본 개념을 학습한다.

· **CN0028 바이오공학실험 (Experiment in bio engineering)**

바이오 물질의 합성 및 반응에 대한 원리를 익히고, 직접 실험실습을 수행하여 확인한다.

· **CN0019 전기화학과에너지소재 (Electrochemistry and Energy Materials)**

전기분석화학, 에너지저장과 변환, 분광학의 기초적인 이론을 학습한다.

· **CN0022 전기화학과에너지소재실험 (Electrochemistry and Energy Materials Laboratory)**

전기화학의 측정, 전지 구성 및 조립과 적정 등을 연습하여 직접 실험실습을 수행한다.

- **CN0023 에너지환경공학 (Energy and Environmental Engineering)**
에너지환경공학에 대한 기본적인 개념 및 원리를 이해하고, 다양한 분야에 활용되는 기술에 대해 학습한다.
- **CN0025 바이오공학2 (Bio Engineering 2)**
바이오공학의 원리와 분석법을 이해하고, 다양한 응용 분야를 학습한다.
- **CN0026 나노공학실험 (Nano Engineering Laboratory)**
나노물질의 합성 및 반응에 대한 원리를 익히고 직접 실험실습을 수행하여 확인한다.
- **CN0029 전공과창업(화학에너지) (Major & Business)**
본 학과 전공과 관련된 창업 아이템을 구상하고, 사업 개발이나 공모전 등을 지도하여 창업전략을 수립하는 데 도움을 주는 것을 목표로 하며, 발표와 토론 등의 수업 방식으로 진행한다.
- **CN0030 나노공학 (Nano Engineering)**
나노 물질에 대한 기본적인 원리, 특징, 분석법을 공부하고, 다양한 분야에 활용되는 나노복합체 개념에 대해 학습한다.
- **CN0031 촉매공학 (Catalysis Engineering)**
산업계에서 사용되는 다양한 종류의 균질/비균질 전이금속 촉매에 대한 구조 및 조성, 화학 반응, 반응 메카니즘과 반응 속도론, 반응 공정에 대해 학습한다. 특히 반응 경로상의 반응 중간물과 전이상태로부터 반응 메카니즘을 규명하는 과정을 포함한다.
- **CN0032 화학소프트웨어활용 (Practice of Computer Softwares for Chemistry)**
컴퓨터 프로그램 중 화학 분야에 필요한 분자 모델링 및 시뮬레이션, 분자 구조 시각화, 데이터 분석 및 통계 소프트웨어 활용법을 이해한다.
- **CN0033 캡스톤디자인 (NanoBioChemistry Capstone Design)**
나노바이오화학의 지식을 종합적으로 점검하는 과목으로서, 학생들은 지도교수와 공동으로 연구 프로젝트를 진행하여 창의적 문제해결 능력을 배양한다.
- **CN0034 전공과취업(화학에너지) (Major & Jobs)**
학생이 설정한 진로 방향 및 취업 과정의 문제에 있어서 주체적으로 생각하여 결정할 수 있도록 지도한다. 졸업 전까지 효율적이고 원활한 사전준비를 할 수 있도록 돕고, 대학원 진학이나 관련 분야의 취업 준비 방법 등 전공 관련 진로에 대한 다양한 정보를 제공하여 자유로운 토론이나 발표 등의 수업방식으로 진행한다.
- **CN0035 에너지변환공학 (Energy Conversion Engineering)**
에너지를 생산하는 장비 및 기구로 에너지를 변환하여 생활에 사용하여 도움을 줄 수 있는 다양한 예를 설명한다.
- **CN0036 기기분석 (Instrumental Analysis)**
분리분석, 질량분석, 전기화학분석, 대기환경분석 등을 학습한다.
- **CN0037 유기합성 (Organic synthesis)**
다양한 유기화합물의 합성방법을 학습한다.

화공신소재학과

■ 교육목표

화학 산업은 풍요로운 인간의 삶을 실현하는 데 큰 기여를 해 왔으며 현대의 급변하는 산업사회에서도 중요한 축을 담당하고 있다. 화공신소재학과는 화학 산업의 근간 학문인 화학공학과 신소재 분야의 인재를 양성하는 데 목표를 두고 있다. 기초적인 공학의 이론과 실험에서부터 화학공학의 공정과 소재에 관한 핵심적 화학공학 지식과 나노, 환경, 에너지, 바이오, 정보 및 전자소재 등 미래지향적 응용분야에 이르는 체계적이고 시대의 흐름을 반영하는 교육 프로그램을 제공하여 미래 화학공학과 신소재 분야를 이끌고 나갈 화공엔지니어를 양성하고자 한다. 전문적인 지식 뿐 만 아니라 시대의 정신을 이해하고 올바른 인성과 가치관을 가진 인재 양성을 지향한다. 급속히 진화하는 산업사회에서 발생하는 다양한 문제들을 도전적이며 진취적인 자세로 해결해 나가는 전문성을 갖춘 인재 그리고 미래 산업의 방향을 제시하는 창의적인 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	CI8001	일반화학실험	2	2		2	X
		전선	FX0009	일반화학1	2	2	2		X
		전선	FX0012	일반물리학	2	2	2		X
	2	전선	CI6001	일반물리학실험	2	2		2	X
		전선	CI8013	신소재공학기초	3	3	3		X
		전선	FX0010	일반화학2	2	2	2		X
		전선	FX0011	공학수학1	2	2	2		X
2	1	전선	CI0001	화공양론및프로그래밍	3	3	3		X
		전선	CI2061	공학수학2	2	2	2		X
		전선	CI8005	물리화학	3	3	3		X
		전선	CI8006	물리화학실험	3	3		3	X
		전선	CI8007	유기공업화학실험1	3	3		3	X
		전선	CI8008	유기공업화학1	3	3	3		X
	2	전선	CI0026	화공열역학1	3	3	3		X
		전선	CI0032	유기공업화학2	3	3	3		X
		전선	CI0033	유기공업화학실험2	3	3		3	X
		전선	CI0034	화학공정계산	3	3	3		X
		전선	CI6006	공정제어및프로그래밍	3	3	3		X
		전선	CI8016	화공열역학실험	3	3		3	X
		전선	CI0035	무기소재화학(캡스톤디자인)	3	3	3		O
3	1	전선	CI0040	고분자소재공학	3	3	3		X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
		전선	CI8011	이동현상	3	3	3		X	
		전심	CI0031	화공열역학2	3	3	3		X	
		전심	CI0036	무기소재화학실험	3	3		3	X	
		전심	CI8010	고분자소재공학실험	3	3		3	X	
	2	전선	CI0038	화공단위조작	3	3	3		X	
		전선	CI6007	무기소재설계	3	3	3		O	
		전선	CI9210	전공과창업(화공신소재)	1	1	1		O	
		전심	CI0041	무기공업분석실험	3	3		3	X	
		전심	CI0046	반응공학	3	3	3		X	
		전심	CI0051	유기소재공학(캡스톤디자인)	3	3	3		O	
		전심	CI8012	화공단위조작실험	3	3		3	X	
	4	1	전선	CI0028	나노소재공학(캡스톤디자인)	2	2	2		O
			전선	CI9201	전공과취업(화공신소재)	1	1	1		O
			전심	CI0049	소재및정밀화학	3	3	3		X
2		전선	CI0052	환경소재공학(캡스톤디자인)	2	2	2		O	
		전선	CI0053	분리공정설계(캡스톤디자인)	2	2	2		O	
이수 구분별 소계	전 심		8과목	24	24	12	12			
	전 선		29과목	73	73	57	16			
	학 기		0과목	0	0	0	0			
	교 직		0과목	0	0	0	0			
	일 선		0과목	0	0	0	0			
총 계			총 37과목	97	97	69	28			

■ 교과목 해설

· CI8001 일반화학실험 (Experiments in General Chemistry)

질량측정, 재결정, 탄산염의 분석, 아보가드로 수의 결정, 물질량의 측정, 기체상수의 결정, 카페인의 추출과 분리, 크로마토그래피, 알코올의 종류, 이산화탄소의 승화열, 용해열과 과냉각 상태, 엔탈피의 측정, 산-염기 분석, 인산의 적정과 완충용액, 산화-환원 적정, 이온 교환과 EDTA 적정에 대한 강의 및 실험을 통하여 화학이론을 보다 깊게 이해시키고자 한다.

· FX0009 일반화학1 (General Chemistry I)

일반화학의 이해 (1) 원자와 분자의 정의 (2) 화학반응론 (3) 기체, 액체 그리고 고체 상태 (4) 주기율표

· FX0012 일반물리학 (General Physics)

물리학의 기본 원리와 법칙을 체계적으로 이해시켜서 그 지식을 각 전공분야에서 응용할 수 있는 능력을 기른다.

- **CI6001 일반물리학실험 (Experiments in General Physics)**
 일반물리학에서 다룬 이론과 기본 법칙을 실험을 통하여 더 분명하게 이해하는 것을 목적으로 한다. 전자기현상, 파동현상 등에 관련된 실험을 이해하고 실험결과를 직접 보고서로 작성한다.
- **CI8013 신소재공학기초 (Introduction to Materials Science and Engineering)**
 다양한 자연과학 및 공학 분야의 문제를 해결하는데 필요한 물리학의 기본 원리와 법칙을 체계적으로 이해하여 응용능력을 향상시키고자 한다. 파동현상, 전자기 현상 등을 이해시킨다.
- **FX0010 일반화학2 (General Chemistry 2)**
 일반화학의 이해 (1) 산화수의 이해 (2) 전기화학 총론 (3) 화학 평형 (4) 산염기 이론 (5) 유기화학 입문
- **FX0011 공학수학1 (Engineering Mathematics 1)**
 다양한 공학문제를 풀기 위한 수학적 방법들을 배우고 익힘으로써 공학도로서 갖추어야 할 공학적 분석능력을 함양시키는 것을 목표로 한다. 주로 상미분 방정식을 푸는 다양한 방법을 다루는데 1계와 2계 상미분 방정식, 거듭 급수 해법, 라플라스 변환 방법 등을 배운다.
- **CI0001 화공양론및프로그래밍 (Principles and Calculations in Chemical Engineering and Programming)**
 화공신소재학과에 입학한 신입생들에게 현재의 화학공업에 대한 화공신소재학과와 화공신소재 학과의 교과과정과 아울러 화학공업의 발전추세에 대하여 개괄적으로 강의함으로써 학생들의 수학계획 과 세부전공 선택에 지침이 되도록 한다.
- **CI2061 공학수학2 (Engineering Mathematics 2)**
 공학수학1과 연계되는 과목으로서 상미분 방정식 해법 외에 공학문제를 풀기 위한 다양한 수학적 방법 들을 배운다. 구체적으로 행렬 연산 및 해법, 고유값 문제, 벡터의 미분과 적분을 중심으로 배운다.
- **CI8005 물리화학 (Physical Chemistry)**
 물리화학에서는 열역학 제1법칙, 열화학과 열역학 제2, 3법칙, 용액의 상평형 등을 다룬다.
- **CI8006 물리화학실험 (Experiments in Physical Chemistry)**
 물리화학실험은 점도, 어는점 그림, 중화열, 평형분배, 끓는점, 오름법에 의한 분자량, 전기전도 유기산의 흡착등을 다룬다.
- **CI8007 유기공업화학실험1 (Experiments in Industrial Organic Chemistry 1)**
 유기화학실험상의 기본조작 즉, 용해, 추출, 증류, 분별증류, 여과, 재결정, 용점 및 비점측정 등을 다루고 또 간단한 유기화합물의 합성방법 등을 다루며, 아울러 합성한 유기화합물의 확인방법을 취급한다.
- **CI8008 유기공업화학1 (Industrial Organic Chemistry 1)**
 유기화학 공업에 기본이 되는 각종 유기화합물들의 합성법, 구조, 명명법 및 각종 유기화학 반응기구를 체계적으로 이해한다. 특히, 원자와 분자, 궤도함수이론, 이성질현상, 입체화학 등 유기화학의 기본이론 을 교육한다.
- **CI0026 화공열역학1 (Chemical Engineering Thermodynamics 1)**
 열역학의 기본적인 원리인 열역학 제 1,2 법칙과 유체의 열역학적 성질, 흐름공정의 열역학, 냉동공정 및 동력생산공정 등을 다루며 효율적인 에너지 전환에 관한 응용을 중점 학습한다.

· **CI0032 유기공업화학2 (Industrial Organic Chemistry 2)**

유기화합물 중 공업적으로 중요한 알콜, 에테르, 알켄, 알데하이드와 케톤, 카복실산과 그 유도체들, 아민 등 지방족 화합물들에 대한 구조, 성질, 합성법 및 그들 반응의 메카니즘을 이해하도록 하고 공업적 응용에 대한 제반사항을 고찰한다.

· **CI0033 유기공업화학실험2 (Experiments in Industrial Organic Chemistry 2)**

유기공업화학에서 강의한 내용 중 유기화합물의 합성 및 유기반응에 관한 분야를 직접실험을 통하여 확인하고 합성법을 익혀 화학공업에서 자주 언급되는 유기화합물의 합성실험에 관한 전반적인 지식을 체계적으로 습득 시킨다.

· **CI0034 화학공정계산 (Chemical Process Principles and Calculation)**

화학공학에서의 공학단위, 중량단위, 기초단위의 환산능력을 배양시키며 화학공학 공정의 해석에 필요한 물질수지와 에너지수지를 통하여 여타의 공정에서도 응용할 수 있는 능력을 부여시킨다.

· **CI6006 공정제어및프로그래밍 (Process Control and Programming)**

화학공학의 대표적인 과목중 하나로서 화학공정의 자동화를 위한 제어시스템의 원리와 수학적 해석에 대해 배운다.

· **CI8016 화공열역학실험 (Experiments in Chemical Engineering Thermodynamics)**

화학공정에서 필요한 기체상수 R값, 분자량, 분자지름, 증기압, 표면장력, 몰랄 부피, 기액평형, 용해열, 연소열 등을 실험을 통하여 보다 깊이 이해한다.

· **CI0035 무기소재화학(캡스톤디자인) (Inorganic Chemical Technology)**

화학에 대한 기초를 쌓은 학생들에게 공업적으로 매우 중요한 산, 알칼리, 암모니아 및 각종 비료, 무기화학약품 등의 반응기구, 반응속도, 생성물의 분리 및 분석방법을 설명하고 제조공정과 장치들에 대하여도 고찰한다.

· **CI0040 고분자소재공학 (Polymer Engineering)**

고분자화학의 기초이론을 확립하기 위해 생성론, 반응기구, 물성구조 등에 관하여 강의하고 천연 및 합성 섬유류 고무, 수지, 도료 등으로 대별되는 고분자물질의 실례를 들어 이론과 원리를 뒷받침하도록 한다.

· **CI8011 이동현상 (Transport Phenomena)**

다양한 화학공정에서 공통적이고 필수적인 유체의 이동과 열전달 현상에 대해 해석 원리와 수학적 모델링을 이해하고 그 풀이 및 응용 방법을 익힘으로써 화학공정 설계능력을 키운다.

· **CI0031 화공열역학2 (Chemical Engineering Thermodynamics II)**

상평형의 기본원리와 비이상혼합물의 물성 추정 및 상평형 계산, 화학반응의 평형 등을 강의하여 평형을 이루고 있는 계의 성질들 간의 관계와 평형 열역학의 전반적인 원리 및 응용을 이해시킨다.

· **CI0036 무기소재화학실험 (Experiments in Industrial Inorganic Chemistry)**

공업분석의 기초인 정량분석과 정성분석에 대한 기초 이론과 조작법을 익히고 무게 분석, 부피분석 및 침전분석에 관한 실험을 정량적, 정성적 방법으로 실시하여 화학공학공정의 전반과정에서의 분석능력을 습득시킨다.

- **CI8010 고분자소재공학실험 (Polymer and Polymerization Experiments)**
 고분자 물질의 특성에 대한 이해를 바탕으로 고분자의 합성 및 제반 물성의 측정을 위하여 장치의 조작 및 결과의 분석 방식 등을 직접 체험하는 실험 과정
- **CI0038 화공단위조작 (Unit Operations of Chemical Engineering)**
 유체역학, 열전달, 물질전달의 이동현상과 열역학적 지식을 활용하여 기체흡수, 증류, 추출, 건조, 흡착, 막분리, 결정화 등 단위 화학공정의 실제적인 설계와 적정 운전 조건 설정 방법을 배운다.
- **CI6007 무기소재설계 (Inorganic Process Design)**
 무기단위공정의 물질수지, 에너지수지 및 최적화 이론을 도입하여 유용한 공정을 개발하기 위한 수학적 능력과 판단을 기준으로 하여 급속히 개발되고 있는 새로운 무기재료 합성공정의 설계에 대하여 공부한다.
- **CI9210 전공과창업(화공신소재) (Major and Start-up)**
 화공신소재 분야의 실제적인 창업 아이디어를 도출하고 의견 교환과 토론을 함으로써 창업에 대해 생각해 보고 창업 마인드를 고취하는 데 그 취지가 있다.
- **CI0041 무기공업분석실험 (Experiments in Industrial Inorganic Analysis)**
 화공신소재에서 다룬 기본적인 실험조작법, 실험자료의 처리 및 해석 방법과 무기, 유기 단위공정에서 배운 이론적인 내용을 실험으로서 이해하게 함으로써 독자적으로 실험을 수행할 수 있는 실습능력을 배양시킨다.
- **CI0046 반응공학 (Chemical Reaction Engineering)**
 화학반응을 수반하는 공정에서 반응기의 설계와 조작의 원리를 이해시키기 위하여 단일반응과 복합반응에 대한 반응기의 설계, 온도와 압력의 효과, 비균일상 반응계의 설계 및 고체 촉매반응 등을 다룬다.
- **CI0051 유기소재공학(캡스톤디자인) (Organic Materials Technology)**
 전기, 전자 및 화학산업 등의 산업분야와 생활전반에 걸쳐 응용하고 있는 유기소재의 제조방법, 물성 등에 대하여 강의하고 현재 진행중인 신기능성 소재관련 연구동향을 소개한다.
- **CI8012 화공단위조작실험 (Experiments in Unit Operations of Chemical Engineering)**
 이동현상과 화공단위조작 과목의 이론에서 배운 내용을 바탕으로 레이놀즈 유동 실험, 베르누이 원리 응용, 액체의 확산, 기-액 평형, 스프인 코팅 등의 실험을 수행하여 이론에 대한 이해도를 높이고 실험 방법과 보고서 작성 방법을 배운다.
- **CI0028 나노소재공학(캡스톤디자인) (Nano Materials Technology)**
 현대 산업에서 주요물질로 주목받고 있는 새로운 무기소재의 제조, 합성 및 기능성의 원리 등을 학습하여 새로운 무기소재물질의 창조 능력과 기존에 존재하는 무기소재들을 개선, 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
- **CI9201 전공과취업(화공신소재) (Major & Recruitment)**
 본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **CI0049 소재및정밀화학 (Materials and Specialty Chemicals)**

화학공업 전반에 걸쳐 가장 중요한 에너지원과 중간체 자원으로 활용되고 있는 천연가스, 원유 및 석유 제품의 제조공정에 관하여 강의하고 아울러 이러한 석유화학공업으로부터 얻을 수 있는 각종 정밀화학 제품들의 성능과 응용에 대하여 고찰한다.

· **CI0052 환경소재공학(캡스톤디자인) (Energy and Environmental Materials)**

글로벌 기후변화로 인하여 환경오염문제가 급격히 대두되며 이에 대한 문제해결이 21세기 주요산업기술로 부각됨. 본 강의는 인체유해 가스문제 해결에 이용되었던 기존의 촉매기술과 새롭게 부상하는 신소재와의 융합을 통해 이산화탄소등의 온실가스를 해결하는 기술에 대하여 학습한다.

· **CI0053 분리공정설계(캡스톤디자인) (Separation Engineering)**

막을 통하여 목적하는 성분을 분리하는데 필요한 기초적인 이론과 응용분야를 이해시키기 위하여 각종 분리막 및 분리공정에 대하여 강의한다.

게임학과

■ 교육목표

게임학과는 수학, 프로그래밍, 자료구조, 소프트웨어공학 등의 공학 지식과 기획, 심리, 콘텐츠 비즈니스 등의 사회과적 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 등의 문화예술 지식을 바탕으로 게임소프트웨어를 기획, 창작, 활용하기 위한 이론과 실재를 탐구하는 과정을 통하여 실무적인 인재를 양성하는데 목표를 두고 다음과 같이 구체적으로 실천한다.

1. 산학연계 밀착형 프로젝트 기반 교육을 바탕으로 실무능력을 갖춘 인재 양성
2. 공학기술, 인문사회, 문화예술의 융합을 통해 게임 산업에 기여할 수 있는 창의적 사고능력을 갖춘 인재 양성
3. 세계와 호흡하며 경쟁할 수 있는 글로벌 소양을 갖춘 인재 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	GF0006	게임학개론	3	3	3	0	X
		전선	GF0010	IT환경변화및디지털라이프이해	3	3	3	0	X
		전선	GF0002	게임프로그래밍입문	3	3	1	2	X
		전선	GF9211	C프로그래밍	3	4	2	2	X
	2	전선	GF0038	게임컨셉디자인	3	3	3	0	X
		전선	GF0007	콘텐츠서비스디자인	3	3	2	1	X
		전선	GF9219	콘텐츠서비스개발	3	4	2	2	X
		전선	GF0008	Java 프로그래밍	3	4	2	2	X
2	1	전선	FX0005	선형대수학	3	3	3	0	X
		전선	GF9216	게임시스템구조의이해	3	3	3	0	X
		전선	FX0006	자료구조	3	3	2	1	X
		전선	GF0015	3D그래픽소프트웨어실습1	3	3	1	2	X
	2	전선	GF9217	게임시스템디자인	3	3	3	0	X
		전선	GF0016	게임소프트웨어개발1	3	4	2	2	X
		전선	FX0007	데이터베이스	3	3	2	1	X
		전선	GF0019	3D그래픽소프트웨어실습2	3	3	1	2	X
		전선	FU0021	게임과저작권	3	3	3	0	X
		전선	FU0017	한일게임분석과디지털스토리텔링	3	3	2	1	X
3	1	전심	GF0021	게임소프트웨어개발2	3	4	2	2	X
		전심	GF0028	게임스토리텔링	3	3	3	0	X
		전심	GF0024	콘텐츠기획및프리젠테이션	3	3	3	0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
	2	전선	GF9210	전공과창업(게임)	1	1	0	2	O
		전심	GF9212	게임심리학	3	3	1	2	X
		전심	GF0030	콘텐츠비즈니스	3	3	3	0	X
		전심	GF0022	그래픽스프로그래밍	3	3	1	2	X
		전선	GF9218	응용소프트웨어개발	3	3	1	2	X
		전선	GF9201	전공과취업(게임)	1	1	1	0	O
4	1	전심	GF0027	게임특강	3	3	1	2	O
		전선	GF0025	캡스톤디자인1	3	3	0	3	X
	2	전선	GF0029	캡스톤디자인2	3	3	0	3	X
		전선	GF0036	산업현장인턴십	3	3	0	3	O
이수 구분별 소계	전 심		8과목		21	22	14	8	
	전 선		23과목		68	72	42	30	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 31과목	89	94	56	38	

■ 교과목 해설

· GF0006 게임학개론 (Introduction to Game)

본 교과목은 게임의 역사, 분류, 구성 요소 및 제작 과정에 대한 내용을 소개한다.

· GF0010 IT환경변화 및 디지털 라이프 이해 (Understanding the Changing IT Environment and Digital Life)

본 교과목은 실세계와 가상의 세계를 통합한 디지털라이프에서 인간과 컴퓨터가 어떻게 상호작용하는지를 소개하고, 매우 빠르게 변하고 있는 IT 환경에 대해 이해하는 능력을 배양한다.

· GF0002 게임프로그래밍입문 (Introduction to game programming)

본 교과목은 변수, 배열, 포인터 등의 자료 저장 방법과 반복문, 선택문, 함수 호출 등에 따른 프로그램의 흐름을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들은 간단한 논리구조를 가지는 다양한 예제를 실습한다.

· GF9211 C 프로그래밍 (C Programming)

본 교과목은 변수, 배열, 포인터 등의 자료 저장 방법과 반복문, 선택문, 함수 호출 등에 따른 프로그램의 흐름을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들은 간단한 논리구조를 가지는 다양한 예제를 실습한다.

- **GF0038 게임컨셉디자인(Game Concept Design)**
 본 교과목은 게임의 재미 및 방향성에 관한 초기 컨셉을 설정하는 방법에 대해 학습한다. 이를 위해 게임 아이디어를 발굴하고, 게임으로 발전시키기 위해 구체화시키고, 이를 초기 게임 기획서로 작성하는 능력을 배양한다.
- **GF0007 콘텐츠 서비스 디자인(Content Service Design)**
 본 교과목은 콘텐츠 서비스 제작의 기초이론을 바탕으로 콘텐츠 서비스를 기획 및 설계하게 한다. 이를 통해 콘텐츠 서비스 제작에 대한 이해 및 창작 능력을 배양한다.
- **GF9219 콘텐츠 서비스 개발 (Content Service Development)**
 본 교과목은 콘텐츠 서비스 제작의 기초이론을 바탕으로 콘텐츠 서비스를 기획 및 설계하게 한다. 이를 통해 콘텐츠 서비스 제작에 대한 이해 및 창작 능력을 배양한다.
- **GF0008 Java 프로그래밍 (Java Programming)**
 본 교과목은 기초 프로그래밍에서 살펴본 자료 저장 방법과 프로그램의 흐름에 대한 학습내용을 바탕으로, 클래스, 상속, 다형성, 메소드 오버로딩과 같은 객체지향언어의 특징에 대해 소개한다.
- **FX0005 선형대수학 (Linear Algebra)**
 본 교과목은 소거법을 이용한 연립방정식의 풀이와 벡터공간과의 관계를 잘 이해하여 추상적 개념인 벡터공간의 구조를 알고 이용할 수 있는 능력을 배양한다.
- **GF9216 게임시스템구조의 이해 (The Understanding of Game System Architectures)**
 게임이 실행되는 컴퓨터의 기본적인 구성요소들인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치 간의 역할 및, 이진 논리회로를 기반으로 한 구동원리를 이해한다. 이러한 컴퓨터 구조를 기반으로 게임이 실행될 수 있는 다양한 시스템 플랫폼을 이해하고, 플랫폼 특성에 따른 운영체제의 기본적인 구성과 특징을 이해한다.
- **FX0006 자료구조 (Data Structures)**
 본 교과목은 리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프와 같이 자료를 컴퓨터에서 효율적으로 표현하는 방법과 이와 관련된 정렬, 탐색 등의 문제를 해결하려는 알고리즘에 대해 소개한다.
- **GF0015 3D 그래픽 소프트웨어 실습 1 (3D Graphic Software Lab 1)**
 본 교과목은 상호소통 인터페이스 디자인 실습, 시각화 작업, 그래픽 정보를 학습한다. 개념해석, 디자인, 프로그래밍, 시각적 소통에 대한 이론에 대한 강의가 포함된다.
- **GF9217 게임 시스템 디자인 (Game System Design)**
 본 교과목은 게임 컨셉을 토대로 구조적인 설계를 하는 방법에 대해 학습한다. 프로그래머에게 콘텐츠를 개발할 수 있도록 세부적인 게임의 규칙과 정확한 수치 등을 명시한 시스템 기획서를 작성하는 것을 목표로 한다.
- **GF0016 게임 소프트웨어 개발 1 (Game software Development 1)**
 본 교과목은 게임제작의 기초이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

· **FX0007 데이터베이스 (Database)**

본 교과목은 데이터베이스의 기본 개념과 데이터베이스 관리 시스템의 기능, 데이터베이스 모델, 데이터 종속성과 무결성 등을 소개하여 데이터베이스 시스템을 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

· **GF0019 3D 그래픽 소프트웨어 실습 2 (3D Graphic Software Lab 2)**

본 교과목은 컴퓨터 그래픽 툴을 활용하여 애니메이션을 표현할 수 있도록 다양한 기술을 경험한다. 애니메이션의 기본적인 개념을 익히고 그 원리를 복잡한 모델에 적용시킬 수 있도록 학습한다.

· **FU0021 게임과 저작권 (Game and Copyright)**

본 교과목은 학생들이 게임 제작과 유통과정에서 문제될 수 있는 저작권에 대해 이해하도록 학습한다.

· **FU0017 한일게임분석과디지털스토리텔링 (Korea-Japan Game Analysis and Digital Storytelling)**

본 교과목은 게임 산업의 발달을 문화코드와 연관하여 설명한다. 대표적인 게임의 서사구조와 특징을 살펴보고 구체적인 게임 기획에 대해 실습한다.

· **GF0021 게임 소프트웨어 개발2 (Game software Development 2)**

본 교과목은 게임제작의 기초이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

· **GF0028 게임스토리텔링 (Game Storytelling)**

본 교과목은 게임의 주제, 세계관, 캐릭터, 사건, 매개체, 대사 등의 스토리텔링에 관한 내용을 학습한다.

· **GF0024 콘텐츠기획 및 프리젠테이션 (Contents Planning and Presentation)**

본 교과목은 다양한 디지털 콘텐츠의 개념을 이해하고 이를 기획하기 위한 환경, 정보 수집 및 분석, 아이디어 발상, 의사결정 계획 등의 기획 절차를 바탕으로 콘텐츠 기획서를 작성하고, 프리젠테이션을 준비할 수 있는 능력을 배양한다.

· **GF9210 전공과창업**

본 교과목은 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하여 창업을 하는 데에 도움을 주는 것을 목적으로 한다.

· **GF9212 게임심리학 (Game Psychology)**

본 교과목은 게임이라는 가상현실의 다양한 상황 속에서 일어나는 현상들을 이해하고, 인과관계를 규명하고, 그런 현상을 예측하고 통제하는데 필요한 심리학적 이론들을 소개한다.

· **GF0030 콘텐츠 비즈니스 (Contents Business)**

본 교과목은 디지털 콘텐츠의 개념과 이를 활용한 산업에 대해 이해하고, 콘텐츠 산업을 구성하고 있는 다양한 구성요소들과 각 콘텐츠 비즈니스의 핵심요소들을 습득한다.

· **GF0022 그래픽스 프로그래밍 (Graphics Programming)**

본 교과목은 게임 제작의 고급 이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

· **GF9218 응용소프트웨어개발 (Application Software Development)**

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 고급개념과 다양한 고급객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 고급객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 고급객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

· **GF9201 전공과 취업**

본 교과목은 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하여 진학 또는 취업을 하는 데에 도움을 주는 것을 목적으로 한다.

· **GF0027 게임특강 (Special Topics in Games)**

본 교과목은 게임 관련 핵심기술과 정보에 관한 최신 트렌드를 조사, 분석하고 세미나 형식으로 학습한다.

· **GF0025 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1)**

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업체와 학생팀이 상호협력하여 프로젝트를 완성하도록 지원하면서, 학생들이 산업체에서 필요한 실무를 익히게 한다.

· **GF0029 캡스톤디자인 2 (Capstone Design 2)**

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업체와 학생팀이 상호협력하여 프로젝트를 완성하도록 지원하면서, 학생들이 산업체에서 필요한 실무를 익히게 한다.

· **GF0036 산업현장인턴십 (Industry Internship)**

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업현장에서 학생들이 파트타임으로 일하면서 기업에 대한 올바른 이해 제고는 물론 기업에서 필요한 소양과 능력을 사전에 준비할 수 있는 기회를 제공한다.

마. 문화예술대학

□ 소개

상명대학교 문화예술대학은 21세기 한국 문화 및 예술 산업을 선도할 인재양성을 주도하기 위해 설립되었습니다. 21세기를 맞아 인류가 겪고 있는 역동적인 기술의 변화 안에서 인간의 본질적인 삶의 질을 제고하는데 필수적인 예술과 문화에 대한 이해를 바탕으로 사회 발전에 기여를 하고자 하는 인재를 발굴하고 양성하기 위해 노력하고 있습니다. 이를 위해 문화예술대학은 다음과 같은 철학을 가지고 교과 및 비교과 과정을 혁신해 나가고 있습니다.

- 예술 및 문화의 각 분야에서 전문성을 극대화하기 위한 전문 교과 및 비교과 과정의 개발 운영
- 해당 분야의 전문성을 바탕으로 타 학문영역과의 연계성을 이해하고 융합을 주도할 수 있는 인재 양성을 위한 공유형 교과 및 비교과 과정의 개발 운영
- 학문과 사회의 연결성을 직접 체험하여 개인과 사회의 발전에 기여할 수 있는 실천형 인재의 양성을 위한 산학연계 과정의 개발 운영

□ 연혁

연도	내용
1965년	상명여자사범대학 개교와 동시에 미술교육과, 체육교육과, 가정교육과로 개설
1970년	음악교육과 증설
1972년	공예교육과 증설
1983년	미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과로 구성된 예·체능학부로 편제
1987년	종합대학으로 승격. 미술학과, 공예학과, 음악학과로 구성된 예술대학으로 변경
1995년	체육학과(자연과학대학소속)가 예술대학으로 편입, 예·체능대학으로 변경
1996년	생활무용학과(야) 신설
1998년	음악학과는 피아노과, 성악과, 작곡과(야), 관현악과(야) 4개로 분리. 생활무용학과(야)는 무용학과로 학과 명칭 변경
1999년	대학 학부제 도입. 조형예술학부(한국화전공, 서양화전공, 조소전공, 목칠전공, 섬유공예전공), 음악학부(피아노전공, 성악전공, 작곡전공, 관현악전공), 체육학부(체육전공, 무용전공)로 개편
2006년	음악학부가 음악대학으로 승격. 예체능대학은 조형예술학부(한국화전공, 서양화전공, 조소전공, 가구조형전공, 텍스타일아트전공), 체육학부(스포츠과학전공, 스포츠건강관리전공, 국제태권도전공, 무용전공)로 구성
2012년	체육학부는 생활과학대학으로 편입. 조형예술학부, 무용학부는 학과제로 재조정. 예술·조형대학에는 조형예술학과(서양화전공, 한국화전공, 조소전공), 생활예술학과(가구조형전공, 텍스타일아트전공), 무용예술학과(한국무용전공, 현대무용전공, 발레전공)로 구성
2014년	문화예술대학으로 조형예술학과(서양화, 한국화, 조소), 생활예술학과 (가구조형, 텍스타일아트 전공), 무용예술학과 (한국무용, 현대무용, 발레전공), 음악학과(피아노, 성악, 관현악, 뉴미디어작곡)로 구성

연도	내용
2015년	문화예술대학으로 조형예술학과(서양화, 한국화, 조소), 생활예술학과 (가구조형, 텍스타일 아트 전공), 무용예술학과 (한국무용, 현대무용, 발레전공), 음악학과(피아노, 성악, 관현악, 뉴미디어작곡)로 구성
2017년	예술·문화산업대학으로 외식영양·의류학부(외식영양학과, 의류학과), 스포츠·무용학부(스포츠건강관리학과, 무용예술학과), 미술학부(조형예술학과, 생활예술학과), 음악학부(피아노, 성악, 뉴미디어작곡, 관현악)로 구성
2018년	문화예술대학으로 외식영양·의류학부(식품영양학과, 의류학과), 스포츠·무용학부(스포츠건강관리학과, 무용예술학과), 미술학부(조형예술학과, 생활예술학과), 음악학부(피아노, 성악, 뉴미디어작곡, 관현악)로 구성
2019년	문화예술대학으로 외식영양·의류학부(식품영양학과, 의류학과), 스포츠·무용학부(스포츠건강관리학과, 무용예술학과), 미술학부(조형예술학과, 생활예술학과), 음악학부(피아노, 성악, 뉴미디어작곡, 관현악)로 구성

□ 교육목표

예술 분야의 최신지식탐구와 실용을 지향하는 전문교육을 통하여 21세기 문화예술의 다양성을 수용할 수 있는 과학적 사고와 예술적 안목을 갖춘 전문종합 예술인을 육성하여 국가와 인류사회의 문화 창달과 예술발전에 기여함을 목표로 한다.

- 전공별 특성화를 위한 체계적인 학문지식 체계구축
- 교양인으로서 자질과 실무능력을 겸비한 실천적 전문인 양성
- 첨단화된 문화예술시대에 필요한 창의적 사고를 갖춘 전문성 배양
- 국가와 지역사회에 봉사할 수 있는 문화인력 양성

□ 학위과정

학부명	학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
외식영양·의류학부	식품영양학과	●	●	●	석박사과정
	의류학과	●	●	●	석박사과정
스포츠·무용학부	스포츠건강관리학과	●	●	●	석박사과정
	무용예술학과	●	●	●	석박사과정
미술학부	조형예술학과	●	●	●	석박사과정
	생활예술학과	●	●	●	석박사과정
음악학부		●	●	●	석박사과정

외식영양 · 의류학부

■ 교육목표

상명대학교 외식영양·의류학부는 생활문화산업분야 학문에서 변화하는 시대에 부응 및 선도하는 융·복합적 사고를 지닌 인재육성을 위해 새로이 신설된 학부과정이다.

식품영양학과는 외식경영, 영양학, 식품학, 조리학에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 각 전공분야의 전문가 양성을 교육 목표로 삼는다.

의류학과는 패션상품기획, 디자인, 패턴, 생산, 마케팅에 이르는 다양한 전문지식을 익히고, 패션산업체와 산학연 교육 및 연구, 인턴십을 통한 실무중심 교육으로 글로벌 패션인재를 양성한다.

■ 연혁

2017년	예술·문화산업대학의 신설과 함께 외식영양학과, 의류학과를 외식영양·의류학부 소속으로 개편
-------	---

식 품 영 양 학 과

2018년	문화예술대학 식품영양학과로 변경
2009년	학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 외식영양학과로 변경
1999년	서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 외식영양학전공 신설
1982년	학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과

의 류 학 과

2018년	문화예술대학 의류학과로 변경
2009년	학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 의류학과로 변경
1999년	서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 의류학전공 신설
1982년	학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목여부
							이론	실기	
1	1	전선	US0010	생활문화산업의이해1	3	3	3	0	Y
	2	전선	US0011	생활문화산업의이해2	3	3	3	0	Y

■ 교과목 해설

· US0010 생활문화산업의이해1 (Introduction to Life & Culture Industry 1)

본 수업은 생활문화와 연계되어 있는 주제들을 의류학 및 외식/식품/영양학적인 측면에서 접근하고 각각의 소주제에 대하여 알아보는 과정이다.

· US0011 생활문화산업의이해2 (Introduction to Life & Culture Industry 2)

본 수업은 생활문화와 연계되어 있는 주제들을 의류학 및 외식/식품/영양학적인 측면에서 접근하여 각각의 소주제와 관련한 사례들을 살펴보고, 각 주제에 대한 접근 방법을 알아보는 과정이다.

식품영양학과

■ 소개

식품영양학과는 외식경영, 영양학, 식품학, 조리학에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 각 전공 분야의 전문가양성을 교육 목표로 삼는다.

■ 연혁

2018년	문화예술대학 식품영양학과로 변경
2009년	학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 외식영양학과로 변경
1999년	서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 외식영양학전공 신설
1982년	학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과

■ 교육목표

본 전공에서는 영양학, 외식경영, 식품학, 조리, 식생활문화에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 외식산업 및 식품과 영양관련 전문가를 양성하고자 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

- ▶ 식품영양학 분야의 실무중심 교육을 통하여 폭 넓은 학문분야를 접목하는 전문인력을 양성한다.
- ▶ 경력개발로드맵(CDR)에 따른 이론 및 실습의 통합교육을 제공한다. 각 CDR별 교육목표는 아래와 같다.
 1. 외식산업전문가 CDR: 외식산업의 성장과 발전에 기여하기 위한 수요맞춤형 및 현장실무형 교과목 중심으로 산업체의 니즈(Needs)를 분석 및 리딩(Leading)할 수 있는 인재 양성을 목표로 한다.
 2. 영양전문직 CDR: 영양학에 대한 기초를 교육하고 대상자의 생애주기 및 질환 정도에 따라 맞춤형 영양교육과 상담, 영양판정, 식요소법을 현장에서 바로 실시할 수 있도록 체계적인 교육을 통해 창의적·실질적 역량을 지닌 영양전문직 인재 양성을 목표로 한다.
 3. 식품산업전문가 CDR: 식품에 대한 전반적 내용을 교육하고 식품가공, 식품위생 관련 내용과 식품 내 기능성 성분에 대한 이해 등을 체계적으로 학습하여 식품산업 전반에 걸친 전문가로 활동할 수 있는 실질적 역량을 지닌 인재 양성을 목표로 한다.
- ▶ 창의적이고 합리적인 문제해결 능력과 의사결정 능력을 갖춘 식품영양학 분야의 지도자를 배출한다.
- ▶ 인류사회에 기여할 수 있는 덕성과 지성을 겸비한 인재를 양성한다.

■ 학위과정

학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
식품영양학과	●	●	●	석박사과정

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	CL0003	식품학개론	3	3	3	0	X
		전선	CL0004	외식산업운영및실습: 전통시장을중심으로	3	4	2	2	X
		전선	CL6004	글로벌외식커뮤니케이션	1	2	2	0	X
	2	전선	CL9001	식품화학	3	3	3	0	X
		전선	CL0008	한국조리	3	3	0	3	X
		전선	CL0002	현대인의영양과건강	3	3	3	0	X
2	1	전선	CL0001	생리학	3	3	3	0	X
		전선	CL6014	서양조리	3	3	0	3	X
		전선	CL0007	고급영양학	3	3	3	0	X
		전선	CL0006	식생활과문화	3	3	3	0	X
	2	전선	CL6007	글로벌비즈니스영어	1	2	2	0	X
		전선	CL0009	생애주기영양학	3	3	3	0	X
		전선	CL0017	푸드스타일링및경영	3	3	1	2	X
		전선	CL6008	급식경영및인사관리	3	3	3	0	X
		전선	CL6017	고급식품학	3	3	3	0	X
		전선	FU0004	식품과운동생리학	3	3	3	0	X
전선	CL9215	식품영양통계학	3	3	3	0	X		
3	1	전심	CL6016	식품가공및저장학	3	3	3	0	X
		전선	CL0013	제과제빵학	3	3	0	3	X
		전선	CL6001	영양교육및상담	3	3	0	3	X
		전선	CL6011	글로벌Hospitality영어(캡스톤디자인)	2	2	2	0	X
		전선	TT0071	조리교과교육론	3	3	3	0	X
		전선	CL9210	전공과창업(식품영양)	1	1	0	1	O
	2	전심	CL6013	식품위생학및실험	3	4	2	2	X
		전심	CL0024	단체급식관리및실습	3	4	2	2	X
		전선	CL5005	생화학	3	3	3	0	X
		전선	TT0098	조리교과교재연구및지도법	3	3	3	0	X
3	2	전선	TT0205	조리교과논리및논술	2	2	2	0	X
		전선	CL9201	전공과취업(식품영양)	1	1	1	0	O
		전선	FX0004	글로벌호스피탈리티매니지먼트	3	3	3	0	X
		전심	CL6003	급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인)	3	3	3	0	X
4	1	전심	CL0015	식사요법	4	4	2	2	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	CL5001	실험조리	3	3	1	2	X
	2	전심	CL6010	영양판정	3	3	3	0	X
		전선	CL6009	영양사현장실무	2	2	2	0	O
이수 구분별 소계	전 심		6과목		19	23	15	6	
	전 선		29과목		76	77	60	19	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계			총 35과목		95	100	75	25	

■ 교과목 해설

· CL0003 식품학개론(Introduction to Food Science)

본 과목은 식품의 주요 구성 성분인 탄수화물, 단백질 및 지질에 대한 물리화학적 특성 및 조리·가공·저장 시 일어날 수 있는 변화에 대해 강의하고, 건강과 관련된 최근 이슈에 대해 서로 의견을 나눈다.

· CL0004 외식산업운영및실습:전통시장을중심으로 (Principles of Foodservice Management)

외식산업에 대한 총론으로서의 성격을 지니는 본 과목은 외식산업을 둘러싼 내·외적인 환경조건 하에서 외식산업의 효율적이고 과학적인 경영을 위한 이론 및 실무내용을 강의한다. 또한 학생들이 사례연구를 통하여 외식산업에서의 문제해결 능력을 함양할 수 있도록 내용을 구성한다.

· CL6004 글로벌외식커뮤니케이션 (Global Hospitality Communication)

본 강좌는 작문, 말하기, 상호간의 의사소통에 초점을 두고 있다. 서비스 관련한 학생들의 의사소통을 돕고, 효율적인 전달방식을 배우게 된다.

· CL9001 식품화학 (Food Chemistry)

식품의 기본성분인 탄수화물, 지질, 단백질, 수분, 비타민 및 무기질, 색소 등의 화학적인 구조, 성질, 반응 등을 배우고 식품과 관련된 각종 식품 효소들의 특성과 이것들이 식품의 품질에 미치는 영향 등을 다룬다. 아울러, 심화된 전공지식의 확장을 위한 기본 유기화학의 개념도 함께 다룬다.

· CL0008 한국조리 (Global K-Food Cuisine)

한식문화를 세계에 알리기 위해 한국 전통음식에 담긴 건강철학, 전통 음식문화의 역사, 전통음식의 종류, 향토음식, 영양학적 가치 등을 탐구하고 실습을 통해 전통 음식의 다양한 조리법을 익힌다.

· CL0002 현대인의영양과건강 (Current Issues on Nutrition and Health)

영양소의 소화와 흡수, 기능, 급원 및 체내 대사과정을 이해하고 영양권장량 및 균형식의 뜻과 중요성을 공부하며 현대인에서의 주요 영양 및 식사관련 건강문제를 학습한다.

· CL0001 생리학 (Human Physiology)

소화, 호흡, 순환, 신장, 내분비, 신경, 근육생리 등 인체생리에 대하여 전반적으로 다룬다.

• **CL6014 서양조리 (Western Cuisine)**

본 강의는 서비스관련 학과에서 서양조리와 관련된 다양한 부분들을 실습한다. 조리과정, 조리실습, 조리표현 등을 배우게 된다.

• **CL0007 고급영양학 (Advanced Nutrition)**

생체 내에서 전개되는 영양소 대사과정, 생체역학, 생체산화와 영양소 대사상의 상호관계를 깊이 있게 공부한다.

• **CL0006 식생활과문화 (Food & Culture)**

선사시대 생존을 위한 수렵채취 활동에서 시작되어 오늘날 세계화 시대를 맞아 타문화와의 융합으로 탄생한 퓨전(fusion) 음식의 출현까지 각 시대별로 동서양 음식문화의 형성과정을 사회, 경제, 영양인류학적 관점에서 고찰해 봄으로써 미래 식생활문화의 발전적 방향을 모색해 본다.

• **CL6007 글로벌비즈니스영어 (Global Business English)**

비즈니스 영어는 중고급 수준의 영어를 구사하고자 하는 서비스 관련학과 학생들을 위한 기초수업이다. 본 강의는 비즈니스에 사용되는 문법과 어휘를 의사소통을 통해 전달할 수 있도록 초점을 두었다.

• **CL0009 생애주기영양학 (Nutrition Through The Life Cycle)**

가족의 연령별 영양대사의 특성과 인구문제, 식습관, 식품공해 등 여러 환경적 요인으로부터 초래되는 영양문제를 다루고 영양원리에 입각한 식생활방안을 깨닫게 한다.

• **CL0017 푸드스타일링및경영 (Food Styling Management)**

푸드 스타일링은 음식을 조리하기 이전 단계에서 메뉴를 기획하고 조리과정이 끝난 후 메뉴를 어떻게 보이도록 할 것인지를 배우는 과정이다. 현장을 이해해야 하며, 작업의 흐름 및 기초 스타일링 기술을 배운다.

• **CL6008 급식경영및인사관리 (Foodservice Administration & Personnel Management)**

급식소의 효과적인 경영을 위해 필수적인 인적자원의 계획과 확보, 유지와 활용 및 개발을 체계적으로 강의한다.

• **CL6017 고급식품학 (Advanced Food science)**

식품성분과 2차 산물의 구조, 성질, 반응을 학습하고, 식품 내 기능성 성분의 종류와 생체 내에서의 기능성 발현작용 등에 관한 최근 연구 동향을 문헌고찰을 통해 파악한다.

• **FU0004 식품과운동생리학 (Food & Exercise Physiology)**

본 교과목은 소화, 흡수, 탄수화물, 지방, 단백질, 수분, 무기질 및 비타민 대사와 관련하여 운동과 영양대사의 관계를 다루고 더 나아가 경기력 향상을 위한 영양지침, 건강증진을 위한 운동과 영양(피로회복, 성인병예방, 노화예방, 체중조절), 운동과 영양보조물이라는 주제를 다루어 운동과 영양의 본질과 실생활에 적용 가능한 실용적인 면에 대한 이해를 돕는다.

• **CL9215 식품영양통계학 (Introduction to Statistics in Food Service Management & Nutrition)**

식품영양 통계학은 식품, 영양, 외식 분야의 자료를 분석하고, 분석한 자료를 기반으로 전략을 수립할 수 있는 사고를 기르는 교과목이다.

- **CL6016 식품가공및저장학 (Principles of Food Processing and Food Preservation)**
 식품의 가공과 저장에 이용되는 다양한 방법과 그 원리를 탐구하고 식품의 가공과 저장중에 일어나는 이화학적 변화 및 그 응용방법을 공부한다.
- **CL0013 제과제빵학 (K-Food Dessert)**
 디저트 류에 관련된 이론과 원리 습득을 통해 다양한 종류의 페이스트리(pastry), 효모 빵(yeast bread), 머랭(meringues), 커스타드(custard), 디저트 소스(dessert sauces), 케익, 쿠키 등 디저트에 관련된 모든 기초 아이টে임을 실습한다.
- **CL6001 영양교육및상담 (Nutrition Education and Counseling: Theory and Practices)**
 현대인들에게서 발생하기 쉬운 영양문제를 이론적으로 다루며, 이를 예방하거나 해결하기 위한 교육 및 상담방법과 이론을 습득한다.
- **CL6011 글로벌 Hospitality 영어(캡스톤디자인) (Global Hospitality English(Capstone Design))**
 본 강의는 호스피탈리티 전공 학생들이 영어 사용을 통해 전략, 기획 및 협상 등에 대한 이해를 돕는데 초점을 두고 있다.
- **TT0071 조리교과교육론 (Theories of Culinary Subject Teaching)**
 조리교과의 특성에 맞는 교과목표를 기술하고 효율적인 학습방법을 발견하여 그 내용을 연구한다. 즉, 조리교과의 목표, 중요성, 교과내용의 탐구, 학습지도의 기술 및 적용, 효과적인 학습지도의 실제 등을 배운다.
- **CL6013 식품위생학및실험 (Food Hygiene & Experiment)**
 식품에 의해 직접 또는 간접적으로 일어날 수 있는 건강 장애인 식중독, 경구 전염병, 인축공통 전염병, 기생충 질환 및 HACCP에 대해 공부하고 위생 상태를 점검할 수 있는 능력을 터득한다.
- **CL0024 단체급식관리및실습 (Quantity Food Management)**
 학교, 기업체, 병원, 사회복지 단체 등 비영리 급식소, 급식위탁전문업체 그리고 외식업체 등 다수 인원을 대상으로 한 급식소에서의 급식관리에 관한 기본적인 이론을 배우고 실습을 통해 적용해 본다.
- **CL5005 생화학 (Biochemistry)**
 당질, 지질, 단백질 및 핵산의 구조와 성질, 효소의 특성과 기능, 단백질 합성 등 유전정보에 대해 강의한다.
- **TT0098 조리교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials & Teaching Methods for Culinary Subject)**
 조리교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며, 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제등을 학습한다.
- **TT0205 조리교과논리및논술 (Logic and Writing in Cullinary Subject)**
 본 교과목에서는 전반적인 조리과학의 기초지식을 배우고 각 식품의 조리과정에서 일어나는 과학적 원리를 이해하여 이를 논리적으로 설명 및 서술할 수 있는 능력을 기른다.

· **FX0004 글로벌호스피탈리티매니지먼트 (Global Hospitality Management)**

본 강의는 서비스와 관련된 다양하고 기본적인 개념들을 제공하는데 초점을 두고 있다.

· **CL6003 급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인) (Marketing Strategy of K-Food)**

외식산업에 대한 전반적인 이론과 최근의 동향에 대해서 배우고, 외식산업에서 중요한 부분을 차지하는 마케팅에 대한 지식과 전략을 습득한다.

· **CL0015 식사요법 (Diet Therapy)**

질환과 영양소와 관련된 임상영양학의 중요성을 이해시키고 그에 따른 식이요법의 원리와 각종 환자식의 종류에 대해 공부한다.

· **CL5001 실험조리 (Experimental Cookery)**

식품이 조리과정을 통해 변화되는 기전에 대해 연구하고 과학적인 검토를 통하여 조리방법의 개발 능력을 키운다.

· **CL6010 영양판정(Nutritional Assessment)**

영양상태 판정을 위해 사용되는 식이와 체위조사, 생화학적, 임상학적 도구 및 기초원리에 대하여 공부한다.

· **CL6009 영양사현장실무 (Dietetic Practicum)**

단체급식소에서의 일정기간 현장실습을 통하여 학교에서 배운 이론을 현장에 적용해 보고 현장에서 실질적으로 요구되는 능력과 자질을 학생 스스로 발견하게 한다. 이를 통해 급식 분야에서의 전문가적 자질을 강화하고 실습 후 고용의 기회를 마련하도록 한다.

외식경영학연계전공

■ **교육목표**

외식산업의 효과적인 서비스 관리를 위하여 서비스 전략을 구축하는데 필요한 지식을 습득한다. 본 학과에서는 학생들에게 서비스 품질관리, 서비스 품질측정, 서비스 회복, 서비스 청사진 등에 관련된 개념을 소개한다.

▶ 외식경영, 급식경영, 음식문화, 조리 전문직업인으로서 필요한 이론적 지식과 산업체 현장실습을 중심으로 통합교육을 제공한다.

■ **교육과정**

이수구분	학수번호	교 과 목 명	학 점	시 간	개설 학년/학기	졸업이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분	
연계선택	CL0003	식품학개론	3	3	1/1	15학점이 상 이수	식품영양학과	전공선택	
	CL0004	외식산업운영및실습 :전통시장을중심으로	3	4	1/1		식품영양학과	전공선택	
	FX0004	글로벌호스피탈리티매니지먼트	3	3	3/2		식품영양학과	전공선택	
	CL0002	현대인의영양과건강	3	3	1/2		식품영양학과	전공선택	
	CL0008	한국조리	3	3	1/2		식품영양학과	전공선택	
	CL0017	푸드스타일링및경영	3	3	2/2		식품영양학과	전공선택	
	CL6007	글로벌비즈니스영어	1	2	2/2		식품영양학과	전공선택	
	CL0013	제과제빵학	3	3	3/1		식품영양학과	전공선택	
	CL6003	급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인)	3	3	3/2		식품영양학과	전공심화	
	CL0006	식생활과문화	3	3	2/1		식품영양학과	전공선택	
	CL6013	식품위생학및실험	3	4	3/2		식품영양학과	전공선택	
	CL9215	식품영양통계학	3	3	2/2		식품영양학과	전공선택	
	AE1122	회계원리	3	3	2/1		12학점이 상 이수	경영학부	전공선택
	FC0001	경영통계	3	3	1/2	경영학부		전공선택	
	AE0010	생산관리	3	3	2/1	경영학부		전공선택	
	AE2131	마케팅	3	3	2/1	경영학부		전공선택	
	AE3211	재무관리	3	3	2/1	경영학부		전공선택	
	AE5002	경영소프트웨어활용	3	3	2/1	경영학부		전공선택	
	AE0006	인적자원관리	3	3	2/2	경영학부		전공선택	
	AE2182	관리회계	3	3	2/2	경영학부		전공선택	
	AE4332	투자론	3	3	2/2	경영학부		전공선택	
	AE9003	경영정보시스템	3	3	2/2	경영학부		전공선택	
	AE0001	서비스운영론(캡스톤디자인)	3	3	3/2	경영학부		전공선택	
	AE0005	마케팅리서치	3	3	3/1	경영학부		전공선택	
	AE5005	경영전략	3	3	3/2	경영학부		전공선택	
	AE6004	서비스마케팅	3	3	3/1	경영학부		전공선택	
	졸업소요 최저학점	이수구분	학 점 수						
		연계필수	00						
연계선택		36							
교 양		-							
기 타		-							
합 계		36							

■ **교과목 해설**

- **CL0003 식품학개론(Introduction to Food Science)**
 본 과목은 식품의 주요 구성 성분인 탄수화물, 단백질 및 지질에 대한 물리화학적 특성 및 조리·가공·저장 시 일어날 수 있는 변화에 대해 강의하고, 건강과 관련된 최근 이슈에 대해 서로 의견을 나눈다.
- **CL0004 외식산업운영및실습:전통시장을중심으로 (Principles of Foodservice Management)**
 외식산업에 대한 총론으로서의 성격을 지니는 본 과목은 외식산업을 둘러싼 내·외적인 환경조건 하에서 외식산업의 효율적이고 과학적인 경영을 위한 이론 및 실무내용을 강의한다. 또한 학생들이 사례연구를 통하여 외식산업에서의 문제해결 능력을 함양할 수 있도록 내용을 구성한다.
- **FX0004 글로벌호스피탈리티매니지먼트 (Global Hospitality Management)**
 본 강의는 서비스와 관련된 다양하고 기본적인 개념들을 제공하는데 초점을 두고 있다.
- **CL0002 현대인의영양과건강 (Current Issues on Nutrition and Health)**
 영양소의 소화와 흡수, 기능, 급원 및 체내 대사과정을 이해하고 영양권장량 및 균형식의 뜻과 중요성을 공부하며 현대인에서의 주요 영양 및 식사관련 건강문제를 학습한다.
- **CL0008 한국조리 (Global K-Food Cuisine)**
 한식문화를 세계에 알리기 위해 한국 전통음식에 담긴 건강철학, 전통 음식문화의 역사, 전통음식의 종류, 향토음식, 영양학적 가치 등을 탐구하고 실습을 통해 전통 음식의 다양한 조리법을 익힌다.
- **CL0017 푸드스타일링및경영 (Food Styling Management)**
 푸드 스타일링은 음식을 조리하기 이전 단계에서 메뉴를 기획하고 조리과정이 끝난 후 메뉴를 어떻게 보이도록 할 것인지를 배우는 과정이다. 현장을 이해해야 하며, 작업의 흐름 및 기초 스타일링 기술을 배운다.
- **CL6007 글로벌비즈니스영어 (Global Business English)**
 비즈니스 영어는 중고급 수준의 영어를 구사하고자 하는 서비스 관련학과 학생들을 위한 기초수업이다. 본 강의는 비즈니스에 사용되는 문법과 어휘를 의사소통을 통해 전달할 수 있도록 초점을 두었다.
- **CL0013 제과제빵학 (K-Food Dessert)**
 디저트 류에 관련된 이론과 원리 습득을 통해 다양한 종류의 페이스트리(pastry), 효모 빵(yeast bread), 머랭(meringues), 커스타드(custard), 디저트 소스(dessert sauces), 케익, 쿠키 등 디저트에 관련된 모든 기초 아이템을 실습한다.
- **CL6003 급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인) (Marketing Strategy of K-Food)**
 외식산업에 대한 전반적인 이론과 최근의 동향에 대해서 배우고, 외식산업에서 중요한 부분을 차지하는 마케팅에 대한 지식과 전략을 습득한다.
- **CL0006 식생활과문화 (Food & Culture)**
 선사시대 생존을 위한 수렵채취 활동에서 시작되어 오늘날 세계화 시대를 맞아 타문화와의 융합으로 탄생한 퓨전(fusion) 음식의 출현까지 각 시대별로 동서양 음식문화의 형성과정을 사회, 경제, 영양인류학적 관점에서 고찰해 봄으로써 미래 식생활문화의 발전적 방향을 모색해 본다.

· **CL6013 식품위생학및실험 (Food Hygiene & Experiment)**

식품에 의해 직접 또는 간접적으로 일어날 수 있는 건강 장애인 식중독, 경구 전염병, 인축공통 전염병, 기생충 질환 및 HACCP에 대해 공부하고 위생 상태를 점검할 수 있는 능력을 터득한다.

· **CL9215 식품영양통계학 (Introduction to Statistics in Food Service Management & Nutrition)**

식품영양 통계학은 식품, 영양, 외식 분야의 자료를 분석하고, 분석한 자료를 기반으로 전략을 수립할 수 있는 사고를 기르는 교과목이다.

· **AE1122 회계원리 (Principles of Accounting)**

회계학의 기초원리로서 회계순환과정(accounting cycle)을 이해하기 위한 기초개념으로서의 회계의 전제조건 및 회계원칙과 자산, 부채, 소유주지분, 수익, 비용, 이익의 개념과 회계의 기술적 구조를 중심으로 공부할 것이다. 거래의 발생부터 재무제표를 작성하기까지 일련의 과정을 중점적으로 설명할 것이다. 이와 아울러 현금 및 현금성자산, 금융자산 및 금융부채, 유형 및 무형자산 등에 관한 회계처리 및 재무제표의 작성원리 및 보고방법에 관하여 설명할 것이다.

· **FC0001 경영통계 (Business Statistics)**

경영환경에서 당면하는 의사결정을 위해 자료의 수집, 정리, 해석하는 통계학적 기법들을 소개하고 추측통계기법들을 이용하여 가설검정에 관한 이론을 학습한다. 또한 인과적인 자료에 사용되는 상관분석과 회귀분석에 관하여 학습한다. 그 외에 분산분석, 비모수 통계학의 기법들도 소개된다.

· **AE0010 생산관리 (Production & Operations Management)**

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

· **AE2131 마케팅 (Marketing)**

이 교과목은 학생들에게 마케팅의 개념을 소개하고 학생들에게 마케팅의 개념을 실질적으로 적용하는 방법을 친숙하게 소개하기 위한 과목이다. 이 과목을 수강함으로써, 학생들은 조직의 크기에(개인, 그룹, 조직) 상관없이 마케팅의 계획을 수립하는 것에 익숙해질 수 있도록 한다. - 기본적인 용어와 사실을 안다. - 특별한 상황에 사용되는 용어를 올바르게 선택한다. - 같은 의미를 가진 용어들을 관련시키고 확인한다. - 각각의 상황들을 묘사하고 용어를 올바르게 사용한다. - 개념과 원리들을 이해하고 관련된 예시들을 확인하고 묘사해본다. - 원리들의 상관성을 이해한다. - 관련된 원리들에 따라서 그에 대한 조건을 설명한다. - 개념을 새로운 상황에 적용한다. - 실제적인 문제를 확인하기 위해 필요한 개념들을 확인한다. - 상황에 수반된 원리들의 개연성 있는 결과들을 예견한다. - 관련된 원리들에 대해서 실제적인 문제들을 풀이하는 방법들을 알아본다.

· **AE3211 재무관리 (Fundamentals of Financial Management)**

재무관리는 기업의 자금 조달 및 운용에 관해 공부한다. 즉, 기업의 가치를 극대화하기 위한 투자안의 선택 방법, 투자에 필요한 자금을 최소한의 자본비용으로 조달하는 방안 등에 관한 기업의 합리적인 재무 의사결정을 다룬다. 수업 목표는 현금흐름의 현재 및 미래가치 평가법, 자본비용 계산, 자본예산 관리방법 등을 기업에서 효과적으로 응용하는 방법을 알아본다.

· **AE5002 경영소프트웨어활용 (Usage of Management Software)**

비즈니스 환경에서 데이터 처리를 위해 실제로 다루어야 할 소프트웨어(엑셀, R 등)의 사용 방법 뿐만

아니라, 기업의 다양한 사례 데이터를 활용하여 데이터를 분석하는 과정을 학습한다. 또한 경영소프트웨어의 고급 기능을 학습하고, 분석보고서를 만드는 과정을 학습한다.

· **AE0006 인적자원관리 (Human Resource Management)**

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 종업원들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과목에서는 기업에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등의 이슈가 다루어진다.

· **AE2182 관리회계 (Introduction to Management Accounting)**

원가회계를 기초로 하여 관리회계에 대한 전반적 흐름을 이해한다. 경영자들의 의사결정에 도움을 주는 회계정보를 이해하고 성과평가를 위한 보다 합리적인 접근방법을 논리적으로 생각한다.

· **AE4332 투자론 (Investments)**

투자론은 금융자산에 대한 투자를 통해 투자수익률을 극대화시킬 수 있는 방법론을 공부한다. 이론적 분석방법을 토대로 현실에 분석적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것이 본 수업의 주요 목표이다. 주요 수업내용은 증권의 가치투자를 위한 기본적 분석, 단기투자매매기법인 기술적 분석, 투자전략을 위한 포트폴리오 설계방법, 채권 및 파생상품에 대한 이해, 투자성과평정이다. 이론적 분석방법의 현실 적용을 위해 모의투자를 통한 실습을 병행하며, 모의투자전략을 발표함으로써, 학습효과를 극대화한다.

· **AE9003 경영정보시스템 (Management Information Systems)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖출 수 있도록 한다.

· **AE0001 서비스운영론(캡스톤디자인) (IService Operations Management(Capstone Design))**

비즈니스 모델 수립을 위한 프로세스와 툴을 강의를 통하여 학습한다. 서비스 비즈니스 분야의 다양한 사례를 바탕으로 비즈니스 케이스를 발굴한다. 본 교과는 서비스 비즈니스모델을 실제로 만들고, 이를 구체적으로 실행하기 위해 다양한 전략적 접근 방법에 대하여 학습한다. 더 나아가, 다양한 비즈니스모델의 성공과 실패 사례를 바탕으로 실행력을 담보하는 비즈니스 모델에 대한 이해를 확보한다.

· **AE0005 마케팅리서치 (Marketing Research)**

본 교과는 마케팅의 응용 교과목으로서 소비자들의 Needs를 조사하여 전략적으로 활용하는 방법론을 SPSS의 실습을 통하여 이론적, 실무적 측면에서 탐구한다. 본 교과목의 목표는 구체적으로 다음과 같다.

- 마케팅 조사의 필요성 및 개념에 대한 이해
- 소비자 조사에 필요한 상법론들의 숙지
- 소비자 인터뷰 및 설문조사의 설계 및 조사지의 작성/수거
- 설문조사 결과 분석에 필요한 통계적 지식의 습득과 SPSS 프로그램의 활용
- 분석된 결과를 마케팅 전략으로 만들어 내는 과정 실습

· **AE5005 경영전략 (Strategic Management)**

기업의 경영환경이 급변함에 따라 전략적 경영의 중요성이 보다 높아지고 있다. 가치연쇄 및 경쟁모형 분석을 통한 기업의 경영전략 수립 및 실행에 대해 학습한다. 특히 정보화전략 및 혁신전략에 중점을 두어 전략정보시스템, 비즈니스 프로세스 리엔지니어링(BPR),Organizational Learning,ERP(Enterprise

Resource Planning), Quick Response 등을 사례중심으로 살펴본다.

·AE6004 서비스마케팅 (Service Marketing)

본 교과목은 특정 기업체와 협업하여 해당기업의 과제들을 학생들이 수업을 진행하면서 수행하고 평가 받는 일련의 과정으로 진행된다. 기본적으로 서비스마케팅의 기본 컨셉, 이론, 프레임워크를 학습하고, 서비스마케팅 전반의 이해를 강의 형태로 제공한다. 다양한 서비스마케팅 및 관리 사례연구와 함께 체계화된 양식을 이용한 워크샵을 통해 습득한 지식을 적용하는 능력을 배양한다. 해당 기업체의 서비스마케팅 전략 및 실행계획을 수립하는 과제를 수행하고 그 기업에게 평가 및 피드백을 받아, 궁극적으로 산업체가 요구하는 학생들의 마케팅 능력을 배양한다.

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	CK9210	전공과창업(의류)	2	2	0	2	O
		전선	FU0019	3D프린팅상품개발	3	3	1	2	X
		전심	CK0013	테일러링	3	3	1	2	X
		전심	CK9008	고급패션CAD	3	3	1	2	X
	2	전선	CK0015	패션3D모델링	3	3	0	3	X
		전선	CK9009	패션글로벌소싱	3	3	1	2	X
		전선	CK9013	글로벌텍스타일매니지먼트	3	3	2	1	X
		전선	CK9201	전공과취업(의류)	1	1	1	0	O
		전심	CK0005	졸업작품기획	3	3	1	2	X
	4	1	전심	CK0017	패션마켓리서치	3	3	1	2
전심			CK6006	졸업작품제작(캡스톤디자인)	4	4	1	3	X
전심			CK9225	패션테크놀로지	3	3	1	2	O
	2								
이수 구분별 소계	전 심		6과목		19	19	6	13	
	전 선		24과목		68	68	32	36	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계			총 30과목		87	87	38	49	

■ 교과목 해설

· CK0003 패션마케팅(Fashion Marketing)

패션마케팅의 개념, 패션마켓환경, 패션마케팅 전략 수립, 패션마케팅 믹스 관리에 관한 기초 지식을 교육함으로써 글로벌패션 비즈니스 및 패션비즈니스 창업 관련 교과목을 수강할 수 있도록 한다.

· CK0008 스타일분석 및 표현1 (Style Development 1)

디자인 프리젠테이션 및 의복제작을 위한 기초 작업으로서 드로잉 기법을 학습한다. 색연필, 마커, 과슈 등을 이용하여 다양한 의복의 스타일과 재질을 표현하고 아도브 포토샵과 아도브 일러스트레이터를 이용하여 시각적 효과를 증대시키는 방법을 연구한다.

· CK9015 현대패션 (Modern Fashion Trend and Research Techniques)

20세기 이후 패션과 관련된 다양한 현상들을 분석하고 패션과 소재의 관계를 파악하여 글로벌 패션 마켓에 적용할 수 있는 폭넓은 연구 자료들을 탐색한다.

· CK9224 패션소품제작(Fashion Goods Production)

이 교과목은 NCS의 '패션소품생산'과 '가죽·모피생산'을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 학생들은 패션제품생산에 필요한 기초 봉제, 부분 봉제, 장식 봉제 방법을 학습하고, 이를 바탕으로 다양한 패션소

품을 제작해봄으로써 의류 제작의 기초 과정을 습득한다.

• **CK0001 텍스타일기초 (Fundamentals of Textiles)**

글로벌 패션 비즈니스 환경에서 텍스타일의 역할을 이해하고 섬유와 원단에 대한 기초지식을 익힌다. 패션 텍스타일의 감성적 측면을 과학적으로 해석할 수 있는 역량을 키우며, 패션산업 관련하여 통용되는 다양한 텍스타일 실무용어를 익힌다.

• **CK0004 패턴과의류생산1 (Pattern & Garment Production 1)**

이 교과목은 NCS의 '패턴'과 '제직의류생산'을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 스커트와 팬츠의 전체 제작과정(디자인, 소재 선정, 패턴 설계, 재단, 제작)을 실습해 봄으로써 체형과 의복의 구조, 패턴 설계 원리 등을 학습하게 되며 글로벌 의류 생산의 전반적인 개념을 습득한다.

• **CK5001 패션노믹스 (Fashionomics)**

패션산업의 기본개념을 이해하고 국내 패션산업과 이태리, 프랑스, 영국, 미국, 일본, 중국 등 세계의 패션관련 산업 및 글로벌 패션산업을 둘러싼 환경 등을 다양한 패션정보 채널을 활용하여 학습함으로써 세계적인 견문을 넓히고, 글로벌화 되어가는 패션산업에 대응할 자세를 키운다.

• **CK9001 스타일분석 및 표현2 (Style Development 2)**

디자인 및 생산 커뮤니케이션을 위한 수단으로서 플랫폼 스케치 위주로 드로잉 능력을 신장한다. 이를 통해 옷의 구조뿐만 아니라 실루엣 및 디테일의 아름다움을 이해하고 소통하는 능력을 키운다. 아도브 포토샵과 아도브 일러스트레이터를 이용하여 시각적 효과를 증대시키는 방법을 연구한다. (선수과목: 스타일분석 및 표현1)

• **CK0002 색채기획 (Color Planning)**

색채이론을 학습하고 패션상품 기획 및 스타일링에 요구되는 배색 감각을 훈련한다. 브랜드별 색채이미지를 분석하고 패션아이템에 효과적으로 적용하는 능력을 배양한다. 색채 팔레트 구성은 반드시 패브릭을 이용하여 실질적인 패션색채 감각을 익히되, 기획 보드 작업을 위해서 포토샵과 일러스트를 활용한다. (선수과목: 스타일분석 및 표현2)

• **CK0007 패션신소재과학 (Applications and Evaluation of Hi-tech Textiles)**

글로벌 패션산업의 현황과 그 속에서 패션소재의 역할에 대한 강의로, 실제 브랜드의 상품개발을 위해 고기능성 패션신소재를 개발하고 적절히 활용할 수 있도록 하기 위해 학생들은 다양한 기능성 신소재들의 기본 원리와 성능 평가방법을 이해하며, 더 나아가 다양한 신소재를 활용한 패션의 의복환경 쾌적성을 과학적으로 평가하는 방법을 익힌다.

• **CK0009 패턴과의류생산2 (Pattern & Garment Production 2)**

이 교과목은 NCS의 '패턴'과 '제직의류생산'을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 인체의 구조 및 활동에 따른 인체의 변화를 이해하고, 소재 및 재단, 봉제 방법에 따른 상호 관계를 분석하면서, 글로벌 의류 생산의 프로세스를 익히는 과정이다. 토루소, 소매, 칼라의 구조를 익히고, 원형을 활용한 다양한 디자인의 블라우스, 셔츠, 원피스 패턴을 개발하고 제작하는 과정에서 요구되어지는 스타일 여유 및 활동 여유분에 관한 감각, 고급 봉제기법, 그리고 완성된 제품의 품질을 평가할 수 있는 안목과 기술을 습득하게 한다.

• **CK6007 패션과소비자 (Fashion and Consumer)**

소비자의 패션제품 구매행동 유형, 구매의사결정과정, 구매의사결정에 영향을 미치는 요인, 윤리적 소비 및 사회적 책임에 관하여 학습한다. 패션마케팅 과목을 이수하여야 한다.

• **CK9211 글로벌패션머천다이징 (Global Fashion Merchandising)**

글로벌 관점의 패션 마케팅 및 머천다이징에 대한 이해와 지식을 바탕으로 성공적인 머천다이징 계획을 수립한다. 성공적인 머천다이징 전략 수립을 위해 다양한 데이터베이스를 사용하여 과학적 조사를 수행하는 방법을 학습한다.

• **CK0011 컨셉개발1 (Concept Development 1)**

본 교과는 리서치방법, 비판적사고, 표현기술 등을 익힘으로써 디자인 과정에서 당면할 수 있는 문제 해결력을 신장하는 것을 목표로 한다. 학생들은 이미지 맵, 색채 및 소재 맵, 패션 드로잉 및 도식화 작업 등을 통해 컨셉을 개발하여 패션으로 완성하는 과정을 경험한다. 포트폴리오는 포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 제작한다. (선수과목: 색채기획)

• **CK0018 테크니컬디자인 (Technical Design)**

생산기반의 글로벌화에 따라 고품질의 패션상품 개발 및 생산을 위해 제품개발단계인 패턴, 원부자재, 사이즈 스펙, 그레이딩, Fit 등 의류생산의 전반적인 흐름을 조정할 수 있는 테크니컬디자인에 관하여 학습한 후, 의류생산용 CAD 시스템을 사용하여 패턴을 설계하고, 산업용 패턴으로 제작하는 방법을 익힌다. (선수과목: 패턴과의류생산1, 패턴과의류생산2)

• **CK0027 비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)**

비주얼머천다이징(Visual Merchandising)과 디스플레이의 기본적 이론과 구성능력을 기본으로 공간 감각을 키우며, 전시의 다양한 이미지 표현방법 및 실용적 비주얼머천다이징 전략에 관한 내용을 학습한다. 스케치업 등 비주얼 프로그램을 사용하여 VMD 전략을 수행한다.

• **CK9006 패션CAD소프트웨어 (Fashion CAD Software)**

글로벌 패션산업의 현장 중심 교육이 이루어 지도록 하기 위하여 CAD 운용마스터 필기고사를 위한 패션관련 이론을 학습하고, TexPro 프로그램 기초과정을 실습한다. 고급패션CAD의 선행교과목이다.

• **CK9223 패션리테일링 (Fashion Retailing)**

성공적인 리테일링의 기본 개념 및 전략적 관리에 대해 학습하며, 패션관련 상품을 판매하는 소매업체의 조직과 운영에 대한 이슈를 다룬다. 리테일 조직의 이익을 추구하면서 고객의 욕구를 만족시킬 수 있는 초기 계획과 운영 과정에 대해 강조한다.

• **CK5005 컨셉개발2 (Concept Development 2)**

산학연계 프로젝트 방식으로 산업체가 요구하는 디자인 과제를 진행한다.

• **CK9210 전공과창업(의류) (Major and Start-up)**

창업에 관심있는 의류학과 학생을 대상으로 하며, 창업관련 전문가 특강을 통해 사업계획서 작성 등 창업에 필요한 정보와 지식을 학습한다.

• **FU0019 3D프린팅상품개발 (3D Printing Product Development)**

최근 부상하고 있는 3D 프린팅에 적합한 디자인을 개발하고 프로토타입을 제작한다. 패션디자인의 기

본 요소와 원리, 마켓에 대한 이해를 바탕으로 개개인의 창의적 아이디어를 도출하기 위한 리서치에서부터 실물제작에 이르기까지 디자인의 실무적 과정을 훈련한다. 결과물로서 3D 프린팅을 활용한 디자인 실물제작, 실무용 작업지시서 작성, 포토샵, 일러스트레이터 등을 활용한 디지털 포트폴리오를 제작한다.

· **CK0013 테일러링 (Tailoring)**

재킷과 코트의 제작 방법을 패턴설계, 가봉 및 보정, 프로덕션 패턴 제작, 봉제공정분석, 봉제완성, 품질평가의 순으로 대량생산 프로세스에 맞추어 실습해 봄으로써 의류생산을 위한 고도의 테크닉을 습득하는 과정이다. 완성된 재킷의 샘플제조지시서, 봉제공정분석도, 생산지시서, 원가계산서 등의 서식을 작성해 봄으로써 실무적응능력을 향상시킨다.

· **CK9008 고급 패션CAD (Advanced Fashion CAD)**

패션캐드 프로그램을 활용하여 패션소재 및 소품을 개발한다. 텍스프로의 일러스트, 워브, 니트, 도식화, 3D, 맵 작성 프로그램 등을 교육함으로써, 패션현장에 필요한 자격증을 취득하고 졸업 후 창업으로 이어질 수 있도록 한다. (패션CAD소프트웨어, 포토샵, 일러스트 활용 가능자 수강 가능)

· **CK0015 패션3D모델링 (Fashion 3D Modeling)**

본 교과는 드레이핑을 통해 3차원적으로 컨셉을 개발하는 방법을 익힘으로써 디자인적 상상력을 고양하며, 실질적인 시제품으로 구현하기 위한 종합적 문제해결을 시도한다. 학생들은 다양한 스타일로 응용할 수 있는 베이직 드레이핑 기법을 익히고, 시제품화 될 수 있도록 머슬린 핏과 패턴을 보정하는 과정을 학습한다. 최종 결과물로서 자유 디자인을 드레이핑을 통해 프로토타입으로 구현하며, 머슬린과 페이퍼 패턴으로 구성된 포트폴리오를 제작한다.

· **CK9009 패션글로벌소싱 (Fashion Global Sourcing)**

원재료, 부자재, 완제품 등을 사입하여 조달하는 패션 기업에게 요구되는 글로벌 아웃소싱에 대한 전반적 지식과 과정에 대해 학습한다. 패션글로벌 아웃소싱과 관련된 경제적, 사회적, 문화적 상황과 지속가능성에 대해 이해하고, 사례분석을 통하여 패션 기업을 위한 발전적 전략을 제시한다. 성공적인 소싱 전략 수립을 위해 다양한 데이터베이스를 사용하여 과학적 조사를 수행하는 방법을 학습한다.

· **CK9013 글로벌텍스타일매니지먼트 (Global Textile Management)**

글로벌 패션 비즈니스 환경에 대응하기 위해 패션텍스타일을 기획·개발·소싱하는 머천다이저가 필수적으로 알아야 할 소재에 대한 실무지식을 학습한다. 패션 트렌드 이미지를 표현하는 패션소재에 대해 배우고, 브랜드가 추구하는 스타일 실루엣을 창조하기 위해 inner wear에서 outer wear에 이르기까지 한 시즌 전체 포트폴리오를 어떤 소재를 사용하여 구현할 것인가를 계획하는 패션소재기획에 대해 실습한다.

· **CK9201 전공과취업(의류) (Major & Recruitment)**

취업에 관심있는 의류학과 학생을 대상으로 하며, 취업관련 전문가 특강을 통해 이력서, 자기소개서 작성 등 취업에 필요한 정보와 지식을 학습한다.

· **CK0005 졸업작품기획 (Collection1)**

졸업 작품 패션쇼를 진행하기 위한 선수과목으로 학생들은 '컨셉개발'에서 익힌 리서치 방법, 비판적 사고, 표현기술 등을 바탕으로 창의력 있는 패션 상품 디자인을 위한 아이디어 발상과 전개 방법을 훈련하여 개성 있는 컬렉션으로 발전시키며, 최종 결과물은 포토샵, 일러스트레이터를 활용한 디지털 포트폴

리오를 제작된다. 교과과정 중 실무 전문가들이 상품 개발 및 생산에 관한 특강 및 디자인 리뷰를 진행하고, 학생들이 현장실무에서 사용되는 작업지시서를 작성할 수 있도록 훈련한다.

· **CK0017 패션마켓리서치 (Fashion Market Research)**

패션과 관련된 리서치 종류 및 방법에 관하여 이해하고, 연구주제 선정부터 자료수집 및 분석, 보고서 작성에 이르는 일련의 과정을 창의적, 종합적으로 설계한다. 마케팅, 머천다이징, 리테일링 및 관련부서 등 다양한 패션 실무 분야에서 응용가능한 기초적이며 과학적인 리서치방법을 실습을 통해 학습한다. 최종 과제로 데이터를 수집하고 Excel, SPSS 등 통계 프로그램을 사용하여 분석하는 과정을 통해 과학적 조사를 수행한다.

· **CK6006 졸업작품제작(캡스톤디자인) (Collection2(Capstone Design))**

‘졸업작품기획’에서 진행한 개별 디자인 포트폴리오에서 쇼에 출품할 디자인을 선정하고, 창의적이면서 트렌드를 선도할 수 있는 팀별 컬렉션을 구성하여 실물 제작, 발표한다. 패션쇼 진행을 통해 기획 연출, 무대디자인, 조명, 음악, 헤어&메이크업 등을 활용하여 패션의 상품 가치를 효과적으로 홍보하고, 디지털 포트폴리오를 제작한다.

· **CK9012 패션테크놀로지 (Fashion Technology)**

학생들이 패션상품개발의 과정에서 활용될 수 있는 첨단 패션 디지털 테크놀로지에대한 기본 지식을 습득하고, 이를 통해 학생들이 더욱 창의적으로 패션상품을 개발하고 더욱 효율적으로 제품을 생산할 수 있는 융복합 역량 가질 수 있도록 교육하는 것을 목표로 한다.

스포츠·무용학부

■ 교육목표

스포츠·무용학부는 스포츠건강관리학과와 무용예술학과로 구성되어있다.

스포츠건강관리학과는 4차 산업시대의 운동과 건강관련 분야의 수요를 충족시키고 저출산·고령화 사회에 맞추어 노인·유아·장애인 등을 대상으로 스포츠를 통한 건강관리 전문 인재를 양성하기 위하여 국가공인 스포츠지도사 등의 자격을 취득할 수 있도록 현장학습과 기업연계 된 수업 등으로 교육과정을 운영하고 있다. 체육, 스포츠, 피트니스 및 헬스케어와 관련된 학문을 탐색하고, 지역사회에 기여할 수 있는 실질적인 역량을 배양하며, 피트니스 엔터프라이즈어쉽(기업가정신) 함양과 인성이 충만한 체육 인재를 양성을 통해 창의적인 스포츠가치의 융복합 능력을 확산 시킬 수 있도록 교육한다.

무용예술학과는 공연예술분야의 전문인 교육 뿐 아니라 유아부터 노인까지 생애주기별 홀리스틱 관점의 무용리더서를 이끄는 창의융복합 무용인재를 양성하기 위하여 국가공인 문화예술교육사 자격을 취득할 수 있는 다양한 교육과정과 진로교육 프로그램을 운영하고 있다. 예술과 교육, 복지와 여가, 예술치유 등 다양한 영역에서 무용의 가치를 확산하고, 지역사회와 세계에 기여할 수 있는 창의역량과 인성을 두루 갖춘 무용인재 양성의 메카가 되기 위하여 노력하고 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	DN0021	건강관리	3	3	3	0	○
	2	전선	US0013	문화·예술의이해	3	3	3	0	○
이수 구분별 소계	전 심		0과목		0	0	0	0	
	전 선		2과목		6	6	6	0	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계				총 2과목	6	6	6	0	

■ 교과목 해설

· DN0021 건강관리 (Health Management)

건강을 증진하기 위한 올바른 운동방법과 운동종목의 특성을 분석하여 운동이 현대인의 건강에 미치는 영향을 살펴보고 각종 성인병 예방법, 건강을 위한 생활습관에 관한 지식을 학습하도록 한다.

· US0013 문화·예술의이해 (Understanding of Culture and Arts)

대중문화와 예술, 관습, 양식 등을 살펴보고 예술의 폭 넓은 이해와 발전과정을 분석하여 문화와 예술의 특성을 다각적으로 파악한다.

스포츠건강관리학과

■ 교육목표

4차 산업시대의 운동과 건강관련 분야의 수요를 충족시키고 저출산·고령화 사회에 맞추어 노인·유아·장애인 등을 대상으로 스포츠를 통한 건강관리 전문 인재를 양성하기 위하여 국가공인 스포츠지도사 등의 자격을 취득할 수 있도록 현장학습과 기업연계 된 수업 등으로 교육과정을 구성하였다. 체육, 스포츠, 피트니스 및 헬스케어와 관련된 학문을 탐색하고, 지역사회에 기여할 수 있는 실직적인 역량을 배양하며, 피트니스 엔터프라이저쉽(기업가정신) 함양과 인성이 충만한 체육 인재를 양성을 통해 창의적인 스포츠가치의 융복합 능력을 확산 시킬 수 있도록 교육한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	DN8003	네트스포츠	2	2		2	X
		전선	DN9217	전공기초스포츠	2	2		2	X
	2	전선	DN0009	수영	2	2		2	X
		전선	DN8005	전공심화스포츠	2	2		2	X
		전선	DN9218	스포츠안전	2	2	2		O
2	1	전선	DN0002	GX프로그램	2	2		2	X
		전선	DN0012	스포츠심리학	3	3	3		X
		전선	DN0022	스포츠교육학	2	2	2		X
		전선	DB8002	볼스포츠	2	2		2	X
		전선	DN9219	하계스포츠	2	2		2	X
		전선	DN9230	헬스케어와스포츠과학의이해	2	2		2	X
		전선	FX0002	스포츠·무용생리학	3	3	3		X
	2	전선	DN0005	운동기능해부학	3	3	3		X
		전선	DN0047	레저스포츠	2	2		2	X
		전선	DN8001	팀스포츠	2	2		2	X
		전선	DN9211	유아체육론	2	2	2		X
		전선	DN9216	운동학습및제어	2	2	2		X
		전선	DN9229	특수체육론	2	2	2		X
		전선	FU0004	식품과운동생리학	3	3	3		X

3	1	전선	DN8007	테니스	2	2		2	X
		전선	DN9201	전공과취업(스포츠건강관리)	1	1		1	O
		전선	DN9213	노인체육론(캡스톤디자인)	2	2	1	1	X
		전선	DN9231	스포츠캡스톤프로젝트(캡스톤디자인)	3	3	1.5	1.5	O
		전심	DN0015	필라테스	2	2		2	X
		전심	DN0027	운동처방론	3	3	3		X
		전심	DN9212	스포츠통계및측정평가	3	3	3		X
		전심	DN9221	웨이트트레이닝	2	2		2	X
	2	전선	DN0036	운동부하검사	3	3	1	2	X
		전선	DN9210	전공과창업(스포츠건강관리)	1	1		1	O
		전선	DN9223	스포츠경영	2	2	2		X
		전선	DN9224	운동과공중보건	3	3	3		X
		전심	DN0004	골프	2	2		2	X
		전심	DN0013	운동영양학	2	2	2		X
		전심	DN0041	임상운동프로그램(캡스톤디자인)	3	3	1	2	X
4	1	전선	DN0045	운동상해와재활(캡스톤디자인)	2	2	1	1	X
		전선	DN0054	한국체육사	2	2	2		X
		전심	DN9225	배드민턴/탁구	2	2		2	X
	2	전선	DN0037	병태생리학	2	2	2		X
		전선	DN9226	서양체육사	2	2	2		X
		이수 구분별 소계	전공심화	9과목	20	20	9	11	
	전공선택	31과목	67	67	39.5	27.5			
총 계				총 40과목	87	87	48.5	38.5	

■ 교과목 해설

· DN0002 GX프로그램 (GXProgram)

운동이 인체에 미치는 영향을 이론적으로 알고 이를 토대로 전반적인 지도방법 및 과정을 알아 지도 능력을 배양하며 심폐기능, 지구력 등을 발달시킨다.

· DN0004 골프 (Golf)

기본자세 및 스윙 등 골프의 기초기술과 연습을 통해 기술습득과 매너, 지도방법을 알게 하여 유능한 골프지도자로서의 자질을 함양시킨다.

· **DN0005 운동기능해부학 (Functional Anatomy)**

현대체육은 주로 사회학, 인류학, 심리학 및 생리학, 해부학 성장과 발달 등의 영역으로부터 그 과학적 기초를 발견하여야 하고 특히, 해부학적인 면을 고려하여 인체구조를 이해함으로써 신체활동 수행에 따른 구조적, 기능적인 변화를 파악하기 위한 기초를 마련한다.

· **DN0009 수영 (Swimming)**

다양한 수영의 영법을 익히고 수영지도법을 습득한다.

· **DN0012 스포츠심리학 (Sport Psychology)**

현대 스포츠심리학 이론을 배우고 현장적용점을 토론한다.

· **DN0013 운동영양학 (Exercise Nutrition)**

영양의 개념, 작용, 식품과 영양가 등 기초적인 문제와 운동과 영양 체육활동 등과 관련된 영양문제에 관하여 강의한다.

· **DN0015 필라테스 (Pilates)**

필라테스의 기본동작 및 전문기술을 익히며 운동학습을 통하여 기술을 발전시키고 지도자로서의 자질을 향상시킨다.

· **DN0022 스포츠교육학 (Sports Pedagogy)**

체육교육에 관한 전반적인 내용과 체육교수이론을 이해하고, 체육 지도자로서 가져야 할 신념 및 가치관을 형성케 함으로써 유능한 체육 지도자로서의 자질을 함양시킨다.

· **DN0027 운동처방론 (Exercise Physiology)**

인체의 생리학적 기능을 이해하고 이들이 운동 수행 시 어떠한 변화를 나타내는지 그리고 생리학적 요인들의 향상에 관련된 이론을 학습한다.

· **FX0002 스포츠·무용생리학(Sport & Dance Physiology)**

신체의 생리적인 기능이 다양한 운동수행시 나타나는 변화를 이해시킴으로써 건강관련 지식뿐만 아니라 스포츠와 무용의 목적을 극대화 할 수 있도록 하며 전문적 운동처방, 질환 예방에 적용시킬 수 있는 지식을 습득케 한다.

· **DN0036 운동부하검사 (Exercise tolerance Test)**

운동자의 건강과 질환 상태를 진단, 치료 그리고 운동효과를 평가하기 위한 방법을 학습하고 이해한다.

· **DN0037 병태생리학 (Pathological Physiology)**

질병의 발생과정과 원인을 밝히고 장애가 있는 생리학적 기능을 이해한다.

· **DN0041 임상운동프로그램(캡스톤디자인) (Clinical exercise program)**

현재까지 학습한 체육관련 이론을 모두 종합하여 비만, 아동, 노인 대상의 운동프로그램을 구성하고 평가할 수 있는 통합능력을 학습한다.

· **DN0045 운동상해와 재활(캡스톤디자인) (Exercise Injuries and rehabilitation)**

다양한 운동상해에 대한 학습과 운동상해에 따른 체계적 재활단계를 이해하여 운동상해로 인한 합병증

을 예방하고 운동상해 전 운동수준으로 회복 및 운동상해가 재발되지 않도록 하는데 관련한 재활프로그램을 이해하고 작성한다.

• **DN0047 레저스포츠 (Leisure Sports)**

새롭게 도입된 레저 스포츠 종목의 기술과 지도법을 배운다.

• **DN0054 한국체육사 (history of Korea sports)**

체육에 대한 사실적 의미들을 시대적으로 알아보고 체육을 종합적이고 총체적인 입장에서 폭넓게 고찰하여 체육의 가치를 이해하고 다른 문화가 체육에 미친 영향을 분석하고 미래의 체육을 바람직하게 설계하는데 있다.

• **DN8001 팀스포츠 (Team sport)**

핸드볼에 대한 경기방법, 방어훈련과 공격훈련법, 체력훈련법, 경기 중 선수교대와 심판법 등을 익혀서 핸드볼에 대한 전반적인 지식과 기능을 완전히 숙달하고 남을 지도 할 수 있는 지도자의 자격을 갖추도록 한다.

• **DN8002 볼스포츠 (Ball sport)**

축구의 개인 기술을 습득하고 경기의 운영 및 응용기술을 습득함과 동시에 경기규칙과 심판법 및 지도법 등을 이해한다.

• **DN8003 네트스포츠 (Net sport)**

배구에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.

• **DN8005 전공심화스포츠 (Sport performance)**

농구의 기본자세와 기본기술 습득으로 숙달된 자세와 연습 방법, 경기 운영 방법, 공격과 방어 훈련의 기본이 되는 민첩성, 교차성, 판단력, 지구력, 협동력 등의 기초가 되게 하고, 경기규칙 및 심판법을 습득한다.

• **DN8007 테니스 (Tennis)**

테니스의 기본 기술인 스트로크, 서브, 발리 등을 익히고 경기를 통하여 경기력을 높이고 앞으로의 전문 지도자의 자질을 습득하는 데 있다.

• **DN9201 전공과취업(스포츠건강관리) (Major & Recruitment)**

본 과목은 교육참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

• **DN9210 전공과창업(스포츠건강관리) (Major and start-up)**

본 과목은 교육참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

- **DN9211 유아체육론 (Exercise for children)**
유아체육 이론을 배우고, 현장적용점을 토론한다.
- **DN9212 스포츠통계및측정평가 (Fitness measurement and evaluation)**
건강체력측정 및 평가를 위한 이론을 배우고 현장적용 방법을 익힌다.
- **DN9213 노인체육론(캡스톤디자인) (Senior exercise)**
노인체육 이론을 배우고 현장적용점을 토론한다.
- **DN9216 운동학습 및 제어 (Motor control and learning)**
운동기술의 발현과 학습원리에 대해 배운다.
- **DN9217 전공기초스포츠 (Exercise performance)**
여러 가지 움직임을 통하여 신체 각 부위를 골고루 발달시키는 물론 신체의 유연성, 바른 실시 방법의 습득과 응용의 능력을 기르며 균형미 있는 신체와 합리적이고 조화적인 신체를 만든다.
높이뛰기, 달리기 등 트랙과 필드에서 실시하는 여러 육상 종목에 기본동작과 경기규칙을 이해하고 실습을 통해 경기감각을 익힌다.
- **DN9218 스포츠안전 (Sports Safety)**
각종 스포츠 현장 뿐 아니라 생활에서 예기치 못한 위급 상황 및 안전관리 처치가 필요한 상황에 신속히 대처할 수 있도록 실습을 통하여 습득하고 실천할 수 있는 능력을 학습한다.
- **DN9219 하계스포츠 (Summer Sports)**
하계 스포츠의 주요종목인 윈드서핑, 카누, 조정, 수상스키, 스킨 다이빙 등의 기초기량을 습득하여 수상 안전수칙을 숙지하며 이론과 실기를 겸비한 지도자를 배양하는데 교과 목표가 있다.
- **DN9221 웨이트트레이닝 (Weight Training)**
웨이트트레이닝에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.
- **DN9222 동계스포츠 (Ski and Snowboard)**
스키와 스노우보드의 실제훈련을 통해 여가시간을 유익하고 보람있게 보낼 수 있는 방법과 기술 및 지도법을 알게 하여 지도자로서의 자질 함양뿐만 아니라 사회성을 기른다.
- **DN9223 스포츠경영 (Sports Management)**
스포츠산업을 효율적으로 경영하기 위한 management mind, 경영자의 역할과 유형, 경영관리의 원리, 계획 조직 지휘 통제의 기능이 유기적으로 순환되는 경영의 과정, 경영정보시스템의 구축과 활용 등에 관하여 학습한다.
- **DN9224 운동과공중보건 (Exercise and Public health)**
스포츠산업을 효율적으로 경영하기 위한 management mind, 경영자의 역할과 유형, 경영관리의 원리, 계획 조직 지휘 통제의 기능이 유기적으로 순환되는 경영의 과정, 경영정보시스템의 구축과 활용 등에 관하여 학습한다.

· **DN9225 배드민턴/탁구 (Badminton/Table Tennis)**

배드민턴과 탁구에 대한 기본기술인 스윙, 서브, 스트로크, 스매싱 등을 익히고 경기를 할 수 있는 기본 체력과 경기운영, 훈련방법, 심판법 등을 완전히 숙달하여 사회체육활동에 참여할 수 있는 기능은 물론 지도자로서의 자질을 연마한다.

· **DN9226 서양체육사 (Western Sports History)**

체육에 대한 사실적 의미들을 시대적으로 알아보고 체육을 종합적이고 총체적인 입장에서 폭넓게 고찰하여 체육의 가치를 이해하고 다른 문화가 체육에 미친 영향을 분석하고 미래의 체육을 바람직하게 설계하는데 있다.

· **FU0004 식품과 운동생리학(Food & Exercise Physiology)**

본 교과목은 소화, 흡수, 탄수화물, 지방, 단백질, 수분, 무기질 및 비타민 대사와 관련하여 운동과 영양 대사의 관계를 다루고 더 나아가 경기력 향상을 위한 영양지침, 건강증진을 위한 운동과 영양(피로회복, 성인병

예방, 노화예방, 체중조절), 운동과 영양보조물이라는 주제를 다루어 운동과 영양의 본질과 실생활에 적용 가능한 실용적인 면에 대한 이해를 돕는다.

1. 영양소의 소화 및 흡수
2. 탄수화물 대사와 운동
3. 지방 대사와 운동
4. 단백질 대사와 운동
5. 무기질 및 비타민(보충제) 대사와 운동
6. 경기력 향상 및 건강증진을 위한 운동과 영양

· **DN9229 특수체육론(Adapted physical activity and exercise)**

특수체육의 의미를 이해하고, 특수체육의 진단과 평가 및 지도전략을 학습한다. 지적장애인, 정서장애인, 자폐성장애인, 시각장애인, 청각장애인, 지체장애인 그리고 뇌병변장애인의 체육지도전략을 이해하고 실천할 수 있다. 또한 장애인 올림픽에 대한 지식과 종목별 등급분류에 대한 이해를 할 수 있다.

· **DN9230 헬스케어와스포츠과학의이해(Studies of health care and sports science)**

건강관리 전문가는 기초적인 스포츠과학 및 건강관리에 대한 이론과 이해력이 높아야 할 뿐만 아니라, 이에 대한 문제점을 인식하고 자신의 지식을 잘 전달할 수 있는 능력도 갖추어야한다. 따라서 본 수업에서는 건강, 질병, 영양, 생활, 운동, 엘리트스포츠, 국제경기 등 헬스케어와 스포츠과학에 관련된 최신 뉴스와 이슈에 대한 토론, 발제, 사고, 글쓰기를 할 것이다.이러한 과정을 통해 건강관리전문가의 역량을 기르는 것을 본 교과목 목표로 한다.

· **DN9231 스포츠캡스톤프로젝트(캡스톤디자인) (Sports Capstone Project(CapstoneDesign))**

본 과목은 강의를 통해 습득한 스포츠건강관리에 관한 이론과 지식을 기초로 하여, 학생들은 담당교수의 지도하에 국내 현장학습이나 Capstone Design과 연계하거나 또는 독자적으로 소규모 연구 프로젝트를 기획하고 수행함으로써 창의성과 연구능력을 발전시킬 기회를 갖게 한다.

무용예술학과

■ **교육목표**

상명대학교 스포츠무용학부 무용예술학과는 무용교육의 정통성과 최근 사회적 패러다임의 변화를 모두 균형적으로 고려하여, 무용인재 양성의 목표와 핵심역량 기준을 정하고 있다. 무용을 기반으로 공연예술 전문인으로써의 핵심가치와 역량, 무용을 통한 댄스리터러시, 문화예술교육을 통한 문화역량 등 무용의 가치와 역할을 확산하는데 이바지할 수 있는 창의적인 무용인재를 양성하는데 교육목표를 둔다.

구체적인 목표는 다음과 같다.

1. 공연예술의 전문화와 세계화를 목표로 전통과 순수예술의 명맥을 잇는 계승에서부터 융복합 창작에 이르는 무용의 예술소양 교육
2. 무용의 교육적 위상을 목표로 창의인성과 홀리스틱 교육을 선도하는 교수역량교육
3. 사회의 다양한 영역과 대상에게 무용의 가치와 신뢰기반을 확장하고 문화복지를 추구하는 커뮤니티무용의 기획역량 교육
4. 무용의 대중화를 위하여 무용콘텐츠의 기획, 작품유통, 마케팅, 홍보, 정보 큐레이션 등 무용예술의 경영과 기획을 위한 관리역량 교육

■ **교육과정**

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목여부
							이론	실기	
1	1	전선	DE0020	무용의시각화와프리젠테이션	2	2	1	1	X
		전선	DE0070	발레테크닉1(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0075	한국춤기초원리	2	2	0	2	X
		전선	DE0077	현대무용테크닉1(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0088	발레레파토리1(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0089	현대무용창작1(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0090	전통문화유산과민속무용	2	2	0	2	X
	2	전선	DE0016	한국춤창작원리	2	2	0	2	X
		전선	DE0017	현대무용테크닉2(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0073	발레테크닉2(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0076	전통연희와국악	2	2	0	2	X
		전선	DE0078	현대무용창작2(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0086	발레레파토리2(기초)	2	2	0	2	X
		전선	DE0091	공연예술과무대디자인	2	2	1	1	X
	전선	DE1051	무용인류학과역사	3	3	3	0	X	
2	1	전선	DE0007	무형문화재지정전통무용	2	2	0	2	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목여부
							이론	실기	
2	전선		DE0008	현대무용테크닉3(발전)	2	2	0	2	X
			DE0009	발레테크닉3(발전)	2	2	0	2	X
			DE0013	타악과무용반주	2	2	0	2	X
			DE0032	현대무용창작3(발전)	2	2	0	2	X
			DE0033	발레레파토리3(발전)	2	2	0	2	X
			DE0079	문화예술경영론	3	3	3	0	X
			DE0087	무용피트니스기초	3	3	1.5	1.5	O
			DE0092	무용교육론	2	2	2	0	X
			DE9229	무용음악제작및실습	2	2	1	1	X
			FU0023	문화예술교육개론	2	2	2	0	X
			FX0002	스포츠·무용생리학	3	3	3	0	X
	전선		DE0018	발레테크닉4(발전)	2	2	0	2	X
			DE0035	궁중전통문화와정재	2	2	0	2	X
			DE0036	현대무용테크닉4(발전)	2	2	0	2	X
			DE0037	발레레파토리4(발전)	2	2	0	2	X
			DE0093	무용교수학습방법	2	2	2	0	X
			DE0094	예술치유와커뮤니티무용	3	3	1.5	1.5	X
			DE5002	한국춤창작심화	2	2	0	2	X
			DE5003	현대무용창작4(발전)	2	2	0	2	X
3	전선		DE9210	전공과창업(무용)	2	2	1	0	O
			DE9223	무용교육프로그램개발	2	2	2	0	X
			DE9225	소매틱스와움직임재활	2	2	1	1	X
			DE9227	문화예술정책및법제	3	3	3	0	X
			DE0040	캡스톤예술기획(캡스톤디자인)	3	3	0	3	O
			DE0049	한국춤안무법	3	3	0	3	X
			DE0050	현대무용창작5(심화)	3	3	0	3	X
			DE0051	발레교육교수법	3	3	0	3	X
			DE9226	무용큐레이션	3	3	1.5	1.5	X
	전심		DE0071	무용교육공학	3	3	1.5	1.5	X
			DE0097	무용경영및기업가정신	3	3	3	0	X
			DE9228	공연예술아카이빙	3	3	3	0	X
			DE9230	트레이닝방법론	2	2	2	0	X
			DE0045	문화예술현장직무체험(현장실습)	3	3	0	3	O

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목여부
							이론	실기	
		전심	DE0057	발레레파토리창작발표	3	3	0	3	X
		전심	DE0058	현대무용레파토리	3	3	0	3	X
		전심	DE0064	한국춤융합공연제작	3	3	0	3	X
4	1	전선	DE9201	전공과취업(무용)	1	1	1	0	O
		전심	DE0061	한국춤공연큐레이션실습	3	3	0	3	X
		전심	DE0062	발레테크닉5(심화)	2	2	0	2	X
		전심	DE0063	현대무용테크닉5(심화)	2	2	0	2	X
		전심	DE0065	현대무용창작워크숍	2	2	0	2	X
		전심	DE0066	발레레파토리5(심화)	2	2	0	2	X
	2	전선	DE0038	무용피트니스프로그램개발	3	3	1.5	1.5	X
		전선	DE0067	한국무용졸업작품연구	3	3	0	3	O
		전선	DE0068	발레졸업작품연구	3	3	0	3	O
		전선	DE0069	현대무용졸업작품연구	3	3	0	3	O
전선		FU0024	문화예술교육현장의이해와실습	2	2	2	0	O	
이수 구분별 소계	전 심			14과목	37	37	1.5	35.5	
	전 선			49과목	109	109	42.5	66.5	
	학 기			0과목	0	0	0	0	
	교 직			0과목	0	0	0	0	
	일 선			0과목	0	0	0	0	
총 계				총 63과목	147	147	44.5	102.5	

■ 교과목 해설

· DE0020 무용의시각화와프리젠테이션 (Dance Visualization and Presentation)

어떻게 하면 무용의 다양한 자료들을 효과적으로 시각화하고 디자인할 수 있는가? 이를 위해서는 무용의 사진, 영상, 디자인, 기록, 메시지들의 효과적인 배치와 비주얼 스토리텔링, 디자인 기술을 학습하는 것이 필요하다. 「무용의 시각화와 프리젠테이션」은 무용콘텐츠의 창작과 효과적인 공유를 위한 방법으로 스토리텔링을 담은 디자인을 통해 창작자의 의도 및 정보를 효과적으로 전달하기 위한 역량을 습득하는 교과목이다. 무용의 시각화 자료를 시청하고 토론하며 텍스트의 이해와 함축, 추상적 개념의 시각화, 효과적인 비주얼 스토리텔링을 모색해 본다. 특히, 무용작품의 기본 내러티브와 플롯의 효과적인 시각화는 다양한 화자와 청자 간의 상호작용형 정보로써 상상력을 바탕으로 한 커뮤니케이션이 될 수 있게 하는 창의적인 역량이다.

· DE0070 발레테크닉1(기초) (Ballet Technique 1(Novice))

기본 Bar Work, Center Work(Level I, II)를 습득하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 통하여 기교와 숙련, 개성적 표현, 창작을 위한 단계 등을 창출해내도록 한다.

- **DE0075 한국춤기초원리 (Fundamental principle of Korean Dance)**
 한국무용의 기초가 되는 정중동과 호흡을 바탕으로 다양한 레파토리의 기법을 습득하게 한다. 기교와 숙련, 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색하게 한다.
- **DE0077 현대무용테크닉1(기초) (Modern Dance Technique 1(Novice))**
 현대무용 움직임의 기본 원리인 자연스러운 움직임과 테크닉, 바리에이션 등을 습득하고 동작의 원천을 이루는 테크닉을 분석하여 고도의 기교를 복합적으로 나타내는 예술적인 표현을 할 수 있도록 한다.
- **DE0088 발레레파토리1(기초) (Ballet Repertoire 1(Novice))**
 무용수들에게 바른 자세를 해부학적 접근으로 인식시키고 BAR와 CENTER WORKS의 동작을 통해 근육의 바른 유연성과 근력 강화를 테크닉적으로 발전시켜 발레동작을 완성시키는데 목표를 두어 무용수에게 바른 자세를 인식시키고 움직임에 문제점을 해부학적 연계를 통해 근육의 바른 근력강화를 훈련시킨다.
- **DE0089 현대무용창작1(기초) (Modern Dance creation 1(Novice))**
 현대무용의 기본원리 요소 테크닉을 바탕으로 소재선택에 따라 작품을 자발적으로 창출해 낼 수 있는 창작능력을 배양한다.
- **DE0090 전통문화유산과민속무용 (Traditional Cultural Heritage and Folk Dance)**
 박병천류 진도북춤은 한국 전통연희에서 활용되는 북가락과 춤사위를 재해석하고 신체적 기법과 무용 예술적 미에 부합되도록 승화시켰다. 이것은 한국 20세기 근대 무대 형식의 무대예술 정착과 무용예술의 본보기적 역할을 하는 것으로 한국무용의 폭넓은 수용과 창안 그리고 전통의 계승을 잇고자 한다.
- **DE0016 한국춤창작원리 (Creational Principle of Korean Dance)**
 한국춤의 기법을 토대로 이미지의 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색하게 하고, 다원적인 융복합을 통하여 고도의 예술적 상징성의 창작능력을 배양할 수 있는 토대를 함양할 수 있게 한다.
- **DE0017 현대무용테크닉2(기초) (Modern Dance Technique 2(Novice))**
 현대무용 움직임의 기본 원리인 자연스러운 움직임과 테크닉, 바리에이션 등을 습득하고 동작의 원천을 이루는 테크닉을 분석하여 고도의 기교를 복합적으로 나타내는 예술적인 표현을 할 수 있도록 한다.
- **DE0073 발레테크닉2(기초) (Ballet Technique 2(Novice))**
 기본 Bar Work, Center Work(Level I, 2)를 습득하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 통하여 기교와 숙련, 개성적 표현, 창작을 위한 단계 등을 창출해내도록 한다.
- **DE0076 전통연희와국악 (Traditional Entertainment and Korean Classical Music)**
 전통 타악의 기초를 다지는 교과목으로서, 한국무용 가운데 악기를 이용하여 추는 춤 중 가장 대중적이며 예술적인 춤인 북춤의 기본인 북의 가락 및 리듬을 익히고, 이를 춤에 응용하고자 한다.
- **DE0078 현대무용창작2(기초) (Modern Dance Creation 2(Novice))**
 현대무용의 기본원리 요소 테크닉을 바탕으로 소재선택에 따라 작품을 자발적으로 창출해 낼 수 있는 창작능력을 배양한다.

· **DE0086 발레레파토리2(기초) (Ballet Repertoire 2(Novice))**

기본 Bar Work, Center Work(Level I, 2)를 습득하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 통하여 기교와 숙련, 개성적 표현, 창작을 위한 단계 등을 창출해내도록 한다.

· **DE0091 공연예술과무대디자인 (Performing Arts and Stage Design)**

공연예술에서 무대미술과 디자인은 어떤 역할을 하는가? 이를 위해서는 역사적으로 공연예술의 진화과정에서 무대의 다양한 유형과 변천과정, 역할을 이해해야 하고, 무대미술의 주요 영역과 범위, 작업과정을 학습해야 한다. 「공연예술과 무대디자인」은 공연예술에서 무대의 역사, 무대디자인의 역할을 고찰하고, 실제적인 무대미술 프로세스, 즉 세트, 의상, 조명, 소품, 분장, 공간연출, 특수효과 등을 이해하는 교과목이다. 무대공간의 조형논리와 표현방법, 표현기술 등 기초개념들을 이해하고, 공연콘텐츠 플롯의 분석과 해석을 토대로 구상된 디자인을 무대에 구현시키는 과정과 창의적인 표현기법을 이해한다. 디자인 진행과정, 디자인 역할에 따라 작업과정과 협업의 무대디자인 프로세스를 다양한 공연예술의 사례를 토대로 분석하고, 창의적인 무대디자인 프로세스를 계획하고, 제시하는 방식을 토론과 실습을 통해 학습해 본다.

· **DE1051 무용인류학과역사 (Dance Anthropology and History)**

인간의 문화적 행위로서의 무용을 앞으로 어떻게 더 발전시킬 수 있는가? 이 질문에 대한 답을 찾기 위해서는 역사와 문화적 배경에서 무용의 발달과 변화과정을 이해하는 것이 중요하다. 「무용인류학과역사」는 문화유형과 경험으로서 무용에 대한 본질적 이해와 무용의 역사적, 문화적 변화과정을 이해하는 교과목이다. 문화와 무용에 대한 지식, 문화적 배경에서 무용의 세계적인 의미, 문화의 진화에 있어서 무용의 역할 등 무용인류학(Dance Anthropology), 민족무용학(Dance Ethnology), 민족안무학(Ethnochoreology)의 다양한 관점들을 포괄하는 맥락에서 문화행위로서의 무용을 통찰하는 안목을 키운다. 무용인류학과 역사를 공부하는 것은 무용전공자들 스스로 '자기인식'을 목적으로 한다. 인류의 진화과정에서 '무용은 그동안 어떤 역할을 해왔는가', 결국 '무용이란 무엇인가'하는 본질을 아는 일이다. 또한 과거 무용의 행보가 길잡이가 되어 '우리가 무엇을 할 수 있겠는가' 하는 미래의 가능성을 고민하고 조망하기 위해 이 교과목은 기초이론으로써 매우 중요하다.

· **DE0007 무형문화재지정전통무용 (Intangible Cultural Property Designation Traditional Dance)**

전통무용 살풀이춤의 근원을 고찰하고 전통 살풀이춤의 기법에 대하여 이해하며, 습득하는데 그 목표를 둔다. 살풀이춤의 기법을 활용할 수 있는 능력을 배양하고 민족 고유의 정서를 성찰할 수 있는 기회를 제공한다.

· **DE0008 현대무용테크닉3(발전) (Modern Dance Technique 3(Intermediate))**

동양과 서양의 현대무용의 특성을 알고, 또 다른 점을 찾아 비교 분석하며 작품을 통하여 전반적인 상식과 무용의 미적인 특성을 학습한다.

· **DE0009 발레테크닉3(발전) (Ballet Technique 3(Intermediate))**

발레의 기초적 성향의 습득하고 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 교습하며 내적, 외적의 발레의 표현 능력을 기르는데 그 목적이 있다.

· **DE0013 타악과무용반주 (Korean Traditional Percussion and Dance Accompaniment)**

전통 타악을 바탕으로 한국 전통 악기에 대한 이론과 실습을 통하여 한국고유의 기법 체득과 음계, 리듬 형식과 음악기법을 함양한다. 특히 한국무용에서 요구되는 타주법을 직접 연주할 수 있게 한다.

· **DE0032 현대무용창작3(발전) (Modern Dance Creation 3(Intermediate))**

현대무용의 기본원리 요소 테크닉을 바탕으로 소재선택에 따라 작품을 자발적으로 창출해 낼 수 있는 창작능력을 배양한다.

· **DE0033 발레레파토리3(발전) (Ballet Repertoire 3(Intermediate))**

발레의 기본 테크닉을 바탕으로 다양한 양식의 작품을 실습함으로써 학생들에게 발레 작품의 이해와 더불어 기본기에서 응용된 다양한 테크닉을 습득시킬 수 있다.

· **DE0079 문화예술경영론 (Management of Culture and Arts)**

문화예술경영론은 공연예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 문화예술경영의 학문적 근거를 학습함을 목적으로 한다. 또한 문화예술작품의 기획 과정을 이해함으로써 문화예술작품의 질적 경쟁력을 높이고, 문화예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영을 학습하고, 다양한 사례를 통해 문화예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 문화예술경영이 지향하는 통합적 방법론을 학습하게 된다.

· **DE0087 무용피트니스기초 (Foundation of Dance Fitness)**

그동안 무용과학(dance science)과 관련된 현장 임상이 활발하게 전개되어 왔으며, 인접분야인 스포츠 자연과학 분야로부터 영향을 받으며 'Dance Medicine and Science'라는 응용학문으로 성장, 2000년대 들어 북미학자들을 중심으로 본격적으로 국제학술지(Journal of Dance Medicine and Science 등), 학술교류 활동 등 무용분야의 의·과학 관점의 전문성이 활발하게 논의되고 있는 추세임. 아직 독립학문으로써는 걸음마 단계이지만, 'Dance Fitness', 'Health Promotion', 'Movement/Body Conditioning', 'Somatics', 'Rehabilitation' 등 건강과학, 움직임과학, 대체의학과 접맥된 현장의 다양한 적용에 근간이 되는 실용적이고 실제적인 응용학문의 교과 개설이 필요하였고, 이에 따라 무용피트니스의 기초를 학습하고자 한다.

· **DE0092 무용교육론 (Theory in Teaching Dance)**

무용교육을 위한 기본적인 개념과 이론을 전반적으로 살펴보고 현재 무용교육의 문제점을 분석하여 무용교육의 발전적 방향을 새롭게 탐색하는데 목적이 있다. 이를 위하여 무용교육의 기본개념과 무용교육 방법론, 무용교육 평가방법, 그리고 무용교육 수업모형을 탐구한다. 또한 우리나라와 외국의 무용교육경향 그리고 유명한 무용교육학자들의 교육이론 등을 개괄적으로 살펴보고 문화예술교육자로서 무용교육에 대한 폭넓은 지식과 안목을 가지도록 한다.

· **DE9229 무용음악제작및실습 (Dance Music Production and Practice)**

서양 음악의 역사적 배경과 무용음악을 제작하고 편집하는 기술적인 분야를 이해하고 습득하는 학습과정이다.

· **FU0023 문화예술교육개론 (Introduction to Culture and Arts Education)**

창의, 인성교육을 실천하고 문화역량을 함양하기 위하여 학교와 사회의 다양한 영역에서 문화예술교육의 매개자로서 역할하기 위해서 갖추어야 할 기본역량을 습득하기 위한 기본 교과목이다. 문화예술교육은 국악, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 사진, 만화·애니메이션, 디자인, 공예 등의 예술장르의 기법적 교육에 국한된 것이 아니라, 문화와 예술, 창의교육을 위한 통합적, 융합적 교육을 지향하고 있다. 문화예술교육의 철학적, 사회적, 예술교육학적 배경지식부터 정책 전반과 관련 법제, 다양한 지원사업과 부처별 거버넌스를 이해하고, 다양한 문화예술교육의 현장사례들을 토대로 문화예술교육의 사회적 역할과 전문적인 정체성 등을 이해한다.

· **FX0002 스포츠·무용생리학 (Sport & Dance Physiology)**

신체의 생리적인 기능이 다양한 운동수행시 나타나는 변화를 이해시킴으로써 건강관련 지식뿐만 아니라 스포츠와 무용의 목적을 극대화 할 수 있도록 하며 전문적 운동처방, 질환 예방에 적용시킬 수 있는 지식을 습득케 한다.

· **DE0018 발레테크닉4(발전) (Ballet Technique 4(Intermediate))**

발레의 기본 테크닉을 바탕으로 다양한 양식의 작품을 실습함으로써 학생들에게 발레 작품의 이해와 더불어 기본기에서 응용된 다양한 테크닉을 습득시킬 수 있다.

· **DE0035 궁중전통문화와정재 (Court Traditional Culture and Korean Court Dance)**

한국무용의 기초가 되는 정중동과 호흡을 바탕으로 다양한 레파토리의 기법을 습득하게 한다. 기교와 숙련, 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색하게 한다.

· **DE0036 현대무용테크닉4(발전) (Modern Dance Technique IV(Intermediate))**

현대무용의 다양한 테크닉을 중점으로 수업하고 단계별로 심화테크닉과 다양한 Variation 동작을 연결하여 테크닉과 감정을 향상시킬 수 있도록 학습한다.

· **DE0037 발레레파토리4(발전) (Ballet Repertoire IV(Intermediate))**

음악을 통한 예술적 표현, 예술인의 올바른 인격을 통한 역할과 책임을 향상 시키고, 실기 수업을 통해 상체의 중요성과 팔, 다리, 머리의 조화를 이룰 수 있도록 학습한다.

· **DE0093 무용교수학습방법 (Teaching and Learning Approach to Dance)**

보다 체계적인 강의 실행에 관한 무용 교수학습 방법을 연구하여 문화예술교육사의 학습자 연령대에 맞춘 무용교육 지도 역량을 강화하는데 목적이 있다. 이를 위하여 무용교육의 기본 개념과 무용교육 방법론, 무용교육의 평가방법, 그리고 무용교육 수업모형을 탐구한다. 또한 우리나라와 외국의 무용교육 경향 그리고 유명한 무용교육 학자들의 교육 이론 등을 개괄적으로 살펴보고 문화예술교육사로서 무용교육에 대한 폭넓은 지식과 안목을 가지도록 한다.

· **DE0094 예술치유와커뮤니티무용 (Arts Therapy and Community Dance)**

전공자 뿐 아니라 다양한 대상을 위한 무용교육은 어떻게 이루어져야 하는가? 이를 위해서는 문화복지와 평생교육, 다양성을 추구하는 사회문화적 가치를 폭넓게 반영하는 관점이 요구된다. 「예술치유와 커뮤니티무용」은 다문화주의로부터의 문화적 다양성 뿐 아니라 신체장애와 한계를 뛰어넘는 커뮤니티 기반의 사회적 통합과 가능성, 사회적 관계와 치유로써 무용교육의 실천을 다루는 교과목이다. 커뮤니티 무용은 다양한 구성원들이 참여하며 사회적, 역사적 이슈, 공동체에 의한 통합, 교감, 공동성의 생각을 발전시키며 그 자체의 프로젝트 과정에 주목하고, 일상적인 형태로 무용을 경험하게 하는 것이 중요하다. 커뮤니티무용은 '왜 다양성이 중요한가?'와 관련하여 '다름'을 인정하고 건강한 방식으로 도전하는 무용교육을 강조하고 있기에 취약계층을 위한 예술치유와 복지활동과 연계하여 사회공헌적인 가치를 형성하고 있다.

· **DE5002 한국춤창작심화 (Creational Advance of Korean Dance)**

한국춤의 기법을 토대로 이미지의 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색하게 하고, 다원적인 융복합을 통하여 고도의 예술적 상징성의 창작능력을 배양할 수 있는 토대를 함양할 수 있게 한다.

• **DE5003 현대무용창작4(발전) (Modern Dance Creation 4(Intermediate))**

현대무용의 실기를 중점으로 전문 무용수 개발을 위한 현대무용 기본 테크닉과 다양한 Variation 동작을 병행하여 지도한다.

• **DE9210 전공과창업(무용) (Major and Start-up)**

학생들이 창업선택과 관련된 모든 문제들을 상담하여 스스로 고민하고 탐색하게 하여 전공 관련 창업을 하는데 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 학생이 희망하는 창업에 대하여 정보를 수집하여 발표하도록 하고, 무용과 관련된 새로운 아이템인 창업종류의 실제적인 마케팅과 전략 노하우를 간접 경험을 하게 함으로서 전공과 관련하여 새로운 아이템 창업에 관한 기회를 제공 한다.

• **DE9223 무용교육프로그램개발 (Development of Dance Education Program)**

무용교육 프로그램 강의는 무용교육에 대한 전반적인 지식을 습득함으로써, 이를 응용한 다양한 프로그램 개발 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 이런 의미있는 학습을 통해 무용 전공생들의 교수법 능력 향상을 가져올 수 있다.

• **DE9225 소매틱스와움직임재활 (Somatics and Movement Rehabilitation)**

무용 전공자들의 졸업 이후 진출분야로 활발하게 창작, 창취업에 높은 비중을 차지하고 있을 정도로 Dance Fitness 등 무용기반의 웰니스 콘텐츠(필라테스, 요가, 발레피트니스, 소매틱스 움직임 재활 등)는 국내 휘트니스 산업의 성장과 함께 활발하게 진행되고 있다. 공급의 팽창과 과잉된 시장구조 안에서 전문가로서 '지속가능발전'을 담보할 수 있는 것은 무용 움직임의 외형만이 아닌, 이를 더욱 전문적으로 이끌어 갈 수 있는 내실 있는 내적 콘텐츠, 즉 소프트웨어이다. 이론 기반의 전문성을 갖춘 체계적 교육 과정을 개설하여 국내 'Dance Medicine and Science' 분야를 선도하는 역할을 하고자 한다.

• **DE9227 문화예술정책및법제 (Arts and Culture Policy and Law)**

국가는 문화예술을 어떠한 방식으로 지원하는가? 국가가 문화예술을 지원해야 하는 이유와 지원방식의 특수성에 대한 이해가 필요하다. 「문화예술정책 및 법제」는 문화예술정책의 이론적 기초와 문화예술 관련 법제를 이해하고, 국내외 정책의 현황과 최신 동향을 분석하는 교과목이다. 팔길이 원칙, 문화예술 지원유형, 문화예술의 효과 등 문화정책에 관한 기초적인 이해를 토대로 예술진흥정책, 예술복지정책, 공연예술정책, 콘텐츠산업정책, 문화향유정책(문화복지, 생활문화정책) 등을 다룬다. 관련 문화예술정책 현황과 문제점을 파악하고, 해외 사례를 비교, 국내 현장전문가의 견해들을 토대로 하는 텍스트들을 중심으로 문화예술정책의 대안을 모색하는 토론이 진행된다.

• **DE0040 캡스톤예술기획(캡스톤디자인) (Capstone Arts Planning(Capstone Design))**

현장에서 문제들을 해결 할 수 있는 능력을 습득하는데 그 목적이 있다. 현대무용에 관련된 자신의 아이디어를 Proposal을 하도록 하고 자신만의 아이디어를 구현하여 프로젝트화 시킬 수 있는 능력을 배양한다.

• **DE0049 한국춤안무법 (Korean Dance Choreography)**

한국춤의 기법을 바탕으로 안무 관련 지식을 풍부하게 하고, 안무 형태와 과정을 습득하게 함으로써 안무자로 성장할 수 있는 토대를 마련하는 교과목이다.

• **DE0050 현대무용창작5(심화) (Modern Dance Creation 5(Advanced))**

창의력,상상력을 바탕으로 개성있고 독창적인 현대무용 창작 능력을 증진 시키고, 또한 학습을 통하여 내면의 사상과 감정을 향상시킬 수 있도록 학습한다.

· **DE0051 발레교육교수법 (Teaching Method in Ballet Education)**

학교교육에서 요구되는 발레의 가치와 이해를 탐색하게 한다. 교육현장에서 요구되는 발레 레파토리를 프로그램화 할 수 있는 능력을 함양하게 한다.

· **DE9226 무용큐레이션 (Dance Curation)**

어떻게 하면 대중들에게 전문적인 무용콘텐츠를 보다 친숙하게 할 수 있는가? 이 질문에 대한 해법을 찾기 위해서는 최적과 양질의 무용콘텐츠를 선별하여 대중들에게 매력적으로 제시하는 지혜로운 기술이 필요하다. 「무용콘텐츠 기획 및 큐레이션」은 무용 콘텐츠의 창의적인 선별과 배치를 통해 대중들에게 무용의 이해와 향유를 돕는 '무용 큐레이션(Dance Curation)' 전문성을 습득하기 위한 교과목이다. 무용콘텐츠의 기초정보를 소개하는 '안내형', 체험과 교육으로써 도슨트 프로그램의 '교육형', 프로그래밍 관점에서의 '기획형' 등 무용아카이브의 전시기획, 안무와 전시의 협업, 공연과 페스티벌의 기획 등 무용큐레이션의 역량은 다양한 방식으로 발휘될 수 있다. 이 교과목은 넘쳐나는 정보과잉의 시대, 4차 산업혁명의 도래에 무용콘텐츠의 '창의융합적인 기획역량'을 체계적으로 학습할 수 있도록 하기 위하여 융복합 교과목으로 연구개발된 것이다.

· **DE0071 무용교육공학 (Dance Educational Technology)**

무용수업에서 학습을 능률적으로 하기 위해서는 어떻게 도움을 주어야 하는가? 무용교육에 필요한 교수자료 및 교수환경, 학습을 지원하는 체제에 대해서 습득해야 한다. 「무용교육공학」은 무용교육 상황에서 효과적으로 학습이 이루어질 수 있도록 교육의 설계, 개발, 활용, 관리 및 평가에 관한 교육공학의 이론과 실재를 학습하는 교과목이다. 학습이 효과적으로 이루어질 수 있도록 하는 것을 기본목표로 이를 지원하는 모든 과정과 자원, 그리고 교육공학의 충분한 특성과 범위에 대하여 다룬다. 교수체제설계와 교수전략, 학습자 특성을 고려한 설계와 다양한 테크놀로지 자료를 개발하고 전달하는 방법을 연구한다. 또한 매체활용, 의사소통, 실제적 실행에 관한 활용방법과 자원과 체제, 정보를 관리하는 전문성, 그리고 무용교육 상황에서의 다양한 평가영역을 다루게 된다.

· **DE0097 무용경영및기업가정신 (Dance Management and Arts Entrepreneurship)**

무용콘텐츠의 창업을 위해서는 어떤 역량이 필요한가? 이를 위해서는 마케팅, 창의적 융합 능력, 관리와 서비스, 조직능력을 아우르는 기업가정신이 요구된다. 「무용경영과 기업가정신」은 예술기업가정신 교육모델을 기초로 무용분야의 새로운 시장발굴, 예술문화상품과 부가가치 창출, 크리에이티브 일자리, 예술창업 비즈니스 플랫폼 등 다양한 가능성을 고려하며 경제 관점을 배가시키는 역량교육을 학습하는 교과목이다. 특히 예술산업의 좁은 구조를 넘어서기 위해서는 무용분야를 기반으로 하는 헬스케어 비즈니스 창업 등 지식산업, 서비스산업으로의 잠재성을 인접분야의 비즈니스 모델로부터 벤치마킹하는 시도가 필요하다. 또한 부가가치를 창출하기 위해서는 콘텐츠산업에서 활발하게 이루어지고 있는 OSMU(one-sauce, multi-using) 등 타분야 산업과의 창의적인 융합을 시도해야 한다. 또한 무용과 콘텐츠를 융합하여 창업 아이디어를 개발하는 다양한 시도들을 통해 융합산업과 창업 아이디어를 개선해야 한다. 새로운 직업 시장의 개발, 블루오션을 자생적으로 창출할 수 있어야 한다는 관점에서 무용분야의 신종창업, 스타트업을 도모할 수 있는 구조를 형성하여야 한다.

· **DE9228 공연예술아카이빙 (Performing Arts Archiving)**

공연예술의 무형 자료들은 어떻게 수집되고 관리되는가? 이를 위해서는 공연예술 아카이빙의 특징을 이해하고 국내외 다양한 아카이브의 사례들을 접할 필요가 있다. 「공연예술 아카이빙」은 공연예술 자료를 수집하고 체계적으로 관리하는 아카이브의 기능, 더 나아가 아날로그 콘텐츠를 디지털화하여 DB화하는 작업, 그리고 창작의 원천자료로 활용될 수 있도록 연구, 개발하는 아카이빙 전문성에 대하여 학습하는 교과목이다. 공연예술 아날로그 자료의 디지털 변환과 압축저장 과정, 체계적인 분류와 메타

데이터로 DB화하는 아카이빙의 전 과정을 이론적으로 학습한다. 또한 공연예술의 기록이라는 속성상, 복잡한 저작권이 얽혀 있는 쟁점을 고려하고 아카이브의 존재론적인 가치와 정체성, 발전적인 기능을 모색하는 등 공연예술 아카이빙의 포괄적인 전문성을 다루게 된다.

· **DE9230 트레이닝방법론 (Training Theory)**

트레이닝은 운동생리학을 토대로 과학적인 원리를 활용한 훈련이다. 보다 효율적이며, 안전하게 체력을 단련하고 인체기능을 유지함으로써 건강을 증진하고 경기력을 높이려는 트레이닝의 제반 이론과 지식을 토대로 현장 적용능력을 증가시키는 것과 이와 관련한 최근 연구들을 탐색한다.

· **DE0045 문화예술현장직무체험(현장실습) (Field Training in Arts and Culture)**

현장에서 요구되고 있는 모든 과정을 현장실습을 통하여 경험하게 하는데 목적이 있다. 이는 인턴십 가이드로서 한국무용의 전문화를 강화 할 수 있는 능력을 배양한다.

· **DE0057 발레레파토리창작발표 (Ballet Repertoire Creation and Presentation)**

발레의 기초적 성향을 습득하고 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 교습하며 내적, 외적의 발레 표현 능력을 기른다. 창작적인 움직임을 통해 다양한 관점을 가지게 하는데 목적이 있다.

· **DE0058 현대무용레파토리 (Modern Dance Repertory)**

현대무용가들의 다양한 레파토리를 중점으로 작품을 개발하고 무용을 통한 역사적 고찰과 테크닉 연구를 향상시킬 수 있도록 학습한다.

· **DE0064 한국춤복합공연제작 (Korean Dance and Performance Curation Practice)**

다양한 콘텐츠를 융합하고 분야간의 접목을 통해 하나의 공연으로 제작하는 과정을 실습해보는 교과목으로 상상력과 창의력을 바탕으로 공연을 기획하고 제작하여 무대에서 실연하기까지의 과정을 학습하는데 목적을 둔다.

· **DE9201 전공과취업(무용) (Major & Recruitment)**

4학년 학생들의 진로 선택과 취업과정의 모든 문제들을 상담하여 스스로 고민하고 탐색하게 하여 학 또는 취업을 하는데 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 학생이 희망하는 진로에 대하여 정보를 수집하여 발표하도록 하고 눈높이 조절 및 적성과 관련하여 더 바람직한 방향으로 생각할 수 있도록 피드백을 한다. 특히 학과 특성과 관련된 구체적인 정보를 제공하면서 학생들이 자신의 미래를 설계할 수 있도록 한다.

· **DE0061 한국춤과공연큐레이션실습 (Korean Dance and Performance Curation Training)**

'무용콘텐츠의 기초정보를 소개하는 '안내형', 체험과 교육으로써 도슨트 프로그램의 '교육형', 프로그래밍 관점에서의 '기획형' 등 '무용큐레이션'에서 배운 이론적인 지식들을 바탕으로 한국춤에 실제로 접목하여 무용아카이브의 전시기획, 안무와 전시의 협업, 공연과 페스티벌의 기획 등의 무용큐레이션 역량을 다양한 방식으로 발휘할 수 있도록 실습하는 교과목이다.

· **DE0062 발레테크닉5(심화) (Ballet Technique 5(Advanced))**

발레의 기초적 성향을 습득하고 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 교습하며 내적, 외적의 발레의 표현 능력을 기르는데 그 목적이 있다.

- **DE0063 현대무용테크닉5(심화) (Modern Dance Technique 5(Advanced))**
 현대무용 전공자와 부전공 학생들을 대상으로 한차원 높은 예술가로서의 자격을 함양시키기 위해 교과 내용은 실기를 위주로 하며 학생 자신들의 자유로운 사고와 움직임 연구를 위해 훈련과 학습을 통해 표현할 수 있도록 공부해본다.
- **DE0065 현대무용창작워크숍 (Contemporary Dance Creation Workshop)**
 인간의 실체를 매체로 한 새로운 아이템을 개발하고 무용과 접목시켜서 시간적, 공간적 예술로 현대무용의 독자적인 형태를 향상시키는 융복합 학습을 중점으로 한다.
- **DE0066 발레레파토리5(심화) (Ballet Repertoire 5(Advanced))**
 기본 Bar Work, Center Work(Level I, II)를 습득하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 통하여 기교와 숙련, 개성적 표현, 창작을 위한 단계 등을 창출해내도록 한다.
- **DE0038 무용피트니스프로그램개발 (Dance Fitness Program Development)**
 그동안 무용과학(dance science)과 관련된 현장 임상이 활발하게 전개되어 왔으며, 인접분야인 스포츠 자연과학 분야로부터 영향을 받으며 'Dance Medicine and Science'라는 응용학문으로 성장, 2000년대 들어 북미학자들을 중심으로 본격적으로 국제학술지(Journal of Dance Medicine and Science 등), 학술 교류 활동 등 무용분야의 의·과학 관점의 전문성이 활발하게 논의되고 있는 추세임. 아직 독립학문으로써는 걸음마 단계이지만, 'Dance Fitness', 'Health Promotion', 'Movement/Body Conditioning', 'Somatics', 'Rehabilitation' 등 건강과학, 움직임과학, 대체의학과 접맥된 현장의 다양한 적용에 근간이 되는 실용적이고 실제적인 응용학문의 교과 개설이 필요하였고, 무용피트니스의 기초를 기반으로 하여 역량을 개발시키도록 한다.
- **DE0067 한국무용졸업작품연구 (Arts Research for Korean Dance)**
 작품대본과 안무노트를 근간으로 한국 춤 기법을 활용하여 독창성 있는 작품을 창출할 수 있게 하는데 목적을 둔다.
- **DE0068 발레졸업작품연구 (Arts Research for Ballet)**
 발레 전막 작품 내용을 연구하고, 연구한 내용을 바탕으로 동작들을 직접 응용하여 발표하는데 목적이 있다.
- **DE0069 현대무용졸업작품연구 (Arts Research for Modern Dance)**
 현대무용 작품 안무 및 실습을 통해 자기주도적 현대무용의 창작 능력을 개발시키고 개성있고 독창적인 예술가가 배출 될 수 있도록 학습한다.
- **FU0024 문화예술현장의이해와실습 (Cultural Understanding and Practice of Art Education)**
 문화예술현장의 다양한 영역과 대상에게 적용할 수 있는 프로그램의 특성과 현장 사례 분석을 바탕으로 실제 현장에서 적용할 수 있는 문화예술프로그램을 기획하고 설계해 보기 위한 실습 교과목이다. 유아부터 노인까지 생애주기 세대별 맞춤형 콘텐츠, 취약계층(저소득 가정, 위기청소년, 장애인, 독거노인 등)을 위한 문화복지 프로그램, 국제교류(문화예술교육ODA, 다문화 다양성 교육)를 위한 글로벌 네트워크 프로그램 등 문화예술에 대한 폭넓은 이해와 실습의 기회를 접하는데 초점을 둔다.

미술학부

■ 교육목표

예술 분야의 최신지식탐구와 순수와 실용을 지향하는 전문교육을 통하여 21세기 문화예술의 다양성을 수용할 수 있는 과학적 사고와 예술적 안목을 갖춘 전문종합 예술인을 육성하여 국가와 인류사회의 문화 창달과 예술발전에 기여함을 목표로 한다.

- 전공별 특성화를 위한 체계적인 학문지식 체계구축
- 교양인으로서 자질과 실무능력을 겸비한 실천적 전문인 양성
- 첨단화된 문화예술시대에 필요한 창의적 사고를 갖춘 전문성 배양
- 국가와 지역사회에 봉사 할 수 있는 문화인력 양성

■ 학위과정

학과명	학사과정	석사과정	박사과정	기타
조형예술학과	●	●	●	석박사과정
생활예술학과	●	●	●	석박사과정

조형예술학과

■ 교육목표

조형예술학과는 창의력과 상상력이 넘치는 미술 전문 인력 양성을 목표로 한다. 이에 따라 1,2학년에서는 파운데이션 교과과정을 강화하여 급변하는 사회와 시각문화 환경에 능동적으로 대처 할 수 있는 토대를 마련하고 이를 바탕으로 3,4학년에서는 다양한 전공심화 교과목을 운영한다. 실기와 이론, 전통매체와 전문적인 전공교육을 확대하고 문화예술교육사 과정과 미디어아트 연계전공 과정 등 다양한 예술 전문가 교육을 운영하여 산업 수요에 부응하는 융복합이 가능한 예술 전문가를 배출한다.

1. 전문적인 미술이론과 실기표현을 통하여 전문미술인으로 활동할 수 있게 한다.
2. 표현능력의 창의성을 위한 다양한 매체활용을 적극 수용한다.
3. 한국문화의 정체성을 바탕으로 세계적 경쟁력을 갖춘 미술인을 양성한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	DA1101	드로잉	3	3		3	X
		전선	DA1102	평면조형	3	3		3	X
		전선	DA1103	기초컴퓨터그래픽1	3	3		3	X
		전선	DA1104	미술학개론	3	3	3		X
	2	전선	DA0031	인체드로잉과해부학	3	3		3	X
		전선	DA1106	입체조형	3	3		3	X
		전선	DA3401	사진실기	3	3		3	X
		전선	DA1108	서양미술사	3	3	3		X
2	1	전선	DA3341	판화	3	3		3	X
		전선	DA5002	기초한국화	3	3		3	X
		전선	DA	기초조소	3	3		3	X
		전선	DA0045	미디어기법	3	3		3	X
		전선	DA	한국및동양미술사	3	3	3		X
		전선	FU0023	문화예술교육개론	2	2	2		X
	2	전선	DA0043	기초회화	3	3		3	X
		전선	DA9008	한국화표현연구	3	3		3	X
		전선	신설	공간과조형	3	3		3	X
		전선	DA0032	이미지와프로덕션	3	3		3	X
	전선	DA1022	조형예술론	3	3	3		X	

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
3	1	전심	DA3321	회화와재현	3	3		3	X
		전심	DA0005	문인화	3	3		3	X
		전심	DA0004	인체모델링(캡스톤디자인)	3	3		3	X
		전심	신설	근현대미술사	3	3	3		X
		전선	DA9210	전공과창업	1	1	1		O
		전심	신설	창작드로잉(캡스톤디자인)	3	3		3	X
	2	전심	신설	스튜디오워크샵	3	3		3	X
		전심	DA1117	독립작품연구	3	3		3	X
		전선	DA0028	뉴미디어아트(캡스톤디자인)	3	3		3	X
		전심	DA9004	현대예술의쟁점	3	3	3		X
전선		DA9203	전공과취업	1	1		1	O	
4	1	전심	DA9225	졸업작품연구1	2	2		2	X
		전심	DA9226	창작워크샵1	2	2		2	X
		전선	DA9213	미술과현장(캡스톤디자인)	3	3		3	X
		전선	DA5007	Art Reading	3	3	3		X
		전선	FU0020	라키비움의이해	3	3	2	1	X
	2	전선	DA9229	졸업작품연구2	2	2		2	O
		전선	DA9230	창작워크샵2	2	2		2	O
		전심	DA9214	미술진로워크샵(캡스톤디자인)	3	3	3		O
이수 구분별 소계	전 심		11과목		31	31	9	22	
	전 선		25과목		74	74	20	54	
총 계				총 36과목		105	105	29	76

■ 교과목 해설

· DA1101 드로잉 (Drawing)

인간, 사회, 자연에 대한 시각예술 전문가로서의 통찰력을 기르고, 그에 대한 체험들을 다양한 재료와 기법을 통하여 각자가 자신의 개성과 창의력에 따라 표현하는 방법을 추구할 수 있도록 하는 미술의 기본적 토대를 학습한다.

· DA1102 평면조형 (Painting)

관찰, 시각적 관점, 창의적 사고를 2차원적 평면에 조형하고 시각화하는 연습을 한다.

· DA1103, 기초컴퓨터그래픽 I (Basic Computer Graphics I)

컴퓨터와 뉴미디어에 기초한 예술의 기본적인 기법과 기술을 숙지하고 컴퓨터그래픽 작업에 있어서 가장 기본이 되는 프로그램들에 대한 이해와 사용법을 학습한다.

· DA1104 미술학개론 (Introduction to Visual Art)

시각예술, 공간예술 등으로도 불리는 다양한 조형예술의 세계와 그에 관한 학문들에 대해 개괄적으로 이해하고, 향후 거치게 될 조형예술학부의 다양한 커리큘럼 전반과 더 나아가 미술문화에 대해 입문할 수 있도록 한다.

· DA2231 인체드로잉과 해부학 (Drawing and Anatomy)

미술해부학은 인체의 양감과 운동 등의 새로운 관계성을 추구하며 해부학적 형태와 구조를 미학적인 측면에서 조형성을 바탕으로 연구하는 학문이다. 인체의 골격과 근육의 구조 기능 등을 연구하여 인체를 통한 표현능력을 키우고 새로운 조형성의 발견을 돕는데 있다.

· DA1106 입체조형 (Sculpture)

물질과 공간에 기초한 3차원의 입체조형 및 구성, 그리고 창의적인 조형연습을 통해 독자적이고 창의적인 사물관을 형성하고 조형하는 능력을 학습한다.

· DA3401 사진실기 (Photography Technique)

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 각종 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 각종 필름의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 실습을 통하여 습득하게 하는 것을 목적으로 한다.

· DA1108 서양미술사 (History of Western Arts)

서양미술의 발생과 시대적, 지역적 양식 변천을 고찰함으로써 미술사적 시각에서 역사적 흐름과 특성을 이해시켜 앞으로의 창작활동에 필요한 기초지식을 갖추게 한다.

· DA3392 판화 (Printmaking)

목판화, 드라이포인트, 동판화, 실크스크린의 제작과정을 파악하고 판화작업의 특징인 반복과 간접성을 작업을 통해 습득하여 독창적이고 창의적인 조형작업으로 이어지도록 한다. 판화의 개념을 이해하여 다양한 기법을 창출하여 창의적 표현을 이끌어낸다.

· DA5002 기초한국화 (Basic Korean Painting)

우리나라의 전통적인 회화 표현기법과 이를 바탕으로 전통의 새로운 해석과 가능성을 모색함에 중점을 둔다.

- **DA1110 기초조소 (Primary Sculpture)**
관찰, 시각적 관점, 창의적 사고를 3차원으로 조형화하고 시각화하는 능력을 학습한다.
- **DA3301 한국 및 동양미술사 (History of Korean and Oriental Arts)**
중국을 중심으로 한 동아시아 미술의 시대와 지역에 따른 변천과정을 양식사적으로 비교 고찰하고 상호간의 연관관계를 인식하여 창작활동과 이론적 인해의 기초를 확립한다.
- **FU0023 문화예술교육개론 (Introduction to Culture and Arts Education)**
본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술사교육사로서의 정체성과 책무성을 인식할 수 있는 기초를 마련한다.
- **DA0043 기초회화 (Primary Painting)**
조형언어의 이해와 실습을 통하여 회화의 기초개념을 정립하고, 표현의 방법과 재료의 성격, 사용방법을 이해함으로써 자율적, 창의적 표현의 기초를 정립한다. 재현의 문제를 이해하고 자신의 감성, 지각, 철학과 연계된 창의적 표현의 가능성을 실험하고, 토론을 통한 객관적 분석을 통하여 독창적 표현을 정립한다.
- **DA9008 한국화표현연구 (Study on Korean Painting)**
한국화의 전통 재료와 기법을 통해 현대 한국화의 다양한 표현방법을 모색한다.
- **DA9235 공간과 조형 (Space & Plastic Art)**
모든 공간을 White Cube 라고 보는 현 시점에서 공간에 대한 새로운 시각의 이해와 그에 따른 조형과의 접근을 시도해 본다.
- **DA0032 이미지와프로덕션 캡스톤디자인 (Image and Production Capstone Design)**
드로잉, 회화, 사진 등 평면뿐만 아니라 디지털, 입체 작업까지 포괄하는 다양한 시각 이미지들의 특성에 대해 학습하고 이를 디지털에 기초한 다양한 작품제작 방법을 실습한다.
- **DA1022 조형예술론 (Theory of Artical Form and Function)**
조형예술의 범주인 회화, 조각, 공예 등 미술전반에 걸친 조형이론들을 체계화함으로써 실기에 대한 이론적 뒷받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양한다.
- **DA3321 회화와재현 (Painting and Representation)**
회화의 전통적인 관심사인 재현에 대해 연구하고 각종 재료의 방법을 통한 재현능력을 향상시킨다.
- **DA0005 문인화 (Painting in the Literary artist's style)**
교양인의 기초가 되는 문인화의 기법을 익힘으로써 예술적인 미의 이해와 먹의 농담, 모필의 운용 등 필력을 길러 전통예술의 본질을 이해시키며 현대회화에 활용할 수 있는 능력을 기른다.

· **DA0004 인체모델링 (Human Body sculpture)**

인체 조소를 통해 학생들이 인체에 대한 기본을 배우고 이를 통해 작가적 기량을 자극하는데 목적이 있다.

· **DA9234 근현대미술사 (Modern Art History)**

근대기의 '미술'의 성립과 서세동점으로 동서미술의 상호교류가 왕성해진 근대 한국 및 동서양 미술의 전개양상을 조망함으로써 미술의 역사적 전개와 다양한 양상 안에서 자신의 정체성을 이끌어 낼 수 있도록 한다.

· **DA9233 스튜디오워크샵 (Studio workshop)**

스튜디오워크샵은 동시대 미술의 흐름을 알아보고, 나아가 현대사회의 변화속에서 개개인의 관심사를 바탕으로 창의적인 작품제작이 가능할 수 있도록 한다.

· **DA1117 독립작품연구 (Independent research work)**

작품 제작을 위한 계획수립, 개념 설정, 표현방법모색, 전시방법 등을 연구하여 현대사회를 살아가는 프로페셔널한 작가로서 작품제작과 실천 역량을 심화 발전시킨다.

· **DA0028 뉴미디어아트 캡스톤디자인 (New media art Capstone Design)**

디지털화된 이미지를 3차원으로 재구성하여 새로운 이미지를 창출해내고 이를 심화시켜 동영상과 설치 작업을 병행한다

· **DA9004 현대예술의쟁점 (Issues of Contemporary Art)**

1945년 이후 한국을 비롯한 세계 현대미술의 주요 동향과 쟁점들을 정치.경제.사회.문화.과학 등 다양한 삶의 세계에 관한 인접 학문들의 연구성과들과 연계하여 통섭적으로 이해하고 비판적으로 검토 발표 토론함으로써 향후 진로와 실천적 방향 모색을 할 수 있도록 돕는다.

· **DA9232 창작드로잉 캡스톤디자인 (Creative drawing Capstone Design)**

이 수업은 드로잉의 확장된 개념과 특성을 선과 표면, 과장과 실험, 미완과 완결이라는 측면에서 알아본다. 나아가 다양한 매체들과 결합하는 드로잉을 통해 경계가 와해되고 미술가의 작업이 하나의 텍스트가 되는 동시대미술의 특성을 이해하는데 도움이 될 수 있도록 한다.

· **DA9225,9229 졸업작품연구 I,II (Independent research work)**

작품 제작을 위한 계획수립, 개념 설정, 표현방법모색, 전시방법 등을 연구하여 현대사회를 살아가는 프로페셔널한 작가로서 작품제작과 실천 역량을 심화 발전시킨다.

· **DA9226,DA9230 창작워크샵 I,II (Creative Workshop I,II)**

창작워크샵은 동시대 서양미술의 연구와 학생들의 독립적인 미술작품의 능력을 제시하도록 하며 현대 사회의 욕망을 받아들일 수 있는 능력을 학생들마다 향상시키도록 한다.

· **DA9213 미술과현장 캡스톤디자인 (Art and Field Capstone Design)**

미술현장을 직접적으로 접할 수 있는 기회를 제공하여 미술의 다양한 발전가능성을 경험하고 이를 통해 학습자로 하여금 향후 전공진로를 모색할 수 있도록 한다.

· **DA5007 Art Reading (Reading in Art Theory)**

텍스트(영어 중심)의 독해연습을 통하여 세계화 시대의 국제적인 예술정보를 능동적으로 접수하고 소화할 수 있는 소양을 기르게 하고 나아가

· **DA9214 미술진로워크샵 캡스톤디자인 (Study on Art Theory Capstone Design)**

미술이론연구를 통해 창작활동과 진로에대한 이론적 이해의 기초를 확립한다.

· **FU0020 라키비움의 이해 (An Understanding of the Larchiveum)**

융복합 시대에서 핫 이슈로 떠오르고 있는 라키비움(도서관, 기록관, 박물관, 미술관 등)에 대한 기초 지식 함양을 위한 교과목으로 문헌정보학과와 역사콘텐츠학과, 조형예술학과의 융복합교과목으로 개설 됨

미디어아트연계전공

■ 교육목표

4차 산업혁명을 대비한 융합형 인재 양성을 위해 게임학과, 미디어소프트웨어학과, 생활예술학과에서 진행되는 다양한 뉴미디어 아트 관련 과목을 연계하여 예술과 뉴 테크놀로지의 접목을 시도한다. 이를 통해 예술과 기술의 경계를 뛰어넘을 수 있는 뉴 테크놀로지의 예술적 표현 가능성을 열 수 있는 글로벌한 융복합 전문 인재를 양성한다.

■ 교육과정

이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	개설학년/학기	졸업이수학점수	교과목개설학과/전공	주관소속이수구분	
연계선택	LF0601	미와 예술의 이해	3	3	전체/1.2	15학점 이상 이수	교양	교양선택	
	LF9061	현대미술의 이해	3	3	전체/1.2		교양	교양선택	
	DA1103	기초컴퓨터그래픽1	3	3	1/1		조형예술학과	전공선택	
	DA1107	기초컴퓨터그래픽2	3	3	1/2		조형예술학과	전공선택	
	DA1108	서양미술사	3	3	1/2		조형예술학과	전공선택	
	DA3401	사진실기	3	3	2/1		조형예술학과	전공선택	
	DA0045	미디어기법	3	3	2/2		조형예술학과	전공선택	
	DA1022	조형예술론	3	3	2/2		조형예술학과	전공선택	
	DA0028	뉴미디어아트(캡스톤디자인)	3	3	3/2		조형예술학과	전공선택	
	DA0032	이미지와 프로덕션	3	3	3/1	조형예술학과	전공선택		
	GF0006	게임학개론	3	3	1/1	9학점 이상 이수	게임학과	전공선택	
	GF0003	게임프로그래밍입문	3	4	1/1		게임학과	전공선택	
	GF0015	3D그래픽소프트웨어실습1	3	3	2/1		게임학과	전공선택	
	GF0019	3D그래픽소프트웨어실습2	3	3	2/2		게임학과	전공선택	
	GF0016	게임소프트웨어개발1	3	4	2/2		게임학과	전공선택	
	GF0025	캡스톤디자인1	3	3	4/1		게임학과	전공선택	
	GF0029	캡스톤디자인2	3	3	4/2		게임학과	전공선택	
졸업소요 최저학점	이수구분	학점수				주관학과	참여학과		
	연계필수	-				조형예술학과	게임학과		
	연계선택	36학점							
	교양	-							
	기타	-							
	합계	36학점							

■ 교과목 해설

· LF0601 미와 예술의 이해

미와 예술의 폭넓은 이해를 도모하기 위해 동서양의 각 시대별 대표적 미술작품을 선별하여 작품상에 내재된 의미와 표현기법 등을 감상 비평하고, 이를 통해 미적 안목과 비판적 사고능력의 육성과 더불어 삶과 예술과의 관계인식능력을 함양하여 자신의 삶을 스스로 선택 개척해 나갈 수 있는 창의적 인재육성을 교육목표로 한다.

· LF9061 현대 미술의 이해

20세기 초에서 현재에 이르기까지 서양 현대 미술의 변화를 흐름에 따라 살펴보고, 예술 작품 속에 내재된 의미 등을 우리의 삶과 연계하여 고찰하고, 이를 바탕으로 한국 현대미술계의 발전 방향을 모색한다.

· DA1108 서양 미술사 (History of Western Arts)

서양미술의 발생과 시대적, 지역적 양식 변천을 고찰함으로써 미술사적 시각에서 역사적 흐름과 특성을 이해시켜 앞으로의 창작활동에 필요한 기초지식을 갖추게 한다.

· DA1022 조형예술론 (Theory of Artical Form and Function)

조형예술의 범주인 회화, 조각, 공예 등 미술전반에 걸친 조형이론들을 체계화함으로써 실기에 대한 이론적 뒷받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양한다.

· DA3401 사진실기 (Photography Technique)

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 각종 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 각종 필름의 사용에 따른 효과 등의 사진촬영의 기본이 되는 기술을 실습을 통하여 습득하게 하는 것을 목적으로 한다.

· DA0045 미디어 기법 (Media Technique)

사진을 비롯한 이미지의 구성단위를 디지털화 시켜서 재구성하고 새로운 이미지를 창출해내는 기초 과정이다. 이미지구성, 디지털화의 기술적인 문제, 그것이 낳을 미학적인 문제를 다룬다.

· DA0028 뉴미디어아트 캡스톤디자인 (New media art Capstone Design)

디지털화된 이미지를 3차원으로 재구성하여 새로운 이미지를 창출해내고 이를 심화시켜 동영상과 설치 작업을 병행한다.

· GF0006 게임학개론 (Introduction to Game)

본 과목은 게임의 역사, 분류, 구성 요소 및 제작 과정에 대한 내용을 소개한다.

·GF0002 게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming)

본 교과목은 변수, 배열, 포인터 등의 자료 저장 방법과 반복문, 선택문, 함수 호출 등에 따른 프로그램의 흐름을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들은 간단한 논리구조를 가지는 다양한 예제를 실습한다.

·GF0016 게임소프트웨어개발 1 (Game software Development 1)

본 교과목은 게임제작의 기초이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문 용어 등을 습득하여 실무에 적용가능한 심층적인 학습을 제공한다.

- **GF0019 3D 그래픽 소프트웨어 실습 1, 2 (3D Graphic Software Lab 1, 2)**

본 교과목은 컴퓨터 그래픽스를 활용하여 애니메이션을 표현할 수 있도록 다양한 기술을 경험한다. 애니메이션의 기본적인 개념을 익히고 그 원리를 복잡한 모델에 적용시킬 수 있도록 학습한다.

- **GF0025 캡스톤 디자인 1, 2 (Capstone Design 1, 2)**

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업체와 학생팀이 상호협력하여 프로젝트를 완성하도록 지원하면서, 학생들이 산업체에서 필요한 실무를 익히게 한다.

생활예술학과

■ 교육목표

본 생활예술학과는 예술 교육과 디자인 교육을 융합하여 전공 학생들이 관련분야의 전문가로 성장하는데 필수적인 기반을 제공하고 있다. 본 학과의 커리큘럼은 학계의 동향과 산업계의 수요를 반영하여 탄력적으로 운영하고 있으며, 정규 교과목 외에도 산·학 협력 프로젝트, 산업체 장단기 인턴십 등 다양한 산학협력 프로그램을 운영하고 있고, 예술과 디자인의 젊은 인재 양성을 위해 해외 유수의 디자인 페어(런던 디자이너블록, 밀라노 국제가구박람회, 파리 메종엔오브제..)등에 능동적으로 참가하여 좋은 성적을 거두고 있다. 본 학과는 인성과 능력을 겸비한 예술과 디자인의 글로벌 리더를 양성하는데 교육목표를 두고 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	DB1162	가구디자인드로잉1	3	3	1	2	X
		전선	DB0105	기초조형	3	3	1	2	X
		전선	DB2211	형태와 구조	3	3	1	2	X
		전선	DB4745	NONWOVEN기법	3	3	1	2	X
	2	전선	DB0036	가구디자인드로잉 2	3	3	1	2	X
		전선	DB2272	기초가구디자인	3	3	0	3	O
		전선	DB4735	Mixed Media	3	3	1	2	X
		전선	DB4737	색채와 예술문화	3	3	2	1	X
2	1	전선	DB0034	기초공구기법과구조	3	3	1	2	X
		전선	DB8001	텍스타일 CAD	3	3	1.5	1.5	X
		전선	DB0045	써피스아트기법1	3	3	1	2	X
		전선	DB0106	현대가구디자인사	3	3	1.5	1.5	X
		전선	DB9002	Open Studio Design1	3	3	1	2	O
		전선	DB9219	디지털가구디자인1	3	3	1	2	X
		전선	DB9224	3D Software	3	3	2	1	X
	2	전선	DB0035	특수공구기법과조형	3	3	1	2	X
		전선	DB0038	재료연구(가구조형)	3	3	1	2	X
		전선	DB3351	써피스아트기법2	3	3	1	2	X
		전선	DB3442	OFF-LOOM직물기법	3	3	1	2	X
		전선	DB4738	기초니팅기법연구	3	3	1	2	X
		전선	DB9003	Open Studio Design2	3	3	1	2	O
		전선	DB9220	디지털가구디자인2	3	3	1	2	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
3	1	전심	DB3442	글로벌문화상품기획 1	3	3	1.5	1.5	X
		전심	DB3361	퍼니처캡스톤디자인1	3	3	1	2	X
		전심	DB3381	아트퍼니처캡스톤디자인1	3	3	1	2	X
		전선	DB4741	써피스캡스톤디자인1	3	3	1	2	X
		전심	DB4742	기초 On-Loom기법	3	3	1	2	X
		전심	DB4746	특수니팅기법연구1	3	3	1	2	X
		전선	DB9211	전공과창업(생활예술)	1	1		1	O
	전선	FU0019	3D프린팅상품개발	3	3	1	2	X	
	2	전선	DB0102	글로벌상품기획2	3	3	1.5	1.5	X
		전선	DB0104	특수니팅기법연구2	3	3	1	2	X
		전심	DB3472	아트퍼니처캡스톤디자인2	3	3	1	2	O
		전심	DB4743	써피스캡스톤디자인2	3	3	1	2	X
		전선	DB4744	On-Loom Capstone Design	3	3	1	2	X
		전심	DB0044	퍼니처캡스톤디자인2	3	3	1	2	O
4	1	전선	DB0009	디자인아트스튜디오1	3	3	1	2	X
		전선	DB9004	리빙디자인스튜디오1	3	3	1	2	X
		전선	DB9204	전공과취업(텍스타일아트)	1	1		1	O
		전선	DB9225	라이프아트프로젝트1	3	3	1	2	X
		전심	DB9227	포트폴리오	3	3	2	1	X
	2	전선	DB0015	디자인아트스튜디오2	3	3	1	2	O
		전선	DB0049	리빙디자인스튜디오2	3	3	1	2	X
		전선	DB9226	라이프아트프로젝트2	3	3	1	2	O
이수 구분별 소계	전 심		9과목		27	27	11.5	19.5	
	전 선		35과목		101	101	37.5	65.5	
	학 기		0과목		0	0	0	0	
	교 직		0과목		0	0	0	0	
	일 선		0과목		0	0	0	0	
총 계			총 44과목		128	128	49	85	

■ 교과목 해설

· DB0105 기초조형 (Based Modeling)

Netting 과 beading 기법을 학습하고 이를 활용한 작품개발과 실요성을 가미한 공예작품개발 방법을 학습한다.

· DB1162 가구디자인 드로잉1 (Drawing for Furniture vDesign 1)

디자인 프로세스에서 중요한 과정인 3차원 대상물의 2차원 평면으로의 표현인 도면 제작과 2차원 도면을 3차원 입체의 형태로 구상화 시킬 수 있는 능력을 배양한다. 공간과 형태, 치수 스케일에 대한 능력을 향상시켜 보다 합리적이고 구체적인 창작활동에 기여하도록 한다.

· DB2211 형태와 구조 (Form and Structure)

가구디자인에서 가장 기본적으로 사용되어지는 목재를 활용하여 가구의 기본 형태인 스툴(stool)을 연구하여 구조와 조형을 익힌다.

· DB4745 NONWOVEN기법연구 (Study of Nonwoven Techniques)

펠트 기법과 종이작업 전통기법을 이해하고 그 기법들을 활용한 작품 개발 연구한다.

· DB0036 가구디자인드로잉 2 (Drawing for Furniture Design 2)

디자인 프로세스에서 중요한 과정인 3차원 대상물의 2차원 평면으로의 표현인 도면 제작과 2차원 도면을 3차원 입체의 형태로 구상화 시킬 수 있는 능력을 배양한다. 공간과 형태, 치수 스케일에 대한 능력을 향상시켜 보다 합리적이고 구체적인 창작활동에 기여하도록 한다.

· DB2272 기초가구디자인 (Basic Furniture Design)

웰빙과 로하스 등 현대인에게 있어 일상은 그 어느 시대보다 더 중요한 가치로 인식되고 있다. 가치있는 일상 생활을 영위하기 위하여 생활 공간을 더욱 발전시킬 방향을 다양하게 고민해보고 실습과 제작을 통해 문제의식과 해결방법을 평가한다.

· DB4735 Mixed media

물성에 대한 이해를 바탕으로 다양한 표현방법과 재료별로 나타낼 수 있는 질감을 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 개발한다.

· DB4737 색채와 예술문화 (Color in Art and Culture)

예술문화에 따라 나타나는 색채에 대한 문화적인 인식과 색채 응용에 대하여 이해하고 색채의 다양한 활용 방안에 대해 탐구한다.

· DB0034 기초공구기법과구조 (Basic Hand Tool Technique & Structure)

목공구 및 목공기계 휴대용 전동기계 등의 사용법을 이해하여 제작실습 과정에서 일어날 수 있는 안전사고로 인한 재해를 방지하고 가구를 직접제작 할 수 있는 능력을 기른다.

· DB0045 써피스아트기법1 (Surface Art Technique1)

써피스아트에서 활용하고 있는 염료와 섬유의 특성을 이해하고 다양한 표현기법들을 익혀 독창적인 표현능력을 개발한다.

· **DB0106 현대가구디자인사 (History of Furniture Design)**

서양 근·현대 가구디자인의 역사를 중심으로 시대 변화에 따른 가구디자인의 변화를 연구한다. 가구사의 흐름을 통해 가구디자인의 다양한 위치와 의미를 함께 이해하여 미래 가구디자인 문화의 방향을 이끌어 나갈 수 있는 능력을 배양한다.

· **DB8001 텍스타일CAD(Textile CAD)**

전문적인 텍스타일 프로그램의 전반적인 이해를 통하여 다양한 모티브를 개발하고 텍스타일 프로세스에 활용한다.

· **DB9002 Open Studio Design1**

서로 다른 개념과 미디어가 만나 디자인을 풀어나가는 프로젝트 기반 수업이다. 창의적인 아이디어 발상법과 스토리텔링방법을 연구하고 문제해결 과정을 통해 작업으로 도출해내는 방법을 익힌다.

· **DB9219 디지털가구디자인1 (Digital Furniture Design1)**

디자인부터 생산에 이르는 가구 디자인의 전반적인 과정을 디지털 디자인 프로세스에 최적화하여 컴퓨터의 프로그램을 응용하여 결과물을 만들어내는 과정들을 학습한다.

· **DB9224 3D Software**

컴퓨터 환경을 이용한 가상의 입체 구현능력은 현대 디자인 및 제작 공정에 다양하게 활용될 수 있을 뿐 아니라, 미래 디자인 및 생산 시스템의 기본 역량이라 할 수 있다. 본 수업에서는 다양한 3D표현기법을 습득하고 전문적 디자인 과제에 적용할 수 있는 3D소프트웨어 활용 능력을 습득한다.

· **DB0035 특수공구기법과조형 (Machine Tool Technique & Plastics)**

실습공구의 활용을 원활히 진행하여 가구제작에 대한 다양한 방법을 숙지하고 제작 시 발생하는 문제점을 해결 할 수 있는 능력을 기른다.

· **DB0038 재료연구(가구조형) (Material Study)**

재료의 성질, 특성, 표현기법 등을 분석, 연구해서 전문가로서의 자질을 갖추게 하고, 작품 제작시의 응용능력을 향상시켜 이론적 지식을 바탕으로 한 창작 능력을 개발한다.

· **DB0042 OFF-LOOM직물기법 (OFF-LOOM Textile Technique)**

타피스트리 기법을 활용한 작품제작 및 실용성과의 연계를 통한 활용방안을 연구한다.

· **DB3351 써피스아트기법2 (Surface Art Technique12)**

써피스아트에서 활용하고 있는 염료와 섬유의 특성을 이해하고 다양한 표현기법들을 익혀 독창적인 표현능력을 개발한다.

· **DB4738 기초니팅기법연구 (Study of Basic Knitting Techniques)**

크로셰와 대바늘뜨기 기법을 학습하고 이를 활용한 응용작품 능력을 배양한다.

· **DB9003 Open Studio Design2**

서로 다른 개념과 미디어가 만나 디자인을 풀어나가는 프로젝트 기반 수업이다. 창의적인 아이디어 발상법과 스토리텔링방법을 연구하고 작업으로 도출해내는 방법을 익힌다.

· **DB9220 디지털가구디자인2 (Digital Furniture Design2)**

디지털 기기를 통한 디자인을 연구하고 그것을 가구의 형태로 옮겨가는 과정을 통해, 디지털 기기의 활용 능력을 강화하고 새로운 기법과 기술을 디자인에 접목시키는 응용 능력을 배양한다.

· **DB4741 써피스캡스톤디자인1 (Surface Capstone Design 1)**

염색 기법에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 새로운 표현양식을 개발한다. 개별 연구 작업을 통해 예술성과 디자인 원리를 개인별로 개념화해서 독창적인 기법을 개발한다.

· **DB9211 전공과창업(텍스타일아트)(Major and Start-up)**

본 수업에서는 전공에 대한 창의적 이해를 통해 시장을 개척하는 능력과 함께 창업을 위한 실무적 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

· **FU0019 3D프린팅상품개발(3D Printing Product Development)**

최근 부상하고 있는 3D 프린팅에 적합한 디자인을 개발하고 프로토타입을 제작한다. 패션디자인의 기본 요소와 원리, 마켓에 대한 이해를 바탕으로 개개인의 창의적 아이디어를 도출하기 위한 리서치에서부터 실물제작에 이르기까지 디자인의 실무적 과정을 훈련한다. 결과물로서 3D 프린팅을 활용한 디자인 실물제작, 실무용 작업지시서 작성, 포토샵, 일러스트레이터 등을 활용한 디지털 포트폴리오를 제작한다.

· **DB3361 퍼니처캡스톤디자인1 (Furniture Capstone Design 1)**

가구조형 Process와 가구의 생산과정을 습득하여 실무에 접근할 수 있는 방법을 익힌다. 기능성과 실용성, 조형성이 있는 가구를 디자인하고 제작하여 21세기 현대 사회에서 요구하는 독창적인 가구 디자이너의 능력을 갖추도록 한다.

· **DB3381 아트퍼니처캡스톤디자인1 (Art Furniture-capstone Design 1)**

가구에서의 기능이 조형에 있음을 추구하는 아트퍼니처에 대해 이해하고 자유로운 발상과 다양한 재료 및 표현을 통해 새로운 의미의 가구를 디자인한다.

· **DB3442 글로벌문화상품기획1 (Global Cultural Product Design 1)**

전통을 재해석한 현대적 텍스타일 문화 상품 디자인을 목적으로 한다. 또는 전통기법이나 재료 등을 연구하고 새로운 가능성을 모색한다.

· **DB4742 기초 On-Loom기법 (Basic On-Loom)**

직물 디자인을 위한 조직도 그리기와 읽기, 직물제작 과정에 필요한 다양한 지식, 섬유의 재질감 표현 등을 직물디자인의 이론과 실기과정을 통하여 익힘으로써 기초적인 직물의 이해와 직물 창조 조형능력을 개발한다.

· **DB4746 특수니팅기법연구1 (Advanced Knitting Techniques 1)**

기본적인 기계 니트 기법을 학습하고 활용방안을 연구한다. 디자인의 이론과 실기과정을 통하여 익힘으로써 기초적인 직물의 이해와 직물 창조 조형능력을 개발한다.

· **DB0102 글로벌문화상품기획 2 (Global Cultural Product Design 2)**

텍스타일 문화상품기획 I에서의 연구를 토대로 여러 가능성에 대해 연구한다. 다른 분야와의 협업이나 새로운 재료, 기법, 아이디어로 보다 창의적인 문화 상품 디자인을 개발한다.

- **DB0104 특수니팅기법연구2(Advanced Knitting Techniques 2)**
전문적인 기계 니트 기법을 심도 있게 학습하고 그 응용방안과 활용방안을 연구한다.
- **DB4744 On-Loom Capstone Design**
On-Loom 수업을 통하여 익힌 직조 디자인의 지식을 바탕으로 작가나 디자이너로서 작품 활동에 사용되는 직물 조직의 응용 구조를 연구 창작하여 새로운 구조를 이용한 창의적이고 독창적인 작품 제작을 목적으로 한다.
- **DB0044 퍼니처캡스톤디자인2(Furniture Capstone Design 2)**
가구조형 Process를 이해하고, 스타일과 재료 선정 및 하드웨어 선택, 제작상의 문제 해결력을 높이고 실무응용 방법을 익힌다.
- **DB3472 아트퍼니처캡스톤디자인2(Art Furniture-capstone Design 2)**
다양하게 변화하는 가구 문화를 이해하고 새로운 조형을 창조하여 시대의 가치를 이끌어 낼 수 있는 디자인과 제작 기법을 통해 아트퍼니처를 완성한다.
- **DB4743 써피스캡스톤디자인2(Surface Capstone Design 2)**
염색 기법에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 새로운 표현양식을 개발한다. 개별 연구 작업을 통해 예술성과 디자인 원리를 개인별로 개념화해서 독창적인 기법을 개발한다.
- **DB0009 디자인아트스튜디오1(Design-Art Furniture Studio 1)**
디자인아트는 아트와 디자인의 경계선에서 미래의 새로운 가구 문화를 형성하고 있다. 창조적인 발상과 실험 등의 다양한 프로세스를 통해 작품을 구상하고 디자인의 완성도를 높인다.
- **DB9004 리빙디자인스튜디오1(Living Design Studio 1)**
다양한 개인적, 사회적 현상을 분석하여 담론화하고 이를 생활의 문제로 발전한다. 이를 통해 디자인 소재를 발굴하고 문제를 해결하는 과정을 디자인방법으로 수행하여 실무역량을 키운다.
- **DB9204 전공과취업(텍스타일아트)(Major & Recruitment)**
본 수업에서는 전공과 관련한 다양한 직종과 업무에 대해 알아보고 졸업 후 진로에 대해 탐구한다. 이를 위해 시장에 대한 이론적 연구와 함께 업계의 동향과 그 속에 디자이너로서 어떤 역량을 지녀야 할지에 대해 고민해 본다.
- **DB9225 라이프아트프로젝트 1(Life Art Design Project 1)**
졸업작품전 준비과정으로 염색 및 모든 섬유기법을 기초로 하여 개개인의 감각과 창의성을 작품으로 표현 할 수 있는 능력을 개발한다.
- **DB9227 포트폴리오(Portfolio)**
제작한 모든 작품을 사진으로 정리하여 편집 디자인하고, 발표하는 능력을 교육하여 개인별 모든 작업 능력을 총체적이고 효과적으로 소개하고 평가받을 수 있게 하는데 목적이 있다.
- **DB0015 디자인아트스튜디오2(Design-Art Furniture Studio 2)**
프리젠테이션을 통해 디자인 완성도를 높이고 새로운 제작방법과 재료를 연구하여 졸업을 위한 작품을 제작하고 전시한다.

· **DB0049 리빙디자인스튜디오2(Living Design Studio 2)**

다양한 개인적, 사회적 현상을 분석하여 담론화하고 이를 생활의 문제로 발전한다. 이를 통해 디자인소재를 발굴하고 문제를 해결하는 과정을 디자인방법으로 수행하여 실무역량을 키운다.

· **DB9226 라이프아트프로젝트2(Life Art Design Project 2)**

창작스튜디오1의 연장수업으로 졸업 작품을 위한 심화 과정으로 진행된다.

음악학부

■ 교육목표

음악학부는 연주의 전문성과 이론지식의 바탕 위에 예술인으로서의 인성과 소양을 함양하고, 문화경쟁의 현대사회에서 주체적으로 적응하며 이바지할 수 있는 전문연주자 양성을 목표로 한다.

1. 실용적인 전문연주자 능력 배양 및 인성교육
2. 전인적 음악인 양성을 위한 이론 심화교육
3. 실습을 통하여 지식 활용능력을 강화한 실용적 교육
4. 국가와 사회에 기여하는 리더형 음악인 양성교육

■ 개요

음악학부는 1970년 상명대학의 창학 정신인 교육중심의 기초 위에 '음악교육과'로 개설된 이후, 지난 40여 년간 놀라운 발전을 거듭하며 변화하였다. 본 학과에서는 체계적인 이론과 전공실기 및 실습 중심의 교육을 바탕으로 지도자적 인격을 완성하고 독창적이며 다기능적인 음악인을 양성함을 목표로 삼고 있다. 또한 '실기 중심의 교육'을 실천하며 첨단산업과 연계한 '예술의 실용화'를 지향하는 음악학과의 교수진은, 창의적이며 열정적인 미래의 음악가를 배출하기 위하여 매진하고 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
1	1	전선	GO0001	전공실기1	1	1		1.0	X
		전선	GO0002	이태리어딕션1	1	1	1.0		X
		전선	GO0004	관악·현악합주1	2	2		2.0	X
		전선	GO0005	재즈화성학	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0007	실내악실기1	2	2		2.0	O
		전선	GO0008	오케스트라 및 합창1	2	2		2.0	X
		전선	GO0009	반주법1	2	2		2.0	X
		전선	GO0012	연수1	1	1		1.0	X
		전선	US0016	음악사1	2	2	2.0		X
		전선	US0017	시창청음1	1	1	1.0		X
	전선	US0018	음악이론1	2	2	2.0		X	
	2	전선	GO0013	전공실기2	1	1		1.0	X
		전선	GO0108	음악사2	2	2	2.0		X
		전선	GO0015	이태리어딕션2	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0016	오케스트라및합창2	2	2		2.0	X
		전선	GO0017	연주2	1	1		1.0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	GO0018	관악.현악합주2	2	2		2.0	X
		전선	GO0019	실내악실기2	2	2		2.0	O
		전선	GO0020	미디어/오디오 시퀀싱	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0022	반주법2	2	2		2.0	X
		전선	GO0023	시창청음2	1	1	1.0		X
		전선	GO0024	음악이론2	2	2	2.0		X
2	1	전선	GO0025	전공실기3	1	1		1.0	X
		전선	GO0026	피아노연주법1	1	1		1.0	O
		전선	GO0027	관현악법1	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0028	건반화성1	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0029	오케스트라 및 합창3	2	2		2.0	X
		전선	GO0030	관악.현악합주3	2	2		2.0	X
		전선	GO0031	연주3	1	1		1.0	X
		전선	GO0032	피아노양상블1	1	1		1.0	O
		전선	GO0033	ICT음악플러스	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0034	실내악실기3	2	2		2.0	O
		전선	GO0035	부전공기악실기1	1	1		1.0	O
		전선	GO0036	음악분석1	2	2	2.0		X
		전선	GO0037	스튜디오테크닉	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0038	독일어딕션1	1	1	1.0		X
		전선	GO0039	한국가곡연구	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0040	형식과분석1	2	2	2.0		X
		전선	GO0003	대위법1	2	2	1.0	1.0	X
		전선	FU0023	문화예술교육개론	2	2	2.0		X
	2	전선	GO0041	전공실기4	1	1		1.0	X
		전선	GO0042	뮤지컬작곡법	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0043	오케스트라 및 합창4	2	2		2.0	X
		전선	GO0044	연주4	1	1		1.0	X
		전선	GO0045	피아노연주법2	1	1		1.0	O
		전선	GO0046	건반화성2	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0047	형식과분석2	2	2	2.0		X
		전선	GO0048	독일어딕션2	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0049	부전공기악실기2	1	1		1.0	O

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부
							이론	실기	
		전선	GO0050	마스터코랄1	1	1		1.0	O
		전선	GO0051	피아노양상블2	1	1		1.0	O
		전선	GO0052	관현악법2	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0053	음악분석2	2	2	2.0		X
		전선	GO0055	관악.현악합주4	2	2		2.0	X
		전선	GO0056	실내악실기4	2	2		2.0	O
		전선	GO0106	음악교육론	2	2	2.0		X
		전선	GO0107	예술과글쓰기	1	1	1.0		X
		전선	GO0014	대위법2	2	2	1.0	1.0	X
3	1	전심	GO0064	음악사3	2	2	2.0		X
		전심	GO0071	실내악연주기획1(캡스톤디자인)	2	2	1.0	1.0	O
		전심	GO0067	극음악제작(캡스톤디자인)	2	2	1.0	1.0	X
		전심	GO0057	전공실기5	1	1		1.0	X
		전심	GO0063	연주5	1	1		1.0	X
		전심	GO0070	피아노교수법1	2	2	2.0		X
		전심	GO0068	피아노문헌1	2	2	2.0		X
		전심	GO0062	오케스트라및합창5(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X
		전심	GO0065	관악.현악합주5	2	2		2.0	X
		전심	GO0058	프랑스어딕션1	1	1	1.0		X
		전심	GO0069	모던작곡법	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0059	전공과창업(음악학부)	1	1	1.0		O
		전선	GO0060	음악마케팅과관객창출	2	2	2.0		X
		전선	GO0061	마스터코랄2(캡스톤디자인)	1	1		1.0	X
		전선	GO0066	성악문헌1	1	1	1.0		X
		전선	GO0072	오케스트라레파토리1	1	1		1.0	X
전선	GO0109	음악교수학습방법	2	2	2.0		X		
	2	전심	GO0083	음악사4	2	2	2.0		X
		전심	GO0087	피아노문헌2	2	2	2.0		X
		전심	GO0073	전공실기6	1	1		1.0	X
		전심	GO0077	프랑스어딕션2	2	2	1.0	1.0	X
		전심	GO0084	연주6	1	1		1.0	X
		전심	GO0080	현대음악분석	2	2	1.0	1.0	X
		전선	GO0074	성악양상블	2	2		2.0	O
		전선	GO0075	관악.현악합주6	2	2		2.0	X

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	시간구분		P/F 과목 여부	
							이론	실기		
		전선	GO0076	피아노교수법2	2	2	2.0		X	
		전선	GO0078	전공과취업(음악학부)	1	1	1.0		O	
		전선	GO0079	성악문헌2	2	2	1.0	1.0	X	
		전선	GO0081	공연기획(캡스톤디자인)	2	2	1.0	1.0	X	
		전선	GO0082	관현악편곡법	2	2	1.0	1.0	X	
		전선	GO0085	실내악연주기획2(캡스톤디자인)	2	2	1.0	1.0	O	
		전선	GO0086	오케스트라 및 합창6(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X	
		전선	GO0088	오케스트라레파토리2	1	1		1.0	X	
		전선	GO0110	음악교육프로그램개발	2	2		2.0	X	
4	1	전심	GO0111	지휘법	2	2		2.0	X	
		전심	GO0089	전공실기7	1	1		1.0	X	
		전심	GO0093	오케스트라 및 합창7(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X	
		전심	GO0092	영어딕션1	1	1	1.0		X	
		전심	GO0094	실용음악프로젝트(캡스톤디자인)	2	2	1.0	1.0	X	
		전선	GO0090	오페라클래스1(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X	
		전선	GO0091	관악.현악합주7	2	2		2.0	X	
		전선	GO0096	피아노문헌3	2	2	2.0		X	
		전선	GO0112	음악교수법	1	1	1.0		X	
		2	전심	GO0097	전공실기8	1	1		1.0	X
	전심		GO0102	영어딕션2	2	2	1.0	1.0	X	
	전선		GO0098	오케스트라 및 합창8(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X	
	전선		GO0099	피아노문헌4	2	2	2.0		X	
	전선		GO0100	관악.현악합주8	2	2		2.0	X	
	전선		GO0101	음악치료	2	2	2.0		X	
	전선		GO0103	영상음악작곡법	2	2	1.0	1.0	X	
전선	GO0104		오페라클래스2(캡스톤디자인)	2	2		2.0	X		
	전선	FU0024	문화예술교육현장실습의이해	2	2	2.0		X		
이수 구분별 소계	전 심			24과목	40	40	19.0	21.0		
	전 선			86과목	143	143	62.0	81.0		
	학 기			0과목	0	0	0	0		
	교 직			0과목	0	0	0	0		
	일 선			0과목	0	0	0	0		
총 계				총 110과목	183	183	81.0	102		

■ 교과목 해설

- **GO0001,GO0013,GO0025,GO0041,GO0057,GO0073,GO0089,GO0097전공실기1,2,3,4,5,6,7,8 (Major1,2,3,4,5,6,7,8)**

전공실기는 전 교과목 중 가장 긴요한 핵심적 과목이다. 매주 1회씩 교수, 학생간의 개인지도를 통하여 이루어지며, 교육과정은 자연히 학생 각자의 전공에 대한 실기 및 이론의 수준에 의거, 신축성 있게 이루어진다. 개개인에 따른 체계적이고, 효율적인 교육을 통해 음악인으로서의 이론체계와 음악적 표현수단을 최대한 개발시키는데 그 목적이 있다.

- **GO0012,GO0017,GO0031,GO0044,GO0063,GO0084 연주1,2,3,4,5,6 (Weekly Performance1,2,3,4,5,6)**

연주는 각자의 전공을 연주시간을 통하여 청중들에게 발표함으로써 작곡가 또는 연주가로서의 자질을 향상시키고, 청중으로서의 음악적 분석 및 평가를 할 수 있는 능력배양과 타전공 분야에 대한 일반적인 소양을 갖출 수 있는 기회를 제공하여 훌륭한 음악가로서의 자질을 향상시킨다.

- **GO0010,GO0023시창.청음 1,2 (Ear Training & Sight Singing 1,2)**

청음과 시창력을 길러 음악가로서의 기초실력을 연마하며 어떠한 조표나 음자리표로 된 악보라도 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기름과 동시에 선율 및 화음을 듣고 받아 적을 수 있는 능력을 기른다.

- **GO0011,GO0024 음악이론1,2 (Music Theory 1,2)**

음악의 화성, 선율, 형식, 리듬 등의 구성 및 구조요소를 연구와 분석을 통하여 공부한다.

- **GO0008,GO0016,GO0029,GO0043 오케스트라 및 합창 1,2,3,4 (Orchestra and Chorus 1,2,3,4)**

관현악 자체 악기군의 소리를 들으며 연주하는 실습과정으로 여러 종류의 관현악기로 구성되어 있는 오케스트라는 합주를 통한 조화의 균형 속에서 이루어지는 음악미를 창조케 함으로 18세기에서 현대에 이르는 관현악곡을 연주함으로써 보다 높은 기법의 습득과 협동정신을 기르는 데 목표가 있으며 합창은 발성의 기초 훈련부터 시작하여 올바른 발성, 정확한 리듬감, 화음감을 기르고 정확한 발음과 호흡법을 지도한다. 아울러 합창을 통해서 조화와 균형의 아름다움을 체험하고 풍부한 음악적 교양을 쌓는다.

- **GO0062,GO0086,GO0093,GO0098 오케스트라 및 합창 5,6,7,8 (Orchestra and Chorus 5,6,7,8)**

관현악 자체 악기군의 소리를 들으며 연주하는 실습과정으로 여러 종류의 관현악기로 구성되어 있는 오케스트라는 합주를 통한 조화의 균형 속에서 이루어지는 음악미를 창조케 함으로 18세기에서 현대에 이르는 관현악곡을 연주함으로써 보다 높은 기법의 습득과 협동정신을 기르는 데 목표가 있으며 합창은 발성의 기초 훈련부터 시작하여 올바른 발성, 정확한 리듬감, 화음감을 기르고 정확한 발음과 호흡법을 지도한다. 아울러 합창을 통해서 조화와 균형의 아름다움을 체험하고 풍부한 음악적 교양을 쌓는다.

- **GO0009,GO0022 반주법 1,2 (Accompanying 1,2)**

피아노는 독주 악기인 동시에 다른 음악과의 합주 및 반주를 하는 활용범위가 광범위한 악기이므로 반주 레슨과 개인 연습을 바탕으로 한 앙상블 훈련을 하고 협동과 조화의 정신을 배우며 여러 시대의 다양한 레파토리를 통해 연주기법, 솔로리스트와의 호흡맞춤 등을 분석, 연구한다.

- **GO0003,GO0014 대위법 1,2 (Counterpoint 1,2)**
 18세기 선법 대위법과 기초적인 캐논, 푸가 등의 구조를 연구하는 과목이다. 르네상스 음악 및 바로크 음악의 전반적인 구조를 이해 및 연구를 통하여 설득력 있는 연주를 위한 교육을 목적으로 한다.
- **GO0005 재즈화성학 (Jazz Harmony)**
 재즈와 팝음악에서 사용되는 화성의 구조와 진행을 분석하고 실습함으로써 실용음악 창작에 대한 이해를 높이고 기술을 공부한다.
- **GO0002,GO0015 이태리어딕션 1,2 (Italian Diction 1,2)**
 연주를 위한 이태리어의 딕션과 기본 문법을 공부하고 문학적 시 해석법의 기본을 익힌다.
- **GO0004,GO0018,GO0030,GO0055,GO0065,GO0075,GO0091,GO0098 관악.현악**
 합주1,2,3,4,5,6,7,8(Wind.String Orchestra 1,2,3,4,5,6,7,8)
 현악합주는 현악기로만 이루어진 순수하고 아름다운 화성과 특별한 음색의 곡들을 연주실습을 통해 현악기의 특성과 상대악기의 음색과 조화를 느끼고, 다양한 표현법을 교육한다.
 관악합주는 목관, 금관, 타악기로 우렁차고 힘찬 행진곡 등 여러 협주곡의 연주실습을 통해 상대악기의 음색과 조화를 듣고 느끼면서 관악기만의 특성을 파악하여 작곡과 연주에 폭넓은 이해를 증진시킨다.
- **GO0007,GO0019,GO0034,GO0056 실내악실기 1,2,3,4 (Chamber music 1,2,3,4)**
 각 시대별 실내악곡 등을 통하여 독보력을 기르고 앙상블 연주에 필요한 음악성을 기르며 악기간의 조화를 이루는 기법과 표현력을 연마한다.
- **GO0020 미디/오디오시퀀싱 (MIDI/Audio Sequencing)**
 미디 및 오디오에 대한 기본적인 개념과 이론에 대하여 공부하고, 미디와 오디오 시퀀싱 프로그램을 이용하여 작곡, 편곡하는 방법에 대하여 공부한다.
- **GO0036,GO0053 음악분석 1,2 (Music Analysis 1,2)**
 모든 악곡에서 사용되고 있는 화성과 화음의 진행 및 조성을 분석하며, 선율과 화음의 유기적 관계 및 음악의 전반적인 구성요소를 이해하는 능력을 기른다.
- **GO0035,GO0049 부전공기악실기 1,2 (Minor 1,2)**
 자신의 전공 외의 다른 음악분야를 실제로 접하여 수준에 맞는 기술적 향상을 시키며 음악적 경험을 쌓는다.
- **GO0028,GO0046 건반화성 1,2 (Keyboard Harmony 1,2)**
 악보상의 화음의 구성과 연결 등의 화성학을 건반 상에서 실습하면서 3화음, 속7화음, 비화성음, 변화화음 등의 자유로운 구사능력을 배양시키며, 이조와 전조에 필요한 테크닉을 연마하여 선율에 반주를 부칠 수 있는 능력을 기른다.
- **GO0026,GO0045 피아노연주법 1,2 (Piano Performance 1,2)**
 피아노 연주법 수업은 피아노 연주 기술을 습득하는데 목적이 있다. 이 수업을 통해 많은 학생들이 편안하고 새로운 연주기술과 연주에 관한 감각을 얻을 수 있다.

· **GO0033 ICT음악플러스 (ICT Music Plus)**

본 교과목에서는 음악창작분야에서 소리를 만들고 편집하는 과정과 관련된 현안을 학습하게 함. 아날로그/디지털 사운드의 이해, 디지털화된 음향처리, 디지털 악보제작, 간단한 사운드 제작을 위한 코딩(CSound), 동영상편집기법의 이론적 기초를 다루고 학생들로 하여금 이론적인 모형을 구현하는 다양한 소프트웨어들의 활용법을 익힘.

