

2026학년도 서경대학교 요람

2026 SEOKYEONG UNIVERSITY

in Seoul is enabling students to fulfill their dreams

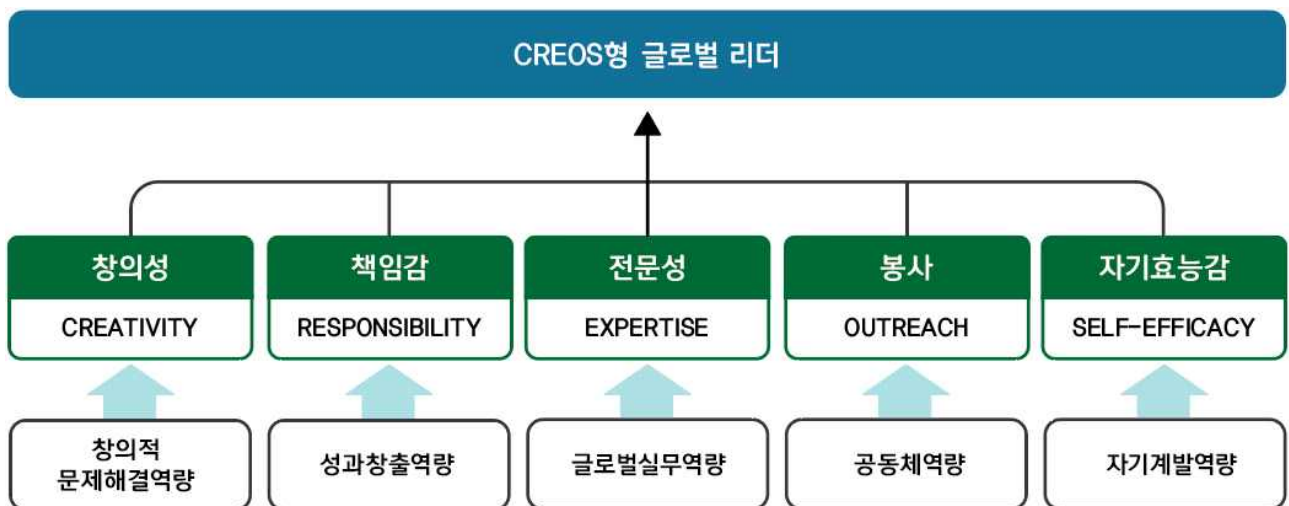
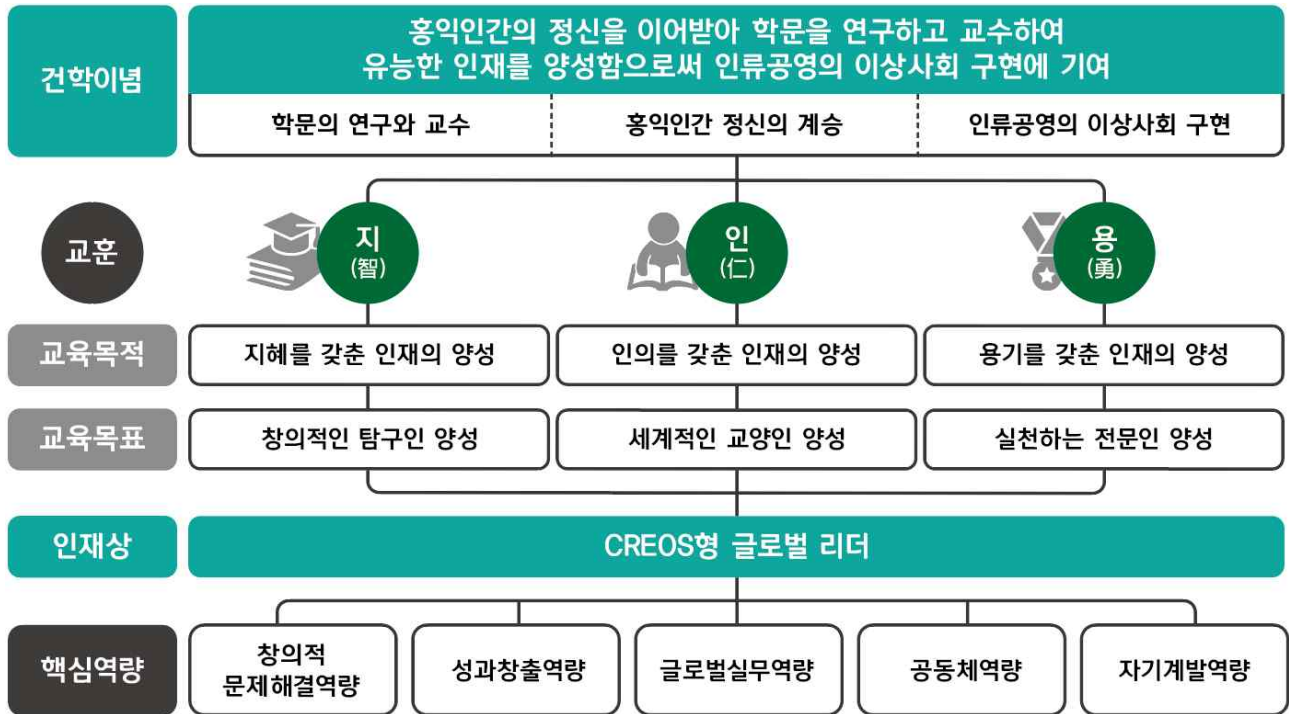


2026학년도 서경대학교 요람



SINCE 1947
서경대학교
SEOKYEONG UNIVERSITY





학사일정

년	월	일	요 일	학 사 내 용	비 고
2026	3	3 3 ~ 9 27	화 ~ 월 금	· 2026학년도 1학기 개강 · 1학기 수강신청 정정 · 수업일수 1/4선	
	4	1 21 ~ 27 21 ~ 5. 4 22	수 ~ 월 화 ~ 월 수	· 학기개시 30일 · 1학기 중간시험(8주차) · 1학기 중간강의평가 · 수업일수 2/4선	
	5	1 4 5 22 25 31	금 월 화 금 월 일	· 근로자의 날(※휴일), 학기개시 60일 · 임시휴업일(※휴일) · 어린이날(※휴일) · 수업일수 3/4선 · 부처님오신날 대체공휴일(※휴일) · 학기개시 90일	
	6	3 9 ~ 15 9 ~ 16 16 ~ 22 17 18 ~ 7. 8 23 ~ 7. 2	수 ~ 월 화 ~ 화 화 ~ 월 수 목 ~ 수 목 ~ 수 화 ~ 목	· 지방선거일(※휴일) · 1학기 기말시험 · 1학기 기말시험(※무전공전형 입학자만 해당) · 1학기 성적평가 입력 · 하계방학 · 2026학년도 하계계절학기 · 1학기 성적열람 및 정정(기말강의평가)	
	7	3 20 ~ 31	금 월 ~ 금	· 1학기 성적발표 · 2학기 휴학, 복학, 재입학, 전과신청	
	8	13 17 18 ~ 20	목 월 화 ~ 목	· 제 76회 후기 학위수여일 · 광복절 대체공휴일(※휴일) · 2학기 수강신청	
	9	1 1 ~ 7 24 ~ 25 29 30	화 ~ 월 목 ~ 금 화 수	· 2학기 개강 · 2학기 수강신청 정정 · 추석연휴(※휴일) · 수업일수 1/4선 · 학기개시 30일	
	10	5 9 20 ~ 26 20 ~ 11.2 22 23 28 30	월 금 ~ 월 화 ~ 월 화 ~ 목 목 ~ 금 금 수 금	· 개천절 대체공휴일(※휴일) · 한글날(※휴일) · 2학기 중간시험(8주차) · 2학기 중간강의평가 · 개교기념일(79주년)(※ 정상수업 진행함.) · 개교기념일(79주년) 대체휴업일(※ 휴일) · 수업일수 2/4선 · 학기개시 60일	
	11	24 29	화 일	· 수업일수 3/4 · 학기개시 90일	
	12	8 ~ 14 8 ~ 15 15 ~ 21 16 17 ~ 1.8 25 22 ~ 31	화 ~ 월 화 ~ 화 화 ~ 월 수 목 ~ 금 금 수 화 ~ 목	· 2학기 기말시험 · 2학기 기말시험(※무전공전형 입학자만 해당) · 2학기 성적평가 입력 · 동계방학 · 2026학년도 동계계절학기 · 성탄절(※휴일) · 2학기 성적열람 및 정정(기말강의평가)	
2027	1	4 18 ~ 29	월 월 ~ 금	· 2학기 성적발표 · 1학기 휴학, 복학, 재입학, 전과신청	
	2	6 ~ 9 15 ~ 17 18 23	토 ~ 화 월 ~ 수 목 화	· 설날연휴(※휴일) · 2027학년도 1학기 수강신청 · 제 77회 전기 학위수여식 · 2027학년도 입학식	

차 례

I. 총 란

연 혁	1
약 사	1
연 표	4
대학기구 및 조직	7
기구표	7
구성과 조직	8
교 직 원	13
전임교원	13
직 원	22

II. 학 사

학 칙	27
학칙시행세칙	67

III. 교육과정

교육과정	82
교육과정 편제의 원칙	82
교육과정의 편성	83
교육과정의 내용	84
교육과정 편성표	86
교양필수 이수방법	90
교양필수 대체재수강 지정 교과목	91
외국인 유학생을 위한 교육과정	92
교양교육과정 교과목 및 해설	93
핵심역량교양필수 교과목	93
기초학문교양선택 교과목	95
자유선택 교과목	122
외국인 유학생을 위한 교양 교과목	123
대학별 교육과정	127

미래융합대학	127
미래융합학부1	128
글로벌비즈니스전공	129
인텔리전트비즈니스전공	141
비즈니스영어전공	158
비즈니스일어전공	167
컴퓨터소프트웨어전공	178
AI빅데이터전공	190
파이낸스애펙테크전공	202
미래융합학부2	217
공공행정전공	218
경찰행정전공	230
아동청소년교육전공	244
환경화학공학전공	257
인텔리전트컴퓨팅전공	270
인텔리전트디바이스전공	283
도시계획공학전공	298
토목건축전공	314
자유전공학부	327
군사학과	328
아트애펙테크놀로지학과	335
스포츠애펙테크놀로지학과	351
공연예술대학	360
공연예술학부(연기/연출/모델연기/무대기술/무대패션/유지컬)	361
음악학부(피아노/관현악)	441
실용음악학부	452
무용예술학부(한국무용/실용무용)	462
디자인&영상대학	485
디자인학부(VD_비주얼디자인/LF_라이프스타일디자인)	486
영화영상학과	502
광고홍보영상학과	513
미용예술대학	524
헤어디자인학과	525
메이크업디자인학과	533
코스메틱뷰티매니지먼트학과	543
외국인 유학생 전담학과	556
글로벌관광경영학과	556
글로벌메이크업디자인학과	565
글로벌뷰티테라피&코스메틱학과	574
융합전공 교육과정	585

사이버드론봇학	585
핀테크	595
첨단인터랙티브공연	602
패션디지털트랜스포메이션	606



총 란

연 혁

학교법인 서경대학원 정관

대학기구 및 조직

교직원

연혁

□ 약 사

서경대학교는 1947년 10월 22일 서울특별시 중구 장충동 2가에서 년제 대학으로 인가된 최초의 정규 야간대학인 한국대학으로 출발하여 이 땅에 뿌리를 내리기 시작했다.

1955년 국제학원으로 재단이 인수되면서 교명도 국제대학으로 바뀌었으며, 그 후 여러 재단에 인수되면서도 꾸준하고 묵묵하게 공부하는 대학으로 인식되었고, 학계·정계·법조계 등 사회의 각계각층에 많은 인재를 배출하였다.

1970년대에 들어오면서 대학의 양적 팽창과 야간강좌의 개설로 2부제 대학이 속출하면서 국내 유일의 순수 야간 정규대학이라는 학교 특성이 퇴색되었다. 또한, 여러 재단으로 학교가 이양되면서 많은 어려움을 겪었으며, 이는 대학의 발전을 저해하는 커다란 요인이었다.

1987년 4월 학교법인 성한학원(설립자: 김성민 이사장)에서 대학을 인수하면서 짧은 기간 동안 눈부신 발전과 성장을 이루었다.

먼저 1988년 3월 1일에 교사를 서대문구 남가좌동에서 현 위치(성북구 정릉동 16-1)로 이전하였다. 이는 학교 설립 이후 최초로 대학의 교지 및 교사를 갖게 되는 뜻깊은 일이었다.

1989년 11월에는 학교법인 성한학원에서 학교법인 국제대학원을 분리·신설하여 국제대학을 전담 운영하게 함으로써 학교 발전의 기틀을 마련하였다.

1990년대에 접어들면서 우리대학교는 눈부신 발전을 거듭하였다. 1990년 7월에는 지역사회 시민들에게 평생교육의 기회를 부여하고자 사회교육원을 설립하였으며, 이는 지역사회 봉사라는 대학의 기능을 수행하는 계기가 되었고, 11월에는 학문의 전문화와 산학협동체제 확립을 위해 경영행정대학원을 설립하였다.

1992년 4월 1일에는 4개 학부와 18개 학과를 갖춘 종합대학교로 승격되었으며, 초대 총장에 오덕영 박사가 취임하였다. 이로써 본 대학교는 1단계 대학발전과정을 마무리하고 본격적인 도약단계로의 지평을 마련하게 되었다.

학교발전에 대한 의지와 염원을 모아 6월에는 법인 명칭을 학교법인 서경대학원으로 변경하고, 9월에는 교명을 국제대학교에서 서경대학교로 변경하였다. 이와 동시에 주간 학과로 생물공학과와 컴퓨터공학과를 신설하여 주간대학체제로의 변모를 시작했으며, 일반대학원을 설립하여 석사과정으로 경제학과와 경영학과를 설치함으로써 대학원 체제를 확립하여 연구하는 대학으로서의 모습을 갖추게 되었다.

또한, 이 시기 우리 대학교는 우수 교수의 유치와 연구분위기 진작, 장단기 대학발전계획의 마련에 진력하였다. 무엇보다도 교육의 질적 향상, 나아가 서경대학교의 비약적인 발전을 위하여 각종 제도와 기구를 정비하였으며, 교육환경의 개선을 위하여 대학의 교사 등 교육시설의 확충을 지속적으로 시행하였다.

먼저 1988년 본관과 북악관을 신축하는 것으로 출발하여, 1993년 대일관을 강의동으로 사용하기 시작하였으며, 1994년에는 서경인의 영원인 청운관(학생회관)과 혜인관이 기공되었다.

1998년 10월에는 야간학과를 주간으로 전환(17개 학과 750명)하였으며, 혜인관과 청운관, 한림관, 문예관을 준공하였고, 1,000대를 주차할 수 있는 수도권 유일의 주차장(지하 1·2층)을 마련하였다. 이와 같이 교육시설을 지속적으로 확충함으로써 명실상부한 종합대학으로 자리 매김하게 되었다. 그 밖에 중앙도서관의 지속적인 개선, 장서의 확보 등을 통해 학습 분위기를 조성하고 있고, 주전산기를 새로 도입하여 활용하고 있으며, 여학실, 컴퓨터실습실, 학회실 등의 시설을 지속적으로 확충하였다. 또한, 총학생회를 비롯한 학생자치기구, 각종 동아리, 신문사 활동 등을 통해 학생들의 자율적이고 활발한 캠퍼스 활동을 할 수 있게 되었으며, 이를 통해 대학 문화의 창달에 크게 이바지하면서 서경대학교의 발전에 기여하고 있다.

1999년에는 학생들의 민원업무를 One-stop으로 처리할 수 있는 봉사체제를 갖추었고, 2001년도에는 시간제등록제와 계절학기를 시행하였다.

2002년 3월에는 정보통신매체를 이용한 원격교육을 실시하였으며, 교수법 개발과 각종 교육매체의 제작지원을 위한 교수학습개발센터와 학내 사회봉사 지원체제를 확립하기 위한 사회봉사단을 설치하였다. 2003년 6월에는 국가고시를 준비하는 학생을 위한 상송관을 개관하였다.

2004년 7월에는 관계 법령에 따라 독립 법인으로 산학협력단을 설립하였으며, 10월에는 미용예술학과 박사과정이 신설되었다. 미용예술학과 박사과정은 국내 최초로 신설된 과정으로 이에 따라 학부, 대학원, 평생교육원으로 이루어진 미용예술분야 교육체계를 마련함으로써 전문미용인 양성에 독보적인 시스템을 갖추게 되었다.

2005년 3월에는 사회교육원을 평생교육원으로, 취업정보센터를 종합인력개발센터로 각각 명칭을 변경하였으며, 9월에는 육군과의 학군제휴협약을 체결하였고, 11월에 학생군사교육단(ROTC) 설립인가를 받아 2007학년도부터 학군사관후보생을 선발하게 됨으로써 대한민국 초급장교 양성에 일조하게 되었다.

2008년 2월 ‘세계화를 선도하는 인재를 길러내는 대학’이라는 세계 명문대학을 향한 비전을 제시하였으며, 10월에는 개교 61주년을 맞이하여 “제2창학 원년”으로 선포하고, 우리대학교의 새로운 UI(University Identity)를 정립하였으며, “GLOBAL 强小大學”의 비전을 제시하였다.

2009년 10월에는 대학교의 비전인 “GLOBAL 强小大學”의 염원을 담은 첨단 복합 건축물인 유담관(학술정보관, 글로벌에듀케이션센터, 뷰티아트센터)을 개관하였다.