· **GO0032,GO0051 피아노앙상블 1,2 (Piano Ensemble 1,2)**

한 대 이상의 피아노에서의 앙상블 연주를 교육하는 과목이다. 피아노 앙상블의 효과적인 연주기법과 연주자간 존중 및 청음이 필수 요건으로서, 음악적인 해석능력을 기르는 동시에 관현악 및 실내악 연주의 피아노주자를 하는 경우에 다른 악기와와의 앙상블 안에서 이루어지는 긴밀성 및 음악적 표현능력을 기른다.

· **GO0027,GO0052 관현악법 1,2 (Orchestration 1,2)**

악기의 음색연구를 목적으로 관현악기, 타악기 등의 악기별 성능 및 구조, 음색 및 음역, 악기의 특수성 및 표현의 가능성을 연구하며, 각종 악기의 조성 및 이조문제를 다루고 악기 편성법과 실제적인 기술을 터득한다.

· **GO0040,GO0047 형식과분석 1,2 (Form & Analysis 1,2)**

모든 악곡에서 사용되고 있는 형식들을 분석하며, 음악의 전반적인 구성요소를 이해하는 능력을 기른다.

· **GO0037 스튜디오테크닉 (Studio Technique)**

이론과 실습을 통한 스튜디오 테크놀로지와 기초적인 레코딩 과정에 대한 이해를 교육함으로써 소리의 특성을 파악, 고려하여 실제 연주나 음반 제작 시 수준 높은 음향을 연출할 수 있는 능력을 습득한다.

· **GO0038,GO0048 독일어딕션 1,2 (German Diction 1,2)**

연주를 위한 독일어의 딕션과 언어적 특성, 기본문법을 공부한다.

· **GO000039 한국가곡연구 (Korean Art Song)**

한국시의 문학적인 해석을 통해 예술가곡을 이해하고, 이에 맞는 음악적 표현법을 익힌다.

· **GO0033 음악소프트웨어활용 (Music Software Conjugate)**

예술이 가지고 있는 미디어에서의 역할, 특히 현저히 줄어들고 있는 클래식 음악의 역할과 가치에 대해 알아본다. 또한 현대 사회의 미디어와 언론에서 클래식 음악이 가지고 있는 역할과 한계 그리고 실용적인 대체 방안에 대해 공부한다.

· **GO0042 뮤지컬작곡법 (Musical Theater Composition)**

음악극, 뮤지컬 음악을 작곡하는데 있어서 중요한 작곡적 요소들에 대하여 공부한다. 인성을 위한 작곡에 중점을 둔다.

· **GO0050,GO0061 마스터코랄 1,2(캡스톤디자인) (Master Chorale 1,2(Capstone Design))**

전문적 합창 레퍼토리를 심층적으로 연구하여 다양한 공간과 형태의 연주를 통한 무대 경험을 쌓는다.

- **GO0064,GO0083 음악사 3,4 (History of Music 1,2)**
 고대 음악에서 현대음악까지 여러 시대의 다양한 음악의 시대적 양식을 깊이 이해하고 그 시대의 역사적, 사회적, 문화적 교류의 배경을 연구함으로써 음악사의 전반적 흐름을 한층 더 깊이 있는 교육을 한다.
- **GO0068,GO0087,GO0096,GO0099 피아노문헌 1,2,3,4 (Piano Literature 1,2,3,4)**
 각 시대별 피아노 음악의 다양한 작품을 올바르게 이해하고 주요 작곡가들의 역사적 배경과 양식적 특징을 중심으로 이들의 주요작품의 악곡분석과 음악 감상을 통한 다양한 작품을 접할 수 있는 과목이다.
- **GO0070,GO0076 피아노교수법 1,2 (Piano Pedagogy 1,2)**
 피아노 지도자로서의 실전교육에 필요한 다양한 이론과 실기를 겸비하도록 하며, 여러 연령대 및 실력에 따른 다양한 유형의 학생지도에 필요한 교육방법을 익히고 창의적인 교육방법을 만들어낼 수 있는 교육자로서의 능력을 터득한다.
- **GO0071,GO0085 실내악연주기획 1,2 (Chamber Music Performance Project I,II)**
 고전시대부터 현대에 이르기까지 실내악곡들 중에서 주요 작곡가들의 작품들을 발췌하여 음악적, 이론적으로 접근하여 강의, 토론, 주제발표 등을 통해 스타일의 특징을 이해한다.
- **GO0069 모던작곡법 (Modern Composition)**
 20세기 초반부터 현재에 이르기까지 나타났던 작곡 기법들을 소개하고, 실제 작품 속에서 분석을 실시하여 이론과 실제의 결과물을 동시에 살펴본다. 기본적인 작곡 기법들의 이해 후에는 학생들이 직접 자신들의 창작품에 적용하여 새로운 음악 어법들을 익힌다.
- **GO0067 극음악제작(캡스톤디자인) (Stage Production & Capstone Design)**
 무대공연을 위한 음악창작, 제작법과 공연의 운영과 기획을 실습을 통하여 공부한다. 이 강좌는 실제적인 콘텐츠를 제작하고 이를 완성된 공연으로 극장에 올리는 프로젝트성 수업이다.
- **GO0066,GO0079 성악문헌 1,2 (Vocal Literature 1,2)**
 바로크에서 현대에 이르기까지 성악작품의 시대적 배경, 작곡가, 곡 해석에 대한 연구를 통해 올바르게 작품을 이해하고 연주할 수 있도록 돕는다.
- **GO0058,GO0077 프랑스어딕션 1,2 (French Diction 1,2)**
 연주를 위한 프랑스어 딕션과 기본 문법을 익힌다.
- **GO0060 음악마케팅과 관객창출 (Creating Audience)**
 예술가들이 자신의 관객을 창출하는데 있어 필요한 마케팅에 대해 공부한다. 브랜드화, 홍보, 미디어, 디지털 마케팅 등 다양한 마케팅 토픽에 대해 공부한다.
- **GO0080 현대음악분석 (Contemporary Music)**
 19세기 후반부터 현대에 이르는 음악적 양식의 변화를 공부한다. 또한 이를 시대 및 예술정신의 변화와 연계하여 연구함으로써 작곡가의 철학을 이해하고 창의적인 정신을 키우는 것이 교육의 목표이다.

· **GO0082 관현악편곡법 (Orchestration Project)**

악기론과 관현악법 강좌를 통하여 공부한 관현악 편곡 기술을 기초로 다양한 관현악 편성을 위한 편곡 및 기술활용을 실습하고 필드에서 필요로 하는 제작기술을 공부한다.

· **GO0074 성악앙상블 (Vocal Ensemble)**

칸타타, 오라토리오와 다양한 성악음악에서의 중창 레파토리를 공부하고 연주 실습함으로써 성악앙상블에 대한 연주기량을 향상시킨다.

· **GO0081 공연기획(캡스톤디자인) (Performance Project Capstone Design)**

캡스톤 디자인 수업으로 학생들이 자신들이 습득한 지식을 바탕으로 창의적인 생각과 효율적인 문제해결 과정, 그리고 함께 협력을 통하여 공연을 기획하고 연주하는 수업이다.

· **GO0078 전공과 취업 (Major & Recruitment)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **GO0059 전공과창업 (Major and Start-up)**

본 과목은 교육 참가자가 진로선택 및 창업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육참가자 스스로 주차별 주제에 대하여 생각하고 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 결론을 맺을 수 있게 한다.

· **GO0094 실용음악프로젝트캡스톤디자인 (Applied Music Composition & Capstone Design)**

실용 음악에서 가요, 영화, 광고 등 여러 상황에서 실제로 쓰이는 여러 음악적 스타일에 대하여 알아보고 작/편곡하는 방법들을 공부한다.

· **GO0092,GO0102 영어딕션 1,2 (English Diction 1,2)**

연주를 위한 영어딕션과 시 해석법을 공부한다.

· **GO0090,GO0104 오페라클래스 1,2 캡스톤디자인(Opera class & Capstone Design 1,2)**

역사, 연기와 분장 등 오페라의 이해와 공연에 관련된 지식을 포괄적으로 학습한 뒤, 집중적인 이론 및 실습을 통하여 연구한다.

· **GO0072,GO0088 오케스트라레파토리 1,2 (Orchestra Repertory 1,2)**

중요한 오케스트라 레파토리 실습을 통하여 오케스트라 연주자로서의 기량을 키우고 오디션에 대비한 기술을 습득한다.

· **GO0103 영상음악작곡법 (Film Scoring)**

영상물과 관련된 음악 제작의 기술을 교육한다. 이는 기본적으로 영상물의 시간적 개념에 맞추어 묘사적인 창작 혹은 편곡을 하는 것이다.

· **GO0101 음악치료 (Music Therapy)**

음악치료(Music Therapy)란 음악(Music)과 치료(Therapy)의 합성어로서 음악을 매개로 하여 긍정적인 신체 및 심리적 변화를 유도하는데 목적이 있다. 음악치료 이론에 대한 단계적이고 논리적인 이해와 함께 음악의 다양한 분야 중 현장에서 요구되는 진단, 임상기록, 치료과정의 전반적인 평가를 통한 데이터 수집방법, 중재에 수반되는 음악적 기술과 임상적 기술의 기초를 연구하는 방법 등을 음악과 접목해 제시한다.

· **GO0106 음악교육론 (Introduction to Music Education)**

이 교과목은 문화예술교육으로서 음악교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 음악 분야의 문화예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다.

· **GO0107 예술과글쓰기 (Writing skills for Musicians)**

기본적인 글쓰기개념과 글쓰기를 통해서 음악적인 자기표현방법등을 공부한다.

· **GO0109 음악교수학습방법 (Teaching Learning Method in Music)**

이 교과목은 문화예술교육으로서 음악교육을 실행할 때 효과적인 '학습'이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량강화를 위한 과목이다.

· **GO0110 음악교육프로그램개발 (Developing Program in Music Education)**

이 교과목은 다양한 음악 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 음악교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 음악 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본역량을 기르기 위한 과목이다.

· **GO0111 지휘법 (Conduction technique)**

지휘에 필요한 음악적 이해와 신체적인 타법을 학습하고 관현악 및 합창곡 지휘를 실습한다.

· **GO0112 음악교수법 (Music Pedagogy)**

피아노 전공생들뿐만 아니라 모든 음악 전공이 들을 수 있는 수업으로, 음악 교육의 가장 기본으로 여겨지는 피아노를 가르칠 수 있는 기본 지도 실력을 갖추게 하는데 그 목적이 있다. 본 과목은 취업에 용이하도록 한국피아노학회에서 수여하는 기초 피아노 지도자 자격증이 주어지는 프로그램과 연계하여 수업한다.

· **FU0024 문화예술교육현장의 이해와실습(Cultural understanding and practice of art education)**

본 과목은 2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정이다.

음악경영연계전공

■ 교육목표

음악경영학연계전공은 경영, 기획 및 마케팅능력을 갖춘 음악인 양성을 목표로 음악공연예술기획 및 관련 산업분야에 진출하기 위한 이론 및 실무능력을 갖춘 전문 인력 배출을 목표로 하고 있다.

■ 교육과정

이수 구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
연계 필수	LF6071	오페라의 이해와 감상	3	3	전체/1,2	3학점 이수	계당교양교육원 교학팀	교선
연계 선택	GO0060	음악마케팅과 관객창출	2	2	3/1	21학점 이상	음악학부	전선
	GO0101	음악치료	2	2	4/2		음악학부	전선
	GO0064	음악사3	2	2	3/1		음악학부	전심
	GO0083	음악사4	2	2	3/2		음악학부	전심
	GO0070	피아노교수법1	2	2	3/1		음악학부	전심
	GO0076	피아노교수법2	2	2	3/2		음악학부	전선
	GO0081	공연기획(캡스톤디자인)	2	2	3/2		음악학부	전선
	GO0094	실용음악작/편곡법	2	2	4/1		음악학부	전심
	GO0107	예술과글쓰기	1	1	2/2		음악학부	전선
	GO0033	ICT음악플러스	2	2	2/1		음악학부	전선
	FU0024	문화예술교육현장의이해와실습	2	2	4/2		음악학부	전선
	US0006	음악사1	2	2	1/1		음악학부	전선
	US0017	시창청음1	1	1	1/1		음악학부	전선
	US0018	음악이론1	2	2	1/1		음악학부	전선
연계 선택	AM5005	글로벌마케팅원론	3	3	2/1	12학점 이상	글로벌경영학과	전선
	AM9220	기업재무론	3	3	2/1		글로벌경영학과	전선
	AM0008	무역회계기초	3	3	1/2		글로벌경영학과	전선
	AM9222	e비즈니스	3	3	2/2		글로벌경영학과	전선
	AM0014	혁신경영과글로벌기업가정신	3	3	3/2		글로벌경영학과	전선
	AM5009	디지털마케팅론	3	3	4/1		글로벌경영학과	전선
	AM0021	국제마케팅커뮤니케이션론	3	3	3/2		글로벌경영학과	전선
	AM6005	강소기업전략론	3	3	2/2		글로벌경영학과	전선
졸업 소요 최저 학점	이수구분	학 점 수		주관학과		참여학과		
	연계필수	3		음악학부		글로벌경영학과, 계당교육교육원교학팀		
	연계선택	33						
	교 양							

이수 구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간	개설 학년/ 학기	졸업 이수 학점수	교과목개설 학과/전공	주관소속 이수구분
	기 타							
	합계	36학점						

■ 교과목 해설

· LF6071 오페라의 이해와 감상 (Understanding and Listening to Opera)

종합예술인 오페라의 역사를 공부하고, 여러 작품을 감상하며, 어렵게 느꼈던 오페라를 쉽고 친숙하게 느낄 수 있도록 한다.

· GO0060 음악마케팅과 관객창출 (Creating Audience)

예술가들이 자신의 관객을 창출하는데 있어 필요한 마케팅에 대해 공부한다. 브랜드화, 홍보, 미디어, 디지털 마케팅 등 다양한 마케팅 토픽에 대해 공부한다.

· GO0101 음악치료 (Music Therapy)

음악치료(Music Therapy)란 음악(Music)과 치료(Therapy)의 합성어로서 음악을 매개로 하여 긍정적인 신체 및 심리적 변화를 유도하는데 목적이 있다. 음악치료 이론에 대한 단계적이고 논리적인 이해와 함께 음악의 다양한 분야 중 현장에서 요구되는 진단, 임상기록, 치료과정의 전반적인 평가를 통한 데이터 수집방법, 중재에 수반되는 음악적 기술과 임상적 기술의 기초를 연구하는 방법 등을 음악과 접목해 제시한다.

· US0012,GO0064,GO0083 음악사 1,3,4 (History of Music 1,3,4)

고대 음악에서 현대음악까지 여러 시대의 다양한 음악의 시대적 양식을 깊이 이해하고 그 시대의 역사적, 사회적, 문화적 교류의 배경을 연구함으로써 음악사의 전반적 흐름을 한층 더 깊이 있는 교육을 한다.

· GO0070,GO0076 피아노교수법 1,2 (Piano Pedagogy 1,2)

피아노 지도자로서의 실전교육에 필요한 다양한 이론과 실기를 견비하도록 하며, 여러 연령대 및 실력에 따른 다양한 유형의 학생지도에 필요한 교육방법을 익히고 창의적인 교육방법을 만들어낼 수 있는 교육자로서의 능력을 터득한다.

· GO0081 공연기획(캡스톤디자인) (Performance Project Capstone Design)

캡스톤 디자인 수업으로 학생들이 자신들이 습득한 지식을 바탕으로 창의적인 생각과 효율적인 문제해결 과정, 그리고 함께 협력을 통하여 공연을 기획하고 연주하는 수업이다.

· GO0094 실용음악작/편곡법 (Applied Music Composition & Capstone Design)

실용 음악에서 가요, 영화, 광고 등 여러 상황에서 실제로 쓰이는 여러 음악적 스타일에 대하여 알아보고 작/편곡하는 방법들을 공부한다.

· GO0107 예술과글쓰기 (Writing skills for Musicians)

기본적인 글쓰기개념과 글쓰기를 통해서 음악적인 자기표현방법등을 공부한다.

· **GO0033 ICT음악플러스 (ICT Music Plus)**

본 교과목에서는 음악창작분야에서 소리를 만들고 편집하는 과정과 관련된 현안을 학습하게 함. 아날로그/디지털 사운드의 이해, 디지털화된 음향처리, 디지털 악보제작, 간단한 사운드 제작을 위한 코딩(CSound), 동영상편집기법의 이론적 기초를 다루고 학생들로 하여금 이론적인 모형을 구현하는 다양한 소프트웨어들의 활용법을 익힘.

· **US0017 시창청음1 (Ear Training & Sight Singing 1)**

기초적 음악이론을 다시 점검하며 리듬, 시창, 청음능력을 향상시킨다.

· **US0018 음악이론1 (Music Theory1)**

음악 이론의 이론적 학습과 동시에 작곡 실습을 통하여 습득한 이론적 지식을 음악적 사용으로 적용해 보는 과정을 통하여 이론적 지식의 깊이를 더한다.

· **FU0024 문화예술교육현장의이해와실습 (Cultural understanding and practice of art education)**

본 과목은 2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정이다.

· **AM5005 글로벌마케팅원론 (Principles of Global Marketing)**

글로벌경영의 중심과제로서 마케팅의 개념과 필요성에 대해 살펴보는 과목이다. 글로벌 시장을 대상으로 하여 날이 중요해지고 있는 글로벌 마케팅의 개념을 학습하고 기업의 효과적인 글로벌 마케팅 전략을 유도하기 위한 마케팅의 원리, 과제, 영향요인, 의사결정내용 등에 대해 살펴본다.

· **AM9220 기업재무론 (Financial Management)**

이 과목은 재무학을 처음으로 접하는 학부생들에게 기업의 재무적 의사결정과 관련된 핵심 원리들과 배경지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 기업의 재무재표 분석, 돈의 시간가치, 할인현금흐름 분석, 위험과 수익률의 관계, 자본비용, 자본예산, 자본구조, 배당정책, 옵션 등에 관한 주제를 다룬다. 수익의 단순암기를 지양하고, 직관적인 이해에 초점을 맞추어 강의를 진행한다.

· **AM0008 무역회계기초 (Principle of Trade Accounting)**

본 과목은 기업회계의 기초개념, 회계처리 원리, 재무제표등 일반적인 회계원리의 이해를 바탕으로 수출입관련 계정과목, 수출입 원가산정 및 회계처리 등 무역관련 회계의 기초를 학습하도록 한다. 그 주요 내용은 수출입 기업회계 개요, 수출입 기업회계의 순환과정, 수출입기업의 계정과목 및 회계처리과정, 재무제표 등으로 구성되어 있다.

· **AM9222 e-비즈니스 (Global e-Business)**

e비즈니스는 인터넷 정보통신기술을 활용하여 상거래를 포함한 기업내·외부프로세스를 구현하는 행위를 일컫는다. 최근 인터넷과 정보통신기술의 성장은 비즈니스의 여러 측면에 커다란 영향을 주고 있다. 인터넷의 기존 시장의 구조만이아니라 개별기업의 운영과 상품 및 서비스의 거래방식도 변화시켰다. 인터넷은 또한 시간과 공간의 제약을 넘어 신흥국을 포함한 글로벌시장에 접근 할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이로 인해 글로벌시장 특히 빠르게 성장하는 신흥시장에 진출하려는 강소기업과 학생들에게 e비즈니스와 이를 이용한 경영사례에대한 이해는 중요한 지식자산이라 할 수 있

다. 본 교과목의 목적은 학생들에게 인터넷기반 디지털 마켓과 기업의 전략적 활용을 분석하고 이해하는데 필요한 체계적인 접근방법을 제공하는 것이다. 본 교과목은 e비즈니스에 대한 기술적 비즈니스적 이해를 바탕으로 다양한 e비즈니스 분야에 대한 이슈와 사례를 다룬다. 수업과 토론이 외에도 학생들의 수업에서 학습한 e비즈니스 지식을 바탕으로 인터넷 비즈니스 창업아이디어를 개발하는 그룹프로젝트를 수행한다.

· **AM0014 혁신경영과글로벌기업가정신 (Innovation Management and Global Entrepreneurship)**

본 과목에서는 혁신의 의의, 중요성, 그리고 역사적 전개 과정 기업가 정신 등에 관하여 학습한다. 또한, 현대사회의 다양한 조직과 기업에서 창출되고 있는 고객가치, 제품, 서비스, 프로세스, 조직, 그리고 사업모델 관련 혁신의 주제, 등장 배경과 추진 과정, 경쟁우위 요소로의 변환 과정, 그리고 현실적인 시사점 등에 관하여 살펴본다. 본 교과목에서는 논리적 사고 기법과 사례 분석 방법을 주로 활용한다. 특히 글로벌 강소기업에 대한 혁신제안 제시가 팀 프로젝트의 목적이다.

· **AM5009 디지털마케팅론 (Digital Marketing)**

디지털라이제이션과 SNS 등의 보편화 등으로 온라인상에서의 마케팅 활동이 매우 중요해지고 있다. 이에 본 교과목에서는 디지털마케팅이 전통적 마케팅과 어떻게 다른가에 대해 살펴본다. 또한 디지털 마케팅 전략과 조사 그리고 인터넷환경 하의 소비자에 대해서도 학습한다. 디지털마케팅의 실행방안과 다양한 형태의 디지털마케팅 유형에 대해서도 공부한다.

· **AM0021 국제마케팅커뮤니케이션론 (International Marketing Communication)**

시장에서의 경쟁이 치열해질수록 마케팅 커뮤니케이션은 더욱 더 중요해지고 있다. 본 교과목에서는 광고, 홍보, 판촉, 인적판매 등을 포함한 통합적 마케팅 커뮤니케이션(Integrated Marketing Communication; IMC)의 다양한 커뮤니케이션 수단들을 체계적으로 살펴본다. 또한 축진의 이론적 측면과 함께 학습한 이론들의 현장 적용 능력을 함께 습득하도록 한다.

· **AM6005 강소기업전략론 (Strategic Management for Small Giant)**

본 과목에서는 산업 분석, 자원 분석, 그리고 경쟁 분석 등을 근간으로 하는 전략경영론의 다양한 주제들을 사례 분석 기법을 중심으로 살펴봄으로써 강소기업 경영자가 전략적 의사결정 사안을 어떻게 해결해 나갈 수 있는지를 학습토록 한다.

바. 글로벌인문학부대학

□ 연혁

글로벌인문학부대학은 1985년 천안캠퍼스 개설과 함께 출발한 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 독어독문학과를 모체로 한다. 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과는 1978년 서울캠퍼스에 개설 인가되어 인문사회과학부에 소속되었다가 1985년 3월 천안캠퍼스 개설과 더불어 천안캠퍼스로 이전하였다. 이때 영어영문학과와 불어불문학과는 종전의 입학정원에서 20명씩 증원되어 각 60명의 입학정원을 갖게 되었다. 또한 천안캠퍼스 개설과 함께 독어독문학과가 입학정원 40명으로 신설되었다. 1987년 3월 1일 상명여자대학이 종합대학편제로 개편되면서 상기 학과들은 어문대학의 편제로 개편되었고, 1989년 중어중문학과 40명, 1990년 국어국문학과 40명, 1996년 노어노문학과 40명이 신설되었다. 1999년 대학의 학부제 전면 시행에 따라 동양어문학부(국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공), 영미어문학부(영국어문학전공, 미국어문학전공), 유럽어문학부(불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공)로 재편되었고, 총 입학정원은 400명이었다. 2003년 3월 어문학 교육의 효율성을 제고하기 위하여 기존의 학부제를 학과제로 재전환하고 국가명을 밝힌 학과 명칭으로 변경하였다. 2009년 3월 영미어문학부를 영어영문학부로 개편하고 영어영문학전공과 통·번역학전공을 두었다. 2017년 2월 수요자 중심과 지식 융합의 패러다임에 부응하여 어문대학을 '글로벌인문학부대학'으로 개편하게 되었다. 글로벌인문학부대학은 글로벌 시대에 적합한 지역 친화적 전문가와 국제적 감각을 지닌 한국어 교육 전문 인재를 양성하기 위하여 글로벌 지역학부(일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아권지역학전공)와 한국언어문화학과로 재편되었다. 현재 글로벌인문학부대학은 글로벌지역학부 148명 · 한국언어문화학과 32명 등 1개 학부, 1개 학과에 총 입학정원 180명으로 구성되어 있다.

□ 교육목표

글로벌인문학부대학의 교육목표는 "글로벌 소통 능력과 인문학적 창의성을 갖춘 지역친화형 실용 인재 양성"이다.

우리 대학은 인문학적 창의력과 세계 시민으로서의 소통 능력을 갖춘 지역 친화적 전문가 육성을 지향하며, 창조적 지성과 바른 인성, 정의로운 봉사정신과 국제적 소양을 두루 갖춘 인재를 양성한다. 또한 정보과학시대에 걸맞은 언어문화 콘텐츠 개발을 선도하며, 글로벌 시대의 국제 감각을 지닌 실용적 전문 인재를 양성하는 데에 역점을 두어 교육한다.

우리 대학은 국내 10대 인문학 교육의 요람에 진입하기 위하여 다음과 같은 구체적 실행목표를 실천하고 있다.

1. 인문학적 창의력과 세계 시민으로서의 소통 능력을 갖춘 글로벌 전문가 양성
2. 창조적 지성과 바른 인성을 겸비하고 사회에 봉사하는 인재 양성
3. 언어문화 콘텐츠 개발을 선도하는 인재 양성
4. 글로벌 시대의 국제 감각을 지닌 실용적 전문 인재 양성

글로벌지역학부

■ 교육목표

1. 인문학적 소양과 글로벌한 소통능력을 가진 인재를 양성한다.
2. 세계 각국과 문화권의 정치, 경제, 문화에 대한 폭넓은 안목과 전문적인 지역학적 지식을 습득한다.
3. 실무에 바로 적용할 수 있는 실용적인 언어구사능력을 배양한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	학부기초	HI0001	글로벌 사회와 지역 문화 1	3	3
	2	학부기초	HI0003	글로벌 사회와 지역 문화 2	3	3
		학부기초	HI0004	글로벌 시대의 인문학	2	2
2	1	학부기초	HI0002	Global Communication in English 1	2	2
	2	학부기초	HI0005	Global Communication in English 2	2	2
합계				5과목	12	12

■ 교과목해설

· HI0001 글로벌사회와지역문화 1 (Global Society and Local Culture 1)

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

· HI0003 글로벌사회와지역문화 2 (Global Society and Local Culture 2)

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

· HI0004 글로벌시대의인문학 (Humanities in the Global Age)

첨단 과학과 극단적인 물질주의가 지배하는 오늘날의 사회에서 인문학은 어떠한 의미를 가지는 것인가? 이 강의에서는 동서양의 인문학적 전통이 21세기 글로벌 사회에서 가지는 현재성에 대해서 생각해본다.

· HI0002 Global Communication in English 1

오늘날은 국경을 넘어 서로 다른 언어와 문화를 가진 사람들이 서로 소통하고 함께 살아가는 시대이다. 국제어인 영어텍스트를 이용하여 문화적 다양성을 이해하고 언어문화적 감수성을 높여 성공적인 글로벌 커뮤니케이션 능력을 향상시킨다.

· HI0005 Global Communication in English 2

다양한 언어와 문화적 배경을 가진 사람들 사이의 글로벌 커뮤니케이션 상황을 중심으로 국제어로서의 영어능력을 향상시키고 무역, 통상, 문화 등 여러 산업 분야 현장에서 나타나는 문화적 차이를 극복하고 성공적인 커뮤니케이션 능력을 기른다.

일본어권지역학전공

■ 교육목표

일본어권지역학전공은 실용적인 일본어 능력과 일본의 어문학, 문화에 대한 심화된 전문지식을 겸비하고, 지식인으로서의 인성과 인문학적 소양을 갖추므로써 현대의 정보화, 국제화, 경쟁화 시대에 주체적으로 대응하고 사회발전과 한·일 국제문화교류에 이바지할 수 있는 창의적인 인재를 양성하는데 교육 목표를 둔다.

1. 인성 함양 및 인문학적 소양 교육
2. 실용적인 일본어 능력 배양 교육
3. 일본의 어문학과 문화에 대한 심화 탐구 교육
4. 한·일 국제문화교류에 공헌하는 능력 계발 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HD1111	일본어1	3	3
			HD1122	생활일본어회화	3	3
			HD4555	현대일본의사회와문화	3	3
			HD4557	일본의사상	3	3
	2	전공선택	HD1011	일본어2	3	3
			HD2121	실용일본어회화	3	3
			HD2141	시사이슈일본어	3	3
			HD3182	한일관계사	3	3
			HD4554	일본대중문화	3	3
3	1	전공선택	HD4403	일본의언어생활과표현	3	3
			HD4405	한일비교문화	3	3
			HD4412	근대일본의문학과문화	3	3
		전공심화	HD2131	일본어3	3	3
			HD4408	일본어프리토킹	3	3
	2	전공선택	HD4414	전공과창업(일본어문)	1	1
			HD4553	인턴십	2	2
			HD4556	국제사회와일본정치	3	3
		전공심화	HD4402	일본문학과전통예술(PBL)	3	3
			HD4416	비즈니스일본어	3	3
			HD4558	일본어4	3	3
4	1	전공선택	HD4312	제이팝일본어	3	3
			HD4407	비주얼일본어	3	3
			HD4415	전공과취업(일본어문)	1	1
	2	전공심화	HD4401	동아시아와일본	3	3
			HD4559	통번역일본어	3	3
			HD4560	일본경영인탐구	3	3
합계				26과목	73	73

■ 교과목해설

· HD1111 일본어 1 (Japanese 1)

일본어의 문자와 낱말의 듣기/읽기/쓰기를 익히고, 기초 문장을 중심으로 말하고 쓸 수 있는 기초 능력을 기른다.

· HD1122 생활일본어회화 (Japanese Conversation)

가나와 기본적인 일본어 문장의 구조와 발음을 익힌 초급일본어 수준의 학생을 대상으로 하여 생활 일어회화에 필요한 어휘와 표현을 습득한다.

· HD4555 현대일본의사회와문화 (Contemporary Japanese Society and Culture)

글로벌 지역학 전공의 탐색 과목으로 현대 일본을 구성하는 사회적 인자 및 지리적 특색, 그리고 역사와 문화적 특징을 살펴 일본에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

· HD4557 일본의 사상 (Introduction to Japanese Thought)

고대부터 현대에 이르기까지 민속 및 민예, 그리고 종교 속에 담겨 있는 일본인의 의식과 사상을 깊이 살펴 일본에 대한 이해를 넓힌다. 무사도, 국학, 난학, 화혼양재, 제국주의, 포스트모던 등 일본의 전통과 외래 사상이 사회의 변화 속에서 어떻게 작동했는지를 살펴 현대 일본의 정신풍경을 들여다본다.

· HD1011 일본어 2 (Japanese 2)

기본 문자와 발음, 기초 문형을 익힌 학생을 대상으로, 기본 문형을 익혀서 일본어 문의 구조를 이해하고, 쓰기/읽기를 습득하게 하여 간단한 생활 회화를 할 수 있는 능력을 기른다.

· HD2121 실용일본어회화 (Practical Japanese Conversation)

기본적인 문형의 듣기와 말하기 연습을 통해 본인의 의사를 자신 있게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

· HD2141 시사이슈일본어 (Introduction to Current Japanese)

일본의 신문기사 등, 일본의 시사적인 내용을 다룬 현대문을 교재로 하여 독해 능력을 기른다. 특히 문장 구성 형태에 대한 이해에 그 중점을 둔다.

· HD3182 한일관계사 (Korea and Japan Relationship History)

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

· HD4554 일본대중문화 (Japanese Popular Culture)

애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.

· HD4403 일본의언어생활과표현 (Japanese Idioms and Expression)

일본의 사회와 문화를 중심으로, 일본인의 의식과 행동 양식을 언어생활과 관련 지어 살펴보고, 현대문학과 미디어문화에서 이를 담은 언어 표현의 특징에 대해 살펴본다.

· **HD4405 한일비교문화 (Korea-Japan Comparative Culture)**

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

· **HD4412 근대일본의문학과문화 (Modern Japanese Literature and Culture)**

근대일본의 주옥같은 문학 작품을 개괄적으로 접하며 더불어 근대문화의 이입과 확립 양상을 살펴본다. 낭만주의와 자연주의 그리고 반 자연주의와 예술지상주의 등 각 문학사조의 이념을 파악하고 각 유파에 속한 작가와 작품을 들어 근대 일본문학의 이해를 넓힌다. 아울러 한국 근대 문학의 태동과 영향 관계에 대해서도 시각을 넓혀 균형 잡힌 일문학도로서의 길을 모색한다.

· **HD2131 일본어 3 (Japanese 3)**

기초 일본어를 습득한 학습자를 대상으로 중 상급 수준의 문법과 문형을 익히게 하며 더불어 독해 수준을 높이도록 한다.

· **HD4408 일본어프리토킹 (Japanese Free Talking)**

기초 회화를 익힌 학습자를 대상으로 다양한 표현과 문장 형태를 응용하여 의사표현을 자유롭게 할 수 있도록 한다.

· **HD4414 전공과창업(일본어문) (Career-in-major I)**

전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양 및 지식을 갖추기 위한 활동과 전공분야에 대한 심도 있는 체험을 통하여 취업을 계획하고 준비한다.

· **HD4553 인턴십 (Internship)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

· **HD4556 국제사회와일본정치 (The International Community and the Japanese Politics)**

동아시아의 변경에 위치해 온 일본사회의 연원과 그 정치적 특색 그리고 그 전개과정을 고찰함으로써 오늘의 일본사회의 실상을 통찰할 수 있도록 지도한다. 특히 1945년 일본 패전 이후의 정치적 현상과 국제관계 그리고 한반도와의 관계 설정, 재일 교포 문제 등도 다뤄 일본의 국제 위상과 그 미래에 대해서도 내다보며 사고의 폭을 넓힌다.

· **HD4402 일본문학과전통예술(PBL) (Japanese Literature and Traditional Arts(PBL))**

오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

· **HD4416 비즈니스일본어 (Business Japanese)**

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

· **HD4558 일본어 4 (Japanese 4)**

일본어 중급 수준의 수강생을 대상으로 다양한 문형과 어휘를 익혀 상급 수준의 독해 및 작문을 할

수 있도록 한다.

· **HD4312 제이팝일본어 (J-Pop's Japanese)**

제이팝을 통해 일본어의 어휘와 문형, 표현을 익히고 일본어 청취력을 향상시키는 한편, 일본대중문화에 대한 이해를 심화시킨다.

· **HD4407 비주얼일본어 (Visual Japanese)**

비디오 교재를 이용하여 살아있는 일본어를 접하게 하며 영화, 문화 등을 통하여 효과적이면서도 흥미로운 학습을 진행한다.

· **HD4415 전공과취업(일본어문) (Career-in-major II)**

전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양 및 지식을 갖추기 위한 활동과 전공분야에 대한 심도 있는 체험을 통하여 취업을 계획하고 준비한다.

· **HD4401 동아시아와일본 (East Asia and Japan)**

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

· **HD4559 통번역일본어 (Japanese Translation and Interpretation)**

일본어를 한국어로 또는 한국어를 일본어로 통역할 수 있도록 여러 문형과 표현을 습득하고 청해 연습과 회화 연습을 반복 되풀이하여 가장 적절한 문장을 구사할 수 있는 능력을 키운다. 또한 다양한 일본어 문장과 한국어 문장을 의미가 정확하게 전달될 수 있도록 가장 적절한 표현으로 번역할 수 있도록 훈련한다.

· **HD4560 일본경영인탐구 (Studies of Japanese Ceos)**

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

중국어권지역학전공

■ 교육목표

중국어권지역학전공은 한국 사회와 인류 사회에 봉사할 수 있는 중국관련 전문인 양성을 목표로 하고 있다. 13억 인구의 중국은 정치, 경제, 문화적으로 한국 사회와 밀접한 영향을 주고받는 나라이다. 때문에 중국 관련 인재를 양성하는 것은 날로 증대되고 있는 양국 간의 교류 증진과 사회적으로나 국가적 경쟁력 제고를 위해 매우 긴요한 일이다. 중국어권지역학전공은 이러한 기본 인식 아래 중국어를 능숙하게 구사하고 아울러 중국문화를 올바르게 이해하여 중국과 관련된 각 분야에서 맡은 바의 일을 성실히 수행할 수 있는 능력과 감각을 갖춘 인재 양성을 교육목표로 삼고 있다. 위의 교육목표를 구체화하기 위한 실행 목표는 다음과 같다.

1. 중국어사용 전문 능력배양 및 인성 교육
2. 중국문화와 중국인의 본질 및 역사적, 현대적 의미 이해
3. 중국문화의 현장성 확보와 활용 능력 배양
4. 중국어·중국문화 콘텐츠 개발 및 산업과의 연계 능력 배양

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HF1021	중국어1	3	3
			HF1111	중국어회화1	3	3
			HF4350	중국어어제와오늘	3	3
			HF4361	중국문학의이해	3	3
	2	전공선택	HF1032	중국어2	3	3
			HF1112	중국어회화2	3	3
			HF4366	중국예술과문화콘텐츠(PBL)	3	3
			HF4367	현대중국의사회와문화	3	3
			OA1015	중국경영철학론	3	3
3	1	전공선택	HF2161	중국어3	3	3
			HF4362	한중문화비교	3	3
		전공심화	HF2171	중국어회화3	3	3
			HF4363	중국대중문화와미디어	3	3
	2	전공선택	HF3041	중국사상의이해	3	3
			HF3241	중국어회화4	3	3
			HF4359	인턴십	2	2
			HF4360	전공과창업(중국어권지역학)	1	1
전공심화	HF3231	중국어4	3	3		
	HF4353	문화중국어	3	3		

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HF1021	중국어1	3	3
			HF1111	중국어회화1	3	3
			HF4350	중국의어제와오늘	3	3
			HF4361	중국문학의이해	3	3
	2	전공선택	HF1032	중국어2	3	3
			HF1112	중국어회화2	3	3
			HF4366	중국예술과문화콘텐츠(PBL)	3	3
			HF4367	현대중국의사회와문화	3	3
			OA1015	중국경영철학론	3	3
	4	1	전공선택	HF4352	실용중국어작문	3
HF4358				전공과취업(중국어문)	1	1
전공심화			HF4162	통번역중국어	3	3
			HF4364	중국정치와인물	3	3
			HF4368	중국의상인문화	3	3
2		전공선택	HF4355	인터넷시사중국어	3	3
			HF4365	동아시아수도의역사와문화	3	3
		전공심화	HF4152	비즈니스중국어	3	3
			HF4368	중국의상인문화	3	3
합계				27과목	76	76

■ 교과목해설

· HF1021 중국어 1 (Chinese 1)

중국어의 발음과 성조 및 기초적인 어법을 익혀서 중국어의 기본 문형들을 듣고 말할 수 있도록 한다.

· HF1111 중국어회화 1 (Chinese Conversation 1)

기초적인 인사말과 어휘를 습득하여 중국어를 자연스럽게 구사할 수 있도록 기초를 다져주는 과정이다.

· HF4350 중국의어제와오늘 (Yesterday and Today of China)

황하 유역의 자그마한 부족 연합체였던 하나라로부터 13억 인구의 거대한 나라인 중화인민공화국에 이르기까지 기나긴 중국의 역사를 왕조와 인물 및 시대별 문화적 특징을 중심으로 개괄적으로 소개한다.

· HF4361 중국문학의이해 (Understanding of Chinese Literature)

아득한 고대로부터 현대문학에 이르기까지 3천년이 넘는 기나긴 역사를 지닌 중국문학에는 시, 산

문, 소설, 희곡 등 다양한 장르가 있다. 긴 역사와 다양한 장르의 중국문학을 개괄적으로 소개하여 다채로운 중국 문학의 세계를 조금이나마 맛보게 한다.

· **HF1032 중국어 2 (Chinese 2)**

중국어 발음훈련을 강화하고 약간 긴 중국어 문장들을 듣고 말할 수 있도록 훈련한다. 초급 수준의 독해 능력과 기초적인 중작 실력을 기른다.

· **HF1112 중국어회화 2 (Chinese Conversation 2)**

초보적인 회화 실습을 통하여 실생활에 자주 쓰이는 문장을 익히고 중국어가 자연스럽게 나올 수 있도록 기초 능력을 배양한다.

· **HF4366 중국예술과문화콘텐츠(PBL) (Chinese Art and Cultural Contents(PBL))**

중국은 동아시아 예술의 근원을 형성하였고, 그 심원하고 다양한 장르는 문화콘텐츠로서의 높은 가치를 가지고 있다. 본 강좌에서는 중국 예술의 문화적 함의를 탐구하고, 중국 예술의 흐름을 파악하며, 더 나아가 문화콘텐츠적 가치와 그 산업의 전망에 대해 이해하려고 한다.

· **HF4367 현대중국의사회와문화 (Contemporary Chinese Society and Culture)**

현대 중국의 기본토대가 되는 정치경제 체제에서부터 여러 가지 사회제도 및 거기서 파생되는 다양한 사회적 문화적 현상들까지 개괄적이거나 두루 고찰하여 현대 중국의 사회와 문화에 대한 포괄적인 이해력을 키우는 것을 목표로 한다.

· **HF2161 중국어 3 (Chinese 3)**

일상의 대화에서 사용되는 기본적인 중국어 문장들을 듣고 말할 수 있도록 훈련한다. 초급에서 중급 수준의 독해 능력과 초급 수준의 중작 능력을 기른다.

· **HF4362 한중문화비교 (Comparative Studies of Chinese and Korean Culture)**

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

· **OA1015 중국경영철학론 (The management philosophy of China)**

중국은 상인문화의 긴 역사를 지니고 있으며, 최근에는 급속한 경제성장을 바탕으로 세계 경제의 주축으로 다가서는 중이다. 본 과목에서는 과거와 현재의 중국의 상인들이나 기업인들은 어떤 경영철학을 지녔고 지니고 있는지를 소개하고자 한다.

· **HF2171 중국어회화 3 (Chinese Conversation 3)**

이미 습득한 기본적인 중국어 회화 능력을 바탕으로 어휘력과 언어 구사력을 더욱더 익혀서 실생활에서 중국어를 사용하는데 별 무리가 없게 한다.

· **HF4363 중국대중문화와미디어 (Chinese Popular Culture and Media)**

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다. 하려 한다.

- **HF3041 중국사상의이해 (Understanding Chinese Thoughts)**
중국 문화를 보다 깊이 이해하기 위해서는 중국 사상을 이해하여야 한다. 이 강의는 중국 문화 속에 담긴 사상적 의미를 이해하는 것을 목표로 한다.
- **HF3241 중국어회화 4 (Chinese Conversation 4)**
실생활 중국어를 완전히 익혀 중국인과의 대화에 아무런 지장이 없도록 다양하게 훈련한다.
- **HF4359 인턴십 (Internship)**
사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.
- **HF4360 전공과창업(중국어권지역학) (Establishment-in-major)**
취업정보와 탐색한 진로를 바탕으로 이력서 및 자기소개서 작성, 면접, 자격증, 취득 등 취업과 관련된 준비를 하도록 한다.
- **HF3231 중국어 4 (Chinese 4)**
일상적인 대화에서 사용되는 다소 수준 높은 문장들을 자유롭게 듣고 말할 수 있도록 훈련한다. 중급 수준의 독해 능력과 초급에서 중급 사이의 중작 능력을 기른다.
- **HF4353 문화중국어 (Practice in Culture Chinese)**
중국문화에 대한 기본적인 지식을 갖춘 상태에서 중국 문화에 관련된 전문적인 주제를 가지고 세미나 형식으로 심도 있는 수업을 진행한다.
- **HF4352 실용중국어작문 (Chinese Composition for Practical Purpose)**
수업 중에 또는 과제물로 작성된 중국어 문장을 중국인 교수가 직접 수정하고 올바른 표현을 제시하여 중국어 작문 능력을 제고시킨다.
- **HF4358 전공과취업(중국어문) (Major and Employment II)**
전공과 취업1에서 이미 습득한 취업정보와 탐색한 진로를 바탕으로 이력서 및 자기소개서 작성, 면접, 자격증, 취득 등 취업과 관련된 준비를 하도록 한다.
- **HF4365 동아시아수도의역사와문화 (History and Culture of Capitals in East Asia)**
수도는 그 나라의 정치경제 사회문화의 중심지이다. 과거 동아시아의 수도들은 기본적으로 중국의 수도를 전범으로 삼되 자신들의 고유한 문화적 특징을 살려 건축되었다. 동아시아의 여러 수도의 역사와 문화를 고찰함으로써 동아시아 여러 나라 문화의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.
- **HF4162 통번역중국어 (Chinese Interpretation and Translation)**
중국어 회화 능력을 바탕으로 통역과 번역에 필요한 훈련을 되풀이하여 사회에서 필요로 하는 통번역가를 양성한다.
- **HF4364 중국정치와인물 (Politics and Leaders of China)**
동서고금을 막론하고 정치와 인물은 불가분의 관계에 있는데 특히 중국의 정치는 인물의 중요성이 더욱 두드러진다. 과거와 현재의 중국 정치가들이 어떤 철학과 지략을 가지고 국가를 경영하였는가를 파악하고, 그들의 자질과 성향이 중국의 정치에 미친 영향을 탐구한다.

- **HF4355 인터넷시사중국어 (Current Chinese on the Internet)**

정보화 시대를 맞이하여 중국 사이트로 관련된 시사성 있는 글들을 그때마다 선별하여 강독한다.

- **HF4152 비즈니스중국어 (Business Chinese)**

실제 비즈니스에서 다루어지는 구어, 문어, 표현의 실습을 통해 현장에서 적용할 수 있는 의사소통과 비즈니스 레터 및 이메일 등의 문서 작성 능력을 기를 수 있도록 한다.

- **HF4368 중국의상인문화 (Chines Merchant Culture)**

중국인은 유태인, 인도인과 더불어 세계 '3대 상인' 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

영어권지역학전공

■ 교육목표

영어권지역학전공의 교육목표는 오늘날의 세계 공통어인 영어를 가장 효과적이며 올바르게 다양한 방법으로 교육하여 세계화시대에 부응하는 수준 높은 인재 배출을 해내는 것이다. 영어권지역학전공은 영어를 매개로 하여 영어로 쓰인 문학과 영어권 지역의 사회와 문화에 대한 총체적인 이해를 심화시키고 인문학적 상상력과 감수성으로 세계화 시대를 선도할 수 있는 글로벌 인재를 양성하기 위해, 영어학, 영문학 및 영어권 지역문화에 대해 학문적이고 실용적인 접근을 통한 전공교육을 실시하여 자유롭고 유창한 영어구사능력을 지닌 영어전문가를 양성한다. 영문학, 영어학, 영어통번역, 영어교육, 영어권 지리, 사회, 정치, 경제, 역사를 포괄하는 다양한 교과목과 더불어 영어활용과 연습을 통해 영어구사능력을 향상시키는 실용적인 교과목으로 균형 잡힌 전공교과과정이 마련되어 있다.

졸업 후 학생들의 진로 설정에 대해서는 실제적으로 열거를 다하는 것이 불가능하다할 정도로 다방면으로 무궁무진하다. 이에 관해, 학생들의 적성 및 향후 계획을 저학년에 미리 파악하여 로드맵에 따른 적절한 교육이 개별적으로 이루어지도록 한다. 교육목표의 달성을 위한 구체적 실행 목표는 아래와 같다.

1. 세계화 시대에 부응하는 총체적이고 통합적인 영어교육
2. 영어권 사회와 문화에 정통한 영어전문가 양성 교육
3. 진로에 따른 전문적 실전 능력 양성 및 향상 교육
4. 인문학적 상상력과 글로벌 문화적 감수성을 지닌 글로벌 시민 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
2	1	전공선택	HB1041	영어회화1	2	2	
			HB4373	영어듣기1	2	2	
			HB4379	영어쓰기1	2	2	
			HB4395	영어읽기1	2	2	
			HB4408	영어발음연습	2	2	
			HB4520	영문학과사회	2	2	
	2	2	전공선택	HB4377	영어회화2	2	2
				HB4387	영어읽기2	2	2
				HB4409	영문법	2	2
				HB4517	영미역사의이해	2	2
				HB4531	영어권감성경제의이해	2	2
				HB4532	현대영어권사회와문화(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HB4389	영어쓰기2	2	2	
			HB4434	커뮤니티통역 I	2	2	
			HB4516	글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2	
			HB4521	비즈니스통번역	2	2	
			HB4522	영어이야기	2	2	
			HB4523	영희곡과문화산업	2	2	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
	2	전공선택	HB3012	영어회화3	2	2
			HB4375	영어듣기2	2	2
			HB4429	전공과창업(영어영문학)	1	1
			HB4485	영어어원연구	2	2
			HB4510	인턴십(영어권지역학)	2	2
		전공심화	HB4524	영문화권소설	2	2
			HB4421	영어프리젠테이션(SW))	2	2
			HB4512	비즈니스스피킹	2	2
			HB4518	영미문명과사상의이해	2	2
			HB4530	CNN을통한국제시사	2	2
4	1	전공선택	HB4431	전공과취업(영어영문학)	1	1
			HB4525	영어학세미나	2	2
		전공심화	HB4514	한미정치현안(PBL)	2	2
			HB4515	북미사회지리연구(PBL)	2	2
			HB4526	영어텍스트번역실습	2	2
	2	전공심화	HB4519	영미권국가의변화와한국	2	2
			HB4527	영상번역과대중문화	2	2
			HB4528	SF영화와영미과학기술문명	2	2
			HB4529	세익스피어와근세정치	2	2
	합계				37과목	73

■ 교과목해설

· HB1041 영어회화 1 (English Conversation 1)

영어회화의 가장 기초가 되는 단계로 원어민과 직접 접함으로써 발음을 비롯한 기초 지식 함양과 대인 발화 자세 확립의 초석을 마련한다.

· HB4373 영어듣기 1 (Listening Skill 1)

영어 듣기 이해의 기초학습으로 간단한 구어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인 이해를 함양하도록 한다.

· HB4379 영어쓰기 1 (English Writing 1)

현대영어교육에서 의사소통은 가장 핵심적인 교육목표라고 할 수 있다. 말하기와 더불어 영어쓰기는 대학영어교육에서 간과할 수 없는 영역이라고 하겠다. 영어쓰기 I에서는 쓰기에 필요한 가장 기본적인 영어문장구성과 에세이형식에 대해서 익힌다.

· HB4395 영어읽기 1 (English Reading 1)

영어 읽기 이해의 기초학습으로 간단한 문어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인

내용의 이해를 함양하도록 한다.

· **HB4408 영어발음연습 (English Pronunciation Practice)**

영어의 분절음, 강세 및 억양 등 발음 전반에 대한 이론적인 학습과 더불어 실질적인 발음 훈련을 통해 발음개선 방법을 모색한다. 궁극적으로 스스로 자신의 발음의 문제를 진단하고 계속 개선할 수 있는 능력을 기르게 한다.

· **HB4520 영문학과사회 (English Literature and Society)**

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

· **HB4377 영어회화 2 (English Conversation 2)**

영어회화의 기본적인 중요 단계로 회화훈련을 통해 실생활에서 유용한 표현을 습득·활용하며 실용적 의사소통 능력의 기반을 함양한다.

· **HB4387 영어읽기 2 (English Reading 2)**

영어읽기의 제 2단계로, 비교적 길고 복잡한 문어체 텍스트를 정확하고 효과적으로 이해하도록 읽기 능력을 향상시키도록 한다. 자신이 읽은 글의 의미를 파악하여 설명할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· **HB4409 영문법 (English Grammar)**

단어의 품사와 올바른 문장 구성 등을 포함하여 영문법 전반에 걸친 여러 가지 규칙을 학습하도록 하며, 영어실력 향상을 위해 이러한 제반 영문법 규칙들을 실제로 사용할 수 있도록 한다.

· **HB4517 영미역사의이해 (Understanding British and American History)**

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

· **HB4531 영어권감성경제의이해 (Understanding the Economy of Sentiments)**

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

· **HB4532 현대영어권사회와문화(PBL) (Contemporary English Culture and Society(PBL))**

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공시적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적인 사고를 고양하는데 목적이 있다. 사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 영어권 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 영어권 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다.

· **HB4389 영어쓰기 2 (English Writing 2)**

영어쓰기의 2번째 단계로, 영어쓰기1 수강을 강력히 권장한다. 영어쓰기 1 수업에서 배운 지식을 적용하여, 단순히 개인적인 일상사에 관한 주제를 넘어서 자신의 주장을 펴거나, 설득하거나, 무엇인가를 설명하는 에세이를 쓸 수 있는 능력을 기르도록 한다.

• **HB4434 커뮤니티통역 I (Community Interpreting I)**

커뮤니티 통역이라는 통역의 한 분야에 대해 기본적인 개념을 정립할 수 있는 기회를 갖는다. 커뮤니티 통역은 의료, 법정 그리고 천안시의 세계 춤 축제인 '흥타령'과 같은 지역사회 행사에서 이루어지는 통역을 뜻하며, 그 역할과 중요성을 잘 익혀서 지역사회 행사 등에 통역자로 참여할 수 있는 역량을 기른다.

• **HB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) (Global Business Culture and Marketing(Capston Design))**

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

• **HB4521 비즈니스통번역 (Business Communication in English)**

글로벌 기업 환경에서 바이어와 셀러 사이에서 비즈니스와 관련된 의사소통 능력을 기르는 것은 중요한 일이다. 순차통역과 비즈니스 서류 쓰기과 번역을 통해 비즈니스 영어 능력을 향상한다.

• **HB4522 영어이야기 (A story of the English Language)**

글로벌언어인 영어의 발생과 국제어로 발전하는 과정을 정치/경제/사회사적으로 살펴보고, 현대영어의 특성을 영어학의 기본 개념과 원리로 학습하여 국제어로서의 영어의 위상과 모습을 이해할 수 있다.

• **HB4523 영희곡과문화사업(English Drama and Culture Industry)**

현대 영희곡 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영희곡을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

• **HB4524 영문화권소설(British and American Novels)**

영미소설을 읽으면서 영미사회를 이해하는 것을 목적으로 한다. 다양한 종류의 소설장르를 읽으면서 영미사회의 정치, 경제, 문화, 과학을 이해하게 된다. 수강생들은 또한 자세히 읽기를 통해 소설 속 장면 에 함축된 의미를 파악하는 독해능력 또한 키우게 된다.

• **HB3012 영어회화 3 (English conversation 3)**

원어민과 직접 대화하며 일상적인 대화 주제를 넘어 좀 더 높은 수준의 주제를 놓고 학생들이 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

• **HB4375 영어듣기 2 (Listening Skill 2)**

영어듣기의 2단계로 비교적 길고 복잡한 구두 텍스트를 듣고 이해하는 능력을 신장시키고자 하며, 단락의 전체적인 개요와 의미파악을 중심으로 능력을 향상시키고자 한다.

• **HB4429 전공과창업(영어영문학) (Career-in-major I)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

· **HB4485 영어어원연구 (Study of English Vocabulary)**

어느 특정한 상황에 맞추어 가장 적절한 어휘선택능력 향상을 위해 고안되었으며, 영단어 사전의 효율적인 사용법에 대해 인지하고 실생활에서 적용하도록 한다.

· **HB4510 인턴십(영어권지역학) (Internship)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

· **HB4421 영어프리젠테이션(SW) (English Presentation Skills(SW))**

영어화법의 제2단계로써, 다양한 사회적 이슈나 현재 상황에 대해 자신의 의견을 표현하는 능력을 기르도록 한다. 전체 학생들 앞에서 말을 할 수 있는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 하여 대중연설 능력을 기르도록 한다.

· **HB4512 비즈니스스피킹 (Business English Speaking)**

실무 비즈니스 상황에서 필요한 영어 스피킹 실력을 함양하는 것을 목적으로 하는 과목으로, 실제 취업 과정에 필요한 잡인터뷰, 비즈니스 미팅이나 회의에 필요한 대화 능력과 비즈니스 프레젠테이션 능력을 향상하는 활동과 연습으로 이루어진다.

· **HB4518 영미문명과사상의이해 (Understanding the Ideology and Culture of English countries)**

영미문명과 사상의 발달과정에 대한 이해를 통해 영미사회와 영어권 사회의 현실과 문화를 이해할 수 있다.

· **HB4530 CNN을통한국제시사 (Current International Issues through CNN)**

영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제시사에 대한 안목을 넓힌다.

· **HB4431 전공과취업(영어영문학) (Career-in-major II)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

· **HB4525 영어학세미나 (Topics in English Linguistics)**

영어학의 제반분야에서 제기되는 다양한 주제를 다루는 것을 원칙으로 하며 영어학의 서로 다른 측면을 이해하는 기회를 갖고 제반 분야에서 제기된 문제를 고찰하고, 해결책을 모색하는 기회를 갖도록 한다.

· **HB4514 한미정치현안(PBL) (Korean-American Political Issues (PBL))**

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

· **HB4515 북미사회지리연구(PBL) (Geographic Insights to American Society(PBL))**

본 강좌는 북미사회의 역사적 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을 통해서 발전문제를 다룬다. 특히 오늘날의 북미 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으

로써, 현대 북미사회와 문화에 대한 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 영어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HB4526 영어텍스트번역실습 (Translation Practice of English Text)**

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

· **HB4519 영미권국가의변화와한국 (Relations between Korea and English-speaking Countries)**

한국과 영어권 국가들과의 관계를 정치, 경제, 사회, 문화등 다양한 측면에서 살펴보고 국제사회 속에서 한국의 위상과 역할을 이해한다.

· **HB4527 영상번역과대중문화 (Audiovisual Translation and Pop Culture)**

영화, 다큐멘터리, 드라마 등의 다양한 영상매체물을 영어에서 우리말로 번역하는 과정으로, 일반 문서 번역과 영상번역의 차이점과 영상번역의 특징을 학습하고 영상물에 자막을 입히는 기초를 다지고 대중문화를 이해하게 한다.

· **HB4528 SF영화와영미과학기술문명 (SF Film and Modern Technoscience)**

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

· **HB4529 셰익스피어와근세정치 (Shakespeare & Modern Politics)**

영문학의 뿌리라고 할 수 있는 Shakespeare의 주요 작품들을 읽고 언어적 이해와 더불어 그의 작품의 특성들을 다양한 비평적 시각에서 알아보고 근세영국정치를 이해한다.

프랑스어권지역학전공

■ 교육목표

프랑스어권지역학전공은 프랑스어문학 및 프랑스 지역문화 전반에 걸친 폭넓고 깊이 있는 지식을 바탕으로 인간적 품성과 창조적 능력을 갖추어 지식정보화와 세계화 시대에 부응할 수 있는 전문인을 양성하는 목표를 갖는다. 이를 위해 프랑스어를 정확하게 이해하고 완벽하게 구사하는 능력을 기르는 과정, 언어현상의 연구를 통해 사고활동의 논리적 구조를 규명하고 문학 작품 연구를 통해 인간과 세계와 삶의 의미를 성찰하는 과정, 그리고 프랑스 지역문화에 관한 지식을 통해 국제적 감각과 문화적 안목을 키우는 교과과정이 마련되어 있다.

1. 프랑스어 사용 전문 능력 함양 및 인문학적 덕성 교육
2. 프랑스어문학의 창조적 수용을 통한 인간과 세계에 대한 이해 교육
3. 프랑스어권 문화 및 유럽연합 탐구 교육
4. 지식정보사회의 새로운 세계질서에 적응하는 창조적 인간 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HC1021	프랑스어1	3	3
			HC1051	프랑스어회화1	2	2
			HC4394	프랑스문학예술감상	3	3
			HC4473	현대프랑스의사회와문화	3	3
			HC4481	프랑스와유럽문명	3	3
	2	전공선택	HC1022	프랑스어2	3	3
			HC1042	프랑스어회화2	2	2
			HC2131	집중작문프랑스어	3	3
			HC3181	DELF프랑스어1	2	2
			HC4478	세계프랑스어권의사회와문화	3	3
3	1	전공선택	HC2011	프랑스어회화3	2	2
			HC3242	집중강독프랑스어	3	3
			HC4482	프랑스예술과대중문화	3	3
		전공심화	HC3192	DELF프랑스어2	2	2
			HC4383	프랑스어3	3	3
	2	전공선택	HC2162	프랑스문화산업	3	3
			HC3032	정보화시대의프랑스어	3	3
			HC4398	전공과창업(프랑스어권지역학)	1	1
			HC4475	인턴십(프랑스어권지역학)	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공심화	HC3011	DELF프랑스어3	2	2
			HC4395	프랑스어4	3	3
			HC4477	한국프랑스문화교류와문화기획 (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HC4399	전공과취업(프랑스어문)	1	1
			HC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
		전공심화	HC2021	비즈니스실무프랑스어(PBL)	3	3
			HC4479	프랑스와유럽의관광문화산업	3	3
	2	전공선택	HC4397	시사프랑스어	3	3
		전공심화	HC4474	프랑스어권과국제사회의교류협력	3	3
합계				28과목	73	73

■ 교과목해설

· HC1021 프랑스어 1 (French 1)

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 첫 번째 강좌로서 발음에서부터 문법까지 읽고 듣고 쓰고 말하는 연습을 수행함으로써 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득의 기본 능력을 갖추도록 한다.

· HC1051 프랑스어회화 1 (French Conversation 1)

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

· HC4394 프랑스문학예술감상 (Guide to French Literature and Art)

프랑스는 전통적으로 문학교육을 중시하는 나라이며, 오늘날도 프랑스 대학입학자격시험에서 문학시험은 큰 비중을 차지한다. 이러한 프랑스의 문화적 전통과 교육제도는 다른 나라와 비교할 때 폭넓고 두터운 문학 독자층의 형성 및 문화생활에서 문학이 큰 비중을 차지하는 프랑스 고유의 상황으로 이어진다. 문학이 프랑스 사회의 다양한 문제들에 대한 공론의 장을 제공하는 구체적인 사례들을 영화나 공연 등 다른 문화적 미디어와도 연결하여 학습하면서, 프랑스 문학과 문화의 특수성에 대한 이해를 도모한다.

· HC4473 현대프랑스의사회와문화 (Understanding of French Society II)

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HC4481 프랑스와유럽문명 (French and European Civilization)**

고대 그리스로마 문명과 기독교문명에서부터 이탈리아 르네상스에 이르기까지, 프랑스는 유럽의 다른 국가와 공통의 문명적 기반을 공유하고 있다. 동시에 프랑스는 특히 17세기 부르봉 왕조 이래 프랑스 혁명을 거쳐 현재에 이르기까지 다른 유럽 국가들에 막대한 영향력을 행사한 나라이다. 따라서 오늘날의 프랑스 사회와 문화에 대한 보다 심도 깊은 이해를 위해, 프랑스 문화와 유럽문화의 역사적이고 현재의 상호연관성을 이해하는 것이 필수적이다. 이에 대한 이해를 통해 현재 프랑스와 유럽의 사회문화적 상황을 파악할 수 있는 전문가적인 관점을 연습한다.

· **HC1022 프랑스어 2 (French 2)**

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 두 번째 강좌로서 문장 중심으로 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습에 중점을 둬으로써 프랑스어를 통한 원활한 의사소통과 정보습득의 능력을 갖추도록 한다.

· **HC1042 프랑스어회화 2 (French Conversation 2)**

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

· **HC2131 집중작문프랑스어 (French Composition I)**

초급 수준의 프랑스어 능력(프랑스어1,2)을 갖춘 학생을 대상으로 기본적인 문장에서부터 문화적 맥락을 고려한 복합적인 문장까지 다양한 수준의 작문 연습을 함으로써 자신의 생각을 프랑스어 문장으로 원활하게 표현하는 능력을 기르도록 한다.

· **HC3181 DELF프랑스어 1 (DELF French Grammar and Composition 1)**

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

· **HC4478 세계프랑스어권의사회와문화 (Understanding of International Francophone Society and Culture)**

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HC2011 프랑스어회화 3 (French Conversation 3)**

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

· **HC3242 집중강독프랑스어 (French Novel)**

초,중급 수준의 프랑스어 능력을 갖춘 학생을 대상으로 프랑스 문학이나 저널리즘의 텍스트를 읽고 사유하는 연습을 함으로써 프랑스어 능력을 심화함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 이해를 갖추도록 한다.

· **HC4482 프랑스예술과대중문화 (French Art and Popular Culture)**

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HC3192 DELF프랑스어 2 (DELF French Grammar and Composition 2)**

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

· **HC4383 프랑스어 3 (French 3)**

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 세 번째 강좌로서 문장 중심의 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습은 물론 프랑스 문화에 대한 기본적인 안내를 겸함으로써 프랑스어를 통한 보다 높은 수준의 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

· **HC2162 프랑스문화산업 (French Cultural Industry)**

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

· **HC3032 정보화시대의프랑스어 (French in the Age of Information)**

미디어의 혁신과 다변화로 인하여 인류 영위하는 삶의 방식은 빠르게 변모하고 있다. 이러한 변화에 발맞추기 위하여 인류의 사고방식은 물론 언어생활도 새로운 소통 환경에 적응하기 위한 진화를 거듭한다. 프랑스어 역시 이러한 변화의 요구에 적극 대응함으로써 정보화 사회의 흐름을 주도하고 국제적 소통의 언어로서의 위상을 지켜나가고 있다. 이 강의는 인터넷, 영화, 다큐멘터리, 애니메이션, 광고, 만화 등 다양한 매체에서 사용되는 프랑스어의 구체적인 양상을 실제로 접해봄으로써 프랑스의 멀티미디어 분야에 대한 이해를 심화하는 동시에 실생활 프랑스어 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

· **HC4398 전공과창업(프랑스어권지역학) (Career-in-major I)**

이 과목은 3학년 이상 학생들을 대상으로 자신의 미래 희망에 맞추어 전공 이수과정을 설계하고 졸업 후 진로를 모색하는 데 도움을 주기 위해 개설된 과목이다. 프랑스어문학 분야와 21세기 지식정보사회의 관련성, 타학문 분야와의 연계 등에 관한 정보를 충실히 제공하는 한편, 다양한 직종에 취업하고 있는 졸업생들과 멘토-멘티 관계를 맺어주도록 할 것이다. 무엇보다도 학생 스스로 자신의 미래를 설계하고 그에 맞춰 단계적으로 자기계발을 할 수 있도록 자극과 도움을 주는 데 강의의 초점이 맞추어질 것이다.

· **HC4475 인턴십(프랑스어권지역학) (Internship)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

· **HC3011 DELF프랑스어 3 (DEL F French 3)**

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

· **HC4395 프랑스어 4 (French 4)**

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 마지막 네 번째 강좌로서 복잡한 수준의 문장까지 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습을 함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 지식을 습득하게 함으로써 보다 높은 수준의 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

· **HC4477 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인) (Cultural Exchange and Planning of Korea and France)**

19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

· **HC4399 전공과취업(프랑스어문) (Career-in-major II)**

이 과목은 3학년 이상 학생들을 대상으로 자신의 장래 희망에 맞추어 전공 이수과정을 설계하고 졸업 후 진로를 모색하는 데 도움을 주기 위해 개설된 과목이다. 프랑스어문학 분야와 21세기 지식정보사회의 관련성, 타학문 분야와의 연계 등에 관한 정보를 충실히 제공하는 한편, 다양한 직종에 취업하고 있는 졸업생들과 멘토-멘티 관계를 맺어주도록 할 것이다. 무엇보다도 학생 스스로 자신의 장래를 설계하고 그에 맞춰 단계적으로 자기계발을 할 수 있도록 자극과 도움을 주는 데 강의의 초점이 맞추어질 것이다.

· **HC4480 프랑스어권기업문화론 (Francophone Company Culture)**

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

· **HC2021 비즈니스실무프랑스어(PBL) (Practical French(PBL))**

문학텍스트나 문법책을 통해 배운 유려한 프랑스어는 프랑스인들이 실제로 사용하는 프랑스어와는 현격한 차이를 보이며 일상생활에서는 거추장스럽게 느껴질 때도 있다. 이 강좌는 실생활과 비즈니스에서 사용되는 각종 서식과 정보들을 실제로 접함으로써 살아있는 프랑스어를 체험하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 프랑스어에서 실제로 통용되는 문서, 편지, 공문서, 일상용어 및 서식 등을 자유롭게 활용하

여 실질적인 업무능력 배양에 역점을 둔다.

· **HC4479 프랑스와유럽의관광문화산업 (French-European Tourism Industry)**

공통의 사회문화적 기반을 공유하는 프랑스와 유럽은 오늘날 EU라는 국제기구와 유로화라는 단일 화폐를 통해 장기적인 정치경제적 통합을 도모하고 있으며, 프랑스는 독일과 함께 EU를 이끄는 쌍두마차이다. 유럽 국가들 내부의 다양한 사회경제적 이해관계를 조율해나가면서, 국제사회의 이슈들에 대한 통일된 대응을 통해 유럽의 국제적 영향력을 확대하는 문제에 있어서 프랑스는 주도적인 역할을 수행하고 있다. 이에 대한 이해를 통해 국제지역 전문가로서의 능력을 함양한다.

· **HC4397 시사프랑스어 (Current French)**

‘문화와 예술의 나라’라는 프랑스의 이미지는 실제 프랑스의 모습과는 다소 거리가 있다. 이는 내적으로 다양한 분야에서 시급한 사회 문제들에 직면해 있으며 외적으로 프랑스어권 지역을 포함한 국제적 역학관계 속에서 위상을 확보해야 하는 프랑스의 현실을 제대로 반영하지 못하기 때문이다. 따라서 시사프랑스어 강의는 프랑스의 신문과 방송의 기사에서 이슈가 되는 프랑스 사회의 현황을 분석함으로써 역동적으로 변화하는 프랑스 사회의 실상을 다각적으로 파악할 수 있도록 한다.

· **HC4474 프랑스어권과국제사회의교류협력 (International Exchange of Francophone)**

프랑스는 특히 다양한 프랑코포니 국제기구를 매개로 여타의 프랑스어권 국가들과의 공조를 통해 국제사회의 다양한 이슈와 문제들에 대해 자신들의 관점과 이해관계를 관철시키려 노력한다. 정치, 경제, 사회, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 국제적 갈등과 공조 상황에서, 프랑스어권은 종종 일종의 블록을 형성하는 경향이 있다. 프랑스어권 지역전문가가 되기 위해서, 이러한 프랑스, 프랑스어권, 국제사회의 복합적인 상호연관성에 대한 이해를 도모한다.

독일어권지역학전공

■ 교육목표

독일어문학과는 일상생활에서 사용되는 독일어를 능숙하게 구사할 수 있고, 풍부한 전통을 가진 독일문학에 대한 깊은 이해를 바탕으로, 독일, 오스트리아, 스위스 등 독일어권의 문화를 주체적인 관점에서 수용할 수 있는 인재의 양성을 교육목표로 한다. 이러한 전문인, 교양인, 세계인을 양성하기 위한 구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 독일어 독해 및 구사능력 계발
2. 독일문학에 대한 심화된 이해
3. 독일어권 사회와 문화에 대한 지식습득
4. 독일과 유럽연합에 대한 전문인 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
2	1	전공선택	HE1031	독일어회화1	3	3	
			HE2211	독일어연습1	3	3	
			HE4355	현대독일의사회와문화	3	3	
			HE4357	시청각독일어실습1	3	3	
	2	2	전공선택	HE1012	독일어회화2	3	3
				HE4348	독일어연습2	3	3
				HE4365	시청각독일어실습2	3	3
				HE4420	독일의공연예술	3	3
				HE4421	영화로보는독일사회(PBL)	3	3
	3	1	전공심화	HE1032	독일어텍스트읽기	3	3
HE2021				독일어회화3	3	3	
HE4415				독일문학과영화의이해	3	3	
HE4416				독일과EU	3	3	
2		전공선택	HE4366	전공과창업(독일어문)	1	1	
			HE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3	
			HE4418	독일의문화산업과문화콘텐츠	3	3	
		전공심화	HE2022	독일어회화4	3	3	
			HE4370	ZD독일어	3	3	
			HE4419	문학으로읽는독일역사	3	3	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HE4363	실용독일어	3	3
			HE4372	전공과취업(독일어문)	1	1
			HE4414	인턴십(독일어문)	2	2
			HE4417	독일지성사	3	3
		전공심화	HE4360	독일어회화5	3	3
	2	전공선택	HE4361	독일어회화6	3	3
HE4369			한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3	
합계				26과목	73	73

■ 교과목해설

· HE1031 독일어회화 1 (German Conversation 1)

처음 독일어를 배우는 학생을 위한 수업으로, 독일어 발음 체계를 익히고, 인사 및 자기소개와 같은 간단한 일상 회화를 연습한다.

· HE2211 독일어연습 1 (Practice of German 1)

처음 독일어를 배우는 학생들을 위하여 발음, 기초적인 문법, 문장을 반복하여 연습하는데 중점을 둔다.

· HE4355 현대독일의사회와문화 (Contemporary German Society and Culture)

독일과 독일어권에 속하는 오스트리아, 스위스의 정치, 경제, 환경, 여성운동, 문화 그리고 예술에 대해서 알아본다.

· HE4357 시청각독일어실습 1 (Audiovisual Practice in German 1)

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로써 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

· HE1012 독일어회화 2 (German Conversation 2)

기초적인 문법적 지식을 갖춘 학생을 위한 회화 수업으로, 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 구사할 수 있는 능력을 키운다.

· HE4348 독일어연습 2 (Practice of German 2)

'독일어 연습 1'을 이수한 학생들을 위한 강의로, 이미 습득한 기초적인 문법과 문장이해 능력을 바탕으로 조금 더 향상된 수준의 독일어 능력을 온전히 발휘할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

· HE4365 시청각독일어실습 2 (Audiovisual Practice in German 2)

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔

으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

· **HE4420 독일의공연예술 (German Performing Arts)**

연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.

· **HE4421 영화로보는독일사회(PBL) (German Society in Film(PBL))**

1920년대 바이마르 공화국 시대의 표현주의 영화, 1970년대 뉴저먼 시네마를 비롯해 대표적인 독일 영화를 통해 현대 독일 사회의 변화와 문제점에 대해서 알아본다.

· **HE1032 독일어텍스트읽기 (German Text Reading)**

시사적인 주제의 텍스트를 중심으로 문장 독해 능력을 향상시키는 연습을 한다. 또한 학생들이 독일어 문장을 정확히 이해하는 능력을 갖춰 일상생활에서 필요한 정보를 얻는데 어려움이 없도록 도와준다.

· **HE2021 독일어회화 3 (German Conversation 3)**

유럽공통언어기준(Common European Framework of Reference of Language) A1, A2 수준의 회화능력을 갖추는 것으로 목표로 한다. 이 수업에서는 특히 어휘력 및 표현력의 향상에 중점을 둔다.

· **HE4415 독일문학과영화의이해 (Understanding German Literature and Film)**

문학과 영화 두 매체의 공통점과 차이점에 대해서 알아보고 대표적인 독일 문학과 그 영화적 각색물을 비교해본다.

· **HE4416 독일과EU (Germany and EU)**

유럽공동체(EU)의 성립 과정과 그 정치적 경제적 의미에 대해서 알아본다. 오늘날 유럽의 명실상부한 주도국으로서 독일이 유럽공동체 내에서 갖는 위상을 점검해본다.

· **HE4366 전공과창업(독일어문) (Major and employment)**

취업을 위해 갖추어야 할 능력과 독일어의 숙달을 통해 선택할 수 있는 진로를 탐색하며 그 외 각종 취업에 대한 정보에 대해 알아보고 정기적으로 토론한다.

· **HE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) (the theory of culture in the german-speaking country's)**

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

· **HE4418 독일의문화산업과문화콘텐츠 (German Culture Industry and Culture Contents)**

독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.

· **HE2022 독일어회화 4 (German Conversation 4)**

유럽공통언어기준 A2, B1 단계에서 요구하는 회화능력을 갖추는 것을 목표로 하며, 고급문법을 활용한 문장을 구사할 수 있도록 연습한다.

• **HE4370 ZD독일어 (ZD German)**

공인인증된 독일어 능력 자격시험(Zertifikat Deutsch, B1)을 준비하는 학생들을 위하여 그에 필요한 텍스트 이해 및 문법, 쓰기, 듣기 및 말하기 등의 4개 영역에 대한 언어능력을 갖추게 하는데 목적이 있다.

• **HE4419 문학으로읽는독일역사 (German History in Literature)**

시대별로 대표적인 독일 문학 작품을 통해 독일 역사의 흐름과 쟁점에 대해서 알아본다.

• **HE4363 실용독일어 (Business German)**

비즈니스와 무역에 필요한 편지와 공문서를 독일어로 작성해보고, 업무와 관련된 전화나 회의 등에서 필요한 표현을 직접적으로 구사할 수 있도록 연습한다.

• **HE4372 전공과취업(독일어문) (Major and employment (German Literature))**

취업을 위해 갖추어야 할 능력과 독일어의 숙달을 통해 선택할 수 있는 진로를 탐색하며 그 외 각종 취업에 대한 정보에 대해 알아보고 정기적으로 토론한다.

• **HE4414 인턴십(독일어문) (InternshipII)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

• **HE4417 독일지성사 (German Intellectual History)**

'시인과 사상가의 나라'로 알려진 독일의 지적 전통이 현대사상의 형성에 어떻게 기여했는지 살펴본다. 20세기 독일의 나치즘과 그 극복과정에서 독일 지식인의 참여와 비판에 대해서도 알아본다.

• **HE4360 독일어회화 5 (German Conversation 5)**

유럽공통언어기준 B1 단계에서 요구하는 회화능력을 갖추는 것을 목표로 하며, 주어진 주제나 상황에 따라 자유로운 문장 구사력을 습득할 수 있도록 연습한다.

• **HE4361 독일어회화 6 (German Conversation 6)**

독일어 회화의 마지막 과정인 이 수업은 심도 있는 주제에 대해 독일어로 자유롭게 대화를 나눌 수 있는 능력의 습득을 목표로 한다.

• **HE4369 한독문화비교(캡스톤디자인) (Korean - German Comparative Cultural Studies)**

한국과 독일의 정신적 전통과 일상 문화를 비교 분석함으로써 양국문화에 대한 심도 있는 이해를 모색한다.

러시아어권지역학전공

■ 교육목표

21세기 새로운 국제질서 속에 우리의 대외 관계는 과거의 서유럽과 미국 중심에서 점차 벗어나 동북아 및 유라시아 지역으로 확대되고 있다. 이와 관련해, 1990 년에 이미 공식 외교 관계가 체결된 러시아뿐만이 아니라, 러시아어를 공용어로 사용 중인 카자흐스탄, 우즈베키스탄, 키르기스스탄, 투르크메니스탄, 타지키스탄 등의 중앙아시아 국가들 역시 새로운 유라시아 협력시대 우리나라의 중요한 정치, 경제, 문화적 파트너로 부상했다.

이러한 시대 조류에 발맞추어 우리 러시아어권지역학전공에서는 잘 갖추어진 수준별 러시아어 교육 시스템을 완비하고 있다. 이에 덧붙여 러시아와 중앙아시아 국가들의 사회, 문화, 역사, 경제, 정치, 외교 등 다방면에 걸친 체계적인 교육을 실시함으로써 장차 이 국가들과의 교류에 있어 중추적인 역할을 수행할 전문적이고 창의적인 인재들을 육성하고 있다.

러시아어권지역학전공은 위와 같은 취지를 달성하기 위해 다음과 같은 구체적인 목표들을 설정해 교육을 행하고 있다.

1. 지역학 연구를 위한 기초 이론과 지식 습득
2. 체계적인 시스템을 통한 실용적인 러시아어 구사능력 배양
3. 러시아 및 러시아어 사용 중앙아시아 5개국의 현황에 대한 파악
4. 해당 국가들의 과거, 현재, 미래를 조망할 수 있는 역사, 문화, 사회, 경제 등에 대한 이해
5. 해당 국가들과의 협력 관계가 한국의 경제적, 외교적 이익에 미칠 영향에 대한 이해
6. 실용적으로 축적된 언어적, 지역학적 지식을 바탕으로 각 분야 전문직업인 육성의 토대 마련
7. 러시아 연수 지원 및 교환학생 제도 운영으로 러시아어 실력 향상과 현지 문물 습득 의욕 고취 (러시아 블라디보스톡 대학교, 카자흐스탄 알파라비 국립 대학교, 러시아 카잔 연방 대학교 등과 상호학점 인정하는 교환학생 제도 운영 중)

본 전공은 이렇듯 무한한 천연자원과 인적자원을 갖춘 러시아 및 러시아어 문화권 전반에 대한 다방면의 체계적 교육을 통해, 관련 직종의 전문 인재 육성이라는 최종 목표 달성을 위해 끊임없이 나아가고 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HG1021	러시아어1	3	3
			HG1031	러시아어회화1	2	2
			HG4394	러시아어연습1	2	2
			HG4402	현대러시아의사회와문화	3	3
			HG4423	러시아예술의매혹	3	3
	2	전공선택	HG1022	러시아어2	3	3
			HG1042	러시아어회화2	2	2
			HG4399	러시아어연습2	2	2
			HG4403	러시아의역사	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			HG4404	러시아문학과사상	3	3
3	1	전공선택	HG4405	러시아명작특강	3	3
		전공심화	HG2041	러시아어3	3	3
			HG4397	러시아어회화3	2	2
			HG4412	핵심러시아어문법	3	3
			HG4430	중앙아시아와실크로드문명	3	3
	2	전공선택	HG4417	러시아문화읽기	3	3
			HG4419	러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)	3	3
			HG4422	전공과창업(러시아어권지역학)	1	1
			HG4428	미디어로보는러시아·중앙아시아	3	3
		전공심화	HG4401	러시아어회화4	2	2
			HG4413	러시아어어휘와문장	3	3
4	1	전공선택	HG4418	TORFL러시아어	2	2
			HG4424	전공과취업(러시아어문)	1	1
			HG4425	인턴십(러시아어문)	2	2
		전공심화	HG3302	실무러시아어	3	3
			HG4416	최근러시아의쟁점과한·러관계의미래	3	3
	2	전공선택	HG4420	신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL)	3	3
			HG4427	러시아어통역연습	2	2
		전공심화	HG4431	러시아어프레젠테이션연습	2	2
합계				29과목	73	73

■ 교과목해설

· HG1021 러시아어 1 (Russian 1)

철자, 발음, 억양으로부터 시작하여 명사, 대명사, 형용사의 단수, 복수 격변화 형태와 기능, 동사 변화에 이르기까지 러시아어 문법의 기초를 체계적으로 다진다. 아울러 기초적인 생활 러시아어 표현과 필수적인 기초 어휘를 익힘으로써 러시아어의 토대를 종합적으로 구축하도록 유도한다.

· HG1031 러시아어회화 1 (Russian Conversation 1)

이 과목에서는 러시아어 발음과 억양의 연습으로부터 시작하여 일상적인 상황에서 요구되는 기초적인 구어체 회화 문장과 어휘를 익히는데 주안점을 둔다. 한국인 혹은 러시아 원어민 교수가 진행할 수 있으며, 발음과 억양에 더하여 듣기와 말하기의 기초 실력을 갖추는 것에도 초점을 맞춘다.

· **HG4394 러시아어연습 1 (Exercises in Russian 1)**

· 이 과목은 <러시아어 1> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 1>을 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 1>에서 습득된 기초적인 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다.

· **HG4402 현대러시아의사회와문화 (Contemporary Russian Society and Culture)**

이 과목은 러시아어권 지역학을 전공으로 선택한 학생들을 대상으로 한 전공 기초 강좌이다. 현재의 러시아를 폭넓게 조망할 수 있도록 국가 형태, 자연 환경, 산업, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 개괄적인 지식을 습득함으로써 러시아어권 국가들의 중심인 러시아의 정체성을 이해할 수 있게 한다.

· **HG4423 러시아예술의매혹 (Fascinations of Russian Art)**

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 폭넓게 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술작품을 실제로 감상하고 연구하여, 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 살펴봄으로써 러시아에 대해 깊이 이해할 수 있게 한다.

· **HG1022 러시아어 2 (Russian 2)**

<러시아어1>에서 익힌 지식을 바탕으로 하여 동사 명령형, 형용사와 부사의 비교급과 최상급, 관계대명사 등등 구어체와 문어체의 실용 러시아어에서 쓰임새가 많은 문법 사항들을 체계적으로 학습해 나간다. 아울러 기초 수준을 넘어서는 어휘와 표현의 사용법을 익힘으로써 중급 수준의 러시아어로 발전해갈 수 있는 토대를 다진다.

· **HG1042 러시아어회화 2 (Russian Conversation 2)**

러시아 원어민 교수와 함께 러시아어 듣기와 말하기 능력을 초급 단계 이상으로 배양한다. 이 과목에서 학생들은 일상적인 회화 표현을 익힐 뿐만 아니라, 일정한 주제를 가지는 상위 초급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있도록 유도되어진다.

· **HG4399 러시아어연습 2 (Exercises in Russian 2)**

이 과목은 <러시아어 2> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 2>를 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 2>에서 습득된 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 기초-중급 수준의 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다. 이 과목 수강을 마치면 학생들은 다양한 문화 활동에 필요한 러시아어 읽기와 쓰기의 기초 능력을 갖추게 된다.

· **HG4403 러시아의역사 (History of Russia)**

이 과목은 서기 9세기로부터 현재까지 전개되어 온 러시아 역사의 주요 인물과 사건을 살펴보는 동시에 그 사건들의 이념적, 문화적 배경을 이해하게 하는 것에 주요 목표가 있다. 단순한 사건 나열보다는 역사적 변환의 각 단계에 있어 러시아의 사회와 문화의 모습이 어떻게 변화되어 나갔는지에 주목함으로써 다양한 역사적 경험들이 러시아인들의 정신세계 형성에 어떻게 영향을 미쳤는지 이해할 수 있도록 한다.

· **HG4404 러시아문학과사상 (Russian Literature and Thought)**

이 과목에서는 고대와 중세의 러시아문학에 대해 개괄적으로 살핀 후, 19~20세기 러시아 문학의 전성기에 나타난 다양한 작가들의 문학 세계와 문학계의 현상들에 대해 좀 더 자세히 알아본다. 대표적인 작가와 작품, 주요한 문예 사조를 시대별로 살펴보면서 그 속에 내재하는 러시아적 정신세계와 사상에도 초점을 맞추므로써 당대의 러시아 문학사를 총체적으로 이해해 볼 수 있도록 한다.

· **HG4405 러시아명작특강 (Lectures on the Masterpieces of Russian Literature)**

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

· **HG2041 러시아어 3 (Russian 3)**

이 과목은 <러시아어1>과 <러시아어2>를 이수한 학생들을 대상으로 하여 이동 동사, 직접, 간접화법 형태, 부동사, 형동사 등의 사용법을 익히게 함으로써 중급 수준의 러시아어 문법을 완성하도록 만든다. 아울러 중급 수준의 어휘와 표현을 익힘으로써 차후 다양한 중급 수준 러시아어 과목들을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 마련한다.

· **HG4397 러시아어회화 3 (Russian Conversation 3)**

이 과목은 초급 단계의 듣기와 말하기 실력이 갖추어진 학생들을 대상으로 하여 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 듣기와 말하기 능력을 배양하는데 초점을 맞춘다. 이 과목의 성공적인 이수 후에는 러시아인들과의 만남 시에 일정한 문화적, 사회적 주제를 가지고 대화를 나눌 수 있는 실력이 갖춰질 수 있다.

· **HG4412 핵심러시아어문법 (Cores of Russian Grammar)**

러시아어를 3학기 동안 배우고 있는 학생들을 주요 대상으로 하여 초급과 중급의 러시아어 문법과 구문의 핵심적인 사항들을 간추려 체계적으로 총정리 함으로써 중급 수준의 러시아어 문장을 구성할 수 있는 토대를 확실히 다진다. 이 과목을 통해 차후 <러시아어 어휘와 문장> 과목을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 갖추게 한다.

· **HG4430 중앙아시아와실크로드문명 (Central Asia and Silk Road Civilization)**

고대와 중세를 거치며 실크로드의 중요 통로에 속해 있던 중앙아시아 지역은 그에 따라 다양한 역사적 변천 과정에서 특유의 지역적, 국가적 정체성을 형성해왔다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 이 지역민들의 민족적 정체성과 국가 체제 형성 과정을 개관하고 이를 통해 중앙아시아 국가들의 역사를 체계적으로 이해할 수 있도록 한다.

· **HG4417 러시아문화읽기 (The Readings of Russian Culture)**

러시아 음악, 미술, 오페라, 발레 등의 문화 강좌와 러시아 민속, 풍습, 절기 기본 지식을 담은 러시아 원문을 통해 러시아 대중문화와 고급문화를 아우르는 러시아 문화에 대한 이해를 돕는다.

· **HG4419 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL) (Market and Corporate Culture of Russia and Central Asia(PBL))**

러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습

하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

· **HG4422 전공과창업(러시아어권지역학) (Career-in-major I)**

러시아어문학과 4학년 학생들의 취업 준비를 위한 강좌로 전공 분야 취업에 필요한 소양과 지식을 갖추게 한다. 소그룹 단위로 다각적인 학습과 체험을 통해 체계적이고 실제적인 취업 계획을 세우고 실천하도록 돕는다.

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

· **HG4428 미디어로보는러시아·중앙아시아 (Study of Russia and Central Asia through Media)**

미디어의 혁신과 다양화를 가져오는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

· **HG4401 러시아어회화 4 (Russian Conversation 4)**

<러시아어 회화> 계열 과목의 마지막에 위치한 과목으로서 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 보다 충실한 듣기와 말하기 실력을 다지는 것을 목표로 한다. 구어체적인 표현뿐만이 아니라 토론에 자주 사용되는 비교적 문어체의 문장 구조까지도 사용할 수 있도록 러시아 원어민 교수가 지도한다.

· **HG4413 러시아어어휘와문장 (Russian Vocabulary and Sentences)**

3개 학기 동안 문법과 어휘 관련 일련의 러시아어 과목들을 수강한 학생들을 대상으로 하여, 이제 중급 수준 러시아어 문장의 구조를 보다 이론적이고도 체계적으로 이해하고 그것을 토대로 보다 심층적이고 세련된 러시아어 문장을 구성할 수 있도록 교육하는 것이 이 과목의 목표이다. 이를 위해서 중급 수준 이상의 어휘와 표현에 대한 분석과 이해가 곁들여질 것이다.

· **HG4418 TORFL러시아어 (Russian for TORFL)**

본 강좌는 러시아어능력자격시험(TORFL)을 대비한 실질적인 준비를 돕는 고급실용어학 강의이다. 러시아어 TORFL의 1단계가 요구하는 듣기와 말하기, 쓰기 능력 함양에 집중하여 인증시험을 준비하는 수강생들에게 실질적인 도움이 되도록 한다.

· **HG4424 전공과취업(러시아어문) (Career-in-majorII)**

러시아어문학과 4학년 학생들의 취업 준비를 위한 강좌이다. 전공 분야 취업에 필요한 소양과 지식을 심화하며 소그룹 단위로 다각적인 취업활동을 계획하고 실행한다.

· **HG4425 인턴십(러시아어문) (Internship)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

· **HG3302 실무러시아어 (Practical Russian)**

이 과목은 무역, 외교, 문화 교류 등등 제 분야에서 필요한 어휘를 습득하고 문장 구사 능력을 배양함으로써 러시아어의 이론적 지식을 실무 능력으로 연결시킬 수 있도록 하는 목표를 가진다. 이러한 분야와

관련된 다양한 텍스트를 읽어 해독하거나 영상 자료를 보고 이해함으로써 최신의 필수적인 어휘를 습득한다. 한편으로는 이러한 어휘를 실제 상황에 관련시켜 쓰고 말하는 연습을 함으로써 교실에서도 실무 경험을 가능하게 할 수 있도록 유도한다.

· **HG4416 최근러시아의쟁점과한·러관계의미래 (Present Issues of Russia and Future of Korean-Russian Relations)**

현재의 러시아와 관련된 내·외적 주요 이슈들에 대해 알아보는 한편 지금까지의 한·러 관계사를 토대로 하여 한·러 관계의 앞날을 예측해 보는 과목이다. 이를 통해 러시아의 현재 상황과 세계 속에서의 러시아의 현재 위치를 가늠할 수 있다. 또한 자신이 염두에 둔 러시아 관련 취업 분야가 앞으로 어떠한 의미를 가질지와 관련된 유용한 이론적, 실제적 지식도 갖출 수 있게 된다.

· **HG4420 신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL) (New Silk Road and Korean Wave:Korea and Central Asia(PBL))**

고대, 중세의 실크로드가 현재 경제적 측면에서 신(新)실크로드라는 명칭으로 재조명되고 있는 상황에서 이 지역의 중앙아시아 국가들은 우리나라의 한류가 번성하고 있는 지역이기도 하다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 장래 이 지역 국가들에 경제와 무역뿐만 아니라 문화 사업의 측면에서 진출하고자 하는 목표를 가진 학생들에게 한류가 이 지역에서 차지하는 비중과 미래의 전망을 탐색할 수 있도록 하는 목표를 가진다.

· **HG4427 러시아어통역연습 (Practice in Russian Interpretation)**

최근 그 수요가 급증하고 있는 러시아어 의료 통역 및 관광 통역을 포함한 제 분야로 진출하고자 하는 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 통역 지식과 기술을 실력을 향상시키는 데 목적을 가진다. 수강생들은 의료현장에서 러시아어 구사 환자와 국내 의료진과의 의사소통을 담당하는 전문 인력에게 필요한 필수 표현과 전문 용어를 학습한다. 관광 통역의 경우에도 효율적인 가이드 업무 수행을 위한 역사, 문화, 사회 관련 각종 필요 어휘와 문장 구사 실력을 갖추도록 교육한다.

· **HG4431 러시아어프레젠테이션연습 (Practice in Russian Presentation)**

이 과목은 4학년 1학기까지 쌓인 러시아어 지식을 바탕으로 하여 이제 졸업 후 러시아어 사용 분야에 진출할 시 어느 분야에서나 필수적인 러시아어 프레젠테이션의 효과적인 방식과 기술을 습득하게 하려는 목표를 가진다. 중요 취업 분야에서 필요한 다양한 어휘를 익히고 이를 효율적인 프레젠테이션으로 연결시킬 수 있는 문장 구성과 발표 능력을 익히도록 한다.

한국언어문화학과

■ 교육목표

한국언어문화학과는 주체성과 인간적 품성을 갖춘 창의적이고 합리적인 전문인 양성과 한국어와 문학에 관한 전문지식으로 사회에 봉사할 수 있는 인재의 양성을 교육목표로 한다. 실용성, 창의성, 논리성을 특히 강조하는 전공교육을 실시함으로써 한국 언어문화의 내재적 발전은 물론 세계화에 기여하고 첨단정보.기술사회에 한국어 문화콘텐츠를 제공해 줄 수 있는 실용적 전문인을 양성한다. 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 한국어에 대한 전문지식과 인성 함양
2. 외국인을 위한 한국어 교사 양성
3. 한국어문학의 본질 및 당대적.현대적 의미 이해
4. 한국 문화에 대한 이해 및 탐구
5. 한국 언어문화콘텐츠 개발 및 지역사회 언어문화 육성
6. 지방화.세계화 시대에 부응하는 실용적 전문능력 향상

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	비고
1	1	전공선택	HA4373	한국문학의이해	3	3	한국어교원양성자격증 필수과목
			HA4387	한국어교육개론	3	3	
	2	전공선택	HA1011	한국어학의이해	3	3	
			HA1021	한국의전통문화	3	3	
			HA2192	한국현대시의이해	3	3	
2	1	전공선택	HA2141	한국어발음교육론	3	3	한국어교원양성자격증 필수과목
			HA2182	고전명작읽기와감상	2	2	
			HA2202	한국민속학	3	3	한국어교원양성자격증 필수과목
			HA3211	한국현대문화비평	3	3	
			HA4374	한국어표현교육론	3	3	한국어교원양성자격증 필수과목
	2	전공선택	HA2172	한국어문법론	3	3	한국어교원양성자격증 필수과목
			HA3011	한국현대소설의이해	3	3	
			HA3241	한국고전서사와문화콘텐츠	3	3	
			HA4380	언어학개론	3	3	
			HA4388	사회언어학	3	3	
3	1	전공선택	HA4377	한국고전문학스토리텔링(PBL)	2	2	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	비고	
		전공심화	HA4389	한국어어휘교육론	3	3		
			HA2131	한국문학사	3	3		
			HA3302	한국어문법교육론	3	3		
			HA4376	한국현대시와사회	3	3		
	2	전공선택	HA3272	한국문학과세계문학	3	3		
			HA4375	응용언어학	3	3		
			HA4384	전공과창업(한국어문)	1	1		
		전공심화	HA2161	한국어한자교육론	3	3		
	4	1	전공선택	HA1112	한국어의어제와오늘 (캡스톤디자인)	2	2	
				HA3251	항가·여요의이해	3	3	
HA4385				전공과취업(한국어문)	1	1		
HA4386				인턴십(한국어문)	2	2		
전공심화		HA3231	한국어단어의이해	3	3			
		HA4321	현대문학특강	3	3			
2		전공선택	HA4381	외국어로서의한국어지도	2	2		
			HA4382	문예창작실습	2	2		
		전공심화	HA4383	외국인을위한한국문화	3	3		
합계				33과목	89	89		

■ 교과목해설

· HA4373 한국문학의이해 (Introduction to Korean Literature)

문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학작품을 감상함으로써 문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.

· HA4387 한국어교육개론 (Introduction to Teaching of Korean)

본 과목에서는 한국어 교육의 기본적인 이론과 교수 방법에 대해 다룬다. 발음 교육, 어휘 교육, 문법 교육, 표현 교육, 이해 교육, 문화 교육 등 영역별 한국어 교수 방법을 익히고 한국어 평가와 한국어 교재 개발, 한국어 교사의 역할, 한국어 교육과정, 한국어 교육정책 등을 살펴봄으로써 한국어 교사가 알아야 할 한국어 교육의 기본 개념과 목표에 대한 이해를 도모한다.

· **HA1011 한국어학의이해 (Introduction to Korean Linguistics)**

한국어학 연구를 위한 기초적 지식을 학습하는 과목이다. 언어와 한국어의 관계를 규명하는 것에서부터 출발하여 음성학, 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론, 방언론, 한국어사 등 한국어학의 모든 영역을 전체적인 구조 안에서 살펴봄으로써 한국어의 말과 글에 대한 기초 지식을 익히는 것이 이 과목의 목적이다.

· **HA1021 한국의전통문화 (Traditional Korean Culture)**

한국문학과 세계문학의 개념을 이해하고, 한국문학의 갈래와 해당 작품을 공시적으로 살펴봄, 한국문학 연구 방법론을 개관함으로써 세계문학 속의 한국문학의 위상을 가늠하고, 한국문학 전공분야의 세분화된 연구에 필요한 기초지식을 함양하고 고전적 가치관을 이해하는 것을 목표로 삼는 과목이다.

· **HA2192 한국현대시의이해 (Contemporary Korean Poetry)**

한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고, 언어예술로서 시의 아름다움을 살펴보는 과목이다. 현대시의 구성원리를 이해하여, 현대시를 분석하는 안목을 높이고, 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.

· **HA2141 한국어발음교육론 (Theory of Korean Pronunciation Education)**

이 강좌에서는 한국어 말소리에는 어떠한 것들이 있는지 분류, 체계화하는 방법을 이해하고, 말소리들이 만날 때 일어나는 음운 현상들을 고찰함으로써 한국어의 음운 구조를 이해한다. 또한 음성학적인 관점에서 사람들의 말소리를 조사, 관찰하고 평가하는 현장연구를 겸한다. 이러한 기본 이론과 실재를 통해 자신의 잘못된 발음을 바르게 고칠 수 있는 기회도 갖는다.

· **HA2182 고전명작읽기와감상 (Reading & Practice in Korean Classical Literature)**

국문으로 기록된 고전문학 작품을 실제로 읽어가며 교정과 주석하는 작업을 실습하는 과목이다. 원전 자료를 접해 봄으로써 중세국어에 생소한 학과생들의 고전문학에 대한 부담을 줄이고 친밀감을 높여주며 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주는 것이 이 과목의 목적이다. 나아가 당대인들의 미의식을 감지하기 위해서는 원전 해독과 정확한 주석 및 번역이 얼마나 중요한가를 인식 시켜주는 과목이다.

· **HA2202 한국민속학 (Korean Folklore Study)**

민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

· **HA3211 한국현대문화비평 (Contemporary Korean Literary Criticism)**

문학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 다음, 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 비평방법의 발생, 문학과, 비평방법론 및 원리들을 학습하고 각각의 비평방법에 입각해 실제로 작품을 분석해 봄으로써 문학작품을 비평, 평가하는 능력을 갖추도록 한다.

· **HA4374 한국어표현교육론 (Theory of Korean Language Expression Education)**

본 과목은 표현을 위한 말하기와 쓰기 교육의 기본 개념을 이해하고, 한국어 표현 교육의 설계와 평가에 대해 지식을 습득하여 한국어 교육 현장에서 필요로 하는 교수 능력을 함양하기 위해 개설되었다. 이를

위해 말하기와 쓰기의 교육론적 개괄, 교육의 흐름, 교육의 원리, 표현 교육의 평가 및 실제에 관한 내용을 다루어 한국어 표현 교육 방법에 관한 전반적인 사항에 대해 학습한다.

· **HA2172 한국어문법론 (Theory of Korean Grammar)**

한국어문법론은 국어를 이루고 있는 규칙의 체계를 연구하는 과목으로 국어의 문법 범주를 실현하는 방법과 통사적 특성을 연구하고, 국어의 문장을 이루는 성분을 분석하여 문장성분의 개념을 이해하고, 문장의 구성을 이루는 어미와 그 통사적 특성을 연구한다. 각 주제를 조별로 연구하여 발표하고 토의하는 세미나 방식으로 강의가 진행된다. 주요 강의 내용으로는 (1)문법의 개념과 연구대상, 연구방법론, 연구사, (2)문법 범주론(의항법, 높임법, 시제법, 사동, 피동법, 부정법, 강조법), (3)문장 구성론(문장성분, 접속문 구성, 내포문 구성)등이 있다.

· **HA3011 한국현대소설의이해 (Contemporary Korean Novels)**

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성 원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

· **HA3241 한국고전서사와문화콘텐츠 (Korean Classical Literature and Cultural Contents)**

방대한 자료가 남아 있고 계층에 관계없이 광범위한 향유층을 지녔던 야담·소설 등 고전 서사문학의 미의식을 구명하는 과목이다. 따라서 고전 서사문학 작품에 대한 일반 이론과 기본문제에 대한 검토, 현대 연구자들의 개별논저에 대한 검토와 비판을 통하여 고전 서사문학의 바람직한 방향에 대하여 토론함으로써 고전 서사문학의 문학사적 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다.

· **HA4380 언어학개론 (Introduction to Linguistics)**

인간을 이해하는 방안의 하나로 인간만이 가지고 있는 언어의 본질과 특성에 대해 다룬다. 언어학의 개념과 특징, 연구 범위와 연구 방법 등을 비롯해 언어학의 하위 영역인 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론, 세계의 언어와 문자, 방언론, 응용언어학 등을 살펴봄으로써 언어의 본질을 이해하고, 언어학이 응용될 수 있는 분야에 대한 지식을 넓힐 수 있도록 한다.

· **HA4388 사회언어학 (Social Linguistics)**

본 과목은 사회 속에서 이루어지는 언어 사용의 실태를 살펴봄으로써 언어와 사회와의 관계에 대한 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 시간적, 지리적, 사회적 조건에 따라 달라지는 언어의 변이 현상을 통해 언어의 다양한 측면을 살펴볼 수 있다. 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 사회 방언학, 의사소통 민족지학, 언어 정책 등의 관점에서도 고찰한다.

· **HA4377 한국고전문학스토리텔링(Korean Classical Literature and Storytelling(PBL))**

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 하기 위하여 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 선행한다.

· **HA4389 한국어어휘교육론(Theory of Korean Vocabulary Education)**

한국어 어휘의 구조적, 의미적 특성을 이해하고 한국어 교육 현장에서 학습자들에게 단계별로 제시할 수 있는 기본 어휘를 선정한다. 한국어 교육 4개의 기본 영역과 연계하여 실시할 수 있는 효율적인 어휘

교육과 그에 따른 평가 방안에 대해서 탐구한다. 또한 한국어 어휘 교육에 대한 선행 연구를 살펴봄으로써 어휘 교육에 대한 발전 방향도 모색한다.

· **HA2131 한국문학사 (History of Korean Literature)**

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학사적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

· **HA3302 한국어문법교육론 (Theory of Korean Grammar Education)**

이 교과목의 목적은 한국어 문법 교육 내용을 체계화하고 그 특징을 탐구하여 실제 한국어 문법 교육에 활용할 수 있는 능력을 함양하는 것이다. 이를 위해 한국어 문법 교육의 범위와 문법 항목의 선정 및 배열 등 한국어 문법 교육 내용을 구체화하여 문법이론에 대한 지식을 갖춘다. 이 강의에서는 한국어 문법에 관한 이론과 더불어 실제 한국어 문법 교육에 대한 교수 방법을 배우고 익혀서, 한국어 교사로서 현장에 대비할 수 있는 다양한 능력과 경험을 쌓을 수 있게 한다.

· **HA4376 한국현대시와 사회 (Korean Poetry and Society)**

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문제에서 미적 문제가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

· **HA3272 한국문학과 세계문학 (Korean Literature and World Literature)**

한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로서 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

· **HA4375 응용언어학(Applied Linguistics)**

이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다.

· **HA4384 전공과창업(한국어문) (Career-in-major I)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육하는 과목이다.

· **HA2161 한국어한자교육론 (Theory of Korean Hanja Education)**

이 교과목은 한국어 교육에 필요한 한자어를 익히고 한국어 학습자에게 교육하는 방법을 터득하게 하

는 교과목이다. 한국어에서 한자 어휘가 차지하는 비중이 매우 크기 때문에 이를 제대로 교육하지 않고는 고급 단계의 한국어 교육이 어렵기 때문이다. 한자권 학생과 비한자권 학생을 구분하지 않고 모두에게 필요한 한국어 한자-한자어를 선정, 이를 효율적으로 교육할 수 있는 방법을 터득할 수 있도록 실습과 토론을 병행하여 수업을 진행한다.

· **HA1112 한국어의어제와오늘(캡스톤디자인) (History of Korean Language(Capston Design))**

역사적으로 진화하고 변화 발전하는 우리말의 통시적 양상을 주제로 삼아 그 흐름을 이해하도록 하는 과목이다. 통시적 언어 양상에는 민족정신의 궤적도 반영되어 있으므로 우리말의 변천 양상과 변천 과정을 고찰하는 동시에 정신사와의 관련성도 탐구해 본다. 아울러 현대 우리말의 어원을 추적함으로써 현재 우리가 쓰고 있는 국어의 역사적 실체를 확인해 본다.

· **HA3251 향가.여요의이해 (Introduction of Korean Classical Poetry)**

고대에서 고려시대까지 제작되어 오늘날 전하는 국문 고전시가 작품을 주 대상으로 한다. 구체적으로 신라, 통일신라, 고려 전기까지의 향가 및 기타 시가, 고려 후기에 주로 제작된 속악가사(이른바 고려가요) 및 경기체가 작품을 갈래별로 전반적인 특징과 성격, 형식과 율격, 개별 작품의 문학성과 작품세계, 향유 계층 등을 관련 논문에서 나타난 연구 성과의 정리를 통해 고찰하는 것이다. 아울러 국문으로 된 노랫말이 전하지 않고 한역되어 전하는 작품과 노랫말은 전하지 않으나 작품명이나 창작 배경이 소개된 자료를 검토하는 과목이다.

· **HA4385 전공과취업(한국어문) (Career-in-major II)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육하는 과목이다.

· **HA4386 인턴십(한국어문) (Internship)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

· **HA3231 한국어단어의이해 (Korean Morphology)**

국어를 이루고 있는 단어 가운데 소리와 뜻을 함께 가지고 있는 가장 작은 낱덩이인 형태소를 식별하고, 형태소가 결합하는 방식인 조어법과 굴곡법을 이해함으로써, 국어의 단어구조를 분석하고, 형태론과 음운론, 통사론과의 경계를 설정할 수 있도록 하는 과목이다. 상호명, 상품명, 식물명, 동물명과 신조어 등의 형태를 분석하는 과제를 통하여 익힌 이론을 바탕으로 실제 언어자료의 형태를 분석하도록 한다.

· **HA4321 현대문학특강 (Special Lecture in Contemporary Literature)**

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점검함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

· **HA4381 외국어로서의한국어지도 (Teaching Korean as a Foreign Language)**

한국의 국제적 지위 상승과 함께 한국어를 습득하고자 하는 외국인들에게 한국어를 가르치는 방법을 익히는 과목이다. 한국어 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 영역의 교과 내용을 학습하고, 바람직한 한국어 교재

와 기본적으로 교육되어야 할 한국 문화의 구성 등에 관해 토론하고, 실제 강의를 연습한다.

· **HA4382 문예창작실습 (Practice in Creative Writings)**

글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상하는 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작능력을 기르도록 한다.

· **HA4383 외국인을위한한국문화 (Korean Culture for Foreigners)**

세계화 시대에 외국인에게 한국의 문화를 올바르게 교육시킬 수 있는 소양을 함양하는 과목이다. 한국의 문학, 역사, 철학을 비롯한 한국문화 전반에 대한 기본 소양은 물론 학교가 위치한 지역의 문화에 대한 관심과 지식을 구비함으로써 한국문화에 대하여 관심 있는 외국인이나 교포들에게 쉽고도 효율적인 교육을 할 수 있는 방법을 연구하고 토론하는 과목이다. 즉, 세계화시대에 외국인에게 한국문화를 올바르게 이해시킬 수 있는 폭넓은 안목을 기르는 과목이다.

글로벌지역학연계전공

■ 교육목표

글로벌지역학연계전공은 세계화의 급속한 진행에 능동적으로 대응하고 지구촌사회의 구성원으로서 살아갈 세계시민의 교육을 목표로 한다. 글로벌지역학연계전공에서 추구하는 세계시민교육은 인권, 평화, 환경, 지속가능발전 등 글로벌 이슈에 대한 비판적 성찰과 창의적 문제해결능력의 함양에 중점을 두고 있다. 또한 글로벌역량개발을 토대로 글로벌지역학연계전공은 국제사회의 다양한 영역에서 활동하는데 필요한 직무능력을 갖춘 인재 양성을 위해 다음과 같은 목표를 설정한다.

1. 다양한 문화의 포괄적 이해를 실무에 적용시키는 통섭과 융합 교육
2. 세계화의 관점에서 지역문화 간의 경계를 유연하게 횡단하는 창의적 문제해결능력 배양
3. 글로벌지역전문의가의 업무에 필요한 기초지식을 습득하여 실무능력에 활용

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HB4514	한미정치현안(PBL)	2	2
			HB4515	북미사회지리연구(PBL)	2	2
			HB4516	글로벌컬기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2
			HC4479	프랑스와유럽의관광문화산업	3	3
			HC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
			HD4401	동아시아와일본	3	3
			HE4416	독일과EU	3	3
			HF4350	중국의어제와오늘	3	3
			HF4362	한중문화비교	3	3
			HF4364	중국정치와인물	3	3
			HF4368	중국의상인문화	3	3
			HG4416	최근러시아의쟁점과한-러관계의미래	3	3
			HG4430	중앙아시아와실크로드문명	3	3
			HI0006	글로벌지역학입문	3	3
	2	전공선택	HB4530	CNN을통한국제시사	2	2
			HC4474	프랑스어권과국제사회의교류협력	3	3
			HC4478	세계프랑스어권의사회와문화	3	3
			HD3182	한일관계사	3	3
			HD4560	일본경영인탐구	3	3
			HE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
			HE4369	한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3
			HE4421	영화로보는독일사회(PBL)	3	3
HG4419			러시아중앙아시아시장과기업문화(PBL)	3	3	
HG4428			미디어로보는러시아중앙아시아	3	3	
HI0007	세계속한류와문화콘텐츠	3	3			
합계				25과목	71	71

■ 교과목해설

· HB4514 한미정치현안(PBL) (Korean-American Political Issues (PBL))

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

· HB4515 북미사회지리연구(PBL) (Geographic Insights to American Society(PBL))

본 강좌는 북미사회의 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을 통해서 발전문제를 다룬다.

· HB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) (Glocal Business Culture and Marketing(Capston Design))

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

· HC4479 프랑스와EU의중심도시 (Central Cities of France and EU)

공통의 사회문화적 기반을 공유하는 프랑스와 유럽은 오늘날 EU라는 국제기구와 유로화라는 단일 화폐를 통해 장기적인 정치경제적 통합을 도모하고 있으며, 프랑스는 독일과 함께 EU를 이끄는 쌍두마차이다. 유럽 국가들 내부의 다양한 사회경제적 이해관계를 조율해나가면서, 국제사회의 이슈들에 대한 통일된 대응을 통해 유럽의 국제적 영향력을 확대하는 문제에 있어서 프랑스는 주도적인 역할을 수행하고 있다. 이에 대한 이해를 통해 국제지역 전문가로서의 능력을 함양한다.

· HC4480 프랑스어권기업문화론 (Francophone Company Culture)

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

· HD4401 동아시아와일본 (East Asia and Japan)

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

· HE4416 독일과EU (Germany and EU)

유럽공동체(EU)의 성립 과정과 그 정치적 경제적 의미에 대해서 알아본다. 오늘날 유럽의 명실상부한 주도국으로서 독일이 유럽공동체 내에서 갖는 위상을 점검해본다.

· HF4350 중국의어제와오늘 (Yesterday and Today of China)

황하 유역의 자그마한 부족 연합체였던 하나라로부터 13억 인구의 거대한 나라인 중화인민공화국에 이르기까지 기나긴 중국의 역사를 왕조와 인물 및 시대별 문화적 특징을 중심으로 개괄적으로 소개한다.

· HF4362 한중문화비교 (Comparative Studies of Chinese and Korean Culture)

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠

개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

· **HF4364 중국정치와인물 (Politics and Leaders of China)**

동서고금을 막론하고 정치와 인물은 불가분의 관계에 있는데 특히 중국의 정치는 인물의 중요성이 더욱 두드러진다. 과거와 현재의 중국 정치가들이 어떤 철학과 지략을 가지고 국가를 경영하였는가를 파악하고, 그들의 자질과 성향이 중국의 정치에 미친 영향을 탐구한다.

· **HF4368 중국의상인문화 (Chines Merchant Culture)**

중국인은 유태인, 인도인과 더불어 세계 '3대 상인' 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

· **HG4416 최근러시아의쟁점과한·러관계의미래 (Present Issues of Russia and Future of Korean-Russian Relations)**

현재의 러시아와 관련된 내·외적 주요 이슈들에 대해 알아보는 한편 지금까지의 한·러 관계사를 토대로 하여 한·러 관계의 앞날을 예측해 보는 과목이다. 이를 통해 러시아의 현재 상황과 세계 속에서의 러시아의 현재 위치를 가늠할 수 있다. 또한 자신이 염두에 둔 러시아 관련 취업 분야가 앞으로 어떠한 의미를 가질 지와 관련된 유용한 이론적, 실제적 지식도 갖출 수 있게 된다.

· **HG4430 중앙아시아와실크로드문명 (Central Asia and Silk Road Civilizations)**

고대와 중세를 거치며 실크로드의 중요 통로에 속해 있던 중앙아시아 지역은 그에 따라 다양한 역사적 변천 과정에서 특유의 지역적, 국가적 정체성을 형성해왔다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 이 지역민들의 민족적 정체성과 국가 체제 형성 과정을 개관하고 이를 통해 중앙아시아 국가들의 역사를 체계적으로 이해할 수 있도록 한다.

· **HI0006 글로벌지역학입문 (Introduction to Glocal Area Studies)**

수업 전반부는 지구화 현상의 역사적 맥락을 파악하고 개괄적 이해를 돕는 내용으로 구성하며 후반부는 글로벌사회의 주요 이슈를 다룬다. 현재 진행형의 글로벌 이슈를 통해 문제해결 중심의 강의로 진행한다. 학생들이 다양한 글로벌 이슈를 각자의 전공 지역학 및 오늘날 한국의 사회문제에 접목하여 비교분석하는 관점을 학습하도록 한다.

· **HB4530 CNN을통한국제시사 (Current International Issues through CNN)**

영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제시사에 대한 안목을 넓힌다.

· **HC4474 프랑스어권과국제사회의교류협력 (International Exchange of Francophone)**

프랑스는 특히 다양한 프랑코포니 국제기구를 매개로 여타의 프랑스어권 국가들과의 공조를 통해 국제사회의 다양한 이슈와 문제들에 대해 자신들의 관점과 이해관계를 관철시키려 노력한다. 정치, 경제, 사회, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 국제적 갈등과 공조 상황에서, 프랑스어권은 종종 일종의 블록을 형성하는 경향이 있다. 프랑스어권 지역전문가가 되기 위해서, 이러한 프랑스, 프랑스어권, 국제사회의 복합적인 상호연관성에 대한 이해를 도모한다.

· **HC4478 세계프랑스어권의사회와문화 (Understanding of International Francophone Society and Culture)**

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다.

영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HD3182 한일관계사 (Korea and Japan Relationship History)**

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

· **HD4560 일본경영인탐구 (Studies of Japanese Ceos)**

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

· **HE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) (the theory of culture in the german-speaking country's)**

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

· **HE4369 한독문화비교(캡스톤디자인) (Korean - German Comparative Cultural Studies)**

한국과 독일의 정신적 전통과 일상 문화를 비교 분석함으로써 양국문화에 대한 심도 있는 이해를 모색한다.

· **HE4421 영화로보는독일사회(PBL) (German Society in Film(PBL))**

1920년대 바이마르 공화국 시대의 표현주의 영화, 1970년대 뉴저먼 시네마를 비롯해 대표적인 독일 영화를 통해 현대 독일 사회의 변화와 문제점에 대해서 알아본다.

· **HG4419 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL) (Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL))**

러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

· **HG4428 미디어로보는러시아·중앙아시아 (Study of Five Central Asian Nations)**

미디어의 혁신과 다양화를 가져오는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

· **HI0007 세계속한류와문화콘텐츠 (Korean Wave and Culture Contents in the World)**

세계 속의 한류에 대해 전반적인 이해를 도모하고 중국과 일본, 동남아시아, 서구권 국가 등 동서양의 각 지역에 보이는 한류 현상의 배경과 특징을 문화콘텐츠라는 관점에서 살펴본다.

이미지니어링연계전공

■ 교육목표

4차 산업혁명이라는 새로운 사회경제적·문화적 환경의 도래 및 창의융복합인재양성의 취지에 발맞추어, 글로벌지역학부의 다양한 인문학 콘텐츠와 이공대의 프로그래밍 및 소프트웨어 교육을 연계하여 새로운 현실에 최적화된 융복합적 인재를 양성하는 것을 목표로 한다. 이미지니어링연계전공의 교육과정을 통해, 글로벌지역학부 및 여타의 비이공계 소속 학생들의 경우 변화하는 기술적 현실에 대한 구체적 지식을 습득할 수 있다. 또한 이공계 학생들의 경우 새로운 기술적 지식을 포괄적인 사회문화적 현실에 접목시킬 수 있는 능력을 함양할 수 있다. 이러한 교육과정을 통해 장기적으로 인문학과 기술을 종합적으로 이해하고 판단하며, 이를 통해 새로운 산업적, 사회문화적 변화에 창조적으로 대응할 수 있는 인재를 양성한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
		전공선택	HA2202	한국민속학	3	3
			HB4483	영어권문화의이해	2	2
			HC2162	프랑스문화산업	3	3
			HD4405	한일비교문화	3	3
			HE4371	독일영화와예술	3	3
			HF4350	중국의어제와오늘	3	3
			HG4402	현대러시아의사회와문화	3	3
			HG4423	러시아예술의매혹	3	3
			JO2174	운영체제(PBL)	3	3
			JO2177	객체지향프로그래밍	3	3
			JO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
			2	전공선택	HA3241	한국고전서사와문화콘텐츠
	HB4413	문학과영상			3	3
	HB4419	영상번역II			2	2
	HC4478	세계프랑스어권의사회와문화			3	3
	HD3182	한일관계사			3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			HE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
			JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
			JW0001	이산수학	3	3
			JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
			JW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3
합계				25과목	77	78

■ 교과목해설

· JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I(PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

· HA2202 한국민속학 (Korean Folklore Study)

민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

· HB4483 영어권문화의이해 (Understanding the culture of English-speaking countries)

언어와 문화는 불가분의 관계에 있다고 해도 과언이 아니다. 미국을 비롯한 영어를 사용하는 나라 사람들의 생활이나 사고방식 등등, 영어권문화에 대한 전반적인 이해를 도모하여, 언어와 문화의 상관관계에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

· HC2162 프랑스문화산업 (French Cultural Industry)

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

· HD4405 한일비교문화 (Korea-Japan Comparative Culture)

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

· **HE4371 독일영화와예술 (German Society in Film)**

독일 영화와 예술 영역 전반에 영향을 끼친 '표현주의'에 대해 살펴보고, 표현주의영화를 중심으로 감상 및 분석을 한 후 전후 독일영화사를 새롭게 쓴 '뉴저먼시네마'에 대해서 학습한다.

· **HF4350 중국의어제와오늘 (Yesterday and Today of China)**

황하 유역의 자그마한 부족 연합체였던 하나라로부터 13억 인구의 거대한 나라인 중화인민공화국에 이르기까지 기나긴 중국의 역사를 왕조와 인물 및 시대별 문화적 특징을 중심으로 개괄적으로 소개한다.

· **HG4402 현대러시아의사회와문화 (Contemporary Russian Society and Culture)**

이 과목은 러시아어권 지역학을 전공으로 선택한 학생들을 대상으로 한 전공 기초 강좌이다. 현재의 러시아를 폭넓게 조망할 수 있도록 국가 형태, 자연 환경, 산업, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 개괄적인 지식을 습득함으로써 러시아어권 국가들의 중심인 러시아의 정체성을 이해할 수 있게 한다.

· **HG4423 러시아예술의매혹 (Fascinations of Russian Art)**

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 폭넓게 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술작품을 실제로 감상하고 연구하여, 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 살펴봄으로써 러시아에 대해 깊이 이해할 수 있게 한다.

· **JO2174 운영체제(PBL) (Operating System(PBL))**

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

· **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

· **JO2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

· **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

· **HA3241 한국고전서사와문화콘텐츠 (Korean Classical Literature and Cultural Contents)**

방대한 자료가 남아 있고 계층에 관계없이 광범위한 향유층을 지녔던 야담·소설 등 고전 서사문학의 미의식을 구명하는 과목이다. 따라서 고전 서사문학 작품에 대한 일반 이론과 기본문제에 대한 검토, 현대 연구자들의 개별논저에 대한 검토와 비판을 통하여 고전 서사문학의 바람직한 방향에 대하여 토

론함으로서 고전 서사문학의 문학사적 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다.

· **HB4413 문학과영상 (Literature and Film)**

19세기가 인쇄물의 시대라면 20세기는 영상의 시대라고 말할 수 있다. 이 교과목은 주로 영문학을 기반으로 한 영상작품을 택하여 언어에 기반을 둔 문학과 영상에 기초한 영화가 어떻게 다른지를 탐구하고 인간과 문학, 영상예술에 대한 이해를 높이도록 한다.

· **HB4419 영상번역II (Audiovisual Translation II)**

영상번역I에서 배운 영상번역 기법을 다양한 영상매체번역에 실제 적용해 번역 실습해보는 과정이다.

· **HC4478 세계프랑스어권의사회와문화 (Understanding of International Francophone Society and Culture)**

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

· **HD3182 한일관계사 (Korea and Japan Relationship History)**

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

· **HE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) (the theory of culture in the german-speaking country's)**

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

· **JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer Programming II(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

· **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

· **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **JW0001 이산수학 (Discrete Mathematics)**

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

• **JW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) (Open Source Linux Programming(PBL))**

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

• **JW0021 인간-컴퓨터상호작용 (Human Computer Interactions)**

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

글로벌문화콘텐츠연계전공

■ 교육목표

21세기는 정치, 경제, 사회, 문화예술 등 각 영역의 국제적 교류와 네트워크가 확장되어 이를 기반으로 한 국제적 활동이 일반화된 시대이다. 다양한 미디어를 매개로 국제적인 문화적 소통이 일상적 환경이 된 상황에서, 국제관광과 교류의 증가는 직접적인 인적이동을 통한 문화예술적 교류 또한 활성화시키고 있다. 이는 한국의 문화콘텐츠 생산과 산업화에 있어서도 그 국제적 지평을 넓혀 나가는 계기가 되고 있다. 전지구화의 맥락에서 재편성되고 있는 한국과 세계의 문화 활동 현장에서, 글로벌문화콘텐츠연계전공은 문화콘텐츠 창작, 기획, 교류 등에 있어 창조적이고 생산적으로 활동할 문화예술전문가 양성을 목표로 한다. 이를 위해 글로벌 문화콘텐츠연계전공은 세계 각 지역 문화예술의 국제적인 상호작용이라는 현실을 문화콘텐츠, 문화산업, 문화융합, 국제경제의 관점에서 종합적으로 교육한다. 이를 통해 문화콘텐츠에 대한 국제적인 지식과 소양을 사회문화적이고 경제적인 활동으로 기획하고 조직할 수 있는 전문가 양성을 목표로 한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HB4523	영희곡과문화산업	2	2
			HC4482	프랑스예술과대중문화	3	3
			HD4405	한일비교문화	3	3
			HE4415	독일문학과영화의이해	3	3
			HF4363	중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)	3	3
			HF4368	중국의상인문화	3	3
			HG4405	러시아명작특강	3	3
			HG4423	러시아예술의매혹	3	3
			HI0008	글로벌문화콘텐츠기획	3	3
			HI0009	문화콘텐츠제작및실습	3	3
			OA1001	아시아문화콘텐츠기획및제작실습 (캡스톤디자인)	3	3
	2	전공선택	HB4527	영상번역과대중문화	2	2
			HB4528	SF영화와영미과학기술문명	2	2
			HB4531	영어권감성경제의이해	2	2
			HC2162	프랑스문화산업	3	3
			HC4477	한국프랑스문화교류와문화기획 (캡스톤디자인)	3	3
			HD4402	일본문학과전통예술(PBL)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			HD4554	일본대중문화	3	3
			HE4369	한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3
			HE4418	독일의문화산업과문화콘텐츠	3	3
			HE4420	독일의공연예술	3	3
			HF4365	동아시아수도의역사와문화	3	3
			HF4366	중국예술과문화콘텐츠(PBL)	3	3
			HG4420	신실크로드와한류 :한국과중양아시아(PBL)		
합계				24과목	68	68

■ 교과목해설

• HB4523 영희극과문화사업(English Drama and Culture Industry)

현대 영희극 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영희극을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

• HC4482 프랑스예술과대중문화 (French Art and Popular Culture)

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

• HD4405 한일비교문화 (Korea-Japan Comparative Culture)

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

• HE4415 독일문학과영화의이해 (Understanding German Literature and Film)

문학과 영화 두 매체의 공통점과 차이점에 대해서 알아보고 대표적인 독일 문학과 그 영화적 각색물을 비교해본다.

• HF4363 중국대중문화와미디어(캡스톤디자인) (Chinese Popular Culture and Media)

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다.

• **HF4368 중국의상인문화 (Chines Merchant Culture)**

중국인은 유태인, 인도인과 더불어 세계 '3대 상인' 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

• **HG4405 러시아명작특강 (Lectures on the Masterpieces of Russian Literature)**

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

• **HG4423 러시아예술의매혹 (Fascinations of Russian Art)**

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 폭넓게 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술작품을 실제로 감상하고 연구하여, 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 살펴봄으로써 러시아에 대해 깊이 이해할 수 있게 한다.

• **HI0008 글로벌문화콘텐츠기획 (Global Cultural Contents Planning)**

외국의 문화콘텐츠 및 문화기획의 사례와 한국의 사례를 비교 검토하면서, 글로벌 시대 문화콘텐츠 기획의 국제적 성격과 지역적 성격의 상관관계를 종합적이고 창의적으로 이해한다. 이를 위하여 문화콘텐츠 및 문화기획의 기본 개념과 쟁점, 정책적 측면과 산업적 측면, 문화콘텐츠 기획의 실제 사례, 지방자치단체 문화기획사업의 공공성 등에 대하여 학습한다.

• **HI0009 문화콘텐츠제작및실습 (Practice of Cultural Contents Production)**

본 교과는 문화콘텐츠를 기획하고 개발하는데 필요한 미디어 소프트웨어나 동영상 제작 도구를 학습하고 이를 콘텐츠제작의 기초로 활용하는 것을 목표로 한다. 실습과목으로서 문제해결중심의 접근방식을 통해 매체에 맞는 콘텐츠를 기획하고 제작하는 연습을 한다. 또한, 콘텐츠 제작에 중요한 요소인 비평 능력 배양을 위하여 제작한 콘텐츠 결과물에 대해 프리젠테이션하고 토론하는 과업을 통해 비판적인 사고를 함양한다.

• **OA1001 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디자인) (Planning and Production Practice of Asian Culture)**

이 과목은 실용적인 가치에 기반한 다양한 아시아문화 콘텐츠를 발굴하는 것이다. 이 과목의 목표는 콘텐츠를 추구하고 적용하는 능력을 기르는 데에 있다.

• **HB4527 영상번역과대중문화 (Audiovisual Translation and Pop Culture)**

영화, 다큐멘터리, 드라마 등의 다양한 영상매체물을 영어에서 우리말로 번역하는 과정으로, 일반 문서번역과 영상번역의 차이점과 영상번역의 특징을 학습하고 영상물에 자막을 입히는 기초를 다지고 대중문화를 이해하게 한다.

• **HB4528 SF영화와영미과학기술문명 (SF Film and Modern Technoscience)**

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

• **HB4531 영어권감성경제의이해 (Understanding the Economy of Sentiments)**

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

• **HC2162 프랑스문화산업 (French Cultural Industry)**

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

• **HC4477 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인) (Cultural Exchange and Planning of Korea and France)**

19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑스지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

• **HD4402 일본문학과전통예술(PBL) (Japanese Literature and Traditional Arts(PBL))**

오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

• **HD4554 일본대중문화 (Japanese Popular Culture)**

애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.

• **HE4369 한독문화비교(캡스톤디자인) (Korean - German Comparative Cultural Studies)**

한국과 독일의 정신적 전통과 일상 문화를 비교 분석함으로써 양국문화에 대한 심도 있는 이해를 모색한다.

• **HE4418 독일의문화산업과문화콘텐츠 (German Culture Industry and Culture Contents)**

독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.

• **HE4420 독일의공연예술 (German Performing Arts)**

연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.

- **HF4365 동아시아수도의역사와문화 (History and Culture of Capitals in East Asia)**

수도는 그 나라의 정치경제 사회문화의 중심지이다. 과거 동아시아의 수도들은 기본적으로 중국의 수도를 전범으로 삼되 자신들의 고유한 문화적 특징을 살려 건축되었다. 동아시아의 여러 수도의 역사와 문화를 고찰함으로써 동아시아 여러 나라 문화의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.

- **HF4366 중국예술과문화콘텐츠(PBL) (Chinese Art and Cultural Contents(PBL))**

중국은 동아시아 예술의 근원을 형성하였고, 그 심원하고 다양한 장르는 문화콘텐츠로서의 높은 가치를 가지고 있다. 본 강좌에서는 중국 예술의 문화적 함의를 탐구하고, 중국 예술의 흐름을 파악하며, 더 나아가 문화콘텐츠적 가치와 그 산업의 전망에 대해 이해하려고 한다.

- **HG4420 신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL) (New Silk Road and Korean Wave:Korea and Central Asia(PBL))**

고대, 중세의 실크로드가 현재 경제적 측면에서 신(新)실크로드라는 명칭으로 재조명되고 있는 상황에서 이 지역의 중앙아시아 국가들은 우리나라의 한류가 번성하고 있는 지역이기도 하다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 장래 이 지역 국가들에 경제와 무역뿐만 아니라 문화 사업의 측면에서 진출하고자 하는 목표를 가진 학생들에게 한류가 이 지역에서 차지하는 비중과 미래의 전망을 탐색할 수 있도록 하는 목표를 가진다.

사. 디자인대학

□ 연혁

본 대학교는 디자인분야 학문 육성의 필요성을 절감하고 1985년에 산업대학 내에 2개학과(산업디자인학과, 사진예술학과)의 설립을 시작으로 1988년에는 4개학과(의상디자인학과, 섬유디자인학과, 실내디자인학과, 요업디자인 학과)를 증설하였다.

1990년에는 관련학과를 산업대학에서 분리하여 국내에서는 최초로 디자인대학을 설립하였고, 산업디자인학과와 의상디자인학과를 시각디자인학과로 변경하였다.

1994년 10월 예술계열의 영화예술학과, 연극예술학과를 추가로 신설하였으며, 1995년 10월 편제개편으로 예술대학을 설립, 사진예술학과.영화예술학과.연극예술학과를 디자인대학에서 분리, 예술대학에 소속시켰다.

1996년 3월 만화예술학과.무대디자인학과를 신설하였고, 1996년 10월에 만화예술학과를 만화학과로 개칭하였으며, 1999년 무대디자인학과를 무대미술전공으로 개칭, 예술대학으로 옮김에 따라, 디자인대학은 디자인학부 내의 5개 전공 (시각디자인전공, 의상디자인전공, 섬유디자인전공, 실내디자인전공, 요업디자인전공)으로 구성되었다.

2000년 3월에는 제품디자인전공이 신설되었고, 2003년 3월 제품디자인전공의 명칭을 산업디자인전공으로 변경 하였으며, 2005년 9월 엔터테인먼트디자인 연계전공이 신설되었고, 2009년 3월 의상디자인전공 및 요업디자인전공은 각각 패션디자인전공 및 세라믹디자인전공으로 명칭을 변경하였다.

2012년 3월 학부제를 폐지하고 학과제로 전환하였으며, 2013년 3월 섬유디자인학과를 텍스타일디자인학과로 개칭 하여 디자인대학 내의 6개 학과. 1개 연계전공(시각디자인학과, 패션디자인학과, 텍스타일디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 엔터테인먼트디자인연계전공)으로, 2015년 3월 SLD (Smart Living Design) 연계전공이 신설됨에 따라 본 디자인대학은 6개 학과, 2개 연계전공 (시각디자인학과, 패션디자인학과, 텍스타일 디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 엔터테인먼트디자인 연계전공, SLD연계전공) 으로 구성되었다.

2017년 3월 편제개편으로 디자인 학부제가 다시 도입됨에 따라 학부에 소속된 4개 전공을 비롯하여 2개 학과, 2개 연계전공(시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공, 텍스타일 디자인학과 산업디자인학과, 엔터테인먼트디자인 연계전공, SLD연계전공, 라이프스타일연계전공, 도시환경건축디자인융합전공)으로 구성되었다.

□ 교육목표

디자인대학은 융합적 사고와 연역적 추론을 바탕으로 새로운 사회를 그리는 차세대 디자인 리더를 양성하고자 한다. 이를 위하여 우리 대학은 다음과 같은 교육목표를 제시한다.

1. 학문간 경계를 넘어 새로움을 창안하는 기획형 융합인재 양성
2. 지식기반, 정보사회를 주도할 디자이너 양성
3. 신 사회가 요구하는 현장형 디자이너 양성

□ 실행목표

교육목표를 이루기 위하여 디자인대학은 다음과 같은 3가지 실행목표를 달성하고자 한다.

1. 신 디자인 교육을 창안하는 지속적 융·복합 교육시스템 정착
 - 전공간 교류확대 및 융합교과목 운영을 통한 시너지 창출
 - 융합전공 및 연계전공 활성화
 - 전공 내 교과목 연계를 통한 구조 입체화
2. Big Data 기반의 한 맞춤형(On Demand) 교육지원 체계 구축
 - 교과과정혁신위원회 상시 가동을 통한 신교육 시스템의 적극적 수용
 - 사회수요 맞춤형 교과목 개발
3. 현장맞춤형 체험교육 프로그램 활성화
 - 산학협력교육을 통한 교육의 현장화
 - 인턴십 및 현장실습 강화

□ 발전방향 및 특화전략

1. 창의인재 양성을 위한 융합교육 시스템 구축
 - Omni-Convergence를 통한 유기적 통합교육 시스템
 - 스토리텔링과 콘텐츠 중심 디자인교육
 - 다양한 커리큘럼 구축
2. 미래 사회가 요구하는 새로운 디자인 교육의 지속적 창출 시스템
 - 신학문을 적극적으로 수용하는 디자인교육
 - 타 학문과의 융합을 지향하는 디자인교육
 - IT/CT를 통한 Big Data 기반의 교육지원 체계 구축
3. 현장맞춤형 및 체험교육 프로그램 활성화
 - 현장기반의 창업 studio 활성화
 - 신기술의 적극적 도입을 통한 교육 선진화

□ 교육이념

1. 인접학문과의 탄력적 협력을 통한 스토리 중심의 통합적 디자인 교육.
2. 개념적, 전략적, 종합적 디자인.
3. 예술과 기술의 결합.

디자인학부

■ 교육목표

디자인대학 디자인학부는 시각디자인전공 · 패션디자인전공 · 실내디자인전공 · 세라믹디자인전공의 4개 전공으로 구성되어 있다. 1학년 교육 과정은 기초교양대학의 교양 교육과 학부기초디자인 교육으로 구성되며, 1학년 말에 각자 소질에 맞는 전공 분야를 자유 선택하여 2학년 전공 과정에 들어서게 된다.

본 학부는 문화(Culture) + 인간(Human) + 감성(Emotion) + 전략(Strategy)이라는 디자인대학의 교육이념을 바탕으로 21세기 디자인을 보다 원활히 이해하고 수행하는 창의성과 전문성을 겸비한 차세대 디자인리더를 양성하는 역할 수행에 역점을 두어 교육한다.

1. 디자인학부 4개 전공은 인격과 전문성을 바탕으로 국제 감각을 지닌 글로벌 디자인 리더 양성.
2. 제4차 산업혁명과 창조경제 시대를 주도할 창의적 디자인 리더 양성.
3. 국가가 요구하는 지능정보기술을 겸비한 다기능적 디자인 리더 양성.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	IO1116	관찰과 표현기법	3	3
		학부기초	IO1112	기초디자인 I	3	3
	2	전공선택	IO1114	디지털 미디어	3	3
		학부기초	IO1117	기초디자인 II	3	3
합계				4과목	12	12

■ 교과목해설

디자인의 개념 및 원리, 요소를 통해 디자인 영역을 알아본다.

• IO1112 기초디자인 I (Foundation I)

디자인의 개념 및 원리, 요소를 고찰하고 디자인의 영역과 디자이너의 역할에 대하여 학습한다. 또한, 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 2D 표현능력을 연구한다.

• IO1114 디지털 미디어 (Digital Media)

컴퓨터 기초프로그램의 활용을 통하여 디지털 기초를 습득한다.

• IO1116 관찰과 표현기법 (Observation & Expressive technique)

대상의 관찰을 통하여 시각적 표현의 방법을 모색하고, 효과적인 표현을 위해 다양한 매체와 기법을 취급한다. 묘사 · 색채 · 형태 · 소재 · 구성이라고 하는 조형 연습으로부터 표현기법을 실습한다.

• IO1117 기초디자인 II (Foundation II)

시대별 예술, 문화, 정치, 경제에 영향을 끼친 디자인의 상관관계를 살펴봄으로써 디자인문화를 이해한다. 또한 디자인 문화를 형성한 역사와 사상을 통해 디자인이 무엇인지 알아본다. 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 3D 표현능력을 학습한다.

시각디자인전공

■ 교육목표

시각디자인학과는 윤리적 품성을 갖추고, 창의성과 국제 감각을 겸비한 전문 시각디자인 인재 양성을 교육 목표로 한다. 본 학과는 현 시대의 새로운 패러다임에 맞추어 전문이론과 실무능력, 창의성과 열린 사고력을 갖춘 인재양성이라는 궁극적인 목표 아래 디지털 컨버전스 혁명을 주도하는 전문 시각디자이너 양성에 역점을 두어 교육한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 윤리적 품성과 새로운 문화를 주도해 나갈 창의성, 열린 사고력을 갖춘 디자이너 양성
2. 전문지식을 토대로 정보화 사회를 이끌어 갈 디자인 리더 양성
3. 현대사회가 요구하는 다기능적/복합적 실무디자이너 양성
4. 국제적 감각을 갖춘 시각디자이너 양성

■ 교육과정

학 년	학 기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	IA1111	시각디자인 I	3	3
			IA2142	모션그래픽스 I	2	2
			IA3151	일러스트레이션 기초 I	3	3
			IA4344	타이포그래피 기초 I	3	3
	2	전공선택	IA1112	시각디자인II	3	3
			IA3152	일러스트레이션 기초II	3	3
			IA4335	모션그래픽스 II(SW)	2	2
			IA4346	타이포그래피 기초II	3	3
3	1	전공선택	IA3141	커뮤니케이션 디자인 I (캡스톤디자인)	3	3
			IA3153	일러스트레이션 I	3	3
			IA4333	브랜드 디자인 I	3	3
			IA4334	패키지디자인 기초 I	3	3
			OA1001	아시아문화콘텐츠 기획 및 제작실습 (캡스톤디자인)	3	3
	2	전공선택	IA3142	커뮤니케이션 디자인II (캡스톤디자인)	3	3
			IA3154	일러스트레이션II	3	3
			IA3302	패키지디자인 기초II	3	3
			IA4340	브랜드 디자인II(PBL)	3	3
			IA4352	전공과 창업 (시각디자인)	1	1
			IA4594	인턴십 I (시각디자인)	2	2

학 년	학 기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	IA4347	인턴십II(시각디자인)	2	2
			IA4353	전공과취업 (시각디자인)	1	1
			IA4221	패키지 디자인 I (캡스톤디자인)	3	3
		전공심화	IA4337	에디토리얼 디자인 I	3	3
			IA4338	웹디자인 I	3	3
			IA4348	브랜드시스템 디자인 I	3	3
	2	전공심화	IA4142	패키지 디자인II	3	3
			IA4342	에디토리얼 디자인II	3	3
			IA4343	웹디자인II	3	3
			IA4349	브랜드시스템 디자인II	3	3
	합계			과목		79

패션디자인전공

■ 교육목표

패션디자인학과는 전문화, 다양화, 국제화를 추구하는 사회에서 과학적 지식과 예술적 감각을 겸비한 창의력과 정보력, 기획력을 함양할 수 있는 현장중심의 패션전문교육으로 미래의 패션문화를 이끌어 갈 수 있는 국제적인 감각의 창조적인 패션 리더를 양성함을 목표로 한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 디지털 시대에 맞는 과학적 지식과 예술적 감각을 겸비한 창의적 능력 배양.
2. 정보력, 기획력 등의 마케팅 능력을 갖춘 국제적 감각의 패션전문가 양성.
3. 현장중심 교육에 의한 실무형 고급 인재 육성.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	IC2152	패턴메이킹 I	3	3
			IC1122	모델드로잉	3	3
			IC2171	서양복식사&현대의상사	2	2
			IC2212	기초드레이핑	3	3
			IC4354	기초CAD(SW)	3	3
			IC4355	기초의상디자인	2	2
	2	전공선택	IC2161	패션일러스트레이션 I	3	3
			IC3211	패션드레이핑	3	3
			IC4357	디자인컨셉&트렌드(PBL)	3	3
			IC3151	패턴메이킹II	3	3
3	1	전공선택	IC2162	패션일러스트레이션II	3	3
			IC4341	패션마케팅	2	2
			IC3022	CAD/PAD(SW)	3	3
		전공심화	IC3152	트렌드패턴	3	3
			IC3212	창작드레이핑(PBL)	3	3
			IC4359	패션워크샵 I (캡스톤디자인)	3	3
	2	전공선택	IC4321	특수의상디자인(캡스톤디자인)	2	2
			IC4414	인턴십 I (패션디자인)	2	2
			IC4365	전공과창업(패션디자인)	1	1

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공심화	IC4360	패션워크샵Ⅱ(캡스톤디자인)	3	3
			IC4351	특수의복구성((PBL)	3	3
			IC4356	패션머천다이징&리테일링	2	2
4	1	전공선택	IC3241	한국의상	3	3
			IC4420	패션비즈니스창업설계	2	2
			IC4363	인턴십Ⅱ(패션디자인)	2	2
			IC4366	전공과취업(패션디자인)	1	1
	2	전공심화	IC4201	컬렉션스튜디오 I (캡스톤디자인)	3	3
			IC4416	패션포트폴리오	2	2
			IC4202	컬렉션스튜디오Ⅱ(캡스톤디자인)	3	3
합계				30과목	76	76

■ 교과목해설

• IC2152 패턴메이킹 I (Pattern Making I)

의복은 인체에 입혀짐으로써 그 목적을 다하는 것이므로 기본적인 과정으로 체형관찰 및 인체계측을 실시하여 체형의 특징을 파악하게 하고, 체형에 적합한 Basic Pattern의 제작 및 활용법 등을 실습한다. 평면제도법의 원리를 이해하고 그 활용법을 기초로 하여 스커트와 셔츠의 원형과 다양한 디자인의 변화와 활용을 실습한다. 아이템별 실물제작을 통하여 의복제작과정의 단계별로 요구되는 이론과 실기능력을 키운다.

• IC1122 모델드로잉 (Model Drawing)

패션디자인을 표현하기 위한 기초과정으로 신체 각 부위의 표현방법을 익히고 움직임에 따른 인체 변화를 기본으로 하여 여러 형태의 인체 포즈와 창작과의 관계를 이해하고 표현하는 방법을 익힌다. 인체의 비례, 골격 및 근육의 특성, 인체 디테일(부분 체형 특성)등을 이해하고, 다양한 움직임에 따른 인체 포즈의 표현을 실습하며 Live model의 Normal Figure를 Fashion Figure로 표현하는 기법을 익힌다. 또한 착장 상태에서의 의복의 흐름과 신체를 감쌀 때 나타나는 특징을 파악하여 인체의 포즈와 착장과의 관계를 이해하고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

• IC2171 서양복식사&현대의상사 (History of Western Costume & Modern Fashion)

서양문명의 발상지인 이집트에서 시작된 의복의 기원에서부터 현대복까지의 변천과정을 역사적, 사회적, 문화적 측면에서 고찰해 나가는 과정으로 문화의 특색이 복식에 미치는 영향을 탐색하고 현대사회의 우리의 감각과 실정에 맞는 의복디자인을 할 수 있도록 그 기초가 된다. 현대의상을 문화적인 배경 및 예술양식의 변천과 함께 연구하며 유명 디자이너의 작품들을 분석하여 현대복식에 대한 이해를 높이고 디자인 개발에 도움이 되도록 한다.

• IC2212 기초드레이핑 (Basic Draping)

기초드레이핑은 머슬린을 이용하여 인체구조에 대한 이해를 기초로 인대 위에서 직접 패턴을 만들어내는 3차원적 입체 패턴 제작과정으로서 다테매니플레이션을 통한 bodice의 활용과

Skirt,sleeve,collar의 다양한 디자인에 대한 드레이핑 작업을 통해 창의적인 의복 디자인의 패턴을 개발할 수 있는 기초적 기법을 습득한다.

• **IC4354 기초 CAD(SW) (Basic CAD(SW))**

Adobe Illustrator and Photoshop 프로그램의 기초 툴과 기술을 습득하는 과정이다. 본 과정은 상기 프로그램에 대한 사전 지식이 요구되는 것은 아니나, 컴퓨터에 대한 기초적인 이해와 의복 구조에 대한 기본적인 이해가 요구된다.

• **IC4355 기초의상디자인 (Study of Fashion Terminology)**

의상디자인과 관련된 주요 키워드, 즉 패션이미지, 패션 룩, 패션 테마와 패션 트렌드 관련용어를 이해하고, 각 용어별 특성을 분석한다.

• **IC2161 패션일러스트레이션 I (Fashion Illustration I)**

의복디자인의 표현기법을 발전시키기 위하여 자신의 개성적인 스타일을 창출하고 패션 일러스트레이션의 기초 과정으로 인체 각 부분의 기본 형태와 비례 및 인체와 의복과의 관계를 이해하고 패션이 의미 전달을 효과적으로 할 수 있는 포즈를 연구한다. 또한 창의적인 표현기술과 더불어 산업현장에서 필요한 도식화의 다양한 기법을 터득하여 개성있는 스타일을 창출하고, 효과적인 시각적 의사 전달 목표를 달성할 수 있는 기초를 확립한다.

• **IC3211 패션드레이핑 (Fashion Draping)**

패션 드레이핑은 고급 입체과정으로 다양한 의복 아이템에서 사용되는 디테일들 습습에 의해 표현되는 3차원적 패턴메이킹을 연구한다. Skirt 및 Collar, Sleeve, Bodice의 여러 응용디자인을 Muslin에 의한 입체재단으로 테크닉을 습득하여 이들의 조합에 의한 조형능력을 키운다.

• **IC4357 디자인컨셉 & 트렌드(PBL) (Concept and Trend in Fashion Design(PBL))**

유행이 어떻게 전개되는가에 대한 이해와 이러한 트렌드가 어떻게 패션디자인에 적용되고 활용되는지 등에 대한 이해를 도모한다. 이 과정에서 패션정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 의상 디자인에서의 컨셉이란 무엇이며 어떻게 설정되는가 그리고 패션 이론과 소비자 시장에 대한 이해를 도모한다.

• **IC3151 패턴메이킹 II (Pattern Making II)**

패턴에 대한 이해도를 높이고 다양한 의복의 패턴제작이 가능하도록 아이템별, 디자인별 패턴염습을 강화하고 실루엣 변화에 대한 패턴연습과 의복제작 시 원,부자재의 활용을 실습하여 실무제작의 수준을 향상시킨다.

• **IC4415 패션소재기획 (Fashion Material Planning)**

패션 상품을 만들기 위해 소재 전반의 흐름을 파악하여 패션 소재를 개발하는 작업으로 소재기획 프로세스에 대한 실습을 한다. 각종 소재와 디자인의 관련성 이해, 스타일 개발 및 소재 기획 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.

• **IC2162 패션일러스트레이션 II (Fashion Illustration II)**

패션디자이너가 갖추어야 할 패션 감각과 드로잉 능력을 향상시키고, 소재의 특성, 표현재료의 특성에 대한 풍부한 지식과 표현기법에 대한 연구와 경험을 통해 개성 있는 디자인 개념 설정에 따른 패션디자인의 창의적 표현능력을 갖추도록 한다.

• **IC4341 패션마케팅 (Fashion Marketing)**

다품종 소량화 시대에서의 패션 디자인에서 가장 중요한 것은 상품으로서의 패션과 상품개발을 위한 마케팅 개념을 이해하는 것이다. 패션산업론을 패션산업 및 패션상품과 이를 중심으로 한 패션 마케팅에 대한 총체적인 이해를 도모함으로써 앞으로 진출 할 패션 산업의 급속한 세계화에 대비하여, 한국패션산업이 경쟁력을 높이는데 목표를 두고 있다.

• **IC3022 CAD/PAD(SW)**

CAD Class에서는 Adobe Illustrator를 이용하여 Global sourcing에 필수적인 Technical package 작성에 필요한 Graphic skill을 학습한다. PAD class에서는 Yuka System을 이용하여 패턴제작 및 그레이딩, 마킹의 실습을 통해 패션산업에서의 실무 능력을 향상 시킬 수 있는 과목이다.

• **IC3152 트렌드패턴 (Trend Pattern Making)**

패턴메이킹의 고급과정으로 아이템별로 트렌드를 분석하여 패턴제작 할 수 있는 능력을 키우고, 디자인과 패턴, 소재의 적합성을 접목시켜 자신의 창의적인 아이디어 및 시판의류를 실체화 할 수 있는 능력을 연마한다.

• **IC3212 창작드레이핑(PBL) (Creative Draping(PBL))**

자신의 창작 작품이나 컬렉션의 새로운 작품사진을 선택하여 디자인을 분석하고 드레이핑 테크닉을 연구하여 패턴 및 소재가봉의 과정으로 완성한다. 이러한 과정을 통하여 패턴과 소재, 디자인과의 관계를 이해하고 조형능력을 개발한다.

• **IC4359 패션워크샵 I(캡스톤디자인) (Fashion Workshop I(Capstone Design))**

기본적인 디자인 라인의 전개(그룹핑)의 개념과 방법, 창의적 디자인 아이디어 전개 방법 와 더불어 각 디자인 요소별 전개 방법에 대한 이해를 도모한다. 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인 목표 등에 대한 논의가 더불어 진행된다.

• **IC4321 특수이상디자인(캡스톤디자인) (Problems in Special Design(Capstone Design))**

여성복을 제외한 신 패션 디자인 분야에 대한 학습이나 특수 소재 개발을 창의적인 패션소재로 개발하고 이를 의상 디자인으로 창조를 해내거나 또는 악세서리 디자인 등 특수한 패션 관련 디자인 분야에 대한 이해를 도모한다.

• **IC4414 인턴십 I(패션디자인) (Internship I(Fashion Design))**

방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.

• **IC4365 전공과창업(패션디자인) (Major and Job-Search I(Fashion Design))**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업 팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **IC4360 패션워크샵II(캡스톤디자인) (Fashion Workshop II(Capstone Design))**

트렌드에 대한 이해를 중심으로 기성복 디자인과 창의적 컬렉션을 위한 디자인으로 분류하여 아이디어를 전개한다. 모든 과정은 각각의 소비자와 디자인의 최종 목적에 적합한 디자인 아이디어로 전개하고 이를 3차원의 의상 작품으로 제작한다. 이러한 과정에서는 디자인 아이디어와 리서치 그

리고 개인별 디자인 목표 등에 대한 논의가 중점적으로 진행된다.

• **IC4351 특수의를복구성(PBL) (Construction for Special Costume(PBL))**

특수의복구성은 2개의 class로 나누어서 여성복 분야의 Haute Couture 기법에 의한 드레스웨어의 제작과 남성복 패턴 및 구성방법을 연구한다. 그리고 특수피복재료의 종류와 특징 및 봉제법에 대하여 지식을 습득하고 실습한다.

• **IC4356 패션머천다이징&리테일링 (Fashion Merchandising & Retailing)**

패션 머천다이징의 일반이론을 학습하고 유행경향분석에 의한 의류 상품 기획 과정과 상품화 과정에 대한 능력을 개발하고 패션상품과 서비스를 최종소비자에게 연결시키는 패션 리테일링과 관련된 기본개념을 살펴보고 패션머천다이저 바이어가 습득해야할 각 패션산업의 특성과 패션바이어의 업무 등에 대해서도 사례를 통해 익힌다.

• **IC4201 컬렉션스튜디오 I (캡스톤디자인) (Final Collection Studio I (Capstone Design))**

졸업 작품은 지난 3년간의 학업의 함축된 결과를 표출해 내는 것이다. 학생들은 개별 혹은 그룹별로 디자인 주제와 관련한 리서치 과정을 거쳐 디자인에 적절한 소재, 색상, 스타일 등의 선택과정을 거쳐 컬렉션과 관련된 스토리 보드를 제작한 후 디자인 전개과정에 들어간다. 이 과정에서 다양하고 창의적인 아이디어의 발상 및 전개, 이것을 효율적으로 표출해 내기 위한 디자인의 요소 및 원리의 사용 등을 통하여 유행 경향을 반영하도록 노력한다.

• **IC3241 한국의상 (korean Costume)**

한국의상에는 대표적으로 치마, 저고리, 바지 그위에 의례용 방한용의 두루마기가 있고, 예복이 있다. 그 중에서 여자의 기본 복식이라 할 수 있는 치마, 저고리의 본만들기, 마름질, 바느질법을 익히고 한복의 특성과 장단점을 이해하며 합리적이고 활동적인 한복을 구설할 수 있는 능력을 개발하고자 한다.

• **IC4363 인턴십 II(패션디자인) (Internship II(Fashion Design))**

방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.

• **IC4366 전공과취업(패션디자인) (Major and Job-SearchII(Fashion Design))**

전공과 취업I을 수강한 학생을 대상으로 취업에 필요한 실질적인 활동으로 취업 포트폴리오 계획, 교내외 취업 박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 대화 및 상담 등을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 세우도록 한다.

• **IC4416 패션포트폴리오 (Fashion Portfolio)**

패션디자인 과정의 콘셉트를 정리하고 디자인 프로젝트의 시각적 자료를 보완 및 발전시켜 취업에 필요한 완성도 높은 포트폴리오 결과물을 도출하도록 제작 방법을 익힌다.

• **IC4202 컬렉션스튜디오II(캡스톤디자인) (Final Collection StudioII(Capstone Design))**

컬렉션 스튜디오 I의 연계과목으로 졸업 패션쇼를 통해 3년간의 학업과정을 함축하여 보여주는 과정이다. 학생들은 그들의 창의성과 지식, 정보 수집 능력 등을 총 망라 하여 자신들의 기량을 보여주도록 한다. 이 과정에서는 개개인의 포트폴리오 제작도 더불어 진행된다. 이 포트폴리오에는 디자인, 플랫폼드로잉, 사진, 트렌드 정보 등에 대한 자료가 포함된다.

실내디자인전공

■ 교육목표

본 전공은 4년의 정규학사과정으로 실내공간을 중심으로 하는 공간디자인 실기 및 이론을 중점적으로 교육한다. 아울러 산학연구 등의 실무를 활용하여 사회가 요구하는 보다 전문적인 생산능력을 지닌 실내디자인어 양성을 목표로 한다. 교수와 학생 간의 밀착된 교육을 통해 학생의 특성을 조기에 발견하기에 힘쓰며 진출분야와 관련된 전문적인 교육프로그램을 수행한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 인격과 전문성을 바탕으로 미래사회를 이끌 실내디자인 리더 양성.
2. 우리나라의 새로운 첨단 문화를 주도할 창의적 실내디자인 리더 양성.
3. 지식정보사회가 요구하는 다기능적, 복합적 실무형 실내디자인 리더 양성.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	IE1032	기초제도	3	3
			IE2131	주거공간디자인(PBL)	2	3
			IE2171	표현기법	2	3
			IE2181	2D CAD(SW)	2	3
			IE4374	기초실내이론및디자인	3	3
	2	전공선택	IE2132	상업공간디자인(PBL)	3	3
			IE2161	형태 및 재료실습	2	3
			IE2182	3D CAD I(SW)	3	3
			IE4347	한국건축과실내	2	2
			IE4350	그래픽디자인(SW)	2	3
3	1	전공심화	IE3131	업무공간디자인(PBL)	3	3
			IE3231	조명디자인	3	3
		전공선택	IE2192	구조및시공	2	2
			IE3161	3D CAD II(SW)	3	3
			IE4349	실내코디네이트	3	3
			IE4376	공간모델링	3	3
	2	전공심화	IE3132	문화공간디자인(캡스톤디자인)	3	3
			IE3221	기초가구디자인	2	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공선택	IE3242	서양건축과실내	3	3
			IE3282	실내환경설비와법규	2	2
			IE4353	전공과창업 (실내디자인)	1	1
			IE4377	3D 시뮬레이션	3	3
4	1	전공심화	IE4131	실내디자인스튜디오II(캡스톤디자인)	3	3
			IE4171	실내디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)	3	3
			IE4351	가구디자인 I (STEM캡스톤디자인)	3	2
		전공선택	IE4344	실내디자인인턴십	2	2
			IE4354	전공과취업(실내디자인)	1	1
	2	전공선택	IE4132	실내디자인 I 프레젠테이션(캡스톤디자인)	3	3
			IE4172	실내디자인II 프레젠테이션(캡스톤디자인)	3	3
			IE4352	가구디자인II	3	3
	합계				40과목	76

■ 교과목해설

• E1032 기초제도 (Basic Drawing)

실내건축제도를 위한 기초 과정으로 선긋기를 비롯하여 평면도, 입면도, 단면도 등의 2차원적 제도 방법을 익히고 3차원적 표현 방법을 이해하고 실습한다.

• IE2131 주거공간디자인(PBL) (Residential Design Studio(PBL))

주거공간을 거주자의 생활양식, 주택의 기능, 디자인 원리 등으로 분석, 종합하여 합리적이면서 아름다운 주택의 실내로 계획하는 것에 대해 학습한다. 프로젝트는 APT와 단독주택이며, APT에서는 주어진 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 절제하는 법을 익히고, 단독주택에서는 대지와의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 밟아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.

• IE2171 표현기법 (Presentation Techniques for Interior)

기초적인 스케치, 실내공간과 건축 표현을 위한 2점, 3점 투시도 작성법, 색연필, 수채화, 마커 등을 이용한 렌더링 기법을 연습함으로써 실내 공간 계획에 도움을 주고 프리젠테이션 능력을 기른다.

• IE2181 2D CAD (SW) (2D Computer Aided Design(SW))

Personal Computer에 대한 기초지식을 습득하고 Auto CAD의 명령어와 기능을 숙지하여 평면, 입면, 단면의 2차원 설계도면 작성 방법을 익힌다.

- **IE4374 기초실내디자인 (Basic Interior Design)**

실내디자인의 기초를 이해하고, 이를 바탕으로 전체 실내디자인 작업과정을 평면적인 것에서부터 입체적인 것까지 실습해 봄으로써 실내디자인에 대한 흥미를 유발하고 기초를 다진다.

- **IE2132 상업공간디자인(PBL) (Commercial Design Studio(PBL))**

Fashion Boutique를 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내 계획에 필요한 기본적 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 쾌적한 즐거운 상업공간의 실내설계를 실습한다.

- **IE2161 형태 및 재료실습 (Form and Material Practice)**

모형제작에 사용되는 다양한 재료의 특성과 가공방법을 이해하고 재료에 적합한 입체물을 제작해 봄으로써 폭 넓은 표현 가능성과 프리젠테이션 모형 제작을 위한 기초를 익힌다.

- **IE2182 3D CAD I (SW) (3D Computer Aided Design I (SW))**

Auto CAD 3차원 기능과 3D Studio Max를 이용하여 실내공간을 모델링하여 Presentation 수단으로 활용할 수 있도록 한다.

- **IE4347 한국건축과 실내 (Korean Architecture and Interiors)**

지식정보화사회에서 한국문화의 원천을 바탕으로 정체성 있는 디자인을 개발하기 위한 강좌로, 한반도의 부족국가시대에서부터 조선시대까지 시대적으로 변천되어온 건축과 실내, 가구디자인의 형성배경, 디자인 특성, 기본 원리들을 이해한다. 이를 디자인스튜디오에 적용하여 세계 속의 한국적 이미지를 형상화한다.

- **IE4350 그래픽디자인(SW) (Graphic Design(SW))**

2차원적 조형요소, 형태와 색채, 명도, 질감, 패턴 등을 활용하여 창의적인 이미지를 이끌어낼 수 있도록 시각적 구성능력을 함양한다.

- **IE3131 업무공간디자인(PBL) (Office Design Studio(PBL))**

현대사회에서 다양한 기능을 수행하는 업무공간의 실내계획에 필요한 기본 이론을 이해하고 공간의 제반과 표현기법을 익혀 실 산업사회의 실무적응 능력을 함양한다.

- **IE3231 조명디자인 (Lighting Design)**

조명에 대한 기초이론을 습득하고 기존 조명디자인을 분석, 평가함으로써 학문적 이해를 구하며 디자인 실습을 통해 조명설계 능력을 배양한다.

- **IE3161 구조및시공 (Material and Construction)**

구조는 가구, 실내장치물, 건축, 토목 등 일정한 형태를 유지하면서 세워져 있는 모든 것들에게 적용되는 힘의 원리이다. 실내디자인에서는 기본적인 구조원리를 수식적인 풀이보다는 직관적, 감각적으로 완전히 이해하고 있는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 강좌는 학생들에게 구조의 개념을 이해시키고, 실내디자인에서 가능한 공간 규모를 파악할 수 있는 능력을 배양시키며, 나아가 구조를 응용한 디자인을 개발한다.

• **IE3161 3D CAD II (SW) (3D Computer Aided DesignII(SW))**

3D CAD I 과정에서 작업한 내용을 3D Studio Max의 재질, 빛, 카메라 기능을 활용하여 실내공간에 적합한 환경을 디자인하고, Photoshop을 이용하여 이미지의 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉을 익힌다.

• **IE4349 실내코디네이트 (Interior Coordinate)**

실내공간을 구성하는 다양한 요소, 가구와 조명, 재료와 색채, 소품 등을 조화롭게 사용하여 공간적 요구에 맞는 독창적인 공간 이미지를 연출할 수 있도록 지도한다.

• **IE4376 공간모델링 (Modelling for Space Design)**

모형제작은 공간디자인을 이해하고 발전시키기 위해 필요한 작업으로서 3D printer와 같은 새로운 기술을 활용하여 다양한 모델을 제작한다.

• **IE3132 문화공간디자인 (캡스톤디자인) (Cultural and Exhibition Design Studio (Capstone Design))**

기존 전시, 공연들의 특수성, 요구사항, 사례분석 등의 현황파악을 통하여 전시, 공연공간에 대한 총체적 개념과 이해도를 높인다. 또한 이를 기초로 하여 대지, 기본건물 선정 후 Concept를 설정하고, 공간 계획하며 Presentation하는 일련의 과정을 통하여, 실제적으로 합리적이며 심미적인 전시, 공연 공간을 계획, 창조, 표현하는 능력을 함양한다.

• **IE3221 기초가구디자인 (Basic Furniture Design)**

가구의 개념 및 필요성, 가구를 이루는 각 요소 분석, 재료와 제작방법 등에 관한 총체적 기초 이론을 습득하고, 목공기계 및 공구 사용법, 기본적인 목공 실습을 통해 가구제작을 위한 기초능력을 배양한다.

• **IE3242 서양건축과 실내 (History of Western Architecture and Interiors)**

고대 이집트부터 19세기 빅토리아 시대까지 시대적, 지역적, 양식적 특성에 따른 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악하며, 19세기 말의 예술공예운동부터 20세기 말까지 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악한다.

• **IE3282 실내 환경설비와 법규 (Building and Mechanical Systems and Codes)**

쾌적한 실내 환경을 위한 공기조화설비, 조명, 전기 등 제반 환경설비에 대한 기술적 수단을 이해하고, 실내 환경의 안전을 위해 기본적으로 숙지해야 할 건축 관련 법규를 익혀 실무에 대비한다.

• **IE4353 전공과창업(실내디자인) (Career-in-major I)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **IE4377 3D 시뮬레이션 (3D Simulation)**

4차 산업혁명 시대를 맞이하여 디자인을 체계적이며 효과적으로 표현하는 위한 디지털 프로그램 수업으로 공간 시뮬레이션에 필요한 동영상, VR 등을 학습한다

- **IE4131 실내디자인스튜디오Ⅱ(캡스톤디자인) (Interior Design studio Ⅱ(Capstone Design))**
 졸업작품 수행을 위한 기초 단계로서, 공간계획을 위한 선행연구와 새로운 자료를 수집하고 발표하며, 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 개념을 정립한다.
- **IE4171 실내디자인스튜디오 I(캡스톤디자인) (Interior Design studio I(Capstone Design))**
 졸업작품 수행을 위한 기초 단계로서, 공간계획을 위한 선행연구와 새로운 자료를 수집하고 발표하며, 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 개념을 정립한다.
- **IE4351 가구디자인 I (STEM캡스톤디자인) (Furniture Design I (STEM Capstone Design))**
 기초가구디자인 수업을 발전시켜 실내 공간 내의 의자 및 수납가구를 디자인하는 것으로, 실내구성 요소로서의 가구계획 및 독창적인 제품개발능력을 함양한다.
- **IE4344 실내디자인 인턴십 (Interior Design Internship)**
 실내 및 건축사무소, 시공현장 등의 파견 실습을 통하여 대학에서 습득한 지식과 실기능력을 보완, 발전시키는 기회를 갖도록 함으로써 전문디자이너로서의 자질을 갖추고 진로모색의 기회로 활용한다.
- **IE4354 전공과취업(실내디자인) (Career-in-major Ⅱ)**
 취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상 (소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동 (취업포트폴리오 계획, 실전전공 취어분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험 (교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육
- **IE4132 실내디자인 I 프레젠테이션(캡스톤디자인) (Interior Design studio I(Capstone Design))**
 수행 중인 개별 프로젝트를 수정, 보완하며, 실내디자인을 전공하며 습득한 프리젠테이션 기법을 심미적, 창조적으로 활용하여 시각적으로 표현함으로써 4년간의 디자인 수업의 결과인 졸업작품을 종합 정리한다.
- **IE4172 실내디자인Ⅱ프레젠테이션(캡스톤디자인) (Interior Design studio Ⅱ(Capstone Design))**
 수행 중인 개별 프로젝트를 수정, 보완하며, 실내디자인을 전공하며 습득한 프리젠테이션 기법을 심미적, 창조적으로 활용하여 시각적으로 표현함으로써 4년간의 디자인 수업의 결과인 졸업작품을 종합 정리한다.
- **IE4352 가구디자인 Ⅱ (Furniture Design Ⅱ)**
 '가구디자인 I'과 연결되는 과목으로 '가구디자인 I'의 결과물을 수정, 보완하여 계획안을 완성하며 계획안에 따라 실물을 제작하여 졸업 작품과 실무에 대비한다.

세라믹디자인전공

■ 교육목표

세라믹디자인전공은 창의적인 사고역량 및 문제 해결 방법, 다양한 세라믹 기술에 대한 이해를 바탕으로 세라믹디자인을 제품으로 실현 시키는 융합 교육을 목표로한다.

본 교육과정을 통해 디자인기반 다학제 융합(Convergence)능력 , 전략적 기획 능력, 세라믹 기술(Technology) 기반의 디자인 역량, 산업네트워크기반의 소통과 비즈니스 관리 능력(Communication & Business) 등을 익히게 되어 최고의 차세대 세라믹디자인 분야의 리더로써 거듭날 수 있도록 실무적인 지식과 경험을 습득한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 융합지식 함양 다학제적 교육과정 개선.
2. 창의적 디자인 기술기반 전공교육체계 구축.
3. 신 가치창출 실무형 교육 강화.
4. 자기브랜드 운영 실전 비즈니스 체계 구축.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	IF2151	테이블웨어디자인	3	3
		전공선택	IF4356	디지털디자인1	3	3
		전공선택	IF4370	공예교육론	2	2
		전공선택	IF4383	생활소품디자인	3	3
		전공선택	IF4386	세라믹데코레이션	3	3
	2	전공선택	IF2152	테이블웨어디자인2	3	3
		전공선택	IF4371	공예감상및비평	2	2
		전공선택	IF4381	공예교육프로그램개발	2	2
		전공선택	IF4389	세라믹몰드기법	3	3
		전공선택	IF4392	세라믹주얼리디자인(PBL)	3	3
3	1	전공선택	IF4372	공예교수학습방법	2	2
		전공선택	IF4382	세라믹매니지먼트	3	3
		전공심화	IF4384	환경도자디자인1	3	3
		전공심화	IF3151	리빙제품디자인1	3	3
	2	전공선택	IF4354	인턴십1(세라믹디자인)	2	2
		전공선택	IF4364	전공과창업(세라믹디자인)	1	1
		전공선택	IF4391	창의캡스톤디자인1	3	3
		전공선택	IF4393	세라믹트렌드연구	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공심화	IF3152	리빙제품디자인2	3	3
		전공심화	IF4387	환경도자디자인2	3	3
4	1	전공선택	IF4365	전공과취업(세라믹디자인)	1	1
		전공선택	IF4378	인턴십2(세라믹디자인)	2	2
		전공선택	IF4379	창의캡스톤디자인2	3	3
		전공심화	IF4161	리빙제품스튜디오1	3	3
		전공심화	IF4361	환경도자스튜디오1	3	3
	2	전공선택	IF4366	포트폴리오	3	3
		전공심화	IF4162	리빙제품스튜디오2	3	3
		전공심화	IF4363	환경도자스튜디오2	3	3
	합계		28과목			73

■ 교과목해설

• IF2151, IF2152 테이블웨어디자인1,2 Tableware Design1,2

기능적이고 규격화된 도자공예품의 제작 연구 능력을 갖게 하여 새로운 도자공예디자인 개발에 기초가 되게 한다.

• IF4356 디지털디자인1 Digital Design 1

도자 디자인에 있어서 제도는 작업을 실체화 시키는 필수 과정이며 수단이다. 특히 양산의 개념이 전제된 디자인이라면 더욱 제도능력이 기본이 된다. 세라믹 디자인 전문 분야의 핵심 디자이너로서의 역할을 위해 우선적으로 습득해야 할 과정이다.

• IF4370 공예교육론 Theory of Craft Education

공예교과의 개념을 정의하고 학문적 특성을 논의하는 가운데 공예교과의 교과론적 가치와 그 의의에 대한 이해를 도모하는데 목적이 있다. 이를 위하여 공예교과교육론의 이론을 바탕으로 공예교육의 의미와 역할, 공예교육과 교육과정, 평가 등에 대해 다양한 탐구를 진행하고 공예교육론의 중요성과 전반적인 문제점을 논의하며 새로운 공예교육 방향을 탐색하여 본다.

• IF4383 생활소품디자인 Living Goods Design

형틀을 이용하는 생산 원리를 이해시키고 요업디자인의 개발 및 생산 연구에 기초가 되게 한다.

• IF4386 세라믹데코레이션 Ceramic decoration

다양한 형태를 표현하는 방법과 원리를 이해하고 습득하여 디자인의 발상과 표현의 능력을 함양한다. 세라믹의 기본적인 장식기법의 이론을 이해하고 다양한 실습을 통해 습득하여 전공의 이해를 돕는다. 다양한 주제들을 작품에 적용하는 디자인 실습을 통해 효과적인 데코레이션 능력을 함양한다.

• IF4371 공예감상및비평 Craft Appreciation and Criticism

공예품의 미적 가치를 느끼고, 이해하고, 판단하는 내면과 과정을 통하여 미적 감각과 표현의 폭을

넓힐 수 있도록 하며 공예 감상과 비평 방법을 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 개발하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 공예의 발달사와 우리나라 공예의 특성 연구, 현대 생활 속의 공예 특성 연구와 공예품 표현의 특징 분석과 해석을 통한 감상활동 등을 통해 공예품의 가치를 파악할 수 있게 하고, 이와 함께 효과적인 공예 감상과 비평의 교수 방법을 모색하도록 한다.

• **IF4381 공예교육프로그램개발 Crafts Education Program Development**

본 교과목은 다양한 공예 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 공예교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 공예 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 공예 지도영역별 특징과 교육대상별 차이를 이해하면서 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 공예분야 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 공예교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 공예교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 공예교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 공예분야 문화예술교육사로서 전문적이며 교육적 효과를 높일 수 있는 공예교육프로그램을 개발하는 데 중점을 둔다.

• **IF4389 세라믹몰드기법 Technic of ceramic mold**

석고제형기법을 익히는 세라믹몰드기법 교과목은 형태가 같은 제품의 효율적인 생산을 위하여 석고 교반하여 원형 및 사용형 Mold를 제작하는 학습내용을 진행함으로써 Mold 제작을 위한 전반적인 과정을 습득하는 데에 목적을 둔다. 이렇게 하여 전공 심화교육에 이바지하며, 나아가서 제품도자 디자인개발 능력 함양에 기여하도록 한다.

• **IF4392 세라믹주얼리디자인(PBL) Ceramic Jewelry Design(PBL)**

본 교과목은 세라믹디자인의 전공기초 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 세라믹주얼리 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 또한 디자인 컨셉에 따른 제작기법과 형태, 색채, 표현질감, 재료 등의 다양한 표현 기법을 종합적으로 구상하고 창의력과 조형성을 연구 개발하여 논리적인주얼리 디자인 능력을 함양한다.

• **IF4372 공예교수학습방법 Craft educational method**

공예교육 이론을 기반으로 하여 다양한 공예 분야를 학습현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 효과적으로 지도할 수 있는 문화예술교육사의 공예교육 지도 역량 강화를 목적으로 한다. 이를 위하여 동기 유발 방법, 사고 기법 적용 방법, 교재·교구 활용방법 등의 효과적인 교수 학습 전략을 학습하고 창의적 교수학습 과정안을 작성하여 학습 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다.

• **IF4382 세라믹매니지먼트 Ceramic Design Management**

본 교과목은 세라믹디자인과 매니지먼트의 본질에 관한 이해를 바탕으로 세라믹디자인 관련 전공의 이론 및 실무, 프로세스 등을 통합하여 연구하여 디자인 조직을 구성하는 인적·물적 자원과 디자인 프로세스를 효율적으로 관리하는데 필요한 문제의 해결과 의사결정 방법을 중점적으로 학습하는 교과목이다. 이 과목을 통하여 세라믹관련 기업의 성공적인 디자인경영을 위한 전략을 위한 역량을 기를 수 있게 한다.

• **IF4384, IF4387 환경도자디자인1,2 Environmental ceramic design1,2**

공간·환경과의 유기적 관계를 이루는 형태 및 재료에 대한 이해를 통해 환경도자에 대한 창의력과 성형능력을 배양한다.

이를 실현하기 위해 조형의 요소인 통일, 변화, 운동, 리듬, 균제, 점이 등의 요소를 활용, 실용적 기능적 및 심미적 안목에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

• **IF3151, IF3152 리빙제품디자인1,2 Living Product Design1,2**

다양한 형태의 도자공예품의 디자인과 제작방법의 연구 및 개발 방법을 습득케 한다.

• **IF4354, IF4378 인턴십1,2(세라믹디자인) internship1,2(Ceramic Design)**

세라믹과 관련된 현장에 인턴 근무를 하여 실무경험을 쌓고 이를 통해 현장 적응 능력 및 자기 발전에 도움이 되게 한다.

• **IF4364 전공과창업(세라믹디자인) Career-in-major I (Ceramic Design)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **IF4391, IF4379 창의캡스톤디자인1,2 Creative Capstone Design1,2**

본 교과목은 전공심화 역량의 지식을 바탕으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 중요시 한다.

• **IF4393 세라믹트렌드연구 Research into Ceramic Trends**

본 교과목은 현 사회의 주요 이슈 및 환경 변화 경향에 대한 조사, 분석을 통해 트렌드를 수집한다. 이를 통해 라이프 스타일과 관련된 세라믹디자인계의 방향을 예측하고 대비 할 수 있는 지식과 기획을 학습하기 위한 교과목이다.

• **IF4365 전공과취업(세라믹디자인) Career-in-majorII**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **IF4161, IF4162 리빙제품스튜디오1,2 Living Product Studio 1,2**

실습을 통해 익힌 디자인방법과 제작방법을 이용하여 졸업작품에 직접 적용할 수 있다.

• **IF4361, IF4363 환경도자스튜디오1,2 Environmental Ceramic Studio1,2**

쾌적한 환경을 추구하는 환경도자의 중요성을 이해하고 창의적인 표현 능력과 기법을 습득케 하고 실습을 통해 환경 및 조형 도자의 개발능력을 습득케 한다.

- **IF4366 포트폴리오 Portfolio**

현장실습을 통한 자료수집 및 이론에 대한 체계를 정리하여 주제별 발표 및 토론을 하여 실기에 대한 이론적 뒷 받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양함과 동시에 취업에 필요한 포트폴리오제작의 이론과 실제를 연구한다.

텍스타일디자인학과

■ 교육목표

텍스타일디자인은 인간 생활과 가장 밀접한 재료인 직물에 다양한 문양과 기법을 구상하여 변화를 주어 용도에 적합한 직물로 전환시키는 과정이다. 텍스타일디자인학과는 이러한 디자인 과정을 체계적으로 연구하여, 다양화된 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있는 가치 있는 직물을 창조할 수 있는 자질을 갖춘 텍스타일디자이너를 양성하는 데 교육목표를 두고 있다.

본 학과는 섬유, 직물을 소재로 한 다양한 표현수단을 이해하기 위하여 염색, 패턴디자인, 직조, 니트, 소재기획 등으로 교과목을 세분화하여 소재의 특성, 다양한 기법 등의 디자인 프로세스와 텍스타일 상품기획을 익히며, 각 교과목은 유기적으로 상호 연결되어 있어 학생 개인의 능력에 따라 무한한 표현 가능성을 개발하게 된다.

전공학생은 교육과정을 통해 습득한 지식과 경험을 토대로 연구소·산업체와 연계, 전문분야의 현장감과 기술적 감각을 익힘으로써 미래의 한국 섬유 산업계를 창조적으로 이끌어 나갈 수 있는 창의력 있는 텍스타일디자이너 및 섬유전문가로 성장하여 본 학과의 교육목표를 실천할 수 있다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	ID1011	섬유소재학	2	2
			ID2202	염색기초스튜디오	3	3
			ID4327	포토샵	3	3
			ID4433	디자인베이직	3	3
	2	전공선택	ID1022	색채실기	3	3
			ID2141	직물디자인기초	3	3
ID2151			디지털프린팅 I	3	3	
2	1	전공선택	ID2142	직물디자인과컨셉	3	3
			ID2152	디지털프린팅II	3	3
			ID2161	직물분석	3	3
			ID2171	일러스트레이터	3	3
	2	전공선택	ID3221	시보리염색스튜디오	3	3
			ID4326	패브릭응용디자인	3	3
ID4343			소재기획(PBL)	3	3	
3	1	전공선택	ID3241	섬유3D프로젝트	3	3
			ID3301	직물디자인기획 I (PBL)	2	3
			ID3311	서피스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)	2	3
			ID4328	직물산업리서치	2	3
			ID4436	텍스타일디자인인턴십 I	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
	2	전공선택	ID3312	서피스디자인스튜디오II(캡스톤디자인)	2	3
			ID4330	텍스타일디자인인턴십II	2	2
			ID4339	전공과창업(텍스타일디자인)	1	1
		전공심화	ID2191	직물사	3	3
			ID3302	직물디자인기획II(PBL)	3	3
			ID4434	텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	ID4322	텍스타일CAD	3	3
			ID4340	자카드디자인(캡스톤디자인)	2	3
			ID4341	전공과취업(텍스타일디자인)	1	1
		전공심화	ID4331	직물융합프로젝트 I	3	3
			ID4333	미래염색스튜디오 I	3	3
			ID4334	프린트직물디자인 I	3	3
	2	전공선택	ID4335	직물융합프로젝트II(캡스톤디자인)	2	3
			ID4337	미래염색스튜디오II(캡스톤디자인)	2	3
			ID4338	프린트직물디자인II	2	3
합계				34과목	87	95

■ 교과목 해설

• ID1011 섬유소재학 (Textile Materials)

섬유재료의 종류별 구조와 성질을 고찰하고 소재에 따른 가공, 염색기법에 대해 익히고 섬유를 패션, 환경과 연관시켜 본다.

• ID2202 염색기초스튜디오 (Dyeing Basics Studio)

염색을 기초로 하여 표현할 수 있는 다양한 기법을 익히며 방염의 특성을 이해하여 섬유전반에 응용할 수 있는 능력을 기른다.

• ID4327 포토샵 (Photoshop)

컴퓨터에 대한 기초 지식을 습득하고 섬유디자인 작업에 필요한 포토샵을 중심으로 학습하여 이 작업을 통하여 디자인 능력을 향상시키는데 도움이 되고자 한다.

• ID4433 디자인베이직 (Design Basic)

평면 디자인(2D)으로 연구하는 것은, 기초적인 평면의 개념을 이해하고, 분할, 구성, 전개, 재구성을 주체로서 평면(2D)의 공간성, 색채의 구성등을 이해해, 이론적인 배경을 기본으로 제작 실습을 실시한다. 강의 시간의 반을 강의, 반을 실습으로 해, 이론과 실천을 통하고 이해가 깊어지는 기초적인 강의이다. 덧붙여 2 학기의 기초 디자인에 연동해 1 학기의 강의를 전제로 이해도가 깊어진다.

- **ID1022 색채실기 (Color Practice)**

다양한 종류의 물감, 색지 등을 이용하여 작업함으로써 색의 시각현상을 객관적으로 연구하고 실험한다. 본 연구는 모든 시각예술에 색의 포괄적 이해에 중점을 둔다.

- **ID2141 직물디자인기초 (Fundamental of Textile Design)**

제직 직물의 구성요소인 조직, 질감 및 색상에 관해 이론 및 실습을 통해 구체적으로 학습한다. 또한 직기의 사용방법을 익히고 기본 조직의 설계 및 제직 방법에 대해 실습한다.

- **ID2151 디지털프린팅I (Digital Printing I)**

프린트직물의 기본적인 레이아웃과 리피트 등을 이해하며 플로럴 패턴 등 다양한 패턴을 디지털 프린팅을 이용하여 제작함으로써 프린트 직물 원단을 대량으로 생산할 수 있는 과정을 이해한다.

- **ID2142 직물디자인과컨셉 (Textile Design and Concept)**

직조 디자인에 관계된 직물구조, 실의 선택 및 색의 효과 등에 관하여 실습한다. 직기에 의해 구조되는 다양한 직물 구조 방법을 익히고 이를 바탕으로 직물디자인 개발에 관한 직물설계 및 표현 효과 등에 대해 컴퓨터를 사용한 디자인과 수직 과정을 병행하면서 단계적으로 학습한다. (직조I 선 수강자에 한하여 수강가능)

- **ID2152 디지털프린팅II (Digital Printing II)**

프린트직물의 구상과 추상 등 다양한 패턴을 용도에 따라 구분하여 디지털 프린팅을 이용하여 제작함으로써 프린트 직물 원단을 대량으로 생산할 수 있는 과정을 이해한다.

- **ID2161 직물분석 (Textile Analysis)**

섬유, 실, 직물의 구조와 성능을 강의와 실험을 통해 이해하고, 직물의 기능성, 심미성, 감성을 부여시키는 가공 및 염색법, 세탁 및 각종 취급법 등 직물에 대한 기초적인 이론과 실제적 내용들을 습득함으로써 과학적 이론을 바탕으로 직물 디자인에 응용이 이용되도록 한다.

- **ID2171 일러스트레이터 (Illustrator)**

컴퓨터에 대한 기초지식을 습득하고, 벡터 이미지를 디자인할 수 있는 일러스트레이터를 이용하여 텍스타일개발 및 캐릭터개발을 할 수 있는 능력을 습득하는데 주요 목적을 둔다.

- **ID3221 시보리염색스튜디오 (Shibori Dyeing Studio)**

홀치기 염색의 원리를 이해하고 전통적인 홀치기염과 현대적인 홀치기염을 접목시켜 소재에 따라 다양하게 활용 할 수 있는 능력을 기른다.

- **ID4326 패브릭응용디자인 (Applied Fabric Design)**

패브릭 재료가 가지고 있는 고유의 물성 및 표현을 다양하게 응용함으로써 전통적 패브릭의 개념에서 탈피 하여 새로운 예술 재료로서의 가능성을 연구한다.

- **ID4343 소재기획(PBL) (Textile Material Planning(PBL))**

섬유산업체나 디자이너가 의도하는 스타일 및 패션상품을 만들기 위해 디자인의 중요한 요소의 하나인 소재를 여러 각도에서 검토 및 선택, 개발하는 작업으로서 정보수집, 이미지, 칼라 및 소재 방향 결정, 스타일 개발 및 소재 선정 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.

• **ID3241 섬유3D프로젝트 (Textile 3D Project)**

섬유조형의 실제와 앞으로의 방향을 연구하여 기초조형 이론과 섬유라는 매개체로써 가장 효과적인 평면, 부조, 입체조형을 작업과정을 통해 발전, 연구하여 산업제품과 예술품을 독자적으로 창조하는데 중점을 둔다.

• **ID3301 직물디자인기획(PBL) (Textile Design Directing I(PBL))**

수직기와 수편기를 활용한 창의적 직물디자인을 위해 자료수집, 이미지구축, 조직설계, 제작 단계를 거쳐 타겟 마켓과 트렌드에 부합하는 직물디자인을 개발한다. (직조II 선 수강자에 한하여 수강가능)

• **ID3311 서피스디자인스튜디오I(캡스톤디자인) (Surface Design Studio I(Capstone Design))**

서피스 디자인의 기본 개념 및 Repeat pattern의 이해와 어패럴, 인테리어 직물 등을 단계적으로 진행함으로써 섬유디자인의 심도 있는 작업을 진행한다.

• **ID4328 직물산업리서치 (Textile Industry Research)**

직물산업리서치는 소비자의 욕구와 필요를 예측하여 상품의 기획, 개발, 시장조사에 이르기까지의 마케팅 활동을 의미한다. 이를 위해 본 교과목은 마켓전략, 정보의 조사와 분석, 색채, 소재, 패턴 등의 디자인 방향의 설정 방법 및 생산 기획 및 판매 기획에 관해 학습한다.

• **ID4436 텍스타일디자인인턴십 I (Textile Design Internship I)**

대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 '유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성'에 부응하고자 한다.

• **ID3312 서피스디자인스튜디오II(캡스톤디자인) (Surface Design Studio II(Capstone Design))**

심화된 소재 개발을 통하여 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 실생활용품에 적용시켜 산업사회에서 요구되는 염색 특유의 미적가치를 표현할 수 있는 전문적 능력을 습득한다. 서피스 디자인 아이템에 따른 기본기법의 전개한다.

• **ID4330 텍스타일디자인인턴십II (Textile Design InternshipII)**

대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 '유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성'에 부응하고자 한다.

• **ID4339 전공과창업(텍스타일디자인) (Career-in-major I)**

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개와 창업 팀을 구성하여 창업모델을 발굴하고 창업사업 계획서를 작성하며 창업 프로세스를 체험하고 전공별, 강사별 전문분야 창업지도를 한다.

• **ID2191 직물사 (History of Textiles)**

고대부터 현대에 이르기까지의 직조와 날염직물의 발달 및 변천과정을 각 나라별과 시대별로 공부한다.

- **ID3302 직물디자인기획II(PBL) (Textile Design Directing II(PBL))**
 창의적 직물조형에 관해 다양한 실험적 연구를 수행하고 이를 토대로 직조와 니트 기법을 사용한 예술적 직물 조형물 또는 창의적인 직물 상품 개발을 시도한다. (직조II 선 수강자에 한하여 수강가능)
- **ID4434 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인) (Textile Product Design(Capstone Design))**
 다양한 섬유소재를 활용하여 개개인의 창의성과 전개능력을 개발시키며 조형적으로 표현된 프로덕트 제작을 통하여 미적 부가가치가 높은 작품으로 표현하는 응용력을 기른다.
- **ID4322 텍스타일CAD (Textile CAD)**
 CAD System의 기본 원리를 응용하여 선염과 후염의 샘플 제작과 패턴 아이템의 개발에 그 목적을 둔다.
- **ID4340 자카드디자인(캡스톤디자인) (Jacquard Design(Capstone Design))**
 자카드 직물은 자카드 직기에서 제작되는 것으로, 경사와 위사가 자유롭게 엮어져 사실적이고 복잡한 무늬의 디자인도 제작으로 가능하다. 이러한 제작과정에 수반되는 문양디자인을 다양하게 실습하여 창의적이고 예술적인 자카드직물 디자인을 위한 기초 훈련을 한다. 개발된 다양한 문양에 직물조직을 첨가함으로써 새로운 직물표면을 구성하는 방법을 학습하고, 아울러 제작 상에 야기되는 문제점을 파악하고 이를 해결하는 능력을 배양하여 자카드 직물디자인에 관계된 다양한 기술적 훈련에 중점을 둔다.
- **ID4341 전공과취업(텍스타일디자인) (Career-in-major II)**
 취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육 한다.
- **ID4331 직물융합프로젝트 I (Integrated Textile Project I)**
 졸업전시를 위한 심화된 컴퓨터 조직설계 과정으로서 디지털 방식으로 디자인된 Draft를 제작 과정에 적용하여 창의적 직물디자인을 개발한다. 졸업 작품을 진행할 계획서와 샘플 작업을 진행하여 학기말 평가를 거쳐 2학기에 졸업 작품으로 완성한다.
- **ID4333 미래염색스튜디오 I (Future Dyeing Studio I)**
 졸업 작품 제작을 통하여 학생 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 자신의 작품 세계를 정립 시켜 나갈 수 있도록 하는 동시에 예술작품으로서의 표현양식을 전개해 나간다.
- **ID4334 프린트직물디자인 I (Print Textile Design I)**
 Trend 분석에 따른 산업직물의 제작과 심화작업을 전개한다.
- **ID4335 직물융합프로젝트II(캡스톤디자인) (Integrated Textile ProjectII(Capstone Design))**
 졸업전시를 위한 직조 조형 작품을 완성하고 효과적인 촬영과 디스플레이 방법에 관해 연구하여 논문작품을 완료한 후 과정과 결과를 발표한다. 향후 산업체 실무에 투입되어 활동 할 수 있도록 포트폴리오 및 기타 홍보 자료들을 준비한다.

- **ID4337 미래염색스튜디오Ⅱ (Future Dyeing StudioⅡ)**

자신이 연구 개발한 염색작품에 다양한 가공을 접목시켜 섬유제품의 부가가치를 높일 수 있는 제품의 제작을 통하여 산업사회에서 요구되는 창의적이며 전문적인 능력을 기른다.

- **ID4338 프린트직물디자인Ⅱ (Print Textile DesignⅡ)**

창의적 아이템 Sample의 개발과 원단에 적용을 시도한다.

산업디자인학과

■ 교육목표

산업디자인학과는 차세대의 창의적인 디자인 리더 양성을 목표로, 다양한 산업체에 필요한 디자인 이론·기술 교육과 더불어 첨단정보문화디자인의 특성화교육을 운영체제로 확립하여 창의디자인 인재 양성에 주력하고 있는 전공이다. 디자인 이론과 실습, 현장학습 등의 교육여건을 갖추고 디자인 조사, 분석, 실습, 평가 / 검토 등의 체계적인 디자인 세부 교육프로세스에 입각하여 창의적 문제해결능력을 갖출 수 있는 차별적 디자인 교육에 초점을 맞추고 있다.

항상 사회의 요구와 기대에 맞추어 문화의 발전을 견인하는 산업디자인학과는 새로운 기술을 신속하게 수용하여 교육에 반영하는 혁신적 교육체제를 갖추며, 졸업생들이 향후 미래지향적 개념의 전문디자인 리더로 성장하기 위하여 요구되는 종합적인 디자인 능력을 갖추도록 지도한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 첨단 산업사회가 요구하는 국제적 산업디자인 리더 양성.
2. 새로운 문화를 선도할 수 있는 창의적 디자인 리더 양성.
3. 심도있는 실용적 교육으로 전문적인 실무형 디자인 리더 양성.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	BG1011	테크니컬드로잉	3	3
		전공선택	BG1021	관찰과표현	3	3
	2	전공선택	BG1012	입체와 공간디자인	3	3
		전공선택	BG4069	기초디자인	3	3
2	1	전공선택	BG2011	리빙프로덕트디자인I	3	3
		전공선택	BG2021	제품디자인프로세스	3	3
		전공선택	BG4053	디자인표현기법	3	3
	2	전공선택	BG2012	리빙프로덕트디자인 II	3	3
		전공선택	BG2032	가구디자인	3	3
		전공선택	BG2052	컴퓨터모델링(SW)	3	3
		전공선택	BG4059	디자인워크샵	3	3
3	1	전공선택	BG3011	어드밴스드프로덕트디자인I	3	3
		전공선택	BG3043	디지털디자인프로젝트(SW)	3	3
		전공선택	BG4056	생활환경디자인	3	3
		전공선택	BG4066	인턴십1(산업디자인)	2	2
		전공심화	BG3061	인터페이스디자인(PBL)	3	3
	2	전공선택	BG3012	어드밴스드프로덕트디자인II	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
		전공선택	BG3062	UX디자인(캡스톤디자인)	3	3	
		전공선택	BG4012	포트폴리오디자인	3	3	
		전공선택	BG4067	전공과창업(산업디자인)	1	1	
		전공선택	BG4071	인턴십2(산업디자인)	2	2	
		전공심화	BG4061	문화환경디자인(캡스톤디자인)	3	3	
4	1	전공선택	BG4068	전공과취업(산업디자인)	1	1	
		전공심화	BG4011	Living&LifeDesignI	3	3	
		전공심화	BG4041	환경디자인플래닝	3	3	
		전공심화	BG4051	테크놀러지디자인(캡스톤디자인)	3	3	
		전공심화	BG4058	네트워크디자인	3	3	
	2	전공선택	BG4022	Living&Life DesignII(캡스톤디자인)	3	3	
		전공선택	BG4062	네트워크디자인세미나(캡스톤디자인)	3	3	
		전공선택	BG4063	테크놀러지디자인실무론(캡스톤디자인)	3	3	
		전공선택	BG4064	환경디자인실무론	3	3	
	계				31과목	87	87

■ 교과목해설

• BG1011 테크니컬 드로잉 (Technical Drawing)

제도는 디자인을 전개하는 과정에서 정량적인 데이터를 적용해 정확한 계획의 표현을 실현하는 기본적인 과정이다. 이는 디자인 교육의 기본적인 요소 중 체계적 지식이 이루어져야 할 중요한 과정이다. 본 강의는 사물을 수치화시켜 정확하게 2D로 표현하는 것을 목표로 한다.

• BG1021 관찰과 표현 (Space Analysis)

본 교과목은 디자인의 중요한 접근방법인 '관찰과 표현'을 바탕으로 산업디자인의 기초적인 실습을 한다. '바우하우스' 교육에 기초한 2D, 3D에 이르는 과정과 주어진 소재를 활용한 조형물을 성형 가공하고, 이를 통하여 재료를 체험하며, 조형능력을 배양하고자 한다. 창의적 디자인을 위하여 정확하게 표현하는 능력과 독창적이고 다각적인 표현기법을 학습한다.

• BG1012 입체와 공간디자인 (3D & Space Practices)

산업디자인의 기초교과목으로서 간단한 구성 및 재료를 통하여 디자이너가 갖추어야 할 여러 필수 요소 중 입체에 대한 사고와 개념을 이해하고 습득하는데 그 주안점을 둔다. 입체조형물을 통하여 재료를 체험하고 조형적 창의력을 배양하고자 하는 과목으로, 주어진 주제를 구현하기 위하여 디자인 계획에 맞추어 제작하는 과정을 직접 체험하도록 한다.

• BG4069 기초디자인 (Basic Design)

고정된 조형관념을 창의적 사고력으로 바뀌어나가는 디자인 기초과정으로서 사물에 대한 다각적인 관찰력과 표현능력을 배양하는 것이 교과목의 목표이다. 평면조형능력 및 입체공간구성 등, 디자인 개념

과 원리 그리고 그 전개과정에 대한 기초를 습득하게 한다.

• **BG2011, BG2012 리빙프로덕트디자인 I,II (Living Product Design I,II)**

제품디자인에 대한 입문 과목으로서 생활제품과 관련된 단순한 제품을 디자인한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 새로운 제품 디자인 아이디어를 창출하고 발전시켜 나가는 과정에서 스스로 문제 해결 방법을 찾도록 지도하며, 기존의 고정관념에서 벗어나 더욱 진보된 디자인 개념을 중심으로 전개하도록 한다.

• **BG2021 제품 디자인 프로세스 (Design Process)**

산업디자인의 총체적인 디자인 프로세스를 이론적인 학습과 기업의 사례연구를 통하여 이해하며, 상품의 기획, 설계, 생산, 조립, 포장, 유통, 폐기에 이르는 전 과정을 실무적인 프로세스에 맞추어 학습한다. 양산 체제에 적합한 제품을 디자인하는데 관련된 제반 요소들을 분석하고, 산업디자인 분야의 대량생산 공정을 총괄적으로 파악한다.

• **BG4053 디자인 표현기법 (Design Technique)**

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위해 제품의 형태 및 구조, 색채, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다. 구체적이며 심도 있는 실용적 교육방법으로 디자인 단계별 요구에 적합한 내용을 교육함으로써 디자인 스케치를 통하여 자신의 디자인을 효율적으로 표현하는 능력을 배양한다.

• **BG2032 가구디자인 (Furniture Design)**

가구는 우리 실생활에 널리 사용되고 있는 제품의 일종으로 독자적인 영역을 구축하고 있다. 본 강좌는 실습으로 가구제작에 관한 재료 및 중요과정을 이해하도록 하며, 자기 생각을 효과적으로 디자인할 수 있는 창의적인 조형교육을 시도하는 것을 그 목표로 한다. 가구디자인의 범위로는 최근 중요성이 커지고 있는 공공디자인의 영역의 urban furniture를 포함한다.

• **BG2052 컴퓨터 모델링 (SW) (3D Modeling(SW))**

본 강좌는 컴퓨터모델링을 익히는 과정으로 3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜나가기로 한다. 산업디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다. 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

• **BG4059 디자인 워크샵 (Design Workshop)**

산업사회에서 활용되고 있는 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결 방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획 과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

• **BG3011, BG3012 어드밴스드프로덕트디자인 I,II (Advanced Product Design I,II)**

산업제품에 대한 폭넓은 이해를 위하여 실무적인 프로세스에 맞춘 프로젝트를 진행한다. 새로운 생활의 패러다임을 여는 산업디자인의 미래 지향적인 개념을 발전시키고 전개해 나가는 과정으로 차별화된 궁극적인 생활의 가치를 창출하고 학습하는 데 목적을 두며, 제품의 사용자와 사용 환경 및 동시대의 트렌드를 포함한 제반 연구와 기술 및 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 혁신적인 디자인을 진행한다.

- **BG3043 디지털디자인프로젝트(SW) (Digital Design Project(SW))**

본 교과는 제품디자인 과정에서 요구되는 디자인물에 대한 3차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 담당한다.

- **BG4056 생활환경디자인 (Living & Environmental Design)**

환경디자인을 이해하기 위한 개념학습을 목적으로 기초적인 이론과 환경디자인의 기본적인 기술을 익히며, 디자인 대상의 설정에서부터 구체적 디자인전개 등에 이르는 디자인 프로세스를 경험한다. 소규모, 중규모의 환경디자인을 팀 작업으로 수행함으로써 환경디자인에 대한 프로젝트를 이해하도록 실습한다. 실제 site on project를 수행하여 big project의 수행능력을 증진한다.

- **BG4066 인턴십1(산업디자인) (Internship 1,2 Industrial Design)**

기업의 인턴십 과정을 통하여 학생들이 실무 디자인 프로세스를 직접 경험하고, 학교에서 습득한 지식을 실질적으로 확인할 수 있도록 한다. 현장에서 요구하는 산업디자인 개념을 명확히 이해하고 효율적인 아이디어 발상 방법 및 도구를 익히도록 한다.

- **BG3061 인터페이스 디자인(PBL) (Interface Design(PBL))**

산업디자인에 영역에서 중요하게 인식되고 있는 사용자 인터페이스에 대한 이해와 분석을 위한 수업이다. 사용자의 지각과 인지, 행동의 키워드를 통해 이론적 접근을 모색하고 이를 통해 성공적인 디자인 프로세스를 수립한다. 인터페이스디자인의 구성요소를 총체적으로 이해하며, 인지공학과 인간공학, 시지각 이론 등 이론수업과 이를 토대로 제품디자인의 사용성을 개선하는 디자인제안의 실기과제를 진행한다.

- **BG3062 UX디자인(캡스톤디자인) (UX Design(Capstone Design))**

이 과목은 인터페이스 I와 관련된 내용으로, 산업 디자인 분야에서 더욱 중요 해지고 있는 사용자 인터페이스 디자인의 이해를 향상시키도록 한다. 산업 분야의 디자인 개발 과정에 필요한 실천적인 연구를 제공한다. 나아가 미래에 예상되는 사용자 인터페이스 디자인의 개발 방향을 연구한다.

- **BG4012 포트폴리오 디자인 (Portfolio Design)**

디자인 프로젝트 연구 결과의 내용과 연구 역량이 충분히 전달될 수 있도록 시각화하는 기법을 수업하며, 포트폴리오 제작 과정을 연구하고, 효과적인 포트폴리오 결과물 도출을 통하여 학생 각자의 독창적인 디자인능력을 최대한 표현할 수 있도록 지도하며, 개인포트폴리오의 작성에 필요한 제반 방법론과 프레젠테이션 기법을 익힌다.

- **BG4067 전공과 창업 (산업디자인) (Major and Employment)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들의 소그룹을 대상으로 하며 전공분야의 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

- **BG4061 문화환경디자인(캡스톤디자인) (Culture & Environmental Design(Capstone Design))**

환경디자인의 응용과정으로, 환경디자인어에게 필수적인 전시환경디자인에 대하여 학습하며, 이론과 실습을 병행함으로써 전시환경디자인에 대한 이해를 높인다. 중규모의 전시환경디자인을 팀 작업으로 수행하며, 매 학기 이슈화되는 사이트를 중심으로 프로젝트를 수행한다.

- **BG4068 전공과 취업 (산업디자인) (Major and Employment)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

- **BG4011 Living & life Design I**

보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근 방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision 을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

- **BG4041 환경디자인 플래닝 (Environmental Design Planning)**

본 강좌는 기초, 전시환경디자인의 연계과목으로, 환경디자인의 대형 프로젝트의 이론과 실습을 병행함으로써 환경디자인 플래닝에 대한 이해를 높인다. 대규모의 환경디자인 프로젝트를 팀 작업으로 수행함으로써 완성도 높은 프로젝트의 결과물을 목표로 한다.

- **BG4051 테크놀로지 디자인(캡스톤디자인) (Technology Design)**

졸업 작품을 위한 교과목으로 소비자 감성에 조화된 디자인의 디지털과 아날로그적인 장점을 수용한다. High tech.와 Low tech.의 감성적인 접목을 통해 새로운 테크놀로지를 포함하는 high 터치 디자인을 완성한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 그룹별 제품의 사용행태를 분석하고 디자인에 적용한다.

- **BG4058 네트워크 디자인 (Network Design)**

졸업 작품을 위한 교과목으로, 새로운 문화를 선도할 수 있는 독창적인 미래지향적 디자인을 전개한다. 삶의 질을 향상하기 위한 기술적 발전을 포함하며 사용자에게 감성적으로 공감하는 디자인을 표현하도록 한다. 합리적인 디자인 프로세스를 통하여 디자인을 구체화하며 첨단문화를 주도하는 창의적인 실무형 산업디자인어를 양성하는 데 필요한 제반 지식을 습득할 수 있도록 지도한다.

- **BG4022 Living & life DesignII((Capston Design))**

본 교과목은 Living & Life I 수업의 심화과정으로서 보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

- **BG4062 네트워크디자인세미나(캡스톤디자인) (Network Design Seminar(Capston Design))**

네트워크 디자인의 연계과목으로 개인별 졸업 작품을 완성하며 취업에 활용하기 위한 디자인 결과 보고서를 제작한다. 미래사회가 요구하는 새로운 문화 창조의 선도자적 개념을 이해하기 위한 이론적 학습을 진행하며, 사회의 발전을 견인하는 산업디자인에 대한 정보의 수집과 토론 및 연구를 병행한다.

- **BG4063 테크놀로지디자인실무론(캡스톤디자인) (Technology Design Practice(Capston Design))**

테크놀러지디자인과 연계된 교과목으로, 디자인과 브랜드 그리고 소비자 라이프스타일, 글로벌 마켓을 연구한다. 테크놀러지디자인에 관련된 세계 우수 디자이너에 대해 비교 연구하고, 현대디자인 사조를 비교 분석한다.

• **BG4064 환경디자인실무론 (Environmental Design Practical Theory)**

본 강좌는 환경디자인 플래닝의 4학년 후속 과목이다. 환경디자인 아이템들을 응용함으로써 환경디자인 교육을 완성하며, 지역사회의 여건을 이해하고 요구를 반영함으로써 지역사회에 이바지할 수 있는 방안을 연구하며 올바른 사회 환경을 발전시켜 나가도록 지도한다. 프로젝트를 체계적으로 매니지먼트(Management)하는 방법을 습득함으로써 환경디자인의 교육에 완성도를 높인다.

아. 예술대학

□ 연혁

미래의 선도적 문화예술산업을 이끌어갈 인재양성을 위해 1996년 3월, 상명대학교 사진학과, 영화예술학과, 연극예술학과 그리고 신설된 만화예술학과 4개 학과가 예술대학 소속으로 독립했다. 또한 같은 해 10월에는 영화예술학과, 연극예술학과, 만화예술학과와 명칭이 각각 영화학과, 연극학과, 만화학과로 바뀌었다. 1999년에는 디자인대학 소속이었던 무대디자인학과가 무대미술전공으로 개칭하여 예술대학으로 편입되었고, 그 해 3월 전면적인 학부제 시행에 따라, 영상학부(사진전공, 영화전공, 만화전공)와 공연학부(연극전공, 무대미술전공)로 개편되었다.

2008년에 이르러, 세계화의 흐름과 사회의 요구에 부합하는 실용적 예술교육을 위해 기존의 편제를 재정비하여 영상학부(사진영상미디어전공, 영화영상전공), 연극학과, 공연영상미술학부(공연·영상무대디자인전공, 무대의상전공, 무대조명·음향전공), 만화디지털콘텐츠학부(만화전공, 애니메이션전공, 디지털콘텐츠전공)으로 개편되었으며, 문화예술 경영학과를 새로이 신설하였다.

2013년 3월 학부제를 폐지하고 학과제로 전환하여 예술대학 내의 8개의 학과(사진영상미디어학과, 영화영상학과, 연극학과, 공연영상미술학과, 만화학과, 애니메이션학과, 디지털콘텐츠학과, 문화예술경영학과)로 구성되었다.

2015년 3월부터 만화학과와 애니메이션학과가 만화·애니메이션학과로 통합되었으며, 스토리텔링연계전공이 신설 되었고, 2016년 3월부터 공연영상미술학과의 명칭을 무대미술학과로 변경하여 총 7개의 학과와 1개의 전공으로 구성되었다.

2017년도 3월에는 4차 산업에 빠르게 대응하기 위해 사진영상콘텐츠학과(사진영상미디어, 디지털콘텐츠)로, 공연 영상문화예술학부(영화영상전공, 연극전공, 문화예술경영전공) 그리고 만화·애니메이션학과, 무대미술학과 등 1개 학부 (3개전공), 3개학과로 편제를 재정비하였다.

이로써 빠르게 변모하는 문화예술 환경에 부응하여 전문적이고 창의적인 문화예술 공간과 특화되고 통합적 시각을 갖춘 진취적 사고의 예술가를 양성할 수 있는 장을 마련하게 되었다.

□ 교육목표

지속적으로 변화하는 사회적 요구에 부합하는 문화·예술교육을 지향하는 문화산업환경에 맞는 전문적이고 창의적인 예술인을 양성함을 목표로 한다. 이를 위한 구체적 실천 목표는 아래와 같다.

1. 올바른 문화의식을 함양하는 예술교양교육
2. 사회적 요구에 부합하는 실용적 문화·예술교육
3. 세계화의 흐름에 부합하는 개방적 예술관 확립
4. 통합적 시각을 갖춘 창의적 사고의 예술가 양성
5. 미래의 선도적 문화·예술 산업을 이끌어 갈 인재양성

공연영상문화예술학부

■ 교육목표

영화 영상 전공, 연극 전공, 문화예술경영 전공이 결합하여 이루어진 공연영상문화예술학부는 영화 및 영상 콘텐츠 인재를 완성하는 데 필요한 연출, 촬영, 연기 등 다양한 전문 분야의 실습과 이론 교육을 통하여 21세기형 현장 밀착형 영화 영상 인재를 양성한다. 연극 전공은 연극예술 창조의 전문성 확보와 연극학 연구의 학문적 확립을 위하여 연극에 대한 전문 지식을 습득하게하고 실기 능력 배양을 위한 체계적 훈련을 실시하여 지성과 감성을 갖춘 전문 연극인을 양성한다. 또한 문화예술경영전공은 창의적인 문화산업 사회에 부응하는 전문인을 육성하여 미래지향형 글로벌 핵심리더를 양성하며, 나아가서 폭넓은 문화 네트워크를 구축하며, 아카데미와 현장성을 겸비한 새로운 교육을 제안한다.

이를 위한 구체적 실천 목표는 아래와 같다.

1. 연극, 영화 및 디지털 영상물(방송, 광고, 뮤직비디오 등) 제작 실습 교육
2. 연극의 사회적 기능에 대한 이해와 지역사회에의 기여
3. 문화콘텐츠산업, 문화예술공간경영, 공연예술, 문화행정, 전시컨벤션 및 이벤트 산업 등의 이론과 실무를 겸비한 문화예술경영 전문 교육
4. 진취적이고 효과적인 훈련을 통한 실천적 작업능력 배양

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	2	학부기초	IO0001	대중 예술의 이해	2	2
합계				1과목	2	2

■ 교과목해설

• IO0001 대중예술의 이해 (Understanding Popular Arts)

연극과 영화영상을 비롯한 대중문화예술의 경향과 특성을 이해하고 각 대중 예술 장르의 기획과 경영 등 입문 과정을 학습하는 과정이다.

영화영상전공

■ 교육목표

영화 및 영상의 문화적, 예술적, 산업적 가치가 더욱 높아져 가고 있는 현실을 고려하여 영화와 영상에 대한 수준 높은 이론 교육을 실시한다. 이와 함께 한 편의 영화 및 영상 콘텐츠를 완성하는 데 필요한 연출, 촬영, 연기 등 여러 가지 분야의 실습을 병행함으로써 이론과 실무 능력을 함께 갖춘 인재를 양성한다.

이를 위한 구체적 실행 목표는 아래와 같다.

1. 영화 및 디지털 영상물(방송, 광고, 뮤직비디오 등) 제작 실습 교육
2. 영상연출 및 영화감독 양성을 위한 실습 교육
3. 영화 및 디지털 영상 제작에 참여하는 스텝(기획, 촬영, 편집, 녹음 등) 전문화 교육
4. 영화 및 영상 이론, 대중문화의 이해 교육
5. 시나리오 작성, 디지털 스토리텔링 및 콘텐츠 구성 교육
6. 영화 및 매체 연기 전문인 양성 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	IG2011	영화기술	2	3
			IG3042	편집및음향입문	3	3
			IG4161	매체연기입문	2	2
			IG4492	영화 리터러시의 이해	2	2
	2	전공선택	IG1151	디지털영상기초	3	3
			IG4147	캐릭터연기	2	2
IG4491			영화편집(SW)	3	3	
2	1	전공선택	IG1152	시나리오창작	2	3
			IG2272	디지털콘텐츠창작(캡스톤디자인)	3	3
			IG3141	매체연기실습 I	3	3
	2	전공선택	IG2262	영화촬영	3	3
			IG2291	영화연출	2	2
			IG3021	영화감독연구	2	2
			IG3052	사운드디자인(SW)	3	3
			IG3142	매체연기실습 II	3	3
			IG4491	영화편집(SW)	3	3
			IG4042	영화기획및마케팅	3	3
3	1	전공선택	IG4160	한국영화와사회	2	2
			IG4496	장면연기실습	3	3
			OA1018	1인미디어기획및제작	3	3
			TT0117	연극영화교과교육론	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공심화	IG4154	영화제작 I	2	3
			IG4483	영상미학의이해	2	2
	2	전공선택	IG3151	영화장르연구	2	2
			IG4150	인턴십(영화영상)	2	2
			IG4163	전공과창업(영화영상)	1	1
			IG4485	연기공연실습 I (PBL)	3	3
			OA1022	AR&VR컨텐츠	3	3
	전공심화	IG2211	한국영화분석	3	3	
		IG4158	영화제작II(캡스톤디자인)	3	3	
	4	1	전공선택	IG4152	세계영화사 I	3
IG4164				전공과취업(영화영상)	1	1
IG4499				영화교육프로그램개발	2	2
전공심화			IG4141	영화문화연구	2	2
			IG4486	연기공연실습II(캡스톤디자인)	3	3
			IG4498	졸업작품제작 I (캡스톤디자인)	3	3
2		전공선택	IG4157	세계영화사II	3	3
			IG4490	현장오디션실습	3	3
			IG4495	초중등영화교수학습방법	2	2
		전공심화	IG4011	졸업작품제작II(캡스톤디자인)	3	3
합계				39과목	98	101

■ 교과목해설

• IG2011 영화기술 (Film Techniques)

영화제작에 필요한 촬영, 편집, 녹음, 조명 등 기술적 요소에 대한 기초적 개념과 각종 기기 및 장비의 메커니즘에 대한 이해를 도모한다.

• IG3042 편집및음향입문 (Editing and Sound)

영화 편집 및 음향 입문수업으로 기초 이론에서부터 실제 컴퓨터 프로그램 사용법까지 영화 후반작업 전체의 이론과 실제를 다룬다.

• IG4161 매체연기입문 (The Introduction to Film and Media Acting)

매체연기의 이해, 영상매체의 시각적 특성을 고려하여 우선 말하기보다 듣기, 움직임, 구성에 중점을 둔다.

• IG4492 영화 리터러시의 이해 (Understanding of literacy)

영화과 학생이 기본적으로 꼭 봐야할 영화, 역사적으로 중요한 작품들을 보고 함께 분석해본다.

• IG1151 디지털영상기초 (Basic of Digital Video Production)

디지털 전자 영상에 대한 기술적인 기초 이론과 비디오매체의 기본적인 운용 방식을 습득시킴으로

써 비디오제작 실습을 원활하게 할 수 있도록 한다.

• **IG4147 캐릭터연기 (The Character Acting)**

본격적인 트레이닝의 첫 과정으로 텍스트의 분석을 통한 신체와 음성의 표현법과 캐릭터의 형상화를 훈련한다.

• **IG4491 영화편집(SW) (Film Editing(SW))**

영화 속의 좋은 편집 장면을 분석하고 여러 사람과의 대화 씬 및 복잡한 씬 구성을 연습해본다. 아울러 사운드 편집과 뮤직비디오 등을 편집해본다.

• **IG1152 시나리오창작 (Screen writing)**

영화 제작의 기초인 시나리오의 역할과 기능에 대한 이해를 바탕으로 직접 창작 시나리오를 쓰고 소설, 희곡, 실제 사건 등을 시나리오로 각색한다.

• **IG2272 디지털콘텐츠창작(캡스톤디자인) (Digital Contents Creation (Capstone Design))**

디지털카메라를 이용한 촬영 및 제작 실습에 필요한 기초적 개념과 실제 방법을 훈련하기 위한 초급과정으로 한편의 영화가 제작되는 과정을 비디오 장비를 이용해 연습함으로써 DV제작과정에 대한 기초적 이해와 적응력을 갖추는 데 목표를 두고 있다.

• **IG3141 매체연기실습 I (Mass Media Acting I)**

TV 드라마 대본을 선택하여 매체연기 전반적인 접근과 실습을 통하여 기초적인 적응력을 키워 실전에 활용할 수 있는 연기력을 증진시키는데 중점을 둔다.

• **IG2262 영화촬영 (Cinematography)**

보다 전문적인 촬영에 필요한 효과적인 조명과 디지털촬영에 대한 이론 및 실제적 노하우를 배운다.

• **IG2291 영화연출 (Film Directing)**

이 과목은 영화감독이 한편의 영화를 감독하는 과정에서 기본적으로 수행할 페이퍼 워크, 카메라 셋업, 배우 지도하기 등은 물론 각자의 전문가들과의 협동사항들에 대해 공부함.

• **IG3021 영화감독연구 (The Study of Film Director)**

한 편의 영화는 여러 가지 요소를 종합적으로 담고 있지만 그것을 어떤 기능과 효과로 제어할 것인가를 결정하는 것은 감독의 역할이다. 따라서 특정한 감독들이 응용하거나 추구해온 기법적 특성 및 인식적 다양성에 대해 구체적으로 분석, 평가함으로써 영화감독의 작가적 특성을 이해하고자한다.

• **IG3052 사운드디자인 (Film Sound Production)**

편집이 끝난 워크 프린트를 보고 각 씬의 분위기나 내용에 어울리는 대사 또는 나레이션, 영화음악, 음향효과 등을 디자인하고 실제로 그것을 실행하는 방식들에 대한 연구에 목표를 둔다.

• **IG3142 매체연기실습II (Mass Media ActingII)**

실습1에서 학습한 내용을 중심으로 영화대본을 선택하여 심도 있는 연기를 하는데 중점을 둔다.

• **IG4042 영화기획마케팅 (Film Production & Marketing)**

모든 영화는 기획 과정을 거쳐 제작에 들어간다. 이 때 산업적 성공을 겨냥하거나 예술적 성취를 목표로 하는 등의 구분은 기획단계에서 달라진다. 영화제작 과정에서 기획의 역할, 기획자의 업무 등에 대해서 이해한다.

• **IG4160 한국영화와 사회 (History of Korean Cinema)**

60년대 이후 한국 영화를 중심으로 한국 근대화 과정과 사회상을 공부한다.

• **IG4496 장면연기실습 (Scene Study)**

배역 창조를 포함하여 장면연기의 기초문법 및 기술체계를 공부하면서 연기의 형태 및 연기양식의 다양한 모습을 탐구한다.

• **OA1018 1인미디어기획및제작 (Digital Contents Creation)**

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

• **TT0117 연극영화교과교육론 (Pedagogy on Film & visual)**

교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

• **IG4154 영화제작 I (Film Workshop I)**

실제 영화제작을 통해 한편의 영화가 어떤 요소와 과정을 거쳐 유기적인 관계로 조화를 이루어나가는가를 훈련한다.

• **IG4483 영상미학의 이해 (Understand of Film Aesthetics)**

영상을 이해하는데 필요한 영상미학의 기초를 배우는 시간이다. 사실주의와 표현주의를 중심으로 미장센과 편집과 같은 영상 스타일을 집중적으로 습득한다.

• **IG3151 영화장르연구 (Film Genre Analysis)**

미국영화 장르 시스템을 중심으로 메이저 스튜디오에서 제작되었던 서부극, 갱스터, 뮤지컬, 스쿠루블 코미디, 필름 느와르의 특성과 스타일을 분석한다.

• **IG4150 인턴십(영화영상) (Internship)**

전공과 연계되는 제작사나 극단에 학생들을 파견해 현장에서의 실무능력을 향상시키는데 중점을 둔다.

• **IG4163 전공과창업(영화영상) (Career-in-major I)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

- **IG4485 연기공연실습 I (PBL) Acting Practice I (PBL)**
 공연실습 기초과정으로서 시나리오를 선정, 배역을 부여하고 성격창조과정을 거친 후, 배우로서 자질과 연기력을 공연실습을 통해 향상시킨다.
- **0A1022 AR&VR콘텐츠 (AR and VR Contents)**
 가상현실 기자재를 실습하고 제작과정을 체험한다.
- **IG2211 한국영화분석 (Analysis of Korea Film)**
 한국영화를 중심으로 텍스트 분석을 시도한다. 이러한 텍스트 분석은 한국영화의 담론을 문화적, 이데올로기적 측면에서 토론하고 탐구하는 과목이다.
- **IG4158 영화제작Ⅱ(캡스톤디자인) (Film WorkshopⅡ(Capstone Design))**
 영화제작 I 의 심화과정으로, 영화제작 I 과 같은 방식으로 단편영화를 제작하면서, 각 분야별 스텝들의 영화제작 숙련도를 향상시킨다.
- **IG4152 세계영화사 I (History of World Cinema I)**
 영화가 새로운 매체로 등장하기까지의 과정과 예술적 표현력과 산업적 기반을 확보해온 과정을 살펴봄으로써 세계 각국의 영화가 변모 발전해온 과정을 이해하고자한다. 세계 영화사 1은 영화 역사의 전반부에 해당하며 영화 탄생부터 1950년대까지의 세계 영화사의 주요 변천과정에 초점을 맞춘다.
- **IG4164 전공과취업 (Career-in-majorⅡ)**
 취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.
- **IG4499 영화교육프로그램개발 (Film Education Program Development)**
 본 강의는 다양한 영화교육프로그램 개발을 목표로 한다. 영화교육의 기본적인 커리큘럼을 이해하는 한편, 자신만의 독창적이고 흥미로운 영화교육프로그램 개발을 통해 교육대상과 기간, 내용에 따라 자유롭게 프로그램을 만들 수 있는 능력을 익힐 수 있다.
- **IG4141 영화문화연구 (The Understanding of Contemporary Film Culture)**
 영화가 중심을 이루는 대중문화에 대한 이해는 기호학, 정신분석학과 같은 인문, 철학에 대한 지식을 배움으로서 한 걸음 다가서게 된다.
- **IG4486 연기공연실습Ⅱ(캡스톤디자인) (Acting PracticeⅡ(Capstone Design))**
 공연실습 고급과정으로서 시나리오를 선정, 배역을 부여하고 성격창조과정을 거친 후, 배우로서 자질과 연기력을 공연실습을 통해 향상시킨다.
- **IG4498 졸업작품제작 I (캡스톤디자인) (Thesis Project I (Capstone Design))**
 졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로 형식과 내용에 있어 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.

- **IG4157 세계영화사II (History of World CinemaII)**

영화가 새로운 매체로 등장하기까지의 과정과 예술적 표현력과 산업적 기반을 확보해온 과정을 살펴봄으로써 세계 각국의 영화가 변모 발전해온 과정을 이해하고자 한다. 세계 영화사 1에서 이어지는 세계 영화사 2, 이 과목에서는 1960년대 영화에서부터 1990년대 현대영화까지 세계영화의 발달 과정을 공부한다.

- **IG4490 현장오디션실습 (Audition field placement)**

연극, 뮤지컬, 영화, 리포터 등 캐스팅과정에서 필수적으로 거치는 오디션을 반복 학습하여 현장 감각을 익히는 것이 목표다.

- **IG4495 초중등영화교수학습방법 (Film Teaching Method for Elementary Middle School)**

본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 영화교육을 지도할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

- **IG4011 졸업작품제작II(캡스톤디자인) (Thesis ProjectII (Capstone Design))**

졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로, 형식과 내용에 있어, 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.

연극전공

■ 교육목표

공연영상문화예술학부 연극전공은 연극예술 창조의 전문성 확보와 연극학 연구의 학문적 확립을 위하여 연극에 대한 전문 지식을 습득하게하고 실기 능력 배양을 위한 체계적 훈련을 실시함으로써, 문화예술계를 선도해 나갈 수 있는 지성과 감성을 갖춘 전문 연극인을 양성함을 목표로 한다.

이를 위한 구체적 실행 목표는 아래와 같다.

1. 연극에 대한 본질적 지식을 통한 창의적 예술관 수립
2. 세계와 소통할 수 있는 우리 연극의 정체성 확립
3. 동시대 연극예술에 대한 이해와 미래의 연극을 위한 방향성 모색
4. 진취적이고 효과적인 훈련을 통한 실천적 작업능력 배양
5. 연극의 사회적 기능에 대한 이해와 지역사회에의 기여

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	IH4522	서양연극사 I	3	3
			IH4527	기초연극워크숍 I	3	3
			IH4580	음성과화술 I	3	3
			IH4581	움직임 I	3	3
	2	전공선택	IH4530	서양연극사II	3	3
			IH4523	기초연극워크숍II	3	3
			IH4583	음성과화술II	3	3
			IH4584	움직임II	3	3
2	1	전공선택	IH2161	연기 I	3	3
			IH4497	연출 I	3	3
			IH4526	한국연극사	3	3
			IH4592	현대및동시대연극	3	3
			IH4582	장면창작실습	3	3
	2	전공선택	IH2202	연기II	3	3
			IH4501	연출II	3	3
			IH4524	단막극제작실습	3	3
			IH4594	연기론	3	3
			IH2072	희곡분석	3	3
3	1	전공심화	IH4544	공연제작실습 I (PBL)	3	3
			IH4554	극작 I	3	3
		전공선택	IH4577	뮤지컬워크숍 I	3	3
	IH4591		문화예술교육개론	2	2	
	2	전공심화	IH4549	공연제작실습II(PBL)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공선택	IH4561	극작Ⅱ	3	3
			IH4593	연극교육론	2	2
			IH4552	전공과창업(연극)	1	1
			IH4586	뮤지컬워크숍2	3	3
4	1	전공심화	IH4546	기획·제작 및 시연Ⅲ	3	3
			IH4576	오디션테크닉(캡스톤디자인)	3	3
		전공선택	IH4568	예술교육상담	2	2
			IH4556	전공과취업(연극)	1	1
	2	전공심화	IH4587	현장연계프로젝트	2	2
		전공선택	IH4595	연극교육프로그램개발	2	2
			IH4588	문화예술교육현장의이해와실습	2	2
		합계			34과목	92

■ 교과목해설

• IH4522 서양연극사 I (History of Western Theatre I)

고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

• IH4527 기초연극워크숍 I (Fundamental Theatre Workshop I)

연극인으로서 갖추어야 할 창조적인 사고능력, 예술적 감성, 폭넓은 시야, 독특한 시각, 예술작품에 대한 감상능력, 진지한 태도, 집중력 등을 훈련한다.

• IH4580 음성과화술 I (Voice and Speech I)

신체기관의 구조를 파악하고, 음성과 관련 된 몸의 긴장과 이완 공명, 음조, 억양, 발음에 대한 내용을 구성하고 수행하는 능력을 배양하고, 희곡분석, 장면 이해, 전달하고자 하는 내용과 목표를 정확한 대사로 전달하도록 연습한다.

• IH4581 움직임 I (Movement I)

무대 위에서의 배우는 무엇을(what), 왜(why), 어떻게(how) 움직여야 하는가에 대한 인식과 이해가 절실히 필요하다. 따라서 다양한 몸짓의 특징적 동작을 습득하고, 움직임의 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.

• IH4523 기초연극워크숍 II (Fundamental Theatre Workshop II)

연속된 과정에서는 연극언어와 매체의 시·공간적 특성을 파악하고 적용하는 능력을 키우는데 초점을 맞추어 진행되는 가운데, 창의적인 공연예술의 창작과정 및 공연발표를 통하여 표현과 감상의 개념을 확립한다.

• **IH4530 서양연극사 II (History of Western Theatre II)**

18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

• **IH4583 음성과화술 II (Voice and Speech II)**

음성 훈련을 통해 불필요한 긴장 상태를 없애고, 장면 분석을 기본으로 대사를 이해하고 인물의 목표 정하여 연습을 통해 올바른 말로 표현 한다.

• **IH4584 움직임 II (Movement II)**

현대무용을 기반으로 한 테크닉과 단련된 신체를 가지고 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.

• **IH2161 연기 I (Acting I)**

자신의 육체를 통하여 작가의 의도와 작품 주제를 관객에게 진솔하게 전달하는 방법의 교육으로, 무대 몸 동작, 호흡, 발성의 지속적인 훈련을 통하여 감각적인 화술과 연기의 개발을 목적으로 한다. 특히 복식호흡과 단전호흡의 발성을 중심으로 하여 배우로서의 근성을 주지시킨다.

• **IH4497 연출 I (Directing I)**

본격적인 연출가 트레이닝의 첫 과정으로 스토리텔링의 기본과 텍스트의 연구를 중심으로 교육하고 극적 구성능력을 키운다.

• **IH4526 한국연극사 (The History of Korean Theatre)**

한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이 강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극 미학을 바라보는 시각을 정립한다.

• **IH4592 현대및동시대연극(Modern and Contemporary Theatre)**

고대로부터 근대를 지나 현대 및 동시대에 이르는 연극은 시대에 따라 다양한 모습으로 변모하여 왔다. 본 교과목은 20세기 후반 급진적으로 진화하는 연극의 양상을 실제적 작업의 사례를 통하여 조망해 보며 동시대 우리나라와 세계의 연극 현상 중 두드러진 사례들을 체험해보고자 한다. 이러한 과정을 통하여 미래 사회와 소통할 수 있는 진취적인 연극의 미학의 토대를 마련하도록 한다.

• **IH4582 장면창작실습 I (Scene Making Practice)**

장면창작실습은 2학년 과목으로 팀을 구성하여 장막희곡의 한 장면, 혹은 단막극을 선택하여 작가 및 작품분석, 장면분석, 인물분석, 대사분석 등을 경험하고 구체적인 방법론을 모색하는 과목이다. 연극의 시작부터 완성까지 전 과정을 워크북으로 작성 제출한다.

• **IH2202 연기 II (Acting II)**

연기1과 연계하여 훈련되어진 신체와 화술 등을 활용하여 텍스트 상의 인물을 무대 위로 체현하는 과정이다. 즉흥연기와 관찰 등의 훈련을 통해 인물의 형상과 행동을 구체화시키고 장면연기를 통해 무대 위에서 직관적이고 유기적인 행동이 가능하도록 훈련한다.

- **IH4501 연출 II (Directing II)**

연속된 과정에서는 텍스트를 스테이지로 전환시키는 무대형상화 능력을 집중적으로 훈련하며 다양한 연출 테크닉을 연마한다.

- **IH4524 단막극 제작실습 (One Act Play Production)**

단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.

- **IH2072 희곡분석 (Drama Analysis I)**

연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나인 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.

- **IH4594 연기론(Studies on the Acting)**

근대에 이르러 배우의 연기에 대한 연구는 러시아의 스타니슬라브스키에 힘입어 진일보하게 된다. 20세기 초 확립된 사실주의 연기론을 중심으로 미하엘 체홉, 메이어홀드, 그로토스키, 브레이트, 보알 등에 의하여 전개되는 다양한 연기론을 비교하여 조망하고자 한다. 이론적 입장에 따른 실제적 훈련에 대한 체험을 병행하여, 다양한 장르의 연극 무대에 적절한 연기 양식을 구현하는 데에 대한 준비가 되도록 한다.

- **IH4544, IH4549 공연제작실습 I,II (Planning, production and performance I,II)**

공연제작실습은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖출 필요가 있다.

- **IH4554 극작 I (Play Writing I)**

희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.

- **IH4577 뮤지컬워크숍 I (Musical Workshop I)**

뮤지컬 배우로서 활용할 수 있는 기초적인 연기 훈련 실기 과목으로 정극과 뮤지컬 연기의 차이와 뮤지컬에서의 신체 운용법 뮤지컬 장면의 무대화를 위한 기초 지식을 습득한다.

- **IH4579 문화예술교육개론 (Introduction of the cultural arts education)**

최근 정부에서 시행하고 있는 문화예술교육사 2급 자격증제도를 취득하기 위한 교과목으로, 문화예술 교육의 전반적인 개념과 이론적 틀을 배우고 익히기 위한 교과목.

- **IH4552 전공과창업(연극) (Career-in-major I)**

취업을 앞둔 학과 3, 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업 선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.

- **IH4561 극작 II (Play Writing II)**

극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.

- **IH4586 뮤지컬워크숍II (Musical WorkshopII)**

뮤지컬워크숍1에서 습득한 뮤지컬에 대한 이해와 신체 훈련을 바탕으로 축제 및 쇼 케이스 등에 적합한 장면을 만들어간다.

- **IH4593 연극교육론 (Studies on the Theatre Education)**

기본적인 연극놀이를 체험하고, 교육과 연극의 연계성, 연극교육의 의미와 목적, 연극 교육과정의 발달사를 통해 연극교육에 대한 개념을 정리한다.

- **IH4546 기획·제작 및 시연 III (Planning, production and performance III)**

기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추어 줄 필요가 있다.

- **IH45526 전공과취업(연극) (Career-in-major II)**

취업을 앞둔 학과 3, 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포드폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업 선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.

- **IH4568 예술교육상담 (Counseling of the Arts Education)**

본 교과과는 인간의 심리적 갈등, 대인관계 문제, 적응곤란 등 상담을 필요로 하는 심리적 문제를 예술교육을 통해 상담하고 치유할 수 있도록 하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 인간 심리의 이해, 대인관계 기술 및 상담기법 습득, 예술교육상담 및 치유기법 이해, 문화예술교육 현장의 이해 등을 통해 예술교육 상담역량을 기르며 연극교육프로그램 개발도 같이 병행하여 예술교육을 위해 필요한 기초 소양을 기른다.

- **IH4589 연극교육프로그램개발 (Developments of the Teatre educational program)**

본 교과목은 다양한 연극 교수학습 모형에 대한 이해를 기반으로 연극교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 연극 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 연극 교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 연극 교육프로그램을 개발할 수 있는 기초역량을 기를 수 있게 한다.

- **IH4576 오디션테크닉 (Audition Technique)**

연극의 세부 전공 영역에 따라 체계적인 현장 진출을 준비하도록 하는 교과목이다. 세부전공 별 오디션 및 면접에 대비하는 단계별 과제를 수행하고, 세부 전공별 포트폴리오 준비와 오디션에 필요한 테크닉을 익히고 오디션현장에서의 적응력을 익힌다.

- **IH4588 문화예술교육현장의 이해와 실습 (Understanding and Practice of cultural arts Education's Fields)**

본 교과는 문화예술 분야에서 예술가로서 혹은 예술전문가로서 창작, 향유, 소통에 직접 참여하고 실행함으로써 학교 및 지역사회의 문화적 변화를 통한 문화공동체 실현에 이바지 하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 문화예술분야의 미션에 대한 이해를 바탕으로 교육대상자의 요구와 지역사회의 요구 등을 반영한 최적의 교육프로그램을 계획하고 설계하며, 기획한 교육 프로그램에 대한 효과적인 홍보활동을 위하여 전략을 수립하고, 홍보매체를 선정하여 소속기관의 미션 및 교육 프로그램의 취지에 부합하는 행사 및 전시를 기획하고 현장실습을 한다.

- **IH4587 현장연계프로젝트 (Scene linkage project)**

전공 고학년생들이 전공 관련 현장에서의 경험을 축적하여 졸업 후 현장 진출에 있어 경력 면에서나 경험 면에서 유익하도록 교과목을 운영함.

- **IH4563 문화행사기획및현장실습II (Scene linkage project)**

본 교과는 문화예술분야에서 예술가로서 창작, 기획, 제작 직접적으로 참여, 지역사회의 축제나 공연 등 시민에게 문화향수의 기획을 제공하고 지역문화 발전을 이끄는 기획의 실재를 익히는 데 목적을 둔다. 이를 위하여 문화예술분야의 교육, 축제, 문화예술작품을 올리기 위한 기획과 현장실습 등을 진행한다.

문화예술경영전공

■ 교육목표

문화예술경영전공은 인간의 감성, 상상력, 창의력을 기반으로 하는 문화가 새로운 성장 동력으로 부상한 이 시대에 문화산업이 사회의 발전도를 측정하는 지표가 되며, 그것이 곧 국가의 경쟁력으로 이어진다는 이같은 인식을 토대로 교육목표를 수립한다. 그 목표로는 창의적인 문화산업 사회에 부응하는 전문인을 육성하여 미래지향형 글로벌 핵심리더 양성하며, 나아가서 폭넓은 문화 네트워크를 구축하며, 아카데미와 현장성을 겸비한 새로운 교육을 제안함에 그 지향점을 두고 있다. 이를 위하여 다음을 실천한다.

1. 선도하는 문화컨텐츠산업, 문화예술공간경영, 공연예술, 문화행정, 전시컨벤션 및 이벤트 산업 등 다양한 문화산업 분야에서 부응할 수 있는 이론과 실무를 겸비한 문화예술경영 전문인을 양성한다.
2. 인성중심, 현장중심, 실무중심의 교과 운영을 통해, 지역사회에 이바지하는 시민을 육성하며, 산업 발전에 기여하는 문화예술경영인을 육성하여, 국제적 교류에 선도적 역할을 하는 글로벌 핵심리더를 담당토록 한다.
3. 문화와 예술관련 산업을 아우르는 문화적, 인적 네트워크 구축에 앞장서며, 문화상품의 국제적 교류와 보급에 기여하며, 문화 경영에 필요한 다양한 교육활동을 통해 발전적 모델과 대안을 제시한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	KE0001	문화예술경영학개론	3	3
			KE0023	문화예술교육론	3	3
			KE0053	공연예술이론과역사	3	3
			KE0060	시각예술이론과역사	3	3
	2	전공선택	KE0009	창조도시와문화재생	3	3
			KE0041	공연예술경영론	3	3
	KE0054	시각예술경영론	3	3		
2	1	전공선택	KE0003	지역사회와축제경영	3	3
			KE0039	박물관미술관경영	3	3
			KE0040	문화예술재원조성	3	3
			KE0055	공연기획실습1	3	3
	2	전공선택	KE0012	공연장경영	3	3
			KE0016	문화콘텐츠경영	3	3
			KE0056	전시기획실습1	3	3
			KE0069	문화예술비영리단체경영	3	3
3	1	전공선택	KE0047	문화예술기획(PBL)	3	3
			KE0062	전시기획실습2	3	3
			OA1018	1인미디어기획및제작	3	3
			KE0022	문화예술정책론	3	3

	2	전공심화	KE0014	문화예술조사방법론	3	3
		전공선택	KE0051	전공과창업(문화예술경영)	1	1
			KE0059	인턴십(문화예술경영)	2	2
			KE0063	공연기획실습2	3	3
		전공심화	KE0026	문화법	3	3
			KE0027	캡스톤예술기획(캡스톤디자인)	3	3
			KE0046	문화전략	3	3
KE0049	엔터테인먼트경영		3	3		
4	1	전공선택	KE0052	전공과취업(문화예술경영)	1	1
			KE0058	문화예술경영현장실습(PBL)	3	3
	2	전공선택	OA1016	문화예술창업및경영기획론	3	3
		전공심화	KE0050	한류문화산업	3	3
합계				31과목	88	88

■ 교과목 해설

• KE0001 문화예술경영학개론 (Arts and Cultural Management)

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

• KE0023 문화예술교육론 (Theories of Public Policy for Arts and Culture)

이 과목은 문화예술교육의 사회적·철학적 배경을 바탕으로 한 개념, 대상과 영역, 교육실행의 다양한 방법과 평가, 국내외 문화예술교육정책과 지원제도, 학교와 커뮤니티의 다양한 현장사례 등을 토대로 문화예술경영 현장에서 행정가 혹은 교육자로서 요구되어지는 문화예술교육의 기초적인 이해를 습득한다.

• KE0053 공연예술이론과역사 (Theory and History of Performing Arts)

공연예술의 정의와 종류, 특성과 양식등을 공연예술의 장르별로 이해해보고, 고대부터 현대의 공연 예술의 역사와 흐름, 세계적 동향등을 학습해 본다. 세부적으로 공연예술의 구조 및 제반상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 공연예술을 전망해본다.

• KE0060 시각예술이론과역사 (Theory and History of Visual Art)

시각예술을 구성하는 여러 요소들을 이해하고, 이에 따라 시각예술의 역사와 흐름, 세계적 동향 등을 학습한다. 세부적으로는 시각예술의 구조 및 역사에서부터 실제 제반 상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 시각예술을 전망해본다.

• KE0009 창조도시와문화재생 (Theories of Cultural City)

문화를 통해 낙후된 지역을 반전시키는 문화도시, 창조도시 개념을 이해하고 유럽, 미국, 아시아 등의 다양한 문화도시 사례를 연구한다.

• **KE0041 공연예술경영론 (Theory of Performing Arts Management)**

공연예술경영론은 공연예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 공연예술경영의 학문적 근거를 학습함을 목적으로 한다. 또한 공연예술작품의 기획 과정을 이해함으로써 공연예술작품의 질적 경쟁력을 높이고, 공연예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영을 학습하고, 다양한 사례를 통해 공연예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 공연예술경영이 지향하는 통합적 방법론을 학습하게 된다.

• **KE0054 시각예술경영론 (Theory of Visual Art Management)**

시각예술경영론은 시각예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 시각예술경영의 학문적 근거연구를 통하여 시각예술작품과 작가분석을 통해 기획 과정을 학습한다. 시각예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영, 다양한 사례를 통해 시각예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 시각예술경영이 지향하는 융합적 방법론을 학습하게 된다.

• **KE0003 지역사회와축제경영 (Local Community and Festival Management)**

축제의 원형과 유형을 고찰하고 축제를 통해 공동체와 지역사회의 현대적 의미를 연구하며 문화예술 관련 지역축제를 조사함으로써 축제 기획과 제작에 필요한 이론과 실무를 배운다.

• **KE0039 박물관미술관경영 (Museum and Gallery management)**

뮤지올로지에 기초하여 수집, 보존, 연구, 전시, 교육, 교류 등 박물관미술관의 다양한 기능을 이해하고 박물관 미술관의 전시기획, 홍보마케팅, 자원조성, 문화상품개발 등에 필요한 이론과 실무를 배운다.

• **KE0040 문화예술재원조성 (Development & Fundraising)**

개인기부, 기업지원, 공공지원 등을 통해 문화예술단체가 문화예술활동에 필요한 재원을 조성하는 사례를 조사하고 효과적인 재원조성 전략과 방법론을 연구한다.

• **KE0055 공연기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management 1)**

공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

• **KE0012 공연장경영 (Management of Performing Arts Organization)**

공연예술기관 경영에 관한 이론 및 실무 지식의 습득을 기반으로 공연장 경영과 관련된 다양한 이슈들을 분석하고 탐구한다.

• **KE0016 문화콘텐츠경영 (Cultural Contents Management)**

방송, 영화, 만화, 대중음악, 게임 등 문화콘텐츠 시장에서 성공한 기업들을 살펴보고 이들이 국내외 시장에서 성공하기 위한 비즈니스 전략을 배운다.

• **KE0056 전시기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management 1)**

전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.

• **KE0069 문화예술비영리단체경영 (Art and Cultural NPO Management)**

문화예술분야 비영리 단체(지역문화재단, 사회적기업, 협동조합 등)에 대해 이해하고, 다양한 사례분석을 통해 경영에 대한 체계적 연구를 수행하고자 한다.

- **KE0047 문화예술기획(PBL) (Arts and Cultural Planning(PBL))**
어린이, 학생, 노인, 장애인 등 다양한 계층을 대상으로 시각예술, 공연예술, 문화산업 관련 프로그램을 기획해 본다.
- **KE0062 전시기획실습2 (Practical Training in Arts and Cultural Management 2)**
전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
- **KE0022 문화예술정책론 (Theories of Public Policy for Arts and Culture)**
문학, 시각예술, 공연예술 등의 창작, 보급, 향유를 확대하기 위한 정부의 문화예술정책을 분석하고, 외국의 문화예술 정책 사례와 비교 연구함으로써 문화예술진흥 정책의 대안을 모색한다.
- **KE0014 문화예술조사방법론 Art and Cultural Research Theories and Methods**
문화예술경영에 필요한 각종 조사를 능숙하게 수행할 수 있도록 질적 조사와 양적 조사에 필요한 이론과 설문조사 및 통계 작성 방법을 배운다.
- **KE0051 전공과창업 (Career Planning and Major Exploration 1)**
기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도
- **KE0059 인턴십 (Internship)**
사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.
- **KE0063 공연기획실습2 (Practical Training in Arts and Cultural Management 2)**
공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.
- **KE0026 문화법 (Culture Law and Copyright)**
문화예술의 창작, 유통, 소비와 관련된 다양한 문화법에 대해 이해하고 문화법 중에서 날로 중요성을 더해가는 저작권에 대한 이해를 바탕으로 분야별 저작권 적용 사례를 배운다.
- **KE0027 캡스톤예술기획(캡스톤디자인) (Capstone Design Arts and Cultural Planning)**
팀을 구성하여 주어진 주제를 중심으로 계획, 실행, 평가에 이르기까지 팀 스스로 수행해내는 과제로 기초적인 수준의 마케팅 기획, 전시/공연 제작 등을 수행할 수 있다.
- **KE0046 문화전략 (Cultural Strategy)**
지역사회에 필요한 신규 문화시설이나 단체의 설립계획 수립, 새로운 환경에 처한 기존 문화시설 및 단체의 경영전략 수정, 효과적인 장단기 발전전략의 수립과 실행관리 방법을 배운다.
- **KE0049 엔터테인먼트경영 (Entertainment Management)**
미술가, 배우, 가수 등 문화예술가의 전시 및 공연섭외, 계약, 저작권 관리, 후원인 관리 등 예술가와 엔터테인먼트 매니지먼트 업무를 배운다.

- **KE0052 전공과취업 (Career Planning and Major Exploration 2)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야 탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육함.

- **KE0058 문화예술경영현장실습(PBL) (Arts and Cultural Management Workshop(PBL))**

이 과목은 다양한 문화예술산업 현장의 사례 공유, 문화예술산업 현장의 이해, 현장 전문가의 멘토링을 토대로 산업 현장을 관찰, 분석하여 행정과 기획가의 관점에서 창의적인 문화예술경영의 방향성을 모색하는 방식으로 실습을 수행한다.

- **KE0050 한류문화산업 (K-culture and Cultural Industry)**

한류문화산업을 이끄는 주요 문화콘텐츠에 대해 분석하고 새로운 한류 콘텐츠 기획방안을 모색하여 한류에 대한 이론적인 기반을 습득한다.

사진영상콘텐츠학과

■ 교육목표

사진영상콘텐츠학과는 사진영상미디어학과와 디지털콘텐츠학과가 융합하여 신설된 학과로 예술 및 문화콘텐츠 산업의 선봉이 될 유망학과이며 사진과 영상콘텐츠의 시대적 개념에 따라 과학적 사고와 창의적 사고를 개발하고 미적 조형감각을 기르는데 교육목적을 두고 있다. 이를 위해 예술적 소양을 바탕으로 하는 창의적인 아트워크 능력 함양과 이를 표현하기 위한 창의력과 테크닉을 가진 전문 예술 인력의 양성을 목표로 한다. 사진영상콘텐츠학과는 사진예술과 영상콘텐츠산업의 핵심 분야로서 전통적인 예술과 함께 인간의 창의력과 지식, 기술의 융합을 통하여 고부가가치를 창출하고자 하는 새로운 학문분야이다. 따라서 본 학과에서는 예술과 지식정보의 융합을 기반으로 하는 스토리텔링 및 기획력 그리고 예술적 소양을 바탕으로 하는 아트워크 및 창의력을 함양하여 시대를 앞서 나가는 뛰어난 경쟁력을 가진 다재다능한 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사진영상콘텐츠학과는 사진, 영상콘텐츠, 에듀테인먼트콘텐츠 등의 메인트랙을 설정하고, 트랙별로 체계적인 학습시스템을 구성하여 교육과정을 운영하고 있다.

구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 예술적이면서 창의적인 능력개발을 목표로 하는 미래지향적인 전공 개발교육
2. 예술영역과 문화산업으로서의 사진영상콘텐츠 산업에 기여하는 전인교육
3. 국제화, 정보화시대와 사회적 요구에 부응할 수 있는 경쟁력을 갖춘 글로벌한 인재육성교육
4. 현장친화형 교육개발을 통한 실무형 기획인력 및 아트워크가 돋보이는 개발자 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	BK0006	조형과표현기법	3	3
			BK0011	디지털영상촬영과편집	3	3
			BK0010	아날로그와디지털프린팅	3	3
			IB1121	사진촬영 I	3	3
			IB4633	사진감상및비평	2	2
	2	전공선택	BK0012	사진의역사	3	3
			BK0013	스토리보드워크샵	3	3
			BK0014	모션그래픽(SW)	3	3
			IB1122	사진촬영II	3	3
			IB4636	사진교육론	2	2
2	1	전공선택	BK0004	뮤직비디오	3	3
			BK0005	비주얼스토리텔링	3	3
			BK0015	중급디지털사진(SW)	3	3
			BK0025	피플&포추레이트사진	3	3
			IB2151	조명실기	3	3
			IB4640	커뮤니케이션기법	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
	2	전공선택	BK0008	광고콘텐츠	3	3
			BK0016	다큐멘터리사진	3	3
			BK0017	순수사진 I	3	3
			IB4634	창의적 방법을 통한 사진 교수법	2	2
3	1	전공선택	BK0001	인턴십1(사진영상콘텐츠)	2	2
			BK0009	순수사진2	2	3
			IB4637	사진 교수학습방법(유아,초등,중등)	2	2
			OA1018	1인미디어기획및제작	3	3
		전공심화	BK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
			BK0022	영상콘텐츠 I	3	3
			IB3221	포토저널리즘	3	3
			IB3231	광고사진 I	3	3
	2	전공선택	BK0002	인턴십2(사진영상콘텐츠)	2	2
			IB4331	고급디지털사진(PBL)	2	3
			BK0019	전공과창업(사진영상콘텐츠)	1	1
			IB4638	사진교수학습프로그램개발	2	2
		전공심화	BK0023	영상콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3
			BK0018	웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3
			IB3222	비주얼저널리즘(PBL)	3	3
			IB3232	광고사진II(PBL)	3	3
4	1	전공선택	BK0003	패션사진	2	3
			BK0020	사진영상콘텐츠실무	2	3
			BK0021	전공과취업(사진영상콘텐츠)	1	1
	2	전공선택	BK0024	취업과포트폴리오	2	2
			OA1022	AR&VR콘텐츠	3	3
합계				41과목	106	110

■ 교과목 해설

• BK0006 조형과표현기법 (Basic Design & Art expression)

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본 원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실제 실습을 통해 익힘으로써 영상콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

• BK0011 디지털영상촬영과편집 (Digital Video Editing)

디지털 영상을 제작하기 위해 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정으로서 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상 촬영하는 실습과정과 프리미어, 애프터이펙트와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높인다.

• BK0010 아날로그와디지털프린팅 (Analog&Digital Color Printing)

칼라사진의 원리와 현상처리, 그리고 색재현 기구에 대한 연구를 다루고 칼라사진의 제반이론들을 바탕으로 칼라사진의 작업과정을 실습을 통하여 습득하게 된다. 전통적인 칼라사진 처리와 더불어 디지털 장비를 이용한 출력에 관한 이론, 특히 컬러매니지먼트 시스템과 실습을 병행하여 디지털 시대의 부응한 기술을 익히는 것이 목적이다.

• IB1121 사진촬영 I (Basic Photography I)

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

• IB4633 사진감상및비평 (Appreciation and Criticism of Photograph)

사진 감상에 관한 이해 도모와 사진 비평의 개념을 정립한다. 이것을 기반으로 사진감상 및 비평의 방법을 체계적이고 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 배양하고 개발하는 것을 목표로 한다. 다양한 사진 작품을 감상하면서 평가할 수 있는 능력을 개발하고 사진의 역사적 그리고 미적인 가치를 파악할 수 있는 능력 또한 개발한다. 이러한 능력을 바탕으로 사진작품의 사회적, 역사적 가치를 분석하고 현대사회에 적합한 교수 방법을 모색한다.

• BK0012 사진의역사 (History of Photography)

사진이 발명된 이래로 사진이라는 매체가 어떻게 발전해왔고, 그 과정에 미친사회적, 문화적 영향 그리고 사진이 사회에 미친 영향 등을 세밀히 분석해서 학생들로 하여금 오늘날 한국사회에서 사진가로서 어떻게 나서야 할 것인가를 생각도록 한다.

• BK0013 스토리보드워크샵 (Storyboard Workshop)

영상콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털 영상콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

• BK0014 모션그래픽(SW) (Motion Graphic SW)

사진이나 일러스트, 그래픽 이미지 등을 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

- **122 사진촬영II (Basic PhotographyII)**

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

- **IB4636 사진교육론 (Photograph Education Theory)**

본 교과는 사진교육을 위한 기반 이론과 실재를 학습하여 사진교육의 기반을 확립하는데 그 목적이 있다. 사진의 본질에 대한 기본 이론에서부터 사진교육을 예술적, 인문학적, 사회학적으로 접근하고 시대의 변화에 빠르게 대응할 수 있는 능동적인 교육체계에 대한 개선책을 탐색한다. 이를 통해 사진교육의 우수한 지식과 안목을 확립하고 교육법의 이해도를 넓힌다.

- **BK0004 뮤직비디오 (Music Video)**

영상콘텐츠 제작에 필요한 아트웍 능력을 배양하기 위한 기초 과정으로서 그래픽 이미지와 사운드의 타이밍, 템포 등 시간을 디자인 하는 원리와 기초적인 영상문법 등을 연구한다. 즉, 시네마그래프(Cinemagraph), 컷 아웃 애니메이션(Cut out animation), 로토스코핑(Rotoscoping) 등의 다양한 영상기법들을 연구하고 실습함으로써 창의적인 영상디자인 능력과 예술적 감각을 함양한다.

- **BK0005 비주얼스토리텔링 (Visual Image Storytelling)**

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

- **BK0015 중급디지털사진(SW) (Intermediate Digital Imaging SW)**

디지털사진에 있어 가장 보편적으로 사용되고 있는 포토샵을 기본부터 배워나가는 강의입니다. 포토샵의 기본적인 툴과 메뉴들 그리고 팔레트 등을 익히고 차후 고급디지털사진실기에서 응용할 수 있는 기초지식의 습득이 목표입니다.

- **BK0025 피플&포추레이트사진 (People & portrait Photography)**

기존의 전형적인 포추레이트 사진 테크닉을 디지털 시대에 적합하도록 업그레이드 한 과목으로 디지털 장비를 활용하여 적합한 포추레이트를 제작할 수 있는 능력을 기른다.

- **IB2151 조명실기 (Photographic Lighting)**

사진조명의 물리적 성질.사진조명의 원칙. 사진조명의 광원. 사진조명의 주요기자재, 자연광과 인공광에 의한 효과 등을 다룬다. 사진조명 기법에 대한 종합적인 이해와 단계적인 실습을 통해 상급과목을 위한 기초적 작업능력을 배양한다. 특히 디지털 장비의 특성과 아날로그 장비의 특성이 많이 다르기 때문에 디지털 장비를 위한 조명방법과 조명장비를 잘 선택해야만 한다. 이 수업에서는 기본적인 조명장비의 이론 뿐만 아니라, 각각의 환경에 맞는 조명의 사용법도 다루게 된다.

- **IB4640 커뮤니케이션기법 (Communication Skill)**

사진작품의 제작에 있어 작가의 의도를 대중에게 전달하는 방법을 사회학, 인문학 그리고 심리학적으로 연구하여 상호공감대를 형성할 수 있는 효과적인 커뮤니케이션기법의 개발에 목적을 두고 있다. 사진이라는 매체의 특성상 이미지를 이용하여 비주얼로 의미를 전달해야하고 이를 효과적으로 전달할 수 있는 커뮤니케이션 방법은 추후 다양한 분야에서 응용될 수 있는 창작활동에서 매우 중요한 부분이다.

- **BK0008 광고콘텐츠 (Commercial Contents)**

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무 중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

- **BK0016 다큐멘터리사진 (Documentary Photography)**

다큐멘터리 사진의 이론과 실기를 익혀 졸업 후 그 지식을 활용 할 수 있도록 한다.

- **BK0017 순수사진 I (Art Photography1)**

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도 깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

- **B4634 창의적 방법을 통한 사진 교수법 (Photograph Teaching Methodology Through Creative Method)**

본 교과는 창의적 사고를 바탕으로 한 사진 교수법을 개발하는 것으로 창의적 사고의 개발과 응용 그리고 교수법에 적용하는 체계적인 연구를 목표로 한다. 고정관념을 탈피하여 다양한 분야에서 창의적인 방법을 찾아내고 스스로 능동적으로 교수법에 응용할 수 있는 능력을 배양하는데 목적을 둔다. 또한 새로운 방법 뿐만 아니라 기존의 사진 교수법을 연구 분석하여 새로운 교수법에 융합할 수 있는 사례도 연구해 보도록 한다.

- **BK0001 인턴십 I (사진영상콘텐츠) (Internship1)**

3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

- **BK0009 순수사진 II (Art Photography2)**

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도 깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

- **IB4637 사진교수학습방법(유아,초등,중등) (Photograph Teaching and Learning**

Methodology(children, elementary, middle, general)

본 교과는 사진교수학습방법의 기초와 필요성을 이해하고 각각의 교육대상에 적합한 교수방법을 개발하는데 목적이 있다. 각 연령층에 적합한 난이도와 주제의 선정을 연구하고 단계적인 교육을 체계화하여 사진교육의 질을 높이는 방법을 모색한다. 또한 다양한 예술교육 프로그램의 사례를 연구하고 보완하여 이를 더욱 우수한 사진교수학습방법의 개발에 응용한다.

- **OA1018 1인미디어기획및제작 다큐멘터리 사진 (Digital Contents Creation)**

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

- **BK0007 웹&모바일콘텐츠 I (Digital Video Contents I)**

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털 스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

• **BK0022 영상콘텐츠1(캡스톤디자인) (Digital Video Contents I)**

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 광고콘텐츠 (TV광고, 뉴미디어 광고, 웹&모바일 광고)를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

• **IB3221 포토저널리즘 (Photojournalism)**

포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화 할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

• **IB3231 광고사진 I (Commercial Photography I)**

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작, 표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

• **BK0002 인턴십Ⅱ(사진영상콘텐츠) (Internship2)**

3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

• **BK0019 전공과창업(사진영상콘텐츠) (Establishment-in-major)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **IB4331 고급디지털사진 PBL (Advanced Digital Imaging PBL)**

초급, 중급 디지털 사진실기에서 습득한 지식을 바탕으로 하여 좀 더 수준 높은 포토샵테크닉과 함께 사진이 응용된 디지털 콘텐츠인 가상현실의 구현, 초대형 사진, 입체사진 등을 제작하는 수업이다.

• **IB4638 사진교수학습프로그램개발 (Development of Photograph Teaching and Learning)**

사진교과가 지닌 특징과 개성을 이해하고 창의적인 교재구성 및 교육 프로그램의 개발을 목표로 한다. 사진교수학습에 적합한 프로그램을 활용함으로써 사진교과의 실습 및 이론을 효과적으로 교수할 수 있는 바탕을 마련할 뿐만 아니라 전문교과에 대한 지도력을 키우고 경쟁력을 확보한다. 이러한 과정은 사진교수학습의 효율을 높일 수 있고 문화예술교육사로서의 기본 지식과 역량을 갖추는데 반드시 필요한 과정이다.

• **BK0018 웹&모바일콘텐츠 II (Web & Mobile ContentsII(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **BK0023 영상콘텐츠 II (캡스톤디자인) (Digital Video ContentsII(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **IB3222 비주얼저널리즘 PBL (Visual Journalism(PBL))**

포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화 할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

- **IB3232 광고사진II PBL (Commercial PhotographyII(PBL))**

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작, 표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

- **IB4634 창의적 방법을 통한 사진교수법(Photograph teaching methodology through creative method)**

본 교과는 창의적 사고를 바탕으로 한 사진 교수법을 개발하는 것으로 창의적 사고의 개발과 응용 그리고 교수법에 적용하는 체계적인 연구를 목표로 한다. 고정관념을 탈피하여 다양한 분야에서 창의적인 방법을 찾아내고 스스로 능동적으로 교수법에 응용할 수 있는 능력을 배양하는데 목적을 둔다. 또한 새로운 방법 뿐만 아니라 기존의 사진 교수법을 연구 분석하여 새로운 교수법에 융합할 수 있는 사례도 연구해 보도록 한다.

- **IB3152 패션사진 (Fashion Photography)**

의상의 아름다움을 효과적으로 표현하기 위한 방법을 직접적인 실기를 통해 익히는 과목이다

- **BK0020 사진영상콘텐츠실무 (Photography & Digital Contents Production)**

사진영상의콘텐츠 산업의 현황에 대한 산업구조의 특징을 바탕으로 다가올 미래의 사진영상의 콘텐츠의 전망과 트렌드를 예측한다.

- **BK0021 전공과취업(사진영상콘텐츠) (Career-in-major)**

취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동과 전공분야 취업에 필요한 전문적이고 다각적인 활동을 통하여 취업을 준비하기 위한 실제적인 교육을 할 수 있도록 교육.

- **BK0024 취업과포트폴리오 (Career & Portfolio)**

졸업과 취직을 앞둔 학생들에게 디지털의 장점을 활용하여 프로모션용 포트폴리오를 제작한다. 프린트나 인쇄가 된 포트폴리오부터 인터넷을 이용한 웹사이트 또는 시디롬을 이용한 멀티미디어 등 다양한 응용이 가능하다.

- **OA1022 AR&VR콘텐츠 (AR and VR Contents)**

360° 영상을 활용한 Virtual Reality 콘텐츠 제작 과정을 통해 360°카메라의 이해, 360° 콘텐츠의 이해와 360°카메라 촬영과 편집을 통한 포트폴리오 제작을 한다. VR 콘텐츠의 이해와 현장 전문가와의 팀티칭 프로그램을 통한 콘텐츠 제작 과정의 이해를 목표로 한다.

무대미술학과

■ 교육목표

무대미술학과는 공연예술, 방송과 영화, 그리고 대중문화산업 전반의 영역에서 전문적이고 창의적인 인적수요에 부응하기 위해 무대디자인, 영화프로덕션디자인, 방송무대디자인, 무대의상디자인, 무대조명디자인, 첨단공연기술 등 다양하고 전문화된 교육과정으로 문화예술 산업을 이끌고 문화예술의 다각화된 변화를 선도하는 인재양성을 목표로 한다. 무대미술학과는 창의적이고 가치 있는 상상력을 통해 예술성을 개발하고, 합리적인 사고를 통해 기술이 조화를 이룰 수 있도록 끊임없이 연구 노력하여 공연 및 영상예술과 관련된 무대미술분야의 전문성을 체계적으로 정립시켜나갈 것이다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	IP0019	무대미술기초	3	3
			IP0020	무대미술디지털렌더링	3	3
			IP0022	무대미술창의표현	2	3
			IP0023	무대미술드로잉	2	3
	2	전공선택	IP0024	공간과드래프팅	3	3
			IP0025	재료와기법	3	3
			IP0032	무대기술	3	3
			IP0070	무대미술변천과리서치	2	3
2	1	전공선택	IP0027	무대조명디자인	3	3
			IP0030	무대의상디자인	3	3
			IP0035	무대디자인	3	3
			OA1020	캐릭터코스튬제작워크숍	3	3
	2	전공선택	IP0038	소품디자인	3	3
			IP0072	아트애퍼포먼스	3	3
			IP0073	빛과무대영상디자인	3	3
			OA1019	비주얼스토리텔링	3	3
3	1	전공선택	IP0042	테마무대디자인(캡스톤디자인)	3	3
			IP0047	방송영화의상(캡스톤디자인)	3	3
			IP0075	무대조명응용과실무	3	3
			IP0076	방송무대디자인(PBL)	3	3
	2	전공선택	IP0028	공간연출 I	3	3
			IP0053	전공과창업(무대미술)	1	1
			IP0061	인턴십 I	2	2
		전공심화	IP0048	무대미술창작스튜디오(PBL)	3	3
			IP0052	공연의상제작프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
			IP0077	TV드라마프러덕션디자인(PBL)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	IP0060	전공과취업(무대미술)	1	1
			IP0064	인턴십Ⅱ(무대미술)	2	2
			IP0078	영화프리덕션디자인(PBL)	3	3
			IP0079	페스티벌의상디자인	3	3
	2	전공심화	IP0043	공간연출Ⅱ	3	3
			전공선택	IP0082	무대미술독립과제(PBL)	3
		전공심화	IP0080	아트앤코스튬(캡스톤디자인)	3	3
			IP0081	무대조명마스터클래스	3	3
합계				34과목	93	96

■ 교과목해설

• IP0019 무대미술기초 (Introduction to Stage Art)

무대미술에 대한 일반적인 개념을 이해하고 간단한 작업과정을 실습해 봄으로써 무대세트디자인, 무대의상디자인, 무대조명디자인에 대한 이해도를 향상시키는 과정이다.

• IP0020 무대미술디지털렌더링 (Scenic Design Digital Rendering)

포토샵과 일러스트 프로그램에 대한 교육을 중심으로 무대미술에 필요한 디지털 드로잉 능력을 함양한다.

• IP0022 무대미술창의표현 (Scenic Design Creative Expression)

약 5-6개의 시대별, 사조별 연극작품을 선정하여 진행되며, 대본분석과 해석을 통한 무대 미술적 아이디어의 창출과 표현을 위주로 진행된다.

• IP0023 무대미술드로잉 (Scenic Design Drawing)

무대미술의 기초 실습 교과목으로 학생 스스로가 자유롭게 공간과 인체를 묘사 또는 재현할 수 있는 능력을 향상시키는데 목적을 두고 있다. 드로잉, 스케치, 크로키 및 수채화 기법을 통해 단순한 묘사가 아닌 상상의 이미지를 평면으로 재현할 수 있는 능력을 개발하고자 한다.

• IP0024 공간과드래프팅 (Theatrical Drafting Techniques)

무대디자인을 통해 작성되어야 할 각종 무대도면의 제작실습이 진행되며 공간을 도면으로 해석하는 학습이다.

• IP0025 재료와기법 (Design Materials & Techniques)

디자인 및 제작을 위한 사용재료의 종류, 성질, 가공기법 등에 대한 기초실습과정이다.

• IP0027 무대조명디자인 (Stage Lighting Design)

연극 조명디자인의 기초실습과정으로서 연극조명 도면작성법 등 디자인기초사항을 익히고, 극장설비 및 장비, 장치요소 등의 상황을 활용하여 조명디자인을 학습하는 과정이다.

- **IP0028 공간연출 I (Space Design & Organizing I)**
공간에 대한 기초적 이해를 위한 교과목으로 공연무대공간과 영상무대공간이 아닌 디스플레이를 목적으로 하는 전시공간에 대한 이론과 디자인을 교육한다.
- **IP0030 무대의상디자인 (Costume Design)**
무대의상디자인의 기초실습과정으로서 무대의상디자이너의 역할과 무대의상의 기능을 이해하고, 캐릭터 분석, 시각적인 리서치와 드로잉을 통한 디자인과정을 실습한다.
- **IP0032 무대기술 (Stage Technical)**
무대제작을 위한 공구사용방법, 제작실안전교육, 무대기술의 기초사항을 실습하며, 무대작화를 위한 작업도구, 페인트의 종류와 색채혼합방법, 작화기법 등을 실습한다.
- **IP0035 무대디자인 (Scenic Design)**
비중 있는 연극작품 2개를 선정하여 진행되며, 무대디자인의 전체적인 작업과정을 실습한다.
- **IP0038 소품디자인 (Props Design)**
공연에 필요한 각종 소품 및 장신구의 디자인과정과 제작기술 그리고 각종재료의 사용법을 실습한다.
- **IP0042 테마무대디자인(캡스톤디자인) (Scenic Design with Themed Performance(Capstone Design))**
무대디자인의 확장된 개념으로서 월드컵이나 올림픽 개폐막식과 같은 대형이벤트, 축제, 테마파크, 페스티벌 등의 창의적인 주제의 도출과 디자인을 실습하며, 특히 멀티미디어를 활용한 디자인방법론과 제작기술, 무대에서의 활용법을 융합하여 연구한다.
- **IP0043 공간연출II (Space Design & Organizing II)**
공간연출 교과목의 심화과정으로 현대의 실내 공간, 임시적 공간 및 공공성 공간에 대해 학습한다. 공간 및 미술에 대한 역사와 이론적 배경을 학습한 후, 디자인 및 기획과 조직에 대해 실습한다.
- **IP0047 방송영화의상(캡스톤디자인) (TV & Film Costume(Capstone Design))**
방송과 영화의 매체와 의상디자인 과정을 이해하고 다양한 작품을 통해 디자인 능력을 개발한다.
- **IP0048 무대미술창작스튜디오(PBL) (Scenography Creative studio(PBL))**
야외공연장에서 올려지는 연극, 오페라 등의 작품이나 실험적인 작품을 창의적인 아이디어로 공연하기 위해 연구하는 과목이다.
- **IP0052 공연의상제작프로젝트(캡스톤디자인) (Costume Production Project (capstone design))**
현장 공연과 연계하여 공연의상제작을 위한 전반적인 과정을 실습하는 교과목이다. 의상 디자인과 의상제작은 물론 공연 전반에 관련한 모든 요소를 직접 경험함으로써 하나의 공연작품이 제작되는 전 과정을 실습하는 교과목이다.
- **IP0053 전공과창업(무대미술) (Major and Recruitment I)**
3학년 학생들과 담당 지도교수가 소그룹으로 만나 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하여, 진학 또는 취업을 하는 데에 도움을 주는 과목이다.

• **IP0060 전공과취업(무대미술) (Major and Recruitment II)**

4학년 학생들과 담당 지도교수가 소그룹으로 만나 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하여, 진학 또는 취업을 하는 데에 도움을 주는 과목이다.

• **IP0061 인턴십 I (Internship I)**

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

• **IP0064 인턴십 II (Internship II)**

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

• **IP0070 무대미술 변천과 리서치 (The history of scenography and research)**

인간과 Theatre의 관계를 인류 초기부터 탐구해 보고, 고대부터 현대까지 연극의 발달을 통해 무대 미술의 변천을 연구한다. 또한 문헌 및 이미지 자료 조사 수행과 시대별 특성을 고려한 드로잉 및 실기 실습을 통해 이해를 높인다.

• **IP0072 아트앤퍼포먼스 (Art and Performance)**

퍼포먼스는 예술사의 한 범주로서 살아있는 공연예술이다. 특히 예술 기호와 매체의 총체적인 표현으로서의 새로운 도전이자 실험을 시도하는 장이다. 이 과목을 통해 학생들은 실제 퍼포머가 되어 연기는 물론 주제 표현을 위한 구성과 공간 설정, 음향, 조명, 안무 그리고 퍼포머의 신체 표현 연구를 위한 의상과 오브제 디자인 및 제작을 예술적으로 접근한다.

• **IP0073 빛과무대영상 (Light & Projection Design in Theatre)**

전통적 공연예술과 첨단기술의 융합현상들이 자연스러워짐에 따라 무대공간에서의 영상사용의 필요성과 목적성을 파악하고 조명과의 협업과정을 통해 하나의 시각언어이자 시각적 연출요소로서의 다양한 영상 콘텐츠 활용법을 연구하는 수업이다

• **IP0075 무대조명응용과실무 (Stage Lighting & Practicum)**

희곡분석을 통해 무대화 작업의 여러 요소 중에서 조명디자인의 전체적인 프로세스와 시각적 완성을 체계화 시키는 전공심화과정이다. 연극, 무용 조명디자인 방법론과 함께 공연예술에 사용하는 조명 메모리 콘솔과 다양한 종류의 조명 장비를 다루기 위한 수업도 병행하게 된다.

• **IP0076 방송무대디자인(PBL) (TV Production Design(PBL))**

텔레비전, 영화 등의 영상 콘텐츠의 핵심인 스토리텔링에 대한 이해도를 높이고, 공간 감성의 효과적인 해석을 위한 아이디어와 컨셉이 내포된 감성적 경험을 통해 기본적인 프로덕션 디자인 전반을 이해한다. 비서사 중심인 쇼 프로그램 무대 디자인 프로세스를 경험하여 프로덕션디자이너가 가져야 할 기본적인 능력을 배양한다.

• **IP0077 TV드라마프러덕션디자인(PBL) (TV Drama Production Design(PBL))**

TV드라마 프로덕션디자인 수업은 주제를 방송 드라마 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상, 형태, 질감 등을 통제하고 조절하여 계획하고, 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 TV드라마 미술을 학습하는 교과목이다.

- **IP0078 영화프리덕션디자인(PBL) (Film Production Design(PBL))**

영화 프리덕션디자인은 영화미술과 프로덕션디자인의 개념과 역사에 대해 공부하고, 그 역할에 대해 학습한다. 실제적인 영화미술 프로세스를 학습하기 위해 영화 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상·형태·질감 등을 통제하고 조절하여 계획한다. 또한 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 영화 미술 프로세스를 토론과 실습을 통해 학습하는 교과목이다.

- **IP0079 페스티벌의상디자인 (Festival Costume Design)**

축제 및 페스티벌 등 다양하게 기획되는 문화산업 이벤트분야의 무대의상 디자인을 실습하는 교과목이다. 축제 및 페스티벌의 주제에 맞춘 창의적인 디자인 콘셉트 구축과 디자인 요소와 원리를 이용하여 무대의상의 효과적인 시각적 표현을 연구한다.

- **IP0080 아트앤코스튬(캡스톤디자인) (Art and Costume(Capstone Design))**

코스튬을 무대 위의 의상만이 아닌 인간의 모든 행위 시 착용되는 넓은 의미의 의상으로 보고 의상 뿐 아니라 헤드드레스, 장신구, 신발, 소품까지도 포괄하여 예술적, 미적으로 접근하는 과목이다. 또한 코스튬 디자인 및 제작은 물론 다양한 품목의 소규모 창업까지도 할 수 있도록 경험을 하는 과목이다.

- **IP0081 무대조명마스터클래스 (Stage Lighting Master Class)**

본 교과목은 전공심화교육과정으로서 지도교수의 개별적 지도 아래 진행되는 수업이다. 조명마스터 클래스는 조명디자이너, 조명감독, 무대감독, 기술감독이 되고자 하는 최종 수업으로 공연장, 축제현장 등의 실습등을 통해 실무를 마무리하게된다.

- **IP0082 무대미술독립과제(PBL) (Independent Scenography Project(PBL))**

본 교과목은 수강생이 독립적으로 무대미술 작업 또는 무대미술 연관분야의 프로젝트를 설계하고 지도교수의 지도를 통해 완성하는 교과과정이다.

- **OA1019 비주얼스토리텔링 (Visual Storytelling)**

이 교과목은 내러티브와 플롯의 구조를 공부하고, 이를 토대로 새로운 형식의 이야기 구조를 창작하는 것을 목표로 한다. 동시대에 미디어 계통뿐 아니라 대다수의 비즈니스 분야에서 요구되는 창의적 사고, 창의적 이야기는 새로운 산업을 창출하고 미래의 인간의 삶의 구조를 형성할 것이다. 이 교과목은 공연, 애니메이션, 영상, 광고, 강연등의 분야와 연계된 교육 프로그램을 제공한다.

- **OA1020 캐릭터코스튬제작워크숍 (Character Costume Production Project)**

본 수업에서는 애니메이션과 게임의 다양한 캐릭터 콘셉트를 구축하고 의상을 디자인 하는 과정을 경험하며, 이를 통해 계획된 캐릭터 의상 디자인을 실제로 제작해 본다.

만화·애니메이션학과

■ 교육목표

만화와 애니메이션은 현대사회의 첨단문화 형식인 대중예술의 하나로서 문화산업의 중추적 역할은 물론 새로운 대중문화 소통의 장을 제공하고 있습니다. 특히 21세기 제 4의 물결의 시대를 맞는 만화·애니메이션학과는 실무지향의 융복합 교육과정과 산학협력의 교육기회를 통해 국제 경쟁력을 갖춘 미래문화융합산업을 선도하고 예술과 산업의 위상에서 미래예술을 탐구할 창의적인 전문인의 육성을 목적으로 한다.

이를 위한 구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 융복합적인 문화현상을 이해하고 대중문화를 선도하는 만화·애니메이션 탐구
2. 기초 실기능력의 배양과 발상 및 표현기법의 고도화로 자기주도형 전공심화 구현
3. 첨단기술과의 접목을 통한 미래지향적이고 현장융합적인 만화·애니메이션 전문인 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	KG0036	CG기초(SW)	3	3
			KJ0001	만화애니메이션드로잉	3	3
			KJ0035	만화애니메이션기초	3	3
			KJ0036	만화애니메이션캐릭터워크샵	3	3
	2	전공선택	KJ0003	디지털영상기초	3	3
			KJ0037	만화애니메이션발상	3	3
			KJ0038	만화애니메이션페인팅	3	3
			KJ0039	카툰애니메이션스토리연출	3	3
2	1	전공선택	KG0038	스토리텔링워크샵	3	3
			KG0045	만화애니메이션교육론	2	3
			KJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
			KJ0040	실험만화애니메이션워크샵	3	3
			KJ0041	만화애니메이션테크닉	3	3
			OA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3
			OA1020	캐릭터코스튬제작워크숍	3	3
	2	전공선택	KH0048	만화애니메이션교수학습방법	2	3
			KJ0015	만화애니메이션그래픽스II	3	3
			KJ0043	만화애니메이션표현기법	3	3
			KJ0044	영상게임컨셉아트	3	3
			KJ0045	콘텐츠기획&제작	3	3
			OA1019	비주얼스토리텔링	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	KH0049	만화애니메이션교육교재교구개발및활용	2	3
			KJ0047	만화애니메이션스토리제작워크샵	3	3
			KJ0048	만화애니메이션일러스트레이션	2	3
			KJ0049	3D그래픽스	3	3
	2	전공선택	KH0024	인턴십(만화애니메이션) I	2	2
			KH0050	만화애니메이션감상과비평	2	3
			KJ0020	전공과창업(만화애니메이션)	1	1
		전공심화	KJ0019	만화애니메이션워크샵 I	2	3
			KJ0050	만화애니메이션캐릭터연출워크샵	2	3
			KJ0051	영상게임디자인	2	3
KJ0052	장르만화	2	3			
4	1	전공선택	KG0028	인턴십(만화애니메이션)II	2	2
			KG0046	만화애니메이션기획제작및시연	2	3
			KJ0024	전공과취업(만화애니메이션)	1	1
		전공심화	KJ0021	졸업작품 I (PBL)	2	3
			KJ0023	만화애니메이션워크샵II	2	3
			KJ0026	캡스톤디자인	2	3
			KJ0053	프로덕션	2	3
	2	전공선택	KJ0031	만화애니메이션교육프로그램개발	2	3
			KJ0025	졸업작품II	2	3
		전공심화	KJ0030	포트폴리오	2	3
			KJ0054	포스트프로덕션	2	3
			합계			43 과목

■ 교과목 해설

• KG0036 CG기초 (The Fundamental of Computer Graphics)

시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

• KJ0001 만화애니메이션드로잉 (Drawing)

만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시각각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

• KJ0035 만화애니메이션기초 (Introduction to cartoon and animation)

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸 만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 애니메이션의 12가지 원리와 물리적인 운동법칙 그리고 커뮤니케이션 테크닉을 2D 애니메이션 제작 프로그램을 통해 학습 한다.

• KJ0036 만화애니메이션캐릭터워크샵 (Character Workshop)

만화나 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 제작하고 이를 위해 인물드로잉, 캐리커처 등 다양한 방법을 익힌다. 인물 데생능력과 과장, 스토리에 맞는 캐릭터를 제작하는 실기수업

• KJ0003 디지털영상기초 (The Fundamental of Digital Video)

영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체제작물을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

• KJ0037 만화애니메이션발상 (Ideation for Cartoon and Animation)

이야기를 유연하게 시각화할 수 있도록 아이디어 발상 훈련을 통해 컨셉 도출 능력을 키우고, 다양한 수사법을 익힘으로써 자유롭게 표현할 수 있는 스토리 구성능력과 연출방법을 함양한다.

• KJ0038 만화애니메이션페인팅 (painting)

만화창작에 필요한 인체와 배경 등 묘사능력을 향상시키고, 채색 능력을 키운다. 아날로그와 디지털 채색을 익힐 수 있도록 한다.

• KJ0039 카툰애니메이션스토리연출 (Introduction to storytelling through the cartoon and the animation)

풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 '수사법'을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다. 애니메이션의 스토리연출론의 기초교과목으로, 영화적 문법체계를 이해하고 다양한 네러티브 연출 테크닉에 대한 기본적 학습을 진행한다.

• KG0036 스토리텔링워크샵 (Storytelling Workshop)

웹기반의 이야기, 하이퍼텍스트, 컴퓨터 게임 등 다양한 디지털 미디어 기반의 내러티브 구조를 대상으로 성공적인 기존의 스토리텔링과 게임의 인터랙티브 요소를 결합하기 위한 방법론을 학습한다.

• **KG0045 만화애니메이션교육론 (Theory of Cartoon & Animation Education)**

만화 애니메이션 교육 전반에 대한 패러다임을 이해하고, 교육의 제 원리를 파악하여 만화애니메이션 교육의 목적과 필요성 등에 대한 안목을 형성한다. 현장의 만화애니메이션 교육 자료를 분석하고 교육소재로서의 가능성과 가치를 알아본다.

• **KJ0009 만화애니메이션그래픽스 I (Cartoon Animation Graphics I)**

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초 툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

• **KJ0040 실험만화애니메이션워크샵 (Experimental Cartoon&Animation Workshop)**

다양한 재료와 테크닉을 활용하여 독특하고 창의적인 작품을 제작한다. 실험적이고 특별한 작품을 제작하는 실기 수업.

• **KJ0041 만화애니메이션테크닉 (Introduction to technique of the cartoon and the animation)**

만화의 창의적이고 독창적인 표현을 위해 칸, 면 나누기와 단 구성 등 만화연출의 다양한 이론적 이해와 실습을 한다. 정확한 움직임 만들기 위해 알아야 될 애니메이션 타이밍의 중요한 이론과 실습을 디즈니와 픽사의 애니메이션 작품 속에 담겨있는 원리와 테크닉에 대해 알아보고 학습한다.

• **OA1007 3D프린팅의 이해 (Introduction to 3D Printing)**

3D 프린팅에 관련된 기술을 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.

• **OA1020 캐릭터코스튬제작워크숍 (Character Costume Production Project)**

본 수업에서는 애니메이션과 게임의 다양한 캐릭터 콘셉트를 구축하고 의상을 디자인하는 과정을 경험하며, 이를 통해 계획된 캐릭터 의상 디자인을 실제로 제작해본다.

• **KH0048 만화·애니메이션교수학습방법 (Teaching and Learning Methods of Cartoon & Animation)**

본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 만화애니메이션교육을 지도할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 만화애니메이션교육 내용을 각 대상별 행동, 인지, 발달 및 동기적 측면에서 구분하여 살펴보고, 교수 이론 및 학습 이론에 근거하여 동기 유발 방법, 활동 전략, 실기 지도법, 교재·교구 활용 방법, 평가 방법 등에 관해 학습한다. 그리고 이를 토대로 효과적인 교수법과 교수학습 모형의 이해와 교수학습 과정안 작성과 발표를 통해 실제적인 만화애니메이션교육 지도 능력을 갖추도록 한다.

• **KJ0015 만화애니메이션그래픽스II (Cartoon Animation GraphicsII)**

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작 툴의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

• **KJ0043 만화애니메이션표현기법 (Introduction to expression technique of the cartoon and the animation)**

실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다. 게임과 카툰애니메이션은

서로 다른 종류의 애니메이션이 아니라 타이밍과 스페이싱의 변화에 의한 애니메이션의 차이에 따른 결과물의 다른 양상이라는 것을 이해하고, 캐릭터의 연기력과 표현력이 장면연출에 미치는 영향에 대해 수업하는 교과목.

• **KJ0044 영상게임컨셉아트 (Film & Game Conceptual Arts)**

영상과 게임 제작에 필요한 컨셉아트 과정 및 게임 기초 디자인을 학습하고, 다양한 포맷의 영상과 게임에 필요한 시각요소(캐릭터, 배경, 각종 소품)를 제작한다. 이와 함께 다양한 접근방법의 모색을 통해 학생 개인별 컨셉아트 프로세스를 구축한다.

• **KJ0045 콘텐츠기획&제작 (Contents Design & Drawing)**

만화의 캐릭터와 스토리텔링을 활용하여 다양한 만화콘텐츠를 제작한다. 입체적인 작품도 만들고 SNS에서 구현 할 수 있는 다양한 상품 및 작품을 생산한다.

• **KH0049 만화·애니메이션교육교재교구개발및활용 (Developing and Utilizing Educational Materials and Instruments of Cartoon & Animation)**

본 교과는 만화·애니메이션 수업에서 학습자의 만화애니메이션 학습을 지원하는 다양한 교재와 교구를 활용할 수 있도록 하여 학습자의 수업 만족도와 학습 효과를 높이는데 목적이 있다. 이를 위하여 기본적인 만화애니메이션교육 관련 교재와 교구, 교육 자료 등을 연구하고 분석하여 실제로 활용해 보도록 한다. 또한 각 만화애니메이션교육 교재와 교구에 따른 지도 및 활용법을 학습하고 새로운 교육 방법론의 관점에서 창의적이고 새로운 교재와 교구를 개발 및 제작할 수 있는 능력을 형성 한다.

• **KJ0047 만화애니메이션스토리제작워크샵 (Storymaking Workshop)**

이야기 구조를 갖고 있는 여러 장르의 선행연구를 학습함으로써 이야기 구성 원리와 구조를 이해한다. 특히 영화, 연극 다양한 문화 분야의 선례를 학습하고 실기를 통해 이야기 구성능력을 배양한다. 만화애니메이션의 이야기 구조를 갖고 있는 여러 장르의 선행연구를 학습시킴으로써 이야기 구성 원리와 구조를 이해시킨다. 특히 영화, 연극 다양한 문화 분야의 선례를 학습하고 실기를 통해 이야기 구성능력을 배양한다. 또한 만화와 애니메이션 스토리의 시각화의 작업에 움직임이 더해져 완성될 결과물에 가장 가까운 스토리의 흐름을 파악할 수 있는 애니메틱 스토리보드 등을 제작해 보는 수업이다.

• **KJ0048 만화애니메이션일러스트레이션 (Illustration)**

본 과정은 일러스트레이션 제작 심화 과정으로 고급기법과 좀 더 효과적인 장면 연출방법 등을 찾는데 중점을 둔다.

• **KJ0049 3D그래픽스 (3D Graphics)**

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

• **KH0024 인턴십(만화애니메이션) I (Internship I)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

- **KH0050 만화애니메이션감상과비평 (Appreciation and Critics of Cartoon & Animation.)**
 본 교과는 만화애니메이션 감상법 전반에 대한 기본 이론과 만화.니메이션에서 사용되는 용어와 개념을 이해하여 문화예술교육사가 만화애니메이션 감상 및 비평 활동에 대한 이해를 증진하고 교수능력을 계발하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 현대 만화애니메이션의 흐름, 만화애니메이션 작가론, 예술론 등 전반적인 이론을 살펴보고 감상과 비평 방법에 대한 사례를 탐색하여 만화애니메이션 미술 감상법과 비평의 이론을 확립하도록 한다. 또한 이러한 활동을 통해 효과적인 만화애니메이션 감상과 비평의 교수 방법을 모색하도록 한다.
- **KJ0020 전공과창업(만화애니메이션) (Career in Major I(Cartoon & Animation))**
 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도
- **KJ0019 만화애니메이션워크샵 I (Cartoon & Animation Workshop I)**
 단편 만화와 실험애니메이션의 기획을 바탕으로 이야기구조와 표현에 대한 분석 및 세부적 테크닉한 부분에 대한 워크샵을 통해 창작단편을 제작하고 연구한다.
- **KJ0050 만화애니메이션캐릭터연출워크샵 (Character Production Workshop)**
 웹툰 제작 전반을 워크샵을 통해 제작 실습한다. 단편 스토리를 만들기 위한, 만화애니메이션 안에서 등장 캐릭터들의 설정방식, 캐릭터의 외적 내적 표현을 위한 스토리 연출과 감정표현 방식에 대한 수업.
- **KJ0051 영상게임디자인 (Design of Digital Video and Game)**
 인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.
- **KJ0052 장르만화 (Genre Comics)**
 장르만화에서부터 그래픽 노블에 이르기 까지 실제 작품을 제작한다. 기본적인 캐릭터 제작능력과 이야기구성능력을 필요로 하는 수업.
- **KG0028 인턴십(만화애니메이션)II (Internship I II)**
 만화와 애니메이션, 만화콘텐츠 관련 기업체과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 본 교과를 통하여 실무를 익히고, 희망하는 분야로의 취업 가능성을 높인다.
- **KG0046 만화애니메이션기획제작및시연 (Demonstration of Cartoon & Animation Design)**
 기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스의 이해, 작성 및 발표를 통해 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추 필요가 있다.
- **KJ0024 전공과취업(만화애니메이션) (Career in Major II(Cartoon & Animation))**
 취직을 위한 현장정보 수집부터, 포트폴리오 작성 및 인터뷰에 이르기까지 실무적으로 준비되어야 할 내용과 형식에 대한 지도와 조언을 받게 된다.

- **KJ0021 졸업작품 I (PBL) (Graduation Project I(PBL))**

본 수업에서는 만화, 애니메이션 형식의 졸업작품 제작과정을 진행하고 발전시킨다.

- **KJ0023 만화애니메이션워크샵II (Cartoon & Animation Workshop II)**

만화 애니메이션 워크샵1의 심화과정으로 중편 만화와 단편실험 애니메이션 창작을 워크샵을 통해 제작 연구한다.

- **KJ0026 캡스톤디자인 (Capstone Design)**

만화애니메이션을 기반으로 한 창의적 융합학문과 산업 현장에서 활용 가치가 있는 창의적 설계 및 작품(문화콘텐츠산업분야)을 결과물로 만들어 내는 수업으로, 기획부터 완제품의 출시까지 전 과정을 실습한다.

- **KJ0053 프로덕션 (Contents Production)**

게임, 애니메이션과 같은 콘텐츠의 프리프로덕션과 프로덕션 제작과정을 점검하고 진행한다.

- **KJ0031 만화애니메이션 교육프로그램 개발 (Portfolio)**

다양한 만화·애니메이션 교수학습모형에 대한 이해 기반으로 만화·애니메이션교육에 효과적인 교수 학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 만화·애니메이션 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 만화·애니메이션 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 만화·애니메이션교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 만화·애니메이션 분야 문화예술교육사로서 전문적인 만화·애니메이션 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.

- **KJ0025 졸업작품II (Graduation Project II)**

본 수업에서는 만화, 애니메이션, 콘텐츠를 전공 내의 다양한 형식의 졸업작품으로 진행하고 발전시킨다.

- **KJ0030 포트폴리오 (Portfolio)**

졸업 후 취업이나 진학 또는 프리랜서 작가 또는 감독으로 활동하기 위하여, 갖추어야 할 포트폴리오 제작 방법과 프리젠테이션 기법을 지도한다. 기존 제작물의 수정, 보완, 이력서, 자기소개서, 포트폴리오의 포맷과 레이아웃 개발이 주요테마 이다.

- **KJ0054 포스트프로덕션 (Contents Post-Production)**

게임 콘텐츠와 애니메이션 형식의 졸업작품의 후반작업을 진행하여 완성구조와 시각적 마감 품질을 높인다.

VFX융합전공

■ 교육목표

VFX 영상 후반 특수효과 및 크리처 비주얼라이즈 콘텐츠의 실무능력과 창업능력을 갖춘 융합인재의 양성 및 연계전공 졸업 후 영화 후반영상 특수효과업체와 게임이펙트 부서, 그리고 애니메이션과 영화의 프리비주얼 작업부서로의 취업과 동시에 해당분야의 창업도 가능하며, 영상 특수효과콘텐츠와 관련하여 사회적 관심과 욕구의 증가에 따라 그 수요는 지속적으로 늘어날 것으로 기대된다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전필	KG0036	CG기초(SW)	3	3
		전선	JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
			KJ0001	만화애니메이션드로잉	3	3
			KJ0035	만화애니메이션기초	3	3
	2	전선	IP0024	공간과드래프팅	3	3
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
			JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
			KJ0003	디지털영상기초	3	3
2	1	전선	IA2142	모션그래픽스 I	2	2
			IA3151	일러스트레이션기초 I	3	3
			IV0001	2D Compositing	2	3
			KJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
			OA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3
	2	전필	IV0003	크리처애니메이션	2	3
			IV0004	Matchmoving 3D	2	3
		전선	IA3152	일러스트레이션기초II	3	3
			JO2179	알고리즘(PBL)	6	6
			JW0010	모바일프로그래밍	3	3
			KJ0015	만화애니메이션그래픽스II	3	3
3	1	전선	IA4334	패키지디자인기초 I	3	3
			IV0002	크리처피규어	2	3
			JO2174	운영체제(PBL)	3	3
			KJ0049	3D그래픽스	3	3
	2	전선	IA3302	패키지디자인기초II	3	3
			KJ0051	영상게임디자인	2	3
			JW0021	인간-컴퓨터상호작용	3	3
4	1	전선	JW0021	인간-컴퓨터상호작용	3	3
	2	전선	KJ0054	포스트프로덕션	2	3
합계				27 과목	77	85

■ 교과목 해설

• KG0036 CG기초 (The Fundamental of Computer Graphics)

시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍I (Computer Programming I)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

• KJ0001 만화애니메이션드로잉 (Drawing)

만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

• KJ0035 만화애니메이션기초 (Introduction to cartoon and animation)

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸 만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 애니메이션의 12가지 원리와 물리적인 운동법칙 그리고 커뮤니케이션 테크닉을 2D 애니메이션 제작 프로그램을 통해 학습 한다.

• IP0024 공간과 드래프팅 (Stage Drafting Techniques)

무대디자인을 통해 작성되어야 할 각종 무대도면의 제작실습이 진행되며 공간을 도면으로 해석하는 학습이다.

• JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer Programming II)

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

• JW0012 오픈소스리눅스프로그래밍 (Open source - Linux System Programming)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

• KJ0003 디지털영상기초 (The Fundamental of Digital Video)

영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체 제작물을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

- **IA2142 모션그래픽스 I (Computer Graphics I)**

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

- **IA3151 일러스트레이션기초I (Basic Illustration I)**

일러스트레이션의 기능과 특성을 이해한다. 일러스트레이션을 위한 표현기법과 재료를 숙달하며 임의의 이미지나 분위기 연출 등을 통하여 일러스트레이션의 기초개념을 정립하도록 한다.

- **IV0001 2D compositing (2D compositing)**

Nuke 툴의 전반적이 이해와 활용을 통하여 2D 합성 기법을 습득한다.

- **KJ0009 만화애니메이션그래픽스 I (Cartoon Animation Graphics I)**

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초 툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

- **OA1007 3D프린팅의이해(Introduction to 3D Printing)**

3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.

- **IV0003 크리쳐애니메이션 (Creature Animation)**

전설이나 신화속의 가상 생명체들의 움직임을 실제화하고, 드라마틱한 액션의 표현기법을 습득한다.

- **IV0004 Matchmoving 3D (Matchmoving 3D)**

Nuke나 pftrack등의 트래킹 툴로 카메라 좌표를 추출하여 씬 장면과 Matching 시키는 과정을 익힌다. 매칭된 3D좌표에 합성 오브젝트를 렌더링하며 이에 따른 render 설정과 합성을 구현해본다.

- **IA3152 일러스트레이션기초II (IllustrationII)**

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

- **JO2179 알고리즘 (Algorithm)**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

- **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **KJ0015 만화애니메이션그래픽스II (Cartoon Animation GraphicsII)**

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작 툴의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

- **IA4334 패키지디자인기초 I (Basic Package Design I)**

본 교과목은 패키지디자인 기초교과목으로 패키지디자인의 기본 개념을 습득하고, 입체적 조형능력과 평면적 그래픽디자인 능력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 브랜드와 상품에 적합한 패키지의 형태, 지기구조를 연구하며, 컨셉에 적합한 시각적 표현방법을 경험하도록 한다.

- **IV0002 크리쳐피규어 (Creature Sculpting)**

본 수업의 목표는 평면으로 표현된 크리쳐 디자인을 소조기법을 통해 입체로 구현해 봄으로써 입체적 사고능력을 증진시키고 평면 디자인상의 문제점을 알아보는데 있다.

- **JO2174 운영체제(PBL) (Operating Systems)**

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

- **KJ0049 3D그래픽스 (3D Graphics)**

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

- **AI3302 패키지디자인기초II (Basic Package DesignII)**

본 교과목은 패키지디자인 기초교과목으로 패키지디자인의 기본 개념을 습득하고, 입체적 조형능력과 평면적 그래픽디자인 능력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 브랜드와 상품에 적합한 패키지의 형태, 지기구조를 연구하며, 컨셉에 적합한 시각적 표현방법을 경험하도록 한다.

- **KJ0051 영상게임디자인 (Design of Digital Video and Game)**

인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.

- **JW0021 인간-컴퓨터 상호작용 (Human Computer Interactions)**

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

- **KJ0054 포스트프로덕션 (Contents Post-Production)**

게임 콘텐츠와 애니메이션 형식의 졸업작품의 후반작업을 진행하여 완성구조와 시각적 마감 품질을 높인다.

스마트 게임&콘텐츠융합 전공

■ 교육목표

스마트 게임&콘텐츠는 문화콘텐츠산업의 전문 인력 양성을 위해 개설된 융합전공이다. 문화콘텐츠산업은 4차 산업혁명과 맞물려 향후 지속적인 발전과 성장을 해 나갈 것이며, 문화콘텐츠산업의 중심에 있는 글로벌 모바일시장 역시 지속적으로 확대될 전망이다. 특히 게임과 인공지능분야, VR콘텐츠 등 성장가능성이 높은 차세대 게임 및 콘텐츠 분야를 육성하고자 많은 지원이 이루어지고 있어, 필요 수요가 높아질 것으로 전망된다. 따라서 스마트 게임&콘텐츠 융합전공은 시대적 요구에 맞춰 창의적이고 총체적인 게임기획능력 및 다양한 플랫폼에 최적화된 게임그래픽을 위한 제작기술능력, 스마트 게임콘텐츠 구현을 위한 프로그래밍 기술을 갖춘 멀티 플레이어형 전문 인력 양성을 목표로 한다. 이를 위해 예술대학 및 공과대학의 다양한 교과과정을 연계하여 수강 할 뿐만 아니라, 융합전공만의 과목을 개설하여 스마트 게임&콘텐츠 기획, 제작, 구현을 위한 실무 중심의 교육과정을 운영한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전선	BK0006	조형과표현기법	3	3
			BK0011	디지털영상촬영과편집	3	3
			EB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
			JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
			MA1007	C프로그래밍	3	3
			MA1017	IT Engineering프로젝트	3	3
			MA1022	C프로그래밍및프로젝트 PBL	6	6
	2	전선	BK0013	스토리보드워크샵	3	3
			BK0014	모션그래픽(SW)	3	3
			EB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
			JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
			MA1008	객체지향프로그래밍 (PBL)	3	3
2	1	전필	SC0005	3D컴퓨터그래픽 I	3	3
		전선	BK0005	비주얼스토리텔링	3	3
			EA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
			EB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
			JM2089	마이크로프로세서및설계	3	3
			JM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
			JM2144	웹프로그래밍	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
3	2		JN2134	자료구조	3	3	
			JO2122	컴퓨터구조	3	3	
			JO2177	객체지향프로그래밍	3	3	
			JQ0012	웹프로그래밍	3	3	
			JQ0045	C프로젝트설계	6	6	
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6	
			JW0008	웹프로그래밍	3	3	
			JW0037	객체지향프로그래밍	3	3	
	1	전선	전필	SC0006	3D컴퓨터그래픽II	3	3
			BK0008	광고콘텐츠	3	3	
			EA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3	
			EA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5	
			EB0018	기계학습	3	3	
			JN2158	창의공학설계	3	3	
			JO2184	데이터베이스	3	3	
			JO2209	모바일프로그래밍	3	3	
			JQ0041	자료구조설계	6	6	
			JW0007	컴퓨터구조	3	3	
			JW0010	모바일프로그래밍	3	3	
			2	전선	BK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3
BK0009	순수사진II	2			3		
BK0022	영상콘텐츠 I	3			3		
EB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3			3		
JM2092	네트워크설계	3			3		
JM2093	스마트모바일프로그래밍설계 (PBL)	6			6		
JM2143	데이터베이스설계	6			6		
JN2160	마이크로프로세서	3			3		
JO2178	네트워크	3			3		
JO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3			3		
2	전선	전필	SC0003	게임엔진 I	3	3	
		BK0018	웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3		
		BK0023	영상콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3		
		EA0004	인턴십 I (시스템반도체공학)	2	2		

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			EB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
			JM2115	인턴십 I (스마트정보통신공학)	2	2
			JM2133	자료구조설계(SW)	6	6
			JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3
			JO2215	인턴십 I (소프트웨어)	2	2
			JQ0015	운영체제	3	3
			JQ0028	캡스톤디자인 I (정보보안공학)	3	3
			JQ0033	인턴십 I (정보보안공학)	2	2
			JW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
			SC0004	게임콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전선	BK0003	패션사진	2	3
			EA0023	캡스톤디자인 I (시스템반도체공학)	2	2
			EB0003	인턴십II(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
			JM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
			JM2136	인턴십II(정보통신공학)	2	2
			JM2137	웹 프레임워크 설계	3	3
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
			JO2214	인턴십II(소프트웨어)	2	2
			JQ0038	인턴십II(정보보안공학)	2	2
			JQ0042	캡스톤디자인II(정보보안공학)	3	3
			JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
			JW0024	인턴십II(전자공학)	2	2
	KI0021	게임콘텐츠III(캡스톤디자인)	3	3		
	KI0047	웹&모바일프로그래밍	3	3		
	SC0001	게임엔진II	3	3		
	2	전선	EA0022	공정장비프로그래밍	3	3
			EA0029	캡스톤디자인II(시스템반도체공학)	2	2
			EA0030	디스플레이공학	3	3
			EB0013	인공지능프로젝트	3	3
EB0023			캡스톤디자인II(휴먼지능로봇)	3	3	
JM2139			정보통신응용SW프로젝트	3	3	
JW0031			공학발명과특허	3	3	
합계				306	311	

■ 교과목 해설

• BK0006 조형과표현기법 (Basic Design & Art expression)

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본 원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실제 실습을 통해 익힘으로써 영상콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

• BK0011 디지털영상촬영과편집 (Digital Video Editing)

디지털 영상을 제작하기 위해 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정으로서 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상 촬영하는 실습과정과 프리미어, 애프터이펙트와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높인다.

• EB0019 기초제어프로그래밍(SW) (Basic Control Programing(SW))

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

• JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I (PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I (SW))

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

• MA1007 C프로그래밍 PBL (C-Programming)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다.

• MA1017 IT Engineering프로젝트 (IT Engineering Project)

본 교과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대한 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 C 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다.

• MA1022 C프로그래밍및프로젝트 PBL (C Programing and Project)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장,

제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.

• **BK0013 스토리보드워크샵 (Storyboard Workshop)**

영상콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털 영상콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

• **BK0014 모션그래픽(SW) (Motion Graphic SW)**

사진이나 일러스트, 그래픽 이미지 등을 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

• **EB0027 자료구조설계 (Data Structure Design)**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

• **JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer Programming II(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

• **JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer ProgrammingII)**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

• **MA1008 객체지향프로그래밍 PBL (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

• **MA1025 C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) (C Programming and Data Structure Project(PBL))**

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

• **KI0017 게임콘텐츠II (Game ContentsII)**

게임콘텐츠 I 의 심화된 과정으로 게임 산업에 대한 전반적인 이해와 다양한 기술 및 트렌드 등을 분석하고, 실무에 적용 가능한 웹 & 모바일 애플리케이션 제작기술에 대해 학습하며, 네트워크 게임 및 기능성 게임콘텐츠 등으로 개발하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **MA1026 OOP프로그래밍설계 (Object-Oriented Programming Design)**

C언어로 대표되는 프로그래밍 언어는 객체지향 언어로 대부분 교체되고 있다. 기존 C프로그래밍II을 대체하여 객체지향 언어를 학습하고 객체지향 언어를 이용한 어플리케이션 설계를 수행한다.

- **SC0005 3D컴퓨터그래픽 I (3D Computer Graphics I)**

디지털콘텐츠 제작에 필요한 그래픽 리소스인 3D캐릭터 및 배경 제작을 목표로 3DMAX와 같은 툴을 활용하여 모델링하고 맵핑하는 과정이다. 즉, 3D캐릭터 및 배경 모델링에 필요한 3차원적 구조와 뼈대, 양감 등을 이해하고, 3D캐릭터 및 배경의 실재감을 구현하기 위한 다양한 텍스처와 맵핑 방식을 습득한다.

- **MA1026 OOP프로그래밍설계 (Object-Oriented Programming Design)**

C언어로 대표되는 프로그래밍 언어는 객체지향 언어로 대부분 교체되고 있다. 기존 C프로그래밍II을 대체하여 객체지향 언어를 학습하고 객체지향 언어를 이용한 어플리케이션 설계를 수행한다.

- **BK0005 비주얼스토리텔링 (Visual Image Storytelling)**

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

- **EA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) (Windows Programing(SW))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

- **EB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) (Windows Programing(PBL))**

본 과목에서는 Visual C++를 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

- **JM2089 마이크로프로세서및설계 (Microprocessor & Design)**

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

- **JM2138 GUI프로그래밍(PBL) (GUI Programming(PBL))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다. MFC 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

- **JM2144 웹프로그래밍 (Web Programing)**

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 "데이터베이스 설계" 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

- **JN2134 자료구조 (Data Structures)**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료구조를 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JO2122 컴퓨터구조 (Computer Architecture)**

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

- **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

- **JQ0012 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트 언어를 실습한다.

- **JQ0045 C프로젝트설계 (C Project Design)**

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

- **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **W0037 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)**

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

- **BK0008 광고콘텐츠 (Commercial Contents)**

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무

중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

• **EA0015 uController을이용한센서시스템설계및실습 (uController Based Sensor System Design and Practice)**

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

• **EA0027 컴퓨터구조설계및실습 (Computer Architecture Design and Practice)**

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8 비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

• **EB0015 네트워크프로그래밍 (Network Programing)**

본 교과목에서는 TCP/IP기반 소켓 프로그래밍에 대한 기본 지식을 학습하고 다양한 네트워크 프로그램을 설계 및 구현함으로써 네트워크 능력을 배양한다.

• **JN2158 창의공학설계 (Creative Engineering Design)**

창의적 공학 설계 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양, 공학 설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고 기법에 관한 이해 정도와 활용 능력 배양

• **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

• **JO2209 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

• **JQ0041 자료구조설계 (Data Structure Design)**

C++ 언어를 통해 객체, 클래스, 자료 abstraction, Overloading 등의 객체지향 개념을 익히고 이를 이용한 응용 프로그램을 작성한다. 데이터 구조의 기본 원리를 익히고 효율적인 보안 알고리즘의 설계 및 분석기술을 학습한다.

• **JW0007 컴퓨터구조 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로 프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

- **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **BK0007 웹&모바일콘텐츠 I (Digital Video Contents I)**

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털 스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

- **BK0009 순수사진 II (Art Photography2)**

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

- **BK0022 영상콘텐츠1(캡스톤디자인) (Digital Video Contents I)**

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 광고콘텐츠 (TV광고, 뉴미디어 광고, 웹&모바일 광고)를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **EB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇) (Microprocessor)**

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양 하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) (Smart Web programing(PBL))**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정 했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JM2143 데이터베이스설계 (Database Design)**

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업 하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

- **JN2160 마이크로프로세서 (Microprocessor)**

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍 (Smart Web programming)**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JQ0019 데이터베이스실습 (Database Practice)**

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

- **JQ0025 모바일프로그래밍 PBL (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 iOS와 안드로이드 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

- **JQ0040 컴퓨터아키텍처설계 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

- **SC0002 게임콘텐츠 I (Game Contents I)**

장르별 게임 사례분석을 통해 게임의 구성 원리를 이해하고, 체계적인 게임기획 방법론에 대해 배운다. 이를 바탕으로 새로운 게임 방식을 제안하는 독창성 있는 엔터테인먼트 게임콘텐츠를 기획하고, 이에 필요한 게임설계도, 캐릭터 및 그래픽, 미션, 세계관을 포함하는 게임 개발 기획서를 작성한다.

- **SC0003 게임엔진 I (Game Engine I)**

게임제작에 있어서 웹 또는 모바일 플랫폼 상에서 실제로 구현되도록 프로그래밍을 학습하는 수업으로 유니티 엔진과 C++언어, 자바 스크립트 등의 디지털콘텐츠 구현을 위한 다양한 프로그래밍을 배우는 수업이다.

- **BK0018 웹&모바일콘텐츠 II (Web & Mobile ContentsII)(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **BK0023 영상콘텐츠 II (캡스톤디자인) (Digital Video ContentsII(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **EA0004 인턴십1(시스템반도체공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- **EB0014 인공지능및설계(PBL) (Artificial Intelligence and Design(PBL))**

본 교과목에서는 학생들은 인공지능경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 Tensor Flow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

- **JM2115 인턴십 I(스마트정보통신공학) (Internship I)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

- **JM2133 자료구조설계(SW) (Data Structure Design (SW))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

- **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JQ0015 운영체제 (Operating System)**

운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.

- **JQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) (Capstone Design 1)**
 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.
- **JQ0033 인턴십 I(정보보안공학) (Internship I)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.
- **JW0026 인턴십 I(전자공학) (Internship I)**
 학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장 경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
- **SC0004 게임콘텐츠II (캡스톤디자인) (Game ContentsII)**
 게임콘텐츠 I의 심화된 과정으로 게임 산업에 대한 전반적인 이해와 다양한 기술 및 트렌드 등을 분석하고, 실무에 적용 가능한 웹 & 모바일 애플리케이션 제작기술에 대해 학습하며, 네트워크 게임 및 기능성 게임콘텐츠 등으로 개발하는 프로젝트 중심의 수업이다.
- **IB3152 패션사진 (Fashion Photography)**
 이상의 아름다움을 효과적으로 표현하기 위한 방법을 직접적인 실기를 통해 익히는 과목이다
- **EA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) (Capstone Design1)**
 저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **EB0003 인턴십II(휴먼지능로봇) (IntershipII)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.
- **EB0020 캡스톤디자인 I(휴먼지능로봇) (Capstone Design I)**
 저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **JM2132 캡스톤디자인II(정보통신공학) (Capstone DesignII)**
 교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.
- **JM2136 인턴십II(정보통신공학) (Internship II)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

• **JM2137 웹 프레임워크 설계(Web Framework Design)**

본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

• **JO2196 소프트웨어캡스톤디자인Ⅱ (Capstone Design Ⅱ(Capston Design))**

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

• **JO2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **JQ0038 인턴십Ⅱ(정보보안공학) (Internship Ⅱ)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

• **JQ0042 캡스톤디자인Ⅱ(정보보안공학) (Capstone DesignⅡ)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

• **JW0011 캡스톤디자인 (전자공학) (Capstone Design)**

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

• **JW0024 인턴십Ⅱ(전자공학) (IntenshipⅡ)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **KI0047 웹 & 모바일 프로그래밍 (Web & Mobile Programming)**

게임, 에듀테인먼트, 영상 등의 졸업 작품 제작에 있어서 웹 또는 모바일 플랫폼 상에서 실제로 구현되도록 프로그래밍을 학습하는 수업으로 유니티 엔진과 C++언어, 자바 스크립트 등의 디지털콘텐츠 구현을 위한 다양한 프로그래밍 실습을 통해 졸업 작품 제작을 완성하도록 지원하는 형태의 수업이다.

• **KI0021 게임콘텐츠Ⅲ (Game ContentsⅢ)**

게임콘텐츠 I,Ⅱ에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

- **SC0001 게임엔진II (Game Engine II)**

게임엔진 I의 심화과정으로 Unity 3D Engine을 이용하여 각자 개발한 게임콘텐츠를 웹&모바일 플랫폼에 구현할 수 있도록 하는 수업이다.

- **EA0022 공정장비프로그래밍 (Fabrication Equipment Programing)**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **EA0029 캡스톤디자인2(시스템반도체공학) (Capstone Design2)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

- **EA0030 디스플레이공학 (Display Engineering)**

현재 정보통신 분야에서 널리 사용되고 있는 디스플레이에는 Liquid Crystal Display(LCD), PDP(Plasma Display Panel), OLED(Organic Light Emitting Diode), Flexible Display 등이 있다. 본 강의에서는 주요 디스플레이의 기본 원리, 각 기술의 고유한 장단점, 제품의 설계, 현재 수준에서 안고 있는 문제점의 해결을 위한 접근 방법을 강의한다.

- **EB0013 인공지능프로젝트 (Artificial Intelligence Project)**

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅데이터 및 이에 필요한 수학기법, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

- **EB0023 캡스톤디자인II (휴먼지능로봇) (Capstone DesignII)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

- **JM2139 정보통신응용SW프로젝트 (ICT Application Software Project(SW))**

본 교과목에서는 전공 지식과 소프트웨어 응용 능력을 체계적으로 집약하여 실무 능력을 향상시키고자 하는데 목적이 있다. 저학년에서부터 고학년까지 다양하게 습득한 전공지식과 소프트웨어 기술을 중점적으로 활용한 응용 작품을 기획, 설계하고 구현하도록 지도함으로써 소프트웨어 실무 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

스토리텔링연계전공

■ 교육목표

문화 콘텐츠의 시대를 맞이하여 영화, 애니메이션, 뮤지컬, 방송, 게임, 출판 등 다양한 문화산업영역에서 창작 스토리가 요구되는 시대이다. 이에 스토리텔링 전공에서는 예술에 과 문화 원형에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 창작 스토리텔링이 가능한 전문 인력을 양성하고자 한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	CF0001	디지털스토리텔링 I	3	3
			HA2131	한국문학사	3	3
			HA2182	고전명작읽기와 감상	2	2
			HA2202	한국민속학	3	3
			HA3211	한국현대문화비평	3	3
			HA4321	현대문학특강	3	3
			HA4373	한국문학의이해	3	3
			HA4376	한국현대시와사회(PBL)	3	3
			HA4377	한국고전문학스토리텔링	2	2
			IH4582	장면창작실습	3	3
			IH4522	서양연극사 I	3	3
			IH4526	한국연극사	3	3
			IH4554	극작 I	3	3
			2	전공선택	CF0002	디지털스토리텔링II
	HA1021	한국의전통문화			3	3
	HA2192	한국현대시의이해			3	3
	HA3011	한국현대소설의이해			3	3
	HA3241	한국고전서사와문화콘텐츠			3	3
	HA3272	한국문학과세계문학			3	3
	HA4375	응용언어학(캡스톤디자인)			3	3
	HA4382	문예창작실습			2	2
	IH4524	단막극제작실습			3	3
	IH4530	서양연극사II			3	3
	IH2072	희곡분석	3	3		
IH4561	극작II	3	3			
합계				34과목	72	72

■ 교과목 해설

• CF0001 디지털스토리텔링 I (Digital Storytelling I)

창작산업의 기반이 되는 스토리텔링의 개념과 창작기법을 연구하고 훈련하는 가운데, 발표 및 전달 매체로서의 디지털 매체의 특성을 연구한다.

• HA2131 한국문학사 (History of Korean Literature)

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학사적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

• HA2182 고전 명작 읽기와 감상 (Reading&appreciation in Korean Classical Literature)

국문으로 기록된 고전문학 작품을 실제로 읽어가며 교정과 주석하는 작업을 실습하는 과목이다. 원전 자료를 접해 봄으로써 중세국어에 생소한 학과생들의 고전문학에 대한 부담을 줄이고 친밀감을 높여주며 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주는 것이 이 과목의 목적이다. 나아가 당대인들의 미의식을 감지하기 위해서는 원전 해독과 정확한 주석 및 번역이 얼마나 중요한가를 인식시켜주는 과목이다.

• HA2202 한국 민속학 (Korean Folklore Study)

민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

• HA3211 한국 현대문화 비평 (Contemporary Korean Literary Criticism)

문학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 다음, 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 비평방법의 발생, 문학과, 비평방법론 및 원리들을 학습하고 각각의 비평방법에 입각해 실제로 작품을 분석해 봄으로써 문학작품을 비평, 평가하는 능력을 갖추도록 한다.

• HA4321 현대문학특강 (Special Lecture in Contemporary Literature)

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점검함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

• HA4373 한국문학의 이해 (Introduction to Contemporary Korean Literature)

문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학작품을 감상함으로써 문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.

• HA4376 한국현대시와사회 (Korean Poetry and Society)

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문제에서 미적 문제가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신

을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

• **HA4377 한국 고전문학 스토리텔링(PBL) (Korean Classical Literature and Storytelling)(PBL)**

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 선행한다.

• **IH4582 장면창작실습 (Scene Making Practice)**

단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 텍스트의 선택, 텍스트 분석, 공연양식, 인물장초, 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸쳐 실제적인 경험을 쌓게 한다.

• **IH4522 서양연극사 I (History of Western Theatre I)**

고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

• **IH4526 한국연극사 (The History of Korean Theatre)**

한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이 강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극 미학을 바라보는 시각을 정립한다.

• **IH4554 극작 I (Play Writing I)**

희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.

• **CF0001 디지털스토리텔링 II (Digital Storytelling II)**

디지털 스토리텔링 I의 연속된 코스로 매체의 특성에 맞는 스토리텔링 기법을 연구하고 창작한다.

• **HA1021 한국의 전통문화 (Introduction to Korean Classics)**

한국문학과 세계문학의 개념을 이해하고, 한국문학의 갈래와 해당 작품을 공시적으로 살펴보고, 한국문학 연구 방법론을 개관함으로써 세계문학 속의 한국문학의 위상을 가늠하고, 한국문학 전공분야의 세분화된 연구에 필요한 기초지식을 함양하고 고전적 가치관을 이해하는 것을 목표로 삼는 과목이다.

• **HA2192 한국 현대시의 이해 (Contemporary Korean Poetry)**

한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고, 언어예술로서 시의 아름다움을 살펴보는 과목이다. 현대 시의 구성 원리를 이해하여, 현대시를 분석하는 안목을 높이고, 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.

• **HA3011 한국 현대 소설의 이해 (Contemporary Korean Novels)**

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성 원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

- **HA3241 한국 고전서사와 문화콘텐츠 (Korean Classical Literature and Cultural Contents)**

방대한 자료가 남아 있고 계층에 관계없이 광범위한 향유층을 지녔던 야담·소설 등 고전 서사문학의 미의식을 구명하는 과목이다. 따라서 고전 서사문학 작품에 대한 일반 이론과 기본문제에 대한 검토, 현대 연구자들의 개별논저에 대한 검토와 비판을 통하여 고전 서사문학의 바람직한 방향에 대하여 토론함으로써 고전 서사문학의 문학사적 의의를 밝히는 것을 목적으로 한다.

- **HA3272 한국문학과 세계문학 (Korean literature and World Literature)**

한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로써 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

- **HA4375 응용언어학 (Applied Linguistics (Capstone Design))**

이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다.

- **HA4382 문예창작실습 (Practice in Creative Writings)**

글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상력의 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작능력을 기르도록 한다.

- **IH4524 단막극제작실습 (One Act Play Production)**

단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.

- **IH4530 서양연극사 II (History of Western Theatre II)**

18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

- **IH2072 희곡분석 (Play Analysis)**

연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나인 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.

- **IH4561 극작 II (Play Writing II)**

극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.

콘텐츠제작연계전공

■ 교육목표

21세기는 만화, 애니메이션, 게임, 영상 등 다양한 시각적 미디어와 스토리텔링을 기반으로 한 서사 구조의 콘텐츠가 중심이 되는 시대이다. 시대적 요청에 부응하여 콘텐츠제작연계전공은 SNS와 인터넷을 기반으로 한 미디어의 기획과 스토리텔링, 캐릭터 제작, 작품 완성에 이르기까지 디지털 콘텐츠 전문가 양성을 목표로 한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전선	DA1101	드로잉	3	3
			DA1103	기초컴퓨터그래픽1	3	3
			KJ0035	만화애니메이션기초	3	3
			KE0001	문화예술경영학개론	3	3
	2	전선	BH0003	한일문화콘텐츠학개론	3	3
			DA2231	인체드로잉과해부학	3	3
			GF0038	게임컨셉디자인	3	3
			KJ0039	카툰애니메이션스토리연출	3	3
2	1	전선	BH0005	한일대중문화콘텐츠의이해	3	3
			BH0006	대중문화로보는지역문화콘텐츠	3	3
			KJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
			KE0055	공연기획실습1	3	3
	2	전선	DA0045	미디어기법	3	3
			KJ0043	만화애니메이션표현기법	3	3
			KE0016	문화콘텐츠경영	3	3
			KE0056	전시기획실습1	3	3
3	1	전선	BH0020	한일애니메이션분석	3	3
			GF0028	게임스토리텔링	3	3
	2	전선	BH0021	동아시아공연예술	3	3
			BH0022	한일베스트셀러의수용과방법	3	3
			KE0063	공연기획실습2	3	3
합계				21 과목	63	63

■ 교과목해설

• DA1101 드로잉 (Drawing)

인간, 사회, 자연에 대한 시각예술 전문가로서의 통찰력을 기르고, 그에 대한 체험들을 다양한 재료와 기법을 통하여 각자가 자신의 개성과 창의력에 따라 표현하는 방법을 추구할 수 있도록 하는 미술의 기본적 토대를 학습한다.

• DA1103 기초컴퓨터그래픽I (Computer Programming I)

작가들의 사례를 살펴보고 영상편집, 이미지 그래픽 프로그램에 기반하여 개인, 조별로 프로젝트를 실행한다.

• KJ0035 만화애니메이션기초 (Introduction to cartoon and animation)

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸 만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

• KE0001 문화예술경영학개론 (Arts and Cultural Management)

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

• BH0003 한일문화콘텐츠학개론 (Introduction to Korea-Japan Cultural Contents)

외국어로써 한국어를 학습한 유학생을 대상으로 하는 교과목이다. 유학생들이 일상생활에서 접하는 생활한국어를 경험하고 학습하여 충실한 대학생활을 할 수 있도록 하며, 한국생활 정착에 도움을 준다.

• DA2231 인체드로잉과해부학 (Drawing and Anatomy)

인체에 대한 해부학적 지식을 바탕으로 한 인체 드로잉을 통하여 창의력과 상상력을 촉발시킴으로써 인간 이해와 표현에 대한 다양하고 유연한 표현을 이끌어 내도록 한다.

• GF0038 게임컨셉디자인 (Game Concept Design)

본 교과목은 게임의 재미 및 방향성에 관한 초기 컨셉을 설정하는 방법에 대해 학습한다. 이를 위해 게임 아이디어를 발굴하고, 게임으로 발전시키기 위해 구체화시키고, 이를 초기 게임 기획서로 작성하는 능력을 배양한다.

• KJ0039 카툰애니메이션스토리연출 (Introduction to storytelling through the cartoon and the animation)

풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 '수사법'을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다.

• BH0005 한일대중문화콘텐츠의이해 (Pop Culture and Contents in Korea & Japan)

한국과 일본의 다양한 대중문화의 콘텐츠를 이해하고 비교 분석하여 경쟁력을 가진 새로운 문화콘텐츠에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

- **BH0006 대중문화로보는지역문화콘텐츠 (Local cultural content Viewed as Populer Culture)**
 세계적인 문화콘텐츠 기획과 제작의 이론적 토대를 제공하는 개념인 글로벌문화콘텐츠를 이해한다.
- **KJ0009 만화애니메이션그래픽스 I (Cartoon Animation Graphics I)**
 만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.
- **KE0055 공연기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management1)**
 공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.
- **DA0045 미디어기법 (Media Techniques)**
 사진을 비롯한 이미지의 구성단위를 디지털화 시켜서 재구성하고 새로운 이미지를 창출해내는 기초 과정이다. 이미지구성, 디지털화의 기술적인 문제, 그것이 낳을 미학적인 문제를 다룬다.
- **KJ0043 만화애니메이션표현기법 (Introduction to expression technique of the cartoon and the animation)**
 실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다. 게임과 카툰애니메이션은 서로 다른 종류의 애니메이션이 아니라 타이밍과 스페이싱의 변화에 의한 애니메이션의 차이에 따른 결과물의 다른 양상이라는 것을 이해하고, 캐릭터의 연기력과 표현력이 장면연출에 미치는 영향에 대해 수업하는 교과목.
- **KE0016 문화콘텐츠경영 (Cultural Contents Management)**
 방송, 영화, 만화, 대중음악, 게임 등 문화콘텐츠 시장에서 성공한 기업들을 살펴보고 이들이 국내외 시장에서 성공하기 위한 비즈니스 전략을 배운다.
- **KE0056 전시기획실습1 (Practical Training in Arts and Cultural Management1)**
 전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
- **BH0020 한일애니메이션분석 (Introduction to cartoon and animation)**
 만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸 만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다.
- **GH0028 게임스토리텔링 (Digital Storytelling)**
 본 교과목은 게임 기획을 위한 게임 스토리텔링에 대한 이해를 목적으로 한다. 디지털 매체와 게임 콘텐츠 구조에 대한 이해를 바탕으로 게임 기획을 위한 스토리텔링의 과정을 이해하고 기획을 실습한다.
- **BH0021 동아시아공연예술 (Cultural Code in Korean & Japanese Classics)**
 한국과 일본의 고전 문학작품, 설화 등을 통해 한국과 일본의 고전서사의 문화적 특성을 이해하고

그 기초 위에서 한국과 일본의 고전서사가 문화콘텐츠로 어떻게 변용될 수 있는지를 살펴보고 창조적 응용 능력을 배양한다.

• **BH0022 한일베스트셀러의수용과방법 (Acceptance of Japanese Novels in Korea)**

한국에서 베스트셀러가 된 일본소설이 수용, 이해되는 과정을 원서의 분석을 통해 고찰한다.

• **KE0063 공연기획실습2 (Practical Training in Arts and Cultural Management2)**

공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

자. 융합기술대학

□ 연혁

산업대학은 1986년에 예술대학 산업디자인학과 50명, 사진예술학과 40명 등 기존 2개학과를 산업대학 소속으로 변경하였고, 원예학과 50명, 의상디자인학과 40명, 섬유디자인학과 40명, 요업디자인학과 40명, 실내디자인학과 40명을 신설하여 총 7개 학과로 출발하였다.

- 1988년 금융보험학과와 관상원예학과가 각각 40명 신설되었다.
- 1989년 관상원예학과가 환경녹지학과로 학과명이 변경되었으며, 전자계산학과 40명이 신설되었다.
- 1990년 시각디자인학과, 사진예술학과, 실내디자인학과, 섬유디자인학과, 의상디자인학과, 요업디자인학과 등 6개 학과가 신설, 디자인대학 소속으로 변경되었고, 정보처리학과 40명이 신설되었다.
- 1993년 전자계산학과와 정보처리학과가 각각 20명씩 신설되었고 1994년 10월 이 두 학과가 각각 5명씩 증원되었다. 1996년 정보통신학과와 환경공학과가 신설되었으며, 동년 10월 원예학과와 정보처리학과가 각각 원예학과와 정보과학과로 학과명이 변경되었다.
- 1997년 11월 전자계산학과, 정보과학과, 정보통신학과가 통합된 컴퓨터·정보·통신학부(컴퓨터시스템전공·컴퓨터소프트웨어전공·정보통신전공·경영정보전공)와 3개학과(환경공학과·금융보험학과·사회체육학과)등 3개 학과로 개편되었다. 이 중 컴퓨터·정보·통신학부는 컴퓨터·정보·통신공학부로 학부명이 변경되었다.
- 2000년 3개 학과(환경공학과·금융보험학과·사회체육학과)가 각각 학부로 확대되어 2002년 컴퓨터·정보·통신공학부(컴퓨터시스템공학전공·컴퓨터소프트웨어공학전공·정보통신공학전공·산업정보시스템공학전공), 환경원예조경학부(원예학전공·환경조경학전공), 토목환경공학부(토목공학전공·환경공학전공), 금융보험학부(보험전공·증권금융전공), 사회체육학부(레저스포츠전공·건강관리전공·리듬스포츠전공)등 5개 학부로 개편되었다. 이 후 2002년 생명정보공학과 30명이 신설되었다.
- 2003년 산업대학(환경조경·식물산업학부, 금융보험학부, 사회체육학부)과 공과대학(컴퓨터·정보·통신공학부, 토목환경 공학부, 생명정보공학과)으로 분리되었다. 산업대학은 환경조경식물산업학부(식물산업공학전공, 환경조경전공), 금융 보험학부(보험전공, 증권금융전공), 사회체육학부(레저스포츠전공, 건강관리전공, 유아시니어스포츠전공)의 3개 학부로 구성되었다. 리듬스포츠전공은 유아시니어스포츠 전공으로 전환되었다.
- 2005년 3월에 환경조경식물산업학부가 식물산업공학과와 환경조경학과로 분리되었다.
- 2007년 공과대학의 산업정보시스템공학과와 전공연계교육을 실시함에 따라 디지털경영학연계전공을 신설되었다.
- 2009년 금융보험학부의 보험전공과 금융증권전공이 리스크관리·보험전공 및 금융경영전공으로 학과명이 변경되었다. 사회체육학부는 스포츠학부로 학부명이 변경되었고 학부는 스포츠산업전공, 사회체육전공으로 구성되었다.
- 2010년 간호학과 30명이 신설되었다.
- 2011년 금융보험학부가 85명으로 조정되었고, 간호학과는 50명으로 증가되었다.
- 2012년 식물산업공학과는 식물식품공학과로 학과명 변경과 동시에 환경조경학과와 함께 융복합특성화대학에 소속 되었다. 금융보험학부는 경영대학, 스포츠학부와 간호학과는 생활과학대로 분리되었다.
- 2013년 융복합특성화대학, 경영대학, 생활과학대학은 다시 산업대학으로 통합 되었고 금융보험학부는 리스크관리·보험 학과, 증권금융학과로 분리되며, 스포츠학부는 스포츠산업학과, 사회체육학과로 분리되었다.
- 2015년 증권금융학과가 금융경영학과로 2016년 리스크관리보험학과는 보험경영학과로 각각 변경되

었다.

- 2016년 환경생태융합디자인공학연계전공과 벤처창업연계전공이 신설되었다.
- 2017년 보험경영학과, 금융경영학과가 글로벌금융경영학과로 통합되며 산업대학은 융합기술대학으로 명칭이 변경 되었다.
- 2019년 글로벌마케팅융합전공을 신설하였다.

융합기술대학에는 글로벌금융경영학과, 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과, 스포츠융합학부(스포츠경영전공, 사회체육전공) 등 5개 학과와 1개의 학부, 디지털경영학연계전공, 환경생태융합디자인공학연계전공, 글로벌마케팅융합 전공 및 융합경영계약학과, 환경조경계약학과, 간호학과(의료인력) 가 소속되어있다.

□ 교육목표

융합기술대학은 다양한 학제 간 융합교육과 융합연구를 추구한다. 주요 전공은 사회과학 분야인 글로벌금융경영학과, 이학 분야인 식물식품공학과와 환경조경학과, 보건의료 분야인 간호학과, 체육 분야인 스포츠융합학부(스포츠경영전공, 사회체육전공) 5개로 구성되어 있고, 1,500명 이상의 학부·대학원생이 학업과 연구에 매진하고 있다.

각 학문 단위마다 중점을 두는 전문 분야와 이에 대한 접근법은 다소 상이하지만, 과학적 탐구를 통해 건강하고 행복한 삶의 방법을 제시한다는 점은 융합기술대학 모든 학문 분야가 공통적으로 추구하는 가치이다. 융합기술대학은 전공 분야 기반의 융복합적 사고력과 창의력을 배양하는 교육을 통해 미래사회가 요구하는 혁신형 인재를 양성하고 있다.

융합기술대학은 다음과 같은 교육목적과 목표를 추구한다.

1. 전공 기반 융복합 능력 함양
2. 문제해결형 융합 인재 양성
3. 팀워크 및 협업 역량 강화

글로벌금융경영학과

■ 교육목표

글로벌금융경영학과는 21세기 글로벌 경영환경에서 요구하는 국제화, 혁신, 리더십을 고루 갖춘 명품인재를 양성하고자 한다. 현재 경영일반, 금융·보험 및 회계 분야에 대한 교육 프로그램을 제공하고 있으며, 점차 마케팅, 경영전략, 인적자원관리 등으로 확대해 나갈 예정이다. 수요자 중심의 내실 있는 교육 결과, 많은 동문들이 금융·보험권, 국내 강소기업 및 외국기업 등에서 활동하고 있다. 사회진출 시 전공과 취업 분야 간 일치도가 높고, 취업률 또한 높아 학부모와 학생들의 만족도가 매우 높다. 오늘날과 같은 불확실성 시대에 경제주체가 생존·발전할 수 있는 다양한 경영기법과 이론, 그리고 이론을 현장에 적용하여 문제를 해결할 수 있는 실사구시 교육을 목표로 유능한 글로벌 금융 및 경영 인재를 양성하고자 한다.

이를 위한 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 전통과 융합 부문의 경영학 학습을 통한 퍼더멘탈 배양
2. 금융이론 및 선진 금융경영기법의 체계적인 교육
3. 이론과 현장 학습을 통한 실무 교육 및 문제해결 능력 배양
4. 금융관련 자격증 취득 및 산학협력을 통한 금융특성화 교육
5. 인성과 직무수행능력을 겸비한 글로벌 사회에 맞는 경영전문가 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JE1011	경영학원론	3	3
			JE4474	경제학원론	3	3
	2	전공선택	JE1112	위험관리론	3	3
			JE4475	회계원리	3	3
2	1	전공선택	JE2192	재무관리	3	3
			JE4358	마케팅	3	3
			JE4486	보험계약법	3	3
			JE4491	비즈니스실무영어	3	3
	2	전공선택	JE2161	경영통계학	3	3
			JE2182	금융기관경영론	3	3
			JE4311	증권분석론	3	3
			OA1003	건강보험론	3	3
			OA1015	중국경영철학론	3	3
3	1	전공선택	JE2141	증권시장론	3	3
			JE3231	손해보험론	3	3
			JE4481	재무설계I	3	3
		전공심화	JE4301	금융시장론	3	3
			JE4357	원가회계	3	3
	2	전공선택	JE4355	관리회계	3	3
			JE4360	연금론	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
		전공심화	JE4494	전공과창업(글로벌금융경영)	1	1
			JE4497	인턴십 I(글로벌금융경영)	2	2
			JE3022	손해사정이론	3	3
			JE3282	투자론	3	3
			JE4482	재무설계II	3	3
4	1	전공선택	JE4480	자연재해보험실무	2	2
			JE4495	전공과취업(글로벌금융경영)	1	1
			JE4496	인턴십II(글로벌금융경영)	2	2
	2	전공선택	JE3011	사회보험론	3	3
			JE3032	경영프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
			JE4011	손해보험세미나(PBL)	3	3
			JE4032	금융경영세미나(캡스톤디자인)	3	3
합계				32과목	89	89

■ 교과목해설

• JE1011 경영학원론 (Introduction to Business Principles)

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

• JE4474 경제학원론 (Introduction to Economics Principles)

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고 배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

• JE1112 위험관리론 (Risk Management)

개인의 일상과 기업경영 및 국가경영에서 직면할 수 있는 각종 위험 및 유사개념에 대하여 여러 학문분야의 측면에서 분석, 확인, 측정 할 수 있는 이론적인 근거를 제공하고, 이에 대한 대처관리방법을 연구, 제시한다.

• JE4475 회계원리 (Principles of Accounting)

회계는 투자자가 한정되는 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

• JE2192 재무관리 (Financial Management)

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당 정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정이론에 대한 배경과 운영자금

의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

• **JE4358 마케팅 (Marketing)**

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실례를 학습한다.

• **JE4486 보험계약법(Insurance contracts law)**

자본주의 발달에 따른 기업을 중심으로 한 생활관계를 중심으로 다룬다. 우선 사인의 개념을 파악하고 주식회사의 개요와 회사설립과정을 정리한다. 회사의 기관 및 계산, 그리고 주식 및 사채 등 금융보험학과와 유기적인 관련을 맺고 있는 내용을 중심으로 학습한다. 상행위와 회사제도에 대한 개괄적인 이해를 바탕으로 보험업법, 보험계약법, 증권거래법 등 관련분야에 응용할 수 있는 기초적 개념을 정리한다.

• **JE4491 비즈니스실무영어 (Practical Business English)**

이 과목은 졸업생이 현장에서 사용할 수 있는 기초적인 영어 구사 능력과 비즈니스 관련 영어능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 실제 업무에 사용할 수 있는 일반적인 영어 표현과 비즈니스 관련 분야 영어를 집중적으로 학습한다. 이 강좌에서는 졸업 후 바로 사용할 수 있는 비즈니스 기본개념, 투자분석, 마케팅 등과 관련된 내용을 사례 중심으로 학습한다.

• **JE2161 경영통계학 (Managerial Statistics)**

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리, 분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통화량을 기초로 해서 모집단의 특가설검정, 회귀분석이론들을 학습한다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영, 경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용, 적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

• **JE2182 금융기관경영론 (Management Theory of Financial Institutions)**

오늘날 전자.통신기술의 발달과 국제화에 따른 급변하는 금융환경에 적응하여 금융기관 경영의 효율성과 수익성을 추구하는 합리적인 경영방법을 연구한다. 금융기관의 역할과 전반적인 업무를 이해하고, 요즘 많이 활용되는 금융기관의 경영원칙인 안전성, 유동성, 위험성 및 수익성의 적절한 관리에 목표를 둔 자산.부채종합관리(ALM)의 기법을 논의한다. 특히, 오늘날 금융기관의 경영에 있어 증대된 금리 및 환율변동위험에 대한 효과적인 위험관리기법을 연구한다.

• **JE4311 증권분석론 (Security Analysis)**

투자종목, 투자시기선택을 효율적으로 하기 위하여 필요한 일체의 유용한 자료와 정보를 수집.분석하는 데 목적이 있으며 경제환경분석, 산업분석, 기업분석을 하며 기술적 분석으로 추세분석, 패턴분석 등을 하며 포트폴리오 선택과 투자성과 분석기법을 터득하고 연구한다.

• **OA1003 건강보험론 (Health Insurance Theory)**

보험업의 겸업화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 겸영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.

또한 보험경영학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합 특성화 과목으로 운영한다.

• **OA1015 중국경영철학론 (The management philosophy of China)**

중국은 상인문화의 긴 역사를 지니고 있으며, 최근에는 급속한 경제성장을 바탕으로 세계 경제의 주축으로 다가서는 중이다. 본 과목에서는 과거와 현재의 중국의 상인들이나 기업인들은 어떤 경영철학을 지녔고 지니고 있는지를 소개하고자 한다.

• **JE2141 증권시장론 (Security Markets)**

자본주의 체제의 핵심적인 기구를 증권시장의 국민경제적 역할과 기능 발행시장, 유통시장의 구조와 기능, 관계기관의 기능, 매매거래제도와 결제제도, 세제 및 증권정보의 전산화, 증권시장의 국제화 등을 이해하고 제반제도의 개선방향과 투자의 올바른 자세를 찾도록 하는 데 기여한다.

• **JE3231 손해보험론 (Property and Liability Insurance)**

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 우리나라 손해보험 사업의 전반적인 이해와 발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 관련 법률 및 일반이론의 숙지가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다.

• **JE4481 재무설계 I (Financial Planning I)**

이 과목은 증권, 보험, 은행, 금융자문 등 금융서비스 지식을 갖춘 재무설계 전문가(AFPK: Associated Financial Planner of Korea) 양성을 목표로 한다. 글로벌 스탠다드에 부합하는 전문가 양성을 위해 위험관리와 보험설계, 투자설계, 세금설계에 대해 심도 있는 공부를 한다.

• **JE4301 금융시장론 (Financial Markets Theory)**

금융현상을 이해하기 위하여 화폐금융론과 재무이론의 기본이론들을 바탕으로 한 거시적 분석과 미시적 분석을 활용하여 금융문제를 분석한다. 금융행위는 왜 발생하는가를 밝히고, 금융시장의 전반적인 구조를 이해하고, 금융중개 이론, 개별 금융자산의 가격결정이론, 이자율이론을 중심으로 학습한다.

• **JE4357 원가회계 (Cost Accounting)**

원가개념과 원가 자료의 수집과 가공과정을 통해 기업에서 발생하는 각종 데이터를 바탕으로 비교적 간단한 원리를 통해 기획, 가격 결정, 원가분석, 의사결정 등에 유용한 정보를 제공할 수 있는 응용 능력을 배양함을 목표로 한다.

• **JE4355 관리회계 (Managerial Accounting)**

기업 경영을 위한 의사결정 문제의 유형을 살펴보고 원가회계를 기초 하에 응용 기법을 탐구함으로써 대안 탐색, 분석, 효과 비교 등을 가능하도록 해 올바른 의사결정을 할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.

• **JE4360 연금론 (Pension Economics)**

연금제도의 기원과 진화를 살펴보고 공적연금과 사적연금으로 구성된 연금제도의 유형 및 향후 발전을 조망하고, 또한 연금제리의 기본을 학습하며, 개인과 기업의 연금제도의 설계를 개략적으로 학습할 수 있다.

- **JE4494 전공과창업(글로벌금융경영) (Establishment-in-major)**
 - 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도
- **JE4497 인턴십 I(글로벌금융경영) (Global Finance management Internship I)**

학과과정에서 이수한 수업과정을 금융현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을 향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는데 도움이 될 것이다.
- **JE3022 손해사정이론 (Loss Claim Adjustment Theory)**

본 과목은 수강생들로 하여금 보험금 산정을 위한 전문가적인 자질을 육성하도록 하는데 목표를 두고 있다. 따라서 각종 손해사정인 자격을 취득하는 데 필요한 제반 지식과 경험을 제공한다.
- **JE3282 투자론 (Investment)**

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및 투자전략, 옵션, 선물거래 국제분산투자 등을 학습한다.
- **JE4482 재무설계Ⅱ (Financial Planning Ⅱ)**

이 과목은 금융환경 변화에 능동적으로 대응하여 전문적인 지식과 높은 윤리의식을 갖춘 금융인 양성을 목적으로 한다. AFPK(Associated Financial Planner of Korea) 자격인증자를 양성하기 위해 재무설계개론, 재무설계 직업윤리, 은퇴설계, 상속설계, 부동산설계를 공부한다.
- **JE4480 자연재해보험실무 (Practical Affairs of Natural Hazard Insurance)**

소방방재청과 상명대학교가 대한민국 최초로 풍수해보험실무과목을 공동으로 교육한다. 소방 방재청이 운영하는 정책보험인 자연재해보험의 이론 및 실무지식을 습득하며 후반부에는 현장실습을 실시한다. 일정 수준을 통과한 학생에게는 소방방재청장 명의의 '풍수해보험 손해사정평가인' 자격증을 발급한다.
- **JE4495 전공과취업(글로벌금융경영) (Career-in-major)**

고학년 학생을 중심으로 전공과 연계된 직장이나 직업을 모색하고 여기에 취업할 수 있도록 구체적인 취업전략을 지도한다.
- **JE4496 인턴십 Ⅱ (글로벌금융경영) (Global Finance management InternshipⅡ)**

학과과정에서 이수한 수업과정을 보험현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을 향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는데 도움이 될 것이다.
- **JE3011 사회보험론 (Social Insurance)**

국가의 경제가 성장하고 사회가 발전함에 따라 복지국가를 건설하는데 있어서 사회보험은 절대적인 역할을 수행하고 있다. 어떤 종류의 사회보험을 시행할 것이며 어느 정도의 보험급여를 제공하여 사회발전과 국민복지의 향상을 동시에 조화롭게 도모할 것인가를 결정하는 것은 국가 경영에 있어서 매우 중요한 일이다. 따라서 본 과목에서는 사회보험의 종류와 특성에 관한 일반적인 지식을 토

대로 각 국의 사회보험제도를 연구, 분석하여 우리나라의 실정에 적합한 사회보험제도를 수립하는데 필요한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.

• **JE3032 경영프로젝트(캡스톤디자인) (Management Project(Capstone Design))**

리스크관리에 필요한 통계 등 계량기법을 배우고, 이를 활용하여 기업이나 금융기관에서 사용하는 기초적인 리스크관리기법을 학습함으로써 리스크관리전문가로서의 기본적인 지식을 갖추도록 한다.

• **JE4011 손해보험세미나(PBL) (Seminar in Indemnity Insurance(PBL))**

보험과 기타 금융과 관련된 여러 가지 문제들을 종합적으로 검토하여 이제까지 습득한 지식을 체계화하는 과정이다. 또한 학생들이 미래에 직면하게 될 문제를 스스로 연구하여 해결할 수 있는 능력을 개발하는 것을 학습목표로 하고 있다. 따라서 본 과목에서는 보험과 관련된 여러 가지 문제를 다양한 측면에서 과학적인 접근방법을 통하여 지식의 범위를 넓히고 깊이를 더 할 수 있는 기회를 제공한다. 이와 동시에 다양한 교재를 이용하여 새로운 이론을 습득할 수 있도록 한다. 또한 문제의 해결방안을 모색하는데 도움을 줄 수 있는 조사방법론에 대한 연구도 동시에 이루어진다.

• **JE4032 금융경영세미나(캡스톤디자인) (Seminar in Securities Finance(Capstone Design))**

금융 분야에서 학습한 내용을 특정의 주제별로 간단히 요약 정리함으로써 수험, 진학, 사회진출 등에 도움을 주도록 한다. 세미나를 통해 매 연도별로 주제를 선택하여 전체적 측면에서 정리함으로써 증권금융 분야의 실무적인 감각을 배양함을 학습 목표로 한다.

식물식품공학과

■ 교육목표

환경과 건강에 관한 가치가 부각되고 있는 생명 및 식품분야에서, 생명기술, 식품기술 및 정보 기술을 응용하여 새로운 식물체의 개발, 식물 유래의 천연 유용물질의 산업화, 식물 및 식품에서 유래한 천연 자원의 식품화를 위한 식품 가공기술 및 유통기술을 총 망라하는 미래 식물 및 식품산업의 리더 배출을 목표로 한다.

구체적 실행목표는 아래와 같다.

1. 생명과학 정보와 기술을 체계적으로 융합시킬 수 있는 창의적 인재 양성 교육
2. 생명 및 식품산업 현장 문제해결 능력형성을 지향하는 실용적인 맞춤형 교육
3. 국제 사회를 선도하는 차별화된 글로벌 인재 양성.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JA4421	일반화학	3	3
	2		JA4439	일반생물학	3	3
2	1	전공선택	JA4393	천연식품학	3	3
			JA4409	식물생리학및실험	3	4
			JA4423	생화학	3	3
			JA4425	식물영양학	3	3
	2		JA4428	식품공학개론	3	3
			JA4401	식물조직배양및실험	3	4
			JA4406	저장유통생리학및실험	3	4
			JA4422	분석화학	3	3
3	1	전공선택	JA4410	분자생물학	3	3
			JA4426	생산시설운영	3	3
			JA4429	식품미생물학및실험(PBL)	3	4
			JA4435	웰빙식품영양학	3	3
	2	전공심화	JA4398	저장유통공학및실험	3	4
			전공선택	JA4404	식물환경조절	3
		JA4411		신선식품	3	3
		JA4430		전공과창업(식물식품공학)	1	1
		JA4432		식품가공학	3	3
		JA4437		캡스톤디자인	2	2
		전공심화		JA4397	유전육종학	3
			JA4431	식품화학(II)	3	3
4	1	전공선택	JA4433	전공과취업(식물식품공학)	1	1
			JA4436	인턴십(식물식품공학)	2	2
			JA4440	식품포장학	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JA4441	산업기술및세미나	3	3
		전공심화	JA4405	생명공학	3	3
			JA4415	식품품질관리	3	3
	2	전공심화	JA4442	식품안전위생학	3	3
합계				30과목	84	90

■ 교과목 해설

• JA4421 일반화학 (General Chemistry)

화학의 기초적이고 기본적인 개념들을 이해하고, 물질의 구성과 물질의 변화에 대한 화학적인 고찰을 통한 여러 가지의 이론과 설명을 한다. 그리고 이러한 여러 가지의 화학적 개념을 기초과학의 다른 분야와의 연관성에 응용할 수 있도록 다양한 문제의 풀이와 접근방법에 대하여 설명한다.

• JA4439 일반생물학 (General Biology)

생물이 가지고 있는 생명의 기본원리와 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 생물과 환경의 상호관계를 파악한다. 또한 생물의 기초단위인 세포의 구조와 물질대사, 생체가 나타내는 기능, 그리고 유전과 진화 등을 다루어 생물에 대한 기초 지식을 습득하여 생물체에 공통적으로 존재하는 현상들을 이해할 수 있게 된다.

• JA4393 천연식품학 (Natural Foods)

자연계에서 식용되는 식물 중 특히 산업적으로 비중이 높은 채소, 과일, 화훼 식물의 영양학적 가치와 기능적 측면을 공부한다.

• JA4409 식물생리학 및 실험 (Plant Physiology and Laboratory)

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 관한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조 - 기관에 관계, 효소작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사 그리고 분자생물학에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

• JA4423 생화학 (Biochemistry)

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 대한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조-기관의 관계, 효소 작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사, 그리고 분자생물학 등에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물 세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

• JA4425 식물영양학 (Plant Nutrition)

식물에 필요한 필수영양소 및 독성물질의 흡수, 체내이동 및 생합성 기작을 이해한다. 영양소와 물과의 관계 및 영양소 상호간의 관련을 학습하고, 영양에 관한 지식을 기초로 식물의 영양을 조절하는 방법을 습득한다. 식물생육에 필요한 비료의 종류, 특성, 사용방법 등에 대하여 학습한다.

• JA4428 식품공학개론 (Introduction to Food Science)

식품 성분 및 영양소와 그 기능성, 식품 미생물 및 식품위해 요소, 다양한 식품 저장 및 가공법 등

식품과학 및 산업의 이해에 필수적이 내용을 다루는 과목이다.

• **JA4401 식물조직배양 및 실험 (Plant Tissue Culture and Laboratory)**

식물의 세포, 조직, 기관배양을 통하여 세포 성장, 분화 및 발달을 다루는 연구 분야와 함께 기내 급속대량증식, 바이러스 무병주 생산, 신품종 육성 등을 다루는 응용 분야에 대한 기본적인 원리와 응용의 관점에서 다루어 본다. 또한, 이론 강의와 연관된 실험을 통하여 식물조직배양 방법론에 대한 경험을 얻고 이를 통하여 강의의 이해도 및 산업 현장에서의 적응력을 높인다.

• **JA4406 저장유통생리학 및 실험 (Postharvest Physiology and Experiment)**

식물의 수확 후에 급속히 변화하는 생리, 화학적 변화를 품질유지와 관련하여 이론적 배경과 그 조절 방법에 관하여 공부한다.

• **JA4422 분석화학 (Analytical Chemistry)**

화학분석의 기초 원리를 이해하고, 첨단 분석장비를 이용한 분석까지 이론을 통해 학습하며, 실험으로 분석방법을 숙달하여 분석연구자로서의 역량을 기른다.

• **JA4434 식품화학(I) 및 실험 (Food Chemistry(I) and Experiment)**

유기화학의 기본개념, 명명법, 반응메카니즘 등을 식품과 연관지어 식품화학의 기본적인 지식을 배양한다.

• **JA4410 분자생물학 (Molecular Biology)**

유전물질인 DNA, RNA, 그리고 단백질의 생합성과 조절을 다루게 된다. 세부적으로 유전자와 염색체의 분자 구조, DNA 보수와 재조합, 세포 주기에서 유전자의 조절, RNA 조작과 스플라이싱, 단백질 targeting 등을 이해하도록 한다.

• **JA4426 생산시설운영 (Greenhouse Management)**

식물을 생산하는 시설에 관련된 구조물과 부속장치 등에 대한 이해를 바탕으로 식물생산시설의 운영 방법을 학습한다.

• **JA4429 식품미생물학 및 실험 (Food Microbiology and Laboratory)**

식품가공 및 위생에 중요한 세균, 효모, 곰팡이에 대한 전반적인 이해와 기초 미생물 실험을 위한 과목이다.

강의는 식품 미생물의 종류와 역할, 식품저장 중 발생하는 부패와 식중독에 관여하는 미생물의 억제, 발효 미생물의 특성과 이용에 대한 고찰에 중점을 둔다. 식품 미생물 연구, 품질, 위생에 필수적인 기본 원리와 응용을 위한 실습 및 실험도 포함되어있다.

• **JA4435 웰빙식품영양학 (Food Nutrition)**

식품 내 존재하는 각 영양소가 우리 몸에 미치는 영향을 이해하는 기초 영양학으로, 주요 영양소의 화학적 구조, 인체 내에서의 대사, 기능 및 중요성 등에 대해 공부하며, 특히 식품섭취에 따른 건강과 질병에 대한 정보제공 및 관계 고찰에 중점을 둔다.

• **JA4398 저장유통공학 및 실험 (Postharvest Technology and Experiment)**

저장, 유통, 가공 중에 발생하는 품질저하를 억제하기 위한 여러 기술 (온도, 습도, MA, CA의 응용 방법)을 이해하고 산업적 이용실태를 파악한다.

• **JA4404 식물환경조절 (Plant Environment Control)**

식물의 생장 및 생산과 관계가 있는 환경인자 (온도, 광, 습도, 바람, 음향, 스트레스 등)에 대하여 이해한다. 시설 내 특유의 환경과 식물생산과의 상호관련성에 대한 이해를 높이고, 생육과 환경인자와의 관계를 근거로 최적 환경조건을 도출 및 조절하는 역량을 기른다.

• **JA4411 신선식품 (Fresh Cut Product)**

자연계에 존재하는 식용이 가능한 식물 중 채소, 과일 등이 산업적으로 차지하는 비중이 매우 높다. 이들 식물들의 영양학적인 가치와 기능적인 측면을 공부하도록 한다.

• **JA4430 전공과 창업 (Career-in-Major1)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **JA4432 식품가공학 (Food Processing)**

식품화학 및 미생물학을 바탕으로 하여, 식품의 가공처리 시 요구되는 가공기술의 원리 및 그 응용을 다루는 과목임. 강의 내용으로는 기본 단위, 식품의 저장기술, 단위조작, 열처리 가공, 냉장 및 냉동처리 가공, 건조를 통한 가공, 방사선 처리 가공, 발효를 이용한 가공 등에 관한 물리적 원리 및 응용을 다루며 구체적으로 유가공법, 육가공법, 야채 및 과일 가공공정법, 곡류가공 공정법, 지방식품의 가공공정법 등 각 식품의 가공기술 등을 포함한 식품가공의 최신기술 및 동향에 대한 정보를 제공하고, 현장실습을 행하는 과목임.

• **JA4437 캡스톤디자인(Capstone Design)**

식물 및 식품공학 분야 전반에 걸친 종합설계과정으로 전공분야에 대해 다양하고도 포괄적인 문제를 제시하고 그 문제의 해결을 위한 집중 과제를 팀별로 진행하여 수행한다.

• **JA4397 유전육종학 (Plant Genetics and Breeding)**

식물 육종은 식물생식생리학과 유전학적 기초 지식을 기반으로 형질을 개선하는 과정이다. 오늘날 유전자에 대한 이해와 진화론에 대한 재인식으로 인하여 종 다양성과 유전자원의 중요성이 점점 커지고 있다. 육종 과정은 변이의 탐색과 작성, 변이의 선발과 고정, 신품종의 증식과 보급 등을 포함한다. 변이 작성 방법과 선발 방법에 따라 구분되는 다양한 육종 방법을 소개하고 특히 최근 급성장하고 있는 생명공학을 이용한 방법들에 대해서도 알아보도록 한다.

• **JA4431 식품화학II (Food Chemistry(II))**

식품을 구성하는 주요성분의 특성 및 식품 내에서 발생하는 물리 화학적 반응에 따른 식품 품질의 변화에 대한 개괄적인 과목이다. 강의 내용에는 수분 및 탄수화물, 지질, 단백질을 포함한 주요 구성성분의 특성과 식품 내에서의 기능성을 포함한다. 또한 수확 후 가공 및 저장 시 발생하는 식품 품질의 변화 등도 포함된다.

• **JA4433 전공과 취업 (Career-in-majorII)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹) 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

- **JA4436 인턴십 (Internship)**

이론 및 실습과정을 통하여 습득한 전공에 대한 지식 및 이해를 현장실습 및 인턴십을 통하여 실무에 적용하고, 현장 기술들 습득한다.

- **JA4440 식품포장학 (Food Packaging)**

포장의 역할을 수행하기 위한 포장재를 제조하는 기술을 이해하고 제조된 포장재를 기능에 맞게 식품에 적용하는 방법을 학습한다.

- **JA4441 산업기술 및 세미나 (Professional Seminar)**

식물 및 식품공학분야로의 취·창업에 위한 관련 산업 분야 트렌드를 이해하고, 취·창업에 요구되는 각종 자격증 취득을 도우며, 산업현장 전문가를 초청하여 특강을 진행한다.

- **JA4405 생명공학 (Plant Biotechnology)**

게놈의 변형에 대한 현대 기술인 생명공학에서는 핵산 클로닝과 시퀀싱, 조직배양을 이용한 형질전환, 유전자 지도 작성 그리고 유전자원 수집에 대한 내용을 이해하도록 한다. 또한 생명공학의 역사 및 경제, 농업, 영양, 의학, 사회적 관련성을 다루어보고 이에 대한 규제 문제를 알아본다.

- **JA4415 식품품질관리 (Quality Management of Agro-food)**

신선한 과일과 야채의 역사는 일찍이 인간의 식생활의 한 부분이 되었다. 그러나 완전한 영양의 중요성은 최근에 인정되었다. 서양사회는 동물성 식품에서 음식 가격이 더 높은 경향이 있다. 반면에, 주로 종교적이거나 경제적인 이유로 채식과 다이어트를 하는 사회에서 과일 및 채소에 대한 소비량이 높은 것으로 나타났다. 현대에서는 품질관리 전문가들로 하여 과일과 채소가 소비자에서 고품질로써 유통되고 있다.

- **JA4442 식품안전위생학 (Food Safety)**

식품의 변질, 부패, 유해세균 및 화학물질 등에 오염되지 않고 안전한 식품을 생산하고 섭취하는 데 요구되는 지식과 기술을 학습한다.

환경조경학과

■ 교육목표

최근 국내외로 당면한 기후문제, 국토환경변화 등에 능동적으로 대처할 수 있는 전문 인력양성을 위해 학생들에게 도시계획, 공공디자인, 경관계획, 환경수생태복원, 도시공원조경설계, 조경시공, 조경유지 및 관리, 공직분야로 세분화된 특성화 교육을 제공하고 있으며 이를 통해 환경조경관련분야의 융합적 전문성 배양을 목표로 하고 있다.

구체적 실행목표는 아래와 같다.

1. 도시환경을 기반으로 한 인간·자연·사회 중심의 조경디자인 교육
2. 생태환경의 이해 및 생태계 보전, 복원 기술 교육
3. 도시계획, 도시재생 등 도시 공간 및 주거복지계획 및 설계교육
4. 도시 공공공간 계획·설계, 시공·관리 및 친환경 융합시스템 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JB2231	환경생태학및실습	3	3
			JB4418	조경표현기법및실습	3	3
	2	전공선택	JB2011	조경식물학및실습 I	3	3
			JB4380	건축조경CAD(SW)	3	3
			JB4436	문화관광공간개발계획및현장실습	3	3
2	1	전공선택	JB3272	스마트정원설계및실습(PBL)	3	3
			JB4353	조경식물학및실습실II	3	3
			JB4436	서양조경문화사	3	3
			JB4447	지속가능주거설계(PBL)	3	4
			JB4448	스마트공간환경분석	3	3
	2	전공선택	JB2222	지속가능공간환경계획실습	3	4
			JB4431	동양조경사	3	3
			JB4449	조경재료및실습	3	3
			전공심화	JB2042	조경식재설계및실습	3
3	1	전공선택	JB4432	조경적산및현장실습	3	3
			JB4435	도시계획및재생(PBL)	3	4
		전공심화	JB4423	인턴십(환경조경)	3	4
			JB4430	스마트생태단지계획	3	3
			JB4438	조경관리및현장실습	3	3
	2	전공선택	JB4331	조경시공및현장실습	3	3
			전공선택	JB4389	전공과창업(환경조경)	1
		전공심화	JB4382	생태복원설계시공실습	3	3
			JB4425	지역개발계획	3	3
			JB4437	스마트공원설계및실습(PBL)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	JB4390	전공과취업(환경조경)	1	1
			JB4422	조경취업전략실무실습	3	3
			TT0108	식물자원,조경교과교육론	3	3
	2	전공선택	TT0109	식물자원,조경교과교재및연구법	3	3
			TT0110	식물자원,조경교과논리및논술	2	2
		전공심화	JB4439	지속가능발전과스마트도시	3	3
합계				30과목	85	89

■ 교과목 해설

• JB2231 환경생태학 및 실습 (Environmental Ecology & Practice)

생태계의 구조와 기능을 해석하고, 지구환경문제에 대한 이해와 진단과 처방을 위한 방법론을 고찰함

• JB4418 조경표현기법및실습 (Landscape Presentation Technique & Practice)

조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.

• JB2011 조경식물학및현장실습 (Botanical Landscape & field study)

조경설계 및 시공에 필요한 자원으로서 기본이 되는 조경수목의 특성, 종류와 품종, 환경조건, 식재와 번식, 전정, 병충해방제, 배식 등을 공부하여 활용할 수 있는 기술을 습득함.

• JB4380 건축조경CAD(SW) (Architectural Landscape CAD(SW))

조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.

• JB4436 문화관광공간개발계획및현장실습(Planning & practice of culture & green tour space)

지역의 관광자원, 문화자원, 예술자원, 인적자원, 환경자원을 각각 특화시켜 지역을 명소화로 만드는 공간 개발에 대한 기획 과정을 습득한다.

• JB3272 스마트정원설계및실습(PBL) (Smart Garden Design & Practice(PBL))

정원디자인에 관한 과정, 특히 정보와 연계되는 스마트정원에 대한 이론과 적용을 실습을 통하여 익히므로써 미래의 새로운 정원산업에 대한 적응력을 배양하는데 있다.

• JB4353 조경식물학및실습실 II (Landscape Botany & Practice II)

조경설계 및 시공에 필요한 자원으로 기본이 되는 조경수목학의 이론적 배경을 이해시키고, 실제 식별방법 및 식물보호 등에 관한 실습을 병행한다.

• JB4436 서양조경문화사(History of Western Landscape Culture)

현대 조경은 서양의 공공 공간탄생 과정에서 발전되었다고 볼수 있으므로 서양 조경의 역사적 배경과 특징을 습득하고 이를 현대조경에 적용할수 있도록 철학적 이념과 조형적 특성을 습득하고 이해한다.

• **JB4447 지속가능주거설계(PBL) (Sustainable House Design(PBL))**

본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축을 이해하고, 이를 건축설계에 적용할 수 있는 기초지식을 제공하는 디자인 교육프로그램이다. 또한, 건축물에 조경, 인공지반녹화가 효과적으로 적용될 수 있는 관련기술 및 컴퓨터응용디자인을 배운다.

• **JB4448 스마트공간환경분석(Smart Landscape Environment Analysis)**

스마트기술을 활용하여 대상지의 공간특성 및 환경특성을 조사 분석 종합하여 기본계획 수립을 위한 기초자료를 제공함. 적용 기술로는 GIS, 스마트폰 애플리케이션, 드론 등의 도구를 이용하며, 실내에서는 수치지형도, 위성영상, 항공사진, 지적도 등을 분석하고 현장에서는 답사를 통해 검증함.

• **JB2222 지속가능공간환경계획실습(Sustainable Landscape Environment Planning Practices)**

조경디자인 실무를 기반으로 하여 현업에서 제기되는 실제적인 문제를 다루는 것을 배운다.

• **JB4431 동양조경사(Oriental Landscape)**

동양조경사의 한국, 중국, 일본의 동양 3국의 자연관과 철학, 정치, 문화, 역사를 이해하면서 각 시대적으로 표출되었던 정원에 대한 특성을 이해하여 동양 3국이 각자 자신만의 고유한 양식을 표출해 내는 과정을 습득하고 현대 조경은 서양의 공공 공간탄생 과정에서 발전되었다고 볼수 있으므로 서양 조경의 역사적 배경과 특징을 습득하고 이를 현대조경에 적용할수 있도록 철학적 이념과 조형적 특성을 이해한다.

• **JB4449 조경재료 및 실습(Landscape materials and practice)**

조경공사에 필요한 전반적인 재료를 학습하고자 한다. 조경재료는 수목, 콘크리트, 석재, 목재, 금속재, 철재, 점토, 합성수지, 유리 등으로 다양하며 재료의 공학적, 미학적, 친환경적 성질을 이해하고, 적용능력을 배양하며 신소재 및 신기술을 개발하고 활용하고자 한다.

• **JB2042 조경식재설계 및 실습(Landscape Planting Design & Practicestudy)**

조경식재계획의 이론 습득 및 사례연구를 통하여 바람직한 식재계획의 방향을 알아보고, 각 분야별 식재 대상지에의 적용을 연습한다.

• **JB4432 조경적산 및 현장실습(Landscape Calculation and practice)**

조경설계서 작성을 위한 공사비의 산정능력을 기르게 하며, 실행금액을 산출할 수 있는 방법을 숙지시킨다. 또한 실습을 통하여 도급내역서, 공사시방서, 일위대가 및 수량산출기초,도서 작성 등에 관한 적산능력을 배양시킨다.

• **JB4435 도시계획 및 재생(PBL) (Practice of Urbarn planning & Regeneration(PBL))**

20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다. 또한 도시재생은 산업구조의 변화 및 신도시? 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후 되고 있는 기존 도시를 새로운 기능을 도입 창출함으로서 경제적 사회적 물리적으로 부응하는 것을 의미함 그러므로 본 강의에서는 지역의 자연, 사회, 경제, 관광, 인적 자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과정적 학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행 함.

• **JB4423 인턴십(환경조경) (Internship)**

산학협동과정으로 조경회사의 본사 및 현장에서 실무를 체험해보고 졸업 후 진로를 모색할 수 있음.

- **JB4430 스마트생태단지계획 (Smart Ecological Complex Plan)**
 입면녹화, 옥상녹화로 대표되는 인공지능녹화기술과 건축공간설계개념에 대한 이론을 바탕으로 건축, 조경, 환경을 포괄하는 융합설계능력을 배양하는 실습과정이다.
- **JB4438 조경관리 및 현장실습(Landscape management and practice)**
 시공된 조경식물의 시비,관배수,병충해,윌동관리에 대해 강의한다. 또한 조경시설물의 보호와 관리를 위한 방법과 조경시설물의 이용자관리등 총체적 관리에 대해 학습하며, 현장실습을 통하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
- **JB4331 조경시공 및 현장실습(Landscape Construction Structure & Practice)**
 조경시공상 일반적 지식과 현장실무에 관한 내용을 강의하고 토론한다.
- **JB4389 전공과창업(환경조경) (Career-in-major I)**
 - 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도
- **JB4382 생태복원설계시공실습 (Ecological Restoration Design and Construction Practices)**
 인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 지식과 실천방안을 토대로 한 설계를 함.
- **JB4425 지역개발계획 (Regional development plan)**
 지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.
- **JB4437 스마트공원설계및실습(PBL) (Smart Parks Design practice(PBL))**
 다양한 정보산업과 연관되는 새로운 유형의 공원과 녹지 형태에 대한 적응력을 배양하기 위해 경관적 반응을 기반으로 하는 기초 이론 및 실습과정을 다룬다.
- **JB4390 전공과취업(환경조경) (Career-in-majorII)**
 취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육.
- **JB4422 조경취업전략실무실습(Landscape Architecture Work Study Program)**
 조경관련회사의 업무와 연계된 실무실습을 익혀 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 과목이다.
- **TT0108 식물자원,조경교과교육론 (Educational Subject of Environmental Landscape)**
 조경교육을 위한 교수학습 지도안을 작성하고 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 지도안, 교편물, 학습지도 등의 실제 방법론을 이해한다.

- **TT0109 식물자원,조경교과교재및연구법 (Study and guidance for teaching materials of environmental landscape)**

교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

- **TT0110 식물자원,조경교과논리및논술 (Logic and Writing of Plants Resources & Landscape)**

교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 습득함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.

- **JB4439 지속가능발전과스마트도시 (Sustainable Development and Smart City)**

도시를 조경학적 관점으로 지속적으로 발전하기 위해 어떤 방법론적 방향으로 나아갈 것인지에 대한 배움의 시간을 가지는 학문이다.

간호학과

■ 교육목표

1. 인간에 대한 이해를 바탕으로 간호과학적 지식에 근거한 간호실무를 수행한다.
2. 비판적 사고와 창의적 태도로 간호의 질을 향상한다.
3. 전문직 간호사의 역할과 책임을 수행한다.
4. 협력의 자세로 공감능력을 발휘하며 돌봄을 실천한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JU0001	간호학입문	2	2
			JU0002	기초간호과학1	4	4
		전공선택	JU0003	인간의이해	2	2
	2	전공선택	JU0028	기초간호과학2	4	4
			JU0029	인간성장과발달	2	2
		전공선택	JU0086	생명윤리	2	2
2	1	전공심화	JU0004	기본간호학및실습1	2	3
			JU0005	약리학	3	3
			JU0007	건강사정및실습	2	3
			JU0030	비판적사고와간호	2	2
		전공선택	JU0019	건강증진	2	2
			JU0059	임상간호총론	2	2
	2	전공심화	JU0008	인간관계와의사소통	2	2
			JU0031	기본간호학및실습2	2	3
			JU0033	성인간호학1	4	4
			JU0041	간호연구	2	2
		전공선택	JU0024	의학용어	2	2
			OA1003	건강보험론	3	3
3	1	전공심화	JU0013	지역사회간호학1	2	2
			JU0036	여성건강간호학1	2	2
			JU0040	아동간호학1	2	2
			JU0077	성인간호학2	2	2
			JU0011	성인간호실습1(PBL)	2	6
			JU0079	성인간호실습2(PBL)	4	12
		전공선택	JU0009	임상추론과시뮬레이션실습1(PBL)	1	2
	JU0058		건강교육	2	2	
3	2	전공심화	JU0015	아동간호학2	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
			JU0037	지역사회간호학2	2	2	
			JU0080	정신간호학1	2	2	
			JU0081	여성건강간호학2	2	2	
			JU0038	성인간호실습3(PBL)	4	12	
			JU0039	지역사회실습1(PBL)	2	6	
		전공선택	JU0026	간호통계	2	2	
			JU0035	임상추론과시물레이션실습2(PBL)	1	2	
			JU0061	전공과창업(간호)	1	1	
	4	1	전공심화	JU0016	간호관리학1	2	2
				JU0017	여성건강간호실습(PBL)	2	6
				JU0018	지역사회실습2(PBL)	2	6
				JU0057	정신간호학2	2	2
				JU0078	성인간호학3	4	4
				JU0082	아동간호실습(PBL)	2	6
전공선택			JU0014	임상추론과시물레이션실습3	1	2	
			JU0049	응급간호	2	2	
			JU0060	전공과취업(간호)	1	1	
2		전공심화	JU0042	간호관련법규	2	2	
			JU0043	정신간호실습(PBL)	2	6	
			JU0044	간호관리실습(PBL)	2	6	
			JU0052	임상추론과시물레이션실습4	1	2	
			JU0054	간호관리학2	2	2	
			JU0083	성인간호실습4(PBL)	2	6	
전공선택	JU0053	노인간호	2	2			
	JU0055	중환자간호	2	2			
합계				53과목	112	167	

■ 교과목 해설

• JU0001 간호학입문 (Introduction to Nursing Science)

간호의 본질과 전문직 특성, 간호사의 다양한 역할과 책임, 세계 및 한국 간호의 역사를 학습함으로써 간호전문직관을 정립하기 위한 능력을 함양한다.

• JU0002 기초간호과학 1 (Basic Nursing science 1)

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에 앞서 인체의 구조와 기능을 이해하기 위해 각 기관별 구조와 생리적 기능에 대해 학습하여 이를 관련된 임상적 이상에 적용할 수 있는 기초를 형성하기 위한 과목이다. 기초간호과학 및 실습 1에서는 해부생리학을 공부하기 위한 기초와 전신의 구조를 이해할 수 있는 골격계, 심장혈액순환계 및 호흡기계에 대해 학습한다.

• JU0003 인간의이해 (Human Understanding)

인간의 본성과 특성에 대한 이해를 통해 간호사 자신과 대상자에 대한 수용과 이해를 도모하여 안정되고 성숙한 간호사가 될 수 있도록 준비한다.

• JU0028 기초간호과학 2 (Basic Nursing Science 2)

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에 앞서 인간의 신체구조와 소화기계, 내분비계, 비뇨생식기계, 신경계 등의 개념과 원리를 습득한다.

• JU0029 인간성장과발달 (Human Growth and Development)

생의 주기(Human life cycle) 별 인간의 성장과 발달을 이해하고 정상과 비정상적 성장을 구별할 수 있는 능력을 기른다.

• JU0086 생명윤리 (Bioethics)

현대사회에서의 생명윤리 이슈를 이해하고 윤리적 사고 방법을 배움으로써 삶과 죽음에 대한 다양한 윤리적 사례에 대해 윤리적 의사결정 능력을 배양한다.

• JU0004 기본간호학및실습1 (Fundamental Nursing and Practice 1)

인간의 기본 욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하며 기본간호술기(병원환경, 활력징후, 개인위생, 내·외과적 무균법, 수술 전·후 간호 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련한다.

• JU0005 약리학 (Clinical Nursing Pharmacology)

임상에서 사용하는 주요 약물과 그 작용을 이해하고, 약물치료와 관련된 간호를 제공하기 위해 필요한 지식, 태도, 비판적 사고, 간호기술을 함양하도록 한다.

• JU0007 건강사정및실습 (Health Assessment and Practice)

대상자의 건강문제를 정확히 확인하기 위해 면담을 통한 자료수집과 계통별 건강문제 사정방법에 대해 지식을 습득하고 실습을 통해 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

• JU0030 비판적사고와간호 (Critical Thinking and Nursing)

비판적 사고를 통해 과학적이 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 준비하기 위한 과목으로 비판적 사고에 대한 이해를 증진하고 합리적이고 논리적으로 사고하기 위한 방법과 기술을 익히고, 대상자의 간호문제 해결에 적용할 수 있도록 간호과정 제 단계에 대해 학습한다.

• **JU0019 건강증진 (Health Promotion)**

개인의 건강향상을 위해 생애주기에 따라 건강행위와 건강상태를 분석하고 이에 따른 건강증진전략을 학습한다.

• **JU0059 임상간호총론 (Introduction to Clinical Nursing)**

이 교과목은 각 계통별 질병 치료 및 간호에 대한 각론을 공부하기 전에 공통적으로 이해가 필요한 영역을 학습하여 성인간호학, 아동간호학, 여성건강간호학 등의 교과목을 이수하는데 도움이 되는 과목이다. 구체적으로 감염, 면역이상, 암, 수분전해질불균형, 수술, 통증에 대한 기전과 간호를 공부하게 된다.

• **JU0008 인간관계와의사소통 (Human Relation and Communication)**

이 교과목은 학생들이 의사소통의 지식과 기술을 익히며, 의사소통기술의 분석과 평가를 경험함으로써 자신의 효과적인 의사소통능력을 함양하도록 한다.

• **JU0031 기본간호학및실습2 (Fundamental Nursing and Practicum 2)**

인간의 기본욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하여 기본간호술기(투약간호, 호흡기계간호, 배뇨배설, 영양 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련한다.

• **JU0033 성인간호학1 (Adult Nursing 1)**

소화기계, 근골격계, 호흡기계 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

• **JU0041 간호연구 (Nursing Research)**

비판적 사고를 통해 근거 중심의 과학적이고 체계적인 탐구과정을 익히며, 전반적인 연구과정의 단계를 학습하여 건강관련 연구에 사용할 수 있는 능력을 기른다.

• **JU0024 의학용어 (Medical Terminology)**

의학용어의 구성 원칙을 이해하고, 간호 실무 현장에서 흔히 사용하는 의학용어와 약어를 익힌다.

• **OA1003 건강보험론 (Health Insurance Theory)**

보험경영학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합 특성화 과목으로 운영한다.

• **JU0011 성인간호실습1 (Adult Nursing Practicum 1)**

이 과목은 이론에서 배운 지식을 처음으로 병원현장(wards of internal medicine and surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 학생들은 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

• **JU0013 지역사회간호학1 (Community Health Nursing 1)**

지역사회간호의 개념을 이해하고 지역사회간호사업의 주요 업무를 파악한다. 지역사회에서의 건강관리 개선과 향상을 위한 방안을 모색한다.

• **JU0036 여성건강간호학1 (Women's Health Nursing 1)**

본 교과목은 여성의 생애주기별 신체적, 정신적, 사회적 특성을 알고 성, 생식 등의 변화와 더불어 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 여성건강 간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 효과적 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

• **JU0040 아동간호학1 (Pediatric Health Nursing 1)**

신생아부터 청소년기까지의 발달단계에 따른 아동대상자의 요구를 파악하고, 아동간호의 기본원리를 익혀 관련된 간호문제를 확인하며, 고위험 신생아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익힌다.

• **JU0077 성인간호학2 (Adult Nursing 2)**

순환계(심장, 혈액, 혈관) 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

• **JU0079 성인간호실습2 (Adult Nursing Practicum 2)**

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(wards of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목에서는 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

• **JU0009 임상추론과시뮬레이션실습1 (Critical Thinking and Clinical Reasoning 1)**

사례(호흡기계, 소화기계 등)에 대한 문제해결과정 연습을 통해 원인을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

• **JU0058 건강교육 (Health Education)**

건강교육 시행에 필요한 교육학적 이론, 방법에 대하여 이해하고 가상집단을 대상으로 교육요구 사정에서 교육계획 수립, 시행에 이르기까지의 전 과정을 경험함으로써 실제 교육 수행에 필요한 능력을 함양한다.

• **JU0015 아동간호학2 (Pediatric Health Nursing 2)**

계통별 기능 장애를 가진 아동대상자의 특성과 진단 및 치료, 그리고 아동과 그 가족의 간호 문제에 대한 기초지식을 구축하여 급만성 환아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익힌다.

• **JU0037 지역사회간호학2 (Community Health Nursing 2)**

지역사회간호학 방법론을 토대로 다양한 지역사회영역(보건소, 학교, 산업장, 환경)과 생애주기별 대상자(영아, 모성, 노인)에 적용 가능한 간호이론과 실무를 익힌다.

• **JU0038 성인간호실습3 (PBL) (Adult Nursing Practicum 3)(PBL)**

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(wards of internal medicine, surgery, and special ward)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목에서는 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러

이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

• **JU0039 지역사회실습1 (Community Health Nursing Practicum 1)**

지역사회 간호학 1에서 습득한 이론과 지식을 실제 현장에서의 직접 수행하여 보고 이에 대한 피드백을 통해 실제수행능력을 기른다.

• **JU0080 정신간호학1 (Psychiatric Mental Health Nursing 1)**

정신건강과 관련된 기본적인 개념과 이론 및 지식을 습득하며, 정신건강문제를 가진 대상자의 간호문제를 확인하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 능력을 기른다.

• **JU0081 여성건강간호학2 (Women's Health Nursing 2)**

여성과 가족의 특성을 이해하고 고위험분만 및 생애주기에서 경험하는 신체적, 심리적, 사회적 적응을 파악하고 건강문제를 추론하여 대상자에게 필요한 중재를 통합적으로 적용한다.

• **JU0026 간호통계 (Nursing Statistics)**

간호연구의 기본 개념, 연구방법론에 대한 지식을 토대로 통계학적 지식을 활용한 자료 분석, 결과 해석, 보고서 작성에 대한 내용을 학습하고 실습한다.

• **JU0035 임상추론과시뮬레이션실습2 (Critical Thinking and Clinical Reasoning 2)**

다양한 상황(여성/아동)에 대한 문제해결과정 연습을 통해 원인을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. (sim-mom 사용)

• **JU0061 전공과창업(간호) (Major and Start-up, Nursing)**

소그룹의 다양한 활동을 통해 간호분야에서 창업에 필요한 기본소양과 지식을 함양하도록 한다.

• **JU0016 간호관리학1 (Nursing Management 1)**

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 습득함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

• **JU0017 여성건강간호실습 (PBL) (Women's Health Nursing Practicum) (PBL)**

분만실과 산과·부인과 병동등 실제현장에서 대상자의 건강문제를 파악하고 건강문제를 해결하는 과정을 적용하여 봄으로써 간호술기를 비롯한 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성능력을 기른다.