2012년 4월 원격교육원을 설립하고 대학의 우수한 인적·물적 자원을 활용하여 지역민에게 평생교육의 기회를 제공하고 있으며, 학교기업 SKU 뷰티컴퍼니를 신설하였다.

2012년 10월에는 국제화·첨단화·실용화 프로젝트에 따른 교육특성화 성과를 인정받아서 제12회 한국대학신문대상 교육특성화우수대학상을 수상하였고, 11월에는 교직원 및 학생의 교육훈련을 통한 능력 배양 및 인재 양성, 외부기관 및 지역민 등에 대한 교육 시설의 제공을 통한 지역사회 발전에 기여하기 위하여 서경트레이닝센터를 설립하였다.

2013년 6월에는 보다 나은 평생교육을 제공하여 국가와 사회를 이끌어 나아갈 유능한 예술 인재를 양성하고자 평생교육원을 예술종합평생교육원으로 개편하였다.

2014년 9월에는 학생의 면학을 위한 편의를 제공하고 자율적인 공동생활을 통해 인격을 도야할 수 있도록 생활관을 개관하였다.

2016년 2월에는 대학구조개혁 등의 시대적 요구에 대한 선제적으로 대응하기 위해 총장 직속기관인 서경혁신원(1원 10센터)을 설립하여 대학의 대내외 경쟁력을 강화하였으며, 대·내외 교육환경의 변화와 대학구조개혁 요구 등 미래사회에 대응하기 위하여 4월에 인성교양대학을, 6월에는 서경미래연구원을, 9월에는 대학평가처를 각각 신설하였다. 또한 국제화 프로젝트의 지속적 운영을 위하여 4월에 언어문화교육원을, 5월에 다문화연구센터를, 11월에는 외국인학생지원센터를 각각 신설하였다.

2017년 2월에는 우리 대학의 핵심역량 관리를 위한 CREOS인증제의 도입 및 시행에 따라 이를 전담하기 위하여 서경혁신원에 CREOS인증센터를 설립하여 대학 교육과정의 체계적이고 전문적인 질 관리를 실시하고 있다. 3월에는 지역의 우수 영재 교육을 위한 실용음악영재교육원을 국내 대학 최초로 설립하였고, 5월에는 학생들의 현장실습 지원을 위해 서경혁신원에 현장실습지원센터를 설립하였다.

2019년 3월에는 대학혁신지원사업에 선정되면서 사업과 관련된 전반적인 업무를 수행하고자 대학혁신추진사업단을 신설하였고, 재학생들의 인권을 보호하고 인권침해 예방 및 인권 침해 사안 발생 시 이를 해결할 수 있는 전담기구인 서경인권센터를 신설하였다.

2020년 5월에는 대학과 지역사회의 산학협력 체계의 내실화를 위한 산학융합인재개발원을 신설하고, 예술종합평생교육원을 예술교육원으로 개편하였다.

2020년 8월에는 2주기 대학기관평가인증을 획득하였으며, 10월에는 교육환경 변화에 따른 비대면 수업을 지원하기 위해 원격교육지원센터를 신설하였다.

2021년 3월에는 구성원의 참여·소통 활성화를 위한 서경커뮤니케이션센터를 설립하였으며, 8월에는 교육부의 대학기본역량 진단을 통과하여 일반재정 지원대학으로 선정되었다.

2022년 3월에는 교육부 첨단학과로 아트앤테크놀로지학과와 스포츠앤테크놀로지학과를 신설하였고, 교육부로부터

‘교육국제화역량인증대학’으로 선정되었다.

2023년 2월 한국산업인력공단 주관 ‘2023년 해외취업연수사업 대학연합과정’에 선정되었으며, 4월에는 교육부의 ‘국가근로장학사업 취업연계중점대학’에 4년 연속 선정되었다.

2023년 8월에는 제13대 김범준 총장이 취임하여 실용교육을 통한 글로벌 리더의 육성과 이를 통한 글로벌 역량 강화를 위해 헌신의 노력을 기울이고 있으며, 2024년 2월 교육부로부터 ‘2023년 교육국제화역량인증 및 우수대학’으로 선정되었다.

2024년 5월에는 대내·외 교육환경의 변화와 정부 교육정책에 맞추어 무전공 학과(미래융합학부1·2, 자유전공학부)를 신설하였으며, 12월에는 교육부의 ‘3주기 대학기관평가인증’을 획득하였다.

2025년 3월 현재 우리 대학교는 4개 단과대학에 8개 학부와 8개 학과(첨단학과 2개 학과, 외국인 전담학과 3개 학과 포함), 일반대학원 및 5개 특수대학원에 석사과정 25개 학과(외국인 전담학과 4개 학과 포함), 박사과정 11개 학과(외국인 전담학과 4개 학과 포함)로 편제되어 있으며, 23개의 직·부속기관, 31개의 부설연구소 및 산학협력단을 갖추고 있다.

2025년 4월 정원 외 학부생 교과 운영 효율화를 위해 글로벌융합대학(외국인 유학생 전담 대학, 정원 외), 창의인재대학(특성화고 등을 졸업한 재직자 전형 전담 대학, 정원 외)을 신설하였으며, 9월에는 융합대학(아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과, 군사학과) 별도 관리를 위해 분리·신설하였다.

이와 같이 우리 대학교는 ‘CREOS형 인재를 양성하는 글로벌 실용교육중심대학’으로 나아가기 위하여 대학 구성원들이 지속적으로 노력하고 있다.

□ 연 표

1947 ~	대학 설립기 : 최초의 정규 야간 대학
1947.10	한국대학 설립·개교
1955.03	재단법인 국제학원에서 인수, 국제대학으로 개명
1987 ~	대학 발전기 : 종합대학 승격
1987.04	학교법인 성한학원(이사장 김성민)에서 국제대학 인수
1988.03	서울특별시 성북구 정릉동 현교사로 이전
1992.04	종합대학교 승격(초대 오덕영 총장 취임)
1992.07	대학원 설립
1992.09	서경대학교로 교명 변경
2004.07	산학협력단 설립
2004.10	대학원 미용예술학과 박사과정 신설(국내 최초)
2007.03	학생군사교육단(ROTC) 창설
2007.08	군사학과 신설(서울 4년제 대학 최초)
2008 ~	대학 도약기 : 제2창학 선포
2008.10	새로운 UI 선포 및 “제2창학 원년” 선포
2008.11	WCU(World Class University) 선정 - 나노기술분야
2009.03	유담관 준공(학술정보관, 글로벌에듀케이션센터, 뷰티아트센터 등)
2010.03	영국 국립치체스터대학교와 교육과정 공동운영 시행(미용예술)
2015 ~	대학 역량강화기 : 실용교육중심대학(‘실용이 최고의 가치!’)
2015.04	중장기발전계획 ‘서경비전2025’ 수립
2015.08	CLC(Counseling Learning Career) Zone 오픈
2015.09	교육부 1주기 대학기관평가인증대학 선정
2015.10	기업관점 산학협력평가 최우수 대학 선정(인력양성부문)
2015.11	크리에이티브센터 개원(예술 창작공간)
2016.04	인성교양대학 신설, 언어문화교육원 설립
2017.01	교육부 교원양성기관평가 최우수 선정(A등급)
2017.03	미용예술대학 신설, 실용음악영재교육원 설립
2017.10	개교 ‘70주년’
2018 ~	대학 교육혁신기 : 창의융합대학(‘창의융합실용인재 양성’)
2018.08	교육부 2주기 대학기본역량진단 통과(자율개선대학 선정)
2019.02	서경대학교 공연예술센터 개관(혜화동 캠퍼스)
2019.03	대학혁신추진사업단 신설
2019.08	융합대학 신설
2019.10	국무총리 표창 수여(국가 체육발전 공로, 2018 평창 동계올림픽 지원)
2019.11	미래형 융복합 교육공간 Co-Working Space 구축
2020.04	서울시 캠퍼스타운 사업자 선정
2020.08	교육부 2주기 대학기관평가인증대학 선정

2021 ~ 미래형 대학 도약기 : Next Univerity

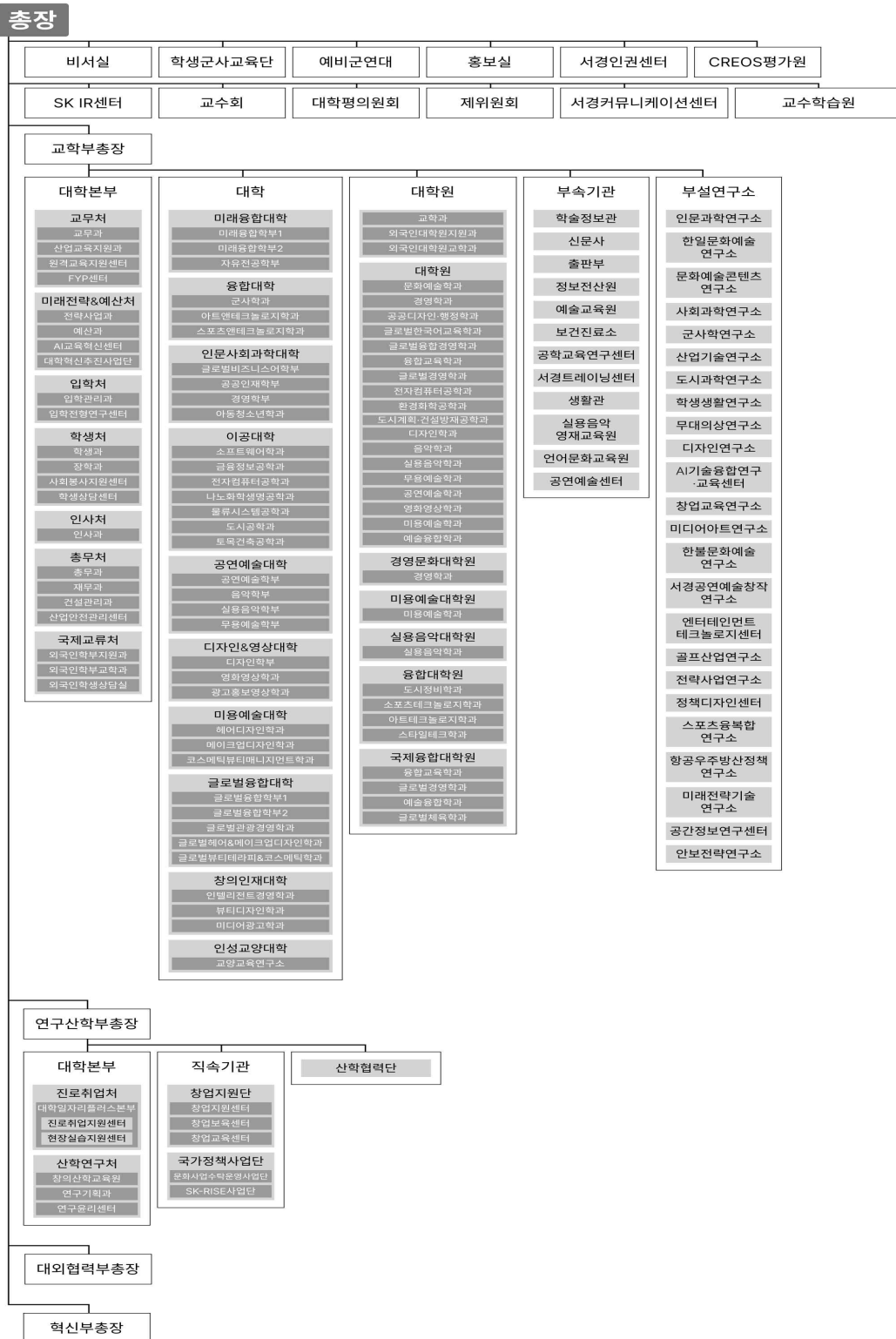
2021.03	교육국제화 인증대학(IEQAS) 선정
2021.04	디자인&영상대학 신설
2021.08	교육부 3주기 대학기본역량진단 통과(일반재정지원대학 선정)
2022.03	교육부 ‘교육국제화역량인증대학’ 선정
2023.02	한국산업인력공단 주관 ‘2023년 해외취업연수사업 대학연합과정’ 선정
2023.03	첨단학과(교육부 승인) 신설(스포츠엔테크놀로지학과, 아트엔테크놀로지학과)
2023.04	교육부 ‘국가근로장학사업 취업연계중점대학’ 선정(4년 연속)
2024.02	교육부 ‘교육국제화역량인증 및 우수대학’ 선정
2024.12	교육부 3주기 대학기관평가인증대학 획득
2025.03	학부 미래융합대학 신설(전공자유선택제 도입, 융합대학 통합)
2025.03	창의산학교육원 신설
2025.04	글로벌융합대학, 창의인재대학 신설
2025.09	융합대학 신설

< 역 대 총 장 >

제 1 대	오 덕 영	(1992. 4. 1~1993. 5. 25)
제 2 대	허 재 영	(1993. 7. 9~1996. 1. 31)
제 3 대	민 병 천	(1996. 2. 1~1998. 1. 31)
제 4 대	민 병 천	(1998. 2. 1~2000. 1. 31)
제 5 대	민 병 천	(2000. 2. 1~2002. 1. 31)
제 6 대	민 병 천	(2002. 2. 1~2004. 1. 31)
제 7 대	한 철 수	(2004. 2. 1~2008. 1. 31)
제 8 대	최 영 철	(2008. 2. 1~2011. 1. 31)
제 9 대	최 영 철	(2011. 2. 1~2014. 1. 31)
제 10 대	최 영 철	(2014. 2. 1~2017. 1. 31)
제 11 대	최 영 철	(2017. 2. 1~2020. 1. 31)
제 12 대	최 영 철	(2020. 2. 1~2023. 1. 31)
제 13 대	김 범 준	(2023. 8. 1~2026. 7. 31)

대학 기구 및 조직

□ 기구표



□ 구성과 조직

(1) 구 성

본교에는 미래융합대학, 융합대학, 인문사회과학대학, 이공대학, 공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학, 인성교양대학, 글로벌융합대학, 창의인재대학 총 10개 단과대학 아래 10개 학부와 14개의 학과를 운영하고 있습니다. 대학원은 박사과정 9개 학과와 석사과정 13개 학과를 갖추고 있으며, 특수대학원으로 국제융합대학원(석사 3개), 경영문화대학원 및 융합대학원(석사 2개), 미용예술대학원, 실용음악대학원을 개설하여 전문 인력을 양성 중입니다. 또한, 계약학과를 비롯해 12개의 부속기관, 24개의 부설연구소, 12개의 직속기관 및 산학협력단을 운영하며 교육과 연구의 기틀을 공고히 하고 있습니다.

(2) 조 직

총장 및 부총장

총	장	김 범 준	학 신 부 총 장	구 자 익
			산 학 연 구 부 총 장	이 철 민

직속기관

학 생 군 사 교 육 단 장	신 주 현
예 비 군 연 대 장	박 성 일
홍 보 실 장	문 성 용
홍 보 실 부 실 장	전 규 열
서 경 인 권 센 터 장	이 준 복
C R E O S 평 가 원 장	함 형 준
교 수 학 습 원 장	정 수 정
S K I R 센 터 장	이 석 형
창 업 지 원 단 장	박 용 진
국 가 정 책 사 업 단 이	철 민

대학본부

인 사 처 장	함 형 준	총 무 처 장	김 용 민
교 무 처 장	최 우 석	미 래 전 략 & 예 산 처 장	이 석 형
입 학 처 장	최 창 열	산 학 연 구 처 장	김 호 현
학 생 처 장	한 영 균	진 로 취 업 처 장	허 성 민
		국 제 교 류 처	김 동 휘

대 학

인문사회과학대학			
학	장	정 한 경	글로벌비즈니스어학부장 한 영 군
			글로벌비즈니스어학부장 최 창 열
			공 공 인 재 학 부 장 성 봉 근
			경 영 학 부 장 최 창 열
			군 사 학 과 장 채 성 준
			아 동 청 소 년 학 과 장 민 미 희

이공대학			
학 부 학	장	박 태 룡 장 유 귀 열	소프트웨어학과장 장 문 수
			금융정보공학과장 송 인 규
			전자컴퓨터공학과장 이 주 영
			나노화학생명공학과장 조 은 민
			물류시스템공학과장 고 현 우
			도 시 공 학 과 장 김 재 명
			토목건축공학과장 최 재 순

공연예술대학			
학	장	장 웅 상	공연예술학부장 강 신
			음 악 학 부 장 김 낙 구
			실용음악학부장 장 종 집
			무용예술학부장 전 순 희

디자인&영상대학			
학	장	서 인 숙	디 자 인 학 부 장 남 현 우
			영 화 영 상 학 과 장 전 준 혁
			광고홍보영상학과장 김 문 기

미용예술대학				
학 부	학	장 박 진 현		헤 어 디 자 인 학 과 장 임 미 지
		장 신 세 영		메이크업디자인학과장 주 영 주
				코스메틱뷰티디자인학과장 김 은 속

인성교양대학				
학		장 정 수 정		

미래융합대학				
학	장	이 석 형	미래융합학부1 학부장	정한경, 박태룡
			미래융합학부2 학부장	정한경, 박태룡
			자 유 전 공 학 부 장	정 수 정
			아트앤테크놀로지학과장	주 지 희
			스포츠앤테크놀로지학과장	류 일 서