• **JU0018 지역사회실습2 (PBL) (Community Health Nursing Practicum 2) (PBL)**

가족의 건강문제 해결을 위한 간호과정을 적용(가족 사정, 진단, 건강문제의 우선순위 설정, 간호 수행, 평가 및 조정)하고 집단을 대상으로 건강교육을 계획, 수행, 평가하는 능력을 함양한다.

• **JU0057 정신간호학2 (Psychiatric Mental Health Nursing 2)**

정신건강과 관련된 기본적인 개념과 이론 및 지식을 습득하며, 정신건강문제를 가진 대상자의 간호문제를 확인하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 능력을 기른다.

• **JU0078 성인간호학3 (Adult Nursing 3)**

내분비계, 비뇨기계, 신경계, 유방생식 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

• **JU0082 아동간호실습 (PBL) (Pediatric Nursing Practicum) (PBL)**

분만실과 신생아실, 소아 중환자실, 소아병동 등 실제현장에서 대상자의 건강문제를 파악하고 건강문제를 해결하는 과정을 적용하여 봄으로써 간호술기를 비롯한 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성을 기른다.

• **JU0014 임상추론과시뮬레이션실습3 (Critical Thinking and Clinical Reasoning 3)**

지역사회 및 임상적 다양한 상황에서 실제 사례를 통해 문제해결과정을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 근거 기반 한 문제해결 능력을 기른다.

• **JU0049 응급간호 (Emergency Nursing)**

의료기관과 지역사회에서의 응급상황시 환자 생명유지와 회복을 위한 응급처치 원리와 방법을 습득하고 실제에서 수행할 수 있는 능력을 기른다.

• **JU0060 전공과취업(간호) (Career-in-major, Nursing)**

소그룹의 다양한 활동을 통해 간호분야에서 취업에 필요한 기본소양과 지식을 함양하도록 한다.

• **JU0042 간호관련법규 (Laws in Nursing)**

의료인이 수행해야 하는 법적 책임과 의무, 권리조항을 습득하고 법적 의무 불이행시 발생하는 벌칙조항을 이해한다.

• **JU0043 정신간호실습 (PBL) (Psychiatric Mental Health Nursing Practicum) (PBL)**

정신건강 문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 과정을 임상현장에 적용해 봄으로써 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성능력을 기른다.

• **JU0044 간호관리실습 (Nursing Management Practicum)**

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 간호실무 현장에 적용함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

• **JU0052 임상추론과시뮬레이션실습4 (Critical Thinking and Clinical Reasoning 4)**

임상의 다양한 상황에서 실제 사례를 통해 문제해결과정을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 근거 기반 한 문제해결 능력을 기른다.

• **JU0054 간호관리학2 (Nursing Management 2)**

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 습득함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

- **JU0083 성인간호실습4 (PBL) (Adult Nursing Practicum 4) (PBL)**

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(special wards of ICU, operating room, ER. and general ward of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목은 졸업 전 마지막 실습으로서, 학생들이 좀 더 능숙하게 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강 문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

- **JU0053 노인간호 (Geriatric Nursing)**

노인의 신체적, 정신적, 사회적, 심리적 문제와 관련된 건강문제를 파악하고 이를 해결하기 위한 지식과 기술을 익힌다. 또한, 노화과정과 만성질환관리 및 완화의료에 대한 기본 지식을 습득한다.

- **JU0055 중환자간호 (Critical Care Nursing)**

중환자란 실제적 혹은 잠재적인 건강문제가 생명을 위협할 정도로 위험성이 큰 환자를 말한다. 중환자 간호는 의료기관의 중환자 간호를 위한 다양한 간호중재를 익힌다. 응급상황 대처, 생명유지 간호, 무의식환자 간호 등의 원리와 방법을 습득하고 실제 에서 수행할 수 있는 능력을 기른다. 또한 각종 생명유지 장치와 기구에 대해서는 익힌다.

스포츠융합학부

■ 교육목표

국민 생활 수준 향상에 따른 스포츠에 대한 인식변화와 참여의 증대는 전공분야 패러다임의 전환을 가져왔으며 다양한 스포츠 관련 산업의 발전을 촉진시켰다. 이러한 사회적 분위기에 맞춰 볼 때 고부가가치인 스포츠영역에서 요구되는 다양한 분야의 전문 인력 양성은 매우 시급한 일이라 할 수 있다. 따라서 본교 본 전공에서는 융·복합적 교육프로그램과 각종 스포츠R&D 및 학술사업수행 을 통해 타학문과 연계된 실무능력 증대, 다양한 스포츠영역에 관련된 이론 및 실무능력을 함양을 이루어 졸업 후 대한민국 스포츠분야를 이끌어 나갈 전문 인력을 양성하고자 하는데 그 취지를 둔다.

구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 스포츠현장에서 요구되는 실무능력 함양
2. 스포츠 관련 전공 이론의 학습을 통한 지식 함양
3. 생활체육 관련 실기 자격증 취득
4. 현장에서 요구되는 외국어활용능력 증대

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	학부기초	JT0003	태권도 I	2	2
			JT0004	수영 I	1	2
			JS0052	스포츠시장분석	2	2
			JS0057	스포츠운동심리학	2	2
	2		JS0002	생활체육론	2	2
			JS0101	스포츠이슈	2	2
합계				6과목	11	12

■ 교과목해설

• JT0002 생활체육론 (Principles of Lifetime Sport and Leisure)

생활체육의 필요성과 개념, 목적 및 역할에 대한 이해를 하고 현대사회와 관련하여 전반적인 생활체육의 범위와 발전방향 등을 연구한다.

• JT0003 태권도 I (Tae-Kwon Do I)

태권도의 역사와 기본 개념을 배우고 발차기, 지르기 및 품새 등 기본기술을 익힌다.

• JT0004 수영 I (Swimming I)

수상안전과 기본 영법을 이해하고, 자유형과 배영의 기술을 익힌다.

- **JS0052 스포츠시장분석(Sports Market Analysis)**

스포츠와 무관했던 상품과 서비스 분야에서 스포츠를 활용한 광고, 스폰서 참여를 통한 프로모션 활동이 증대됨에 따라 현대 소비 관행의 변화를 학습한다.

- **JS0057 스포츠운동심리학(Sport exercise Psychology)**

스포츠 및 운동상황에서 인간과 인간행동의 심리적 메커니즘을 과학적으로 탐구하고 이해한다.

- **JS0101 스포츠이슈(Sports Issue)**

스포츠 영역의 최근 이슈 분석에 초점을 둔 교과목으로서 스포츠와 경제, 스포츠와 정치, 스포츠와 문화, 스포츠와 사회현상, 엘리트 스포츠에 대한 주제를 학습한다.

스포츠경영전공

■ 교육목표

21세기 고부가가치 산업의 핵심인 스포츠영역은 IT, 관광, 경영, 경제, 방송 등과 융합된 분야로, 본 전공에서는 시대적 요구에 능동적으로 대처하고 스포츠산업을 선도할 전문 인력을 배출하며, 건강, 운동, 그리고 여가를 포함한 인간의 행동에 대해 연구하여 교사, 운동 트레이너, 그리고 체육시설 및 행정 경영자 등을 양성하기 위하여 목적을 둠.

구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 스포츠 경영 행정가 양성을 위한 실무능력 함양
2. 전공 이론의 학습을 통한 지식 함양 및 시설경영자 양성 교육
3. 인턴십 프로그램을 통한 자격증 취득교육
4. 생활체육 자격증 취득을 위한 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	JS0029	스포츠사회학(PBL)	2	2
			JS0036	하계스포츠	1	2
			JS0038	스포츠이벤트기획론	2	2
			JS0054	스포츠헬스케어디바이스실습	2	2
			JS0093	스포츠와안전	2	2
			JS0097	요가	2	2
			JS0102	스쿼시	1	2
	2	전공선택	JS0103	저항운동프로그램	1	2
			JS0025	웨이트트레이닝응용	2	2
			JS0070	스포츠경영전공영어	2	2
			JS0071	여가경영	2	2
			JS0074	스포츠멘탈헬스케어	2	2
			JS0080	배드민턴	1	2
			JS0082	테니스II	1	2
3	1	전공선택	JS0100	스포츠ICT	2	2
			JS0104	운동학습	2	2
			JS0105	스포츠산업통계및실습	2	2
			JS0037	스포츠마케팅론	2	2
			JS0019	웨이트트레이닝	2	2
			JS0020	골프매니지먼트	2	2
			JS0022	스포츠정책론(PBL)	2	2
	전공심화	JS0053	스포츠경기분석학	2	2	
		JS0094	호신술 I	2	2	
		JS0096	인턴십 I (스포츠산업)	2	2	
1	전공심화	JS0006	수영 I	2	2	
		JS0061	스포츠문화사	2	2	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JS0067	스포츠생리학	2	2
			JS0091	스포츠비즈니스실무	2	2
			JS0099	액티브에이징스포츠연구	2	2
	2	전공선택	JS0026	동계스포츠	1	2
			JS0040	필라테스	1	2
			JS0050	전공과창업(스포츠산업)	1	1
			JS0068	스포츠클리닉측정	2	2
			JS0069	스포츠와매스미디어	2	2
			JS0073	스포츠소비자행동론	2	2
			JS0092	인턴십II	2	2
			JS0095	호신술II	2	2
			전공심화	JS0076	스포츠파이낸싱(PBL)	2
	JS0078	스포츠시설경영론		2	2	
JS0090	스포츠프로그램기획	2		2		
4	1	전공선택	JS0051	전공과취업(스포츠산업)	1	1
		전공심화	JS0051	스포츠광고및홍보론	2	2
	2	전공선택	JS0046	야영과리더십	2	2
합계				50과목	77	84

■ 교과목해설

• JS0029 스포츠사회학(PBL) (Sociology of sport(PBL))

사회현상으로서의 스포츠 개념을 이해하고 사회와 스포츠의 관계를 파악하는 기본적인, 전문적 지식을 습득한다.

• JS0036 하계스포츠 (Summer Sports)

하계기간동안 수상에서 행해질 수 있는 윈드서핑, 워터스키 종목의 이론과 실기기능을 학습한다.

• JS0038 스포츠이벤트기획론 (Sport event planning)

빠르게 변화하는 사회적 욕구에 부응하는 스포츠 이벤트의 성공적인 사례를 검토하고 토의한다. 이에 따른 효율적인 스포츠 이벤트의 이론적인 배경과 실제방안을 학습하고 성공적인 이벤트 달성을 위한 구체적인 기획방안을 모색한다.

• JS0054 스포츠헬스케어디바이스실습 (sport health care Device Practice)

피트니스 현장에서 과학적인 운동처방 방법을 이수한다.

• JS0093 스포츠와안전 (Sports and Safety)

가정이나 야외활동 중 생명을 위협하는 위급한 상황으로부터 자신을 지키고 부상자나 환자가 발생하였을 때 전문치료를 받기 전 즉각적이고 임시적인 적절한 처치와 보호를 함으로서 환자의 고통을 경감시키고 사고발생을 예방하며 소중한 생명을 보호하는 지식과 기술을 습득한다.

- **JS0097 요가 (Yoga)**
심리적 정화와 신체적 운동을 추구하는 요가의 호흡과 아사나 수련을 통하여 유연성향상, 근력강화, 신체정렬, 신체조절력 향상, 자세교정의 운동법을 배운다. 또한 심신의 안정법을 통한 힐링과 명상의 운동법을 학습한다.
- **JS0102 스쿼시 (Squash)**
스쿼시에 대한 기본 기술 및 규칙을 습득하여 추후 중고급 기술을 습득할 수 있는 토대 마련.
- **JS0103 저항운동프로그램 (Resistance Movement Program)**
운동수행 대상의 조건을 파악하고 필수적 프로그램을 개발, 연구한다.
- **JS0061 스포츠문화사 (Sport Culture)**
과거 한국체육의 역사를 세대별로 소개하여 현재의 체육을 정확하게 이해하고 진단하도록 한다. 이를 통해 미래의 체육에 대한 인식과 성찰을 갖도록 한다.
- **JS0025 웨이트트레이닝응용 (Weight TrainingII)**
웨이트트레이닝을 통해 학습한 것에 보다 더 전문화된 이론과 실기기능을 학습한다.
- **JS0070 스포츠경영전공영어 (Sport english Syllabus)**
본 수업은 체육을 전공하는 학생들의 스포츠와 관련된 전공 영어의 능력을 향상시키기 위하여 운동 경기와 직접적으로 관련있는 스포츠 전문 영어에 대한 읽고 쓰며 이해하는 능력을 배양하고자 한다.
- **JS0071 여가경영 (Leisure Management)**
이 수업은 사회체육에 대한 일반적인 이론 및 본질을 이해하며 현대사회에서의 가치 및 역할과 기능에 대해 학습한다.
- **JS0074 스포츠멘탈헬스케어 (Sport Mental Health care)**
스포츠 팀 조직의 행정과 경영에 있어 경영자의 리더십 특성과 이론 및 과정을 이해한다.
- **JS0062 배드민턴 (Badminton)**
배드민턴 경기의 규칙과 심판법 등을 학습하고, 기초 기능을 익힌다.
- **JS0082 테니스 (Tennis II)**
테니스의 중급기술과 경기규칙을 습득하고 실전 게임을 통해 기량을 향상시킨다.
- **JS0100 스포츠ICT (Sport ICT)**
스포츠와 ICT의 융합을 통해 정부와 기업이 필요로하는 스포츠산업 인력 양성에 힘쓴다.
- **JS0104 운동학습 (Motor Learning)**
운동 동작을 올바르게 원활하게 할 수 있게 하는 것, 일정의 운동기능을 습득하고, 신체 운동을 통하여 환경에 대한 적응력을 높이고 인간적으로 성장하는 것, 다시 말해 운동을 하는 것에 의하여 단순히 운동 기능을 습득하는 것뿐만 아니라 운동이나 신체에 관한 지식을 얻는다.

- **JS0105 스포츠산업통계및실습 (Sport Industry Statistics and Practice)**
스포츠 산업 통계의 기초적인 이론과 실습을 통하여 스포츠 현장에서 일어나는 문제들을 보다 효과적이고 과학적인 연구방법을 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양
- **JS0037 스포츠마케팅론 (Sport Marketing)**
스포츠를 이용한 경영의 원리, 이론, 방법 등에 대하여 접근하며 미래의 스포츠 경영관리자 및 연구자의 관점에서 이해하고 적용할 수 있는 실제적 지식의 탐구 및 응용능력을 배양한다.
- **JS0019 웨이트트레이닝 (Weight Training)**
웨이트 트레이닝의 이론 및 실기기능을 학습한다.
- **JS0020 골프매니지먼트 (Golf Management)**
골프에 대한 역사와 특성을 배우고, 또 골프에 필요한 기초기술을 익혀, 대상에 따른 전문적 지도능력을 습득한다.
- **JS0022 스포츠정책론(PBL) (sport polycy(PBL))**
국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각 국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.
- **JS0053 스포츠경기분석학 (Sport Play Content Analysis)**
스포츠 경기현상을 통계프로그램 및 영상분석프로그램을 통하여 코딩, 분석, 결과 처리 능력을 배양하는데 있음
- **JS0094 호신술 I (Self-Defense Martial Arts I)**
호신술은 신체활동이 부족한 현대인들에게 신체 균형을 바로 잡아 주고 자신감, 절제력, 스트레스 해소 및 다이어트 효과와 함께 건강을 가져다 줄 것이며, 예고 없이 일어나는 각종 안전사고로부터 자신과 가족을 지킬 수 있다는 자신감으로 활력 있는 삶을 살게 될 것이다. 이제 급변하는 사회 환경의 변화 속에 호신술은 각종 범죄와 다양한 안전사고와 재난으로부터 생명과 재산을 지키는 현대인에게 꼭 필요한 생활 수단으로 자리 잡아가고 있다.
- **JS0096 인턴십 I (Internship I)**
인턴십 교과목은 학생들에게 취업활동에 대한 실제적 체험기회를 제공함으로써 학생들에게 직장 내에서의 이슈의 형성, 의사결정과정, 해결 및 개선 과정 등을 직접 체험하고 성찰하는 시간을 제공하는데 그 목적을 둔다.
- **JS0006 수영 I (Swimming I)**
수상 안전과 기본영법을 이해하고, 자유형과 평영의 기술을 익힌다.
- **JS0061 스포츠문화사 (Sport Culture)**
과거 한국체육의 역사를 세대별로 소개하여 현재의 체육을 정확하게 이해하고 진단하도록 한다. 이를 통해 미래의 체육에 대한 인식과 성찰을 갖도록 한다
- **JS0067 스포츠생리학 (Sport Physiology)**
운동에 따른 인체의 생리학적 변화와 효과를 과학적으로 분석하고 실제운동의 효과를 극대화 할 수

있는 과학적인 지식을 기른다

• **JS0091 스포츠비즈니스실무 (Sport Business Fields)**

점차 확대되고 있는 스포츠산업 시장에서 비즈니스 역량을 강화하기 위해 전문지식과 현장에서 필요한 다양한 실무 능력을 배양한다.

• **JS0099 액티브에이징스포츠연구 (Active Aging sport)**

건강수명연장에 따른 웰빙 라이프를 위하여 운동 및 신체활동, 식습관, 건강관리 요인에 대한 이해를 바탕으로 생활건강관리, 웰에이징, 여가 산업 등의 분야에서 삶의 질 향상과 관련된 프로그램 기획과 보급 등의 전문 역량을 강화한다.

• **JS0026 동계스포츠 (Skiing)**

스키의 기본적인 자세와 이론을 학습하고 계절스포츠의 단계별 지도법과 지도상의 안전 수칙에 따른, 보다 심도 있는 학습내용을 습득한다.

• **JS0040 필라테스 (Pilates)**

바른자세에서의 호흡조절과 체계적인 동작의 반복 및 강화훈련으로 심신의 건강을 증진시키며 몸과 마음의 일치로 건강한 삶을 유지 시키는 운동기법에 대해 습득한다.

• **JS0050 전공과창업(스포츠산업) (Career-in-major I)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **JS0068 스포츠클리닉측정 (Sport clinic measurement)**

운동수행 대상의 체력조건을 파악하기 위한 필수적인 측정방법을 숙지한다.

• **JS0069 스포츠와매스미디어 (Sport and Mass media)**

스포츠와 매스미디어의 상관관계에 대해 구체적으로 살펴봄을 통해 스포츠에 대한 이해를 높인다.

• **JS0073 스포츠소비자행동론 (Sport consumer's action)**

스포츠시장의 특성을 이해하고 소비자의 구매결정과정 및 행동에 영향을 미치는 다양한 측면을 소개한다.

• **JS0092 인턴십II (InternshipII)**

인턴십 교과목은 학생들에게 취업활동에 대한 실제적 체험기회를 제공함으로써 학생들에게 직장 내에서의 이슈의 형성, 의사결정과정, 해결 및 개선 과정 등을 직접 체험하고 성찰하는 시간을 제공하는데 그 목적을 둔다.

• **JS0095 호신술II (Self-Defense Martial ArtsII)**

호신술은 신체활동이 부족한 현대인들에게 신체 균형을 바로 잡아 주고 자신감, 절제력, 스트레스 해소 및 다이어트 효과와 함께 건강을 가져다 줄 것이며, 예고 없이 일어나는 각종 안전사고로부터 자신과 가족을 지킬 수 있다는 자신감으로 활력 있는 삶을 살게 될 것이다. 급변하는 사회 환경의 변화 속에 호신술은 각종 범죄와 다양한 안전사고와 재난으로부터 생명과 재산을 지키는 현대인

에게 꼭 필요한 생활 수단으로 자리 잡아가고 있다.

• **JS0076 스포츠파이낸싱(PBL) (Sport Financing(PBL))**

스포츠마케팅의 영역중 파이낸싱과 서비스운영에 대한 원리와 기초이론을 습득한다

• **JS0078 스포츠시설경영론 (Sport Facility Management)**

스포츠경영의 기초요소인 스포츠시설과 프로그램의 특성과 현상을 이해하고, 이에 대한 체계적이고 효율적인 경영관리 이론과 기법을 학습하여 스포츠시설 및 프로그램의 경영에 대한 창의력을 개발한다.

• **JS0090 스포츠프로그램기획 (Sport Program Planning)**

스포츠참여를 위한 합리적인 계획과 지도자의 체계적인 지도아래 이루어지는 학습자의 체육학습경험의 총체로서, 목표, 내용, 방법, 평가에 관한 문제를 다루며 이를 통합하여 모형으로 개발하고 적용하는 데 초점을 둔다.

• **JS0051 전공과취업 (Career-in-major)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **JS0106 스포츠광고및홍보론 (Sport Science of Advertising and PR)**

스포츠홍보의 정의와 유형, 방법 등을 이해함으로써 스포츠의 유무형 제품 및 이벤트의 운영능력을 향상시키는데 있음

• **JS0046 야영과리더십 (Mountain climb and Leadership)**

등산과 관련된 이론과 실제를 학습하고 체험한다.

사회체육전공

■ 교육목표

사회체육전공은 체육학을 기반으로 모든 국민들이 건강하고 풍요로운 삶을 살 수 있도록 교육하고 지원하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스포츠와 레저와 관련된 다양한 실기와 이론을 습득하고 사회체육지도자 및 체육 관련 분야의 전문가로서의 자질과 인격을 갖춘 인재를 양성하고 있다.

이를 위한 구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 사회체육지도자 양성 교육
2. 건강관리 및 선수관리 전문가 양성 교육
3. 운동손상 및 재활치료 전문가 양성 교육
4. 체육행정 및 경영 전문가 양성 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간			
1	1	전공선택	JT0001	리듬사이즈	1	2			
			JT0003	태권도 I	2	2			
			JT0004	수영 I	1	2			
			JT0006	검도 I	2	2			
			JT0008	래프팅	1	2			
			JT0063	보건교육학	2	2			
	2		2	JT0002	생활체육론	2	2		
				JT0010	레크리에이션	1	2		
				JT0011	검도Ⅱ	2	2		
				JT0012	태권도Ⅱ	1	2		
				JT0013	스키 I	1	2		
				2	1	JT0019	스포츠문화론	2	2
						JT0023	수영Ⅱ	2	2
JT0024	웨이트트레이닝 I	1	2						
JT0059	스킨스쿠버	1	2						
JT0064	해부생리학	2	2						
2	JT0065	안전교육	2		2				
	JT0015	운동생리학	2		2				
	JT0016	골프 I	1		2				
	JT0017	테니스Ⅱ	1		2				
	JT0026	야외활동	1		2				
JT0028	스노우보드 I	1	2						
JT0029	트레이닝론(PBL)	2	2						

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공심화	JT0030	운동역학	2	2
			JT0031	운동재활 I	2	2
			JT0074	운동영양학	2	2
		전공선택	JT0034	스포츠사회학	2	2
			JT0035	골프II	1	2
			JT0036	수상스키	1	2
			JT0060	윈드서핑 I	1	2
	2	전공심화	JT0038	측정평가	2	2
			JT0039	스포츠영어회화	2	2
			JT0040	스포츠복지론	2	2
			JT0041	운동처방론(캡스톤디자인)	2	2
			JT0042	웨이트트레이닝II	1	2
			JT0043	운동재활II	2	2
		전공선택	JT0044	전공과창업(사회체육)	1	2
JT0058	인턴십 I (현장실습)	2	1			
4	1	전공심화	JT0046	사회체육전공실기 I (캡스톤디자인)	1	2
			JT0048	인라인 I	1	2
			JT0073	스포츠건강관리	2	2
		전공선택	JT0045	스포츠댄스	1	2
			JT0049	스포츠심리학	2	2
			JT0050	스포츠마사지/테이핑	2	2
			JT0061	전공과취업(사회체육)	1	1
	JT0067	인턴십II(현장실습)	2	2		
	2	전공선택	JT0052	사회체육전공실기II(캡스톤디자인)	1	2
			JT0053	뉴스포츠	1	2
			JT0054	스쿼시	1	2
			JT0066	사회체육연구법	2	2
			JT0072	졸업실기	1	2
합계				57과목	77	100

■ 교과목 해설

• JT0001 리듬사이즈 (Rhythmic Exercise)

기본적인 움직임과 리듬을 이해하여 스포츠현장에 필요한 신체훈련법을 습득하는 것을 통하여 움직임을 통한 신체 활동의 창의력을 개발한다.

• JT0003 태권도 I (Tae-Kwon Do I)

태권도의 역사와 기본 개념을 배우고 발차기, 지르기 및 품새 등 기본기술을 익힌다.

• JT0006 검도 I (Kum Do I)

검도에 대한 이론과 실기 수업을 통하여 검도의 역사, 철학, 예절 및 기술들을 배운다.

• JT0008 래프팅 (Rafting)

원래 래프트란 나무로 뗏목을 뜻하는 말로, 래프팅이란 뗏목을 타는 것을 의미한다. 그러나 요즘에는 여럿이 함께 PVC나 고무로 만든 배를 타고 노를 저으며 골짜기와 강의급류를 타는 레포츠를 가리킨다. 래프팅은 물이 있고 급류가 있는 곳이면 어디서든 안전하게 스피드와 스릴을 즐길 수 있고 여러 사람이 힘을 모아야 가능한 운동이기 때문에 협동심과 인내심을 기르는데 좋다. 이 밖에 전신 운동의 효과가 크고 신선한 공기를 마음껏 마실 수 있다.

• JT0010 레크리에이션 (Recreation)

현대사회에서의 레크리에이션의 효과와 의미를 분석하고, 이론적 배경을 중심으로 하여 실제 활동에 대한 다양한 실기를 분야별로 연구하여 전문적인 능력을 기른다.

• JT0011 검도II (Kum Do II)

본 과정은 검도 승단 시 반드시 필요한 한국의 전통 검법인 본국검법과 대도 7본과 소도 3본으로 구성된 일본의 검도의 본을 습득하는 과정으로 구성된다. 본국검법은 수비와 공격에 대한 총 33수의 다양한 연속동작들로 구성되어있으며 검도의 본은 2인 1조로 선도와 후도로 구분하여 공격과 수비를 나누어 진행된다.

• JT0012 태권도II (Tae-Kwon Do II)

태권도의 유급자 및 유단자 품새와 응용 발차기 및 겨루기 등을 익혀서 지도자가 될 수 있는 자격과 능력을 기른다.

• JT0013 스키 I (Ski I)

계절 스포츠로서 스키의 특성을 이해하고 지도상의 안전수칙에 따른 단계별 지도법과 실제 기술을 습득한다.

• JT0019 스포츠문화론 (Sports Cultural Study)

21세기에 있어서 스포츠는 전 세계의 공통적인 문화적 코드로 간주되고 있으며 모든 이들의 삶 속에서 중심적인 위치를 차지하고 있다. 이러한 마당에 스포츠의 문화적 다양성에 대해 철학적 사고를 통해 접근한다는 것은 스포츠 전공자들에 있어 스포츠를 새롭게 이해하는데 있어 매우 의미 있는 일이다. 따라서 본 과정에서는 스포츠의 문화적 현상 탐구에 역점을 두었다.

• **JT0023 수영Ⅱ (Swimming Ⅱ)**

수상안전과 기본영법을 이해하고, 평영과 접영의 기술을 익힌다.

• **JT0024 웨이트트레이닝 I (Weight Training I)**

웨이트 트레이닝의 목적, 효과에 대한 이해 및 대상과 목적에 따른 전문적인 실기 기술을 습득하여 지도할 수 있는 능력을 기른다.

• **JT0059 스킨스쿠버 (Skin Scuba)**

해양스포츠인 스쿠버다이빙의 필요성과 지도능력을 함양한다. 특히 수중에서 시행되는 스킨스쿠버 다이빙의 레포츠적인 효과를 경험하고, 스쿠버다이빙을 즐기기 위한 이론과 실기능력을 함양한다.

• **JT0064 해부생리학 (Anatomy and Physiology)**

인체의 형태와 구조를 이해하고 신체활동 시 사용되는 골격과 관절, 근육 및 신경계통에 관하여 학습한다. 골격계, 혈액, 순환기계, 호흡기계, 비뇨기계, 소화기계, 내분비계, 근육 및 체온조절기관 등의 구조와 생리적 기능에 관하여 학습한다.

• **JT0065 안전교육 (Safety education)**

일상생활과 스포츠 활동에서 일어날 수 있는 사고의 개념과 모형에 관한 지식, 사고 예방 원리, 신체적 응급상황에 대한 구급 및 안전지도, 안전교육 프로그램 개발 및 적용 능력을 기른다.

• **JT0015 운동생리학 (Exercise Physiology)**

운동에 따른 인체의 생리학적 변화와 효과를 과학적으로 분석하고 실제 운동의 효과를 극대화할 수 있는 과학적인 지식을 따른다.

• **JT0016 골프 I (Golf I)**

골프에 관한 역사와 특성을 배우고, 골프에 필요한 기초지식을 익힌다.

• **JT0017 테니스Ⅱ (Tennis Ⅱ)**

테니스의 역사와 규정 및 기본기술을 익히고 특히 스트로크의 능력을 습득한다.

• **JT0026 야외활동 (Outdoor Activity)**

야외 캠프 지역에 나가 일정기간 이루어지는 집중식 수업으로 캠핑, 오리엔티어링, 암벽등반, 자연관찰, 도구 및 실용품 제작 등의 활동을 통하여 자연을 이해하고 심신의 안정과 조화를 꾀하고, 상황에 대처하는 능력을 기른다.

• **JT0028 스노우보드 I (Snow board I)**

스노우보드의 특성을 이해하고 계절 스포츠로서의 참가범위 및 지도상의 안전 수칙에 따른 단계별 지도법과 실제 기술을 습득한다.

• **JT0029 트레이닝론(PBL) (Training Method(PBL))**

트레이닝의 생리적 과학적 원리를 이해하고, 트레이닝의 여러 가지 방법과 이의 생리적 효과를 알아보고 효과적인 트레이닝 방법에 대한 올바른 방법을 제시한다.

• **JT0034 스포츠사회학 (Sociology of Sport)**

사회현상으로서의 스포츠 개념을 이해하고 사회와 스포츠의 관계를 파악하는 기본적, 전문적 지식을 습득한다.

• **JT0035 골프Ⅱ (Golf Ⅱ)**

골프 I의 과정을 익힌 뒤의 과정으로 전문적인 골프 기술을 습득하고, 필드에서 실제로 경기운영 방법을 익힌다.

• **JT0036 수상스포츠 (Aquatic Sports)**

수상 스포츠로서 이루어지는 다양한 종목의 기초기술을 습득하고 지도에 필요한 안전수칙과 자질을 익힌다.

• **JT0060 윈드서핑 I (Wind Surfing I)**

윈드서핑을 통하여 여가활동의 확대와 신체의 중요성을 교육한다. 역풍, 순풍을 위한 세일링, 태킹, 자일링 등의 기술을 습득하여 윈드서핑을 즐길 뿐 아니라 지도할 수 있는 능력을 배양한다.

• **JT0074 운동영양학 (Exercise Nutrition)**

다이어트 및 체력향상은 물론 엘리트선수들의 운동수행능력을 극대화시키는데 있어서 가장 중요한 요소 중 하나가 영양섭취이다. 효과적인 운동처방을 위해 올바른 트레이닝방법은 물론 운동영양학적 원리를 이해하고 영양프로그램을 적용 할 수 있도록 한다.

• **JT0030 운동역학 (Biomechanics)**

운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.

• **JT0031 운동재활 I (Athletic Training)**

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

• **JT0058 전공과창업(사회체육) (Career-in-Major)**

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개를 하고, 창업 팀을 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험. 또한 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **JT0067 인턴십 I(현장실습) (Internship I)**

학생들이 스포츠센터, 병원 및 기업 등에서 일정 기간 기업 활동에 관해 체험하며 실습하며 학습을 실시한다.

• **JT0038 측정평가 (Measurement and Evaluation)**

체력에 관한 전반적인 측정 및 평가의 방법에 대한 과학적인 접근으로서 운동 효과에 대한 올바른 평가를 할 수 있는 능력을 기른다.

• **JT0039 스포츠영어회화 (Sports English Conversation)**

스포츠 현장에 많이 쓰이는 기본적인 회화능력을 숙달하여, 스포츠지도 및 국제적인 행사시 유용하게 활용할 수 있는 능력을 갖춘다.

• **JT0040 스포츠복지론 (Sports Welfare)**

현대사회에서 사회복지지는 국민의 안녕질서는 물론 삶의 질 차원에서 매우 중요한 이슈로 간주된다. 스포츠의 다양한 가치 가운데 사회복지로서의 의미를 중점적으로 다룬다.

• **JT0041 운동처방론(캡스톤디자인) (Exercise Physiology(Capstone Design))**

건강과 관련하여 운동의 상해를 줄이고 체력향상을 할 수 있도록 운동에 참여하는 대상과 목적 및 특수한 생리적 조건에 따른 운동의 처방 법을 이해하고 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

• **JT0042 웨이트트레이닝II (Weight Training II)**

웨이트 트레이닝의 목적, 효과에 대한 이해 및 대상과 목적에 따른 전문적인 실기 기술을 습득하여 지도할 수 있는 능력을 기른다.

• **JT0043 운동재활II (Exercise Rehabilitation II)**

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

• **JT0045 스포츠댄스 (Sport Dance)**

스포츠 댄스의 역사, 종목, 효과에 대한 이론적 배경과 무도에 대한 예절을 배우고 기본적인 실기(왈츠, 스윙)를 익힌다.

• **JT0049 스포츠심리학 (Sports Psychology)**

운동 시의 가장 중요한 심리적 요인에 대한 이론적인 이해와 스포츠 현장에서 적용할 수 있는 방법을 익힌다.

• **JT0050 스포츠마사지/테이핑 (Sports Massage & Taping)**

효율적인 운동을 수행하는데 필수적인 마사지 기법을 습득하여, 이를 아동의 정상적인 성장과 노인의 기초 체력유지 및 운동 상해 예방에 활용할 수 있도록 한다. 테이핑을 이용하여 스포츠 손상을 예방하고, 근육이나 관절을 보강해 주며, 손상 후 재활과정에서 관련 부위를 보호해 주는 기법과 방법 등을 익힌다.

• **JT0061 전공과 취업(사회체육) (Career-in-Major)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **JT0068 인턴십Ⅱ (현장실습) (Internship Ⅱ)**

학생들이 스포츠센터, 병원 및 기업 등에서 일정 기간 기업 활동에 관해 체험하며 실습하며 학습을 실시한다.

• **JT0046 사회체육전공실기 I(캡스톤디자인) (Major Practice of Sports for All I(Capstone Design))**

빠르게 변화하는 현대사회 속에서 여가 및 스포츠는 빠른 속도로 대중화가 진행되고 있다. 이러한 마당에 사회체육전공자들은 다양한 레저스포츠 종목들을 경험할 필요성을 갖게 된다. 따라서 본 과정에서는 새로운 실기종목 혹은 실기 능력배양이 조금 더 필요한 종목에 대한 경험과 기술습득을 위한 과정으로 구성된다.

• **JT0048 인라인 I (Roller Skating I)**

인라인스케이트의 기본지식 및 특성을 이해하고 정지, 회전 및 주행의 기본기술을 습득한다.

• **JT0073스포츠건강관리 (Sports Health Management)**

현대인들의 질병예방 및 건강유지 관리를 위하여 스포츠를 활용한 건강 프로그램을 활용하여 건강 관리시스템을 운영하는 체계적 교육을 학습, 이해한다.

• **JT0052 사회체육전공실기Ⅱ(캡스톤디자인) (Major Practice of Sports for All II(Capstone Design))**

본 과정에서는 전공실기I에서 부족했던 레저스포츠 종목들에 대한 보강학습과 각 전공자들의 생활 체육지도자 자격증 습득을 위한 과정으로 구성된다. 따라서 본 과정에서는 전공자 각자의 특기종목 위주로 그룹별 혹은 개인별 실기수행과정으로 진행된다.

• **JT0053 뉴 스포츠 (New Sports)**

기존의 스포츠와는 다른 종류의 뉴 스포츠(S-보드, 짐볼, 킨볼, 인디아카, 티볼, 플로어볼, 핸들러)를 접하여 스포츠 현장에 적용하는 능력을 기른다. 자격증 습득을 위한 과정으로 구성된다. 따라서 본 과정에서는 전공자 각자의 특기종목 위주로 그룹별 혹은 개인별 실기수행과정으로 진행된다.

• **JT0054 스쿼시 (Squash)**

스쿼시에 관한 역사와 그 종목의 특성을 이해하고, 전반적인 기본기술과 경기 방법 및 실기능력을 기른다.

• **JT0066 사회체육연구법 (Survey methodology)**

본 강의에서는 사회체육지도자로서 사회체육연구를 위한 지식과 기술을 이해하고 사회체육연구의 이론적 기초뿐만 아니라 현장에 활용할 수 있는 방법들을 습득한다.

• **JT0072 졸업실기 (Graduation Exam)**

스포츠 종목 중 수영, 육상, 체조 등 졸업하기 위해 필수적인 종목을 최종적으로 검증하기 위한 준비과정

디지털경영학연계전공

■ 교육목표

1. 디지털경영학연계전공은 국경 없는 무한 경쟁의 정보화 사회에서 역량을 발휘할 21세기형 디지털 경영인 양성을 교육 목표로 한다.
2. 이를 위하여 경영학의 전통적인 이론을 체계적으로 학습하고 경영과 공학에 걸친 다양한 최신 디지털 경영 기법을 터득하도록 한다.
3. 이 전공을 이수하면, 전통적인 기업뿐만 아니라 벤처, 비영리기관에서 관리 및 경영 분야의 업무를 수행할 능력을 배양하게 된다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	JE1011	경영학원론	3	3
			JE2141	증권시장론	3	3
			JE2192	재무관리	3	3
			JE3231	손해보험론	3	3
			JE4357	원가회계	3	3
			JE4474	경제학원론	3	3
			JP2242	경영과학	3	3
			JP2246	품질경영	3	3
			JP2253	마케팅	3	3
	2	전공선택	JP2254	생산운영관리	3	3
			JP2274	경영통계S/W실습(PBL)	3	3
			JE2161	경영통계학	3	3
			JE3282	투자론	3	3
			JE4475	회계원리	3	3
			JP2021	마케팅조사론	3	3
			JP2161	고객관계경영	3	3
			JP2257	금융공학	3	3
			OA1016	문화예술창업및경영기획론	3	3
합계				18과목	54	54

■ 교과목 해설

• JE1011 경영학원론 (Introduction to Business Principles)

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등의 기본이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

• JE2141 증권시장론 (Security Markets)

자본주의 체제의 핵심적인 기구를 증권시장의 국민경제적 역할과 기능 발행시장, 유통시장의 구조와 기능, 관계기관의 기능, 매매거래제도와 결제제도, 세제 및 증권정보의 전산화, 증권시장의 국제화 등을 이해하고 제반제도의 개선방향과 투자의 올바른 자세를 찾도록 하는 데 기여한다.

• JE2192 재무관리 (Financial Management)

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정이론에 대한 배경과 운영자금의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

• JE3231 손해보험론 (Property and Liability Insurance)

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 한국 손해보험 사업의 전반적인 이해와 발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 손해보험에 연관된 법률적인 개념 및 일반이론의 숙지가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다. 이와 더불어 국내 손해보험의 발전을 모색하기 위하여 국내 손해보험의 종류와 약관을 분석·검토한다.

• JE4357 원가회계 (Cost Accounting)

원가개념과 원가 자료의 수집과 가공과정을 통해 기업에서 발생하는 각종 데이터를 바탕으로 비교적 간단한 원리를 통해 기획, 가격 결정, 원가분석, 의사결정 등에 유용한 정보를 제공할 수 있는 응용 능력을 배양함을 목표로 한다.

• JE4474 경제학원론 (Introduction to Economics Principles)

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고 배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

• JP2242 경영과학 (Management Science)

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

• JP2246 품질경영 I (Quality Management I)

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

- **JP2253 마케팅 (Marketing)**

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.

- **JP2254 생산운영관리(Production and Operations Management)**

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가 간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

- **JP2274 경영통계S/W실습(PBL) (Business Statistics SW Practice)**

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전 분야에서 필요로 하는 자료 분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

- **JE2161 경영통계학 (Managerial Statistics)**

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리.분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통회량을 기초로 해서 모집단의 특성을 추론하는 방법을 다룬다. 확률이론, 표본분포, 통계적 추정, 가설검정, 회귀분석이론들을 학습한다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영.경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용.적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

- **JE3282 투자론 (Investment)**

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및 투자전략, 옵션, 선물거래 국제 분산투자 등을 학습한다.

- **JE4475 회계원리 (Principles of Accounting)**

회계는 투자자가 한정되는 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

- **JP2021 마케팅조사론 (Marketing Research)**

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

- **JP2161 고객관계경영 (Customer Relationship Management)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위

한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

- **JP2257 금융공학 (Financial Engineering)**

선물, 옵션, 금리, 스왑 등의 파생상품에 대해 소개하고, 헷징전략 및 금융상품 개발의 기본적인 이론을 모의투자 실습과 병행하여 습득한다.

- **OA1016 문화예술창업및경영기획론 (Arts&Culture Business Start-up and Management Planning)**

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

환경생태융합디자인공학연계전공

■ 교육목표

최근 도시 및 지역관련 기술 설계 및 사업관리에서 토목, 건축, 조경 등의 단위기술을 융복합하여 건설분야 특급 기술자로 기술융합형 인재들의 사회적 수요가 증진하고 있고 국토개발위주의 건설시장이 친환경적인 국토복원, 국토 재생 패러다임의 변화에 맞춘 지역환경재생, 친환경지역개발산업 등 새롭게 등장한 산업수요에 맞춘 융복합 친환경 건설인력의 양성을 목표로 한다.

구체적 실행목표는 아래와 같다.

1. 도시환경을 기반으로 한 도시재생, 도시환경복원, 도시 공공 공간 계획 및 설계 교육
2. 기후 환경의 변화에 따른 생태계의 훼손 방지 계획 및 생태계 보전, 복원 기술 교육
3. 국토 기반시설인 하천, 다리, 댐 등의 친환경적인 계획 및 설계 기술 교육
4. 국토의 산림 및 녹지 체계와 도시, 지역의 최적합화된 친환경 융합시스템 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간		
전체	1	전공선택	JB4423	인턴십(환경조경)	3	4		
			JB4430	스마트생태단지계획	3	3		
			JB4435	도시계획및재생(PBL)	3	4		
			JB4447	지속가능주거설계(PBL)	3	4		
			JG2093	IT 융합공간정보설계(SW)	2	2		
			JG3172	측량학및실습 I	3	4		
			JG4130	환경융합철근콘크리트공학및실험	3	3		
	2	전공선택	JB2222	지속가능공간환경계획실습	3	4		
			JB4380	건축조경CAD(SW)	3	3		
			JB4382	생태복원설계시공실습	3	3		
			JB4425	지역개발계획	3	3		
			JB4437	스마트공원설계및실습(PBL)	3	3		
			JG3021	상하수도공학및지역현장실습II	3	3		
			JG3192	환경융합시공학및연습	2	2		
			JG4108	스마트설계및실습(SW)	3	3		
			JG4131	지속가능환경시스템	2	2		
			JG4132	인턴십 I (건설시스템공학)	2	2		
			합계		17과목		47	52

■ 교과목 해설

• JB4423 인턴십(환경조경) (Internship)

산학협동과정으로 조경회사의 본사 및 현장에서 실무를 체험해보고 졸업 후 진로를 모색할 수 있음.

• JB4430 스마트생태단지계획 (Smart Ecological Complex Plan)

입면녹화, 옥상녹화로 대표되는 인공지반녹화기술과 건축공간설계개념에 대한 이론을 바탕으로 건축, 조경, 환경을 포괄하는 융합설계능력을 배양하는 실습과정이다.

• JB4435 도시계획및재생(PBL) (Practice of Urbarn planning & Regeneration(PBL))

20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성 도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다. 또한 도시재생은 산업구조의 변화 및 신도시? 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후 되고 있는 기존 도시를 새로운 기능을 도입 창출함으로서 경제적 사회적 물리적으로 부응하는 것을 의미함 그러므로 본 강의에서는 지역의 자연, 사회, 경제, 관광, 인적 자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과정적 학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행 함.

• JB4447 지속가능주거설계(PBL) (Sustainable House Design(PBL))

본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축을 이해하고, 이를 건축설계에 적용할 수 있는 기초지식을 제공하는 디자인 교육프로그램이다. 또한, 건축물에 조경, 인공지반녹화가 효과적으로 적용될 수 있는 관련기술 및 컴퓨터응용디자인을 배운다.

• JG2093 IT융합공간정보설계(SW) (IT convergence geospatial information design(SW))

지리정보시스템(GIS)은 다양한 형태의 지리정보를 효율적으로 수집, 저장, 갱신, 처리, 분석, 출력하기 위해 이용되는 하드웨어, 소프트웨어, 지리자료, 인적자원의 통합적 시스템으로 지형공간정보, 지도제작, 도시정보, 교통정보, 토지정보, 환경정보, 도로정보분야 등에서 활용되고 있다.

따라서 본 교과목은 GIS에 대한 이론과 GIS 소프트웨어를 이용한 실습을 통하여 지리정보를 분석 및 처리에 대한 지식을 익힌다.

• JG3172 측량학및실습 I ((Surveying & Practice I))

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다. 또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다.

• JG4130 환경융합철근콘크리트공학및실습 (Concrete Engineering and Exercise)

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

• JB2222 지속가능공간환경계획실습 (Sustainable Landscape Environment Planning Practices)

조경디자인 실무를 기반으로 하여 현업에서 제기되는 실제적인 문제를 다루는 것을 배운다.

• JB4380 건축조경CAD(SW) (Architectural Landscape CAD(SW))

조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소

묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.

- **JB4382 생태복원설계시공실습 (Ecological Restoration Design and Construction Practices)**
인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 지식과 실천방안을 토대로 한 설계를 함.
- **JB4425 지역개발계획 (Regional development plan)**
지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.
- **JB4437 스마트공원설계및실습(PBL) (Smart Parks Design practice(PBL))**
다양한 정보산업과 연관되는 새로운 유형의 공원과 녹지 형태에 대한 적응력을 배양하기 위해 경관적 반응을 기반으로 하는 기초 이론 및 실습과정을 다룬다.
- **JG3021 상하수도공학및지역현장실습 II (Water Supply and Sewage Engineering I)**
상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의 하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습함.
- **JG3192 환경융합시공학및연습 (Construction Management and Practice)**
최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내외 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학” 학습이 필요하며, 과목 내용을 기본 개념에서부터 실무 적응능력을 향상시키기 위한 실용적 내용으로 구성하였다.
- **JG4108스마트설계및실습(SW) (Smart designing and practice(SW))**
빌딩정보모델링(BIM)은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서 필요한지에 대해 살펴봄과 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.
- **JG4131지속가능환경시스템 (Sustainable Environmental System)**
시설물의 방향 및 위치 결정, 매핑의 응용 이론과 기술을 학습함.
- **JG4132인턴십 I (건설시스템공학) (Internship I)**
현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득함.

글로벌마케팅융합전공

■ 교육목표

글로벌 마케팅융합전공은 세계화의 급속한 진행에 능동적으로 대응하고 세계경제의 산업수요에 부응하는 글로벌 마케팅 인재육성을 목표로 한다. 글로벌 역량개발을 토대로 한 글로벌 마케팅 융합전공은 국제사회의 다양한 영역에서 활동하는데 필요한 지식과 경험을 바탕으로 직무능력을 갖춘 글로벌 인재양성을 위해 다음과 같은 목표를 설정한다.

1. 경영, 인문사회과학, 외국어 학제 간 융합을 통해 마케팅 분야의 전문 지식을 함양
2. 문화마케팅, CSR, CSV, 코즈마케팅, 언론 미디어 등을 이용한 마케팅 실무능력배양
3. 국내·외 환경에 부합하는 글로벌마케팅 인재를 육성
4. 이론과 현장학습을 통한 실무 교육 및 문제해결 능력 배양

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	WA0004	마케팅커뮤니케이션론(광고관리론)	3	3
		전공선택	HB4516	글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2
			HC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
			HF4362	한중문화비교	3	3
			IU0002	라이프스타일트랜드	2	3
			JE1011	경영학원론	3	3
			JE4358	마케팅	3	3
			JE4474	경제학원론	3	3
			JP2252	경영정보시스템	3	3
			LB5059	빅데이터와소셜마케팅(PBL)	3	3
	2	전공필수	WA0005	마케팅전략	3	3
		WA0006	시장조사론(마케팅리서치)	3	3	
		전공선택	HA4388	사회언어학	3	3
			HB4532	현대영어권사회와문화(PBL)	3	3
			HD4416	비즈니스일본어	3	3
			HE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	1
			HF4367	현대중국의사회와문화	3	3
			HG4419	러시아·중앙아시아시장과기업문화	3	3
			JE4475	회계원리	3	3
JP2161	고객관계경영	3	3			
합계				20과목	58	59

■ 교과목해설

• WA0004 마케팅커뮤니케이션론(광고관리론) (Marketing communication)

마케팅 활동을 적절하게 수행하기 위해서는 마케팅 커뮤니케이션을 잘 운영하는 것이 매우 중요한데, 마케팅 커뮤니케이션의 효율적인 운영을 위해 기술적인 지식뿐 아니라 학문적, 국제적인 관점에서 많은 지식과 정보를 제공하고자 마케팅 커뮤니케이션의 의의, 환경, 요소부터 소비자 심리, 광고학, 국제마케팅 커뮤니케이션, 인터넷 마케팅 커뮤니케이션까지 마케팅의 모든 것을 다루고자 한다.

• HB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) (Glocal Business Culture and Marketing(Capston Design))

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

• HC4480 프랑스어권기업문화론 (Francophone Company Culture)

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적인 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소상공업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

• HF4362 한중문화비교 (Comparative Studies of Chinese and Korean Culture)

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

• IU0002 라이프스타일트렌드 (Lifestyle Trend)

본 교과목에서는 트렌드 개념 및 의의, 트렌드 변화의 원리, 트렌드 예측과 예측 모델, 시대별 트렌드, 그리고 최신 디자인 트렌드의 동향과 특성 분석 등에 대한 이해를 도모하고, 새롭게 부상하고 있는 최신의 라이프 스타일 트렌드와 라이프스타일별 소비트렌드 등에 대한 이해를 도모한다.

• JE1011 경영학원론 (Introduction to Business Principles)

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

• JE4358 마케팅 (Marketing)

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실제를 학습한다.

• JE4474 경제학원론 (Introduction to Economics Principles)

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고 배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

- **JP2252 경영정보시스템 (Management Information System)**

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

- **LB5059 빅데이터와소셜마케팅(PBL) (Big data and Social Marketing)**

SNS(소셜네트워크서비스)를 활용하는 일이 일반화되면서 빅데이터와 소셜마케팅이 주목받고 있다. 특히 최근에는 빅데이터와 소셜마케팅이 결합하면서 새로운 형태의 마케팅방법들이 제시되고 있다. 본 교과목에서는 소셜마케팅과 빅데이터에 대해 살펴보고, 실제 어떻게 적용되고 있는지 학습한다.

- **WA0005 마케팅전략 (Marketing strategy)**

마케팅에 대한 이해를 바탕으로 부가가치를 창출하고 고객의 욕구와 기대를 충족시켜주는 기업의 마케팅 활동에 초점을 맞추어서 소비자들의 다양한 라이프스타일을 분석하고 시장 및 고객에 맞는 마케팅 전략을 수립 및 적용하고자 한다.

- **WA0006 시장조사론(마케팅리서치) (Marketing Research)**

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

- **HA4388 사회언어학 (Social Linguistics)**

본 과목은 사회 속에서 이루어지는 언어 사용의 실태를 살펴봄으로써 언어와 사회와의 관계에 대한 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 시간적, 지리적, 사회적 조건에 따라 달라지는 언어의 변이 현상을 통해 언어의 다양한 측면을 살펴볼 수 있다. 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 사회 방언학, 의사소통 민족지학, 언어 정책 등의 관점에서도 고찰한다.

- **HB4532 현대영어권사회와문화(PBL) (Contemporary English Culture and Society(PBL))**

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공시적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적인 사고를 고양하는데 목적이 있다. 사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 영어권 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 영어권 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다.

- **HD4416 비즈니스일본어 (Business Japanese)**

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

- **HE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) (the theory of culture in the german-speaking country's)**

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

- **HF4367 현대중국의사회와문화 (Contemporary Chinese Society and Culture)**

현대 중국의 기본토대가 되는 정치경제 체제에서부터 여러 가지 사회제도 및 거기서 파생되는 다양한 사회적 문화적 현상들까지 개괄적이거나 두루 고찰하여 현대 중국의 사회와 문화에 대한 포괄적

인 이해력을 키우는 것을 목표로 한다.

- **HG4419 러시아-중앙아시아시장과기업문화(PBL) (Market and Corporate Culture of Russia and Central Asia(PBL))**

러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

- **JE4475 회계원리 (Principles of Accounting)**

회계는 투자자가 한정되는 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

- **JP2161 고객관계경영 (Customer Relationship Management)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

융합경영학과(계약)

■ 교육목표

경영현장의 다양한 실무 경험과 경영전략, 회계, 인사 및 노무, 조직관리, 리더십, 재무, 마케팅, 보험금융 등 경영이론을 접목시킴으로써 융합적 프레임에 입각하여 창의적으로 경영문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공필수	PD0001	경제학원론	3	3
			PD0002	위험관리	3	3
		전공선택	PD0003	경영현장의이해 I	3	3
	2	전공필수	PD0004	경영학개론	3	3
			PD0005	회계학개론	3	3
		전공선택	PD0006	경영현장의이해II	3	3
2	1	전공선택	PD0007	마케팅개론	3	3
			PD0008	상법개론	3	3
			PD0009	경영현장의이해III	3	3
			PD0010	인사관리	3	3
	2	전공필수	PD0011	경영통계연습	3	3
			PD0012	원가회계	3	3
		전공선택	PD0013	금융기관론	3	3
			PD0014	노무관리	3	3
3	1	전공선택	PD0015	증권시장분석론	3	3
			PD0016	세무및세무회계	3	3
			PD0017	금융시장론	3	3
			PD0018	경영현장사례분석 I	3	3
	2	전공선택	PD0019	보험실무	3	3
			PD0020	재무설계	3	3
			PD0021	리더십론	3	3
			PD0022	경영현장사례분석II	3	3
4	1	전공선택	PD0023	창업경영기획론	3	3
			PD0024	사회보험론	3	3
			PD0025	재무관리론	3	3
			PD0026	경영현장사례분석III	3	3
	2	전공선택	PD0027	경영전략론	3	3
			PD0028	소비자행동분석	3	3
			PD0029	프로젝트경영세미나	3	3
			PD0030	캡스톤설계	3	3
합계				30과목	90	84

■ 교과목해설

- **PD0001 경제학개론 (Introduction to Economics)**
자본주의 시장경제 기능과 작동원리에 대해 학습함.
- **PD0002 위험관리 (Risk Management)**
위험관리 방법과 주요 보험상품에 대해 학습함.
- **PD0003 경영현장의이해 I (Understanding the Business Site I)**
경영현장의 주요 업무를 실습하고 이론과 연계하여 이해함.
- **PD0004 경영학개론 (Introduction to Business Administration)**
조직을 운영하는데 필요한 경영 관련 기본 지식을 학습함.
- **PD0005 회계학개론 (Introduction to Accounting)**
초보적인 회계이론에 대해 학습함.
- **PD0006 경영현장의이해 II (Understanding the Business Site II)**
경영현장의 주요 업무를 실습하고 이론과 연계하여 이해함.
- **PD0007 마케팅개론 (Introduction to Marketing)**
상품 및 서비스를 소비자에게 전달하는 경로에 대해 학습함.
- **PD0008 상법개론 (Business Law)**
기업의 경영과 상거래에 관한 법률을 공부함.
- **PD0009 경영현장의이해 III (Understanding the Business Site III)**
경영현장의 주요 업무를 실습하고 이론과 연계하여 이해함.
- **PD0010 인사관리 (Human Resource Management)**
조직이 보유한 인적자원의 효율적 이용 방법에 대해 공부함.
- **PD0011 경영통계연습 (Data Analysis)**
통계패키지를 이용하여 경제, 경영 분야의 자료를 분석하고 의사결정에 활용함.
- **PD0012 원가회계 (Cost Accounting)**
원가회계의 기초적이고 전반적인 내용을 학습함.
- **PD0013 금융기관론 (Finance Institution)**
금융회사의 경영과 위험관리에 대해 공부함.
- **PD0014 노무관리 (Labor Management)**
직원의 채용에서 퇴직까지 인사노무관리에 필요한 내용을 학습함.
- **PD0015 증권시장분석론 (Securities Market Analysis)**
투자이론 및 이를 실전에 활용할 수 있는 능력을 배양함.

- **PD0016 세무및세무회계 (Tax and Tax Accounting)**
세금 및 세금 관련 회계처리에 대해 학습함.
- **PD0017 금융시장론 (Introduction to Finance Market)**
금융시장의 기초적이고 전반적인 내용을 학습함.
- **PD0018 경영현장사례분석 I (Case Study on Business Site I)**
경영현장의 특정사례에 대해 분석하고 이를 논문으로 작성함.
- **PD0019 보험실무 (Insurance Practice)**
보험의 기본적인 개념을 이해하고 계약 관련 특성을 학습함.
- **PD0020 재무설계 (Financial Planning)**
생애재무목표 달성을 위한 방법론에 대해 학습함.
- **PD0021 리더십론 (Leadership)**
경영학적 관점에서 리더십의 정의 및 효과성에 대해 공부함.
- **PD0022 경영현장사례분석II (Case Study on Business Site II)**
경영현장의 특정사례에 대해 분석하고 이를 논문으로 작성함.
- **PD0023 창업경영기획론 (Entrepreneurship and Business Planning)**
창업 및 경영 관련 각종 법, 규제에 대해 학습함.
- **PD0024 사회보험론 (Introduction to Social Insurance)**
사회보험에 대한 이론과 주요 제도에 대해 학습함
- **PD0025 재무관리론 (Financial Management)**
기업의 관점에서 재무의사결정에 대한 체계적 접근법을 공부함.
- **PD0026 경영현장사례분석III (Case Study on Business Site III)**
경영현장의 특정사례에 대해 분석하고 이를 논문으로 작성함.
- **PD0027 경영전략론 (Business Strategy)**
경영전략의 수립과 실행에 필요한 기본적 개념, 이론 및 기법 등을 배양함 .
- **PD0028 소비자행동분석 (Analysis on Customer Behavior)**
소비자행동의 기초적이고 전반적인 내용을 학습함.
- **PD0029 프로젝트경영세미나 (Project Seminar)**
특정 정책현안에 대해 논문을 읽고 토론함.
- **PD0030 캡스톤설계 (Capstone Design)**
업무계획서를 작성하고 프리젠테이션 할 수 있는 능력을 배양함 .

환경조경학과(계약)

■ 교육목표

최근 국내외로 당면한 기후문제, 국토환경변화 등에 능동적으로 대처할 수 있는 전문 인력양성을 위해 학생들에게 도시계획, 공공디자인, 경관계획, 환경수 생태복원, 도시공원조경설계, 조경시공, 조경유지 및 관리와 공직분야로 세분화된 특성화 교육을 제공하고 있으며 이를 통해 환경조경관련분야의 융합적 전문성 배양을 목표로 하고 있다.

구체적 실행목표는 아래와 같다.

1. 도시환경을 기반으로 한 인간.자연.사회 중심의 조경디자인 교육
2. 생태환경의 이해 및 생태계 보전, 복원 기술 교육
3. 도시계획, 도시재생 등 도시공간, 주거복지 계획 및 설계교육
4. 계획.설계, 시공.관리 및 친환경 융합시스템 교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	JB4394	조경수목학및실습	3	3
			JB4395	환경생태계획및실습 I	3	3
			JB4396	서양조경사및실습	3	3
			JB4397	조경디자인및색채실습	3	3
			JB4398	조경건축컴퓨터그래픽실습	3	3
			JB4399	조경시공및재료실습	3	3
	2	전공선택	JB4406	조경설계스튜디오 I	3	3
			JB4407	도시공원설계및실습	3	3
			JB4408	환경생태계획및실습II	3	3
			JB4409	동양조경사및실습	3	3
			JB4410	식재계획및실습	3	3
			JB4440	조경관리및실습	3	3
4	1	전공선택	JB4400	조경적산및실무실습	3	3
			JB4401	조경설계스튜디오II	3	3
			JB4402	환경디자인및현장실습	3	3
			JB4441	환경생태복원실습	3	3
			JB4442	조경기본구상및실습	3	3
			JB4443	지피식물생태학및실습	2	3
	2	전공선택	JB4412	정원디자인및실습	3	3
			JB4413	환경조경창업아이디에이션	2	3
			JB4416	공공디자인및현장실습	3	3
			JB4417	인공지반계획학및실습	3	3
			JB4444	조경실무실습	3	3
			JB4445	환경생태관리실습	3	3
합계				24과목	70	72

■ 교과목해설

• JB4394 조경수목학및실습(Landscape Native Plants &Practice)

조경식물의 생육 특성, 형태, 생태, 용도 등에 관한 기본적인 지식을 제공할 것이며 현장수업과 병행함으로써 실무적인 다양한 환경조건 속에서 최적의 조경식물 선정 및 적용가능한 응용력을 배양코저 한다.

• JB4395 환경생태계획및실습 I (Environmental and Ecological Planning and Practice I)

환경생태와 관련한 기초적 이론 지식을 배우고, ICT에 의해 생성된 환경정보를 기반으로 하는 환경생태계획 이론 및 사례를 짚어봄으로써 실무에서 활용할 수 있는 창의력 및 실행력을 증진시키고 전문가로서의 기본자질을 갖추코자 한다.

• JB4396 서양조경사및실습(History of estern landscape & practice)

조경계획과 조경 설계의 기본이론으로서 서구의 조경탄생배경과 각 나라의 사회, 지리적 요인 및 역사, 문화를 시대별로 이해하며 각 나라의 고유의 조경양식을 습득하며 이를 근현대 퍼블릭 공간으로서 대중적 이해와 요구를 수용하는 환경계획으로서 승화되는 과정과 함께 광역 계획으로까지 발전하는 단계를 이해하며 현대의 조경계획과 조경성계의 앞으로 발전 추이와 실천에 대한 기본 사고를 배양하게 된다.

• JB4397 조경디자인및색채실습(Landscape Design and Coloring Practive)

디자인에 있어 시각적으로 가장 중요한 색채는 인간의 심리적, 기능적, 미학적, 생리적 작용 등에 많은 영향을 주고있된다. 조경디자인에 필요한 색채의 감성을 이론과 다양한 사례를 통하여 습득하고 실무에서 표현할 수 있는 색채의 적용 능력을 향상시키기 위한 실기를 병행함.

• JB4398 조경건축컴퓨터그래픽실습(Landscape Architectural Computer Graphic Practice)

건축, 조경설계부문의 디지털 표현능력배양을 위한 컴퓨터응용 실습과목으로 AutoCAD, Sketch Up 등의 프로그램을 이용하여 프레젠테이션에 필요한 컴퓨터응용 그래픽기술을 습득함

• JB4399 조경시공및현장실무(Landscape Construction &Material Practice)

조경시공과 재료는 실과 바늘과 같아서 한 몸체로 움직이며, 조경 목적물을 주변경관과 조화되게 미적 친환경적으로 조성하는 기본이 되는요소이면서, 때론 장소성, 시공성등 여러 요소에 의한 독립성과 개별성을 가질수 있는 모호한 부분이 있으나 , 설계도서를 바탕으로 주어진 공정에 디자인적 만족감을 줄수 있는 시공은 결국 자재를 같이 알수 있도록 해야되므로, 이론과 실질적 사례를 통해 배울 수 있도록 하는데 주안점을 두고자한다.

• JB4406 조경설계스튜디오 I (Design studio I)

그린스페이스 디자인부문의 디지털표현능력을 배양하기 위한 실습과정으로 설계, 프레젠테이션, 판넬작업 등 구체적인 결과물 도출을 주요목적으로 한다.

• JB4407 도시공원설계및실습(Urban Park Design Practice)

도시공원에 대한 계획 및 설계 능력을 배양하는 스튜디오 과정으로, 천안시 성환읍을 대상으로 하여 "도시의 연결성(Urban Connectiveness)"를 주제로 하여 지형, 하천, 필드, 도시를 아우르는 어반파크를 디자인하는데 목적을 둔다.

• **JB4408 환경생태계획및실습Ⅱ(Ecoculture and Ecotopia)**

생태적 원리를 통해 문화적 현상을 해석하고, 생태적 이상향의 이념을 구현하기 위한 사상적 틀을 이해한다.

• **JB4409 동양조경사및실습(History of estern landscape & prtctice)**

한국, 중국, 일본의 동양 3국의 자연관과 철학, 정치, 문화, 역사를 이해하면서 각 시대적으로 표출되었던 정원에 대한 특성을 이해하여 동양 3국이 각자 자신만의 고유한 양식을 표출해 내는 과정을 습득한다.

• **JB4410 식재계획및실습(Introduction to Planting Planning &Practice)**

조경 식물소재가 갖는 생태적, 미적, 기능적 특성을 이해하고, 식물의 선정 및 식재디자인 이론을 숙지한다. 다양한 조경 공간 특성을 고려한 식재디자인 과정을 적용함으로써 실질적인 응용능력을 배양한다.

• **JB4440 조경관리및실습(Training and Landscape Management)**

조경관리의 대상은 모든 식물과 조경시설물이며 아름답고 쾌적한 공간을 지속적으로 유지하기 위하여 전정관리, 시비관리, 배수관리, 병충해관리, 월동관리, 잔디관리, 포장관리, 휴게시설관리, 수경시설관리 등을 학습한다.

• **JB4400 조경적산및실무실습(Landscape Calculation and Practice)**

조경적산 및 실무실습과목은 조경공사 대상지역에 대하여 설계도면을 기준으로 하여 시공에 관한 공사비 적산과정과 공사 공정계획을 수립하고 공사업무를 관리하며 각 종 조경시설의 관리계획을 수립 및 관리업무 등을 습득하기 위한 것으로 시방서를 이해하고 작성하기, 시공계획서를 이해하고 작성하기, 조경공사 종류별 적산을 이해하고 작성하기, 공사원가 계산 및 공사내역서 등을 이해하고 작성하는 방법을 배우기 위한 것이다.

• **JB4401 조경설계스튜디오Ⅱ(Design studioⅡ)**

다양한 조경관련영역을 도심 내 사회기반시설로 올바르게 적용하기 위해 도시계획 및 설계에 대한 전반적인 이해를 돕는 개론적 성격의 과목으로 이론 및 실습과정을 다룬다.

• **JB4402 환경디자인및현장실습(Environmental design & field study)**

환경디자인은 현재 조경의 영역에서 새롭게 유도되는 영역으로서 그동안 도시를 계획할 때 간과되어 왔던 땅 이외의 공간적 도시 구성물들을 재조명하여 이를 좀 더 업그레이드하여 도시의 정체성을 새롭게 부여하는 분야이다. 도시의 구성요소 즉 색채, 사인물, 보도, 스트리트퍼니처 등을 도시의 계획의도와 기능, 이용자의 요구, 문화, 정서 등 이 과정에서 학생들은 그동안 보지 못했던 국내외 우수 선진도시와 이를 구성하고 있는 공공디자인 요소를 전달받아 공공디자인의 도시 정체성 계획에 중요성을 습득하게 된다.

• **JB4441 환경생태복원실습(Environmental & Ecological Restoration Practice)**

생태복원관리 생태복원 NCS에 기반을 두고 자연환경보전 분야의 실무적 접근을 도모하고자 함. NCS의 구조를 이해하고, 생태복원 NCS의 구조, 능력단위, 능력단위요소, 수행준거 등을 익혀 신자격 및 학습모듈에 응용할 수 있도록 함

- **JB4442 조경기본구상및실습(Landscape Conceptual Design and Practice)**

조경디자인 및 계획과정에서 필수적인 기본구상 작업을 진행하기 위해서 관련 디자인 기초이론, 프로그래밍 방법, 디자인 발전을 위한 형태생성 과정을 학습한다. 학습과정에는 사례 조사와 실제 사례연구를 통하여 실무적인 능력을 자기주도적 학습을 통하여 양성한다.

- **JB4442 지피식물생태학및실습(Groundcover Plants Ecology & Practice)**

지피식물의 생태적 개념, 형태, 생리, 용도, 기능 등의 특성을 학습하고, 다양한 녹화공간의 현장실습을 통해 지피식물종의 선정 및 식재, 관리방안 등 일련의 과정을 다룸으로서 친환경 식재계획에 응용할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

- **JB4412 정원디자인및실습(Living Garden Design and Practice)**

정원디자인에 관한 과정을 익히며, 실제 정원공사를 통하여 실무를 익힌다.

- **JB4413 환경조경창업아이디어이션(Environmental Landscape Architecture Startup Ideation)**

조경산업 내의 청년에게 다양한 IT 메타기술을 통해 창의적 지식콘텐츠가 연계된 창업을 지원하는 체계적인 교육프로그램을 제공한다.

- **JB4416 공공디자인및현장실습(public design & field study)**

공공공간에서 만나게 되는 시설물, 간판, 사인물, 색채 등 도시경관 요소에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할 수 있도록 디자인 실습을 진행한다.

- **JB4417 인공지반계획및실습(Artificial Ground Planning & Practice)**

본 강좌는 인공지반 녹화의 개념, 설계이론 및 시공사례, 적정식물, 유지관리 측면에서의 기초적 지식을 터득하며, 현장학습을 병행함으로써 바람직한 적용방법을 습득한다.

- **JB4444 조경실무실습(Landscape Architecture Work Study Practice)**

환경조경의 전반적 공통 실무를 익혀 본인의 역량을 끌어올리고 근무 회사를 성장시킬 수 있도록 하며 조경의 다양한 필요 영역을 익혀 새로운 분야 진출에 도움이 되도록 하는데 주안점을 둔다

- **JB4445 환경생태관리실습(Environmental & Ecological Management Practice)**

본 강좌는 복원되었거나 조성된 자연환경 및 생태계를 생태적으로 관리하기 위한 공학적 이론 및 실천적 기술을 연구한다.

간호학과(의료인력)

■ 교육목표

1. 인간에 대한 이해를 바탕으로 간호과학적 지식에 근거한 간호실무를 수행한다.
2. 비판적 사고와 창의적 태도로 간호의 질을 향상한다.
3. 전문직 간호사의 역할과 책임을 수행한다.
4. 협력의 자세로 공감능력을 발휘하며 돌봄을 실천한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공필수	JU0062	간호지도자론	3	3
			JU0064	건강문제와간호1	3	3
			JU0065	약물요법의실제	3	3
			JU0066	상담이론과실제	3	3
			JU0074	보완대체요법	3	3
			JU0084	기초간호과학1	3	3
	2	전공필수	JU0067	감염관리	3	3
			JU0069	간호연구및통계	3	3
			JU0071	건강문제와간호2	3	3
			JU0072	최신지견및임상세미나	3	3
			JU0073	노인간호학	3	3
			JU0085	기초간호과학2	3	3
	합계				18과목	54

■ 교과목해설

• JU0062 간호지도자론 (Leadership)

간호지도자론은 학생들이 다양한 환경에서 리더로서의 역할을 수행할 수 있도록 그 기본 자세를 교육하는데 그 목적이 있다. 본 과정에서 학생들은 간호 지도자론에 관련된 개념과 이론, 건강관련 이슈, 임상환경에 대한 구체적 탐구를 통해 환자의 건강결과를 개선하고 질적 간호 보장에 기여하는 간호 지도자론을 학습하게 된다.

• JU0064 JU0071 건강문제와 간호1, 2 (Health problem and Nursing 1)

본 교과목은 질환(수분/전해질, 호흡기계, 순환기계, 소화기계 등)의 발병기전과 원인적 요소들, 그리고 기능적 변화를 이해하고 대상자의 건강문제를 생리적, 심리적, 사회적 측면에서 사정하여 최선의 근거중심 간호를 수행, 그 성과를 평가할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.

• **JU0065 약물요법의 실제 (Clinical Nursing Pharmacology)**

건강문제를 해결하기위한 중요한 방법의 하나의 약물요법을 안전하게 적용하기 위해 약물의 작용기전과 특성을 이해하여 안전하게 약물간호를 수행 할 수 있는 능력을 기른다.

• **JU0066 상담이론과 실제 (Theory and Practice in Counselling)**

상담에 대한 여러 가지 이론과 접근 기술 및 방법을 학습하고 이들 이론의 방법에 기초하여 실제 상담에서 제시되는 사례를 학습하고 분석하는 능력을 기른다. 실제 임상에서 적용되는 사례들에 대한 분석을 통해 대상자의 건강문제 해결능력을 향상시킨다.

• **JU0074 보완대체요법 (Complementary and Alternative Therapy)**

보완대체요법은 현대의학에서 한계가 있는 질병과 고통을 자연의 치유능력에 맞추어 조율해주고 복원시켜주는 요법으로써 사람들의 신체적 정신적 건강을 도모하기 위한 것이다. 본 교과목은 다양한 임상환경에 처한 수요자들에게 적절히 적용될 수 있도록 하기 위함이며 보완대체요법중에서 간호중재법을 활용하기에 용이한 발반사요법과 아로마요법, 식사요법, 색체요법등을 학습하는데 목적이 있다.

• **JU0084, JU0085 기초간호과학1, 2 (Fundamental of Anatomy & Physiology 1, 2)**

인체의 각 계통별 기관의 육안적, 조직학적 형태와 기능에 대한 지식을 바탕으로 계통별 인체의 통합적인 생리기능을 이해하고, 각 계통에 해당되는 주요 질병에 대해 이해할 수 있다.

• **JU0067 감염관리 (Hospital infection control)**

본 과목은 의료기관 및 지역사회에 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

• **JU0069 간호연구및통계 (Nursing Research and Statistics)**

연구문제를 확인하고 연구를 계획하고 수행하는 과정에 필요한 과학적이고 체계적인 문제접근방법과 통계적 방법을 배운다. 또한 연구논문을 평가하고 이를 간호실무의 질을 개선하고 간호교육과 관리에 활용할 수 있도록 한다.

• **JU0072 최신지견 및 임상세미나 (Critical seminar)**

본 교과목은 국내·외 최신간호이론 및 실무 변화와 더불어 현장학습을 통한 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 임상간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 최적화된 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

• **JU0073 노인간호학 (Elderly nursing)**

전문직 간호사로서 환경과 상호작용하는 신체적, 심리사회적, 문화적, 영적으로 통합된 노인에 대하여 노화의 정상적인 과정을 이해하고 노화과정에 따른 건강문제를 간호중재를 통해 건강유지와 건강을 증진시킬 수 있는 능력을 함양한다.

차. 공과대학

□ 연혁

1985년 천안캠퍼스 개설과 산업대학 설립 이후, 1989년 산업대학 내 전자계산학과와 신설을 시작으로, 1990년 정보처리학과 신설, 1995년 정보통신학과, 환경공학과를 신설하였으며, 1996년 정보처리학과는 정보과학과로 변경하였다. 1997년 컴퓨터·정보·통신학부 신설, 1999년 환경공학과에서 토목·환경공학부로 학부 변경하였으며, 2000년 컴퓨터·정보·통신학부는 컴퓨터·정보·통신공학부로 명칭을 변경하고, 2001년 생명공학과를 신설하였다. 2002년 산업대학에서 공학 분야 학부(과)를 분리하여 공과대학(컴퓨터·정보·통신공학부, 생명정보공학과, 토목·환경공학부)을 신설하였고, 2003년 공학기술연구소를 설치하였다. 2004년 컴퓨터·정보·통신공학부를 분리하여 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과, 정보통신공학과, 산업정보시스템공학과와 학과제로 전환하고, 2004년 대학원 컴퓨터·정보·통신공학(자연과학계열)에서 컴퓨터·정보·통신공학과(공학계열)로 계열 변경을 실시하였다. 2006년 공학교육혁신센터 설치, 2008년 토목·환경공학부에서 건설시스템공학과, 환경공학과로 전환하였고, 산업정보시스템공학과는 경영공학과로, 생명정보공학과는 의생명공학과로 명칭을 변경하였다. 2013년 국방정보공학과를 신설하였고, 2016년 산업연계 교육활성화 선도대학(PRIME), 특성화(CK-1), 여성공학인재양성(WE-UP) 사업진행 및 4차 산업혁명시대에 부합하는 인재양성을 위하여 공과대학을 전자공학과, 소프트웨어학과, 스마트정보통신공학과, 경영공학과, 그린화학공학과, 건설시스템공학과, 정보보안공학과, 시스템반도체공학과, 휴먼지능로봇공학과로 확대·개편하였다.

□ 교육목표

공과대학은 상명대학교 중장기발전계획(SMART2025)의 상명 인재상 “감동을 주는 혁신형 인재”와 부합하며 “특화, 소통, 내실”의 발전전략과 창의융합형 인재양성이라는 핵심과제 수행을 위하여 “ICT(Information and Communication Technology) 기반의 특성화 중심대학 선도”를 교육목표로 삼고 있다. 컴퓨터 및 정보통신 공학의 생활화, 환경 및 생명문제, 휴먼경영공학, 스마트 인프라 구축, 반도체 및 로봇공학 등 첨단과학의 응용과 분석을 통하여 인간생활의 질적 향상에 필요한 유능한 전문기술인 양성과 4차 산업혁명시대를 선도하는 데 필요한 국제경쟁력과 실용적 첨단기술력을 갖춘 인격체 양성을 세부 목표로 삼고 있다. 특히 21세기 대한민국 국가주력산업의 IT(정보기술), ET(환경기술), BT(바이오기술), NT(나노기술) 분야를 본 공과대학의 특성화 분야로 설정하여 이 분야의 전문가를 양성하고자 한다.

본 대학은 다음과 같은 구체적 실행목표를 실천하고 있다.

1. 창의적 연구능력 향상 교육
2. 실용적 첨단기술력 향상 교육
3. 전문적 실무능력 향상 교육
4. 미래 인간생활의 질적 향상을 선도할 전문 기술인 양성 교육

전자공학과

■ 교육목표

전자공학과는 21세기 지식 정보화 사회의 기간이 되는 실용적인 전자기기 관련 하드웨어와 소프트웨어에 능한 전문 전자공학 엔지니어 양성을 목표로 한다. 이를 위한 구체적 실행목표는 다음과 같다.

1. 전자공학 분야의 실무적인 탐구능력을 갖춘 실무인력 양성
2. 공학분야의 설계와 응용에 창의적인 능력을 적용할 수 있는 전문인력 양성
3. 사회 발전에 기여할 수 있는 전문소양과 책임의식을 갖춘 기술인력 양성
4. 국제화 사회에서 자신의 능력과 의사를 표현할 수 있는 선도적 리더 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JN2149	회로이론 I	3	3
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
			JW0003	공학수학 I	3	3
	2	전공선택	JN2168	회로이론 II	3	3
			JW0004	컴퓨터프로그래밍 II	3	4
			JW0034	공학수학 II	3	3
2	1	전공선택	JN2022	디지털공학	3	3
			JN2134	자료구조	3	3
			JW0027	전자기학	3	3
			JW0037	객체지향프로그래밍	3	3
			JW0042	맷랩프로그래밍	3	3
	2	전공선택	JN2135	신호와시스템	3	3
			JN2153	전자회로 I	3	3
			JN2158	창의공학설계	3	3
			JW0007	컴퓨터구조	3	3
			JW0010	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공선택	JN2155	임베디드운영체제	3	3
			JW0041	전자회로 II	3	3
		전공심화	JN2160	마이크로프로세서	3	3
			JN2161	디지털영상처리	3	3
			JW0043	회로망론	3	3
	2	전공선택	JN2163	임베디드시스템설계	3	3
			JW0023	전공과창업(전자공학)	1	1
			JW0026	인턴십I (전자공학)	2	2
			JW0028	아날로그회로설계	3	3
		전공심화	JN2164	컴퓨터비전	3	3
JW0033	자동제어(PBL)	3	3			
4	1	전공선택	JW0024	인턴십II (전자공학)	2	2
			JW0025	전공과취업(전자공학)	1	1
			JW0040	인공신경망설계	3	3
		전공심화	JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
			JW0030	반도체공학	3	3
			JW0038	통신공학	3	3
	2	전공선택	JN2109	디지털시스템설계	3	3
			JW0031	공학발명과특허	3	3
			JW0039	지능형센서	3	3
합계				36과목	102	104

■ 교과목해설

• JN2149 회로이론 I (Circuit Analysis I)

저항, 커패시터, 인덕터 등의 수동소자로 이루어진 직렬, 병렬, 직병렬 전기회로의 직류, 교류 전원 반응에 대한 기본 개념을 이해한다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

• JW0003 공학수학 I (Engineering Mathematics I)

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분방정식, 라플라스 변환 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

• JN2168 회로이론 II (Circuit Analysis II)

다수의 전원과 수동소자 부품으로 구성된 직류, 교류회로를 이해하고 분석함으로써 전공의 기초를 다지며, 실험을 통하여 이들 현상들에 대한 직관적이고 실제적인 증명과 원리 재확인능을 이룩한다. 이로서 전류의 제어와 교류신호 해석을 통해 다양한 전자제품의 동작과 구성을 이해한다.

• JW0004 컴퓨터프로그래밍 II (Computer Programming II)

컴퓨터프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

• JW0034 공학수학 II (Engineering Mathematics II)

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분방정식, 라플라스 변환 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

• JN2022 디지털공학 (Digital Electronics)

디지털컴퓨터의 하드웨어를 구성하고 있는 디지털 논리의 동작 원리 설계 및 분석 방법들을 배우고 실제 실험을 통하여 전공 학생들에게 하드웨어설계에 대한 이해를 높이도록 한다.

• JN2134 자료구조 (Data Structures)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료구조를 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

• JW0027 전자기학 (Electromagnetics)

본 과목은 공학을 전공할 학생들에게 첨단과학기술에서 요구하는 전자기학의 명확한 개념과 수학적 기술방법을 다룬다. 일상생활에서 경험하고 응용할 수 있는 현상을 물리적으로 접근하고 이해할 수 있도록 설명하며 이를 바탕으로 공학적 문제를 해결하는 능력을 배양할 수 있게 한다.

- **JW0037 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)**

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야 할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

- **JW0042 매트랩프로그래밍 (Matlab Programming)**

본 교과목은 MATLAB이라는 프로그래밍 도구를 사용하여 복잡하고 이해하기 힘든 공학용 계산을 보다 쉽게 해결할 수 있도록 하기 위한 과목이다.

- **JN2135 신호와시스템 (Signals and System)**

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

- **JN2153 전자회로 I (Electronic Devices and Circuits I)**

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리로 부터 시작해서 전자회로를 분석할 수 있는 지식을 습득하도록 한다. 특히, 디지털 시스템을 구성하는 논리소자가 어떻게 전자회로로 구현되는 지를 분석하여, 실제로 시스템의 전기적인 특성에 대하여 바른 이해를 도모할 수 있을 것이다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다.

- **JN2158 창의공학설계 (Creative Engineering Design)**

1. 창의적 공학 설계 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학 설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고 기법에 관한 이해 정도와 활용 능력 배양

- **JW0007 컴퓨터구조 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로 프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

- **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **JN2155 임베디드운영체제 (Embedded Operating System)**

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러 가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS탑재를 수행해 보고 GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

- **JW0041 전자회로 II (Electronic Devices and Circuits II)**

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리를 바탕으로 연산증폭기를 비롯한 다양한 응용회로의 이해와 지식을 습득하도록 한다. 특히, 실험과 설계 능력을 배양하여 현장실무 능력을 강화하도록 한다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다.

- **JN2160 마이크로프로세서 (Microprocessor)**

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

- **JN2161 디지털영상처리 (Digital Image Processing)**

디지털 영상처리는 스캐너, 디지털 카메라 등으로 획득한 디지털 영상을 원하는 목적에 맞게 조작 처리하는 것을 말한다. 본 교과목에서는 영상 개선, 영상 복원, 영상 합성, 영상 분석, 영상 압축 등의 목적에 맞게 포인트 처리, 그룹 처리, 기하학적 처리, 프레임 처리하는 다양한 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘을 리눅스 시스템 상에서 C언어로 직접 구현하여 디지털 영상을 목적에 맞게 처리하는 시스템을 작성한다.

- **JW0043 회로망론 (Network Theory for Circuit Analysis)**

시간영역에서의 회로해석 외에 라플라스 변환의 도입을 통하여 복소평면에서 회로를 해석하며, 푸리에 변환을 도입하여 모든 연속 시간 신호를 주파수 영역에서 해석하는 방법을 소개한다. 다양한 전달함수를 사용하여 4단자 회로망 해석을 소개한다.

- **JN2163 임베디드시스템설계 (Embedded System Design)**

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스 드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

- **JW0023 전공과창업(전자공학) (Establishment-in-major)**

취업을 앞둔 전자공학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동 (취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

- **JW0026 인턴십I(전자공학) (Internship I)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장 경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JW0028 아날로그회로설계 (Analog Circuit Design)**

아날로그회로설계를 위한 기본회로 설계 및 설계 자동화 기법을 이해하며, 전력관리, 레귤레이터 및 무선송수신/RF 등의 설계에 대한 학습과 실습을 진행한다.

• **JN2164 컴퓨터비전 (Computer Vision)**

본 교과목에서는 디지털 영상에서 영상이 지닌 정보를 추출, 해석하여 디지털 영상을 분류, 인식하는 알고리즘을 학습한다. 디지털 영상처리의 심화 응용 교과목으로서 임베디드 로봇 시각, 생체인식, 문자인식을 위한 영상 전처리 알고리즘과 영상 분할, 특징 추출, 분류하는 알고리즘을 학습하고 이를 임베디드시스템의 기반에서 구현하고 개발하는 컴퓨터비전 프로젝트를 완수한다.

• **JW0033 자동제어(PBL) (Digital Control Systems(PBL))**

본 과목에서는 우선 현대제어공학의 기본인 상태공간모델(state space)을 기반으로 관측자(observer)에 의한 상태-피드백의 극점-위치(pole placement design)기법과 최적제어(optimal control)기법을 습득한다. 그리고 칼만 필터(Kalman filter)를 활용하여 확률시스템(stochastic system)의 강인 다변수(robust multivariable) LQG 제어기 설계법을 습득한다.

• **JW0024 인턴십II(전자공학) (InternshipII)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **JW0025 전공과취업(전자공학) (Career-in-major)**

취업을 앞둔 전자공학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공 관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내 외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

• **JW0040 인공신경망설계 (Design of Artificial Neural Networks)**

본 교과목에서는 인간 두뇌의 정보 처리 방식을 모방하여 연상, 추론, 인식 등을 하는 여러 로봇 학습 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘 이론을 임베디드 시스템의 기반에서 실제 적용하여 구현하는 지능형 임베디드 시스템을 설계하고 개발한다.

• **JW0011 캡스톤디자인(전자공학) (Capstone Design)**

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

• **JW0030 반도체공학 (Semiconductor Engineering)**

반도체 물리 및 집적회로 형성 공정에 대한 이론 및 실습을 통해 차세대 반도체 제작 기술을 이해한다. 또한 제조방법과 특성평가에 대한 이해와 미세소자 설계에 대한 학습과 실습을 수행한다.

• **JW0038 통신공학 (Telecommunication Engineering)**

통신시스템과 디지털 및 아날로그 통신에 대한 기본 개념을 정립하는 교과목이다. 무선통신 이동통신을 위한 전파 환경과 전파 특성, 채널 특성과 모델링, 잡음 및 간섭 효과, 다중 접속 기술, 접속량과 채널 할당기법 등에 대해 이해한다.

• **JN2109 디지털시스템설계 (Digital System Design)**

컴퓨터하드웨어는 수많은 반도체 칩으로 구성되어 있지만, 기본적으로는 0과1의 두 가지 상태만을

기억하고 처리할 수 있는 디지털 논리에 의해 동작하도록 되어 있다. 본 과목에서는 디지털 컴퓨터, 제어시스템, 데이터 통신등과 같은 시스템에서 기본적으로 사용되는 디지털 회로의 동작원리와 설계방법을 다룬다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

- **JW0039 지능형센서 (Intelligent Sensors)**

스마트 전자소자 및 IoT 센서의 종류, 회로구조, 재료, 특성, 응용 분야에 대해 소개한다.

소프트웨어학과

■ 교육목표

21세기 지능정보화 사회의 근간이 되는 실용적인 소프트웨어 개발, 기획, 운영 등에 능한 창의적 전문인력 양성을 목표로 한다. 이를 위한 구체적 교육목표는 다음과 같다.

1. 소프트웨어 분야의 실무적인 문제해결 능력을 갖춘 실무인력 양성
2. 공학분야의 설계와 응용에 창의적인 능력을 적용할 수 있는 전문인력 양성
3. 사회 발전에 기여할 수 있는 전문소양과 책임의식을 갖춘 기술인력 양성
4. 국제화 사회에서 자신의 능력과 의사를 표현할 수 있는 선도적 리더 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
			JO2193	소프트웨어개론(SW)	3	3
			JO2216	확률통계(Flip)	3	3
	2	전공선택	JO2161	컴퓨터프로그래밍Ⅱ(PBL)	6	6
			JW0001	이산수학	3	3
			JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
2	1	전공선택	JO2122	컴퓨터구조	3	3
			JO2177	객체지향프로그래밍	3	3
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
			JW0008	웹프로그래밍	3	3
	2	전공선택	JO2179	알고리즘(PBL)	6	6
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
			JO2209	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공선택	JO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
			JO2174	운영체제(PBL)	3	3
		전공심화	JO2178	네트워크	3	3
			JO2218	시스템프로그래밍(PBL)	3	3
	2	전공선택	JO2212	전공과창업(소프트웨어)	1	1
			JO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
			JO2219	빅데이터개론(PBL)	3	3
		전공심화	JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3
			JO2186	프로그래밍트레이닝(PBL)	3	3
			JW0018	정보보호	3	3
4	1	전공선택	JO2197	설계패턴	3	3
			JO2199	시스템분석및설계	3	3
			JO2213	전공과취업(소프트웨어)	1	1

		전공심화	JO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
			JW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
	2	전공선택	JO2207	지능형소프트웨어	3	3
			JW0022	소프트웨어특강	3	3
			JW0031	공학발명과특허	3	3
합계			33과목		102	103

■ 교과목해설

• JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I(PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

• JO2193 소프트웨어개론(SW) (Introduction to Software(SW))

소프트웨어의 특강 콘텐츠를 컴퓨터 소프트웨어의 전반적 파급효과를 고려한 현재의 기술동향, 미래사회의 변화예측과 추이에 이르는 여러가지의 주제로 구성한다. 5년, 10년 후 미래사회를 전망해 보고, 유비쿼터스컴퓨팅과 사물인터넷의 세계가 어떻게 변화할 것인지를 자신있게 설명할 수 있도록 학습하며, 사회에 진출하기 직전의 4학년 학생들에게 자신의 장래취업 및 취업준비에 만전을 기하는 것을 교과목의 목적으로 한다.

• JO2216 확률통계(Flip) (Introduction to Probability and Statistics(Flip))

기본적인 확률과 통계에 대해 배워서 실생활에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 변이와 분포, 이산 확률분포, 순열과 조합 등 기초부터 정규분포, 신뢰구간, 상관과 회귀까지 확률/통계와 관련된 내용들을 사례 중심으로 진행함으로써, 보다 쉽게 접근할 수 있게 한다.

• JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer Programming II(PBL))

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

• JW0001 이산수학 (Discrete Mathmatics)

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류 없이 해결하는 방법을 이해한다.

• JW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) (Open Source Linux Programming(PBL))

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

- **JO2122 컴퓨터구조 (Computer Architecture)**

컴퓨터의 기본이 되는 구성요소 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

- **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

- **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **JO2179 알고리즘(PBL) (Algorithm(PBL))**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

- **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

- **JO2205 임베디드IoT프로그래밍 (Embedded IoT Programming)**

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함 된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

- **JO2209 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) (Smart Web programing(PBL))**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JO2174 운영체제(PBL) (Operating System(PBL))**

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2218 시스템프로그래밍(PBL) (System Programming(PBL))**

시스템 프로그래밍을 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 메모리, 프로세스, IPC 을 활용한 시스템 프로그램을 개발한다.

- **JO2212 전공과창업(소프트웨어) (Establishment-in-major)**

취업을 앞둔 소프트웨어학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

- **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JO2219 빅데이터개론(PBL) (Big Data(PBL))**

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술, 그리고 기업에서의 실제 활용 사례를 습득한다. 빅데이터에 관련 된 주요 기술을 배우고 익힘으로써 데이터를 활용한 소프트웨어 개발과 분석 능력을 향상시키도록 한다.

- **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

- **JO2186 프로그래밍트레이닝(PBL) (Programming Training(PBL))**

본 교과목은 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 프로그래밍 능력을 높이고자 한다. 소프트웨어 개발에 필요한 주요 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터 구조 및 운영체제 개념을 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 학생 스스로 학습하고 배워 나가도록 한다.

- **JW0018 정보보호 (Information Security)**

컴퓨터 시스템을 보호하기 위한 정보보호를 기밀성, 무결성, 가용성 관점에서 다룬다. 특히, 정보보호를 위한 암호화 기법, 해쉬함수, 인증기법 등을 학습하며 분산인증시스템, 침입탐지시스템, 방화벽과 같은 정보보호 시스템들을 소개한다.

- **JO2197 설계패턴 (Design Pattern)**

중요한 소프트웨어 패턴들의 개념과 용도를 이해한다. 패턴의 구성 요소와 특징, 사례를 공부한다. Java 언어로 작성된 패턴의 예제를 이해한다.

- **JO2199 시스템분석및설계 (System Analysis and Design)**

최근 급속한 과학기술의 발전과 인류의 미래를 주도할 첨단 산업기술의 변화와 발전에 대응하기 위한 시스템 분석과 설계의 기술을 철저히 연구하며, 새로운 서비스를 창출하기 위한 응용력의 기반을 준비한다.

- **JO2213 전공과취업(소프트웨어) (Career-in-major)**

취업을 앞둔 소프트웨어학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

- **JO2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JW0021 인간-컴퓨터상호작용 (Human Computer Interactions)**

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

- **JO2196 소프트웨어캡스톤디자인II (Capstone Design II(Capston Design))**

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

- **JO2207 지능형소프트웨어 (Intelligent software)**

컴퓨터 과학의 관점에서 인공 지능의 기본 개념을 연구한다. 게임 플레이, 우주 탐색 및 로봇과 같이 어렵고 독립적으로 동기를 부여받은 문제에 대한 혁신적인 솔루션을 찾는 방법을 배운다.

- **JW0022 소프트웨어특강 (Topics in Software)**

소프트웨어 특강은 공학적인 관점에서 소프트웨어를 다루는 학문이다. 단순한 프로그래밍 지식을 기반으로 소프트웨어를 개발하는 것을 넘어서 소프트웨어의 생명 주기 전반에 대한 이해와 공학의 적용을 목표로 한다. 본 교과목에서는 소프트웨어의 개발, 운용, 유지보수 등의 생명 주기 전반을 체계적으로 이해하고 운용하기 위한 기반 기술들을 학습한다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

스마트정보통신공학과

■ 교육목표

정보사회의 핵심기술인 정보통신·멀티미디어 분야의 종합적인 응용능력 및 공학적 윤리의식을 갖춘 전문 인력 양성을 교육목표로 한다.

이를 위한 구체적 실행 목표는 다음과 같다.

1. 정보통신공학의 특화된 핵심 기술분야(영상신호처리, 음성신호처리, 디지털신호처리, 정보통신망, 무선통신)의 전문가 양성
2. 정보통신공학의 특화된 핵심기술을 통합 설계할 수 있는 전문가 양성
3. 산업체 현장기술을 갖춘 실무 중심형 전문가 양성
4. 공학적 윤리의식을 갖추고 세계화에 참여할 수 있는 인성교육

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간		
2	1	전공선택	JM2116	전기회로및설계	6	6		
			JM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6		
			JM2144	웹프로그래밍	3	3		
			JM2149	창의기초설계(스마트정보통신공학과)	2	2		
	2	전공선택	JM2084	신호및시스템	3	3		
			JM2089	마이크로프로세서및설계	3	3		
			JM2109	전자회로및설계	6	6		
			JM2145	서버프로그래밍	3	3		
3	1	전공선택	JM2092	네트워크설계	3	3		
			JM2142	창의전공설계(스마트정보통신공학)	2	2		
			JM2143	데이터베이스설계	6	6		
			TT0120	전기.전자.통신교과교육론	3	3		
		전공심화	JM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6		
			JM2141	통신시스템설계	3	3		
			2	전공선택	JM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
					JM2129	전공과창업(스마트정보통신공학)	1	1
	JM2133	자료구조설계(SW)			6	6		
	JM2146	네트워크보안			3	3		
	TT0121	전기.전자.통신교과교재및연구법			3	3		
	TT0122	전기.전자.통신교과논리및논술			2	2		
	전공심화	JM2095	DSP및설계	3	3			
		JM2128	임베디드시스템설계	6	6			
4	1	전공선택	JM2130	전공과취업(스마트정보통신)	1	1		
			JM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3		

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
			JM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2	
			JM2137	웹프레이밍워크설계	3	3	
			전공심화	JM2131	반도체공학및공정	3	3
	2	전공선택		JM2140	알고리즘	3	3
				JM2148	머신러닝	3	3
				JM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
합계				30과목	102	102	

■ 교과목해설

• JM2116 전기회로및설계 (Electric Circuit and Design)

전기, 전자회로 이론 학습에서 배운 회로를 구성하여 실제 설계를 통하여 검증하고, 기초적인 각종 반도체 소자의 형태와 구조를 학습하고 기본 소양을 익힌다.

• JM2138 GUI프로그래밍(PBL) (GUI Programming(PBL))

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 프로그래밍 언어를 이용한 개발 방법을 학습한다. 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

• JM2144 웹프로그래밍 (Web Programming)

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

• JM2149 창의기초설계(스마트정보통신공학) (Creative Engineering Design: Fundamental Course)

본 교과목에서는 마이크로컨트롤러의 기초에 대하여 학습하고 이를 이용하여 ICT 분야의 다양한 응용 제품에 대한 아이디어를 도출하여 작품으로 직접 제작하는 과정을 학생 스스로 익힌다.

• JM2084 신호및시스템 (Signals and System)

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

• JM2089 마이크로프로세서및설계 (Microprocessor & Design)

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로프로세서에 대한 어셈블리어어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

• JM2109 전자회로및설계 (Electronic Circuit and Design)

전기회로및설계에서 배운 회로의 분석 능력을 바탕으로 실제 일상 생활에서 사용되는 전자회로를 구성하여 제작함으로써 전자회로의 분석능력을 향상시킨다.

- **JM2145 서버프로그래밍 (Server Programing)**

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

- **JM2092 네트워크설계 (Network Protocol)**

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍을 학습한다.

- **JM2142 창의전공설계(스마트정보통신공학) (Creative Engineering Design: Intensive Course)**

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

- **JM2143 데이터베이스설계 (Database Design)**

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

- **TT0120 전기.전자.통신교과교육론 (Curriculum education for Information & Telecommunication Engineering)**

교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

- **JM2093 스마트모바일프로그래밍설계(PBL) (Smart Mobile Programming(PBL))**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **JM2141 통신시스템설계 (Communication System Design)**

통신 시스템을 구성하는 시스템블럭들의 기능과 시스템블럭을 배치하여 필요한 성능을 낼 수 있는 통신 시스템의 동작 원리를 이해한다.

- **JM2115 인턴십1(스마트정보통신공학) (Internship I)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 더욱더 하게 한다.

- **JM2129 전공과창업 (Career-in-major I)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개
- 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **JM2133 자료구조설계(SW) (Data Structure Design)**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

• **JM2146 네트워크보안 (Network Security)**

통신기술의 다양성과 고도화와 함께 다양한 보안 취약점의 등장으로 이에 대응할 수 있는 대응 기술 개발에 대한 요구가 증대하고 있다. 본 교과에서는 네트워킹 보안 취약점 분석을 위한 이론적 지식 습득과 함께 OpenSSL 기반의 웹 해킹 실습을 통한 해킹 공격 및 대응 방안에 대한 스킬을 습득하는 것을 목표로 한다.

• **TT0121 전기.전자.통신교과교재및연구법 (Teaching Materials Study & Method of Guidance for Information & Telecommunication Engineering)**

교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

• **TT0122 전기.전자.통신교과논리및논술 (Logic & Statement for Information & Telecommunication Engineering)**

교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 습득함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.

• **JM2095 DSP및설계 (DSP&Design)**

디지털신호에 대한 시간 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배운다. 또한 A/D, D/A 변환기법, 디지털 필터 설계 기술을 배운다.

• **JM2128 임베디드시스템설계 (Embedded Systems Design)**

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

• **JM2130 전공과취업(스마트정보통신) (Career-in-majorII)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육.

• **JM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) (Capstone Design)**

본 교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

- **JM2136 인턴십2(정보통신공학) (InternshipII)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

- **JM2137 웹프레임워크설계 (Web Framework Design)**

본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

- **JM2131 반도체공학및공정 (Semiconductor and Display Engineering)**

본 교과에서는 반도체와 관련된 물성론 및 양자역학을 먼저 학습한다. 이를 바탕으로 반도체 접합 다이오드의 전압전류 특성 및 다양한 다이오드 응용소자를 학습한다. 다이오드의 응용 디바이스인 트랜지스터(BJT, FET)를 학습한다. 마지막으로 최근 이슈가 되고 있는 발광소자를 이용한 디스플레이의 특성을 다룬다. 강의 진도에 따라 반도체 공정의 일부가 포함될 수 있다.

- **JM2140 알고리즘(Algorithm)**

본 교과목에서는 자료구조를 기반으로, 다양한 예제 문제를 통해 문제해결력을 높이기 위한 알고리즘을 학습한다. 본 교과는 실무에서 업무 처리를 위한 효율적인 프로그래밍 기법을 학습하는데 그 목표를 둔다.

- **JM2148 머신러닝 (Machine Learning)**

머신러닝은 인공지능 분야의 응용 개발을 위해서는 필수적으로 학습하여야 하는 교과목으로 경험적 데이터를 분석하여 학습하고 이를 통해 예측하고 스스로 성능을 높이는 방법론을 주요하게 다룬다. 이를 위해 데이터 분석 방법, 학습 알고리즘 등을 포괄적으로 학습하는데 그 목표를 둔다.

- **JM2139 정보통신응용SW프로젝트 (ICT Application Software Project(SW))**

본 교과목에서는 전공 지식과 소프트웨어 응용 능력을 체계적으로 집약하여 실무 능력을 향상시키고자 하는데 목표가 있다. 저학년에서부터 고학년까지 다양하게 습득한 전공지식과 소프트웨어 기술을 중점적으로 활용한 응용 작품을 기획, 설계하고 구현하도록 지도함으로써 소프트웨어 실무 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

경영공학과

■ 교육목표

경영공학과는 경영지식과 공학지식을 동시에 겸비한 경영학적 마인드를 갖춘 산업공학 전문 인력 양성을 교육목표로 한다.

졸업 후 경영컨설팅, 서비스산업, 금융기관, 물류 및 유통업체, 제조업체 등의 산업 분야에 진출하는 전문 인재 양성을 목표로 한다.

이를 위해 다음 사항에 교육의 주안점을 둔다.

1. 공학적 정확성에 기인하는 문제 해결 능력
2. 경영적 직관력에 기인하는 리더십
3. 합리적 의사결정 능력 및 커뮤니케이션 능력
4. 산학관계 확립을 통한 활발한 연구 활동

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
1	1	전공선택	JP2264	경영공학개론	3	3	
			JP2273	4차산업혁명과경영공학	1	2	
	2	전공선택	JP2042	경영학원론	3	3	
			JP2255	경제성공학	3	3	
2	1	전공선택	JP2252	경영정보시스템	3	3	
			JP2253	마케팅	3	3	
			JP2271	경영통계 I	3	3	
			JP2277	회계원리	3	3	
	2	전공선택	JP2021	마케팅조사론	3	3	
			JP2151	경영정보시스템실습	3	3	
			JP2272	경영통계II	3	3	
			JP2284	금융과빅데이터	2	3	
3	1	전공선택	JP2274	경영통계S/W실습(PBL)	3	3	
			전공심화	JP2242	경영과학	3	3
				JP2245	재무관리	3	3
				JP2246	품질경영	3	3
	JP2254	생산운영관리		3	3		
	2	전공선택	JP2281	품질경영과실습	3	3	
			JP2283	인턴십(경영공학과)	3	3	
			JP2285	전공과창업(경영공학)	3	3	
		전공심화	JP2161	고객관계경영	3	3	
			JP2257	금융공학	3	3	
			JP2263	경영시뮬레이션	2	2	
			JP2280	경영과학응용	3	3	

4	1	전공선택	JP2275	창의형캡스톤디자인(PBL)	2	2
			JP2276	기술경영	2	3
			JP2279	구매관리	3	3
			JP2286	전공과취업(경영공학)	1	1
			JP2287	경영데이터분석	3	3
			OA1017	스마트건설창업및경영기획론	3	3
	2	전공선택	JP2248	유통물류관리	3	3
			OA1016	문화예술창업및경영기획론	3	3
합계			33과목	88	91	

■ 교과목해설

• JP2264 경영공학개론 (Introduction to Management Engineering)

경영공학의 학문적 배경과 주요문제 및 해결을 위한 접근방법, 응용분야 등을 배움으로써 경영공학에 대한 전반적 개념을 고취한다.

• JP2273 4차산업혁명과경영공학 (4th Industrial Revolution and Management Engineering)

초연결, 초지능, 그리고 자동화라는 단어로 표현할 수 있는 4차산업혁명은 이미 도래해서 우리와 함께 하고 있다. 경영공학 엔지니어로서 첫발을 내딛는 시점에서 4차산업혁명의 핵심기술이 무엇이며 경영공학 전공과는 어떤 관계가 있는지 알아보기 위해 다양한 영상 자료와 전공 소프트웨어를 이용하여 기초 실습을 수행한다.

• JP2042 경영학원론 (Principles of Management)

경영학에 관한 기초개념과 현대 기업의 경영원리를 이해하고 경영자로서의 관리능력을 배양하기 위한 학습을 한다. 이를 위해서 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등의 기본원리와 경영학의 기초이론을 배운다.

• JP2255 경제성공학 (Economic Engineering)

효과적인 의사결정을 위해 비용과 수익 모델을 수리적 방법으로 연구한다.

• JP2252 경영정보시스템 (Management Information System)

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

• JP2253 마케팅 (Marketing)

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.

• JP2271 경영통계 I (Business Statistics I)

통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 특히 21세기는 시스템 통합화와 데이터 홍수로 규정되는 바, 데이터 처리를 위한 통계 지식은 생존을 위한 기본 가장 중요한 무기라고 할 수 있다.

본 교과에서는 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가 6-sigma, CRM(고객관계관리) 등의 최신 기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

• **JP2277 회계원리 (Principles of Accounting)**

기업의 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하고 재무회계의 기초적 이론을 이해하며, 기업의 재무상태와 수익성을 분석하기 위해 필요한 자산, 부채, 자본, 수익 및 비용 등 재무제표의 구성요소를 학습한다.

• **JP2021 마케팅조사론 (Marketing Research)**

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

• **JP2151 경영정보시스템실습 (Management Information System Practice)**

경영정보시스템 구축방법과 실제 경영에 활용할 수 있는 방안을 학습한다. 관련 응용 프로그램 또는 컴퓨터 언어를 이용한 문제해결능력을 높이고 창의력을 배양한다.

• **JP2272 경영통계II (Business StatisticsII)**

통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 본 교과에서는 경영통계 I에 이어서 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가 6-sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리) 등의 최신 기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

• **JP2284 금융과빅데이터 (Finance and Big Data)**

본 수업에서는 투자전략 설계 및 분석, 주식 모의투자실험, 포트폴리오 관리 및 성과 평가 등을 Excel VBA, R 등 프로그래밍 언어를 이용하여 직접 수행해본다. 이를 위해 프로그래밍의 기초에 대해 학습을 하고 다양한 방법으로 투자전략 및 포트폴리오 성과 평가와 리스크 측정하는 원리를 배운다. 또한 분석적 방법과 수치 해석 방법에 대해 학습하고, Risk Adjusted Measures와 Value at Risk에 대해 학습한다.

• **JP2274 경영통계S/W실습(PBL) (Business Statistics SW Practice)**

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 나날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전 분야에서 필요로 하는 자료 분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

• **JP2242 경영과학 (Management Science)**

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

- **JP2245 재무관리 (Financial Management)**

기업의 자금에 대한 전반적인 관리방법에 대해 배운다. 재무관리의 기초적인 사항을 시작으로 가치 평가, 자본예산, 위험과 가격결정모형, 자본구조, 자본조달, 운전자본관리, 재무분석 등에 대해 학습한다.

- **JP2246 품질경영 (Quality Management)**

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

- **JP2254 생산운영관리 (Production and Operations Management)**

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가 간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

- **JP2281 품질경영과실습 (Quality Management and Field Practice)**

샘플링 검사와 신뢰성 공학을 중심으로 다양한 통계적 품질경영 기법과 분석도구, 활용방법 등을 학습하며, 6-sigma의 개념 및 기업 내 활용방안에 대해서도 알아본다.

- **JP2283 인턴십(경영공학) (Internship)**

현장의 실제 업무를 직접 체험함으로써 수업시간에 얻을 수 없는 현장 지식을 습득하고 성공적인 취업을 위한 경험을 체득한다.

- **JP2285 전공과창업(경영공학) (Career-in-major I)**

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개와, 창업팀을 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성 등을 통해 창업 프로세스를 체험하며 전공별, 강사별 전문분야로의 창업을 지도한다.

- **JP2161 고객관계경영 (Customer Relationship Management)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마ining 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

- **JP2257 금융공학 (Financial Engineering)**

선물, 옵션, 금리, 스왑 등의 파생상품에 대해 소개하고, 헷징전략 및 금융상품 개발의 기본적인 이론을 모의투자 실습과 병행하여 습득한다.

- **JP2263 경영시뮬레이션 (Management Simulation)**

시뮬레이션은 연구대상 시스템에 대한 모델을 개발하고 이를 컴퓨터를 통해 모의 실행/분석하는 방법으로 현실 문제 해결에서 가장 많이 활용되고 있다. 주요강의 주제는 시뮬레이션 이론, 시뮬레이션 패키지 실습을 통한 경영 시뮬레이션 개념 정립, 경영관련 사례연구 수행 등이다.

- **JP2280 경영과학응용 (Applied Management Science)**

본 강좌는 경영과학에 이어서 네트워크 이론, 대기행렬 기초 이론과 응용, 예측모형 등 주로 확률적 모형을 다루며 실제 경영응용사례와 함께 최신의 소프트웨어를 활용한 분석 방법 등을 학습한다.

- **JP2275 창의형캡스톤디자인(PBL) (Creative Capstone Design)**

사회진출 후 바로 현장 실무수행이 가능한 중견 경영공학 전공자 양성을 목표로 지금까지 습득한 설계능력과 최신 전공관련 공학적 방법론을 총망라한 논문을 작성한다. 지도교수를 배정하여 수시로 심도 깊은 지도를 받으며, 3~4회에 걸친 종합 발표를 통해 진척 성과를 평가받고, 최종적으로 팀별로 논문을 완성한다.

- **JP2276 기술경영 (Management of Technology)**

본 과목에서는 기술경영과 관련한 다양한 이론 및 사례를 학습한다. 기술경영, 기술혁신, 기술예측, 기술확산 등과 관련한 기본개념을 학습하며, 기술지식 기획을 위한 기술로드맵 작성, 기술지식 창출을 위한 분석방법, 기술지식의 평가를 위한 경제성 평가모형 등의 활용방법 및 적용사례를 탐구한다.

- **JP2279 구매관리 (Purchasing & Supply Management)**

공급망 내 제조기업을 중심으로 원, 부자재 구매활동의 중요성, 구매원칙, 구매절차, 공급업체 선별 방법 등 기업의 구매관리에 대해 학습한다. 또한 구매활동과 제조활동의 통합관리 방법 등에 대해 알아본다.

- **JP2286 전공과취업(경영공학) (Career-in-majorII)**

취업을 앞둔 4학년 학생들을 대상으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 한다.

- **JP2287 경영데이터분석 (Business Data Analytics)**

오늘날 기업은 내외부로부터 많은 데이터와 정보의 흐름을 마주하고 있고, 이를 신속하게 분석하여 새로운 경영 통찰을 얻어야만 변화하는 경쟁 환경에서 생존할 수 있다. 본 과목에서는 경영 환경 내외부에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터를 효과적으로 분석하는 방법을 배우고 이를 통해 새로운 경영 통찰을 얻는 방법에 대해 공부한다.

- **OA1017 스마트건설창업및경영기획론 (Smart Construction Business Start-up and Management Planning)**

스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운동을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

- **JP2248 유통물류관리 (Distribution and Logistics Management)**

생산업체에서 소매점까지의 상품과 정보의 흐름을 파악하고 이와 관련된 상거래에 대해 학습한다.

- **OA1016 문화예술창업및경영기획론 (Arts&Culture Business Start-up and Management Planning)**

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

그린화학공학과

■ 교육목표

그린화학공학과는 화학 및 화학공학 관련 학문분야가 고도화된 전문사회의 필요에 의해 융합되고 발전된 환경·신재생에너지·생명공학 전공 분야를 중점적으로 교육한다. 이를 통하여 본 학과의 교육 대상자들이 특화된 관련 산업 분야에서 중추적인 역할을 담당하기 위하여 전문지식과 함께 실무역량을 갖춘 다면적 공학 인력을 육성하고자 한다. 이에 본 학과에서는 화학공학의 기초 및 핵심 교과에 대한 체계적인 교육과 함께 환경오염 방지 및 제어, 신재생에너지, 생명공학 등 특화 분야에 응용할 수 있는 이론수업 및 실험·실습들을 주 교과과정으로 구성하였다.

1. 전문지식 및 우수한 실무역량을 갖춘 엔지니어를 육성
2. 특화 산업분야관련 기초 및 핵심 교과에 대한 체계적인 교육
3. 환경오염 방지 및 제어, 신재생에너지, 생명공학 등 특화 분야에 응용할 수 있는 이론수업 및 실험실습을 통해 이론과 실무 역량을 겸비한 화학공학 전문가로서의 자질을 배양
4. 화학공학의 기초 및 핵심·응용 교과에 대한 체계적인 교육.

> 특성화 분야 - 환경오염 방지 및 제어 / 화학공학 및 신재생에너지 / 생명공학

> 유망 직종 - 국공립연구소 · 공기업 · 기업연구소 연구원 / 에너지 관련 기업 및 발전소 엔지니어

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
1	2	전공선택	EC0021	기초생명공학 I	3	3	
2	1	전공선택	EC0010	유기화학	4	4	
			EC0011	기초생명공학II	3	3	
			EC0012	환경미생물학	3	3	
			EC0022	생활화학공학	3	3	
			JG4116	공업수학(PBL)	3	3	
			JG4148	화학분석화학	3	3	
	2	전공선택	EC0017	화공열역학및연습	2	3	
			EC0018	생명공학및실험 I	3	4	
			EC0019	화학반응공학및연습	2	3	
			EC0020	화학공학양론	3	3	
			EC0025	공업화학	3	3	
			EC0027	공정유체역학	3	3	
				JG2071	폐기물처리공학	3	3
	3	1	전공선택	EC0023	환경시스템공학	3	3
EC0024				화학공정제어	3	3	
JG4121				전기화학공학및실습	4	5	
전공심화			EC0008	생명공학및실험II	3	4	
			EC0009	폐기물관리공학및실험	3	4	
			JG4107	대기오염제어공학	3	3	
				JG4139	화공재료화학	3	3
2		전공선택	EC0001	전공과창업(그린화학공학)	1	1	
			EC0004	인턴십(그린화학공학)	2	2	
			EC0014	열및물질전달	3	3	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			EC0016	에어로졸공학및실험	3	3
			EC0026	분리공정공학	3	3
			JG4012	유해폐기물처리공학	3	3
			JG4143	에너지변환공학및실습	4	5
		전공심화	EC0015	화공단위조작	3	4
			EC0028	전산모델링및실습(SW)	3	3
4	1	전공선택	EC0002	전공과취업(그린화학공학)	1	1
			EC0003	인턴십II(그린화학공학)	2	2
			EC0006	분자설계및실습(SW)	3	3
			EC0007	그린화학공정설계	3	3
		JG4023	폐기물자원화공학	3	3	
전공심화	EC0005	캡스톤디자인 I (그린화학공학)	3	3		
4	2	전공선택	JW0031	공학발명과특허	3	3
		전공심화	EC0013	캡스톤디자인II(그린화학공학)	3	3
합계				38과목	109	117

■ 교과목해설

• EC0021 기초생명공학 I (Basic Topics in Biotechnology I)

전통적인 화학공학의 주요 응용분야로 발전하고 있는 생명공학 학문분야의 다양한 접근 방법과 이들에 대한 활용 및 연계 내용들을 소개하여 가속화가 진행되고 있는 기술융합 가능성을 인지할 수 있도록 기초 생명공학 지식들을 교육한다.

• EC0010 유기화학 (Organic Chemistry)

염료, 고분자 물질, 생체 구성 물질 및 의약품 등은 모두 유기 화합물에 속한다. 본 교과목은 이러한 유기화합물과 관련된 결합과 구조에 대한 개념과, 탄화수소 화합물을 중심으로 유기화학 반응과 입체화학에 대해 다룬다. 그리고 학습한 탄화수소의 구조와 반응에 대한 기본 개념을 확장하여 다양한 작용기를 가진 유기화합물과 그들의 반응에 응용해 본다.

• EC0011 기초생명공학II (Basic Topics in BiotechnologyII)

생명현상의 기본 원리를 이해하고 이를 응용하는 생명공학 산업분야 및 주요 생명공학기술의 개요를 소개한다. 특히 생명공학의 기초가 되는 생물의 구성요소, 구조 및 기능들을 중심으로 생물의 기본적인 구조와 기능 및 기관들의 생명활동에 대한 연계지식을 제공한다.

• EC0012 환경미생물학 (Environmental Microbiology)

이 과목에서는 미생물학의 원리, 공정 미생물학, 폐수처리장에서 화학물질의 생물전환과 독성효과, 토양과 해양환경에서 슬러지 처리를 다룬다.

• EC0022 생활화학공학 (Chemical Engineering for Nature and Human life)

생태환경에서 존재하는 화학물질의 성질, 과정, 환경에 미치는 영향 등에 관하여 학습한다. 일반화학, 환경유기화학, 각 계의 환경물질의 순환, 현상, 발생하는 과정 등에 대하여 일반화학을 기초로 학습한다. 생태환경에서 존재하는 화학물질의 성질, 과정, 환경에 미치는 영향 등에 관하여 학습한다.

다. 일반화학, 환경유기화학, 각 계의 환경물질의 순환, 현상, 발생하는 과정 등에 대하여 일반화학을 기초로 학습한다. 인간 주변 환경을 계의 경계와 혼합계에서 발생하는 화공제품의 활용 용도에 따른 오염종류를 파악하고 극복할 수 있는 역량에 대하여 학습한다.

• **JG4116 공업수학(PBL) (Engineering Mathematics(PBL))**

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점을 두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

• **JG4148 화공분석화학 (Analytical Chemistry in Chemical Engineering)**

분석화학을 기반으로 데이터의 통계적 처리방법, 물리화학적 분석법, 전기화학적 분석법, 고분자 재료 분석법 등을 학습함으로써 환경 및 에너지 분야에서 활용할 수 있는 분석 역량을 습득할 수 있다.

• **EC0017 화공열역학및연습 (Chemical Engineerign Thermodynamics)**

본 교과목은 고전열역학의 법칙, 개념 및 가설과 화학 반응계에서의 응용을 다룬다. 고전열역학의 기본 가설과 열린/닫힌 계, 안정성과 평형의 개념, 순물질과 혼합물의 구성 성질 모델 등에 대해 학습한다. 또한 다중성분 시스템에서 상 개념과 화학평형에 대해 학습한다.

• **EC0018 생명공학및실험 I (Biotechnology & Experiments I)**

세포를 구성하는 생물분자들의 기본특성과 에너지 생산을 이해하기 위하여 탄수화물 및 단백질의 구조, 기능 및 효소 기작 등과 함께 대사경로, 대사조절, 에너지 생산에 필요한 생체기작을 이론적으로 학습함과 동시에 이론적 이해에 도움이 되는 기초 생화학 실험을 진행한다.

• **EC0019 화학반응공학및연습 (Chemical Reaction Engineering and Practice)**

화학반응공학은 화학공정의 핵심인 반응조작을 다루는 학문 분야이다. 본 교과목에서는 합리적이고 경제적인 반응조작의 선정과 운전조건의 설정, 적절한 반응장치 선정과 설계 및 조작 등을 학습한다.

• **EC0020 화학공학양론 (Chemical Engineering Calculations)**

공학 전반에 활용하는 다양한 단위의 표현법 및 단위 환산은 화학공학에서 필수적인 학습이다. 본 교과목에서는 이를 선행 학습하고 이를 바탕으로 새로운 제품을 개발하거나 기존 제품의 품질을 향상 시켜 생산성을 높이고자 화학공정의 주요 단위공정에 대한 정성 및 정량 분석법을 익히고 이를 위해 물질 및 에너지 수지식의 개념과 계산 능력을 배양하는 교과목이다.

• **EC0025 공업화학 (Industrial Chemistry)**

생활건강용 화학제품공업, 산·알카리공업, 비료, 탄소공업, 석유화학공업, 계면활성제공업, 공업용수처리, 전기화학공업, 촉매공업, 반도체재료, 환경산업 및 발효산업을 포함한 광범위한 분야의 제품생산과정과 특성을 학습한다. 특히 최근의 전통적인 분야를 넘어서서 새로운 기술이 적용되는 정밀화학공업, 새로운 식품생산과 저장의 관련 기술 분야로 크게 확장되고 있다. 본 강의에서는 원료부터 제품의 생산 공정과 화학반응 등의 기본원리를 살펴본다.

• **EC0027 공정유체역학 (Fluid Dynamics)**

유체역학은 말 그대로 유체가 어떻게 힘을 주고받는지를 다루는 학문이다. 여기서 유체는 액체나 기체를 말한다. 유체는 유체가 움직이지 않을 때의 유체 정역학이 있고 움직이는 동역학이 있다. 정

역학에 비해 동역학이 매우 중요하다. 고체와 달리 유체는 너무 심하게 이동하기 때문에 유체입자 하나하나의 시간별 위치를 아는 것이 그리 중요하지 않을 경우가 많다. 따라서 기체나 액체의 흐름을 이해하여 화학공정에서의 역할을 설명하기 위하여 학습한다.

• **JG2071 폐기물처리공학 (Solid Waste Treatment Engineering)**

도시고형폐기물 등 일반폐기물의 처리 및 처리방법을 다루며, 각종 폐기물시료의 채취, 분석 등에 필요한 기초실험을 학습한다.

• **EC0023 환경시스템공학 (Environmental System Engineering)**

산업현장에서 사용하는 생활용수 및 공업용수를 사용하기 위하여 수환경 시스템을 이해하는데 주요 내용을 이해하도록 한다. 수처리를 위한 정수처리, 고도정수처리기술, 상수사용 용도에 따른 상수원 관리와 사용자의 수요에 적합한 수질을 확보하기 위한 기본 이론과 상수의 중요성을 인식하기 위한 과제 등을 수행한다. 산업현장에서 사용한 폐수를 처리하기 위한 전반적인 공정, 물리적 처리, 물리 화학적 원리와 특성을 파악하여 처리 목표에 이르는 방법과 하수 또는 산업폐수 처리에 있어서 생물학적 처리공정에 대한 이해와 각 반응모델에 대한 처리기술 및 반응모델에 따른 처리효율을 이해하는 과목이다.

• **EC0024 화학공정제어 (Chemical Processing Control)**

화학공정을 제어하는 요소에 대한 이론, 화공공정 안정도 판별법, 제어방법과 제어시스템의 설계 및 현실적응에 관하여 학습한다. 공정제어는 복잡한 화학공정의 운영에서 안전하고 효율적인 운전을 통한 화학제품의 질을 엄격히 관리하고자 하는 제어를 달성하기 위한 목적이다. 화학공정을 제어하기 위한 제어계의 이론적 원리와 응용을 학습하는 학문이다. 화학제품 대상공정에 대한 정적, 동적 특성을 이해하여 공정운전 모델을 구성할 수 있도록 하고, 목적에 의한 안전하고 합리적인 전략을 수립하기 위한 능력을 배양할 수 있도록 학습한다.

• **JG4121 전기화학공학및실험 (Electrochemistry for Engineering and Experiments)**

본 교과목은 환경 및 에너지 변환 공정에서 일어나는 다양한 전기화학 반응의 대한 폭넓은 이해를 위하여 전극에서의 산화, 환원 반응의 평형론적 및 속도론적 접근을 통해 원리를 학습하고 이를 실험으로 체득하기 위해 기초 전기화학 실험을 함께 수행한다.

• **EC0008 생명공학및실험II (Biotechnology&ExperimentsII)**

유전물질로서의 DNA 및 RNA의 구조와 특성, 그리고 DNA 복제와 RNA 전사, 해독으로 이어지는 Central Dogma의 이해를 통하여 모델화하여 구성한 실험세션에 응용하고, 현재 활용되고 있는 첨단 생명공학 연구내용들에 대한 이해 및 응용을 가능하도록 한다.

• **EC0009 폐기물관리공학및실험 (Solid Waste Management and Experiment)**

일반폐기물의 소각, 매립, 재활용과 같은 최종처리기술과 슬러지의 관리방법을 학습하고 환경오염물질의 제거실험 및 용출실험을 체득하도록 한다.

• **JG4107 대기오염제어공학 (Advanced Air Pollution Control Engineering)**

주요한 대기오염물 방출 경로인 연소 공정과 가스상 오염물질인 황산화물, 질소산화물, 휘발성유기물들의 제어방법에 대하여 학습한다.

• **JG4139 화공재료화학 (Chemical Engineering Materials Chemistry)**

유기화학/무기화학/고분자화학의 기초를 학습함으로써 환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 다양한 재료의 특성을 화학적인 관점에서 이해할 수 있다.

• **EC0001 전공과창업(그린화학공학) (Career-in-major)**

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 위해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **EC0004 인턴십 I (그린화학공학) (Internship)**

전공과 관련된 분야로의 사회진출을 위한 사전 현장학습 차원에서 이루어지는 교과목으로, 전공수업을 통해 학습한 내용이 실제 산업현장에 어떻게 적용되고 접목되는지를 파악하고자 할 뿐만 아니라, 학교와 산업체 간의 괴리를 좁히는 실질적인 체험학습의 장을 마련하고자 한다.

• **EC0014 열및물질전달 (Heat and Mass Transfer)**

화학공학을 비롯하여 환경공학, 의생명공학, 생명공학, 자원공학 등 다양한 범위의 공학의 주요 단위 공정에서 일어나는 열 및 물질의 전달 현상을 이해하고 이를 위해 열 및 물질 전달의 기초 물리 공정을 학습하고 이를 표현할 수 있는 기초 수학적 표현법을 알아보는 교과목이다.

• **EC0016 에어로졸공학및실험 (Aerosol Technology)**

나노영역의 입자를 포함하는 에어로졸의 입자분포도 기술과 생성, 물리/화학적 거동에 대하여 학습하고 이에 대한 측정에 대하여 실험을 수행한다.

• **EC0026 분리공정공학 (Separation Engineering)**

물에 불순물이 함유되어 있으면 생산현장에서 불필요한 제조원가 상승의 원인이 되므로 공정수 공급의 실무능력을 향상시키기 위하여 문제 해결 기법을 습득한다. 화학공업제품 생산현장에서 필연적으로 사용하는 공업용수를 공급하기 전 수처리 분야 중에서 원수의 물리적 공정, 화학적 처리공정 등의 원리를 습득한다. 또한 사용된 공업용수는 하수처리장, 산업폐수처리장에서 막분리공정을 비롯한 종합 고도처리를 거쳐 재이용되는 순환과정을 위한 분리공정설계를 습득한다.

• **JG4012 유해폐기물처리공학 (Industrial Wastes Engineering)**

도시 및 산업폐기물의 발생 특성과 물리, 화학, 생물학적 처리방법에 따른 각 공정의 기본원리, 적용 가능성, 설계, 유지관리를 다루며 위험 및 독성 폐기물의 처리 및 처분과 폐기물의 재이용에 관하여 학습한다.

• **JG4143 에너지변환공학및실습 (Energy Conversion Engineering and Practice)**

환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 친환경 소재를 디자인/합성/응용 할 수 있는 제반지식을 습득한다.

• **EC0015 화공단위조작(Unit Operations of Chemical Engineering)**

석유화학에서 중요하게 이용되는 증류를 비롯해, 정밀화학, 화학소재공정, 및 기타 화학공정의 다양한 분리와 정제 기술에 대하여 배우는 과목으로 화학공학 주요 단위조작인 증류, 흡수, 추출, 흡착 등의 분리공정은 전체 화학공정에서 약 70%이상을 차지할 정도로 중요하다. 각종 화학장치의 원리,

설계, 제작 및 조작방법을 다루는 과목으로 화학공학을 전공하는 학생에게 필수적인 교과목이다.

• **EC0028 전산모델링및실습(SW) (Computational Modeling and Lab(SW))**

화학의 한 분야인 계산 화학을 이해하기 위한 기초적인 개념과 컴퓨터 기반 분자 디자인에 관련된 기본적인 원리를 배운다. 양자 역학 및 분자 역학에 기반한 모델링을 다루게 될 것이다. 또한 DNA 나 단백질과 같은 생 분자 및 재료 물질 분자에 대한 분자 모델링에의 응용을 소개한다. 각 주제에 대한 강의와 함께 컴퓨터를 이용한 실습 시간을 갖는다.

• **EC0002 전공과취업(그린화학공학) (Career-in-major)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

• **EC0003 인턴십II(그린화학공학) (InternshipII)**

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

• **EC0006 분자설계및실습(SW) (Computer-Aided Molecular Design and Lab(SW))**

본 교과목에서는 전산 모델링 방법을 활용하여 컴퓨터 기반 분자 설계에 대해 살펴본다. 주요 응용 분야인 거대 생체 분자 타겟 같은 주인 분자와 결합하는 리간드 화합물의 디자인과, 개선된 성능을 가진 기능성 물질을 디자인하는 데 필요한 개념들을 학습하고 이를 제시된 실습 문제를 통하여 직접 해결해 보고자 한다. 또한 유기금속 및 유기촉매와 효소의 작동 기작에서의 공통적인 성질과 원리를 이해한다.

• **EC0007 그린화학공정설계 (Green Chemical Process Engineering)**

연소를 포함하여 다양한 화학공정 중 발생하는 대기오염물을 제어하는 공정의 설계법에 대하여 학습한다.

• **JG4023 폐기물자원화공학 (Waste Resource Engineering)**

폐기물의 개념을 새로운 자원으로 활용할 수 있는 개념으로 접근하기 위한 과목으로 도시폐기물, 산업폐기물, 유해폐기물 등을 자원으로 활용하기 위한 개념을 습득한다.

• **EC0005 캡스톤디자인 I (그린화학공학) (Capstone Design I)**

학부과정 동안 배운 환경/신재생에너지/생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술인력을 양성하고자 한다.

• **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본 인간의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

- **EC0013 캡스톤디자인Ⅱ (Capstone DesignⅡ)**

학부과정 동안 배운 환경·신재생에너지·생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술 인력을 양성하고자 한다.

건설시스템공학과

■ 교육목표

건설시스템공학과는 국제경쟁력을 갖춘 실용적 전문기술 인력의 양성을 교육목표로 하고 있다. 최신 전공기술에 대한 전문지식의 확보와 더불어 취업 및 개인의 미래설계에 자신감을 갖게 하는 실무처리 능력 함양을 위하여 노력하고 있다.

이를 위한 구체적 실행목표는 아래와 같다.

1. 세계화시대의 국제경쟁력을 갖춘 인재 양성
2. 실무업무처리 능력을 갖춘 실용적 인재 양성
3. 핵심 및 첨단기술력을 갖춘 전문기술인 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	JG1022	공학프로그래밍(SW)	2	2
2	1	전공선택	JG2052	수리학및실험 I	4	4
			JG2081	토질역학및실습 I	2	3
			JG2093	IT융합공간정보설계(SW)	2	2
			JG2111	공업역학및연습	3	3
			JG4133	건설품질관리	3	3
	2	전공선택	JG1012	전산기반공학수학및실습(SW)	4	5
			JG3131	재료역학및창의설계실습	4	4
			JG3151	토질역학및실습II	2	2
			JG4103	수리학및실험II	3	3
			JG4108	스마트설계및실습(SW)	3	3
3	1	전공선택	JG3162	구조역학및실습 I	3	3
			JG4112	상하수도공학및지역현장실습 I	2	3
			JG4130	환경융합철근콘크리트공학및실습	3	3
		전공심화	JG2053	수문학(SW)	3	3
			JG3172	측량학및실습	3	4
			JG3222	기초공학및연습	3	3
	2	전공선택	JG4113	IT융합건설안전관리및실습(PBL)	2	2
			JG4131	지속가능환경시스템	2	2
			JG4132	인턴십 I (건설시스템공학)	2	2
			JG4135	전공과창업(건설시스템공학과)	1	1
			JJ1016	수자원공학및실습(SW)	2	3
		전공심화	JG3021	상하수도공학및지역현장실습II	3	3
			JG3192	환경융합시공학및연습	2	2
			JG4071	환경융합RC설계및실습	3	3
JG4102	응용역학및실습	2	2			
4	1	전공선택	JG3182	강구조공학및구조해석실습	3	3
			JG4091	IT융합시설물유지관리(SW)	3	3
			JG4134	인턴십II(건설시스템공학)	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JG4138	전공과취업(건설시스템공학과)	1	1
			JJ1020	종합설계및연습(SW)	2	2
			OA1017	스마트건설창업및경영기획론	3	3
	2	전공선택	JG4114	환경융합전산구조설계및실습(SW)	2	2
			JG4144	건설융합특론(캡스톤디자인)	2	2
합계				34과목	86	91

■ 교과목 해설

• JG1022 공학프로그래밍(SW) (Engineering programming and exercise(SW))

컴퓨터 프로그래밍은 건설기술자가 갖추어야 할 기본 지식 중의 하나이다. 본 과목에서는 건설실무에서 가장 광범위하게 사용되고 있는 Fortran을 비롯한 사용빈도가 높은 대표적 컴퓨터 언어의 개념 및 응용에 대하여 학습한다. 수업은 실습위주로 진행하여 학업 성취도를 높이 구성하도록 하였다.

• JG2052 수리학및실험 I (Hydraulics and experiment I)

수공학에 적용되는 유체의 역학적인 운동에 관한 기초 이론을 강의하며 관수로와 개수로의 제반 문제를 다루고 수공학 분야와 관련된 설계 및 관리에 필요한 지식을 습득한다.

• JG2081 토질역학및실습 I (Soil Mechanics & Laboratory I)

모든 구조물은 지반과 접해있으므로 지반의 안정검토는 토목공학 측면 뿐 아니라 우리 일상에 매우 중요하다. 지반의 안정검토를 위한 기초사항, 즉, 흙의 분류, 구조, 투수, 유효응력, 다짐, 지중응력 등을 학습하고 관련 실험을 수행한다.

• JG2093 IT융합공간정보설계(SW) (IT convergence geospatial information design(SW))

지리정보시스템(GIS)은 다양한 형태의 지리정보를 효율적으로 수집, 저장, 갱신, 처리, 분석, 출력하기 위해 이용되는 하드웨어, 소프트웨어, 지리자료, 인적자원의 통합적 시스템으로 지형공간정보, 지도제작, 도시정보, 교통정보, 토지정보, 환경정보, 도로정보분야 등에서 활용되고 있다.

따라서 본 교과목은 GIS에 대한 이론과 GIS 소프트웨어를 이용한 실습을 통하여 지리정보를 분석 및 처리에 대한 지식을 익힌다.

• JG2111 공업역학및연습 (Engineering Mechanics and Practice)

응용역학, 구조역학, 토질역학, 암반역학 등 토목의 근간을 이루는 모든 역학의 기본을 이해하기 위하여 자유물체도, 반력, 단면의 성질, 평형방정식, 적합방정식 등 정역학의 기본원리를 공부한다. 토목 전반의 역학을 이해할 수 있는 기본능력을 배양한다.

• JG4133 건설품질관리 (Construction Quality Control)

국내의 건설관리 제도를 이해하고, TQC, TQA, TQM 등의 품질관리 기법을 활용한 콘크리트, 강재, 아스팔트, 토공 등 각 공종별 건설공사의 품질관리 체계 및 기법을 학습한다.

• JG1012 전산기반공학수학및실습(SW) (Computational Engineering Mathematics and Exercise(SW))

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점

을 두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

• **JG3131 재료역학및창의설계실습 (Mechanics of Materials)**

변형체의 역학적 특성을 배우고 구조적 거동을 해석하는데 기본이 되는 원리들을 익히며 개념을 파악한다. 응력과 변형률의 물리적 개념을 배우고 하중과 변위, 응력, 변형률 등의 상호관계를 연구하여 역학적 해석에 적용한다. 또한, 학습된 내용을 심화, 발전시키기 위하여 재료 및 소형 모형실험을 통하여 그 이론을 채득한다.

• **JG3151 토질역학및실습Ⅱ (Soil Mechanics & LaboratoryⅡ)**

토질역학및실습Ⅰ을 기본으로 하여 사면안정, 침하, 기초파괴 등 실무설계에 직접 활용되는 내용을 학습하고 관련 실험을 수행한다.

• **JG4103 수리학및실험Ⅱ (Hydraulics and experiment Ⅱ)**

관수로의 흐름, 개수로의 흐름, 수류의 계측, 흐름속의 물체가 받는 저항 등에 관한 수리학 전반적인 심화학습 과정이다.

• **JG4108 스마트설계및실습(SW) (Smart designing and practice(SW))**

빌딩정보모델링(BIM)은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서 필요한지에 대해 살펴봄과 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.

• **JG3162 구조역학및실습 (Structural Mechanics and Practice)**

공업역학, 재료역학에서 학습한 기본지식을 활용하여, 하중, 반력, 전단력, 휨모멘트, 영향선등 구조물의 총체적인 구조적 안정을 해석할 수 있는 기본 능력을 배양한다.

• **JG4112 상하수도공학및지역현장실습 I (Water Supply and Sewage Engineering I)**

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의 하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

• **JG4130 환경융합철근콘크리트공학및실습 (Concrete Engineering and Exercise)**

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

• **JG2053 수문학(SW) (Hydrology(SW))**

수자원의 확보 및 수질오염 문제가 지자체간의 이권다툼을 초월하여 국가 간 분쟁의 차원으로까지 확대되고 있는 현실에 직면해 있다. 이러한 상황에서 본 교과과정을 통하여 물의 순환과정을 총체적으로 이해하여 강우, 유출, 증발산, 침투 등의 수문학적인 이론을 학습한다.

• **JG3172 측량학및실습 (Surveying & Practice)**

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다. 또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다.

- **JG3222 기초공학및연습 (Foundation Engineering and Practice)**
구조물의 하부구조 및 하부구조에 작용하는 하중의 영향을 받는 지반의 거동에 대해 학습함으로써 구조물 기초설계의 실무능력을 배양시킨다.
- **JG4113 IT융합건설안전관리및실습(PBL) (IT convergence construction safety management and practice(PBL))**
본 과목은 건설경영관리의 다양한 분야를 가르치기 위한 과목으로 학생들은 프로젝트 구성 및 시행, 계획 및 일정관리, 비용관리, 프로젝트 관리의 주요 역할 등에 대해서 습득하여야 한다.
- **JG4131 지속가능환경시스템 (Sustainable Environmental System)**
시설물의 방향 및 위치 결정, 매핑의 응용 이론과 기술을 학습한다.
- **JG4132 인턴십 I (Internship I)**
현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.
- **JG4135 전공과창업(건설시스템공학과) (Career-in-major I)**
취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.
- **JJ1016 수자원공학및실습(SW) (Water resources engineering and exercise (SW))**
환경오염 물질의 확산특성을 파악하여 오염물질의 관리 대책 수립 능력을 배양하여 친환경 설계를 위해서 개발된 모델 등을 이용하는 방법을 습득한다.
- **JG3021 상하수도공학및지역현장실습II (Water Supply and Sewage EngineeringII)**
상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의 하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.
- **JG3192 환경융합시공학및연습 (Construction Management and Practice)**
최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내외 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학” 학습이 필요하며, 과목 내용을 기본 개념에서부터 실무 적응능력을 향상시키기 위한 실용적 내용으로 구성하였다.
- **JG4071 환경융합RC설계및실습 (Environmental convergency Reinforced Concrete Designated Experiment)**
가장 중요한 건설재료인 철근콘크리트 구조물의 거시적 안정 및 재료적 특성을 파악하기 위하여, 탄성계수를 비롯한 기본 역학적 특성 및 보, 슬라브, 기둥, 휨응력, 전단응력, 사인장응력 등을 공부하여 실무에 대한 적응력을 배양한다.
- **JG4102 응용역학및실습 (Applied Mechanics and practice)**
구조역학 I에서 공부한 기본 구조역학적 지식을 활용하여 구조물의 층별, 지점별 수평변위, 수직변

위, side sway, 흔들림 등 실제 구조물의 구조안정 해석을 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위하여 이론적 공부와 함께, 실제 과거의 설계 및 시공사례를 살펴보고, 실무에서 사용되고 있는 구체적인 컴퓨터 프로그램을 연습한다.

- **JG3182 강구조공학및구조해석실습 (Steel structure mechanics and Structural Analysis Practice)**
강구조물에 대한 역학적인 거동을 이해하고 기본적인 역학적 개념을 이용한 단순하거나 복잡한 형태의 하중을 받는 강구조물의 능력해석과 설계하중, 안전도, 설계법 등 설계개념을 다룬다.
- **JG4091 IT융합시설물유지관리(SW) (IT convergence maintenance of facilities(SW))**
Prestress 콘크리트 설계법의 기본 이론을 습득하고, Prestress Concrete의 해석, 설계 및 분석법에 대해 학습하고자 한다.
- **JG4134 인턴십II (InternshipII)**
현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.
- **JG4138 전공과취업(건설시스템공학과) (Career-in-majorII)**
취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.
- **JJ1020 종합설계및연습(SW) (Capstone Design and Practice)**
토목환경 전반에 걸친 종합설계 과정의 제 1단계로서 토목구조물 설계, 세미나, 현장학습, 실험실 분석 등 다양한 과제를 수행한다.
- **OA1017 스마트건설창업및경영기획론 (Smart Construction Business Start-up and Management Planning)**
스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운명을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.
- **JG4114 환경융합전산구조설계및실습(SW) (Environmental convergency Computational structure Design(SW))**
현장 실무에서 가장 널리 사용되는 상용 구조해석 프로그램인 MIDAS 및 엑셀을 이용한 구조해석 및 설계 과정을 학습한다.
- **JG4144 건설융합특론(캡스톤디자인) (Construction Fusion Theory(Capstone Design))**
건설산업과 IT, 소프트웨어, 신소재, 종합플랜트, 지능형 스마트 하우스 및 빌딩에 대한 이해를 높이고 융합 신규분야를 경험한다. 소모임 그룹활동을 통하여 첨단건설융합 분야를 학습한다.

정보보안공학과

■ 교육목표

정보보안공학과는 정보사회의 핵심 기술인 정보보안 분야의 최고 전문가를 양성하는 학과이다. 이를 위해 본 학과는 정보보안기술에 대한 입체적 교육과정을 제공하고 있으며, 전체 교육과정이 창의적 사고능력 향상과 실무 중심의 기술교육에 집중하고 있다.

본 학과의 교육과정을 성실히 이수한 학생은 '정보보안 시스템 설계기술', '정보보안 프로그램 개발기술', '암호기술', '보안 SoC 설계기술', '인터넷 응용기술' 등의 분야에 최고 전문지식을 갖춘 정보보안 전문가로 성장할 것이다.

본 학과의 교육목표는 '정보보안 분야의 최고 전문가 양성'이며, 이를 달성하기 위한 세부 교육목표는 다음과 같다.

- 창의인재 양성 → 창의적 설계 능력을 갖춘 인재양성
- 실무인재 양성 → 실무기술을 갖춘 인재양성
- 도덕인재 양성 → 공학윤리를 갖춘 인재양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
1	1	전공선택	JQ0001	정보공학개론	3	3	
			JQ0047	파이썬프로그래밍	2	2	
	2	전공선택	JQ0004	전기전자공학	3	3	
			JQ0009	정보보안론	3	3	
			JQ0051	리눅스시스템 관리	2	2	
2	1	전공선택	JQ0006	논리회로	3	3	
			JQ0012	웹프로그래밍	3	3	
			JQ0016	보안알고리즘	3	3	
			JQ0045	C프로젝트설계	6	6	
	2	전공선택	JQ0041	자료구조설계	6	6	
			JQ0044	디지털시스템설계	6	6	
			JQ0049	창의기초설계(정보보안공학)	2	2	
			JQ0050	리눅스보안실습	3	3	
3	1	전공선택	JQ0017	통신네트워크	3	3	
			JQ0019	데이터베이스실습	3	3	
			JQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3	
			JQ0048	창의전공설계(정보보안공학)	2	2	
	2	전공심화	JQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6	
			전공선택	JQ0015	운영체제	3	3
				JQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
			JQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JQ0036	전공과창업(정보보안)	1	1
			JQ0043	TCP/IP 보안시스템설계	6	6
		전공심화	JQ0024	보안 SoC	3	3
4	1	전공선택	JQ0021	해킹과보안	3	3
			JQ0037	전공과취업(정보보안)	1	1
			JQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
			JQ0046	지능형임베디드시스템(SW)	3	3
	전공심화	JQ0027	WarRoom실습	3	3	
		JQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3	
	2	전공선택	JQ0032	보안시스템인증	3	3
		전공심화	JQ0026	디지털포렌식	3	3
합계				32과목	101	101

■ 교과목해설

• JQ0001 정보공학개론 (Introduction to Information Engineering)

정보공학에 대한 기본이론을 개괄하고 최신 기술을 학습하여 향후 정보기술의 발전 동향을 예견할 수 있는 능력을 배양한다.

• JQ0047 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 교과목은 컴퓨팅 사고를 통해 알고리즘을 설계하고 그 알고리즘을 파이썬 언어를 통해 구현하는 일련의 과정을 배운다. 알고리즘을 모델링하고 프로그래밍하는 과정을 통해 컴퓨팅 사고를 습득하고 객체지향 개념을 이해한다.

• JQ0004 전기전자공학 (Electric Electronic Engineering)

전기전자공학의 기본이론을 학습하고 전기이론, 반도체, 디지털 시스템 등에 관하여 학습한다.

• JQ0009 정보보안론 (Information Security)

정보보안의 기초개념과 대표적인 암호 알고리즘을 이해하고 공개키 기반구조, 인터넷보안, 방화벽, 가상사설망, 바이러스 등을 학습한다.

• JQ0051 리눅스시스템 관리 (Linux System Administration)

리눅스 시스템 관리에 필요한 명령어 사용법과 리눅스 기반 웹/DB 서버 구축 및 관리 방법을 학습한다. 서버 시스템 관리자 관점에서 파일시스템 관리 방법과 DNS, FTP, HTTP, SMTP, POP, IMAP, SSH, Samba, DHCP 등의 인터넷 서비스 제공방법을 학습한다. 리눅스 서버 시스템 구축 및 관리를 통해 리눅스/유닉스 기반 시스템 구성과 운영 능력을 배양한다.

• JQ0006 논리회로 (Logic Circuit)

전기회로의 기본원리와 직류전원 회로에 대한 다양한 회로망 해석기법을 학습한다. 또한 응용회로 설계에 대한 기초이론을 학습한다.

- **JQ0012 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

- **JQ0016 보안알고리즘 (Security Algorithm)**

다양한 정보보안 응용 시스템의 특징을 이해하고 해킹 및 방어에 대한 각종 알고리즘을 구현한다.

- **JQ0045 C프로젝트설계 (C-Project Design)**

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

- **JQ0041 자료구조설계 (Data Structure Design)**

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

- **JQ0044 디지털시스템설계 (Digital Electronic Circuit Design)**

전자회로 해석에 기본이 되는 반도체의 성질, BJT, FET, 트랜지스터의 스위칭모드 등을 학습하고 소 신호 증폭기 설계, 대신호 증폭기 설계 및 디지털IC 설계 기법을 익힌다.

- **JQ0049 창의기초설계(정보보안공학) (Creative Engineering Design: Fundamental Course)**

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 기초단계의 과목이다. 문제 해결 능력을 키우기 위해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

- **JQ0050 리눅스보안실습 (Linux Security Practice)**

리눅스/유닉스 시스템 기반의 보안관리를 위한 시스템 운영방법을 학습한다. 사용자 관리, 서버 관리, 서비스 관리 등 다양한 시스템 관리 방법을 익히고, 네트워크 보안을 위한 방화벽 설정, 침입탐지, VPN, TLS/SSL 등의 기술을 익히며, 보안관리를 위해 포트스캐닝, 취약점 분석 방법을 익힐 수 있다.

- **JQ0017 통신네트워크 (Communication and Network)**

데이터통신의 기본개념을 이해하고 OSI 7 계층 참조모델을 근간으로 다양한 통신프로토콜을 학습하고 이들의 장단점을 분석한다.

- **JQ0019 데이터베이스실습 (DataBase Practice)**

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

- **JQ0025 모바일프로그래밍(PBL) (Mobile Programming(PBL))**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서

앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

• **JQ0048 창의전공설계(정보보안공학) (Creative Engineering Design: Intensive Course)**

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

• **JQ0040 컴퓨터아키텍처설계 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

• **JQ0015 운영체제 (Operating Systems)**

운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.

• **JQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) (Capstone Design1)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

• **JQ0033 인턴십1(정보보안공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

• **JQ0036 전공과창업(정보보안) (Establishment-in-major)**

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도.

• **JQ0043 TCP/IP 보안시스템설계 (TCP/IP Security System Design)**

TCP/IP 프로토콜 표준을 상세히 분석하여 정보보안 측면의 취약점을 파악한 후 이를 보완할 수 있는 방안을 도출한다. 또한 도출한 보안방안을 Socket 프로그래밍을 통해 구현하고 효용성을 확인한다. 통신망 자원에 대한 기술적 특징을 개괄하고 다양한 통신망 보안침해공격에 대응할 수 있는 방어기술을 학습한다.

• **JQ0024 보안 SoC (Security SoC)**

System on Chip의 개념 및 기술동향을 학습하고 HDL을 사용하여 저전력 Chip을 설계한다.

• **JQ0021 해킹과보안 (Hacking and Security)**

최신 해킹기법에 대한 기술적 분석을 수행하고 모의해킹을 통해 시스템의 취약점을 도출한 후 해당 시스템의 최적의 방어대책을 수립한다.

• **JQ0037 전공과취업(정보보안) (Career-in-major)**

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도.

- **JQ0038 인턴십2(정보보안공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

- **JQ0046 지능형임베디드시스템(SW) (Intelligence for Embedded Systems(SW))**

임베디드시스템의 구조와 주요 특징을 이해하고 임베디드시스템 기반의 소프트웨어, 펌웨어 개발 방법, 요소 기술들을 학습한다. 임베디드시스템의 MCU, SoC와 다양한 센서/액추에이터의 구성 및 제어를 위한 GPIO, UART, I2C, SPI, PWM 등의 주요 인터페이스를 이해하고, 실시간 경량 운영체제인 RTOS의 구조와 애플리케이션 개발을 위한 프로세스/쓰레드의 개념을 이해함으로써 임베디드시스템의 하드웨어와 소프트웨어 설계 능력을 함양한다.

- **JQ0027 WarRoom실습 (War Room Practice)**

네트워크 공격과 방어, 침입자 탐지, 로그분석 등에 대한 지식을 학습하고, 실제 War Room에서 다양한 망 환경을 가정하여 상기 상황을 실습한다.

- **JQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) (Capstone Design2)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

- **JQ0032 보안시스템인증 (Security System Certification)**

본 과목에서 다루는 학습 내용은 서버설치 후 점검사항, 포트점검 및 제어, 웹서버 보안, 메일서버 보안, 큐잉서버를 이용한 메일서비스 가용성 강화, 암호화, 바이러스 메일 필터링, Virus wall 설치, 스팸메일 차단, DNS 서버 보안, FTP서버 보안, SQL보안, 방화벽 구축 및 운영, 침입탐지시스템 구축 및 운영, 네트워크 취약성과 대책 등이다.

- **JQ0026 디지털포렌식 (Digital Forensic)**

디지털포렌식이란 PC나 휴대전화 등에 내장된 디지털 자료를 근거로 발생한 사실관계를 증명하는 보안 서비스 분야이다. 이를 위해 각종 디지털 데이터와 통화기록 등을 증거로 확보, 분석하는 것으로 증거수집, 증거분석, 증거제출과 같은 절차를 학습한다.

시스템반도체공학과

■ 교육목표

스마트 산업의 기반인 시스템 반도체 분야에서 시스템 반도체 설계에서부터 이를 응용한 시스템 설계까지 종합적인 응용 능력을 갖춘 명품 인력 양성을 교육목표로 한다. 이를 위한 구체적 실행 목표는 다음과 같다.

1. 창의형 인재 양성 → 창의적 전공설계능력을 갖춘 인재 양성
2. 지역맞춤형 인재 양성 → 지역기업이 필요로 하는 인재 양성
3. 실무형 인재 양성 → 설계교과 강화를 통한 실무형 인재 양성
4. 최소품질보장형 인재 양성 → 외부전문가의 심의를 통한 최소품질 보장형 인재 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	EA0005	기초전기회로설계및실습	4	4
			EA0006	논리회로설계및실습	3	3
			EA0007	반도체물리학	3	3
			EA0025	신호및시스템1	2	2
			EA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
			EA0031	창의기초설계(시스템반도체공학)	2	2
	2	전공선택	EA0013	전기회로설계및실습	4	4
			EA0014	반도체소자공학(PBL)	3	3
			EA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3
			EA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5
		EA0033	신호및시스템2	2	2	
3	1	전공선택	EA0008	기초전자회로설계및실습	4	4
			EA0010	DSP1	2	2
			EA0032	창의전공설계(시스템반도체공학)	2	2
		전공심화	EA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습(PBL)	5	5
			EA0024	메모리및반도체공정	3	3
	2	전공선택	EA0001	전공과창업(시스템반도체)	1	1
			EA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
			EA0017	디지털집적회로설계및실습	5	5
			EA0034	DSP2	2	2
		전공심화	EA0011	시스템반도체설계1	2	2
			EA0016	전자회로설계및실습	5	5
			EA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5
4	1	전공선택	EA0002	전공과취업(시스템반도체)	1	1

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
			EA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2	
			EA0020	통신공학프로그래밍	3	3	
			EA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2	
			JW0031	공학발명과특허	2	2	
		2	전공심화	EA0019	시스템반도체설계2	2	2
	전공선택		EA0022	공정장비프로그래밍	3	3	
		EA0029	캡스톤디자인2(시스템반도체공학)	2	2		
		EA0030	디스플레이공학	3	3		
		EA0018	PC레이아웃설계및실습	2	2		
	합계				33과목	94	94

■ 교과목해설

• EA0005 기초전기회로설계및실습 (Basic Circuit Theory and Laboratory)

선형 전기회로의 이해를 위한 기본 개념을 배우고 실험을 통해 확인한다. 저항, 인덕터, 커패시터 등의 선형 소자와 이를 바탕으로 한 회로이론 키르히호프의 전압/전류법칙, 중첩의 정리, 테브난-노턴의 정리, R-L-C 직병렬회로의 리액턴스 측정 및 공진특성 등을 배운다. 각종 계측기들의 사용법을 배운 후, 소자 및 회로 특성 실험을 통하여 이론을 확인한다.

• EA0006 논리회계설계및실습 (Logic Circuit Design and Practice)

조합회로, 순차회로, 동기회로 및 비동기회로의 특성 및 설계 방법과 이를 통합한 디지털 시스템의 설계에 관하여 학습한다. 특히 디지털 시스템 설계 언어인 Verilog-HDL을 익히고 설계하여, 디지털 시스템의 특성을 이해한다.

• EA0007 반도체물리학 (Semiconductor Physics)

거시와 미시 상태의 물성적 특성을 살피고, 양자역학의 기초적인 부분을 다룬다. 반도체의 제반 물리 이론을 이해하기 위해 전자적 구조의 기초를 학습하고, 반도체 내의 전달매체인 전자와 홀의 개념, 반도체의 전기 전도, pn 접합 및 pn 접합 다이오드의 작동원리를 습득한다.

• EA0025 신호및시스템1 (Signals and System1)

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습하고 프로그래밍을 통하여 이해도를 높인다.

• EA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) (Windows Programing(SW))

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

• EA0031 창의기초설계(시스템반도체공학) (Creative Engineering Design: Fundamental Course)

간단한 마이크로컨트롤러 등을 활용하여 공학적 문제를 알고리즘(프로그래밍) 중심으로 해결하는 방

법을 연습한다. 문제 접근 및 해결 과정, 결과 정리 및 발표 과정 등 전체적인 흐름을 경험하고 이해하는데 초점을 둔다.

• **EA0013 전기회로설계및실습 (Circuit Theory and Laboratory)**

선형 전기회로의 이해를 위한 개념을 1학기에 이어 배우며, 주 내용은 다음과 같다. Laplace transform 및 linear electric circuit에의 응용, low-pass filter, high-pass filter, band-pass filter, band-reject filter를 포함한 frequency selective circuits, active filter circuits, two-port circuits 등을 다룬다. 회로 시뮬레이션 방법을 습득하여 회로 설계 능력 및 회로 특성에 대한 이해도를 높이며, 실험을 통하여 회로 특성을 확인한다.

• **EA0014 반도체소자공학(PBL) (Semiconductor Electronics(PBL))**

집적회로 형성 공정 및 특성평가에 대한 이론을 이해한다. pn접합, Bipolar 트랜지스터, MOSFET 등의 제조방법인 단위공정인 증착, 산화, 확산, 이온주입, 진공, 금속접합, 식각공정 등과 관련이론을 학습한다.

• **EA0015 uController을이용한센서시스템설계및실습 (uController Based Sensor System Design and Practice)**

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

• **EA0027 컴퓨터구조설계및실습 (Computer Architecture Design and Practice)**

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8 비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

• **EA0033 신호및시스템2 (Signals and System2)**

본 교과에서는 공학을 공부하면서 접하게 되는 신호와 시스템의 개념을 학습한다. 라플라스 변환이 본 교과에서 다루는 첫번째 주제이다. 하지만 교과에서 중요한 주제는 이산 시간 신호처리 시스템의 구성요소와 동작원리이다. 교과에서는 기초적인 개념으로서 이산 신호와 시스템의 개념을 소개하고, 특징에 따라 분류한다. 이후에 이산 시간 신호의 시간 영역 해석 방법을 공부하고 주파수 영역 분석 방법을 학습한다. 주파수 영역해석은 이산 시간 푸리에 급수와 이산 시간 푸리에 변환을 포함한다. 마지막으로 z-변환을 공부한다.

• **EA0008 기초전자회로설계및실습 (Basic Electronic Circuit and Laboratory)**

다이오드, 트랜지스터의 모델 및 기본 회로, FET 모델 및 기본 회로, 증폭 회로의 기본 원리, 주파수 반응, 궤환 증폭기 회로를 공부한다. 회로 설계 프로그램을 이용한 회로 설계 방법을 익혀, 이론으로 배운 회로 특성에 대한 이해를 높이고, 실험을 통해 직접 확인한다.

• **EA0010 DSP1 (DSP1)**

디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다.

- **EA0032 창의전공설계(시스템반도체공학) (Creative Engineering Design: Intensive Course)**
 창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.
- **EA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습(FPGA Platform based SoC Design and Practice)**
 SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.
- **EA0024 메모리및반도체공정 (Memory and Semiconductor Process)**
 반도체 물리학에서 습득한 이론을 기반으로 하여, 바이폴라 트랜지스터, 전계효과 트랜지스터, 실리콘과 화합물(III-V, II-VI) 반도체, LED, 태양전지, 레이저 등과 같은 다양한 소자 및 소자 응용을 학습한다.
- **EA0001 전공과창업(시스템반도체) (Establishment-in-major)**
 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업을 지도한다.
- **EA0004 인턴십1(시스템반도체공학) (Internship1)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.
- **EA0017 디지털집적회로설계및실습 (Digital Integrated Circuits Design and Practice)**
 CMOS 회로를 이용한 VLSI 설계 방법을 배우고 이에 따라 설계 실습을 한다. MOS의 기본 이론과 작동 원리에서부터 다양한 CMOS 회로 종류들을 이해하고, VLSI 설계 알고리즘을 습득한다.
- **EA0034 DSP2 (DSP2)**
 디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다. 실습으로서 Matlab을 이용하여 디지털 필터를 구현하고 실무에 적용해 본다.
- **EA0011 시스템반도체설계1 (System Semiconductor Design1)**
 상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.
- **EA0016 전자회로설계및실습 (Electronic Circuit and Laboratory)**
 능동 소자를 사용한 응용회로를 공부하며, 주요 주제로는 연산증폭기의 구조와 주파수반응, 연산증폭기 응용회로 설계 및 해석, 귀환과 발진회로, 신호발생회로, Analog- to-Digital 변환회로, Digital-to-Analog 변환회로, 능동필터회로, 연산증폭기 응용 회로, 전력안정회로 등을 공부한다. 회로 시뮬레이션 프로그램을 이용하여 회로 설계를 해 본 뒤 실험을 통해 확인하는 과정을 거친다.

- **EA0028 임베디드시스템설계및실습 (Embedded System Design Laboratory)**

임베디드 시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드 시스템과 임베디드 운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드 시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드 운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드 시스템을 개발한다.

- **EA0002 전공과취업(시스템반도체) (Career-in-major)**

취업을 준비하는 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 실시한다.

- **EA0003 인턴십2(시스템반도체공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- **EA0020 통신공학프로그래밍 (Communications Programming)**

디지털 통신의 원리와 주요 변복조 방법에 대하여 학습한다. 펄스변조와 펄스부호변조, ASK, FSK, PSK 등의 변조방식과 대부분의 통신시스템에 사용되는 허프만코딩, 블록코딩, Convolutional 코딩, 그리고 다양한 Multiplexing 기법에 대하여 학습한다. Matlab을 이용하여 디지털 통신 시스템을 모델링하고 학습한 이론들을 확인한다.

- **EA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) (Capstone Design1)**

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

- **EA0019 시스템반도체설계2 (System Semiconductor Design2)**

ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계 툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.

- **EA0022 공정장비프로그래밍 (Fabrication Equipment Programing)**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **EA0029 캡스톤디자인2(시스템반도체공학) (Capstone Design2)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결

과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

- **EA0030 디스플레이공학 (Display Engineering)**

현재 정보통신 분야에서 널리 사용되고 있는 디스플레이에는 Liquid Crystal Display(LCD), PDP(Plasma Display Panel), OLED(Organic Light Emitting Diode), Flexible Display 등이 있다. 본 강의에서는 주요 디스플레이의 기본 원리, 각 기술의 고유한 장단점, 제품의 설계, 현재 수준에서 안고 있는 문제점의 해결을 위한 접근 방법을 강의한다.

- **EA0018 PCB레이아웃설계및실습 (PCB Layout Design and Practice)**

전자회로 및 PCB 설계 과정을 이해하고, 기본 회로 및 응용 회로 설계, Netlist 작성, Layout, DRC, Routing 및 DFM 등 일련의 과정을 설계툴을 이용하여 실습한다.

휴먼지능로봇공학과

■ 교육목표

휴먼지능로봇공학과는 인공지능, 로봇공학, 휴먼/로봇 인터페이스, 무인화/자동화 등의 첨단 학문을 실무적이고 체계적인 교육을 통하여, 미래 산업 발전 트렌드에 부합하고, 새로운 비즈니스 창조가 가능한 실무형 창의, 융합 인재 양성을 교육목표로 두고 있다. 이를 위해서 실무중심의 교육체계, 기업에서 요구하는 맞춤형 교육, 사회와 국제적 요구에 부응하는 교과과정을 운영한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	EB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
	2	전공선택	EB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
2	1	전공선택	EB0009	영상처리개론	3	3
			EB0010	로봇공학개론	3	3
			EB0011	논리회로설계	3	3
			EB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
	2	전공선택	EB0016	회로이론	3	3
			EB0017	로봇기구학및설계(PBL)	6	6
			EB0018	기계학습	3	3
			EB0026	신호및시스템(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	EB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
		전공심화	EB0006	로봇역학	3	3
			EB0007	제어공학및설계(PBL)	6	6
			EB0008	로봇비전(PBL)	3	3
	2	전공선택	EB0001	전공과창업(휴먼지능로봇)	1	1
			EB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0024	전자회로(휴먼지능로봇)	3	3
			EB0025	임베디드시스템	3	3
			EB0028	로봇운영체제	3	3
		전공심화	EB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
4	1	전공선택	EB0002	전공과취업(휴먼지능로봇)	1	1
			EB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0005	로봇센서응용	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JW0031	공학발명과특허	3	3
		전공심화	EB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
	2	전공선택	EB0013	인공지능프로젝트	3	3
EB0023			캡스톤디자인II(휴먼지능로봇)	3	3	
전공심화		EB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3	
합계				28과목	90	90

■ 교과목해설

• EB0019 기초제어프로그래밍(SW) (Basic Control Programing(SW))

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

• EB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) (Data Structure Design(HIR))

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

• EB0009 영상처리개론 (Introduction to Image Processing)

본 과목에서는 영상의 기본개념, 영상의 변환, 흐려진 영상의 강조 및 복원, 영상내의 물체의 추출 및 표현, 물체를 인식하는 여러 가지 방법을 소개한다.

• EB0010 로봇공학개론 (Introduction to Robotics)

본 과목은 로봇에 대한 센서, 영상처리, 기구학, 역학 등 로봇공학에 대한 전반적인 지식에 대하여 다룬다. 특히 지능형 로봇에 대한기술을 중점적으로 다루고, 로봇 제어 설계 실습을 통하여 제어기법 및 설계기법에 대한 실무능력을 배양한다.

• EB0011 논리회로설계 (Logical Circuit Design)

본 교과는 회로의 기본적인 동작에 대해서 이해하고, 선형 회로 이론에 대해 학습한다. 또한, 디지털 논리를 처리하기 위한 조합회로 및 순차회로에 대해 학습한다.

• EB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) (Windows Programing(PBL))

본 과목에서는 Visual C++를 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL 을 통하여 실무 능력을 배양한다.

• EB0016 회로이론 (Electric Circuits)

전기회로의 정상상태, 과도상태에서의 해석방법을 다룬다. 전기회로 해석을 위한 기초 정리 및 수식

화 기법, 기초 OP-Amp의 개념도 다룬다.

• **EB0017 로봇기구학및설계(PBL) (Robot Kinematics and Design(PBL))**

본 교과목에서는 CATIA 또는 CAD 프로그램을 사용하여 제도 규칙에 따른 3D 형상을 모델링하는 방법에 대해 학습한다. 또한 PBL 통해 3차원 형상을 모델링하는 방법을 학습함으로써 설계 능력을 함양한다.

• **EB0018 기계학습 (Machine Learning)**

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

• **EB0026 신호및시스템(휴먼지능로봇) (Signals and System(HIR))**

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

• **EB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇) (Microprocessor(HIR))**

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

• **EB0006 로봇역학 (Robot Dynamics)**

본 교과목에서는 로봇의 운동을 동역학의 관점에서 분석하고, 조건에 따른 움직임의 해석과 시스템의 설계 방법을 배운다. 창의적인 설계를 위해서, 각 로봇 요소전반에 대한 동역학을 학습한다.

• **EB0007 제어공학및설계(PBL) (Automatic Control and Design(PBL))**

본 교과목은 시스템의 해석을 위한 주파수 영역에서의 제어기법과 제어 시스템의 기본적인 설계기법을 학습한다. 또한 PBL을 통하여 로봇시스템의 제어기법을 설계한다.

• **EB0008 로봇비전(PBL) (Robot Vision(PBL))**

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

• **EB0001 전공과창업(휴먼지능로봇) (Establishment-in-major)**

- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석
- 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험
- 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

• **EB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) (Intership1(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

• **EB0024 전자회로 (Electronic Circuits)**

본 교과목에서는 반도체 물성을 이해하고 이를 바탕으로 Diode, BJT, FET, Op-Amp와 같은 기본 전자회로 소자에 대한 DC 해석, Bias 설계, 저주파 이득 계산을 수행한다. 이를 통하여 전자회로를 해

석하여 특성을 이해한다.

• **EB0025 임베디드시스템 (Embedded Systems)**

본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 설계한다.

• **EB0028 로봇운영체제 (Robot Operating System)**

본 교과목에서는 로봇 응용 프로그램 개발을 위한 운영체제와 비슷한 로봇 소프트웨어 플랫폼인 ROS를 이용하여 로봇 응용프로그램을 개발할 때 필요한 하드웨어 추상화, 디바이스 제어, 프로세스 간의 메시지 패킹, 패키지 관리, 개발환경에 필요한 라이브러리와 다양한 개발/디버깅 도구에 대하여 학습한다.

• **EB0014 인공지능및설계(PBL) (Artificial Intelligence and Design(PBL))**

본 교과목에서는 학생들은 인공지능망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 Tensor Flow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

• **EB0002 전공과 취업(휴먼지능로봇) (Career-in-major)**

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육.

• **EB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) (Internship2(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

• **EB0005 로봇센서응용 (Robot Sensor Application)**

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

• **JW0031 공학발명특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

• **EB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) (Capstone Design I (HIR))**

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업 표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

• **EB0013 인공지능프로젝트 (Artificial Intelligence Project)**

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅데이터 및 이에 필요한 수학개념, 알

고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

- **EB0023 캡스톤디자인Ⅱ(휴먼지능로봇) (Capstone DesignⅡ(HIR))**

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

- **EB0012 휴먼-로봇인터페이스공학 (Human-Robot Interface Engineering)**

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

산업공학과(계약학과)

■ 교육목표

산업공학과는 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등이 그 소속 직원의 재교육이나 직무능력 향상 또는 전직교육을 위하여 그 경비의 일부를 부담하면서 교육을 의뢰하는 계약학과로 운영한다.

제조업 중심의 지역적 특성을 감안하여 제조업체의 요구사항이 높은 생산관리, 품질관리, 원가관리, 유통물류관리를 중심으로 한 현장 실무 위주의 교과목을 편성하고 있다.

시스템최적화와 통합화를 위한 산업현장 전문가 양성

1. 데이터 수집, 분석 및 활용 능력 배양
2. 시스템 모델링, 분석 및 최적화 활용 능력 배양
3. 사회성, 윤리성 및 국제적 감각을 가진 현장 실무형 전문 인재 배양
4. 창의성과 합리적 의사소통 능력을 갖춘 인재 배양

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공필수	JV0029	기술경영	3	3
		전공선택	JV0002	산업공학개론	3	3
			JV0003	산업현장의 이해 I	3	3
	2	전공선택	JV0004	경영학원론	3	3
			JV0005	작업관리	3	3
			JV0006	산업현장의 이해II	3	3
2	1	전공선택	JV0007	마케팅	3	3
			JV0008	경영정보시스템	3	3
			JV0009	회계원리	3	3
	2	전공필수	JV0010	공업통계	3	3
		전공선택	JV0011	원가관리	3	3
			JV0012	경제성공학	3	3
3	1	전공필수	JV0013	경영과학	3	3
			JV0014	품질경영 I	3	3
			JV0015	생산운영관리	3	3
	2	전공선택	JV0016	산업현장연구 I	3	3
		전공선택	JV0017	시뮬레이션	3	3
			JV0018	품질경영II	3	3
JV0019	유통물류관리	3	3			

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JV0020	산업현장연구Ⅱ	3	3
4	1	전공선택	JV0021	통계패키지실습	3	3
			JV0022	구매관리	3	3
			JV0023	재무관리	3	3
			JV0024	산업현장연구Ⅲ	3	3
	2	전공선택	JV0025	프로젝트관리	3	3
			JV0026	데이터마이닝	3	3
			JV0027	산업공학S/W실습	3	3
			JV0028	캡스톤설계	3	3
합계				28과목	84	84

■ 교과목해설

• JV0029 기술경영 (Management Of Technology)

이 교과목은 과학 기술과 경영 원리를 결합하여 실무 능력을 갖춘 전문 인력을 양성한다. 과학 및 공학 기술과 경영 원리를 구분하여 관리하던 기존의 이분법적 사고에서 벗어나 기술과 경영 능력을 연결하여 엔지니어링, 경영학, 과학 등에서 도출된 지식을 결합하여 전문가를 육성하는 것이 목표이다.

• JV0002 산업공학개론 (Introduction to industrial Engineering)

산업공학의 학문적 배경과 주요문제 및 해결을 위한 접근방법, 응용분야 등을 배움으로써 경영공학에 대한 전반적 개념을 고취한다.

• JV0003 산업현장의이해 I (Understanding of the Industrial Fields I)

공장 내의 작업 현장을 토대로 공정에 대한 이해와 분석, 작업 실습, 수행에 관한 보고서 작성 등으로 현장 실습위주로 진행한다.

• JV0004 경영학원론 (Principle of Management)

경영학에 관한 기초개념과 현대 기업의 경영원리를 이해하고 경영자로서의 관리능력을 배양하기 위한 학습을 한다. 이를 위해서 기업형태, 경영환경, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등의 기본원리와 경영학의 기초이론을 배운다.

• JV0005 작업관리 (Time & Motion Study)

본 과목은 생산운영관리의 기초를 다룬다. 두 가지 주요 토픽은 작업방법연구와 작업시간 측정이다. 전자는 기존의 작업방법을 개선하거나 새로운 방법을 설계하는 것이고, 반면에 후자는 표준시간을 설정하기 위한 것이다.

• **JV0006 산업현장의이해II (Understanding of the Industrial FieldsII)**

공장 내의 작업 현장을 토대로 공정에 대한 이해와 분석, 작업 실습, 수행에 관한 보고서 작성 등으로 현장 실습위주로 진행한다.

• **JV0007 마케팅 (Marketing)**

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.

• **JV0008 경영정보시스템 (Management Information System)**

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

• **JV0009 회계원리 (Principles of Accounting)**

기업의 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하고 재무회계의 기초적 이론을 이해하며, 기업의 재무상태와 수익성을 분석하기 위해 필요한 자산, 부채, 자본, 수익 및 비용 등 재무제표의 구성요소를 학습한다.

• **JV0010 공업통계 (Industrial Statistics)**

통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 특히 21세기는 시스템 통합화와 데이터 홍수로 규정되는 바, 데이터 처리를 위한 통계 지식은 생존을 위한 기본 가장 중요한 무기라고 할 수 있다. 본 교과에서는 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되어 더 나아가 6-sigma, CRM(고객관계관리)등의 최신 기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

• **JV0011 원가관리 (Cost Management)**

원가의 기본 개념을 학습하고 원가회계를 이론적, 체계적으로 이해 할 수 있도록 하여 원가 계산으로부터 얻은 정보를 의사결정에 활용 할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

• **JV0012 경제성공학 (Economic Engineering)**

효과적인 의사결정을 위해 비용/수익 모델을 수리적 방법으로 연구한다.

• **JV0013 경영과학 (Management Science)**

경영상의 의사 결정 문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출 과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

• **JV0014 품질경영 I (Quality Management I)**

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등을 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

• **JV0015 생산운영관리 (Production and Operations Management)**

자원과 기계, 기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가 간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템을 기업의 성공과 실패를 결정짓

는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본 이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

• **JV0016 산업현장연구 I (Study for the Industrial field I)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

• **JV0017 시뮬레이션 (Simulation)**

시뮬레이션은 연구대상 시스템에 대한 모델을 개발하고 컴퓨터를 통해 모의 실행/분석하는 방법으로 현실 문제 해결에서 가장 많이 활용하고 있다. 주요강의 주제는 시뮬레이션 이론, 시뮬레이션 패키지 실습을 통한 경영 시뮬레이션 개념 정립, 경영관련 사례 연구 수행 등 이다.

• **JV0018 품질경영II (Quality ManagementII)**

샘플링 검사와 신뢰성 공학을 중심으로 다양한 통계적 품질경영 3-2 기법과 분석도구, 활용방법 등을 학습하며, 6-sigma의 개념 및 기업 내 활용방안에 대해서도 알아본다.

• **JV0019 유통물류관리 (Distribution and Logistics Management)**

생산업체에서 소매점까지의 상품과 정보의 흐름을 파악하고 이와 관련된 상거래에 대해 학습한다.

• **JV0020 산업현장연구II (Study for the Industrial fieldII)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

• **JV0021 통계패키지실습 (Statistics S/W Practice)**

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 나날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전 분야에서 필요로 하는 자료 분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 통계적 추정과 검정 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. S/W 및 엑셀의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

• **JV0022 구매관리 (Purchasing & Supply Management)**

공급망 내 제조 기업을 중심으로 원, 부자재 구매활동의 중요성, 구매원칙, 구매절차, 공급업체 선별 방법 등 기업의 구매 관리에 대해 학습한다. 또한 구매활동과 제조활동의 통합관리 방법 등에 대해 알아본다.

• **JV0023 재무관리 (Financial Management)**

기업의 자금에 대한 전반적인 관리방법에 대해 비운다. 재무관리의 기초적인 사항을 시작으로 가치 평가, 자본예산, 위험과 가격결정모형, 자본구조, 자본조달, 운전 자본 관리, 재무 분석 등에 대해 학습한다.

• **JV0024 산업현장연구III (Study for the Industrial fieldIII)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

- **JV0025 프로젝트관리 (Project Management)**

본 과목에서는 프로젝트의 발굴기법, 운영 및 유지관리 등의 내용을 강의한다.

- **JV0026 데이터마이닝 (Data Mining)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다.

- **JV0027 산업공학S/W실습 (Industrial Engineering S/W Practice)**

본 과목에서는 생산현장에 사용되는 MES, ERP 소프트웨어에 대한 학습과 실습을 수행한다.

- **JV0028 캡스톤설계 (Capstone Design)**

사회진출 후 바로 현장 실무수행이 가능한 중견 산업공학 전공자 양성을 목표로 지금까지 습득한 설계능력과 최신 전공 관련 공학적 방법론을 논문으로 작성한다. 지도교수를 배정하여 수시로 심도 깊은 지도를 받으며, 3~4회에 걸친 종합 발표를 통해 진척 성과를 평가받고, 최종적으로 팀별로 논문을 완성한다.

산업경영학과(계약학과)

■ 교육목표

산업경영학과는 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등이 그 소속 직원의 재교육이나 직무능력 향상 또는 전직 교육을 위하여 그 경비의 일부를 부담하면서 교육을 의뢰하는 계약학과로 운영한다.

급변하는 산업 환경에서 기업의 수익 증진과 위험을 최소화할 수 있는 지식과 경영기법을 교육하고 있으며 종합화된 시스템을 설계, 개선, 설치할 수 있는 능력을 배양하기 위해 이론보다는 현장 실무중심의 교육과정을 실시하고 있다.

각개 개별 분야를 시스템적인 관점에서 조율하고 관리하여 능동적이고, 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 산업현장 중심의 최고 전문 관리자 양성을 목표로 한다.

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공필수	PA0029	기술경영의개요	3	3
		전공선택	PA0001	산업과경영	3	3
			PA0002	산업현장의이해 I	3	3
	2	전공필수	PA0004	경영학원론	3	3
		전공선택	PA0005	금융경영개론	3	3
			PA0006	산업현장의이해II	3	3
2	1	전공필수	PA0007	마케팅	3	3
		전공선택	PA0008	경영정보시스템	3	3
			PA0009	회계원리	3	3
	2	전공필수	PA0010	경영통계	3	3
		전공선택	PA0011	원가관리	3	3
			PA0012	투자론	3	3
3	1	전공필수	PA0013	품질경영	3	3
		전공선택	PA0014	경영과학	3	3
			PA0015	산업현장연구 I	3	3
			PA0016	생산운영관리	3	3
	2	전공필수	PA0017	경영시뮬레이션	3	3
		전공선택	PA0018	산업현장연구II	3	3
			PA0019	서비스경영	3	3
			PA0020	유통물류관리	3	3
4	1	전공선택	PA0021	경영기획	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			PA0022	구매관리	3	3
			PA0023	산업현장연구Ⅲ	3	3
			PA0024	재무관리	3	3
	2	전공선택	PA0025	고객관리	3	3
			PA0026	마케팅사례분석	3	3
			PA0027	캡스톤설계	3	3
			PA0028	프로젝트관리	3	3
	합계			28과목		84

■ 교과목해설

• PA0029 기술경영의개요 (Management Of Technology)

과학 기술과 경영 원리를 결합하여 실무 능력을 갖춘 전문 인력을 양성한다.

• PA0001 산업과경영 (Industry and management)

급변하는 산업환경 변화를 극복할 수 있는 다양한 경영기법과 성공사례를 학습한다.

• PA0002 산업현장의이해 I (Understanding of the Industrial Fields I)

공장 내의 작업 현장을 토대로 공정에 대한 이해와 분석, 작업 실습, 수행에 관한 보고서 작성 등으로 현장 실습위주로 진행한다.

• PA0004 경영학원론 (Principle of Management)

경영학에 관한 기초개념과 현대 기업의 경영원리를 이해하고 경영자로서의 관리능력을 배양하기 위한 학습을 한다. 이를 위해서 기업형태, 경영환경, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등의 기본원리와 경영학의 기초이론을 배운다.

• PA0005 금융경영개론 (Introduction to Financial Management)

금융경영에 관한 일반적인 이론과 금융상품인 선물, 옵션, 금리, 스왑 등에 대해 학습한다.

• PA0006 산업현장의이해Ⅱ (Understanding of the Industrial FieldsⅡ)

공장 내의 작업 현장을 토대로 공정에 대한 이해와 분석, 작업 실습, 수행에 관한 보고서 작성 등으로 현장 실습위주로 진행한다.

• PA0007 마케팅 (Marketing)

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.

• PA0008 경영정보시스템 (Management Information System)

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

- **PA0009 회계원리 (Principles of Accounting)**

기업의 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하고 재무회계의 기초적 이론을 이해하며, 기업의 재무상태와 수익성을 분석하기 위해 필요한 자산, 부채, 자본, 수익 및 비용 등 재무제표의 구성요소를 학습한다.

- **PA0010 경영통계 (Business statistics)**

통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 특히 21세기는 시스템 통합화와 데이터 홍수로 규정되는 바, 데이터 처리를 위한 통계 지식은 생존을 위한 기본 가장 중요한 무기라고 할 수 있다. 본 교과서에서는 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가, 6-sigma, CRM(고객관계관리) 등의 최신 기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

- **PA0011 원가관리 (Cost Management)**

원가의 기본개념을 학습하고 원가회계를 이론적, 체계적으로 이해 할 수 있도록 하여 원가계산으로부터 얻은 정보를 의사결정에 활용 할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

- **PA0012 투자론 (Investment management)**

효과적인 의사결정을 위해 비용/수익 모델을 수리적 방법으로 연구한다.

- **PA0013 품질경영 (Quality Management)**

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등을 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

- **PA0014 경영과학 (Management Science)**

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출 과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

- **PA0015 산업현장연구 I (Study for the Industrial field I)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

- **PA0016 생산운영관리 (Production and Operations Management)**

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가 간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

- **PA0017 경영시뮬레이션 (Simulation)**

시뮬레이션은 연구대상 시스템에 대한 모델을 개발하고 이를 컴퓨터를 통해 모의 실행/분석하는 방법으로 현실 문제 해결에서 가장 많이 활용하고 있다. 주요강의 주제는 시뮬레이션 이론, 시뮬레이션 패키지 실습을 통한 경영 시뮬레이션 개념 정립, 경영관련 사례 연구 수행 등이다.

- **PA0018 산업현장연구Ⅱ (Study for the Industrial fieldⅡ)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

- **PA0019 서비스경영 (Service management)**

서비스산업분야에서의 효과적인 경영계획과 경영목표 달성을 위한 경영기법에 대한 학습하도록 한다.

- **PA0020 유통물류관리 (Distribution and Logistics Management)**

생산업체에서 소매점까지의 상품과 정보의 흐름을 파악하고 이와 관련된 상거래에 대해 학습한다.

- **PA0021 경영기획 (Business Planning)**

본 교과목에서는 기업의 지속적 경쟁우위 창출을 위하여 요구되는 경영전략을 수립, 실천하는 밑바탕이 되는 개념과 틀을 제공하는데 그 목적이 있다. 또한 사례 분석을 수행함으로써 여타 교과목에서 배운 기법들을 사용하여 전략적인 통찰력을 키우도록 한다. 학생들은 본 교과목을 통해 외부경영 환경의 요구를 인식하고 이를 활용하기 위한 기업의 내부자원과 능력을 형성할 수 있는 구체적이고 실행 가능한 대안을 수립하는 과정을 이해하게 될 것이다.

- **PA0022 구매관리 (Purchasing & Supply Management)**

공급망 내 제조 기업을 중심으로 원, 부자재 구매활동의 중요성, 구매원칙, 구매절차, 공급업체 선별 방법 등 기업의 구매 관리에 대해 학습한다. 또한 구매활동과 제조활동의 통합관리 방법 등에 대해 알아본다.

- **PA0023 산업현장연구Ⅲ (Study for the Industrial fieldⅢ)**

본 과목에서는 실질적인 산업현장에 대한 이해와 분석을 위해 현장에 대한 생산데이터를 분석하며 현장 개선 기법을 적용해 본다.

- **PA0024 재무관리 (Financial Management)**

기업의 자금에 대한 전반적인 관리방법에 대해 비운다. 재무관리의 기초적인 사항을 시작으로 가치평가, 자본예산, 위험과 가격결정모형, 자본구조, 자본조달, 운전 자본 관리, 재무 분석 등에 대해 학습한다.

- **PA0025 고객관리 (Customer management)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다.

- **PA0026 마케팅사례분석 (Marketing Case Study)**

최신의 마케팅사례분석을 통해 성공요인과 실패요인을 도출하여 정리한다.

- **PA0027 캡스톤설계 (Capstone Design)**

사회진출 후 바로 현장 실무수행이 가능한 중견 산업경영 전공자 양성을 목표로 지금까지 습득한 설계능력과 최신 전공 관련 공학적 방법론을 논문으로 작성한다. 지도교수를 배정하여 수시로 심도 깊은 지도를 받으며, 3~4회에 걸친 종합 발표를 통해 진척 성과를 평가받고, 최종적으로 팀별로 논

문을 완성한다.

- **PA0028 프로젝트관리 (Project Management)**

본 과목에서는 프로젝트의 발굴기법, 운영 및 유지관리 등의 내용을 강의한다.

빅데이터융합전공

■ 교육목표

빅데이터를 실무현장에서 직접 활용하여 다양한 분석을 할 수 있고, 이를 통해서 새로운 부가가치를 창출해 낼 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

현재 빅데이터 관련 시장의 지속적 성장과 더불어 대규모 데이터 속에서 새로운 부가가치를 창출하기 위한 빅데이터 전문인력 양성이 중요한 국가 경쟁력 중 하나로 부각됨으로써, 해당 인력 양성.

공공, 산업, 민간 분야에서 생산되는 각종 데이터의 양이 폭발적으로 증가함에 따라 데이터 생태계 전반(수집 및 측정, 생성, 분석, 모델링, 관리 및 활용)에 걸쳐 해결해야 할 새로운 문제들을 해결하기 위한 체계적인 접근법이 요구되고 있으며, 이러한 문제들을 해결할 수 있는 전문가의 수요가 급증하고 있으므로 해당 인력을 양성.

■ 교육목표

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	JX0001	빅데이터개론	3	3
		전공선택	JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
			JO2174	운영체제(PBL)	3	3
			JO2177	객체지향프로그래밍	3	3
			JO2178	네트워크	3	3
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
			JP2274	경영통계S/W실습(PBL)	3	3
			JP2276	기술경영	2	3
			JR3012	생물정보공학및실습	3	4
			JR4031	화학정보학및실습 I	3	4
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
		JW0008	웹프로그래밍	3	3	
		JW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3	
	2	전공필수	JX0002	데이터마이닝기초	3	3
			JX0003	빅데이터프로그래밍	3	3
		전공선택	JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6
			JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3
			JO2179	알고리즘(PBL)	6	6
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JP2161	고객관계경영	3	3
			JR4041	바이오데이터베이스구현및실습	3	4
JR4053	바이오데이터분석및실습	3	4			

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JW0001	이산수학	3	3
			JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
합계				24과목	80	86

■ 교과목해설

• JX0001 빅데이터개론 (Introduction to Big Data)

빅데이터 활용 사례를 통해 빅데이터가 어떤 새로운 가치를 창출하는지 살펴보고, 빅데이터 활용을 위한 기본적인 데이터 사이언스 개념 및 기법을 학습한다.

• JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I(PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

• JO2174 운영체제(PBL) (Operating System(PBL))

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

• JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

• JO2178 네트워크 (Network)

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

• JO2196 소프트웨어캡스톤디자인Ⅱ (Capstone Design II(Capston Design))

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

• JP2274 경영통계S/W실습(PBL) (Business Statistics SW Practice(PBL))

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 나날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전 분야에서 필요로 하는 자료 분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

- **JP2276 기술경영 (Management of Technology)**

본 과목에서는 기술경영과 관련한 다양한 이론 및 사례를 학습한다. 기술경영, 기술혁신, 기술예측, 기술확산 등과 관련한 기본개념을 학습하며, 기술지식 기획을 위한 기술로드맵 작성, 기술지식 창출을 위한 분석방법, 기술지식의 평가를 위한 경제성 평가모형 등의 활용방법 및 적용사례를 탐구한다.

- **JR3012 생물정보공학및실습 (Bioinformatics and Lab)**

생명체 고유의 구조적이고 기능적인 특성들을 생명정보 처리 및 데이터 마이닝 기법 등과 접목시킨 복합적 과목으로 생명현상 규명을 위해 생명정보들을 분석하고 적용하는 공학적인 기법 등을 배운다.

- **JR4031 화학정보학및실습 I (Chemoinformatics I)**

화학정보학을 이해하기 위한 기본 개념을 학습하고, 화합물 라이브러리 구성, 의약품 디자인, 가상 스크린과 같은 화학정보학이 적용되어지는 분야에 대해 소개한다. 각 주제에 대한 강의와 함께 컴퓨터를 이용한 실습 시간을 갖는다.

- **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **JW0021 인간-컴퓨터 상호작용 (Human Computer Interactions)**

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

- **JX0002 데이터마이닝기초 (Introduction to data mining)**

빅데이터 시대에 부합하는 인재양성에 필요한 데이터 분석 방법에 대한 이해와 학습을 바탕으로 다양한 분야로의 데이터 분석에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

- **JX0003 빅데이터프로그래밍 (Programming Environments for Big Data)**

본 교과목에서는 실제 빅데이터급의 대용량 데이터를 처리하기 위한 플랫폼과 프로그래밍 환경에 대해 학습한다. 대용량 데이터 처리를 위해 분산 환경에서 가장 많이 사용되고 있는 하둡 및 스파크 플랫폼 상에서 자바와 스칼라 언어를 이용한 프로그래밍 기법을 다룬다. 이러한 프로그래밍 기

법을 다양한 빅데이터 분석 응용처에 적용하여 실제 프로젝트를 개발하는 것을 목표로 한다.