글로벌융합대학				
학	장	김 동 휘	글로벌융합학부1 학부장	김 동 휘
			글로벌융합학부2 학부장	김 동 휘
			글로벌관광경영학과장	신 재 원
			글로벌헤어&메이크업디자인학과장	주 영 주
			글로벌뷰티디자인&코스메틱학과장	최 수 린

창의인재대학				
학	장	함 형 준	인텔리전트경영학과장	허 진 우
			뷰티디자인학과장	이 도 경
			미디어광고학과장	김 문 기

대 학 원

대 학 원

대 학 원 장	정 한 경	도시계획·건설방재공학과장	김 학 열
대 학 원 부 원 장	유 해 은	디 자 인 학 과 장	남 현 우
문 화 예 술 학 과 장	최 은 정	음 악 학 과 장	김 낙 구
경 영 학 과 장	정 한 경	실 용 음 악 학 과 장	이 동 욱
공공디자인·행정학과장	정 희 정	음악학과장(실용음악전공)	장 웅 상
글로벌한국어교육학과장	백 송 종	무 용 예 술 학 과 장	전 순 희
글로벌융합경영학과장	이 지 나	공 연 예 술 학 과 장	강 신
전자컴퓨터공학과장	송 병 권	영 화 영 상 학 과 장	전 준 혁
환경화학공학과장	이 철 민	예 술 융 합 학 과 장	구 자 억
미 용 예 술 학 과 장	박 진 현	융 합 교 육 학 과 장	박 상 신

경영문화대학원

대 학 원 장	정 한 경	경 영 학 과 장	채 성 준
		동 양 학 과 장	이 희 주

미용예술대학원

대 학 원 장	박 진 현	미 용 예 술 학 과 장	신 세 영

실용음악대학원

대 학 원 장	정 한 경	실 용 음 악 학 과 장	이 동 욱

융합대학원

대 학 원 장	김 구 선	스포츠테크놀로지학과장	김 알 찬
		스타일테크학과장	김 은 하
		아트테크놀로지학과장	주 지 희

국제융합대학원

대 학 원 장	구 자 억	글로벌융합한국학과장	현 윤 호
		융 합 교 육 학 과 장	박 상 신
		예 술 융 합 학 과 장	구 자 억

부속기관

학술정보관장 조영완
정보전산원장 김용성
정보전산원부원장 최영
신문사주간 한영균
출판부장 함형준
생활관장 한영균
실용음악영재교육원장 장웅상

예술교육원장 유해은
공학교육연구센터장 박태룡
보건진료소장 한영균
글로벌교육원장 김동휘
언어문화교육원장 김동휘
공연예술센터장 장웅상

부설연구소

인문과학연구소장 이지나
한일문화예술연구소장 이즈미지하루
문화예술콘텐츠연구소장 권미경
사회과학연구소장 -
산업경영연구소장 한문성
군사학연구소장 양해수
산업기술연구소장 박태룡
도시과학연구소장 이승주
학생생활연구소장 성봉근
무대의상연구소장 박은정
디자인연구소장 김지인
창업교육연구소장 구자억

엔터테인먼트테크놀로지센터장 김명하
미디어아트연구소장 홍성대
한불문화예술연구소장 최내경
서경공연예술창작연구소장 주지희
골프산업연구소장 김구선
전략사업연구소장 윤석호
정책디자인센터장 한기영
스포츠융복합연구소장 김알찬
공간정보연구센터장 김재명
미래전략기술연구소장 이석형
항공우주방산정책연구소장 안영수
안보전략연구소장 채성준

산학협력단

산학협력단장 김호현

교 직 원

□ 전임교원

미래융합대학

미래융합학부 1			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	이즈미지하루	문학석사	일어회화(Native Speaker)
교수	정한경	경영학박사	경영학
교수	민미경	이학박사	계산통계학
교수	유귀열	이학박사	계산통계학
교수	김성석	이학박사	컴퓨터학
교수	유석원	이학박사	전산학
교수	신우창	이학박사	소프트웨어공학
교수	노정규	이학박사	전산과학
부교수	박부남	문학박사	영어영문학
부교수	백송종	문학박사	일어일문학
부교수	최내경	문학박사	불어
부교수	한영균	국제사회학박사	국제사회학
부교수	이지나	경제학박사	기업관리학
부교수	최창열	경영학박사	무역학
부교수	최우석	경영학박사	경영학
부교수	장정길	경영학박사	보건복지경영
부교수	김철문	경영학박사	경영학
부교수	조정근	경영학박사	경영학
부교수	김상훈	공학박사	영상공학
부교수	최용석	공학박사	정보디스플레이
부교수	장문수	공학박사	지능시스템
부교수	함형준	경영학박사	경영학
부교수	송인규	경영학석사	경영학
부교수	안창호	이학박사	전산통계학
조교수	제이크프레스톤	이학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	벤자민스핑크	신학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	쿠레이시빌엘	교육학박사	영어회화(Native Speaker)
조교수	박민선	예술석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	피터샌달	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	전화	문학박사	중어회화(Native Speaker)
조교수	장춘매	문학석사	중어회화(Native Speaker)
조교수	마리즈부르덴	문학석사	불어회화(Native Speaker)

미래융합학부1			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	잔나	국제학박사	노어회화(Native Speaker)
조교수	김성호	경영학석사	경영학
조교수	안성열	경영학박사	경영학
조교수	강승은	경영학박사	경영학
조교수	김석호	경영학박사	경영학
조교수	이봉휘	경영학박사	보건복지경영
조교수	송은진	경영학박사	회계학
조교수	최일영	경영학박사	경영학
조교수	이지영	정보시스템학박사	IT서비스전략기획과관리
조교수	김선희	공학박사	전산학
조교수	서기수	경영학박사	재무관리
조교수	박원주	문학박사	소비자학
조교수	김영성	경영학박사	재무관리

미래융합대학

미래융합학부 2			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	신혜원	문학박사	아동가족학
교수	송병권	공학박사	전자공학
교수	서기성	공학박사	전기공학
교수	정준모	공학박사	전자공학
교수	이승우	이학박사	수학
교수	김태영	공학박사	전기컴퓨터공학
교수	김재현	이학박사	통계학
교수	박태룡	이학박사	수학
교수	이광엽	공학박사	전자공학
교수	손용락	공학박사	정보 및 통신공학
교수	조영완	공학박사	전자공학
교수	이주영	공학박사	전자공학
교수	임철수	공학박사	전산학
교수	김환건	이학박사	화학
교수	이철민	보건학박사	보건관리학
교수	김학열	도시및지역계획학박사	도시및지역계획학
교수	이승주	공학박사	건축공학
교수	안재현	공학박사	토목환경공학
교수	김지상	공학박사	토목공학
교수	최재순	공학박사	토목공학
교수	김정훈	행정학박사	행정학
부교수	이준복	법학박사	법학

미래융합학부 2			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	임성은	행정학박사	도시행정학
부교수	성봉근	법학박사	법학
부교수	이순자	법학박사	법학
부교수	한기영	정치학박사	한국정치
부교수	민미희	생활과학박사	아동가족학
부교수	김명하	영상학박사	영상학
부교수	이대원	이학박사	컴퓨터교육학
부교수	노석범	공학박사	제어계측공학
부교수	김대연	공학박사	전자정보통신공학
부교수	남기훈	이학박사	컴퓨터과학
부교수	김호현	보건학박사	보건학
부교수	조용성	보건학박사	보건관리학
부교수	송민정	공학박사	화학공학
부교수	윤성원	환경과학박사	환경과학
부교수	서성철	철학박사	환경보건학
부교수	김희석	공학박사	환경계획학
부교수	조용민	보건학박사	환경및산업보건학
부교수	김종훈	공학박사	바이오마이크로시스템공학
부교수	이정일	보건학박사	보건학
부교수	김인하	공학박사	건축공학
부교수	모무기	공학박사	도시공학
부교수	심경석	공학박사	도시계획학
부교수	김재명	공학박사	공간정보공학
부교수	김광식	공학석사	건축학
부교수	유경석	공학박사	구조공학
부교수	김용성	공학박사	전자컴퓨터공학
부교수	류종성	이학박사	해양학
부교수	박용진	공학박사	환경공학
부교수	이준혁	법학박사	법학
부교수	신윤승	문학박사	아동가족학
부교수	유영미	문학박사	아동가족학
부교수	정채영	문학박사수료	아동가족학
부교수	조은민	농학박사	농학생명과학연구과
부교수	이동화	공학박사	조경학
부교수	위재송	조경학석사	생태조경학
조교수	김보람	교육학석사	교육학
조교수	조근호	공학박사	전자공학
조교수	백호길	공학박사	정보디스플레이
조교수	안경찬	공학박사	전기전자공학
조교수	최 영	공학박사	전자컴퓨터공학

융합대학

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	이석형	경영학박사	경영학
부교수	정희정	디자인학박사	디자인경영학과
부교수	장혜정	공학박사	미래도시융합공학과
부교수	조흥연	정치학석사	신문방송학과
조교수	윤석호	이학박사	데이터통신 및 네트워크

아트앤테크놀로지학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김두범	영상학박사	영상공학-예술공학
조교수	유미옥	영상학박사	영상공학
조교수	유상현	미디어아트박사수료	미디어아트

스포츠앤테크놀로지학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	임희성	이학박사	물리치료학
부교수	김재환	이학박사	골프
부교수	김알찬	이학박사	체육학
부교수	류일서	체육학박사	스포츠자연과학
부교수	양성철	체육학박사	체육학
조교수	이영성	체육학박사	체육학

군사학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	양해수	정치학박사	정치학
조교수	정희태	경영학박사	경영학
조교수	조동연	지역학석사	아태지역전공

인문과학대학 / 인문사회과학대학

문화콘텐츠학과 / 광고홍보콘텐츠학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	반성택	철학박사	철학
부교수	방미영	문화예술학박사	문화예술행정경영

이공대학

물류시스템공학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	고현우	공학박사	산업공학

공연예술대학

음악학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	조원경	음악학박사	바이올린
교수	김희균	음악학박사	피아노
부교수	김낙구	음악학석사	관악지휘(클리리넷)
조교수	크리스토퍼김	음악학석사	트럼본
조교수	오문주	음악학박사	작곡
조교수	이동일	석사(디플롬)	첼로
조교수	박성자	음악학석사	관현악
조교수	오영란	음악학박사	피아노

실용음악학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	장웅상	경영학석사	마케팅
조교수	이동욱	음악학석사	음악
조교수	박경훈	음악학석사	실용음악
조교수	장종집	음악학석사	대중음악
조교수	송성경	음악학석사	실용음악
조교수	강화성	음악학석사	실용음악
조교수	정동환	실용음악학석사	실용음악

무용예술학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	전순희	무용학박사	한국무용
조교수	염계화	이학박사	체육학
조교수	박성진	무용학박사	무용학
조교수	천성욱	공연영상학박사	무용학
조교수	김수정	공연영상학박사	무용학

공연예술학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	박은정	이학박사	무대패션
부교수	강신	연극영화교육학석사	모델연기
부교수	김명남	연극학석사	무대기술
부교수	김용준	예술학석사	연극예술학
부교수	주지희	연극학석사	연극영화학
부교수	최성운	예술학박사수료	예술학협동과정
부교수	황태율	석사(디플롬)	성악(테너)
부교수	최은정	음악학박사	성악
부교수	이종석	문화예술학석사	문화예술학
부교수	노은영	예술학박사	문화예술학

공연예술학부			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	권혁준	석사(디플롬)	성악
부교수	김국희	이학박사	의상학
부교수	김상일	예술학석사	연극영화
조교수	백경희	예술학석사	공연예술협동과정
조교수	김태연	패션예술학석사	패션예술
조교수	이승복	교육학석사	연극영화교육
조교수	임선희	예술학석사	교육연극
조교수	조영아	미술학박사	의상학
조교수	이진석	미술학석사	드라마(디자인풍경)
조교수	손민지	예술학박사	문화예술학

디자인&영상대학

디자인학부			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	박혜신	이학박사	의류학
교수	서인숙	예술학박사	예술학
교수	남현우	이학박사	응용미술학
부교수	홍성대	공학박사	영상공학
부교수	김지인	디자인학박사	인터하이브리드디자인
부교수	윤수인	디자인학박사	조형예술학
조교수	이가영	디자인학박사	비주얼컨텐츠디자인

영화영상학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	장민용	문학박사	영화제작
부교수	전준혁	예술실기석사	영화
부교수	오은영	석박사통합	연극영화학과
조교수	김의준	문학박사수료	연극영화학과

광고홍보영상학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김문기	언론학석사	광고
조교수	김희연	광고홍보학석사	광고/PR
조교수	김계현	문학석사	광고홍보
조교수	채희석	예술학석사	Electronic art

미용예술대학

헤어디자인학과 / 헤어디자인학과(계약학과)

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	박진현	뷰티디자인학박사	뷰티디자인
조교수	임미지	미용예술학박사	헤어
부교수	김성남	이학박사	헤어
부교수	양은진	미용예술학박사	헤어
부교수	박은준	미용예술학박사	뷰티디자인
부교수	진용미	미용예술학박사	헤어

메이크업디자인학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	신세영	디자인학박사	메이크업
부교수	주영주	미용예술학박사	메이크업

코스메틱뷰티매니지먼트학과 / 코스메틱뷰티매니지먼트학과(계약학과)

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	남미우	이학박사	의류환경학
부교수	허성민	경영학박사	경영학
부교수	김은숙	교육학박사	보건미용교육학
부교수	이인희	미용예술학박사	피부미용

글로벌융합대학(외국인전담학과)

글로벌관광경영학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김동휘	관광학박사	관광경영학
조교수	곽범준	관광학박사수료	관광경영학
조교수	신재원	관광학박사	관광경영
조교수	전기환	관광학박사	관광경영학

글로벌헤어&메이크업디자인학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	임희경	이학박사	의류학
부교수	김주연	이학박사	피부미용
조교수	최민령	미용예술학박사	뷰티디자인

글로벌뷰티테라피&코스메틱학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	최수린	미용예술학박사	미용예술학

인성교양대학

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	윤영란	교육학박사	교육심리학
부교수	전효선	법학박사	법학
부교수	박연옥	경영학박사	마케팅
부교수	이정규	교육학박사	교육심리학/교육과정
부교수	장지연	문학박사	영어영문학
부교수	박일순	경영학박사	경영학
부교수	신재광	이학박사	스포츠산업
부교수	유승규	경영학박사	경영학
부교수	정수정	교육학박사	교육학
조교수	유정	인지과학박사	인지과학
조교수	김숙이	철학박사	교육학
조교수	박진환	문학박사	노어노문학
조교수	하지혜	한국학박사	한국어교육
조교수	김동진	교육학박사	교육리더십
조교수	김종우	법학박사	법학
조교수	이주호	교육학박사	교육학
조교수	윤혜성	경영학박사	경영학
조교수	장승환	경영학박사	기술경영
조교수	오일러	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	디온 타이어리	행정학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	루징	경영학석사	중어회화(Native Speaker)
조교수	반트렁	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	케이틀린리	TESOL석사	TESOL
조교수	라이트	이학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	크리스푸게이	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	케네스드레넌	경영학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	아론 위즈워스	교육학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	조세핀 벳저	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	베리 유스티스	TESOL석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	알란번	이학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	피터프로스트	경제학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	이영숙	행정학석사	영어회화(Native Speaker)

대학원

문화예술학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	심해빈	문화예술학박사	문화예술학
부교수	권미경	문화예술학박사	문화예술학
부교수	허수연	교육학박사	교육학
부교수	김민하	문화예술경영학박사	콘텐츠경영
부교수	박태용	예술경영학석사	예술경영

경영학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	현윤희	문학박사	국어국문학
조교수	박정아	문학박사	국제한국언어문화학

경영문화대학원

경영학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김은하	교육학박사	교육공학
조교수	김구선	리학박사	체육학

융합대학원

도시정비학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김병춘	공학석사	도시환경시스템공학
부교수	정대운	공학박사	도시공학

□ 직 역

부 서 명		직 책	성 명
인 사 처	인 사 과	과장 직원	강홍석 김수연 박해랑(겸)
교 무 처	교 무 과	과장 팀장 계장 주임 직원	박용호 홍동건 황병서 심민호 이인섭 박재령 신유상 최윤
	산 업 교 육 지 원 과	과장 팀장 계장 직원	조승철(겸) 김태훈 차혁완 윤상민(겸) 박기태(겸) 김채이(겸)
	F Y P 센 터	계장 주임 직원	심민호(겸) 이인섭(겸) 신유상(겸)
	원 격 교 육 지 원 센 터	과장 직원	박용호(겸) 신유상(겸)
입 학 처	입 학 관 리 과	과장 주임 직원	김종혁 김한성 김우진 김이현(겸)
학 생 처	학 생 과	과장 직원	방효영 김영규 김훈이
	장 학 과	계장 직원	김광민 이서연 김자경
	사 회 봉 사 지 원 센 터	과장 직원	방효영(겸) 김영규(겸) 김훈이(겸)
	학 생 상 담 센 터	과장 직원	방효영(겸) 방우영(겸) 최영전(겸) 서유진(겸)
총 무 처	총 무 과	과장 팀장 계장 주임 직원	송정섭 고원범 김남희 최형원 박지은 김영진(겸) 김명식 김봉수 김영균
	재 무 과	과장 계장 주임 직원	김성은 권혁규 금상윤 이환희
	건 설 관 리 과	과장 팀장 계장 주임 직원	최동호(겸) 하병훈 이철호 김성철 김병양 문장혁(겸) 천성일 노유선 윤국현 김종원 정원제 장명선
	산 업 안 전 관 리 센 터	과장 계장 주임	최동호 송기범 문장혁