• **JO2161 컴퓨터프로그래밍Ⅱ(PBL) (Computer Programming Ⅱ(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

• **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

• **JO2179 알고리즘(PBL) (Algorithm(PBL))**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

• **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

• **JP2161 고객관계경영 (Customer Relationship Management)**

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

• **JR4041 바이오데이터베이스구현및실습 (Biological Database Implementation & Lab)**

생물학 관련 데이터베이스들의 종류 및 내부 스키마 등을 파악하고, 다양한 생물학 관련 데이터베이스들을 로컬사이트에 구축할 수 있는 능력을 기르기 위해 데이터베이스 시스템의 구조, 기능 및 질의 언어 등에 대한 이론을 배우고, 실제 디자인하고 구현하는 기법 등을 실습을 통해 익힌다.

• **JR4053 바이오데이터분석및실습 (Biodata Analysis & Lab)**

NGS(Next-Generation Sequencing) 데이터를 비롯한 각종 생체 바이오데이터들에 대한 체계적인 분석 절차 및 방법에 대해서 학습하고, 또한 그러한 분석 결과들을 올바르게 이해할 수 있는 기본 개념 및 분석 원리 등을 배운다.

• **JW0001 이산수학 (Discrete Mathmatics)**

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

- **JW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) (Open Source Linux Programming(PBL))**

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

3D프린팅콘텐츠연계전공

■ 교육목표

3D 프린터를 중심으로 공학, 예술 및 창업의 융복합화된 창의적 인재의 교육과 양성을 통해 해당분야의 취업과 창업의 역량을 배양하고, 3D프린터 및 콘텐츠의 실무능력과 창업능력을 갖춘 융합인재의 양성을 목표로 한다.

1. 3D프린터 중심 공학 및 예술 및 창업의 융복합화된 창의적 인재의 교육과 양성
2. 3D프린터 교육을 통해 해당 분야의 취업과 창업의 역량을 배양.
3. 사회 발전에 기여할 수 있는 전문소양과 책임의식을 갖춘 기술인력 양성
4. 국제화 사회에서 자신의 능력과 의사를 표현할 수 있는 선도적 리더 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	JN2022	디지털공학	3	3
			JN2161	디지털영상처리	3	3
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
			JZ0001	3D프린팅설계	3	3
			KG0036	CG기초(SW)	3	3
			KJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
			KJ0048	만화애니메이션일러스트레이션	2	3
			KJ0049	3D그래픽스	3	3
			LC5050	기업가정신과창업모델	3	3
	OA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3		
	2	전공선택	JN2109	디지털시스템설계	3	3
			JN2163	임베디드시스템설계	3	3
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
			JZ0002	3D프린팅모델링응용	3	3
			KJ0003	디지털영상기초	3	3
			KJ0015	만화애니메이션그래픽스II	3	3
			KJ0044	영상게임컨셉아트	3	3
			KJ0051	영상게임디자인	2	3
LC5050	기업가정신과창업모델	3	3			
합계			20과목	58	62	

■ 교과목해설

• JN2022 디지털공학 (Digital Electronics)

디지털컴퓨터의 하드웨어를 구성하고 있는 디지털 논리의 동작 원리 설계 및 분석 방법들을 배우고 실제 실험을 통하여 전공 학생들에게 하드웨어설계에 대한 이해를 높이도록 한다.

• JN2161 디지털영상처리 (Digital Image Processing)

디지털 영상처리는 스캐너, 디지털 카메라 등으로 획득한 디지털 영상을 원하는 목적에 맞게 조작 처리하는 것을 말한다. 본 교과목에서는 영상 개선, 영상 복원, 영상 합성, 영상분석, 영상 압축 등의 목적에 맞게 포인트 처리, 그룹 처리, 기하학적 처리, 프레임 처리하는 다양한 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘을 리눅스 시스템 상에서 C언어로 직접 구현하여 디지털 영상을 목적에 맞게 처리하는 시스템을 작성한다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I (SW))

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

• JZ0001 3D프린팅설계 (3D Printing Design)

3D 프린팅 기술은 전통적인 산업 뿐 아니라 예술, 디자인 영역에도 큰 영향을 미칠 것으로 예상되고 있다. 3D 프린팅에 관련된 기술들을 이해하고, 3D 프린팅 기술을 이용할 수 있는 이론과 실습을 수행한다. 3D 프린터를 실제로 사용하여 출력해본다.

• KG0036 CG기초(SW) (The Fundamental of Computer Graphics(SW))

시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

• KJ009 만화애니메이션그래픽스 I (Cartoon Animation Graphics I)

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

• KJ0048 만화애니메이션일러스트레이션 (Illustration)

본 과정은 일러스트레이션 제작 심화 과정으로 고급기법과 좀 더 효과적인 장면 연출방법 등을 찾는데 중점을 둔다.

• KJ0049 3D그래픽스 (3D Graphics)

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

• LC5050 기업가정신과창업모델 (Entrepreneurship & startup model)

창업강좌 수강생들에게 기업가정신, 소셜 벤처 창업, 기술 사업화 전략, 창업 아이디어(Business Model)의 탐색, 창업 아이템의 사업타당성 분석, 회사설립 및 경영전략, 창업 사업계획서 작성 등에 대한 이론을 강의하고 창업팀을 구성토록 하여 사업계획서 작성, 등 창업활동을 실습하고 체험하도록 교육한다.

- **OA1007 3D프린팅의이해(SW) (Introduction to 3D Printing(SW))**

3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.

- **JN2109 디지털시스템설계 (Digital System Design)**

컴퓨터하드웨어는 수많은 반도체 칩으로 구성되어 있지만, 기본적으로는 0과1의 두 가지 상태만을 기억하고 처리할 수 있는 디지털 논리에 의해 동작하도록 되어 있다. 본 과목에서는 디지털 컴퓨터, 제어시스템, 데이터 통신등과 같은 시스템에서 기본적으로 사용되는 디지털 회로의 동작원리와 설계방법을 다룬다.

- **JN2163 임베디드시스템설계 (Embedded System Design)**

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스 드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

- **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

- **JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer ProgrammingII)**

컴퓨터프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

- **JZ0002 3D프린팅모델링응용 (3D printing modeling application)**

입체 프린팅으로 구현할 캐릭터 모델링을 위하여 zbrush와 같은 sculpting tool의 운용방식을 이해하고, 크리쳐 형태의 디자인을 준비하여 모델링을 실습하고 결과물을 3D프린팅으로 출력해본다.

- **KJ0003 디지털영상기초 (The Fundamental of Digital Video)**

영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체제작물을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

- **KJ0015 만화애니메이션그래픽스II (Cartoon Animation Graphics II)**

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작물의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

- **KJ0044 영상게임컨셉아트 (Film & Game Conceptual Arts)**

영상과 게임 제작에 필요한 컨셉아트 과정 및 게임 기초 디자인을 학습하고, 다양한 포맷의 영상과 게임에 필요한 시각요소(캐릭터, 배경, 각종 소품)를 제작한다. 이와 함께 다양한 접근방법의 모색을 통해 학생 개인별 컨셉아트 프로세스를 구축한다.

- **KJ0051 영상게임디자인 (Design of Digital Video and Game)**

인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.

- **LC5050 기업가정신과창업모델 (Entrepreneurship & startup model)**

창업강좌 수강생들에게 기업가정신, 소셜 벤처 창업, 기술 사업화 전략, 창업 아이디어(Business Model)의 탐색, 창업 아이템의 사업타당성 분석, 회사설립 및 경영전략, 창업 사업계획서 작성 등에 대한 이론을 강의하고 창업팀을 구성토록 하여 사업계획서 작성, 등 창업활동을 실습하고 체험하도록 교육한다.

스마트웹&앱연계전공

■ 교육목표

그래픽기반의 통합설계능력을 갖춘 융합형 엔지니어 양성

이를 위한 구체적 실행 목표는 다음과 같다.

1. 인터넷에 접근하기 위한 브라우저 기반의 다양한 정보와 서비스를 포괄하는 범용방식 기술분야 전문가 양성
2. 앱기반의 특정한 정보와 기능만을 제공하는 특화방식의 기술분야 전문가 양성
3. 그래픽 제작 과 서비스플랫폼구축 및 서비스 운영 전문가 양성
4. 대용량, 멀티미디어, 3D/4D 콘텐츠, 고품질 실감형 서비스 분야 전문가 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
1	1	전공선택	BK0006	조형과표현기법	3	3	
			BK0011	디지털영상촬영과편집(SW)	3	3	
			JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4	
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4	
			MA1007	C프로그래밍(PBL)	3	3	
			MA1017	IT Engineering프로젝트	3	3	
	2	전공선택	BK0012	사진의역사	3	3	
			BK0013	스토리보드워크샵	3	3	
			BK0014	모션그래픽(SW)	3	3	
			EB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3	
			JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6	
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4	
	2	1	전공선택	MA1025	C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)	6	6
				BK0005	비주얼스토리텔링	3	3
BK0015				중급디지털사진(SW)	3	3	
BK0025				피플&포추레이트사진	3	3	
EA0026				윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3	
EB0022				윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6	
JM2138				GUI프로그래밍(PBL)	6	6	
JM2144				웹프로그래밍	3	3	
JN2134				자료구조	3	3	
JO2177				객체지향프로그래밍	3	3	
JQ0012				웹프로그래밍	3	3	
JQ0045				C프로젝트설계	6	6	

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
			JW0008	웹프로그래밍	3	3
	2	전공선택	BK0008	광고콘텐츠	3	3
			BK0017	순수사진1	3	3
			JN2158	창의공학설계	3	3
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JO2209	모바일프로그래밍	3	3
			JQ0041	자료구조설계	6	6
JW0010	모바일프로그래밍	3	3			
3	1	전공선택	BK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
			BK0022	영상콘텐츠1	3	3
			IB3231	광고사진 I	3	3
			JM2092	네트워크설계	3	3
			JM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
			JM2143	데이터베이스설계	6	6
			JO2178	네트워크	3	3
			JO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
			JQ0019	데이터베이스실습	3	3
	JQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3		
	2	전공선택	BK0018	웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3
			BK0023	영상콘텐츠II(캡스톤디자인)	3	3
			EA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
			EB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
			JM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
			JM2133	자료구조설계(SW)	6	6
			JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3
			JO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
			JQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
			JQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
JW0026			인턴십 I (전자공학)	2	2	
SW0003	웹&앱퍼블리싱 I	3	3			
4	1	전공선택	EA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
			EA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
			EB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
			JM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
			JM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
			JM2137	웹프레임워크설계	3	3
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
			JO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
			JQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
JQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3			

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
			JW0024	인턴십II(전자공학)	2	2
			JW0031	공학발명과특허	2	2
			SW0001	웹&애플리케이션II	3	3
			SW0002	웹&모바일프로젝트 I (캡스톤디자인)	3	3
	2	전공선택	EA0022	공정장비프로그래밍	3	3
			EA0029	캡스톤디자인2(시스템반도체공학)	2	2
			EB0023	캡스톤디자인II(휴먼지능로봇)	3	3
			JM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
			KI0053	디지털콘텐츠마케팅	3	3
			SW0004	웹&모바일프로젝트II(캡스톤디자인)	3	3
	합계				77과목	246

■ 교육과정

• BK0006 조형과표현기법 (Basic Design & Art expression)

형태를 만드는 기본적인 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본 원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실제 실습을 통해 익힘으로써 영상콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

• BK0011 디지털영상촬영과편집(SW) (Digital Video Editing(SW))

디지털 영상을 제작하기 위해 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정으로서 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상을 촬영하는 실습과정과 프리미어, 애프터이펙트와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높인다.

• JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I(PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I (SW))

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

• MA1007 C프로그래밍(PBL) (C-Programming9PBL)

이론과 실습을 병행한 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다.

- **MA1017 IT Engineering 프로젝트 (IT Engineering project)**

본 교과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대한 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 C 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다.

- **BK0012 사진의역사 (History of Photography)**

사진이 발명된 이래로 사진이라는 매체가 어떻게 발전해왔고, 그 과정에 미친사회적, 문화적 영향 그리고 사진이 사회에 미친 영향 등을 세밀히 분석해서 학생들로 하여금 오늘날 한국사회에서 사진가로서 어떻게 나서야 할 것인가를 생각도록 한다.

- **BK0013 스토리보드워크샵 (Storyboard Workshop)**

영상콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털 영상콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

- **BK0014 모션그래픽(SW) (Motion Graphic SW)**

사진이나 일러스트, 그래픽 이미지 등을 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

- **EB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) (Data Structure Design(HIR))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer Programming II(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

- **JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer ProgrammingII)**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

- **MA1025 C프로그래밍 및 자료구조프로젝트 (C Programming and Data Structure Project)**

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **BK0005 비주얼스토리텔링 (Visual Image Storytelling)**

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

- **BK0015 중급디지털사진(SW) (Intermediate Digital Imaging (SW))**

디지털사진에 있어 가장 보편적으로 사용되고 있는 포토샵을 기본부터 배워나가는 강의입니다. 포토샵의 기본적인 툴과 메뉴들 그리고 팔레트 등을 익히고 차후 고급디지털사진실기에서 응용할 수 있는 기초지식의 습득이 목표입니다.

- **BK0025 피플&포추레이트사진 (People & portrait Photography)**

기존의 전형적인 포추레이트 사진 테크닉을 디지털 시대에 적합하도록 업그레이드 한 과목으로 디지털 장비를 활용하여 적합한 포추레이트를 제작할 수 있는 능력을 기른다.

- **EA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) (Windows Programing(SW))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

- **EB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) (Windows Programing(PBL))**

본 과목에서는 Visual C++를 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

- **JM2138 GUI프로그래밍(PBL) (GUI Programming(PBL))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 프로그래밍 언어를 이용한 개발 방법을 학습한다. 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

- **JM2144 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 "데이터베이스설계" 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

- **JN2134 자료구조 (Data Structures)**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료구조를 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍

기술을 습득한다.

• **JQ0012 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

• **JQ0045 C프로젝트설계 (C-Project Design)**

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

• **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

• **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

• **BK0008 광고콘텐츠 (Commercial Contents)**

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무 중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

• **BK0017 순수사진 I (Art Photography1)**

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이요할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

• **JN2158 창의공학설계 (Creative Engineering Design)**

1. 창의적 공학 설계 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학 설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고 기법에 관한 이해 정도와 활용 능력 배양

• **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

• **JO2209 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서

응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

• **JQ0041 자료구조설계 (Data Structure Design)**

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

• **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

• **BK0007 웹&모바일콘텐츠 I (Digital Video Contents I)**

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털 스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

• **BK0022 영상콘텐츠1 (Digital Video Contents I)**

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 광고콘텐츠 (TV광고, 뉴미디어 광고, 웹&모바일 광고)를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

• **IB3231 광고사진 I (Commercial Photography I)**

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작,표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털 백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

• **JM2092 네트워크설계 (Network Protocol)**

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍을 학습한다.

• **JM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL) (Smart Mobile Programming(PBL))**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **JM2143 데이터베이스설계 (Database Design)**

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) (Smart Web programing(PBL))**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JQ0019 데이터베이스실습 (DataBase Practice)**

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

- **JQ0025 모바일프로그래밍(PBL) (Mobile Programming(PBL))**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

- **BK0018 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인) (Web & Mobile ContentsII(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **BK0023 영상콘텐츠II(캡스톤디자인) (Digital Video ContentsII(Capstone Design))**

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

- **EA0004 인턴십1(시스템반도체공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- **EB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) (Intership1(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

- **JM2115 인턴십1(스마트정보통신공학) (Internship I)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

- **JM2133 자료구조설계(SW) (Data Structure Design(SW))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

- **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) (Capstone Design1)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

- **JQ0033 인턴십1(정보보안공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

- **JW0026 인턴십 I (전자공학) (Internship I)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장 경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **SW0003 웹&앱퍼블리싱 I (Web & App publishing I)**

웹의 표준과 모바일 환경의 이해를 통해 HTML5와 CSS3을 학습하고, 화면 레이아웃의 방법을 모색한 후 부트스트랩을 통해 효과적인 반응형 웹을 제작하여 직접 배포하여 본다.

- **EA0003 인턴십2(시스템반도체공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- **EA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) (Capstone Design1)**
 재학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **EB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) (Internship2(HIR))**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.
- **EB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) (Capstone Design I (HIR))**
 재학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업 표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **JM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) (Capstone Design)**
 본 교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.
- **JM2136 인턴십2(정보통신공학) (InternshipII)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.
- **JM2137 웹 프레임워크 설계(Web Framework Design)**
 본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.
- **JO2196 소프트웨어캡스톤디자인II (Capstone Design II(Capston Design))**
 캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.
- **JO2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**
 학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
- **JQ0038 인턴십2(정보보안공학) (Internship2)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

- **JQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) (Capstone Design2)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

- **JW0011 캡스톤디자인(전자공학) (Capstone Design)**

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

- **JW0024 인턴십II(전자공학) (InternshipII)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

- **SW0001 웹&앱퍼블리싱II (Web & App publishingII)**

웹 표준 기술로 제작한 웹&앱을 오픈 소스 크로스 프레임워크를 이용하여 네이티브앱으로 변환시키는 하이브리드앱을 제작하고, 미디어쿼리와 jQuery 모바일로 모바일 UI를 제작하기 위해 워드프레스 프레임워크를 사용하여 모바일 웹을 제작해 본다.

- **SW0002 웹&모바일프로젝트 I (캡스톤디자인) (Web & Mobile project I (Capstone Design))**

에듀테인먼트콘텐츠1,2에서 배운 지식을 토대로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

- **EA0022 공정장비프로그래밍 (Fabrication Equipment Programing)**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **EA0029 캡스톤디자인2(시스템반도체공학) (Capstone Design2)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

- **EB0023 캡스톤디자인II(휴먼지능로봇) (Capstone DesignII(HIR))**

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

- **JM2139 정보통신응용SW프로젝트 (ICT Application Software Project(SW))**

본 교과목에서는 전공 지식과 소프트웨어 응용 능력을 체계적으로 집약하여 실무 능력을 향상시키고자 하는데 목표가 있다. 저학년에서부터 고학년까지 다양하게 습득한 전공지식과 소프트웨어 기술을 중점적으로 활용한 응용 작품을 기획, 설계하고 구현하도록 지도함으로써 소프트웨어 실무 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

- **KI0053 디지털콘텐츠마케팅 (Digital Contents Marketing)**

디지털콘텐츠산업 현장에 빠르게 적응하는 능력을 키우기 위한 실무중심의 수업으로 비즈니스 마인드를 함양하는 것을 목표로 한다. 마케팅 전반에 대한 이해를 토대로 자료를 조사하고 분석하는 방법 및 전략을 수립하는 방법, 광고캠페인 기획에 이르기까지 전략적으로 사고하는 방법에 대한 체계적인 지식을 배운다.

- **SW0004 웹&모바일프로젝트II(캡스톤디자인) (Web & Mobile projectII(Capstone Design))**

웹&모바일프로젝트I과 연계된 수업으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

스마트팜연계전공

■ 교육목표

하우스 설계, 바이오 제어시스템 설계, 임베디드시스템 설계, 네트워크 프로그래밍 및 스마트팜 프로젝트 수행 역량을 갖춘 스마트팜 전문인력양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	EB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
			JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
			MA1007	C프로그래밍(PBL)	3	3
			MA1017	IT Engineering프로젝트	3	3
			MA1022	C프로그래밍및프로젝트(PBL)	6	6
	2	전공선택	EB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
			JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
			MA1008	객체지향프로그래밍(PBL)	3	3
			MA1025	C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)	6	6
			MA1026	OOP프로그래밍설계	3	3
2	1	전공선택	EA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
			EB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
			JM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
			JM2144	웹프로그래밍	3	3
			JN2134	자료구조	3	3
			JO2122	컴퓨터구조	3	3
			JO2177	객체지향프로그래밍	3	3
			JQ0012	웹프로그래밍	3	3
			JQ0045	C프로젝트설계	6	6
			JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
	JW0008	웹프로그래밍	3	3		
	2	전공선택	EA0015	uController을이용한센서시스템설계	3	3
			EA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5
			EB0018	기계학습	3	3
			JM2089	마이크로프로세서및설계	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JM2145	서버프로그래밍	3	3
			JN2158	창의공학설계	3	3
			JO2184	데이터베이스	3	3
			JO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
			JO2209	모바일프로그래밍	3	3
			JQ0041	자료구조설계	6	6
			JW0007	컴퓨터구조	3	3
			JW0010	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공필수	JA4426	생산시설운영	3	3
		전공선택	EA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습(PBL)	5	5
			EB0008	로봇비전(PBL)	3	3
			EB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	JM2092	네트워크설계	3	3
			JM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
			JM2143	데이터베이스설계	6	6
			JN2155	임베디드운영체제	3	3
			JN2160	마이크로프로세서	3	3
			JO2178	네트워크	3	3
			JO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
			JQ0019	데이터베이스실습	3	3
			JQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
			JQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
	2	전공필수	JA4404	식물환경조절	3	3
		전공선택	EA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
			EA0011	시스템반도체설계1	2	2
			EA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5
			EB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
			EB0025	임베디드시스템	3	3
			JM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
			JM2128	임베디드시스템설계	6	6
			JM2133	자료구조설계(SW)	6	6
JN2163	임베디드시스템설계	3	3			
JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3			

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			JO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
			JQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
			JQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
			JW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
4	1	전공필수	LE5023	스마트파밍	3	3
		전공선택	EA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
			EA0019	시스템반도체설계2	2	2
			EA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
			EB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0005	로봇센서응용	3	3
			EB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
			JM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
			JM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
			JO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
		JQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2	
4	1	전공선택	JQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
			JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
			JW0024	인턴십II(전자공학)	2	2
	2	전공선택	EA0022	공정장비프로그래밍	3	3
			EA0029	캡스톤디자인2(시스템반도체공학)	2	2
			EB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3
			EB0013	인공지능프로젝트	3	3
			EB0023	캡스톤디자인II(휴먼지능로봇)	3	3
			JM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
			JW0031	공학발명과특허	3	3
합계				87과목	293	296

■ 교과목해설

• EB0019 기초제어프로그래밍(SW) (Basic Control Programing(SW))

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I (PBL))**

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

- **JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I(SW))**

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

- **MA1007 C프로그래밍 (C-Programming)**

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다.

- **MA1017 IT Engineering프로젝트 (IT Engineering project)**

본 교과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대한 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 C 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다.

- **MA1022 C프로그래밍및프로젝트 (C Programing and Project)**

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.

- **EB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) (Data Structure Design(HIR))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer ProgrammingII(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 기른다.

- **JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer ProgrammingII)**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 기른다.

- **MA1008 객체지향프로그래밍(PBL) (Object-Oriented Programming(PBL))**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

- **MA1025 C프로그래밍및자료구조프로젝트 (C Programming and Data Structure Project)**
 컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.
- **MA1026 OOP프로그래밍설계 (Object-Oriented Programming Design)**
 C언어로 대표되는 프로그래밍 언어는 객체지향 언어로 대부분 교체되고 있다. 기존 C프로그래밍을 대체하여 객체지향 언어를 학습하고 객체지향 언어를 이용한 어플리케이션 설계를 수행한다.
- **EA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) (Windows Programming(SW))**
 윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.
- **EB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) (Windows Programing(PBL))**
 본 과목에서는 Visual C++를 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.
- **JM2138 GUI프로그래밍(PBL) (GUI Programming(PBL))**
 윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다. MFC 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.
- **JM2144 웹프로그래밍 (Web Programming)**
 웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 "데이터베이스설계" 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.
- **JN2134 자료구조 (Data Structures)**
 컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.
- **JO2122 컴퓨터구조 (Computer Architecture)**
 각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.
- **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**
 객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

- **JQ0012 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **JQ0045 C프로젝트설계 (C-Project Design)**

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

- **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **EA0015 uController을이용한센서시스템설계및실습 (uController Based Sensor System Design and Practice)**

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

- **EA0027 컴퓨터구조설계및실습 (Computer Architecture Design and Practice)**

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8 비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

- **EB0018 기계학습 (Machine Learning)**

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

- **JM2089 마이크로프로세서및설계 (Microprocessor & Design)**

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

• **JM2145 서버프로그래밍 (Server Programing)**

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

• **JN2158 창의공학설계 (Creative Engineering Design)**

1. 창의적 공학 설계 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학 설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고 기법에 관한 이해 정도와 활용 능력 배양

• **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

• **JO2205 임베디드IoT프로그래밍 (Embedded software)**

임베디드 소프트웨어란 휴대폰, 디지털 TV, 게임기, 항공기 등 마이크로프로세서를 장착한 다양한 전자, 기계 장치에 내장된 소프트웨어를 총칭한다. 임베디드소프트웨어는 운영체제, 디바이스 드라이버 등의 시스템 소프트웨어와 다양한 응용 소프트웨어로 구분될 수 있다. 본 교과과정에서는 임베디드시스템을 위한 다양한 시스템 소프트웨어 및 응용 소프트웨어 기술을 교육한다. 임베디드 실습 키트를 활용하여 커널 포팅, 디바이스 드라이버 제작, 네트워크 및 데이터베이스 연동 응용 소프트웨어 개발 등을 학습한다.

• **JO2209 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

• **JQ0041 자료구조설계 (Data Structure Design)**

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

• **JW0007 컴퓨터구조 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로 프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

• **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서

앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 기본적인 UI 개발 교육을 시작으로 자료관리 기법, GPS 관련 앱, 각종 센서 관련 앱 등의 개발 기법을 교육한다.

• **JA4426 생산시설운영 (Green house Management)**

식물을 생산하는 시설에 관련된 구조물과 부속장치 등에 대한 이해를 바탕으로 식물생산시설의 운영방법을 학습한다.

• **EA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습(PBL) (FPGA Platform based SoC Design and Practice(PBL))**

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP(Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

• **EB0008 로봇비전 (Robot Vision)**

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

• **EB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇) (Microprocessor(HIR))**

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

• **JM2092 네트워크설계 (Network Protocol)**

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍을 학습한다.

• **JM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL) (Smart Mobile Programming(PBL))**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

• **JM2143 데이터베이스설계 (Database Design)**

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

• **JN2155 임베디드운영체제 (Embedded Software)**

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경 (교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스 드라이버 개념 및 설계 등 리눅스기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

• **JN2160 마이크로프로세서 (Microprocessor)**

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) (Smart Web programming(PBL))**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JQ0019 데이터베이스실습 (Database Practice)**

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

- **JQ0025 모바일프로그래밍(PBL) (Mobile Programming(PBL))**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 기본적인 UI 개발 교육을 시작으로 자료관리 기법, GPS 관련 앱, 각종 센서 관련 앱 등의 개발 기법을 교육한다.

- **JQ0040 컴퓨터아키텍처설계 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다

- **JA4404 식물환경조절 (Plant Environment Control)**

식물의 생장 및 생산과 관계가 있는 환경인자(온도, 광, 습도, 바람, 음향, 스트레스 등)에 대하여 이해한다. 시설내 특유의 환경과 식물생산과의 상호관련성에 대한 이해를 높이고, 생육과 환경인자와의 관계를 근거로 최적환경조건을 도출 및 조절하는 역량을 기른다.

- **EA0004 인턴십1(시스템반도체공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- **EA0011 시스템반도체설계1 (System Semiconductor Design1)**

상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.

- **EA0028 임베디드시스템설계및실습 (Embedded Systems Design Laboratory)**

임베디드시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드시스템과 임베디드운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드시스템을 개발한다.

- **EB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) (Intership1(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고

기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

• **EB0014 인공지능및설계(PBL) (Artificial Intelligence and Design(PBL))**

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 Tensor Flow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

• **EB0025 임베디드시스템 (Embedded Systems)**

본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 설계한다.

• **JM2115 인턴십1(스마트정보통신공학) (Internship I)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

• **JM2128 임베디드시스템설계 (Embedded Systems Design)**

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

• **JM2133 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

• **JN2163 임베디드시스템설계 (Embedded Systems Design)**

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스 드라이버 개념 및 설계 등 리눅스기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

• **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

• **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) (Capstone Design1)**
 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.
- **JQ0033 인턴십1(정보보안공학) (Internship1)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.
- **JW0026 인턴십 I(전자공학) (Internship I)**
 학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장 경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
- **LE5023 스마트파밍 (Smart Farming)**
 온실에서의 작물생산에 ICT를 접목하여 첨단 온실 경영을 실현
- **EA0003 인턴십2(시스템반도체공학) (Internship2)**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.
- **EA0019 시스템반도체설계2 (System Semiconductor Design2)**
 ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계 툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.
- **EA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) (Capstone Design1)**
 저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **EB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) (Internship2(HIR))**
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.
- **EB0005 로봇센서응용 (Robot Sensor Application)**
 본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.
- **EB0020 캡스톤디자인 I(휴먼지능로봇) (Capstone Design I (HIR))**
 저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.
- **JM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) (Capstone Design)**
 본 교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않음

며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

• **JM2136 인턴십2(정보통신공학) (InternshipII)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

• **JO2196 소프트웨어캡스톤디자인II (Capstone Design II(Capston Design))**

캡스톤설계 I 교과목의 연장으로서 캡스톤설계 I 에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤설계 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

• **JO2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **JQ0038 인턴십2(정보보안공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

• **JQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) (Capstone Design2)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

• **JW0011 캡스톤디자인(전자공학) (Capstone Design)**

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술 4-1을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

• **JW0024 인턴십II(전자공학) (InternshipII)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **EA0022 공정장비프로그래밍 (Fabrication Equipment Programing)**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

• **EA0029 캡스톤디자인2(시스템반도체공학) (Capstone Design2)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수

자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

• **EB0012 휴먼-로봇인터페이스공학 (Human-Robot Interface Engineering)**

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

• **EB0013 인공지능프로젝트 (Artificial Intelligence Project)**

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅데이터 및 이에 필요한 수학개념, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

• **EB0023 캡스톤디자인Ⅱ(휴먼지능로봇) (Capstone DesignⅡ(HIR))**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

• **JM2139 정보통신응용SW프로젝트 (ICT Application Software Project)**

본 교과목에서는 전공 지식과 소프트웨어 응용 능력을 체계적으로 집약하여 실무 능력을 향상시키고자 하는데 목표가 있다. 저학년에서부터 고학년까지 다양하게 습득한 전공지식과 소프트웨어 기술을 중점적으로 활용한 응용 작품을 기획, 설계하고 구현하도록 지도함으로써 소프트웨어 실무 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

• **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

스마트헬스케어연계전공

■ 교육목표

IoT바이오 기술이 IoT등과 융합하여 신개념의 건강관리와 보건의료 제품 및 서비스 시장을 형성하는 분야의 스마트 헬스케어 전문가를 양성하고자 한다.

1. 기초설계 도구역량 및 시스템 모델링 역량을 갖춘 인재 양성
2. 회로설계 기반 역량 및 마이크로프로세서 설계역량을 갖춘 인재 양성
3. 문제적응역량, 창의역량 및 현장실무설계역량 갖춘 인재 양성

■ 교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	
1	1	전공필수	JT0063	보건교육학	2	2	
		전공선택	EB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3	
			JO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4	
			JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4	
			MA1007	C프로그래밍(PBL)	3	3	
			MA1017	IT Engineering프로젝트	3	3	
			MA1022	C프로그래밍및프로젝트(PBL)	6	6	
	2	전공선택	EB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3	
			JO2161	컴퓨터프로그래밍II(PBL)	6	6	
			JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4	
			MA1025	C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)	6	6	
		1	전공필수	JS0093	스포츠와안전	2	2
			전공선택	EA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
				EB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
JM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6		6			
JM2144	웹프로그래밍	3		3			
JN2134	자료구조	3		3			
JO2122	컴퓨터구조	3		3			
JO2177	객체지향프로그래밍	3		3			
JQ0012	웹프로그래밍	3		3			
JQ0045	C프로젝트설계	6		6			
JW0006	데이터구조(PBL)	6		6			
JW0008	웹프로그래밍	3	3				
2	전공선택	EA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3		
		EA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5		
		EB0018	기계학습	3	3		
		JM2089	마이크로프로세서및설계	3	3		
		JM2145	서버프로그래밍	3	3		
		JN2158	창의공학설계	3	3		
		JO2184	데이터베이스	3	3		

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3			JO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
			JO2209	모바일프로그래밍	3	3
			JQ0041	자료구조설계	6	6
			JW0007	컴퓨터구조	3	3
			JW0010	모바일프로그래밍	3	3
	1	전공필수	JS0022	스포츠정책론(PBL)	2	2
			JT0030	운동역학	2	2
		전공선택	EA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습	5	5
			EB0008	로봇비전(PBL)	3	3
			EB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
			JM2092	네트워크설계	3	3
			JM2093	스마트모바일프로그래밍설계(PBL)	6	6
			JM2143	데이터베이스설계	6	6
			JN2155	임베디드운영체제	3	3
			JN2160	마이크로프로세서	3	3
			JO2178	네트워크	3	3
			JO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
			JQ0019	데이터베이스실습	3	3
			JQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
			JQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
JT0074	운동영양학	2	2			
2	전공필수	JT0043	운동재활II	2	2	
	전공선택	EA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2	
		EA0011	시스템반도체설계1	2	2	
		EA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5	
		EB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2	
		EB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6	
		EB0025	임베디드시스템	3	3	
		JM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2	
		JM2128	임베디드시스템설계	6	6	
		JM2133	자료구조설계(SW)	6	6	
		JN2163	임베디드시스템설계	3	3	
		JO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3	
		JO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2	
		JQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3	
		JQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2	
JW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2			
4	1	전공선택	EA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
			EA0019	시스템반도체설계2	2	2
			EA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
			EB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
			EB0005	로봇센서응용	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
			EB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
			JM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
			JM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
			JO2196	소프트웨어캡스톤디자인II	3	3
			JO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
			JQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
			JQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
			JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
	JW0024	인턴십II(전자공학)	2	2		
	2	전공선택	EA0022	공정장비프로그래밍	3	3
			EA0029	캡스톤디자인2(시스템반도체공학)	2	2
			EB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3
			EB0013	인공지능프로젝트	3	3
			EB0023	캡스톤디자인II(휴먼지능로봇)	3	3
			JM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
JW0031			공학발명과특허	3	3	
합계			88과목	290	293	

■ 교과목해설

• JT0063 보건교육학 (Health Education)

보건교육의 필요성과 개념, 역할 등에 대해 전반적으로 이해하며 실생활에서 기본적인 건강관리를 실천할 수 있는 능력을 기른다. 또한 건강문제와 인간행동과의 관계를 분석하고 바람직한 방향으로 건강행동을 변화시키는 방법을 학습한다. 보건교육의 기본 원리를 이해하고 생활 특별 보건교육의 특성과 구체적 운영방법 배운다.

• EB0019 기초제어프로그래밍(SW) (Basic Control Programing(SW))

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

• JO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) (Computer Programming I(PBL))

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

• JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) (Computer Programming I (SW))

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

- **MA1007 C프로그래밍(PBL) (C-Programming(PBL))**

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다.

- **MA1017 IT Engineering프로젝트 (IT Engineering Project)**

본 교과목에서는 실세계의 문제를 어떻게 컴퓨터를 이용하여 해결할 것인가에 대한 일반적인 원칙과 이론을 학습하고, 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 기초 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 C 언어의 문법과 활용을 학습하고 이와 병행하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초에서부터 중급 수준까지의 프로그램 설계 및 구현 기법에 대해 학습한다.

- **MA1022 C프로그래밍및프로젝트(PBL) (C Programming and Project(PBL))**

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.

- **EB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) (Data Structure Design(HIR))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JO2161 컴퓨터프로그래밍II(PBL) (Computer Programming II(PBL))**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

- **JW0004 컴퓨터프로그래밍II (Computer ProgrammingII)**

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용 환경에 익숙해지도록 한다.

- **MA1025 C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) (C Programming and Data Structure Project(PBL))**

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JS0093 스포츠와안전 (Sports and Safety)**

가정이나 야외활동 중 생명을 위협하는 위급한 상황으로부터 자신을 지키고 부상자나 환자가 발생하였을 때 전문치료를 받기 전 즉각적이고 임시적인 적절한 처치와 보호를 함으로서 환자의 고통을 경감시키고 사고발생을 예방하며 소중한 생명을 보호하는 지식과 기술을 습득한다.

- **EA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) (Windows Programing(SW))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

- **EB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) (Windows Programing(PBL))**

본 과목에서는 Visual C++를 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

- **JM2138 GUI프로그래밍(PBL) (GUI Programming(PBL))**

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 프로그래밍 언어를 이용한 개발 방법을 학습한다. 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

- **JM2144 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 "데이터베이스 설계" 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

- **JN2134 자료구조 (Data Structures)**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료구조를 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JO2122 컴퓨터구조 (Computer Architecture)**

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

- **JO2177 객체지향프로그래밍 (Object-Oriented Programming)**

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

- **JQ0012 웹프로그래밍 (Web Programming)**

웹프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트 언어를 실습한다.

- **JQ0045 C프로젝트설계 (C-Project Design)**

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

- **JW0006 데이터구조(PBL) (Data Structures(PBL))**

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

- **JW0008 웹프로그래밍 (Web Programming)**

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

- **EA0015 uController을이용한센서시스템설계및실습 (uController Based Sensor System Design and Practice)**

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

- **EA0027 컴퓨터구조설계및실습 (Computer Architecture Design and Practice)**

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8 비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

- **EB0018 기계학습 (Machine Learning)**

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

- **JM2089 마이크로프로세서및설계 (Microprocessor & Design)**

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

- **JM2145 서버프로그래밍 (Server Programing)**

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

- **JN2158 창의공학설계 (Creative Engineering Design)**

창의적 공학 설계 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양, 공학 설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고 기법에 관한 이해 정도와 활용 능력 배양

- **JO2184 데이터베이스 (Database)**

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

- **JO2205 임베디드IoT프로그래밍 (Embedded IoT Programming)**

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함 된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

- **JO2209 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **JQ0041 자료구조설계 (Data Structure Design)**

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

- **JW0007 컴퓨터구조 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로 프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

- **JW0010 모바일프로그래밍 (Mobile Programming)**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

- **JS0022 스포츠정책론(PBL) (sport polycy(PBL))**

국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각 국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.

- **JT0030 운동역학 (Biomechanics)**

운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.

- **EA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습 (FPGA Platform based SoC Design and Practice)**

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

- **EB0008 로봇비전(PBL) (Robot Vision(PBL))**

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

- **EB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇) (Microprocessor(HIR))**

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양 하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

- **JM2092 네트워크설계 (Network Protocol)**

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍을 학습한다.

- **JM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL) (Smart Mobile Programming(PBL))**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

- **JM2143 데이터베이스설계 (Database Design)**

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업 하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

- **JN2155 임베디드운영체제 (Embedded Operating System)**

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러 가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS탑재를 수행해 보고 GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

- **JN2160 마이크로프로세서 (Microprocessor)**

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

- **JO2178 네트워크 (Network)**

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

- **JO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) (Smart Web programing(PBL))**

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정 했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

- **JQ0019 데이터베이스실습 (Database Practice)**

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데

이터베이스 설계능력을 배양한다.

• **JQ0025 모바일프로그래밍(PBL) (Mobile Programming(PBL))**

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

• **JQ0040 컴퓨터아키텍처설계 (Computer Architecture Design)**

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

• **JT0074 운동영양학 (Exercise Nutrition)**

다이어트 및 체력향상은 물론 엘리트선수들의 운동수행능력을 극대화시키는데 있어서 가장 중요한 요소 중 하나가 영양섭취이다. 효과적인 운동처방을 위해 올바른 트레이닝방법은 물론 운동영양학적 원리를 이해하고 영양프로그램을 적용 할 수 있도록 한다.

• **JT0043 운동재활II (Exercise RehabilitationII)**

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

• **EA0004 인턴십1(시스템반도체공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

• **EA0011 시스템반도체설계1 (System Semiconductor Design1)**

상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.

• **EA0028 임베디드시스템설계및실습 (Embedded System Design Laboratory)**

임베디드 시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드 시스템과 임베디드 운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드 시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드 운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드 시스템을 개발한다.

• **EB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) (Intership1(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

• **EB0014 인공지능및설계(PBL) (Artificial Intelligence and Design(PBL))**

본 교과목에서는 학생들은 인공지능의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 Tensor Flow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

- **EB0025 임베디드시스템 (Embedded Systems)**

본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 설계한다.

- **JM2115 인턴십1 (스마트정보통신공학) (Internship I)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

- **JM2128 임베디드시스템설계 (Embedded Systems Design)**

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

- **JM2133 자료구조설계(SW) (Data Structure Design(SW))**

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

- **JN2163 임베디드시스템설계 (Embedded System Design)**

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스 드라이버 개념 및 설계 등 리눅스기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

- **JO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I (Capstone design I)**

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

- **JO2215 인턴십1(소프트웨어) (Internship1)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

- **JQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) (Capstone Design1)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

- **JQ0033 인턴십1(정보보안공학) (Internship1)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

• **JW0026 인턴십 I (전자공학) (Internship I)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장 경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **EA0003 인턴십2(시스템반도체공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

• **EA0019 시스템반도체설계2 (System Semiconductor Design2)**

ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계 툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.

• **EA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) (Capstone Design1)**

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

• **EB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) (Internship2(HIR))**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

• **EB0005 로봇센서응용 (Robot Sensor Application)**

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

• **EB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) (Capstone Design I (HIR))**

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업 표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

• **JM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) (Capstone Design)**

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

• **JM2136 인턴십2(정보통신공학) (InternshipII)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

• **JO2196 소프트웨어캡스톤디자인II (Capstone Design II(Capston Design))**

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트

웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

• **JQ2214 인턴십2(소프트웨어) (Internship2)**

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **JQ0038 인턴십2(정보보안공학) (Internship2)**

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

• **JQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) (Capstone Design2)**

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

• **JW0011 캡스톤디자인(전자공학) (Capstone Design)**

저항, 커패시터, 인덕터 등의 수동소자로 이루어진 직렬, 병렬, 직병렬 전기회로의 직류, 교류 전원 반응에 대한 기본 개념을 이해한다.

• **JW0024 인턴십 II (전자공학) (InternshipII)**

학생들에게 기업체에서 전공 관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

• **EA0022 공정장비프로그래밍 (Fabrication Equipment Programing)**

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

• **EA0029 캡스톤디자인2(시스템반도체공학) (Capstone Design2)**

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

• **EB0012 휴먼-로봇인터페이스공학 (Human-Robot Interface Engineering)**

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

• **EB0013 인공지능프로젝트 (Artificial Intelligence Project)**

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅데이터 및 이에 필요한 수학적개념, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

- **EB0023 캡스톤디자인Ⅱ(휴먼지능로봇) (Capstone DesignⅡ(HIR))**

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

- **JM2139 정보통신응용SW프로젝트 (ICT Application Software Project(SW))**

본 교과목에서는 전공 지식과 소프트웨어 응용 능력을 체계적으로 집약하여 실무 능력을 향상시키고자 하는데 목표가 있다. 저학년에서부터 고학년까지 다양하게 습득한 전공지식과 소프트웨어 기술을 중점적으로 활용한 응용 작품을 기획, 설계하고 구현하도록 지도함으로써 소프트웨어 실무 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

- **JW0031 공학발명과특허 (Engineering Invention and Patent)**

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

카. 계당교양교육원

1) 서울캠퍼스

■ 2019학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)			
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양 / 현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육			
과목명	학점(시간)		영역명		학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점			
필수	사고와 표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	3학점(3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성			
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)	택1	다양성존중역량	2(2)	사회과학의이해					
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		윤리실천역량	2(2)	자연과학의이해					
필수 ※계열별 이수과목 다름	컴퓨팅사고와문제해결 I	3(3)	필수	택1	창의적문제해결역량	2(2)				정보와기술의이해	
	컴퓨팅사고와문제해결 II	3(3)			융복합역량	2(2)				예술과문화의이해	
필수	상명나눔리더십	1(30)									
필수	교양과 인성	1(1)									
6개 교과목 필수이수 (총 12학점)			상명CareerStart 필수이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수이수 및 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수이수 (총 5학점 이상)			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 33학점 이상 이수			
※ 경영, 자연(수학교육과 포함 / 의류, 식품영양 제외), ICT계열학과 : 컴퓨팅사고와 문제해결 I 이수할 것 ※ 인문, 사범(수학교육과 제외), 의류, 식품영양, 예체능계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 II 이수할 것 ※ 상명나눔리더십 교과는 2020학년도부터 개설됨 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 상명나눔리더십, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 상명나눔리더십(1학점30시간) 이수로 인정 함 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명나눔리더십, 교양과 인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations(Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 상명나눔리더십 이수 의무 없음			※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수 의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명CareerStart 이수 의무 없음								
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함											

• **균형교양 소속별 지정영역 <2019학번 신입생 적용 기준>**

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 지적재산권학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 문헌정보학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 한일문화콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 융합경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

휴먼지능정보공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 융합전자공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 컴퓨터공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생명공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화학에너지공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화공신소재학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 의류학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 스포츠건강관리학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 무용예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 조형예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생활예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

■ 2018학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육		다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/ 현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
과목명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점	
필수	사고와표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)	필수 (택1)	다양성존중역량	2(2)		
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		윤리실천역량	2(2)		
필수 (계열별 이수과목 다름)	컴퓨팅사고와문제해결 I	3(3)	필수 (택1)	창의적문제해결 역량	2(2)		
	컴퓨팅사고와문제해결 II	3(3)		정보와기술의 이해	2(2)		
필수	사회봉사	1(30)	필수 (택1)	융복합역량	2(2)		
필수	교양과인성	1(1)		예술과문화의 이해	2(2)		
6개 교과목 필수이수 (총 12학점)			상명CareerStart 필수이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수이수 및 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수이수 (총 5학점 이상)		5개영역 중 소속별 지정 영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 9학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수
※ 경영, 자연(수학교육과 포함/의류·식품영양 제외), ICT계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 I 이수할 것 ※ 인문, 사범(수학교육과 제외), 의류·식품영양, 예체능계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 II 이수할 것 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 또는 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(1학점30시간) 이수 인정 함 ※ 재직자특별전형 입학생은 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음			※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수 의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명CareerStart 이수 의무 없음				
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함							

• **균형교양 소속별 지정영역 <2018학번 신입생 적용 기준>**

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 지적재산권학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 문헌정보학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 한일문화콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 융합경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

휴먼지능정보공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 융합전자공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 컴퓨터공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생명공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화학에너지공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화공신소재학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 의류학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 스포츠건강관리학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 무용예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 조형예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생활예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

■ 2017학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/ 현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
과목명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점		
필수	사고와표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	3학점(3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		필수(택1)	다양성존중역량	2(2)		
필수(택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)	윤리실천역량		2(2)	자연과학의이해		
	기초미적분학	2(2)						
필수(계열별 이수과목 다름)	컴퓨팅사고와문제해결 I	3(3)	창의적문제해결역량	2(2)	정보와기술의이해			
	컴퓨팅사고와문제해결 II	3(3)				융복합역량		
필수(택1)	사회봉사	1(30)	필수(택1)	융복합역량	2(2)			
필수(택1)	사회봉사(심화)	2(60)						
필수	교양과인성	1(1)	6개 과목 필수이수(총 12학점)			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)		
※ 사회봉사(심화)를 선택한 경우 6개과목 필수이수(총 13학점)임. 사회봉사(심화) 교과목은 2020학년도 2학기까지 개설함 ※ 경영, 자연(수학교육과 포함/의류·식품영양 제외), ICT계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 I 이수할 것 ※ 인문, 사범(수학교육과 제외), 의류, 식품영양, 예체능계열학과 : 컴퓨팅사고와문제해결 II 이수할 것 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와 문제해결 I·II, 사회봉사, 교양과인성 이수의무 없음 ※ 사범대학 재학생은 교직과정성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 또는 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(1학점30시간) 이수로 인정 함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 및 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(심화)(2학점60시간) 이수로 인정 함 ※ 재직자특별전형 입학생은 '사회봉사', '교양과인성' 이수의무 제외 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수의무 없음			상명CareerStart 필수이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수이수 및 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수이수 (총 5학점 이상) ※ 국가안보학과, 사범대학과는 '상명CareerStart' 이수의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 '상명CareerStart' 이수의무 없음			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함								

• **균형교양 소속별 지정영역 <2017학번 신입생 적용 기준>**

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 지적재산권학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 문헌정보학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 한일문화콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

휴먼지능정보공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 융합전자공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 컴퓨터공학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생명공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화학에너지공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화공신소재학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 의류학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 스포츠건강관리학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 무용예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 조형예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생활예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

■ 2016학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)				
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		진인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육				
과목명		학점(시간)	영역명		학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점				
필수	사고와표현	3(3)	필수 (택3)	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	3학점 (3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성				
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		다양성존중역량	2(2)	사회과학의이해						
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		윤리실천역량	2(2)	자연과학의이해						
	기초이적분학	2(2)		창의적문제해결역량	2(2)	정보와기술의이해						
필수 <small>*경영경제대학만 해당</small>	컴퓨팅사고와문제해결 I	3(3)		융복합역량	2(2)	예술과문화의이해						
필수 (택1)	사회봉사	1(30)		5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수 이수(총 9학점 이상)						기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수		
	사회봉사(심화)	2(60)										
필수	교양과인성	1(1)										
5개 과목 필수이수(총 9학점)			상명CareerStart 필수이수 및 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수 이수(총 7학점 이상)				5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)					
※ 사회봉사(심화)를 선택한 경우 5개과목 필수이수(총 10학점)임. 사회봉사(심화) 교과목은 2020학년도 2학기까지 개설함 ※ 경영경제대학 학생은 컴퓨팅사고와문제해결 필수이수 할 것(6개과목 필수 이수) <경영경제대학 2016학번 신입생 중 2016학년도에 교필 프로그래밍디자인을 미이수한 경우 컴퓨팅사고와문제해결 I 을 이수할 것> ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와문제해결, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수 시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 또는 교육봉사활동II 이수 시 교필 사회봉사(1학점30시간) 이수로 인정 함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 및 교육봉사활동II 이수 시 교필 사회봉사(심화)(2학점60시간) 이수로 인정함 ※ 재직자특별전형 입학생은 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 제외 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음			※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수 의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명CareerStart 이수 의무 없음									
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함												

• **균형교양 소속별 지정영역 <2013학번 ~ 2016학번 신입생 적용 기준>**

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 지리학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 지적재산권학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 문헌정보학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 한일문화콘텐츠학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 법학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 행정학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<자연과학대학>

화학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생명과학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 소비자주거학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 컴퓨터과학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 미디어소프트웨어학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 생명공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화학에너지공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 화공신소재학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 의류학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 스포츠건강관리학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
 무용예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

조형예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

생활예술학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

■ 2015학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
과목명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점		
필수	사고와표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)	필수 (택3)	다양성존중역량	2(2)	사회과학의이해		
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		윤리실천역량	2(2)	자연과학의이해		
필수 (택1)	사회봉사	1(30)		창의적문제해결역량	2(2)	정보와기술의이해		
	사회봉사(심화)	2(60)		융복합역량	2(2)	예술과문화의이해		
필수	교양과인성	1(1)						
5개 과목 필수이수(총 9학점)			상명CareerStart 필수이수 및 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게3개역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수(총 7학점 이상)			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수이수(총 9학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량 교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수
※ 사회봉사(심화)를 선택한 경우 5개과목 필수이수(총 10학점)임. 사회봉사(심화) 교과목은 2020학년도 2학기까지 개설함 ※ 외국인유학생은 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 사범대학 재학생은 교직과정성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 또는 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(1학점30시간) 이수로 인정 함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 및 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(심화)(2학점60시간) 이수로 인정 함 ※ 재직자특별전형 입학생은 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음			※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정 함 ※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수 의무 없음 ※ 재직자특별전형 입학생은 상명CareerStart 이수 의무 없음					

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

■ 2014학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육		다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
과목명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점	
필수	사고와표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)	필수 (택3)	다양성존중역량	2(2)	사회과학의이해	
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		윤리실천역량	2(2)	자연과학의이해	
필수 (택1)	사회봉사	1(30)		창의적문제해결역량	2(2)	정보와기술의이해	
필수 (택1)	사회봉사(심화)	2(60)		융복합역량	2(2)	예술과문화의이해	
4개 과목 필수이수(총 8학점)			상명CareerStart 필수이수 및 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수(총 7학점 이상)		5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 영역별로 최소 1과목 이상 필수이수 (총 12학점 이상)		
※ 사회봉사(심화)를 선택한 경우 4개과목 필수이수(총 9학점)임. 사회봉사(심화) 교과목은 2020학년도 2학기까지 개설함 ※ 외국인유학생은 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 또는 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(1학점30시간) 이수로 인정 함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 교육봉사활동 I 및 교육봉사활동 II 이수 시 교필 사회봉사(심화)(2학점60시간) 이수로 인정 함			※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정 함 ※ 국가안보학과, 사범대학과는 '상명CareerStart' 이수 의무 없음				
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함							

■ 2013학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생활과 진로준비를 위한 기본교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간 형성의 품성과 태도, 자질배양/현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육
과목명		학점(시간)	영역명		학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)	필수	상명CareerStart	1(1)	인문학의이해	3학점(3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)	필수(택3)	다양성존중역량	2(2)	사회과학의이해		
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		윤리실천역량	2(2)	자연과학의이해		
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		창의적문제해결역량	2(2)	정보와기술의이해		
3개 과목 필수이수 (총 7학점)			상명CareerStart 필수이수 및 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수(총 7학점 이상)		5개 영역 중 소속별 지정 영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 영역별로 최소 1과목 이상 필수이수 (총 12학점 이상)		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수	
<p>※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정 함</p> <p>※ 국가안보학과, 사범대학과는 상명CareerStart 이수의무 없음</p>								

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

■ 2012학번 이전 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

적용 학번	이수원칙
2009학번 ~ 2012학번	교양필수: '영어회화및독해' 또는 'English Foundations(Speaking and Listening)(변경 전: 영어1)' 또는 'English Foundations(Reading and Writing)(변경 전: 영어2)' 및 '사고와 표현'을 포함하여 6학점 이상 이수 교양선택: 영역과 관계없이 21학점 이상 이수 교양전체 (필수+선택) 총 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)
2005학번 ~ 2008학번	교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)
2004학번 이전	교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 24학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)

■ 편입생(일반편입, 학사편입) 적용 교양교육과정 이수원칙

구분	이수원칙
일반편입생	교양 이수 의무 없음 <편입학 당시 소속 원학년의 교필, 교선 의무학점 모두를 인정함>
학사편입생	교양 이수 의무 없음

■ 기초교양 및 상명핵심역량교양 : 교양필수

구분	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
						1학기	2학기		
기초교양	LR1034	English Foundations (Speaking and Listening)	2	2	1,2	45	1~2	40	계당교양교육원
	LR1036	English Foundations (Reading and Writing)	2	2	1,2	1~2	43	40	계당교양교육원
	LR1231	기초미적분학	2	2	1,2	2	2	50	수학교육과
	LR1032	사고와표현	3	3	1,2	23	23	40	계당교양교육원
	LR1047	컴퓨팅사고와문제해결 I	3	3	1,2	9	11	40~50	계당교양교육원
	LR1049	컴퓨팅사고와문제해결 II	3	3	1,2	10	9	40~50	계당교양교육원
	LR1043	사회봉사(심화) ※2014~2017학번 대상	2	60	1,2	1	1	-	계당교양교육원
	LR1236	사회봉사 ※2014~2018학번 대상	1	30	1,2	학과별	학과별	-	계당교양교육원
	LR1237	상명나눔리더십 ※2019학년부터 해당	1	-	1,2	학과별	학과별	-	계당교양교육원
학과별상이	교양과 인성	1	1	1,2	학과별	학과별	10	계당교양교육원	

- ※ 「LR1034 English Foundations(Speaking and Listening)」 교과목은 이전 「영어1」, 「영어회화 및 독해」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「LR1036 English Foundations(Reading and Writing)」 교과목은 이전 「영어2」와 동일한 교과목이며 재수강 가능함
- ※ English Foundations(Speaking and Listening) 및 English Foundations(Reading and Writing) 교과목 신입생대상 분반의 경우 수준별 분반을 시행하며, 계당교양교육원에서 일괄 수강신청(월~금 1,2교시 배정)을 진행함
- ※ English Foundations(Speaking and Listening) 및 English Foundations(Reading and Writing) 교과목 분반수에는 외국인전용분반, 재직자특별전형입학생반 및 재학생(재수강자,미수강자)분반이 포함되어 있음
- ※ 기초미적분학 교과목의 경우 두 개의 분반으로 운영함. [수학교육과 및 융합공과대학 분반 / 이 외 학과 분반]
- ※ 경영, 자연(수학교육과 포함/ 의류, 식품영양 제외), ICT계열학과: 컴퓨팅사고와문제해결 I 을 이수할 것
- ※ 인문, 사범(수학교육과 제외), 의류, 식품영양, 예체능계열학과: 컴퓨팅사고와문제해결 II 를 이수할 것
- ※ 사회봉사의 경우 2014학번~2017학번 신입생은 LR1043 사회봉사(심화)<2학점 60시간> 또는 LR1236 사회봉사 <1학점 30시간> 중 택 1하여 이수할 것. 단, LR1043 사회봉사(심화)<2학점 60시간>은 2020학년도 2학기까지만 개설하며, 2021학년도부터는 LR1236 사회봉사<1학점 30시간>만 개설됨을 유의할 것
- ※ 2018학번 신입생은 LR1236 사회봉사<1학점 30시간>을 이수할 것

※ 2019학번 신입생은 LR1237 상명나눔리더십<1학점 30시간>을 이수할 것(단, LR1237 상명나눔리더십<1학점 30시간>은 2020학년도부터 개설할 예정임)

※ 사회봉사(심화), 사회봉사, 상명나눔리더십, 교양과 인성 교과목은 P/F교과목임

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
상명 핵심역량 교양	상명CareerStart	LR1037	상명CareerStart	1	1	1,2	11*	11*	80	계당교양교육원
	윤리실천역량	LR1038	상명정신과윤리적삶 *	2	2	1,2	4*	4*	90	교육학과
	창의적문제해결역량	LR1040	창의적문제해결 *	2	2	1,2	8*	8*	60	글로벌경영학과
	창의적문제해결역량	LR1046	디자인씽킹	2	2	1,2	1	1	60	경영학부
	창의적문제해결역량	LR1230	컴퓨터이셔널씽킹	2	2	1,2	4	4	60	계당교양교육원
	다양성존중역량	LR1041	문화다양성과글로벌시민 *	2	2	1,2	6*	6*	90	계당교양교육원
	다양성존중역량	LR1045	수리적사고로삶통찰하기	2	2	1,2	1	1	90	수학교육과
	융복합역량	LR1042	융복합의이해와실제(e러닝)	2	2	1,2	4	4	90	계당교양교육원
	융복합역량	LR1235	융복합의이해와실제2	2	2	1,2	2	2	80	계당교양교육원

※ 상명CareerStart 교과목 및 융복합의이해와실제(이러닝) 교과목은 P/F교과목임

※ * 표기 교과목은 외국인유학생 전용분반이 운영되는 교과목 임

- 상명CareerStart 교과목에는 학기별 2개의 외국인유학생 전용분반이 운영 됨
- 상명정신과윤리적삶 교과목에는 학기별 1개의 외국인유학생 전용분반이 운영 됨
- 창의적문제해결 교과목에는 학기별 1개의 외국인유학생 전용분반이 운영 됨
- 문화다양성과글로벌시민 교과목에는 학기별 1개의 외국인유학생 전용분반이 운영 됨

■ 균형교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
인문학의 이해		LF0102	인간과언어 *	3	3	1,2	2*	2*	90*	국어교육과
		LF0202	지구화시대의역사학과한국사의재조명	3	3	1,2	1	2	90	역사콘텐츠학과
		LF9013	교양세계사	3	3	1,2	1	1	90	역사콘텐츠학과
		LF9014	이야기속의논리와철학	3	3	1,2	1	1	90	교육학과
		LF9238	현대사회의삶과윤리	3	3	1,2	1	1	90	교육학과
		LF9326	창의적사고의프레임워크	3	3	1,2	1	1	80	계당교양교육원
		LF9015	철학으로문화읽기	3	3	1,2	1	1	90	교육학과
		LF9024	문학과대중문화	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		LF9358	휴먼커뮤니케이션	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		LF9302	명저읽기(일반)	3	3	1,2	1	1	50	계당교양교육원
	LF9338	고전으로세상보기(문학)	3	3	1,2	1	1	50	국어교육과	
	LF9374	공간과문명,인간	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부/글로벌경영학과	
사회과학의 이해		LF0401	생활법률	3	3	1,2	2	2	90	지적재산권학과
		LF0447	인구와사회	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부
		LF4033	경제학의이해	3	3	1,2	3	3	90	경제금융학부
		LF9266	현대정치이해	3	3	1,2	1	1	90	공공인재학부
		LF9355	복지노동과법	3	3	1,2	1	1	90	지적재산권학과
		LF9359	현대사회와행정	3	3	1,2	1	1	90	공공인재학부
		LF9360	국제사회와인권	3	3	1,2	1	1	90	공공인재학부
		LF9361	미래사회와잡단지성	3	3	1,2	1	1	90	공공인재학부
		LF9031	심리학의이해	3	3	1,2	2	2	90	교육학과
		LF9375	스포츠와법	3	3	1,2	1	1	90	공공인재학부/스포츠건강관리학과
	LF9376	인간발달의이해	3	3	1,2	1	1	90	가족복지학과/이동청소년상담학과	
	LF9377	4차산업혁명과회계학	3	3	1,2	1	1	90	경영학부	
자연과학의 이해		LF0502	생명과학의이해	3	3	1,2	1	2	90	생명공학과
		LF0503	식생활과건강 *	3	3	1,2	3*	3*	90	식품영양학과
		LF0537	자연과학의세계	3	3	1,2	2	1	90	계당교양교육원
		LF9041	과학의철학적이해	3	3	1,2	1	1	90	화학에너지공학과
		LF9239	대학기초수학	3	3	1,2	1	1	90	수학교육과
		LF9321	미래생활과화학	3	3	2	0	1	180	계당교양교육원
		LF9252	물리현상의이해	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF0501	과학기술과환경	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		LF9362	정량적사고	3	3	1,2	1	1	90	수학교육과
		LF9305	명저읽기(과학,기술)	3	3	1,2	1	1	50	계당교양교육원
	LF9378	소재와인류문명	3	3	1,2	1	1	90	화공신소재학과/경영학부	
정보와기술의 이해		LF6024	컴퓨터와정보사회(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	융합전자공학과
		LF9240	컴퓨터활용능력(오피스) *	3	3	1,2	2*	2*	40*	미디어소프트웨어학과
		LF9329	미래사회와정보기술(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		LF9332	혁신적기술과경영	3	3	1,2	1	1	90	경영학부
		LF9331	나의전공과빅데이터	3	3	1,2	1	1	90	글로벌경영학과
		LF9344	4차산업시대와그린콘텐츠	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
	LF9379	인터넷윤리	3	3	1,2	1	1	90	지적재산권학과/계당교양교육원	
예술과문화의 이해		LF0601	미와예술의 이해 *	3	3	1,2	2*	2*	90	조형예술학과
		LF7023	현대생활과디자인	3	3	1,2	2	2	90	공간환경학부
		LF9356	현대미술사와이론	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		LF9339	동아시아문화도시콘텐츠의이해(e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF0628	현대음악과문화	3	3	1,2	1	1	90	음악학부(뉴미디어작곡)
	LF9369	역사가있는영화속클래식	3	3	1,2	1	1	90	음악학부(뉴미디어작곡) 역사콘텐츠학과	

※ *표기 교과목 인간과언어, 식생활과건강, 컴퓨터활용능력(오피스), 미와예술의이해 교과목에는 학기별 1개의 외국인 유학생 전용분반(수강제한인원: 70명)이 운영됨

※ LF4033 경제학의이해 교과목은 경제금융학부학생 수강불가 교과목임

※ LF9321 미래생활과화학 교과목은 본교 명품교양 강좌인 '祥想(상상)교양강좌'로서 180명으로 운영됨

■ 일반교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
	상명 CareerUp	LF0440	취업정보분석및입사전략	2	2	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		LF9241	직무능력검사의이해	2	2	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		LF9301	셀프리더십과자기계발	2	2	1,2	2	2	40	계당교양교육원
		LF9390	사회심리와인간관계	2	2	1,2	2	2	60	계당교양교육원
	인문학	LF0126	한국현대문학산책	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		LF0302	세계신화의이해	3	3	1,2	1	1	90	영어교육과
		LF2003	한국여성의 역사(b러닝)	3	3	1,2	2	2	90	역사콘텐츠학과
		LF5005	영문학산책	3	3	1,2	1	1	90	영어교육과
		LF9021	논리와비판적사고	3	3	1	2	2	90	교육학과
		LF9058	대중문화로보는일본	3	3	2	0	1	90	한일문화콘텐츠학과
		LF9285	재즈와미국문화의이해	3	3	1	1	0	90	영어교육과
		LF9325	리버럴아츠(LAC)로배우는융복합	3	3	2	1	1	60	계당교양교육원
		LF9340	한중문화비교론	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9341	공간에대한인문학적이해	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		LF9342	세상을읽는글쓰기세미나	3	3	1,2	1	1	40	계당교양교육원
		LF9363	영화로보는현대사	3	3	1,2	1	1	90	일어교육과
		LF9373	음식으로살펴본생활문화사	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
(교선) 일반교양	사회과학	LF3012	동북아시아대의국제협력	3	3	2	0	1	90	공공인재학부
		LF4011	결혼과사회	3	3	1,2	1	1	90	가족복지학과
		LF4025	소비자와시장	3	3	2	1	1	90	소비자주거학과
		LF5013	글로벌경제의이해	3	3	1,2	1	1	90	경제금융학부
		LF6023	인간과생태환경	3	3	1	1	0	90	공간환경학부
		LF7021	문화와복식	3	3	1,2	1	1	90	의류학과
		LF9030	법과민주주의(s러닝)	3	3	1,2	1	1	180	공공인재학부
		LF9034	현대인과저작권	3	3	1	1	0	90	지적재산권학과
		LF9038	아시아공동체론	2	2	2	1	0	90	가족복지학과
		LF9067	생활과재테크	3	3	1	1	1	90	경영학부
		LF9245	현대사회와인간	3	3	1	1	0	90	공공인재학부
		LF9246	글로벌스포츠경영	3	3	1	1	0	90	글로벌경영학과
		LF9248	비즈니스와상상력	3	3	1	1	0	90	글로벌경영학과
		LF9251	글로벌시대지역의이해	3	3	2	0	1	90	공간환경학부
		LF9280	의식주와소비문화	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과/ 의류학과/식품영양학과
		LF9284	범죄와사회	3	3	1,2	1	1	90	지적재산권학과
		LF9303	돈과신용의이해	3	3	2	0	1	90	소비자주거학과
		LF9322	키워드로읽는중국사회(e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9343	세계종교와문화	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9364	세계유산의가치탐색	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9365	스포츠를통한한국사회의이해	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9366	공간환경과인간행태	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		LF9337	통일코리아의비전과리더십	2	2	1	1	0	90	공공인재학부
		LF9346	일상과공간의성찰	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		LF0122	글로벌문화와문화콘텐츠	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9279	긍정심리와행복담구	3	3	2	0	1	90	가족복지학과
		LF9350	금융과IT의이해	3	3	1,2	1	1	90	경영학부
		LF9380	현대사회와부모됨	2	2	2	0	1	90	가족복지학과

※ 취업정보분석및입사전략 교과목은 P/F교과목임

※ LF9030 법과민주주의 교과목은 본교 명품교양 강좌인 '祥想(상상)교양강좌'로서 180명으로 운영되며, 2시간 오프라인 수업+1시간 온라인수업으로 진행

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 일반교양	자연과학	LF0529	질병과노화	3	3	1	1	0	90	생명공학과
		LF0534	물의과학	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF1007	통계학	3	3	1,2	1	1	90	수학교육과
		LF6004	성의과학	3	3	1	1	0	90	생명공학과
		LF6020	의약품과건강생활(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	화공신소재학과
		LF9037	과학기술의발달과사회	3	3	2	0	1	90	컴퓨터학과
		LF9281	웰니스를위한생활관리	3	3	1,2	1	1	90	스포츠건강관리학과/ 식품영양학과
		LF9327	기초과학과현대산업제품군의이해	2	2	1	1	0	180	화학에너지공학과
		LF9330	건강과학의이해와실천	3	3	1,2	1	1	90	생명공학과/식품영양학과/ 스포츠건강관리학과
		LF9345	환경과미래사회	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF0538	에너지와녹색산업	3	3	1,2	1	1	90	화공신소재학과
	정보·기술	LF9042	정보윤리와보안	3	3	1	1	0	90	컴퓨터학과
		LF9287	컴퓨터활용능력(동영상제작)	3	3	1,2	2	2	40	미디어소프트웨어학과
		LF9319	창의적프로그래밍입문(e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	컴퓨터학과
		LF9347	프로그래밍디자인	3	3	1,2	1	1	40	휴먼지능정보공학과
		LF9348	자료시각화	3	3	1,2	1	1	50	경영학부
		LF9349	디지털답러닝과미래사회	3	3	1,2	1	1	90	문헌정보학과
		LF9367	로봇의서재에는	3	3	1,2	1	1	60	계당교양교육원
	LF9368	컴퓨팅사고력향상을위한SW코딩	3	3	1,2	1	1	40	휴먼지능정보공학과	
	예술·체육	LF0635	댄스스포츠	2	2	1,2	1	1	40	스포츠건강관리학과
		LF6071	오페라의이해와감상	3	3	1,2	1	1	90	음악학부(성악)
		LF7007	색채와디자인	3	3	1,2	1	1	90	생활예술학과
		LF6072	교향곡의이해	3	3	1,2	1	1	90	음악학부(뉴미디어작곡)
		LF8001	스포츠와피트니스	2	2	1,2	1	1	40	스포츠건강관리학과
		LF8002	레저스포츠(골프)	2	2	1,2	1	1	30	스포츠건강관리학과
		LF8003	구기스포츠(테니스)	2	2	1,2	2	2	25	스포츠건강관리학과
		LF8012	무용감상	3	3	1	1	0	90	무용예술학과
		LF8014	여가와사회무용	2	2	1	1	0	40	무용예술학과
		LF9061	현대미술의이해	3	3	1,2	1	1	90	조형예술학과
		LF0604	운동과건강	3	3	1,2	2	2	70	스포츠건강관리학과
		LF9351	미디어창작하기(e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
	LF9357	문자의이해와캘리그래피	3	3	1,2	2	2	30	계당교양교육원	

※ 음영표시 교과목은 실기교과목임

※ 스포츠와피트니스, 레저스포츠(골프), 구기스포츠(테니스), 댄스스포츠 교과목은 스포츠건강관리학과 학생 수강 불가 교과목임

※ 여가와사회무용 교과목은 무용예술학과 학생 수강 불가 교과목임

※ LF9327 기초과학과현대산업제품군의이해 교과목은 본교 명품교양 강좌인 '祥想(상상)교양강좌'로서 180명으로 운영됨

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 일반교양	언어·의사소통	LF0104	정보조사와 보고서작성	3	3	1	1	0	70	문헌정보학과
		LF0321	English Enrichment (Speaking)	2	2	1,2	4	4	30	계당교양교육원
		LF0325	일본어입문	2	2	1,2	1	1	70	한일문화콘텐츠학과
		LF2006	책의역사	3	3	1	1	0	90	문헌정보학과
		LF5001	중국어입문	2	2	1,2	1	1	70	계당교양교육원
		LF5014	실용한자·한문	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		LF5017	English Enrichment (Current Issues)	2	2	1,2	2	1	50	계당교양교육원
		LF5018	프랑스어와프랑스어권문화	2	2	1,2	1	1	70	불어교육과
		LF9050	한국사회의이해(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	대학원한국학과
		LF9052	한국문화학습(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	대학원한국학과
		LF9078	중급일본어	2	2	2	0	1	70	한일문화콘텐츠학과
		LF9079	중급중국어	2	2	2	0	1	70	계당교양교육원
		LF9255	English Enrichment(Listening)	2	2	1,2	1	2	50	계당교양교육원
		LF9256	English Enrichment(Writing)	2	2	1,2	1	2	40	계당교양교육원
		LF9257	대학글쓰기(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	대학원한국학과
		LF9258	대화와자기표현(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	대학원한국학과
		LF9311	English Enrichment (English through Cultural Understanding) (e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9352	English Enrichment (Academic English)	2	2	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		LF9353	English Enrichment (21 st Century Communication)	2	2	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		LF9392	독일어입문	2	2	1,2	1	1	70	계당교양교육원
	LF9393	러시아어입문	2	2	1,2	2	2	70	계당교양교육원	
	기타	LF8017	명인특강	1	1.5	1,2	1	1	190	계당교양교육원
		LF8018	성공학특강	1	1.5	1,2	1	1	190	계당교양교육원
		LF9300	인문학특강	1	1.5	1,2	1	1	190	계당교양교육원
		LF9320	리더러시탐구와응용	2	2	1,2	1	1	60	계당교양교육원
		LF9315	창업과신제품개발	3	3	1	1	0	50	창업지원센터
		LF9090	특허와벤처창업	3	3	2	0	1	50	창업지원센터
		LF9316	Thinking & Intelligence	3	3	1	1	0	50	창업지원센터
		LF9333	소셜벤처창업론	3	3	2	0	1	50	창업지원센터
		LF9324	교양과인성(유학생)	1	1	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		LF9323	관학연계대학안전교육	2	2	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		LF9371	제4차산업혁명과기업가정신	2	2	1,2	1	1	70	창업지원센터
		LF9372	LINC+기업특강	2	2	1,2	1	1	150	LINC+사업단
		LF9385	특허실무개요	3	3	1	1	0	90	LINC+사업단
		LF9386	특허명세서작성	3	3	2	0	1	90	LINC+사업단

※ 중급어입문, 중급중국어, 실용한자 교과목은 중국학생 수강 불가 교과목임
 ※ 일본어입문, 중급일본어 교과목은 일어교육과, 한일문화콘텐츠학과 학생 수강 불가 교과목임
 ※ 프랑스어와프랑스어권문화 교과목은 불어교육과 학생 수강 불가 교과목임
 ※ 명인특강, 인문학특강, 성공학특강, 교양과인성(유학생), LINC+기업특강은 P/F교과목임

■ 2019학년도 기초교양 개설기준 및 분반표

대학	모 집 단 위		수강 인원	사고와표현		컴퓨팅사고와 문제해결 I		컴퓨팅사고와 문제해결 II		English Foundations (Speaking and Listening)		English Foundations (Reading and Writing)		기초 미적분학	교양과 인성	사회 봉사	사회 봉사 (심화)	상명 나눔 리더십	
				신입생		신입생		신입생		신입생		신입생							
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기						
인문사회과학대학	인문콘텐츠학부	역사콘텐츠학과	42	1분반					1분반					수준별 분반 수업 (1-35 분반)	*English Foundations (Reading and Writing) 또는 기초미적분학 중 택1 선택 이수 가능	학과별로 1학년 1, 2학기에 분할하여 이수 *학생당 한학기 만이수 할 수 있음	*대상: 2014~2018 학년 신입생	*대상: 2014~2017 학년 신입생	*대상: 2019 학년 신입생부터 *2020 학년도 부터 개설함 *세부 운영은 사항은 공지 예정
		지적재산권학과	29	2분반					2분반										
		문헌정보학과	34	3분반					3분반										
		한일문화콘텐츠학과	30	4분반					4분반										
	공간환경학부	48	5분반					5분반											
	공공인재학부	63	6분반 7분반					6분반 7분반											
	가족복지학과	39	8분반					8분반											
국가안보학과	34	9분반					9분반												
사범대학	국어교육과	45		1분반				1분반											
	영어교육과	45		2분반				2분반											
	교육학과	34		3분반				3분반											
경영경제대학	경제금융학부		75	11분반 12분반				2분반 3분반											
		경영학부	91	13분반 14분반				4분반 5분반											
	글로벌경영학과	83	15분반 16분반				6분반 7분반												
	융합경영학과	36	17분반				8분반												
융합공과대학	지능정보공학부	휴먼지능정보공과	75	18분반 19분반				9분반 10분반											
		전기전자컴퓨터학부	전기공학과	37	4분반	1분반													
	융합전자공학과		33	5분반	2분반														
	컴퓨터학과		110	6분반 7분반 8분반	3분반 4분반 5분반														
	생명화학공학부	생명공학과	44	9분반	6분반														
		화학에너지공학과	43	10분반	7분반														
		화공신소재학과	45	11분반	8분반														
계임학과	25	12분반	9분반																
민화예술대학	외식영양·의류학부	식품영양학과	38	13분반				4분반											
		의류학과	30	14분반				5분반											
	스포츠·무용학부	스포츠건강관리학과	34	15분반				6분반											
		무용예술학과	31	16분반				7분반											
	미술학부	조형예술학과	24	17분반				8분반											
		생활예술학과	40	18분반				9분반											
	음악학부	피아노	13	19분반				5분반											
		성악	13	19분반				8분반											
뉴미디어작곡		11	20분반				10분반												
관현악	22	20분반																	
유학생도	약 250	20~22 분반	21분반 ~23분반	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	39~44분반			37~42분반	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음	외국인 유학생 이수의무 없음		
재직자전형		17 분반			8 분반			45 분반			43 분반	재직자전형입학생 이수의무 없음	재직자전형입학생 이수의무 없음	재직자전형입학생 이수의무 없음	재직자전형입학생 이수의무 없음	재직자전형입학생 이수의무 없음	재직자전형입학생 이수의무 없음		
재수강반								36-38 분반	1분반	1분반	34-36 분반								
계		23분반	23분반	9분반	11분반	10분반	9분반	45분반	1분반	1분반	43분반								

* English Foundations(Speaking and Listening) [구]영어1 신입생 분반 및 English Foundations(Reading and Writing) [구]영어2 신입생 분반의 경우 수준별 분반을 시행하며, 계당교양교육원에서 일괄 수강신청(월~금 1,2교시에 배정)하여 진행함. [재학생(재수강자 포함), 재직자전형입학생, 외국인유학생은 별도 분반으로 운영]
* 기초미적분학 교과목의 경우 두 개의 분반으로 운영함. [수학교육과 및 융합공과대학 분반 / 이 외 학과 분반]

■ 2019학년도 상명CarrStart 개설기준 및 분반표(이수 대상 학년 : 2학년)

2019/1	역사콘텐츠, 한일문화콘텐츠	1분반	공간환경학부 가족복지학과	3분반	생명공학 화학에너지 화공신소재	5분반	식품영양 의류학과	7분반	외국인 유학생반	9분반
	공공인재학부	2분반	문화정보 지적재산권	4분반	경제금융 경영 글로벌경영	6분반	스포츠건강관리 무용예술	8분반	외국인 유학생반	10분반
2019/2	경제금융 경영 글로벌경영	1분반	컴퓨터과학 게임	3분반	전기공학 전자공학	5분반	음악학부	7분반	외국인 유학생반	9분반
	컴퓨터과학	2분반	경제금융 경영 글로벌경영	4분반	휴먼지능정보 공학	6분반	조형예술 생활예술	8분반	외국인 유학생반	10분반

□ 기초교양 - 교양필수

• **LR1034 English Foundations(Speaking and Listening)**

The English Foundation 'Listening and Speaking' course develops student listening, presentation, and critical thinking. Instruction will focus on the concepts and strategies needed in order to become a more proficient speaker in English. Students will also learn learning strategies required in college life.

• **LR1036 English Foundations(Reading and Writing)**

본 교과목은 영어로만 진행되는 수업으로 학생들로 하여금 기초적인 영문법, 영어단어와 표현들을 배우고 나아가 의사소통의 수단으로서 영어를 배우고 익히는 등 학생들의 전반적인 영어실력 향상을 목표로 한다.

• **LR1231 기초미적분학 (Basic Calculus)**

삼각함수, 지수함수, 로그함수 등 다양한 함수를 소개하고, 이 함수들의 극한과 연속, 미분, 적분에 대한 개념을 소개하고 그 응용을 다룬다.

- 수강대상: 수학교육과 및 융합공과대학 분반 / 이외 학과 분반 수업으로 진행

• **LR1032 사고와 표현 (Thought and Expression)**

현대 사회의 지식인, 전문인으로서 필요한 비판적, 논리적 사고력과 효과적인 자기표현 능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 보고서, 논문 등과 같이 대학에서 필요로 하는 학술적 글과 자기소개서, 칼럼, 서평, 감상문 등과 같이 일상생활에서 필요한 실용적 글의 구성 요건과 작성 과정, 올바른 표현 방법을 이해하고, 이에 따라 글쓰기를 실제로 수행하도록 한다.

• **LR1047 컴퓨팅사고와 문제해결 I (Computational Thinking and Problem Solving I)**

전공에서 또는 일상생활에서 발생하는 문제들에 대해 컴퓨터 과학의 기본개념을 끌어와서 문제해결에 적용시키는 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)를 학습한다.

- 수강대상: 경영, 자연계열(수학교육과 포함/의류·외식학과 제외), ICT계열 학과

· **LR1049 컴퓨팅사고와 문제해결Ⅱ (Computational Thinking and Problem Solving Ⅱ)**

전공에서 또는 일상생활에서 발생하는 문제들에 대해 컴퓨터 과학의 기본개념을 끌어와서 문제해결에 적용시키는 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)를 학습한다.

- 수강대상: 인문, 사범계열(수학교육과 제외), 의류, 외식, 예체능계열 학과

· **LR1043 사회봉사(심화) (Social Service I)**

사회복지 시설 및 기관 등에서 직접 사회봉사를 실천하여 우리 사회 문제를 경험하고, 개선방안을 모색해 본다.

· **LR1236 사회봉사 (Social Service Ⅱ)**

사회복지 시설 및 기관 등에서 직접 사회봉사를 실천하여 우리 사회 문제를 경험하고, 개선방안을 모색해 본다.

· **LR1237 상명나눔리더십**

상명 고유의 지도자 양성의 전통을 이어받아 섬김의 리더십 문화를 확립하기 위해 봉사와 리더십에 대한 철학적 이해를 도모하고 봉사의 실재를 통하여 성숙한 상명인으로 성장할 수 있는 발판을 마련한다.

· **교양과 인성 (Freshman Seminar)**

1학년 학생을 대상으로 학교, 학과, 전공에 대한 개괄적인 소개를 통하여 학교생활의 적응을 돕는데 목적이 있다. 담당교수와의 소그룹 모임에서의 진솔한 대화를 통하여 친밀하고 인격적 관계를 형성하며 진로 및 학습상담, 학업, 인생관, 가치관 등 학생들의 주된 관심사에 대한 심도 깊은 대화와 토론을 실시한다. 교수와의 의사소통을 풍성하게 하여 교양과 인성을 함양하고 성공적인 대학생활의 기반 확립 지원을 목표로 한다.

□ 기초교양 - 상명핵심역량교양

· LR1037 상명CareerStart (Sangmyung CareerStart)

학생들이 진로/취업에 대한 현실성 있는 마인드 형성과 함께 전공 계열에 맞는 개인별 취업목표 및 취업전략을 수립할 수 있도록 지도함으로써 대학생활 동안 구체적인 역량개발과 경력관리를 할 수 있도록 구성하였다.

· LR1038 상명정신과 윤리적 삶 (The Spirit of SANGMYUNG and Ethical Life)

이 수업은 상명 대학교 학생들이 정신적으로 건강하고 풍요로운 대학생활을 영위할 수 있도록 윤리적 성찰의 기회를 제공하는 데 그 목적이 있다. 이 수업에서 다루게 될 주제들은 다음과 같다.

1. 상명정신의 이해를 통한 상명인의 정체성 확립
2. 행복한 삶과 윤리적 삶의 조화 모색
3. 윤리학의 주요 쟁점들 이해.
 - 아리스토텔레스, 벤담, 밀, 칸트 등 주요 사상가들과 그 이론들, 규범윤리와 덕 윤리, 메타윤리의 핵심 쟁점 이해

· LR1040 창의적 문제해결 (Creativity for problem solving)

본 과목에서는 복잡하게 전개되고 있을 뿐만 아니라 예측이 쉽지 않은 미래를 '문제 잉태형 사회'로 규정하고 이러한 사회를 살아가는 데 필요할 것으로 판단되는 기본적인 태도와 능력, 즉 '창의적 문제 해결 역량'이 무엇인지에 관하여 학습할 것이다. 또한, 본 과목에서는 창의적 문제 해결 역량을 배양하기 위한 방법과 배양한 역량을 어떻게 현실 세계에 적용할 수 있을 것인지에 관하여 살펴볼 것이다.

· LR1046 디자인 씽킹 (Design Thinking)

최근 주목받고 있는 디자인 씽킹 이론과 기법을 기반으로 학생들의 창의적 역량을 강화함으로써 궁극적으로 차세대 산업자원으로 활용될 수 있는 잠재적인 실용 아이디어를 발굴, 구현, 고도화 하는 것을 교육 목표로 하고 있다. 창의적 문제 해결 및 사업화에 보다 전문적인 지식과 경험 그리고 신사업 및 창업을 위한 아이디어 발굴, 창업동아리 프로토타입 제작에 관한 지식 습득을 목적으로 한다.

· LR1230 컴퓨테이셔널 씽킹 (Computational Thinking)

본 강의는 컴퓨터의 원리와 개념을 중심으로 세상의 다양한 문제들을 효과적으로 해결할 수 있는 문제해결능력과 역량을 갖추는 데 목적을 두고 있다. 이를 통해 향후 소프트웨어에 대한 학습자들의 이해도를 높이고 단편적인 사고에서 벗어나 창의, 융복합적 사고를 키울 수 있도록 컴퓨터의 작동원리에 따른 프로세스를 학습한다.

· LR1041 문화다양성과 글로벌시민 (Cultural Diversity and The Global citizen)

본 과목은 우리 사회의 다양한 영역에서 관심이 고조되고 있는 문화다양성에 대해 그 원인과 현황, 그리고 의미를 다각도로 조명함으로써, 변화하는 세계에 대한 학생들의 이해를 돕고 타문화와 적극적으로 공존할 수 있는 성숙한 글로벌 시민의 형성에 기여하는 것을 목적으로 한다.

· LR1045 수리적 사고로 삶 통찰하기 (Contemplation of life through the lens of mathematical reasoning)

복잡한 세상을 초행길로 살아가면서 대부분의 사람들이 보고 만지는 직접 체험만으로 상황을 판단하는 잘못을 범하고 있다. 수리적 사고로 생각하는 힘을 키워 간접경험으로 세상과 삶에 대한 지식

과 노하우를 효율적으로 익혀야 한다. 교육은 간접경험을 극대화 할 수 있는 대표적인 터전으로, 교육이 제 역할을 할 수 있도록 목표를 잘 세워야 한다. 이 강좌는 직접 체험으로 다루기 힘든 삶에 대한 통찰 능력을 키우고자 한다. 수리적 사고로 세상과 삶을 통찰 할 수 있는 인생모델을 만들고 인생모델의 대분류와 소분류를 통해 삶의 다양한 경우를 통찰할 렌즈를 찾아 삶을 미리 통찰하고자 한다.

· **LR1042 융복합의 이해와 실제 (Understanding and Practice of Convergence) - e러닝**

융복합이란 기존에 존재하는 이질적인 자원의 정보를 창의적으로 재조합하여 새로운 시너지를 창출하는 것이다. 본 수업에서는 다양한 분야에서 융복합적 활동 중인 사회저명인사들의 특별한 강의와 서로 다른 전공 학생들과의 토론을 통해서 다양한 분야를 경험하고, 이를 통하여 이질적 정보들을 독특한 방식으로 결합하여 새로운 것을 창조할 수 있는 융복합 역량을 기르도록 한다.

· **LR1235 융복합의 이해와 실제2 (Understanding and Practice of Convergence 2)**

융복합이란 기존에 존재하는 이질적인 자원의 정보를 창의적이면서도 효과적인 방법으로 재조합하여 새로운 시너지를 창출하는 것이다. 본 교과목에서 학생들은 융복합 강의와 서로 다른 전공 학생들과의 토론 및 소집단 프로젝트 등의 협력적 상호작용을 통하여 다양한 분야를 경험할 것이며, 이를 통하여 융복합 역량을 갖출 것이다.

□ 균형교양

· LF0102 인간과 언어 (Language and Human)

존재의 집이라 일컬어지는 언어에 대한 탐구를 통해 언어와 인간본질, 인간의 심리와 인지작용, 논리와 수사의 양식과 의미, 언어속의 사회 등을 탐구한다.

· LF0202 지구화 시대의 역사학과 한국사의 재조명 (Rethinking "Korean History" in the Context of Globalization)

정치/경제/사회사 중심으로 한국사를 파악해 온 기존의 시각을 넘어, 문학을 중심으로 하여 예술이나 과학기술 등을 포괄하는 당대 문화의 전반을 그 시대의 역사적 맥락 속에서 보다 총체적/입체적으로 이해할 수 있는 시각을 기르는 것을 목표로 한다. 이러한 목표를 달성하기 위해, 이 과목에서는 한국사 중에서도 조선시대사와 관련된 문학/예술/과학기술 등의 문화 전반을 아우르는 주요한 Topic들을 선정하여 살펴보며, 이러한 주요 topic들을 단순히 문화적인 것으로 국한시켜 이해하는 것이 아니라 당대의 역사적 맥락과 긴밀하게 연동시켜 파악한다.

· LF9013 교양세계사 (World History for Fostering Culture)

이 교과목은 지구 각 지역이 유기적으로 연결된 현대 사회에서 현대인의 필수 덕목이 된 세계사 지식을 습득하여 교양 수준을 높이는데 목적이 있다.

· LF9014 이야기 속의 논리와 철학 (Topic in Logic and Philosophy)

현대사회의 매체발달과 그에 따른 급속한 환경변화가 대학인에게 요구하는 폭넓은 지성과 사고를 함양하는 한편 자신의 견해를 말과 글로써 표현하는 능력을 훈련함으로써 현대지식정보사회가 요구하는 논리력, 통찰력, 표현력, 창의력을 고취하고 학문과 예술을 하는 기본 토대를 마련한다.

· LF9238 현대사회의 삶과 윤리 (Life and Ethics of the contemporary society)

현대는 급격한 속도로 변화하고 있다. 그 변화로부터 파생되는 여러 가지 실존적이고 사회적인 문제들을 철학적으로 고찰함으로써 '우리는 어떻게 살 것인가'라는 물음에 답하고자 한다. 특히 요즘금대두되고 있는 낙태, 안락사, 유전자조작, 환경, 사이버 윤리 등의 문제들에 대한 윤리적 논의를 통해서 자신의 가치관, 세계관을 정립하는 계기가 되도록 한다.

· LF9326 창의적 사고의 프레임워크 (Frame Work of Creative thinking)

미래를 통찰하고 이끌어가기 위해서는 창의적이며 논리적인 사고법 및 커뮤니케이션 능력이 절실하게 요구된다. 이를 위해서는 인문학에 기반을 둔 '사고의 프레임 워크(사고의 구조를 만드는 작업)'가 필요하다.

본 수업에서는 사고의 구조 및 로지컬 씽킹(Logical Thinking:논리적 사고)·크리티컬 씽킹(critical thinking : 판적 사고)·시스템 씽킹(System Thinking :관계학적 사고)·시나리오 씽킹(Scenario Thinking: 미래 예측적 사고) 등의 다양한 사고법에 대한 이론 및 실천적 방법의 학습을 통해 자신이 어떻게 생각하는지를 아는 힘인 이른바 '메타 사고력'을 기르며 동시에 보편적·인간적 가치관에 대해 생각하는 기회를 갖는다.

· LF9015 철학으로 문화읽기 (Understanding Culture in philosophical View)

21세기는 문화의 시대이다. 고급문화와 대중문화의 경계가 사라진 문화의 시대에 고대그리스 정신 문화에서 원더걸스의 대중음악 문화까지를 우리는 문화로 이해한다. 문화의 바다 속에서 문화를 어

떻게 이해하고 번역하고 향유할 것인가가 이 강좌의 화두이다. 이 강좌는 문화이론, 문화에 대한 철학적 성찰뿐만 아니라 도시, 유행, 여행, 영화, 음악, 장신구, 사진, 춤, 대중가요 속의 사랑의 색깔 등 다양한 개별 주제에 대한 생각을 소개하고 생각을 키워 나가며 동시에 같이 향유하는 힘을 기르게 할 것이다.

· **LF9031 심리학의 이해 (Contemporary Society and Psychology)**

본 과목은 현대 사회의 문화적 다원성을 고려하여 서로 다른 문화권의 사람들이 가지고 있는 심리적 차이를 전달하는 것이 목적이다. 특히 동양과 서양이라는 이분법을 사용하여 서양인의 심리와 동양인의 심리 차이를 설명하고자 한다. 궁극적으로 한국인의 사회 심리에 대한 통찰력을 얻게 한다.

· **LF9024 문학과 대중문화 (Literature and Popculture)**

문학과 대중문화의 관련성을 살펴보고 현대의 대중문화가 문학과 소통하는 방식을 여러 장르의 대표적인 작품들을 통해 살펴본다.

· **LF9358 휴먼커뮤니케이션 (Human Communication)**

휴먼커뮤니케이션 과목의 목표는 학습자의 구두 의사소통 역량을 신장하는 것이다. 의사소통 이론과 실제 수행을 통하여 생각을 효과적으로 전달하는 정보 전달적 의사소통 역량, 주장을 논증적으로 표현하는 설득적 의사소통 역량, 방안을 합리적으로 탐색하는 협력적 의사소통 역량, 감정을 공감적으로 공유하는 관계적 의사소통 역량을 신장한다.

· **LF9302 명저읽기(일반) (Reading Masterpieces(General))**

인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식의 보고인 명저 읽기를 통해 현대 사회가 요구하는 '창조형 인재'를 기르고자 한다. 명저 읽기와 토론을 연계하여 단순한 지식의 주입이 아니라 스스로 삶의 지혜를 얻고 삶에 대한 통찰력이 생기도록 한다.

· **LF9338 고전으로 세상보기(문학)**

고전은 다양한 지식의 보고이자 통찰적인 사고력의 원천이라고 할 수 있다. 고전으로 세상읽기 강좌는 동서양의 대표적 고전문학 작품을 읽고 문학작품에 반영된 다양한 인간의 삶과 사회적 상황을 살펴 인간과 사회에 대한 성찰 및 비판적인 사고를 꾀하고 이를 바탕으로 인간사회에 대한 이해와 안목을 넓히는 것을 목표로 한다. 또한 다양한 문학작품을 읽고 토론을 하며 사고능력을 증진하고, 고전읽기를 통해 학문의 근본원리를 이해할 수 있는 통섭적인 사고를 갖도록 한다.

· **LF9374 공간과문명,인간**

공시적 관점의 지리학과 통시적 관점의 역사학을 기반으로 인간 삶에 일어나는 중요한 이슈를 융복합적인 방법으로 다룬다.

· **LF0401 생활법률 (Law and Life)**

우리가 일상생활에서 부딪히는 다양한 법률분쟁들 중에서 주로 민사관련 분쟁들을 중심으로 올바른 해결책을 모색해보고 이러한 법률분쟁들이 발생하지 않도록 사전에 예방할 수 있는 예방책도 더불어 살펴보고자 한다. 본 교과목을 통하여 학생들은 민사관련 일상 법률문제에 관해 기본적이고 정확한 내용을 숙지할 수 있을 것이다.

· **LF0447 인구와 사회 (Population Resource and Society)**

인구는 그 사회의 특성을 가장 객관적이고 효과적으로 표현하는 지표이다. 어느 사회의 인구특성은 어떠한지, 그와 같은 특성을 발생시킨 요인은 무엇인지에 대한 이해를 통하여 사회현상에 대해 종합적이고 체계적으로 분석하고 문제해결방안을 제시할 수 있다.

· **LF4033 경제학의 이해 (Understanding Principles of Economics)**

경제학을 처음 배우는 학생을 대상으로 경제문제의 발생원인과 그러한 원인들로 인해 현실에서 발생하는 경제현상들을 경제학에서 어떻게 분석하는 지에 대해 설명할 것이다. 이 과목에서는 우선 경제문제의 발생원인에 대해 살펴본 뒤, 가격과 시장기구의 역할, 안정적인 경제의 성장, 개방경제의 작동원리 등에 대해 기본교과서의 내용들을 충실히 활용하여 설명하면서 현실 경제의 내용에 대해서도 첨가해 나갈 것이다.

· **LF9266 현대정치이해 (The Understanding of Modern Politics)**

1-2학년을 대상으로 현대 정치의 주요이론과 실재를 이해하도록 함으로써, 민주시민으로서의 인성을 갖추고, 미래 한국사회를 이끄는 리더의 자질을 함양하도록 한다.

· **LF9355 복지노동과 법 (Welfare & Labor Law)**

본 교과목은 법학일반론에 대한 개괄적 설명을 통해 법 일반에 대한 이해를 한 후에 이를 바탕으로 사회보장법과 노동법의 기본적 내용을 살펴보고자 한다.

· **LF9359 현대사회와 행정 (Modern Society and Public Administration)**

본 교과목은 정부 관료제와 공공행정 등 공공부문의 특성과 기능 등에 대한 이해를 넓히는데 목적을 둔다. 따라서 공공부문에서 강조하는 공공성과 공익, 그리고 행정 및 정책과정 등에서 발생하는 다양한 이슈를 이해하는데 초점을 둔다. 또한, 거시적 환경변화 등에 따른 현대 및 미래사회의 특징 등을 이해한 후 행정 기능과 역할, 그리고 공직관 등의 변화 필요성에 대해서 학습하고자 한다. 마지막으로 공직에 입직하는 방법과 공직자에게 요구되는 소양 등을 논의한다.

· **LF9360 국제사회와 인권 (International Society and Human Rights)**

국제관계와 관련한 이론적 및 제도적 사항에 대한 학습을 기반으로 현 국제사회에서 벌어지고 있는 여러 현상들을 객관적으로 분석하고 파악 할 수 있는 능력을 구비하도록 함. 국제관계의 전개과정에 대한 비판적인 안목과 감각을 통하여 현재 우리나라를 둘러싸고 벌어지고 있는 현상 및 사건들을 실제적으로 해석하고 분석할 수 있는 능력을 함양하도록 함.

· **LF9361 미래사회와 집단지성**

집단지성에 대한 기본적인 이해 및 이의 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 사회를 집단지성의 관점에서 파악할 수 있는 틀을 학습하고 바람직한 집단지성을 구축하기 위한 방법 등을 파악한다.

· **LF9031 심리학의 이해 (Contemporary Society and Psychology)**

본 과목은 현대 사회의 문화적 다원성을 고려하여 서로 다른 문화권의 사람들이 가지고 있는 심리적 차이를 전달하는 것이 목적이다. 특히 동양과 서양이라는 이분법을 사용하여 서양인의 심리와 동양인의 심리 차이를 설명하고자 한다. 궁극적으로 한국인의 사회 심리에 대한 통찰력을 얻게 한다.

· **LF9375 스포츠와법**

삶의 질 향상을 위한 스포츠 활동의 현대적 의의와 즐겁고 안전한 스포츠 활동 방안을 학습하고, 이를 기반으로 스포츠 분야의 법적 쟁점 양상을 이해하며 대응 역량을 기른다.

· **LF9376 인간발달의이해**

생명의 시작인 태내기부터 생명이 종결되는 노년기의 죽음에 이르기까지 각 발달 단계의 과정별 특성을 이해하여 인간 발달에 대한 기초 지식을 습득한다.

· **LF9377 4차산업혁명과회계학**

4차 산업혁명시대를 이끌어갈 통섭형 경영인재로서 성장하는데 도움을 주기 위해 융합학문으로서의 회계학을 접할 수 있는 교과과정을 제시한다.

· **LF0502 생명과학의 이해 (Science For Life)**

자연과학의 한 분야로서 인간의 건강과 질병, 식량문제, 우리가 직면한 지구환경문제에 대한 해결 등에 관련된 흥미진진하고 역동적인 생명과학의 제반 개념과 사례의 이해를 통하여 일상생활과 생명과학 간의 관련성을 알고, 이를 학생이 전공하는 분야와 융합하고 생활에 적용하도록 가이드 한다.

· **LF0503 식생활과 건강 (Diet and health)**

식품에 관한 일반적인 내용을 소개하고 식생활과 관련된 건강과 질병에 대해 소개함으로써 올바른 식품의 선택 및 식사습관을 습득하여 건강한 생활을 영위하는 기초지식을 제공하고자 한다.

· **LF0537 자연과학의 세계 (The World of Natural Sciences)**

이 교과목은 자연에서 나타나는 여러 현상들에 대해 기초적인 과학적 지식을 가지고 이해함을 통해 자연에 대한 흥미와 이해를 돕는 데 목표를 둔다. 고전 역학을 통해 천동설과 지동설을 이해하고, 빅뱅 이론을 통해 우주의 탄생과 별의 진화를 다룬다. 지질학과 생물학에 대한 기본적 이해를 통해 현재의 대륙이 어떻게 생성되었으며 생물들의 변이가 지구의 역사와 더불어 어떻게 형성되어져 왔는지 등을 다룬다.

· **LF9041 과학의 철학적 이해 (Philosophical Description of Science)**

21세기는 이전 20세기의 산업사회와 전혀 다른 지식정보화 사회라는 새로운 세상이 펼쳐지고 있다. 과학은 아무나 이해하기가 어려운 첨단을 향하여 가고 있으며, 모든 학문이 융합되고 있다. 이러한 과학의 발전에의 각 중요한 길목에서의 철학적 접근은 어떻게 이루어졌으며, 과학은 논리를 얼마나 잘 용해하였는지를 배운다. 이를 기틀로 삼아 학생자신의 전공분야에 깊은 이해와 어렵게만 느껴지는 과학을 쉽게 알게 된다.

· **LF9239 대학기초수학 (Precalculus)**

현대사회에서 수학이 적용되는 곳은 산업, 금융, 정보통신 등으로 확대되고 있으며, 따라서 수학은 자연과학이나 공학을 공부하는 학생들에게는 필수적인 것이다. 이 과목은 수학의 기초가 부족한 학생들이 대학 과정의 미적분학을 공부하기 위한 수학적 기초를 다질 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

· **LF9321 미래생활과 화학 (Future life and Chemistry)**

기초 화학지식을 습득할 수 있게 생활 속 화학원리를 공부함으로써 화학에 대한 흥미를 유발하고,

자연모방 기술 및 나노기술 학습을 통해 상상력을 유발한다.

· **LF9252 물리현상의 이해 (Understanding of Physical Phenomena)**

과학기술의 발달은 현대사회의 산업 뿐 만아니라 문화 예술 등 인간의 전반적인 삶에 깊은 영향을 미치고 있다. 이러한 과학기술의 빠른 발달의 배경에는 항상 자연의 물리현상을 지배하는 기본법칙을 정확히 이해하고 응용 할 수 있는 능력이 뒷받침 하고 있다. 본 강의는 이러한 물리적인 법칙들을 수학을 이용하기보다는 개념적으로 이해시키는 것을 목적으로 한다.

· **LF0501 과학기술과 환경 (Science, Technology, and Environment)**

과학기술과 산업생산의 비약적 발전은 인구증가와 자연환경 파괴를 초래했으며 시간이 지남에 따라 문제가 더욱 심각해지고 있음을 파악하고 현재와 미래의 인류가 건전한 환경의 혜택을 유지해가기 위한 방법으로 대량생산 및 대량소비에 길들여진 사회경제 시스템을 환경 친화적인 시스템으로 전환해야 함을 이해한다. 다양한 환경문제들에 대한 기초적 지식을 습득하고 과학기술적 해결방법과 환경 정책에 대해 다룬다.

· **LF9362 정량적 사고 (Quantitative Thinking)**

실생활의 문제를 이해하기 위한 방법으로 정량적 추론 및 분석 기법들을 다룬다. 확률적 사고 방법, 자료 분석 및 해석, 다양한 의사결정 방법, 수학적 모델링 기법 등을 포함한다. 다루는 수학의 주제 및 난이도는 어렵지 않고 고등학교 문과 수학을 배운 경험이 있는 학생이라면 무리 없이 따라갈 수 있다.

· **LF9305 명저읽기(과학,기술) (Reading Masterpiece(Science and Technology))**

인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식의 보고인 명저 읽기를 통해 현대 사회가 요구하는 '창조형 인재'를 기르고자 한다. 명저읽기와 토론을 연계하여 단순한 지식의 주입이 아니라 스스로 삶의 지혜를 얻고 삶에 대한 통찰력을 기르는데 목적을 둔다.

· **LF9378 소재와인류문명 (Materials and civilization)**

석기시대부터 실리콘 칩까지, 재료는 문화의 기본 구성 요소다. 우리 삶은 대부분 물질적인 부에 의해 부여된 수많은 부분으로부터 세련된다. 이 과정은 비과학/공학을 전공한 학생들이 재료의 기초와 재료 개발과 문화, 경제, 정치, 문명 사이의 관계를 이해할 수 있도록 도와준다.

· **LF6024 컴퓨터와 정보사회 (Computer and Information Society) - e러닝**

정보사회에서 더 나은 삶을 누리기 위하여 정보기술의 기본개념과 그 영향이 사회, 경제, 교육 등에 미치는 영향 등에 대하여 이해하고자 한다. 인터넷, 정보, 컴퓨터 네트워크, 보안 차세대 인터넷, 유비쿼터스 컴퓨팅 등의 개념과 같은 주제들을 다룬다.

· **LF9240 컴퓨터활용능력(오피스) Computer literacy(Office)**

마이크로소프트사의 오피스를 중심으로 컴퓨터를 이용해서 문서, 발표자료, 스프레드 시트 등을 작성하고 편집하는 능력을 학습한다.

· **LF9329 미래사회와 정보기술 (Future Society and Information Technology) - e러닝**

미래사회는 새로운 시각과 접근이 요구되는 것이 아니라 현재를 충분히 파악할 때 미래 조망이 가능하다. 현재가 과거의 미래이기 때문이다. 더구나 오늘날과 같이 정보기술이 사회변화의 근본원인 이자 핵심요소로 작용하는데 있어서 사회변화의 양상을 세부적으로 파악하는 것은 미래를 대비하는

자가 필수적으로 습득해야 할 지식이자 역량으로 매우 중요한 의미를 가진다. 이에 본 교과목은 미래, 사회, 정보기술을 주요 키워드로 하여 정보기술에 의한 변화의 본질은 무엇이고 어떻게 구성되어 있으며 미래사회로 어떻게 전개되는지에 대해서 학습한다.

· **LF9332 혁신적 기술과 경영 (Innovative Technology & Management)**

- 기업 현장에서 논의되고 있는 혁신적 기술에 대하여 이해
- 해당 기술이 기업의 비즈니스 환경 및 관행에 어떠한 적용되고 있는지를 학습
- 더 나아가 기업이 구축 가능한 비즈니스 모델을 제안

· **LF9331 나의 전공과 빅데이터 (My Major and Big Data)**

급변하는 디지털 시대는 다양한 학문 영역에 복잡하고 엄청난 양의 데이터가 만들어지고 있다. 이러한 다양한 분야의 데이터를 분석하기 위해서는 공학, 예술, 사회과학 등 각 분야의 전공 지식을 가진 학습자가 데이터 분석에 대한 교육이 절대적으로 필요하다. 본 과목은 위와 같이 전반적인 전문지식을 갖춘 융합적 인재를 양성하기 위함이다. 첫째, 데이터 분석에 대한 이해 제고이다. 데이터에 대한 이해를 통해서 데이터 자체에 대한 이해를 돕는다. 둘째, 데이터 분석 이해 및 실제 분석 도구 활용 능력을 제고한다.

· **LF9344 4차 산업시대와 그린콘텐츠 (The 4th Industrial Revolution and Green Contents)**

우리는 지금 기술의 슈퍼 융합이 촉진될 4차 산업혁명의 시대를 맞이하고, 세계 경제는 역사적, 기술적, 정치적 그리고 사회적 변곡점에 도달해 있다. 비트 산업bit industry(디지털화된 온라인이 만들어내는 산업)이 아톰 산업atom industry(물질로 이루어진 오프라인 세상에서 만들어지는 산업)과 교묘히 결합되고 일치되고 때론 충돌하는 이 시기를 우리는 어떻게 해쳐나갈 것인가?

본 교과에서는 4차 산업혁명이 불러 올 과학기술과 경제, 문화, 사회의 변화에 대응하기 위해 우리 학생들이 변화의 기운을 일찌감치 감지하여 대비할 수 있는 창의적이고 융합적인 사고를 갖추고, 융합과 창조를 미래산업을 기반으로 한 4차 산업의 그린콘텐츠 패러다임 분석, 각 전공과 관련한 아이디어 개발에 대한 이론과 사례 학습으로 학생들의 향후 진로선택 및 창업관련 역량을 제고하고자 한다.

· **LF9379 인터넷윤리 (Internet Ethics)**

지능정보사회에서 발생할 수 있는 여러가지 윤리적인 문제인식과 이해를 고취시키기 위해 일상생활에서 발생할 수 있는 여러가지 사회문제를 논의하고 이에 대한 대응책 및 현장에 적용할 수 있는 법률적 기초 지식을 배양한다.

· **LF0601 미와 예술의 이해 (Studies on Aesthetic and Art)**

미의 개념과 예술의 개념은 고대에서 현대에 이르기까지 수렴과 분리의 과정을 겪어왔다. 이 강의에서는 주로 철학적 미학의 관점에서 이러한 변화를 역사적으로 개관한다. 재현의 위기, 복제기술의 발달이 가져온 예술의 변화에 대해서 살펴보고 예술과 대중문화, 예술과 디자인의 관계에 대해서도 알아본다.

· **LF7023 현대생활과 디자인 (Design for Modern Life)**

현대생활에서의 디자인 개념 및 중요성을 이해하고 현대 생활을 위한 다양한 분야의 디자인 사례를 분석한다.

· **LF9356 현대미술사와 이론 (History of Modern Art and Its Theories)**

본 수업은 19세기에 시작된 모더니티 담론에서 출발해 20세기 후반의 개념적 예술에 이르기까지의 현대미술의 모험과 도전을 배우고, 이를 바탕으로 비평적 관점에서 시각현상을 바라보고 글로 서술할 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.

애플의 창업자 스티브 잡스는 마크 로드코의 회화로부터 받은 영향에 대해 종종 언급하곤 하였다. 실제로 경영, 엔지니어링, 게임 소프트웨어 개발 등의 다양한 영역에서 근현대 아티스트들의 창조적 사고는 주요한 자극제 겸 참조점으로 활용된다. 현대미술의 역사는 전통으로부터 무언가를 배우고 관습은 배격하는 정신을 끊임없이 실천하며 개진되어 왔다. 이러한 사고의 흐름과 그에 따른 이론 및 구체적 예술작품에 대한 이해는 비단 예술관련 전공자뿐 아니라 타전공자들에게도 혁신적, 융합적 사고를 가능케할 토양을 제공할 것이다.

· **LF9339 동아시아 문화도시 콘텐츠의 이해 (Understanding of East Asian Culture City Contents) - e러닝**

이 강좌는 동아시아 도시의 문화·역사·예술·환경 등 다양한 콘텐츠를 '지속가능한 도시'의 관점에서 관련 지식과 문화융합적 방법을 체계적으로 학습함으로써 문화의 보편성과 다양성을 이해하며 동아시아의 공동체 의식을 형성한다. 또한, 도시 간 문화융합의 가능성 및 동아시아 도시문화콘텐츠의 세계 확산에 대해 생각하는 기회를 갖는다.

· **LF0628 현대음악과 문화 (Contemporary Music and Culture)**

현대의 다양한 문화와 사회의 맥락 안에서 벌어지는 인간의 음악활동의 범위에 대한 이해를 높이고 우리의 관심을 넓히고자 한다. 또한 음악에 대한 이해를 단순히 소리가 아닌 아이디어와 소리, 그리고 인간행위와의 관계를 통한 문화로 이해하도록 하며 이를 통해 사회와 문화 안에서 음악과 정체성, 인종, 성, 계층, 민족등의 관계에 대해 이해하고자 한다.본 강좌에서 소개하고 연구할 음악 장르는 현대의 다양한 음악현상을 반영하는 음악들이며, 악기학, 극음악, 종교음악, 대중음악, 월드뮤직, 전통음악, 영화음악, 크로스 오버 음악, 현재 세계의 음악문화의 변동과 현황, 문화 시장등을 논의할 것이다.

· **LF9369 역사가 있는 영화속 클래식 (Classical Music in Movies with History)**

클래식을 어려워하는 학생들에게 영화속에 나온 클래식을 작곡한 시대의 역사를 미리 배워보고 클래식 음악을 기초부터 이해 할 수 있도록 하여 역사, 음악, 영화를 함께 공부하여 융복합 교양과목으로 학생들에게 전달하고자 한다.

□ 일반교양

· LF0440 취업정보분석 및 입사전략 (Employment Information Analysis & Strategy)

취업에 대한 실무교육을 목표로 하고 있으며 개인 역량 중심의 사회진출 전략과 채용환경 중심의 취업전략을 통하여 입사지원서를 작성 할 수 있도록 지도하며, 여러 유형의 면접교육 및 실전을 위한 모의 면접까지 지도한다.

· LF9241 직무능력 검사의 이해 (Job-aptitude and self-improvement)

최근 기업채용에서는 개인의 직무적성을 파악하여 인사선발 및 배치에 활용하고 있다. 직무적성 검사란 직무 수행과 관련된 언어력과 수리력, 추리력, 공간지각력 등의 기초지능 검사와 직무를 수행할 때 부딪치는 여러 가지 상황에 대한 대처 능력을 평가하는 검사를 말한다. 이외에도 업무 능력과 대인관계 능력 및 사회생활을 하는 데 필요한 상식 능력 등을 평가하기도 한다. 본 강좌는 상명대학교 학생들이 기업 채용에 응시하기 전에 직무적성 검사를 미리 체험해 봄으로써 실제 직무적성 검사를 응시할 때 적응력을 강화하는데 목적이 있다.

· LF9301 셀프리더십과 자기계발 (Job-aptitude and self-improvement)

창의적이며 통합적 사고능력을 겸비한 진취적 인재가 되기 위한 리더십과 자기계발의 기본 개념을 이해하고 역할을 인식하여 자신의 가능성과 자질을 발견하도록 한다.

· LF9390 사회심리와 인간관계 (Social Psychology and Human Relations)

사회생활에서 강조되는 대인관계라는 핵심역량을 강화하기 위해 사회심리학적 이론을 기반으로 트리즈(TRIZ)와 디자인씽킹 기법을 활용한 사례분석을 통해 효과적인 인간관계와 사회생활을 위한 방법과 대안을 학습하고 모색해 봄으로써, 창의적이고 문제해결적 관점에서 사회생활에서 만나는 다양한 대인관계와 자기성장을 효율적으로 할 수 있는 세계시민적 핵심역량을 학습, 훈련하는 융복합적 교과이다.

· LF0126 한국 현대문학 산책 (Introduction of Korean Modern Literature)

한국 현대문학을 통해 문학 속에 반영된 인간과 세계의 내면을 통찰하여 문학적 진실의 추구 과정을 이해한다. 나아가서 전공 분야의 심화 연구와 관련 분야 연구에 필요한 기본 소양을 기른다.

· LF0302 세계 신화의 이해 (Understanding of Mythology)

신화를 인간의 보편적 사유의 산물로 보고, 신화의 이론과 신화와 관련된 학문분야에 대한 관련성을 검토한다. 또한 세계에 널리 퍼져 있는 신화를 알아봄으로써 신화 속에 담겨 있는 인류의 문화, 예술, 철학적, 정신적 세계를 이해토록 한다. 본 과목에서는 신화를 문화의 대상만이 아니라 지식의 대상으로 재해석함으로써 신화의 상징성을 이해하고 문화적 원형성과 보편성을 확보토록 한다.

· LF2003 한국여성의 역사 (Korean Women's History) - b러닝

현대 한국의 여성문제의 역사적 기원을 통해 여성문제의 본질과 배경을 올바르게 이해하게 한다. 이때 단순히 성 대결적 자세가 아니라 성 조화적 입장을 가지고 여성과 남성이 어떻게 올바르게 성 역할을 담당해 나갈 것인가를 전망할 수 있게 한다.

· LF5005 영문학산책 (Culture and history through theatre)

영문해석과 영문학에 관심이 있는 학생을 위한 과목으로, 단편소설과 시를 읽음으로써 영문해석의 묘미를 느끼고 더 나아가 영문학에 대한 이해를 높이고자 한다.

· **LF9021 논리와 비판적 사고 (Logic and Critical Thinking)**

창의적 사고 능력, 글쓰기 능력, 커뮤니케이션의 능력은 오늘날과 같은 지식사회에서 살아가는 데 요구되는 필수적인 삶의 도구이다. 논리력과 비판적 사고 능력은 실제로 기획능력, 업무파악과 업무 실행능력, 시장분석 능력과 전략설계 능력 등 핵심적인 직업성공 요인이다. 이 강좌는 오류론, 실용 논리 등의 논리 연습을 통해 논리적 사고력, 분석력, 논증능력, 논증비판능력을 향상 시킨다. 또한 사회문제, 정치문제, 교육문제 등 한국사회에 당면한 이슈에 대한 담론분석을 통해 논리생산과 설득 능력을 향상시킨다.

· **LF9058 대중문화로 보는 일본 (Japan, by understanding popular culture)**

드라마, 영화니메이션, 신문, 잡지, 만화, 음악 등 일본 대중문화의 다양한 분야를 통해, 일본인과 일본문화의 실상을 역사적, 사회적, 문화적 관점에서 심층적으로 이해한다.

· **LF9285 재즈와 미국문화의 이해 (Jazz and Understanding American Culture)**

미국문화의 특징을 주제별로 검토하면서 재즈의 특징과 역사를 살펴보고 대표적 연주자와 작곡가의 음악을 감상한다.

· **LF9325 리버럴아츠(LAC)로 배우는 융복합 (Learning the Convergence in Liberal Arts)**

스티브 잡스가 평생 지향점으로 삼았던 '리버럴 아트(Liberal Arts)'는 '인간 정신을 자유롭게 하는 폭 넓은 기초적 학문과 교양'으로 통용되고 있다. 리버럴 아츠의 특징은 지식을 습득하는 '속도'보다 자신의 힘으로 터득하는 '과정'과 '인간 정신'을 중시하기 때문에 수업에서는 리버럴 아트에 대하여 깊고 넓게 재인식하는 기회를 갖는다. 자연과학·인문사회·철학·비평·논픽션·문학·영화·미술 등 인문 및 예술 각 분야의 책과 작품, 영상 등을 통해 암기와 억지 이해에서 해방돼 스스로 습득하고 '통섭'의 개념을 이해함으로써 새로운 힌트를 얻어 각 분야를 허무는 완전히 새로운 '무엇'을 창조할 수 있는 융복합의 기본 원리를 습득한다.

· **LF9340 한중문화 비교론 (Chinokorean Culture comparison theory)**

- 한국과 중국의 각 영역별 문화적 차이에 대한 심도 있는 이해
- 중국에 관심이 있거나 취업을 준비하고 있는 본교 한국인 학생에게 중국인과 중국에 대해 문화·비교학적 관점에서 정확한 이해 도모
- 한국에 유학하고 있는 중국인 유학생에게 한국의 실생활과 학교생활 적응을 위한 유용한 정보 제공

· **LF9341 공간에 대한 인문학적 이해 (The Space and Humanities)**

본 강의는 인간의 생활과 밀접한 세계 여러 공간들을 사진, 동영상 등의 시청각 자료들을 보면서 설명하며 진행한다. 공간이 만들어진 시대적 상황, 건축 과정뿐 아니라 인간과 자연에 대한 배려 등을 살펴보면서 공간에 대한 이해를 도모한다.

· **LF9342 세상을 읽는 글쓰기세미나 (Seminar on the Writing for the World)**

- (1) 대학 교양교육에서는 필수 교양 교과목의 기초-심화 연계 학습을 중요시하고 있기 때문에 <세상을 읽는 글쓰기 세미나>를 기초 글쓰기 교과목의 심화 교과목으로 운영한다.
- (2) 기초 글쓰기 교과목에서는 교수자에 의한 강의, 피드백이 중심이 되어 학생들의 글쓰기 능력을 향상하였다면 본 교과목에서는 동료 평가와 토론을 통해 학습자 스스로가 주도적으로 해 낼 수 있도록 한다.
- (3) 기초 글쓰기 교과목에서는 학술적 글쓰기(보고서 쓰기)에 초점을 두었다면 본 교과에서는 세상

의 일에 관심을 기울이고 감상하고 평가하면서 자신의 견해를 밝히는 에세이를 쓰는 것에 초점을 둔다.

- (4) 총 3편의 글을 쓰고 고치는 과정중심 글쓰기를 지향하고, 동료 평가를 바탕으로 하는 협력학습을 지향한다.

· **LF9363 영화로 보는 현대사 (Modern history in movies)**

영화는 19세기 말 루미에르 형제에 의해 발명된 이래 끊임없이 당시의 사회상을 반영하는 콘텐츠를 생산해왔다. 영화사의 중요한 작품들을 가지고 격동의 현대사를 살펴봄으로써 대중이 살아 온 역사를 파악하고, 사회의 변화가 문화콘텐츠의 내용에 어떻게 주는가를 이해한다.

· **LF9373 음식으로 살펴본 생활문화사 (Living Cultural History Examined through Food)**

거시적 담론이 아닌, 일상적인 생활 속에서 개인과 집단의 행위로 인해 만들어지는 음식을 역사와 문화의 맥락에서 살펴본다. 음식이 가지는 정치성이나 경제, 정체성 및 종교, 문화와 예절 등 다양한 상징과 의미를 미화시키지 않으면서, 실제적으로 접근하는 것은 우리가 살아가고 있는 현재를 감각적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 이러한 음식과 관련된 생활문화사를 고찰하기 위해 우리 역사와 직·간접적으로 관련된 동아시아의 생활문화 및 세계사적 사건들과 비교 분석하며 역사학 및 고고학, 민속학, 농학, 사회학, 진화생물학 등의 다양한 학문적 성과를 융합하고 통섭하기로 한다.

· **LF3012 동북아시아의 국제협력 (Understanding International Development Cooperation)**

글로벌 시대의 국제간 협력과 국제기업 간 협력문제에 대한 올바른 이해를 바탕으로 국제협력의 전문성과 리더십을 함양한다.

· **LF4011 결혼과 사회 (Marriage and society)**

선택으로서의 결혼결정과 평등적 인간관계에 바탕을 두고 올바른 결혼을 위해 필요한 준비과정을 체계적으로 점검하여 결혼에 대한 진정한 의미를 이해하는데 초점을 맞춘다. 특히 개인의 생애과정에서 결혼이 개인발달에 미치는 영향의 중요성과 사회적 의미를 이해함으로써 학생들이 생애발달을 계획할 수 있는 시각을 키우며, 더 나아가서는 문화로서의 가족을 이해하는데도 목적이 있다. 강의 진행방식은 결혼준비를 위한 다양한 주제에 대한 실제적인 기술을 적용/실시하는 방식으로 진행된다. 본 강의를 통해 학생 개개인들에게 결혼에 대한 가치관과 결혼과 가족과 사회의 관계를 다시 한 번 생각할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

· **LF4025 소비자과 시장 (Consumer and the Market)**

소비자를 중심으로 주변의 환경을 이해함으로써 소비자주권의 확립과 함께 합리적인 소비자가 되도록 한다. 소비자행동 및 기업의 마케팅전략에 대한 이해를 도우며, 또한 국가정책 측면의 소비자의 위치 및 역할에 관하여 배운다.

· **LF5013 글로벌 경제의 이해 (Understanding Global Economy)**

현대 자본주의 사회는 나날이 고도화 글로벌화하고 있으며 이러한 추세는 앞으로 더욱 빠른 속도로 진행될 것으로 예상된다. 특히, 한국경제는 세계경제와 밀접하게 연관되어 있어 세계경제의 맥락을 이해하지 못하면 한국경제의 제반 현상들을 올바르게 파악할 수 없는 실정이다. 이러한 여건을 고려하고 본 교과목은 학생들로 하여금 세계경제의 역사와 흐름을 학습하게 함으로써 이를 통해 현재 일어나고 있는 국내외 경제 이슈들을 정확히 이해하고 분석할 수 있는 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.

· **LF6023 인간과 생태환경 (Human and Ecological Environment)**

지구를 구성하고 있는 대기, 수문, 지형, 생물 등에 대한 학생들의 이해를 돕고, 인간에 의해 이러한 환경들이 어떻게 변화되어 왔는지에 대한 고찰을 통해 환경보전에 대한 인식을 함양하는 것을 목적으로 한다.

· **LF7021 문화와 복식 (Culture & Dress)**

인간의 사고와 삶의 양식을 복식을 통해 바라봄으로써 문화에 대한 통찰력을 키운다.

· **LF9030 법과 민주주의 (Law and Democracy) - s러닝**

현대인의 교양의 일부로서 민주주의의 이념과 그 내용을 법적, 정치적 관점에서 이해하는 것을 목표로 한다. 구체적 내용으로 법의 지배, 민주주의의 기원과 이념, 민주주의의 가치, 법과 민주주의의 관계, 민주주의의 실현원리, 민주주의와 정당제도 등을 살펴본다.

· **LF9034 현대인과 저작권 (Moderns and Copyright)**

저작권은 저작인격권과 저작재산권으로 구성된다. 저작인격권은 저작자가 자기의 저작물에 대하여 가지는 인격적 이익의 보호를 목적으로 하는 권리로서 저작자 일신에 전속한다는 점에서 저작재산권과 구별되며, 저작재산권이 제한되는 일정한 경우에도 저작재산권과는 달리 여전히 독자적으로 보호된다. 우리 저작권법은 저작인격권으로 공표권, 성명표시권, 동일성 유지권을 명문으로 규정하고 있고, 저작자의 생존 시보다 더 엄격한 요건 아래 저작자사망 후에도 저작인격권을 보호하고 있다. 그러나 저작재산권은 저작물이용의 목적이나 태양 또는 저작물의 성질에 비추어 저작물의 원활한 이용이라는 공공의 이익에 부합하지 않는 일정한 경우 제한된다. 한마디로 요약하여, 기술의 발달에 따라 저작물 이용자와 저작자와의 관계를 새롭게 정립할 필요성이 요구되고 있는 것이다. 이런 관점에서 강사는 이 과목을 통하여 기술의 변화에 의한 저작권의 패러다임 전환에 대한 문제를 살펴 보면서 저작권법의 이해를 증진시켜보고자 하는 것이다.

· **LF9038 아시아 공동체론 (Introduction to Asian Community)**

동북아를 포함한 미래 아시아공동체를 건설하기 위한 필요성, 가능성 및 전략, 비전을 국내외 각 분야의 전문가들이 Team teaching 함으로써 향후 아시아 공동체 건설의 기반 조성과 이를 실천해 나가는 미래 인재를 육성하는 데 의의와 목적을 둔다. 특히 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야의 전문가들의 학제적 접근의 강의를 통해 아시아공동체에 대한 통합적 시각을 갖도록 한다. 또한 본 과목을 수강한 학생들 중 우수 학생들에게는 장학금을 지급한다.

· **LF9067 생활과 재테크 (Personal Financial Planning)**

합리적이고, 효율적인 재무의사결정을 위해 필요한 현대인의 재무관리 방법에 관해 학습한다. 주요 주제는 소득에 기초한 합리적인 지출방법, 소득창출 극대화 전략, 재무계획(재무설계), 가치평가, 금융기관의 이해, 각종 금융상품의 소개 등을 다룬다.

· **LF9245 현대사회와 인간 (People in Modern Society)**

현대사회에서의 인간관계에 대한 이해를 높이고, 올바른 인간관계를 맺기 위하여 필요한 지식을 습득하는 것을 학습목표로 한다. 특히, 결혼, 가족, 직업 등 생활에 필수적인 분야에서의 인간관계에 대하여 공부한다.

· **LF9246 글로벌 스포츠 경영 (Global Sports Management)**

갈수록 중요성이 더하고 있는 사회, 문화 및 경제 현상으로서 글로벌 스포츠를 이해하고 학습하기

위한 과목이다. 글로벌 스포츠의 성장 역사, 사회적 역할 및 기능, 경제적 가치, 기업경영적 운영 그리고 향후 발전 전망 등에 대해서 학습하고 토론한다. 이를 위해 글로벌 스포츠 산업 및 기업의 성장 전략, 글로벌 스포츠 이벤트 및 스포츠 마케팅 등에 대해서 학습한다. 이러한 학습을 통해 현대인으로서 글로벌 스포츠의 가치 및 영향력을 이해하고 글로벌 스포츠 산업의 중요성과 진출 및 활동 분야로서의 가치를 아울러 토론한다.

· **LF9248 비즈니스와 상상력 (Business & Imagination)**

기업 조직, 경영 수단, 시장과 고객에 관한 기본적인 이해와 글로벌 선도 기업에 관한 사례 분석을 바탕으로 주요 사업을 성공적으로 운영해 나가는 방식은 어떠한지, 새로운 사업을 창출하여 시장을 선도하기 위한 방식은 어떠한지 등에 관하여 학습하고 새로운 사업 아이디어를 도출하고 실행 방안을 생각해 본다.

· **LF9251 글로벌시대 지역의 이해 (Understanding of Region in Globalization age)**

급변하는 시대, 우리가 글로벌 리더로 성장하기 위해서 지역의 이해가 필수적이다. 전반부 강의는 글로벌의 의미해석과 세계를 이끌어가고 있는 북미와 유럽, 그리고 한·중·일에 대해서 알아보고, 후반부는 잠재력을 가지고 변화중에 있는 라틴, 러시아, 동남·남·서남아시아, 아프리카 지역의 향후 변화상을 파악하고자 한다.

· **LF9280 의식주와 소비문화 (Life & Consumption Culture)**

소비를 문화적 관점으로 접근하여 분석하며, 특히 의식주의 각 영역별 소비문화에 대한 현상을 파악하고 소비사회의 문제점을 진단하고 이에 대한 대안을 모색한다. 이를 통해 궁극적으로 소비자의 행복과 윤리적 소비에 대한 기준을 논의한다. 특히 인간의 기본적인 생활영역인 의식주와 연관된 다양한 이슈들을 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 등 각 학문의 다학제적 관점을 융합하여 학습하도록 한다.

· **LF9284 범죄와 사회 (Crime and Society)**

인간이 사회를 구성하면서부터 범죄는 필수불가결하게 발생하고 있을 뿐 아니라 정치, 경제, 사회, 문화, 종교, 과학 등 모든 분야에 절대적인 영향을 미치고 있음. 따라서 학생들이 범죄의 원인을 생물학적, 심리학적, 사회학적으로 파악하고 CEPTED(환경디자인을 통한 범죄예방), 피해자화, 프로파일링 등 범죄학을 자신의 전공에 창조적으로 융합시키는 한편, 영화, 예술, 정치, 경제분야 등에서 나타난 범죄사례를 통해 성숙한 민주시민으로서 자질을 함양시키도록 함

· **LF9303 돈과 신용의 이해 (Personal Financial Planning)**

대학생들의 소비생활과 관련한 합리적 의사결정능력을 함양한다. 무엇보다도, 개인의 돈 관리의 중요함, 신용관리의 의미, 소비자피해 문제 등을 실무사례를 통해 사회 진출을 앞둔 대학생에게 필요한 기본지식을 습득한다.

· **LF9322 키워드로 읽는 중국사회 (Reading Chinese society by keyword) - e러닝**

중국 사회를 이해하는데 있어 중요한 몇 가지 키워드를 통해 고대로부터 현대에 이르기까지의 중국 사회를 살펴보는 한편, 오늘날 중국 사회의 밑바닥에 자리 잡은 사회적 코드를 이해하는 안목을 기르는데 목적을 둔다. 중국을 이루는 정치, 경제, 문화, 환경, 민족 종교 등 각 분야를 대표하는 키워드를 통해 중국 사회의 실체를 살펴보며 중국 사회와 중국인에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이다.

· **LF9343 세계종교와 문화 (World Religions and Culture)**

본 강좌는 세계종교에 대한 인식, 종교에 대한 과거와 현재적 차이, 종교다시읽기 등 개념 및 이론적 내용을 전반부에 사고의 틀로 제공하고, 후반부에는 고등종교와 원시종교에 해당하는 지역별 종교문화에 대한 이해를 다루고자한다. 이는 종교를 보는 관점을 다시생각하는 계기가 되도록 사고의 틀을 재정립하는데 의의를 두고 있다.

· **LF9364 세계유산의 가치 탐색 (The Value and Utilization of World Heritage)**

본 강좌는 유형, 무형, 기록에 관한 세계유산을 보호하기 위해 이루어지고 있는 세계유산 관련 내용을 파악해보고, 유형유산인 '세계유산'의 등재과정과 그 유산이 지닌 탁월한 보편적 가치(OUV), 진정성, 완전성에 대한 올바른 이해를 통해 세계유산의 가치를 확인하고, 세계 유산의 보호와 보존 및 활용에 대한 올바른 인식을 갖도록 한다. 또한 세계유산의 세계적 분포를 통해 전 세계국가의 위상을 인식하여 기초 지식함양 및 활용을 통한 세계인의 소양을 고취시키고자 한다.

· **LF9365 스포츠를 통한 한국사회의 이해 (Understanding Korea Society through Sport)**

본 교과목은 한국 사회에서 정치, 경제, 사회, 문화, 과학기술적으로 의미를 갖는 스포츠를 키워드로 우리 사회를 총체적으로 이해하는 것이 목적이다. 특히 스포츠는 많은 사람들이 관심을 갖고 있으며 단순한 운동이 아닌 사회적 실체로 이를 제대로 이해하고 해석할 수 있는 능력이 미래의 지식인에게 필요하다. 이를 위해 철학, 미디어, 윤리, ICT, 대중문화, 비즈니스, 성 등 다양한 주제를 스포츠라는 틀로 검토하여 세계화와 언어, 창의성 등 기존에 접근하지 않았던 내용을 통해 지적인 자극을 얻고자 한다.

· **LF9366 공간환경과 인간행태 (Special Environment and Human behavior)**

인간은 일생동안 다양하고 상이한 공간 환경을 경험하게 되며 어떤 형태로든 공간 속에 거주하게 되어 공간이라는 환경과 불가분의 관계를 맺게 된다. 그러므로 다양하고 상이한 공간 환경의 특성은 인간에게 심리적, 행태적으로 영향을 미쳐 해당 공간 사용자의 감정과 행동을 변화시키는 결과를 초래한다. 이와 같이 인간에 대한 공간환경의 영향력은 매우 크므로 인간이 긍정적이며 효율적으로 공간을 사용하거나 계획하기 위해서는 공간환경에 대한 제반 이론적 토대위에 공간의 건축적, 주거학적 특성이 인간의 심리에 미치는 영향에 대한 학문적 이해와 해당 환경에 대한 분석적 능력이 필요하다. 따라서 본 과목에서는 건축학적, 주거학적, 행태심리학적 측면에서 공간환경 특성과 그 속에서의 인간행태의 특성을 파악하고 공간환경의 의미에 대한 분석적 능력을 습득하여 인간 중심의 공간환경을 조성하는데 필요한 기초적 지식을 함양하고자 한다.

· **LF9337 통일코리아의 비전과 리더십 (Leadership of Unified Korea)**

학부 일반학생을 대상으로 하는 교양과목으로서, 남북관계나 통일문제에 접할 수 있는 기회를 제공하여 국제관계 및 동북아정세와 한반도의 미래에 대한 적극적 관심과 폭넓은 안목을 길러주는데 주안을 둔다.

· **LF9346 일상과 공간의 성찰 (Daily Life and Space)**

우리들의 일상은 주거공간, 교육공간, 상업공간, 업무공간, 공공공간 등 다양한 공간 안에서 그들의 시간이 쌓이면서 만들어진다. 다양한 공간 안에서 펼쳐지는 일상의 공감과 공유를 통해 건강하고 행복한 삶을 추구하기 위해, 일상과 공간의 관계를 분석하고 일상을 지원하는 공간의 힘을 탐구한다.

· **LF0122 글로벌 문화와 문화콘텐츠 (Global Culture and Cultural Contents)**

본 교과는 글로벌 문화의 핵심역할을 담당해 온 유럽사회의 생활상과 다양한 구도의 문화 층위와 이론, 그 이면을 해체해보고 문화의 상이점을 통하여 나와 주변의 문화를 돌아보는 기회를 삼는다. 또한 영상콘텐츠 및 미디어 등 여러 장르의 매체를 통하여 유럽과 프랑스의 대중문화 기호와 현상을 이해하며, 다양한 분야에서 창의적이고 독보적인 예술의 경지를 구현한 그들의 재치와 심미안, 정신 등을 탐구해 보면서 나의 감성과 창조적 의지를 일깨운다. 나아가 지구촌의 한 구성원으로서 사회인으로서 거듭나는데 필요한 문화예술 읽기의 안목을 키우도록 한다.

· **LF9279 긍정심리와 행복탐구 (Positive Psychology & Inquiry of Happiness)**

인간의 긍정적인 측면을 과학적으로 탐구하는 심리학의 새로운 분야인 긍정심리학을 소개하고 행복의 법칙과 행복 증진의 방법을 학문적으로 접근한다.

· **LF9350 금융과 IT의 이해 (The Basic Understanding of Finance and IT)**

본 과목은 IT가 결합된 금융서비스에 대한 이해를 바탕으로 최근 대두되고 있는 IT융합의 개념 및 관련된 다양한 금융 비즈니스에 관해 학습한다. 특히, 새로운 사업 분야로서 주목받고 있는 금융거래의 IT융합분야의 새로운 트렌드를 확인하고 발생 가능한 주요 이슈는 무엇인지를 분석한다. 해당 과목을 토대로 학생들에게 포괄적이고 융합적인 사고의 틀을 확장하는 기회를 제공함으로써 학생들이 IT가 결합된 새로운 패러다임을 이해하고 금융 비즈니스에 참여할 수 있는 기초적 역량을 함양하도록 한다.

· **LF0529 질병과 노화 (Diseases and aging)**

인간의 질병과 노화에 영향을 미치는 생물학적 요인과 환경적 요인 등 다양한 요인을 학습하고, 스스로의 생활 습관을 점검함으로써 건강하고 행복하게 사는 방법을 찾아본다.

· **LF0534 물의 과학 (Science of the Water)**

물은 인류를 비롯한 모든 생물에게 물질 중에서 가장 중요한 것이며, 생체의 주요한 성분이 되고 있다. 인체는 약 70%, 어류는 약 80%, 그 밖에 물속의 미생물은 약 95%가 물로 구성되어 있다. 따라서 물은 모든 생물들에게 있어서 생명의 근원이 되는 것이다.

· **LF1007 통계학 (Statistics)**

통계학에 대한 기초적인 내용과 통계학이 일상생활에서 어떻게 사용되고 있는지를 소개하여 학생들로 하여금 통계학의 올바른 이해를 돕고자 한다.

· **LF6004 성의 과학 (Sex of science, Sexology)**

인간의 젠더와 남녀 성이 갖는 진화학적인 의미, 생식과 발생 그리고 이에 대한 생리적인 조절과의 상호관계를 학습한다. 아울러 강의의 실용성을 극대화하기 위해 특히 인간에 있어서의 임신과 불임 치료, 피임, 성병, 환경호르몬, 젠더 역할, 정체성, 행동에 대한 최신 과학지식을 제공한다.

· **LF6020 의약품과 건강생활 (Medicine and Healthful Life) - e러닝**

의약품의 발달과정을 살펴봄으로써 모든 인류의 숙제인 질병으로부터의 해방과 인간의 수명연장 등에 대한 노력과 관련 학문의 발달사를 이해하도록 한다. 또한, 약품의 개발 과정을 공부함으로써 의약에 이용되는 화합물이 인체에 어떠한 방법으로, 어떻게 영향을 주는지 공부하도록 한다. 최근 국내외에서 치열하게 경쟁하고 있는 신약개발의 현황을 통하여 우리나라의 관련 학문과 기술의 국제적 위치를 살펴본다.

- **LF9037 과학기술의 발달과 사회 (Development of Scientific Technologies and Society)**
 21세기시대의 기본적인 교양과목으로 과학과 기술에 대한 사회적 탐구, 즉, 사회적 실천으로서의 과학기술 탐구를 그 목적으로 하며, 과학사, 과학철학, 과학사회학 등에 걸쳐있는 과학기술연구를 통해 과학기술을 우리의 문화 및 사회와의 관련성속에 파악하여 대학생이 갖추어야할 기본 소양과 능력을 배양한다.
- **LF9281 웰니스를 위한 생활관리 (Lifestyle management of wellness)**
 대학생으로서 반드시 알아야할 운동, 식습관, 음주, 약물남용, 흡연, 스트레스 관리에 대한 융복합적, 실천적 지식을 습득하고, 이를 통해 자기관리 능력을 배양하여 웰니스를 추구하는 건전한 사회구성원이 되도록 한다.
- **LF9327 기초과학과 현대산업 제품군의 이해 (Understanding of Basic Science and Product Family in Modern Industry)**
 인문계열 학생들의 눈높이에 맞는 맞춤형 과학 강의
 (1) 필수 기초 과학지식 전달
 (2) 관련 지식들의 산업 제품군 적용 사례
 (3) 제조업 회사 제품들에 대한 과학적 접근
- **LF9330 건강과학의 이해와 실천 (Comprehension&Practice of Health Science)**
 노령사회에 진입한 현재, 본 교과목은 질병 예방과 건강 관리에 필요한 올바른 지식을 학생들에게 제공하고자 개설되었다. 본 교과목은 실용성을 극대화하기 위해 당뇨, 암, 퇴행성 뇌질환과 같이 현대인에게 흔한 질병을 타겟으로 이에 대응하는 의학-식품영양-운동(스포츠) 분야의 융합적 정보를 가르치며, 학생들의 참여를 극대화하는 명품 강의를 추구한다. 궁극적으로 수강생 자신과 가정 구성원의 행복 증진과 국가 경제에의 기여를 기대한다.
- **LF9345 환경과 미래사회 (Environment and future society)**
 본 강의는 환경문제가 에너지소비, 경제성장, 사회적 형평성이 연동되어 있음을 인식하고 지속가능한 발전의 관점에서 환경문제를 어떻게 풀어가야 하는지에 대해 이해한다. 또한 과학기술과 에너지 및 환경의 상호연관성에 주목하면서 21세기 주요 과제로 부상한 환경에너지 문제를 해결하며, 지속가능한 발전을 이루기 위한 과학기술의 가능성과 한계, 바람직한 접근 방향을 살피는 것을 목적으로 한다.
- **LF0538 에너지와 녹색산업 (Renewable Energy and Green Industry)**
 오늘날 예전부터 예상되고 있었던 석유자원의 고갈, 지구 온난화, 산유국들의 정세 불안, 유가의 급상승등의 문제가 급부상하고 있다. 이에 따라 에너지 절약과 함께 최근 기술개발에 따른 신에너지의 이용이 크게 증가될 것으로 예상된다. 본 과목에서는 신에너지 내지는 녹색에너지로 정의되고 있는 범위의 자연에너지와 폐기물에너지를 포함하여 신재생에너지의 종류 및 활용 가능성을 소개한다.
- **LF9042 정보윤리와 보안 (Information Ethics and Security)**
 정보통신시대의 기본적인 교양과목으로 정보사회에서의 인터넷 윤리와 사이버 시대의 해킹과 컴퓨터 바이러스에 대한 이해, 해킹에 대한 대처 방법(보안), 개인정보보호에 대한 이해를 통해서 정보통신시대의 대학생이 갖추어야할 기본 소양과 능력을 배양한다.

- **LF9287 컴퓨터활용능력(동영상제작) Computer literacy(Image & video)**
 영상을 편집하고 수정하는 소프트웨어의 사용법들 습득하고 이를 기반으로 다양한 소프트웨어를 이용하여 동영상을 제작하고 편집하는 능력을 학습한다.
- **LF9319 창의적 프로그래밍 입문(Introduction to Creative Computer Programming) - e러닝**
 비전공자들에게 컴퓨터 프로그램에 관한 소개하는 과목이다. 단순히 컴퓨터 프로그램 언어를 배우는 것이 아니라 문제를 해결하는데 있어 컴퓨터 기술을 이용하는 사고방식을 배운다. 컴퓨터와 소프트웨어에 관한 기본지식을 포함하여 컴퓨터 프로그래밍의 원리와 이론의 기초적인 내용을 다룬다. 또한 비전공자들을 위해서 개발된 프로그래밍 언어인 Scratch와 Python을 활용하여 프로그래밍 기법을 배우고, 프로그래밍 실습을 통하여 프로그래밍 기술을 익힌다. 이 과목을 통해 컴퓨터 분야를 전공하지 않는 학생들도 프로그램 작성의 기본 원리를 습득하고, 여러 가지 문제들을 컴퓨터 프로그램으로 해결하기 위한 능력을 키울 수 있다.
- **LF9347 프로그래밍디자인 (Programming Design)**
 비전공자도 쉽게 할 수 있는 파이썬(Python) 언어 문법과 프로그래밍을 통해 배우는 쉬운 게임 개발과 다양한 알고리즘 학습을 제공하고자 한다.
- **LF9348 자료시각화 (Data Visualization)**
 본 교과목은 자료 시각화를 중심으로 리포트 작성, 발표하기 등을 위한 다양한 개념과 이론, 실제 사례를 학습한다. 자료시각화 도구로는 Tableau Software를 실습한다.
- **LF9349 디지털 딥러닝과 미래사회 (Digital Deep Learning for Future Society)**
 디지털 기술이 유도하는 변화와 도전을 이해하고 대처할 능력을 양성할 필요가 있으며 디지털 시대를 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 리더로서의 소양을 양성할 필요가 있다. 본 강의는 디지털 기술로 인한 개인과 사회가 맞게 될 변화를 이해하고 시사와 병행하여 정보사회가 요구하는 사회구성원으로 자리잡기 위한 정보 큐레이터를 양성하는 것을 목표로 한다.
- **LF9367 로봇의 서재에는 (in Robot's library)**
 '로봇의 서재에는' 교과목은 인류가 인공지능(Artificial Intelligence) 및 로봇 등 하이테크(High Tech)를 통해 제4차 산업혁명이 진행되기까지 역사적 과정을 다양한 자료(영화, 애니메이션, 음악, 소설, 동영상 등)를 통해 역추적하며, 인문학(철학, 심리학, 공학, ICT, 경제, 비즈니스, 커뮤니케이션, 미디어, 심리학 등)을 기반으로 각각의 진화와 발전과정을 발견하고, 창의적으로 재구성 할 수 있는 학습 콘텐츠로 설계된 융복합 수업입니다.
- **LF9368 컴퓨팅사고력 향상을 위한 SW코딩 (Building up the Software coding technique for improving the ability of computational thinking)**
 학생들의 컴퓨터 사고력을 향상시키고 문제해결이 가능한 실제적인 코딩 기법과 알고리즘의 학습이 가능한 균형 및 융합 교양교과목. 이 과목을 통해 학생들이 각 전공별(사회과학, 자연과학, 정보기술, 수학, 공학)로 연관된 주제에 대한 문제인식 및 문제해결 과정에 대한 이해와 이를 해결하기 위한 소프트웨어 코딩이 가능하도록 하여 균형 및 융합 인재로 성장할 수 있도록 기초역량을 갖추도록 함.

· **LF0635 댄스스포츠 (Dance sports)**

최근 국민 생활 스포츠로서 각광을 받고 있는 댄스스포츠는 신체적(유산소성)운동을 통해 건강을 증진할 뿐만 아니라 경쟁스포츠가 아닌 사교스포츠로서 대인관계를 통한 사회성 함양에도 크게 기여하는 운동으로 개인적으로는 규칙적인 리듬과 동작, 상대방의 예의를 엄격히 함으로써, 인내심과 협동심을 키워 개인의 인격완성에 도움을 주며 심화학습을 통하여 전공실기과목에서의 기초기술과 연계된 전공지식을 습득하는데 목표가 있다.

· **LF6071 오페라의 이해와 감상 (Comprehension on Opera)**

종합예술인 오페라의 역사를 공부하고, 여러 작품을 감상하며, 어렵게 느꼈던 오페라를 쉽고 친숙하게 느낄 수 있도록 한다.

· **LF7007 색채와 디자인 (Application of Color and Design)**

색채의 다양한 아티스틱한 실례, 베이직 아트의 역사적 구조 그리고 현대미술을 포함한 색채이론을 소개한다. 슬라이드 자료들과 다양한 비디오 감상과 토론을 통해 학생들이 베이직 아트와 디자인 이론에 대해 지식을 얻고 이해의 폭을 넓히고자 한다.

· **LF6072 교향곡의 이해 (Understanding of Symphony)**

서양음악사에서 중요한 음악양식인 교향곡들을 중심으로 음악의 아름다움을 느끼며, 동시에 객관적인 사실과 이론을 바탕으로 음악에 대한 합리적 이해 추구를 목적으로 한다. 뿐만 아니라 교향악단에 대한 이해도 필연적으로 이루어질 것이며 과제곡들에 대한 음악감상은 이 교과목을 이수하기 위한 매우 중요한 부분이 될 것이다.

· **LF8001 스포츠와 피트니스 (Sport & Fitness)**

스포츠 피트니스 운동이란 각종 유산소운동을 통해 개선이 필요한 신체부위를 집중적으로 운동함으로써 건강한 삶을 영위할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다. 따라서 특정한 신체 부위의 문제점을 진단하고 올바른 운동으로 통해 그 부위를 향상시키는데 의의를 둔다.

· **LF8002 레저스포츠(골프) (Leisure Sport-golf)**

레저스포츠(골프)에 필요한 기본기술을 익히고, 관련된 룰을 습득하는데 있으며, 평생 스포츠로서 골프를 즐길 수 있는 전반적인 기술과 지식을 습득하는데 있다.

· **LF8003 구기스포츠(테니스) (Ball Sport -Tennis)**

테니스를 평생 생활체육으로 즐길 수 있도록 기본 지식 및 기술을 습득한다. 또한 각종 대회 관람을 통해 건전한 스포츠문화를 익히도록 한다.

· **LF8012 무용감상 (Appreciation of Dance)**

현대사회를 살아가는데 있어서 인간은 건강문제, 가치관 상실, 근심과 좌절, 대인관계에서의 고립, 사회적 소외 등 다양한 경험을 하게 된다. 본 과목은 무용감상을 통하여 이러한 사회적 병폐현상의 문제점을 해소하고, 더 나아가 인간의 정서와 사고의 건전성을 유지하면서, 심리적 건강과 인간의 가치를 확립하고, 미의 추구에 의한 자신감의 회복을 통해 사회문화적 여가를 누릴 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

· **LF8014 여가와 사회무용 (Leisure and Social Dance)**

현대사회에 요구되는 여가의 개념을 다각도에서 조명하고 사회무용의 역할, 건강, 여가의 상관관계

를 탐색하고 댄스스포츠, 민속무용의 실재를 통하여 삶의 질을 높이고 여가를 담당하기 위한 학문이다.

• **LF9061 현대미술의 이해 (Understanding Modern and Contemporary Art)**

풍부한 시각적 경험과 텍스트들을 통하여 20세기 미술문화를 이해하고, 동시대 미술문화 현상을 향유하고 사회공동체 구성원들과 소통할 수 있는 기초적인 능력을 기른다. 이를 위해 20세기의 창의적이고 상상력 넘치는 국내외 작가들의 작품세계와 미술운동들을 학습한다.

• **LF0604 운동과 건강 (Exercise and Health)**

왜 운동이 건강에 유효하며 운동 중에는 어떤 위험성이 내재 하는가에 대해서 이해하고 이를 바탕으로 위험성을 최소화 시키며 효과와 흥미를 최대화 시킬 수 있는 과학적인 운동 방법을 습득 한다. 또한 건강과 체력에 대한 올바른 정보와 지식을 학습하고 이를 활용하여 건강을 증진시킬 수 있는 방법론적 측면에서 운동이 지니는 과학적 우너리와 가치를 이해한다.

• **LF9351 미디어 창작하기 (Developing Material of Creative for Media Contents) - e러닝**

기술 발전에 의한 시대의 변화는 새로운 융합의 문화를 생성한다.

본 수업은 꿈과 감성을 강조하는 새로운 디지털 문화 환경에 대한 준비와 자세를 함양하고, 창의융합적 사고의 틀을 통해 다양한 매체의 원천이 되는 창의적 소재와 아이디어를 실질적으로 기획 가능할 수 있는 능력을 강화한다.

• **LF9357 문자의 이해와 캘리그래피**

본 강좌에서는 문자의 특성을 이해하고, 시각적 만족과 전달효과를 극대화하기에 유용한 '붓'을 이용하여 문자형태의 표현 능력을 배양한다. 이러한 능력을 길러 개인의 생각과 감정을 표현하는 예술 활동과 디자인 관련 업체로의 취업과 창업 등 실생활에 활용하고자 한다.

• **LF0104 정보조사와 보고서 작성 (Information Searching and Writing)**

21세기 정보의 홍수 속에서 다양한 정보자원에 대한 이해를 하는 것 매우 중요하다. 이 과목은 주요 정보자원에 대한 정보조사 절차 및 방법을 배우게 된다. 또한 대학 생활에서 필수 사항인 보고서 작성 및 논문 작성법을 배우게 된다.

• **LF0321 English Enrichment(Speaking)**

This course exposes students to a variety of listening and speaking strategies necessary for successful communications in academic environments, as well as independent study. Students will engage in discussions, debates, speeches, and presentations.

• **LF0325 일본어입문 (Basic Japanese)**

일본어의 문자와 기초적인 문장을 중심으로 듣고 말하고 읽고 쓸 수 있도록 한다. 인사말, 감사표현, 사과표현 등과 같이 일상생활에서 바로 사용할 수 있는 기본적인 언어표현구사 능력을 기른다.

• **LF2006 책의역사 (A history of books)**

책의 기원, 책의 재료, 책의 제본, 책의 내용, 책의 인쇄·출판, 책의 종류, 책의 평가 및 책의 미래 등을 강의하여 인류 문화 전수의 도구인 책의 발전 과정을 조감한다.

- **LF5001 중국어입문 (Basic Chinese)**
 중국어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기를 위한 기초과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.
- **LF5014 실용한자·한문 (Practical Chinese Character)**
 일상생활과 취업에 필요한 한자 능력을 기르고, 상용 어휘와 기초 한문 해석 능력을 기를 수 있는 자질을 갖춘다. 이와 더불어 한자 내재된 동양 정신과 민족 문화의 전통을 이해한다.
- **LF5017 English Enrichment(Current Issues)**
 In this course, students will be expected to find newspaper articles in English pertaining to current issues impacting the world in which we live. These articles can encompass a wide range of subjects from sports to politics, and even movies. Based on the content of the selected articles, students will conduct class discussions and share their views about the articles with their classmates.
- **LF5018 프랑스어와 프랑스어권문화 (Elementary French)**
 프랑스어 입문 강의로써 기초 프랑스어를 어느 정도 익히고, 프랑스 문화에 기초적인 교양을 쌓는 것을 목표로 한다.
- **LF9050 한국사회의 이해 (Understanding of Korean Society 1)**
 한국에 대하여 전혀 알지 못하는 외국인학생들을 대상으로 하여 한국 현대사회의 특징을 나타내는 정치, 종교, 경제, 교육, 환경 등 다양한 영역에 대한 조사, 발표, 토론을 통해 한국사회를 이해할 수 있도록 하는데 목적이 있다.
- **LF9052 한국문화학습 (The Study of Korean Culture 1)**
 한국의 문화에 대하여 전혀 알지 못하는 외국인학생들을 대상으로 하여 한국의 역사와 전통에 대한 이해를 통해 한국문화를 이해하게 하는데 목적이 있다. 강의실 수업을 통하여 한국문화에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하고 현장학습을 통하여 한국문화를 체득하게 한다.
- **LF9078 중급일본어 (Intermediate Japanese)**
 기초단계의 일본어를 학습한 학생을 대상으로 일상생활에서 많이 사용되는 일본어표현을 중심으로 학습한다. 또한 이들 다양한 일본어표현의 듣고 말하고 읽고 쓸 수 있는 능력을 기른다.
- **LF9079 중급중국어 (Intermediate Chinese)**
 기초중국어를 수강한 학생들을 대상으로 수업을 한다. 쉬운 문장부터 시작하여 점차 어려운 문장으로 독해하여 나간다. 특히 시대조류에 발맞추어 중국의 정치와 경제분야에 대한 자료를 읽어낼 수 있을 정도의 수준으로까지 끌어 올릴 것을 목표로 한다.
- **LF9255 English Enrichment(Listening)**
 Listening is a collection of skills that are often ignored in English classes. While most classes focus primarily on comprehension, this is done with little understanding of why someone understands or not. This course will use a specialized textbook for listening and real-world materials(YouTube, TED Talks, movies, TV shows, etc.) to help you to improve your listening skills.

• **LF9256 English Enrichment(Writing)**

This course is designed to help students improve their writing skills, especially their ability to use the English language. The curriculum combines the language input with various writing skills which will be related to practical English. This course will deal with an interactive and integrated manner through theme-based activities related to practical English.

• **LF9257 대학글쓰기 (College Writing (Foreigner))**

외국인 유학생이 대학 전공 수업과 일상생활에서 요구되는 글의 유형을 습득하여, 글쓰기의 유형에 따른 기본 방법을 익히고, 글을 쓰는 목적에 따라 상황에 맞는 적절한 표현 능력을 활용할 수 있도록 한다.

• **LF9258 대화와 자기표현 (Conversation and Expression(Foreigner))**

외국인 유학생이 대학 전공 수업과 일상생활에서 요구되는 말하기의 원리와 유형을 이해하고, 말하기의 유형에 따른 기본 방법을 익히고, 상황에 맞는 적절한 의사소통의 방법과 방향을 모색할 수 있도록 한다.

• **LF9311 English Enrichment (English Through Cultural Understanding) - e러닝**

Through this course we will be discussing different means of communication based on an emphasis on American Culture.

• **LF9352 English Enrichment(Academic English)**

This English course is designed for students to enhance their English proficiency in terms of EAP and English communication skills. Students will participate during the class to share their thoughts & ideas based on their fields of study as well as other different daily topics through various reading and video materials.

• **LF9353 English Enrichment(Videoconferencing English)**

This course aims to provide student with the knowledge and ability to communicate on the internet. Using online and face-to-face methods, this blended approach allows students to gain practical English experiences in digital communication, preparing them to communicate within the global community online.

• **LF9393 러시아어입문 (Introductory Russian)**

철자, 발음, 억양으로부터 시작하여 명사, 대명사, 형용사의 단수, 복수 격변화 형태와 기능, 동사 변화에 이르기까지 러시아어 문법의 기초를 체계적으로 다진다. 아울러 기초적인 생활 러시아어 표현과 필수적인 기초 어휘를 익힘으로써 러시아어의 토대를 종합적으로 구축하도록 유도한다.

• **LF8017 명인특강 (Special Lectures by Experts)**

각 분야의 명인을 초빙한 강좌를 개설함으로써 세계화물결에 맞는 교양을 함양하고 변화하는 21세기 글로벌 환경 속에서 미래를 준비할 수 있는 장을 제공한다.

• **LF8018 성공학특강 (Lectures on Success)**

성공한 CEO를 초빙한 강좌를 개설함으로써 세계화물결에 맞는 교양을 함양하고 변화하는 21세기 글로벌 환경 속에서 미래를 준비할 수 있는 장을 제공한다.

· **LF9300 인문학특강 (Special Lectures on the Humanities)**

인문학이란 인간의 가치와 삶을 탐구함으로써 인간을 이해하기 위한 학문이다. 다양한 분야에서 활동하는 각 분야 최고 강사들의 강연을 통해 인문학의 본질과 현대의 흐름을 이해하는 노력을 하고자 한다.

· **LF9320 리터러시탐구와응용**

상명 5대 핵심역량 중 전문지식 탐구 역량을 배양시키고자 개발된 과목이다. 한 분야의 전문가로 성장하기 위해서는 전문적인 학문을 탐구하고 연마할 수 있는 역량을 필요로 하는데, 본 강좌를 통해 대학 신입생이 전문지식에 입문하는 시점에서 학습전략을 습득하고 창의적 문제해결역량을 배양할 수 있도록 설계되었으며, 대학 강의에서 필요한 다양한 학습방법을 습득할 수 있도록 구성되었다.

· **LF9315 창업과 신제품개발**

헬스케어와 웰니스를 목적으로 하는 인간친화적 IoT 소프트웨어 개발에 필요한 동향 및 배경지식 습득하고 건강정보 센싱, 분석, 추론과 같은 실제 소프트웨어 개발 이슈가 포함된 사업계획을 수립한다.

· **LF9090 특허와벤처창업**

창업과 ICT에 대한 소개를 통하여 산업 전반에 대한 기초 이해와 참신한 아이디어의 발굴을 가능하게 한다.

· **LF9316 Thinking & Intelligence (Thinking & Intelligence)**

데이터 분석 실습을 통해 의사결정의 기반을 체험하는 Intelligence decision making 입문, 수강생이 본인의 관심분야와 소셜벤처 분야에 대해서 심도 있게 분석해 볼 수 있는 기회를 제공하며, 창업에 대한 가능성 및 접근방법에 대한 지표를 구체화 할 수 있는 기회를 제공한다.

· **LF9333 소셜벤처창업론**

마케팅 전략 수립 이론을 기반으로 스타트업에게 필요한 실전 마케팅 실행계획 수립 능력을 배양한다. 다양한 스타트업 마케팅 사례와 현장방문 및 견학, 마케팅 실습 워크샵 등을 통해 응용력을 배양하고 궁극적으로 스타트업을 위한 마케팅계획서 작성 능력이 증대될 것이다.

· **LF9324 교양과 인성(유학생) (Culture and Human Nature)**

외국인학생-교수간에 소그룹 모임 및 활동을 통해 친밀하고 인격적인 관계를 형성한다. 학습상담, 학업, 인생관, 가치관 등 학생들의 주된 관심사에 대해 심도 깊은 대화와 토론 및 다양한 활동을 한다.

· **LF9323 관학연계 대학안전교육 (Safety Leadership and Behavioral Safety)**

안전은 인간의 욕구이며 권리로서 일상생활을 영위하고 사회를 유지하는데 매우 중요한 개념이지만 이론적으로 공통된 이해와 실천적 행동에 대한 태도 및 방법이 부족한 실정이다. 본 교과목을 통해서 안전개념이 가진 특징을 고려하면서 안전을 이해하는 복합적이고 다차원적이며 전략적인 접근방법을 습득한다. 특히 서울시와 함께 하는 관학연계 프로그램으로서 적절한 상황 판단에 근거하여 타인의 생명도 존중하며 실천 기반의 안전행동을 수행해낼 수 있는 안전 리더 육성을 목표로 한다.

· **LF9372 LINC+기업특강 (Special lecture for LNCK+)**

LINC+ 사회맞춤형학과 학생들을 대상으로 사회맞춤형학과에 대한 개요 및 운영방안 소개, 참여기업의 사업영역, 참여기업의 비즈니스 전략 및 기업에서 바라는 인재상, 우리대학과 협력 방안 등에 대해 참여기업의 대표, 비즈니스 전문가, 기술전문가등이 직접 특강을 통해 전달한다.

· **LF9385 특허실무개요 (Overview of Practical Patent)**

특허에 대한 기본개요를 강의함과 함께, 실제 기업에서 일어나는 각종연구과제를 특허로 권리를 확보할 수 있는 능력을 배양하기 위해 특허 출원에서 권리확보까지의 실제 업무를 담당할 수 있는 능력을 갖도록 교육한다.

2) 2캠퍼스(천안)

■ 2019학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

교 필				교 선					
기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양 (Breadth)	
전문지식 탐구를 위한 기초교육, 대학생활과 진로준비를 위한 기본 교육			상명인재상에 맞춘 5대 핵심역량 지향 교육			다양한 학문 영역을 접함으로써 균형 잡힌 지혜와 지식 습득을 통한 융합적, 통섭적 인간 지향 교육		전인적 인간형성의 품성과 태도, 자질배양/현대사회의 다양성에 적응할 수 있는 교육	
과목명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점			
필수	사고와표현	3(3)	필수	다양성존중역량	2(2)	인문학의이해	3학점 (3시간)	일반교양은 총 8개영역으로 구성/영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 (교과목별 1~3학점 구성)	
필수 (계열별 이수 과목 다름)	컴퓨팅사고와문제해결 I	3(3)			택1				
	컴퓨팅사고와문제해결 II	3(3)	필수	창의적문제 해결역량	2(2)	자연과학의이해			
필수	English Foundations: Speaking and Listening (구: 영어말하기/영어1)	2(2)	택1	융복합역량	2(2)	정보와기술의이해			
필수	English Foundations: Reading and Writing (구: 영어읽기쓰기/영어2)	2(2)	필수	상명CareerStart	1(1)	예술과문화의이해			
필수	교양과인성	1(1)							
필수	상명나눔리더십	1							
※ 이수학점: 12학점 • 6개 교과목 필수 이수 • 컴퓨팅사고와문제해결 I·II 계열별 이수 과목 다름(아래참조)			※ 이수학점: 5학점 • 다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 • 창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 • 상명CareerStart 필수 이수			※ 이수학점: 9학점 이상 • 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 학생이 자유롭게 3개 영역을 선택한 후 선택한 3개 영역별로 1과목 이상씩 필수 이수		기초교양(12학점), 상명핵심역량(5학점), 균형교양(9학점 이상)을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수	
※ 컴퓨팅사고와문제해결 I : 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과, 공과대학			※ 역량영역별 개설 과목 • 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 다른곳의세계와나			예시) 글로벌인문학부대학 (인문학의이해 영역 제외) ↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)			
※ 컴퓨팅사고와문제해결 II : 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 글로벌금융경영학과, 스포츠융합학부			• 윤리실천역량 - 인간과시간 - 호모엠파티쿠스(고통받는인간) - 현대사회와윤리			↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)			
※ 상명나눔리더십 교과목: 2020학년도 개설 예정			• 창의적문제해결역량 - 상상속의아이디어 - 디자인프레젠테이션 - 융합창의수학 - 21세기인간학			↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해			
※ 외국인유학생: 컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 상명나눔리더십, 교양과인성 이수 의무없음			• 융복합역량 - 융복합의이해와실제(e-learning)			영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수			
※ 특수교육대상자 입학생: English Foundations(Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 상명나눔리더십 이수 의무없음									
※ 비사범계 교직과정 이수자: '교육봉사활동 I·II'(교직) 이수 시 '상명나눔리더십'(교필) 이수로 인정									
※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함. ※ '상명CareerStart' 교과목은 2학년 수강 대상 교과목임. ※ 기초교양 교과목은 소속단위별[학부(과)·전공] 1·2학기 개설교과목이 상이함. ※ 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수학점수를 교양 교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수조건은 충족하여야 함.									

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2019학번 신입생 적용 기준>

▶ 균형교양 5개영역 중, 단과대학(또는 학과)별 지정 영역

균형교양 (5개)영역	단과대학(학과)별 지정 영역	비 고
① 인문학의이해	글로벌인문학부대학	제외영역
② 사회과학의이해	글로벌금융경영학과	제외영역
③ 자연과학의이해	식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과	제외영역
④ 정보기술의이해	공과대학	제외영역
⑤ 예술과문화의이해	디자인대학, 예술대학, 스포츠융합학부	제외영역

■ 입학년도별 교양교육과정 이수 원칙 (※재입학자 포함)

□ 재학생 교양교육과정 이수원칙

적 용 학 번	이 수 원 칙															
2004학년도 이전 입학자	<ul style="list-style-type: none"> 교양필수 6학점을 포함하여 24학점 이상 이수 (영역제한 없음) 															
2005학년도~ 2012학년도 입학자	<ul style="list-style-type: none"> 교양필수 6학점을 포함하여 27학점 이상 이수 (영역제한 없음) 															
2013학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필7학점+교선29학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)														
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 29학점 (영역제한 없음) 						
교과목명	학점															
사고와표현	3학점															
영어1	2학점															
영어2	2학점															
2014학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필9학점+교선27학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)														
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 9학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">택1</td> <td style="text-align: center;">사회봉사(심화)</td> <td style="text-align: center;">2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">사회봉사</td> <td style="text-align: center;">1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 27학점 (영역제한 없음) 	
교과목명	학점															
사고와표현	3학점															
영어1	2학점															
영어2	2학점															
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간														
	사회봉사	1학점/30시간														
2015학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필10학점+교선26학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)														
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 10학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">교양과인성</td> <td style="text-align: center;">1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">택1</td> <td style="text-align: center;">사회봉사(심화)</td> <td style="text-align: center;">2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">사회봉사</td> <td style="text-align: center;">1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간
교과목명	학점															
사고와표현	3학점															
영어1	2학점															
영어2	2학점															
교양과인성	1학점															
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간														
	사회봉사	1학점/30시간														

	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)																											
<p>2016학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 36점 (교필10학점+교선26학점)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 10학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목 <table border="1" data-bbox="496 322 943 598"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>영어1</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>영어2</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td>2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 26학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																												
사고와표현	3학점																												
영어1	2학점																												
영어2	2학점																												
교양과인성	1학점																												
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간																											
	사회봉사	1학점/30시간																											
<p>2017학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 36점 (교필12학점+교선24학점)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 12학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(10학점) <table border="1" data-bbox="489 965 951 1240"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>영어말하기(구:영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>영어읽기쓰기(구:영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td>2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 인성함양 교과목: 이수학점(2학점) (1과목 필수 이수) <table border="1" data-bbox="489 1341 951 1576"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>명작속캐릭터와공감인문학</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>다른곳의세계와나</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>인간과시간</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>21세기인간학</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>호모엠파티쿠스(고통받는인간)</td> <td>2학점</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) ※ 2017학년도 1학기에 교양선택으로 이수한 '영어말하기' 및 '영어읽기쓰기' 교과목의 이수 구분은 교양 필수로 일괄 전환되었음 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어말하기(구:영어1)	2학점	영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	교과목명	학점	명작속캐릭터와공감인문학	2학점	다른곳의세계와나	2학점	인간과시간	2학점	21세기인간학	2학점	호모엠파티쿠스(고통받는인간)	2학점	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 24학점 (영역제한 없음)
교과목명	학점																												
사고와표현	3학점																												
영어말하기(구:영어1)	2학점																												
영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점																												
교양과인성	1학점																												
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간																											
	사회봉사	1학점/30시간																											
교과목명	학점																												
명작속캐릭터와공감인문학	2학점																												
다른곳의세계와나	2학점																												
인간과시간	2학점																												
21세기인간학	2학점																												
호모엠파티쿠스(고통받는인간)	2학점																												

	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)																												
<p>2018학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 33점 (교필17학점+교선16학점)</p>	<p>• 이수학점: 17학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(12학점)</p> <table border="1" data-bbox="478 324 965 728"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/ 30시간</td> </tr> </tbody> </table> <p>• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)</p> <table border="1" data-bbox="478 795 965 974"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 교양필수 17학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능</p>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	교양과인성	1학점	사회봉사	1학점/ 30시간	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점	<p>• 이수학점: 16학점</p> <table border="1" data-bbox="997 291 1476 481"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>영역 구분 없이 선택 이수(7학점)</td> </tr> </tbody> </table> <p>균형교양 예시) 글로벌인문학부대학 (인문학의이해 영역 제외)</p> <p>↓</p> <p>① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)</p> <p>↓</p> <p>① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수</p>	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역 구분 없이 선택 이수(7학점)
교과목명	학점																													
사고와표현	3학점																													
컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)	3학점																													
컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점																													
English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점																													
English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점																													
교양과인성	1학점																													
사회봉사	1학점/ 30시간																													
영역	학점																													
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																													
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																													
상명CareerStart	1학점																													
균형교양	일반교양																													
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역 구분 없이 선택 이수(7학점)																													
<p>2019학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 33점 (교필17학점+교선16학점)</p>	<p>• 이수학점: 17학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(12학점)</p> <table border="1" data-bbox="478 1198 965 1579"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td>상명나눔리더십</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table> <p>• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)</p> <table border="1" data-bbox="478 1646 965 1825"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 교양필수 17학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능</p>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	교양과인성	1학점	상명나눔리더십	1학점	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점	<p>• 이수학점: 16학점</p> <table border="1" data-bbox="997 1209 1476 1400"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>영역 구분 없이 선택 이수(7학점)</td> </tr> </tbody> </table> <p>균형교양 예시) 글로벌인문학부대학 (인문학의이해 영역 제외)</p> <p>↓</p> <p>① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)</p> <p>↓</p> <p>① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수</p>	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역 구분 없이 선택 이수(7학점)
교과목명	학점																													
사고와표현	3학점																													
컴퓨팅사고와문제해결 I (*계열별 지정 이수)	3학점																													
컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점																													
English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점																													
English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점																													
교양과인성	1학점																													
상명나눔리더십	1학점																													
영역	학점																													
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																													
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																													
상명CareerStart	1학점																													
균형교양	일반교양																													
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역 구분 없이 선택 이수(7학점)																													

※ 컴퓨팅사고와문제해결 I : 식물식품공학과, 환경조경학과, 공과대학

※ 컴퓨팅사고와문제해결 II : 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 글로벌금융경영학과, 스포츠융합학부

□ 간호학과 교양교육과정 이수원칙

적용 학번	이수원칙																
2009학년도~ 2012학년도 입학자	<ul style="list-style-type: none"> 교양필수 6학점을 포함하여 27학점이상 이수 (영역제한 없음) 																
2013학년도 입학자 교양 총 이수학점: 30점 (교필7학점+교선23학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)															
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">교과목명</th> <th style="width: 40%;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td>영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td>영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능</p>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 23학점 (영역제한 없음) 							
교과목명	학점																
사고와표현	3학점																
영어1	2학점																
영어2	2학점																
2014학년도 입학자 교양 총 이수학점: 30점 (교필9학점+교선21학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)															
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 9학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">교과목명</th> <th style="width: 40%;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td>영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td>영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td style="text-align: center;">2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td style="text-align: center;">1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능</p> <p>※ 2014학번~2017학번 해당</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 21학점 (영역제한 없음) 		
교과목명	학점																
사고와표현	3학점																
영어1	2학점																
영어2	2학점																
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간															
	사회봉사	1학점/30시간															
2015학년도 입학자 교양 총 이수학점: 31점 (교필10학점+교선21학점)	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)															
	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 10학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;">교과목명</th> <th style="width: 40%;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td>영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td>영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td style="text-align: center;">1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td style="text-align: center;">2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td style="text-align: center;">1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능</p> <p>※ 2014학번~2017학번 해당</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	<ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 21학점 (영역제한 없음)
교과목명	학점																
사고와표현	3학점																
영어1	2학점																
영어2	2학점																
교양과인성	1학점																
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간															
	사회봉사	1학점/30시간															

	교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)																											
<p>2016학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 31점 (교필10학점+교선21학점)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 10학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목 <table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>영어1</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>영어2</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td>2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 21학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																												
사고와표현	3학점																												
영어1	2학점																												
영어2	2학점																												
교양과인성	1학점																												
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간																											
	사회봉사	1학점/30시간																											
<p>2017학년도 입학자</p> <p>교양 총 이수학점: 28점 (교필12학점+교선16학점)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 12학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(10학점) <table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>영어말하기(구:영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>영어읽기쓰기(구:영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">택1</td> <td>사회봉사(심화)</td> <td>2학점/60시간</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/30시간</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 인성함양 교과목: 이수학점(2학점) (1과목 필수 이수) <table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>명작속캐릭터와공감인문학</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>다른곳의세계와나</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>인간과시간</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>21세기인간학</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>호모엠포티쿠스(고통받는인간)</td> <td>2학점</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 교양필수 학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능 ※ 2014학번~2017학번 해당 <ul style="list-style-type: none"> - 사회봉사(1학점, RA1005) 이수 시 교선 1학점 추가 이수(교양 총 36학점 이수) - 사회봉사(심화)(2학점, RA1004) 이수 시 교선 추가 이수 불필요(교양 총 36학점 이수) 	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어말하기(구:영어1)	2학점	영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점	교양과인성	1학점	택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간	사회봉사	1학점/30시간	교과목명	학점	명작속캐릭터와공감인문학	2학점	다른곳의세계와나	2학점	인간과시간	2학점	21세기인간학	2학점	호모엠포티쿠스(고통받는인간)	2학점	<ul style="list-style-type: none"> • 이수학점: 16학점 (영역제한 없음)
교과목명	학점																												
사고와표현	3학점																												
영어말하기(구:영어1)	2학점																												
영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점																												
교양과인성	1학점																												
택1	사회봉사(심화)	2학점/60시간																											
	사회봉사	1학점/30시간																											
교과목명	학점																												
명작속캐릭터와공감인문학	2학점																												
다른곳의세계와나	2학점																												
인간과시간	2학점																												
21세기인간학	2학점																												
호모엠포티쿠스(고통받는인간)	2학점																												

		교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)																				
2018학년도 입학자 교양 총 이수학점: 26점 (교필17학점+교선9학점)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td>사회봉사</td> <td>1학점/ 30시간</td> </tr> </tbody> </table>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	교양과인성	1학점	사회봉사	1학점/ 30시간	• 이수학점: 17학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(12학점)	• 이수학점: 9학점 <table border="1"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없</td> </tr> </tbody> </table>	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없
		교과목명	학점																				
		사고와표현	3학점																				
		컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)	3학점																				
		컴퓨팅사고와문제해결 II (*계열별 지정 이수)	3학점																				
		English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점																				
		English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점																				
		교양과인성	1학점																				
		사회봉사	1학점/ 30시간																				
		균형교양	일반교양																				
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없																						
	• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)	균형교양 예시) 간호학과 (자연과학의이해 영역 제외) ↓ ① 인문학의이해 ② 사회과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table>	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점	↓ ① 인문학의이해 ② 사회과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수													
영역	학점																						
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																						
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																						
상명CareerStart	1학점																						
	※ 교양필수 17학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>교양과인성</td> <td>1학점</td> </tr> <tr> <td>상명나눔리더십</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	교양과인성	1학점	상명나눔리더십	1학점	• 이수학점: 17학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(12학점)	• 이수학점: 9학점 <table border="1"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없</td> </tr> </tbody> </table>	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없		
교과목명	학점																						
사고와표현	3학점																						
컴퓨팅사고와문제해결 I (해당) (*계열별 지정 이수)	3학점																						
English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점																						
English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점																						
교양과인성	1학점																						
상명나눔리더십	1학점																						
균형교양	일반교양																						
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	자유롭게 이수 가능하나 이수 의무는 없																						
	※ 간호학과: 「 컴퓨팅사고와문제해결 I 」 이수	균형교양 예시) 간호학과 (자연과학의이해 영역 제외) ↓ ① 인문학의이해 ② 사회과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유)																					
	• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)	↓ ① 인문학의이해 ② 사회과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table>	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점														
영역	학점																						
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																						
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점																						
상명CareerStart	1학점																						
	※ 교양필수 17학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능																						
2019학년도 입학자 교양 총 이수학점: 26점 (교필17학점+교선9학점)																							

□ 외국인특별전형입학자 교양교육과정 이수원칙

적용 학번	이수원칙																					
2005학년도 ~ 2012학년도 입학자	<ul style="list-style-type: none"> 교양필수 6학점을 포함하여 27학점이상 이수 (영역제한 없음) 																					
2013학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필7학점+교선29학점)	교양필수 <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목: <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 7학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양선택(균형교양 및 일반교양) <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 29학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																					
사고와표현	3학점																					
영어1	2학점																					
영어2	2학점																					
2014학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필7학점+교선29학점)	교양필수 <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목: <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 7학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양선택(균형교양 및 일반교양) <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 29학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																					
사고와표현	3학점																					
영어1	2학점																					
영어2	2학점																					
2015학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필7학점+교선29학점)	교양필수 <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목: <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 7학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양선택(균형교양 및 일반교양) <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 29학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																					
사고와표현	3학점																					
영어1	2학점																					
영어2	2학점																					
2016학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필7학점+교선29학점)	교양필수 <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 7학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목: <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어1</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어2</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 7학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어1	2학점	영어2	2학점	교양선택(균형교양 및 일반교양) <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 29학점 (영역제한 없음) 												
교과목명	학점																					
사고와표현	3학점																					
영어1	2학점																					
영어2	2학점																					
2017학년도 입학자 교양 총 이수학점: 36점 (교필9학점+교선27학점)	교양필수 <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 9학점(기초교양 필수 이수) 기초교양 교과목: 이수학점(7학점) <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">사고와표현</td> <td style="text-align: center;">3학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어말하기(구:영어1)</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">영어읽기쓰기(구:영어2)</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> 인성함양 교과목: 이수학점(2학점) (1과목 필수 이수) <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">교과목명</th> <th style="text-align: center;">학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">명작속캐릭터와공감인문학</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">다른곳의세계와나</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">인간과시간</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">21세기인간학</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">호모엠펜타쿠스(고통받는인간)</td> <td style="text-align: center;">2학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 9학점을 초과하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	교과목명	학점	사고와표현	3학점	영어말하기(구:영어1)	2학점	영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점	교과목명	학점	명작속캐릭터와공감인문학	2학점	다른곳의세계와나	2학점	인간과시간	2학점	21세기인간학	2학점	호모엠펜타쿠스(고통받는인간)	2학점	교양선택(균형교양 및 일반교양) <ul style="list-style-type: none"> 이수학점: 27학점 (영역제한 없음)
교과목명	학점																					
사고와표현	3학점																					
영어말하기(구:영어1)	2학점																					
영어읽기쓰기(구:영어2)	2학점																					
교과목명	학점																					
명작속캐릭터와공감인문학	2학점																					
다른곳의세계와나	2학점																					
인간과시간	2학점																					
21세기인간학	2학점																					
호모엠펜타쿠스(고통받는인간)	2학점																					

		교양필수	교양선택(균형교양 및 일반교양)												
2018학년도 입학자 교양 총 이수학점: 33점 (교필12학점+교선21학점)	• 이수학점: 12학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(7학점)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> </tbody> </table>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	• 이수학점: 21학점 <table border="1"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>영역제한 없음 (12학점)</td> </tr> </tbody> </table> 균형교양 예시) 글로벌인문학부대학 (인문학의이해 영역 제외) ↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유) ↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역제한 없음 (12학점)
	교과목명	학점													
사고와표현	3학점														
English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점														
English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점														
균형교양	일반교양														
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역제한 없음 (12학점)														
• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 12학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점						
영역	학점														
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점														
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점														
상명CareerStart	1학점														
2019학년도 입학자 교양 총 이수학점: 33점 (교필12학점+교선21학점)	• 이수학점: 12학점(기초교양 필수 이수) • 기초교양 교과목: 이수학점(7학점)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>교과목명</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사고와표현</td> <td>3학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)</td> <td>2학점</td> </tr> </tbody> </table>	교과목명	학점	사고와표현	3학점	English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점	English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점	• 이수학점: 21학점 <table border="1"> <thead> <tr> <th>균형교양</th> <th>일반교양</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)</td> <td>영역제한 없음 (12학점)</td> </tr> </tbody> </table> 균형교양 예시) 글로벌인문학부대학 (인문학의이해 영역 제외) ↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 ④ 예술과문화의이해 중 3개 영역 선택(자유) ↓ ① 사회과학의이해 ② 자연과학의이해 ③ 정보와기술의이해 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수	균형교양	일반교양	5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역제한 없음 (12학점)
	교과목명	학점													
사고와표현	3학점														
English Foundations: speaking and Listening(구:영어말하기/영어1)	2학점														
English Foundations: Reading and Writing(구:영어읽기쓰기/영어2)	2학점														
균형교양	일반교양														
5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개영역에서 3개영역별로 1과목씩 필수 이수(9학점)	영역제한 없음 (12학점)														
• 상명핵심역량교양: 이수학점(5학점)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>학점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수</td> <td>2학점</td> </tr> <tr> <td>상명CareerStart</td> <td>1학점</td> </tr> </tbody> </table> ※ 교양필수 12학점을 초과(기초교양+상명핵심역량교양)하여 이수한 학점은 교양선택 학점으로 인정 가능	영역	학점	다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점	상명CareerStart	1학점						
영역	학점														
다양성존중역량·윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점														
창의적문제해결역량·융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수	2학점														
상명CareerStart	1학점														

※ 외국인특별전형입학자 중 2015~2017학년도 입학자는 「교양과인성」 이수 의무 없음

※ 외국인특별전형입학자 중 2018학년도 입학자 「컴퓨팅사고와문제해결 I·II」, 「사회봉사」, 「교양과인성」 이수 의무 없음

※ 외국인특별전형입학자 중 2019학년도 입학자 「컴퓨팅사고와문제해결 I·II」, 「상명나눔리더십」, 「교양과인성」 이수 의무 없음

■ 입학연도별 편(재)입학자의 교양교육과정 이수 원칙

적 용 학 번	이 수 원 칙
2015학년도 이전 편입학자	교양필수 7학점을 포함하여 36학점이상 이수 (영역제한 없음)
2016학년도 편입학자	교양필수 9학점을 포함하여 36학점이상 이수 (영역제한 없음)
2017학년도 편입학자	교양필수 10학점을 포함하여 36학점이상 이수 (영역제한 없음)
2018학년도 편입학자	교양필수 10학점을 포함하여 36학점이상 이수 (영역제한 없음)
2019학년도 편입학자	교양필수 12학점을 포함하여 36학점이상 이수 (영역제한 없음)

※ 단, 간호학과는 입학연도별 간호학과 교양교육과정 이수 원칙에 준하여 적용

■ 졸업인증대체 교과목

졸업인증	대체교과목	인정기준
영어졸업인증	English Foundations: Speaking and Listening (구:영어말하기/영어1) English Foundations: Reading and Writing (구:영어읽기쓰기/영어2) 중급영어회화 고급영어회화 실무영어 시사영어 TOEIC 스크린영어	4학년 1학기까지 수강하여 “B”이상의 성적을 취득할 경우

■ 이수구분 적용

- 기초교양: 교양필수
- 상명핵심역량교양: 교양필수
- 균형교양: 교양선택
- 일반교양: 교양선택

■ 교양교과목 학점체계 : 1학점(1시간), 2학점(2시간), 3학점(3시간)으로 개설한다.

※ 예외 교과목: 「명인특강」, 「성공학특강」, 「인문학특강」(1학점/1.5시간), 서울캠퍼스 원격강의 수강

■ 교·강사 운영 및 관리

본교 교양 교과목은 '계당교양교육원(분원)'에서 관리하고 주관학과는 교과목을 운영하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 필요한 경우 '계당교양교육원(분원)'에서 교과목 운영을 병행할 수 있다.