부 서 명		직 책	성 명
미래전략&예산처	전 략 사 업 과	과 장 팀 장 직 원	노정훈(겸) 우종욱(겸) 손익태(겸) 권노희(겸)
	예 산 과	과 장 직 원	노정훈(겸) 손익태(겸) 권노희(겸)
	A I 교 육 혁 신 센 터	과 장 직 원	노정훈(겸) 손익태(겸) 권노희(겸)
	대 학 혁 신 추 진 사 업 단	과 장 팀 장 직 원 직 원 직 원 연 구 원	노정훈 우종욱 손익태 이진영 최정준 정충화 이해린 권노희 김여름 이희오 방우영 최영전 서유진 최재웅 박웅서
산 학 연 구 처	연 구 기 획 과	과 장 팀 장 직 원	문승현 홍성균 이무환 임희빈(겸)
	연 구 윤 리 센 터	과 장 팀 장 직 원	문승현(겸) 홍성균(겸) 임희빈
	창 업 지 원 센 터	과 장	문승현(겸)
대 학 일 자 리 플 러 스 본 부	현 장 실 습 지 원 센 터	과 장 주 임 직 원	고윤식(겸) 한동훈(겸) 오현주(겸) 이상협(겸) 이진영(겸) 박준영
	진 로 취 업 지 원 센 터	과 장 주 임 직 원 직 원	고윤식 한동훈 오현주 이상협 이진영(겸) 박준영(겸)
대 학 원	교 학 과	과 장 팀 장 계 장 직 원	조승철 김태훈(겸) 차혁완(겸) 윤상민 박기태 김채이(겸) 장영채
	외 국 인 대 학 원 지 원 과	과 장 계 장 직 원	조승철(겸) 윤상민(겸) 박기태(겸) 김채이(겸)
	외 국 인 대 학 원 교 학 과	과 장 계 장 직 원	조승철(겸) 윤상민(겸) 박기태(겸) 김채이(겸)
학 술 정 보 관		팀 장 계 장 직 원 직 원	안석희 송동석 장혜성 김이현 김영진 김은주 이수영 황수민 임현지 유가람
정 보 전 산 원	I T 운 영 과	팀 장 주 임 직 원	이상근 이준섭 이재호
	정 보 보 호 과	팀 장 주 임	이상근(겸) 주기상

부 서 명		직 책	성 명
예 술 교 육 원	교 학 과	과 장 직 원	정해정 이정혁 권혜조 안슬기 이정민
	입 학 홍 보 실	과 장 직 원	정해정(겸) 권혜조(겸)
교 수 학 습 원		과 장 주 임 직 원 연 구 원	조경배(겸) 정찬호 강민정 박웅서(겸)
C R E O S 평 가 원		과 장 직 원	조경배 김용완
S K I R 센 터		과 장 직 원	노정훈(겸) 이해린(겸) 김여름(겸)
보 건 진 료 소		직 원	박현숙
서 경 트 레 이 닝 센 터		센 터 장 직 원	하 현 천경우 서수경 김은미 공미선
실 용 음 악 영 재 교 육 원		과 장 직 원	정해정(겸) 안슬기(겸)
산 학 협 력 단		과 장 팀 장 주 임 직 원	문승현(겸) 홍성균(겸) 이무환(겸) 임희빈(겸)
비 서 실		계 장	장혜성(겸)
학 생 군 사 교 육 단		행 정 관	조대성
예 비 군 연 대		연 대 장 팀 장 직 원	박성일 조성연 이구일
홍 보 실		실 장 직 원	문성용 박해랑
서 경 인 권 센 터		과 장 직 원	방효영(겸) 김훈이(겸)
국 제 교 류 처	외 국 인 학 부 지 원 과	계 장 직 원	윤인순(겸) 이다윤(겸) 안병학 김현정
	외 국 인 학 부 교 학 과	계 장 직 원	윤인순 이다윤(겸) 안병학(겸)
	외 국 인 학 생 상 담 실	계 장 직 원	윤인순(겸) 안병학(겸)
언 어 문 화 교 육 원		계 장 직 원	윤인순(겸) 이다윤 안병학(겸) 육해정
인 성 교 양 대 학		과 장 주 임 직 원	조경배(겸) 송진민 최재웅(겸)



학 칙

학칙시행세칙

학 칙

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 학칙은 서경대학교(이하 “본교”라 한다)의 건학이념, 교육목적 및 교육목표를 다음과 같이 설정하고 이를 달성하기 위한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2014. 4. 1)

1. 건학이념 : 서경대학교는 홍익인간의 정신을 이어받아 학문을 연구하고 교수하여 유능한 인재를 양성함으로써 인류 공영의 이상사회의 구현에 기여함을 건학이념으로 한다.

2. 교육목적 : 본교는 건학이념에 따라 민족과 인류 사회발전에 필요한 심오한 학술이론과 유용한 응용방법을 연구·교수하고, 건전한 인격을 함양·도야하는 전인교육을 실시하여 지혜(智慧)·인의(仁義)·용기(勇氣)를 갖춘 지도적 인재를 양성함을 목적으로 한다.

3. 교육목표(신설 2014. 4. 1)

가. 창조적인 탐구인 양성(신설 2014. 4. 1)

나. 세계적인 교양인 양성(신설 2014. 4. 1)

다. 실천하는 전문인 양성(신설 2014. 4. 1)

제 2 조(편제 및 정원) ① 본교에 미래융합대학, 융합대학, 공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학, 인성교양대학, 대학원, 경영문화대학원, 미용예술대학원, 실용음악대학원, 융합대학원, 국제융합대학원을 둔다.(개정 2008. 3. 1, 15. 3. 1, 16. 4. 4, 16. 5. 1, 19. 8. 1, 19.11. 1, 22. 3. 1, 23. 3. 1, 23. 7. 1, 23.11. 1, 25. 3. 1, 25. 9.1)

② 각 대학과 학과(부)의 학생정원은 별표 1과 같다.

③ 대학원 및 경영문화대학원, 미용예술대학원, 실용음악대학원, 융합대학원, 국제융합대학원의 학칙과 학위수여에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2015. 3. 1, 19.11. 1, 23. 7. 1, 23.11. 1)

제 2 조의2(계약학과와 설치·운영 등) ① 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」 제8조에 따라 국가, 지방자치단체 또는 산업체 등과 계약에 의한 학과·학부(이하“계약학과”라 한다)를 설치·운영할 수 있다.(신설 2011. 3. 1, 개정 2013. 3. 1)

② 계약학과와 운영 등에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2011. 3. 1)

(조 신설 2011. 3. 1)

제 2 조의3(외국인 유학생 전담대학) ① 외국인 유학생을 대상으로 하는 정원외 전담대학을 별표 4와 같이 설치·운영한다.(신설 2023. 4. 1, 개정 2025. 4. 1)

② 외국인 유학생을 대상으로 하는 정원외 전담대학의 입학정원은 당해 학년도 모집요강에 따른다.(신설 2023. 4. 1, 개정 2025. 4. 1)

(조 신설 2023. 4. 1)

제 2 조의4(특성화고 등을 졸업한 재직자 전형 전담 대학) ① 특성화고 등을 졸업한 재직자 전형을 대상으로 하는 정원외 전담 대학을 별표 5와 같이 설치·운영한다.(신설 2025. 4. 1)

② 특성화고 등을 졸업한 재직자 전형을 대상으로 하는 정원외 전담 대학의 입학정원은 당해 학년도 모집요강에 따른다.(신설 2025. 4. 1)

(조 신설 2025. 4. 1)

제 2 장 직 제

제 3 조(직제) 본교의 직제는 별도로 정한다.

제 3 장 부속기관 및 부설연구소

- 제 4 조(부속기관 및 부설연구소) ① 본교에 다음의 부속기관 및 부설연구소를 둔다.(개정 2008. 3. 1)
1. 부속기관 : 학술정보관, 신문사, 출판부, 정보전산원, 예술교육원, 보건진료소, 공학교육연구센터, 서경트레이닝센터, 생활관, 실용음악영재교육원, 언어문화교육원, 공연예술센터(개정 2009. 3. 1, 10. 6.10, 11. 3. 1, 12. 4. 1, 12.11. 1, 13. 6. 1, 14. 9. 1, 15. 8.31, 16. 2. 1, 16. 4. 4, 17. 3. 1, 17. 9. 1, 19. 3. 1, 19.12.23, 20. 5. 1, 20. 9. 1, 21. 9. 1, 23. 5. 1)
 2. 부설연구소 : 인문과학연구소, 한일문화예술연구소, 문화예술콘텐츠연구소, 사회과학연구소, 군사학연구소, 산업기술연구소, 도시과학연구소, 학생생활연구소, 무대의상연구소, 디자인연구소, AI기술융합연구·교육센터, 창업교육연구소, 미디어아트연구소, 한불문화예술연구소, 서경공연예술창작연구소, 엔터테인먼트테크놀로지센터, 골프산업연구소, 전략사업연구소, 정책디자인센터, 스포츠융복합연구소, 항공우주방산정책연구소, 미래전략기술연구소, 공간정보연구센터, 안보전략연구소(개정 2010. 6.10, 11. 6. 1, 14. 4. 1, 15. 7. 1, 15.10. 1, 16. 3. 1, 16. 5. 1, 16. 9. 1, 18. 3. 1, 19. 3. 1, 19.11. 1, 20. 9. 1, 21. 3. 1, 21. 9. 1, 22. 3. 1, 23. 3. 1, 23. 5. 1, 23. 9. 1, 24. 9. 1, 25. 6. 1)
- ② 제1항의 부속기관 및 부설연구소의 직제와 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 4 장 수업연한 및 재학연한

- 제 5 조(수업연한) ① 본교의 수업연한은 4년(8학기)을 원칙으로 하되, 학업성적이 극히 우수한 자에 한하여 수업연한을 단축할 수 있다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학위과정의 수업연한은 외국대학과의 협약에 따라 다르게 할 수 있다.(개정 2014. 3. 1)
- ② (삭제 2022. 6. 1)
- 제 6 조(재학연한) ① 재학연한은 제한을 두지 아니한다.(개정 2017. 6. 1)
- ② (삭제 2017. 6. 1)
- 제 7 조(삭제 2017. 6. 1)

제 5 장 학년과 학기, 수업일수 및 휴업일

- 제 8 조(학년과 학기) ① 학년은 3월 1일부터 익년 2월말까지로 한다.
- ② 학년은 다음과 같이 두 학기로 나누며 따로 계절학기를 둘 수 있다. 다만, 학기의 수업을 2주를 초과하지 아니하는 범위 내에서 학기개시일 전에 개강할 수 있다.(개정 2014. 3. 1)
- 제 1 학기 : 3월 1일부터 8월 31일까지
- 제 2 학기 : 9월 1일부터 익년 2월말까지
- ③ 계절학기 : 하계 및 동계 방학기간에 설치하며 계절학기 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.
- ④ 제1항 및 제2항에도 불구하고 교육과정의 운영상 필요한 경우에는 전공, 학년 또는 학위과정별로 학기를 달리 정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2020. 9. 1)
- 제 9 조(수업일수) ① 수업일수는 매학년 30주 이상(학기당 15주 이상)으로 한다. 다만, 시간제로 등록하여 수업을 받는 자(이하 “시간제등록생”이라 한다)만을 대상으로 하는 수업을 받는 시간제등록생의 경우에는 그러지 아니하다.(개정 2015. 3. 1)
- ② 천재지변, 그 밖에 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 매 학년도 2주의 범위 안에서 수업일수를 감축할 수 있다.(신설 2015. 3. 1)
- ③ 제1항에도 불구하고 교육과정 운영상 필요에 따라 수업일수를 달리하여 운영할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2020. 9. 1)
- 제 10 조(휴업일) ① 정기휴업은 하계방학, 동계방학, 개교기념일, 토·일요일, 공휴일로 한다.(개정 2023. 3. 1)
- ② 총장은 필요에 따라 방학기간을 변경하거나 임시 휴업일을 정할 수 있으며, 휴업일이라도 필요할 때에는 실험실습 등을 과할 수 있다.

제 6 장 입학 및 전과

제 1 절 입 학

제 11 조(입학시기) 입학시기는 학년 초 수업일수의 1/4이내로 한다. 단, 편입학, 재입학, 부모가 모두 외국인인 순수 외국인학생의 입학은 학기 초 수업일수의 1/4 이내로 한다.(개정 2008. 3. 1, 14. 3. 1)

제 12 조(입학자격) 본교 제1학년에 입학할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 자라야 한다.(개정 2010. 6. 10)

1. 고등학교 졸업(예정)자
2. 고등학교 졸업학력 검정고시 합격자
3. 외국에서 12년 이상의 학교교육과정을 수료한 자 또는 교육부장관이 우리나라의 12년 이상의 학교교육과정에 상응하는 것으로 인정하는 외국의 교육과정 전부를 수료한 자(개정 2010. 6. 10, 19. 6. 1)
4. 법령에 의하여 교육부장관이 전 각 호의 1과 동등한 자격이 있다고 인정한 자(개정 2010. 6. 10, 19. 6. 1)
5. 교육과정을 공동으로 운영하도록 체결한 협약에 따른 외국대학교의 입학요건을 충족한 자(신설 2014.10. 1)

제 13 조(지원절차) 본교에 입학을 원하는 자는 다음 각 호에 해당하는 서류와 소정의 고사료를 첨부하여 지원하여야 한다.

1. 소정의 입학원서
2. 졸업(수료)증명서 또는 졸업예정증명서, 기타 자격을 증빙하는 서류
3. 출신학교 성적증명서
4. 기타 필요한 서류

제 14 조(입학전형) ① 입학전형에 관한 사항은 매학년도 교무위원회의 의결을 거쳐 확정된 신입생 모집요강에 따른다.

② 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리대책위원회를 둔다.

③ 대학입학전형공정관리대책위원회는 총장 직속으로 설치하며 위원장 1인을 포함하여 20인 이내로 하고 그 구성, 임무 및 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2008. 3. 1, 14. 3. 1)

제 15 조(입학허가·취소) ① 입학(편입학 포함)의 허가는 사정위원회를 거쳐 교무위원회의 의결에 따라 총장이 행한다. 다만, 외국인 입학(편입학 포함) 및 추가모집에 의한 입학은 교무위원회의 의결을 생략한다. 또한 외국인입학(편입학 포함)의 경우 총장은 표준입학허가서를 발급한다.(개정 2009. 1. 1, 18. 4. 1)

② 입학이 허가된 자는 필요시 보증인 연서의 서약서를 제출하고 입학금 및 소정의 납입금을 납부하는 외에 학교에서 지시하는 모든 절차를 이행하여야 하며, 이를 이행하지 아니할 때에는 입학을 취소할 수 있다.(개정 2008. 3. 1, 21. 4. 1)

③ 입학이 허가된 자가 본교에서 정한 입학전형 사항을 위반하였거나 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 부정한 방법으로 입학한 사실이 확인된 경우에는 입학을 취소할 수 있다.(개정 2021. 4. 1)

1. 제출 서류의 허위기재, 위조, 변조 등 거짓 자료를 제출한 경우(신설 2021. 4. 1)
2. 입학전형에 대리응시 또는 시험부정행위를 한 경우(신설 2021. 4. 1)
3. 그 밖에 입학전형의 공정한 시행·관리에 부당한 영향을 미치는 행위를 한 경우(신설 2021. 4. 1)
4. 기타 부정한 방법으로 합격한 경우(신설 2021. 4. 1)

④ 입학이 취소된 자가 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다. 다만, 관계 법령이 정한 경우에는 이를 반환한다.(신설 2021. 4. 1)

(조 개정 2021. 4. 1)

제 16 조(편입학) 입학정원의 범위 내에서 결원이 있는 경우에 한하여 허가할 수 있다.

제 17 조(편입학 전형) 편입학 지원자에 관한 전형은 다음의 각 호 중 일부 또는 전부를 실시하여 그 성적으로 결정한다.

1. 필기고사
2. 실기고사
3. 면접고사
4. 전적대학 내신성적

제 18 조(보증인) ① 제15조 제2항에 의한 보증인은 부형이어야 하며, 부득이한 경우는 재학 중 학비 기타 신분에 관계되는 책임을 질 능력이 있는 자라야 한다.

② 보증인을 변경할 사유가 발생하였을 때에는 새로운 보증인을 정하여 서약서를 제출하여야 한다.

제 19 조(학사 편입학) ① 학사학위를 취득한 자가 제3학년에 편입하고자 할 때에는 소정의 전형을 거쳐 이를 허가할 수 있다.

② 학사편입은 3학년 입학정원 및 해당 학과(부) 입학정원에서 관계 법령에 명시된 비율에 한하여 입학정원외로 허가할 수 있다.(개정 2013. 3. 1)

제 20 조(재입학자격) 퇴학한 자 또는 학칙 제33조 제1호 내지 제2호, 제7호 내지 제8호의 규정에 의하여 제적된 자가 재입학을 지원할 때에는 동일학과(부), 동일학년 이하에 한하여 2회까지 허가할 수 있다.(개정 2008. 3. 1, 12. 3. 1, 17. 6. 1)

제 21 조(재입학 허가) ① 재입학은 총정원의 여석이 있을 때에 한하여 허가한다.

② 재입학에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 2 절 전 과(부)

제 22 조(전과의 허가) ① 전과(부)를 희망하는 자에 대해서는 이를 허가할 수 있다.

② 전과(부)에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 23 조(이수학점) 전과(부)한 자는 기 취득학점 여하를 막론하고 해당학과(부) 전공이수에 필요한 최저학점 이상을 이수하여야 한다.

제 7 장 등록 및 등록금 (개정 2010.12.31)

제 24 조(등록) 학생은 매학기 소정의 등록기간 내에 등록금을 납부하고 등록하여야 한다.

제 25 조(등록금의 책정·징수) ① 등록금은 수업료와 입학금, 단기수강료로 책정한다.(개정 2010.12.31, 12. 1.26)

② 수업료는 수업의 특성 및 학점수 등을 고려하여 책정하고 징수한다.(신설 2010.12.31)

③ 입학금은 입학(편입학, 재입학 포함)이 허가된 자에게 부과하며, 등록금에 포함하여 책정하고 징수한다.(신설 2010.12.31)

④ 단기수강료는 특별강좌, 계절학기, 평생교육강좌, 교육과정 공동운영 학위과정 등에 관한 수강료로 징수한다.(신설 2012. 1.26, 개정 2013. 9. 1)

(조 개정 2010.12.31)

제 25 조의2(등록금심의위원회) ① 등록금을 책정하기 위해 「고등교육법」 제11조 제2항에 따른 등록금심의위원회를 설치한다.(신설 2010.12.31)

② 등록금심의위원회의 운영 등에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2010. 12.31)

(조 신설 2010.12.31)

제 26 조(등록금의 감면·반환 등) 등록금의 감면 및 반환 등에 관한 사항은 학칙 및 관계 법령이 정하는 바에 따른다.(개정 2010.12.31)

(조 개정 2010.12.31)

제 27 조(등록금의 공고) 등록금의 금액 및 납기일은 매학기 개시 전에 이를 공고하고, 교육부장관에게 보고한다.(개정 2010. 12. 31, 19. 6. 1)

(조 개정 2010.12.31.)

제 8 장 휴·복학 및 퇴학

제 28 조(휴학) 병역, 질병, 출산, 창업, 기타 부득이한 사유로 인하여 수업일수 1/4 이상 등교할 수 없

을 때에는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다. 다만, 질병 및 출산으로 인할 때에는 종합병원에서 발급하는 의사의 진단서 또는 출산을 증빙할 수 있는 관련서류를 첨부하여야 한다.(개정 2014. 3. 1, 14. 9. 1, 15. 3. 1)

제 29 조(휴학기간) ① 휴학기간은 1회 1학기 이내로 하며, 재학기간 중 통산 5년을 초과할 수 없다. (개정 2018. 6. 1, 20. 9. 1)

② 휴학기간이 만료된 자가 계속하여 휴학하고자 할 때에는 매학기 등록기간에 재휴학원서를 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

③ 출산, 창업, 병역(지원입대 포함)에 따른 휴학 및 현장실습학기제 중 자연재난 및 사회재난 등 국가재난 상황에 따른 휴학은 제1항의 휴학기간에 산입하지 아니한다.(신설 2022. 6. 1)

제 30 조(삭제 2022. 6. 1)

제 31 조(복학) ① 휴학기간이 만료되어 복학하고자 하는 자는 해당학기의 등록개시전 1주일 이내에 복학원을 제출하여야 한다.

② 군입대휴학자가 제대하여 복학하고자 할 때에는 주민등록초본(군복무 사항이 기재된 것)을 첨부하여야 한다.

③ 복학은 해당학기 개시 후 수업일수 1/4 이내에만 할 수 있으며, 복학신청 이전의 수업은 결석한 것으로 간주한다.

④ 복학 기간내에 복학원을 제출하지 아니한 자는 제적된다.(개정 2020. 9. 1, 24. 7. 1)

제 32 조(퇴학) 퇴학하고자 하는 자는 보증인연서로 그 사유를 명시하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제 33 조(제적) 총장은 다음 각 호의 1에 해당하는 자를 제적할 수 있다.(개정 2011. 3. 1)

1. 휴학기간 경과 후 다음 등록 기간 내에 복학하지 아니한 자
2. 매학기 소정의 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
3. (삭제 2017. 6. 1)
4. (삭제 2015. 3. 1)
5. 타교에 입학한 자
6. 학칙 제60조의 규정에 의하여 퇴학 또는 출교의 징계처분을 받은 자(개정 2017. 6. 1)
7. 학사경고를 연속 3회 또는 통산 5회 이상 받은 자
8. 학사경고로 제적된 후 재입학하여 다시 학사경고를 받은 자(신설 2012. 3. 1)
9. (삭제 2017. 6. 1)
10. 위 각 호에 해당하지 않은 기타 사유자(신설 2015. 3. 1)

제 9 장 교과목의 이수

제 1 절 교육과정

제 34 조(교육과정) ① 교육과정은 대학의 교육목적과 교육목표에 따라 교양교육과정과 전공교육과정, 일반선택과정으로 편성·운영한다.(개정 2014. 3. 1, 14. 4. 1, 14. 9. 1, 25. 3. 1)

② 교육과정은 교육과정위원회 심의를 거쳐 총장이 정한다.

제 35 조(교과이수의 단위) ① 교과이수의 단위는 학점으로 하고, 1학기 간 15시간 이상의 수업을 1학점으로 한다.(개정 2012. 3. 1, 15. 3. 1)

② 실험·실습 및 실기를 포함하거나 기타 특별히 정할 필요가 있는 교과목의 학점당 이수시간은 총장이 별도로 정할 수 있다.(신설 2015. 3. 1)

제 35 조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 외국대학과 교육과정을 공동으로 운영하는 학사학위 과정을 운영할 수 있다.(개정 2013. 9. 1)

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

(조 신설 2008. 3. 1)

제 35 조의3(공학교육인증) 공학계열 학과(부)에 공학교육인증에 필요한 교육과정을 편성·운영할 수 있으며, 세부사항은 별도로 정한다.

(조 신설 2008. 3. 1)

제 35 조의4(외국인 유학생 교육과정) 외국인 유학생을 위한 교육과정을 편성·운영할 수 있으며 세부사

항은 별도로 정한다.
(조 신설 2010. 3. 1)

제 2 절 수 업

제 36 조(수업) 본교의 수업은 주간에 실시하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 교과목의 특성상 필요한 경우 야간 및 공휴일에 실시할 수 있다.(개정 2015. 8.31)

제 37 조(수업시간표) ① 수업시간표는 매학기 수업 개시 전에 총장이 이를 정한다.

② 개설교과목 중 일부과목은 원격수업으로 운영할 수 있으며, 원격수업 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2020. 7. 1)

제 38 조(수강신청) ① 학생은 학기마다 소정기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 수강신청 절차에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 3 절 교과목 이수

제 39 조(학기당 취득학점) ① 학생은 매학기 12학점 이상을 이수함을 원칙으로 하되, 졸업이수학점이 120학점인 학과(부)는 학기당 19학점을, 졸업이수학점이 130학점인 학과(부)는 학기당 20학점을 초과할 수 없다. 다만, 직전학기 소정학점을 이수하고 그 학업성적이 평점평균 4.35 이상을 받은 자는 3학점까지 초과 이수할 수 있다.(개정 2015. 2. 1, 15. 8.31, 16. 6. 1, 21. 7. 1, 25. 3. 1)

② 제1항의 규정에도 불구하고 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학과(부)는 21학점까지 이수할 수 있고, 학군사관후보생(ROTC)은 3학점까지 초과 이수할 수 있다.(개정 2016. 6. 1)

③ 계절학기에는 6학점의 범위 내에서 이수할 수 있다.(신설 2016. 6. 1)

제 40 조(타 대학 등 학점인정) 재학 중 국내외의 타 대학, 연구기관 및 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우 총장의 승인을 받아 이를 본교의 학점으로 인정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2021. 1. 1)

(조 개정 2021. 1. 1)

제 40 조의2(군 복무 중 학점인정) ① 병역법에 따른 군 복무로 휴학 중인 자가 소정의 등록 및 수강 절차를 거쳐 원격수업으로 취득한 학점은 학기당 6학점 연간 12학점까지 자유선택으로 인정함을 원칙으로 한다.(신설 2015. 8.31, 개정 2021. 1. 1, 23. 3. 1)

② 병역법에 따라 군복무를 마친 복학생을 대상으로 복무기간 중의 교육훈련 및 대민 봉사시간 등을 학점으로 인정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2015. 8.31, 개정 2021. 1. 1)

(조 신설 2015. 8.31)

제 40 조의3(K-MOOC 학점인정) K-MOOC(Korean Massive Open Online Course)를 통해 취득한 학점은 학기당 1학점(총 강좌시간 375분 이상) 총 3학점까지 자유선택으로 인정함을 원칙으로 한다.(신설 2021. 1. 1)

(조 신설 2021. 1. 1)

제 41 조(편입생의 학점) 편입생에 대하여는 전 재적대학(교)에서 이수한 교과목 및 학점을 심사하여 본교의 편입생 인정학점 기준에 따라 인정하고 잔여과정만을 이수하게 한다.

제 42 조(삭제 2024. 7. 1)

제 42 조의2(이수면제) ① 공인시험 등에서 일정 수준 이상의 성적을 취득하였거나 또는 소정의 자격을 갖추어 교과목의 학습목표를 달성한 것으로 인정되는 자에 대하여 교양교과목 이수를 면제할 수 있다.(개정 2023. 6. 1)

② 이수면제 교과목의 선정, 면제요건 등의 세부사항은 교육과정위원회의 심의를 거쳐 총장이 정한다.

③ 이수면제를 원하는 자는 반드시 정규 8학기 개강 이전까지 교과목 이수면제신청을 하여야 한다.

(조 신설 2010. 3. 1)

제 4 절 전공과정 (개정 2017. 6. 1, 17.10. 1, 22. 6. 1)

제 43 조(전공이수학점) 졸업에 필요한 전공기본이수학점은 다음과 같다.(개정 2015. 2. 1, 17. 6. 1, 17.10. 1, 25. 3. 1, 26. 2. 1)

졸업 이수학점	주전공 이수학점	복수전공 이수학점	연계융합 전공 이수학점	부전공 이수학점	비 고
120학점	48학점				
	48학점			24학점	2022학번까지는 부전공 21학점
	36학점	36학점	36학점		
130학점	60학점				
	48학점			24학점	
	36학점	36학점	36학점		

제 43 조의2(심화전공) ① 전공을 60학점 이상 이수한 경우 심화전공을 이수한 것으로 인정한다.(신설 2012. 3. 1, 개정 2026. 2. 1)

② 심화전공에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2012. 3. 1)

(조 신설 2012. 3. 1)

제 43 조의3(학·석사연계과정) ① 학사학위과정과 대학원 석사학위과정을 연계하는 학·석사연계과정을 운영할 수 있다.(신설 2022. 6. 1)

② 학·석사연계과정에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2022. 6. 1)

(조 신설 2022. 6. 1)

제 44 조(복수전공) 복수전공 희망자는 주전공을 의무로 하고, 제2전공을 이수할 수 있다.(개정 2026. 2. 1)

제 44 조의2(연계융합전공) 연계융합전공 희망자는 주전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 연계융합전공을 이수할 수 있다.(신설 2017. 6. 1, 개정 2026. 2. 1)

(조 신설 2017. 6. 1, 조 개정 2026. 2. 1)

제 44 조의3(자기설계전공) 자기설계전공 희망자는 주전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 자기설계전공을 이수할 수 있다.

(조 신설 2017.10. 1, 개정 2026. 2. 1)

제 45 조(부전공) 부전공을 희망하는 자는 주전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 부전공을 이수할 수 있다.(개정 2017.10. 1, 26. 2. 1)

제 45 조의2(삭제 2026. 2. 1)

제 46 조(삭제 2025. 10. 1)

제 5 절 시험과 성적

제 47 조(시험) 전 교과목에 대하여 매학기 정기시험으로 중간시험과 학기말시험을 실시하며 필요에 따라 수시로 시험을 실시할 수 있다.

제 48 조(시험응시자격) ① 학기 간 각 교과목 총 수업시간수의 1/4 이상을 결석한 자는 그 교과목의 시험에 응할 수 없다.(개정 2008. 3. 1)

② 제1항의 규정을 제외한 기타 부득이한 사유로 정기시험에 응하지 못한 자에게는 총장의 승인을 받아 추가시험을 과할 수 있다.(개정 2008. 3. 1, 15. 3. 1)

③ 추가시험에 의한 해당 교과목의 성적은 제50조의 규정에 불구하고, B+를 초과할 수 없다.(개정 2015. 3. 1)

제 49 조(학업성적) ① 학업성적은 각 교과목별로 출석, 과제 및 시험성적 등을 종합하여 평가한다. 다만, 실험, 실습, 실기, 기타 이에 준하는 특수과목의 성적평가방법은 별도로 정할 수 있다.(개정 2017. 6. 1)

② 학기 간 각 교과목 총 수업시간수의 1/4 이상을 결석한 교과목에 대하여는 해당 학기의 학업성적을 부여하지 아니한다.(신설 2017. 6. 1)

제 50 조(학업성적의 분류) 각 과목별 학업성적은 다음과 같이 분류하되, D0 이상을 급제로 하고 F이하를 낙제로 한다.

등 급	평 점
A+	4.5
A ⁰	4.0
B+	3.5
B ⁰	3.0
C+	2.5
C ⁰	2.0
D+	1.5
D ⁰	1.0
F	0.0
P	Pass
NP	Non-Pass

제 51 조(학점인정 및 취소) ① 학점을 인정하는 시기는 매학기말로 한다. 다만, 인정된 학점이라도 과오 또는 부정행위에 의하여 취득된 것으로 판정되었을 때에는 이를 취소한다.

② (삭제 2010. 3. 1)

③ 소정의 절차에 따라 실시하는 현장실습학기제를 이수한 자에게는 학점을 인정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2022. 6. 1)

④ 소정의 절차에 따라 사회봉사활동을 이수한 자에게는 학점을 인정하며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다. (신설 2011. 8. 1)

⑤ 소정의 절차에 따라 창업활동을 이수한 자에게는 창업교과 대체 학점인정을 할 수 있으며, 학점 인정은 창업교육학사제도운영위원회의 심의를 거쳐 교무처장이 승인한다.(신설 2015. 3. 1)

제 52 조(삭제 2010. 3. 1)

제 53 조(학사경고) ① 학업성적이 매학기 평점평균이 1.6미만인 학생에 대하여는 학사경고를 한다.(개정 2016. 3. 1)

② 학사경고에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 6 절 진급 및 졸업

제 54 조(수료학점) 각 학년별 수료기준은 다음과 같다.(개정 2009. 3. 1, 14. 3. 1, 17. 6. 1, 19.11. 1, 22. 3. 1, 25. 3. 1, 25. 4. 1)

수료학년 \ 졸업학점	120학점	130학점
1학년(2학기)	30학점 이상	33학점 이상
2학년(4학기)	60학점 이상	66학점 이상
3학년(6학기)	90학점 이상	99학점 이상
4학년(8학기)	120학점 이상	130학점 이상

제 55 조(졸업학점) 졸업에 필요한 이수학점은 학과(부)의 교육과정 편성에 따라 120학점 또는 130학점 이상으로 한다.(개정 2012. 3. 1, 13. 9. 1, 14. 3. 1, 15. 3. 1, 19.11. 1, 20. 9. 1, 21. 7. 1, 22. 3. 1, 25. 3. 1)

제 56 조(삭제 2023. 9. 1)

제 56 조의2(삭제 2025. 10. 1)

제 57 조(졸업인정) ① 졸업에 필요한 교육과정을 이수하고, 졸업요건을 갖춘 자에게는 졸업을 인정하고 별표 2와 같이 학위를 수여한다.(개정 2010. 3. 1, 17. 6. 1, 23. 9. 1)

② 졸업요건을 충족하지 못한 졸업대상자는 수료로 처리하며, 이후 졸업요건을 충족하면 해당 학기에 학위를 수여할 수 있다.(개정 2017. 6. 1, 23. 9. 1)

③ 복수전공, 연계융합전공, 자기설계전공, 부전공을 이수한 자에게는 졸업증서에 복수전공, 연계융합전공, 자기설계전공, 부전공을 표시한다.(개정 2017. 6. 1, 17.10. 1, 26. 2. 1)

④ 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로서 학점인정 등에 관한 법률에 의하여 학력인정을 받고 학위수여 요건을 갖춘 자 중 본교에서 시간제등록 및 학점은행제 과정을 84학점 이상 이수한 자가 학위수여신청을 하는 경우 학사학위를 수여할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 58 조(졸업의 취소) 졸업생으로서 제51조 제1항 단서의 규정에 해당되어 졸업인정의 기준에 미달하게 되는 경우에는 졸업을 취소하고 학사학위를 박탈한다.