■ 기초교양 및 상명핵심역량교양 -교양필수

□ 기초교양

구분	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	주관학과
						1학기	2학기		
(교필) 기초교양	LA5013	English Foundations: Speaking and Listening	2	2	1,2	20	20	40	영어권지역학전공
	LA5014	English Foundations: Reading and Writing	2	2	1,2	20	20	40	영어권지역학전공
	LA5001	사고와표현	3	3	1,2	20	20	40	한국언어문화학과
	LA5074	컴퓨팅사고와문제해결 I	3	3	1,2	4	12	40	소프트웨어학과
	LA5075	컴퓨팅사고와문제해결 II	3	3	1,2	14	6	40	소프트웨어학과
	RA1005	사회봉사 ※2014~2018학번 대상	1	30	1,2	학과별	학과별	-	계당교양교육원(분원)
	RA1004	사회봉사(심화) ※2014~2017학번 대상	2	60	1,2	통합일부반개설	통합일부반개설	-	계당교양교육원(분원)
	RA1006	상명나눔리더십 ※2019학번 대상	1	-	1,2	학과별	학과별	-	계당교양교육원(분원)
LG9001~ LG9059	교양과인성	1	1	1,2	학과별	학과별	10~	계당교양교육원(분원)	

- ※ 「English Foundations: Speaking and Listening」 교과목은 이전 「영어말하기」, 「영어1」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「English Foundations: Reading and Writing」 교과목은 이전 「영어읽기쓰기」, 「영어2」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「English Foundations: Speaking and Listening」 및 「English Foundations: Reading and Writing」 교과목에는 학기별 재수강전용분반 2개가 포함되어 있음
- ※ 「사고와표현」 교과목에는 학기별 외국인전용분반 및 재수강전용분반 2개가 포함되어 있음
- ※ 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과 및 공과대학: 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 이수
- ※ 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 글로벌금융경영학과, 스포츠융합학부 : 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 이수
- ※ 「사회봉사」 「사회봉사(심화)」 「상명나눔리더십」, 「교양과인성」, 「융복합의이해와실제(e-learning)」 교과목은 P/F교과목임 단, 사회봉사(심화)(60시간) 교과는 2019학년도 2학기까지 개설함
- ※ 2018학번 신입생은 사회봉사(30시간) 이수할 것
- ※ 2019학번 신입생은 상명나눔리더십을 이수할 것 (2020학년도부터 개설할 예정)

□ 상명핵심역량교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	주관학과
							1학기	2학기		
(교필)	상명 CareerStart	LA5079~ A5107	상명CareerStart	1	1	1,2	0	30	학과별 상이	학과별
	윤리실천 역량	LA5061	인간과시간	2	2	1,2	2	2	80	프랑스어권지역학전공
		LA5063	호모옴파티쿠스 (고통받는인간)	2	2	1,2	2	2	80	러시아어권지역학전공
LA5035		현대사회와윤리	2	2	1,2	1	1	80	계당교양교육원(분원)	
상명 핵심 역량	다양성존중 역량	LA5059	명작속의캐릭터와 공감인문학	2	2	1,2	2	2	80	한국언어문화학과
		LA5060	다른곳의세계와나	2	2	1,2	2	2	80	일본어권지역학전공
교양	창의적문제 해결역량	LB5060	상상속의아이디어	2	2	1,2	2	2	80	계당교양교육원(분원)
		LA5055	디자인프레젠테이션	2	2	1,2	2	2	50	시각디자인전공
		LA5052	융합창의수학	2	2	1,2	1	1	80	계당교양교육원(분원)
		LA5062	21세기인간학	2	2	1,2	2	2	80	독일어권지역학전공
	융복합역량	LA5076	융복합의이해와실제 (e-learning)	2	2	1,2	2	2	90	계당교양교육원(분원)

- ※ 상명CareerStart, 융복합의이해와실제(이러닝) 교과목은 P/F교과목임

■ 균형교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		분반조정	수강제한인원	주관학과
						1학기	2학기				
(교선)	인문학의 이해	LG9043	영상으로배우는역사	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LR5003	세계신화의이해	3	3	1	1	0		90	독일어권지역학전공
		LA5021	문학과삶의철학	3	3	1	1	0		90	러시아어권지역학전공
		LA0082	동양사상과명상	3	3	1	1	0		90	중국어권지역학전공
		LA5005	동서양고전읽기	3	3	1,2	1	1		90	프랑스어권지역학전공
		LA5004	인간과언어	3	3	1	1	0		90	한국언어문화학과
		LG1006	문학과대중문화	3	3	1	1	0		90	영어권지역학전공
		LG1007	상상력과문학	3	3	1,2	1	1		90	한국언어문화학과
		LA5066	신화와문화	3	3	2	0	1		90	독일어권지역학전공
		LA5008	언어와사회	3	3	2	0	1		90	한국언어문화학과
		LA5065	문학과문화산업	3	3	2	0	1		90	영어권지역학전공
	사회과학의 이해	LA0272	사회와문화	3	3	1,2	1	1		90	프랑스어권지역학전공
		LB1036	생활과경제	3	3	1,2	1	1		90	글로벌금융경영학과
		LG1009	법학의세계	3	3	1,2	2	2		90	계당교양교육원(분원)
		LG9042	쉽고재미있는교육입문	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LG2018	하이테크마케팅I(PBL)	3	3	1	1	0	폐지	60	계당교양교육원(분원)
		LA5068	하이테크마케팅II(PBL)	3	3	2	0	1	폐지	60	계당교양교육원(분원)
		LB5032	경영학개론	3	3	1,2	1	1		90	글로벌금융경영학과
	LB5047	처음만나는민주주의(e-learning)	2	2	1,2	2	2	1개 분반증가	90	계당교양교육원(분원)	
	자연과학의 이해	LC5002	과학기술과환경	3	3	1,2	1	1		90	그린화학공학과
		LC5003	생명과학의이해	3	3	1,2	1	1		90	식품식품공학과
		LC5049	영화속의과학	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LD5039	인체의구조와기능	3	3	1,2	1	1		90	간호학과
		LC5047	과학과인간의삶	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LC5046	재미있는화학이야기	3	3	1	1	0		90	계당교양교육원(분원)
		LB5061	수학의길잡이	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
	정보와기술의 이해	LG2021	IT트렌드와이슈I(PBL)	3	3	1	1	0		60	스마트정보통신공학과
		LA5070	IT트렌드와이슈II(PBL)	3	3	2	0	1		60	스마트정보통신공학과
		LA5071	모바일비즈니스와앱(PBL)	3	3	2	0	1		60	계당교양교육원(분원)
		LB5057	디지털_인문해커톤(PBL)	3	3	1	1	0		60	계당교양교육원(분원)
		LB5059	빅데이터와소셜마케팅(PBL)	3	3	1	1	0		90	스마트정보통신공학과
	예술과문화의 이해	LB1025	디자인과생활	3	3	1	1	0		90	시각디자인전공
		LD0081	연극의이해	3	3	1	1	0		90	연극전공
		LD0072	영화와사회	3	3	1	1	0		90	영화영상전공
		LD5034	현대미술의이해	3	3	1	1	0		90	무대미술학과
		LD1020	사진과사회학	3	3	2	0	1		90	사진영상콘텐츠학과
LD5023		애니메이션의감상과이해	3	3	2	0	1		90	만화애니메이션학과	
LB5020		현대사회와공간	3	3	2	0	1		90	실내디자인전공	

■ 일반교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기		개설분반수 1학기 2학기	분반 조정	수강 제한인원	관련소속
						1학기	2학기				
(교선) 일반 교양	상명 CareerUp	LB5029	프랜차이즈창업(b-learning)	3	3	1,2	1	1		100	경영공학과
		LC5057	의사소통능력(NCS)	1	1	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LB5035	외국인유학생을위한진로탐구 (유학생)	2	2	1,2	1	1		60	국제학생지원팀
		LB5037	콘텐츠비즈니스기획 (e-learning)	3	3	1,2	1	1		90	사진영상콘텐츠학과
		LB5031	발명과창업(e-learning)	3	3	1,2	2	2	1개 분반증 가	90	스마트정보통신공학과
		LC5050	기업가정신과창업모델	3	3	1,2	1	1		50	창업교육센터
		LB1001	취업정보분석및입사전략	2	2	1,2	4	4		80	취업지원팀
		LB5052	직무적성과자기개발	2	2	1,2	2	2		80	취업지원팀
		LB5053	스피치와프리젠테이션	2	2	1,2	2	2	폐지	70	취업지원팀
		LA5054	상명Career Design	2	2	1,2	6	6		80	취업지원팀
	인문학	LG9040	인물로보는역사(PBL)	3	3	1,2	1	1		60	계당교양교육원(분원)
		LA5034	동서양의윤리	3	3	1	1	0		90	계당교양교육원(분원)
		LA5022	한국고전명저읽기	3	3	1	1	0		90	한국언어문화학과
		LA0141	민속과문학	3	3	1	1	0		90	한국언어문화학과
		LA5023	풍경이있는한국문학기행	3	3	2	0	1		90	한국언어문화학과
		LG9047	천안의역사문화기행	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)
		LG2046	천안의이해(천안시지원)	2	2	1,2	1	1		200	계당교양교육원(분원)
		LA0241	러시아문화의이해	3	3	1	1	0		90	러시아어권지역학전공
		LR5009	미국문화와현대사회의이해	3	3	1	1	0		90	영어권지역학전공
		LR5011	일본의문학과사상	3	3	1	1	0		90	일본어권지역학전공
		LA0092	중국예술의이해(e-learning)	3	3	1	1	0		90	중국어권지역학전공
		LA0321	중국문화기행(e-learning)	3	3	2	0	1		90	중국어권지역학전공
		LA5011	문학과영화	3	3	2	0	1		90	독일어권지역학전공
		LA0342	한국현대문학산책	3	3	2	0	1		90	한국언어문화학과
		LA5009	문학속의사랑과인간	3	3	2	0	1		90	러시아어권지역학전공
		LA5012	영어권문학과문화	3	3	2	0	1		90	영어권지역학전공
		LA0072	일본인과일본문화	3	3	2	0	1		90	일본어권지역학전공
		LA0052	프랑스사회와문화	3	3	2	0	1		90	프랑스어권지역학전공
		LA5064	여행으로만나는일본어	3	3	2	0	1		90	일본어권지역학전공
		LA5027	영화로읽는러시아·중앙아시아 (교과목명변경:유라시아문명의 이해)	3	3	2	0	1		90	러시아어권지역학전공
	LA0061	프랑스예술감상	3	3	1	1	0		90	프랑스어권지역학전공	
	LA5078	음식으로살펴본생활문화사	3	3	1,2	1	1	폐지	90	계당교양교육원(분원)	

* 취업정보분석및입사전략, 상명Career Design, 천안의이해는 P/F교과목임

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		분반조정	수강제한인원	관련소속		
							1학기	2학기					
사회과학		LB5002	국제사회와정치	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
		LB5062	시민과헌법	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
		LB5045	사회적이슈와인권 I	2	2	1	1	0		90	계당교양교육원(분원)		
		LG2015	문화사회학	3	3	1	1	0		90	독일어권지역학전공		
		LG2013	만화로보는문화	3	3	1	1	0		90	만화애니메이션학과		
		LB0011	생활과재테크	3	3	1,2	1	1		90	글로벌금융경영학과		
		LG2038	한국사회의이해1(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)		
		LG2039	한국사회의이해2(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)		
		LD5051	재무·회계입문(유학생)	3	3	1,2	1	1		50	글로벌금융경영학과		
		LB5058	문화텍스트로읽는젠더이슈	3	3	1,2	1	1		50	계당교양교육원(분원)		
		LB5055	공학도를위한젠더.가족.일	3	3	1,2	1	1		50	계당교양교육원(분원)		
		LA0323	인류와문화	3	3	2	0	1		90	사진영상콘텐츠학과		
		LC5010	생활속의통계(e-learning)	2	2	2	0	1		90	경영공학과		
		LB0071	생활과보험(e-learning)	3	3	1,2	1	1	폐지	150	글로벌금융경영학과		
		LB5046	사회적이슈와인권 II	2	2	2	0	1		90	계당교양교육원(분원)		
		LA0332	젠더와문화	3	3	2	0	1		90	독일어권지역학전공		
		LB5063	성과사회	3	3	1,2	1	1		50	계당교양교육원(분원)		
		LA5067	문학과인문정치	3	3	2	0	1		90	러시아어권지역학전공		
		LB5064	하이테크사회의인간관계론(PBL)	3	3	1,2	1	1	신설	60	계당교양교육원(분원)		
	(교선) 일반 교양	자연과학	LC0061	물환경의이해	3	3	2	0	1		90	건설시스템공학과	
LC5045			자연과학의이해	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
LC5048			우주의역사	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
LB5056			과학적사고와탐구	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
LE5015			생활속의생명공학	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)		
LC5042			생활속의생화학	3	3	1,2	1	1		90	식품식품공학과		
LC0752			생활원예	3	3	1	1	0		90	식품식품공학과		
LC1002			질병과노화의비밀	3	3	1	1	0		90	의생명공학과		
LG1014			에너지와녹색산업(e-learning)	2	2	1,2	1	1		90	컴퓨터공학과		
LC0031			우리꽃의이해	3	3	1	1	0		90	환경조경학과		
LC0701			생태문화와에코토피아	3	3	1	1	0		90	환경조경학과		
LC5041			한국의문화유산과역사를찾아서	3	3	1	1	0		90	환경조경학과		
LA5073			재미있는푸드이야기	3	3	2	0	1		90	계당교양교육원(분원)		
LC5004			웰빙과식품	3	3	2	0	1		90	식품식품공학과		
LC5040			유기화학의세계(b-learning)	3	3	2	0	1		100	식품식품공학과		
LC0122			성과문화	3	3	2	0	1		90	의생명공학과		
LC0052			21세기도시환경과과학적시사	3	3	2	0	1		90	환경조경학과		
LC0042			세계정원과문화의이해	3	3	2	0	1		90	환경조경학과		
정보· 기술				LB5054	공학도를위한공감과소통의기술	3	3	1,2	1	1		50	계당교양교육원(분원)
				LA5041	영상으로본수학과문명	2	2	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LC5044	유비쿼터스컴퓨팅과미래사회	3	3	1,2	1	1		90	정보보안공학과		
		LG2017	과학기술자의직업윤리	3	3	1	1	0		90	컴퓨터공학과		
		LG2023	디지털정보의이해와활용(e-learning)	2	2	1,2	2	2	1개 분반증가	90	소프트웨어학과		
		LG2016	정보윤리와보안(e-learning)	2	2	1,2	2	2	1개 분반증가	90	정보보안공학과		
		LC1003	컴퓨터와정보사회(e-learning)	3	3	1,2	1	1		90	정보보안공학과		
		LC5001	수학과문명(e-learning)	3	3	1,2	1	1	폐지	150	컴퓨터공학과		
		LE5023	스마트파밍(e-learning)	3	3	1,2	1	1		90	식품식품공학과		
		LE5024	아두이노, IT인들의 it템(e-learning)	3	3	1,2	2	2		90	시스템반도체공학과		
		LA5072	4차산업혁명과혁신기업(PBL)	3	3	2	0	1		60	계당교양교육원(분원)		
		LC5021	공학의이해	3	3	1,2	1	1		90	건설시스템공학과		
	LC5009	건설과문화	3	3	1	1	0		90	건설시스템공학과			

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		분반조정	수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기			
(교선) 일반양	예술·체육	LD5041	음악의세계	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LD5043	스포츠역사와삶	3	3	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LD5031	창의적디자인상상	3	3	1	1	0		90	계당교양교육원(분원)
		LD5040	예술세계의탐구	3	3	1,2	1	1		90	문화예술경영전공
		LD0051	색채심리학	3	3	1	1	0		90	사진영상콘텐츠학과
		LD5049	디지털사진윤리	3	3	1	1	0		90	사진영상콘텐츠학과
		LD0952	디지털사진촬영과감상(e-learning)	2	2	1,2	1	1		90	사진영상콘텐츠학과
		LD1021	수영	2	2	1,2	1	1		30	사회체육전공
		LD1023	스쿼시	2	2	1,2	1	1		30	사회체육전공
		LR1070	테니스	2	2	1,2	1	1		30	사회체육전공
		LG2020	농구	2	2	1,2	3	3		40	사회체육전공
		LD5038	현대사회와스포츠	3	3	1,2	1	1		90	사회체육전공
		LD5032	문화트렌드와산업디자인	3	3	1	1	0		90	산업디자인학과
		LG2014	현대공예산책	3	3	1	1	0		90	세라믹디자인전공
		LD5046	스포츠빅이벤트의이해	2	2	1,2	1	1		90	스포츠경영전공
		LD5047	배드민턴	2	2	1,2	1	1		40	스포츠경영전공
		LD5029	웨이트트레이닝	2	2	1,2	1	1		30	스포츠경영전공
		LD5045	유산소지구력운동	2	2	1,2	1	1		30	스포츠경영전공
		LD5004	운동과건강(e-learning)	3	3	1,2	2	2	1개 분반증가	90	스포츠경영전공
		LD5037	스포츠산업의이해	3	3	1,2	1	1		90	스포츠경영전공
		LD5054	스포츠와경제	3	3	1,2	1	1	신설	90	계당교양교육원(분원)
		LD5002	디자인토크	3	3	1	1	0		90	시각디자인전공
		LB5013	디자인개념과원리	3	3	1,2	1	1		90	시각디자인전공
		LD5013	세계의실내디자인	3	3	1	1	0		90	실내디자인전공
		LD5012	세계의염색예술(교과목명변경:세계의섬유예술)	3	3	1	1	0		90	텍스타일디자인학과
		LB5014	문화와복식	3	3	1	1	0		90	패션디자인전공
		LD5030	도자와생활	3	3	2	0	1		90	세라믹디자인전공
		LD5009	영화속의건축여행	3	3	2	0	1		90	무대미술학과
		LB5034	디자인탐색(STEM캡스톤디자인)	3	3	2	0	1		90	계당교양교육원(분원)
		LD5035	리빙디자인의현재와미래	3	3	2	0	1		90	산업디자인학과
	LD5024	연극감상과비평	3	3	2	0	1		90	연극전공	
	LD5036	통합예술교육프로그램이해	3	3	2	0	1		90	연극전공	
	LD1014	영화감상과비평	3	3	2	0	1		90	영화영상전공	
	LD5025	직물과현대생활	3	3	2	0	1		90	텍스타일디자인학과	
	LD0112	패션과이미지메이킹	3	3	2	0	1		90	패션디자인전공	
	LE5025	디자인천일야화(e-learning)	3	3	1,2	2	2		90	시각디자인전공	
	언어·의사소통	LA5025	한국의문화유산을찾아서(유학생)	3	3	1	1	0		40	계당교양교육원(분원)
		LA0051	실용한자·한문	2	2	1,2	1	1		90	한국언어문화학과
		LA0364	의사소통의이론과실제1(말하기)	3	3	1	1	0		50	한국언어문화학과
		LD5050	의사소통의이론과실제2(읽기와쓰기)	3	3	2	0	1		50	한국언어문화학과
		LG2034	국어표기법의이해	2	2	1	1	0		90	한국언어문화학과
		LG2045	프레젠테이션기법	2	2	1	1	0		50	한국언어문화학과
		LG2035	°대학글쓰기(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)
		LR5026	°대화자기표현(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)
		LA0171	실무영어	3	3	1	1	0		60	영어권지역학전공
LA0322		TOEIC	2	2	1,2	2	2		90	영어권지역학전공	
LR2010	기초프랑스어	2	2	1,2	3	3		70	프랑스어권지역학전공		

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		분반조정	수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기			
(교선) 일반교양	언어·의사소통	LR2020	기초일본어	2	2	1,2	3	3		70	일본어권지역학전공
		LR2030	기초독일어	2	2	1,2	2	2		70	독일어권지역학전공
		LR2040	기초중국어	2	2	1,2	3	3		70	중국어권지역학전공
		LR2060	기초러시아어	2	2	1,2	2	2		70	러시아어권지역학전공
		LR5004	중급영어회화	2	2	1	2	0		40	영어권지역학전공
		LR5016	시사영어	2	2	1	1	0		90	영어권지역학전공
		LR5029	중급중국어	2	2	1,2	1	1		40	중국어권지역학전공
		LR5030	영시와연설문으로배우는영어	3	3	1	1	0		60	계당교양교육원(분원)
		LR5031	쓰기와읽기를위한기초영문법	3	3	1,2	1	1		60	계당교양교육원(분원)
		LG2040	◦한국문화학습1(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)
		LG2041	◦한국문화학습2(유학생)	2	2	1,2	1	1		40	계당교양교육원(분원)
		LA5026	한국전통문화유산의이해(유학생)	3	3	2	0	1		40	계당교양교육원(분원)
		LG2033	유머화법	2	2	2	0	1		60	한국언어문화학과
		LA0161	스크린영어	2	2	2	0	1		90	영어권지역학전공
		LG2042	중급일본어	2	2	2	0	2		40	일본어권지역학전공
		LR5008	고급영어회화	2	2	2	0	2		40	영어권지역학전공
		LA5031	고급영문독해	2	2	2	0	1		90	영어권지역학전공
		LR5032	광고로배우는영어	3	3	2	0	1		60	계당교양교육원(분원)
	기타	LF0007	명인특강	1	1.5	1,2	1	1		100	계당교양교육원(분원)
		LF0008	성공학특강	1	1.5	1,2	1	1		100	계당교양교육원(분원)
		LF7807	인문학특강	1	1.5	1,2	1	1		100	계당교양교육원(분원)
		LA5044	리더십과삶	2	2	1	1	0		90	계당교양교육원(분원)
		LA5045	리더십과기업가정신	2	2	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LD5052	가상세계로의초대	3	3	1,2	1	1		50	사진영상콘텐츠학과
		LE5021	한국의세계유산(e-learning)	3	3	1,2	2	2		90	계당교양교육원(분원)
		LE5022	호모링구아(e-learning)	3	3	1,2	2	2		90	한국언어문화학과
		LE5020	컴퓨터구조(e-learning)	3	3	1,2	2	2	1개 분반증가	90	시스템반도체공학과
		LG9058	교양과인성(유학생)	1	1	1,2	2	2		40	국제학생지원팀
		LA5048	사회봉사활동의방법과실제	2	2	1,2	1	1		90	계당교양교육원(분원)
		LA5053	인간사랑의이해	2	2	2	0	1		90	계당교양교육원(분원)
LG2048	영상으로보는국제개발협력이슈	3	3	1,2	1	1		70	소프트웨어학과		

※ 명인특강, 인문학특강, 성공학특강은 P/F교과목임

■ 기초교양 개설기준 및 분반표

대 학	모 집 단 위	정원	사고와표현		English Foundations : Speaking and Listening		English Foundations: Reading and Writing		컴퓨팅사고와 문제해결 I		컴퓨팅사고와 문제해결 II		교양과인성	사회봉사	사회봉사 (심화)	상명 나눈 리더십	상명 Career Start
			1-1	1-2	1-1	1-2	1-1	1-2	1-1	1-2	1-1	1-2					
글로벌 인문 학부 대학	글로벌지역학부	148											1,2학기	1,2학기	1,2학기	1,2학기	1,2학기
	한국어언문화학과	32		1~5 분반	1~5 분반			1~5 분반			1~5 분반						
디자인 대학	디 자 인 학 부	114											1,2학기	1,2학기	1,2학기	1,2학기	1,2학기
	텍스타일디자인학과	38		6~10 분반	6~10 분반			6~10 분반			6~10 분반						
	산업디자인학과	37															
예술 대학	공연 영상 문화 예술 학부	영화영상 전공	30	1~6 분반				1~6 분반	1~6 분반			1~6 분반	학과 별로 1학년 1,2 학기에 분할 하여 한번만 이수	※대상: 2014~2018 학년 신입생	※사회봉사 (심화) (60시간) 교과는 2020 학년도 2학기 까지 개설함.	※대상: 2019 학년 신입생	
		연극전공	23														
		문화예술 경영전공	22														
	사진영상콘텐츠학과	50															
	무대미술학과	42															
	만화애니메이션학과	45															
융합 기술 대학	글로벌금융경영학과	66	11~18 분반	11~18 분반			11~18 분반	1~4 분반			11~12 분반	학과 별로 1학년 1,2 학기에 분할 하여 한번만 이수	※봉사활동 실적이 완료 되는 학기에 수강 신청 후 학점 취득	※2014~2017 신입생은 사회봉사 (심화) (60시간) 또는 사회 봉사 (30시간) 중 택1 하여 이수함.	※2020 학년도 부터 개설	※세부운영 사항은 추후 공지 예정	학과 별로 2학년에 분할 하여 한번만 이수
	식품식품공학과	40															
	환경조경학과	42															
	간 호 학 과	62															
	스포츠 융 합 학 부	80															
스포츠 경영전공																	
스포츠 사회체육 전공																	
공과 대학	전 자 공 학 과	45	7~18 분반				7~18 분반	7~18 분반			1~12 분반	학과 별로 1학년 1,2 학기에 분할 하여 한번만 이수	※봉사활동 실적이 완료 되는 학기에 수강 신청 후 학점 취득				
	소프트웨어학과	45															
	스마트정보통신공학과	73															
	경 영 공 학 과	38															
	그린화학공학과	50															
	건설시스템공학과	38															
	정보보안공학과	45															
	시스템반도체공학과	50															
	휴먼지능로봇공학과	50															
기타	재 학 생 분 반 (2,3,4학년)		19 분반	19 분반	19,20 분반	19,20 분반	19,20 분반	19,20 분반									
	외 국 인 유 학 생 분 반		20 분반	20 분반													
계	1,305	20 분반	20 분반	20 분반	20 분반	20 분반	20 분반	4 분반	12 분반	14 분반	6 분반						

※ 외국인유학생은 '컴퓨팅사고와문제해결 I·II', '교양과인성', '사회봉사', '사회봉사(심화)', '상명나눔리더십'이수의무 없음
 ※ 학기별 개설학과 변경시 개설분반수가 조정될 수 있음
 ※ English Foundations(Speaking and Listening) 및 English Foundations(Reading and Writing) 분반의 경우 단과대별 수준별 분반을 시행하며, 계당교양교육원(분원)에서 일괄 수강신청하여 진행함.

■ 기초교양-교양필수

· LA5013 English Foundations(Speaking and Listening)

현대영어교육에서 의사소통은 가장 핵심적인 교육목표라고 할 수 있다. 말하기와 더불어 영어쓰기는 대학영어교육에서 간과할 수 없는 영역이라고 하겠다. 영어쓰기 1과 연계선상에 있으며, 영어쓰기 1을 수강한 학생을 우선 대상으로 한다. 영어쓰기 2과정에서는 에세이의 다양한 장르 등을 알아보고 쓰기 연습을 통해 자신의 의견을 의도에 맞게 쓸 수 있는 기술을 습득한다.

· LA5014 English Foundations(Reading and Writing)

오늘날 영어는 국제어로서, 세계화-국제화 시대에 능동적으로 대처하고 성공적인 대학생활을 위해서 필수적인 언어이다. 본 과목은 말하기,듣기,쓰기,읽기의 전 영역에 걸친 전반적인 영어능력을 신장하여 일상대화 상황 및 대학이나 직장 상황에서 효과적인 의사소통을 할 수 있는 영어 능력의 획득을 목적으로 한다. 나아가 영어를 통해 영어권 사회의 문화 및 현대 국제사회-문화를 이해하게 한다. *4대 언어 영역 가운데 읽기-쓰기에 더 주안점을 둔다.

· LA5001 사고와표현(Thinking and Expression)

이 수업에서는 넓고 깊고 새롭게 생각하는 힘을 기르기 위해 여러 관점에서 문제를 생각하고 의견을 교환하는 연습을 하고, 자신의 사고를 체계적이고 설득력 있게 글로 표현하는 연습을 한다. 특히 글쓰기 피드백을 통해 자신의 표현이 가지고 있는 문제점을 발견하고 고치는 훈련을 함으로써 표현능력을 향상시킨다.

· LA5074 컴퓨팅사고와문제해결 I (Computational Thinking and Problem Solving I)

전공에서 또는 일상생활에서 발생하는 문제들에 대해 컴퓨터 과학의 기본개념을 끌어와서 문제해결에 적용시키는 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)를 학습한다. (수업대상: 식물식품공학과, 환경조경학과, 간호학과, 공과대학)

· LA5075 컴퓨팅사고와문제해결II(Computational Thinking and Problem Solving II)

전공에서 또는 일상생활에서 발생하는 문제들에 대해 컴퓨터 과학의 기본개념을 끌어와서 문제해결에 적용시키는 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)를 학습한다. (수업대상: 글로벌인문학부대학, 디자인대학, 예술대학, 글로벌금융경영학과, 스포츠산업학과, 사회체육학과)

· RA1005 사회봉사(Social Service)

사회봉사에 대한 기초적인 지식을 갖추고 이를 바탕으로 사회복지시설 및 기관등에서 직접 사회봉사를 실천하도록 한다. 이러한 과정을 통해 사회봉사 활동과 관련된 우리 사회의 문제를 경험하며 개선방안을 모색해보는 기회를 갖는다.

· RA1004 사회봉사(심화)(Social Service)

사회봉사에 대한 기초적인 지식을 갖추고 이를 바탕으로 사회복지시설 및 기관등에서 직접 사회봉사를 실천하도록 한다. 이러한 과정을 통해 사회봉사 활동과 관련된 우리 사회의 문제를 경험하며 개선방안을 모색해보는 기회를 갖는다.

· LG9001~LG9059 교양과인성(Freshman's university life)

평생지도교수제가 시행되고 있으나 교수 1인당 지도학생 수가 많아 발생하는 학생지도의 어려움을 해소하고 학습 및 진로지도 등의 학생지도를 강화함과 동시에 다양한 학습형태를 통한 자율적 교육

을 실시함으로써 진정한 교양과 인성을 함양하는 기회를 제공하고자 함. (예 : 전시회 관람, 오페라 감상, 고서가 있는 서점 순례, 독서와 토론, 학습 상담, 진로 상담 등

■ 상명핵심역량교양-교양필수

· LA5079~LA5107 **상명CareerStart(Sangmyung CareerStart)**

'상명CareerStart' 교과목은, 지성인으로서 갖추어야 할 소양을 함양케 하며, 지도자로서의 자질 향상에 주요 학습 목표를 둔다. 이렇게 하여 대학인으로서 보편적으로 사고하는 능력을 배양하고, 자율성을 바탕으로 능동적인 사회활동을 하는 민주시민이 지녀야 할 소양을 함양하는 인성교육과 국제화 시대에 부응토록 한다.

· LA5061 **인간과시간(Times and Human being)**

인간이란 존재는 시간의 함수이다. 그럼 점에서 인간은 '호모 템포랄리스'라고 규정할 수 있다. 인간은 시간을 의식하지 않아도 되는 행복한 유년기를 통과하면 시간과의 관계를 스스로 정립하고 살아야 한다는 숙명적인 짐을 짊어진다. 이 교과목은 인간과 시간의 관계정립을 향한 노력이야말로 시간의 함수인 인간이 스스로 행복을 찾을 수 있는 길이라는 점을 강조한다. 그리하여 그러한 인간의 시간 경험을 동서고금의 철학, 문학, 예술 작품 속에서, 특별히 그 역사적이고 사회적인 맥락을 고려하면서 살펴보고자 한다.

· LA5063 **호모엠포티쿠스(고통받는인간)(Homo Empathicus: Suffering Man)**

전 지구적 갈등과 반목의 상황 속에서 맞은 4차 산업혁명 시대의 인류에게 공감은 하나의 유행어가 아니라 생존을 위한 요청이다. 21세기는 "호모 엠포티쿠스", '공감하는 인간'을 요구한다. 고통과 공감의 존재론적, 윤리적 의미를 탐구하고, 나아가 타인의 고통을 자신의 고통으로 수용하고 치유하는 자인 "호모 엠포티쿠스"가 현대사회가 공통으로 경험하는 증오, 대립, 갈등의 문명을 화해, 치유, 통합의 문명으로 변화시킬 수 있는 새로운 인간상임을 이해한다.

· LA5035 **현대사회와윤리(Modern Society and Ethics)**

'현대사회와 윤리'는 상명인재상의 정립을 위한 교과목이다. '상명인재상'은 제반 현상이 갖는 다양성을 이해하고 존중하여 학문에 적용하면서, 현안 문제를 창의적으로 해결할 줄 아는 안목을 향상시키며, 이러한 능력과 안목을 바탕으로 전공에 대한 탐구 역량과 창의적이고 융복합적 사고와 그의 실천력을 향상시키고자 하며, 이와 같은 역량을 더욱 공고히 할 수 있는 윤리적 도덕적 실천 역량도 함께 실현함으로써 정립된다고 본다. 이의 실현을 위하여 개설되는 '현대사회와 윤리'는 현대 사회에서 모든 인간이 인간답게 살아가기 위해 필요한 윤리관을 심어주는 것을 목표로 한다.

· LA5059 **명작속의캐릭터와공감인문학(Character of masterpieces and humanism)**

이 강의에서는 세계 명작 속 인물들을 탐구함으로써 학생들이 폭넓고 깊이 있는 인성을 기를 수 있도록 유도한다. 강좌는 잘 알려진 명작 속 인물들의 성격을 이해하는 것을 시작으로 그들의 감성과 이상 그리고 그들이 처한 시대 환경을 살핀다. 인물이 어떤 개성을 가지고 있는지, 주변 사람들과는 어떤 관계를 맺는지, 도덕적으로 어떤 판단을 하게 되는지, 열정을 어떻게 억제하는지 등 인간사의 수많은 문제들을 문학 작품 속 인물을 통해 다룬다. 학생들은 이 강좌에서 자신처럼 부족한 인물, 자신보다 용기 있는 인물, 자신처럼 갈등하는 인물들을 만나게 된다. 또, 실제 경험해 보지 못한 삶을 문학 특히 인물을 통해 경험해보므로써 풍부한 인생 경험을 쌓게 된다. 강의는 "1.작품에 대한 정리와 소개, 2.중요한 부분에 대한 강독, 3.강의와 토론, 4.간단한 감상문 쓰기"로 이루어진다.

· LA5060 **다른곳의세계와나(Thinking about Other World and Self)**

첨단 과학이 인간의 지능에 다가서고 극단적인 배금주의 사상이 만연한 현대의 인간은 더욱 더 '자기'중심의 사유에서 벗어나기 쉽지 않다. 자기 바깥 세계를 바라보는 눈은 의외로 협소해진다. 대학

은 다양한 사람과 만나는 가운데 보다 넓은 세계를 사유하는 공간이다. 이 수업에서는 '자기' 중심보다는 먼저 다른 곳을 사유하는 힘을 기르는 데에 중점을 둔다. 자기 자리/위치에 안주하지 않고 경계선을 넘어 바깥세상으로 나간 사람들의 이야기를 통해 자기의 현재성을 파악하고 타인에 대한 배려와 사랑의 실천을 생각해보도록 한다.

· **LB5060 상상속의아이디어(A Good Idea in Strange Imagine)**

본 교과목은 과학적 사고와 문제 해결을 위하여, 다양한 대상 및 주제에 대한 엉뚱한 상상에서 출발하여, 독창적인 아이디어를 도출할 수 있는 창의적인 역량 함양이 목표이다. 이에 필요한 핵심역량의 내용은 직관적인 능력과 비선형적인 사고 방식, 보편 진리적 가치 이해, 종합적인 문제 해결 능력으로써 이에 관한 실습을 중심으로 구성된다. 따라서, 주변에 흔히 접할 수 있는 소재를 이용하여 다양한 방향에서의 사고방식과 생각을 서로 나눔으로서 창의적인 접근 방법을 기반으로 하여 창의적 문제를 해결하는 방법을 다각적으로 적용하고자 한다.

· **LA5055 디자인프레젠테이션(Design presentation)**

디자인프레젠테이션은 2005년부터 스탠포드 석사 재학생들을 대상으로 IDEO가 함께한 융합교육으로 디자인 사고를 다른 학문에 접목한 프로젝트 기반의 융합교육이다.

본 클래스는 디자인프레젠테이션의 4가지 특징(협업의 촉진, 교재가 아닌 경험중심의 교육, 아이디어 시각화, 산업과의 연관성)을 유지하면서 학부 학생들에게 Human Centered Design관점에서 각자의 프로젝트들을 실행할 수 있는 능력을 심어주고자 한다.

· **LA5052 융합창의수학(Consilience creative Mathematics)**

지식의 대통합인 통섭(융합)을 이해하고 수학을 바탕으로 하는 창의적 사고를 배양함으로써 문제 해결력을 향상하고, 이를 바탕으로 실행할 수 있는 능력을 제고함으로써 실무형인재를 양성하기 위한 것을 목표로 한다.

· **LA5062 21세기인간학(21st century anthropology)**

인간학은 인간의 본성과 가능성에 대한 탐구로 철학, 역사학, 문학 등의 분야에 속한다. 지금까지 인간은 자신을 한편으로 신과의 비교를 통해, 다른 한편으로 동물, 기계와의 비교를 통해 정의해왔다. 오늘날 정보기술과 생명공학의 발달로 인간과 닮았을 뿐 아니라 인간보다 뛰어난 인공지능, 복제인간의 창조가 현실적인 가능성으로 다가오면서 인간과 신, 인간과 기계의 경계가 모호해졌다. 휴머노이드, 사이보그, 복제인간 같은 새로운 인간, 포스트휴먼의 시대가 도래하고 있는 것이다. 본 강의에서는 포스트휴먼의 도래에 직면해 소설과 사이언스 픽션영화를 출발점으로 이성/감정, 영혼/육체, 사랑/성, 자유, 노동, 기술, 기억, 죽음, 자연/인공, 인간의 존엄성 등 핵심적인 인간학적 개념에 대해서 함께 성찰해 볼 것이다.

· **LA5076 융복합의이해와실제(e-learning)(Understanding and Practice of Convergence)**

융복합이란 기존에 존재하는 이질적인 자원의 정보를 창의적으로 재조합하여 새로운 시너지를 창출하는 것이다. 본 수업에서는 다양한 분야에서 융복합적 활동 중인 사회저명인사들의 특별한 강의와 서로 다른 전공 학생들과의 토론을 통해서 다양한 분야를 경험하고, 이를 통하여 이질적 정보들을 독특한 방식으로 결합하여 새로운 것을 창조할 수 있는 융복합 역량을 기르도록 한다.

■ 균형교양

· LG9043 영상으로배우는역사(History through Media)

이 강의는 역사에 대한 기초적인 이해를 도모하기 위해 마련된 교양강의이다. 영화를 비롯한 각종 미디어에 재현된 한국의 역사와 문화를 통해 강단에서 배워왔던 실제역사와 영상 미디어가 담고 있는 일반인들의 기억에는 상당한 거리가 있음을 살펴보려 한다. 이러한 고찰을 통해서 다양한 역사의 텍스트를 읽는 역사적 안목과 소양을 기르는데 이 수업의 목적을 둔다. 또한 영상 속에 녹아 있는 역사적 배경과 요소들을 분석하는 과정을 통해 한국사를 이해하는 관점, 한국사의 주요 전개과정 등도 함께 조명한다. 보다 새로운 교수방법과 텍스트를 통해 학생들에게 그동안 어렵게 기억되고 있었던 방대한 한국사의 기본적 역사상을 이해시키게 되고, 이를 바탕으로 미래지향적인 역사의 식과 인문학적 교양을 고취시킬 수 있다.

· LR5003 세계신화의이해(Understanding World Mythology)

신화는 상상력의 저장고이자 다양한 예술과 문화를 꽃피우게 한 토양이다. 이 강의는 문명사에 수많은 흔적을 남긴 그리스신화를 중심으로 다루는 한편, 북유럽신화와 일본신화에 대해서도 살펴볼 것이다. 그리스신화는 소설과 시, 회화 등 예술사에 이야기의 원형을 제공했으며 북유럽신화는 특히 판타지소설이나 컴퓨터게임에 콘텐츠를 제공하고 있다. 이 강의는 우선 신화의 내용을 알아본 후, 회화나 영화, 컴퓨터게임에서 신화의 매체적 변용이 어떻게 이루어지는지 살펴본다.

· LA5021 문학과삶의철학(Literature & Philosophy of life)

문학작품에 대한 기초지식부터 인문학의 안팎을 넘나드는 풍부한 교양까지 아우르며 작품의 의미를 파악해 가는 가운데 즐겁게 철학과 만난다. 문학작품의 전체적인 메시지에 기초하여 우리 삶의 철학적 문제를 성찰한다. 이를 통해 문학을 인문교양의 영역으로 확대하며 철학을 세상과 삶에 대한 이해의 친근한 길잡이로 만든다. 한마디로 이 강좌의 목표는 '문학을 통해 철학 배우기'이다. 인간 존재와 삶, 사회의 문제들을 짚어주는 훌륭한 작품들을 읽으며, 단지 분석에 그치는 것이 아니라 작품이 던지는 질문에 주목한다. 삶의 철학적 문제들에 대한 토론을 이끌어내는 가운데 자아정체성과 삶의 목표의식을 함양토록 하며, 아울러 인간과 사회에 대한 고민을 심화시킨다.

· LA0082 동양사상과명상(The Thoughts of Orient and Meditation)

동양 전통적인 사상인 힌두교사상, 불교사상, 도교사상, 유교사상을 명상과 관련된 기본 세계관을 중심으로 간략하게 소개하고 각 사상속에서 발달한 명상을 소개하고 실습하는 것을 목표로 한다.

· LA5005 동서양고전읽기(Reading of the oriental and Occidental classics)

인문학의 여러 분야에서 고전으로 손꼽히는 저서들을 체계적으로 읽어 인간사유의 근원을 탐색하고 인간과 세계가 맺는 관계의 본질적 양상을 탐구한다. 아울러 동서양의 세계관과 인간관의 차이도 비교한다.

· LA5004 인간과언어(Human being and Language)

언어 사용 방식은 인간의 인성을 반영한다. 말하는 다양한 방식을 탐구하면서 그 내면적 근거를 파악해 보고, 내면의 인성을 가꾸며 바람직하게 언어를 사용하는 방식에 대해 이해하고 훈련한다.

· **LG1006 문학과대중문화(English literature and mass culture)**

근대자본주의가 근간이 되는 대중사회와 더불어 등장하는 대중문화의 특질을 영어텍스트를 활용해서 그 이해를 도모한다.

· **LG1007 상상력과문학(Imagination and literature)**

문학에 대한 기본적인 교양을 쌓을 수 있도록 문학을 보는 여러 관점을 알아보고, 그러한 관점을 뒷받침 할 수 있는 다양한 작품을 읽어본다. 단순히 '좋은' 문학 작품을 읽고 감상하는 데서 벗어나 문학이 가진 제반 특징들을 이론을 통해 공부하고, 작품을 통해 이론의 정합성을 확인한다. 일관된 강의의 주제는 문학과 정서의 관계, 문학과 상상력의 관계, 문학과 사회의 관계를 살피는 것이다.

· **LA5066 신화와문화(Myths and Culture)**

이 강의는 신화를 해석하고 신화적 맥락을 이해하는 능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 신화의 원전과 고전을 살펴보고 분석하는 작업을 통해 수강생은 흥미로운 신화 이야기를 분석할 다양한 방식을 검토하고 고대에서 현재까지 신화가 갖는 의미를 재조명할 수 있다.

· **LA5008 언어와사회(Language and Society)**

언어의 본질과 사회적 기능을 파악하며, 실제 보기를 통하여 언어와 사회의 유기적 관계를 체계적으로 모색한다.

· **LA5065 문학과문화산업(Literature and Culture Industry)**

이 과목은 <문학과대중문화>의 심화과목으로 대중문화시대에 문학이 문화산업에서 어떤 지위를 누리며 가치를 가지는지, 디지털시대의 문학이 어떻게 종이를 벗어나 다양한 매체와 장르와 통합, 확장되는지, 그리고 출판문화, 공연, 방송·영상·영화·음반, 애니메이션·게임·모바일, 테마파크등의 다양한 문화콘텐츠 장르와 소통과 교섭을 통해 부가가치를 창출하는지를 살펴본다.

· **LA0272 사회와문화(Conversation between literature and society)**

이 과목은 사회 및 문화가 가지는 관계 하에서 다양한 문화 현상들을 바라보고 이해하려는 주요한 연구들을 입문적으로 소개하는 내용이 될 것이다. 특히 최근의 문화사회학의 다양한 경험적 연구 경향과 사회와 문화 사이에 존재하는 주요한 특성들이 중점적으로 다루어질 것이다.

· **LB1036 생활과경제(Economics and Human Behavior)**

우리의 일상생활 및 경제활동과 관련된 여러 행위들을 경제적 측면에서 파악함으로써 흥미와 관심을 지니고 경제구조를 이해하는 안목을 형성한다.

· **LG1009 법학의세계(An introduction to law)**

본 강의는 일상생활에 필요한 법에 관한 기본적 지식을 배우는 것을 목적으로 한다. 따라서 본 강의는 학생들에게 한국 법체계에 관한 기본적 개념과 용어를 익히도록 하며, 그 밖에 헌법, 민법, 형법 등 주요 법제에서 생활과 밀접한 영역들을 선별하여 교육한다.

· **LG9042 쉽고재미있는교육입문(Educational agenda for the Future)**

이 강의는 교육학적 관점에서 자기 자신과 사회에 대해 인식을 제고하여 성숙한 시민이자 공동체 성원으로 성장할 수 있는 기반을 제공하려는 목적을 가지고 개설된 교양강의이다. 수업의 목표는 교육을 받고, 교육을 하는 유일한 대상인 인간에 대해 고찰하고 이를 기초 개념으로 하여 교육의 성립에 기본이 되는 3요소(가르치는 사람, 배우는 사람, 교육내용)와 교육의 세 마당(가정, 학교, 사회)을 탐색한다.

· **LB5032 경영학개론(Introduction to Business Administration)**

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

· **LB5047 처음만나는민주주의(e-learning)(Introduction to Democracy)**

본 교과목은 민주주의에 대한 입문을 내용으로 한다. 민주주의에 대한 입문은 민주주의 역사, 민주주의 사상, 정치이론으로서 민주주의 등 민주주의에 대한 일반론과 제도적으로 구현된 민주주의에 대한 이해를 다루는 민주주의 제도론으로 구성된다. 특히 제도적으로 구현된 민주주의에 대한 이해는 한국 헌법상 민주주의 제도에 관한 이해를 중심으로 이뤄진다.

· **LC5002 과학기술과환경(Technology and Environment)**

과학기술과 산업생산의 비약적 발전은 인구 증가가 자연환경의 파괴를 초래했으며 시간이 지남에 따라 문제가 더욱 심각해지고 있음을 파악하고 현재와 미래의 인류가 건전한 환경의 혜택을 유지해가기 위한 방법으로 대량생산 및 대량소비에 길들여진 사회경제 시스템을 환경 친화적인 시스템으로 전환해야 함을 이해한다.

· **LC5003 생명과학의이해(Life Science - a brief course)**

본 강의는 생명에 관한 전반적인 원리와 진화론을 소개한다. 어떻게 진화론이 생명의 통일성과 다양성을 설명할 수 있는가를 이해하는 것은 생명과학 전체를 이해하는 것이 될 것이다. 오늘날 생명과학 분야에서는 흥분시키는 새로운 발견과 그에 대한 정보가 홍수처럼 밀려오기 때문에 사람들은 오히려 혼란스러울 정도이다. 이 강의는 학생들의 개인적인 세계관 속에 생물학적 개념을 심어주어 그들의 삶 중에 중요한 결정을 내리고자 할 때 중요한 기초지식을 제공하고자 한다.

· **LC5049 영화속의과학(Science in Movies)**

본 수업은 우리가 수없이 접해온 영화들에서 무심코 지나친 과학의 소재들을 찾아보고 그 재료가 과학적으로 타당한지를 실제와 비교해 봄으로서 영화를 과학이라는 측면에서 해석하고자 한다. 특히, 영화 속에서 과학의 재료를 찾는 과정에서 과학적인 사고방식을 깨닫고 지적 호기심을 증가시키는 좋은 기회가 되고자 하며 영화가 말해주는 미래과학을 분석하고 앞으로의 바람직한 미래과학의 방향성을 모색해본다. 또한 각자의 발표를 통해서 발표능력을 키우고 프레젠테이션을 만드는 과정에서 과학적 근거 자료를 구성하는 방법을 익힐 수 있을 것으로 기대된다.

· **LD5039 인체의구조와기능(Structure and Function of the Human Body)**

인체의 구조와 기능을 이해하는 것은 고령사회로 진입하는 현시점에서 건강과 행복추구에 필수적이다. 본 교과목은 인체가 어떻게 구성되고 작동하는지, 인간의 몸이 가진 독특함을 이해하고 원리를 깨달음으로써 이를 근간으로 건강의 해법을 발견할 수 있도록 한다. 또한, 인체의 통합적이고 유기적인 생리현상을 이해함으로써 질병에 취약한 복잡한 구조물들이 어떻게 작동하고 반응하여 완벽한 소우주로서의 인체의 하모니를 이루어내는지 탐구해 본다. 구체적 내용은 인체의 기본 구성, 세포 및 대사작용, 골격과 근육계, 신경계, 혈관순환, 호흡기계, 소화기계, 신장계, 생식기계 등의 개념이 포함된다. 교과목 진행은 단조로운 강의만이 아닌 실제 인체의 해부사진 및 영상 등을 보여줌으로써, 학생들이 인체의 구조 및 기능을 보다 쉽게 이해하고 설명할 수 있도록 한다.

· **LC5047 과학과인간의삶(Science and Human Life)**

인간의 삶에 과학이 미치는 영향에 대해 살펴본다. 경제에 대한 과학적인 접근, 생활 속 도구 및 세

상에 담겨 있는 과학의 원리 등 인간의 삶과 관련있거나 과학적 방법으로 접근 가능한 문제에 대해 알아본다.

· **LC5046 재미있는화학이야기(The world of chemistry)**

본 수업은 우리가 흔히 당연하다고 지나친 자연현상들, 우리가 꼭 필요하다고 생각되는 생활 속에서의 화학이론들, 그리고 앞으로 미래에 다가올 많은 과학적인 이슈들로 구성된다. 그리고 화학의 기초적인 개념에 대한 이해와 화학적인 현상에 대한 최신 화학의 적용에 중점을 두고 보다 더 알기 쉽게 진행되어 공학도에 국한하지 않고 교양과목에 맞게 전 학생들이 동참하고 이해할 수 있도록 교육하고자 한다. 따라서 본 수업은 실제적으로 자주 접할 수 있는 소재를 다룸으로써 학생들이 어렵게 여겨지는 화학의 세계를 선입견을 탈피하고 지적 호기심을 유발시킬 계획이다.

· **LB5061 수학의길잡이(Basic Mathematics)**

대학의 지식을 이해하기 위한 기초적인 지식의 기반이 되는 수학적 개념 배양하는 것을 목표로 하는 교과목으로서 고등학교와 대학의 교과목을 연계시키는 가장 기본 단계의 수학지식을 내용으로 한다.

· **LG2021 IT트렌드와이슈 I (PBL)(IT trends & Issues I(PBL))**

본 과목에서는 빠르게 변화하는 정보통신기술이 어떻게 세상을 변화시키고 있는지 살펴보고, 정보 기술을 통한 e-비즈니스의 개념과 실제에 대해서 학습한다.

· **LA5070 IT트렌드와이슈II(PBL)(IT trends & IssuesII(PBL))**

본 과목에서는 빠르게 변화하는 정보통신기술이 어떻게 세상을 변화시키고 있는지 살펴보고, 정보 기술을 통한 e-비즈니스의 개념과 실제에 대해서 학습한다.

· **LA5071 모바일비즈니스와앱(PBL)(Mobile Business and Apps)**

일상생활이 스마트폰을 기준으로 새롭게 변화하면서 모바일 비즈니스의 중요성이 높아지고 있다. 본 교과목에서는 모바일 비즈니스가 어떻게 발전하고 변화하고 있는지를 학습한다. 또한, 스마트폰 앱이 어떻게 비즈니스 기회를 제공하고 있는지 살펴본다.

· **LB5057 디지털_인문해커톤(PBL)(Digital-Humanities Hackaton)**

해커톤은 해커와 마라톤의 합성어로 다양한 컴퓨터 분야 전문가들이 한 장소에 모여 마라톤을 하듯 쉬지 않고 특정문제를 해결하는 과정을 말한다. 본 교과목에서는 해커톤 방법론을 활용하여 학생들이 디지털 및 인문학적인 다양한 문제들을 어떻게 해결하고 탐구할 수 있는지 학습한다.

· **LB5059 빅데이터와소셜마케팅(PBL)(Big data and Social Marketing)**

SNS(소셜네트워크서비스)를 활용하는 일이 일반화되면서 빅데이터와 소셜마케팅이 주목받고 있다. 특히 최근에는 빅데이터와 소셜마케팅이 결합하면서 새로운 형태의 마케팅방법들이 제시되고 있다. 본 교과목에서는 소셜마케팅과 빅데이터에 대해 살펴보고, 실제 어떻게 적용되고 있는지 학습한다.

· **LB1025 디자인과생활(Modern Life and Design)**

예술과 과학을 통합하는 창조적 사고를 요구하는 자본주의 사회의 새로운 예술형태인 디자인을 통하여 현대생활과 예술 그리고 디자인의 상관관계를 문화의 의사소통의 측면에서 이해시킨다.

· **LD0081 연극의이해(Understanding about Modern Theatre)**

연극의 기본적인 원리 및 기술 등 모든 면에서 학습을 통해 두루 이해하고 창조적인 학문을 통해 익힌다.

· **LD0072 영화와사회(Film & Society)**

영화라는 매체가 사회에 미치는 영향과 수용되는 과정을 살펴보고, 또한 사회의 여러 가지 요인들이 영화에 흡수, 반영되는 것들을 살펴본다.

· **LD5034 현대미술의이해(Comprehension of Contemporary Art)**

교과목은 전공 중점이 아닌 일반 교양 교과목이며, 수강생은 이 강의를 통해 순수미술의 사회적 기능과 역할을 파악할 수 있다. 현대에 이르러 다양화된 미술의 형식과 내용에 대한 포괄적인 이해를 위한 교과목으로 작가 소개와 작품이 만들어 지는 배경, 그리고 사회적 맥락을 소개한다. 시대적으로는 60년대부터 2000년대에 이르기까지 서구 및 한국에서 발생한 미술적 실험, 사조 등을 설명하며, 현대 미술이 사회에 끼친 영향과 타 분야와 접목된 사례를 아울러 소개한다. 사진 및 동영상을 중심으로 강의가 진행된다.

· **LD1020 사진과사회학(Photography&Soclogy)**

현대사회의 중요한 키워드인 사진이 어떻게 사회적으로 구성되고 사회에서 어떠한 역할과 기능이 있는가를 고찰하고 실질적인 이용을 도모한다.

· **LD5023 애니메이션의감상과이해(Understanding and appreciation of animation)**

애니메이션의 탄생배경과 개념, 제작기법과 방법을 이해한다. 국내외 대표적인 애니메이션을 감상하면서 작품에 나타난 역사적 흐름과 내재된 예술적 의미를 파악하고, 세계애니메이션의 동향과 전망을 알아본다. 본 수업은 종합예술 장르의 하나인 애니메이션을 보는 안목을 기르고 대중성과 미학적 관점의 두가지 측면을 이해하고자 하는 수업이다.

· **LB5020 현대사회와공간(Modern community and space)**

현대사회의 흐름에 따른 공간의 변화와 특징을 살펴보고 발전방향을 모색해본다. 또한 미래공간에 대한 디자인 트렌드를 예측해 본다.

■ 일반교양

· LB5029 프랜차이즈창업(b-learning)(Franchise business)

본 과목은 프랜차이즈 창업을 위한 준비사항들을 강의하는 과목으로 프랜차이즈계약에서 점포운영까지를 체계적으로 수업한다.

· LC5057 의사소통능력(NCS)(The Communication Skills Development Course (NCS))

이 교과목은 기초직업능력으로서 모든 직업인들이 공통적으로 지녀야 할 의사소통능력을 마련하는데 목적이 있다. 교과 내용은 크게 다섯 가지 영역으로 나뉜다.

(1) 문서이해능력 (2) 문서작성능력 (3) 경청능력 (4) 의사표현능력 (5) 기초외국어능력이 내용에 따라 학생들은 직업인으로서 직장생활을 하는 데 필요한 의사소통의 원리를 이해하고, 업무를 하는데 필요한 문서를 올바르게 읽고 작성할 줄 알며, 대화를 할 때는 자신의 의견을 의도에 맞게 잘 표현하고 상대방의 의사를 제대로 이해하고 반응할 줄 아는 것과 같은 의사소통 방식을 터득함으로써 직장과 사회에서 요구하는 직업능력을 갖추는 데 기여하고자 한다.

· LB5035 외국인유학생을위한진로탐구(유학생)(Career guidance for foreign students)

본 교과목은 외국인유학생의 취업능력 제고와 진로개발을 목적으로 삼는다. 본 교과목을 통해 유학생은 기업 조사, 이력서 및 자기소개서 작성, 면접 대비, 경력 개발, 이미지 메이킹 등의 교육을 받고 취업능력을 향상시킬 것이다.

· LB5037 콘텐츠비즈니스기획(e-learning)(Contents business planing)

문화 콘텐츠 보급의 일환으로 중국문화의 특질과 내용을 소개하고, 지역별 시대별로 나누어 그 특성을 파악하며, 향후 전개될 중국문화의 방향을 예측하고 설정한다.

· LB5031 발명과창업(e-learning)(Invention and Patent Law)

공학기술의 법률적인 권리화를 가능하게 하는 것은 특허제도입니다. 발명은 일부 발명을 업으로하는 사람들과 R&D 업종 종사자들의 업무였으며 특허 절차를 진행하는 것은 변리사의 업무범위였기 때문에 R&D업종으로 진출하게 될 공과대학 학생들에게도 특허는 어렵고 멀게만 느껴지는 것이 사실입니다.본 수업에서는 기본적인 특허 제도 절차를 진행하는 방법부터 공학인으로써 발명을 하는데 필요한 요건을 설명하고, 전자출원까지 완료하는 일련의 과정을 통하여 학생들이 특허를 어렵지 않게 느끼게 하고, 또 필요에 따라 자유롭게 특허를 출원할 수 있도록 하는 것이 목표입니다.

· LC5050 기업가정신과창업모델(Entrepreneurship & startup model)

창업강좌 수강생들에게 기업가정신, 소셜 벤처 창업, 기술 사업화 전략, 창업 아이디어(Business Model)의 탐색, 창업 아이템의 사업타당성 분석, 회사설립 및 경영전략, 창업 사업계획서 작성 등에 대한 이론을 강의하고 창업팀을 구성토록 하여 사업계획서 작성, 등 창업활동을 실습하고 체험하도록 교육한다.

· LB1001 취업정보분석및입사전략(Recruitment and Career Planning)

기업이 요구하는 취업역량분야 지식, 스킬(면접&이력서)을 갖춘 인재양성을 위한 고학년(3, 4학년) 대상 교과목

- **LB5052 직무적성과자기개발(Aptitude and Self-improvement)**
중견기업 및 공기업 필기시험(직무적성검사) 향상을 위한 고학년(3, 4학년) 대상 교과목
- **LA5054 상명Career Design(SangMyung CareerDesign)**
자기탐색을 통한 진로설정과 경력개발계획을 위한 2학년 대상 교과목
- **LG9040 인물로보는역사(PBL)(History through Historical Figures)**
우리의 역사는 정치/경제/사회적으로 변화와 변동이 심했던 만큼 역사의 커다란 물줄기와 고비마다 많은 인물들을 배출하였다. 이 교과목은 역사상 뚜렷한 족적을 남긴 다양한 인물들을 중심으로 우리의 역사를 재구성하고, 다방면으로 살펴볼 수 있는 기회를 제공하는 과목이다. 역사 속에서 문화 건설을 담당한 주도층의 사상과 행동을 이해하고 분석하는 것은 당대 사람들의 가치관과 태도, 시대적 과제 등을 이해하는 데 중요한 길잡이이다. 또한 당대의 정치/사회적 변화들이 개개인에게 어떻게 잠재되고 형성되었는지, 어떤 조건과 역량을 통해 사회적 변화를 가져오는데 영향을 미쳤는지를 파악함으로써 역사 속에서의 개인의 역할을 조망할 수 있게 한다. 나아가 역사 속 인물들의 삶을 통해 오늘을 사는 우리가 새겨야 할 지혜는 무엇인가를 깨닫게 한다.
- **LA5034 동서양의윤리(Ethics of the East and the West)**
철학(윤리학)은 우리시대를 지배하는 시장과 경쟁의 가치에 '아니오'라고 말하면서도, 현실적으로 '다르게 살지 못하는' 자신의 삶과 가치지향 사이에서 스스로를 비판적으로 바라볼 수 있게 인도해주는 학문이다. 그렇기 때문에 윤리를 공부한다는 그 자체만으로도 삶의 질을 높일 수 있는 중요한 계기가 될 수 있다. 그러므로 이 강좌를 통해 동서양 윤리의 기본적 지향점을 살펴보고 철학적으로 사유하는 방법에 대한 노하우를 축적함으로써 일상생활에서도 쉽게 적용할 수 있도록 훈련하는 것을 목적으로 하다.
- **LA5022 한국고전명저읽기(Reading of Korean Famous Classics)**
참된 의미의 고전명저란 그 질적인 가치가 많은 사람들에게 인정되어 후세 사람들에게 끊임없이 영향력을 행사할 수 있는 저술이다. 따라서 고전명저는 다음의 조건을 충족해야 한다.
첫째, 고전명저는 과거의 저술이어야 한다. 둘째로 고전명저는 질적으로 높은 수준의 저술이어야 한다. 셋째로 고전명저는 후세에 모범이 되어 하나의 전통을 수립하고 그것을 지속시키는 데 뚜렷이 기여하는 저술이어야 한다.
5천 년 역사 이래로 이 땅에서 이루어진 수많은 저술 가운데 한국인이라면 누구나 읽어보아야 할 대표적인 교양서를 선별하여 작자와 서지사항에 대한 이해는 물론, 저술 내용 가운데 가장 빛나는 대목을 윤독하고 토론을 거쳐 자기 생각을 정리해 봄으로써 각자 마음의 양식으로 삼게 하는 것이 이 강좌의 목적이다.
- **LA0141 민속과문학(Folk Customs and Literature)**
민속을 공동체 구성원 간의 의사소통 체계로 이해하고, 문학을 미적 존재양식의 표현으로 간주하면서, 민속의 다양한 양태와 수용 양상을 탐구한다.
- **LA5023 풍경이있는한국문화기행(The trip of Korean landscape literature)**
풍경은 인간의 삶의 환경이고 문학작품의 현장이다. 한국인들은 전통적으로 자연 속에서 자연에 의지하고 자연과 더불어 조화롭게 살아가고자 했기 때문에 자연풍경을 노래하기를 좋아했다. 도시풍경에 익숙한 현대인들은 자연파괴와 환경오염의 현장에서 자연을 그리워하고 있다. 그런데 특히 한국 고전문학은 자연풍경의 보고이다. 이 강좌는 한국문학에 형상화된 풍경을 통하여 한국인의 전통

적 미감과 그 현대적 의미를 이해하고, 문학적 감수성을 기르는 데 그 목적을 둔다.

· **LG9047 천안의역사문화기행(Historical and Cultural Journey in CHEONAN)**

이 강좌는 현장답사를 통해 천안지역의 역사와 문화유적지에 대한 이해를 도모하기 위해 마련한 교양강의이다. 본 학교가 위치하고 있는 천안일대의 역사문화 유적지를 탐방하는 속에서 천안의 역사와 문화를 쉽고, 재미있게 접할 수 있도록 하는데 수업의 목적을 둔다. 본 강의를 통해 천안지역의 일원으로서 해당지역의 역사와 문화적 풍토를 이해시키고, 인문학적 교양을 심화시킬 수 있다.

· **LG2046 천안의이해(Understanding of the Cheonan)**

본 과목은 천안의 역사와 인물, 문화, 축제, 풍수와 터의 의미를 설명하고 절개, 지조의 지역 정신을 배양시킴으로써 학생들에게 풍부한 교양상식을 제공하고 지역의식 고취는 물론 애교심과 자긍심을 갖도록 한다.

· **LA0241 러시아문화의이해(Understading Russian Culture)**

러시아는 한반도의 통일을 포함한 우리의 미래 문제와 긴밀하게 연관되어 있는 이웃이란 측면에서 주요한 연구 대상이다. 또한 유럽과 아시아의 특징을 동시에 갖는 러시아의 문화에 대한 연구는 우리의 정체성을 상대적으로 통찰하게 하는 유용한 틀을 제공해 줄 것이다.

· **LR5009 미국문화와현대사회의이해(Jazz and American culture)**

재즈라는 가장 미국적인 대중문화매체를 다면적으로 살펴봄으로써 미국사회와 문화를 올바르게 이해하는 방법을 모색한다.

· **LR5011 일본의문학과사상(Understanding Japanese Literature and Thought)**

일본의 고대에서 근대에 이르는 대표적인 문학작품의 세계를 통해서 각 시대의 사상과 이념의 구체적인 특질과 흐름을 고찰함으로써 일본의 문학과 사상을 다각적이고 총체적으로 이해하도록 한다.

· **LA0092 중국예술의이해(e-learning)(Chinese Performing Arts)**

동아시아 예술의 근원을 이루는 중국 예술에 대한 종합적 이해를 통하여 동아시아적 미적 세계를 파악하여 오늘날 새로운 문화 시대를 대비하며, 새로운 문화콘텐츠 발굴을 위한 토석을 다진다.

· **LA0321 중국문화기행(e-learning)(Journey to the Chinese Culture)**

중국은 유구한 역사와 함께 다양한 문화적 전통을 갖고 있다. 이 강의에서는 중국의 문화를 지역과 종교, 역사, 정원 문화 등으로 나누어 소개할 것이다. 이를 통해 우리가 갖고 있는 중국에 대한 잘못된 인식을 바로잡고, 중국에 대한 이해를 심화시킬 수 있을 것이다.

· **LA5011 문학과영화(Literature&movie)**

문학과 영화의 공통점과 차이점을 다양한 작품들을 통해 살펴봄으로써 두 장르의 특징을 파악하고 소설작품과 영화작품에 대한 깊이있는 이해를 도모한다.

· **LA0342 한국현대문학산책(Survey of Korean modern literature)**

문학은 즐거움을 줄 뿐 아니라 인간과 세계에 대한 깊이 있는 이해를 가능하게 해준다. 문학은 수 천년 축적된 문화의 보고이자 현재의 우리를 돌아볼 수 있는 가장 좋은 수단이기도 하다. 하지만 편안하게 문학에 접근하기 위해서는 많은 독서와 사고 연습이 필요하다. 본 강좌는 교양으로서의 문학에 관심이 있는 대학생들을 대상으로, 그들이 문학의 즐거움과 가치를 느낄 수 있도록 수준 높

은 한국현대문학 작품을 함께 읽고 토론하는 연습으로 진행된다.

· **LA5009 문학속의사랑과인간(Love and Man in Literature)**

이 과목은 러시아, 독일, 프랑스 등의 유럽 문학 작품과 한국 문학 작품에 나타나는 사랑의 주제를 인간의 정체성이라는 문제와 관련하여 이해하게 하는 것에 주요 목표를 둔다. 이 과목에서는 단순히 연애 소설을 읽는 것이 아니라, 자기 인식, 자기 계발, 사회적 관습의 탈피, 남녀평등 등 인간의 다양한 자기 변화 욕구가 사랑이라는 주제 속에서 어떠한 방식으로 다양하게 나타나는지를 살펴보는 것이다. 이를 위해 해당 작품의 작가와 작품이 속하는 문예 사조와 당대의 역사적, 사회적 환경에 대한 부분적인 학습이 곁들여질 것이다.

· **LA5012 영어권문학과문화(English Literature and Culture)**

고전부터 현대문학작품에 이르기까지 영문학 작품을 통해 인간에 대한 이해와 문학적 감수성을 높이고 작품이 쓰여진 시대의 문화와 시대정신을 이해한다.

· **LA0072 일본인과일본문화(Understanding Japanese People and Culture)**

일본의 사상, 종교, 예술, 예능, 문학, 미의식, 민속 등 여러 문화형태와 문화현상에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 살펴봄으로써 일본 문화에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

· **LA0052 프랑스사회와문화(French society and culture)**

미국 일방주의에 가장 뚜렷한 대항문화로 평가되는 프랑스적 가치관 및 사회·문화 현상 등을 검토하고 설명하며, 나아가 프랑스 사회와 문화를 통해 우리 사회·문화를 되돌아보는 기회를 마련한다.

· **LA5064 여행으로만나는일본어(Travel Japanese)**

일본 여행에 도움이 되는 기초 일본어를 습득할 수 있다.

· **LA5027 유라시아문명의이해(Understanding of Eurasian Civilization)**

'유라시아'는 유럽과 아시아가 공간적으로 연결되어 있음을 강조하는 합성어이다. 유라시아는 세계 4대 문명이 발달한 곳으로 문명들의 상호교류와 경쟁이 치열했던 지역이다. 유라시아 대륙에서의 문명의 교류와 합류는 여러 방향에 걸친 다차원적인 것이었고, '동'과 '서'의 공간적 범위 자체가 항상 가변적인 것이었다. 그래서 유라시아 문명에 대한 이해는 동양과 서양의 이분법적인 문명에 대한 이해에 갇힌 문명에 대한 우열론적·제국주의적 시각을 바로잡게 한다. 중앙아시아, 시베리아, 서아시아에 이르는 광대한 공간에 사는 사람들의 다양한 삶의 모습에 대한 이해는 지구화 시대의 다문화 환경에서의 올바른 문화적 인식 태도를 함양케 한다. 이것이 '유라시아 문명의 이해'가 교양과목으로서 지닌 보편적 가치이다. 다른 한편으로, 유라시아의 많은 부분은 한국과의 교류협력 관계가 지닌 중요성이 점증되고 있는 러시아어권이다. 그래서 유라시아 지역 문명에 대한 이해는 러시아학 전공 기초교육 목적의 교과목으로서의 성격도 지닌다.

· **LA0061 프랑스예술감상(Appreciation of French Art)**

전 세계적으로 "문화와 예술의 나라"라는 명성을 떨쳐온 프랑스에서 예술은 과연 어떻게 형성되어 왔으며 어떤 면모를 지니고 있을까? 프랑스예술감상은 이러한 질문에 답하고 프랑스예술에 대한 본격적인 이해를 도모하기 위해 개설된 교과목이다. 회화와 건축, 공연예술, 대중음악, 미식 등 다양한 영역에서 프랑스 예술의 근본 특성은 어떻게 나타나고 있는지, 또한 구체적인 작품을 관통하는 미학적 원칙은 어떤 것인지를 구체적으로 고찰해본다.

1. 프랑스예술의 근본적인 특성 이해

2. 다양한 영역의 예술 작품에 대한 감상법 익히기
3. 프랑스 문화의 다양한 면모를 고찰
4. 세계문화에서 프랑스예술이 차지하는 위상 파악

· **LB5002 국제사회와정치(International Society & Politics)**

현대 사회는 지구촌이라 할 만큼 정치,경제,문화의 교류가 다양하고 빠르게 이루어지고 있다. 정보기술을 매개로 지역 간의 경계가 없어지고 생활의 양태가 유사하게 변화됨에 따라 보다 능동적으로 대처하기 위한 접근법이 필요하다. 본 과정에서는 세계 정치에 대한 이해를 도모하고 세계 시민의식을 함양하기 위해 이론과 사례분석을 중심으로 연구한다.

· **LB5062 시민과헌법(Citizens and the constitution)**

시민과 헌법은 대한민국 시민으로서 반드시 익혀야 할 대한민국의 근본규범인 헌법의 기본적인 이해를 위한 교과이다. 대한민국 헌법의 조문 순서에 따라 그 내용과 의미를 정리하고, 그와 연관된 헌법적 쟁점을 논의하여 시민 스스로의 헌법해석을 형성하고자 한다.

· **LB5045 사회적이슈와인권 I (Social Issues and Human Rights I)**

본 교과목은 우리 사회의 다양한 이슈 속에서 인간의 기본적 권리로서 인권과의 만남을 통해 인권에 대한 구체적 이해를 추구한다. 이러한 과정에서 우리는 인권을 합리적으로 논증 가능한 권리로 이해하며, 이러한 합리적 논증을 통해 인권의 최대 실현을 추구한다. 또한 합리적 논증 과정의 핵심은 우리 공동체 구성원의 대화 속에 있음을 확인한다.

사회적 이슈와 인권 I 은 특히 자유권과 관련된 이슈를 중심으로 진행하며, 사회적 이슈와 인권은 인권II은 평등권과 관련된 이슈를 중심으로 진행한다.

· **LG2015 문화사회학(Cultural Sociology)**

문화사회학은 문화를 사회 구조 및 변동과의 상호관계 속에서 고찰하는 학문이다. 그동안 사회학의 주변부에 있던 문화사회학은 오늘날 문화에 대한 점증하는 관심과 함께 중요한 분야로 부상했다. 본 강의에서는 19세기 중반에서 21세기에 이르기까지 중요한 문화사회학 이론에 대해 개관하고 영화를 비롯해 구체적인 문화현상에 적용해본다.

· **LG2013 만화로보는문화(Study of Culture with Cartoon)**

현대 시각예술의 기원은 바로 미술이다. 미술을 통해서 만화의 예술성과 역사를 고찰해본다. 이와 함께, 만화 작품을 예로 들면서, 미학적 의미를 분석한다. 디지털 미디어 시대의 만화, 즉 웹툰 콘텐츠의 의미를 분석해본다.

· **LB0011 생활과제테크(Life & Asset Technology)**

돈 관리에 필요한 기초지식을 익히고, 소비, 저축, 각종 투자방법 등 재테크에 필요한 기본지식을 습득한다. 관련사례를 살펴보고, 각자의 재무설계를 수행해본다.

· **LG2038 한국사회의이해1(유학생)(Understanding of Korean Society 1)**

이 수업은 외국어로서의 한국어 교육으로, 한국 사회의 다양한 면모를 알리고 이해하게 하는 데에 중점을 둔다. 한국어 초보자를 대상으로 하여 한국 사회의 간단한 정보들을 이해할 수 있게 한다.

· **LG2039 한국사회의이해2(유학생)(Understanding of Korean Society 2)**

이 수업은 외국어로서의 한국어 교육으로, 한국 사회의 다양한 면모를 알리고 이해하게 하는 데에

중점을 둔다. 한국어 능력 중급자를 대상으로 하여 한국 사회의 다양한 정보들을 이해할 수 있게 한다.

· **LD5051 재무·회계입문(유학생)(Introduction of Financial Management and Accounting)**

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당 정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정이론에 대한 배경과 운영자금의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

· **LB5058 문화텍스트로 읽는 젠더 이슈(Gender issues from cultural perspective)**

이 강의에서는 문화현상과 미디어를 통해 재현되는 '젠더'의 이미지를 통해 한국사회의 인식체계를 '여성 중심적 시각'으로 살펴볼 것이다. 수업을 위해서 신문, 영화, TV, 인터넷, 광고, 패션 등 다양한 종류의 미디어 속의 문화가 여성이라는 젠더를 어떻게 성형하는지 비판적으로 해석한다. 또한 여성이라는 젠더의 경험의 의미, 대안적 문화운동의 사례를 탐색하여 젠더 이데올로기를 구체적으로 분석하고 이해함을 목적으로 한다

· **LB5055 공학도를 위한 젠더.가족.일(Gender, Family, Work for engineering students)**

이 강의에서는 가상 데이트 및 성역할 바꾸기를 통해서 남성과 여성의 삶을 체험함으로써 서로에 대한 이해를 목적으로 한다. 또한 남녀가 평등하고 행복한 관계, 가족, 일의 모습을 상상해보며, 삶과 일의 균형 방안을 모색해 본다.

· **LA0323 인류와 문화(Human & Culture)**

문화의 개념과 변동을 포함한 문화 이론을 비롯하여, 가족, 친족, 혼인, 사회 조직, 경제 체계, 정치 조직과 법 질서, 종교, 인성, 언어, 예술, 환경 등 인간 생활의 모든 측면을 포괄하는 관점에서 문화에 대한 논의를 시도해 본다.

· **LC5010 생활속의 통계(e-learning)(Statistics in Daily Life)**

통계학의 기초개념 및 방법론의 원리를 이해하고, 생활 속에서 일어나는 다양한 통계문제를 발견한다. 또한 생활 속에서 발견하는 통계 문제의 해결능력을 배양한다.

· **LB5046 사회적 이슈와 인권 II(Social Issues and Human RightsII)**

본 교과목은 우리 사회의 다양한 이슈 속에서 인간의 기본적 권리로서 인권과의 만남을 통해 인권에 대한 구체적 이해를 추구한다. 이러한 과정에서 우리는 인권을 합리적으로 논증 가능한 권리로 이해하며, 이러한 합리적 논증을 통해 인권의 최대 실현을 추구한다. 또한 합리적 논증 과정의 핵심은 우리 공동체 구성원의 대화 속에 있음을 확인한다.

· **LA0332 젠더와 문화(Gender and culture)**

본 과목은 생물학적 성인 섹스(Sex)와는 다르게 사회문화적으로 구성된 성인 '젠더(Gender)'의 개념을 가지고 문화적으로는 어떻게 형성되었는지에 대해 구체적으로 살펴볼 것이다. 젠더란 사회화 과정에서 후천적으로 습득된 성역할로서 젠더이론은 기존의 이분법적인 양성 구도를 넘어 성역할이 다양한 양태로 구성될 수 있다고 본다. 본 강의는 문학작품들 속에 나타난 젠더의 재현양상(이분법적 구도의 강화, 문제제기 혹은 전복)과 그런 문화적 재현이 수용자의 자기정체성이나 이성관에 미치는 영향을 살펴보는 것을 목표로 한다. 이와 더불어 가족관계 속에서 젠더의 역할 및 변화, 남성성/여성성, 동성애/이성애, 포르노와 성적 표현의 자유, 육체의 권리와 상품화 등등의 문제를 진화생

물학, 정신분석학, 페미니즘, 퀴어이론의 관점에서 복합적으로 다룰 수 있을 것이다.

· **LB5063 성과사회(Sexuality & Society)**

성과 사회는 성문화의 변화와 이를 둘러싼 제도, 사회문제 등 다양한 쟁점을 학습하고 토론한다. 본 교과목의 목표는 성(Sexuality)과 사회문제를 비판적 관점으로 성찰함으로써 젠더 의식을 함양한다.

· **LA5067 문학과인문정치(Literature & Humanistic Politics)**

문학을 통해 인문적 소양을 함양하고 인간다운 삶이 가능한 사회의 조건을 탐색한다. 고통 받는 인간의 모습을 통해 사회와 국가의 문제들을 짚어주는 문학작품들을 읽으며 그 정치적 질문에 주목한다. 문학작품을 통해 인문학과 정치철학의 만남의 장을 마련하고 사회를 인문학의 틀에서 살펴볼 프레임을 제시한다. 이를 통해 진정한 민주사회를 실현할 올바른 정치의 길에 대해 고민하고 토론한다.

· **LB5064 하이테크사회의인간관계론(PBL)(The theory of Human Relations in High-Tech Society)**

이 강의에서는 수강생들이 사회에서 타인과 함께 살아가기 위한 인간관계의 필요성과 중요성을 학습하고 관련 이론 및 기술을 습득해 성숙한 인간관계의 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 이를 위해 사회심리학 및 교육학적 관점을 바탕으로 하여 자기이해 및 다양한 인간관계 특성을 이해하고 바람직한 인간관계를 형성/유지하기 위한 구체적인 실천방법을 익힐 수 있다

· **LC0061 물환경의이해(comprehension of water environment)**

본 교과목은 물의 생성, 성분, 구조 등에 대한 과학적 이해를 기반으로 물의 물리적 및 화학적 성질, 물과 건강과의 관계, 물 환경문제, 물의 이용 및 과학적, 공학적 제어 방법 등을 학습한다.

· **LC5045 자연과학의이해(Understanding of Natural Science)**

본 강의의 목적은 자연과학을 배우지 않은 학생들이 물리학의 기본 개념을 쉽게 이해하도록 하는 것이다. 이를 위해 물리학의 법칙을 개념적으로 설명하고 다양한 자연현상을 소개함으로써 물리학이 자연을 이해하기 위한 가장 기본적인 학문임을 인지시킨다.

· **LC5048 우주의역사(History of Universe)**

본 강의의 목적은 복잡한 수학을 가능한 한 배제함으로써 물리를 전공하지 않은 사람들도 우주의 신비에 쉽게 다가갈 수 있게 해 주는 것이다. 우주를 이해하는 데 있어 중요한 양자물리와 상대성 이론을 소개하고 우주의 생성과 진화 등 흥미로운 우주의 신비를 다룬다.

· **LB5056 과학적사고와탐구(Scientific Thinking and Inquiry)**

과학과 기술의 발달은 우리에게 편리하고 풍요로운 삶을 가능하게 해 주었다. 과학적 사고와 지식은 효율적인 업무 처리 및 현명한 판단과 선택을 위해서 필요한 시대가 되었다. 이 교과목에서는 먼저 과학의 본질에 대해 살펴 보고, 과학적 사고와 탐구 방법에 대해 알아본다.

· **LE5015 생활속의생명공학(Ethics and Life in the Bio-digital Age)**

의학과 유전공학의 발전, 그리고 사회 환경의 변화는 인간생명의 탄생, 성장, 종말에 대한 새로운 시각을 요구하고 있다. 따라서 과목은 이와 관련된 다음과 같은 문제들의 핵심을 정확히 이해하고 그에 대한 해결책을 모색한다. 첫째, 인간의 탄생 및 죽음과 연관된 임신중절, 대리모, 안락사 및 뇌사 인정문제; 둘째, 유전공학의 발전에 따른 인간 개조, 복제 및 기타 생명체의 변형과 관련된 윤리적 문제; 셋째, 의료행위 과정에서 발생하는 의사와 환자의 관리와 의무의 상충으로 생기는 문제 등을 살펴보고 비판적으로 논의한다.

· **LC5042 생활속의생화학(Biochemistry in daily life)**

인간은 요리와 제빵으로부터 인체 위생까지, 커피, 와인과 양조, 치즈재료로부터 식품첨가물까지 다양한 생화학적 과정을 거치고 이러한 주변 환경 속에서 일상생활을 한다. 이 모든 것이 문화기술이고 생활 속의 중요한 과학적 상식이 되었다. 커피와 치즈의 역사 및 형성과정 등 생화학 반응과정 등을 소개하고 잘 믿을 수 없었던 생활 속의 수수께끼를 교양교육의 지향점에 맞게 재미있는 방법으로 밝혀준다.

· **LC0752 생활원예(Life Horticulture)**

원예식물을 이용가치에 따라 분류하여 특성을 파악하고, 장식적 가치창출을 위한 색채적이고 구조적인 의미를 이해하여 압화, 디시가든, 테라리움 등 원예장식물의 제작원리와 관리방법을 공부한다.

· **LC1002 질병과노화의비밀(Secrets of Disease and Senescence)**

나이가 들에 따라 변화되는 인간의 신체적, 생리적 변화과정을 이해하여 질병과 노화로 갈 수 있는 메커니즘을 지연시키거나 21세기의 생활방식의 변화를 통해 우리의 건강을 최상으로 유지하여 오랫동안 행복한 삶을 유지할 수 있는 방법과 방향을 제시하여 준다.

· **LG1014 에너지와녹색산업(e-learning)(Energy and Green Industry)**

지구환경 및 자원 보존을 위한 신재생에너지의 개발 및 활용 그리고 이를 산업화 하기 위한 다양한 노력에 대해 소개합니다.

· **LC0031 우리꽃의이해(Beautiful Wildflower in Korea)**

우리꽃과 인간과의 관계에서 우리생활과의 정서적인 연관성 및 가치, 이름의 유래, 특성, 역할, 보호 방향성에 대한 지식 전달을 목표로 한다.

· **LC0701 생태문화와에코토피아(The eco-culture and ecotopia.)**

자연자원의 생태적 가치와 인간생활의 문화적 가치는 생태문화적 가치로 통합될 수 있으며, 이는 생태적 이상향을 구축하기 위한 유력한 접근방법임을 전달하고 토론한다.

· **LC5041 한국의문화유산과역사를찾아서(Finding Korean heritage and history)**

학부생들에게 오천년 한국문화유산과 역사를 알리는 강의로 현재 대학에 입학하는 학생들은 국사가 선택과목임에 따라 한국의 역사를 충분히 인지 못하고 있으며, 최근 2014년부터 대기업 공채나 대기업 공채에서 한국의 역사를 면접 또는 서술시험으로 제출하고 있어 이에 문화유산의 항공촬영을 통해 역사도 같이 쉽게 이해하도록 함에 그 목적이 있다. 따라서 '한국의 문화유산과 역사를 찾아서'는 한반도지역에 분포해 있는 자연 및 문화유산과 그에 담긴 역사를 이해하도록 한다. 경주지역문화유산 등 신라의 역사 등을 시작으로 제주지역과 현재 서울에 있는 문화유산 중 조선시대의 6대 궁궐(경복궁, 경희궁, 덕수궁, 창경궁, 창덕궁)을 중심으로 강의하며, 창덕궁의 경우 문화재청에 비공개 지역 공개요청을 신청해 품격 높은 한국의 유형문화유산과 그에 담긴 역사를 알도록 한다. 단 일부 강의시간은 타 강의에 저촉되지 않는 공휴일을 이용해 답사를 통한 실 체험을 갖도록 한다.

· **LA5073 재미있는푸드이야기(The World of Food story)**

본 수업은 세계에서 각 나라별 또는 도시별 유명한 푸드와 관련 문화를 서로 경험하고 공유하며 우리건강에 어떻게 좋은지를 과학적인 상식을 통해서 익히며 각 나라의 음식문화를 알아본다. 특히, 일반적인 식품관련 건강상식과 함께 발효푸드, 할랄푸드, 기능성 푸드들을 알아보고 채식주의자에 대한 의견을 서로 나누며 가공식품 및 조미료에 대해 알아본다. 그리고 세계적으로 유명한 주요 기

능적 푸드들을 조사하고 그룹별 활동으로 서로 토의할 수 있는 분위기를 조성하여 실제적으로 자주 접할 수 있는 푸드 소재를 이용하여 다양한 푸드의 세계를 경험 할 수 있다.

• **LC5004 웰빙과식품(Understanding well-being diet)**

인간의 성장 발달 그리고 신체적, 정신적 활동에 필요한 에너지 및 여러 영양소를 식품으로부터 섭취하는바, 각 영양소의 특징, 생체 내 기능, 식품의 올바른 선택 방법 및 합리적인 식생활 방향을 익힘으로써 건강한 생활을 영위할 수 있는 태도와 능력을 기른다.

• **LC5040 유기화학의세계(b-learning)(Organic Chemistry)**

유기화학의 기본개념, 명명법, 반응 메카니즘 등 유기화학의 기본적인 지식을 배양한다.

• **LC0122 성과문화(Science of the Sex)**

성의과학은 성에 대하여 잘 이해하기 위하여 남성과 여성의 심리를 잘 이해하도록 성의 생물학적인 면과 성의 올바른 인식구조의 이해 등을 연관하여 공부하고 성에 대하여 더욱 신중하여 에이즈의 감염이나 성병 감염 등에 주의하도록 도움을 주는 과목이다.

• **LC0052 21세기도시환경과과학적시사(City environments & current events in 21century)**

도시의 환경적 문제를 조경으로 해결하는 과정과 그 결과가 어떤 영향을 미치고 있는지 과학적으로 시사하면서 도시 환경의 해결사로서 환경조경의 역할을 습득한다.

• **LC0042 세계정원과문화의이해(A Comprehension of World Garden Culture)**

고대~현대에 이르기까지 동서양 정원문화의 개념을 이해하게 하고 이와 관련하여 한국의 정원문화와 비교시켜 한국정원의 특성, 향후 한국정원이 나아가 할 방향등을 제시한다.

특히 서양정원에서는 시대별로 구분하여 정원양식을 설명하고 동양정원에서는 중국과 일본의 양식을 밀도있게 다룬다.

미국정원에 관해서는 실제 대륙횡단 자료들을 활용하여 미국의 자연과 정원들을 사실적으로 강의하여 아메리카 대륙의 광활한 자연과 정원들을 숙지시켜 수강생들에게 세계를 향한 꿈을 가질수 있도록 유도한다.

• **LB5054 공학도를위한공감과소통의기술(Writing of communication for engineering students)**

학제적인 접근(interdisciplinary approach)의 중요성이 강조되고 있는 오늘날 타학문 분야와 소통할 수 있는 과학기술 전공자의 소통 능력은 필수적인 것이 되었다. 이러한 흐름에 따라 글쓰기 능력이야말로 공학 전공자들이 지녀야 할 soft skill임을 인지하고 공학적 글쓰기의 다양한 테크닉을 익히는 것을 이 강좌의 목표로 한다.

• **LA5041 영상으로본수학과문명(Mathematics and civilization)**

‘영상으로본수학과문명’은 상명인재상의 정립을 위한 교과목이다. ‘상명인재상’은 제반 현상이 갖는 다양성을 이해하고 존중하여 학문에 적용하면서, 현안 문제를 창의적으로 해결할 줄 아는 안목을 향상시키며, 이러한 능력과 안목을 바탕으로 전공에 대한 탐구 역량과 창의적이고 융복합적 사고와 그의 실천력을 향상시키고자 하며, 이와 같은 역량을 더욱 공고히 할 수 있는 윤리적 도덕적 실천역량도 함께 실현함으로써 정립된다고 본다. 이의 실현을 위하여 개설되는 ‘영상으로본수학과문명’은, 다음과 같은 목표를 설정한다.

수학의 역사는 한마디로 이성의 역사이며 완전한 것을 추구하는 인간의 지성적 욕구의 역사이기도 하다. 이 지성적 욕구를 통하여 물질, 도덕, 사회, 문화의 각 분야에 작용하여 인간 존재의 의의를

부여하는 문제들을 해결하여 왔으며, 또한 자연을 이해하고 제어하며, 그 내용의 깊은 의미를 체득하게 하는 것이 바로 이 지성적 욕구의 정신에 기인한다고 역사적으로 입증되어 왔다. 수학의 역사 교과목을 통하여 우리가 얻고자 하는 것은 인간에게 부여된 이 지성적 욕구의 발자취를 살펴보고 이를 통하여 지금까지 교실과 수학강의 시간에서 접하지 못하였던 수학적 사고와 수학과 인간의 과제를 관찰하는 계기를 마련하고자 함이다.

· **LC5044 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회(Ubiquitous Computing and Future Society)**

유비쿼터스 컴퓨팅과 미래사회에서는 유비쿼터스 컴퓨팅의 개념과 기술 미래사회에 대한 적용사례에 대하여 학습한다.

· **LG2017 과학기술자의직업윤리(Professional Ethics for a Scientific Engineer)**

인터넷을 기반으로 하는 정보사회에서는 익명성, 전달속도등의 특성 때문에 산업사회에 비해 다양한 윤리적 문제가 발생한다. 인터넷 공간은 유익한 정보를 서로 나누고, 건전한 인간관계를 형성하여 다양한 경험을 쌓을 뿐 아니라, 정보사회에서 성숙한 인간으로 성장하고 발전에 기여해야하는 네티전을 주체로 형성된 공간이다. 즉 이러한 인터넷 공간도 현실이며 우리의 표현의 자유와 권리가 보장되는 동시에, 의무와 책임이 뒤따르고 있는 세계이다. 수강생은 정해진 수업진도에 따라, 인터넷윤리의 강의와 매주 연습문제, 용어숙지, 발표, 토론, 과제제출을 통해 내용을 설명할 수 있다.

· **LG2023 디지털정보의이해와활용(e-learning)(understanding and application of digital information)**

디지털 정보 전반에 걸친 기본적인 개념과 핵심적인 기술을 소개한다.

· **LG2016 정보윤리와보안(e-learning)(Information ethics and Security)**

정보사회에서 발생하고 있는 윤리적 문제를 조명하고 정보시대에 필요한 올바른 가치관을 정립한다. 이를 위해 인터넷 문화, 불법 유해정보에 대한 개인과 공공 사업자의 책임, 관련법률, 정보보안 관련 기술전반을 조명한다.

· **LC1003 컴퓨터와정보사회(e-learning)(Computer and Information Society)**

인간사회에서 정보의 생성, 전달, 처리, 축적, 이용에 대한 일반적 원리에 관한 이론들인 사이버네틱스와 통신이론을 설명하고 인류에게 불가피한 조건이자 새로운 가능성의 빛을 던져주는 정보통신기술이 다른 한편으로 인류사회에 드리울 수 있는 그림자에 대해서도 진단해본다.

· **LE5023 스마트파밍(e-learning)(Smart Farming)**

본 강좌의 목적은 인간에게 필요한 농산물을 생산하는 스마트팜에 필요한 시설, 설비, 계측, 제어시스템, 생산정보, 경영정보 등에 대한 이해를 높이고 이들의 지능화 및 통합관리를 통하여 효율성, 편리성, 안정성, 안정성 및 경제성을 높이는 스마트 파밍 방법을 습득한다.

· **LE5024 아두이노, IT인들의 it템(e-learning)(Arduino-a MUST for IT Developer)**

아두이노는 IT와 주요산업을 융합하는 4차산업에 손쉽게 이해하고 접근할 수 있게 해주는 유용한 시스템이다. 본 강좌의 목적은 아두이노를 통해 4차산업을 이해하고, 시스템 구형에 대한 통찰을 제공하는 것이다. 더불어 프로그래밍 학습을 통해 컴퓨터적 사고력 및 창의력을 향상시키고, 아이디어를 실제 시스템으로 구현해 내는 능력을 함양한다.

· **LA5072 4차산업혁명과혁신기업(PBL)(The Fourth industrial revolution and Innovation companies)**

기존 산업의 패러다임이 IT를 중심으로 빠르게 변화하고 있다. 따라서 IT를 기반으로한 제4차 산업 혁명에 대

한 이해와 필요성이 높아지고 있다. 본 교과목에서는 인공 지능 및 로봇 등과 같은 신기술이 기존 산업 및 IT와 결합하여 어떻게 부가가치를 창출하고 있는지 학습합니다. 또한, 이 과정에서 어떻게 혁신기업이 탄생할 수 있는지 살펴봅니다.

· **LC5021 공학의이해(Comprehension of Engineering)**

이 과목은 공학 각 분야에 대한 정의, 중요성, 역할, 특히 타 분야와의 연계 등에 대한 개론적 학습을 통하여 급변하는 미래에 근원적으로 적응할 수 있는 현대인으로서의 기본소양을 갖추게 하며, 공학/기술의 역사, 공학 분류 및 연관성, 역학의 위인들, 미래와 삶, 진로에 관해 학습한다. 또한, 공학계열 뿐 아닌 모든 계열의 학생들에게 넓은 의미의 공학개념 및 타 분야와의 연관성을 파악하게 하여 사회 구성원으로서의 기본 식견을 갖추게 하고 향후 진로결정에 중요한 정보를 제공한다.

· **LC5009 건설과문화(construction and culture)**

본 과목은 건설, 문화를 포함한 인간생활 모든 분야에 대한 교양습득, 정보습득, 의견개진 및 발표능력 향상을 목적으로 한다. 내용으로는 건설, 문화를 포함한 모든 학문분야는 서로 분리될 수 없으며, 인간 생존 및 발전을 위한 접근방법의 차이일 뿐이라는 시각을, 자유롭게 선택한 다양한 분야의 미디어시청 및 발표를 통하여 조명한다. 넓은 의미에 있어서의 건설-문화, 즉, 인간생활 모든 분야에 대한 이해 및 본인 전공에 대한 자유롭지만 깊이있는 사고의 기회를 제공한다.

· **LD5041 음악의세계(The World of Music)**

이 과정은 “음악이란 무엇인가?”, “우리의 삶에서 음악이 어떤 영향을 주는가?”, “음악이 우리 삶에 어떻게 포함이 되어 있는가?”와 같은 다양한 질문에 대한 답변을 찾는다. 클래식에서부터 팝 뮤직까지 음악의 다양한 종류를 살펴보게 될 것이고, 위대한 작곡가와 그들의 작품들을 소개할 것이다. 학생들은 음악에 감사하고 음악이 어떻게 우리의 삶에 영향을 미치고 바꾸는지 배울 것이다.

· **LD5043 스포츠역사와삶(Sports and Life)**

스포츠역사사란 “신체운동→신체수련→신체교육→신체문화”라는 유기적인 연관된 문제를 거시적으로 고찰하고, 그러한 존재의 의의를 역사적으로 이해하기 위한 독자적인 학문영역으로 정의된다고 전제하고, 고대에서부터 오늘까지 스포츠의 변천발자취를 돌이켜보고, 관련된 시대적, 사회적 배경 등을 연구하여 현 시대가 추구하는 이상적인 인간상과 앞으로 나아갈 방향과 방법 등을 탐구하는 교과목이다.

· **LD5031 창의적디자인상상(Creative Design Thinking)**

본 교과목은 디자인이해의 깊이와 폭을 확보하기 위하여, 주제중심의 시각적 문해력을 함양하며, 논리력과 추론력을 통한 통찰과 분석력 향상이 목표이다. 또한, 인간/사회/자연/문화 등의 연계를 기반으로 한 디자인과의 관계성에서 출발하여, 말하기, 글쓰기, 시각화하기 등의 과정으로 사고력을 확장할 수 있도록 학습한다. 이를 위하여, 디자인 전공의 학문적 기초를 마련함과 동시에 다학문과의 융합화 기술을 이해하고 체험할 수 있도록 구체적인 성공사례를 중심으로 그 관계성을 이해하도록 한다. 예컨대, 본 교과목은 디자인 전문지식과 인접학문과의 상호관계성을 이해함으로써 학제적 안목과 창의적 융합력에 대한 사고력의 향상을 위한 것이다.

· **LD5040 예술세계의탐구(Introduction to Arts)**

예술과 미의 개념을 역사적으로 고찰하고 현대 미학 및 예술학의 제 경향을 살펴봄으로써 작품 분석 및 비평 능력을 기른다.

· **LD0051 색채심리학(Color psychology)**

색이란 빛과 더불어 인간의 감각기관을 통해서 인식되는 심리적 경험의 결과이다. 색채심리학은 일상 속에서 제공되는 다양한 색채의 지각작용과 그 특성을 이해하기 위한 학문으로서, 색과 시각환경, 색과 예술, 그리고 색에 대한 정서적 반응 등의 기초적인 내용을 논의하고자 한다.

· **LD5049 디지털사진윤리(Digital Photography Ethic)**

디지털사진의 발달에 따른 사진가의 윤리의식에 대하여 고찰한다.

· **LD0952 디지털사진촬영과감상(e-learning)(Capture and Appreciation of Digital Photography)**

아날로그와 디지털 사진촬영에서 반드시 알아야 할 메커니즘을 다룬다.

· **LD1021 수영(Swimming)**

수상안전과 기본 영법을 이해하고, 자유형과 배영의 기술을 익힌다.

· **LD1023 스쿼시(Squash)**

스쿼시에 관한 역사와 그 종목의 특성을 이해하고, 전반적인 기본기술과 경기방법 및 실기능력을 기른다.

· **LR1070 테니스(Tennis)**

테니스의 역사와 규범 및 기본기술을 익히고 특히 스트로크의 능력을 습득한다.

· **LG2020 농구(Basket ball)**

농구의 역사 및 특성을 이해하고 기본기술과 경기를 지도할 수 있는 전문적인 능력을 기른다.

· **LD5038 현대사회와스포츠(Contemporary Society and Sports)**

현대사회는 단순 문화사회보다는 복합문화사회의 특징을 지니며 스포츠의 의미 또한 시합, 경쟁, 우승과 같은 전통적 개념보다는 건강, 여가, 취미, 문화, 오락, 놀이, 교육의 수단으로 쉽게 이해되고 있다. 따라서 본 과정에서는 현대사회에서 스포츠가 어떻게 우리의 삶과 직접적으로 간접적으로 관련되고 있으며 어떠한 형태로 의미부여 되고 있는지에 대해 다양한 측면에서 접근하고자 한다.

· **LD5032 문화트렌드와산업디자인(Cultural Trend and Industrial Design)**

우리는 예측할 수 없을 정도로 급속하게 다변화되는 시대에 살고 있으며, 미래생활에 대한 불안과 호기심은 트렌드에 대한 폭발적인 수요를 형성하고 있다.

트렌드에 대한 이해는 새로운 가치를 발견해내는 통찰력과 바람직하고 영향력 있는 가치를 제안할 수 있는 능력을 함양시켜 준다.

본 수업에서는 소비 문화적 관점에서 미래생활을 이해하고, 근 미래의 강력한 소비트렌드 현상과 배경을 짚어본다. 패러다임을 끄는 원동력에 대한 탐색훈련은 트렌드를 '보는 눈'을 길러주고, 소비자의 라이프스타일을 연구함으로써 그들의 심리변화 및 변화의 동인을 밝혀내는 과정은 트렌드를 '읽는 방법' 뿐만 아니라 그와 연관된 디자인 산업의 흐름을 이해하게 한다.

또한 올바른 소비자의 윤리의식과 생산적 태도를 갖게 됨으로써 바람직한 문화조성에 일조하게 될 것이다.

· **LG2014 현대공예산책(Modern Crafts Walk)**

우리나라의 찬란한 문화유산의 과거와 현재를 역사의 흐름 속에서 바르게 소개하고 문화유산에 대한 이해를 돕기 위하여 전 세계의 박물관을 통하여 주변 문화와의 연계 속에서 우리 문화유산의 역할과 발전방향에 대하여 이해시키고자 한다.

· **LD5046 스포츠빅이벤트의이해(Understanding of sports big events)**

전 세계인들의 주목을 받고 있는 세계 스포츠 빅이벤트 10가지(하계올림픽, 동계올림픽, 월드컵 축구대회, 세계육상 선수권 대회, 세계 수영 선수권 대회, GOLF PGA TOUR, MLB, NBA, NHL, F1)를 통하여 스포츠에 대한 흥미 증진을 유도하며, 스포츠가 지닌 근원적 성격과 사회, 문화, 경제적 파급 효과를 이해하는데 수업의 주안점을 둔다. 수업방식은 동영상자료 시청, 유인물 배부 후 해석하는 방식을 취한다.

· **LD5047 배드민턴(Badminton)**

배드민턴은 생활스포츠로 남녀노소 누구나 참여하여 즐길 수 있는 평생스포츠이며, 생활스포츠로 가장 많은 동호인을 확보하고 있는 인기 있는 스포츠로서, 신체적 건강과 더불어 정신적 건강과 사회적 건강을 증진시키고자 한다. 또한 배드민턴의 특성과 과학적 운동효과를 이해함으로써 각종 기초 기술과 응용기술 및 경기 규칙을 습득하고 실전경기를 통해 경쟁의식을 고취시켜 실기 능력을 향상시키는데 수업의 주안점을 둔다.

· **LD5029 웨이트트레이닝(Weight Training)**

웨이트 트레이닝의 이론 및 실기기능을 학습한다.

· **LD5045 유산소지구력운동(Aerobic Endurance Exercise)**

유산소 운동의 이론적 배경을 이해하고 실질적인 운동프로그램을 계획, 실행하며 건강한 생활을 위한 실천에 중점을 둔다. 이에 따라 규칙적이고 체계적인 유산소 지구력 운동의 실습과 함께 단계별 운동과정 습득을 성취하고자 한다.

· **LD5004 운동과건강(e-learning)(Exercise and Health)**

과학적인 문화 이기의 급속한 발달은 우리에게 편리함을 가져오고 있지만 반면에 우리 자신의 건강한 삶을 위한 기초적인 체력유지 및 증강에는 역효과를 발생시켜 이로 인해, 인체기능의 정상적인 작용에 심각한 문제가 발생되고 있다. 우리 환경을 지배하고 있는 "편리성"이 만연되고 있는 만큼 우리 신체의 기본적인 활동이 충분히 수행되어야 우리가 기대하는 이상적인 삶을 영위할 수 있게 될 것이다. 본 강좌를 통해 운동에 대한 올바른 인식과 자기 체력에 맞는 과학적인 운동수행을 평생 건강 차원에서 습관화 할 수 있기를 기대한다.

· **LD5037 스포츠산업의이해(Understanding of Sports Industry)**

스포츠산업의 이해는 스포츠산업에서 필요로 하는 이론과 실무기능에 대한 이해로 스포츠시장에서 요구되는 다양한 취업분야를 이해하고 제공하기 위한 과목이라고 할 수 있으며 스포츠조직이나 단체, 스포츠기업 경영에 필요한 실무를 이해하는데 초점이 맞춰져 있다. 주요내용으로는 스포츠이벤트, 캠퍼스 레크리에이션, 스포츠커뮤니케이션, 스포츠마케팅, 스포츠의학과 건강촉진, 스포츠관광, 프로스포츠 및 국제스포츠에 관한 내용들을 포함한다. 아마도 스포츠산업이 주는 놀라운 기회에 대한 올바른 평가와 이해는 인생을 보다 전문적이고 현실적으로 설계하는데 도움이 될 것이다.

· **LD5054 스포츠와경제(Sports and economics)**

본 교과목은 스포츠와 경제의 관계에 대한 규명을 목적으로 한다. 세부 학습 내용은 다음과 같다.
1. 현대 스포츠와 경제 2. 스포츠와 상업주의 3. 프로스포츠와 상업주의 4. 스포츠 메가 이벤트와 상업주의

· **LD5002 디자인토크(Design Talk)**

디자인이 생활 속 깊숙이 자리매김 하고 있는 현대에서 디자인에 대한 올바른 이해와 평가는 무엇보다 중요하다. 따라서 본 교과목은 디자인에 대한 개념 이해를 토대로 대중문화 속에 디자인이 밀접하게 관여하고 있음을 인지한다. 이를 바탕으로 현 시점에서 이슈가 되고 있는 문화와 디자인의 연관성 속에서 토크 주제를 발제하고 그에 대한 생각하기, 말하기, 토론하기, 논쟁하기, 결론 맺기의 과정으로 수업을 진행한다. 이를 통해 학생들이 디자인에 대한 다양한 관점에서의 해석 가능성과 개인의 사고의 폭을 넓히는데 수업의 목표를 둔다.

· **LB5013 디자인개념과원리(Design Concept and Basics)**

디자인은 시대의 거울임과 동시에 문화를 비추는 거울이기도 하다. 디자인은 우리 일상 속에 깊게 침투하여 대중에게 많은 영향을 끼치며, 우리 생활을 반영하는 하나의 문화현상으로 자리했다. 디자인의 홍수 속에서 살아가고 있는 현대사회에서 시대의 배경과 문화를 읽는 안목을 키우고, 대중문화로서의 디자인이 사회적으로 형성한 트렌드와 어떤 감성의 구조를 낳게 되는지 올바르게 이해하고 해석하는 시간을 가진다.

· **LD5013 세계의실내디자인(Culture of the world interior)**

세계 여러나라의 자연환경, 사회문화적 배경 등 특성을 살펴보고, 사례중심의 다양한 시각자료를 통해 실내공간 디자인 문화를 이해하도록 한다.

· **LD5012 세계의염색예술(Textile Art of The World)**

인간은 모두 호색가(好色家)다. 오감 중에서도 시각을 통해 87%의 정보를 취득하는 인간. 인간이 색(色)을 보고 만들고 사용하는 모든 과정에는 인류가 생겨난 이래 단 한 순간도 멈추지 않았던 원초적인 욕망이 담겨 있다. (KBS 글로벌 대기획 색-네 개의 욕망 중에서)

· **LB5014 문화와복식(Fashion&Culture)**

복식은 의, 식,주 가운데 유일하게 인간만이 영유할 수 있는 것으로 문화의 한 측면으로써 중요한 역할을 하고 있다. 이에 본 교과목에서는 복식을 문화와 접목하여 이에 따른 패션의 조형성과 내적 의미 등을 살펴봄으로써 미래 패션산업에 대한 다양한 지식을 제공하며 미래패션을 주도할 이들에게 복식문화의 본질을 이해하도록 하고 능동적인 의생활을 영위하도록 한다.

· **LD5030 도자와생활(Ceramic and living)**

도자의 역사적 흐름과 변천과정을 이해하고, 시대별 도자의 특성과 제작기법을 비교 분석하여 다양한 도자공예의 제작방법에 대하여 공부하도록 한다.또한 서양과 도양의 현대 도자문화를 이해하고 생활문화로서의 도자문화를 인식하고 활용하도록 한다.

· **LD5009 영화속의건축여행(FILM & PAINTING)**

시각예술의 영원한 모티브인 회화의 영역과 현대 대중문화의 중심인 영상예술의 영역은 역사, 문화적으로 깊은 유대를 맺고 있으며 서로 상당한 영향을 끼치고 있다. <영상예술과 회화>는 이러한 관계성에 주목하고 다양한 예시를 통해 시각예술로의 두 영역을 관찰하고 이해하는 교과목이다.

· **LB5034 디자인탐색(STEM캡스톤디자인)(Design Exploration(STEM Capstone Design))**

창업자들의 창업 실패를 줄임과 동시에 창업의 성과를 극대화하기 위한 창업 마케팅 전략의 수립을 이론 교육과 실습, 체험을 통하여 학습하고 이해하도록 한다. 이를 바탕으로 팀별 창업 아이템(프로젝트)의 마케팅 전략을 구체화하는 체험형 수업을 진행한다.

· **LD5035 리빙디자인의현재와미래(The Present and Future of Living Design)**

인간의 삶 주변에 생활과 밀접하게 연관 지어지는 생활공간 속의 여러 가지의 많은 조건들을 시대적 요구와 현실적 실용성을 지향하면서 우리의 삶을 보다 풍요롭고 윤택하게 영위할 수 있게끔 주거공간 과 리빙프로덕트에 관하여 그 중요성을 인지하고 해석한다.

특징: 교과목 내용 및 진행에 있어 보다 현실적으로 접근할 수 있는 실 사례 소개 및 접근적 방법을 통해 교육적 목표와 결과를 실제적 체험에 상응하는데 그 특징이 있다.

· **LD5024 연극감상과비평(Theatre Understanding and Critics)**

본 교과는 다른 장르의 예술과 비교되는 연극의 특성과 표현 방식을 폭넓게 이해하고, 연극 감상과 비평 방법을 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 계발하는 데 목적이 있다. 이를 위하여 연극 작품을 다양하게 감상하면서 적절히 평가할 수 있는 방법을 배우며 연극의 사회적, 역사적, 미적 가치를 능동적으로 찾아내고 판단할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 나아가 연극작품에 투영된 정신사와 시대상, 예술형식 등을 문화비평적 관점에서 감상하고 분석한다. 이러한 활동을 통해 효과적인 연극 감상과 비평의 교수 방법을 모색하도록 한다.

· **LD5036 통합예술교육프로그램이해(Understanding about the Integration of the Arts Education Program)**

본 교과는 통합 예술교육의 필요성을 이해하고 다양한 교육현장에서 연극교육과 관련한 통합 예술 교육 프로그램을 활용할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 통합 교육과 통합 예술교육에 대한 기본 이론과 용어, 개념을 살펴보고, 통합 예술교육 프로그램의 사례를 살펴봄, 통합 예술교육의 제 원리를 활용하여 연극과 문학, 무용, 사회, 미술 등의 다양한 교과를 통합하여 통합 예술교육 프로그램을 계획하여 본다. 그리고 이러한 활동을 통해 통합 예술교육 프로그램에 대한 폭넓은 이해와 적용 능력을 갖추도록 한다.

· **LD1014 영화감상과비평(Film Appreciation and Criticism)**

영화를 전문적으로 감상할 수 있는 방법과 더 나아가 전문적인 관점에서의 영화비평을 다룬다.

· **LD5025 직물과현대생활(Fabric and Contemporary Life)**

직물은 인간 생활에서 떼어놓을 수 없는 중요한 요소로서, 실용성과 장식적인 특징으로 보편적인 대중들의 취미를 반영하여 왔다. 이러한 직물에 현대에 이르러는 수용해야할 범위가 양적으로 확대되고 질적으로 고급화, 다양화되고 있다. 본 교과목은 이러한 현대의 직물이 제시하고 있는 표현가능성 및 조형적 특성을 이해함으로써 현대 생활에서의 직물의 다양한 용도와 가치를 파악하고자 한다.

· **LD0112 패션과이미지메이킹(Fashion & Image Making)**

사람들이 어떻게 패션을 통해 자신의 이미지를 효과적이고 감각적으로 창출해 낼 수 있는가를 배우게 된다. 이를 위해 사회적 변화에 따른 이상적 신체이미지의 변화 패션디자인의 원리와 패션 이미지, 패션 테마등에 대한 이해를 도모한다.

• **LE5025 디자인천일야화(e-learning)(Hazar Afsansah of Design)**

본 강좌의 목적은 현대인의 삶속에서 더욱 큰 부분으로 자리 잡게 된 디자인을 보다 체계적으로 이해하고자 하는 일반인들이나 또는 디자인이라는 학문에 입문을 하게 되는 초심자들에게 그들이 올바른 디자인관을 확립할 수 있도록 적극적인 도움을 주는 것이다. 이를 위해 디자인 전반에 걸쳐 있는 거점이나 담론이 될 수 있는 토픽들 그리고 디자인의 기초 이론을 강의하며, 더불어 비교적 가벼운 수준의 스튜디오형 프로젝트를 소개하고 실습한다. 따라서 수강생들은 이 강좌를 통해 바람직한 디자인 세계를 이해하고 스스로 적용할 수 있는 터전을 준비할 수 있다.

• **LA5025 한국의문화유산을찾아서(유학생)(Finding Korean cultural heritage)**

외국인 유학생들에게 오천년 한국문화를 알리는 강의로 한국의 전통 이미지 전파와 한국 발전의 근본적 '한류' 원천을 파악하도록 함에 목적이 있다. 따라서 '외국인 유학생을 위한 한국문화유산의 이해'은 한반도 중부지역에 분포해 있는 자연 및 문화유산을 이해하도록 한다. 특히 서울에 있는 조선시대의 6대 궁궐(경복궁, 경희궁, 덕수궁, 창경궁, 창덕궁)을 중심으로 강의하되 창덕궁의 경우 문화재청 비공개 지역 공개요청을 신청해 품격 높은 한국의 유형문화유산을 알리도록 한다. 단 일부 강의시간은 타 강의에 저촉되지 않는 공휴일을 이용해 답사 및 체험을 갖도록 한다.

• **LA0051 실용한자·한문(Practical Chinese character and Classical Chinese)**

일상생활과 취업에 필요한 한자능력을 향상시키고 상용 어휘와 기초 한문 해석 능력을 기르며, 한자·한문에 내재된 동양정신과 민족문화의 전통을 이해하는 기초 능력을 기른다.

• **LA0364 의사소통의이론과실제1(말하기)(Theories and Practice of Communication 1 (Speaking))**

'의사소통의 이론과 실제1(말하기)'는 기초 교양 과목인 '사고의 표현'의 심화 교과이다. 이 강좌에서는 학생들의 말하기 능력 향상을 위하여 의사소통 방법에 대한 다양한 이론을 연구하고 이를 실제 자료를 통해 분석한다. 이와 같은 과정을 통해 학습자 자신의 말하기 방법을 확인하고, 실제 의사소통에 도움을 줄 수 있는 요소를 파악하여 구체적이고 효율적으로 의사소통할 수 있는 실용적인 방법을 익힐 수 있게 한다.

• **LD5050 의사소통의이론과실제2(읽기와쓰기)(Theories and Practice of Communication 2 (Reading and Writing))**

'의사소통의 이론과 실제2(읽기와 쓰기)'는 기초 교양 과목인 '사고의 표현'의 심화 교과이다. 이 강좌에서는 학생들의 '읽기와 쓰기' 능력의 신장을 목표로, 다양한 유형의 글을 읽고 쓰는 방법에 대해 전문적으로 다룬다. 특히 생애주기별 교육의 관점에 따라 대학생에게 필요한 내용의 텍스트를 읽고 이해하며, 이를 토대로 자신의 생각이나 느낌을 효과적으로 표현할 수 있는 글쓰기 교육이 통합적으로 이뤄질 수 있도록 한다.

• **LG2034 국어표기법의이해(A comprehension of korean orthography)**

말하기, 듣기, 읽기 쓰기로 구성된 국어 교육에서 특히 읽기 쓰기와 관련하여 국어 표기법의 이해는 가장 기본적이면서도 매우 중요한 부분이라 할 수 있다. 실생활에서 한글맞춤법을 정확히 사용할 수 있기 위해서는 먼저 국어 표기법의 원리와 운용 방법에 대한 정확한 이해가 필요하다. 따라서 이교과목에서는 단순히 한글맞춤법의 규정을 암기하고 실습하기 보다는 먼저 한글맞춤법이 제정된 배경과 각 규정들이 반영하고 있는 표기법의 원리와 규칙을 이해하도록 하고, 이를 바탕으로 실생활에서 정확한 표기법을 사용할 수 있도록 한다.

· **LG2045 프리젠테이션기법(A technique of presentation)**

급변하는 지식 사회에서는 정해진 시간 안에 가장 적절한 메시지로 자신의 뜻을 표현하여 상대를 설득하는 방법이 필요하다. 이 강좌에서는 프레젠테이션에 필요한 언어적 요소와 시작적 요소에 대한 내용을 살펴보고 이를 통해 프레젠테이션의 두려움을 없애고 좀더 효과적으로 발표할 수 있는 방법을 모색한다. 이를 위해 정보를 가공하여 내용을 구성하는 방법을 익히고 시작적인 효과를 높일 수 있는 파워포인트 제작 및 프레젠테이션 실습을 해 본다.

· **LG2035 대학글쓰기(유학생)(Korean Writing)**

말하기, 듣기, 읽기 쓰기로 구성된 국어 교육에서 특히 읽기 쓰기와 관련하여 국어 표기법의 이해는 가장 기본적이면서도 매우 중요한 부분이라 할 수 있다. 실생활에서 한글맞춤법을 정확히 사용할 수 있기 위해서는 먼저 국어 표기법의 원리와 운용 방법에 대한 정확한 이해가 필요하다. 따라서 이교과목에서는 단순히 한글맞춤법의 규정을 암기하고 실습하기 보다는 먼저 한글맞춤법이 제정된 배경과 각 규정들이 반영하고 있는 표기법의 원리와 규칙을 이해하도록 하고, 이를 바탕으로 실생활에서 정확한 표기법을 사용할 수 있도록 한다.

· **LR5026 대화와자기표현(유학생)(Conversation and Expression)**

이 수업은 외국어로서의 한국어 교육으로, 특히 말하기 능력을 향상시키는 데에 중점을 둔다. 한국어 능력 중급자를 대상으로 하여 한국에서 생활할 때에 필요한 다양한 표현들을 습득하게 한다.

· **LA0171 실무영어(Business English)**

실무에 필요한 영어를 중점지도한다.

· **LA0322 TOEIC**

학생들에게 토익의 문제유형을 한눈에 파악할 수 있도록 집중 훈련시킴으로써 토익의 문제풀이 스킬을 향상시키며, 단기간에 기본 어휘력을 비롯한 문법 및 청취력을 향상시킬 수 있도록 한다.

· **LR2010 기초프랑스어(Elementary French)**

프랑스어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기,말하기, 듣기를 위한 기초과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

· **LR2020 기초일본어(Basic Japanese)**

일본어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기, 말하기 듣기를 위한 기초과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

· **LR2030 기초독일어(Basic German)**

독일어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기를 위한 기초과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

· **LR2040 기초중국어(Basic Chinese)**

중국어의 성조와 병음, 간체자를 익히고 읽기, 쓰기 말하기, 듣기의 기초과정을 통해 발음과기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

• **LR2060 기초러시아어(Basic Russian)**

러시아어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기를 위한 기초 과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

• **LR5004 중급영어회화(Intermediate English conversation)**

영어원어민과 함께 중급난이도의 영어회화훈련을 통해 영어실력 향상을 도모한다.

• **LR5016 시사영어(Current English)**

시사매체를 활용해서 영어말하기, 읽기 등의 훈련을 통해 영어에 관한 종합적인 능력 향상을 도모한다.

• **LR5029 중급중국어(Intermediate Chinese)**

초급에서 중급 수준의 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기를 위한 과정으로 복잡한 문법, 점점 어려워지는 어휘 등을 습득하여 중급 수준의 중국어실력을 향상시키도록 한다.

• **LR5030 영시와연설문으로배우는영어(Learning English through Poetry and Speeches)**

이 과목은 영시와 영어 연설문을 통해 영어 읽기와 말하기에 초점을 맞춘 수업을 제공합니다. 영어가 전공이 아닌 학생들이 영시를 접할 기회는 매우 드물고 문학이기 때문에 실용적인 가치가 없다고 인식되고 어렵다라는 선입견이 있을 수 있습니다. 그러나 영시낭독은 발음교정과 자연스런 영어역량을 습득하는데 매우 효과적인 방법으로 영어권 문화에서는 웅변술 연마의 한 과정으로 시낭독을 가르칩니다. 학생들의 수준에 맞는 영시들을 선별하여 학생들이 직접 동료들 앞에서 시를 낭독하는 경험은 학생들에게 영어를 단순히 시험과목으로만 보는 관점에서 벗어나 언어자체의 아름다움을 느끼면서 동시에 발음교정과 말하기에 대한 자신감을 키우는 기회를 제공할 것입니다. 영어연설문은 이미 영어학습에 널리 활용되고있는데 아직 관련 과목이 개설되어 있지 않습니다. 영미사를 대표하는 유명한 연설문들을 읽어보고 그 연설문의 주인공이 되어 낭독해 보면서 학생들이 세상을 보는 시야와 시각을 넓히고 자신들의 인생에 영감을 받을 수 있을 것입니다. 연설문의 경우 조별로 내용을 분석하고 요약하여 발표하고 영시는 강사의 설명하는 방식으로 수업의 전반부가 이루어지고 후반부는 학생들의 낭독과 동료평가로 이루어집니다. 학생들은 매주 발표를 위하여 개별적으로 낭독을 연습하고 이를 녹음해 과제로 제출합니다.

• **LR5031 쓰기과읽기를위한기초영문법(Basic Grammar for Writing and Reading)**

현재 거의 모든 학생들이 토익 등의 영어시험을 봐야 하고 취업시 영어로 자기소개서를 작성하거나 전공에 따라 다양하게 영어를 활용해야 하는 상황입니다. 따라서 쓰기, 읽기, 말하기를 위해 필요한 기초 영문법의 습득은 모든 학생들에게 필수적입니다. 그러나 기존의 영문법 가오자는 영어전공학생들을 대상으로 하고 토익 강좌의 경우 이미 상당한 문법지식을 전제로 하기 때문에 영문법에 대한 기초적인 이해가 없는 학생들은 수업을 따라가는데 어려움을 겪습니다. 이 과목은 영어의 기초가 없어서 기존의 영어수업을 따라가는데 어려움을 겪는 학생들을 대상으로 하며 학생들은 영어의 기본 문장구조, 영어 품사의 역할과 중요 문법 기능을 이해하고 이를 일기와 쓰기에 적용해 봅니다. 수업은 강사가 문법사항을 설명하고 학생들은 듣는 수동적 방식에서 벗어나, 조별로 학생들이 협력하여 주어진 지문의 문장구조를 분석하고 발표하여 개별적으로 다양한 유형의 영작과제를 수행하는 방식으로 진행됩니다. 문법학습은 피할 수 없이 지루한 성격을 지니고 있으나 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 다양한 주제와 유형의 분석자료를 제공하고 또한 코퍼스를 사용한 발견학습을 유도함으로써 참여도를 높이는 시도를 하고자 합니다.

· **LG2040 한국문화학습1(유학생)(The study of korean culture 1)**

한국의 역사와 전통에 대한 이해를 통해 한국 문화를 이해한다. 동아시아 문화와 한국문화의 공통점, 서구문화와 한국문화의 차이점, 한국문화의 고유한 성격 등을 직접 현장의 문화를 체험함으로써 이해할 수 있는 기회를 제공한다.

· **LG2041 한국문화학습2(유학생)(The study of korean culture 2)**

한국의 역사와 전통에 대한 이해를 통해 한국 문화를 이해한다. 동아시아 문화와 한국문화의 공통점, 서구문화와 한국문화의 차이점, 한국문화의 고유한 성격 등을 직접 현장의 문화를 체험함으로써 이해할 수 있는 기회를 제공한다.

· **LA5026 한국전통문화유산의이해(유학생)(Understanding of Korean cultural heritage)**

본 과목은 외국인 유학생에게 오천 년 한국유형문화를 알리고 한국의 고전적 이미지와 한국 발전의 원천을 파악하도록 함에 목적이 있다. '외국인 유학생을 위한 한국문화유산이 이해 2'는 한반도에 분포해 있는 자연 및 문화유산, 지형과 지세를 이해하도록 한다. 특히 경주의 신라시대의 문화유산과 제주 이외에 한국의 4대 전통마을(아산 외암리마을, 경주 양동마을, 순천 낙안읍성, 제주 성읍마을)과 자연유산을 강의한다. 단 일부 강의시간은 타 강의에 저촉되지 않는 공휴일을 이용해 답사 체험을 갖도록 한다.

· **LG2033 유머화법(Humor and discourse)**

정서가 각박해질수록 유머를 통한 대화가 관계를 부드럽게 할 뿐만 아니라 설득의 효용도 높여준다. 이 강의에서는 유머의 정의와 유형, 유머의 원리를 찾아보고, 위트·풍자·코미디 등 유사 장르와의 구분을 다룬다. 유머 이론의 역사를 통해 불일치에 의한 유머와 우월감에 의한 유머의 기능과 역기능을 알아보고, 유머의 소재에 따라 유머를 분류해 본다. 유머 창작과 유머 대화 실습 등을 병행하여 이론을 바탕으로 실제로 유머 화법을 구사할 수 있는 능력을 키우는 것을 강의의 목표로 한다.

· **LA0161 스크린영어(Movie English)**

영어로 쓰여진 영화대본을 활용하여 다각도로 영어실력 향상을 도모한다.

· **LG2042 중급일본어(Intermediate Japanese)**

일본어의 기초문법과 어휘를 습득한 학생을 대상으로 기본 회화를 익히고 나아가 실제 활용할 수 있는 실용적인 일본어 실력을 기른다.

· **LR5008 고급영어회화(Advanced English conversation)**

원어민과 직접 대화하며 일상적인 대화 주제를 넘어 좀 더 높은 수준의 주제를 놓고 학생들이 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

· **LA5031 고급영문독해(Advanced English Reading)**

언어의 4가지 기능(말하기, 읽기, 듣기, 쓰기) 가운데, 읽기에 해당하는 독해는 가장 기초가 되는 기술이라고 할 수 있다. 글을 읽고 이해하는 것은 언어 교육에서 근본이 되는 것으로, 이 수업을 통해 학생들은 영어로 된 텍스트를 다양하게 읽고 이해하는 능력을 배양한다. 실용문과 문학적인 텍스트를 포함하는 다양한 영문 읽기를 통하여 실용적인 영문 독해 능력을 향상하도록 한다.

· **LR5032 광고로배우는영어(Learning English through Advertising)**

이 과목은 광고를 통해 영어 읽기, 듣기, 쓰기활동을 통합하여 학습할 수 있는 기회를 제공하고자

합니다. 영어에 흥미가 없거나 부담을 느끼는 학생들에게 광고라는 익숙한 매체를 통해 영어에 접근함으로써 영어에 대한 관심과 흥미를 불러일으키고 학습의 효율성을 높이는 것을 목표로 합니다. 교양교육으로서 이 과목은 단순히 영어만을 배우는 것이 아니라, 광고 속에 반영된 사회, 문화, 정치, 경제적 배경을 짚어보며 학생들의 상식과 지식수준을 확장하는데 도움이 되고자 합니다.

수업은 영어권에서 제작된 다양한 주제의 텔레비전이나 지면광고들의 텍스트를 사용하여 이루어집니다. 수업의 전반부는 광고를 보고 듣거나 또는 읽어보면서 사용된 영어표현들을 배우고 이 표현들을 활용하여 영작합니다. 후반부는 선택된 광고와 관련된 사회, 문화, 정치, 경제적 배경을 다룬 영어 기사 등을 읽고 토론해 보는 방식으로 수업이 운영됩니다. 학생들은 개별 또는 조별로 영작을 하고 주어진 지문을 읽고 요약하여 발표하는 과제를 수행합니다.

· **LF0007 명인특강(Special Lectures by Experts)**

각 분야의 명인을 초빙한 강좌를 개설함으로써 세계화물결에 맞는 교양을 함양하고 변화하는 21세기 글로벌 환경 속에서 미래를 준비할 수 있는 장을 제공한다.

· **LF0008 성공학특강(Lectures on Success)**

성공한 CEO를 초빙한 강좌를 개설함으로써 세계화물결에 맞는 교양을 함양하고 변화하는 21세기 글로벌 환경속에서 미래를 준비할 수 있는 장을 제공한다.

· **LF7807 인문학특강(Special Lectures on the Humanities)**

인문학이란 인간의 가치와 삶을 탐구함으로써 인간을 이해하기 위한 학문이다. 다양한 분야에서 활동하는 각 분야 최고 강사들의 강연을 통해 인문학의 본질과 현대의 흐름을 이해하는 노력을 하고자 한다.

· **LA5044 리더십과삶(Leadership, Life, and Sports)**

‘리더십과삶’은 상명인재상의 정립을 위한 교과목이다. ‘상명인재상’은 제반 현상이 갖는 다양성을 이해하고 존중하여 학문에 적용하면서, 현안 문제를 창의적으로 해결할 줄 아는 안목을 향상시키며, 이러한 능력과 안목을 바탕으로 전공에 대한 탐구 역량과 창의적이고 융복합적 사고와 그의 실천력을 향상시키고자 하며, 이와 같은 역량을 더욱 공고히 할 수 있는 윤리적 도덕적 실천 역량도 함께 실현함으로써 정립된다고 본다.

· **LA5045 리더십과기업가정신(Leadership and Entrepreneurship: Leadership in Small and Medium Sized Enterprises)**

‘리더십과 기업가정신’은 상명인재상의 정립을 위한 교과목이다. ‘상명인재상’은 제반 현상이 갖는 다양성을 이해하고 존중하여 학문에 적용하면서, 현안 문제를 창의적으로 해결할 줄 아는 안목을 향상시키며, 이러한 능력과 안목을 바탕으로 전공에 대한 탐구 역량과 창의적이고 융복합적 사고와 그의 실천력을 향상시키고자 하며, 이와 같은 역량을 더욱 공고히 할 수 있는 윤리적 도덕적 실천 역량도 함께 실현함으로써 정립된다고 본다.

이의 실현을 위하여 개설되는 ‘리더십과 기업가정신 - 천안 중소기업 CEO 리더십 CEO-leadership of small-sized enterprises in Cheonan’은, 다음과 같이 운영된다.

□ 성격 ; 천안 중소기업 CEO를 초청해서 리더십에 대해서 강의를 듣고 토론함

□ 특징 ; 천안 중소기업에 대한 이해 및 기업이 원하는 인재 취업기회 증진

□ 개념 ; 상명대학교는 천안 중소기업에서 필요로 하는 인재를 양성하며, 기업은 원하는 인재를 천안에서 구할 수 있음. 학교의 경쟁력 증대는 물론 지역사회 기여도가 크게 향상됨

□ 교양교육으로서의 지향 ; 중소기업이 원하는 신입사원 인재상이 무엇인지 이해할 수 있음. 중소

기업에서 방학 중 인턴실습 기회 제공. 향후 천안 중소기업에 취업을 촉진하여 취업률 향상에 기여한다.

· **LD5052 가상세계로의초대(Invitation to the virtual world)**

오쿨러스리프트와 같은 보급형 HMD(Head Mounted Display)장비들의 등장으로 가상현실 분야는 최근 몇 년간 폭발적인 성장을 맞이하고 있다. 더불어 가상현실 콘텐츠의 수요가 늘어남에 따라 장기적인 관점으로 콘텐츠 제작 환경의 변화를 예상하게 한다.

본 강의를 통하여 현재, ICT(Information Communication Technology) 관련 기술의 변화를 먼저 인지하고, 가상현실분야 대한 이론적 지식을 습득, 실제 업계에서 가상현실 콘텐츠 제작에 쓰이는 저작 도구를 활용하여 자신만의 가상세계를 직접 제작하고 체험함으로써 다가올 콘텐츠 제작에 환경의 변화를 앞서 준비한다.

· **LE5021 한국의세계유산(e-learning)(World Heritage of Korea)**

본 강좌는 한국의 역사를 살펴보는 속에서 세계유산으로 등재된 문화유산과 기록유산 등의 면면을 공부하는 과목입니다. 이를 통해 한국의 유구한 역사성과 세계적으로 탁월한 문화적 우수성을 깨우치며, 우리 민족의 저력을 동시에 배워가는 과목이라 할 수 있습니다. 한국의 대표적인 세계적 유산을 배워가는 속에서 한국사의 전개를 자연스럽게 익히고, 한국문화에 대한 올바른 인식과 역사적 안목을 기르는 강좌입니다.

· **LE5022 호모링구아(e-learning)(Homo Lingua)**

본 강좌는 인류를 '호모링구아'로 규정할 수 있는 이유를 살핌으로써 '인간다움'과 '언어다움'의 기본 조건을 이해하고 나아가 언어를 사용하는 인간에 관한 반성과 성찰을 목표로 합니다. 언어본능을 일깨우며 인간사회의 행복 추구가 시작된 우리의 숙명 앞에서, 현대 시대의 수많은 불행을 극복하는 해답으로서 호모링구아의 온전한 회복을 위한 노력이 필요한 시대입니다. 자아와 소외의 문제, 관계발전모델, 자성적 언어로서의 독백과 침묵, 언어의 폭력성, 대화 치유, 언어 유희 등의 주제를 중심에 두고 함께 생각하고 나눔으로써 호모 링구아 회복 문제에 대해 심층적으로 공감하고 우리가 실행해야 할 언어생활의 구체적 방법을 익히고자 합니다.

· **LE5020 컴퓨터구조(e-learning)(Computer Architecture)**

본 강좌는 컴퓨터구조에 대한 기초이론 이해를 원하는 학생들에게 적절합니다. 디지털논리에 대한 내용을 시작으로 중앙처리장치에 대한 내용을 중점적으로 강의합니다. 특히 마이크로프로그래밍에 대해서는 상용으로 널리 사용되는 시스템을 기반으로 학습합니다. 메모리 및 보조저장장치에 대해서는 간단히 학습하며 입출력 장치에 대해서는 입출력 방식을 중심으로 학습합니다.

· **LG9058 교양과인성(유학생)(Freshman's university life)**

평생지도교수제가 시행되고 있으나 교수 1인당 지도학생 수가 많아 발생하는 학생지도의 어려움을 해소하고 학습 및 진로지도 등의 학생지도를 강화함과 동시에 다양한 학습형태를 통한 자율적 교육을 실시함으로써 진정한 교양과 인성을 함양하는 기회를 제공하고자 함. (예 : 전시회 관람, 오페라 감상, 고서가 있는 서점 순례, 독서와 토론, 학습 상담, 진로 상담 등

· **LA5048 사회봉사활동의방법과실제(Theory and practice of volunteering)**

'사회봉사활동의방법과실제'은 상명인재상의 정립을 위한 교과목이다. '상명인재상'은 제반 현상이 갖는 다양성을 이해하고 존중하여 학문에 적용하면서, 현안 문제를 창의적으로 해결할 줄 아는 안목을 향상시키며, 이러한 능력과 안목을 바탕으로 전공에 대한 탐구 역량과 창의적이고 융복합적 사

고와 그의 실천력을 향상시키고자 하며, 이와 같은 역량을 더욱 공고히 할 수 있는 윤리적 도덕적 실천 역량도 함께 실현함으로써 정립된다고 본다.

이의 실현을 위하여 개설되는 '사회봉사활동의방법과실제'은, 다음과 같이 운영된다.

- ① 특징, 개념 : 특징으로는 과목의 특성상 전문 이론의 우선 학습과 함께, 지역사회와의 연관성을 돈독히 하여, 사회봉사활동을 체계적으로 또 지속적으로 실천하는 것을 배우는 것이며, 개념은 강의 초반에는 이론 정립, 중반에는 사회봉사활동 실천을 위한 준비로 관련 사항을 조사하여 토론하도록 지도하고자 하며, 마지막에는 개별적인 실천 내용을 제시 발표하는 시간이 주어져, 더불어 사회봉사활동의 전문적인 지식습득을 이론 평가를 통해 재확인하는 시간을 갖도록 한다.
- ② 교수내용 : 강의, 조별과제 발표 및 토론 능력 배양, 그리고 현장 사회봉사활동을 체험하는데 중점을 두고 교수하도록 한다.
- ③ 교양교육으로서의 지향 : 우리 모두가 지녀야 할 대표적 교양의 하나인 "사회봉사활동 실천"에 대한 올바른 인식을 할 수 있도록 이론 교육을 보다 체계화해야 할 것이며, 이를 위한 교육 내용 콘텐츠 개발에도 더욱 힘써야 할 것이다. 이 "사회봉사활동의 이론과 실제"과목은 전문 이론에 근거한 사회봉사활동 실천 교육의 하나로, 이를 통해 남을 위해 지속적으로 봉사하는 습관을 배우게 된다면, 본 교육은 <상명인재상> 정립을 위한 대표 교양교육 수준을 넘어, 세계를 주도할 수 있는 <글로벌 교양 상명인> 양성에 더 큰 이바지한다.

· LA5053 인간사랑의이해(philanthropic)

누구나 필란트로피를 실천할 수 있음에도 우리 사회는 이에 대한 인식이 아직 부족하다. 개인이 사회 문제 해결을 위해 자신의 재산과 재능, 지식 등을 제공할 수 있는 기회가 있다는 것을 인식하고, 자신의 필란트로피 관심과 자원을 개발하여 긍정적인 변화가 필요한 사회적 이슈에 이를 잘 매치하여 제공할 책임감을 키울 필요가 있다.

이 과정은 수강생들이 필란트로피를 이해하고 실천하는 비전을 세우고 전략적인 필란트로피 실천방법을 훈련하는 데 중점을 두어 이들을 잠재적 필란트로피스트로 키우는데 필수적인 과정이다. 향후 영리 분야에 또는 비영리분야에 종사하든 구분 없이 긍정적인 사회변화를 이끌어 내고자 하는 학생들에게 필수적인 코스이다.

강의는 1> 필란트로피의 이해, 2> 다양한 사회문제 탐색과 근본적인 원인 발견, 문제해결 방법 모색, 3> 필란트로피 실천 방법과 비영리섹터의 역할 이해, 4> 개인의 필란트로피 관심 개발 및 실천 계획 수립의 단계로 진행된다.

· LG2048 영상으로보는국제개발협력이슈(International Development Cooperation : Technology and Design)

세계화 시대를 살아가는 대학생들에게 국제협력사업과 ODA 및 해외봉사활동에 대한 인지도를 높이고 세계의 다양한 지역에 대한 이해를 고양하여 세계문제 해결에 참여하는 실천적 지식인으로서의 소양을 함양하기 위한 과정임. 또한 다양한 지역 전문가들의 현장 사례를 연구하고 해외현장에 대한 봉사활동 정보를 제공함으로써 개발협력분야에서의 진로 탐색의 기회를 제공함.

VI. 대학원

1. 학칙

2. 시행세칙

- 일반대학원
- 교육대학원
- 복지상담대학원
- 경영대학원
- 문화기술대학원

1. 학칙

<제정 2003.03.02.>, <27차 개정 2018.11.06.>

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 상명대학교 각 대학원(이하 "각 대학원"이라 한다)은 상명 교육이념을 발전적으로 추구하여 정보화 사회 및 고도 산업사회가 요구하는 최신의 지식과 학문을 심오하게 탐구하고, 창의적 연구와 교수를 통해 국가사회와 인류복지에 기여하는 전문 인력의 배양을 목적으로 한다.

제 2 조 (과정)

- ① 대학원(이하 "일반대학원"이라 한다)에는 석사학위과정(이하 "석사과정"이라 한다), 박사학위과정(이하 "박사과정"이라 한다) 및 석·박사통합과정(이하 "통합과정"이라 한다)을 두고, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원 및 문화기술대학원(이하 "특수대학원"이라 한다)에는 석사과정을 둔다. <개정 2009.02.03, 2012.02.07, 2013.03.01, 2014.03.01., 2016.03.01>
- ② 일반대학원과 특수대학원(이하 "각 대학원" 이라 한다)에는 학위를 수여하지 아니하는 연구과정과 공개강좌를 둘 수 있다.
- ③ 각 대학원에는 학위과정으로 학과 또는 전공 외에 2개 이상의 학과 또는 전공이 공동으로 설치·운영하는 협동과정(이하 "학과간 협동과정"이라 한다)과 연구기관 또는 연구 산업체와의 계약에 의하여 설치·운영하는 학·연·산 협동과정(이하 "학·연·산 협동과정"이라 한다)을 둘 수 있다. <개정 2014.03.01.>
- ④ 각 대학원은 「산업교육진흥및산학연협력촉진에관한법률」에 의하여 국가, 지방자치단체 또는 산업체와의 계약에 의하여 석사 또는 박사학위과정의 계약학과를 설치·운영할 수 있으며 정원 및 운영에 관한 사항은 다음 각 호와 같다. <신설 2009.11.11, 개정 2014.03.01.>
 1. 계약학과의 학생정원은 「산업교육진흥및산학연협력촉진에관한법률시행령」 제8조의 규정에 의하여 따로 있는 것으로 본다. <신설 2009.11.11, 개정 2014.03.01.>
 2. 계약학과의 명칭, 교육과정의 편성과 운영, 학생선발의 기준 및 방법, 학생정원, 운영경비, 수업료, 학기와 수업일수, 설치·운영기간, 수여학위명 및 폐지 시 재학생 권익보호, 산업체 경력의 학점인정, 휴학 및 복학, 계약학과 특성에 따른 특약, 운영위원회 구성 및 운영 등에 관한 세부사항은 따로 정한다. <신설 2009.11.11, 개정 2010.11.25., 2016.11.07>
- ⑤ 일반대학원에는 학·석사연계과정을 둘 수 있으며 운영에 관한 세부사항은 따로 정한다. <신설 2014.03.01.>

제 3 조 (학과·전공 및 정원) 각 대학원에 설치하는 각 과정별 학과(전공) 및 입학정원은 (별표 1, 2)와 같다. 다만, 고등교육법시행령 제30조 제7항의 규정에 의하여 다음 각 호의 1에 해당하는 자의 입학정원은 따로 있는 것으로 본다. <개정 2009.02.03, 2012.02.07, 2014.03.01., 2018.09.01>

1. 교육부령이 정하는 위탁학생 <개정 2009.02.03., 2014.03.01>
2. 북한이탈주민 및 부모가 모두 외국인인 외국인 <개정 2009.02.03., 2014.03.01>
3. 외국에서 우리나라 초·중등교육과 대학교육에 상응하는 교육과정을 전부 이수한 재외국민 또는 외국인 <개정 2014.03.01.>

제 2 장 입학 및 학적변동

제 4 조 (입학시기) 각 대학원의 입학, 재입학 및 편입학 시기는 매 학기 시작일로부터 30일 이내로 한다.

제 5 조 (입학자격) 각 대학원의 각 학위과정에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하여야 한다.

1. 석사학위과정 및 통합학위과정

가. 국내·외 대학에서 학사학위를 받은 자 <개정 2016.11.07.>

나. 기타 교육부장관이 위와 동등의 자격이 있다고 인정한 자. <개정 2009.02.03., 2014.03.01>

2. 박사학위과정

가. 국내·외 대학에서 석사학위를 받은 자

나. 기타 교육부장관이 위와 동등의 자격이 있다고 인정한 자 <개정 2009.02.03., 2014.03.01>

제 6 조 (입학지원) 각 대학원에 입학하고자 하는 자는 소정의 지원서류를 제출하고 입학전형료를 납부하여야 한다. <개정 2014.11.18.>

제 7 조 (입학전형)

① 각 대학원의 학생선발은 일반전형과 특별전형으로 나누어 시행할 수 있다. <개정 2009.02.03.>

② 입학전형 방법, 기준 등에 관한 세부사항은 「대학원 학칙 시행세칙」(이하 “시행세칙”이라 한다)으로 정한다. <개정 2009.02.03.>

제 8 조 (입학허가) 입학전형 결과에 의하여 총장이 입학을 허가한다. 다만, 부정한 방법으로 입학허가를 받은 자는 지체 없이 입학을 취소한다. <개정 2012.02.07, 2014.11.18., 2018.09.01>

제 9 조 (편입학 및 재입학)

① 각 대학원은 각 과정별로 당해 학년도 입학정원에서 재학생수를 뺀 범위에서 편입학 또는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 고등교육법시행령 제30조 제7항에 해당하는 자는 정원외로 허가할 수 있다. <개정 2009.02.03, 2012.02.07, 2014.03.01., 2018.09.01>

② 편입학의 지원자는 전적 대학원에서 각 과정의 1학기 이상의 수료를 인정받아야 한다. <개정 2012.02.07., 2018.09.01>

③ 재입학은 1회에 한하여 허가할 수 있다. <개정 2018.09.01.>

④ 재입학한 학생에게는 소정의 절차를 거쳐 제적(퇴학) 당시의 수학학기 및 취득 학점 중 일부 또는 전부를 인정해 줄 수 있다.

제 10 조 (등록)

① 입학(편입학, 재입학)허가를 받은 학생은 소정의 기일 내에 소정의 서류를 제출하고 입학금, 수업료 및 기타 납부금을 납부하여야 한다. <개정 2014.11.18.>

② 재학생은 매 학기 초 소정의 기일 내에 수업료와 기타 납부금을 납부하여야 한다. <개정 2014.11.18.>

③ 등록금을 납부하고 해당학기 수업일수의 1/2이 경과한 후에 일반휴학을 하는 경우에는 복학 후 해당 학기의 등록금 전액을 납부하여야 한다. 다만, 군입대 및 질병휴학일 경우에는 수업일수의 1/2이 경과하여 휴학을 하였을지라도 해당학기에 복학할 때에는 기 납부한 등록금으로 대체한다. <신설 2010.11.25, 개정 2014.11.18.>

④ 삭제 <2018.09.01.>

제 11 조 (휴학)

① 질병 또는 개인사정 등의 사유로 1개월 이상 출석하지 못할 경우에는 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. <개정 2016.03.01., 2017.09.01>

② 휴학은 1학기 또는 1년 단위로 하되, 석사과정 및 박사과정은 통산 2년, 통합과정은 통산 3년을 초과할 수 없으며 동기간 내 휴학횟수는 제한하지 않는다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2016.03.01>

- ③ 병역의무로 인한 군휴학 기간은 해당 복무기간으로 하며, 이를 휴학기간에 산입하지 않는다. 단, 의무병역 기간이 경과한 장기복무자는 1년에 1회씩 복무확인서를 제출하여 휴학기간을 연장받아야 한다. <개정 2012.02.07., 2016.03.01>
- ④ 임신·출산·육아로 인한 모성보호휴학은 통산 2년 이내로 하며, 이를 휴학기간에 산입하지 않는다. <신설 2016.03.01, 개정 2017.09.01.>
- ⑤ 근무지 변경, 업무 전환, 연수 등으로 인한 휴학은 통산 1년을 초과할 수 없으며, 이를 휴학기간에 산입하지 않는다.
- ⑥ 학·석사연계과정으로 입학한 학생은 병역의무 및 질병사유 이외에는 대학원 입학 후 첫학기에 휴학할 수 없다. <신설 2016.03.01.>
- ⑦ 질병, 천재지변, 군입대 등의 사유로 휴학하는 경우 매 학기 수업일 2/3이상을 재학하였고, 본인이 원할 경우 성적을 인정하며, 교과를 담당한 교수는 재학기간의 성적(중간고사, 출석, 과제, 기타평가 등)을 100% 인정하여 해당학기 성적을 평가하여야 한다. <신설 2010.11.25.>
- ⑧ 삭제 <2016.03.01.>
- ⑨ 학생창업으로 인한 창업휴학은 통산 2년을 초과할 수 없으며, 이를 휴학기간에 산입하지 않는다. <신설 2017.09.01.>
- ⑩ 법정전염병 및 기타 사유로 일정기간 학업을 계속 할 수 없다고 판단되는 학생은 소속대학원장 등의 요청에 따라 직권으로 휴학 시킬 수 있다. <신설 2017.09.01.>

제 12 조 (복학) 휴학한 자는 휴학기간이 만료됨과 동시에 매 학기 소정 기간에 복학원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제 13 조 (제적) 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 제적한다.

1. 휴학기간이 종료되어도 복학하지 아니한 자
2. 등록기일 내에 등록을 하지 아니한 자
3. 징계로 제적 처분을 받은 자
4. 재학연한 내에 소정의 과정을 이수하지 못한 자.

제 14 조 (퇴학) 퇴학을 원하는 자는 그 사유를 명기한 자퇴원서를 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다. <개정 2014.11.18.>

제 3 장 수업연한, 재학연한, 교육과정, 학점, 성적 및 수료

제 15 조 (학년도, 학기 및 수업연한)

- ① 대학원의 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. <신설 2015.09.01, 개정 2018.09.01.>
- ② 학기는 매 학년도 2학기 이상으로 하며, 교육상 필요에 따라 전공 또는 학위과정별로 달리 정할 수 있다. 단, 구체적인 사항은 총장의 승인에 따른다. <신설 2015.09.01, 개정 2017.09.01., 2018.09.01.>
- ③ 일반대학원의 수업연한은 석사과정 및 박사과정은 2년, 통합과정은 4년으로 하고 특수대학원의 석사과정은 2년 6월로 한다. 단, 일반대학원 박사과정 중 교육부(국립국제교육원) 정부초청외국인장학생의 수업연한은 3년으로 한다. <개정 2013.03.01, 2017.09.01., 2018.03.01.>
- ④ 제3항의 수업연한이라 함은 학위취득에 필요한 최단 등록기간을 말한다. <개정 2012.02.07., 2015.09.01.>
- ⑤ 다음 각 호의 하나에 해당하는 경우 6월 이내에서 수업연한을 단축할 수 있으며, 이에 관한 세부 사항은 시행세칙으로 정한다. <개정 2015.09.01., 2018.09.01.>

1. 일반대학원 학·석사연계과정 <신설 2018.09.01.>
2. 특수대학원(교육대학원 제외) 석사과정 <신설 2018.09.01.>
3. 학·군 제휴 협약에 따른 군 위탁생 <신설 2018.09.01.>
- ⑥ 삭제 <2018.09.01.>
[제목개정 2015.09.01, 제목개정 2018.09.01.]

제 16 조 (재학연한)

- ① 일반대학원의 재학연한은 석사과정 4년, 박사과정 6년, 통합과정 8년으로 하며, 특수대학원 석사과정의 재학연한은 5년을 초과 할 수 없으며, 편입학자는 잔여 수업연한의 2배로 한다. <개정 2017.09.01.>
- ② 재입학자의 재학연한은 전적기간을 통산한다.
- ③ 휴학기간은 재학연한에 산입하지 아니한다.

제 17 조 (수업형태)

- ① 수업일수는 학교의 수업일수와 교과별 수업일수로 구분한다. <개정 2009.11.11., 2017.09.01>
- ② 제1항에 따른 학교의 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다. <신설 2014.11.18, 개정 2017.09.01.>
- ③ 천재지변 또는 그 밖에 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 제2항에 따른 학교의 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 매 학년도 2주의 범위 내에서 학교의 수업일수를 감축할 수 있다. <개정 2017.09.01.>
- ④ 제1항에 따른 교과별 수업일수는 제2항 및 제3항에 따른 학교의 수업일수 이내에서 교육과정 운영의 필요에 따라 수업일수를 단축하여 운영할 수 있으며, 제20조에 따른 학점당 이수시간(학점당 15시간 이상)의 이수에 지장이 없어야 한다. <신설 2017.09.01.>
- ⑤ 법정공휴일의 경우 보강 주는 지정보강일에 시행하여야 하며, 지정보강일 외에 휴강이 있을 때에는 학과장(전공주임교수)을 거쳐 주관부서에 휴·보강 승인원을 사전에 제출하여 승인을 받아야 한다. <신설 2017.09.01.>
- ⑥ 수업은 주간, 야간, 주말, 계절, 사이버(방송·통신), 현장실습 등의 방법으로 할 수 있다. 단 사이버는 졸업학점의 20% 이하로 제한을 둔다. <신설 2017.09.01.>
- ⑦ 제4항에 따라 수업일수를 단축하여 운영하는 경우 같은 학기 내에서 주말 등을 활용한 집중수업(이하 "집중이수제"라 한다)을 개설하여 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. <신설 2017.09.01.>
- ⑧ 제6항에 따른 수업 등은 학교 밖에서 이루어질 수 있으며, 이 경우 교육부장관이 정하는 기준에 따른다. <신설 2017.09.01.>
[제목개정 2017.09.01.]

제 18 조 (교육과정)

- ① 각 과정에서 이수해야 할 교육과정의 제·개정에 관하여는 대학원위원회의 심의 및 대학평의원회의 자문을 거쳐 정한다. <개정 2009.02.03, 2012.02.07., 2014.03.01>
- ② 일반대학원, 특수대학원이 상호 조정하여 교과목을 공동개설 및 운영할 수 있다.
- ③ 교과목의 구분은 각 대학원 학위과정별 교육과정에 따른다.
- ④ 하나 또는 둘 이상의 국내대학이나 외국대학(해당 외국 또는 외국이 공인하는 평가인정기구의 평가인정을 받은 외국대학에 한정한다)과의 협약 등에 따라 공동으로 교육과정(연계·융합전공 포함)을 설치·운영할 수 있다. <신설 2017.09.01.>

제 19 조 (이수학점)

- ① 수료인정에 필요한 이수학점은 석사과정은 전공(교육대학원은 교직포함) 24학점 이상, 박사과정은 전공 36학점 이상, 통합과정은 전공 60학점 이상으로 한다. 다만, 소속 대학원이 따로 지정할 경우 하위 과정과 전공이 다른 학생은 소정의 선수과목 학점을 추가로 이수하여야 한다. <개정

2009.02.03., 2012.02.07>

② 학점이 "C"이상일 때에는 취득학점으로 인정되고 각 과정별 수료사정에 필요한 전과목 평점평균은 3.0(B)이상이어야 한다. 다만, 별도로 지정한 과목은 "P", "F"로 평가하며 평점평균 산출에서 제외한다. <개정 2012.02.07.>

③ 각 대학원의 각 과정별 학기당 수강신청 가능 학점은 시행세칙으로 정한다.

제 20 조 (이수단위) 교육과정 이수단위는 학점으로 하고 학점당 필요한 이수시간은 15시간 이상으로 한다. <개정 2010.11.25., 2017.09.01>

제 21 조 (학업성적)

① 학업성적의 등급과 점수 및 평점은 다음과 같다.

등 급	점 수	평 점
A+	95점 ~ 100점	4.5
A	90점 ~ 94점	4.0
B+	85점 ~ 89점	3.5
B	80점 ~ 84점	3.0
C+	75점 ~ 79점	2.5
C	70점 ~ 74점	2.0
F	69점 이하	0

② 학업성적은 시험성적, 과제평가, 출석상황 등을 고려하여 부여한다.

③ 매 학기 수업일수 또는 학점당 이수시간의 3분의 1 이상 결석한 교과목의 성적은 "F" 등급을 부여한다. <개정 2007.09.01., 2017.09.01>

제 22 조 (수강신청) 재학생은 수료인정에 필요한 이수학점을 취득할 때까지 매학기 소정의 절차에 따라 지정기간에 수강신청 하여야 한다. <개정 2009.02.03.>

제 23 조 (수료인정)

① 각 대학원장은 제15조의 수업연한 이상을 등록하고 제19조의 이수학점을 충족한 학생에게 수료를 인정하며, 별지 제5호 서식에 의한 수료증명서를 발급할 수 있다. <개정 2012.02.07.>

② 부과된 선수학점을 이수하지 못한 자는 과정의 수료를 인정하지 아니한다.

③ 수료자에 대한 연구등록학기 운영 및 등록에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <신설 2013.03.01, 개정 2015.09.01.>

제 24 조 (전과, 전공변경 및 확정)

① 일반대학원 및 특수대학원은 학과간 전과를 허가하지 아니한다.

② 교육대학원을 제외한 특수대학원은 소정의 절차를 거쳐 학과 내에서의 전공변경을 허가하며, 전공 변경 전에 이수한 학점은 소정의 절차에 따라 인정할 수 있다. <개정 2008.08.25., 2012.02.07>

③ 일반대학원은 학과제로 운영되며, 학위청구논문 심사통과자를 대상으로 졸업사정을 통해 전공을 확정한다. <신설 2012.02.07.>

[제목개정 2012.02.07.]

제 24 조의2 (부전공)

① 복지상담대학원의 학생은 소속 학과 이외의 전공교과목을 부전공으로 이수할 수 있다.

② 부전공을 이수하는 경우 제19조의 학점외에 부전공 이수학점을 추가로 이수하여야 수료를 인정한다.

③ 부전공 이수에 관한 사항은 따로 정한다.

[본조신설 2018.09.01.]

제 25 조 (학·석사 연계과정) 각 대학원은 학사과정 학생이 졸업에 필요한 학점 이외에 대학원 석사과

정의 교과목을 수강하고 입학한 경우 6학점까지 석사과정의 이수학점으로 인정할 수 있다.

제 26 조 (학점인정)

- ① 다음 각 호의 하나에 해당하는 경우(입학하기 전의 경우를 포함한다)에 학점을 취득한 것으로 인정할 수 있다. <개정 2018.09.01.>
 1. 국내·외 다른 대학원에서 학점을 취득한 경우 <신설 2018.09.01.>
 2. 국내·외의 다른 학교·연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우 <신설 2018.09.01.>
- ② 제1항의 학점인정에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <개정 2009.02.03.>
[제목개정 2018.09.01.]

제 27 조 (연수학점 인정) 각 대학원 학생은 재학기간 중 소속 대학원장이 정하는 바에 따라 국내·외 연수를 받아 학점을 취득할 수 있다. 연수시행 및 학점인정에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다.

제 4 장 공개강좌, 연구생의 수강

제 28 조 (공개강좌)

- ① 각 대학원은 필요에 따라 공개강좌를 개설할 수 있다.
- ② 공개강좌 운영에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <개정 2009.02.03.>

제 29 조 (연구생 교과 및 수업)

- ① 각 대학원 연구생의 교육과정 및 수업운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
- ② 연구생에게는 그 연구실적에 대하여 별지 제6호의 연구실적증명서를 발급할 수 있다.
- ③ 연구생이 각 대학원 석사과정에 입학할 경우 연구과정에서 취득한 학점을 소정의 절차에 따라 석사과정의 선수과목 학점으로 인정할 수 있다.

제 5 장 자격시험 및 학위청구논문, 교원자격

제 30 조 (자격시험)

- ① 석사학위 및 박사학위를 청구하는 자는 논문 제출에 앞서 소속대학원에서 시행하는 자격시험에 합격하여야 한다.
- ② 자격시험은 “외국어시험”과 “종합시험”의 2종이 있다.
- ③ 제1항에도 불구하고 각 대학원이 정한 외국어 특별강좌를 이수한 자와 각 대학원에서 인정한 외부기관의 외국어 능력 검증시험에 응시하여 소정의 점수를 취득한 자는 외국어시험에 합격한 것으로 본다. <개정 2012.02.07.>
- ④ 자격시험 시행에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다.

제 31 조 (통합과정 자격시험) 통합과정 학생의 외국어시험과 종합시험은 박사과정에 준하되, 제38조 제3항에 해당할 경우 석사과정의 외국어시험과 종합시험에 응시할 수 있다. <개정 2012.02.07., 2018.09.01>

제 32 조 (재시험) 외국어시험 및 종합시험에 불합격한 자는 재응시 할 수 있다.

제 33 조 (논문지도교수)

- ① 논문지도교수는 본교 전임교원으로 하는 것을 원칙으로 한다. <개정 2008.03.01, 2012.02.07., 2014.11.18>

- ② 비전임교원(명예, 초빙, 석좌, 겸임교수), 타교 전임교원 및 전문인사로서 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구 경력자가 논문지도를 하고자 할 경우는 대학원장의 승인을 받아, 본교 전임교원과 공동으로 지도할 수 있다. <신설 2014.11.18.>
 - ③ 지도교수는 적절한 지도학생을 유지하며, 필요한 경우 대학원장은 그 인원을 제한할 수 있다.
 - ④ 전공변경, 지도교수의 유고 및 논문주제의 변경 등 논문지도교수 변경사유가 발생할 경우 소속 대학원장의 허가를 받은 후 지도교수를 변경할 수 있다. <개정 2009.02.03., 2012.02.07>
 - ⑤ 지도교수는 학생이 연구윤리를 준수하도록 지도하여야 한다. 만약, 지도학생이 부정한 방법으로 학위를 취득하였을 경우 지도교수는 2년간 논문지도 및 논문심사의 자격을 제한할 수 있다. <신설 2014.03.01, 개정 2014.11.18.>
- [제목개정 2006.09.01][중전 제조에서 이동 2006.09.01][제목개정 2008.03.01.][제목개정 2009.02.03]

제 34 조 (학위논문 심사)

- ① 학위청구논문 심사위원의 자격은 논문지도교수와 동일하며, 학과장(전공주임교수)이 제청하고 대학원위원회회의 심의를 거쳐 선정된 심사위원(석사 3인, 박사 5인)으로 구성한다. 단, 공동으로 논문을 지도하는 경우 심사위원으로 구성할 수 있는 지도교수 인원은 심사위원 총원의 1/2을 초과할 수 없다. <개정 2008.03.01, 2014.11.18, 2015.09.01., 2018.09.01>
- ② 박사과정 심사 시 타교 전임교원 또는 전문인사 1~2인을 반드시 포함시켜야 한다. <신설 2014.11.18.>
- ③ 학위논문 심사는 예비심사와 본심사로 이루어지며, 예비심사를 통과하지 아니한 자는 본 심사를 받을 수 없다.
- ④ 심사의 통과는 석사과정의 경우 심사위원 2/3 이상의 찬성, 박사과정의 경우 심사위원 4/5 이상의 찬성으로 한다. <개정 2014.11.18.>

제 35 조 (논문대체 인정)

- ① 일반대학원 예능계열 석사과정 및 특수대학원 석사과정 학생에 한하여 학위청구논문 심사를 연구보고서, 학점 추가 이수, 작품 발표 등으로 대체할 수 있다. <개정 2017.09.01.>
- ② 제1항의 대체에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <개정 2012.02.07.>

제 36 조 (교원자격)

- ① 총장은 "교원자격검정령"에 의하여 소정의 과정을 이수한 교육대학원 석사학위 취득자에게 교원자격증을 수여할 수 있다.
- ② 교원자격 검정에 관한 세부사항은 "교직과정 운영에 관한 규정"으로 정한다.

제 37 조 (통합과정자의 적용) 통합과정학생이 석사학위 청구를 원할 경우 외국어시험, 종합시험, 학위 청구 논문과 관련한 사항은 일반대학원 석사과정에 준한다.

제 6 장 학 위 수 여

제 38 조 (학위수여)

- ① 총장은 각 학위과정별 수료자격을 갖추고 논문심사를 통과하거나 논문대체를 인정받은 자에게 석사 또는 박사학위를 수여 한다. <개정 2012.02.07.>
- ② 입학일로부터 석사과정(학·석사연계과정포함)은 6년, 박사과정은 8년, 통합과정은 10년을 경과하지 않아야 하며, 이 기간에 휴학 및 제적기간은 산입하지 않는다. <신설 2014.11.18.>
- ③ 통합과정을 중도에 포기하는 자가 석사과정으로 전환을 희망하는 경우 심사를 거쳐 허가할 수 있으며, 이후 석사학위 수여 기준을 충족할 경우 석사학위를 수여할 수 있다. <개정 2012.02.07, 2014.11.18., 2016.03.01>

- ④ 석사과정 중 석·박사통합과정으로 전환을 희망하는 경우 심사를 거쳐 허가할 수 있으며, 이후 석·박사통합과정의 박사학위 수여기준을 충족할 경우 박사학위를 수여할 수 있다. <신설 2016.03.01.>
- ⑤ 국외 대학과의 학술교류협정에 의하여 공동 또는 복수학위를 수여할 수 있다. <신설 2014.03.01.>
- ⑥ 공동 또는 복수학위 수여에 관한 세부사항은 따로 정한다. <신설 2014.03.01, 개정 2017.09.01.>

제 39 조 (학위종별, 서식) 대학원에서 수여하는 학위의 종별과 서식은 별표 3, 4 및 별지 제1, 2, 3, 4 호와 같다.

제 40 조 (학위취소 및 재취득)

- ① 석·박사학위를 받은 자가 그 명예를 손상하는 행위를 하거나 논문의 표절 등 연구윤리를 위반한 사실이 있는 경우에는 총장이 대학원위원회의 심의를 거쳐 수여한 학위를 취소할 수 있다. 이 경우 연구윤리와 관련된 세부 사항은 본교 연구윤리 규정을 준용한다. <개정 2014.03.01., 2017.09.01>
- ② 학위취소 후 석사의 경우는 2년, 박사의 경우는 3년이 경과한 후에 수료생의 자격으로 논문의 심사를 재청구할 수 있다. <신설 2014.03.01.>
[제목개정 2014.03.01.]

제 41 조 (명예박사 학위수여)

- ① 총장은 학술발전에 특별한 공헌을 하였거나 인류문화의 향상에 특별한 공적이 있는 자에게 대학원위원회의 심의를 거쳐 명예박사 학위를 수여할 수 있다.
- ② 자격심의에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다. <개정 2009.02.03.>

제 42 조 (명예박사 학위종별) 일반대학원에서 수여하는 명예박사 학위의 종별은 이를 받는 자의 공헌 또는 공적의 성질에 따라 정하되, "학위의 종류 및 표기방법에 관한 규칙"에 의거하여 학술학위 또는 전문학위명을 준용한다.

제 7 장 학생 활동

제 43 조 (학생회)

- ① 각 대학원은 학생자치활동을 통한 건전한 학풍의 조성 and 자치역량의 신장을 목적으로 대학원 학생회를 둘 수 있다.
- ② 학생회의 운영 및 회칙에 관한 사항은 대학원위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 제·개정할 수 있다. <개정 2014.03.01.>

제 8 장 장학금, 상벌

제 44 조 (장학금)

- ① 학업성적이 우수하고 품행이 방정한 자에게 장학금을 지급할 수 있다.
- ② 장학금 지급에 관한 세부사항은 시행세칙으로 정한다.

제 45 조 (표창) 학업성적이 우수한 자 또는 타의 모범이 될 만한 자에게 포상할 수 있다.

제 46 조 (징계)

- ① 학생이 학칙을 위반하거나 본분에 위배되는 행위를 한 때와 성적이 불량하여 수학이 불가능한 때에는 징계위원회의 의결을 거쳐 총장이 이를 징계할 수 있다. <개정 2009.02.03.>
- ② 징계위원회는 대학원위원회 당연직 위원인 각 대학원장과 총장이 위촉하는 4명으로 구성할 수 있으며, 당해 학생의 학과장(전공주임교수)은 당연직으로 한다. 다만, 위원장은 호선으로 정한다. <개

정 2012.02.07., 2014.11.18>

- ③ 징계의 종류는 견책, 근신(근로봉사), 유기정학, 무기정학, 제적으로 정한다.
- ④ 징계대상자에게는 징계혐의 사실을 사전에 공지하며 해명의 기회를 주어야 한다.

제 9 장 대학원위원회

제 47 조 (구성)

- ① 각 대학원의 학사운영을 심의하기 위하여 대학원위원회(이하“위원회”라 한다)를 둔다.
- ② 위원회는 총장이 지명하는 위원 7인 이상으로 구성하되, 각 대학원장을 당연직 위원으로 하고 위원장은 대학원장으로 한다.

제 48 조 (회의 및 의결)

- ① 위원회는 필요에 따라 위원장이 소집한다. <개정 2014.03.01.>
- ② 위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2014.03.01>
[제목개정 2012.02.07.]

제 49 조 (임기) 당연직 위원이 아닌 위원의 임기는 2년으로 하되 중임할 수 있으며, 보궐위원의 임기는 전임자의 잔여 기간으로 한다.

제 50 조 (간사)

- ① 위원회의 회무를 담당하기 위하여 간사 1인을 둔다. <개정 2014.03.01.>
- ② 간사는 대학원교학팀장을 당연직으로 한다. <개정 2008.08.25., 2012.02.07>

제 51 조 (기능)

- ① 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다. <개정 2014.03.01.>
 1. 입학, 수료, 학위수여 및 취소에 관한 사항 <개정 2014.03.01.>
 2. 학과 또는 전공의 설치·폐지와 학생 정원에 관한 사항 <개정 2012.02.07.>
 3. 교육과정 제·개정에 관한 사항 <개정 2014.03.01.>
 4. 대학원에 관한 규정의 제·개정에 관한 사항 <개정 2012.02.07.>
 5. 계약학과 관련 다음 각목의 최종 심의사항 <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2016.11.07>
 - 가. 산업체 등과의 계약에 관한 사항 <신설 2016.11.07.>
 - 나. 운영경비의 부담 및 장학금에 관한 사항 <신설 2016.11.07.>
 - 다. 계약학과 교육과정의 편성, 개정 및 운영에 관한 사항 <신설 2016.11.07.>
 - 라. 계약학과 설치 및 폐지에 관한 사항 <신설 2016.11.07.>
 6. 기타 대학원의 운영에 관한 중요사항 <신설 2016.11.07.>
- ② 제1항의 심의사항 중 학사운영상 각 대학원장의 판단에 따라 총장의 재가로 정할 수 있다. <개정 2012.02.07.>

제 52 조 (위원장 및 직무)

- ① 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 관장한다.
- ② 위원장이 부재시에는 위원 중 1인이 그 직무를 대행한다. <개정 2014.03.01.>

제 53 조 (시행) 본 위원회에서 심의한 사항은 소관 대학원장이 구체적인 시행계획을 수립하여 총장의 재가를 받은 후 시행한다. <개정 2007.09.01.>

제 54 조 (운영세칙) 본 위원회의 운영에 관하여 이 규정에 정하지 아니한 사항은 위원회의 심의를 거쳐 총장이 이를 정한다.

제 10 장 보 칙

제 55 조 (준용규정) 이 학칙 및 제 규정에 규정되지 아니한 사항은 상명대학교 학칙에 따른다.

제 56 조 (학칙개정절차) 학칙을 개정할 때에는 개정안의 일정기간 사전공고 후 대학원위원회, 교무위원회 및 대학평의원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 공포함을 원칙으로 한다. <개정 2009.02.03.>

제 57 조 (시행세칙의 제정 및 개정) 이 학칙의 시행에 필요한 세부사항은 대학원위원회 심의를 거쳐 시행세칙으로 정한다. <개정 2009.02.03., 2018.09.01>
[제목개정 2009.02.03.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 2일부터 시행한다.
- ② (학칙 통·폐합)이 학칙 시행과 동시에 구 대학원학칙과 특수대학원학칙은 폐지하되, 그 부칙에서 정한 소속변경, 소속명칭변경, 학위종별변경 등 시행일 이외의 단서조항은 그 효력을 계속 유지한다.
- ③ (소속변경에 따른 특례) 2002학년도 이전에 정치경영대학원 사회복지학과 목회카운셀링전공에 입학한 재적생은 이 학칙 시행일로 상담심리전공으로 소속을 변경한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 2일부터 시행한다.
- ② (경과조치)
 1. 본 학칙 시행일 이후 일반대학원 석사과정 생활환경학과 의류학전공, 외식영양학전공, 소비자학전공, 주거환경학 전공에 재적중인 자의 소속은 일반대학원 석사과정 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과로 변경한다.
 2. 본 학칙 시행일 이후 정보통신대학원 정보통신학과 네트워크 프로그래밍전공에 재적중인 자의 소속은 뉴미디어 정보통신대학원 정보통신학과 네트워크 소프트웨어전공으로 한다.
[개정 2016.03.01.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 1.본 학칙 시행일 이후 뉴미디어정보통신대학원은 디지털미디어대학원으로 정보통신학과 컴퓨터정보보호, 네트워크소프트웨어, 모바일컴퓨팅, 비즈니스 소프트웨어전공에 재적중 인자의 소속은 디지털미디어대학원 임베디드소프트웨어학과 임베디드 소프트웨어전공으로 한다.
2. 본 학칙 시행일 이후 정치경영대학원 사회복지학과 산업카운셀링에 재적중인 자의 소속은 사회복지학과 집단상담전공으로 한다.
[개정 2016.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2005년 9월 1일부터 시행한다.
[개정 2016.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2006년 9월 1일부터 시행한다.
[개정 2016.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2007년 9월 1일부터 시행한다(단, 디지털미디어대학원의 전자정부학과는 2008학년도부터 개설한다).

[본부칙신설 2007.09.01.][개정 2016.03.01]

부 칙

이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2008.03.01.][개정 2016.03.01]

부 칙

① (시행일) 이 학칙은 2008년 8월 25일부터 시행한다.

② (대학원, 학과 및 전공명칭 변경에 따른 경과조치) 다음 각 호의 대학원 및 학과(전공)의 명칭변경 이전에 재적중인 학생은 변경 후의 대학원 학과(전공)에 재적하는 것으로 본다. 다만, 수료자(폐과 수료자 포함)의 경우 본인이 원할 경우 변경 전 소속대학원의 학과(전공)에 따른 학위를 수여 할 수 있다

1. 예술·디자인대학원과 디지털미디어대학원을 통합하여 문화예술대학원으로 변경한다.
2. 예술·디자인대학원 소속 학과 및 전공의 변경은 다음과 같다. 디지털미디어디자인학과 디지털미디어디자인전공은 커뮤니케이션디자인학과 커뮤니케이션디자인전공으로, 사진학과 광고사진전공, 포토저널리즘전공, 순수·이미지사이언스전공은 디지털이미지학과 커머셜이미징전공, 비주얼저널리즘전공, 비주얼아트전공으로, 실내디자인학과 실내디자인전공, 실내코디네이트전공, 디스플레이·전시디자인전공은 공간디자인학과 실내디자인전공, 실내코디네이트전공, 디스플레이·전시디자인전공으로, 요업디자인학과 요업디자인전공은 세라믹디자인학과 세라믹디자인전공으로, 영화학과 영화전공은 연극영화학과 영화전공으로, 연극학과 연극전공은 연극영화학과 연극전공으로, 무대미술학과 무대미술전공은 공연영상미술학과 무대전공, 무대의상전공, 조명전공으로 만화영상학과 출판만화전공, 애니메이션전공은 만화영상학과 만화전공, 애니메이션전공으로, 문화경영학과 문화예술경영전공은 문화경영학과 문화예술경영전공, 디자인·공예경영전공으로 한다.
3. 디지털미디어대학원 소속 학과 및 전공의 변경은 다음과 같다. 게임학과 게임디자인전공, 게임그래픽전공, 게임프로그래밍전공은 게임학과 게임전공으로 하며, 전자정부학과는 폐지한다.

③ (정치경영대학원 특례사항) 본 학칙 시행일 이후 정치경영대학원의 학사운영은 종전 학칙에 의하되, 사회복지학과(사회복지전공, 상담심리전공, 가족치료전공, 임상심리전공)의 소속은 복지상담대학원으로 변경한다.

[본부칙신설 2008.08.25.][개정 2016.03.01]

부 칙

① (시행일) 이 학칙은 2009년 2월 3일부터 시행한다.

② (경과조치) 본 학칙 시행당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2009학년도부터 다음 각 호의 1과 같이 변경하여 적용한다.

1. 일반대학원의 사진학과에 재적중인 자의 소속을 디지털이미지학과로 변경한다.
2. 문화예술대학원의 커뮤니케이션디자인학과, 의상·섬유디자인학과, 공간디자인학과, 세라믹디자인학과에 재적 및 수료 중인 자의 소속을 디자인대학원의 커뮤니케이션디자인학과, 의상·섬유디자인학과, 공간디자인학과, 세라믹디자인학과로 변경한다.
3. 문화예술대학원의 공연영상미술학과 무대전공, 문화경영학과의 디자인·공예전공, 뮤직테크놀로지학과의 컴퓨터음악전공 재적 및 수료 중인 자의 소속을 각각 공연영상미술학과 무대디자인전공, 문화경영학과 문화예술경영전공, 뮤직테크놀로지학과 영상디지털음악전공으로 변경한다.

4. 글로벌부동산대학원 부동산학과에 재적중인 자의 소속을 재테크경영대학원 글로벌부동산학과로 변경한다.
- ③ (규정의 폐지) 본 규정의 시행과 함께 “대학원위원회 규정”은 폐지한다.
[본부칙신설 2009.02.03.][개정 2016.03.01]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2009년 11월 11일부터 시행하되, 제17조(수업일수) 개정과 관련하여 2010학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 각 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2010학년도부터 다음 각 호의 1과 같이 변경하여 적용한다. 단, 수료자(폐과 수료자 포함)의 경우 본인 이 원할 경우 변경 전 학과(전공)에 따른 학위를 수여 할 수 있다.
 1. 일반대학원 불어불문학과에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 프랑스어문학과로, 생명정보공학의 재적 또는 수료중인 자의 소속을 의생명공학과로 변경한다.
 2. 일반대학원 게임학과 신설에 따라 컴퓨터과학과에서 게임학을 전공하는 재적 또는 수료 중인 자의 소속을 게임학과로 변경한다.
 3. 복지상담대학원 아동상담·치료학과에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 아동·청소년상담학과로, 사회복지학과(구 정치경영대학원 소속 제외)에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 노인복지학과 변경한다.
 4. 디자인대학원 의상·섬유디자인학과 섬유디자인전공에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 섬유브랜드디자인전공으로 변경한다.
[본부칙신설 2009.11.11.][개정 2016.03.01]

부 칙

이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2010.03.01.][개정 2016.03.01]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2010년 11월 25일부터 시행하되, 정원조정과 관련하여 2011학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2011학년도부터 다음 각 호의 1과 같이 변경하여 적용한다. 단, 다음 각 호의 1에 해당되는 학과의 수료자는 본인이 원할 경우 변경 전 학과에 따른 학위를 수여 할 수 있다.
 1. 일반대학원 의생명공학과 및 토목환경공학과 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 바이오환경기반공학과로 변경한다.
 2. 일반대학원 토목환경·공업화학학과 박사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 토목환경전공은 바이오환경기반공학과로, 공업화학전공은 공업화학과로 변경한다.
 3. 일반대학원 공예학과 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 실용예술학과로 변경한다.
 4. 일반대학원 소비자주거학과 및 의류학과 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 생활환경학과로 변경한다.
[본부칙신설 2010.11.25.][개정 2016.03.01]

부 칙

이 학칙은 2011년 2월 22일부터 시행한다.
[본부칙신설 2011.02.22.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2012년 2월 7일부터 시행하되, 정원조정과 관련한 사항은 2012학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행당시 재적 또는 수료중인 자의 소속은 2012학년도부터 다음 각 호의 1과 같이 적용한다.
 1. 일반대학원 국어국문학과에 재적 또는 수료중인 자의 소속은 학과명칭 변경에도 불구하고 국어국문학과로 한다.
 2. 문화예술대학원 및 디자인대학원에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 예술디자인대학원으로 변경한다.
 3. 재테크경영대학원에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 경영대학원으로 변경한다.
 4. 문화예술대학원 디지털이미지학과 커머셜이미징전공, 비주얼저널리즘전공, 비주얼아트전공, 공연영상미술학과 무대디자인전공, 무대의상전공, 조명전공, 문화경영학과 문화예술경영전공에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 각각 예술디자인대학원 사진영상미디어학과 커머셜포토그래피전공, 비주얼저널리즘전공, 비주얼아트전공, 공연영상미술학과 무대디자인전공, 무대의상·분장전공, 무대조명·음향전공, 문화예술경영학과 공연예술경영전공, 시각예술경영전공, 문화정책전공으로 각각 변경한다. 다만, 변경전 학과(전공)의 수료자는 본인이 원할 경우 변경전 학과(전공)에 따른 학위를 수여할 수 있다.

[본부칙신설 2012.02.07.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 이 학칙에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 일반대학원 학과 폐지 및 예술디자인대학원 입학정원 폐지에도 불구하고 이 학칙 시행당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 변경전 대학원 및 학과(전공) 소속으로 한다. 다만, 예술디자인대학원 뮤직테크놀로지학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속을 문화기술대학원 뮤직테크놀로지학과로 변경한다.
 2. 일반대학원 석사과정 미술학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속을 조형예술 학과로 변경한다.
 3. 학칙 제15조 제1항 및 제23조 제3항은 2013학년도 신입생부터 적용하며, 2012 학년도 이전 입학자는 종전 학칙을 적용한다.

[본부칙신설 2013.03.01.][개정 2018.09.01]

부 칙

이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2014.03.01.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2014년 11월 18일부터 시행하되 정원조정 관련사항은 2014학년도 2학기부터 적용한다.
- ② (경과조치) 이 학칙에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 제34조 2항은 2015학년도부터 적용한다.
 2. 제38조 2항은 2015학년도 입학자부터 적용한다.

[본부칙신설 2014.11.18.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 일반대학원(천안캠퍼스) 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 컴퓨터공학과로 변경한다.
[본부칙신설 2015.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2015.09.01.][개정 2016.03.01]

부 칙

이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2016.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2016년 9월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2016.09.26.]

부 칙

이 학칙은 2016년11월 7일부터 시행한다.
[본부칙신설 2016.11.07.]

부 칙

- ① (시행일) 본 변경 학칙은 2017년 2월 1일부터 시행하되, 정원조정과 관련하여 2017학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2017학년도부터 다음 각 호와 같이 변경하여 적용한다. 다만, 다음 각 호의 1에 해당되는 학과의 수료자는 변경 전 학과에 따른 학위를 수여 한다.
 1. 일반대학원(천안캠퍼스) 컴퓨터공학과 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 소프트웨어학과로 변경한다.
 2. 일반대학원(천안캠퍼스) 정보통신공학과 석사과정 및 박사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 전자정보시스템공학과로 변경한다.
 3. 일반대학원(천안캠퍼스) 환경공학과 석사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 그린화학공학과로 변경한다.
 4. 일반대학원(천안캠퍼스) 금융보험학과 석사과정 및 박사과정에 재적 또는 수료중인 자의 소속을 글로벌금융경영학과로 변경한다.
[본부칙신설 2017.02.01.]

부 칙

이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행하되, 제35조 제1항의 일반대학원 예체능계열 석사과정 학위청구논문 대체는 2017학년도 신입생부터 적용한다.
[본부칙신설 2017.09.01.]

부 칙

- ① (시행일) 이 학칙은 2017년 11월 10일부터 시행하되, 정원조정과 관련한 사항은 2018학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행 당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2018학년도부터 다음 각 호의 1과 같이 적용한다. 단, 수료 중인 자 중 본인이 원할 경우 변경 전 학과에 따른 학위를 수여할 수 있다.
1. 일반대학원 국방정책학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 국가안보학과로 한다.
 2. 일반대학원 사회체육학과 및 스포츠산업학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 스포츠융합기술학과로 한다.
- [본부칙신설 2017.11.10.]

부 칙

이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2018.03.01.]

부 칙

이 학칙은 2018년 9월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2018.09.01.]

부 칙

- ① (시행일)이 학칙은 2018년 11월 6일부터 시행하되, 정원조정과 관련한 사항은 2019학년도부터 적용한다.
- ② (경과조치) 대학원 정원조정에 따라 본 학칙 시행 당시 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 2019학년도부터 다음과 같이 적용한다. 단, 본인이 원할 경우 변경 전 학과의 학위를 수여할 수 있다.
1. 일반대학원 생물학과 및 창의콘텐츠학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 각각 생명과학과 및 글로벌문화콘텐츠학과로 변경한다.
 2. 문화기술대학원 창의콘텐츠학과에 재적 또는 수료 중인 자의 소속은 글로벌문화콘텐츠학과로 변경한다.
- [본부칙신설 2018.11.06]

(별표 1)

일반대학원 과정별 학생정원표(서울캠퍼스)

과 정	대 학 원	계 열	학 과	입 학 정 원
석 사 과 정	대 학 원 (서울캠퍼스)	인 문 사 회	국 어 교 육	132명
			한 국	
			교 육	
			지 리	
			문 헌 정 보	
			행 정	
			경 제	
			경 영	
			국 제 통 상	
			가 족 복 지	
			저 작 권 보 호	
			국 가 안 보	
		소 계	12개 학과	
		자 연 과 학	화 학	
			생 명 과 학	
			컴 퓨 터 과 학	
			외 식 영 양	
			글 로 벌 생 활 환 경	
		계	임	
		소 계	6개 학과	
		공 학	화 공 신 소 재	
			감 성 공 학	
			에 너 지 그 리 드	
			데 이 터 사 이 언 스	
		스 포 츠 I C T 용 합 학 과		
		소 계	5개 학과	
		예 체 능	조 형 예 술	
			생 활 예 술	
			음 악	
			뉴 미 디 어 음 악	
체 육				
무 용				
다 지 털 이 미 지				
소 계	7개 학과			
합계		30개 학과	132명	

(별표 1)

일반대학원 과정별 학생정원표(서울캠퍼스)

과 정	대 학 원	계 열	학 과	과 목	입 학 정 원
박 사 과 정 및 통 합 과 정	대 학 원 (서울캠퍼스)	인 문 사 회	국 어 교 육	국	106명
			한 국	국	
			교 육	육	
			지 리	리	
			문 헌 정 보	보	
			행 정	정	
			경 제	제	
			경 영	영	
			국 제 통 상	상	
			가 족 복 지	지	
			저 작 권 보 호	호	
			부 등 산	산	
			글 로 벌 문 화 콘 텐 츠	츠	
		월 스 매 니 지 먼 트	트		
		소 계	14개 학과		
		자 연 과 학	화 학	학	
			생 명 과 학	학	
			컴 퓨 터 과 학	학	
			외 식 영 양	양	
			글 로 벌 생 활 환 경	경	
		계	임		
		소 계	6개 학과		
		공 학	화 공 신 소 재	재	
			감 성 공 학	학	
			에 너 지 그 리 드	드	
			데 이 터 사 이 언 스	스	
		스 포 츠 I C T 용 합	합		
		소 계	5개 학과		
		예 체 능	조 형 예 술	술	
			생 활 예 술	술	
			음 악	악	
			뉴 미 디 어 음 악	악	
			체 육	육	
			무 용	용	
디 지 털 이 미 지	지				
공 연 예 술 경 영	영				
뮤 직 테 크 놀 로 지	지				
소 계	9개 학과				
합계	34개 학과	106명			

(별표 1)

일반대학원 과정별 학생정원표(천안캠퍼스)

과 정	대 학 원	계 열	학 과	입 학 정 원
석 사 과 정	대 학 원 (천안캠퍼스)	인 문 사 회	글로벌금융경영학과	70명
		소 계	1개 학과	
		자 연 과 학	식물식품공학과 환경조경학과	
		소 계	2개 학과	
		공 학	소프트웨어학과	
			전자정보시스템공학과	
			경영공학과	
			건설시스템공학과	
			그린화학공학과	
		소 계	5개 학과	
		예 체 능	디자인학과	
			디자인예술·문화학과	
			사진영상미디어학과	
			영화영상학과	
			연극학과	
무대미술학과 만화·애니메이션학과				
소 계	7개 학과			
합계			15개 학과	70명

(별표 1)

일반대학원 과정별 학생정원표(천안캠퍼스)

과 정	대 학 원	계 열	학 과	입 학 정 원
박 사 과 정 및 통 합 과 정	대 학 원 (천안캠퍼스)	인 문 사 회	글 로 벌 금 융 경 영 학 과	5명
		소 계	1개 학과	
		자 연 과 학	환 경 자 원 학 과	
		소 계	1개 학과	
		공 학	소 프 트 웨 어 학 과	
			전 자 정 보 시 스템 공 학 과	
			경 영 공 학 과	
			건 설 · 환 경 · 의 생 명 공 학 과	
		소 계	4개 학과	
		예 체 능	디 자 인 학 과	
			디 자 인 예 술 · 문 화 학 과	
			사 진 영 상 미 디 어 학 과	
			공 연 예 술 학 과	
만 화 · 애 니 메 이 션 학 과				
소 계	5개 학과			
합계		11개 학과		5명

(별표2)

특수대학원 학생정원표(서울캠퍼스)

과 정	대 학 원	계 열	학 과	전 공	입 학 정 원
석사과정	교육대학원	인문 사회	교 육	국 어 교 육	60명
				영 어 교 육	
				일 본 어 교 육	
				중 국 어 교 육	
				수 학 교 육	
				역 사 교 육	
				사 서 교 육	
				체 육 교 육	
				미 술 교 육	
				음 악 교 육	
				영 양 교 육	
				상 담 심 리	
		외국어로서의한국어교육			
소 계	1개 학과	13개 전공			
석사과정	복지상담대학원	인문 사회	아 동 . 청 소 년 상 담	45명	
			가 족 상 담 . 치 료		
			사 회 복 지		
	소 계	3개 학과			
	경영대학원	인문 사회	웰 스 매 니 지 먼 트	40명	
			글 로 벌 부 동 산		
			보 건 서 비 스 경 영		
	소 계	3개 학과			
	문화기술대학원	인문 사회	글 로 벌 문 화 콘 텐 츠	90명	
			소 설 창 작		
		예 체 능	공 연 예 술 경 영		
			뮤 직 테 크 놀 로 지		
	소 계	4개 학과			
특수대학원 합계			11개 학과	13개 전공	235명

(별표 3)

일반대학원 수여학위명(서울캠퍼스)

계열	학과	석사학위명	박사학위명	
인문사회	국어교육	교육학 석사	교육학 박사	
	일어일문	문학 석사	문학 박사	
	사학	문학 석사	문학 박사	
	한국학	한국학 석사	한국학 박사	
	교육학	교육학 석사	교육학 박사	
	지리	문학 석사	문학 박사	
	문헌정보	도서관학 석사	문학 박사	
	행정	행정학 석사	행정학 박사	
	경제	경제학 석사	경제학 박사	
	경영	경영학 석사	경영학 박사	
	국제통상	국제경제전공	경제학 석사	경제학 박사
		국제경영전공	경영학 석사	경영학 박사
	가족복지	가족복지학 석사	가족복지학 박사	
	저작권보호	저작권보호학 석사	저작권보호학 박사	
	부동산	-	부동산학 박사	
글로벌문화콘텐츠	-	문학 박사		
국가안보	국가안보학 석사	-		
웹스매니지먼트	-	웹스매니지먼트학 박사		
자연과학	화학	이학 석사	이학 박사	
	생명과학	이학 석사	이학 박사	
	컴퓨터과학	컴퓨터과학 석사	컴퓨터과학 박사	
	생활환경	이학 석사	이학 박사	
	글로벌생활환경	이학 석사	이학 박사	
	외식영양	이학 석사	이학 박사	
	환경자원	이학 석사	이학 박사	
계임	계임학 석사	계임학 박사		
공학	경영공학	공학 석사	공학 박사	
	공업화학	공학 석사	공학 박사	
	화공신소재	공학 석사	공학 박사	
	바이오환경기반공학	공학 석사	공학 박사	
	시설공학	공학 석사	공학 박사	
	감성공학	공학 석사	공학 박사	
	에너지그리드	공학 석사	공학 박사	
	융합생태환경공학	공학 석사	공학 박사	
	기술경영공학	기술경영공학 석사	-	
데이터사이언스	공학 석사	공학 박사		
스포츠ICT융합	공학 석사	공학 박사		
예체능	조형예술	미술학 석사	미술학 박사	
	생활예술	예술학 석사	예술학 박사	
	음악	음악학 석사	음악학 박사	
	뉴미디어음악	음악학 석사	음악학 박사	
	체육	체육학 석사	체육학 박사	
	무용	무용학 석사	무용학 박사	
	사회체육	체육학 석사	-	
	조형예술디자인	-	미술학 박사	
	디지털이미지	예술학 석사	예술학 박사	
	문화예술경영	-	예술학 박사	
공연예술경영	-	예술학 박사		
뮤직테크놀로지	-	음악학 박사		

(별표 3)

일반대학원 수여학위명(천안캠퍼스)

계	열	학	석	박
인문사회		통번역·테슬학과	문학석사	-
		금융보험학과	경영학석사	경영학박사
		글로벌금융경영학과	경영학석사	경영학박사
자연과학		식품식품공과	이학석사	-
		환경조경학과	이학석사	-
		환경자원학과	-	이학박사
공학		컴퓨터시스템공학과	공학석사	-
		컴퓨터소프트웨어공학과	공학석사	-
		컴퓨터공학과	공학석사	-
		소프트웨어학과	공학석사	공학박사
		정보통신공학과	공학석사	공학박사
		전자정보시스템공학과	공학석사	공학박사
		경영공학과	공학석사	공학박사
		의생명공학과	공학석사	-
		건설시스템공학과	공학석사	-
		환경공학과	공학석사	-
		그린화학공학과	공학석사	-
	건설·환경·의생명공학과	-	공학박사	
	기술융복합학과	공학석사	공학박사	
예체능		스포츠산업학과	체육학석사	체육학박사
		사회체육학과	체육학석사	-
		스포츠융합기술학과	체육학석사	체육학박사
		시각디자인학과	디자인학석사	-
		패션디자인학과	디자인학석사	-
		텍스타일디자인학과	디자인학석사	-
		실내디자인학과	디자인학석사	-
		세라믹디자인학과	디자인학석사	-
		산업디자인학과	디자인학석사	-
		디자인예술·문화학과	예술학석사	예술학박사
		디자인매니지먼트학과	디자인경영석사	-
		사진영상미디어학과	예술학석사	예술학박사
		영화영상학과	예술학석사	-
		연극학과	연극학석사	-
		공연예술학과	-	예술학박사
		공연영상미술학과	예술학석사	-
		무대미술학과	예술학석사	-
		만화·애니메이션학과	예술학석사	예술학박사
	디자인학과	디자인학석사	디자인학박사	
	디지털콘텐츠학과	예술학석사	-	

(별표 4)

특수대학원 수여학위명

대학원	학과	전공	학위명
교육학	교육학	국어교육	교육학석사
		영어교육	
		일본어교육	
		중국어교육	
		수학교육	
		화학교육	
		일반사회교육	
		역사교육	
		지리교육	
		사서교육	
		체육교육	
		미술교육	
		음악교육	
		영양교육	
		상담심리	
		외국어로서의한국어교육	

(별표 4)

특수대학원 수여학위명

대학원	학과	전공	학위명
예술디자인대학원	사진영상미디어	커머셜포토그라피	예술학석사
		비주얼저널리즘	
		비주얼아트	
	연극영화	연극	예술학석사
		영화	
	공연영상미술	무대디자인	예술학석사
		무대의상·분장	
		무대조명·음향	
	만화영상	만화	예술학석사
		애니메이션	
	문화예술경영	공연예술경영	예술경영학석사
		시각예술경영	
		문화정책	
	디지털콘텐츠	디지털콘텐츠	예술학석사
	뮤직테크놀로지	영상디지털음악	음악학석사
		레코딩	
		실용음악	
	커뮤니케이션디자인	일러스트레이션	디자인학석사
		커뮤니케이션디자인	
	의상·섬유디자인	의상디자인	디자인학석사
섬유브랜드디자인			
패션뷰티디자인			
공간디자인	실내디자인	디자인학석사	
	실내코디네이트		
	디스플레이·전시디자인		
세라믹디자인	세라믹디자인	디자인학석사	
복지상담대학원	아동·청소년상담		상담학석사
	가족상담·치료		
	노인복지		사회복지학석사
	사회복지		
경영대학원	웰스매니지먼트		웰스매니지먼트학석사
	글로벌부동산		부동산학석사
	보건서비스경영		경영학석사
	융합경영		경영학석사
	뷰티예술경영		뷰티예술경영학석사
	사이버보안경영		사이버보안경영학석사
문화기술대학원	글로벌문화콘텐츠		문학석사
	공연예술경영		예술경영학석사
	뮤직테크놀로지		음악학석사
	소설창작		문학석사
	스포츠정보기술융합		체육학석사

(별지 제1호 서식)

석제	호
학 위 기	
성 명 :	
년 월 일생	
<p>위 사람은 본 대학교 대학원 ○○학과 ○○전공 석사(통합) 학위과정을 이수하고 소정의 시험에 합격한 후 아래 논문을 제출하여 대학원위원회의 심사에 통과하였으므로 ○○학 석사의 자격을 인정함. 논문(작품)제목 :</p> <p style="text-align: center;">년 월 일</p> <p>상명대학교 대학원장 ○○학위 ○○○ (인) 위 인정에 의하여 ○○학 석사의 학위를 수여함.</p> <p style="text-align: center;">년 월 일</p> <p>상 명 대 학 교 총 장 ○○ 학위 ○○○ (인)</p> <p>학위등록번호 : 상명대○○○○(석)○○○○</p>	

※ ()안은 통합과정에 해당함.