제 58 조의2(조기졸업) ① 학칙 제5조 제1항에 의거 학업성적이 극히 우수하여 제7학기에 본교의 졸업에 필요한 소정의 전 과정을 이수하고, 평점평균 4.35 이상을 받은 자는 조기 졸업할 수 있다.(신설 2010. 3. 1, 개정 2017. 6. 1)

② 조기졸업에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2010. 3. 1, 개정 2017. 6. 1)

(조 신설 2010. 3. 1, 개정 2017. 6. 1)

제 58 조의3(학사학위취득유예) ① 8학기 이상을 등록하고 졸업요건을 충족한 자 중 졸업을 희망하지 않는 자는 학사학위취득을 유예할 수 있다.(신설 2017. 6. 1, 개정 2019. 1. 1, 23. 6. 1)

② 학사학위취득유예에 관한 세부 사항은 별도로 정한다.(신설 2019. 1. 1, 개정 2023. 6. 1)

(조 신설 2017. 6. 1, 개정 2019. 1. 1)

제 10 장 포상 및 징계

제 59 조(포상) ① 품행이 단정하고 학업성적이 우수한 자 또는 선행이 타의 모범이 되는 자에 대하여 포상할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

② 포상에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2008. 3. 1)

제 60 조(징계) ① 학생으로서 학칙을 위배한 자에 대하여 징계할 수 있다.(개정 2008. 3. 1, 2009. 1. 1)

② 금연구역에서 흡연 한 자에 대하여 징계할 수 있다. 다만, 징계는 학생상벌에 관한 규정 제13조의2에 따른다.(신설 2009. 1. 1)

③ 징계에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2008. 3. 1)

제 11 장 학 생 활 동

제 61 조(학생회) 학생자치활동을 통하여 인격을 함양하며, 건전한 학풍을 조성하고, 참된 대학문화의 창달에 기여하기 위하여 학생회를 구성할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

제 62 조(학생회의 조직 및 운영) 학생회의 조직 및 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2008. 3. 1)

제 63 조(학생활동의 제한) ① 학생은 교내·외를 막론하고 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다.

1. 대학 본연의 기능인 수업, 연구 등을 방해하거나 교육목적에 위배되는 행위(개정 2017. 1. 1)

2. 성토, 시위, 농성, 등교거부 또는 방해, 학성기 사용 등 수업에 지장을 초래하는 집단적 행위(개정 2017. 1. 1)

3. ~ 4. (삭제 2017. 1. 1)

② 전시, 사변 또는 이에 준하는 국가 비상사태시에는 학생활동이 정지된다.(개정 2008. 3. 1)

(조 개정 2017. 1. 1)

제 64 조(지도위원회) ① 학생회 및 학생회 산하단체의 건전한 학생활동을 지도하기 위하여 학생지도위원회를 둔다.

② 학생지도위원회의 조직과 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

③ 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제 65 조(활동의 사전신고) ① 학생단체 또는 학생이 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 하고자 할 때에는 사전에 학생처장에게 신고하여야 한다.(개정 2008. 3. 1, 17. 1. 1)

1. 교내·외 10인 이상의 집회

2. 교내광고, 인쇄물의 배부 또는 부착, 현수막 게시
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생지원활동 또는 시상 의뢰
4. 외부 인사의 학내초청

② 제1항 제1호의 경우에는 그 목적, 개최일시, 장소, 참가예정인원 등을 포함한 신고서를 학생처 장에게 제출하여야 한다.(신설 2008. 3. 1, 개정 2017. 1. 1)

(조 개정 2017. 1. 1)

제 66 조(학생지도) ① 학생지도를 위하여 매학기 초에 학생지도계획을 수립하고 지도교수를 지정하여 총장의 승인을 받아야 한다.

② 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙 위반자에 대하여 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

③ 지도교수제의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 67 조(간행물) 학생단체 또는 학생의 정기·부정기 간행물은 지도교수의 지도를 받아 발행하며, 배포 전에 총장의 승인을 받아야 한다.

제 68 조(삭제 2017. 1. 1)

제 12 장 장 학 금

제 69 조(장학금) ① 재학 중 학업을 장려하기 위하여 학업성적이 우수하거나 학비조달이 곤란한 자로서 품행이 단정하다고 인정된 자에게는 장학금을 지급할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

② 장학금 지급에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 70 조(삭제 2008. 3. 1)

제 13 장 위탁생 및 외국인학생 등 (개정 2025. 3. 1)

제 71 조(위탁생) ① 정부 각 기관 재직자로서 그 소속기관장의 위탁과 교육부장관의 추천이 있을 때에는 이를 위탁생으로 하여 정원 외로 수학하게 할 수 있다.(개정 2019. 6. 1)

② 위탁생이 재학 중 그 소속기관의 직을 사임하였을 때에는 자동적으로 위탁생 신분에서 제외된다.

제 72 조(외국인학생의 편입) ① 외국인이 본교에서 수학을 희망하는 경우에는 소정의 절차를 거쳐 정원 외의 학생으로 수학을 허가할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

② 외국인 학생으로서 대학입학자격이 있다고 인정되는 자에 대하여는 본인의 희망에 따라 편입학을 허가할 수 있다.

제 73 조(학칙의 준용) 위탁생, 외국인 학생에게는 별도의 규정이 없는 한 본 학칙을 준용한다.

제 73 조의2(장애학생지원) 총장은 장애학생의 학업 및 대학 생활 등을 위한 교육·복지 지원을 적극적으로 제공하며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2025. 3. 1)

(조 신설 2025. 3. 1)

제 14 장 공개강좌

제 74 조(공개강좌의 개설) ① 본교에 교양과 그 응용에 관한 지식을 보급하기 위하여 학생 이외의 자를 대상으로 하는 공개강좌를 둘 수 있다.

② 공개강좌의 과목, 제목, 기간, 수강자격 및 정원, 장소, 기타에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 15 장 교수회 및 대학평의위원회

제 75 조(교수회) 본교의 학사에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 교수회를 둔다.

제 75 조의2(교수회의 조직 등) ① 교수회는 교수, 부교수, 조교수로 구성한다.(개정 2012. 9. 1)

② 교수회는 총장이 소집하고, 그 의장이 된다.

③ 교수회는 재적인원 과반수의 출석으로 개최한다.

④ 교수회의 효율적 운영을 위하여 총장이 필요하다고 인정할 때에는 전체 학과(부)장 회의로 대신 할 수 있다.(신설 2008. 3. 1)

제 75 조의3(교수회의 기능) 교수회는 의장의 자문에 응하여 다음의 사항을 심의할 수 있다.

1. 입학(편입학, 재입학 포함), 수료 및 졸업에 관한 사항
2. 교과목의 설치, 변경 및 폐지에 관한 사항
3. 교수 및 연구에 관한 사항
4. 학생지도에 관한 사항
5. 기타 학사에 관한 사항

(조 신설 2008. 3. 1)

제 76 조(대학평의원회) ① 본교의 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.(개정 2008. 3. 1)

② 대학평의원회의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2008. 3. 1)

③ (삭제 2008. 3. 1)

제 77 조(삭제 2008. 3. 1)

제 16 장 교무위원회

제 78 조(교무위원회) ① 본교의 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회의 조직 및 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

③ (삭제 2008. 3. 1)

제 17 장 시간제등록

제 79 조(시간제등록생) 일반 사회인들에게 학력인정과 학위취득을 목적으로 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 시간제등록제를 설치, 운영할 수 있다.

제 80 조(선발시기) 선발시기는 학기 초 수업일수의 1/4 이내로 한다.(개정 2014. 3. 1)

제 81 조(자격) 고등학교 졸업자 또는 고등학교 졸업학력 검정고시에 합격한 자 및 기타 법령에 의하여 동등 이상의 학력이 있는 자로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 82 조(선발인원) 선발인원은 정원 외로 당해연도 모집단위별 입학정원의 10% 이내로 하며, 대학의 학생과 통합하여 수업을 받는 시간제등록생과 시간제등록생만을 대상으로 하는 수업을 받는 시간제등록생으로 분리하여 선발할 수 있다.(개정 2008. 3. 1, 2009. 1. 1)

제 83 조(선발방법) 선발방법은 출신고등학교의 학교생활기록부 및 면접 등의 성적으로 선발한다.

제 84 조(등록) 전형에 합격한 자는 소정 기간 내에 수강신청하고 신청학점에 따라 확정된 등록금을 학기개시일 전 60일 이내의 지정된 기간 내에 납부하여야 한다.(개정 2009. 3. 1)

제 85 조(이수학점) 시간제등록생의 이수학점은 매학기 12학점을 초과할 수 없다.(개정 2009. 1. 1)

제 85 조의2(운영방법 등) ① 수업방법은 학부생의 수업방법에 관한 규정을 준용한다.

② 수업일수는 학부생의 수업일수에 관한 규정을 준용한다. 시간제등록생만을 대상으로 운영하는 경우는 4주 이상으로 한다.

(조 신설 2009. 3. 1)

제 86 조(운영세칙) 시간제등록의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 18 장 학점은행제

제 87 조(학위수여규정) ① 본교 예술교육원에서 「학점인정 등에 관한 법률」에 의하여 일정한 학점을 인정받은 자가 본교 총장이 수여하는 학위를 취득하기 위해서는 다음 각 호의 요건을 충족하여야 한다.(개정 2013. 6. 1, 20. 5. 1)

1. 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자
2. 학점인정 등에 관한 법률 제7조 및 동법 시행령 제16조에 따라 교양 30학점 이상, 전공 60학점 이상(전필 포함), 총 140학점 이상 인정받은 자(개정 2018. 6. 1)

3. 본교에서 취득한 학점이 84학점 이상인 자

② 기존 학사학위 소지자가 다른 전공으로 총장이 수여하는 학위를 취득하고자 하는 경우에는 해당 전공의 표준교육과정에 의한 전공학점(전공필수 포함) 48학점 이상을 포함하여 84학점 이상을 본교에서 이수하여야 한다.(신설 2025. 7.11)

③ 본교에서 취득한 학점에는 정규 교육과정에서 취득한 학점, 시간제등록을 통하여 이수한 학점, 본교에서 「학점인정 등에 관한 법률」 제3조에 의거 평가인정 받은 학습과정을 이수한 학점을 포함한다.(개정 2009. 3. 1, 16. 6. 1, 18. 6. 1, 25. 7.11)

④ 거짓이나 부정한 방법으로 학위를 받은 자에 대하여는 그 학위를 취소할 수 있다.(신설 2018. 6. 1, 개정 2025. 7. 11)

제 88 조(학위수여) ① 제87조 학위수여 요건을 충족한 자가 본교 총장이 수여하는 학위를 취득하고자 하는 경우에는 학점은행제 학점인정 등에 관한 업무처리지침에 따라 다음과 같이 처리한다.(개정 2009. 3. 1, 16. 6. 1, 18. 6. 1)

1. 총장의 학위 수여를 받고자 하는 학습자는 대학의 장 학위신청서 및 관련 증명서류를 대학이 정한 기간 내에 제출한다.(신설 2018. 6. 1)
2. 학위수여예정자 명단을 국가평생교육진흥원장에게 제출하고 학위수여여부를 확인한다.(신설 2018. 6. 1)
3. 총장에 의한 학위번호 부여 후 그 명단을 국가평생교육진흥원장에게 통보하며, 학위번호는 ‘서경대-학점-연도-일련번호’형식으로 한다.(신설 2018. 6. 1)
4. 학위수여된 자에게 학위증, 학위증명서, 성적증명서를 발급 하여야 하며, 해당 증명서에는 ‘학점인정 등에 관한 법률 제9조 및 학칙 제87조의 규정에 의한’학위임을 명시한다.(신설 2018. 6. 1)
5. 증명서 양식은 별지 제1호 내지 제3호 서식에 따른다.(신설 2018. 6. 1)

② 제87조의 학위수여가 가능한 학위의 종류 및 전공은 본교 정규학과 교육과정 중 학점은행제 표준교육과정과 동일하거나 유사한 전공에 한한다. 전공명이 유사할 경우에는 유사전공심의위원회의 유사성 심의를 하며, 유사전공심의위원회의 운영에 관한 사항은 별도로 정한다.(개정 2018. 6. 1)

③ 학점은행제의 대학의 장에 의한 학위종별표는 별표 3에 따른다.(신설 2018. 6. 1)

제 88 조의2(학습과정 및 학점당 수업시간) ① 학습과정 이수에 필요한 학습과정당 수업 기간은 4주 이상으로 한다.(신설 2016. 6. 1)

② 학습과정의 이수에 필요한 학점당 수업 시간은 15시간(실험·실습·실기가 필요한 학습과정의 경우에는 30시간을 말한다) 이상으로 한다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

제 88 조의3(출석 및 수업 관리) ① 학습과정별 담당 교·강사는 학습자의 출결 사항을 온라인 출석부에 기록·관리한다.(신설 2016. 6. 1, 개정 2018. 6. 1)

② 교·강사는 온라인 출석부의 출석 현황을 작성 출력하여 학습과정 종료일부터 1주일 이내에 예술교육원장(이하 “원장”이라 한다)에게 제출한다.(신설 2016. 6. 1, 개정 2018. 6. 1, 20. 5. 1)

③ 교·강사는 학습과정당 수업시간 등을 준수하며, 휴강 등 부득이한 사정으로 수업계획이 변경되는 경우에는 미리 학습자에게 공지한다.(신설 2016. 6. 1)

④ 제1항부터 제3항까지 규정한 사항 외에 출석 및 수업관리에 필요한 세부적인 사항은 교육부장관이 정한 고시에 따른다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

제 88 조의4(성적평가) ① 원장은 시험 성적, 출석상황, 학습태도 등을 종합하여 학습자에게 성적을 부여한다.(신설 2016. 6. 1)

② 원장은 학습자에게 성적을 부여하기 위하여 학습과정별로 시험을 실시한다.(신설 2016. 6. 1)

③ 성적평가는 상대평가를 원칙으로 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 학습과정은 절대평가를 할 수 있다.(신설 2016. 6. 1)

1. 수강인원이 10명 미만인 학습과정(신설 2016. 6. 1)
2. 실험·실습·실기로 이루어진 학습과정(신설 2016. 6. 1)

④ 제1항부터 제3항까지 규정한 사항 외에 시험 실시, 성적평가 및 이에 따른 학습과정 이수 인정

에 필요한 세부적인 사항은 교육부장관이 정한 고시를 따른다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

제 88 조의5(부정행위에 대한 조치) ① 원장은 대리출석, 대리시험 또는 그 밖의 부정행위로서 교육부장관이 정하는 행위를 한 학습자에게는 해당 학습과정의 성적을 부여하지 아니한다.(신설 2016. 6. 1)

② 원장은 「학점인정 등에 관한 법률」 제7조 제4항에 따라 학점인정이 취소된 경우에는 그 성적도 취소한다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

제 88 조의6(학적 관리 등) ① 원장은 학습과정 시작일부터 3주일 이내에 학습자의 학적부를 생성·관리 하며, 학적 관리 자료와 함께 영구히 보존한다.(신설 2016. 6. 1)

② 원장은 해당 교육훈련기관이 관련 법령 등에 따라 폐쇄명령 등을 받은 경우 또는 스스로 폐쇄하려는 경우에는 폐쇄 전까지 학적부 등 제1항에 따른 자료를 「평생교육법」 제19조에 따라 국가평생교육진흥원장에게 제출한다.(신설 2016. 6. 1)

③ 원장은 학습과정의 설치·운영과 관련한 장부 및 서류를 교육부장관이 정하여 고시하는 바에 따라 보존·관리한다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

제 19 장 산학협력기관

제 89 조(산학협력단) ① 본교에 「산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률」에 의하여 산학협력단을 둔다.(개정 2013. 3. 1)

② 산학협력단의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 89 조의2(학교기업) ① 「산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률」에 의한 학교기업을 아래와 같이 설치한다.(개정 2010. 2. 10, 10. 6.10, 11. 8. 1, 12. 4. 1, 13. 3. 1, 13.11. 5, 15. 4. 1, 18. 7. 1, 19. 3. 1, 19. 8. 1, 20. 2. 5, 20.11. 1, 21. 3. 1, 21. 4. 1, 21. 9. 1, 21.12. 1)

명 칭	관련학과	사업종목	설치장소
SKU아트컴퍼니 씨어터	공연예술학부 무대기술전공	공연 기획 및 제작 공연시설 운영업	서울시 종로구 동송길 148 (혜화동 179-4)

② 학교기업에서의 현장실습에 대하여 학점을 인정할 수 있으며, 이에 관한 세부 사항은 별도로 정한다.

③ 학교기업운영 및 결산 결과 순이익 발생 시 순이익 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상을 줄 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

(조 신설 2008. 6. 11)

제 20 장 학생군사교육단 (신설 2010. 6.10)

제 90 조(학생군사교육단) ① 국가 및 사회발전에 기여할 수 있는 장교를 육성하기 위하여 병역법 제 57조 제2항 및 학생군사교육실시령(대통령령 제28423호)에 의거하여 본교에 학생군사교육단을 설치한다.(개정 2020.11. 1)

② 학생군사교육단의 운영에 관한 세부사항은 총장이 별도로 정한다.

(조 신설 2010. 6.10)

제 21 장 자체평가 (개정 2010. 6.10)

제 91 조(자체평가) ① 고등교육법에 따라 자체평가를 실시한다.

② 자체평가에 관한 세부사항은 총장이 별도로 정한다.

(조 신설 2009. 7. 1, 조 개정 2010. 6.10)

제 22 장 학칙개정 (개정 2010. 6.10)

제 92 조(학칙개정) 학칙의 개정은 개정안을 사전 공고하여 의견을 수렴하고, 규정심의위원회, 교무위원회 및 대학평의위원회의 심의·의결을 거쳐 총장이 확정·공포한다.(개정 2008. 3. 1, 10. 6.10, 12. 1.26, 16. 5. 1)
(조 개정 2010. 6.10)

제 23 장 학술정보관 (신설 2016. 5. 1)

제 93 조(학술정보관) ① 「대학도서관진흥법」 및 동법 시행령에 따라 학술정보관의 운영에 필요한 다음 각 호의 사항을 정한다.(신설 2016. 5. 1, 개정 2020. 6. 1)

1. 학술정보관 운영에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
2. 학술정보관 예산에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
3. 학술정보관 조직에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
4. 학술정보관 자료의 수집 및 관리에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
5. 학술정보관 시설 및 자료의 기준과 이용에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
6. 학술정보관 발전계획 수립에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
7. 사서 및 전문직원의 배치와 교육·훈련에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
8. 학술정보관운영위원회에 관한 사항(신설 2016. 5. 1)
9. 학술정보관 자료 폐기에 관한 사항(신설 2016. 5. 1, 개정 2020. 6. 1)
10. 그 밖에 학술정보관 운영에 필요한 사항(신설 2020. 6. 1)

② 제1항에 따른 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2016. 5. 1)
(조 신설 2016. 5. 1)

제 24 장 사회봉사지원센터 (신설 2020. 5. 1)

제 94 조(사회봉사지원센터) ① 사회봉사지원센터는 본교의 건학이념인 홍익인간 정신의 계승과 인류공영의 이상사회 구현을 바탕으로 하고 교육목적인 지혜(智慧)·인의(仁義)·용기(勇氣)를 기반으로 하여 나눔을 실천하고 봉사정신을 함양한 인재를 양성하기 위해 봉사활동 운영 및 지원에 관한 체계와 방법을 연구·개발함을 목적으로 한다.(신설 2020. 5. 1)

② 사회봉사지원센터 운영에 관한 세부사항은 총장이 별도로 정한다.(신설 2020. 5. 1)
(조 신설 2020. 5. 1)

부 칙

1. 이 학칙 시행에 관한 세칙은 총장이 이를 따로 정한다.
2. 이 학칙은 교육부장관의 인가를 받은 그 날로부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1981년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제2조 제2항, 제39조 제1항의 단서규정, 제47조 제3항 및 제49조의 규정은 1981학년도 입학생부터 적용하되 이 학칙 시행당시 2학년 이상에 재학 중인 학생과 학적변동자(휴학 등)의 졸업이수학점 및 성적처리 등은 학장이 이를 따로 정한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1984년 5월 15일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1986년 9월 3일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1987년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 1983년 12월 22일부터 1987년 7월 10일 사이에 학원사태와 관련 제적된 자는 학칙 제 14조 및 제15조의 예외로 재입학 심사위원회의 심의에 따라 총장은 재입학을 허가할 수 있다.(1987년 9월 1일부터 2년 이내 재입학 할 수 있다).

부 칙

1. 이 학칙은 1993년 4월 1일부터 시행한다.
2. (제적학생 구제를 위한 특례) 대학 학생정원령(대통령령 제13875호, 1993. 4. 2) 제2조 제3항 제4호에 해당하는 자 중에서 개전의 정이 있다고 판단되는 자로 재입학을 허가하는 경우에는 제6조, 제14조, 제15조의 규정에도 불구하고 재입학을 허가할 수 있으며 이에 필요한 세부사항은 총장이 따로 정한다.
3. (입학시기에 관한 특례) 대학 학생정원령 제2조 제3항 제4호에 해당하는 자는 1993년 4월 1일(군복무중인 자는 제대일)부터 2년 이내에 재입학을 허가할 수 있다. (1993학년도 제1학기에 재입학을 신청하는 경우에는 1993년 4월 30일까지 재입학을 허가할 수 있다).

부 칙

1. 이 학칙은 1993년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 제42조(전공이수학점), 제44조(복수전공) ①, ②는 1997학년도 입학자부터 적용한다. 다만 '96학년도 이전 입학자와 복학, 또는 재입학하는 자의 전공 이수학점은 따로 정한다. 제57조(졸업인정) 제1항의 전산정보관리학과와 컴퓨터과학과의 학과 명칭은 1997학년도 이전 입학자도 이 학칙을 적용한다.
3. (학과명칭변경에 따른 경과조치) 이 학칙변경당시 전산통계학과 및 정보처리학과에 재적하고 있는 자는 전산정보관리학과 및 컴퓨터과학과에 각각 재적하고 있는 자로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1999년 7월 10일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 시행 이전의 영어영문학과, 일어일문학과, 노어노문학과, 중어중문학과, 무역학과 재적자(휴학자 포함)에 대하여는 영어학과, 일어학과, 노어학과, 중어학과, 국제통상학과로 재적한 것으로 보며, 모집단위가 폐지 또는 변경된 학과(부)의 휴학 및 제적자(성적불량제적자 제외)는 다음 각 호에 따라 복학 또는 재입학한다.
 - ① (복학) 야간에서 주간으로 모집단위가 변경된 학과의 휴학자가 복학할 때에는 학년에 따른 주간 동일학과로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - ② (재입학) 야간에서 주간으로 모집단위가 변경된 학과의 제적자(성적불량제적자 제외)가 재입학할 때에는 주간 동일학과로 재입학함을 원칙으로 한다.
 - ③ 국어국문학과, 영어학과, 일어학과, 노어학과, 중어학과, 경영학과, 국제통상학과, 컴퓨터과학과, 산업디자인학과가 이에 따른다.

부 칙

1. 이 학칙은 2000년 11월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 법학과, 응용수학과, 응용통계학과(이상 야간), 전자공학과, 컴퓨터공학과(주간), 정보통신공학과, 산업디자인학과, 패션디자인학과, 음악학과, 연극영화과(연기전공)에 입학하여 휴학한 자가 복학할 때에는 학년에 따른 주간 법학과 또는 수리정보통계학부(응용수학전공, 정보통계전공), 전자통신컴퓨터공학부(전자공학전공, 컴퓨터공학전공, 정보통신공학전공), 디자인학부(산업디자인전공, 패션디자인전공), 음악학부, 연극영화학부(연기전공)로 복학함을 원칙으로

하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다. 다만, 휴학 또는 복학 회수에 따라 학과 및 전공을 변경할 수 없으며 1회로 한정한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2001년 8월 27일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 노어학과, 중어학과, 아동학과, 회계학과 야간에 입학하여 휴학한 자가 복학할 때에는 학년에 따른 노어학과, 중어학과, 아동학과, 회계학과 주간으로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.

부 칙

1. 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.
2. (학과 명칭변경에 따른 경과조치) 이 학칙 변경 당시 전산(정보)처리학과 및 화학과에 휴학하고 있는 자는 인터넷정보학과 및 응용화학과로 각각 복학할 수 있다.
3. (경과조치) 노어학과, 불어과(야간), 경제학과(야간), 전자통신컴퓨터공학부(전자공학전공, 컴퓨터공학전공, 정보통신공학전공)에 입학하여 재적하고 있는 자가 휴학한 후 복학할 때에는 학년에 따른 주간 유럽어학부(노어전공, 불어전공), 경제학과, 전자공학과, 컴퓨터공학과(주간), 정보통신공학과로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학 할 수 있다. 다만, 학과 및 전공 선택은 이전과 같다.

부 칙

1. 이 학칙은 2002년 10월 15일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 연극영화학부(이론연출전공)로 입학하여 재적하고 있는 자가 휴학한 후 복학할 때에는 학년에 따른 연극영화학부(영화전공)으로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학 할 수 있다.

부 칙

1. 이 학칙은 2003년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 6월 30일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 10월 15일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 2월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 디자인학부(산업디자인전공)로 입학하여 재적하고 있는 자가 휴학하여 복학할 때에는 학년에 따른 디자인학부(비주얼콘텐츠디자인전공, 문화산업공예디자인전공)내에서 선택에 의해 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다. 다만, 디자인학부(패션디자인전공) 복학자는 패션디자인학과에 재적하고 있는 것으로 본다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 7월 13일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2006년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2006년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 시행 이전에 (전산)정보관리학과에서 재적된 자는 인터넷정보학과에 재입학한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 11월 5일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 시행 당시 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위가 남아 있을 경우 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 철학과(야간)는 철학과(주간)로 한다.
 - 나. 경제학과는 금융경제학과로 한다.
 - 다. 법학과, 행정학과(야간)는 공공인적자원학부로 한다.
 - 라. 인터넷정보학과, 전자상거래학과, 소프트웨어학과는 컴퓨터과학과로 한다.
 - 마. 수리정보통계학부는 금융정보공학과로 한다.
 - 바. 응용화학과, 생물공학과는 화학생명공학과로 한다.
 - 사. 정보통신공학과는 전자공학과로 한다.
 - 아. 컴퓨터공학과(야간)은 컴퓨터공학과(주간)로 한다.
 - 자. 미용예술학과, 패션디자인학과는 미용패션학부로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2008년 6월 11일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2008년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제4조 제1항 제1호의 개정에 따라 본교 제 규정상의“도서관”을“학술정보관”으로 개정한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2009년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 2월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 영어학과, 일어학과, 중어학과, 유럽어학부는 국제비즈니스어학부의 해당 언어전공으로 한다.
 - 나. 경영학과, 국제통상학과, 회계학과는 각각 경영학부 경영학전공, 국제통상학전공, 회계학전공으로 한다.
 - 다. 전자상거래학과는 경영학부 경영학전공 또는 컴퓨터과학과로 한다.
 - 라. 화학생명공학과는 화학생명공학부 나노환경공학전공 또는 생명공학전공으로 하며, 응용화학과는 화학생명공학부 나노환경공학전공으로, 생물공학과는 화학생명공학부 생명공학전공으로 한다.
 - 마. 미용패션학부 미용전공은 미용예술학과로 한다.
 - 바. 연극영화학부 무대예술전공은 연극영화학부 무대기술전공으로 한다.
 - 사. 연극영화학부 영화전공은 연극영화학부 영화영상전공으로 한다.
 - 아. 2008년 3월 1일부터 시행한 부칙 제2호(경과조치) “이 학칙 시행 당시 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위가 남아 있을 경우 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.”를 본 부칙 제2호 “경과조치”로 변경한다.
3. (정원조정에 따른 학점은행제 경과조치) 학점은행제 패션디자인학 전공은 부칙 제1호 시행일 이전 등록자까지는 총장 명의 학위를 수여한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 6월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 12월 31일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 1월 26일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 화학생명공학부 나노환경공학전공 또는 생명공학전공은 화학생명공학과로 한다.
 - 나. 토목공학과는 토목건축공학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 국어국문학과, 철학과는 문화콘텐츠학부 국어국문학전공, 철학전공으로 한다.
 - 나. 금융경제학과는 경영학부 금융경제전공으로 한다.
 - 다. 디자인학부 비주얼콘텐츠디자인전공은 디자인학부 시각정보디자인전공으로 한다.
 - 라. 디자인학부 문화산업공예디자인전공은 디자인학부 생활문화디자인전공으로 한다.
 - 마. 연극영화학부 영화영상전공은 영화영상학과로 한다.
 - 바. 연극영화학부 연기전공은 공연예술학부 연기전공으로 한다.
 - 사. 연극영화학부 모델연기전공은 공연예술학부 모델연기전공으로 한다.
 - 아. 연극영화학부 무대기술전공은 공연예술학부 무대기술전공으로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 11월 5일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 경영학부 회계전공은 경영학부 회계·세무전공으로 한다.
나. 산업공학과는 산업경영시스템공학과로 한다.
3. 이 개정학칙 시행 이전의 9차 등록의 대상인 졸업불가자가 이 학칙 시행 이후로 졸업에 필요한 모든 요건을 충족하게 되면 수강 및 등록의 절차와 상관없이 학적을 유지시켜 학사학위를 수여할 수 있다. 다만, 재입학자는 해당하지 않는다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 2월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 학칙 제39조 제1항의 개정 규정은 2015학년도에 1학년으로 재학하는 자부터 적용한다.
② 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 음악학부 유지컬전공은 유지컬학과로 한다.
나. 음악학부 재즈전공은 실용음악학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 8월 31일부터 시행한다. 다만, 제36조, 제39조 제1항, 제40조의2의 개정규정은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 2월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 학칙 제53조 제1항의 개정 규정은 2016학년도 입학자부터 적용하며, 그 이전에 입학한 학생은 종전 규정에 따른다.
② 이 학칙 시행 이전 미용예술학과에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 미용예술학과(헤어·메이크업디자인전공, 뷰티테라피&메이크업전공) 내에서 선택에 의해 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 4월 4일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 6월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제87조 내지 제88조의6의 개정 규정에서 정하지 않은 세부사항은 「예술종합평생교육원 규정」 및 「예술종합평생교육원 학점은행제 학사관리지침」에 따른다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 경영학부 경영전공, 국제통상전공, 회계·세무전공, 금융경제전공, 물류·마케팅전공은 경영학부 경영전공으로 한다.
나. 글로벌경영학과는 경영학부 글로벌경영전공으로 한다.
다. 실용음악학과 작곡전공은 실용음악학과 연주작곡전공으로 한다.
라. 예술대학 미용예술학과 헤어·메이크업디자인전공은 미용예술대학 헤어·메이크업디자인학과로 한다.
마. 예술대학 미용예술학과 뷰티테라피&메이크업전공은 미용예술대학 뷰티테라피&메이크업학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 문화콘텐츠학부 문화콘텐츠전공, 국어국문학전공, 철학전공은 문화콘텐츠학과로 한다.
 - 나. 공공인적자원학부 법학전공, 행정학전공은 공공인적자원학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 컴퓨터과학과는 소프트웨어학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 12월 23일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 2월 5일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 산업경영시스템공학과는 물류시스템공학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 5월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제87조 내지 제88조의6의 개정 규정에서 정하지 않은 세부사항은 「예술교육원 규정」 및 「예술교육원 학점은행제 학사관리지침」에 따른다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 11월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 [별표 제3호 서식]의 개정 규정은 본교 총장 학위수여자에 대하여는 소급하여 적용한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 국제비즈니스어학부는 글로벌비즈니스어학부로 한다.
나. 문화콘텐츠학과는 광고홍보콘텐츠학과로 한다.
다. 공공인적자원학과는 공공인재학부 공공인재전공 또는 경찰행정전공으로 한다.
라. 화학생명공학과는 나노화학생명공학과로 한다.
마. 나노융합공학과는 나노화학생명공학과로 한다.
바. 헤어·메이크업디자인학과는 헤어디자인학과 또는 메이크업디자인학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 7월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) ① 이 학칙 제39조 제1항의 개정 규정은 2022학년도 제1학기부터 적용한다.
② 이 학칙 제55조의 개정 규정은 2021학년도 후기(2022년 8월) 졸업예정자부터 적용한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 12월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
가. 인문과학대학 아동학과는 사회과학대학 아동학과로 한다.
나. 예술대학 디자인학부 시각정보디자인전공, 생활문화디자인전공은 디자인&영상대학 디자인학부 시각정보디자인전공, 생활문화디자인전공으로 한다.
다. 예술대학 음악학부 피아노전공, 관현악전공은 공연예술대학 음악학부 피아노전공, 관현악전공으로 한다.
라. 예술대학 뮤지컬학과는 공연예술대학 공연예술학부 뮤지컬전공으로 한다.
마. 예술대학 실용음악학과 기악전공, 작곡전공, 보컬전공, 싱어송라이터전공은 공연예술대학 실용음악학부 기악전공, 작곡전공, 보컬전공, 싱어송라이터 전공으로 한다.
바. 예술대학 공연예술학부 연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 무대패션전공, 연출전공은 공연예술대학 공연예술학부 연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 무대패션전공, 연출전공으로 한다.
사. 예술대학 영화영상학과는 디자인&영상대학 영화영상학과로 한다.
아. 예술대학 무용예술학과 한국무용전공, 실용무용전공은 공연예술대학 무용예술학부 한국무용전공, 실용무용전공으로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 11월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 [별지 제3호 서식]의 개정 규정은 소급하여 적용한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.
2. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 인문과학대학 글로벌비즈니스어학부는 인문사회과학대학 글로벌비즈니스어학부로 한다.
 - 나. 인문과학대학 광고홍보콘텐츠학과는 인문사회과학대학 광고홍보콘텐츠학과로 한다.
 - 다. 사회과학대학 공공인재학부 공공인재전공, 경찰행정전공은 인문사회과학대학 공공인재학부 공공인재전공, 경찰행정전공으로 한다.
 - 라. 사회과학대학 경영학부 경영전공, 글로벌경영전공은 인문사회과학대학 경영학부 경영전공, 글로벌경영전공으로 한다.
 - 마. 사회과학대학 군사학과는 인문사회과학대학 군사학과로 한다.
 - 바. 사회과학대학 아동학과는 인문사회과학대학 아동학과로 한다.
 - 사. 전자공학과는 전자컴퓨터공학과로 한다.
 - 아. 컴퓨터공학과는 전자컴퓨터공학과로 한다.
 - 자. 디자인&영상대학 디자인학부 시각정보디자인전공은 VD_비주얼디자인, 생활문화디자인전공은 LF_라이프스타일디자인으로 한다.