(별지 제2호 서식)

석제	호	학 위 기	
		성 명 :	
		년 월 일생	
위 사람은 본 대학교 ○○대학원 석사학위 ○○학과 ○○전공 과정을 이수하고 소정의 시험에 합격한 후 아래 논문(작품)을 제출하여 대학원 위원회의 심사에 통과하였으므로 ○○학석사(□□)의 자격을 인정함.			
논문(작품)제목 :			
		년 월 일	
상명대학교 ○○대학원장		○○학위 (직인)	
위 인정에 의하여 ○○석사(□□)의 전문학위를 수여함.			
		년 월 일	
상 명 대 학 교 총 장		○○ 학위 (직인)	
학위등록번호 : 상명대○○○○(석)○○○○			

※ ()안은 작품제출자에 해당함.

(별지 제3호 서식)

박제 호
학 위 기
성 명 :
년 월 일생
<p>위 사람은 본 대학교 대학원 ○○학과 ○○전공 박사 학위과정을 이수하고 소정의 시험에 합격한 후 아래 논문을 제출하여 대학원위원회의 심사에 통과하였으므로 ○○학박사의 자격을 인정함.</p> <p>논문제목 :</p> <p style="text-align: center;">년 월 일</p> <p style="text-align: center;">상명대학교 대학원장 ○○학위 ○○○ (인)</p> <p style="text-align: center;">위 인정에 의하여 ○○학박사의 학위를 수여함.</p> <p style="text-align: center;">년 월 일</p> <p style="text-align: center;">상 명 대 학 교 총 장 ○○ 학위 ○○○ (인)</p> <p>학위등록번호 : 상명대○○○○(박)○○○○</p>

(별지 제4호 서식)

명박제 호	학 위 기	
	국 적 :	
	성 명 :	
	년 월 일	일 생
<p>위 사람은 으로서 학술발전에 특별한 공헌을 하였기에 (인류문화의 향상에 특별한 공적이 있기에) 본 대학원 대학원위원회 심의 를 거쳐 ○○학 명예박사학위를 수여하여 그 공헌(공적)을 찬양하고자 이에 추천함.</p>		
	년 월 일	
	상명대학교 대학원장 ○○학위 ○ ○ ○ (인)	
	위 추천에 의하여 ○○학 명예박사의 학위를 수여함.	
	년 월 일	
	상 명 대 학 교 총 장 ○ ○ 학 위 ○ ○ ○ (인)	
학위등록번호 : 상명대○○○○(명박)○○○○		

※ 외국인에 대하여는 외국어로 된 학위기를 같이 수여 할 수 있다.

(별지 제5호 서식)

수제	호
수 료 증 명 서	
성 명 :	
년 월 일생	
이 사람은 본 대학교 ○○대학원 ○○학과(○○전공)에서 (석사박사) 학위과정을 수료하였음을 증명함.	
년 월 일	
상명대학교 ○○대학원장 ○○학위 ○ ○ ○ (인)	

(별지 제6호 서식)

연제 호

연구 실적 증명서

성명 :

년 월 일생

이 사람은 본 대학교 ○○대학원 연구과정 ○○학과 ○○전공에서
년 월간 연구하였음을 증명함.

년 월 일

상명대학교 ○○대학원장 ○○학위 ○ ○ ○ (인)

2. 시행세칙

<제정 2003.03.02.>, <20차 개정 2018.09.01.>

제 1 장 총 칙

제 1 조 (목적) 「대학원 학칙 시행세칙」(이하 "시행세칙"이라 한다)은 「대학원 학칙」에서 위임된 사항 및 학칙 시행에 필요한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다. <개정 2009.01.02.>

제 2 조 (교육목표) 각 대학원의 교육목표는 별표 1과 같다.

제 3 조 (적용) 각 대학원 학사사무에 관하여는 다른 규정이 없는 한 이 시행세칙을 적용한다. <개정 2012.02.07.>

제 2 장 입 학

제 4 조 (입학요강) 매 학기별로 신입학(이하 "입학"이라 한다)과 편입학 전형을 시행하기 위한 요강을 확정하여 공포한다.

제 5 조 (입학지원 서류) 학칙 제6조의 입학전형시 제출할 서류는 다음과 같다.

1. 입학원서(소정양식) 1부
2. 졸업(예정)증명서 또는 학위(수여예정)증명서 각 1부
3. 대학 및 대학원의 전 학년 성적증명서 각 1부
4. 기타 입학요강에 지정한 서류

제 6 조 (전형방법)

- ① 각 대학원의 입학전형 방법은 서류심사와 면접으로 하되, 필요에 따라 필답시험과 실기시험을 부과할 수 있다.
- ② 편입학과 재입학의 전형방법은 입학요강으로 정한다.

제 7 조 (시험과목)

- ① 입학시험은 서류전형과 면접시험으로 전형함을 원칙으로 하되, 계열에 따라 이론시험, 실기시험 및 포트폴리오 등으로 대체 또는 병행할 수 있다.
- ② 시험과목별 배점은 입학요강으로 정한다.

제 8 조 (재입학 절차)

- ① 재입학을 원하는 자는 소정의 재입학원서를 제출하여야 한다.
- ② 재입학 대상자는 해당전공 소속교원의 면접심사를 받아야 하며, 면접결과에 의하여 제적 전 수확 학기와 취득학점을 인정받는다.

제 3 장 등록 및 학적변동

제 9 조 (학점등록) 수업연한이 지났으나 졸업에 필요한 소요학점을 취득하지 못하여 수강등록을 하는 학생에 대한 등록금은 다음 각 호의 기준에 따라 징수한다. <개정 2007.09.01, 2010.11.25., 2011.01.31>

1. 1학점부터 3학점까지는 해당 학기 등록금의 1/2 해당액 <신설 2010.11.25, 개정 2011.01.31., 2014.11.18>
2. 4학점 이상은 해당학기 등록금의 전액 <신설 2010.11.25, 개정 2011.01.31.>

제 10 조 (수료자등록)

- ① 수료자 중 학위청구 논문심사를 받고자 하는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 연구등록비를 납부하여야 한다. <개정 2014.11.18., 2017.09.01>
 1. 석사과정(학·석사연계과정 포함): 수업료의 10% <신설 2017.09.01.>
 2. 박사과정(석·박사통합과정 포함): 수업료의 15% <신설 2017.09.01.>
- ② 연구등록을 필하지 않은 자는 학위 논문지도 및 학위청구 논문심사를 받을 수 없다. <개정 2014.11.18.>
- ③ 특수대학원 수료자가 제43조에 의한 논문대체인정으로 학위를 받기 원하는 경우 소정의 신청서를 제출하여 총장의 승인을 받아 수료자 등록을 하고 제9조에 따른 등록비를 납부하여야 한다. <신설 2015.09.01.>
- ④ 수료자 등록 운영지침은 별도로 정한다. <신설 2015.09.01.>
[본조신설 2013.03.01.][제목개정 2015.09.01]

제 11 조 (수업연한 단축)

- ① 복지상담대학원, 경영대학원 및 문화기술대학원은 학과 및 전공과 부합된 경력이 있는 학생을 심사, 또는 협약기관과의 계약(계약학과에 한함)에 의하여 4학기제를 적용받을 수 있으며, 기준은 총장이 따로 정한다. <개정 2008.08.25, 2009.01.02, 2012.02.07, 2013.03.01, 2014.11.18., 2015.03.01>
- ② 일반대학원 학·석사 연계과정 입학자는 1학기를 단축할 수 있다. <신설 2009.01.02.>
- ③ 학·군 제휴 협약에 따라 학점인정을 받은 학생은 1학기를 단축할 수 있다. <신설 2018.09.01.>
[중전 제10조에서 이동 2013.03.01.]

제 12 조 (등록금 반환)

- ① 이미 납부한 수업료와 입학금은 관계법령이 정한 경우에 이를 반환한다. <개정 2012.02.07.>
- ② 휴학자는 납부한 등록금을 환불받을 수 없다. <신설 2012.02.07.>
[중전 제11조에서 이동 2013.03.01.]

제 13 조 (휴·복학)

- ① 학칙에 의한 휴학은 일반휴학(가사휴학, 질병휴학), 군휴학, 모성보호휴학, 직장휴학, 창업휴학 등으로 구분한다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07, 2016.11.07., 2017.09.01>
- ② 휴학하고자 하는 자는 해당 대학원장이 정하는 기간내에 휴학원서와 다음 각 호에 해당하는 증빙서류를 제출하여야 한다. <개정 2016.11.07.>
 1. 질병휴학 : 1개월 이상 치료를 요하는 진단서(종합병원 발행) 진단서를 첨부한 경우에 학기(6개월)단위로 허가한다. <신설 2016.11.07, 개정 2017.09.01.>
 2. 군휴학 : 입영(소집)통지서 또는 복무확인서 <신설 2016.11.07.>
 3. 모성보호휴학 : 관련 사실을 입증할 증빙서류(예시 : 출생증명서, 가족관계증명서, 주민등록등본 등) 다만, 육아로 인한 휴학의 경우는 만 8세 이하 또는 초등학교 2학년 이하의 자녀(입양한 자녀를 포함한다)를 양육하기 위한 경우에 한한다. <신설 2016.11.07, 개정 2017.09.01.>
 4. 직장휴학 : 재직증명서 또는 근무지 변경, 업무 전환, 연수 등을 증빙할 수 있는 서류 <신설

2016.11.07.>

5. 창업휴학 : 관련 사실을 입증할 수 있는 서류(사업자등록증, 법인등기부등본, 소득금액증명원 등)
<신설 2017.09.01.>

③ 병역의무로 휴학한 자는 휴학기간 중일지라도 전역일 또는 귀향 조치일이 속하는 직후 학기 이내에 복학하여야 하며, 복학원에 전역(예정)증명서 또는 소집연기증명 서류를 첨부하여야 한다.

④ 개학일로부터 30일 이후에는 복학을 허가하지 아니한다.

⑤ 학칙 제11조 제10항에 따른 직권으로 휴학 시킬 수 있는 자는 다음 각 호와 같다. <신설 2017.09.01.>

1. 법정전염병 또는 신체 정신상의 장애로 장기요양을 요하는 자 <신설 2017.09.01.>

2. 천재, 지변 또는 전시·사변이나 기타의 사유로 인하여 생사 또는 소재가 불명하게 된 자 <신설 2017.09.01.>

3. 미등록, 미복학 제적대상자 중 본인의 의사표현이 없는 자 <신설 2017.09.01.>

[종전 제12조에서 이동 2013.03.01.]

제 4 장 교육과정 및 수업운영

제 14 조 (이수구분)

① 각 과정별로 이수하는 교과목은 각 대학원 실정에 따라 이수구분을 전공, 부전공, 교직, 선수 및 일반선택으로 구분할 수 있다.

② 선수과목과 일선과목의 기타학점은 학칙 제19조 제1항이 정하는 수료인정 학점에 포함되지 않는다. <개정 2012.02.07., 2014.03.01>

[종전 제13조에서 이동 2013.03.01.]

제 15 조 (선수학점)

① 학칙 제19조 제1항이 정하는 선수학점(과목)과 관련한 세부사항은 학과별 내규로 정하여 운용하며, 필요한 경우 학과장(전공주임교수)이 학생별로 과목을 지정하여 이수하게 할 수 있다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2014.11.18>

② 석사과정 및 박사과정 입학자 중 전적교의 전공이 동일(또는 유사)전공이 아닌 경우는 해당학과에서 정한 선수학점을 이수하여야 하며, 전적교 이수과목에 대한 선수학점 인정은 학과 내규에 따른다. <개정 2007.09.01., 2014.11.18>

③ 박사과정 입학자 중 특수대학원 출신자(전문석사학위 취득자)는 전적교의 전공이 동일(또는 유사)한 경우라도 선수학점으로 6학점 이상 이수하여야 한다. <신설 2014.11.18.>

[종전 제14조에서 이동 2013.03.01.]

제 16 조 (교육과정 설정)

① 학과장(전공주임)은 매 2년마다 교육과정 설정 현황을 소속 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2009.01.02., 2012.02.07>

② 새로 설정할 교과목이 있을 때는 소속 교원의 전원 합의된 "교육과정 설정신청서"를 제출하여 대학원위원회 심의 및 대학평의위원회의 자문을 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다. <개정 2009.01.02., 2012.02.07>

[제목개정 2009.01.02][종전 제15조에서 이동 2013.03.01.]

제 17 조 (교육과정의 변경) 설정된 교육과정은 2년 이내에는 변경할 수 없음을 원칙으로 한다. 다만, 일부 교과목을 변경하고자 할 경우 소속 교원 전원의 합의로 교육과정 변경신청서를 소속 대학원에 제출하고, 대학원위원회의 심의에 통과하여야 한다. <개정 2009.01.02, 2009.11.11, 2012.02.07.,

2014.11.18>

[제목개정 2009.01.02][종전 제16조에서 이동 2013.03.01.]

제 18 조 (교과목 개설) 학과장(전공주임)은 매학기 소정의 기한내에 학과(전공) 교과목 개설표를 소속 대학원에 제출하여 소속 대학원장의 승인을 받아야 한다. <개정 2009.01.02, 2012.02.07>

[종전 제17조에서 이동 2013.03.01.]

제 19 조 (강사제청) 학과장(전공주임)은 수강신청기간 2주전까지 강사제청서를 소속 대학원장에게 제출하여 신규 강사 및 특별한 사유의 제청은 부총장, 이외는 소속 대학원장의 승인을 얻어야 한다. <개정 2009.01.02, 2012.02.07., 2016.11.07>

[종전 제18조에서 이동 2013.03.01.]

제 20 조 (제청자격)

① 대학원에서 강의를 담당하거나 자격시험 출제 및 평가위원으로 위촉할 수 있는 자의 자격은 다음 각 호 1과 같다. <개정 2014.11.18.>

1. 교내 전임교원, 비전임교원 <개정 2014.11.18.>

2. 박사학위를 소지하고 대학 강의경력 또는 연구기관 근무경력(전임연구원)이 통산 3년 이상인 자 <개정 2008.03.01., 2014.11.18>

② 제1항에도 불구하고 특수분야의 경우 「시간강사에 관한 규정」 제2조의 자격을 준용할 수 있다. <개정 2014.11.18.>

[종전 제19조에서 이동 2013.03.01.]

제 21 조 (강의계획서 및 고사문제지)

① 교과목 담당 교·강사는 매 학기 수강신청 전까지 강의계획서를 등록하여야 한다. <개정 2017.09.01.>

② 교과목 담당 교·강사는 매 학기 고사 종료 후 고사문제지 또는 고사 대체 자료를 등록하여야 한다. <신설 2017.09.01.>

[종전 제20조에서 이동 2013.03.01, 제목개정 2017.09.01.]

제 22 조 (수강신청 및 이수학점)

① 학생은 학과장(전공주임)의 지도를 받아 각 대학원이 정한 절차에 따라 수강신청을 하여야 한다. <개정 2009.01.02, 2009.11.11., 2012.02.07>

② 수료인정학점을 취득하지 못한 자는 매학기 대학원 개설 교과목을 2학점 내지 3학점 이상을 반드시 수강하여야 한다.

③ 각 대학원에서 학생이 매학기 수강신청 할 수 있는 학점 한도는 다음 각 호와 같다. <개정 2007.09.01.>

1. 일반대학원은 전공 9학점, 기타학점 6학점 이내로 하되 총12학점을 초과할 수 없으며, 박사과정 학생은 석사과정 교과목을 전공으로 수강할 수 없다. <개정 2017.09.01.>

2. 교육대학원은 전공 또는 교직 10학점 이내로 하고, 전문상담교사 석사학위 연계 과정은 전공으로 10학점까지 이수할 수 있다. <개정 2009.01.02.>

3. 예술디자인대학원 및 문화기술대학원은 매 학기 전공 6학점, 기타학점 6학점 이내로 총 12학점을 이수할 수 있으며, 3학기 이후에는 전공 9학점까지 이수할 수 있다. 제11조의 수업연한 단축대상자는 1학기부터 전공 9학점까지 이수할 수 있다. <개정 2008.08.25, 2009.01.02, 2009.11.11, 2012.02.07., 2013.03.01>

4. 복지상담대학원 및 경영대학원은 1, 2학기 전공 9학점 이내 3, 4학기 전공 12학점 이내로 한다. <개정 2008.08.25, 2009.01.02, 2009.11.11, 2012.02.07., 2017.09.01>

5. 일반선택은 제3호 및 제4호에 해당하는 대학원의 수강학점 한도 범위 외에 학기당 3학점, 재학중 9학점 이내 수강할 수 있으며, 이는 수료학점에 포함하지 않는다. <개정 2009.01.02, 2009.11.11., 2012.02.07>

6. 외국어(영어)시험 대체강좌는 이수(수강)학점에 포함하지 않는다. <신설 2017.09.01.>

[종전 제21조에서 이동 2013.03.01.]

제 23 조 (학점포기 및 재수강)

- ① 취득학점은 소정의 절차에 따라 포기할 수 있다. 다만, 재학연한 내 마지막 학기에만 학점포기를 신청할 수 있다. <신설 2009.11.11, 개정 2011.01.31.>
- ② 취득성적이 "C" 이하인 과목은 재수강 할 수 있다. <개정 2014.11.18.>
[제목개정 2009.11.11][종전 제22조에서 이동 2013.03.01.]

제 24 조 (성적평가)

- ① 성적평가는 수시 또는 학기말에 실시하되, 평가방법은 절대평가로 하며, 수강생의 성적을 대학원이 정한 절차에 따라 등록(제출)하여야 한다. <개정 2017.09.01.>
- ② 학업성적은 시험성적, 출석, 과제물, 기타 학습을 종합하여 평가하되, 성적평가 요소별 반영비율을 강의계획서 등록 시 사전 예고하고 그 방법에 따라 평가하여야 한다. <신설 2017.09.01.>
- ③ P등급의 학점은 평점평균 계산에는 반영하지 않는다. <신설 2017.09.01.>
[종전 제24조에서 이동 2007.09.01][종전 제23조에서 이동 2013.03.01.]

제 25 조 (강의평가) 각 대학원장은 매학기 강의평가를 시행하며, 평가결과는 각 전임교원 연구업적평가 및 비전임교원 재임용 판단자료로 활용할 수 있다. <개정 2007.09.01., 2014.11.18.>

[종전 제25조에서 이동 2007.09.01][종전 제24조에서 이동 2013.03.01.]

제 26 조 (과목 개·폐기준) 수강신청 인원에 따라 해당 과목을 개·폐강할 수 있으며, 그 기준은 소속 대학원장이 정한다. <개정 2016.11.07.>

[종전 제26조에서 이동 2007.09.01][종전 제25조에서 이동 2013.03.01.]

제 27 조 (전공변경)

- ① 전공변경은 1회에 한하며, 각 과정별로 2학기차 개강 30일 이내에 신청하여야 한다. 다만, 신청 학기는 대학원별로 따로 정할 수 있다. <개정 2012.02.07.>
- ② 이미 이수한 학점은 변경한 전공 학과장(전공주임교수)의 심의를 거쳐 전공 또는 일선으로 인정할 수 있다. <개정 2014.11.18.>
[종전 제27조에서 이동 2007.09.01][종전 제26조에서 이동 2013.03.01.]

제 27 조의2 (부전공)

- ① 복지상담대학원 재학생은 복지상담대학원 타학과 교과목을 부전공으로 이수할 수 있다.
- ② 부전공 인정에 필요한 학점은 18학점으로 하며, 재학연한 이내에 이수하여야 한다.
- ③ 동일교과목은 주전공과 부전공 교과목으로 중복하여 인정하지 않는다.
- ④ 부전공 인정을 받으려는 자는 졸업사정 전 부전공 인정 신청서를 대학원교학팀에 제출하여야 한다.
- ⑤ 부전공 인정 신청서를 제출하면 해당교과목 이수구분을 부전공으로 변경하고 졸업사정을 통하여 부전공을 인정한다.

[본조신설 2018.09.01.]

제 28 조 (학·석사 연계과정 교과목 수강)

- ① 학·석사 연계과정 신청자는 6학점 이내에서 대학원 교과목을 수강할 수 있으며 신청자격은 학사과정 5학기 이상을 수료하고 평점평균이 3.0이상인 자로 한다. <개정 2009.01.02., 2015.03.01.>
- ② 학·석사 연계과정 이수중인 자가 학·석사 연계과정 취소 시, 학·석사 연계과정 중에 취득한 대학원 전공과목 취득학점을 학부에서 인정할 수 있다. <신설 2016.11.07.>
[종전 제28조에서 이동 2007.09.01][종전 제27조에서 이동 2013.03.01.]

제 29 조 (학점교류 및 인정)

- ① 국내·외 타 대학원(교내 대학원 제외) 동일(유사)학과에서 이수할 수 있는 학점은 학기별 3학점 이내, 총 9학점까지 제한하며 전공으로 인정한다. 다만, 교환학생의 경우에는 시행세칙 제22조 제3항

의 이수기준을 적용한다. <개정 2009.01.02, 2009.11.11, 2012.02.07., 2013.03.01>

- ② 교내 타 대학원(또는 타 학과)에서 이수한 학점을 일반선택으로 인정하되, 수강신청 기간에 지도교수, 학과장 및 대학원장의 승인을 받은 경우 학기당 최대 9학점까지, 재학기간 총 수료학점의 1/2 학점까지 전공으로 인정한다. 다만, 교육대학원을 제외한 각 대학원은 교육대학원 교과목을 전공으로 인정받을 수 있으나, 교육대학원은 타 대학원 또는 타 학과 교과목중 동일교과목에 한하여 전공으로 인정받을 수 있다. <신설 2009.11.11, 개정 2012.02.07., 2014.11.18>
- ③ 학·군 제휴 협약에 따른 군 위탁생의 학점교류는 최대 12학점까지 인정하며, 학칙 제26조 제1항 제2호에 따른 학점인정은 협약기관에서 취득한 학점을 대학원위원회의 심의를 거쳐 전공학점으로 인정할 수 있다. <신설 2009.11.11, 개정 2012.02.07, 2013.03.01, 2014.11.18., 2018.09.01>
- ④ 학점교류를 원하는 자는 소속 대학원과 교류 대학원의 승인을 받은 후 수강신청할 수 있다. <개정 2012.02.07.>
- ⑤ 편입학생이 전적대학원에서 취득한 학점은 학과장(전공주임)의 심의를 거쳐 학기 당 6학점 이내에서 전공학점으로 인정할 수 있다. <개정 2012.02.07.>
[종전 제29조에서 이동 2007.09.01][종전 제28조에서 이동 2013.03.01.]

제 30 조 (연수인정)

- ① 학칙 제27조가 정한 연수는 대학, 정부, 지방자치단체, 공공연구기관, 법인기업체 등에서 주관하는 경우로서 전공학문 연구에 필요한 경우에만 인정한다.
- ② 연수기간은 3주 이상이어야 하며, 15시간 이상 연수를 1학점으로 인정하되, 재학기간 중 3학점을 초과할 수 없다. <개정 2014.03.01.>
- ③ 연수를 시행할 학과, 전공은 연수목적, 연수기간, 연수장소, 연수방법 주관기관, 인정교과, 참가 학생수, 제경비, 신변보장 등을 기록한 연수계획서를 학과장(전공주임교수)이 발의하여 소속 대학원장의 승인을 받아야 한다. <개정 2012.02.07., 2014.11.18>
[종전 제30조에서 이동 2007.09.01][종전 제29조에서 이동 2013.03.01.]

제 5 장 공개강좌 및 연구과정

제 31 조 (공개강좌)

- ① 공개강좌는 학기 단위로 운영한다.
- ② 공개강좌를 운영할 경우 운영 계획을 수립하여 사전에 총장의 승인을 받아야 한다.
[종전 제31조에서 이동 2007.09.01][종전 제30조에서 이동 2013.03.01.]

제 32 조 (연구생 입학자격) 각 과정별 연구생의 입학자격은 학칙 제5조를 준용한다.

[종전 제32조에서 이동 2007.09.01][종전 제31조에서 이동 2013.03.01.]

제 6 장 자격시험

제 33 조 (시험시기 및 평가) 외국어시험과 종합시험은 100점 만점에 70점 이상을 합격으로 하여 학기 별 각 1회 시행하며, 고사일 10일 전에 고사에 관한 세부사항을 각 대학원장이 공고한다. <개정 2012.02.07., 2017.09.01>

[종전 제33조에서 이동 2007.09.01][종전 제32조에서 이동 2013.03.01.]

제 34 조 (지원자격) 외국어시험은 1학기생부터 응시할 수 있으며, 종합시험은 응시학기 현재 석사과정은 전공 15학점 이상, 박사과정은 전공 18학점 이상, 석·박사통합과정은 전공 42학점 이상 이수한

자가 응시할 수 있다. <개정 2007.09.01., 2014.11.18>

[종전 제34조에서 이동 2007.09.01][종전 제33조에서 이동 2013.03.01.]

제 35 조 (응시 및 전형료) 외국어시험과 종합시험에 응시하고자 하는 자는 소정의 전형료를 납부하고, 소정의 절차에 따라 응시원을 제출하여야 한다.

[종전 제35조에서 이동 2007.09.01][종전 제34조에서 이동 2013.03.01.]

제 36 조 (외국어시험) 외국어시험은 영어, 프랑스어, 독일어, 일본어, 중국어 중에서 택일하여 응시한다. <개정 2009.01.02., 2012.02.07>

[종전 제36조에서 이동 2007.09.01][종전 제35조에서 이동 2013.03.01.]

제 37 조 (대체인정)

- ① 각 과정별 외국어시험에 불합격한 자는 대학원이 정한 외국어 대체강좌를 수강할 수 있으며, 학업 성취도 평가시 100점 만점에 70점 이상을 득점해야 외국어시험 통과(P)로 인정한다. <개정 2009.01.02.>
- ② 학칙 제30조 제3항이 정한 외부기관의 외국어 능력 검증시험의 종류는 각 대학원장이 정하며, 인정 점수는 매 학년도 별로 조정하여 공고한다. <개정 2012.02.07.>
- ③ 본 대학교의 대학원에서 학위를 취득한 후 본 대학교 타 대학원에 동일과정으로 입학한 경우 외국어시험을 대체 인정할 수 있다. <개정 2012.02.07.>

[종전 제37조에서 이동 2007.09.01][종전 제36조에서 이동 2013.03.01.]

제 38 조 (외국인특례) 학칙 제3조 제2호 및 제3호에 의하여 입학한 외국인, 재외국민은 학과장(전공주임)의 발의로 소속 대학원장이 승인할 경우 외국어시험 및 종합시험의 문제와 답안의 사용어를 한국어 또는 모국어(거주국어)로 변경할 수 있다. <개정 2012.02.07., 2014.03.01>

[종전 제38조에서 이동 2007.09.01][종전 제37조에서 이동 2013.03.01.]

제 39 조 (종합시험) 각 과정별 종합시험은 전공교과를 통합 또는 (세부)전공별로 출제하고 출제문항수, 문항별 배점, 문항선택 여부, 출제자 및 평가위원 등은 응시자 현황과 해당전공 교원의 의견을 수렴하여 학과장(전공주임교수)이 결정한 후 소속 대학원장에게 보고한다. <개정 2012.02.07., 2014.11.18>

[종전 제39조에서 이동 2007.09.01][종전 제38조에서 이동 2013.03.01.]

제 7 장 논문심사 및 학위심사

제 40 조 (지도교수 배정)

- ① 대학원에서 학위를 청구하고자 하는 자는 제2차 학기에 논문지도교수를 배정받아야 하며, 학과장(전공주임교수)은 학기 초 1개월 이내에 대상자별 지도교수를 소속 대학원장에게 제청하여 승인을 받아야 한다. <개정 2014.11.18., 2016.11.07>
- ② 학과사정에 의해 필요한 경우에는 대학원장의 승인을 얻어 2인의 교수가 공동 지도 할 수 있다. 이때 학칙 제33조 1항 및 2항을 따른다. <개정 2012.02.07., 2014.11.18>
- ③ 현재의 지도교수가 동의할 경우 지도교수를 변경할 수 있으며, 절차는 제1항을 준용한다. 다만, 지도교수가 동의하지 않을 경우 대학원위원회의 심의를 거쳐 지도교수를 변경할 수 있다. <개정 2009.01.02, 2012.02.07., 2014.11.18>

[종전 제40조에서 이동 2007.09.01][종전 제39조에서 이동 2013.03.01.]

제 41 조 (학위청구논문 심사신청 자격) 학위청구논문 심사를 신청하고자 하는 자는 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다. <개정 2007.09.01., 2014.11.18>

1. 각 과정별 수료인정 학점 이상을 이수(예정)하고 평점평균이 B(3.0)등급 이상 인 자 <개정

2007.09.01., 2014.11.18.>

2. 각 과정별 수업연한 이상을 등록한 자
3. 각 과정별 자격시험에 합격(예정)한 자 <개정 2007.09.01.>
4. 논문계획서를 제출하고 심사신청 학기를 포함하여 석사, 박사 및 학·석사연계과정은 2개 학기, 통합과정은 3개 학기 이상 소정의 논문지도를 받은 자 <개정 2007.09.01, 2009.01.02, 2013.03.01., 2014.11.18.>
5. 정원내 석사 및 학·석사연계과정은 학술대회 발표(예·체능계 공연 및 전시) 또는 학술지 논문 게재 실적이 있는 자 <신설 2013.03.01, 개정 2014.11.18.>
6. 박사과정 및 통합과정의 경우 부논문 및 논문중간 공개발표 요건을 충족한 자 <신설 2013.03.01, 개정 2014.11.18.>
7. 석사과정, 학·석사연계과정, 박사과정 및 통합과정 수료자 중 연구등록을 필한 자 <신설 2014.11.18.>
8. 연구윤리교육을 이수하고, 연구윤리준수서약을 제출한 자 <신설 2014.11.18.>
[제목개정 2007.09.01][중전 제41조에서 이동 2007.09.01][중전 제40조에서 이동 2013.03.01.]

제 42 조 (논문대체 신청)

- ① 학칙에 의거하여 학위청구 논문을 학점 추가이수 및 연구보고서 또는 작품발표로 대체하고자 하는 자는 대학원이 정한 기간에 논문대체를 신청 및 등록하여야 한다. 다만, 논문지도를 받던 자가 논문대체로 전환할 경우에는 변경신청원을 제출하여야 한다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2014.11.18.>
- ② 논문대체 신청을 하고자 하는 자는 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다.
 1. 과정별 수료인정 학점을 이수하고 평점평균 B(3.0) 등급 이상인 자.
 2. 각 과정별 자격시험에 합격한 자.
 [중전 제43조에서 이동 2007.09.01][중전 제41조에서 이동 2013.03.01.]

제 43 조 (논문대체 인정)

- ① 학위청구 논문을 학점 추가이수 및 연구보고서로 대체하는 경우 수료인정 학점 이외에 전공 6학점 이상을 추가로 이수하고 연구보고서를 제출하여 통과하거나, 전공 12학점 이상을 추가로 이수하여야 한다. <개정 2012.02.07., 2014.11.18.>
- ② 작품발표로 학위청구 논문을 대체하는 경우 학과 및 전공별로 정한 방법에 따라 발표하여야 하며, 학과장(전공주임)은 그 결과를 소속 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2012.02.07.>
[중전 제44조에서 이동 2007.09.01][중전 제42조에서 이동 2013.03.01.]

제 44 조 (연구계획서)

- ① 제41조 제1항에 해당하는 자는 학기 초 30일 이내에 지도교수의 승인을 받아 논문 제출자는 논문 계획서를, 특수대학원 연구보고서 제출자는 연구계획서를 학과장(전공주임교수)에게 제출하고 소정의 절차에 따라 소속 대학원장의 승인을 받아야 한다. <개정 2009.01.02, 2012.02.07, 2013.03.01., 2014.11.18.>
- ② 연구계획서 제출 후 석사과정(학·석사연계과정 포함) 및 박사과정은 2개 학기 이상, 통합과정은 3개 학기 이상 지도교수의 지도를 받아야 한다. <신설 2014.11.18.>
- ③ 지도교수의 승인이 있을 경우 연구계획서를 변경할 수 있으며, 절차는 제1항을 준용한다. <개정 2012.02.07.>
[중전 제45조에서 이동 2007.09.01][중전 제43조에서 이동 2013.03.01.]

제 45 조 (박사과정 논문중간 공개발표)

- ① 박사과정(석·박사통합과정 포함) 학생은 학위청구논문 제출 학기 전에 논문중간 공개발표 신청서를 지도교수와 학과장의 승인을 받아 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2007.09.01., 2012.02.07.>
- ② 논문중간 공개발표는 3인에서 5인의 교원이 각각 "합격, 불합격"으로 평가하고, 평가내용을 기재한

공개발표 보고서를 심사 후 즉시 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2007.09.01., 2012.02.07>

- ③ 논문중간 공개발표는 평가위원의 2/3 이상이 "합격"으로 평가하여야 하며, "불합격"인 경우 지적사항을 보완하여 60일 이내에 재 공개발표를 할 수 있다. <신설 2007.09.01, 개정 2012.02.07.>
[제목개정 2007.09.01][중전 제46조에서 이동 2007.09.01][중전 제44조에서 이동 2013.03.01.]

제 46 조 (박사과정 부논문)

- ① 박사과정(석·박사통합과정 포함) 학생은 학위청구논문 심사신청 전까지 한국연구재단 등재(등재후보)학술지 또는 동등한 수준 이상의 국외 학술지에 100%이상의 논문을 발표하여야 한다. 다만, 예능계열은 학과에서 정하는 기준에 따라 이를 생략할 수 있다. <개정 2009.11.11, 2010.11.25, 2012.02.07, 2014.03.01, 2017.09.01., 2018.04.12>
- ② 발표한 논문의 인정률은 1/저자수×100으로 산출하며, 지도교수와 함께 논문을 발표한 경우 지도교수를 제외하고 인정률을 산출한다. <신설 2014.03.01, 개정 2017.09.01., 2018.04.12>
- ③ 발표한 논문의 증빙서류를 발표보고서와 함께 소정기간 내에 지도교수 및 학과장을 거쳐 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2012.02.07.>
[중전 제47조에서 이동 2007.09.01][중전 제45조에서 이동 2013.03.01.][제목개정 2014.11.18]

제 47 조 (논문심사 시기) 학위청구논문 심사는 예비심사와 본심사로 구분하여 매학기 시행하되, 그 기간은 각 대학원장이 정한다. <개정 2012.02.07.>

[중전 제48조에서 이동 2007.09.01][중전 제46조에서 이동 2013.03.01.]

제 48 조 (심사신청 및 원고제출) 학위청구논문 심사를 신청할 자는 소정의 기간에 지도교수와 학과장의 승인을 받은 심사신청서(전산신청 후 출력)를 소정의 심사비(수료생은 논문지도비 포함)와 함께 소속 대학원장에게 제출하고, 심사논문 원고(석사 3부, 박사 5부)와 지도교수의 확인을 받은 표절검사 확인서(논문유사도 검증시스템에 검사 후 출력)를 학과장에게 제출하여야 한다. <개정 2007.09.01, 2012.02.07., 2014.11.18>

[중전 제49조에서 이동 2007.09.01][중전 제47조에서 이동 2013.03.01.]

제 49 조 (심사위원 제청)

- ① 학과장(전공주임교수)은 소정기간 내에 심사신청자의 지도교수와 심사 대상자별 심사위원장과 심사위원을 협의한 후 그 명단을 대학원위원회에 제청하여야 한다. 이때 학칙 제34조 1항 및 2항에 따른다. <개정 2012.02.07, 2014.11.18., 2015.09.01>
- ② 심사위원장은 논문지도교수는 배제하고, 심사위원간 호선에 의해 정한다. <신설 2014.11.18.>
- ③ 박사과정 심사위원장은 직전 3년간 연구업적으로 한국연구재단 등재(후보)지 또는 동등한 수준 이상의 국외학술지에 단독, 주저자 또는 교신저자로 1편 이상 게재하였거나 그에 준하는 자격을 갖추어야 한다. <신설 2014.11.18.>
- ④ 예비심사와 본심사의 심사위원은 동일하다.
[중전 제50조에서 이동 2007.09.01][중전 제48조에서 이동 2013.03.01.]

제 50 조 (예비심사 판정)

- ① 심사위원은 예비논문을 심사하여 수정·보완이 필요한 사항을 지도하고 당해 학기내에 완성 가능성이 없다고 판정될 때에는 논문심사를 1학기 이상 연기시킬 수 있다.
- ② 제1항의 판정결과 당해 학기 내에 완성 가능성을 판정한다. <개정 2012.02.07.>
[중전 제51조에서 이동 2007.09.01][중전 제49조에서 이동 2013.03.01.]

제 51 조 (논문 본심사)

- ① 예비심사를 통과한 논문을 대상으로 본심사를 시행한다.
- ② 심사위원장은 논문 본심사보고서를 소정기일 내에 학과장(전공주임)에게 제출하고, 학과장(전공주임)은 수합 후 소속 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2012.02.07.>
[중전 제52조에서 이동 2007.09.01][중전 제50조에서 이동 2013.03.01.]

제 52 조 (재심사) 학위논문의 본심사에 불합격한 자가 재심사를 원할 경우 1학기 이상의 기간이 경과

한 후 지도교수의 승인을 얻어 재심사를 신청하여야 한다.

[종전 제53조에서 이동 2007.09.01][종전 제51조에서 이동 2013.03.01.]

제 53 조 (학위논문 최종작성)

- ① 논문은 국문으로 작성함을 원칙으로 하나, 학술적 필요에 따라 외국어로 작성할 수도 있다.
- ② 논문에는 국문 및 영문 요약을 모두 첨부하여야 한다.

[종전 제54조에서 이동 2007.09.01][종전 제52조에서 이동 2013.03.01.]

제 54 조 (인준논문 제출)

- ① 논문심사를 통과한 자는 학위청구논문에 지도교수와 심사위원의 인준을 받아 소정의 절차에 따라 소속 대학원장에게 제출하여야 한다. <개정 2012.02.07.>
- ② 각 대학원장은 인준논문의 규격, 부수, 제출방법 등을 지정할 수 있다. <개정 2012.02.07.>

[종전 제55조에서 이동 2007.09.01][종전 제53조에서 이동 2013.03.01.]

제 55 조 (명예박사 심사)

- ① 명예박사 학위수여 심사대상자는 총장이 추천한다.
- ② 심사위원 구성 및 심사방법은 학칙 제34조의 박사과정 심사기준에 따르며, 심사위원은 일반대학원장이 제정한다.
- ③ 제1항, 제2항 및 업무절차는 대학원위원회의 심의를 거쳐 내부결재로 정한다. <개정 2012.02.07.>

[종전 제56조에서 이동 2007.09.01][종전 제54조에서 이동 2013.03.01.]

제 8 장 장학금 및 포상

[본장신설 2009.01.02.]

제 56 조 (장학금의 구분) 장학금은 교내장학금과 교외장학금으로 구분한다. <개정 2017.09.01.>

[종전 제57조에서 이동 2007.09.01][종전 제55조에서 이동 2013.03.01.]

제 57 조 (교외장학금) 교외장학금의 금액과 지급방법은 장학금 수여기관이 정하는 바에 따르되, 대학원에 위임하는 경우는 각 대학원장이 정한 기준에 따라 지급한다. <개정 2012.02.07.>

[종전 제58조에서 이동 2007.09.01][종전 제56조에서 이동 2013.03.01.]

제 58 조 (교내장학금의 종류) 교내장학금의 종류는 다음과 같으며, 운영방법은 각 대학원의 실정에 맞게 운영한다. <개정 2009.01.02.>

1. 자하장학금 : 대학원별 성적 및 연구실적이 우수한 자로서 각 대학원장이 정한 기준에 적합한 학생에게 지급 <개정 2016.11.07.>
2. 상명장학금 : 대학원별 성적이 우수하고 행정 또는 학사지원 업무를 지원하기 위하여 단위(부서)장의 추천을 받은 학생에게 지급 <개정 2016.11.07.>
3. 면학장학금 : 각 대학원에 재학 중인 자로서 학술활동에 참여하여 학문향상에 공헌했다고 인정한 학생에게 지급 <개정 2008.08.25, 2009.01.02, 2012.02.07., 2013.03.01.>
4. 복지장학금 : 학교법인 상명학원이 임용한 본대학교에 재직 중인 교직원 본인과 배우자 및 직계 비속에게 지급 <개정 2012.02.07., 2016.11.07.>
5. 특별전형입학자 장학금 : 특별전형으로 입학한 학생에게 각 대학원장이 정한 기준에 따라 지급 <개정 2012.02.07.>
6. 진학장학금 : 본 대학을 졸업하고 일정기간 이내에 본교의 각 대학원에 입학한 학생에게 소정기간동안 지급 <신설 2016.11.07.>
7. 공로장학금 : 입시, 교육혁신, 산학, 취업, 대외교류, 홍보 등의 분야에서 학교, 지역사회, 국가발전에 공로가 인정되는 자에게 지급 <신설 2018.09.01.>

[종전 제59조에서 이동 2007.09.01][종전 제57조에서 이동 2013.03.01.]

제 59 조 (지급방법) 교내장학금의 지급액, 지급인원, 지급기간 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.
<개정 2013.03.01.>

[종전 제60조에서 이동 2007.09.01][종전 제58조에서 이동 2013.03.01.]

제 60 조 (지급의 제한)

- ① 장학금은 중복하여 수혜할 수 없으나, 특별한 경우에는 총장의 승인을 얻어 중복수혜할 수 있다.
<개정 2007.09.01.>
- ② 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 한 학기를 경과하여야만 장학금을 수혜할 수 있다. 다만, 외부 단체(개인)이 수혜자를 지정하는 지정장학금은 예외로 한다. <개정 2007.09.01., 2012.02.07>
 1. 징계처벌이 해제된 학생
 2. 기타 대학원위원회에서 자격을 제한한 자.

[종전 제61조에서 이동 2007.09.01][종전 제59조에서 이동 2013.03.01.]

제 61 조 (지급중지 및 취소) 장학금 수혜 대상자로서 다음 각 호의 1에 해당 하는 자는 장학금 지급을 중지하거나 취소할 수 있다.

1. 휴학
2. 제적 또는 자퇴
3. 징계처벌 받은 자

[종전 제62조에서 이동 2007.09.01][종전 제60조에서 이동 2013.03.01.]

제 62 조 (포상) 포상의 종류와 방법은 내부결재로 정한다.

[종전 제63조에서 이동 2007.09.01][종전 제61조에서 이동 2013.03.01.]

부 칙

- ① 이 규정은 2003년 3월 2일부터 시행한다.
- ② 이 규정 시행이전에 입학한 학생의 소속은 입학당시의 소속을 원칙으로 한다.
- ③ (규정폐지)이 규정 시행과 동시 "외국어시험 및 종합시험에 관한 규정"과 "학위논문예 관한 규정"과 "입학전형에 관한 규정"과 "교육과정 및 수업에 관한 규정"과 "장학금 지급규정"은 폐지한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (폐지규정) 이 세칙의 시행과 동시에 상명대학교 "일반대학원 학사에 관한 규정", "교육대학원 학사에 관한 규정", "예술·디자인대학원 학사에 관한 규정", "뉴미디어정보 통신대학원 학사에 관한 규정", "정치경영대학원 학사에 관한 규정"은 폐지한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

- ① (시행일) 이 세칙은 2007년 9월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 교육대학원 학위청구논문의 학점 추가이수 대체자격을 현직교원으로 제한하는 규정은 2007학년도 신입생부터 적용한다.
[본부칙신설 2007.09.01.]

부 칙

이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

[본부칙신설 2008.03.01.]

부 칙

이 세칙은 2008년 8월 25일부터 시행한다.

[본부칙신설 2008.08.25.]

부 칙

① (시행일) 이 세칙은 2009년 1월 2일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 세칙 시행당시 교육대학원에 재적중인 교원양성과정 이수자는 제21조 제4항에 의한 교과교육영역 이수 기준(교과교육론 2학점, 교과교재연구및지도법 2학점, 교과논리및논술 2학점)에도 불구하고, 교과교육론 2학점이상, 교과교재연구및지도법 2학점 이상을 반드시 이수하여야 한다.

[본부칙신설 2009.01.02.]

부 칙

이 세칙은 2009년 11월 11일부터 시행하되, 제45조(부논문) 개정과 관련하여 2010학년도 입학자부터 적용한다.

[본부칙신설 2009.11.11.]

부 칙

이 세칙은 2010년 11월 25일부터 시행하되, 제45조(부논문) 개정과 관련하여 2010학년도 입학자부터 적용한다.

[본부칙신설 2010.11.25.]

부 칙

이 세칙은 2011년 1월 31일부터 시행한다.

[본부칙신설 2011.01.31.]

부 칙

① (시행일) 이 시행세칙은 2012년 2월 7일부터 시행하되, 정원조정과 관련한 사항은 2012학년도부터 적용한다.

② (경과조치) 이 시행세칙 제42조(논문대체 인정) 제1항 복지상담대학원 관련 사항은 2011학년도 신입생부터 소급하여 적용한다.

[본부칙신설 2012.02.07.]

부 칙

① (시행일) 이 시행세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

② (경과조치) 이 시행세칙에 따른 경과조치는 다음 각 호와 같다.

1. 이 시행세칙 제10조, 제40조 제1항 제1호 및 제41조 제6호의 사항은 2013학년도 신입생부터 적용하며 2012학년도 이전 입학자는 종전 시행세칙을 적용한다.

2. 일반대학원 박사과정의 2012학년도 이전 입학자는 수업연한을 1학기 단축할 수 있다.

[본부칙신설 2013.03.01.]

부 칙

- ① (시행일) 이 시행세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
- ② (경과조치) 제46조는 2013년 10월 21일부터 시행하되, 2013학년도 이전 입학생부터 소급하여 적용한다.
[본부칙신설 2014.03.01.]

부 칙

- ① (시행일)이 시행세칙은 2014년 11월 18일부터 시행한다.
- ② (경과조치)이 시행세칙의 경과조치는 다음 각 호와 같다.
 1. 제15조 3항은 2014학년도 2학기 입학자부터 적용한다.
 2. 제10조 및 제41조 7호의 석사과정 및 학·석사연계과정의 사항은 2015학년도 입학자부터 적용한다.
 3. 제 41조 5호 및 제49조 3항은 2015학년도부터 적용한다.
[본부칙신설 2014.11.18.]

부 칙

이 시행세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2015.03.01.]

부 칙

이 시행세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2015.09.01.]

부 칙

이 시행세칙은 2016년11월 7일부터 시행한다.
[본부칙신설 2016.11.07.]

부 칙

이 시행세칙은 2017년 9월 1일부터 시행하되, 제10조 제1항 제1호에 따른 석사과정(학·석사연계과정 포함) 수료자 등록비 납부는 2017학년도 신입생부터 적용한다.
[본부칙신설 2017.09.01.]

부 칙

이 시행세칙은 2018년 4월 12일부터 시행하되, 제46조(박사과정 부논문) 제1항의 예능계열 단서조항은 2018학년도 2학기 학위청구논문 심사 신청자부터 적용한다.
[본부칙신설 2018.04.12.]

부 칙

이 시행세칙은 2018년 9월 1일부터 시행한다.
[본부칙신설 2018.09.01]

<별표 1>

대학원 교육목표

일반대학원 교육목표

- 선도적이고 자주적인 연구능력 개발
- 이론과 실천능력을 겸비한 전문가 양성
- 문화 창달에 기여하는 지도자 배양
- 인류에 봉사하는 인격 함양

교육대학원 교육목표

- 최신 교수법과 현장중심의 교육프로그램운영으로 21세기를 선도할 교육자를 양성한다.
- 첨단 교육매체의 활용과 교수·학습방법에 바탕을 둔 교원 재교육을 통해 현직교사들의 교수능력을 함양한다.
- 교양교육을 통해 사표가 될 교육전문가의 덕성과 자질을 함양한다.

예술디자인대학원 교육목표

- 예술디자인대학원은 문화, 경제, 하이테크놀로지의 열린 개념을 제안함으로써 예술과 디자인의 공공 영역을 대중화하며 문화의 새로운 패러다임에 관한 가능성을 연구하는데 궁극적인 목표를 둔다.

복지상담대학원 교육목표

- 사회복지 및 상담에 관한 전반적인 이론과 실재를 심도있게 교육·연구함으로써 해당분야 현장에서 전문인으로 종사할 수 있는 유능한 인재 양성을 목표로 한다.

경영대학원 교육목표

- 경제발전과 더불어 형성된 부의 생성과 축적에 대한 올바른 이해를 증진시키고, 더 나아가 사회적으로 요구되는 부의 환원 및 공헌에 대한 책임과 역할을 새롭게 조명함을 목표로 한다. 아울러 이와 같은 사회적 규범으로 정착해가는 과정에서 국내적인 시야에 머무르지 않고 국제적인 안목을 키울 수 있는 유능한 글로벌 투자관련 전문가 양성을 목표로 한다.

문화기술대학원 교육목표

- 급속도로 발전하는 과학기술은 인류의 삶을 풍요롭게 할 뿐만 아니라 삶의 질을 높이는 문화영역에도 새로운 접근방법을 제시해 주고 있다. 문화기술대학원은 새로운 시대의 다양한 문화 콘텐츠를 개발할 수 있는 창의적인 인재와 각종 공연예술 분야의 발전을 선도할 수 있는 전문가로서의 문화인력을 양성하기 위해 문화예술인으로서의 기본적인 이해와 자질을 함양시킴은 물론 문화와 과학기술의 발전을 접목하는 새로운 문화발전의 패러다임을 익히도록 함에 교육의 목표를 둔다.

일 반 대 학 원

대학원 학사력

월	요일	일	월	화	수	목	금	토	일정
2019 1			1	2	3	4	5		1 신청 2~18 학위청구논문 완제본 제출 8 2학기 성적확정 9~11 학점포기 신청 22~24 외국어시험 신청
	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				
2						1	2		1.31~13 휴·복학원서 접수 5 설날 8~25 수강신청(재·복학생) 14 외국어시험 19~28 수강신청(신·편입생) 20~22 1학기 재·복학생 등록 21 2018학년도 전기 학위수여식(천안) 22 2018학년도 전기 학위수여식(서울)
	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				
3						1	2		1 삼일절, 1학기 개시 4~6 종합시험 신청 2~8 수강신청 정정 및 취소 21 종합시험 20~26 논문계획서 제출 및 논문지도교수 제청
	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								
4		1	2	3	4	5	6		5 1학기 수업일수 1/3선 4~9 학위청구논문 심사신청 15~5.3 중간강의평가 20~26 중간고사 24 1학기 수업일수 1/2선
	7	8	9	10	11	12	13		
	14	15	16	17	18	19	20		
	21	22	23	24	25	26	27		
	28	29	30						

월	요일	일	월	화	수	목	금	토	일정
5					1	2	3	4	1~31 학위청구논문 예비 및 본심사 5 어린이날 6 대체휴일 12 석가탄신일 14 1학기 수업일수 2/3선 17 개교기념일
	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			
6								1	6 현충일 8~14 보강 및 자율학습 주간, 논문지도내역 입력 8~7.1 기말강의평가 15~22 기말고사 15~26 성적입력 22 하계방학 시작 28~7.1 성적확인, 이의신청 및 정정
	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								
7		1	2	3	4	5	6		9 1학기 성적확정 1~12 학위청구논문 완제본 제출 10~12 학점포기 신청 29~31 외국어시험 신청 29~8.2 휴·복학원서 접수
	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					
8					1	2	3		14~26 수강신청(재·복학생) 15 광복절 20~31 수강신청(신·편입생) 21 2018학년도 후기 학위수여식 21~23 2학기 재·복학생 등록 22 외국어시험 28~30 종합시험 신청
	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		

월	요일	일	월	화	수	목	금	토	일정
9		1	2	3	4	5	6	7	1 2학기 개시 2~7 수강신청 정정 및 취소 13 추석 18~24 논문계획서 제출 및 논문지도교수 제청 19 종합시험
		8	9	10	11	12	13	14	
		15	16	17	18	19	20	21	
		22	23	24	25	26	27	28	
		29	30						
10				1	2	3	4	5	3 개천절 9 한글날 10~15 학위청구논문 심사신청 10 제2학기 수업일수 1/3선 14~11.1 중간강의평가 21~26 중간고사 31 2학기 수업일수 1/2선
		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			
11							1	2	1~30 학위청구논문 예비 및 본심사 15 2학기 수업일수 2/3선
		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	
12		1	2	3	4	5	6	7	9~14 보강 및 자율학습 주간 논문지도내역 입력 9~30 기말강의평가 16~21 기말고사 16~25 성적입력 23 동계방학 시작 25 성탄절 27~30 성적확인, 이의신청 및 정정
		8	9	10	11	12	13	14	
		15	16	17	18	19	20	21	
		22	23	24	25	26	27	28	
		29	30	31					

월	요일	일	월	화	수	목	금	토	일정
2020 1					1	2	3	4	1 신청 2~13 학위청구논문 완제본 제출 7 2학기 성적확정 8~10 학점포기 신청 13~15 외국어시험 신청 25 설날
		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		
2								1	3~7 휴·복학원서 접수 14~25 수강신청(재·복학생) 19 2019학년도 전기 학위수여식(서울) 20 2019학년도 전기 학위수여식(천안) 20 외국어시험 24~28 수강신청(신·편입생)
		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	

대학원 과정 이수순서

구분	시기	내용
입학 3월, 9월	
학점이수 매학기	학·석사연계과정: 24학점, 석사과정: 24학점, 박사과정: 36학점, 석·박사통합과정: 60학점 ※ 선수학점 별도 이수(대상자에 한함)
총이수학점 (수업연한)	학·석사연계과정: 3학기, 석사과정: 4학기, 박사과정: 4학기, 석·박사통합과정: 8학기
외국어시험 2월, 8월	재학생, 휴학생, 수료생 응시 가능
종합시험 3월, 9월	석사(학·석사연계)과정 15학점, 박사과정 18학점, 석·박사통합과정 42학점 이상 취득자 가능
논문지도교수 배정 3월, 9월 (2차 학기)	2개 학기(석·박사통합과정은 3개 학기) 이상 논문지도를 받아야 학위청구논문 심사신청 가능
연구계획서 제출 (논문, 연구보고서, 작품발표) 3월, 9월 (2차 학기)	학기 초 30일 이내 제출(학점추가이수 신청 포함)
부논문 발표 수시	학위청구논문 심사신청 전까지 (박사과정 및 석·박사통합과정만 해당)
학위청구논문 중간 공개발표 수시	학위청구논문 심사신청 전학기까지 (박사과정 및 석·박사통합과정만 해당)
학위청구논문 심사 신청 4월, 10월	졸업하고자 하는 학기에 신청
논문심사 5월, 11월	예비심사 및 본심사
학위수여 2월, 8월	학위수여식

대학원 연표

시기	주요내용
1978.12.30.	대학원 설립인가 국어국문학과 15명, 영어영문학과 15명, 사회학과 15명
1979.12. 5.	대학원 미술학과 10명, 체육학과 10명, 가정학과 10명 신설, 국어국문학과 10명, 영어영문과 10명, 사회학과 10명 증원 인가
1980. 3. 1	초대 대학원장에 방정복 교수 취임
1980.11. 3.	대학원 불어불문학과, 일어일문학과 신설, 사회학과를 지리학과와 사학과로 분리 인가, 총 정원제(150명) 운영 <ul style="list-style-type: none"> • 사회과학부: 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과 • 예술학부: 미술학과, 공예학과, 음악학과
1982. 3. 1.	제2대 대학원장에 방정복 교수 취임
1983. 9. 1.	제3대 대학원장에 방정복 교수 취임
1984.11.27.	대학원에 도서관학과, 화학과, 생물학과, 음악학과 신설
1985. 9. 1	제4대 대학원장에 방정복 교수 취임
1987. 3. 1	1987. 3. 1
1987.11. 9	대학원 박사과정 신설(27명) 인가 국어국문학과, 화학과, 생물학과 대학원 석사과정 행정학과 신설 및 증원(12명) 인가(총 정원 석사과정 162명)
1988. 5.18.	제6대 대학원장에 김양수 교수 취임
1988.11.15	제7대 대학원장에 이근설 교수 취임
1988.11.30.	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 : 교육학과, 경영학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정 : 불어불문학과, 가정학과 신설(총 정원 45명)
1990. 3. 1.	제8대 대학원장에 임창주 교수 취임
1990.11. 9.	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정: 교육학과, 수학과, 경제학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정: 영어영문학과 신설(총 정원 45명)
1991. 5. 6.	제9대 대학원장에 김부식 교수 취임
1992. 7.28.	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정: (총 정원 206명) • 박사과정: 사학과, 경영학과, 문헌정보학과 신설(총 정원 45명)
1993. 3. 1.	제10대 대학원장에 이영숙 교수 취임
1993. 9. 4.	대학원 석사과정 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 : 전자계산학과, 환경자원학과 신설(44명 증원, 총 정원 250명)
1994.10.21.	대학원 정원조정 인가

시기	주요내용
	<ul style="list-style-type: none"> 석사과정 : 이학계 20명 증원(총 정원 270명)
1995. 3. 1.	제11대 대학원장에 황윤주 교수 취임
1995.10.18.	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 : 정보처리학과 신설(총 정원 270명) 박사과정 : 인문사회계 10명 증원(총 정원 55명)
1996.11. 2.	각 계열별 입학정원제로 전환 <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 : 인문사회계 45명, 자연과학계 35명, 예체능계 55명(입학정원 135명) 박사과정 : 인문사회계 14명, 자연과학계 13명(입학정원 27명), 환경자원학과 신설
1997. 3. 1.	제12대 대학원장에 임창주 교수 취임
1997.10.25.	대학원 정원 조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 박사과정 : 자연과학계 2명 증원(입학정원 29명)
1999. 2. 4.	제13대 대학원장에 이왕재 교수 취임
1999.11. 2	대학원 정원조정 인가(입학정원 171명) <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 학과 신설(22개 학과 →26개 학과, 입학정원 142명) 인문사회계열 : 한국학, 국제통상, 가족복지학과(45명 →40명) 자연과학계열 : 전자계산, 정보처리학과 →컴퓨터과학과로 통합 공학계열 : 공업화학, 환경공학 8명 인가(계8명) 예체능계열 4명 증원 (계 59명) 박사과정(10개 학과 →13개 학과, 입학정원 29명) 경제, 행정, 컴퓨터과학과 신설 자연과학계열 : 2명 증원 (계 17명, 입학정원 31명) 대학원 석·박사과정 입학정원 173명
2000. 7.18	대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 학과 신설(26개 학과 →30개 학과, 입학정원 142명) 인문사회계열 : 독어독문학과, 전자상거래학과 공학계열 : 생명공학과, 컴퓨터·정보·통신공학과 인문사회석사 3명 감축(40명 →37명), 예체능 석사 2명 감축(59명 →57명), 공학석사 5명 증원(8명 →13명) 대학원 석사과정 입학정원 142명
2000.12. 1.	제14대 대학원장에 최규성 교수 취임
2001. 1. 5.	대학원 석사과정 계열별 정원 조정(입학정원 142명) <ul style="list-style-type: none"> 10명 감축(37→27) 5명 증원(35→40) 2명 증원(13→15) 3명 증원(57→60)
2001. 6.29.	대학원 박사과정 학과 신설 일어일본학과, 교육학과, 한국학과, 국제통상학과, 환경·공업화학과, 컴퓨터·정보·통신학과 신설
2001. 8.17.	대학원 입학정원 총 입학정원제로 조정 <ul style="list-style-type: none"> 석사과정 입학정원 142명, 박사과정 입학정원 31명

시기	주요내용
2002.11.20.	대학원 정원조정(자체조정) • 박사과정 학과 신설 : 체육학과, 연극영화학과 • 석사과정 학과 신설 : 무용학과, 사회체육학과, 연극영화학과
2003. 9.22.	대학원 정원조정(자체조정) • 박사과정 12명 증원(입학정원 43명) • 석사과정 12명 감소(입학정원 130명) • 박사과정 학과 신설(예·체능계) : 뉴미디어음악학과 • 석사과정 학과 신설(자연계) : 생활환경학과로부터 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 분리 신설
2004.10.20	대학원 정원조정(자체조정) • 박사과정 "컴퓨터·정보·통신학과(자연과학계열)"을 "컴퓨터·정보·통신공학과(공학 계열)"로 학과 명칭 계열 변경
2004.12. 1.	제15대 대학원장에 김영성 교수 취임
2005. 5.19.	대학원 학과 및 전공 조정, 계열 변경 • 석사과정 독어독문학과, 전자상거래학과, 생명공학과 폐지, • 박사과정 환경공업화학과 "자연"에서 "공학"으로 계열 변경
2005.12.19	대학원 학과(전공) 신설 및 정원 조정(자체조정) • 석사과정 "금융보험학과", "생명정보공학과" 신설 • 박사과정 "지리학과", "조형예술·디자인학과", "사진학과" 신설
2006. 2.20.	교육인적자원부 주관 제2주기 대학종합평가 결과 "최우수대학원" 으로 선정
2006. 5.25	대학원 정원조정 • 박사과정 정원 10명 증원(입학정원 53명)
2007. 2. 6.	제16대 대학원장에 안일준 교수 취임
2008. 1.30.	대학원 정원조정(명칭 변경) • 박사과정 환경·공업화학과 → 토목환경·공업화학과
2008. 3. 1.	제17대 대학원장에 이대웅 교수 취임
2008.10.14.	대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 35개 학과(입학정원 130명), 박사: 총 27개 학과(입학정원 53명)> • 석사과정 학과 신설 : 경영공학과, 뉴미디어음악학과 • 박사과정 학과 신설 : 경영공학과, 가족복지학과 • 석사과정 학과 폐지 : 수학과 • 박사과정 학과 명칭 변경 : 사진학과 → 디지털이미지학과
2009. 9.30	대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 37개 학과(입학정원 130명), 박사: 총 31개 학과(입학정원 53명)> • 석사과정 학과 신설 : 저작권보호학과, 게임학과, 시설공학과, 감성공학과 • 박사과정 학과 신설 : 저작권보호학과, 게임학과, 시설공학과, 감성공학과 • 석사과정 학과 폐지 : 불어불문학과, 금융보험학과 • 학과 명칭 변경 : 불어불문학과 → 프랑스어문학과 • 계약학과 운영 : 환경자원학과, 시설공학과, 감성공학과

시기	주요내용
2010.10.21.	대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 33개 학과(입학정원 130명), 박사: 총 30개 학과(입학정원 53명)> • 박사과정 학과 신설 : 부동산학과 • 석사과정 학과 통합 : 소비자주거학과, 의류학과 → 생활환경학과, • 의생명학과, 토목·환경공학과 → 바이오환경기반공학과 • 박사과정 학과 분리 : 토목환경·공업화학과 → 공업화학과, 바이오환경기반공학과 • 석사과정 학과 폐지 : 영어영문학과, 연극영화학과 • 박사과정 학과 폐지 : 영어영문학과, 프랑스어문학과, 연극영화학과 • 석사과정 학과 명칭 변경 : 공예학과 → 실용예술학과
2011. 9.20.	제18대 대학원장에 김희탁 교수 취임
2012. 2. 7.	대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 34개 학과(입학정원 130명), 박사: 총 32개 학과(입학정원 71명)> • 석사과정 학과 신설 : 에너지그리드학과 • 박사과정 학과 신설 : 에너지그리드학과, 문화예술경영학과 • 석사과정 학과 명칭 변경 : 국어국문학과 → 국어교육학과 • 박사과정 학과 명칭 변경 : 국어국문학과 → 국어교육학과
2012.11. 1	[천안캠퍼스]일반대학원 설립, 대학원 정원조정(자체조정) <석사과정: 총 23개 학과(입학정원 70명), 박사 총 8개 학과(입학정원 5명)> • 석사과정 학과 신설 : 통번역·테솔학과, 금융보험학과, 식물식품공학과, 환경조경학과(계약학과 병행), 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과, 정보통신공학과, 경영공학과, 의생명공학과, 건설시스템공학과, 환경공학과, 스포츠산업학과, 시각디자인학과, 패션디자인학과, 텍스타일디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 사진영상미디어학과, 영화영상학과, 연극학과, 공연영상미술학과, 만화·애니메이션학과 • 박사과정 학과 신설 : 금융보험학과, 환경자원학과(계약학과 병행), 정보통신공학과, 경영공학과, 건설·환경·의생명공학과, 스포츠산업학과, 디자인학과, 만화·애니메이션학과
2012.11.13.	[천안캠퍼스]제1대 대학원장에 최군성 교수 취임
2013. 1. 2	[서울캠퍼스]대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 31개 학과(입학정원 107명), 박사: 총 29개 학과(입학정원 106명)> • 석사과정 학과 신설 : 디지털이미지학과, 융합생태환경공학과(계약학과 병행), 지식보안경영학과(계약학과) • 석사과정 학과 폐지 : 환경자원학과, 컴퓨터·정보·통신공학과, 경영공학과, 바이오환경기반공학과, 시설공학과, 사회체육학과 • 석사과정 학과 명칭 변경 : 미술학과 → 조형예술학과 • 박사과정 학과 신설 : 조형예술학과, 융합생태환경공학과(계약학과 병행), 지식보안경영학과(계약학과) • 박사과정 학과 폐지 : 환경자원학과, 컴퓨터·정보·통신공학과, 경영공학과, 바이오환경기반공학과, 시설공학과, 문화예술경영학과 • 박사과정 학과 명칭 변경 : 조형예술·디자인학과 → 실용예술학과

시기	주요내용
2013. 2. 1	[서울캠퍼스]제19대 대학원장에 이태열 교수 취임
2013. 9.11.	[천안캠퍼스] <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 : 기술융복합학과 석사과정, 박사과정 신설 • 계약학과 신설: 기술융복합학과 석사과정, 기술융복합학과 박사과정
2013.10.08.	[천안캠퍼스]디지털콘텐츠학과 석사과정 신설
2013.12.16.	[천안캠퍼스]제2대 대학원장에 최상은 교수 취임
2014. 2. 3.	[서울캠퍼스]대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 31개 학과(입학정원 107명), 박사: 총 32개 학과(입학정원 106명)> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 학과 신설 : 법학과 • 박사과정 학과 신설 : 법학과, 창의콘텐츠학과, 무용학과, 공연예술기획학과, • 석사과정 학과 명칭 변경 : 실용예술학과 → 생활예술학과 • 박사과정 학과 명칭 변경 : 실용예술학과 → 생활예술학과 <계약학과 석사: 6개 학과(입학정원 170명), 박사: 총 6개 학과(입학정원 160명)> <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 석사과정 학과 신설 : 뷰티예술경영학과, 휴먼서비스경영학과 • 계약학과 박사과정 학과 신설 : 뷰티예술경영학과, 휴먼서비스경영학과
2014.10.21.	[천안캠퍼스] <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터공학과 석사과정, 사회체육학과 석사과정 신설 • 컴퓨터시스템공학과 석사과정, 컴퓨터소프트웨어공학과 석사과정 폐지
2015. 3. 2.	[서울캠퍼스]대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 30개 학과(입학정원 107명), 박사: 총 32개 학과(입학정원 106명)> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 학과 신설 : 국방정책학과 • 석사과정 학과 폐지 : 융합생태환경공학과 • 박사과정 학과 신설 : 웰스매니지먼트학과, 뮤직테크놀로지학과 <계약학과 석사: 2개 학과(입학정원 13명), 박사: 총 4개 학과(입학정원 27명)> <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 석사과정 학과 신설 : 감성공학과, 지식보안경영학과 • 계약학과 박사과정 학과 신설 : 뷰티예술경영학과, 3D프린팅융합학과, 호텔외식경영학과
2015.12.01.	[천안캠퍼스]디자인학과 석·박사 통합과정 신설
2015.12.15.	[서울캠퍼스]제20대 대학원장에 정철용 교수 취임
2016. 3. 2.	[서울캠퍼스]대학원 정원조정(자체조정) <석사: 총 28개 학과(입학정원 107명), 박사: 총 32개 학과(입학정원 106명)> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 : 화공신소재학과, 글로벌생활환경학과 • 학과 신설 : 화공신소재학과, 외식영양학과, 글로벌생활환경학과 • 학과 폐지 : 일어일문학과, 사학과, 생활환경학과 <계약학과 석사: 총 5개 학과(입학정원 33명), 박사: 총 5개 학과(입학정원 16명)> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 학과 신설 : 기술경영공학과, 웨딩비즈니스학과, 푸드코디네이터학과, 호텔외식경영학과, 모바일소프트웨어학과 • 박사과정 학과 신설: 웨딩비즈니스학과, 푸드코디네이터학과
2016. 4.27	[천안캠퍼스] 디자인예술 문화학과 석사과정, 박사과정, 석·박사 통합과정 신설

시기	주요내용
2016. 8. 1	[천안캠퍼스]제3대 대학원장에 천진희 교수 취임
2016.11. 1.	[천안캠퍼스] <ul style="list-style-type: none"> • 디자인매니지먼트학과 석사과정, 공연예술학과 박사과정, 소프트웨어학과 박사과정 신설 • 통번역·테솔학과 석사과정, 의생명공학과 석사과정, 기술융복합학과 석사과정, 기술융복합학과 박사과정, 디지털콘텐츠학과 석사과정 폐지
2017. 2. 1	[서울캠퍼스]대학원 정원조정(자체조정) <석사 : 총 29개 학과(입학정원 132명), 박사 : 총 34개 학과(입학정원 106명)> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 학과 신설 : 데이터사이언스학과 • 박사과정 학과 신설 : 데이터사이언스학과, 스포츠ICT융합학과, 음악학과 • 석·박사과정 전공 신설 : 한국학과 한국이민통합전공 • 박사과정 학과 폐지: 융합생태환경공학과
2017. 2.20	[서울캠퍼스] 계약학과 석사: 총 1개 학과(입학정원 5명) <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 학과 신설 : 사이버보안경영학과(채용조건형)
2017. 6. 5.	서울 및 천안캠퍼스 일반대학원 통합 제21대 대학원장(서울 및 천안 통합)에 천진희 교수 취임
2017.11.10.	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 학과 명칭변경 : 국방정책학과 → 국가안보학과 • 무대미술학과 석사과정, 디자인학과 석사과정, 스포츠융합기술학과 석사과정, 사진영상미디어학과 박사과정 신설 • 공연영상미술학과 석사과정, 시각디자인학과 석사과정, 패션디자인학과 석사과정, 텍스타일디자인학과 석사과정, 실내디자인학과 석사과정, 세라믹디자인학과 석사과정, 산업디자인학과 석사과정, 디자인매니지먼트학과 석사과정, 사회체육학과 석사과정, 스포츠산업학과 석사과정 폐지
2017.12.01.	제22대 대학원장(서울 및 천안 통합)에 권찬호 교수 취임
2018.11.06.	대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 학과통합 : 스포츠융합기술학과, 체육학과 → 체육학과로 통합 • 석사과정 학과신설 : 스포츠ICT융합학과(문화기술대학원에서 이전) • 학과 명칭변경: 생물학과 → 생명과학과, 창의콘텐츠학과 → 글로벌문화콘텐츠학과

역대 대학원장

순 번	성 명	보 임 기 간
1	방 정 복	1980. 3. 1. ~ 1987. 2. 28.
2	조 경 래	1987. 3. 1. ~ 1988. 5. 17.
3	김 양 수	1988. 5. 18. ~ 1988. 11. 14.
4	이 근 설	1988. 11. 15. ~ 1990. 2. 28.
5	임 창 주	1990. 3. 1. ~ 1991. 5. 5.
6	김 부 식	1991. 5. 6. ~ 1993. 2. 28.
7	이 영 숙	1993. 3. 1. ~ 1995. 2. 28.
8	황 윤 주	1995. 3. 1. ~ 1997. 2. 28.
9	임 창 주	1997. 3. 1. ~ 1999. 2. 3.
10	이 왕 재	1999. 2. 4. ~ 2000. 11. 30.
11	최 규 성	2000. 12. 1. ~ 2004. 11. 30.
12	김 영 성	2004. 12. 1. ~ 2007. 2. 5.
13	안 일 준	2007. 2. 6. ~ 2008. 2. 29.
14	이 대 응	2008. 3. 1. ~ 2011. 9. 19.
15	김 희 탁	2011. 9. 20. ~ 2013. 1. 31.
16	이 태 열	2013. 2. 1. ~ 2015. 12. 14.
17	정 철 용	2015. 12. 15. ~ 2017. 6. 4.
18	천 진 희	2017. 6. 5. ~ 2018. 1. 31.
19	권 찬 호	2018. 2. 1. ~ 현재

대학원 조직

1. 대학원 행정부서

총 부 일	총 대 학 원	장 장 장	백 우 권	웅 제 찬	기 완 호
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
	팀 장 (부 원 장)				
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		차 장	최 이 이	규 수 상	현 룡 국
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		과 장	이 이	하 지 해	진 현 리
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		과 장	박 김 조	기	택
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		주 임	심		
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		담 당			
대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀	대 학 원 교 학 팀
		담 당			

2. 대학원위원회

위 원 장	권 찬 호 (대 학 원 장)
위 원	박 재 현 (교 육 대 학 원 장 , 사 범 대 학 장)
위 원	이 금 룡 (복 지 상 담 대 학 원 장 , 인 문 사 회 과 학 대 학 장)
위 원	최 은 정 (경 영 대 학 원 장 , 경 영 경 제 대 학 장)
위 원	정 원 순 (문 화 기 술 대 학 원 장 , 문 화 예 술 대 학 장)
위 원	장 준 호 (용 합 공 학 대 학 장 , 자 연 과 학 대 학 장)
위 원	서 은 숙 (기 획 처 장)
위 원	윤 영 진 (서 울 캠퍼스 교 무 처 장)
위 원	전 정 미 (글 로 벌 인 문 학 부 대 학 장)
위 원	심 형 근 (예 술 대 학 장)
위 원	문 정 목 (디 자 인 대 학 장)
위 원	이 경 희 (용 합 기 술 대 학 장)
위 원	박 종 섭 (공 과 대 학 장)
위 원	형 남 인 (천 안 캠퍼스 교 무 처 장)

1. 대학원 학과장

[서울캠퍼스]

국 어 교 육 학 과	이 승 희
한 국 학 과	조 항 록
교 육 학 과	이 정 민
지 리 학 과	김 민 호
문 헌 정 보 학 과	이 명 호
행 정 학 과	조 태 준
경 제 학 과	유 승 동
경 영 학 과	최 병 권
국 제 통 상 학 과	이 한 석
가 족 복 지 학 과	서 주 현
저 작 권 보 호 학 과	김 인 철
국 가 안 보 학 과	최 병 욱
부 동 산 학 과	홍 은 표
글 로 벌 문 화 콘 텐 츠 학 과	조 규 현
웰 스 매 니 지 먼 트 학 과	양 세 정
화 학 학 과	강 윤 경
생 명 과 학 학 과	안 예 진
컴 퓨 터 과 학 학 과	장 백 철
글 로 벌 생 활 환 경 학 과	이 유 미
외 식 영 양 학 과	홍 완 수
계 입 학 과	김 석 규
화 공 신 소 재 학 과	구 상 균
감 성 공 학 학 과	정 진 우
에 너 지 그 리 드 학 과	김 정 욱
데 이 터 사 이 언 스 학 과	공 석
스 포 츠 I C T 융 합 학 과	이 의 철
조 형 예 술 학 과	이 세 정
생 활 예 술 학 과	나 지 영
음 악 학 과	김 지 현
뉴 미 디 어 음 악 학 과	장 민 호
체 육 학 과	백 성 수
무 용 학 과	김 지 영
디 지 털 이 미 지 학 과	양 종 훈
공 연 예 술 경 영 학 과	조 남 규
뮤 직 테 크 놀 로 지 학 과	정 재 윤

[천안캠퍼스]

글로벌금융경영학과		김수은
식품식품공학과		오준현
환경조경학과		구본학
소프트웨어학과		이종혁
전자정보시스템공학과		이광재
경영공학과		최성훈
건설시스템공학과		이군재
그린화학공학과		박진수
디자인학과		하숙녕
디자인예술·문화학과		서승연
사진영상미디어학과		심형근
영화영상학과		권병철
연극학과		류근혜
무대미술학과		박진원
만화·애니메이션학과		김치훈
환경자원학과		오준현
건설·환경·의생명공학과		박진수
공연예술학과		류근혜

교육과정 세부사항

대학원 학칙 제18조에 의한 교육과정의 구성 및 운영에 관한 세부사항은 다음과 같다.

■ 교육과정의 구성 및 운영

1. 교육과정 편제

가. 교육과정은 전공교육과정, 일선교육과정, 선수교육과정 등으로 편제한다.

나. 교육과정구성으로는 이론교과, 실기교과, 이론과 실기 및 실험실습 병행 교과를 두되, 각 교과의 비율은 과정의 특성에 맞게 설정한다.

다. 하위과정의 전공이 다른 학생은 선수학점(과목)을 개인별로 지정받아 이수한다.

2. 교육과정 편제 방향

가. 본교 대학원 교육이념, 교육목적, 교육목표와의 일관성 유지 대학원 교육과정 편제는 대학원 교육이념, 교육목적, 교육목표를 달성할 수 있도록 연계성과 일관성을 유지한 상태에서 편성될 수 있도록 한다.

나. 학문의 전문성을 심화

기초교육을 강화하고 전공 영역별 최첨단 추이를 반영한 다양한 교과목과 독자적 연구능력의 함양을 위한 교과목을 개발·운영하여 학문의 전문성을 심화한다.

다. 대학원 특성화 체제 구축

새로운 시대에 요구되는 전공학문을 강화하고 우리 대학원 현실을 감안하여 특성화 학문에 대한 전문적인 연구를 독려함으로 대학원 특성화 체제를 구축한다.

라. 학제간 협동강화를 통한 학문영역의 균형성 확보

미래사회에 요구되는 다전문성 인재양성을 위하여 학문 영역간 협동교육과 연구의 활성화를 통하여 학문영역별로 적절한 균형을 이루도록 한다.

마. 교육과정 운영에 개방성과 유연성 확보

급변하는 사회변화에 대응할 수 있도록 교육과정을 탄력있게 운영하고, 사회와 산업체의 요구에 부응할 수 있도록 교육과정의 유연성을 확보한다.

3. 교육과정 개정

가. 교육과정 개정은 매 2년을 원칙으로 하되, 필요시 소정의 절차를 거쳐 수시 개정할 수 있다.

나. 대학원교학팀은 교육과정 편성의 원칙에 입각하여 교육과정 개정 방향을 결정한 후 학과별로 통보하여야 한다.

다. 교육과정 개정은 학과별 학문적·사회적 요구 및 여건을 수용하면서, 교수와 학생의 의견을 수렴·반영하여야 한다.

라. 교육과정 개정은 대학원위원회 및 대학평의위원회의 심의(자문)를 거쳐 총장이 결정한다.

4. 실험실습교육

가. 실험실습교육의 목적과 목표

실험실습 교육은 자연과 사회의 현상을 지탱하고 있는 조직이나 법칙을 해명하고 각종 기술을 습득하는 데 목적이 있다. 이 목적을 달성하기 위하여 각 학과에서는 실험실습실과 기자재를 효율적으로 관리·활용하고 다양한 교육내용과 방법을 개발하여 실험실습교육의 효과를 극대화해야 한다. 우리 대학 실험실습 교육의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 1) 이론을 바탕으로 한 실기 능력을 배양한다.
- 2) 학과 특성화 관련 전공능력을 배양한다.
- 3) 사회가 요구하는 실용 응용 능력을 배양한다.
- 4) 정보화세계화에 기여할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.

나. 각 학과에서는 실험실습교육의 내용과 방법을 결정하여야 한다.

다. 각 학과에서는 실험실습교육장 및 실험실습교육 기자재의 사용수칙과 안전 수칙을 마련하여야 한다.

라. 각 학과에서는 실험실습교육장의 사용일지를 작성하여야 한다.

5. 수업계획서

가. 수업계획서에는 학습목표, 주별 학습내용, 수업방법, 평가방법, 수업자료(교재), 과제물, 참고문헌, 권장 사항 등을 명시토록 한다.

나. 학습목표에는, 관련 학문 분야에 대한 개념, 핵심 수업 내용, 수업 결과의 기대 효과, 수업 결과의 파급 효과, 인접 학문과의 연관성, 학문적, 사회적 기능, 대학 이념과의 관련성 제시 등을 명시토록 하여 학습의 효율을 높이도록 한다.

다. 수업방법은 다양한 방법을 활용토록 한다.

라. 학습평가 방법은 중간고사, 기말고사, 출결사항, 과제물 등을 참고하며, 기타교과의 특성을 반영할 수 있는 방법을 개발토록 한다.

마. 수업자료(교재)는 오디오·비디오 자료, 현장 등을 활용토록 하며, 다양한 자료(교재)를 개발토록 한다.

바. 과제물은 교과의 특성에 맞게 구체적으로 제시하며, 과제물 작성 요령과 과제물 제출일시 및 장소를 명시토록 한다.

사. 참고문헌은 주요 관련 문헌 자료를 상세히 제시한다.

아. 권장사항으로 수업의 질을 향상시킬 수 있는 학생들을 위한 당부의 말이나, 과년도 모범 리포트 등을 제시할 수 있다.

자. 수업계획서의 내용은 실제 수업과 일치하여야 한다.

6. 학습평가

가. 학습평가는 공정성을 원칙으로 하며, 교과의 특성에 맞게 다양한 방법을 활용토록 한다.

나. 학습평가 방법은 담당 교·강사 재량으로 하되 강의계획서에 반드시 명시하여 시행토록 한다.

7. 강의평가

수업 내용의 질적 향상을 꾀하고 교육과정의 효율적 운용을 검증하기 위하여 강의평가를 다음과 같이 시행한다.

가. 강의평가 시기는 매 학기말 실시토록 한다.

나. 강의평가 대상은 전 교·강사로 한다.

다. 강의평가 설문은 강의내용, 교수방법, 성적평가, 성취도, 강의시간 준수 정도 등을 중심으로 한다. 다만, 세부 내용은 주기적으로 검토 개선할 수 있다.

라. 강의평가 방법은 학교 홈페이지를 활용토록 한다.

마. 강의평가 결과는 수업개선에 참고토록 하며, 우수자는 포상할 수 있다.

바. 강의평가 결과 활용에 대한 학생들의 의견을 수렴할 수 있다.

8. 교육과정 연구 및 지원

교·강사는 개인별 담당 교과목의 교수법과 학습내용의 개선에 적극 노력하여야 하며, 학과별 교육과정의 개정과 합리적 운영을 위한 연구에도 적극 참여하여야 한다.

서울캠퍼스 교육과정

1. 국어교육학과(Dept. of Korean Language Education)

가. 교육목표 : 국어교육학에 대한 전문 지식을 갖춘 전인적 인재 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

- 1) 국어문화에 대한 깊은 이해를 통해 올바른 가치관과 문화 창조 능력을 함양한다.
- 2) 국어교육학의 새로운 이론과 지식을 개발하는 창의적 연구 능력을 배양한다.
- 3) 국어교육학의 세계화와 정보화를 선도할 수 있는 전문성과 실천력을 갖춘다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C11121	석사	국 어 사 자 료 강 독	Reading s in Historical Materials of Korean Language	3
C11129	석사	국 어 교 재 구 성 연 구	Studies in Teaching Materials in Korean Language	3
C11143	석사	한 국 어 교 육 개 론	Studies in Teaching Korean Language as a Foreign Language	3
C11157	석사	한 국 언 어 문 화 연 구	Studies in Korean Language Culture for Foreigners	3
C11119	박사	현대언어학과국어교육연구	Modern Linguistics and Korean Language Teaching	3
C11122	박사	국 어 생 활 사 교 육 연 구	Studies in the History of the Life in Korean Language	3
C11132	박사	고전시가교육특수문제연구	Studies in Problem in Teaching Classical Poetry	3
C11133	박사	고전산문교육특수문제연구	Studies in Problem in Teaching Classical Prose	3
C11134	박사	현대시교육특수문제연구	Studies in Problem in Teaching Modern Poetry	3
C11135	박사	현대산문교육특수문제연구	Studies in Problem in Teaching Modern Prose	3
C11152	박사	한 국 문 학 의 이 해	Understanding of Korean Literature for Foreigners	3
C11153	박사	한 국 문 학 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Korean Literature for Foreigners	3
C11154	박사	한국고전문학교육론연구	Studies in Teaching Classical Korean Literature for Foreigners	3
C11155	박사	한국현대문학교육론연구	Studies in Teaching Modern Korean Literature for Foreigners	3
C11026	공동	한 국 어 통 사 론	Korean Syntax	3
C11027	공동	한 국 어 음 운 론	Korean Phonology	3
C11046	공동	한 국 어 화 용 론	Korean Pragmatics	3
C11098	공동	국 어 교 수 학 습 론 연 구	Studies in Korean Language Teaching and Learning	3
C11099	공동	국 어 문 법 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Korean Language Grammar	3
C11100	공동	국 어 규 범 론 연 구	Studies in Standard Rules of Korean Language	3
C11101	공동	국 어 사 교 육 연 구	Studies in Teaching Korean Language History	3
C11102	공동	의 사 소 통 이 론 연 구	Studies in Theory of Communication	3
C11104	공동	언 어 교 육 연 습	Seminar in Language Teaching	3
C11105	공동	고 전 시 가 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Classical Poetry	3
C11106	공동	고 전 산 문 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Classical Prose	3
C11107	공동	현 대 시 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Modern Poetry	3
C11108	공동	현 대 산 문 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Modern Prose	3
C11109	공동	국 문 학 사 교 육 론 연 구	Studies in Teaching History of Classical Literature	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C11110	공동	문 학 비 평 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Literary Criticism	3
C11111	공동	구 비 문 학 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Oral Literature	3
C11112	공동	현 대 문 학 사 교 육 론 연 구	Studies in Teaching History of Modern Literature	3
C11113	공동	고 전 문 학 교 육 연 습	Seminar in Teaching Classical Literature	3
C11114	공동	현 대 문 학 교 육 연 습	Seminar in Teaching Modern Literature	3
C11116	공동	국 어 문 장 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Korean Sentence and Discourse	3
C11117	공동	국 어 의 미 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Korean Semantics	3
C11118	공동	국 어 화 용 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Korean Pragmatics	3
C11120	공동	중 세 문 법 교 육 연 구	Studies in Teaching Middle Korean Language	3
C11123	공동	독 서 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Reading	3
C11124	공동	화 법 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Speech	3
C11125	공동	작 문 교 육 론 연 구	Studies in Teaching Composition	3
C11126	공동	논 술 교 육 연 구	Studies in Essay Writing Education	3
C11127	공동	토 론 교 육 연 구	Studies in Teaching Debate	3
C11128	공동	매 체 언 어 교 육 연 구	Studies in Teaching Media Language	3
C11130	공동	국 어 교 육 과 정 론 연 구	Studies in Curriculum in Teaching Korean Language	3
C11131	공동	국 어 교 육 평 가 론 연 구	Studies in Evaluation of Teaching Korean Language	3
C11136	공동	고 전 표 현 론 연 구	Studies in Classic Expression	3
C11137	공동	문 학 교 육 과 정 론 연 구	Studies in Literature Curriculum	3
C11138	공동	문 학 이 론 과 문 학 교 육 연 구	Studies in Literature Theory and Literature Education	3
C11139	공동	한 국 어 의 미 론	Korean Language Semantics as a Foreign Language	3
C11142	공동	한 국 어 어 휘 론	Korean Language Lexicon as a Foreign Language	3
C11144	공동	한 국 어 교 수 이 론	Studies in Teaching Methods of Korean as a Foreign Language	3
C11145	공동	한 국 어 교 육 과 정 론	Studies in Curriculum in Teaching Korean as a Foreign Language	3
C11146	공동	한 국 어 평 가 론	Studies in Evaluation of Korean as a Foreign Language	3
C11147	공동	한 국 어 교 재 론	Studies in Teaching Material of Korean as a Foreign Language	3
C11148	공동	한 국 어 표 현 교 육 법	Studies in Korean Expression as a Foreign Language	3
C11149	공동	한 국 어 이 해 교 육 법	Studies in Korean Language Understanding as a Foreign Language	3
C11150	공동	한 국 어 문 법 교 육 론	Studies in Teaching Korean Grammar as a Foreign Language	3
C11151	공동	다 중 언 어 문 화 교 육 연 구	Studies in Multi - language and Multi - culture Education	3
C11156	공동	한 국 어 교 육 연 구 방 법 론	Methods of Research Teaching Korean Language as a Foreign Language	3
C11158	공동	한 국 어 교 육 실 습	Practicum Teaching Korean as a Foreign Language	3

2. 한국학과(Dept. of Korean Studies)

가. 교육목표

- 한국학과는 한국을 이해하고 연구하는 데 필요한 학제간 연구와 함께 한국언어문화, 한국학, 한국 예술 전공을 두어 세계 속에서 한국과 한국학의 위상을 높이는 데 기여할 수 있는 인재 양성에 목표를 둔다. 한국학의 위상과 전문성을 높이기 위하여 각 전공은 다음과 같은 목표를 세우고 운영한다.

1) 한국언어문화전공

- 한국어와 한국문화에 관한 전반적인 이론지식을 습득하고 이를 일반 사회 현장 또는 교육 현장에 체계적으로 적용하는 방법론도 함께 익히도록 한다. 특히 국제적으로 세계화가 가속화되고 국내에서 다문화사회가 진전되는 시대 상황을 반영하여 비교언어문화적 접근, 외국어로서의 한국어교육에도 큰 비중을 둔다. 본 전공이 개설한 소정의 교과목을 이수할 경우 문화체육관광부 장관 명의의 한국어교원 2급 자격증을 취득한다.

2) 한국학전공

- 한국의 정치사와 경제사를 이해하고 현실 상황을 고려하며 주변 국가와의 관계를 심층적으로 고찰함으로써 세계에서 활동할 수 있는 한국 전문 인력을 확보하는데 목표를 두며 한국의 전반적인 역사와 생활사를 살펴보고 동아시아에서의 한국의 위치 및 문화역학 관계를 고찰해 본으로써 아시아권에서의 한국인의 역할을 재조명한다. 또한 한국의 지형, 기후상태, 지리학적 특성과 지리와 문화, 경제, 인문, 관광과의 연관성 등을 고찰하고 한국지리정보를 구축하여 세계 속에서 한국의 역할과 기능을 모색한다.

3) 한국이민통합전공

- 이민자가 증가함에 따라 발생하는 사회의 변화와 이 과정에서 발생하는 다양한 쟁점을 이해하도록 한다. 이와 함께 이민자 증가에 발맞춘 사회통합정책과 관련한 다양한 논의를 접하고 관련 분야 현장에서의 연구자, 실천가로서 활동할 전문적인 역량을 키우도록 한다. 본 전공이 개설한 소정의 교과목을 이수할 경우 해당 분야 자격증의 취득도 가능하다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C26005	석사	한국어교수법	Teaching Method of Korean Language	3
C26063	석사	한국학특강	Topics on Korean Studies	3
C26064	석사	한국어문장연구	Studies of Korean Sentence	3
C26068	석사	한국어교육론	Principle of Korean Education as a Foreign Language	3
C26073	석사	한국어교육특강 I	Special Lecture I on KLEFL	3
C26076	석사	외국어로서의한국어학	Korean Linguistics as a Foreign Language	3
C26081	석사	한국학의이해	Understanding of Koreanology	3
C11152	박사	한국문학의이해	Understanding of Korean Literature for Foreigners	3
C26071	박사	한국학특수연구 I	Special Seminar of Korean Studies I	3
C26078	박사	한국의다문화사회연구	Study of Korean Multi-cultural Society	3
C26094	박사	한국학특수연구 II	Research in Koreanology II	3
C26095	박사	한국어교육특강 II	Special Lecture II on KLEFL	3
C11026	공동	한국어통사론	Korean Syntax	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C11027	공동	한국어음운론	Korean Phonology	3
C11028	공동	한국어의미론	Korean Semantics	3
C11046	공동	한국어화용론	Korean Pragmatics	3
C11139	공동	한국어의미론	Korean Language Semantics as a Foreign Language	3
C11146	공동	한국어평가론	Studies in Evaluation of Korean as a Foreign Language	3
C26037	공동	한국정치론특강	Seminar on Korean Politics	3
C26041	공동	동아시아비교문화론	Comparative Studies of the East Asian Culture	3
C26042	공동	한국사개론	Introduction to Korean History	3
C26043	공동	한국현대사의이해	Understanding of Korean Contemporary History	3
C26044	공동	한국의역사와문화유산	The History & Culture Heritage of Korea	3
C26045	공동	한국지역연구	Regional Studies of Korea	3
C26046	공동	한국문화지리학	Cultural Geography of Korea	3
C26048	공동	한국인문지리학	Human Geography of Korea	3
C26060	공동	한국철학연구	Research in the Philosophy of Korea	3
C26065	공동	한국의현대문화	Modern Culture of Korean	3
C26066	공동	한국어문법교육론	Studies in Korean Grammar Education	3
C26067	공동	한국어교재연구및지도법	Development of Teaching Materials & Teaching Method for KLEFL	3
C26070	공동	한국어교육현장참관및실습	Field Practice for Korean Language Education	3
C26072	공동	한국어교육과정론	Curriculum Development of Korean Language Education	3
C26074	공동	한국언어문화교육론	The Integrated Approach of Teaching Korean Language & Culture	3
C26075	공동	한국어교육정책론	Studies on the Governmental Policy for Korean Language Education	3
C26077	공동	대조언어학이론과실제	Theory and Practice of Contrastive Linguistics	3
C26079	공동	한국인의생활사	History of Korean Social Life	3
C26082	공동	한국문화의이해	Understanding of Korean Culture	3
C26083	공동	한국언어문화	Korean Language & Culture	3
C26084	공동	한국문화와예술	Korean Arts & Culture	3
C26085	공동	한국사회와지리	Korean society & Geography	3
C26090	공동	한국예술사상	Thought of Korean Arts	3
C26096	공동	한국어어휘론	Korean Lexicology	3
C26097	공동	한국어의미론	Korean Semantics	3
C26098	공동	한국기업경영론	Business Management of Korean Enterprise	3
C26099	공동	이민정책론	Studies on Immigration Policy	3
C26100	공동	다문화사회교수방법론	Teaching Methodology in Multi-Cultural Society	3
C26101	공동	한국사회의 다문화현상 이해	Understanding of Multi-Cultures in Korean Society	3
C26102	공동	이민,다문화가족복지론	Welfare for Immigration and Multi-Cultural Family	3
C26103	공동	이민,다문화현장실습	Field Works of Immigration and Multi-Culture	3
C26104	공동	이중언어교육론	Theory of Bilingual Language Education	3

3. 교육학과(Dept. of Education)

가. 교육목표

- 교육의 제반 현상을 학문적으로 탐구함으로써 다양한 차원의 교육이론을 습득·응용케 하여 교육 전문가로서의 자질과 능력을 개발하며, 한국의 교육현실과 교사교육의 개선에 기여할 수 있는 학술적 인식 및 실천능력을 고양시킨다. 이를 위한 세부목표는 다음과 같다.

- 1) 최신의 교육이론과 기술의 연구
- 2) 교육 분야의 학문적 발전에 유능한 연구자 및 교육자 양성
- 3) 국가와 인류사회에 기여하는 교육 전문가 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C16002	공동	고급교육통계	Advanced Educational Statistics	3
C16003	공동	교육행정연구	Studies on Educational Administration	3
C16006	공동	교육재정연구	Studies on Educational Finance	3
C16007	공동	교육제도연구	Studies on Educational Systems	3
C16010	공동	교육심리연구	Studies on Educational Psychology	3
C16015	공동	교육철학연구	Seminar on Philosophy of Education	3
C16016	공동	교육사연구	Seminar on History of Education	3
C16017	공동	교육과정연구	Curriculum Studies	3
C16029	공동	사회계층과교육	Social Stratification and Education	3
C16032	공동	발달심리연구	Studies on Developmental Psychology	3
C16037	공동	정신건강및이상심리	Mental Health and Abnormal Psychology	3
C16039	공동	심리측정평가	Psychological Measurement and Assessment	3
C16043	공동	청소년문화연구	Seminar of Adolescence Culture	3
C16045	공동	교육인간학	Anthropology of Education	3
C16049	공동	서양교육사연구	Seminar on the History of Western Education	3
C16056	공동	고등교육론	Theories of Higher Education	3
C16066	공동	집단상담	Group Counseling	3
C16070	공동	청소년인간학	Anthropology of Adolescence	3
C16072	공동	학교교육의역사와철학	History and Philosophy of School Education	3
C16081	공동	학교개혁사례연구	Case Studies on School Reform	3
C16085	공동	학교교육사상가연구	Seminar on School Education Thinkers	3
C16086	공동	해외학교교육사례연구	Case Studies in Foreign School Education	3
C16090	공동	고급질적연구	Advanced Qualitative Research	3
C16091	공동	교육의역사·철학적연구방법	Research method in the Philosophy and History of Education	3
C16092	공동	혼합연구방법	Mixed Method Inquiry	3
C16095	공동	교육사회학이론	Theories of the Sociology of Education	3
C16096	공동	사회적맥락에서의성인평생교육	Lifelong Education in Social Context	3
C16097	공동	성인학습이론및연구	Adult Learning Theory and Research	3
C16098	공동	성인평생교육프로그램개발	Program Planning Theory and Research in Lifelong	3
C16100	공동	다문화교육	Multicultural Education	3
C16101	공동	다문화교육쟁점연구	Studies on Multicultural Education Issues	3
C16102	공동	다문화교육과정	Multicultural Curriculum	3
C16107	공동	인적자원및조직개발론	Human Resource and Organization Development	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C16110	공동	훈련직무분석및개발	Training Analysis and Development in the Workplace	3
C16111	공동	HROD현장실습	Internship in Human Recourse and Organization Development	3
C16124	공동	학습과학	Learning Science	3
C16125	공동	교육과정개발이론	Theories of Curriculum Development	3
C16126	공동	교수전략	Instructional Strategies and Tactics	3
C16127	공동	교수체제개발	Instructional Systems Development	3
C16128	공동	교수설계이론	Instructional-Design Theories and Models	3
C16129	공동	첨단테크놀로지와의학습	Learning and Emerging Technology	3
C16130	공동	학교교육과정	School Curriculum	3
C16132	공동	교육과정론	Foundation of Curriculum	3
C16133	공동	교육과정사	Historical Studies on Curriculum	3
C16134	공동	최신교육과정쟁점연구	Studies on Contemporary Curriculum Issues	3
C16135	공동	교육과정의국제비교연구	International Comparative Studies on Curriculum	3
C16136	공동	고전검사이론	Classical Test Theory	3
C16137	공동	문항반응이론	Item Response Theory	3
C16138	공동	검사제작	Test Development	3
C16142	공동	사례연구	Case Study	3
C16143	공동	수행공학	Human Performance Technology	3
C16144	공동	교육공학연구동향	Survey of Research in Instructional Systems and technology	3
C16145	공동	교육법연구	Studies on Educational Law	3
C16146	공동	교장론	Principalship	3
C16147	공동	교육정책및교육정치학	Educational Policy and Politics	3
C16148	공동	교육조직론	Studies on Educational Organizations	3
C16149	공동	교육개혁론	Studies on Educational Reform	3
C16152	공동	이미지시대의영상교육	Visual Education in the Image Era	3
C16153	공동	학교교육학연구	Studies on School Education	3
C16155	공동	예술과교육	Art for Education	3
C16156	공동	교육학텍스트로서의예술작품	Artistic Masterpiece as Pedagogical Text	3
C16157	공동	문화·예술과교육사상	Culture, Art, and Educational Thought	3
C16158	공동	HRD컨설팅	HRD Consulting	3
C16159	공동	청소년상담연구	Studies on Counseling for Adolescents	3
C16160	공동	상담이론과기법	Counseling Theories and Techniques	3
C16161	공동	상담및심리치료세미나	Seminar in Counseling and Psychotherapy	3
C16162	공동	상담교육및사례지도	Counseling Education and Supervision	3
C16163	공동	상담자윤리	Counselor Ethics	3
C16164	공동	교육복지론	Education Welfare	3
C16165	공동	교육평가쟁점연구	Reserch of Educational Evaluation Issue	3
C16166	공동	프로그램평가의실제	Practice of Program Evaluation	3
C16167	공동	프로그램평가의기초	Foundation of Program Evaluation	3
C16168	공동	상담심리연구	Studies on Counseling Psychology	3
C16169	공동	교육훈련및수행의평가	Evaluating Training and Performance	3
C16170	공동	스마트학습디자인	SMART Learning Design	3
C16171	공동	인적자원및경력개발	Human Resource and Career Development	3
C16172	공동	인적자원과지역사회개발	Human Resource and Community Development	3

4. 지리학과(Dept. of Geography)

가. 교육목표

- 지리적 제 법칙과 원리정립을 추구하고, 공간현상을 체계적으로 파악하는 능력을 함양하며 나아가 이를 사회발전과 국토개발에 활용할 수 있는 전문 지리학자를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 구체적 실천사항은 다음과 같다.

- 1) 지역·환경 전문가 양성
- 2) 공간정책 전문가 양성
- 3) 공간자료 처리·분석 전문가 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C21010	석사	기후학특강	Seminars in Climatology	3
C21016	석사	정치지리학특강	Seminars in Political Geography	3
C21017	석사	인구지리학특강	Seminars in Population Geography	3
C21020	석사	인문지리특강	Studies of Human Geography	3
C21023	석사	경제지리학특강	Seminars in Economic Geography	3
C21025	석사	지역개발연구	Studies of Regional Development	3
C21028	석사	교통지리학	Transportation Geography	3
C21037	석사	컴퓨터지도학특강	Seminars in Computer Cartography	3
C21038	석사	도시정보시스템특강	Seminars in Urban Information Systems	3
C21039	석사	환경정보시스템특강	Seminars in Environmental Information Systems	3
C21040	석사	지리정보체계론	Geographical Information Systems	3
C21049	석사	정보통신지리학특강	Advanced Telecommunication Geography	3
C21001	박사	지형학원론	Principles of Geomorphology	3
C21008	박사	생태지리학특강	Seminars in Ecological Geography	3
C21009	박사	자연지리조사법	Survey Methods of Physical Geography	3
C21014	박사	환경론	Studies of Environmentalism	3
C21021	박사	자연지리특강	Studies of Physical Geography	3
C21022	박사	역사지리학특강	Seminars in Historical Geography	3
C21031	박사	도시경제지리학	Urban Economic Geography	3
C21032	박사	사회복지지리학특강	Seminars in Geography of Social Well-Being	3
C21033	박사	응용지리학	Applied Geography	3
C21036	박사	지리정보학연구	Topics in Geographic Information Science	3
C21041	박사	화상처리론	Topics in Digital Image Processing	3
C21045	박사	자연지리학세미나	Seminars in Physical Geography	3
C21011	공동	지리학발달사	History of Geography	3
C21013	공동	계량지리	Seminars in Quantitative Methods of Geography	3
C21019	공동	도시지리학특강	Seminars in Urban Geography	3
C21024	공동	사회지리학특강	Seminars in Social Geography	3
C21026	공동	촌락지리학특강	Seminars in Rural Geography	3
C21027	공동	문화지리학특강	Seminars in Cultural Geography	3
C21034	공동	인문지리조사법	Survey Methods of Human Geography	3
C21035	공동	관광지리학특강	Seminars in Geography of Tourism	3
C21044	공동	지리학방법론세미나	Seminars in Geographical Methodology	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C21046	공동	인문지리학세미나	Seminars in Human Geography	3
C21047	공동	지리정보학세미나	Seminars in Geographic Information Science	3
C21048	공동	보건지리학특강	Advanced Health Geography	3
C21050	공동	환경원격탐사세미나	Seminars in Remote Sensing of Environment	3
C21051	공동	지역지리학세미나	Seminars in Regional Geography	3

5. 문헌정보학과(Dept. of Library & Information Science)

가. 교육목표

- 본 전공은 지식정보사회의 국가·사회 발전에 이바지 할 정보전문인력의 양성에 교육목표를 두고, 제반 정보현상에 대한 이론과 실재를 탐구한다. 구체적인 교육 및 연구 분야는 다음과 같다.

- 1) 기록 및 문헌정보의 수집과 관리
- 2) 정보의 표현 및 조직
- 3) 정보의 탐색과 제공
- 4) 도서관 및 정보센터의 경영
- 5) 최신정보기술과 동향

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C22018	석사	데이터베이스와정보검색세미나	Database Management and Information Retrieval	3
C22039	석사	독서지도론	Study on Reading Guidance	3
C22048	석사	디지털콘텐츠론	Advanced Course in Digital Contents	3
C22052	석사	도서관과지식관리세미나	Knowledg Assets Management in Library	3
C22023	박사	저작권특강	Advanced Course in Copyright	3
C22032	박사	도서관평가론	Measurement & Evaluation of Library & Information Center	3
C22001	공동	도서관경영특강	Advanced Course in Management Principle of Library and Information Center	3
C22002	공동	참고정보봉사론	Reference & Information Service	3
C22005	공동	장서구성특강	Advanced Course in Collection Development	3
C22006	공동	디지털도서관론	Advanced Course in Digital Libraries	3
C22020	공동	이용자연구론	Seminar in User Studies	3
C22026	공동	분류법특강	Seminar on Classification	3
C22033	공동	정보정책론	Information Policy	3
C22040	공동	지식커뮤니케이션	Knowledge Communication	3
C22042	공동	문헌정보학세미나	Seminar in Library and Information Science	3
C22044	공동	메타데이터특강	Seminars in Metadata	3
C22045	공동	지식과도서관의역사	History of Knowledge and Library	3
C22046	공동	기록관리론	Advanced course in Records Management	3
C22047	공동	건강정보서비스특강	Seminar in Health and Medical Information Services	3
C22049	공동	도서관과정보기술세미나	Information Technology for Libraries and Information Centers	3
C22050	공동	빅데이터와디지털시대	Bigdata in Digital Age	3
C22051	공동	정보보호및정책세미나	Information Privacy and Policy	3
C22053	공동	지식구조론	Advanced Course in Knowledge Structure	3
C22054	공동	정보시스템분석론	Information System Analysis	3

6. 행정학과(Dept. of Public Administration)

가. 교육목표

- 행정학의 이론과 실재를 교육하여 지식정보사회를 주도할 수 있는 전문행정인의 양성과 교육·연구분야에서 활동할 수 있는 연구인력 및 사회복지기관에서 필요로 하는 전문사회복지인을 배출한다.
- 1) 전문행정인의 양성을 위해 행정학의 기초지식 습득 및 사례연구를 토대로 정부기관의 인턴십 프로그램을 활성화하고 다원화된 교육과정을 적용한다.
 - 2) 행정학의 기초이론 및 산학협력과의 유기적인 연계를 통해 각 분야에서 연구할 수 있는 우수한 행정 연구인력을 양성한다.
 - 3) 사회복지관련 기초지식의 습득 및 관련 복지기관과의 연계를 통해 이론과 실습 효과를 배가시켜 전문사회복지인을 양성한다.
 - 4) 현대 첨단정보사회 사회를 주도하는 행정인을 양성하기 위해 관련 지식의 습득 및 전문성확보를 위한 재교육프로그램 강화와 적용을 도모한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C23014	석사	사회복지개론	Social Welfare Theory	3
C23015	석사	인간행동과사회환경	Human Behavior and Social Environment	3
C23001	박사	인사행정론	Public Personnel Administration	3
C23018	박사	사회복지조사론	Research Methods for Social Welfare	3
C23042	박사	행정철학	Philosophy of Public Administration	3
C23004	공동	조직행태론	Organizational Behavior	3
C23005	공동	재무행정론	Financial Administration	3
C23007	공동	정책형성론	Policy Making Theories	3
C23008	공동	정책분석및평가론	Policy Evaluation and Analysis	3
C23009	공동	정보관리론	Public Management Information System	3
C23013	공동	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3
C23016	공동	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3
C23017	공동	지역사회복지론	Community Welfare	3
C23019	공동	사회문제론	Social Problems	3
C23020	공동	사회복지발달사	History of Social Welfare Development	3
C23021	공동	행정이론	Theory of Public Administration	3
C23022	공동	사회복지법제론	Social Welfare and Law	3
C23023	공동	사회복지실천기술론	Skills and Techniques for Social Welfare Practice	3
C23024	공동	사회복지정보론	Information Policy for Social Welfare	3
C23025	공동	갈등관리및협상론	Conflict Resolution and Bargaining	3
C23028	공동	전자정부론	E-Government	3
C23029	공동	정책사례연구	Policy Case Study	3
C23030	공동	문화행정	Public Affairs for Culture	3
C23032	공동	시민참여론	Citizen Participation	3
C23033	공동	규제행정론	Regulatory Administration	3
C23034	공동	성과관리론	Public Performance Management	3
C23035	공동	조직론	Public Organization Theory	3
C23036	공동	전략기획론	Strategic Planning Theory	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C23037	공동	행정혁신론	Government Innovation Theory	3
C23040	공동	공공서비스론	Public Service Theory	3
C23041	공동	공공홍보마케팅론	PR & Marketing	3
C23045	공동	도시및지방행정론	Urban and Local Government Administration	3
C23046	공동	공직윤리론	Public Ethics	3
C23047	공동	거버넌스이론	The Theory of Governance	3
C23048	공동	데이터와공공서비스	Data and Public Service	3
C23049	공동	조직심리학	Organizational Psychology	3

7. 경제학과(Dept. of Economics)

가. 교육목표

- 글로벌화한 현대 자본주의사회에서 요구되는 경제학의 이론체계를 연구하고 이를 현실경제에 적용하여 분석할 수 있는 능력을 교육함으로써 사회 및 국가경제에 기여하는 전문인력으로서의 소양을 갖출 수 있도록 함을 목표로 한다. 이를 위한 세부목표는 다음과 같다.

- 1) 최신의 경제이론 학습
- 2) 현실경제 문제에 대한 분석 능력 배양
- 3) 국가경제에 기여하는 경제 전문가로서의 능력 배양

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C24057	박사	박사학위논문지도 I	Directed Research for Doctoral Thesis I	3
C24058	박사	박사학위논문지도II	Directed Research for Doctoral Thesis II	3
C24001	공동	미시경제이론	Microeconomic Theory	3
C24002	공동	거시경제이론	Macroeconomic Theory	3
C24003	공동	계량경제학	Econometrics	3
C24004	공동	국제무역이론	International Trade	3
C24005	공동	국제금융이론	International Finance	3
C24007	공동	노동경제학	Labor Economics	3
C24008	공동	공공경제학	Public Economics	3
C24009	공동	재정정책	Fiscal Policy	3
C24010	공동	금융경제학	Financial Economics	3
C24011	공동	녹색성장론	Theory of Green Growth Policies	3
C24014	공동	재무관리	Financial Management	3
C24015	공동	투자론	Investment Theory	3
C24016	공동	파생상품론	Financial Derivatives	3
C24017	공동	부동산금융과투자	Real Estate Finance and Investments	3
C24018	공동	부동산경제론	Real Estate Economics	3
C24019	공동	고급미시경제이론	Advanced Microeconomic Theory	3
C24020	공동	고급거시경제이론	Advanced Macroeconomic Theory	3
C24021	공동	고급계량경제학	Advanced Econometrics	3
C24022	공동	수리경제학	Mathematical Economics	3
C24023	공동	수리통계학	Mathematical Statistics	3
C24024	공동	재정학	Public Finance	3
C24025	공동	산업조직론	Industrial Organization	3
C24026	공동	환경경제학	Environmental Economics	3
C24027	공동	화폐금융론	Monetary Economics	3
C24028	공동	고급화폐금융론	Advanced Monetary Economics	3
C24029	공동	통화금융정책	Monetary Policy	3
C24030	공동	한국경제론	Seminar on Korean Economy	3
C24034	공동	환경정책론	Environmental Policy	3
C24035	공동	고급환경경제학	Advanced Environmental Economics	3
C24036	공동	위험관리론	Risk Management	3
C24037	공동	경제성장론	Economic Growth	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C24038	공동	경기변동론	Economics of Business Cycle	3
C24039	공동	시계열분석	Time-series Analysis	3
C24040	공동	경기변동특강	Topics in Business Cycles	3
C24042	공동	응용계량경제학	Applied Econometrics	3
C24045	공동	화폐금융세미나	Seminar on Money and Banking	3
C24046	공동	고급화폐이론및응용	Advanced Monetary Theory and Application	3
C24047	공동	금융시장과제도론	Studies in Financial Markets and System	3
C24048	공동	환경경제학이론	Environmental Economic Theory	3
C24051	공동	응용미시경제	Applied Microeconomics	3
C24052	공동	응용거시경제	Applied Macroeconomics	3
C24053	공동	가계금융론	Household Economics	3
C24054	공동	계량경제세미나	Seminar on Econometrics	3

8. 경영학과(Dept. of Business Administration)

가. 교육목표

- 미래의 지식기반 사회에서 요구되는 경영학 분야의 심오한 학문 탐구를 통해 경영이론과 실천 능력을 겸 비한 전문 인력을 배양한다. 이를 위한 세부목표는 다음과 같다.

- 1) 첨단 지식의 창조 및 전수를 위한 연구자 및 교육자 양성
- 2) 창의적인 실천 능력을 가진 실무 전문가 육성
- 3) 국가와 인류에 기여하는 전문 경영인 배양

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C25142	석사	경영전략	Strategic Management	3
C25234	석사	국제인사관리	International Human Resource Management	3
C25235	석사	조직심리학	Organizational Psychology	3
C25236	석사	거시조직이론	Macro Organization Theory	3
C25241	석사	인적자원관리론	Human Resources Management	3
C25019	박사	회계학특강	Seminar on Accounting	3
C25069	박사	마케팅특수연구II	Special Topics in Marketing II	3
C25119	박사	마케팅연구방법론II	Research Methods in Marketing II	3
C25166	박사	회계학특수연구	Special Topics in Accounting	3
C25176	박사	마케팅이론II	Marketing Theory II	3
C25221	박사	3D프린팅기반제조혁신론	Manufacturing Innovation Based on 3D Printing	3
C25222	박사	프로젝트관리	Project Management	3
C25230	박사	계량경제학	Econometrics	3
C25231	박사	재무시계열분석	Time series analysis for finance	3
C25243	박사	조직개발론	Organizational Development	3
C25244	박사	회계이론연구	Research Course in Accounting Theory	3
C25249	박사	재무회계특강	Seminar on Financial Accounting	3
C25252	박사	회계이론특수연구	Research Course in Accounting Theory	3
C25253	박사	관리회계특수연구	Research Course in Managerial Accounting	3
C25254	박사	회계정보시스템특수연구	Research Course in Accounting Information System	3
C25268	박사	마케팅관리세미나II	Marketing Management Seminar 2	3
C25269	박사	경영혁신론	Management Innovation	3
C25003	공동	관리경제학	Managerial Economics	3
C25008	공동	증권시장론특강	Topics in Stock Market	3
C25010	공동	기업재무이론특강	Topics in Corporation Finance	3
C25011	공동	금융기관론특강	Topics in Financial Institution	3
C25012	공동	재무론특강	Seminar on Finance	3
C25013	공동	재무론연구	Topics in Finance	3
C25014	공동	관리회계연구	Topics in Managerial Accounting	3
C25015	공동	재무회계연구	Topics in Financial Accounting	3
C25016	공동	회계감사특강	Seminar on Auditing	3
C25020	공동	회계학연구	Topics in Accounting	3
C25021	공동	보험학특강	Research Course in Insurance	3
C25025	공동	세무회계특강	Seminar on Tax Accounting	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C25026	공동	투자론특강	Topics in Investment	3
C25027	공동	자본예산론연구	Research Course in Capital Budgeting	3
C25028	공동	가치평가론연구	Topics in Theory of Valuation	3
C25030	공동	재무제표분석연구	Financial Statement Analysis Seminar	3
C25072	공동	생산관리연구방법론	Research Methodology in Operation Management	3
C25073	공동	회계연구방법론	Research Methodology in Accounting	3
C25074	공동	계량경영분석특강	Seminar on Quantitative Approach to Management	3
C25075	공동	다변량분석특강	Seminar on Multivariate Data Analysis	3
C25079	공동	기업재무전략	Corporate Financial Strategy	3
C25080	공동	운전자본관리	Working Capital Management	3
C25081	공동	벤처재무론	Venture Finance	3
C25083	공동	서비스운영론특강	Seminar on Service Operations Management	3
C25084	공동	서비스품질론특강	Seminar on Service Quality	3
C25086	공동	경영정보시스템세미나	Seminar on Management Information Systems	3
C25089	공동	IS이론세미나	IS Theory Seminar	3
C25095	공동	조직환경론특강	Seminar on Organizational Environment	3
C25096	공동	조직문화론특강	Seminar on Organizational Culture	3
C25098	공동	보상관리특강	Seminar on Compensation	3
C25100	공동	전략적인사관리	Strategic Human Resources Management	3
C25101	공동	관리회계특강	Seminar on Management Accounting	3
C25112	공동	화폐금융론	Money & Banking	3
C25115	공동	회계와조세	Accounting & Taxation	3
C25116	공동	위험관리론	Risk Management	3
C25117	공동	재무관리론	Financial Management	3
C25125	공동	경영빅데이터분석	Bigdata Analysis for Management	3
C25127	공동	관리회계이론	Managerial Accounting	3
C25128	공동	재무회계이론	Financial Accounting	3
C25129	공동	회계감사론	Auditing	3
C25131	공동	전략적원가관리	Strategic Cost Management	3
C25132	공동	세무회계	Tax Accounting	3
C25134	공동	SCM최적화론	Optimizations in SCM	3
C25135	공동	SCM전략	Strategic SCM	3
C25141	공동	노사관계론	Labor Relations	3
C25144	공동	재무금융관리연구방법론	Advanced Research Methodology in Finance	3
C25145	공동	관리경제학	Managerial Economics	3
C25146	공동	계량경영분석	Quantitative Approach to Management	3
C25147	공동	다변량분석	Multivariate Data Analysis	3
C25150	공동	회계이론특강 I	Seminar on Accounting Theory I	3
C25151	공동	회계이론특강 II	Seminar on Accounting Theory II	3
C25153	공동	개인정보보호세미나	Personal Information Management and Privacy Impact Assessment	3
C25155	공동	디지털비즈니스	Digital Business	3
C25157	공동	IS이론과실제	IS Theory & Practices	3
C25158	공동	ICT융합경영	ICT Convergence Management	3
C25164	공동	하이테크경영	High-Tech Management	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C25165	공동	재무론특수연구	Special Topics in Finance	3
C25173	공동	MIS연구방법론	Multivariate Analysis in Management Information System	3
C25174	공동	고급통계학	Advanced Statistics	3
C25188	공동	마케팅연구방법론 I	research methodology I for marketing	3
C25194	공동	조직심리학특수연구	Research Course in Organizational Psychology	3
C25196	공동	경영전략특수연구	Research Course in Strategic Management	3
C25197	공동	투자론특수연구	Special Topics in Investment	3
C25204	공동	디지털비즈니스세미나	Digital Business Seminar	3
C25211	공동	지역마케팅전략	Place marketing	3
C25212	공동	경영교육방법론	Management Development	3
C25213	공동	경영컨설팅방법론	Management Consulting	3
C25220	공동	제품개발경영론	Product Lifecycle Management	3
C25223	공동	생산경영컨설팅	Operations Management Consulting	3
C25224	공동	지식서비스혁신론	Innovation of Knowledge-based Services	3
C25225	공동	비즈니스모델분석및개발	Business Model Analysis and Development	3
C25227	공동	경영품질론	Quality of Management	3
C25228	공동	기술경영론	Management of Technology	3
C25229	공동	기술혁신경영론	Management of Technological Innovation	3
C25232	공동	보안정책및관리	Security Policies Management	3
C25233	공동	비교경영연구	Comparative Management	3
C25237	공동	미시조직이론	Micro Organization Theory	3
C25238	공동	인사조직연구방법론	Basic Research Methodology in Human Resource Management	3
C25239	공동	경영정보시스템	Management Information System	3
C25240	공동	IT경영과혁신	IT Management and innovation	3
C25242	공동	보안경제성분석	Economic Analysis of Information Security	3
C25245	공동	경영빅데이터분석세미나	Seminar on Bigdata Analysis and Management	3
C25246	공동	미시조직이론특강	Seminar on Micro Organization Theory	3
C25247	공동	보안정책세미나	Seminar on Security Policies and Management	3
C25248	공동	ICT융합경영세미나	Seminar on ICT Convergence Management	3
C25250	공동	사이버보험세미나	Cyber Insurance Seminar	3
C25251	공동	위험관리세미나	Seminar on Information Security Consulting & Risk Management	3
C25255	공동	IT경영과혁신세미나	Seminar on IT Management and innovation	3
C25256	공동	인적자원관리론특수연구	Research Course in Human Resources Management	3
C25257	공동	광고관리론연구	Research of Advertising Management	3
C25258	공동	마케팅특강	Marketing Seminar	3
C25259	공동	유통관리특강	Seminar on Channel Management	3
C25260	공동	서비스마케팅특강	Service Marketing Seminar	3
C25261	공동	촉진관리론연구	Research in Promotion Management	3
C25262	공동	마케팅전략연구	Research in Marketing Strategy	3
C25263	공동	소비자행동론연구	Research in Consumer Behavior	3
C25264	공동	브랜드관리특강	Current Topics in Brand Management	3
C25265	공동	거시조직이론특강	Seminar on Macro Organization Theory	3
C25266	공동	마케팅특수연구 I	Special Topics in Marketing I	3
C25267	공동	마케팅이론 I	Marketing Theory I	3
C25270	공동	조직구조론 세미나	Organizational Structure Seminar	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C25271	공동	보안경제성분석 세미나	Seminar on Economic Analysis of Information Security	3
C25272	공동	운영관리 특강	Seminar on Operations Management	3
C25273	공동	최신 기술 세미나	Seminar on Emerging Technology	3
C25274	공동	제조전략	Manufacturing Strategy	3
C25275	공동	마케팅관리세미나I	Marketing Management Seminar 1	3
C25276	공동	디지털마케팅	Digital Marketing	3
C25277	공동	뉴로마케팅	Neuro Marketing	3
C25278	공동	가격관리론	Price Management	3
C25279	공동	신상품마케팅	New Product Marketing	3
C25280	공동	B2B 마케팅	B2B Marketing	3
C25281	공동	인지심리이론특강	Seminar on Cognitive Theory	3
C25282	공동	리더십특강	Seminar on leadership Theory	3

9. 국제통상학과(Dept. of International Trade & Business)

가. 교육목표

- 본 학과는 국제경제에 관한 이론적 연구, 기업의 국제 경영에 관한 이론적 연구, 국제마케팅연구, 국제통상 실무에 관한 연구 등을 통하여 사회와 국가 발전에 기여할 수 있는 국제통상 전문연구자의 육성에 목표를 둔다. 이러한 교육목표를 달성하기 위한 실천사항을 구체화하면 아래와 같다.

- 1) 국제경제학에 관련된 제반 이론을 교육한다.
- 2) 국제경영학에 관련된 제반 이론을 교육한다.
- 3) 국제마케팅에 관련된 제반사항을 교육한다.
- 4) 국제통상 실무에 관련된 제반 사항을 교육한다.
- 5) 국제경영인에 부응하는 지성을 육성한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C27015	석사	국제금융론	Theory of International Finance	3
C27018	석사	국제금융시장론	International Financial Market	3
C27028	석사	무역실무	International Trade Practices	3
C27033	석사	인터넷무역론	Internet Trade	3
C27035	석사	국제재무관리	International Finance Management	3
C27057	석사	미시경제학 I	Microeconomics I	3
C27061	석사	국제무역연구 I	Study on International Trade I	3
C27063	석사	국제금융연구 I	Study on International Finance I	3
C27065	석사	해외지역연구 I	Study on Overseas Region I	3
C27067	석사	국제경영연구 I	Study on International Business I	3
C27069	석사	무역실무연구 I	Study on International Trade Practices I	3
C27072	석사	투자론연구	Studies in Investment	3
C27078	석사	글로벌혁신세미나	Seminar on Global Innovation	3
C27001	박사	미시경제학II	Microeconomics II	3
C27002	박사	거시경제학II	Macroeconomics II	3
C27003	박사	국제경영론II	International Business II	3
C27010	박사	국제무역정책론	International Trade Policy	3
C27016	박사	고급국제금융론	Adevanced Theory of International Finance	3
C27021	박사	고급국제마케팅	Adevanced International Marketing	3
C27029	박사	고급무역실무	Advanced International Trade Practices	3
C27036	박사	고급국제재무관리	Advanced International Finance Management	3
C27042	박사	서비스마케팅	Service Marketing	3
C27046	박사	글로벌브랜드관리론	Global Brand Management	3
C27062	박사	국제무역연구II	Study on International Trade II	3
C27064	박사	국제금융연구II	Study on International Finance II	3
C27066	박사	해외지역연구II	Study on Overseas Region II	3
C27068	박사	국제경영연구II	Study on International Business II	3
C27070	박사	무역실무연구II	Study on International Trade Practies II	3
C27077	박사	전략경영세미나	Seminar on Strategic Management	3
C27004	공동	시계열분석	Time Series Analysis	3
C27005	공동	인터넷마케팅	Internet Marketing	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C27006	공동	국제광고론	International Advertisement	3
C27007	공동	전자상거래	Electronic Commerce	3
C27008	공동	국제무역론	Theory of International Trade	3
C27011	공동	국제통상론	International Economic Relations	3
C27014	공동	해외직접투자론	Theory of Foreign Direct Investment	3
C27017	공동	외환이론	Theory of Foreign Exchange	3
C27020	공동	국제마케팅	International Marketing	3
C27022	공동	국제경영전략론	International Business Strategy	3
C27023	공동	다국적기업론	Multinational Corporations	3
C27024	공동	국제기업환경론	International Business Environment	3
C27025	공동	유통기관경영론	Marketing Channel Management	3
C27026	공동	아시아경제연구	Study On Asian Economies	3
C27034	공동	전자상거래세미나	Seminar on Electronic Commerce	3
C27037	공동	계량경제학	Econometrics	3
C27041	공동	소비자행동론연구	Study on Consumer Behavior	3
C27043	공동	마케팅조사론	Marketing Research	3
C27045	공동	물류관리론	Logistics Management	3
C27047	공동	신제품개발론	New Product Development	3
C27048	공동	경영혁신관리론	Innovation Management	3
C27050	공동	전략적의사결정론	Strategic Decision Making	3
C27054	공동	협상론세미나	Negotiation Seminar	3
C27055	공동	조사방법론	Study on Research Methods	3
C27056	공동	통계학	Statistics	3
C27058	공동	거시경제학 I	Macroeconomics I	3
C27059	공동	국제경영론 I	International Business I	3
C27060	공동	해외지역론	Overseas Regional Research	3
C27073	공동	포트폴리오관리연구	Studies in Portfolio Management	3
C27074	공동	국제통상문제해결세미나	Problem Solving Seminar on International Trade	3
C27075	공동	프로젝트관리론	Project Management	3
C27076	공동	전략경영론	Theory of Strategic Management	3
C27079	공동	조직이론	Organization Theory	3
C27080	공동	전략실행론	Theory of Strategic Implementation	3
C27081	공동	전략경영사례연구	Advanced Organization Theory	3
C27083	공동	대학원논문연구	Reading and Research	3
C27084	공동	경영혁신세미나	Innovation Management Seminar	3
C27085	공동	경영정보프로젝트	Management Information Project	3
C27086	공동	글로벌스포츠마케팅세미나	Global Sports Marketing Seminar	3
C27087	공동	무역협상론	International Trade Negotiation	3
C27088	공동	중국기업전략연구 I	Study on Chinese Corporate Strategy I	3
C27089	공동	중국기업전략연구 II	Study on Chinese Corporate Strategy II	3
C27090	공동	신흥시장기업전략연구	Study on Emerging Market Corporate Strategy	3

10. 가족복지학과(Dept. of Family Welfare)

가. 교육목표

- 본 학과는 개인과 가족, 그리고 사회의 삶의 질 향상을 위한 전문적이고 구체적인 지식을 습득하여 사회 및 국가에 기여할 전문인 양성을 목표로 한다.
- 1) 가족원의 발달, 역할 및 심리적 관계 등 한국사회의 가족문제를 체계적으로 연구한다.
- 2) 영유아 보육·교육 및 아동발달의 양상을 과학적으로 탐구한다.
- 3) 현대사회에서의 아동과 가족의 적응, 이를 통한 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 아동·가족 상담 및 교육에 관련된 각종 프로그램을 학습하고 개발한다.
- 4) 전반적인 사회복지제도와 영역, 실천방법에 대한 탐색과 이해를 통해 거시적으로 복지는 바라보는 관점을 배양한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C28046	박사	고급통계학II	Advanced Statistics II	3
C28071	박사	고급연구방법론	Advanced Research Method	3
C28008	공동	가족생활교육론	Family Life Education	3
C28009	공동	가족문제세미나	Seminar in Family Problems	3
C28010	공동	가족법과정책	Family Law and Policy	3
C28011	공동	가족발달세미나	Seminar in Family Development	3
C28015	공동	가족치료세미나	Seminar in Family Therapy	3
C28018	공동	가족치료연구특론	Special Topics on Research in Family Therapy	3
C28019	공동	가족사정	Family Assessment	3
C28021	공동	가족치료와임상적문제	Family Therapy and Clinical Issues	3
C28022	공동	가족치료직업및윤리문제	Professional Ethical Issues in Family Therapy	3
C28025	공동	노인복지및정책	Welfare and Policy for the Elderly	3
C28026	공동	노년사회학	Sociology of Aging	3
C28027	공동	노년심리학	Psychology of Aging	3
C28028	공동	노년교육학	Education of Aging	3
C28033	공동	아동발달세미나 I	Seminar in Child Development I	3
C28036	공동	부모자녀관계특론	Topics in Parent and Child Relations	3
C28037	공동	아동놀이이론및실제	Theory and Practice in Child Play	3
C28038	공동	부모교육론	Topics in Parent Education	3
C28039	공동	아동관찰및행동연구	Observation and Understanding of Children's Behavior	3
C28043	공동	가족복지세미나 I	Seminar in Family Welfare I	1
C28044	공동	가족복지세미나II	Seminar in Family Welfare II	1
C28045	공동	고급통계학 I	Advanced Statistics I	3
C28047	공동	질적연구방법	Qualitative Research Method	3
C28052	공동	아동·청소년상담세미나	Seminar in Child and Adolescent Counseling	3
C28055	공동	특수가족상담	Family Counseling for Special Families	3
C28058	공동	노년기사회참여	Social Participation in Later Life	3
C28062	공동	노인복지세미나 I	Research Seminar on Social Welfare for the Elderly I	3
C28064	공동	아동발달세미나II	Seminar in Child Development II	3
C28065	공동	고급유아사회성교육론	Advanced Studies of Children's Social Development & Education	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C28066	공동	고급유아인지교육론	Advanced Studies of Children's Cognitive Development & Education	3
C28068	공동	개별연구지도 I	Independent Study I	1
C28069	공동	개별연구지도 II	Independent Study II	1
C28070	공동	사회복지세미나 I	Seminar in Social Welfare I	3
C28072	공동	가족관계특론	Special Topics in Family Relation	3
C28073	공동	사회복지세미나 II	Seminar in Social Welfare II	3
C28074	공동	비영리조직관리와사회복지	Management of Nonprofit Organizations and Social Welfare	3
C28075	공동	사회공헌과사회적기업	Comparative Social Policy	3
C28076	공동	비교사회정책론	Social Responsibility & Social Enterprise	3
C28077	공동	문화다양성과영성사회복지	Cultural Diversity and Spirituality in Social Work Practice	3
C28078	공동	영유아보육세미나	Seminar in Child Care	3
C28079	공동	고급유아언어교육론	Advanced Studies of children's language development and education	3
C28080	공동	영유아프로그램개발과평가	Plan and Evaluation for Early Childhood Education and Care program	3
C28081	공동	영유아보육정책론	Child Care Policy	3
C28082	공동	가족관계론	Family Relations	3
C28083	공동	부모자녀관계	Parent-Child Relations	3
C28084	공동	가족이론	Family Theories	3
C28085	공동	가족생활교육프로그램개발및평가	Program Development and Evaluation in Family Life Education	3
C28086	공동	비교가족연구	Comparative Family Studies	3
C28087	공동	가족관계연구	Research in Family Relations	3
C28088	공동	가족치료이론	Theories of Family Therapy	3
C28089	공동	커플치료	Couple Therapy	3
C28090	공동	가족치료슈퍼비전	Supervision in Family Therapy	3
C28091	공동	가족치료인턴쉽 I	Internship in Family Therapy I	1
C28092	공동	가족치료인턴쉽 II	Internship in Family Therapy II	2

11. 저작권보호학과(Dept. of Copyright Protection)

가. 교육목표

- 지식기반 시대에 국가·사회 발전에 이바지 할 저작권보호 전문 인력의 양성을 위하여 저작권과 관련된 법, 경영, 기술에 대한 이론과 실제를 교육하고 연구하여 글로벌 저작권 산업에서 핵심역할을 담당할 실용주의적 전문 인력 양성을 목표로 한다.

- 1) 저작권 분야의 창의적 문제해결 및 연구능력 배양
- 2) 저작권법과 정책, 경영과 기술을 융합한 글로벌 실용인재 교육
- 3) 글로벌 시대에 필요한 양심적이고 전문적인 지도자 육성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C29238	석사	저작권보호기술특론	Special Study of Copyright Protection Technology	3
C29252	석사	프로그래밍론	Advanced Course in Computer Program	3
C29267	석사	SW자산관리특론	Software Asset Management	3
C29231	박사	저작권보호시스템디자인	System Design of the Copyright Protection	3
C29239	박사	저작권과미래산업	Copyright and Future Industry	3
C29250	박사	저작권보호기술연구	Advanced Study on the Technology of Copyright Protection	3
C29221	공동	저작권법연구	Study on Copyright Law	3
C29224	공동	확률통계론	Probability and Stochastic	3
C29229	공동	저작권의역사	The History of the Copyright	3
C29232	공동	미국저작권법실무	Study on US Copyright Law	3
C29233	공동	유럽저작권법실무	Study on EU Copyright Law	3
C29234	공동	저작권산업실무	Study on the Copyright Industry	3
C29235	공동	국제저작권조약	Seminar in the International Copyright Treaties	3
C29237	공동	저작권라이선싱연구	Study on the Copyright Licensing	3
C29240	공동	엔터테인먼트법	Entertainment Law	3
C29241	공동	저작권분쟁사례와 판례연구	Study on Copyright Disputes and Cases	3
C29242	공동	지적재산권개론	Understanding of the Intellectual Property Rights	3
C29243	공동	저작권특론	Advanced Research on the Copyright	3
C29246	공동	정보시스템분석	Information System Analysis	3
C29247	공동	저작권전자상거래	Electronic Commerce of the Copyright	3
C29248	공동	가상공간과저작권	Cyberspace and Copyright	3
C29251	공동	데이터베이스구성론	Database Structure	3
C29254	공동	공정이용세미나	Seminar in Fair Use	3
C29255	공동	저작권실무영어	English in Copyright Procedure	3
C29257	공동	저작권최신동향	Current Issues in Copyright	3
C29258	공동	저작권산업분석	Analysis of Copyright Industry	3
C29259	공동	디지털콘텐츠론	Study on Digital Content	3
C29262	공동	비교저작권법	Comparative Copyright Law	3
C29263	공동	디지털워터마킹기술론	Theory of Digital Watermarking	3
C29265	공동	디지털저작권포렌식연구	Study on Digital Copyright Forensics	3
C29266	공동	멀티미디어신호처리	Multimedia Signal Processing	3
C29268	공동	최신저작권보호기술연구 I	Study on the advanced Copyright Protection Technology I	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C29269	공동	최신저작권보호기술연구II	Study on the advanced Copyright Protection TechnologyII	3
C29270	공동	콘텐츠거래를위한기초사법 I	The Base Private Law for The Contents Business I	3
C29271	공동	콘텐츠거래를위한기초사법II	The Base Private Law for The Contents Business II	3
C29272	공동	콘텐츠분쟁사례연구	Study on the case of Contents Dispute	3
C29273	공동	OSP와저작권법	Online Service Provider and Copyright Law	3
C29274	공동	스마트앱개발프로젝트	Development Project of Smart Applications	3
C29275	공동	해외저작권판례연구	Study on Case of International Copyright	3
C29276	공동	계약법특수문제연구	Study on Particular Issues of Contract Law	3
C29277	공동	민법판례연구	Study on Cases of Civil Law	3
C29278	공동	담보제도연구	Study on Security System	3
C29279	공동	불법행위법특수문제연구	Study on Particular Issues of Tort Law	3
C29280	공동	저작권침해의 판단 연구	Study on Judgment of Copyright Infringement	3
C29281	공동	상법기초이론	Basic theory of Commercial law	3
C29282	공동	회사법기초이론	Basic theory of Corporate law	3
C29283	공동	저작권보호법기초이론	Basic theory of Insurance Law for Copyright	3
C29284	공동	법률행위연구	Study on Juristic Act	3
C29285	공동	물권법특수문제연구	Study on Particular Issues of Property Law	3

12. 국가안보학과(Dept. of National Security)

가. 교육목표

- 국가안보 및 군사전략에 대한 이론과 실무능력이 겸비된 국가안보 전문가 양성
- 1) 주요 이론 및 전략의 체계적 분석 능력 구비
- 2) 국가안보와 군사전략의 기획과 운영능력 배양
- 3) 국방정책 실무능국가안보에 관한력 계발을 위한 전문지식 구비

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C20003	공동	국방정책	Defense Policies	3
C20004	공동	현대군사이론	Contemporary Military Theories	3
C20005	공동	군사전략	Defense Policies	3
C20007	공동	국방개혁	Defense Reform	3
C20010	공동	국방획득관리	Defencse Acquisition Management	3
C20011	공동	군비통제	Arms Control	3
C20012	공동	국방조직관리	Organization Management in National Defense	3
C20013	공동	국방인력관리	Manpower Management in National Defense	3
C20016	공동	국방군수관리	Defense Logistics Management	3
C20018	공동	국방인적자원개발	Human Resource Management in National Defense	3
C20024	공동	방위산업	Defense Industry	3
C20026	공동	정보작전과사이버전	Information Operation and Cyber Warfare	3
C20036	공동	국방정책세미나	Defense Policy Seminar	3
C20037	공동	국제관계론	International Relations Theory	3
C20038	공동	현대국제관계세미나	Contemporary International Relations Seminar	3
C20039	공동	동아시아국제관계론	East Asia International Relations	3
C20040	공동	국제분쟁연구	International Conflicts Studies	3
C20041	공동	남북관계와통일	Inter-Korean relations and Unification	3
C20042	공동	유엔과국제기구	UN and International Institutions	3
C20043	공동	글로벌안보	Global Security	3
C20044	공동	미중관계	Sino-US Relations	3
C20045	공동	지역연구	Area Studies	3
C20046	공동	한미관계	ROK-US Relations	3
C20047	공동	안보정책	Security Leadership	3
C20048	공동	핵무기와국제정치	Nuclear weapons and International Politics	3
C20049	공동	안보리더십	Security Leadership	3
C20050	공동	테러리즘과국가안보	Terrorism and National Security	3

13. 부동산학과(Dept. of Real Estate)

가. 교육목표

- 글로벌 융합부동산 시대를 주도하고, 교육·연구 분야에서 공헌하는 전문가 양성을 위한 체계적이고 전문적인 교육을 실시하여 사회와 국가발전에 이바지 할 인재 육성에 있다.
- 1) 국내·외 부동산 관련 학문적 이론교육으로 글로벌 시대에 적합한 부동산 전문가를 양성한다.
- 2) 부동산학과 함께 개발, 투자, 금융, 법률, 환경 등 인접 학문과의 통섭적 교육으로 다양한 분야에서 활동할 수 있는 융합부동산 전문능력을 배양한다.
- 3) 부동산 유관 기관 및 업계와 산·관·학 연계를 통해 이론과 실무 능력을 겸비하게 한다.
- 4) IT전문기술과 융합된 부동산 교육으로 부동산 분석 및 예측의 과학적 능력을 함양한다.

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C17001	박사	부동산법률론	Real Estate Law	3
C17002	박사	부동산경제론	Real Estate Economic	3
C17003	박사	부동산감정평가론	Real Estate Appraisal	3
C17005	박사	부동산조세론	Real Estate Taxes	3
C17006	박사	부동산컨설팅	Real Estate Consulting	3
C17008	박사	부동산관리론	Real Estate Mangement	3
C17009	박사	부동산개발론	Real Estate Development	3
C17010	박사	부동산투자론	Real Estate Investment	3
C17011	박사	부동산금융론	Real Estate Finance	3
C17012	박사	부동산조사방법론	Real Estate Reserch Method	3
C17013	박사	주택정책세미나	Seminar in Housing Policy	3
C17015	박사	국토및지역개발연구	Regional Development Studies	3
C17018	박사	부동산마케팅론	Real Estate Marketing	3
C17019	박사	부동산계량론	Quantitative Method in Real Estate Studies	3
C17020	박사	부동산정책론	Real Estate Policy	3
C17021	박사	도시계획론	Urban Planning	3
C17022	박사	독자연구 I	Independent Study I	3
C17023	박사	독자연구 II	Independent Study II	3
C17025	박사	융합부동산세미나 I	Seminar on Convergence of Real Estate I	3
C17026	박사	융합부동산세미나 II	Seminar on Convergence of Real Estate II	3

14. 글로벌문화콘텐츠학과(Dept. of Global Culture Contents)

가. 교육목표

- 글로벌문화콘텐츠 산업을 선도할 창의융합형 전문인재 양성
 - 1) 콘텐츠 이론과 실습의 1:1대응 교육과정을 통한 현장밀착형 교육 실현
 - 2) 문화콘텐츠 정책 및 마케팅 교육을 통한 실무형 인재 양성
 - 3) 한국, 일본, 중국, 서양의 문화콘텐츠에 정통한 특화된 인재 육성
- 문화콘텐츠 산업은 인문사회, 문화예술과 문화기술이 융합된 영역이다. 문화적, 경제적 파급효과가 매우 큰 영역으로 4차산업혁명 시대에 고부가가치 창출이 기대된다. 문화콘텐츠의 기획 및 제작, 배포의 과정은 과거 단일한 미디어 중심의 시장 구조에서 벗어나 뉴미디어와 디지털 콘텐츠의 확산으로 다양한 매체와 플랫폼을 중심으로 재편되고 있다. 문화산업을 물론 지식정보화, 문화예술 영역에 이르는 광범위한 파급효과를 가진 첨단지식산업 시대의 핵심영역으로 떠오르고 있다. 따라서 글로벌문화콘텐츠학과에서는 다양한 인문적 지식과 연계전공 교육을 통한 콘텐츠 기획과 제작 경험의 심화 및 전문화를 통해 창의적 융합의 결과물을 도출하고, 이를 통해 새로운 콘텐츠 산업의 발굴, 기획, 관리 할 수 있는 글로벌 문화산업을 선도하는 창의적이고 융합적인 전문 교육을 실시한다.

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C19001	박사	디지털콘텐츠워크샵	Digital Content Workshop	3
C19004	박사	디지털콘텐츠스토리텔링	Storytelling digital content	3
C19006	박사	전통문화활용연구	Research on use of traditional culture	3
C19007	박사	전시홍보론	Exhibition Publicity theory	3
C19008	박사	공연이벤트연구	Performing Event Research	3
C19016	박사	영상미디어콘텐츠워크샵	Visual media contents workshop	3
C19024	박사	문화콘텐츠마케팅전략	Culture contents Marketing Strategy	3
C19030	박사	문화콘텐츠법률및정책연구	Research on Law and Policy of culture contents	3
C19032	박사	문화행정과문화콘텐츠산업	Research on Administration of culture contents	3
C19034	박사	문화콘텐츠저작권법	Seminar about Copright law of culture contents	3
C19036	박사	출판콘텐츠스토리텔링	Storytelling of publishing content	3
C19037	박사	영상미디어콘텐츠분석	Analysis of visual culture contents	3
C19038	박사	축제문화연구	Research on festival culture	3
C19039	박사	지역문화콘텐츠연구	Research to tourism contents	3
C19040	박사	논문연구지도	Thesis Research	3
C19041	박사	출판콘텐츠워크샵	Publishing Contents Workshop	3
C19042	박사	전시홍보워크샵	Exhibition promotion workshop	3
C19043	박사	공연이벤트워크샵	Performance event workshop	3
C19044	박사	전통문화활용워크샵	Workshop on using traditional culture	3
C19045	박사	축제문화워크샵	Festival Culture Workshop	3
C19046	박사	지역문화콘텐츠워크샵	Local cultural contents workshop	3
C19047	박사	일본콘텐츠케이스스터디	Japanese contents case study	3
C19048	박사	한류콘텐츠케이스스터디	Korean contents case study	3
C19049	박사	중국문화콘텐츠케이스스터디	Chinese culture contents case study	3
C19050	박사	유럽문화콘텐츠케이스스터디	European cultural contents case study	3

15. 웰스매니지먼트학과(Dept. of Wealth Management)

가. 교육목표

- 개인재무설계 및 자산관리에 관한 이론적 기초 및 체계적인 금융지식을 습득하고, 업무윤리를 포함한 종합적인 자산관리전문가로서의 능력을 향상시킬 수 있는 종합적인 커리큘럼을 구성함으로써 해당분야의 학제적 변화를 주도함과 동시에 관련전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 세부 교육목표는 다음과 같다.
- 1) 개인재무설계 관련 기초이론 및 외부 웰스매니지먼트 관련 외부환경 이해를 위한 지식 학습
 - 2) 실용 웰스매니지먼트를 위한 관련 지식, 정보 분석
 - 3) 관련 전문가로서의 윤리적, 학문적, 실천적 능력 배양

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C30001	박사	가계분석론	Theories in Household Economics	3
C30002	박사	개인재무설계이론	Theories in Personal Financial Planning	3
C30003	박사	미시경제학	Microeconomics	3
C30004	박사	시장환경과금융의이해	Market Environments	3
C30005	박사	투자론	Investment Theories	3
C30006	박사	은퇴와생애설계	Retirement Planning	3
C30007	박사	위험관리와보험설계	Risk Management and Insurance	3
C30008	박사	세금설계	Tax Planning	3
C30009	박사	행동재무학	Behavioral Personal Finance	3
C30010	박사	금융소비자론	Consumer and Finance	3
C30011	박사	가업승계	Family Business Inheritance	3
C30012	박사	부동산론	Principles on Real Estate	3
C30013	박사	개인신용관리	Consumer Credit Management	3
C30014	박사	소비자심리와행동	Consumer Psychology and Behavior	3
C30015	박사	고객재무상담론	Financial Counseling	3
C30016	박사	파생금융상품론	Financial Derivatives	3
C30017	박사	금융소비자교육	Consumer Education in Finance	3
C30018	박사	주택관련법규	Laws in Real Estate	3
C30019	박사	통계학	Statistics	3
C30020	박사	연구방법론	Research Methods	3
C30021	박사	질적연구방법론	Qualitative Research Methods	3

16. 화학과(Dept. of Chemistry)

가. 교육목표

- 화학과는 정보화 사회 및 고도 산업과학기술사회에서 요구되는 화학 중심의 최신학문을 고도의 지식 탐구와 독창적인 연구를 통하여 확립함으로써 국가발전과 인류복지에 기여하는 전문연구인력의 양성을 목표로 한다.

- 1) 고도의 이론지식과 독창적인 연구능력을 구비한 전문화학자의 양성
- 2) 선도적이고 실천력 있는 화학지도자의 육성
- 3) 봉사정신이 높고 과학적 식견을 지닌 지도자 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C33015	석사	고급동역학	Advanced Dynamics	3
C33034	석사	고급생명공학	Advanced Bioengineering	3
C33039	석사	고급유기화학	Advanced Organic Chemistry	3
C33040	석사	고급무기화학	Advanced Inorganic Chemistry	3
C33041	석사	고급물리화학	Advanced Physical Chemistry	3
C33043	석사	고급분석화학	Advanced Analytical Chemistry	3
C33046	석사	고급생화학	Advanced Biochemistry	3
C33056	석사	고급분자생화학	Advanced Molecular Biochemistry	3
C33059	석사	고급고분자화학	Advanced Polymer Chemistry	3
C33006	박사	분석화학세미나	Seminar in Analytical Chemistry	3
C33012	박사	무기화학세미나	Seminar in Inorganic Chemistry	3
C33030	박사	물리화학세미나	Seminar in Physical Chemistry	3
C33032	박사	생화학세미나	Seminars in Biochemistry	3
C33037	박사	유기화학세미나	Seminar in Organic Chemistry	3
C33065	박사	고분자화학세미나	Seminar in Polymer Chemistry	3
C33001	공동	유기합성화학	Organic Synthesis	3
C33036	공동	생유기화학	Bioorganic Chemistry	3
C33045	공동	분광화학특론	Special Topics in Spectroscop	3
C33048	공동	물리유기화학	Physical Organic Chemistry	3
C33049	공동	유기화학특론	Special Topics in Organic Chemistry	3
C33051	공동	전기분석화학	Electro-analytical Chemistry	3
C33058	공동	의약화학	Medicinal Chemistry	3
C33061	공동	고분자신소재특론	Special Topics in Polymer New Materials	3
C33062	공동	고분자나노복합체특론	Special Topics in Polymer Nanocomposites	3
C33064	공동	고분자에너지소재특론	Special Topics in Polymer Energy Materials	3
C33067	공동	전지와전지소재	Batteries and battery materials	3
C33068	공동	에너지소재전기화학	Electrochemistry for Energy Materials	3
C33069	공동	무기광화학	Inorganic Photochemistry	3
C33071	공동	화학특수연구 I	Physical Inorganic Chemistry I	3
C33072	공동	화학특수연구 II	Physical Inorganic Chemistry II	3
C33073	공동	현장실습	현장실습	3
C33074	공동	화학특수연구 III	Research topics in all chemistry area I	3
C33075	공동	화학특수연구 IV	Research topics in all chemistry area II	3

17. 생명과학과(Dept. of Life Science)

가. 교육목표

- 생명과학과는 21세기 첨단산업기술사회로의 진입을 위한 국가 신 성장 동력으로 자리 잡은 생명과학 전반에 걸친 심오한 이론과 실험방법론 및 폭넓은 응용방법을 교수·연구하는 동시에 지도자적인 인격과 식견 및 미래에 대한 폭넓은 시야를 갖추어 다음과 같이 국가와 인류사회에 기여할 수 있는 유능한 인재를 육성함을 목표로 한다.

- 1) 석, 박사급 학위를 취득하고 순수과학 및 응용분야에 진출할 유능한 지도자급 연구인력 양성
- 2) 책임감과 사명감을 겸비한 교육 분야 종사인력 양성
- 3) 인접 기초과학분야 또는 첨단 생명공학 분야 및 생명과학과 관련 있는 각종 산업체의 근간으로 기여할 지원인력 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C34003	공동	발효공학특론	Advanced Fermentation Technology	3
C34005	공동	분자생물학특론	Advanced Molecular Biology	3
C34006	공동	환경미생물학특론	Advanced Environmental Microbiology	3
C34007	공동	의생명공학	Medical Biotechnology	3
C34009	공동	신경생물학특론	Advanced Neurobiology	3
C34012	공동	분자세포생물학특론	Advanced Molecular Cell Biology	3
C34016	공동	생물소재연구	Biomaterials Research	3
C34019	공동	기능유전체학	Functional Genomics	3
C34022	공동	진화생물학특론	Advanced Evolutionary Biology	3
C34023	공동	보존생물학	Conservation Biology	3
C34025	공동	미생물학특론	Advanced Microbiology	3
C34027	공동	동물생리학특론	Advanced Animal Physiology	3
C34028	공동	응용미생물학특론	Advanced Applied Microbiology	3
C34030	공동	비교유전체학	Comparative Genomics	3
C34031	공동	발생과학특론	Advanced Developmental Science	3
C34033	공동	생물정보학	Bioinformatics	3
C34036	공동	생태학특론	Advanced Ecology	3
C34040	공동	생명공학기기분석	Instrumental Analysis for Biotechnology	3
C34041	공동	생물공정설계	Bioprocess Design	3
C34042	공동	생명공학기법	Techniques of Biotechnology	3
C34044	공동	생명자원과학특론	Advanced Bio-resources Science	3
C34045	공동	유전체분석론	Genome Analysis	3
C34046	공동	생물정보학특론	Advanced Bioinformatics	3
C34047	공동	유전자발현조절특론	Advanced Regulation of Gene Expression	3
C34052	공동	단백질의 구조와 기능	Structure and Function of Proteins	3
C34055	공동	생체지표특론	Molecular Biomarkers	3
C34058	공동	분자유전공학특론	Advanced Genetic Engineering	3
C34062	공동	분자환경생물학특론	Advanced Molecular Environmental Biology	3
C34063	공동	원생생물분자생물학	Protist Molecular Biology	3
C34065	공동	유전체학특론	Advanced Genomics	3
C34066	공동	효소공학특론	Advanced Enzyme Engineering	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C34067	공동	핵산생화학특론	Advanced Nucleic Acids Biochemistry	3
C34068	공동	생태독성학특론	Advanced Ecotoxicology	3
C34069	공동	생태독성학세미나	Ecotoxicology Seminar	3
C34070	공동	분자유전학특론	Advanced Molecular Genetics	3
C34071	공동	생태계위해성평가방법론	Methods of Ecosystem Risk Assessment	3
C34072	공동	수질독성연구	Aquatic Toxicological Research	3
C34073	공동	해양생물학연구	Marine Biology Research	3
C34074	공동	환경오염연구	Environmental Pollution Research	3
C34075	공동	분자생태학연구	Molecular Ecology Research	3
C34076	공동	환경생물연구방법론	Environmental Biology Research Methodology	3
C34077	공동	건강과학특론	Advanced Health Science	3
C34078	공동	생명과학논문연구	Life Science Paper Research	3
C34079	공동	생명공학특론	Advanced Biotechnology	3
C34080	공동	조류생물학특론	Advanced Phycology	3
C34081	공동	줄기세포공학	Stem Cell Biotechnology	3
C34082	공동	분자생명공학특론	Advanced Molecular Biotechnology	3
C34083	공동	분자생태독성학	Molecular Ecotoxicology	3
C34084	공동	환경스트레스 기작	Mechanism of Environmental Stress	3
C34085	공동	미생물공학특론	Advanced Microbial Engineering	3
C34086	공동	환경유전체학세미나	Environmental Genomics Seminar	3

18. 컴퓨터과학과(Dept. of Computer Science)

가. 교육목표

- 컴퓨터 시스템의 기반기술과 정보통신, 게임 및 멀티미디어 분야의 응용 기술을 교육하고 연구하여 21세기 지식 정보화 사회를 선도할 IT분야에서 핵심적인 역할을 담당할 전문인의 양성을 교육의 목표로 삼는다.
- 1) 컴퓨터/소프트웨어 분야의 신기술 개발에 필요한 창의적 연구능력 배양
- 2) 컴퓨터/소프트웨어 분야의 이론과 실무를 병행한 실천적 교육
- 3) 세계화, 국제화에 필요한 소양을 갖춘 전문 지도인력 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C37106	공동	계산이론	Theory of Computation	3
C37107	공동	알고리즘	Algorithms	3
C37108	공동	시스템성능분석	System Perfomance Analysis	3
C37109	공동	최적화기법	Optimization Techniques	3
C37110	공동	컴퓨터구조	Computer Architecture	3
C37111	공동	운영체제	Operating Systems	3
C37112	공동	분산시스템	Distributed Systems	3
C37113	공동	프로그래밍언어론	Theory of Programming Languages	3
C37114	공동	분산객체프로그래밍	Distributed Object Programming	3
C37115	공동	유닉스프로그래밍	UNIX Programming	3
C37116	공동	데이터베이스시스템	Database Systems	3
C37117	공동	데이터사이언스	Data Science	3
C37118	공동	소프트웨어공학	Software Engineering	3
C37119	공동	사용자인터페이스	Human Computer Interface	3
C37120	공동	정보통신기술	Information and Telecommunications Technology	3
C37121	공동	컴퓨터네트워크	Computer Networks	3
C37122	공동	인터넷프로토콜	Internet Protocols	3
C37123	공동	고급웹기술	Advanced Web Technologies	3
C37124	공동	멀티미디어컨텐츠	Multimedia Contents	3
C37125	공동	멀티미디어응용	Multimedia Applications	3
C37126	공동	컴퓨터보안	Computer Security	3
C37127	공동	인공지능	Artificial Intelligence	3
C37128	공동	디지털영상처리	Digital Image Processing	3
C37129	공동	경영정보시스템	Management Information systems	3
C37130	공동	시스템분석설계	System Analysis and Design	3
C37131	공동	정보기술의전략적활용	Strategic Use of IT	3
C37132	공동	전자상거래	Electronic Commerce	3
C37133	공동	전자계산특강	Topics in Computers	3
C37134	공동	소프트웨어프로세스	Software Process	3
C37135	공동	소프트웨어품질공학	Software Quality Engineering	3
C37136	공동	컴퓨터그래픽스	Computer Graphics	3
C37137	공동	임베디드시스템개론	Introduction to Embedded System	3
C37138	공동	임베디드시스템소프트웨어	Embedded System Software	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C37139	공동	임베디드응용소프트웨어	Embedded Application Software	3
C37140	공동	통계분석방법론	Statistical Analysis Methodology	3
C37141	공동	연구방법론	Research Methodology	3
C37142	공동	3차원인터랙션	3 Dimensional Interaction	3
C37143	공동	고급통계분석방법론	Advanced Statistical Analysis Methodology	3
C37144	공동	전자문서관리론	Digital Document Management	3
C37145	공동	패턴인식	Pattern Recognition	3
C37146	공동	고급신호처리	Advanced Signal Processing	3
C37147	공동	컴퓨터네트워크특강	Advanced Topics in Computer Networks	3
C37148	공동	컴퓨터과학특강	Selected Topics in Computer Science	3
C37149	공동	정보보호이론	Information Security	3
C37150	공동	보안프로그래밍	Security Programming	3
C37151	공동	ARM임베디드소프트웨어	ARM Embedded Software	3
C37152	공동	사이버법률	Cyber Law	3
C37153	공동	보안임베디드실무 I	Security Embedded Practice I	3
C37154	공동	보안임베디드실무II	Security Embedded Practice II	3

19. 글로벌생활환경학과(Dept. of Global Human Environmental Sciences)

가. 교육목표

- 글로벌생활환경학과는 인간 생태학의 개념을 학제적이며 융합적 접근방법에 근거하여 연구하고, 교과과정을 운영함으로써 인간 생활환경과 관련된 분야에서 현장대응능력과 창의력이 뛰어난 이론 및 실무 전문 인재 양성을 교육목표로 한다. 이를 위해 소비자학, 주거학, 의류학 등 생활환경 관련 학문분야의 전문적 지식 습득 및 융합, 적용을 통해 관련 연구능력을 함양하고자 한다.

- 1) 새로운 이론과 기술을 개척하는 글로벌생활환경 분야의 창의적 전문가 양성
- 2) 심도 깊고 폭넓은 지식을 겸비한 글로벌생활환경 분야의 연구 전문가 양성
- 3) 국가와 사회발전에 공헌할 수 있는 글로벌생활환경 분야의 유능한 인재양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C39131	공동	소비자행태론연구	Research Course in Consumer Behavior	3
C39166	공동	스마트패션	Smart fashion	3
C39172	공동	패션마케팅특론	Fashion Marketing	3
C40004	공동	글로벌문화이해	Understanding of Global Culture	3
C40005	공동	소비이론과활용	Consumption Theories and Applications to Global Society	3
C40006	공동	개인재무설계와관리	Personal Finance Planning and Management	3
C40007	공동	소비자관련법과정정책세미나	Seminar in Consumer law & Policy	3
C40008	공동	소비자정보특론	Topics in Consumer Information	3
C40009	공동	소비자의사결정특론	Advanced Analysis in Consumer Decision-Making	3
C40010	공동	소비트렌드분석	Consumer Trend Analysis	3
C40011	공동	소비자심리분석	Consumer Psychology Analysis	3
C40012	공동	소비문화특론	Topics in Consumer Culture	3
C40014	공동	공간환경과인간행동	Spatial Environment and Human Behavior	3
C40015	공동	특수주거문화	Housing Culture for the Elderly and Handicapped	3
C40017	공동	주거지역사회연구	Housing, Neighborhood and Community	3
C40020	공동	글로벌패셔노믹스	Global Fashionomics	3
C40021	공동	K-fashion연구	Study on K-fashion	3
C40022	공동	패션그래픽	Fashion Graphic	3
C40023	공동	글로벌패션제품생산과관리	Global Fashion Production&Management	3
C40024	공동	패턴트렌드분석	Pattern Trend Analysis	3
C40025	공동	글로벌텍스타일소싱	Global Textile Sourcing	3
C40027	공동	가계경제특론	Topics in ousehold Econmy	3
C40028	공동	소비자상담및교육프로그램연구	Consumer Counselling & Education Program Study	3
C40029	공동	공간분석과공간이론	Spatial Analysis & Spatial Theory(Theory of Space & Environment)	3
C40031	공동	패션디자인방법론	Fashion Design Methods	3
C40032	공동	주거계획연구	Housing Planning and Design	3
C40033	공동	디자인마케팅	Design Marketing	3
C40034	공동	서양주거문화의역사	History of the western housing culture	3
C40035	공동	주거정책과복지	Housing policy and welfare	3
C40036	공동	도시재생사례연구	Case Study of urban regeneration	3
C40037	공동	소비자학특론	Theories in Consumer Sciences	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C40038	공동	공간환경사례연구	Case Study of Space & Environment	3
C40039	공동	고령자환경사례연구	Case Study for the elderly environment	3
C40040	공동	공간리모델링사례연구	Case Study of Spartial Remodeling	3
C40041	공동	의류학연구방법론1	Fashion Research Methodology I	3
C40042	공동	의류학연구방법론2	Fashion Research Methodology II	3

20. 외식영양학과(Dept. of Foodservice Management & Nutrition)

가. 교육목표

- 21세기 외식산업 및 식품영양학 분야에서 요구되는 전문지식 함양을 추구한다. 이를 위하여 본 전공에서는 다양한 전문지식과 새로운 정보를 제공함으로써 시대적·사회적 요구에 적극 부응할 수 있는 교육을 통하여 외식산업 및 식품·영양관련 전문가를 양성하는데 그 목표가 있다.
- 1) 외식영양학 분야에서 창의적이고 선도적인 연구능력을 개발한다.
- 2) 외식영양학 분야에 이론과 실천능력을 겸비한 전문인력을 양성한다.
- 3) 합리적인 문제해결 능력과 의사결정 능력을 갖춘 외식영양학 분야의 지도자를 배출한다.
- 4) 인류사회에 기여할 수 있는 덕성과 지성을 겸비한 인재를 양성한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C38018	석사	푸드스타일링	Basic Studies on the Food Styling	3
C38019	석사	식생활과저널리듬	Food Writing	3
C38020	박사	한국식생활문화사	History of Korean Dietary Culture	3
C38022	박사	식품영양정보시스템	Food Science & Nutrition Information System	3
C38029	박사	전통음식의과학적이해	Understanding Traditional Food	3
C31565	공동	고급생화학	Advanced Biochemistry	3
C31566	공동	급식관리학특론	Special Topics in Food-service Management	3
C31567	공동	외식경영세미나II	Seminar in Foodservice Management II	3
C31568	공동	조사및연구방법론	Research Method & Methodology	3
C31569	공동	영양학세미나	Nutritional Seminar	3
C38009	공동	비타민대사특론	Vitamin Metabolism	3
C38010	공동	무기질대사특론	Mineral Metabolism	3
C38012	공동	식품관능검사특론	Advanced Sensory Evaluation of Food	3
C38014	공동	식품과문화	Food and Culture	3
C38015	공동	식품품질관리	Food Quality Control	3
C38016	공동	최신식품문헌연구	Current Topics in Food Research	3
C38017	공동	식품학세미나	Seminar in Food Science	3
C38023	공동	연구지도II	Directed Research II	3
C38026	공동	외식경영정보시스템	Management Information System	3
C38027	공동	식단계획및분석	Menu Planning and Analysis	3
C38034	공동	통계학 I	Statistics I	3
C38035	공동	통계학II	Statistics II	3
C38037	공동	외식마케팅전략	Food-Service Marketing Strategy	3
C38039	공동	급식경영학특수과제	Special Projection in Food-service Management	3
C38040	공동	외식경영세미나 I	Seminar in Food-service Management I	3
C38041	공동	급식품질관리	Quality Control in Food-service	3
C38042	공동	급식시설설계	Food-service Facilities Planning	3
C38043	공동	급식시스템관리	Food-service Systems Management	3
C38044	공동	식품위생학특론	Advanced Food Sanitation	3
C38045	공동	외식경영최신정보	Current Issues in Food-service Management	3
C38046	공동	열량영양소대사 I	Energy Yielding Nutrients Metabolism I	3
C38047	공동	열량영양소대사II	Energy Yielding Nutrients Metabolism II	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C38048	공동	영양연구방법론	Advanced Nutritional Research	3
C38049	공동	고급임상영양학	Advanced Clinical Nutrition	3
C38051	공동	영양과유전자발현	Nutrition and Gene Expression	3
C38052	공동	식품학특론	Advanced Food Science	3
C38053	공동	외식경영학특론	Advanced Food-service Management	3
C38055	공동	연구방법론	Research Methodology	3
C38056	공동	외식산업경영론	Restaurant Management	3
C38057	공동	연구지도 I	Directed Research I	3
C38058	공동	생화학	Biochemistry	3
C38059	공동	최신영양문헌연구	Current Topics in Nutrition	3
C38060	공동	기능성식품재료학	Functional Food Materials	3
C38061	공동	영양학특론	Advanced Nutritional Science	3
C38062	공동	식품문헌연구	Current Topics in Food	3
C38064	공동	영양역학	Nutritional Epidemiology	3
C38065	공동	국제영양학	International Nutrition	3
C38066	공동	지역사회영양학	Community Nutrition	3
C38067	공동	고급식품화학	Advanced Food Chemistry	3
C38068	공동	고급영양교육및상담	Advanced Nutrition Education and Counselling	3
C39131	공동	소비자행태론연구	Research Course in Consumer Behavior	3

21. 게임학과(Dept. of Game)

가. 교육목표

- 본 학과는 게임학계와 산업계에서 핵심적인 지도자 역할을 담당할 전문 고급 인력 양성을 목표로 게임 기획, 게임 스토리텔링, 게임그래픽과 애니메이션, 게임음악, 게임 프로그래밍 등 게임학 자체 분야와 인문사회과학, 자연과학, 공학, 예술학 분야와 게임학 분야의 융복합 분야에 관한 이론과 실재를 탐구한다. 구체적인 교육 및 연구 목표는 다음과 같다.
- 1) 게임학 분야의 신기술 개발에 필요한 창의적 연구능력 배양
- 2) 게임학과 인문사회과학, 자연과학, 공학, 예술학 분야와의 융복합 분야의 이론과 실제 연구
- 3) 게임 분야의 국제화에 필요한 소양을 갖춘 전문 인력 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C35102	공동	게임논문연구	Game Thesis	3
C35110	공동	네트워크프로그래밍	Network Programming	3
C35111	공동	게임미학	Game Aesthetics	3
C35112	공동	증강현실	Augmented Reality	3
C35115	공동	게임심리학	Game Psychology	3
C35120	공동	게임재미특론	Funology on Game	3
C35122	공동	게임아트	Game Arts	3
C35125	공동	가상현실	Virtual Reality	3
C35126	공동	게임프로젝트	Game Project	3
C35127	공동	게임학원론	Principles of Ludology	3
C35128	공동	게임개발방법론	Game Development Methods	3
C35129	공동	게임소재학	Game Material Study	3
C35130	공동	게임과신화	Game and Myth	3
C35132	공동	게임분석세미나	Game Analysis Seminar	3
C35133	공동	C++ 프로그래밍	C++ Programming	3
C35136	공동	3D모델링	3D Modeling	3
C35137	공동	3D애니메이션	3D Animation	3
C35138	공동	게임캐릭터디자인	Game Character Design	3
C35141	공동	엔터테인먼트비즈니스	Entertainments Business	3
C35143	공동	게임스토리텔링세미나	Seminar on Game Storytelling	3
C35144	공동	스토리텔링기반게임디자인	Storytelling based Game Design	3
C35145	공동	고급게임엔진	Advanced Game Engine	3
C35146	공동	게임인공지능	Game AI	3
C35148	공동	3D그래픽스프로그래밍	3D Graphics Programming	3
C35150	공동	고급게임그래픽디자인	Advanced Game Graphic Design	3
C35151	공동	게임인터랙티브디자인	Game Interactive Design	3
C35153	공동	게임과문화	Game & Culture	3
C35155	공동	에듀테인먼트	Edutainment	3
C35156	공동	기능성게임	Serious Games	3
C35159	공동	게임과교육	Game & Education	3
C35161	공동	게임과심리학	Game and Psychology	3
C35162	공동	게임사회심리학세미나	Game Social Psychology Seminar	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C35163	공동	게임산업연구	Research on game industry	3
C35167	공동	게이미피케이션 이해	Understanding Gamification	3
C35168	공동	게임비평	Game Criticism	3
C35169	공동	UX 이해	Understanding User Experience	3
C35170	공동	보드게임 연구	research on Board Games	3

22. 화공신소재학과(Dept. of Chemical Engineering and Materials Science)

가. 교육목표

- 본과에서는 공학기초이론 및 실험방법 등의 기초학문에서부터 신소재, 환경, 에너지, 고분자, 생물화학공학, 공정시스템 분야 등의 응용분야를 연구 및 교육대상으로 현대 산업의 다양성과 전문성에 부합하고 융통성 있는 교육과정을 통하여 국내 최고 수준의 화학공학 및 신소재 기술을 선도하는데 그 목표를 두고 다음과 같이 구체적으로 실행목표를 설정하였다.
- 1) 화공신소재학과에서는 올바른 가치관과 원칙을 준수할 수 있는 기본 소양을 갖춘 공학도를 양성한다.
 - 2) 산업체 및 연구소에서 산업과 과학기술 발전에 기여할 수 있는 전문지도자를 양성한다.
 - 3) 관련 산업분야의 지속가능한 발전을 위하여 헌신할 수 있는 능동적이고 창의적인 공학인력을 양성한다.

나. 과정 : 석사 및 박사 과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C72001	공동	무기공업화학특론	Advanced Inorganic Industrial Chemistry	3
C72002	공동	무기소재특수연구	Special Topics in Inorganic Materials	3
C72003	공동	전기화학특론	Advanced Electrochemistry	3
C72004	공동	무기재료반응속도론	Kinetics of Inorganic Materials Reaction	3
C72005	공동	화학야금특수연구	Research in Chemical Metallurgy	3
C72006	공동	표면처리공학	Metal Finishing Engineering	3
C72007	공동	고분자반응론	Polymer Reaction and Mechanism	3
C72008	공동	고분자구조	Polymer Structures	3
C72009	공동	유기공업화학특수연구	Research in Industrial Organic Chemistry	3
C72010	공동	유기합성특론	Advanced Organic Synthesis	3
C72011	공동	기능성고분자재료	Functional Organic Materials	3
C72013	공동	유체역학특론	Advanced Fluid Mechanics	3
C72014	공동	열전달특론	Advanced Heat Transfer	3
C72015	공동	물질전달특론	Advanced Mass Transfer	3
C72020	공동	생물분리정제공학특론	Advanced Purification of Biological Materials	3
C72026	공동	비정질무기소재특론	Advanced Amorphous Inorganic Chemistry	3
C72031	공동	고분자재료특론	Advanced Concepts in Polymeric Materials	3
C72032	공동	기능성코팅재료	Functional Coating Materials	3
C72035	공동	친환경소재특수연구	Special Topics in Environmental Friendly Materials	3
C72036	공동	유기규소화학특론	Special Topics in Organic Silicon Chemistry	3
C72041	공동	분리공학특수연구	Special Topic in Separation Engineering	3
C72043	공동	화공열역학특론	Advanced Chemical Engineering Thermodynamics	3
C72047	공동	고분자물리화학	Physical Chemistry of Polymers	3
C72048	공동	분리막특론	Advanced Membrane Technology	3
C72049	공동	막학특수연구	Special Topics in Membranes	3
C72050	공동	정제공학특론	Advanced Purification Engineering	3
C72051	공동	분리기술세미나	Seminar in Separation Technology	3
C72053	공동	이동현상특수연구	Special Topics in Transport Phenomena	3
C72054	공동	콜로이드공학	Colloids Engineering	3
C72055	공동	유변학	Rheology	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C72056	공동	복합유체특수연구	Special Topics in Complex Fluids	3
C72057	공동	고분자공정특론	Advanced Polymer Processing	3
C72058	공동	고분자나노소재특수연구	Special Topics in Polymer Nanomaterials	3
C72059	공동	바이오펜자	Biopolymers	3
C72060	공동	고분자물성특론	Advanced Physical Properties of Polymers	3
C72061	공동	고분자복합재료특론	Advanced Polymer Composite Materials	3
C72063	공동	고분자공학특수연구	Special Topics in Polymer Engineering	3

23. 감성공학과(Dept. of Emotion Engineering)

가. 교육목표

- 인간 감성의 공학적 구현 및 응용을 위한 다학제적 융복합 전문 지식을 갖춘 국제적 인재 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.
- 1) 감성과 공학을 융복합하여 산업기술에 적용할 수 있는 감성 공학 전문가를 양성한다.
- 2) 프로젝트 중심의 교육과 훈련으로 산업현장에 참여할 수 있는 실무형 인재를 양성한다.
- 3) 산업적 수요를 파악하여 인문, 디자인 및 공학 지식을 통해 감성 공학적인 시스템, 제품 및 서비스를 디자인, 구현할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C78001	석사	실험설계법	Experiment Design	3
C78003	석사	영문논문작성법	Technical Writing in English	3
C78008	석사	인간-컴퓨터상호작용	Human Computer Interaction	3
C78011	석사	가상현실및증강현실	Virtual Reality and Augmented Reality	3
C78015	석사	정보디자인	Information Design	3
C78024	석사	현장실습프로젝트	Field Study Project	3
C78028	석사	감성사운드워크샵	Emotion Sound Workshop	3
C78019	박사	뉴로바이오(neuro-bio)감성공학 학심화프로젝트II	Neuro-bio Emotion Engineering ProjectII	3
C78021	박사	사용자경험디자인심화프로젝트II	ser Experience Design ProjectII	3
C78023	박사	실감엔터테인먼트심화프로젝트II	Tangible Entertainment ProjectII	3
C78033	박사	인터미디어프로젝트II	Intermedia Project II	3
C78002	공동	응용통계분석	Applied Statistics	3
C78004	공동	미학	Aesthetics	3
C78005	공동	인지심리학	Cognitive Psychology	3
C78006	공동	생리심리학	Physiological Psychology	3
C78007	공동	감성공학	Emotion Engineering	3
C78009	공동	웨어러블컴퓨팅	Wearable Computing	3
C78010	공동	피지컬컴퓨팅	Physical Computing	3
C78012	공동	빅데이터분석	Big Data Analysis	3
C78013	공동	서비스디자인	Service Design	3
C78014	공동	사용자경험분석	User Experience Analysis	3
C78016	공동	인간중심디자인	Human-Centered Design	3
C78017	공동	오감인터페이스디자인	Perceptual Interface Design	3
C78018	공동	뉴로바이오(neuro-bio)감성공학 학심화프로젝트 I	Neuro-bio Emotion Engineering Project I	3
C78020	공동	사용자경험디자인심화프로젝트 I	ser Experience Design Project I	3
C78022	공동	실감엔터테인먼트심화프로젝트 I	Tangible Entertainment Project I	3
C78025	공동	뇌신경공학	Neuro-engineering	3
C78026	공동	인터랙티브미디어	Interactive Media	3
C78027	공동	창의적사고워크샵	Creative Thinking Workshop	3
C78029	공동	인터랙티브디자인스튜디오	Interactive Design Studio	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C78030	공동	컨템포러리뉴미디어아트프로 젝트	Contemporary New Media Art Project	3
C78031	공동	감성인식기술	Emotion Recognition Technology	3
C78032	공동	인터미디어프로젝트I	Intermedia Project I	3

24. 에너지그리드학과(Dept. of Energy Grid)

가. 교육목표

- 전기에너지와 IT에 관련된 기술, 정책, 경영에 대한 전반적인 이론과 실무를 교육함으로써 사회적인 수요와 기대에 적극적으로 대응하고 미래 그린에너지 분야에서 핵심적인 역할을 수행할 창의적이고 실용적인 고급인력양성을 목표로 한다.
- 1) 전기/전자 분야의 공학적 기술과 이론을 바탕으로 저탄소 녹색성장 및 유비쿼터스 시대를 선도할 그린에너지 분야의 고급인력 양성
 - 2) 컴퓨터/통신 분야의 실무교육을 통하여 에너지와 관련된 IT 분야의 학문적 소양 및 창의적 사고를 지닌 융합형 고급인력 양성
 - 3) 전기, 전자, IT 분야의 실용적 전문성과 리더쉽을 지닌 차세대 전력망(Smart Grid)에 특화된 전력 송배전분야 전문가 양성

나. 과정 : 석사, 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C79001	공동	전력품질해석	Power Quality Analysis	3
C79003	공동	선형대수학	Linear Algebra	3
C79005	공동	전력전자기기특론	Advanced Topics on Power Electronics	3
C79007	공동	전기기기제어론	Electric Machinery Control Theory	3
C79008	공동	미래에너지환경	Future Energy Environment	3
C79011	공동	에너지저장및변환	Energy Storage and Conversion	3
C79022	공동	전력컴퓨터구조	Power Computer Architecture	3
C79025	공동	고급인공지능제어시스템	Advanced Artificial Intelligent Control System	3
C79027	공동	논문작성세미나	Seminar on Paper Writing	3
C79032	공동	에너지시스템최적화모델링	Optimization Modeling in Energy systems	3
C79033	공동	고급전력경제이론	Advanced Topics in Power Economics	3
C79034	공동	신재생에너지모델링기법	Modeling Techniques in Renewable Energy	3
C79035	공동	에너지시스템신뢰도해석	Reliability Analysis in Energy Systems	3
C79036	공동	디지털필터설계	Digital Filter Design	3
C79037	공동	확률과통계	Probability and Statistics	3
C79038	공동	제로에너지건물설계	Design of Energy Efficient Building	3
C79039	공동	에너지사용계획특론	Advanced Topics on Energy Use Planning	3
C79040	공동	마이크로프로세서	Microprocessor	3
C79041	공동	전력품질공학	Power Quality Analysis	3
C79042	공동	디지털신호처리	Digital Signal Processing	3
C79043	공동	통신네트워크	Communication Network System	3
C79044	공동	스마트시티설계	Design of Smart City	3
C79045	공동	고급소프트웨어공학	Advanced Software Engineering	3
C79046	공동	스마트그리드표준	Standard on Smart Grid	3

25. 데이터사이언스학과(Dept. of Data Science)

가. 교육목표

- 데이터에 대한 관리적, 기술적 접근을 통하여 데이터를 보다 효과적으로 관리 및 분석 할 수 있는 데이터 과학자를 (Data Scientist) 양성한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C82002	석사	데이터사이언스 세미나I	Data Science Seminar I	3
C82017	박사	데이터사이언스 세미나III	Data Science Seminar III	3
C82001	공동	경영정보시스템	Management Information System	3
C82003	공동	컴퓨터 프로그래밍	Computer Programming	3
C82004	공동	데이터베이스	Database	3
C82005	공동	유닉스/리눅스	Unix/Linux	3
C82006	공동	기계학습	Machine Learning	3
C82007	공동	데이터사이언스 세미나II	Data Science Seminar II	3
C82008	공동	정보검색	Information Retrieval	3
C82009	공동	데이터베이스관리	Database Management	3
C82010	공동	빅데이터 처리	Big Data Processing	3
C82011	공동	지식표현과 모델링	Knowledge Representation and Modeling	3
C82012	공동	정보보호 세미나	Information Security Seminar	3
C82013	공동	데이터 기획 및 사용	Data Planning and Use	3
C82014	공동	R 프로그래밍	R Programming	3
C82015	공동	분산 시스템 세미나	Distributed System Seminar	3
C82016	공동	통계 세미나	Statistics Seminar	3
C82018	공동	데이터기반의 공공서비스 사 례연구	Data-based Public Service	3
C82019	공동	데이터 시각화	Data Visualization	3

26. 스포츠ICT융합학과(Department of Sports ICT Convergence)

가. 교육목표

- 스포츠산업현장에서 수요가 많은 스포츠와 정보기술(ICT) 융합인재를 양성하여 산업의 수요를 만족시키고 신규 고용 창출을 할 수 있도록 산업체의 요구를 반영하여 전반적인 스포츠에 관한 이론 및 체계적인 ICT지식을 습득하여 스포츠 ICT 전문가로서의 능력을 향상시킬 수 있는 종합적인 커리큘럼을 구성함으로써 해당분야의 학제적 변화를 주도함과 동시에 관련 전문가를 사회에 배출하고자 한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C54001	공동	스포츠ICT융합특론	Special Topics of Sports ICT Convergence	3
C54003	공동	스포츠센서기술	Sports Sensor Technology	3
C54004	공동	스포츠미디어기술과 PR	Sports Media Technology and PR	3
C54008	공동	가상현실이론	Virtual Reality Theory	3
C54009	공동	스포츠커뮤니케이션특론	Sports Communication Topics	3
C54010	공동	경기력분석기술	Sports Performance Analysis Technology	3
C54012	공동	스포츠 시뮬레이터 특론	Sports Simulator Topics	3
C54013	공동	컴퓨터 비전기술	Computer Vision Technology	3
C54014	공동	스포츠빅데이터론	Sport Bigdata Theory	3
C54015	공동	경기운영소프트웨어	Sports Operating Software	3
C54016	공동	인공지능	Artificial Intelligence	3
C54018	공동	컴퓨터프로그래밍	Computer Programming	3
C54023	공동	글로벌스포츠ICT정책	Global Sports ICT Policy	3
C54024	공동	스포츠측정평가	Sports Measurement and Evaluation	3
C54025	공동	글로벌스포츠매니지먼트	Global Sports Management	3
C54026	공동	운동생리학 특론	Exercise Physiology Topics	3
C54027	공동	운동심리학 특론	Exercise Psychology Topics	3
C54028	공동	스포츠안전특론	Sports Safety Topics	3
C54029	공동	운동역학론 특론	Sports Biomechanics Topics	3

27. 조형예술학과(Dept. of Fine Arts & Art Theory)

가. 교육목표

- 조형예술학과는 21세기 문화예술의 시대를 이끌어 갈 한국화·서양화·조소·영상·뉴미디어 등 조형예술 제 분야의 창의적인 순수예술 실기·이론 전문인력을 양성함으로써 문화예술의 진흥과 그에 대한 학문적 연구 심화, 문화 경쟁력 제고에 기여하고자 한다.
- 1) 조형예술 분야의 실기와 이론 간의 협업 자 한다.
- 2) 동서 문화예술, 대중성과 예술성, 과학기술과 예술의 융합 등을 통한 시너지 효과
- 3) 문화예술현장과 대학의 협업을 통한 이론과 실천
- 4) 순수예술전통과 도래할 미래 예술의 균형과 조화

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C41053	공동	뮤지엄스터디세미나	Seminar in Museum Studies	3
C41054	공동	뮤지엄스터디현장실습	Internship in Museum Studies	3
C41056	공동	조형예술론연구	Studies in Plastic Arts Theory	3
C41057	공동	예술학세미나	Seminar in Arts Studies	3
C41061	공동	전시기획특론	Topics in Exhibition Planning	3
C41069	공동	미학원론	Theory of Aesthetics	3
C41071	공동	동양예술사상특론	Seminar the Thoughts of Oriental Art	3
C41072	공동	동서양미술비교연구	Comparative Study of Oriental and Occidental Arts	3
C41073	공동	미술과현장	Fine Arts and Field Research	3
C41074	공동	현대작가론	Study of Contemporary Artists	3
C41075	공동	한국근대미술론	Theory of Korean Modern Arts	3
C41076	공동	동아시아근현대미술론	Theory of East Asian Modern & Contemporary Arts	3
C41081	공동	미술작품및정보관리	Management of Art Work & Information	3
C41082	공동	미술사방법론	Methodology in History of Arts Theory	3
C41083	공동	근대미술론세미나	Seminar in Modern Art Theory	3
C41084	공동	선행문헌연구	Textual Analysis	3
C41085	공동	현대미술담론	Discourse of Contemporary Arts	3
C41086	공동	현대미술학세미나	Contemporary Art Theory Seminar	3
C41090	공동	전통회화연구	Study of Traditional Korean Painting	3
C41091	공동	수묵화연구	Study of Ink Painting	3
C41092	공동	혼합재료연구	Study of Mixed Materials	3
C41093	공동	한국화세미나	Seminar in Korean Painting	3
C41094	공동	서양화세미나	Seminar in Painting	3
C41097	공동	현대드로잉연구	Contemporary Drawing	3
C41098	공동	회화분석세미나	Contemporary Painting Seminar	3
C41102	공동	공공미술계획	Public Art Proposal	3
C41105	공동	서양근대미술론	Theory of Western Modern Arts	3
C41110	공동	현대미술비평연구	Studies in Contemporary Art Criticism	3
C41111	공동	미술학방법론	Methodology in Visual Art Studies	3
C41112	공동	이미지와글쓰기	Image & Writing	3
C41113	공동	논문작성법	Research Method	3
C41115	공동	동아시아미학예술론연구	Studies in East Asian Aesthetics & Arts Theory	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C41116	공동	서양미학예술론연구	Studies in Western Aesthetics & Arts Theory	3
C41117	공동	뉴미디어예술론연구	Studies in New Media Arts	3
C41119	공동	현대예술학방법론연구 I	Research Methodology in Contemporary Arts Studies I	3
C41120	공동	동서양근현대미술비교연구	Comparative Study of Oriental and Occidental Arts	3
C41127	공동	한국근대미학예술론세미나	Seminar in Korean Modern Aesthetics & Art Theory	3
C41128	공동	한국미술사세미나	Seminar in Korean Arts History	3
C41129	공동	한국근대미술사세미나	Seminar in Korean Modern Art History	3
C41130	공동	한국현대미술세미나	Seminar in Korean Contemporary Art	3
C41132	공동	동아시아근대미술사세미나	Seminar in East Asian Modern Art History	3
C41134	공동	동아시아전통미술연구	Studies in East Asian Traditional Arts	3
C41135	공동	서양근대미학예술론세미나	Seminar in Asian Modern Aesthetics & Art Theory	3
C41136	공동	서양근대미술사세미나	Seminar in Western Modern Art History	3
C41137	공동	서양현대미술세미나	Seminar in Western Contemporary Arts	3
C41138	공동	현대예술비평연구	Studies in Contemporary Art Criticism	3
C41141	공동	비교예술학세미나	Seminar in Comparative Art Studies	3
C41151	공동	미디어아트	Studies of Media Arts	3
C41152	공동	졸업논문연구 I	Thesis I	3
C41156	공동	스튜디오 워크샵	Studio Workshop	3
C41157	공동	전통재료와 기법	Traditional Material and Technique	3
C41158	공동	매체미술연구	Study of Media Art	3
C41159	공동	드로잉 워크샵	Drawing Workshop	3
C41160	공동	조형연구	Study of Modeling	3
C41161	공동	조소세미나	Sculpture Seminar	3
C41162	공동	미디어리터러시	Media Literacy	3
C41163	공동	독립작품연구 I	Independent Research Work I	3
C41164	공동	독립작품연구II	Independent Research WorkII	3

28. 생활예술학과(Dept. of Life Art and Design)

가. 교육목표

- 예술 교육과 디자인 교육을 융합하여 예술, 디자인 분야의 전문인 양성을 목표로 한다. 학문 분야의 컨버전스화, 교육을 융합하여 예술, 디자인 분야의 전문인 양성을 목표로 한다. 학문분야의 컨버전스화, 하이브리드화 등 국내외 동향을 교과목 운영에 탄력적으로 반영하여 글로벌 경쟁력을 갖는 인재 양성을 목표로 한다.

- 1) 시대 요구에 부응하고 시대를 선도하는 연구능력개발
- 2) 실기와 이론을 겸비한 전문가 양성
- 3) 예술 문화 및 현시대 문화 발전에 기여하는 지도자 양성
- 4) 사회와 인류에 봉사할 수 있는 지성인 배출

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C42009	공동	공예문화론	Seminar of Cultural Crafts	3
C42032	공동	색채연구	Theory of Contemporary Color	3
C42052	공동	재료학	Color & Material Design	3
C42062	공동	가구조형스튜디오 I	Art Furniture Studio I	3
C42063	공동	가구조형스튜디오II	Art Furniture Studio II	3
C42064	공동	가구조형스튜디오III	Art Furniture Studio	3
C42065	공동	가구조형스튜디오IV	Art Furniture Studio IV	3
C42066	공동	가구디자인스튜디오 I	Furniture Design Studio I	3
C42067	공동	가구디자인스튜디오II	Furniture Design Studio II	3
C42068	공동	가구디자인스튜디오III	Furniture Design Studio III	3
C42069	공동	가구디자인스튜디오IV	Furniture Design Studio IV	3
C42070	공동	믹스미디어	Mixed Media	3
C42071	공동	작가론연구	Special Topics in Monographic studies	3
C42072	공동	디자인매니지먼트	Design Management	3
C42081	공동	디자인미학	Advanced Design Aesthetics	3
C42082	공동	디자인이슈	Advanced Design Issue	3
C42083	공동	논문연구방법론	Advanced Thesis Preparation	3
C42084	공동	구조형태론	Advanced Form & Structure	3
C42088	공동	트렌드분석	Trend Analysis	3
C42090	공동	현대문화사조의이해	Advanced Study of Contemporary Culture and thought	3
C42101	공동	써피스아트세미나 I	Surface Art Seminar I	3
C42102	공동	써피스아트세미나II	Surface Art Seminar II	3
C42118	공동	예술학	Advanced Art Theory	3
C42119	공동	써피스아트세미나III	Surface Art Semina III	3
C42120	공동	써피스아트세미나IV	Surface Art Seminar IV	3
C42121	공동	직물조형세미나 I	Seminar on Plastic Fabric I	3
C42122	공동	직물조형세미나II	Seminar on Plastic Fabric II	3
C42123	공동	직물조형세미나III	Seminar on Plastic Fabric III	3
C42124	공동	직물조형세미나IV	Seminar on Plastic Fabric IV	3
C42125	공동	전공세미나 I	Seminar on Major I	3
C42126	공동	전공세미나II	Seminar on Major II	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C42127	공동	전공세미나Ⅲ	Seminar on Major Ⅲ	3
C42128	공동	전공세미나Ⅳ	Seminar on Major Ⅳ	3
C42129	공동	공예디자인사	Theory of Craft and Design	3

29. 음악학과(Dept. of Music)

가. 교육목표

- 상명교육 이념에 입각하여 체계적인 이론과 실기 및 실습 중심의 교육을 바탕으로 지도자적 인격을 완성하고 창의적이며 전문적인 음악인 양성을 목표로 한다.

- 1) 문화산업시대를 선도하는 전문연주자 양성
- 2) 음악·인간·사회의 상호관계 이해를 바탕으로 한 전인적 음악인 양성
- 3) 현장중심의 문화생산인 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C43100	박사	리사이틀 I	Recital I	1
C43101	박사	리사이틀 II	Recital II	1
C43102	박사	리사이틀 III	Recital III	1
C43103	박사	리사이틀 IV	Recital IV	1
C43115	박사	박사과정세미나 I	Doctoral Seminar I	2
C43116	박사	박사과정세미나II	Doctoral SeminarII	2
C43023	공동	성악문헌세미나	Seminar in Vocal Literature	3
C43026	공동	스튜디오반주	Studio Accompanying	2
C43062	공동	오페라세미나	Opera Seminar	3
C43064	공동	전공실기 I	Major I	3
C43065	공동	전공실기II	Major II	3
C43066	공동	전공실기III	Major III	3
C43067	공동	전공실기IV(졸업연주)	Major IV	3
C43068	공동	음악미학	Music Aesthetics	3
C43075	공동	바로크고전음악세미나	Seminar in the Baroque & Classic Period Music	3
C43076	공동	낭만·현대음악세미나	Seminar in the Romantic & 20th C. Music	3
C43077	공동	합창지휘세미나	Seminar in Choral Conducting	3
C43078	공동	성악교수법 I	Vocal Pedagogy I	3
C43079	공동	성악교수법II	Vocal PedagogyII	3
C43080	공동	피아노교수법 I	Piano Pedagogy I	3
C43081	공동	피아노교수법II	Piano PedagogyII	3
C43085	공동	오케스트라	Orchestra	3
C43087	공동	합창문헌	Choral Literature	3
C43088	공동	음악학개론	An Introduction to Music Studies	3
C43089	공동	음악분석	Music Analysis	3
C43094	공동	실내악 I	Chamber Ensemble I	3
C43095	공동	실내악 II	Chamber Ensemble II	3
C43105	공동	음악교육연구 I	Seminar in Music Education I	3
C43106	공동	음악교육연구II	Seminar in Music EducationII	3
C43107	공동	음악교수법 I	Music Pedagogy I	3
C43108	공동	음악교수법II	Music PedagogyII	3
C43109	공동	현대피아노페다고지의이해와실습	Understanding & Practice of Modern Piano Pedagogy	3
C43110	공동	기악교수법 I	Instrumental Pedagogy I	3
C43111	공동	기악교수법II	Instrumental PedagogyII	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C43112	공동	반주법	Accompanying	3
C43113	공동	성악무대연구 I	A study of vocal stage I	3
C43114	공동	성악무대연구II	A study of vocal stageII	3
C43117	공동	Vocal coaching I	Vocal coaching I	1
C43118	공동	Vocal coachingII	Vocal coachingII	1
C43119	공동	반주문헌세미나	Seminar in Accompaniment Literature	3
C43120	공동	음악형식론	Music Formalism	3
C43121	공동	음악문헌 I	Music Literature I	3
C43122	공동	음악문헌II	Music LiteratureII	3
C43123	공동	성악문헌과발음 I	Voice Literature Articulation I	2
C43124	공동	성악문헌과발음II	Voice Literature ArticulationII	2
C43125	공동	연주세미나 I	Seminar in Performance I	3
C43126	공동	연주세미나II	Seminar in PerformanceII	3

30. 뉴미디어음악학과(Dept. of New - Media Music)

가. 교육목표

- 본 학과는 멀티미디어와 음악예술의 적합원에 문화콘텐츠 산업현장의 수요를 공급하기 위한 고급인력을 양성함은 물론 음악가로서 교육과 폭넓은 교양인으로서의 자질향상, 그리고 사회에 봉사하는 실질적인 인물을 기르는데 그 목표를 둔다. 이를 수행하기 위한 구체적 활동은 다음과 같다.
- 1) 실용음악의 세분화된 각 음악적 특성들을 체계적으로 정립한다.
- 2) 문화예술 산업과 관련성이 높은 영상음악, 공연예술음악 등 다양한 음악매체들을 연구한다.
- 3) 리서치를 통한 자료수집 및 조사과정을 학위논문에 활용한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C47024	석사	전 공 실 기 I	Portfolio I	3
C47025	석사	전 공 실 기 II	Portfolio II	3
C47026	석사	전 공 실 기 III	Portfolio III	3
C47027	석사	전 공 실 기 IV (졸업 연주회)	Major IV, Graduate Concert	3
C47091	박사	뉴 미디어 음악 세미나 I	Newmedia Music Seminar I	3
C47092	박사	뉴 미디어 음악 세미나 II	Newmedia Music Seminar II	3
C47093	박사	뉴 미디어 음악 세미나 III	Newmedia Music Seminar III	3
C47004	공동	월드 뮤직 세미나	World Music Seminar	3
C47009	공동	팝 음악의 경향과 분석	A Trend and Analysis of Pop Music	3
C47022	공동	팝 오케스트레이션	Pop Orchestration	3
C47040	공동	팝 음악사	History of Pop Music	3
C47041	공동	스트링 편곡법	Pop String Arrangement	3
C47042	공동	프로툴 세미나	Pro-Tools Seminar	3
C47059	공동	레코딩	Recording	3
C47074	공동	음악 저작권 개설	Music Copyright set up	3
C47075	공동	뮤직비즈니스와 저작권계약론	Music Business and Copyright Contract	3
C47076	공동	오케스트레이션 & 미디모크업 I	Orchestration & MIDI Mock-up I	3
C47077	공동	오케스트레이션 & 미디모크업 II	Orchestration & MIDI Mock-up II	3
C47078	공동	믹싱 & 마스터링 I	Mixing&Mastering I	3
C47079	공동	믹싱 & 마스터링 II	Mixing&Mastering II	3
C47082	공동	홈스튜디오 제작 및 운영 기법	Home Studio Production Management	3
C47083	공동	멀티콘텐츠 제작 시스템 I	Multi Contents Production System I	3
C47084	공동	멀티콘텐츠 제작 시스템 II	Multi Contents Production System II	3
C47085	공동	장르별 키보드 테크닉	A Genre Technique of keyboard	3
C47086	공동	고급가상악기 & Synthesis	Advanced virtual instruments & Synthesis	3
C47088	공동	K - M u s i c a l	K-Musical	3
C47090	공동	영상음악 제작 실습	Scoring for Media	3
C47101	공동	밴드 앙상블 I	Live Band Ensemble I	3
C47102	공동	밴드 앙상블 II	Live Band Ensemble II	3
C47103	공동	트렌디 뮤직 제작 실습	Trendy Music Production	3
C47104	공동	음악 분석 연구 I	Advanced Study of Music Analysis I	3
C47105	공동	음악 분석 연구 II	Advanced Study of Music Analysis II	3
C47106	공동	리하모니제이션	Reharmonization	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C47107	공동	A b l e t o n L i v e	Ableton Live	3
C47108	공동	F i l m S c o r i n g 제 작 기 법	Film Scoring Production	3
C47109	공동	D r a m a 음 악 제 작 기 법	Drama Music Production	3
C47110	공동	편 곡 기 법	Arrangement	3

31. 체육학과(Dept. of Physical Education)

가. 교육목표

- 체육 및 스포츠 분야의 최신지식과 학문을 탐구하고, 창의적인 연구를 통하여 전문능력을 배양하고 정보화사회에서 요구하는 실용적지식과 리더십을 갖춘 전문학술인력을 육성함으로써 국가발전과 인류복지에 기여함을 목표로 한다.
- 1) 심화교육과정을 통한 전문학술인력 양성
 - 2) 창의적이고 실용적인 연구능력 개발
 - 3) 리더십을 갖춘 탁월한 전문인력 양성
 - 4) 스포츠 및 문화산업을 선도하는 전문인력 육성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C51034	석사	스포츠사회학특강	Topics in Sociology of Sports	3
C51041	석사	스포츠윤리학	Sports Ethics	3
C51043	석사	여가스포츠특강	Leisure and Sport	3
C51044	석사	스포츠행정관리특강	Advanced Sport Administration	3
C51019	박사	스포츠철학특강	Topics in Philosophy of Sports	3
C51023	박사	체육학연구설계법특강	Topics in Exercise Design in Physical Education	3
C51024	박사	체육통계특강	Topics in Statistics of Physical Education	3
C51042	박사	스포츠산업경영특강	Advanced Sport Industry & Management	3
C51001	공동	운동생리학연구	Studies in Exercise Physiology	3
C51002	공동	체육학연구설계법	Experimental Design in Physical Education	3
C51004	공동	운동역학연구	Studies in Biomechanics of Human Movement	3
C51005	공동	체육철학연구	Studies in Philosophy of Physical Education	3
C51006	공동	스포츠심리학연구	Studies in Sports Psychology	3
C51007	공동	체육통계연구	Studies in Statistics of Physical Education	3
C51009	공동	트레이닝방법연구	Studies in Sports Training Methods	3
C51012	공동	건강관리연구	Studies in Health Care	3
C51013	공동	스포츠문화사연구	Studies in Sports Cultural History	3
C51015	공동	운동상해및재활연구	Studies in Sports Injury & Rehabilitation	3
C51018	공동	운동학습및제어특강	Topics in Motor Control & Learning	3
C51020	공동	체육측정평가특강	Topics in Measurement & Evaluation in Physical Education	3
C51021	공동	스포츠마케팅특강	Topics in Sports Marketing	3
C51027	공동	운동역학특강	Topics in Sports Mechanics	3
C51029	공동	운동영양학특강	Topics in Exercise Nutrition	3
C51031	공동	특수체육특강	Topics in Adapted Physical Education	3
C51032	공동	스포츠문화사특강	Topics in Sports Cultural History	3
C51033	공동	스포츠의학특강	Topics in Sports Medicine	3
C51036	공동	운동과노화특강	Topics in Exercise and Ageing	3
C51037	공동	운동생리학특강	Topics in Exercise Physiology	3
C51040	공동	건강운동심리학특강	Topics in Exercise Psychology	3
C51045	공동	운동처방론특강	Special Topics in Exercise Prescription	3
V01221	공동	스포츠의학연구	Studies in Sport medicine	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01222	공동	임상운동처방연구	Studies in Clinical Exercise Prescription	3
V01223	공동	스포츠역사철학연구	Studies in History and Philosophy of Sports	3
V01224	공동	스포츠문화론연구	Studies in Sports Culture	3
V01225	공동	운동역학연구	Studies in Biomechanics of human movement	3
V01226	공동	체육측정평가연구	Studies in Measurement and Evaluation of Sports	3
V01227	공동	트레이닝방법연구	Studies in Training Method	3
V01228	공동	체육학연구설계법	Experimental Design in Physical Education	3
V01229	공동	여가학특론	Advanced Leisure and Education	3
V01230	공동	스포츠통계학특강	Special lectures on sports statistics	3
V01231	공동	스포츠사회학특강	Topics in Sports Sociology	3
V01232	공동	스포츠와대중매체특강	Topics in Sports and Massmedia	3
V01233	공동	스포츠헬스케어학특강	Topics in Sports Healthcare	3
V01234	공동	스포츠마케팅전략론	Sport Marketing Strategy	3
V01235	공동	스포츠심리특강	Special lecture on sports psychology	3
V01236	공동	스포츠와사회문제	Social Issues in Sport	3
V01237	공동	스포츠IT융합특강	Special Lecture on Sports and IT convergence	3
V01238	공동	스포츠정책특강	Special lecture on sports policies	3
V01239	공동	스포츠연구방법론특강	Special Lecture on Sports Research Methodology	3
V01240	공동	스포츠기술융합학특강	Topics in Sport Technology Convergence	3
V01241	공동	스포츠산업론연구	Studies in Sports Industry Theory	3

32. 무용학과(Dept. of Dance)

가. 교육목표

- 무용학에 대한 심도 있는 전문지식을 창출하여 무용문화와 학문에 공헌할 수 있는 인력을 배출함에 그 목표를 둔다. 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

- 1) 무용학 연구 발전에 기여할 수 있는 인력을 배출한다.
- 2) 무용문화 창조에 이바지 할 수 있는 미래지향적 예술가, 사회무용지도자를 배출한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C53003	석사	문화예술정책연구	Advanced Research in Culture and Arts Policy	3
C53010	석사	무용교육과정연구	Research in Dance Education Curriculum	3
C53017	석사	발레교수법세미나	Seminae on Ballet teaching Methods	3
C53061	석사	무대예술론세미나	Seminar on Stage Arts	3
C53062	석사	무용공연제작실습	Dance Performance Production Practice	3
C53063	석사	무용교육내러티브연구	Research in Dance Education Narrative	3
C53064	석사	무용공연및축제기획세미나	Seminar in Performance and Festival Planning	3
C53065	석사	무용동작심리치료연구	Research in Dance Movement Psychotherapy	3
C53066	석사	문화예술교육연구	Research in Culture and Arts Education	3
C53067	석사	무용마케팅연구	Research in Dance Marketing	3
C53068	석사	현대무용사연구	Research in Modern Dance History	3
C53069	석사	소매틱스움직임재활연구	Research in Somatics Movement regeneration	3
C53034	박사	무용교수학습세미나	Teaching and Learning in Dance Education	3
C53036	박사	무용의과학세미나	Seminar on Dance Medicine and Science	3
C53050	박사	문화예술정책특강	Topics in Culture and Arts Policy	3
C53070	박사	무용미학및평론세미나	Seminar on Dance Aesthetics and Review	3
C53071	박사	무용창작워크숍	Dance Creative Workshop	3
C53072	박사	무용교육학질적연구	Research in Dance Education Qualitative	3
C53073	박사	공연예술마케팅연구	Research in Performing Arts Marketing	3
C53074	박사	동서양무용문화연구	Research in East and West Dance Culture	3
C53075	박사	문화예술교육세미나	Seminar on Cultural Arts Education	3
C53076	박사	무용과융합기술연구	Research in Dance and fusion technology	3
C53077	박사	무용교육학특강	Topics in Pedagogy of Dance	3
C53078	박사	무용매니지먼트연구	Research in Dance Management	3
C53060	공동	실용무용교육학특강	Topics in Pedagogy of Practical Dance	3
C53079	공동	실용무용안무법세미나	Seminar on Practical Dance Choreography	3
C53080	공동	실용무용마케팅연구	Research in Practical Dance Marketing	3
C53081	공동	실용무용문화학연구	Research in Practical Dance Culture	3

33. 디지털이미지학과(Dept. of Digital Image)

가. 교육목표

- 디지털시대의 포토저널리즘의 정립과 사진가로서의 지식과 철학을 갖춘다. 진정한 포토저널리스트의 목표인 인간애를 추구하는데 다음의 사항을 실천한다.
- 1) 국가와 인류발전에 기여할 수 있는 포토저널리즘 전반에 걸친 심오한 이론 및 폭넓은 응용방법을 연구한다.
 - 2) 지도자적인 인격과 넓은 소양을 바탕으로 신교육인의 면모를 갖추도록 한다.
 - 3) 디지털 관련 분야를 교과과정에 반영하여 차세대 신기술을 습득하고 전달하는 능력을 배양한다.
 - 4) 프로젝트의 체계적인 접근으로 산학관련 프로그램 개발에 역점을 둔다.
 - 5) 디지털 시대의 포토저널리즘 분야의 윤리적 문제, 즉 초상권 저작권법에 관한 연구와 해결에 역점을 둔다.

나. 과정 : 석사, 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C46006	공동	프로젝트 I	Project I	3
C46007	공동	프로젝트II	Project II	3
C46009	공동	포토저널리즘과윤리	Photojournalism & Ethics	3
C46017	공동	프로젝트III	Project III	3
C46018	공동	프로젝트IV	Project IV	3
C46045	공동	디지털영상 I	Digital Image I	3
C46046	공동	디지털영상II	Digital Image II	3
C46047	공동	디지털방송 I	Digital Brodcating I	3
C46048	공동	디지털방송II	Digital Brodcasting II	3
C46052	공동	디지털이미지세미나II	Digital Image Seminar II	3
C46065	공동	다큐멘터리영상 I	Documentary Image I	3
C46066	공동	다큐멘터리영상II	Documentary Image II	3
C46067	공동	다큐멘터리사진 I	Documentary Photography I	3
C46068	공동	다큐멘터리사진II	Documentary Photography II	3
C46073	공동	디지털이미지세미나III	Digital Image Seminar III	3
C46074	공동	디지털이미지세미나IV	Digital Image Seminar IV	3
C46079	공동	다큐멘터리사진III	Documentary Photography III	3
C46080	공동	다큐멘터리사진IV	Documentary Photography IV	3
C46085	공동	디지털스토리텔링 I	Storytelling of Digital I	3
C46086	공동	디지털스토리텔링II	Storytelling of Digital II	3
C46096	공동	설득커뮤니케이션	Persuasive Communication	3
C46097	공동	휴먼커뮤니케이션	Human Communication	3
C46098	공동	커뮤니케이션 연구 방법론	Communication Research Method	3
C46099	공동	광고론	Advertising	3
C46100	공동	PR론	Public Relations	3
C46101	공동	공공 커뮤니케이션 캠페인	Public Communication Campaign	3
C46102	공동	매스커뮤니케이션 이론	Mass Communication Theory	3
C46103	공동	뉴미디어와 사회	New Media and Society	3
C46104	공동	사이버 커뮤니케이션	Cyber Communication	3
C46105	공동	미디어 심리학	Media Psychology	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C46106	공동	뉴미디어와 저널리즘	New Media and Journalism	3
C46107	공동	뉴미디어와 인간 소통	New Media and Human Communication	3
C46108	공동	디지털 미디어 윤리	Digital Media Ethics	3
C46109	공동	커뮤니케이션과 문화	Communication and Cultural Studies	3
C46110	공동	비주얼 커뮤니케이션의 이해	Understanding Visual Communication	3
C46115	공동	아티스트연구 I	Study of Artist I	3
C46116	공동	아티스트연구 II	Study of Artist II	3
C46117	공동	VR&AR I	Virtual Reality& Augmented Reality I	3
C46118	공동	VR&AR II	Virtual Reality& Augmented Reality II	3
C46119	공동	VR&AR III	Virtual Reality& Augmented Reality III	3
C46120	공동	VR&AR IV	Virtual Reality& Augmented Reality IV	3
C46121	공동	드론 I	Drone I	3
C46122	공동	드론 II	Drone II	3
C46123	공동	드론 III	Drone III	3
C46124	공동	드론 IV	Drone IV	3
C46131	공동	블록체인과예술	Block chain and Art	3
C46132	공동	포토저널리즘워크샵 I	Photojournalism Workshop I	3
C46133	공동	포토저널리즘워크샵II	Photojournalism WorkshopII	3
C46134	공동	포토저널리즘워크샵III	Photojournalism WorkshopIII	3
C46135	공동	포토저널리즘워크샵IV	Photojournalism WorkshopIV	3
C46136	공동	아티스트연구III	Study of ArtistIII	3
C46137	공동	아티스트연구IV	Study of ArtistIV	3
C46138	공동	블록체인과예술II	Block chain and ArtII	3
C46139	공동	블록체인과예술III	Block chain and ArtIII	3
C46140	공동	블록체인과예술IV	Block chain and ArtIV	3
C46141	공동	디지털스토리텔링III	Storytelling of Digital III	3
C46142	공동	디지털스토리텔링IV	Storytelling of Digital IV	3
C46143	공동	디지털방송III	Digital Brodcasting III	3
C46144	공동	디지털방송IV	Digital Brodcasting IV	3

34. 공연예술경영학과(Dept. of Performing Arts Management)

가. 교육목표

- 본 학과는 창조경제 시대에 우리나라 문화계를 이끌어갈 ‘공연예술 기술, 기획, 경영, 정책 전문인력’을 양성함으로써 공연예술의 진흥은 물론 나아가 문화예술 진흥과 문화산업의 발전과 더불어 창조산업의 성장, 국민의 문화예술복지 증진에 이바지하고자 한다. 이를 실현하기 위한 구체적 실행 목표는 다음과 같다.

- 1) 공연예술의 기술적, 기획적, 경영적, 정책적 역량의 강화
- 2) 공연예술의 실무 역량과 리더십 역량의 강화
- 3) 공연예술의 이론 교육과 현장 교육의 조화

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C48001	박사	조사연구방법론	Theories & Methods in Research	3
C48002	박사	공연예술과테크놀로지	Performing Arts and Technology	3
C48003	박사	공연예술사	History of Performing Arts	3
C48004	박사	공연예술비평	Performing Arts Criticism	3
C48005	박사	공연예술조직론	Theory & Management of Performing Arts Organizations	3
C48006	박사	공연예술단체의전략기획	Strategic Planning of Performing Arts Organizations	3
C48007	박사	공연예술단체의재무관리	Financial Management of Performing Arts Organizations	3
C48008	박사	재원조성Ⅰ.공공부문	Fundraising I. public sector	3
C48009	박사	재원조성Ⅱ.민간부문	Fundraising II. private sector	3
C48010	박사	공연예술시장분석	Analysis on Performing Arts Market	3
C48011	박사	공연예술마케팅	Culture & Performing Arts Marketing	3
C48012	박사	공연장(극장)경영	Theater Management	3
C48013	박사	공연기획	Production Management	3
C48014	박사	축제기획	Festival Management	3
C48015	박사	공연예술교육기획	Planning & Management of Arts education programs	3
C48016	박사	저작권	Copyright	3
C48017	박사	경영평가와성과관리	Evaluation and Performance Management	3
C48018	박사	국제공연정책비교연구	Comparative Study of Performance Policies	3
C48019	박사	공연예술진흥정책	Performing Arts Policy	3
C48020	박사	공연산업정책	Culture & Performing Arts Industry Policy	3
C48021	박사	문화예술경제학	The Economics of Art and Culture	3
C48022	박사	예술과경영	Art-in-Business	3
C48023	박사	공연전공세미나Ⅰ	Seminar in Performing Arts I	3
C48024	박사	공연전공세미나Ⅱ	Seminar in Performing Arts II	3
C48025	박사	공연예술레파토리세미나Ⅰ	Repertoire of the Performing Arts Seminar I	3
C48026	박사	공연예술레파토리세미나Ⅱ	Repertoire of the Performing Arts Seminar II	3
C48027	박사	공연예술현장연구Ⅰ	Field Study in Performing Arts I	3
C48028	박사	공연예술특강	Special Lecture on Performing Arts	3
C48029	박사	공연예술비교연구	Comparative Study of Performing Arts	3
C48036	박사	공연예술현장연구Ⅱ	Field Study in Performing Arts II	3

35. 뮤직테크놀로지학과(Dept. of Music Technology)

가. 교육목표

- 1) 대중 음악계의 다양한 분야에서 수준 높은 학문적 소양과 독창적인 음악성, 그리고 융합적 마인드를 가진 전문 음악인을 양성한다.
- 2) 현장에서 요구되는 실전적 음악창작능력 배양과 함께 대학 음악교육에 종사할 수 있는 패널리트의 형식의 이론 교육을 실행한다.
- 3) 실용 음악 이론, 연주기법, 레코딩, 멀티미디어, 음악 사회학 등 아직 체계화되지 못한 실용음악과 관련된 다양한 학문 분야를 선도적으로 개척해나간다.

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C49001	박사	음악비평	Music Criticism	3
C49002	박사	영화와애니메이션음악연구	Film and Animation Music Research	3
C49003	박사	대중음악과감성연구	Research in Popular Music and Emotion	3
C49004	박사	음악프로그래밍	Music Programming	3
C49005	박사	고급뮤직테크놀로지연구	Research for Advanced Music Technology	3
C49006	박사	음악HCI프로젝트	Human-Computer Interaction Project in Music	3
C49007	박사	음악미디어콘텐츠연구	Research for Media and Contents of Music	3
C49008	박사	창의융합프로젝트	Creative Convergence Project	3
C49009	박사	대중음악콘텐츠연구 I	Research for Popular Music Contents I	3
C49010	박사	대중음악콘텐츠연구 II	Research for Popular Music Contents II	3
C49013	박사	콘텐츠응용프로젝트	Contents Application Project	3
C49016	박사	공연레파토리세미나	Seminar in Performing Arts Repertoire	3
C49018	박사	음악문헌연구	Music Literature Review	3
C49019	박사	음악교육연구 I	Research for Pedagogy Music I	3
C49020	박사	음악교육연구 II	Research for Pedagogy Music II	3
C49021	박사	엔터테인먼트프로젝트	Entertainment Project	3
C49022	박사	산학협력프로젝트	Industry-University Collaboration Project	3

천안캠퍼스 교육과정

1. 글로벌금융경영학과(Dept. of Global Finance and Management)

가. 교육목표

- 금융·보험 관련 지식과 학문을 심도 있게 습득하게 하여 금융·보험 분야와의 의사소통을 원활하게 함과 동시에 현장에 바로 투입되어 일할 수 있는 이론적, 실무적 지식을 겸비한 고급전문가 양성에 의의를 둔다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00028	석사	글로벌비즈니스세미나	Seminar in Global Business	3
V00035	석사	손해보험세미나	Seminar in Property & Liability Insurance	3
V00036	석사	보험정책세미나	Insurance Policy Seminar	3
V00037	석사	연금보험론	Annuity Market Study	3
V10101	석사	정책보험론	Policy insurance	3
V10104	석사	투자론세미나	Investment Seminar	3
V10105	석사	파생상품세미나	Derivatives Seminar	3
V00034	박사	생명보험세미나	Seminar in Property & Liability Insurance	3
V00048	박사	파생상품 및 금융공학세미나	Seminar in Financial Derivatives and Financial Engineering	3
V00051	박사	고급손해보험세미나	Advanced Seminar in Property & Liability Insurance	3
V00052	박사	보험경제세미나	Insurance Economics Literature Review Seminar	3
V00053	박사	연금보험연구	Advanced Annuity Market Study	3
V10106	박사	고급정책보험론	Advanced policy insurance	3
V10107	박사	통일과남북한보험론	Unification and South-North Insurance	3
V10108	박사	회계세미나	Accounting Seminar	3
V10109	박사	원가관리연구	Cost Accounting Research	3
V10110	박사	가치투자연구	Value Investing Research	3
V10111	박사	금융기관경영론세미나	Seminar Management of Financial Institutions	3
V10112	박사	증권시장론세미나	Security Market Seminar	3
V10113	박사	증권분석론세미나	Security Analysis Seminar	3
V10114	박사	포트폴리오관리론	Portfolio Management	3
V00038	박사	개인자산관리론	Personal Asset Management	3
V10102	박사	회계와재무보고	Accounting and Financial Reporting	3
V10103	박사	기업재무세미나	Corporate Finance Seminar	3

2. 식물식품공학과(Dept. of Plant and Food Sciences)

가. 교육목표

- 식물식품공학은 식물의 개발, 생산, 이용 및 가공 등의 식물·식품 산업분야를 다루는 응용학문이다. 개발분야는 새로운 식물을 창출 및 보급하는 분야로, 생명공학, 육종, 조직배양 등이 포함된다. 생산 분야에는 응용 식물의 생산 기술 및 생산에 필요한 시설이나 제어 분야가 포함된다. 이용 및 가공분야로는 식품의 저장, 유통 및 가공을 연구하는 분야와 식물장식·디자인 분야가 있다. 식물식품공학의 산업화에 필요한 정보 및 경영 분야도 중요한 부분이다. 식물식품공학은 응용 가능한 식물 및 식품에 대한 정보를 바탕으로 산업적 응용을 추구하므로, 자연과학의 기본 및 응용 지식과 기술을 체계적으로 통합하는 논리적인 사고능력을 필요로 하는 전공이다.

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00057	석사	이차대사산물생산론	Secondary Metabolite and Production	3
V00058	석사	CA저장론	CA Storage	3
V00059	석사	관상식물배식론	Planting Design of Ornamental Plants	3
V00060	석사	저장생리및이용	Postharvest Physiology Handling	3
V00061	석사	에틸렌생화학	Ethylene Biochemistry	3
V00062	석사	포장이론및기술	Packaging Technic	3
V00063	석사	과수원예특론	Advanced Pomology	3
V00064	석사	식물상품학	Postharvest Handling of Edible Plants	3
V00065	석사	식물유전공학	Genetics Engineering in Plant	3
V00066	석사	분화식물생산체계론	Control of Pot Plants	3
V00067	석사	열대식물개화조절론	Flowering Control of Tropical Plants	3
V00068	석사	화목생리특론	Advanced Woody Ornamentals	3
V00069	석사	화훼산업관리론	Flower Industry Management	3
V00070	석사	첨단식물생산시스템	New Plant Production and System	3
V00071	석사	식물생산환경	Plant Production and Environment	3
V00072	석사	식물영양론	Plant Nutrition	3
V00073	석사	식물성장해석	Plant Growth Analysis	3
V00074	석사	식물성장발달론	Growth and Development in Plants	3
V00075	석사	기내육종학	In Vitro Breeding	3
V00076	석사	미세번식학	Micro Propagation	3
V00077	석사	생유기화학	Bioorganic Chemistry	3
V00078	석사	세포분자생물학 I	Molecular Biology of the Cell I	3
V00079	석사	고급식물분자생물학	Advanced Plant Molecular Biology	3
V00080	석사	유전자클로닝	Gene Cloning	3
V00081	석사	관광원예론	Sightseeing Horticulture	3
V00082	석사	식물정보	Plant Information Technology	3
V00083	석사	생화학특론 II	Advanced Biochemistry II	3
V00084	석사	식물산업이용학	Postharvest of Edible Plants	3
V00085	석사	식물생산미래동향	Future in Plant Production	3
V00086	석사	생물공학	Plant Biotechnology	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00087	석사	화훼학특론	Advanced Horticulture	3
V00088	석사	식물개화조절론	Plant Flowering Control	3
V00089	석사	식물영양학특론	Advanced Plant Nutrition	3
V00090	석사	저장생리학특론	Advanced Postharvest Physiology	3
V00091	석사	식물제어	Plant Control	3
V00092	석사	분자생물학특론	Advanced Molecular Biology	3
V00093	석사	식물육종학특론	Advanced Plant Breeding	3
V00094	석사	식물조직배양특론	Advanced Plant Tissue Culture	3
V00095	석사	생화학특론 I	Advanced Biochemistry I	3
V00096	석사	식물저장유통공학	Postharvest Technology of Horticultural Products	3
V00097	석사	식품산업의동향	Topics in Food Science	3
V00098	석사	식품연구방법론	Seminar Oral and Written	3
V00099	석사	식품단백질및효소	Food Proteins and Enzymes	3
V00100	석사	탄수화물	Food Carbohydrates	3
V00101	석사	식품지질	Food Lipids	3
V00102	석사	기능성식품과건강	Functional Foods and Health54	3
V00103	석사	고급식품미생물학	Advance Food Microbiology	3
V00104	석사	고급식품공학	Advanced Food Technology	3
V00105	석사	시설관리	Greenhouse Management	3

3. 환경조경학과(Dept. of Environmental Landscape Architecture)

가. 교육목표

- 본 학과는 산업화에 의해 훼손되는 자연환경을 보존하고 쾌적한 생활환경실현을 위한 환경전반에 대한 연구 및 응용과학화 첨단화에 의한 미래지향적인 식물산업의 학문적, 기술적인 접근을 통해 급변하는 사회의 요구에 능동적으로 부응하기 위한 전문 인력 양성에 교육목표를 두고 있다.
- ① 능동적이고 자주적인 첨단 이론 개발 능력 배양
- ② 급격하게 변하는 기술 환경 변화에 대응한 실무능력 향상
- ③ 식물의 개발, 생산 및 이용 산업의 전문 인력 양성
- ④ 도시환경, 생태환경, 역사문화환경 및 친환경 시스템 전문 인력 양성

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00106	석사	도시공원설계	Urban Park Design	3
V00107	석사	디지털 지형디자인	Digital Topographic Design	3
V00108	석사	현대조경디자인	Contemporary Landscape Design	3
V00109	석사	환경심리와 공간행태	Environmental Psychology and Spatial Behavior	3
V00110	석사	동북아 문화 경관론	Cultural Landscapes of East Asia	3
V00111	석사	설치조경 디자인	Landscape Install Art Design	3
V00112	석사	공공디자인 계획론	Planning & Design of Publicspace	3
V00113	석사	환경설계론	Theory of Environmental Planning & Design	3
V00114	석사	식물과 인간의 상호 영향론	Theory of People & Plants Interaction	3
V00115	석사	도시환경과 과학적 시사	Scientific Affair of City Environment	3
V00116	석사	테마공간계획론	Design & Planning in Theme Space	3
V00117	석사	여가공간계획론	Design & Planning in Leisure Space	3
V00118	석사	조경예술론	A Theory of Landscape of Art	3
V00119	석사	조경현장실무	A Field Practice of Landscape	3
V00120	석사	한국조경론	A Theory of Korean Landscape	3
V00121	석사	조경재료 및 시공특론	A Material and Construction Theory of Landscape Architecture	3
V00122	석사	조경양식론	A Theory of Landscape Modality	3
V00123	석사	정원문화사특론	A Special Theory of Garden Culture History	3
V00125	석사	친수문화와 어메니티	Research in Cultural Waterfront & Amenity	3
V00126	석사	습지 및 하천생태학 특론	Topics in Wetland and Stream Ecology	3
V00129	석사	생태문화와 에코디자인	Advanced Study in Eco-Culture & Eco Design	3
V00130	석사	건축-도시공간 디자인	Architectural and Urban Space Design	3
V00131	석사	지속가능 도시 방법론	Methods and Techniques for Urban Sustainability	3
V00132	석사	환경건축 및 조경디자인	Environmental Architecture and Landscape Architecture Design	3
V00133	석사	건축물 통합 녹화 시스템	Building Integrated Green System	3
V00134	석사	환경 도시설계 및 계획	Eco-Urban Design and Planning	3
V00135	석사	재생에너지 건축 및 조경디 자인	Renewal Energy in Architecture and Landscape Architecture Design	3
V00136	석사	수목병해충 방제론	Diseases & Insert of Trees	3
V00137	석사	습지생태식물특론	A Theory of Wetland Plants	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00138	석사	식재디자인론	A Theory of Planting Design	3
V00139	석사	자생식물특론	A Theory of Native Plants	3
V00140	석사	실내조경특론	Interior Landscape	3
V00141	석사	조경지피식물학특론	A Theory of Ground Cover Plants	3
V00974	석사	생태계서비스와 기능평가	ecosystem service function analysis	3
V00975	석사	전통생태사상과 자연관	traditional ecological view of nature	3
V00976	석사	생태복원과 도시재생	ecological restoration & urban regeneration	3

4. 소프트웨어학과(Dept. of Software)

가. 교육목표

- 21세기 첨단 정보화 시대에 국제적 경쟁력과 실용적 기술력을 갖춘 전문 인재를 양성하고자 한다.
IT 분야의 기반기술과 정보통신, 멀티미디어, 소프트웨어 분야의 응용 기술을 교육하고 연구하여 미래의 IT 기반 산업 사회에서 핵심적인 역할을 담당할 전문인의 양성을 교육의 목표로 삼는다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00153	석사	인공신경망	Artificial Neural Network	3
V00154	석사	병렬상호연결망알고리즘	Parallel Interconnection Network Algorithm	3
V00156	석사	고급디지털시스템설계	Advanced Digital System Design	3
V00161	석사	고급데이터베이스론	Advanced Database	3
V00162	석사	인공신경망	Neural Network	3
V00163	석사	고급자바프로그래밍	Advanced Java Programming	3
V00164	석사	고급컴퓨터구조론	Advanced Computer Architecture	3
V00165	석사	병렬네트워크알고리즘	Parallel Interconnection Algorithm	3
V00166	석사	정보보호기술	Computer Security	3
V00168	석사	시스템분석및설계	System Analysis and Design	3
V00170	석사	시스템프로그래밍	System Programming	3
V00171	석사	임베디드시스템의설계및분석	Design and Analysis of Embedded Systems	3
V00172	석사	컴퓨터공학세미나 1	Seminar in Computer Engineering 1	3
V00173	석사	컴퓨터공학세미나 2	Seminar in Computer Engineering 2	3
V00174	석사	네트워크성능평가	Networks Performance Evaluation	3
V00175	석사	네트워크프로토콜	Network Protocol	3
V00176	석사	음성패턴인식	Speech Pattern Recognition	3
V00178	석사	고급패턴인식	Advanced Pattern Recognition	3
V00179	석사	인공지능	Artificial Intelligence	3
V00181	석사	멀티미디어시스템설계	Multimedia System Design	3
V00182	석사	네트워크/통신시스템설계	Network/Communication System Design	3
V00184	석사	ICT 적정기술 특강	Topics in ICT Appropriate Technology	3
V00185	석사	ICT4D 프로젝트	Project in ICT4D	3
V00188	석사	시스템소프트웨어	System Software	3
V00189	석사	IT기술융합형녹색기술세미나	Topics on Green Energy Technologies based on Information Technology	3
V00190	석사	센서제어시스템	Sensor Control System	3
V10117	박사	ICT융복합특론	Theory in ICT Convergence	3
V10118	박사	ICT융복합특강	Topics in ICT Convergence	3
V10119	박사	ICT4D 방법론	Research Methodology in ICT4D Project	3
V00142	공동	고급컴퓨터구조론	Advanced Computer Architecture	3
V00143	공동	고급디지털영상처리	Advanced Digital Image Processing	3
V00144	공동	임베디드시스템	Embedded Systems	3
V00145	공동	SoC설계특론	Special Topics on SoC Design	3
V00146	공동	통신시스템설계	Communication System Design	3
V00147	공동	모바일인터넷프로그래밍	Mobile Internet and Programming	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00149	공동	차세대이동통신	Next Generation Digital Communications	3
V00150	공동	고급 C프로그래밍	C Programming for Engineering Application	3
V00151	공동	정보보호시스템	Information System and Security	3
V00152	공동	랜덤프로세스	Random Process	3
V00157	공동	소프트웨어공학특론	Advanced Software Engineering	3
V00158	공동	운영체제특론	Advanced Operating System	3
V00159	공동	고급프로그래밍언어특론	Advanced Concepts of Programming Languages	3
V00160	공동	병렬처리컴퓨터특론	Advanced Parallel Computing	3
V00167	공동	인공지능특론	Topics in Artificial Intelligence	3
V00169	공동	분산정보시스템특론	Distributed Information Systems on the Web	3
V00177	공동	고급컴퓨터네트워크	Advanced Computer Networks	3
V00180	공동	정보시스템특론	Advanced Topics in Information Systems	3
V00183	공동	공개소프트웨어특론	Topics in Open Source Software	3
V01086	공동	고급랜덤프로세스	Advanced Random Process	3
V01087	공동	마코브체인	Markov Chains	3
V01088	공동	고급마코브체인	Advanced Markov Chains	3
V01089	공동	고급사회관계망분석	Advanced Social Network Analysis	3
V01090	공동	고급빅데이터분석	Advanced Big Data Analysis	3
V01091	공동	고급인공신경망	Advanced Artificial Neural Network	3
V01092	공동	고급인공지능	Advanced Artificial Intelligence	3
V01093	공동	고급기계학습	Advanced Machine Learning	3
V01094	공동	사물인터넷네트워킹	Internet of Things Networking	3
V01095	공동	사물인터넷응용	Internet of Things Applications	3
V01096	공동	고급소프트웨어개발	Advanced Software Development	3
V01097	공동	고급운영체제설계	Advanced Operating System Design	3
V01098	공동	고급정보보호시스템	Advanced Information System and Security	3
V01099	공동	고급정보보호기술	Advanced Computer Security	3
V01100	공동	고급네트워크보안	Advanced Network Security	3
V01101	공동	고급시스템보안	Advanced System Security	3
V01102	공동	고급네트워크프로토콜	Advanced Network Protocol	3
V01103	공동	고급네트워크성능분석	Advanced Network Performance Evaluation	3
V01104	공동	고급무선네트워크	Advanced Wireless Network	3
V01105	공동	고급소프트웨어세미나 1	Advanced Seminar in Software 1	3
V01106	공동	고급소프트웨어세미나 2	Advanced Seminar in Software 2	3
V01107	공동	고급소프트웨어특강 1	Advanced Topics in Software 1	3
V01108	공동	고급소프트웨어특강 2	Advanced Topics in Software 2	3

5. 전자정보시스템공학과

(Dept. of Electronics Information and Telecommunication and System Engineering)

가. 교육목표

- 21세기 첨단 정보화 시대에 세계화를 선도하고 국제적 경쟁력과 실용적 기술력을 바탕으로 중추적 역할을 담당할 전문 인재를 양성함으로써 인류발전에 이바지함을 목표로 한다.
 - ① 실용적, 창의적 연구능력 개발 교육
 - ② 전문적 실무능력 개발교육
 - ③ 미래 인류발전에 기여할 선도적 전문기술 개발 교육

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00142	공동	고급컴퓨터구조론	Advanced Computer Architecture	3
V00143	공동	고급디지털영상처리	Advanced Digital Image Processing	3
V00144	공동	임베디드시스템	Embedded Systems	3
V00145	공동	SoC설계특론	Special Topics on SoC Design	3
V00146	공동	통신시스템설계	Communication System Design	3
V00147	공동	모바일인터넷프로그래밍	Mobile Internet and Programming	3
V00148	공동	고급디지털신호처리	Advanced Signal Processing	3
V00149	공동	차세대이동통신	Next Generation Digital Communications	3
V00150	공동	고급 C프로그래밍	C Programming for Engineering Application	3
V00151	공동	정보보호시스템	Information System and Security	3
V00152	공동	랜덤프로세스	Random Process	3
V00191	공동	컴퓨터비전	Computer Vision	3
V00192	공동	패턴인식	Pattern Recognition	3
V00193	공동	음성처리	Speech Processing	3
V00194	공동	휴먼인터페이스	Human Interface	3
V00195	공동	음성합성처리	Speech Synthesis Processing	3
V00196	공동	OFDM 통신	OFDM Communication	3
V00197	공동	정보보안특론	Advanced Information Security	3
V00198	공동	초고속 통신망	High Speed Network	3
V00199	공동	광대역통합망	Broadband Convergence Networks	3
V00200	공동	고급디지털통신시스템	Advanced Digital Communications	3
V00201	공동	미래인터넷	Future Internet	3
V00202	공동	컨벡스 최적화기법	Convex Optimization	3
V00203	공동	멀티미디어 프로세싱	Multimedia Processing	3
V00204	공동	고급 HDL 설계	Verilog HDL Digital Design and Modeling	3

6. 경영공학과(Dept. of Management Engineering)

가. 교육목표

- 경영지식과 공학지식을 동시에 겸비한 경영학적 마인드를 갖춘 전문 인력 양성을 교육목표로 한다.
- 교육목표 달성을 위한 실행목표
 - ① 기업 및 산업현장에 필요한 우수한 경영공학인 양성
 - ② 논리적 사고력과 분석적인 능력, 그리고 창의적인 실천 능력을 가진 실무 전문가 육성
 - ③ 합리적인 의사결정능력 배양을 통한 전문 경영공학인 육성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00276	박사	SOC 세미나 I	Social Overhead Capital Seminar I	3
V00277	박사	SOC 세미나 II	Social Overhead Capital Seminar II	3
V00278	박사	고급구조안정론	Advanced Structural Stability	3
V00279	박사	고급유한요소해석	Advanced Finite Element Method	3
V00280	박사	응용탄성론	Applied Elasticity	3
V00281	박사	고급 구조동역학 I	Advanced Structural Dynamics I	3
V00282	박사	고급 구조동역학 II	Advanced Structural Dynamics II	3
V00283	박사	고급응력해석	Advanced Stress Analysis	3
V00284	박사	SOC 논문연구 I	SOC Paper Study I	3
V00285	박사	SOC 논문연구 II	SOC Paper Study II	3
V00286	박사	지반공학연구 I	Geotechnical Engineering I	3
V00287	박사	지반공학연구 II	Geotechnical Engineering II	3
V00288	박사	시설안전연구 I	Study on Structure Safety I	3
V00289	박사	시설안전연구 II	Study on Structure Safety II	3
V00290	박사	기초공학연구 I	Foundation Engineering I	3
V00291	박사	기초공학연구 II	Foundation Engineering II	3
V00210	공동	네트워크이론	Network Theory	3
V00211	공동	다변량분석	Multivariate Analysis	3
V00212	공동	확률과정	Stochastic Process	3
V00213	공동	정보시스템분석및설계	Information Systems Analysis and Design	3
V00214	공동	데이터마이닝	Data Mining	3
V00215	공동	의사결정데이터관리론	Data Management for Decision Making	3
V00216	공동	IT전략	Information Technology Strategies	3
V00217	공동	서비스공학개론	Introduction to Service Engineering	3
V00218	공동	서비스프로세스모델링	Service Process Modeling	3
V00219	공동	OR I	Operations Research I	3
V00220	공동	OR II	Operations Research II	3
V00221	공동	프로젝트관리	Project Management	3
V00222	공동	고급생산일정계획	Advanced Production Planning and Scheduling	3
V00223	공동	경영공학특론 I	Advanced Topics in Management Engineering I	3
V00224	공동	경영공학특론 II	Advanced Topics in Management Engineering II	3
V00225	공동	정보시스템특론	Advanced Topics in Information Systems	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00226	공동	제조시스템특론	Advanced Topics in Manufacturing Systems	3
V00227	공동	물류시스템특론	Advanced Topics in Logistic Systems	3
V00228	공동	생산정보시스템특론	Advanced Topics in Manufacturing Information System	3
V00229	공동	시뮬레이션특론	Advanced Topics in Simulation	3
V00230	공동	인공지능특론	Advanced Topics in Artificial Intelligence	3
V00231	공동	금융공학특론	Advanced Topics in Financial Engineering	3
V00232	공동	SCM특론	Advanced Topics in Supply Chain Management	3
V00233	공동	품질경영특론	Advanced Topics in Quality Management	3
V00234	공동	고급통계세미나 I	Research Seminar in Advanced Statistics I	3
V00235	공동	고급통계세미나II	Research Seminar in Advanced Statistics II	3
V00236	공동	경영공학세미나 I	Research Seminar in Management Engineering I	3
V00237	공동	경영공학세미나II	Research Seminar in Management Engineering II	3
V00238	공동	마케팅정보시스템세미나	Research Seminar in Marketing Information System	3
V00239	공동	인공지능응용	Applications of Artificial Intelligence	3
V00240	공동	ERP	Enterprise Resource Planning	3
V00241	공동	CRM	Customer Relationship Management	3
V00242	공동	물류시스템설계	Logistics System Design	3
V00243	공동	비선형계획법	Nonlinear Programming	3
V00244	공동	고등선형계획법	Advanced Topics in Linear Programming	3
V00245	공동	공업경제분석	Engineering Economic Analysis	3
V00246	공동	조합최적화이론	Combinatorial Optimization	3
V00247	공동	확률동적계획법	Stochastic Dynamic Programming	3
V00248	공동	정보서비스모형및기술	Models and Technologies for Information Services	3
V00249	공동	기술전략론	Technology Strategy	3
V00250	공동	기술수요예측	Technology Demand Forecasting	3
V00251	공동	대학원논문연구	Reading and Research	3
V00252	공동	연구조사방법론	Research Methodology	3
V00253	공동	기술혁신이론	Technology Innovation Theory	3
V00254	공동	정보시스템개론	Introduction to Information Systems	3
V00255	공동	서비스공학개론	Introduction to Service Engineering	3
V00256	공동	의사결정을 위한 경제적 분석	Economic Analysis for Decision Making	3
V00257	공동	금융공학	Financial Engineering	3
V00258	공동	자료구조 및 알고리즘	Data Structures and Algorithms	3
V00259	공동	SCM통합	Supply Chain Management Integration	3
V00260	공동	정보시스템설계	Information System Design	3
V00261	공동	최적화이론	Optimization Theory	3
V00262	공동	최적화기법응용	Application of Optimization Methodologies	3
V00263	공동	대기행렬이론	Queueing Theory	3
V00264	공동	구매공급관리시스템	Purchasing and Supply Management System	3
V00265	공동	시스템분석및설계	System Analysis and Design	3
V00266	공동	지식경영시스템	Knowledge Management System	3
V00267	공동	서비스운영시스템	Service Operations Management System	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00268	공동	신뢰성공학	Reliability Engineering	3
V00269	공동	품질경영시스템	Quality Management System	3
V00270	공동	기술경영	Technology Management System	3
V00271	공동	메타휴리스틱	Meta-Heuristic	3
V00272	공동	전문가시스템	Expert System	3
V00273	공동	고급프로그래밍	Advanced Programming	3
V00274	공동	시스템시뮬레이션	System Simulation	3
V00275	공동	스케줄링이론	Theory of Scheduling	3

7. 건설시스템공학과(Dept. of Civil Engineering)

가. 교육목표

- 건설시스템공학은 국제경쟁력을 갖춘 실용적 전문기술인력의 양성을 교육목표로 하고 있다. 세계화의 감각은 이미 개막된 유비쿼터스 시대의 국경 없는 무한 경쟁 시장에서 성공하기 위한 가장 중요한 덕목이라 할 것이다. 실용적 내용의 학습으로 실무처리 능력을 함양하고 핵심 및 최근 전공기술에 대한 전문지식을 확보하여 이론과 실무를 겸비한 국제적 전문기술인을 양성하는 것을 목표로 한다.

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00312	석사	건설재료특론	Construction Materials	3
V00313	석사	구조공학세미나	Seminar in Structural Engineering	3
V00314	석사	구조동역학특론	Advanced Structural Dynamics	3
V00315	석사	구조물안정특론	Advanced Structural Stability	3
V00316	석사	수질관리시스템론	Water Quality Management System	3
V00317	석사	수질모델링	Water Quality Modeling	3
V00318	석사	유한요소해석	Finite Element Analysis	3
V00319	석사	재료역학특론	Advanced Mechanics of Materials	3
V00320	석사	지반공학특론	Advanced Soil Mechanics	3
V00321	석사	철근콘크리트특론	Advanced Reinforced Concrete	3
V00322	석사	콘크리트소성론	Plasticity in Concrete Structure	3
V00323	석사	토질모델링	Soil Modeling	3
V00324	석사	원격탐사와디지털영상처리	Remote Sensing and Digital Image Processing	3
V00325	석사	디지털사진측량특론	Advanced Digital Photogrammetry	3
V00326	석사	공간정보공학세미나	Seminar in Geospatial Information System	3
V00977	석사	전산구조공학특론 I	Advanced Computational Structure Engineering I	3
V00978	석사	건설융합특론 I	Construction Fusion Theory I	3
V00979	석사	연속체역학 I	Continuum Mechanics I	3
V00980	석사	전산구조공학특론 II	Advanced Comutational Structure Engineering II	3
V00981	석사	건설융합특론 II	Construction Fusion Theroy II	3
V00982	석사	연속체역학 II	Continuum Mechanics II	3
V10121	석사	상수도특론	Water engineering	3
V10122	석사	하수도특론	Wastewater Engineering	3
V10123	석사	물리화학적공정 I	Physicochemical Process I	3
V10124	석사	물리화학적공정II	Physicochemical Process II	3
V10125	석사	고도상하수처리공정	Advanced Water/Wastewater Unit Operation	3
V10126	석사	상하수도공학설계	Design of Water and Wastewater System	3

8. 그린화학공학과(Dept. of Green Chemical Engineering)

가. 교육목표

- 그린화학공학과에서는 환경오염문제의 이해를 위한 기초과학분야의 집중 지도, 환경오염문제의 해결을 위한 전문 지식의 실습 중심 교육 및 녹색성장을 이끌어가는 환경 신재생에너지 분야 특성화 교육을 통해, 환경문제에 대한 통합적 사고력을 갖춘 실무형 전문 인력의 양성을 목표로 한다.
 - ① 환경오염문제의 이해를 위한 기초과학분야의 집중 지도
 - ② 환경오염문제의 해결을 위한 전문 지식의 실습 중심 교육
 - ③ 녹색성장을 이끌어가는 환경 신재생에너지 분야 특성화 교육

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00327	석사	생물학적폐수처리특론	Biological Processes for Wastewater Treatment	3
V00328	석사	폐수처리시스템특론	System Analysis in Wastewater Treatment	3
V00329	석사	용·폐수처리특론	Phycochemical Processes for Water/Wastewater Treatment	3
V00330	석사	산업폐수처리특론	Selected Topics in Industrial Wastewater Treatment	3
V00331	석사	대기오염제어공학특론	Advanced Air Pollution Control Engineering	3
V00332	석사	대기오염세미나	Seminar in Air Pollution	3
V00333	석사	대기오염관리시스템	Air Quality Management	3
V00334	석사	에어로졸공학	Aerosol Technology	3
V00335	석사	환경전기화학공정	Environmental-oriented Electrochemical Processes	3
V00336	석사	환경에너지공학특론	Advanced Environmental Energy Engineering	3
V00337	석사	고급공업수학	Advanced Engineering Mathematics	3
V00338	석사	환경공학특론	Advanced Environmental Chemistry	3
V00339	석사	환경열역학특론	Advanced Environmental Thermodynamics	3
V00340	석사	물리화학적 동역학	Physicochemical Hydrodynamics	3
V00341	석사	환경물질전달특론	Advanced Environmental Mass Transfer	3
V00342	석사	수소연료전지특론	Special Topics in Hydrogen and Fuel Cells	3
V00343	석사	환경공학 세미나I	Environmental Engineering Seminar I	3
V00344	석사	환경공학 세미나II	Environmental Engineering SeminarII	3
V00345	석사	수화학	Water Chemistry	3
V00346	석사	환경유기화학특론	Advanced Environmental Organic Chemistry	3
V00347	석사	태양전지특론	Special Topics on Solar Cells	3
V00348	석사	청정분리기술특론	Advanced Clean Separation Technologies	3
V00349	석사	이차전지특론	Special Topics on Secondary Batteries	3
V00350	석사	무기화학특론	Advanced Inorganic Chemistry	3
V00351	석사	고분자화학특론	Advanced Polymer Chemistry	3
V00352	석사	환경에너지재료분석	Environmental Energy Materials Analyses	3
V00353	석사	환경나노소재기술	Environmental Nanomaterials Technology	3
V00354	석사	바이오에너지기술	Bioenergy Technology	3
V00355	석사	환경에너지소재특론	Advanced Environmental Energy Materials	3

9. 디자인학과(Dept. of Design)

가. 교육목표

- 문화와 예술의 새로운 패러다임에 능동적으로 대처하는 미래지향적 디자인리더 양성
- 융, 복합시대가 요구하는 창의적 디자인리더 양성
- 국가와 지역사회가 요구하는 다기능적 디자인리더 양성

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01153	석사	논문작성법	Thesis Preparation	3
V01154	석사	디자인방법론	Design Methodology	3
V01155	석사	디자인트렌드 리서치	Design Trend Research	3
V01156	석사	디자인경영전략세미나	Seminar on Design Management	3
V01157	석사	브랜드디자인	Brand Design	3
V01158	석사	유저인터페이스디자인	User Interface Design	3
V01159	석사	경험디자인	Experience Design	3
V01160	석사	복식미학	Aesthetics of Costume	3
V01161	석사	의류통계학	Statistic Method of Clothing and Textiles	3
V01162	석사	창작드레이핑	Creative Draping	3
V01163	석사	패션세미나	Seminar in Fashion and it's Related Field	3
V01164	석사	가구디자인 연구	Advanced Furniture Design	3
V01165	석사	환경심리특론	Advanced Environmental Psychology	3
V01166	석사	재료와색채특론	Advanced Study for Color and Material	3
V01167	석사	조명디자인연구	Advanced Lighting Design	3
V01168	석사	주거공간디자인연구	Advanced Design for Residential Space	3
V01169	석사	상업공간디자인연구	Advanced Design for Commercial Space	3
V01170	석사	업무공간디자인연구	Advanced Design for Office Space	3
V01171	석사	문화공간디자인연구	Advanced Design for Cultural Space	3
V01172	석사	텍스타일이노베이션 I	Textile Innovation I	3
V01173	석사	텍스타일이노베이션 II	Textile Innovation II	3
V01174	석사	텍스타일상품개발 I	Textile Product Development I	3
V01175	석사	텍스타일상품개발 II	Textile Product Development II	3
V01176	석사	텍스타일브랜딩 I	Textile Branding I	3
V01177	석사	텍스타일브랜딩 II	Textile Branding II	3
V01178	석사	세라믹디자인 I	Ceramic Design I	3
V01179	석사	세라믹디자인 II	Ceramic Design II	3
V01180	석사	세라믹특수실기	Special Research of Ceramic	3
V01181	석사	세라믹디자인특론	Special Research of Ceramic Design	3
V01182	석사	도자조형연구	Reserch of Ceramic Form	3
V01183	석사	도자표현연구	Reserch of Ceramic Expression	3
V01184	석사	서비스디자인	Service design	3
V01185	석사	디자인 매니지먼트	Design Management	3
V01186	석사	산업디자인 융합세미나	Seminar on Industrial Design Convergence	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01187	석사	산업디자인 실무론	Studies Industrial Design Practice	3
V01188	석사	크리에이티브 디자인 플래닝	Creative Design Planning	3
V01189	석사	스페이스 벨류에이션	Space Valuation	3
V01190	석사	감성제품디자인연구	Sensible Product Design	3
V01191	석사	이노베이트 리빙디자인 제품	Innovative living design product	3
V01192	석사	사용자 경험중심 제품디자인 연구	User experience centered product design research	3
V01193	석사	환경디자인 비평 및 실습	Environmental Design Criticism and Practice	3
V01194	석사	디자인 심리 실습	Design Psychology Practice	3
V01195	석사	디자인 세미나	Design Semina	3
V01196	석사	대중매체론	Theory of the media	3
V01197	석사	커뮤니케이션디자인연구	Research of Communication Design	3
V01198	석사	시각기호론	visual semiotics	3
V01199	석사	무대의상연구	A Study on the stage costumes	3
V01200	석사	현대패션과 미디어	The modern fashion and media	3
V01201	석사	트렌드정보분석	The analysis of trend information	3
V10127	석사	텍스타일트렌드연구 I	Textile Research I	3
V10128	석사	텍스타일트렌드연구 II	Textile Research II	3
V10129	석사	리빙프로덕트디자인	Living Product Design	3
V10130	석사	산업디자인브랜딩연구	Research of Industrial Branding Design	3
V10131	석사	환경도자연구	Research of Environmental Ceramic	3
V10132	석사	도자장식연구	Research of Ceramic Decoration	3
V01196	석사	대중매체론	Theory of the media	3
V01197	석사	커뮤니케이션디자인연구	Research of Communication Design	3
V01198	석사	시각기호론	visual semiotics	3
V01199	석사	무대의상연구	A Study on the stage costumes	3
V01200	석사	현대패션과 미디어	The modern fashion and media	3
V01201	석사	트렌드정보분석	The analysis of trend information	3
V00882	박사	현대디자인특론	Special Topioocs in Modern Design	3
V00883	박사	디자인사연구	Study of Design History	3
V00884	박사	디자인세미나 I	Design Seminar I	3
V00885	박사	디자인세미나 II	Design Seminar II	3
V00886	박사	공공디자인연구	Research of Public Design	3
V00887	박사	감성디자인연구	Research of Emotional Design	3
V00888	박사	디자인트렌드연구	Research of Design Trend	3
V00889	박사	인터랙션디자인론	Theory of Interaction Design	3
V00890	박사	소비자행동론연구	Theory of Consumers Behavior	3
V00891	박사	통계학	Statistics	3
V00892	박사	대중문화와예술	Popular Culture & Art	3
V00893	박사	연구방법론	Research Methodology of Art & Design	3
V00894	박사	작가탐구	Research of Artist	3
V00895	박사	공예조형연구	Form In Craft	3

교 과 목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00896	박사	현대공예문화연구	Contemporary Craft Culture	3
V00897	박사	조형분석연구	Analysis of Form	3
V00898	박사	커뮤니케이션 세미나 I	Communication Seminar I	3
V00899	박사	커뮤니케이션 세미나 II	Communication Seminar II	3
V00900	박사	커뮤니케이션 세미나 III	Communication Seminar III	3
V00901	박사	커뮤니케이션 세미나 IV	Communication Seminar IV	3
V00902	박사	패션디자인특론 I	Special Topics in Fashion Design I	3
V00903	박사	패션디자인특론 II	Special Topics in Fashion Design II	3
V00904	박사	패션디자인세미나 I	Seminar in Fashion Design I	3
V00905	박사	패션디자인세미나 II	Seminar in Fashion Design II	3
V00906	박사	텍스타일신소재디자인연구	New Textile Material and Design Study	3
V00907	박사	텍스타일 세미나 I	Textile Seminar I	3
V00908	박사	텍스타일 세미나 II	Textile Seminar II	3
V00909	박사	미래텍스타일컨텐츠	Future Textile Contents	3
V00910	박사	실내디자인특론	Advanced Theory of Interior Design	3
V00911	박사	실내디자인세미나	Interior Design Seminar	3
V00912	박사	공간디자인특론	Advanced Theory of Spatial Design	3
V00913	박사	실내디자인연구	Research of Interior Design	3
V00914	박사	세라믹디자인 1	Ceramic Design 1	3
V00915	박사	세라믹디자인 2	Ceramic Design 2	3
V00916	박사	도자표현 1	Ceramic Expression 1	3
V00917	박사	도자표현 2	Ceramic Expression 2	3
V00918	박사	디자인경영전략	Design Management Strategy	3
V00919	박사	이노베이티브 리빙디자인 연구	Study of Innovative Living Design	3
V00920	박사	산업디자인문화연구	Study in Industrial Design Culture	3
V00921	박사	환경디자인 공간구조 특론	Environment Design in Space Analysis	3

10. 디자인·예술문화학과(Dept. of Design Arts & Culture)

가. 교육목표

- 융합디자인·예술문화 교육을 통한 전문화 세분화에 능동적으로 대응하고 분과적 혹은 다학제적 교육의 한계를 뛰어넘어 현재와 미래의 문제 해결에 적합한 전문지식과 실무능력을 체화한 융합형 디자이너 및 교육자를 양성
- 협동교육, 융복합 교육, 현장중심 교육, 학제 간 융복합 연구, 산학연계를 통한 연구를 통해 미래형 인재양성에 기여

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01044	석사	논문작성법 I	Writing a Research Paper I	3
V01045	석사	연구방법론	Introduction to Research Methods	3
V01046	석사	기초연구통계방법	Introduction to Research Statistics	3
V01047	석사	논문세미나 I	Dissertation Seminar I	3
V01048	석사	디자인 예술&문화 세미나 I	Design Art&Culture Seminar I	3
V01049	석사	디자인 예술&문화 스튜디오 I	Design Art&Culture Studio I	3
V01050	석사	오픈스튜디오 I	Open Studio I	3
V01051	석사	현대 디자인 연구	Research on Modern Design	3
V01037	박사	논문작성법 III	Writing a Research Paper III	3
V01038	박사	고급연구통계방법	Advanced Research Statistics	3
V01039	박사	논문세미나 III	Dissertation Seminar III	3
V01040	박사	디자인 예술&문화 세미나 III	Design Art&Culture Seminar III	3
V01041	박사	디자인 예술&문화 스튜디오 III	Design Art&Culture Studio III	3
V01042	박사	오픈스튜디오 III	Open Studio III	3
V01043	박사	디자인 예술&문화 경영 세미나	Design Art&Culture Management Seminar	3
V01024	공동	논문작성법 II	Writing a Research Paper II	
V01025	공동	연구설계	Research Method Study	3
V01026	공동	연구통계방법	Research Statistics	3
V01027	공동	논문 통계분석 실습	Data Analysis Using Statistical Programs	3
V01028	공동	논문세미나 II	Dissertation Seminar II	3
V01029	공동	디자인 예술&문화 세미나 II	Design Art&Culture Seminar II	3
V01030	공동	디자인 예술&문화 스튜디오 II	Design Art&Culture Studio II	3
V01031	공동	오픈스튜디오 II	Open Studio II	3
V01032	공동	감성 디자인 연구	Study on Emotional Design	3
V01033	공동	트렌드 세미나	Trend Seminar	3
V01034	공동	디자인 예술&문화 콘텐츠 연구	Design Art&Culture Contents	3
V01035	공동	디자인 갤러리	Design Gallery	3
V01036	공동	디자인 예술&문화 현장실습	Field Study in Design Art&Culture Business	3

11. 사진영상미디어학과(Dept. of Photography & Visual Media)

가. 교육목표

- 사진영상미디어학과는 광고/순수 사진의 이론과 실제에 관한 연구를 병행함으로써 학문적 위상의 정립과 새로운 지식과 실무 능력의 기틀을 마련하며, 이를 통해 합리적이고 체계적인 사고의 바탕 위에 풍부한 이론과 응용력을 겸비한 광고/순수 사진인을 양성하는데 목적을 두고 있습니다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00497	석사	제품 광고사진	Commercial Product Photography	3
V00498	석사	라이트페인팅	Light Painting Photography	3
V00499	석사	패션사진 I	Fashion Photography I	3
V00500	석사	패션사진 II	Fashion Photography II	3
V00501	석사	인상사진	Commercial Portrait Photography	3
V00502	석사	디지털 광고사진연구 I	Digital Photography for Commercial I	3
V00503	석사	디지털 광고사진연구 II	Digital Photography for Commercial II	3
V00504	석사	건축사진	Architectural & Interior Photography	3
V00505	석사	애뉴얼 리포트 사진	Annual Report Photography	3
V00506	석사	광고사진 실습	Commercial Photography Workshop	3
V00507	석사	광고사진 세미나	Commercial Photography Seminar	3
V00508	석사	광고사진과 논문리서치	Commercial Photography & Thesis Project Seminar	3
V00509	석사	광고발상법	Advertisement Original Conception	3
V00510	석사	광고 포트폴리오제작실습	Commercial Portfolio	3
V00511	석사	광고사진 경영	Commercial Photography & Business Management	3
V00512	석사	광고사진가 연구	A study of Commercial Photographer	3
V00513	석사	음식사진	Commercial Food Photography	3
V00514	석사	포트폴리오	Portfolio	3
V00515	석사	창작연습	Personal Approach	3
V00516	석사	순수사진워크숍	Fine Art Workshop	3
V00517	석사	풍경사진	Landscape	3
V00518	석사	사진과 미술	Photography & Art	3
V00519	석사	사진미학	Photo Esthetics	3
V00520	석사	포트레이트	Portrait	3
V00521	석사	예술론	Studies in Art	3
V00522	석사	사진비평	Photo Criticism	3
V00523	석사	전시 및 기획	Exposition & Planning	3
V00524	석사	예술철학	Art Philosophic	3
V00525	석사	순수사진 세미나	Fine Art Photography Seminar	3
V00526	석사	현대작가론	Studies of Contemporary Photo Artists	3
V00527	석사	작품연구	Studies in Work	3
V00528	석사	미술사	History of Art	3
V01244	박사	대학원 논문연구 I	Individual research for the graduate thesis I	3
V01245	박사	대학원 논문연구 II	Individual research for the graduate thesis II	3
V01246	박사	해외 프로젝트 I	International Projects I	3
V01247	박사	해외 프로젝트 II	International Projects II	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01248	공동	현장 연계 프로젝트 I	Field Connection Projects I	3
V01249	공동	현장 연계 프로젝트 II	Field Connection Projects II	3
V01250	공동	저서 저술 I	Book Writing I	3
V01251	공동	저서 저술 II	Book Writing II	3
V01252	공동	양적 연구방법론 I	Quantitative research methodology I	3
V01253	공동	양적 연구방법론 II	Quantitative research methodology II	3
V01254	공동	질적 연구방법론 I	Qualitative Research Methodology I	3
V01255	공동	질적 연구방법론 II	Qualitative Research Methodology II	3
V01256	공동	미디어 스토리텔링	Media Storytelling	3
V01257	공동	미디어와 현대 사회	Media & Modern Society	3
V01258	공동	커뮤니케이션의 이해	Understanding Communication	3

12. 영화영상학과(Dept. of Film & Digital Media)

가. 교육목표

- 영화의 사회 문화적 가치와 역할에 대한 개념적 이해를 튼튼히 하는 것은 물론 본 학과에 편재된 영화·동영상 콘텐츠 제작, 영화 영상 이론, 영화 영상 연기 전공의 심화된 학습과 연구를 통한 전문 인 양성에 그 목표를 둔다. 영화·동영상 콘텐츠 제작은 보다 전문화된 교육과 연구를 통하여 능력있는 현장인의 양성에, 영화 영상 이론은 각자의 관심 있는 분야의 이론가를 개발하는 것에, 그리고 영화 영상 연기는 매체연기를 비롯한 각종 연기를 통해 신체적 표현 능력을 함양한 연기자를 배출 하는데 목표가 있다.

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00529	석사	미국영화연구	Studies for American Film	3
V00530	석사	작품분석	Analysis of Film Style	3
V00531	석사	한국영화연구	Studies for Korean Film	3
V00532	석사	영화마케팅	Film Marketing	3
V00533	석사	영화제작 I	Film Workshop I	3
V00534	석사	영화제작 II	Film Workshop II	3
V00535	석사	영화제작 III	Film Workshop III	3
V00536	석사	영화제작 IV	Film Workshop IV	3
V00537	석사	매체연기 I	Acting for Media I	3
V00538	석사	매체연기 II	Acting for Media II	3
V00539	석사	영상산업정책론	Studies for Policy on Image Industry	3
V00540	석사	디지털영상문화론	Studies for Digital Media & Culture	3
V00541	석사	한국영화감독론	Studies for Korean Film Directors	3
V00542	석사	영화연출론	Film Directing	3
V00543	석사	작가연구	Studies for Film Auteur	3
V00544	석사	영화기획	Film Production Planning	3
V00545	석사	영화제작경영	Production Management	3
V00546	석사	프리프로덕션	Pre-Production	3
V00547	석사	비주얼이미지	Visual Image	3
V00548	석사	포스트프로덕션	Post-Production	3
V00549	석사	메소드연기실습	Method Acting	3
V00550	석사	매체연기분석	Analysis of Acting for Media	3
V00551	석사	기초화술실습	Voice & Speech	3
V00552	석사	신체연기실습	Movement	3
V00553	석사	시나리오실습 I	Scenario Writing I	3
V00554	석사	시나리오실습 II	Scenario Writing II	3

13. 연극학과(Dept. of The Theatre Studies)

가. 교육목표

- 연극학과는 연극예술 세계에 대한 심도 있는 탐구를 통하여 연극학의 학문적 위상을 확립하는 데에 그 목표를 둔다. 이에 연극학이론과, 연극실기이론에 초점을 맞추어 교육과정을 운영한다.

이를 위한 구체적 실행 목표는 다음과 같다.

- 동서양 연극 미학의 이해
- 연극학 방법론의 정립 및 한국연극학 방법론 연구
- 연기 연출의 이론 확립
- 교육연극의 연구 및 문화예술 교육사 자격을 위한 예술 교육 확립

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00555	석사	한국의문화와미의식	Korean Culture and Aesthetics	3
V00559	석사	예술치료	Arts Therapy	3
V00560	석사	통합문화예술교육프로그램 개발 및 활용	Project for the Integrating Arts Education	3
V00561	석사	공동체기반의문화예술교육	Arts Education for the Community	3
V00562	석사	문화예술교육현장의이해	Understanding of the Field Work for the Arts Education	3
V00563	석사	한국연극학연구 I	Studies on Korean Theatre I	3
V00564	석사	한국연극학연구 II	Studies on Korean Theatre II	3
V00573	석사	연출론 I	Directing Theory I	3
V00574	석사	연출론 II	Directing Theory II	3
V00575	석사	연기론 I	Acting Theory I	3
V00576	석사	연기론 II	Acting Theory II	3
V00580	석사	실험연극연출론	Directing Theory for the Experimental Theatre	3
V00584	석사	실용연극론 I	Theory of the Applied Theatre I	3
V00586	석사	지역공동체연극론 I	Theory of the Community Theatre I	3
V00587	석사	지역공동체연극론 II	Theory of the Community Theatre II	3
V00588	석사	연극미학 I	Theatre Aesthetics I	3
V01007	석사	고전주의연극연구	The Study of Classical Theatre	3
V01008	석사	실험연극연구	The Study of experimental theatre	3
V01009	석사	연극미학연구 I	The study of Theatre Aesthetics I	3
V01010	석사	연극미학연구II	The study of Theatre AestheticsII	3
V01011	석사	희곡연구 I	The Study of the Drama I	3
V01012	석사	희곡연구 II	The Study of the Drama II	3
V01013	석사	축제기획론	Local Community and Festival	3
V01015	석사	극장경영사례연구	Management of theater case study	3
V01016	석사	미디어 홍보연구	Media public relations study	3
V01017	석사	마케팅과 관객개발	Marketing & Audience development	3
V01018	석사	예술경영세미나	Arts Management Seminar	3
V10133	석사	아시아연극론 I	Asian Theatrical History I	3
V10134	석사	아시아연극론II	Asian Theatrical History II	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V10135	석사	콜로키움 I	Colloquium I	3
V10136	석사	콜로키움II	Colloquium	3
V01075	석사	공연예술사회학	Sociological Studies in Performing Arts	3
V01077	석사	비교공연예술학연구	Comparative Studies in Performing Arts	3
V01078	석사	매체공연예술론	Studies in Media Performing Arts	3

14. 무대미술학과(Dept. of Scenography)

가. 교육목표

- 창의적이고 체계적인 교육과정을 통하여 예술성과 기술역량을 겸비한 경쟁력 있는 전문인을 양성하고, 우리 문화예술의 위상을 세계화시키며, 현대사회가 요구하는 문화와 예술을 선도하는 미래지향적 인재양성에 교육의 목표를 두고 있다.

나. 과정 : 석사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01109	석사	세미나 I	Seminar I	3
V01110	석사	세미나 II	Seminar II	3
V01111	석사	공연제작워크숍 I	Production Workshop I	3
V01112	석사	공연제작워크숍 II	Production Workshop II	3
V01113	석사	논문연구 I	Thesis I	3
V01114	석사	논문연구 II	Thesis II	3
V01115	석사	아트 앤 테크 제작 연구 I	Studies of Art & Tech in Theatre I	3
V01116	석사	아트 앤 테크 제작 연구 II	Studies of Art & Tech in Theatre II	3
V01117	석사	무대기술 세미나 I	Scenography Technical Seminar I	3
V01118	석사	무대기술 세미나 II	Scenography Technical Seminar II	3
V01119	석사	무대디자인 I	Scenic Design I	3
V01120	석사	무대디자인 II	Scenic Design II	3
V01121	석사	프리덕션디자인	Production Design	3
V01122	석사	공간연출	Installation Art	3
V01123	석사	오브제 연구	Studies in Prop & Object	3
V01124	석사	무대의상디자인 I	Costume Design I	3
V01125	석사	무대의상디자인 II	Costume Design II	3
V01126	석사	무대의상제작 I	Costume Construction I	3
V01127	석사	무대의상제작 II	Costume Construction II	3
V01128	석사	무대의상패턴연구	Pattern Study of Costume	3
V01129	석사	재료와 소재연구	Study of Fabric & Material	3
V01130	석사	소품 및 장신구	Props & Accessary	3
V01131	석사	조명디자인 I	Lighting Design I	3
V01132	석사	조명디자인 II	Lighting Design II	3
V01133	석사	조명워크숍 I	Lighting Workshop I	3
V01134	석사	조명워크숍 II	Lighting Workshop II	3
V01135	석사	빛과 공간 I	Light & Space I	3
V01136	석사	빛과 공간 II	Light & Space II	3
V01137	석사	환경조명 I	Environmental Lighting I	3
V01138	석사	환경조명 II	Environmental Lighting II	3
V01139	석사	조명디자인세미나 I	Lighting Design Seminar I	3
V01140	석사	조명디자인세미나 II	Lighting Design Seminar II	3
V01141	석사	빛과음향 공동창작 I	Lighting & Sound Workshop I	3
V01142	석사	빛과음향 공동창작 II	Lighting & Sound Workshop II	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01143	석사	음향디자인 세미나 I	Sound Design Seminar I	3
V01144	석사	음향디자인 세미나 II	Sound Design Seminar II	3
V01145	석사	영상의 빛과 소리 I	Lighting & Sound of Image I	3
V01146	석사	영상의 빛과 소리 II	Lighting & Sound of Image II	3
V01147	석사	야외행사 시스템 연구 I	Event System Study I	3
V01148	석사	야외행사 시스템 연구 II	Event System Study II	3
V01149	석사	음향디자인 I	Sound Design I	3
V01150	석사	음향디자인 II	Sound Design II	3
V01151	석사	PA와 SR시스템 I	PA & SR system I	3
V01152	석사	PA와 SR시스템 II	PA & SR system II	3

15. 만화·애니메이션학과(Dept. of Cartoon & Animation)

가. 교육목표

- 기존의 만화형식과 함께 첨단 미디어와 결합한 시각 정보로서 이미지를 전달하는 사회적 기능과 매체 미술로서 미래의 산업 사회에 기여할 수 있는 새로운 예술 형식이다. 따라서 본 전공은 만화영상 애니메이션 문화를 예술의 위치에서 탐구하여 새로운 패러다임의 가능성 연구와 미래를 위한 새로운 시각을 가진 만화영상 전문가 양성을 목표로 한다. 또한 만화애니메이션 학과는 기획력과 시나리오 구성 능력을 배양해 자신만의 독특한 작가관을 가진 디렉터와 기획자의 배출을 목표로 한다. 새로운 미디어와 결합하여 시각 정보로서 이미지를 전달하는 사회적 기능과 매체 미술로서 미래의 산업사회에 기여할 수 있는 새로운 예술 형식을 보여 줄 수 있는 첨단 영상전문가를 배출하고자 한다.

나. 과정 : 석사 및 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00681	박사	만 화 영 상 기 호 학	Semiotics of Cartoon & Animation	3
V00682	박사	영 상 문 법 연 구	Grammar of the Shot	3
V00683	박사	디 지 털 엔 터 테 인 먼 트 연 구	Study of Digital Entertainment	3
V00711	박사	리 서 치 세 미 나	Research Seminar	3
V00712	박사	해 외 만 화 연 구	International Cartoon Studies	3
V00713	박사	표 현 기 법 연 구	Expression Technique Research	3
V00714	박사	실 험 만 화 연 구	Experimental Comics Studies	3
V00715	박사	문 화 산 업 동 향 연 구 1	Study of Trend in Cuture Industry 1	3
V00716	박사	문 화 산 업 동 향 연 구 2	Study of Trend in Cuture Industry 2	3
V00717	박사	애 니 메 이 션 정 책 연 구	Study of Animation Policy	3
V00718	박사	애 니 메 이 션 미 학	Animation Esthetics	3
V00719	박사	쉐 이 더 연 구	Study of Shader Composition	3
V00720	박사	애 니 메 이 션 교 육 학	Study of Animation Education	3
V00680	공동	만 화 애 니 메 이 션 세 미 나	Seminar of Comics & Animation	3
V00684	공동	만 화 콘 텍 스 트	Cartoon & Comics in Context	3
V00685	공동	만 화 연 출 워 크 샵	Comic Direction Workshop	3
V00686	공동	만 화 교 육 연 구	Education Studies of Cartoon & Comics	3
V00687	공동	풍 자 만 화 연 구	Political Cartoon Studies	3
V00688	공동	창 작 만 화 워 크 샵	Originative Comics Workshop	3
V00689	공동	카 툰 연 구	Cartoon Studies	3
V00690	공동	스 토 리 텔 링 연 구	Storytelling Studies	3
V00691	공동	에 듀 테 인 먼 트 콘 텐 츠	Edutainment Contents	3
V00692	공동	캐 리 커 처 연 구	Caricature Studies	3
V00693	공동	디 지 털 만 화 연 구	Digital Comics Studies	3
V00694	공동	만 화 기 획	Cartoon and Comics Planning	3
V00695	공동	대 중 문 화 예 술 론	Theory of Popular Culture Art	3
V00696	공동	그 래 픽 노 블 워 크 샵	Graphics Novel Workshop	3
V00697	공동	장 르 만 화 연 구	Genre of Comics Research	3
V00698	공동	만 화 스토리 연 구	Cartoon Storytelling Research	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00699	공동	단 편 만 화 연 구	Short Comics Studies	3
V00700	공동	디 지 털 3 D 동 향 연 구	Study of Trend in Digital 3D	3
V00701	공동	애 니 메 이 션 비 평 (작 가 론)	Animation Critique	3
V00702	공동	카 톤 운 동 역 학	Cartoon Physics	3
V00703	공동	모 션 그 래 픽 워크 샵	Workshop for Motion Graphic	3
V00704	공동	엔 터 테 인 먼 트 디 자 인 워크 샵	Visualization for Entertainment	3
V00705	공동	스 토 리 텔 링 광 고 전 략	Storytelling Strategy for Advertising	3
V00706	공동	다 이 나 믹 과 시 물 레 이 션	Dynamic & Simulation	3
V00707	공동	애 니 메 이 션 상 품 기 획 론	Animation Merchandising Plan	3
V00708	공동	동 작 언 어 연 구	Art of Communication (Pose and Gesture)	3
V00709	공동	입 체 영 상 워크 샵	Workshop for Stereographic Image	3
V00710	공동	매 체 스토리텔링	Storytelling for Various Media	3

16. 환경자원학과(Dept. of Environmental Resources)

가. 교육목표

- 지속가능한 도시발전을 위한 첨단 생태환경이론 개발능력제고
- 고도화된 사회구조에 대응하는 기술통합형 실무능력 향상
- 식물의 개발, 생산 및 이용 산업의 전문인력 양성
- 도시환경, 생태환경, 역사문화환경 전문인력 양성
- 기후변화에 대응하는 친환경 재생가능기술 전문가 양성

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00057	박사	이차대사산물생산론	Secondary Metabolite and Production	3
V00058	박사	CA저장론	CA Storage	3
V00059	박사	관상식물배식론	Planting Design of Ornamental Plants	3
V00060	박사	저장생리및이용	Postharvest Physiology Handling	3
V00061	박사	에틸렌생화학	Ethylene Biochemistry	3
V00062	박사	포장이론및기술	Packaging Technic	3
V00063	박사	과수원예특론	Advanced Pomology	3
V00064	박사	식물상품학	Postharvest Handling of Edible Plants	3
V00065	박사	식물유전공학	Genetics Engineering in Plant	3
V00066	박사	분화식물생산체계론	Control of Pot Plants	3
V00067	박사	열대식물개화조절론	Flowering Control of Tropical Plants	3
V00068	박사	화목생리특론	Advanced Woody Ornamentals	3
V00069	박사	화훼산업관리론	Flower Industry Management	3
V00070	박사	첨단식물생산시스템	New Plant Production and System	3
V00071	박사	식물생산환경	Plant Production and Environment	3
V00072	박사	식물영양론	Plant Nutrition	3
V00073	박사	식물생장해석	Plant Growth Analysis	3
V00074	박사	식물생장발달론	Growth and Development in Plants	3
V00075	박사	기내육종학	In Vitro Breeding	3
V00076	박사	미세번식학	Micro Propagation	3
V00077	박사	생유기화학	Bioorganic Chemistry	3
V00078	박사	세포분자생물학 I	Molecular Biology of the Cell I	3
V00079	박사	고급식물분자생물학	Advanced Plant Molecular Biology	3
V00080	박사	유전자클로닝	Gene Cloning	3
V00081	박사	관광원예론	Sightseeing Horticulture	3
V00082	박사	식물정보	Plant Information Technology	3
V00083	박사	생화학특론 II	Advanced Biochemistry II	3
V00084	박사	식물산업이용학	Postharvest of Edible Plants	3
V00085	박사	식물생산미래동향	Future in Plant Production	3
V00086	박사	생물공학	Plant Biotechnology	3
V00087	박사	화훼학특론	Advanced Horticulture	3
V00088	박사	식물개화조절론	Plant Flowering Control	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00089	박사	식물영양학특론	Advanced Plant Nutrition	3
V00090	박사	저장생리학특론	Advanced Postharvest Physiology	3
V00091	박사	식물제어	Plant Control	3
V00092	박사	분자생물학특론	Advanced Molecular Biology	3
V00093	박사	식물육종학특론	Advanced Plant Breeding	3
V00094	박사	식물조직배양특론	Advanced Plant Tissue Culture	3
V00095	박사	생화학특론 I	Advanced Biochemistry I	3
V00096	박사	식물저장유통공학	Postharvest Technology of Horticultural Products	3
V00097	박사	식품산업의동향	Topics in Food Science	3
V00098	박사	식품연구방법론	Seminar Oral and Written	3
V00099	박사	식품단백질및효소	Food Proteins and Enzymes	3
V00100	박사	탄수화물	Food Carbohydrates	3
V00101	박사	식품지질	Food Lipids	3
V00102	박사	기능성식품과건강	Functional Foods and Health	3
V00103	박사	고급식품미생물학	Advance Food Microbiology	3
V00104	박사	고급식품공학	Advanced Food Technology	3
V00105	박사	시설관리	Greenhouse Management	3
V00106	박사	도시공원설계	Urban Park Design	3
V00107	박사	디지털 지형디자인	Digital Topographic Design	3
V00108	박사	현대조경디자인	Contemporary Landscape Design	3
V00109	박사	환경심리와 공간행태	Environmental Psychology and Spatial Behavior	3
V00110	박사	동북아문화경관론	Cultural Landscapes of East Asia	3
V00111	박사	설치조경디자인	Landscape Install Art Design	3
V00112	박사	공공디자인 계획론	Planning & Design of Public space	3
V00113	박사	환경설계론	Theory of Environmental Planning & Design	3
V00114	박사	식물과 인간의 상호영향론	Theory of People & Plants Interaction	3
V00115	박사	도시환경과 과학적 시사	Scientific Affair of City Environment	3
V00116	박사	테마공간계획론	Design & Planning in Theme Space	3
V00117	박사	여가공간계획론	Design & Planning in Leisure Space	3
V00118	박사	조경예술론	A Theory of Landscape of Art	3
V00119	박사	조경현장실무	A Field Practice of Landscape	3
V00120	박사	한국조경론	A Theory of korean Landscape	3
V00121	박사	조경재료및시공특론	A Material and Construction Theory of Landscape Architecture	3
V00122	박사	조경양식론	A Theory of Landscape Modality	3
V00123	박사	정원문화사특론	A Special Theory of Garden Culture History	3
V00125	박사	친수문화와 어메니티	Research in Cultural Waterfront & Amenity	3
V00126	박사	습지 및 하천생태학 특론	Topics in Wetland and Stream Ecology	3
V00129	박사	생태문화와 에코디자인	Advanced Study in Eco-Culture & Eco design	3
V00130	박사	건축-도시공간 디자인	Architectural and Urban Space Design	3
V00131	박사	지속가능 도시 방법론	Methods and Techniques for Urban Sustainability	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00132	박사	환경건축 및 조경디자인	Environmental Architecture and Landscape Architecture Design	3
V00133	박사	건축물 통합 녹화 시스템	Building Integrated Green System	3
V00134	박사	환경 도시설계 및 계획	Eco-Urban Design and Planning	3
V00135	박사	재생에너지 건축 및 조경디자인	Renewal Energy in Architecture and Landscape Architecture Design	3
V00136	박사	수목병해충방제론	Diseases & Insert of Trees	3
V00137	박사	습지생태식물특론	A Theory of Wetland Plants	3
V00138	박사	식재디자인론	A Theory of Planting Design	3
V00139	박사	자생식물특론	A Theory of Native Plants	3
V00140	박사	실내조경특론	Interior Landscape	3
V00141	박사	조경지피식물학특론	A Theory of Ground Cover Plants	3
V00776	박사	주거단지조경설계	Residential Site Landscape Design	3
V00777	박사	생태관광단지설계	Ecological Tourism Site Design	3
V00783	박사	유니버설 디자인론	Theory of Universal Design	3
V00784	박사	환경교육론	Theory of Environmental Education	3
V00786	박사	조경관리학특론	A Special Theory of Landscape Maintenance	3
V00787	박사	문화재조경특론	A Special Theory of Cultural Property Landscape	3
V00794	박사	경관생태 분석평가론	Ecological Landscape Analysis and Assessment	3
V00795	박사	기후변화와 녹색도시	Climate Change & Green City	3
V00806	박사	건축 도시공간 에너지-경제 평가방법론	Energetic-Economic evaluation methods for architectural urban space	3
V00807	박사	공간 프로그래밍	Programming in Complex Space	3
V00814	박사	골프장관리론	A Golf Course Management	3
V00815	박사	조경식물소재개발론	Development of Plant Materials for Landscape	3
V00974	박사	생태계서비스와 기능평가	ecosystem service function analysis	3
V00975	박사	전통생태사상과 자연관	traditional ecological view of nature	3
V00976	박사	생태복원과 도시재생	ecological restoration & urban regeneration	3

17. 건설·환경·의생명공학과(Dept. of Civil, Environmental & Biomedical Engineering)

가. 교육목표

- 융합기술이 강조되는 이공계열 전공의 추세를 적극적으로 반영하고 환경(ET), 건설시스템(CT), 의생명공학(BT) 분야의 인적/물적 자원활용의 극대화를 통하여 환경방어, 사회기반, 건강사회 구현을 위하여 이론과 실재를 겸비한 전문인을 양성하며, 궁극적으로 국가 신성장 동력을 견인할 수 있는 미래지향적인 전문가 양성을 교육의 목표로 한다. 이를 수행하기 위한 실행목표는 다음과 같다.
 - ① 새로운 이론과 기술을 개척하는 창의적 전문가 양성
 - ② 폭넓은 지식과 훌륭한 인격을 겸비한 실천적 전문가 양성
 - ③ 지역사회와 국가 및 인류에 봉사하는 전문가 양성

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00860	박사	생화학특론 I	Advanced Biochemistry I	3
V00861	박사	생화학특론 II	Advanced Biochemistry II	3
V00864	박사	분자생물학특론 I	Advanced Molecular Biology I	3
V00865	박사	분자생물학특론 II	Advanced Molecular Biology II	3
V00868	박사	생명과학방법론	Current Technologies for Biotechnology	3
V00871	박사	세포생물학특론	Advanced Cell Biology	3
V00872	박사	응용생리학 I	Applied Physiology I	3
V00873	박사	응용생리학 II	Applied Physiology II	3
V00876	박사	고급 화학정보학 I	Advanced Chemoinformatics I	3
V00877	박사	고급 화학정보학 II	Advanced Chemoinformatics II	3
V00878	박사	생물정보학특론 I	Advanced Bioinformatics I	3
V00879	박사	생물정보학특론 II	Advanced Bioinformatics II	3
V00880	박사	데이터마이닝특론	Advanced data Mining	3
V00881	박사	데이터베이스특론	Advanced Biological Database	3
V00294	박사	생명공학특론 I	Advanced Biotechnology I	3
V00295	박사	생명공학특론 II	Advanced Biotechnology II	3
V00300	박사	분자설계 및 실습 I	Atomistic-level simulations of macromolecules I	3
V00301	박사	분자설계 및 실습 II	Atomistic-level simulations of macromolecules II	3
V00308	박사	세미나 I	Seminar I	3
V00309	박사	세미나 II	Seminar II	3
V00310	박사	논문연구 I	Research and Thesis I	3
V00311	박사	논문연구 II	Research and Thesis II	3
V00312	박사	건설재료특론	Construction Materials	3
V00313	박사	구조공학세미나	Seminar in Structural Engineering	3
V00314	박사	구조동역학특론	Advanced Structural Dynamics	3
V00315	박사	구조물안정특론	Advanced Structural Stability	3
V00316	박사	수질관리시스템론	Water Quality Management System	3
V00317	박사	수질모델링	Water Quality Modeling	3
V00318	박사	유한요소해석	Finite Element Analysis	3
V00319	박사	재료역학특론	Advanced Mechanics of Materials	3
V00320	박사	지반공학특론	Advanced Soil Mechanics	3
V00321	박사	철근콘크리트특론	Advanced Reinforced Concrete	3

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V00322	박사	콘크리트소성론	Plasticity in Concrete Structure	3
V00323	박사	토질모델링	Soil Modeling	3
V00324	박사	원격탐사와디지털영상처리	Remote Sensing and Digital Image Processing	3
V00325	박사	디지털사진측량특론	Advanced Digital Photogrammetry	3
V00326	박사	공간정보공학세미나	Seminar in Geospatial Information System	3
V00327	박사	생물학적폐수처리특론	Biological Processes for Wastewater Treatment	3
V00328	박사	폐수처리시스템특론	System Analysis in Wastewater Treatment	3
V00329	박사	용·폐수처리특론	Phycochemical Processes for Water/Wastewater Treatment	3
V00330	박사	산업폐수처리특론	Selected Topics in Industrial Wastewater Treatment	3
V00331	박사	대기오염제어공학특론	Advanced Air Pollution Control Engineering	3
V00332	박사	대기오염세미나	Seminar in Air Pollution	3
V00333	박사	대기오염관리시스템	Air Quality Management	3
V00334	박사	에어로졸공학	Aerosol Technology	3
V00335	박사	전기화학공정특론	Advanced Electrochemical Processes	3
V00336	박사	에너지공학특론	Advanced Energy Engineering	3
V00337	박사	고급공업수학	Advanced Engineering Mathematics	3
V00338	박사	환경공학특론	Advanced Environmental Chemistry	3
V00339	박사	화공열역학특론	Advanced Thermodynamics in Chemical Engineering	3
V00340	박사	물리화학적동역학	Physicochemical Hydrodynamics	3
V00341	박사	화공물질전달특론	Advanced Mass Transfer in Chemical Engineering	3
V00342	박사	수소연료전지특론	Special Topics in Hydrogen and Fuel Cells	3
V00343	박사	환경공학세미나 I	Environmental Engineering Seminar I	3
V00344	박사	환경공학세미나 II	Environmental Engineering Seminar II	3
V00345	박사	수화학	Water Chemistry	3
V00346	박사	화공유기화학특론	Advanced Environmental Organic Chemistry	3
V00347	박사	태양전지특론	Special Topics on Solar Cells	3
V00348	박사	청정분리기술특론	Advanced Clean Separation Technologies	3
V00349	박사	이차전지특론	Special Topics on Secondary Batteries	3
V00350	박사	무기화학특론	Advanced Inorganic Chemistry	3
V00351	박사	고분자화학특론	Advanced Polymer Chemistry	3
V00352	박사	화공에너지재료분석	Environmental Energy Materials Analyses	3
V00353	박사	환경나노소재기술	Environmental Nanomaterials Technology	3
V00354	박사	바이오에너지기술	Bioenergy Technology	3
V00355	박사	화공에너지소재특론	Advanced Environmental Energy Materials	3
V00977	박사	전산구조공학특론 I	Advanced Computational Structure Engineering I	3
V00978	박사	건설융합특론 I	Construction Fusion Theory I	3
V00979	박사	연속체역학 I	Continuum Mechanics I	3
V00980	박사	전산구조공학특론 II	Advanced Comutational Structure Engineering II	3
V00981	박사	건설융합특론 II	Construction Fusion Theroy II	3
V00982	박사	연속체역학 II	Continuum Mechanics II	3
V10121	박사	상수도특론	Water engineering	3

18. 공연예술학과(Dept. of Performing Arts)

가. 교육목표

- 공연예술학과는 공연예술 세계에 대한 심도 있는 탐구를 통하여 공연학의 학문적 위상을 확립하는 데에 그 목표를 둔다. 이에 공연학 이론 및 방법론에 초점을 맞추어 교육과정을 운영한다.

나. 과정 : 박사과정

다. 교육과정

교과목 번호	과정 구분	교과목명	교과목명 영문표기	학점
V01073	박사	공연예술미학 I	Aesthetics of Performing Arts I	3
V01074	박사	공연예술미학II	Aesthetics of Performing ArtsII	3
V01075	박사	공연예술사회학	Sociological Studies in Performing Arts	3
V01076	박사	현대공연예술특수연구	Special Studies in Modern Performing Arts	3
V01077	박사	비교공연예술학연구	Comparative Studies in Performing Arts	3
V01078	박사	매체공연예술론	Studies in Media Performing Arts	3
V01079	박사	공연예술비평론	Performing Arts Criticism	3
V01080	박사	한국연극미학 I	Korean Theatre Aesthetics I	3
V01081	박사	한국연극미학II	Korean Theatre AestheticsII	3
V01082	박사	서양연극미학 I	Theatre Aesthetic I	3
V01083	박사	서양연극미학II	Theatre AestheticII	3
V01084	박사	한국전통연희연구	Studies in Korean Traditional Theatrical Arts	3
V01085	박사	대학원논문연구	Reading and Research	3

교육대학원

주요 학사일정표

학사	일정	비고
신입생모집	5월, 11월	교육대학원 홈페이지에 입학안내 참조
입학	3월, 9월	
수강신청	2월, 8월	소정기간내 인터넷을 통한 수강신청
외국어시험	8월, 2월	1학기 이상 등록한 자(휴학자 포함)
논문지도교수 제청 및 연구계획서 제출	3월, 9월	학기 초 30일 이내 제출(2차 학기)
종합시험	3월, 9월	신청일 현재 15학점 이상 이수자
학위청구논문심사신청	4월, 10월	홈페이지 학사정보시스템에서 신청
논문심사 (예비심사, 본심사)	5월, 11월	지정기간 내에 시행
학위청구논문 완제본 제출	7월, 1월	1. 대학원교학팀 - 논문(원본) 1부 - 학위논문제출확인서 1부 - 표절검사확인서 1부 - 연구윤리교육 이수증 1부 2. 도서관 학술지원팀 - 논문 4부 - 학위논문공개이용동의서 제출 - 한국교육학술정보원에 논문 업로드
논문관련 변동 사항이 있는 경우에는 즉시 해당 변경원을 신고해야 함		
교원자격증 발급 신청	7월, 1월	교원자격무시험검정원서 제출 (학위청구논문 완제본 제출시)
교원자격증 재발급신청: 재발급 신청 양식을 작성하여 대학원교학팀으로 제출		
학위수여	8월, 2월	학위기, 교원자격증 교부

교육대학원 연표

시기	주요내용
1989.11. 6	12개 전공, 정원 60명으로 교육대학원 설치인가 • 국어교육, 외국어(영어, 불어, 독어, 일어)교육, 가정교육, 역사교육, 과학(생물)교육, 과학(화학)교육, 체육교육, 미술교육, 음악교육전공 신설
1989. 3. 1.	초대 교육대학원장에 이근설 교수 취임
1990. 9. 1.	제 2대 교육대학원장에 임창주 교수 취임
1991. 5. 6.	제 3대 교육대학원장에 김부식 교수 취임
1992. 9. 1.	2개 전공(상업교육, 수학교육) 신설 및 45명 증원인가(총 정원105명)
1993. 3. 1.	제 4대 교육대학원장에 조경래 교수 취임
1993. 9. 6.	1개 전공 (사서교육) 신설 및 35명 증원인가(총 정원140명)
1994.10.21.	2개 전공 (일반사회교육, 전자계산교육) 신설 및 30명 증원인가(총 정원170명)
1995.10.23.	2개 전공 (지리교육, 중국어교육) 신설 및 20명 증원인가(총 정원190명) 전공 통합 : 역사교육, 일반사회교육, 지리교육 → 사회(역사, 일반사회, 지리)
1996.10.30.	대학원별 총 정원제에서 대학원별 입학정원제로 변경(입학정원: 연간 76명)
1997. 3. 1.	제 6대 교육대학원장에 임창주 교수 취임
1997.11. 1.	1개 전공 (교육행정) 신설 및 4명 증원인가(입학정원: 연간 80명)
1999. 2. 4	제 7대 교육대학원장에 이왕재 교수 취임
2000.10.25.	1개 전공(상담심리) 신설 및 10명(경력 있는 교원 대상) 증원인가(입학정원: 연간 90명) • 전공 명칭 변경 : 상업교육 → 상업정보교육, 전자계산 → 정보.컴퓨터교육 • 전공 명칭 분리 : 외국어교육 → 영어교육, 프랑스어교육, 일본어교육, 독일어교육, 중국어도교육, 과학교육 → 화학교육, 생물교육, 사회교육 → 일반사회교육, 역사교육, 지리교육
2000.12. 1.	제 8대 교육대학원장에 신현숙 교수 취임
2000.12.20.	전문상담교사 양성과정 신설인가(석사학위연계과정, 비학위과정 30명, 중등, 계절제)
2002.11.12.	1개 전공 (외국어로서의 한국어교육) 신설 및 10명 증원인가(입학정원: 연간 100명)
2003. 4.21.	한국어교육자특별과정 신설 (정원 20명)
2004. 3. 1.	제 9대 교육대학원장에 양윤국 교수 취임
2004.10.22	1개 전공(영양교육) 신설 및 5명 증원인가(입학정원: 연간 105명) 영양교사 양성과정 신설인가 (비학위과정 30명, 계절제)
2005. 5.26	중등교원연수원 명칭 중등교육연수원으로 변경
2007. 2. 6	제10대 교육대학원장에 정영근 교수 취임

시기	주요내용
2008. 3. 1.	제11대 교육대학원장에 김지곤 교수 취임
2008.12. 1.	부설기관 명칭 변경: 중등교육연수원 → 교육연수원
2009. 2. 5.	제12대 교육대학원장에 문권배 교수 취임
2011. 9.23.	제13대 교육대학원장에 김청자 교수 취임
2012. 7.23.	제14대 교육대학원장에 박거용 교수 취임
2012.11.	14개 전공 60명 삼담심리전공 8명, 외국어로서의한국어교육전공 8명, 영양교육전공 4명(총정원 80명)으로 정원조정인가
2013.11.18.	2개 전공 신설(유초등영어교육전공, 다문화교육전공)
2015. 1. 1.	제15대 교육대학원장에 문권배 교수 취임
2015. 3. 1	유초등영어교육전공, 다문화교육전공 폐지
2016. 8. 1.	제16대 교육대학원장에 장덕호 교수 취임
2017. 2. 1.	대학원 정원조정(자체조정: 입학정원 60명)
2017.11.10.	화학교육전공, 일반사회교육전공, 지리교육전공 폐지
2018. 7. 3.	제17대 교육대학원장에 박재현 교수 취임

교육대학원 조직

1. 교육대학원 행정부서

총 장	백	응	기
부 총 장	우	제	완
교육대학원장	박	재	현
대학원교학팀 팀장(부원장)	박	정	란
대학원교학팀 차장	최	규	현
대학원교학팀 과장	이	수	룡
대학원교학팀 과장	이	상	국
대학원교학팀 담당	김	지	현
대학원교학팀 담당	조	해	리

2. 교육대학원 전공별 주임교수

교육학과	이	정	민
국어교육전공	이	승	희
영어교육전공	이	진	아
일본어교육전공	조	규	현
중국어교육전공	정	유	선
수학교육전공	김	연	호
역사교육전공	김	문	자
사서교육전공	이	명	호
체육교육전공	이	소	미
미술교육전공	이	세	정
음악교육전공	김	지	현
상담심리전공	배	희	분
외국어로서의한국어교육전공	이	지	영
영양교육전공	홍	완	수

교육대학원 교육과정

【교 직 과 목】

▶ 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
교직	Z99401	교육학개론	Foundations to Education	2
	Z99402	교육철학 및 교육사	History & Philosophy of Education	2
	Z99404	교육방법 및 교육공학	Educational Methodology and Technology	2
	Z99405	교육심리	Educational Psychology	2
	Z99406	교육사회	Sociology of Education	2
	Z99407	교육행정 및 교육경영	Educational Administration & Management	2
	Z99430	교육과정	Educational Curriculum	2
	Z99431	교육평가	Educational Evaluation	2
	Z99524	교육연구방법	Methodology of Educational Research	2
	Z99525	생활지도와상담	Guidance and counseling	2
	Z99532	학교교육 비교연구	Comparative studies of school education	2
	Z99540	교직실무	Practical affairs of the teaching profession	2
	Z99542	글로벌시대 학교교육의 제문제	Issues on school education in the global era	2
	Z99543	교사-학생이론	Theories of teacher and student	2
	Z99544	학교교육특강	Lectures on school education	2
	Z99546	학술연구 및 논문작성법	Methods of research and thesis writing	3
	Z99547	학문하는 이유와 행복한 삶	The reason for studying and happy life	2
	Z99548	문화와 삶	Culture and Life	2
	Z99550	한국사회의 변화와 교육의 역할	Change in Korean Society and Role of Education	2
	Z99551	특수교육학 개론	Introduction to special education	2
	Z99552	인성과 창의성	Personality and Creativity	2
	Z99557	학교현장실습	Practicum in Teaching	2
	Z99558	교육봉사활동	Educational service	2
	Z99559	학교폭력예방 및 학생의 이해	Programs for Taking Preventive Measures Against School Violence	2
	Z99560	학교현장실습(대체)	Practicum in Teaching	2

1. 국어교육전공(Korean Language Education)

가. 교육목표

- 국어 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 국어교사의 전문성 향상과 국어교육 전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러 줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 국어문화에 대한 심도 있는 이해를 통해 올바른 민족관과 가치관을 함양한다.
 - 2) 중등 국어교사에게 필요한 최신의 전공 지식을 체계적으로 습득한다.
 - 3) 지식정보화 사회에 부응하는 국어 교수-학습 방법의 개발과 실습을 통해 우수한 교수 능력을 배양한다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실재를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z11238	국어교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Korean Language	2
	Z11323	국어교육론	Theories of Korean Language Teaching	2
	Z11324	국어교과논리 및 논술	Pedagogical Theory of Argumentative Writing	2
전공	Z11227	국어사연구	Studies in History of Korean Language	3
	Z11228	한국현대소설연구	Studies in Modern Korean Novel	3
	Z11229	현대문법교육연구	Studies in Education of Modern Korean Grammar	3
	Z11230	현대문학사연구	Studies in History of Modern Korean Literature	3
	Z11231	고전문학교육연구	Studies in Education of Classical Korean Literature	3
	Z11232	현대문학교육연구	Studies in Education of Modern Korean Literature	3
	Z11233	한국현대시연구	Studies in Modern Korean Poetry	3
	Z11234	고문법교육연구	Studies in Education of Mediaeval Korean Grammar	3
	Z11235	국어통사론연구	Studies in Korean Syntax	3
	Z11236	국문학사연구	Studies in History of Korean Literature	3
	Z11309	국어표현교육연구	Studies in Education of Korean Language Expression	3
	Z11310	국어이해교육연구	Studies in Education of Korean Language Comprehension	3
	Z11311	국어과교육과정 및 평가연구	Studies in Curriculum Development and Evaluation for Korean Language Education	3
	Z11312	화법교육연구	Studies in Education of Speech Communication	3
	Z11313	언어문화교육연구	Studies in Education of Korean Language and Culture	3
Z11314	언어발달과언어습득이론	Language Structure, Language Acquisition, and Language Development	3	

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
	Z11315	국어계통론교육연구	Studies in Education of Genealogy on the Korean Language	3
	Z11316	훈민정음연구	Studies in 'hunminjeongeum'	3
	Z11317	한국현대문예비평연구	Studies in Modern Korean Literary Criticism	3
	Z11318	한국현대희곡연구	Studies in Modern Korean Drama	3
	Z11319	한국현대수필연구	Studies in Modern Korean Essay	3
	Z11320	문예사조연구	Studies in Literary Thoughts	3
	Z11321	한국고전시가교육연구	Studies in Education of Classical Korean Poetry	3
	Z11322	한국고전산문교육연구	Studies in Education of Classical Korean Prose	3
	Z11325	연구보고서(국어교육)	Research Methodology for Korean Language Education	3

2. 영어교육전공(English Language Education)

가. 교육목표

- 영어교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 영어교사의 전문성 향상과 영어교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실재를 연구한다.
 - 2) 영어교육에 대한 최신이론과 변화하는 시대의 다양한 요구에 맞춰 새로운 교육프로그램과 교수 방법을 연구.개발한다.
 - 3) 영어의 이해와 사용능력을 배가하기 위한 교육을 실시한다.
 - 4) 영미문화에 대한 해박한 지식과 균형 있는 가치관을 겸비하도록 교육한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z21230	영어교육론	Theories of English Teaching	2
	Z21231	영어교과교재연구 및 지도법	Material Development and Teaching Methods in TEFL	2
	Z25401	영어교과논리 및 논술	Fundamentals in English Essay Writing	2
전공	Z21227	영어독해지도	Teaching Reading and Comprehension in English	3
	Z21232	영어교육세미나	Seminar in English Teaching	3
	Z25305	영어학세미나	Seminar in English Linguistics	3
	Z25340	영문학세미나	Seminar in English Literature	3
	Z25341	영어발음지도	Teaching English Pronunciation	3
	Z25342	영어읽기지도	Teaching Reading in English	3
	Z25343	영어쓰기지도	Teaching Writing in English	3
	Z25344	영어말하기지도	Teaching Speaking in English	3
	Z25345	영어듣기지도	Teaching Listening in English	3
	Z25346	영어문법지도	Teaching English Grammar	3
	Z25347	영미문화의 이해	Understanding British/American Culture	3
	Z25348	영어회화교육	Teaching English Conversation	3
	Z25349	멀티미디어영어교육	Multimedia-assisted English Teaching	3
	Z25350	영어능력평가방법	Methods in English Language Testing	3
	Z25351	영문학지도	Teaching English Literature	3
	Z25352	영미소설연구	Study in English Novels	3
	Z25353	영미시연구	Study in English Poetry	3
	Z25354	영미희곡연구	Study in English Drama	3
	Z25355	영어음성학연구	Study in English Phonetics	3
	Z25356	영어음운론연구	Study in English Phonology	3
	Z25358	영어통사론연구	Study in English Syntax	3
	Z25359	영어의미론연구	Study in English Semantics	3
	Z25361	컴퓨터활용영어교육	Computer-assisted English Teaching	3
Z25362	시청각교재연구개발	R & D of Audiovisual Materials	3	
Z25363	영어교육공학세미나	Seminar in English Teaching Technology	3	

Z25403	제2언어습득이론	Theories in Second Language Acquisition	3
Z25420	연구방법론	Research Methodology	3
Z25421	영어교육과 화용론	English Teaching and Pragmatics	3

3. 일본어교육전공(Japanese Language Education)

가. 교육목표

- 일본어교육 전공은 교육, 연구 양면에 걸쳐 체계적이고 전문적인 교육과정을 통하여 교육전문가의 덕성과 자질을 갖춘 우수한 일본어 교사를 양성한다. 구체적으로 다음과 같이 실천한다.
 - 1) 현실적이고 창의적인 첨단교수법을 연구한다.
 - 2) 일본어교육, 일본어학, 일본문학 등을 탐구한다.
 - 3) 현대 일본의 사회와 문화를 연구한다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실제를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z23227	일본어교육론	Theories of Japanese Teaching	2
	Z23228	일본어교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Japanese	2
	Z25407	일본어교과논리 및 논술	Instruction in Writing Japanese Essays	2
전공	Z23217	일본문화론	Japanese Culture	3
	Z23218	일어학사연구	History of Japanese Language	3
	Z23219	일문학사연구	History of Japanese Literature	3
	Z23220	일현대문법교육	Teaching of Modern Japanese Grammar	3
	Z23221	일작문교육	Teaching of Japanese Composition	3
	Z23222	일소설강독	Reading in Japanese Novel	3
	Z23224	일문학교육	Teaching of Japanese Literature	3
	Z23225	일경어지도법	Teaching of Japanese Honorifics	3
	Z23226	일음성교육	Teaching of Japanese Phonetics	3
	Z23229	일본어교육세미나	Seminar on Japanese Education	3
	Z25366	컴퓨터를 이용한 일본어교육	Computer-assisted Japanese Teaching	3
	Z25367	일본어교육사	History of Japanese Education	3
	Z25368	일본어평가방법론	Method of Japanese Language Test and Evaluation	3
	Z25369	일본어교육특강	Topics in Japanese Education	3
	Z25371	다매체와 일본어교육	Multi-Media and Japanese Education	3
	Z25372	일근대문학교육연습	Seminar in Modern Japanese Literature Teaching	3
	Z25374	일문학교재연구	Studies in Japanese Literature Textbook	3
	Z25375	일본문학교육특강	Topics in Japanese Literature	3
	Z25378	일본문학독해교육방법론	Method of Japanese Literature Comprehension Teaching	3
	Z25379	일본한자지도법	Teaching of Japanese KANJI	3
Z25381	일본어회화지도	Teaching of Japanese Conversation	3	

4. 중국어교육전공(Chinese Language Education)

가. 교육목표

- 중국어 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 중국어교사의 전문성 향상과 중국어교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 중국어전공에서는 실질적인 언어능력을 구비하여 체계적인 문법교육과 회화실습을 교수할 수 있도록 한다.
 - 2) 문학작품을 감상·분석하는 가운데 중국문화와 관련된 문화정보에 대한 체계적이고 포괄적인 이해력을 배양하도록 한다.
 - 3) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실제를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z25230	중국어교육론	Theories of Chinese Teaching	2
	Z25231	중국어교과교재연구 및 지도법	A Study of Chinese Teaching Materials and a Method of Guidance	2
	Z25415	중국어교과논리 및 논술	Rhetoric of Chinese Course and How to Write an Essay	2
전공	Z25221	중국언어문자연구	Studies in Chinese Phonology	3
	Z25222	중국현대문학연구	Studies in Modern Chinese Literature	3
	Z25223	중국문학사연구	Studies in the History of Chinese Literature	3
	Z25227	중국시가연구	Studies in Chinese Poetry	3
	Z25228	중국소설연구	Studies in Chinese Narrative	3
	Z25232	중국어교육세미나	Seminar on Chinese Education	3
	Z25382	중국문학강독	Reading Chinese Literature	3
	Z25383	중국어어법특강	Special Lecture in Chinese Grammar	3
	Z25385	중국문화연구	The Study of Chinese Culture	3
	Z25388	중국어작문연습	Practice in Chinese Composition	3
	Z25396	연구보고서와 논문작성법(중국어교육)	Research Report and How to Write a Thesis	3
	Z25410	시사중국어특강	Seminar in Current Chinese	3
	Z25411	중국문학개론	Introduction to the Chinese Literature	3
	Z25412	중국문학비평연구	Studies in Chinese Literary Criticism	3
	Z25413	중국문학세미나	Seminar in Chinese Literature	3
	Z25414	중국산문특강	Seminar in Chinese Ancient Prose	3
	Z25416	중국어듣기말하기지도	Guide to Chinese Listening and Speaking	3
	Z25417	중국어학개론	Introduction to the Chinese Linguistics	3
	Z25418	중국예술연구	Studies in Chinese Art	3
Z25419	중한번역연습	Practice of Sino-Korean Translations	3	

5. 수학교육전공(Mathematics Education)

가. 교육목표

- 수학교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 수학교사의 전문성 향상과 수학교육 전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 수학교육 및 교육학을 통하여 교직적성을 갖추도록 한다.
 - 2) 중등 수학교사에게 필요한 최신의 전공 지식을 체계적으로 습득한다.
 - 3) 지식정보화 사회에 부응하는 수학 교수-학습 방법의 개발과 실습을 통해 우수한 교수 능력을 배양한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교과목명		학점
		교 과 목 명	영 문	
전필	Z91227	수학교육론	Theories of Mathematics Teaching	2
	Z91228	수학교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Mathematics	2
	Z99535	수학교과논리 및 논술	Mathematical Writing Logic	2
전공	Z91217	실해석학	Real Analysis	3
	Z91218	확률 및 통계 교수법	Teaching of Probabilities and Statistics	3
	Z91219	위상수학특론	Topics in Topology	3
	Z91220	대수학특론	Topics in Algebra	3
	Z91221	기하학특론	Topics in Geometry	3
	Z91222	집합과 논리교수법	The Method of Teaching Set and Logic	3
	Z91223	컴퓨터를 활용한 수학교육	Computer Aided Mathematical Education	3
	Z91224	선형대수학교수법특론	Topics in Teaching Linear Algebra	3
	Z91225	미적분학교수법	Teaching of Calculus	3
	Z91226	응용통계학	Applied Statistics	3
	Z91229	수학교육 세미나	Seminar on Mathematics Education	3
	Z99509	대수적수론특론	Topics Algebraic Number Theory	3
	Z99511	수학의 기초	Foundation of Mathematics	3
	Z99513	확률 및 통계 특론	Topics in Probabilities and Statistics	3
	Z99515	수학교육 연구방법과 동향	Research Methods and Trends in Mathematics Education	3
	Z99517	수학적 힘의 이해	Understanding of Mathematical Power	3
	Z99518	해석학특론	Topics in Analysis	3
	Z99519	복소함수해석학교수법	Teaching of Complex Analysis	3
	Z99521	함수해석학특론	Topic in Foundation Analysis	3
	Z99522	수학사교육	History of Mathematics Education	3
	Z99534	미분기하 특론		3
	Z99536	연구보고서(수학교육)	Research and Writing in Education	2
	Z99537	정수론 특론	Topics in Number Theory	3
Z99538	조합 및 그래프 이론 특론	Topics in Combinatorics and Graph Theory	3	

6. 일반사회교육전공(Social Studies Education)

가. 교육목표

- 일반사회 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 일반사회교사의 전문성 향상과 일반사회교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 지식정보사회를 선도하는 창의력과 전문성을 확보한 교사를 양성한다.
 - 2) 사회현상을 심층적으로 연구하여 현장 교육에 적용할 수 있도록 유도하며 재교육을 통해 지도력을 갖추도록 한다.
 - 3) 다양한 교수법을 개발하고 적용하여 첨단학의 학습발전을 함양시킨다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실재를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z42236	일반사회교육론	Theories of Social Studies Teaching	2
	Z42237	일반사회교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Social Studies	2
	Z43363	일반사회교과논리 및 논술		2
전공	Z42226	정치학특강	Topics in Political Science	3
	Z42228	법학교육론	Law Education	3
	Z42229	문화와 사회	Culture and Society	3
	Z42230	사회과학방법론	Research Methods for Social Science	3
	Z43342	정치와 사회교육	Politics and Social Education	3
	Z43343	경제학교육특강	Topics in Education of Economics	3
	Z43344	경제와 사회교육	Economic and Social Education	3
	Z43345	사회교육론	Theory of Social Studies Education	3
	Z43346	한국경제론	Topics in Korean Economy	3
	Z43347	국제경제와 사회교육	International Economics and Social Education	3
	Z43348	사회통계학	Social Statistics	3
	Z43349	경제정책과 사회교육	Theory of Economic Policy and Social Education	3
	Z43350	정책과정과 사회교육	Topics in Public Policy and Social Education	3
	Z43351	정부와 민주시민교육	Government and Citizenship Education	3
	Z43352	행정과 사회교육	Public Administration and Social Education	3
	Z43353	헌법연구와 사회교육	Constitutional Law and Social Education	3
	Z43354	사법연구와 사회교육	Private Law and Social Education	3
	Z43355	거시경제와 사회교육	Macroeconomics and Social Education	3
	Z43356	미시경제와 사회교육	Microeconomics and Social Education	3
	Z43357	인간관계와 사회교육	Human Relation and Social Education	3
	Z43358	지방자치교육론	Local Autonomy Education	3
	Z43359	정보사회와 사회교육	Information Society and Social Education	3
	Z43360	북한청소년문화의 이해와 사회교육	Understanding North Korea and Juvenile and Social Education	3
	Z43361	리더십과 사회교육	Leadership and Social Studies	3
	Z43362	한국사회문제의 이해	Understanding of Social Problems in Korea	3
	Z43390	인간과 사회	Human and Society Studies	3
Z43391	인간과 행정	Human and Public Administration	3	
Z43392	시민교육과 사회윤리	Social ethics & Civic Education	3	

7. 역사교육전공(History Education)

가. 교육목표

- 역사 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 역사교사의 전문성 향상과 역사교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 교육학의 기본개념과 이론의 습득을 통해 교육현장에 대한 교육자로서의 올바른 사고능력을 키우고 교육현장의 문제를 통찰할 수 있는 능력을 배양한다.
 - 2) 역사 교과 내용에 대한 전문지식을 심화하고 역사교과 교육 이론과 방법에 대한 원리적인 이해 및 교과지도 내용을 개발한다.
 - 3) 첨단 학술매체의 활용능력을 개발하고 21세기에 대비한 역사교육을 모색하여 미래사회의 변화에 대처하는 능력을 배양한다.
 - 4) 인성교육을 통해 교육자로서의 자질을 배양하는 동시에 사회발전에 이바지 할 수 있는 역사교사로서의 사명감과 윤리의식을 함양한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교과목명		학점
		교 과 목 명	영 문	
전필	Z41253	역사교육론	Theories of History Teaching	2
	Z43373	역사교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for history	2
	Z43374	역사교과논리 및 논술	History Writing Logic	2
전공	Z41244	한국고대사교육	Education on Korean Ancient History	3
	Z41245	한국중세사교육	Education on Korean Medieval History	3
	Z41246	한국근대사교육	Education on Korean Modern History	3
	Z41248	동양고대사교육	Education on Asian Ancient History	3
	Z41249	동양중세사교육	Education on Asian Medieval History	3
	Z41250	동양근현대사교육	Education on Asian Latest Modern History	3
	Z41251	서양사연습	Seminar in European History	3
	Z43312	서양사자료강독	Reading in Western History	3
	Z43365	동서문화교류사	History of Relationship between the Asian and the West Cultures	3
	Z43367	동아시아 사료 특강	Seminar in Asian History	3
	Z43369	동아시아사 특강	Topics in Asian History	3
	Z43371	서양고중세사	Ancient and Medieval History of the Western World	3
	Z43372	서양근현대사	Modern History of Europe	3
	Z43378	한국사 연구의 최근 동향과 한국사교육	New Trends of the Korean History Research and Education	3
	Z43379	한일관계사 특강	Topics in history of Relationship between Korea and Japan	3
	Z43401	한국사 자료강독과 교재 개발	Study on the Exploration of Korean Historical Data and Development of Textbooks	3
	Z43408	서양사 연구의 최근 동향과 역사교육	Study on the Trends in Western History Research and History Education	3
	Z43411	한국사의 쟁점과 역사교육	Seminar on the History Education and Issues in Korean	3

구분	학수번호	교과목명		학점
		교 과 목 명	영 문	
	Z43417	서양중세사교육	History Education of Western Medieval History	3
	Z43418	서양고대사교육	Education of Western Ancient History	3
	Z43419	한국현대사교육	Education of Korean Modern History	3
	Z43420	한국근세사	Early Modern History of Korea	3
	Z43421	조선시대사특강	Topics in History of Joseon Dynasty	3
	Z43422	베트남사특강	Topics in History of Vietnam	3
	Z43423	사학사특강	Seminar on The Studies of Historiography	3

8. 사서교육전공(Library Science Education)

가. 교육목표

- 사서 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 사서교사의 전문성 향상과 사서교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 지식정보사회에 능동적으로 대처할 수 있는 유능하고 자질 있는 사서교사의 양성한다.
 - 2) 초·중·고등학교 도서관 현장에서 필요한 실무에 대한 폭넓은 지식과 체계적이고 깊이 있는 이론 교육을 병행한다.
 - 3) 지식 기반 사회에서 첨단 정보 활용 능력을 배양한다.
 - 4) 인성교육을 통한 올바른 교육관을 확립한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전공	Z02227	서지학특강	Advanced course in Bibliography	3
	Z02228	도서관정보네트워크	Advanced course in Library and Information Network	3
	Z02229	사서교육세미나	Seminar on Library Science Education	3
	Z08194	분류법실습	Practices in Classification	3
	Z08195	자동화목록법실습	Practices in Automated Cataloging	3
	Z08196	정보검색이론과실습	Information Retrieval Theory and Practice	3
	Z08197	도서관자동화론연구	Studies in Library Automation	3
	Z08198	학교도서관경영실습	Practices in Administration of School Library Media Center	3
	Z08199	독서지도론연구	Studies in Reading Guidance	3
	Z08200	참고봉사이론과실제	Reference Service Theory and Practice	3
	Z08201	장서구성론연구	Studies in collection Development	3
	Z08202	정보활용교육연구	Studies in Information Literacy Education	3
	Z08203	학교도서관협력프로그램개발	Developing School Library Cooperation Programs	3
	Z08204	학교도서관서비스평가	Evaluation of School Library & Media Center Services	3
	Z08205	학교도서관정책연구	Studies in School Library Policy	3
	Z08206	미디어제작지도법	Teaching of Media Production	3
	Z08207	문헌정보학연구방법지도법	Teaching of Research Methods in Library and Information Science	3
	Z08208	학교도서관교육연구	Studies in School Library Media Education	3
	Z08209	학교도서관교재연구	Study on Instructional Materials of Library Education	3
	Z08210	문헌정보학세미나	Seminar in Library and Information Science	3
	Z08211	저작권연구	Studies in Copyright	3
	Z08212	데이터베이스구축실습	Practice on Designing Database Systems	3
	Z08213	전자출판실습	Practice on Electronic Publishing	3
	Z08215	출판학특강	Advanced Course in Publishing Science	3
	Z08262	정보와 도서관 교재연구	Teaching Method and Material for Information and Society	3
	Z08290	기록관리특강	Management of Record Management and Archives	3

9. 체육교육전공(Physical Education)

가. 교육목표

- 체육 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 체육교사의 전문성 향상과 체육교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 체육에 관련된 제 문제를 학문적으로 심도 있게 연구할 수 있는 우수하고 능력 있는 교육자를 양성한다.
 - 2) 체육학 기초원리와 전공에 따른 이론을 심도 있게 연구 분석 현장교육에 응용할 수 있는 교육자를 양성한다.
 - 3) 스포츠 과학화를 위한 학문의 체계화를 도모하고, 교육자로서 덕성과 자질을 함양시킨다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실재를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z61223	체육교육론	Theories of Physical Teaching	2
	Z61224	체육교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Physical Education	2
	Z61369	체육교과논리 및 논술	Logical Writing in Physical Education	2
전공	Z61213	스포츠사회학연구	Study in Sport Sociology	3
	Z61214	운동생리학연구	Study in Exercise Physiology	3
	Z61219	체육행정및경영연구	Study of Administration and Management in Physical Education	3
	Z61220	체육학연구설계법	Study in Reserch Methods of Physical Education	3
	Z61221	체육측정평가연구	Study of Measurement and Evaluation in Physical Education	3
	Z61340	체육교육통계학연구	Study of Statistics in Physical Education	3
	Z61362	스포츠교육학연구	Study in Sports Pedagogy	3
	Z61364	여가 및 레크리에이션연구	Study in Leisure and Recreation	3
	Z61365	운동실기연구	Study in Sports Skill Teaching	3
	Z61366	운동역학연구	Study in Biomechanics	3
	Z61368	운동학습 및 심리연구	Study in Motor Learning and Sports Psychology	3
	Z61370	체육교육논문연구	Study of Thesis Physical Education	3
	Z61371	체육사·철학연구	Study in Philosophy of the Sports History	3
	Z61372	체육안전교육 및 응급처치연구	Study of Physical Safty Education and Emergency Treatment in Physical Education	3
	Z61374	특수체육연구	Study in Adapted Physical Activity and Exercise	3
	Z61378	트레이닝 방법 및 운동처방 연구	Method of Physical Fitness Training and Exercise Prescription	3
	Z61376	뉴 스포츠 연구	Study of New Sport	3
	Z61377	실기 교수법	Method of Teaching P.E	3

10. 미술교육전공(Fine Arts Education)

가. 교육목표

- 미술 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 미술교사의 전문성 향상과 미술교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 미술 전반에 걸친 이론을 바탕으로 창의적 표현을 지도할 수 있는 미래지향적 미술 교육자를 양성한다.
 - 2) 사회에 기여할 수 있는 21세기 문화예술 시대에 부응하는 앞선 미술 교육자를 양성한다.
 - 3) 인성교육을 통한 올바른 교육관을 확립한다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실재를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z71232	미술교육론	Theories of Art Studies Teaching	2
	Z71233	미술교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Art Studies	2
	Z71422	미술교과논리 및 논술		2
전공	Z71423	미학예술론	Aesthetics Arts Theory	3
	Z71424	현대미술론	Theory of contemporary Art	3
	Z7142	시각문화연구	Study of Visual Culture	3
	Z71426	선행문헌연구	Study of Prior Art Documents	3
	Z71427	미술감상과 비평	Art Appreciate & Criticism	3
	Z71428	논문작성법	The Method Writing Thesis	3
	Z71429	한국동양미술사	History of Oriental · korean Art	3
	Z71430	서양미술사	History of Western Art	3
	Z71234	미술교육세미나	Seminar on Art Studies Education	3
	Z71431	미술교육기획	Art Education Planning	3
	Z71432	미술교수학습방법	Method of Art Teaching-learning	3
	Z71433	뮤지엄·사회미술교육론	Theory of Museum Education	3
	Z71434	미술치료	Art Therapy	3
	Z71435	드로잉	Drawings	3
	Z71436	회화Ⅰ(한국화)	Painting of Korean Traditional	3
	Z71437	회화Ⅱ(서양화)	Painting of Oil and Water Color	3
	Z71438	조소	Sculpture	3
	Z71439	공예	Crafts	3
	Z71440	디자인	Design	3
	Z71441	뉴미디어예술	New Media Arts	3

11. 음악교육전공(Music Education)

가. 교육목표

- 음악 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 음악교사의 전문성 향상과 음악교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 음악교육 전반에 대한 이해를 깊게 하고, 전문적인 음악적 능력과 교수기술을 연구한다.
 - 2) 원만한 인격을 갖춘 교육자로서의 능력을 배양한다.
 - 3) 현장 교사들을 위해서는 현재 새로운 교수법과 교육의 원리를 제공하기 위한 재교육 기능을 강화한다.
 - 4) 현장학습에 대한 평가와 교재연구, 교안작성 및 지도에 관한 이론과 실제를 연구한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z81236	음악교육론	Theories of Music Teaching	2
	Z81237	음악교과교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Music	2
	Z81415	음악교과논리 및 논술		2
전공	Z81226	음악교육과정연구	Music Curriculum Study	3
	Z81227	음악교수법	Music Pedagogy	3
	Z81228	현대음악교육사조	Movement of Modern Music Education	3
	Z81229	합창지도법	Choral Conducting	3
	Z81230	음악교육심리학	Educational Psychology of Music	3
	Z81231	편곡법	Arrangement	3
	Z81232	국악교육의 이론과 실제	Theories and Practice in Korean Music	3
	Z81233	음악교육연구방법	Research Methods in Music Education	3
	Z81234	음악지도평가법	Measurement and Evaluation in Music Education	3
	Z81235	멀티미디어활용교육	Multimedia Applications in Music Education	3
	Z81238	음악교육세미나	Seminar on Music Education	3
	Z81403	창작지도법	Creative Music Teaching	3
	Z81404	반주법	Accompaniment	3
	Z81405	음악교육철학	Philosophy of Music Education	3
	Z81406	국악실기	Korean Music Performance	3
	Z81407	전공실기연구	Advanced Major Studies	3
	Z81408	가창지도법	Voice Teaching	3
	Z81409	음악치료	Music Therapy	3
	Z81411	음악통합이론	Music Theory	3
	Z81412	음악사및문헌	Music History and Literature	3
Z81413	음악미학	Aesthetic Music	3	
Z81414	음악교육행정	Adminstration and supervision in Music Education	3	
Z81417	음악교수학습의실제	Practice of Teaching Learning in Music	3	

12. 상담심리전공(Counseling Psychology)

가. 교육목표

- 상담심리 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 상담교사의 전문성 향상과 상담교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 인간본질의 심리학적인 특징과 현상의 이해, 청소년의 성장과 발달이론을 바탕으로 학생지도에 필요한 이론적이고 실제적인 기반을 구축한다.
 - 2) 교수활동과 상담활동에 요구되는 전문인을 양성하는데 중점을 둔다.
 - 3) 전문상담교사로서 전문성을 신장하는데 초점을 두고, 개인 및 집단 상담에 필요한 기본자질을 함양한다.
 - 4) 실생활 현장을 중심으로 한 청소년 상담에 능동적으로 대처할 수 있는 능력과 태도를 갖추는데 역점을 둔다.

▶ 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전필	Z05101	심리검사	Use of Psychological Testing	2
	Z05102	성격심리	Theories of Personality	2
	Z05103	특수아상담	Counseling of Gifted and Handicapped Children	2
	Z05104	집단상담	Group Counseling	2
	Z05105	가족상담	Family Counseling	2
	Z05106	진로상담	Career Counseling	2
	Z05107	상담이론과 실제	Theories and Practice of Counseling	2
	Z08240	발달심리	Developmental psychology	2
전공	Z05201	생활지도연구	Studies of Guidance	2
	Z05203	청년발달	Adolescent Development	2
	Z05204	행동수정	Behavior Modification	2
	Z05206	상담실습 및 사례연구	Counseling Practicum and Case Study	2
	Z05207	상담심리세미나	Seminar on Counseling Psychology	2
	Z08183	이상심리	Abnormal Psychology	2
	Z08185	학습심리	Learning Psychology	2
	Z08186	심리학이론	Theories of Psychology	2
	Z08187	적응심리와 교육	Adjustment Psychology and Education	2
	Z08188	상담심리연구방법	Research Method of Counseling Psychology	2
	Z08189	상담자직업윤리쟁점	Professional and Ethical Issue for Counselor	2
	Z08190	사회심리와 교육	Social Psychology and Education	2
	Z08192	교육심리세미나	Seminar in Educational Psychology	2
	Z08193	인지심리와 교육	Cognitive Psychology and Education	2
	Z08221	교육평가	Evaluation in Education	2
	Z08222	교육통계	Statistical Methods in Education	2
	Z08242	아동발달	Child Development	2
	Z08258	사회변화와 직업의 세계	Understanding of Social Change and Career field	2
	Z08260	영재아상담	Counseling of Gifted and Talented Children	2
	Z08261	학습부진아	Counseling of Underachiever	2
	Z08285	학교부적응 상담	Counseling for Maladjustment Student	2
	Z08286	학습상담	Academic Counseling	2
	Z08287	학교교육세미나	Seminar in School Education	2

13. 외국어로서의 한국어교육전공(Korean Language Education as a Foreign Language)

가. 교육목표

- 외국어로서 한국어 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 외국어로서 한국어교사의 전문성 향상과 외국어로서 한국어교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 다양한 언어 교수-학습이론을 폭넓게 살핌으로써 한국어교육에 필요한 이론적인 바탕을 마련한다.
 - 2) 한국어의 다양한 특징과 현상을 체계적으로 논의하고 연구하여 한국어교육현장에서 적극 활용할 수 있는 언어 정보를 구축한다.
 - 3) 한국어교육현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 문학교육내용과 문화교육내용을 구성한다.
 - 4) 한국어교육에 필요한 다양한 언어이론과 언어현상을 적극 검토하여 한국어 교육현장에서 적극 활용할 수 있는 언어정보를 제공한다.
 - 5) 한국어교육에 필요한 한국역사, 정치, 경제, 사회, 예술 등 한국을 이해하고 한국어 교육을 신장시키는 데 필요한 다양한 정보를 구축한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전공	Z08103	대조언어연구	Contrastive Linguistics for KLEFL	3
	Z08104	한국어화용론	Korean Pragmatics for KLEFL	3
	Z08105	언어습득이론	Theory of Language Acquisition for KLEFL	3
	Z08107	한국어음운론	Korean Phonology for KLEFL	3
	Z08108	한국어문법론	Korean Grammar for KLEFL	3
	Z08109	한국어의미론	Korean Semantics for KLEFL	3
	Z08110	한국문학의 이해	Korean Literature for KLEFL	3
	Z08111	한국의 현대문화	Modern Culture of Korean	3
	Z08112	한국어능력평가론	Evaluation of Korean Proficiency in KLEFL	3
	Z08113	한국어교육론	Principles of Korean Language Education as a Foreign Language	3
	Z08114	한국어교재연구 및 지도법	Development of Teaching Materials and Teaching Methods for KLEFL	3
	Z08115	한국어교육세미나	Issues in Korean Language Education as a Foreign Language	3
	Z08155	한국어교육실습	Field Practice for Korean Language Education	3
	Z08156	외국어교수법	The Teaching Methodology of Foreign Language	3
	Z08157	한국어교육연구방법론	Research Methods in KLEFL	3
	Z08158	응용언어학과한국어교육	Applied Linguistics and KLEFL	3
	Z08159	한국어수업설계의 이론과 실제	Theory and Practice of Syllabus Design of KLEFL	3
	Z08160	한국어교사론	Discussion on the Korean Language Educator	3
	Z08161	시사한국어교육론	Theory of Current Korean Education	3
	Z08162	다매체와 한국어교육	Multi-Media and Korean Language Education	3
	Z08163	한국어교육정책론	Studies on the Governmental Policy for Korean Language Education	3
	Z08164	한국어교육특강1	Special Lecture 1 on KLEFL	3
	Z08165	한국어교육특강2	Special Lecture 2 on KLEFL	3
	Z08224	한국어문법교육론	Studies in Korean Grammar Education	3
	Z08225	한국어교육과정론	Curriculum Development of Korean Language Education	3
	Z08229	한국어표현교육법	Teaching Productive Skills of Korean Language	3
	Z08232	한국어어휘교육론	Studies in Teaching Korean Vocabulary	3
	Z08233	한국언어문화교육론	The Integrated Approach of Teaching Korean Language and Culture	3
Z81416	한국어교육학개론	Academic Foundation of Korean Language Education as a Foreign Language	3	

14. 영양교육전공(Nutrition Education)

가. 교육목표

- 영양 교육 전공은 체계적인 학습과 연구를 바탕으로 세계화시대를 선도할 영양교사의 전문성 향상과 영양교육전문가 양성을 목표로 하여, 필요한 능력과 자질을 길러줄 수 있는 다음의 사항을 실천한다.
 - 1) 이론과 실천능력을 겸비한 전문 인력으로서의 영양사를 양성한다.
 - 2) 합리적인 문제해결 능력과 의사결정 능력을 갖춘 영양 분야의 지도자를 배출한다.
 - 3) 식품영양학 분야에서 창의적이고 선도적인 연구능력을 개발한다.
 - 4) 인류사회에 기여할 수 있는 덕성과 지성을 겸비한 인재를 양성한다.

나. 교육과정표

구분	학수번호	교 과 목 명		학점
		국 문	영 문	
전공	Z61307	식품학특론	Advanced food science	3
	Z61309	식품위생학특론	Advanced food sanitation	3
	Z61311	통계학특론	Advanced statistics	3
	Z61313	영양학세미나	Seminar in nutrition	3
	Z61314	식품학세미나	Seminar in food science	3
	Z61315	급식경영최신정보	Current issues in foodservice management	3
	Z61316	외식산업경영론	Restaurant management	3
	Z61322	영양학특론	Advanced nutrition	3
	Z61323	실험조리	Experiments on food preparation	3
	Z61324	식품관능검사	Sensory evaluation on food	3
	Z61325	푸드스타일링	Foodstyling	3
	Z61326	식품과문화	Food and culture	3
	Z61327	식품가공 및 저장	Food processing and preservation	3
	Z61328	급식경영학특수과제	Special projects in foodservice management	3
	Z61329	급식마케팅전략	Foodservice marketing strategy	3
	Z61332	급식품질관리	Quality control in foodservice	3
	Z61355	영양판정 및 실습	Studies in Nutrition Assessment	3
	Z61356	식사요법 및 실습	Studies in Diet Therapy	3
	Z61357	단체급식 및 실습	Quantity a Food Management	3
	Z61358	영양교육 및 상담실습	Practice of Nutrition Education & counseling	3
Z61359	조리원리 및 실습	Culinary Fundamentals Lab	3	
Z61360	생애주기영양학	Nutrition throughout the Life Cycle	3	
Z61375	조사연구방법론	Research methodology	3	

교직과정 이수 및 교원자격 무시험 검정

1. 교직과목

구 분	과 목 명	학점	비 고
교직이론	교육학개론	2	7과목이상 필수 이수
	교육철학 및 교육사	2	
	교육과정	2	
	교육평가	2	
	교육방법 및 교육공학	2	
	교육심리	2	
	교육사회	2	
	교육행정 및 교육경영	2	
	생활지도와 상담	2	
	중등교사리더십	2	
교직소양	학교폭력예방 및 학생의 이해	2	선택 필수(현직교원 포함)
	특수교육학 개론	2	필수 (현직교원은 해당없음)
	교직실무	2	
교육실습	학교현장실습	2	
	교육봉사활동	2	
합 계	15과목	30	

2. 전공과목

구 분	내 용	비 고
전공학점	50학점이상	(학부+대학원)
기본이수과목	5과목 14학점 이상	
교과교육영역	교과교육론 2학점 교과논리 및 논술 2학점 교과교재연구 및 지도법 2학점	사서, 영양 제외

※ 기본이수과목 및 교과교육영역은 전공학점에 포함되며 전공별 기본이수과목은 홈페이지 참조

3. 부전공

- 현직 중등학교 교원만 해당하며 전공과목 32학점 이상 이수하여야 한다.
[교직소양 과목인 학교폭력의 예방 및 대책(2학점)과 기본이수과목 14학점(5과목) 이상 및 교과교육 영역 6학점 포함]

4. 학점인정원 작성

가. 중등학교정교사(2급) 및 사서교사(2급), 영양교사(2급) 교원자격증을 취득하기 위해 입학한 원생은 1 학기 중에 학점인정원을 각 전공에서 작성함.

나. 학점인정의 대상 과목

- 전공 및 교직 : 출신대학교에서 이수한 전공을 해당 전공주임교수가 심의
- * 교육학과 전공 수업을 일반선택으로 이수한 경우 교직과목으로 인정불가(단, 교육학을 복수전공 혹은 부전공으로 이수한 경우에는 전공으로 이수한 학점을 심의하여 교직과목의 이수학점으로 인정함)

5. 학교현장실습

가. 3학기 이후 4주간 실습하며, 학교교섭자는 매년 4월, 개별교섭자는 1학기 4~5월, 2학기 10월~11월에 실습이 가능함(2학기에는 학교교섭 불가)

나. 실습학교 교섭방법

- 개별교섭 - 개인이 직접 실습을 원하는 학교와 교섭하여 확인서 제출
- 학교교섭 - 교육대학원에서 임의로 배정

다. 개별교섭방법

- 교학팀에서 실습의뢰서와 교육실습수락서(양식)을 수령하여 해당 교섭학교에 제출 후 해당학교장 직인이 날인된 교육실습수락서를 교학팀에 제출

라. 학교교섭방법

- 교육대학원에 신청(9~11월경 일괄적으로 신청을 받음)
- 실습학교는 교육대학원에서 임의 배정함(원하는 학교를 선택할 수 없음)

마. 실습대체

- 사서교육 또는 영양교육전공 입학생 중 사서 또는 영양사 자격증을 가지고 “초·중등교육법” 및 “고등교육법” 제2조에 의한 학교나 사회교육기관 등에서 관련 업무를 1년 이상 담당한 경력이 있는 경우 ‘경력인정증명서’를 제출하면 학교현장실습을 대체할 수 있음.(비정규직 학교영양사, 위탁급식업체 소속 영양사 포함) 단, 교육봉사 활동은 면제 및 대체할 수 없음.

6. 교육봉사활동

- 실습계획을 홈페이지에 공지함.

7. 교직 적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상을 통과 하여야 함.

8. 교내에서 실시하는 응급처치 및 심폐소생술 실습특강을 2회 이상(학년도별 1회) 이수하여야 함.

복 지 상 담 대 학 원

복지상담대학원 주요 학사일정표

학사	일정	비고
신입생 모집	5월, 11월	복지상담대학원 홈페이지 입학안내 참조
입학	3월, 9월	
수강신청	2월, 8월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
외국어시험	8월, 2월	1학기 이상 등록한 자(휴학생 포함)
논문지도교수 제청 및 연구계획서 제출	3월, 9월	학기 초 30일 이내 제출(2차 학기)
종합시험	3월, 9월	신청일 현재 15학점 이상 이수자
학위청구논문심사신청	4월, 10월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
논문심사 (예비심사, 본심사)	5월, 11월	
학위청구논문 완제본 제출	7월, 1월	1. 대학원교학팀 - 논문 1부(원본) - 학위논문제출확인서 1부 - 표절검사확인서 1부 - 연구윤리교육 이수증 1부 2. 도서관 학술지원팀 - 논문 4부 - 학위논문공개이용동의서 제출 - 한국교육학술정보원에 논문 업로드
학위수여	8월, 2월	학위기 교부

복지상담대학원 연표

시기	주요내용
2008. 5.	복지상담대학원 신설 <총 3개학과 (아동상담.치료학과 / 가족상담.치료학과 / 사회복지학과) 입학정원 50명>
2008. 5.29.	복지상담대학원장에 김지곤 교수 취임
2008. 8.25.	정치경영대학원 사회복지학과(사회복지전공, 상담심리전공, 가족치료전공, 임상심리전공)을 복지상담대학원 소속으로 변경
2009. 2.12.	복지상담대학원장에 김종천 교수 취임
2009.11.11	학과명칭 변경(아동상담.치료학과→아동.청소년상담학과, 사회복지학과→노인복지학과)
2010. 2. 1.	복지상담대학원장에 오성호 교수 취임
2011. 9.23.	복지상담대학원장에 이명식 교수 취임
2012. 3. 2.	정원조정(입학정원 47명)
2012.11. 6.	사회복지학과 신설, 정원조정(입학정원 50명)
2012.12.10.	상명가족아동상담교육센터 신설
2013.12.16.	복지상담대학원장에 정현숙 교수 취임
2015. 3. 2	군상담심리학과(계약학과) 신설
2015.12.15.	복지상담대학원장에 김영미 교수 취임
2016. 3. 1.	노인복지학과 폐과
2017. 2. 1.	대학원 정원조정(자체조정: 입학정원 45명)
2017.10.20.	복지상담대학원장에 이금룡 교수 취임

복지상담대학원 조직

1. 복지상담대학원 행정부서

총	장	백	응	기
부	총 장	우	제	완
복 지 상 담 대 학 원 장		이	금	룡
대학원교학팀 팀장(부원장)		박	정	란
대 학 원 교 학 팀 차 장		최	규	현
대 학 원 교 학 팀 과 장		이	수	룡
대 학 원 교 학 팀 과 장		이	상	국
대 학 원 교 학 팀 담 당		김	지	현
대 학 원 교 학 팀 담 당		조	해	리

2. 학 과 장

아 동 · 청 소 년 상 담 학 과	배	희	분
가 족 상 담 · 치 료 학 과	조	은	숙
사 회 복 지 학 과	배	희	분

복지상담대학원 교육과정

1. 아동·청소년상담학과(Dept. of Child & Youth Counseling)

가. 교육목표

- 아동·청소년들이 다양한 영역에서 경험하게 되는 적응상의 어려움과 문제들을 해결하여 심리·정서적으로 건강한 개인으로 성장할 수 있도록 돕는 유능한 아동·청소년 분야 전문상담자를 양성하는 것을 목표로 한다. 상담에 대한 이론적인 접근과 함께, 상담센터와 연계하여 운영되는 상담실습과정을 통해 길러진 체계적이고 전문적인 상담능력에 기초하여 아동·청소년의 건강한 발달과 성숙을 도모한다.

나. 진로 및 전망

- 아동·청소년 기관(청소년수련관 및 청소년상담복지센터, 초·중·고교, 교육청 Wee센터 Wee클래스, 복지관, 지역아동센터, 대안학교 등)의 전문 상담사, 아동·청소년 관련 산업체 연구원, 지역 상담센터 상담원 등으로 진출할 수 있다.

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
P00002	가족상담 및 치료	Family Therapy	3	3
P00039	집단상담	Group Counseling	3	3
P00041	이상심리	Abnormal Psychology	3	3
P10002	가족상담 및 치료	Family Therapy	3	3
P10006	아동상담	Child Counseling	3	3
P10008	상담연구방법론	Counseling Research Methods	3	3
P10010	청소년상담이론과 실제	Counseling for Adolescents	3	3
P10012	부모교육론	parent Education	3	3
P10019	집단상담	Group Counseling	3	3
P10021	발달심리이론	Theories of Developmental Psychology	3	3
P10024	진로 및 학업상담	Career and Academic Counseling	3	3
P10025	상담실습 및 사례지도	Counseling Practicum and Supervision	3	3
P10027	상담 및 심리치료 세미나	Seminar in Counseling and Psychotherapy	3	3
P10029	상담이론과 실제	Counseling Theories and Reality	3	3
P10030	놀이치료세미나 및 실습	Theories of Play Therapy and Practical Training	3	3
P10032	미술치료세미나 및 실습	Art Therapy and Practical Training	3	3
P10034	심리검사	Psychological Assessment	3	3
17 과목			51	51

2. 가족상담.치료학과(Dept. of Family Counseling & Therapy)

가. 교육목표

- 가족에 대한 체계적 조망을 통해 개인적으로는 자기 성장을 이루고 학문적으로는 가족 역동에 대한 이해와 통찰을 돕는다. 아울러 내담자의 가족문제 해결을 위한 전문적 지식과 기술을 함양할 수 있도록 한다. 나아가 가족상담과 치료의 임상 현장에서 개인과 가족의 건강성을 증진하고 행복한 성장, 발달을 도모할 수 있는 전문 고급 인력을 양성함에 목표를 둔다.

나. 진로 및 전망

- 가족상담 및 치료 분야와 가족복지 분야에 대한 체계적이고도 통합적인 교육을 통해 가족관련 전문 임상 실천 분야에서 중추적 역할을 담당하게 된다. 가족치료사, 부부가족 전문상담사, 건강가정사 등의 자격 취득 요건이 충족되며, 졸업 후 가족상담 및 치료 기관, 정신건강 관련 기관, 건강가정지원센터, 다문화가족지원센터, 사회복지기관에서 전문 상담사 등으로 진출할 수 있다.

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
P00002	가족상담 및 치료	Family Therapy	3	3
P00004	가족관계	Family Relations	3	3
P00010	부부상담 및 치료	Couple Therapy	3	3
P00011	건강가정론	Theories on Healthy Families	3	3
P00012	가족생활교육	Family Life Education	3	3
P00029	가족치료세미나	Seminar On Family Therapy	3	3
P00039	집단상담	Group Counseling	3	3
P00041	이상심리	Abnormal Psychology	3	3
P00042	가족상담실제 및 실습	Family Counseling Practice	3	3
P00047	경험적가족치료	Experiential Family Therapy	3	3
P00048	해결중심및이야기가족치료	Solution Focused & Narrative Family Therapy	3	3
P00049	다세대및구조적가족치료	Multigenerational & Structural Family Therapy	3	3
P10008	상담연구방법론	Counseling Research Methods	3	3
P10029	상담이론과 실제	Counseling Theories and Reality	3	3
P10034	심리검사	Psychological Assessment	3	3
계	15과목		45	45

3. 사회복지학과(Dept. of Social Welfare)

가. 교육목표

- 현대사회에 요구되는 다양한 사회서비스에서 주요 역할을 담당하는 사회복지정책과 실천에 관한 교육을 실시함으로써 사회복지 실천 능력을 지닌 전문 인력을 양성한다. 이러한 목적에 부합하기 위해 사회복지이론과 실천기술을 터득함과 동시에 실무능력을 개발한다.

나. 진로 및 전망

- 본 전공의 교과과정을 이수하게 되면 사회복지사 2급 자격증을 취득할 수 있고, 1급 사회복지사 자격시험 응시자격이 주어지며, 사회복지사 자격증을 바탕으로 다음과 같은 분야로 진출할 수 있다.
 - 공공부문: 국가 및 지방공무원(사회복지전문요원-지방공무원 별정직 7급), 각종공단(국민연금관리공단, 건강보험공단, 근로복지공단, 장애인복지공단 등), 사회복지협의기관 등
 - 민간부문: 사회복지사업기관(지역종합사회복지관, 장애인복지관, 노인복지관, 아동복지기관 등), 사회복지시설(장애인복지시설, 정신요양시설, 노인복지시설, 아동 및 청소년 복지시설 등), 시민단체 및 NGO기관
 - 의료시설: 정신보건 및 의료사회복지사(종합병원 및 정신보건시설)
 - 연구분야: 사회복지 관련 학문분야 박사과정 진학, 사회복지 관련연구소의 전문연구원으로 활동 가능(보건사회연구원, KDI, 여성개발원 등)
 - 기타분야: 각 기업체의 사회공헌팀, 언론계, 정당·사회단체, 금융기관, 기타서비스 분야 등

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
P20001	사회복지개론	Introduction to Social Welfare	3	3
P20002	인간행동과 사회환경	Human Behavior & Social Environment	3	3
P20003	사회복지정책론	Social Welfare Policy	3	3
P20004	사회복지실천론	Social Welfare Practice	3	3
P20008	사회복지조사론	Social Welfare Research Method	3	3
P20009	사회복지실천기술론	Skills & Techniques for Social Work Practice	3	3
P20012	사회복지행정론	Social Welfare Administration	3	3
P20013	사회복지법제	Social Welfare & Law	3	3
P20017	사회복지현장실습	Social Work Field Practice	3	3
P20024	사례관리	Case Management	3	3
P20029	사회복지국가론	Theory of the Welfare State	3	3
P20033	사회문제론	Social Problems	3	3
P20034	자원봉사론	Voluntarism	3	3
P20035	노인복지론	Social Welfare for Elder	3	3
P20036	장애인복지론	Social Welfare for The Disabled	3	3
P20037	정신건강론	Mental Health Problems	3	3
P20038	프로그램개발과평가	Social Welfare Program Development & Evaluation	3	3
P20039	가족복지론	Family Welfare	3	3
P20040	지역사회복지론	Community Welfare	3	3
P20041	아동복지론	Child Welfare	3	3
P20042	청소년복지론	Youth Welfare	3	3
P20043	사회복지자료분석론	Data Analysis for Social Welfare	3	3
계		22과목	66	66

경 영 대 학 원

경영대학원 주요 학사일정

학사	일정	비고
신입생 모집	5월, 11월	경영대학원 홈페이지 입학안내 참조
입학	3월, 9월	
수강신청	2월, 8월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
외국어시험	8월, 2월	1학기 이상 등록한 자(휴학생 포함)
논문지도교수 제청 및 연구계획서 제출	3월, 9월	학기 초 30일 이내 제출(2차 학기)
종합시험	3월, 9월	신청일 현재 15학점 이상 이수자
학위청구논문심사신청	4월, 10월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
논문심사 (예비심사, 본심사)	5월, 11월	
학위청구논문 완제본 제출	7월, 1월	1. 대학원교학팀 - 논문(원본) 1부 - 학위논문제출확인서 1부 - 표절검사확인서 1부 - 연구윤리교육 이수증 1부 2. 도서관 학술지원팀 - 논문 4부 - 학위논문공개이용동의서 제출 - 한국교육학술정보원에 논문 업로드
학위수여	8월, 2월	학위기 교부

경영대학원 연표

시기	주요내용
2008. 5.	복지상담대학원 신설 <총 3개학과 (아동상담.치료학과 / 가족상담.치료학과 / 사회복지학과) 입학정원 50명>
2008. 5.29.	복지상담대학원장에 김지곤 교수 취임
2008. 8.25.	정치경영대학원 사회복지학과(사회복지전공, 상담심리전공, 가족치료전공, 임상심리전공)을 복지상담대학원 소속으로 변경
2009. 2.12.	복지상담대학원장에 김종천 교수 취임
2009.11.11	학과명칭 변경(아동상담.치료학과→아동.청소년상담학과, 사회복지학과→노인복지학과)
2010. 2. 1.	복지상담대학원장에 오성호 교수 취임
2011. 9.23.	복지상담대학원장에 이명식 교수 취임
2012. 3. 2.	정원조정(입학정원 47명)
2012.11. 6.	사회복지학과 신설, 정원조정(입학정원 50명)
2012.12.10.	상명가족아동상담교육센터 신설
2013.12.16.	복지상담대학원장에 정현숙 교수 취임
2015. 3. 2	군상담심리학과(계약학과) 신설
2015.12.15.	복지상담대학원장에 김영미 교수 취임
2016. 3. 1.	노인복지학과 폐과
2017. 2. 1.	대학원 정원조정(자체조정: 입학정원 45명)
2017.10.20.	복지상담대학원장에 이금룡 교수 취임

경영대학원 조직

1. 경영대학원 행정부서

총		장	백	웅	기
부	총	장	우	제	완
경	영	대	최	은	정
대	학	원	박	정	란
대	학	원	최	규	현
대	학	원	이	수	룡
대	학	원	이	상	국
대	학	원	김	지	현
대	학	원	조	해	리

2. 학과장

웰스 매니지먼트 학과	양	세	정
글로벌 부동산 학과	홍	은	표
보건서비스경영학과	김	동	호

경영대학원 교육과정

1. 웰스매니지먼트학과(Dept. of Wealth Management)

가. 교육목표

- 다양한 금융관련 이론을 이해하고 이를 자산관리 실무에 적용할 수 있는 능력뿐만 아니라 고객의 니즈를 충족시킬 수 있는 감성을 갖춘 웰스매니지먼트(WM)의 소질을 개발하는데 있다.

나. 진로 및 전망

- 노후대비와 전문투자자의 중요성에 대한 인식이 높아지고, 개인자산 가운데 부동산의 비중은 줄고 금융자산의 비중이 증가됨에 따라 금융시장에 정통한 개인자산관리 전문가가 가장 유망한 직업으로 부각되고 있다. 한편 은행, 보험, 증권 등 각 금융권간 상호융합이 이루어지면서 다양한 금융상품에 대한 종합적인 이해를 갖춘 재무설계사 또는 웰스매니저 등이 핵심적 역할을 수행할 것으로 기대되고 있다. 또한 머지않아 금융회사에 종속되어 있는 현 금융상품판매업이 금융회사와 독립되어 모든 금융상품을 다룰 수 있는 전문가의 수요가 폭발적으로 증가할 것으로 예상하고 있다.

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
N10003	증권시장분석 및 투자	Equity Market Analysis and Investment	3	3
N10004	WM 마케팅전략	Wealth Management Marketing Strategies	3	3
N10006	세금설계	Tax Planning	3	3
N10009	부동산투자	Real Estate Investment	3	3
N10011	WM 자산설계	Wealth Management Portfolio	3	3
N10012	WM 세미나	Seminar of Wealth Management	3	3
N10015	위험관리와 보험설계	Risk Management and Insurance Planning	3	3
N10016	재무설계원론 및 부동산설계	Principle of Financial Planning and Real Estate Planning	3	3
N10017	투자설계	Investment Planning	3	3
N10018	은퇴설계 및 상속설계	Retirement and Estate Planning	3	3
N10019	개인재무설계 사례연구	Financial Planning Practice Case Study	3	3
N10020	W.M비즈니스전략	Wealth Management Business Strategy	3	3
N10021	파생금융상품론	Financial Derivatives	3	3
N10022	해외재무설계 사례연구	Foreign Financial Planning practice case	3	3
N10024	생애자산배분	Life cycle wealth allocation	3	3
N10025	소비자행태 사례연구	Case study of behavior consumers	3	3
N10026	고객유형별 재무설계	Customer Type of Financial Planning	3	3
N10048	연구조사방법론	Research Methodology	3	3
N10049	채권의 이해와 자산관리	Bond and Asset Management	3	3
N10050	데이터분석방법론	Data Analysis in Real Estate	3	3
N10051	금융자산관리론	Asset Management	3	3
N10050	데이터분석 방법론	Data Analysis in Real Estate	3	3
N10051	금융자산관리론	Asset Management	3	3
21 과목			63	63

2. 글로벌부동산학과(Dept. of Global Real Estate)

가. 교육목표

- 부동산부문과 밀접하게 연관된 제반 경제 및 산업활동(입지선정, 부동산개발, 부동산건설, 부동산중개, 부동산 관리 및 부동산금융, 법률, 부동산평가, 풍수지리 등)에 대한 심도있고 체계적인 이론과 실무지식 제공 및 연구 능력 배양
- 부동산학과 풍수학을 접목한 차세대 부동산 풍수전공 전문가 양성
- 글로벌 부동산시장에 대한 이론과 실무지식을 갖춘 글로벌부동산 전문가 양성

나. 진로 및 전망

- 자산관리의 불확실성 증가로 인하여 보유자산 중 가장 높은 비중을 차지하고 있는 부동산에 대한 전문적·체계적 운용관리의 중요성이 높아지고 있다. 또한 국제 경제체제 변화에 따라 부동산시장은 국지적 자본이득 추구모델에서 지역 간 경제상황이 연계되는 수익 추구모델로 재편되고 있다. 이러한 부동산시장의 급격한 변화는 수익 추구모델을 실현할 수 있는 전문가의 역할이 더욱 중요시되고 있다. 따라서 정부기관 및 정부투자기관, 국내외 부동산투자회사, 부동산자산관리회사, 국제부동산거래(중개) 회사는 물론이며 은행·보험·증권회사 등 금융기관 등에서 부동산을 운영·관리할 수 있는 글로벌융합부동산 전문가의 수요는 급격히 증대될 것으로 전망된다.

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
N00001	부동산학원론	Principles of Real Estate Studies	3	3
N00002	부동산경제론	Real Estate Economics	3	3
N00003	글로벌부동산투자론	Global Real Estate Investment	3	3
N00004	국제부동산법률론	International Real Estate Law	3	3
N00005	부동산컨설팅	Real Estate Consulting	3	3
N00006	부동산금융론	Real Estate Finance	3	3
N00007	해외부동산개발사례연구	International Case Study of Real Estate Development	3	3
N00008	부동산조세론	Real Estate Taxes	3	3
N00010	부동산개발론	Real Estate Development	3	3
N00011	부동산조사방법론	Real Estate Research Methodology	3	3
N00012	글로벌부동산마케팅론	Global Real Estate Marketing	3	3
N00013	부동산평가론	Real Estate Appraisal	3	3
N00014	부동산정책론	Real Estate Policies	3	3
N00015	부동산공경매론	Real Estate Public Sale Auction	3	3
N00033	풍수학개론	Introduction to the Feng-shui	3	3
N00034	부동산풍수연구	Real Estate and Feng-shui	3	3
N00036	입지상권풍수연구	Location of Feng-shui study	3	3
N00038	조경과 비보풍수론	Landscape Architecture and Bibo Feng-shui	3	3
N00039	양택풍수입지실습	Field Survey of Yanggi Feng-shui	3	3
N00040	풍수연구방법론	Research Methodology on Poong-Soo Study	3	3
N00041	부동산계량론	Quantative Method in Real Estate Studies	3	3
21 과목			63	63

3. 보건서비스경영학과(Dept. of Health Service Business Management)

가. 교육목표

- 통합형 건강콘텐츠로 여가문화수요의 증가에 따라 단순히 가시적 활동을 넘어선 식이영양, 스트레스 관리, 생활습관, 피로회복, 예술 활동 등을 통한 건강코디네이터의 체계화 능력의 구축, 환경변화에 대응해 질병의 사전적 예방, 급속한 고령화에 대응한 건강한 노후를 꾸리는 건강생활 실천 확산의 가능성을 실천해 나갈 수 있는 글로벌 인재 양성을 목표로 한다.

나. 진로 및 전망

- 이론과 임상실습을 융합시킨 보건서비스경영학과는 보건교육사, 통합상담사를 양성하여 임상심리, 스트레스관리, 상담, 건강관리산업 등의 전문 인력을 육성함으로써 다양한 분야로의 진출을 위해 전문지식으로 배양된 교육과정을 운영하고 있다. 향후 예술치유 프로그램, 심리프로그램, 보건 프로그램 개발과 평가, 아동·청소년·노인의 인성교육을 응용하여 건강예방은 물론 융복합 분야의 보건 전문가를 양성하는데 기여한다.

또한 보건서비스 분야의 경영학 교육을 통해 서비스 경영과 치유과정을 연계시켜 학생들로 하여금 융복합된 진로 개발에 도움을 줄 수 있다.

다. 교육과정표

학수번호	교과목명	영문명	학점	시간
N10027	보건학	Health Care	3	3
N10036	매체연구	Media Study	3	3
N10038	통합전략경영	Integrate Strategic Management	3	3
N10040	예술치료정신보건	Art Therapy Mental Health Care	3	3
N10042	발달심리학	Development Psychology	3	3
N10103	미술심리진단관평가	Art Therapy Mental Health Care	3	3
N10104	소비자 행동론 연구	Study on Consumer Behavior	3	3
N10105	재활행정의이해	Rehabilitation administration&policy	3	3
N10107	서비스 마케팅	Service Marketing	3	3
N10109	미술치료학개론	Introduction to Art therapy counseling	3	3
N10111	이상 심리학	Abnormal Psychology	3	3
N10116	장애아동미술재활	Art therapy for children with Disabilities	3	3
N10119	보건의료법규	Healthcare Laws	3	3
N10121	산업-지역사회 보건 융합경영	Industry & Community Health Convergence Management	3	3
N10122	보건서비스경영사례연구	Case Study for Global Business	3	3
N10123	다문화 비교론	Comparative Cultural Review of the Emerging Markets	3	3
N10124	융합적통상전략	Trade Strategy	3	3
N10125	ICT와국제통상	ICT&International Trade	3	3
N10126	실버마케팅	Silver marketing	3	3
N10127	협상론	Negotiation	3	3
N10128	재무관리	Finace Management	3	3
N10129	통상전략연구	Study on International business strategy	3	3
N10130	장애아동의이해	understanding of children with special needs	3	3
N10131	직업치료학개론	Introduction to occupational therapy	3	3
N10132	부모교육및상담	Education and Counseling for parents	3	3
N10133	집단미술치료	Group art therapy	3	3
N10134	미술치료사례연구	Case study of art therapy	3	3
N10135	심리측정및진단	Psychometrics and diagnose	3	3
N10136	임상심리학	clinical psychology	3	3
N10137	미술재활현장실습	Art therapy Fieldwork	3	3
30 과목			90	90

문 화 기 술 대 학 원

문화기술대학원 주요 학사일정표

학사	일정	비고
신입생 모집	5월, 11월	문화기술대학원 홈페이지 입학안내 참조
입학	3월, 9월	
수강신청	2월, 8월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
외국어시험	8월, 2월	1학기 이상 등록한 자(휴학생 포함)
논문지도교수 제청 및 연구계획서 제출	3월, 9월	학기 초 30일 이내 제출(2차 학기)
종합시험	3월, 9월	신청일 현재 15학점 이상 이수자
학위청구논문심사신청	4월, 10월	대학원 인터넷 학사(학사정보시스템)
논문심사 (예비심사, 본심사)	5월, 11월	
학위청구논문 완제본 제출	7월, 1월	1. 대학원교학팀 - 논문 1부(원본) - 학위논문제출확인서 1부 - 표절검사확인서 1부 - 연구윤리교육 이수증 1부 2. 도서관 학술지원팀 - 논문 4부 - 학위논문공개이용동의서 제출 - 한국교육학술정보원에 논문 업로드
학위수여	8월, 2월	학위기 교부

문화기술대학원 연표

시기	주요내용
2012.10.3.1	문화기술대학원 신설 (4개 학과, 입학정원 90명) 창의콘텐츠학과 / 창의예술공학과 / 공연예술경영학과 - 신설 뮤직테크놀로지학과 - 예술디자인대학원에서 문화기술대학원으로 소속 변경 (2013. 3.1일자)
2012.11.14.	문화기술대학원장에 신화경 교수 취임
2013.12.16	문화기술대학원장에 나지영 교수 취임
2014. 2. 3.	소설창작학과 / 스포츠ICT융합학과 - 신설
2015. 3. 1	스포츠ICT융합학과 - 폐지 융합생태환경공학과 / 스포츠정보기술융합학과 - 신설
2015. 9. 1.	창의예술공학과 - 폐지 안전과학과 신설
2017. 2. 1.	안전과학과/융합생태환경공학과 -폐지
2017. 2. 1	문화기술대학원장에 정원순 교수 취임
2018.11. 6.	학과명 변경: 창의콘텐츠학과 → 글로벌문화콘텐츠학과

문화기술대학원 조직

1. 문화기술대학원 행정부서

총	장	백	웅	기
부	총 장	우	제	완
문 화 기 술 대 학 원 장		정	원	순
대 학 원 교 학 팀 팀장(부원장)		박	정	란
대 학 원 교 학 팀 차 장		최	규	현
대 학 원 교 학 팀 과 장		이	수	룡
대 학 원 교 학 팀 과 장		이	상	국
대 학 원 교 학 팀 담 당		김	지	현
대 학 원 교 학 팀 담 당		조	해	리

2. 학 과 장

글 로 벌 문 화 콘 텐 츠 학 과	조	규	현
소 설 창 작 학 과	강	욱	희
공 연 예 술 경 영 학 과	조	남	규
뮤 직 테 크 놀 로 지 학 과	박	재	록

문화기술대학원 교육과정

1. 글로벌문화콘텐츠학과 (Dept. of Global Culture Contents)

가. 교육목표

- 글로벌문화콘텐츠 산업을 선도할 창의융합형 전문인재 양성
- 콘텐츠 이론과 실습의 1:1대응 교육과정을 통한 현장밀착형 교육 실현
- 문화콘텐츠 정책 및 마케팅 교육을 통한 실무형 인재 양성
- 한국, 일본, 중국, 서양의 문화콘텐츠에 정통한 특화된 인재 육성

문화콘텐츠 산업은 인문사회, 문화예술과 문화기술이 융합된 영역이다. 문화적, 경제적 파급효과가 매우 큰 영역으로 4차산업혁명 시대에 고부가가치 창출이 기대된다. 문화콘텐츠의 기획 및 제작, 배포의 과정은 과거 단일한 미디어 중심의 시장 구조에서 벗어나 뉴미디어와 디지털 콘텐츠의 확산으로 다양한 매체와 플랫폼을 중심으로 재편되고 있다. 문화산업을 물론 지식정보화, 문화예술 영역에 이르는 광범위한 파급효과를 가진 첨단지식산업 시대의 핵심영역으로 떠오르고 있다. 따라서 글로벌문화콘텐츠학과에서는 다양한 인문적 지식과 연계전공 교육을 통한 콘텐츠 기획과 제작 경험의 심화 및 전문화를 통해 창의적 융합의 결과물을 도출하고, 이를 통해 새로운 콘텐츠 산업의 발굴, 기획, 관리 할 수 있는 글로벌 문화산업을 선도하는 창의적이고 융합적인 전문 교육을 실시한다.

나. 교육과정표

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C19001	디지털콘텐츠워크샵	Digital Content Workshop	3
C19004	디지털콘텐츠스토리텔링	Storytelling digital content	3
C19006	전통문화활용연구	Research on use of traditional culture	3
C19007	전시홍보론	Exhibition Publicity theory	3
C19008	공연이벤트연구	Performing Event Research	3
C19016	영상미디어콘텐츠워크샵	Visual media contents workshop	3
C19024	문화콘텐츠마케팅전략	Culture contents Marketing Strategy	3
C19030	문화콘텐츠법률및정책연구	Research on Law and Policy of culture contents	3
C19032	문화행정과문화콘텐츠산업	Research on Administration of culture contents	3
C19034	문화콘텐츠저작권법	Seminar about Coptright law of culture contents	3
C19036	출판콘텐츠스토리텔링	Storytelling of publishing content	3
C19037	영상미디어콘텐츠분석	Analysis of visual culture contents	3
C19038	축제문화연구	Research on festival culture	3
C19039	지역문화콘텐츠연구	Research to tourism contents	3
C19040	논문연구지도	Thesis Research	3
C19041	출판콘텐츠워크샵	Publishing Contents Workshop	3
C19042	전시홍보워크샵	Exhibition promotion workshop	3
C19043	공연이벤트워크샵	Performance event workshop	3
C19044	전통문화활용워크샵	Workshop on using traditional culture	3
C19045	축제문화워크샵	Festival Culture Workshop	3
C19046	지역문화콘텐츠워크샵	Local cultural contents workshop	3
C19047	일본콘텐츠케이스스터디	Japanese contents case study	3
C19048	한류콘텐츠케이스스터디	Korean contents case study	3

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
C19049	중국문화콘텐츠케이스스터디	Chinese culture contents case study	3
C19050	유럽문화콘텐츠케이스스터디	European cultural contents case study	3

2. 소설창작학과 (Department of Fiction Writing)

가. 교육목표

- 4차 산업혁명과 함께 AI 시대가 도래한 지금, 우리들은 인간과 세계에 대한 심원한 이해를 필요로 하게 됐다. 과학 기술 문명이 발전함과 동시에 인간과 세계의 감성을 잃어가고 있는 현대 속에서 인간의 본질을 재탐구하는 것은 미래에 전하는 희망과도 같다. 소설 창작은 인간과 세계에 대한 심원한 이해의 과정이며, 인간의 본질 탐구의 매개체이다. 그러므로 소설창작학과에서는 한국 소설계에서 활약할 수준 높은 소설가를 양성함은 물론, 전문적인 소설 창작과 연구로 사회 다방면에 기여할 인재를 육성할 수 있도록 한다. 더불어 현대가 요구하는 역량을 갖추기 위해 문화콘텐츠 산업에 접목할 수 있는 스토리텔링 능력을 함양할 수 있도록 하여, 궁극적으로는 소설 창작을 통해 미래의 인간과 세계에게 희망과 감성을 전달하는 것을 교육 목적으로 한다.

나. 교육과정표

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
J41001	소설창작 워크숍 1	Fiction Writing Workshop 1	3
J41002	소설창작 워크숍 2	Fiction Writing Workshop 2	3
J41003	소설창작 워크숍 3	Fiction Writing Workshop 3	3
J41004	소설창작 워크숍 4	Fiction Writing Workshop 4	3
J41005	소설창작 심화 1	Advanced Fiction Writing 1	3
J41006	소설창작 심화 2	Advanced Fiction Writing 2	3
J41007	소설창작 심화 3	Advanced Fiction Writing 3	3
J41008	소설창작 심화 4	Advanced Fiction Writing 4	3
J41009	소설작법 세미나 1	Seminar of Fiction Writing Technique 1	3
J41010	소설작법 세미나 2	Seminar of Fiction Writing Technique 2	3
J41011	소설 주제와 창작 방법	Fiction Theme and Writing Technique	3
J41012	소설 플롯과 창작 방법	Fiction Plot and Writing Technique	3
J41013	소설 인물과 창작 방법	Fiction Character and Writing Technique	3
J41015	최근 등단작 분석	Analysis of Current Debut Works	3
J41016	문학상 수상작 분석	Analysis of Literature Prize Works	3
J41017	한국 문제소설 분석	Analysis of Korea Fiction at Issue	3
J41018	최근 화제작 분석	Analysis of Current Fiction at Issue	3
J41019	한국 현대소설 연구	Study of Korea Modern Fiction	3
J41020	주요 작가 연구	Study of Major Novelists	3
J41021	신진 작가 연구	Study of New Novelists	3
J41022	한국소설사	History of Korea Fiction	3
J41023	소설 문장론	Theory of Fiction Sentence	3
J41024	세계 고전 강독	Reading World Classics	3
J41025	소설과 심리학의 상관성 연구	Study of Fiction and Psychology Relativeness	3
J41026	소설과 사회변동의 상관성 연구	Study of Fiction and Social Change Relativeness	3
J41027	현대시론	Theory of Contemporary Poetry	3
J41028	한국 현대시 연구	Study of Korea Modern Poetry	3
J41029	현대비평론	Modern Critical Theories	3
J41030	서사와 문화콘텐츠	Narrative and Culture Contents	3
J41031	세계문학과의 만남	Introduction to World Literature	3
J41032	문화콘텐츠와 인문학적 상상력	Culture Contents and Humane Imagination	3
J41033	문예사조	Understanding of Literary trend	3

3. 공연예술경영학과(Dept. of Performing Arts Management)

가. 교육목표

- 1) 공연예술경영 전공: 21세기 문화의 시대를 이끌어갈 “공연예술 전문인력 및 문화예술 전반의 예술 경영 전문인력”을 양성함으로써 문화예술 진흥과 문화예술 복지 제고에 이바지하고자 한다.
 - 예술이론과 창작과정에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 효율적인 경영능력과 폭넓은 인적 네트워크를 가진 공연예술경영 전문인력 양성
 - 예술성과 경제성, 다양성과 공동체성 등 예술이 갖는 정신적, 경제적, 사회적 가치의 조화를 추구하는 공연예술경영 전문인력 양성
 - 우리나라뿐만 아니라 전 세계 문화예술계를 자신의 활동무대로 삼는 국제적인 공연예술경영 전문인력양성
- 2) 전통문화콘텐츠기획 전공:
 - 전통문화를 상품화하고 마케팅하여 확산시킬 수 있는 전통문화상품개발전문가 그리고 지자체 문화재단 및 문화원을 중심으로 전통문화관련 연구와 문화산업을 수행할 수 있는 전통문화콘텐츠기획의 전문인력 양성
 - 전통문화발전과 산업사회에 기여하며 독창성 함양을 추구하는 전통문화콘텐츠기획 전문인력 양성
 - 우리나라뿐만 아니라 전 세계 전통문화예술계를 자신의 활동무대로 삼는 국제적인 전통문화콘텐츠 기획전문가 전문인력 양성
- 3) 실용예술경영 전공:
 - 실용예술경영의 특징은 일반 예술경영학과와는 달리 학과과정을 크게 음악, 연극, 미술 등 여러분야로 나누며 보다 구체적이고 세밀한 강의와 실전 능력을 길러주기 위한 실습 과정으로 구성되어 실용예술경영 전문인력을 양성
 - 연극, 뮤지컬, 오페라, 무용, 오케스트라, 합창단 등의 예술 단체나 극장, 중앙과 지방 공연기획사, 다양한 문화별 혹은 도시별 축제, 교육기관이나 공공문화센터, 과학과 역사 등을 다루는 박물관, 미술관, 영화산업, 음반산업, 방송미디어에 이르기까지 문화가 속하는 모든 분야의 기관에 적합한 실용예술경영 전문인력 양성

나. 교육과정표

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
J31001	한국근대공연예술사	Modern History of Performing Arts in Korea	3
J31002	세계공연예술사	History of Performing Arts	3
J31003	공연예술 이론과 비평	Performing Arts Theory & Criticism	3
J31004	공연예술 시장의 이해	Survey on Performing Arts Market	3
J31005	공연예술 마케팅	Performing Arts Marketing	3
J31006	예술가 매니지먼트	Artists Management	3
J31007	공연장 경영	Theater Management	3
J31008	예술조직과 인적자원 관리	Arts Organization & Human Resource Management	3
J31009	공연기획과 제작	Production Management	3
J31010	축제기획과 경영	Festival Management	3
J31011	공연예술 교육기획	Planning Performing Arts Education Program	3
J31012	공연예술정책	Performing Arts Policy	3
J31013	공연예술과 법(저작권) I	Performing Arts & the Law(Copyright) I	3
J31014	국제공연예술교류	International Exchange of Performing Arts	3
J31015	공연전공 세미나 I	Seminar in Performing Arts I	3

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
J31016	공연전공 세미나 II	Seminar in Performing Arts II	3
J31017	공연예술현장연구	Field Study in Performing Arts	3
J31019	공연예술비교연구	Comparative Study of Performing Arts	3
J31020	공연레파토리 세미나	Seminar in Performing Arts Repertoire	3
J31021	공연예술 인턴십 I	Internship of Performing Arts I	3
J31022	공연예술 인턴십 II	Internship of Performing Arts II	3
J31025	음악예술경영 전공연구 I	Studies in Music Performance Management I	3
J31028	무용공연 기획실습	Workshop in Dance Performance	3
J31029	무용예술경영 전공연구 I	Studies in Dance Performance Management I	3
J31030	무용예술경영 전공연구 II	Studies in Dance Performance Management II	3
J31032	뮤지컬 기획실습	Workshop in Musical Performance	3
J31099	공연예술과 법(저작권) II	Performing Arts and the Law(Copyright) II	3
J31111	문화산업정책	Cultural Industry Policy	3
J31112	문화정책 인턴십	Internship in cultural policy	3
J31114	문화콘텐츠 기획과 경영	Cultural Contents Development & Management	3
J31118	무용교육프로그램 개발	Developing Teaching and Learning Programs on Dance	3
J31119	조사연구방법론	Theorie and Methods in Research	3
J31120	문화예술교육개론	Foundation in Education for Art	3
J31121	문화예술교육 현장의 이해와 실습	Understanding and Training for Job in Arts Educational Programs	3
J31122	무용교수학습방법	Teaching & Learning Approach to Dance	3
J31123	무용교육론	Theory in Teaching Dance	3
J31124	공연예술특강	Special Lecture on Performing Arts	3
J31125	무용예술경영실제	Examples in Dance Performance Management	3
J31126	국제문화정책비교연구	Comparative Study of Cultural Policies	3
J31127	국제문화교류정책	International Cultural Exchange Policy	3
J31128	문화와테크놀로지	Culture and Technology	3
J32001	전통문화콘텐츠	Traditional Culture Contents	3
J32002	전통문화지도실습	Practice of Traditional Culture Instruction	3
J32003	전통예술의이해	Understanding of Traditional Art	3
J32004	전통문화답사현장실습	Practice Training for Traditional Culture Exploration	3
J32005	전통문화콘텐츠기획	Planning of Traditional Culture Contents	3
J32006	전통문화상품개발	Traditional Cultural Goods Development	3
J32007	문화콘텐츠기획론	Cultural Contents Planning	3
J32008	전통공연예술특강	Special Lecture on Traditional Performance Art	3
J32009	민속예술분석	Analysis of Folk Art	3
J32010	무형문화재분석	Analysis of Intangible Cultural Assets	3
J33001	실용음악이론	Practical music theory	3
J33002	공연무대음악의이해	Understanding Stage music	3
J33003	영화 및 영화음악분석	Film and filmmusic analysis	3
J33004	음악저작권법과 음악산업의이해	Understang of music Copyright Act and the Music Industry	3
J33005	영상음악기획 및 제작	Planning and producing video music	3
J33006	실용음악 작곡법 I	Practical Music Composition I	3

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
J33007	실용음악 작곡법Ⅱ	Practical Music CompositionⅡ	3
J33008	워크숍 I	Workshop I	3
J33009	워크숍Ⅱ	WorkshopⅡ	3
J33010	보컬앙상블	Vocal ensemble	3
J33011	대중예술론	Popular art theory	3
J33012	실용무용 세미나	Practical Dance Seminar	3
J33013	실용무용 경영	Practical Dance Consulting	3
J33014	실용무용 교육 프로그램 개발	Practical Dance education program Product	3
J33015	실용무용 공연기획	Practical Dance concert Planning	3

4. 뮤직테크놀로지학과 (Dept. of Music Technology)

가. 교육목표

- 뮤직테크놀로지학과는 음악계의 다양한 세부 분야에서 요구하는 높은 수준의 전문 음악인 양성을 목표로 한다. 1996년부터 실용음악 분야 석사과정을 운영했던 역사를 바탕으로 이론과 현장 경험을 겸비한 교수진과 함께 창의적으로 실용·대중음악계를 선도해 나갈 수 있도록 학생들을 지도한다.

1) 영상디지털음악전공

- 현대 대중음악의 창작에 필수적인 디지털 테크놀로지를 기반으로 작곡, 편곡, 프로세싱 등의 음악 기법을 연마하며, 영화/애니메이션/게임/광고 등의 영상음악 기법 또한 실습한다.

2) 실용음악전공

- 재즈, 대중음악, 월드뮤직을 아우르는 전문 연주인 양성을 목표로 하며, 각자의 악기에 요구되는 심도 있는 연주 능력을 배양하고, 다양한 장르의 음악적 특징과 연주 기법을 실습한다. 세부 악기 전공은 보컬을 비롯하여, 피아노, 신디사이저, 드럼, 베이스, 기타는 물론 관악기, 현악기, 국악기까지 모두 포함한다.

3) 레코딩전공

- 음악 제작과정에 필요한 녹음, 믹싱, 마스터링과 공연, 방송 등 음향 실무에 필요한 이론과 실습으로 수업이 진행되며 현장에서 바로 적용될 수 있는 최신 음향 기술 이론을 반영한다.

나. 교육과정표

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
M24002	실용화석학	Contemporary Harmony	3
M24003	미디관현악법	MIDI Orchestration	3
M24006	고급뮤직프로덕션	Advanced Computer Music Production	3
M24009	뮤직비즈니스	Music Business	3
M24012	믹싱앤마스터링	Mixing & Mastering	3
M24013	레코딩	Practice & Theory of Recording Technology	3
M24014	오디오테크놀로지	Audio Technology	3
M24016	멀티미디어포스트프로덕션	Multimedia Post Production	3
M24021	장르별스타일연구	Performance Ensemble	3
M24023	월드뮤직	Survey of World Music	3
M24026	음반 마케팅 프로젝트	Record Marketing Project	3
M24027	DJing 테크닉	DJing Technic	3
M24028	인터랙티브 전자음악	Interactive Electronic Music	3
M24033	컴퓨터뮤직 프로덕션	Electronic Music Production	3
M24034	사운드신세시스	Sound Synthesis and Digital Sampling Technique	3
M24035	영화&드라마 음악제작	Film & Drama Music Production	3
M24036	멀티미디어음악제작	Multimedia Music Production	3
M24037	주제별연구세미나	Seminar for Research Topics	3
M24038	디지털오디오와 이펙트	Fundamentals of Digital Audio and Effect	3
M24039	음향공학	Science of Sound	3
M24040	입체음향	Theory of 3D & Multichannel Sound	3
M24041	S.R.시스템	Sound Reinforcement System 1	3
M24042	멀티채널레코딩	Practice of Multichannel Recording	3
M24044	전공실기 1	Private Lesson I	1

교과목 번호	교과목명	교과목명 영문표기	학점
M24045	전공실기 2	Private Lesson II	1
M24046	전공실기 3	Private Lesson III	1
M24047	합주실기 1	Performance Ensemble I	2
M24048	합주실기 2	Performance Ensemble II	2
M24049	합주실기 3	Performance Ensemble III	2
M24050	실용연주세미나	Seminar for Practical Performance	3
M24051	라이브퍼포먼스	Recital Preparation	1
M24053	싱어송라이팅	Singer Song Writing	3
M24058	필름 스코어링	Film Scoring	3
M24060	전공실기 4	Private Lesson IV	1
M24061	합주실기 4	Performance Ensemble IV	2
M24063	고급화성학	Advanced Harmony	3
M24064	고급편곡기법	Advanced Arranging Technique	3
M24066	보컬테크닉	Technique for Voice	3
M24067	실용미디실습	Applied MIDI Practice	3
M24070	리듬연구	Rhythm Study	3
M24074	음악레이블운영실습	Music Label Management	3
M24076	스트링편곡기법 1	String Arranging Technique I	3
M24077	스트링편곡기법 2	String Arranging Technique II	3
M24078	퍼포먼스테크닉	Performance Technic	3
M24079	A&R프로젝트	A&R Project	3
M24080	실용음악분석	Popular Music Analysis	3
M24081	뮤직테크놀로지 연구	Research for Music Technology	3
M24082	대중음악콘텐츠연구	Popular Music Contents Research	3
M24083	영화음악 분석연구	Research for Film Music Analysis	3
M24084	방송음향	Audio Broadcasting	3

VII. 총동문회

동문회칙

동문회 회칙

제 1 장 총 칙

제 1 조(명칭) 본회는 상명대학교 동문회라 칭한다.

제 2 조(사무소) 본회의 사무소는 상명대학교(이하 “본 대학교”라 한다) 내에 두고 그 지부를 둘 수 있다.

제 3 조(목적) 본회는 회원 상호간의 친목을 도모하여 유기적 결합으로써 모교의 발전에 공헌함을 목적으로 한다.

제 4 조(사업) 본회의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 사업을 한다.

1. 회원 상호간의 친목과 우의 증진에 필요한 사업
2. 장학사업 및 모교 발전에 필요한 사업
3. 회보 및 기타 간행물의 출판
4. 학술연구회
5. 후생사업 및 경조 위문
6. 기타 본회의 목적달성을 위한 사업

제 2 장 회 원

제 5 조(회원) ①본회는 정회원 및 명예회원으로 구성한다.

②정회원은 본 대학교 졸업생으로 하고, 명예회원은 본 대학교 조교수 이상의 교원 및 이사회에서 위촉한 자로 한다.

제 6 조(회원의 권리와 의무) 회원의 권리와 의무는 다음과 같다.

1. 각종 회의의 의결권
2. 각종 임원의 선거권 및 피선거권
3. 회비 납부의 의무
4. 본회 회칙 및 결의사항 준수 의무
5. 명예회원은 회의에 참석하여 의견을 진술할 수 있다.

제 3 장 임 원

제 7 조(임원) 본회의 임원은 다음과 같이 둔다.

1. 회 장 1인
2. 부회장 약간명
3. 부 장 4인
4. 차 장 8인

5. 이 사 각 과별 2인

6. 감 사 2인

제 8 조(임원의 직무) 본 회의 임원의 직무는 다음과 같다.

1. 회장은 본 회를 대표하고 회의를 통할하며 각종 회의의 의장이 된다.
2. 부회장은 회장을 보좌하고 회장이 사고가 있을 때에는 그 직무를 대행한다.
3. 부장은 회장의 명을 받아 부의 일을 맡아한다.
4. 차장은 부장의 지시에 응하여 부의 일을 처리한다.
5. 이사는 총동문회와 관련되는 각 과의 동문회 업무를 처리한다.
6. 감사는 본 회의 예산 및 결산을 심사하여 이사회 및 총회에 보고한다.

제 9 조(임원의 선출) 회장, 부회장 및 감사는 총회에서 선출하고, 부장, 차장은 회장이 임명하며 이사는 각 과에서 선출한다.

제 10 조(임원의 임기) ①임원의 임기는 2년으로 하며 중임할 수 있다.

②임원의 결원이 있을 때에는 이사회에서 선발하여 회장이 이를 임명한다. 단, 임기 만료전 보궐 임원의 임기는 잔여 기간으로 한다.

제 11 조(고문) 본 회의는 재단이사, 총장, 부총장 및 역대 동창회장 중에서 약간명의 고문을 둘 수 있다.

제 4 장 조 직

제 12 조(조직) 본 회의는 다음의 4부로 조직한다.

1. 총무부
2. 사업부
3. 섭외부
4. 편집부

제 13 조(각 부의 직무) 각 부의 직무는 다음과 같다.

1. 총무부

문서수신발송, 직인보관, 인사, 영예수여, 일반사무, 각 부와의 연락 조정 및 기타 타부에 속하지 않는 사항을 맡아 한다.

2. 사업부

본 회의 발전을 위한 경제 및 후생사업을 맡아 한다.

3. 섭외부

본 회의 발전을 위한 대외적인 연락사무 및 선전사업을 맡아 한다.

4. 편집부

본 회의 발전을 위한 회보, 간행물을 제작한다.

제 5 장 회 의

제 14 조(회의) 본 회의 회의는 총회와 이사회로 한다.

제 15 조(총회) ①총회는 정회원으로 구성하되 정기총회와 임시총회로 구분한다.

②정기총회는 2년 1회로하며 임시총회는 이사회의 요구 또는 회장이 필요하다고 인정할 시 회장이 소집한다.

제 16 조(총회의 기능) 총회의 기능은 다음과 같다.

1. 회장, 부회장 및 감사 선출에 관한 사항
2. 회칙의 개정에 관한 사항
3. 본 회의 사업 및 예·결산 승인에 관한 사항
4. 기타사항

제 17 조(총회의 의결) ①총회의 의결은 회원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 한다.

②총회구성 정족수의 미달시 소집된 총회에서 안전에 대한 충분한 토의와 협의 후 의결은 이사회에 위임한다.

제 18 조(이사회) ①이사회는 임원으로 구성한다.

②이사회는 임원 3분의 1 이상의 요구와 회장이 필요하다고 인정할 시 회장이 소집한다.

③이사회 의결은 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 한다.

제 19 조(이사회 기능) 이사회의 기능은 다음과 같다.

1. 사업계획 및 예·결산 심의
2. 총회에 부칠 안전의 심의
3. 총회에서 위임된 사항에 대한 의결
4. 기타 회장이 필요하다고 인정하는 사항

제 6 장 재 정

제 20 조(회계년도) 본 회의 회계년도는 3월 1일부터 다음해 2월말까지로 한다.

제 21 조(재정) 본 회의 재정은 다음의 수익금으로 충당한다.

1. 입 회 금
2. 회 비
3. 찬 조 금
4. 사업수입
5. 기타수입

제 7 장 기 타

제 22 조(운영세칙) 본 회의 운영에 관하여 본 회칙에 정하지 아니한 사항은 의결을 거쳐 회장이 따로 정한다.

부 칙

본 회칙은 1979년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 회칙은 1987년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 회칙은 1991년 3월 1일부터 시행한다.

CAMPUS MAP : 서울캠퍼스



CAMPUS MAP : 2캠퍼스(천안)