부 칙 (개정 2024. 5. 1)

1. 이 학칙은 2023년 4월 1일부터 시행한다.
2. (2024학년도 학과 조정) 2024학년도 학과 조정을 다음과 같이 한다.(신설 2024. 5. 1)
 - 가. 인문사회과학대학 광고홍보콘텐츠학과를 폐과한다.(신설 2024. 5. 1)
 - 나. 디자인&영상대학에 광고홍보영상학과를 신설한다.(신설 2024. 5. 1)
 - 다. 외국인 유학생 정원외 전담학과로 인문사회과학대학에 관광비즈니스한국어학과를, 미용예술대학에 글로벌메이크업디자인학과, 글로벌뷰티테라피&코스메틱학과를 신설한다.(신설 2024. 5. 1)
 - 라. 인문사회과학대학 아동학과를 아동청소년학과로, 미용예술대학 뷰티테라피&메이크업학과를 코스메틱&뷰티테라피학과로 한다.(신설 2024. 5. 1)
3. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.(신설 2024. 5. 1)
 - 가. 아동학과는 아동청소년학과로 한다.(신설 2024. 5. 1)
 - 나. 뷰티테라피&메이크업학과는 코스메틱&뷰티테라피학과로 한다.(신설 2024. 5. 1)

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제56조 및 제57조 제2항의 개정 규정은 2021년 입학자부터 적용하며, 이전 입학자는 종전의 규정을 적용한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2023년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2024년 5월 1일부터 시행한다.
2. (2025학년도 학과 조정) 2025학년도 학과 조정을 다음과 같이 한다.
 - 가. 인문사회과학대학을 폐지하고, 미래융합대학으로 통합한다. 이에 따라 글로벌비즈니스어학부, 공공인재학부, 경영학부, 아동청소년학과를 폐과한다.
 - 나. 이공대학을 폐지하고, 미래융합대학으로 통합한다. 이에 따라 소프트웨어학과, 전자컴퓨터공학과, 금융정보공학과, 물류시스템공학과, 나노화학생명공학과, 도시공학과, 토목건축공학과를 폐과한다.
 - 다. 융합대학을 미래융합대학으로 변경하고, 미래융합학부1, 미래융합학부2, 자유전공학부를 신설한다.
 - 라. 인문사회과학대학 군사학과를 미래융합대학 군사학과로 하고, 융합대학 아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과를 미래융합대학 아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과로 한다.
 - 마. 인문사회과학대학 관광비즈니스한국어학과를 미래융합대학 글로벌관광경영학과로, 미용예술대학 코스메틱&뷰티테라피학과를 코스메틱뷰티매니지먼트학과로 한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2024년 7월 1일부터 시행한다.
2. (2025학년도 정원조정 등에 따른 경과조치) 이 개정학칙 시행 이전에 인문사회과학대학 및 이공대학에 재학 중인 자가 휴학 후 복학할 때에는 입학당시의 모집 단위로 복학함을 원칙으로 한다.
3. (2025학년도 이전 정원조정 등에 따른 경과조치) 이 개정학칙 시행 이전 2024학년도까지 통·폐합 또는 분리된 학과의 휴학생이 복학하는 경우에는 본 부칙 제2호를 적용하고, 명칭이 변경된 학과(부)의 휴학생은 변경된 학과(부)로 복학함을 원칙으로 하되, 본인이 희망하는 경우에는 입학 당시의 모집 단위로 복학을 허용할 수 있다.

부 칙

1. 이 학칙은 2024년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2025년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제43조의 개정 규정은 2025년 입학자부터 적용하며, 이전 입학자는 종전의 규정을 적용한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2025년 4월 1일부터 시행한다.
2. (2026학년도 학과 조정) 2026학년도 학과 조정을 다음과 같이 한다.
 - 가. 외국인 유학생 전담 대학(정원외)으로 글로벌융합대학을 신설하고, 글로벌융합학부1, 글로벌융합학부2를 신설한다.
 - 나. 미래융합대학 글로벌관광경영학과를 글로벌융합대학 글로벌관광경영학과로 한다.
 - 다. 미용예술대학 글로벌메이크업디자인학과를 글로벌융합대학 글로벌헤어&메이크업디자인학과로 한다.
 - 라. 미용예술대학 글로벌뷰티테라피&코스메틱학과를 글로벌융합대학 글로벌뷰티테라피&코스메틱학과로 한다.
 - 마. 특성화고 등을 졸업한 재직자 전형 전담 대학(정원외)으로 창의인재대학을 신설하고, 인텔리전트경영학과, 뷰티디자인학과, 미디어광고학과를 신설한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2025년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2025년 7월 11일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2026. 2. 1)

1. 이 학칙은 2025년 9월 1일부터 시행한다.
2. (2026학년도 학과 조정) 2026학년도 학과 조정을 다음과 같이 한다.
 - 가. 융합대학을 신설하고, 군사학과, 아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과를 신설한다.
 - 나. 미래융합대학 군사학과를 융합대학 군사학과로 한다.
 - 다. 미래융합대학 아트앤테크놀로지학과를 융합대학 아트앤테크놀로지학과로 한다.
 - 라. 미래융합대학 스포츠앤테크놀로지학과를 융합대학 스포츠앤테크놀로지학과로 한다.
3. (정원조정 등에 따른 경과조치) 이 학칙 시행 이전에 재적하고 있는 자가 휴학 후 복학할 때에는 학년에 따라 아래와 같이 복학을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.
 - 가. 미래융합대학 군사학과는 융합대학 군사학과로 한다
 - 나. 미래융합대학 아트앤테크놀로지학과는 융합대학 아트앤테크놀로지학과로 한다
 - 다. 미래융합대학 스포츠앤테크놀로지학과는 융합대학 스포츠앤테크놀로지학과로 한다

부 칙

1. 이 학칙은 2025년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2026년 2월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 개정 이전의 융합전공 및 연계전공 이수자는 제 44 조의2 및 제 45 조의2의 개정에도 불구하고 종전의 규정에 따른다.

[별표 1](개정. 2008. 3. 1. 08.10. 1. 09. 7. 1. 10. 6.10. 11. 6. 1. 12. 6. 1. 13. 3. 1. 14. 3. 1. 15. 2. 1. 15. 3. 1. 15. 4. 1. 16. 5. 1. 17. 3. 1. 17. 5. 1. 18. 4. 1. 19. 4. 1. 20. 3. 1. 20. 4. 1. 21. 4. 1. 22. 4. 1. 23. 4. 1. 23. 5. 1. 24. 5. 1. 25. 4. 1. 25. 9. 1)

편 제 정 원 표(2022학년도)

대 학	학	과 (부)	입학정원	비 고
인문과학 대 학	글로벌비즈니스어학부	영 어 전 공	80	
		일 어 전 공		
		중 어 전 공		
		노 어 전 공		
	광 고 홍 보 콘 텐 츠 학 과	불 어 전 공	40	
	소 계		120	
사회과학 대 학	공 공 인 재 학 부	공 공 인 재 전 공	40	
		경 찰 행 정 전 공	20	
	경 영 학 부	경 영 전 공	90	
		글 로 벌 경 영 전 공		
	군 사 학 과		50	
	아 동 학 과		50	
	소 계		250	
이공대학	소 프 트 웨 어 학 과		80	
	금 융 정 보 공 학 과		40	
	전 자 공 학 과		80	
	컴 퓨 터 공 학 과		80	
	나 노 화 학 생 명 공 학 과		40	
	물 류 시 스 템 공 학 과		40	
	도 시 공 학 과		40	
	토 목 건 축 공 학 과		40	
	소 계		440	
공연예술 대 학	공 연 예 술 학 부	연 기 전 공	30	
		연 출 전 공	10	
		모 델 연 기 전 공	30	
		무 대 기 술 전 공	20	
		무 대 패 션 전 공	25	
	음 악 학 부	뮤 지 컬 전 공	30	
		피 아 노 전 공	10	
		관 현 악 전 공	30	
	실 용 음 악 학 부	기 악 전 공	44	
		작 곡 전 공		
		보 컬 전 공		
	무 용 예 술 학 부	싱 어 송 라 이 터 전 공	40	
		한 국 무 용 전 공		
	소 계	실 용 무 용 전 공		
			269	
디자인& 영상대학	디 자 인 학 부	시각정보디자인전공	35	
		생활문화디자인전공	35	
	영 화 영 상 학 과		30	
	소 계		100	
미용예술 대 학	헤 어 디 자 인 학 과		40	
	메 이 크 업 디 자 인 학 과		25	
	뷰 티 테 라 피 & 메 이 크 업 학 과		25	
	소 계		90	
총		계	1,269	

편 제 정 원 표(2023학년도)

대 학	학	과 (부)	입학정원	비 고
인문사회 과학대학	글로벌비즈니스어학부	영 어 전 공	80	
		일 어 전 공		
		중 어 전 공		
		노 어 전 공		
	공 공 인 재 학 부	불 어 전 공	40	
		공 공 인 재 전 공	20	
	경 영 학 부	경 찰 행 정 전 공	90	
		경 영 전 공		
	군 사 학 과	글 로 벌 경 영 전 공	50	
	아 동 학 과	50		
광 고 홍 보 콘 텐 츠 학 과		40		
소 계		370		
이공대학	소 프 트 웨 어 학 과		120	
	금 융 정 보 공 학 과		40	
	전 자 컴 퓨 터 공 학 과		120	
	나 노 화 학 생 명 공 학 과		40	
	물 류 시 스 템 공 학 과		40	
	도 시 공 학 과		40	
	토 목 건 축 공 학 과		40	
	소 계		440	
공연예술 대 학	공 연 예 술 학 부	연 기 전 공	30	
		연 출 전 공	10	
		모 델 연 기 전 공	30	
		무 대 기 술 전 공	20	
		무 대 패 션 전 공	25	
		유 지 켄 전 공	30	
	음 악 학 부	피 아 노 전 공	10	
		관 현 악 전 공	30	
	실 용 음 악 학 부	기 악 전 공	44	
		작 곡 전 공		
		보 켄 전 공		
무 용 예 술 학 부	싱어송라이터전공	40		
	한 국 무 용 전 공			
소 계	실 용 무 용 전 공	40		
디자인& 영상대학	디 자 인 학 부	VD_비주얼디자인	35	
		UF_라이프스타일디자인	35	
	영 화 영 상 학 과		30	
	소 계		100	
	미용예술 대 학	헤 어 디 자 인 학 과		40
메 이 크 업 디 자 인 학 과			25	
뷰 티 테 라 피 & 메 이 크 업 학 과			25	
소 계			90	
융합대학	아 트 앤 테 크 놀 로 지 학 과		20	
	스 포 츠 앤 테 크 놀 로 지 학 과		20	
	소 계		40	
총		계	1,309	

편 제 정 원 표(2024학년도)

대 학	학	과 (부)	입학정원	비 고
인문사회 과학대학	글로벌비즈니스어학부	영 어 전 공	80	
		일 어 전 공		
		중 어 전 공		
		불 어 전 공		
	공 공 인 재 학 부	공 공 인 재 전 공	40	
		경 찰 행 정 전 공	20	
	경 영 학 부	경 영 전 공	90	
		글로벌경영전공		
	군 사 학 과	50		
아 동 청 소 년 학 과	40			
소 계	320			
이공대학	소 프 트 웨 어 학 과	120		
	금 융 정 보 공 학 과	40		
	전 자 컴 퓨 터 공 학 과	120		
	나 노 화 학 생 명 공 학 과	40		
	물 류 시 스 템 공 학 과	40		
	도 시 공 학 과	40		
	토 목 건 축 공 학 과	40		
	소 계	440		
공연예술 대 학	공 연 예 술 학 부	연 기 전 공	30	
		연 출 전 공	10	
		모 델 연 기 전 공	30	
		무 대 기 술 전 공	20	
		무 대 패 션 전 공	25	
		뮤 지 쉐 럽 전 공	30	
	음 악 학 부	피 아 노 전 공	10	
		관 현 악 전 공	30	
	실 용 음 악 학 부	기 악 전 공	44	
		작 곡 전 공		
		보 쉐 럽 전 공		
	무 용 예 술 학 부	싱 어송라이터전공	40	
한 국 무 용 전 공				
실 용 무 용 전 공				
소 계	269			
디자인& 영상대학	디 자 인 학 부	VD_비주얼디자인	35	
		VF_라이프스타일디자인	35	
	영 화 영 상 학 과	30		
	광 고 홍 보 영 상 학 과	30		
	소 계	130		
미용예술 대 학	헤 어 디 자 인 학 과	40		
	메 이 크 업 디 자 인 학 과	30		
	코스메틱 & 뷰티 테라피학과	30		
	소 계	100		
융합대학	아 트 앤 테 크 놀 로 지 학 과	20		
	스 포 츠 앤 테 크 놀 로 지 학 과	30		
	소 계	50		
총	계	1,309		

편 제 정 원 표(2025학년도)

대 학	학 과 (부)						입학정원	비 고
미래융합 대 학	미 래 융 합 학 부 1						333	
	미 래 융 합 학 부 2						311	
	자 유 전 공 학 부						76	
	군 사 학 과						40	
	아 트 앤 테 크 놀 로 지 학 과						20	
	스 포 츠 앤 테 크 놀 로 지 학 과						30	
	소 계						810	
공연예술 대 학	공 연 예 술 학 부					연 기 전 공	30	
						연 출 전 공	10	
						모 델 연 기 전 공	30	
						무 대 기 술 전 공	20	
						무 대 패 셴 전 공	25	
						류 지 켄 전 공	30	
	음 악 학 부					피 아 노 전 공	10	
						관 현 악 전 공	30	
	실 용 음 악 학 부					기 악 전 공	44	
						작 곡 전 공		
						보 켄 전 공		
						싱 어송라이터전공		
	무 용 예 술 학 부					한 국 무 용 전 공	40	
실 용 무 용 전 공								
소 계						269		
디자인& 영상대학	디 자 인 학 부					VD_비주얼디자인	35	
						LF_라이프스타일디자인	35	
	영 화 영 상 학 과					30		
	광 고 홍 보 영 상 학 과					30		
	소 계						130	
미용예술 대 학	헤 어 디 자 인 학 과						40	
	메 이 크 업 디 자 인 학 과						30	
	코 스 메 틱 뷰 티 매 니 지 먼 트 학 과						30	
	소 계						100	
총 계						1,309		

편 제 정 원 표(2026학년도)

대 학	학 과 (부)		입학정원	비 고
미래융합 대 학	미 래 융 합 학 부 1		300	
	미 래 융 합 학 부 2		300	
	자 유 전 공 학 부		80	
	소 계		680	
융 합 대 학	군 사 학 과		40	
	아 트 앤 테 크 놀 로 지 학 과		20	
	스 포 츠 앤 테 크 놀 로 지 학 과		30	
	소 계		90	
공연예술 대 학	공 연 예 술 학 부	연 기 전 공	30	
		연 출 전 공	10	
		모 델 연 기 전 공	30	
		무 대 기 술 전 공	20	
		무 대 패 셴 전 공	25	
		유 지 컬 전 공	30	
	음 악 학 부	피 아 노 전 공	10	
		관 현 악 전 공	30	
	실 용 음 악 학 부	기 악 전 공	44	
		작 곡 전 공		
		보 컬 전 공		
		싱 어 송 라 이 터 전 공		
	무 용 예 술 학 부	한 국 무 용 전 공	40	
		실 용 무 용 전 공		
	소 계		269	
디자인& 영상대학	디 자 인 학 부	V D _ 비 주 얼 디 자 인	35	
		LF_라이프스타일디자인	35	
	영 화 영 상 학 과		30	
	광 고 홍 보 영 상 학 과		30	
	소 계		130	
미용예술 대 학	헤 어 디 자 인 학 과		40	
	메 이 크 업 디 자 인 학 과		30	
	코 스 메 틱 뷰 티 매 니 지 먼 트 학 과		30	
	소 계		100	
총 계		1,269		

[별표 2](개정 2009. 3. 1, 10. 3. 1, 11. 3. 1, 14. 9. 1, 15. 3. 1, 16. 3. 1, 17. 3. 1, 18. 3. 1, 19. 3. 1, 20. 3. 1, 21. 1. 1, 21. 7. 1, 22. 3. 1, 25. 3. 1, 25. 10. 1, 26. 2. 1)

학 위 수 여 종 별 표

대 학	학 과 (부)	학 위
인 문 사 회 과 학 대 학	글 로 벌 비 즈 니 스 어 학 부	비 즈 니 스 어 학 사
	광 고 홍 보 콘 텐 츠 학 과	문 학 사
	공 공 인 재 학 부 공 공 인 재 전 공	법 학 사
	공 공 인 재 학 부 경 찰 행 정 전 공	경 찰 행 정 학 사
	경 영 학 부	경 영 학 사
	군 사 학 과	군 사 학 사
이 공 대 학	아 동 학 과	아 동 학 사
	소 프 트 웨 어 학 과	이 학 사
	금 융 정 보 공 학 과	공 학 사
	나 노 융 합 공 학 과	공 학 사
	나 노 화 학 생 명 공 학 과	공 학 사
	화 학 생 명 공 학 과	공 학 사
	전 자 컴 퓨 터 공 학 과	공 학 사
	전 자 공 학 과	공 학 사
	컴 퓨 터 공 학 과	공 학 사
	물 류 시 스 템 공 학 과	공 학 사
	도 시 공 학 과	공 학 사
	토 목 건 축 공 학 과	공 학 사

대 학	학 과 (부)	학 위
공연예술대학	음 악 학 부 관 현 악 전 공 음 악 학 부 피 아 노 전 공 실 용 음 악 학 부 공 연 예 술 학 부 연 기 전 공 공 연 예 술 학 부 연 출 전 공 공 연 예 술 학 부 무 대 기 술 전 공 공 연 예 술 학 부 모 델 연 기 전 공 공 연 예 술 학 부 무 대 패 셴 전 공 공 연 예 술 학 부 유 지 컬 전 공 무 용 예 술 학 부 한 국 무 용 전 공 무 용 예 술 학 부 실 용 무 용 전 공	음 악 학 사 음 악 학 사 실 용 음 악 학 사 공 연 예 술 학 사 공 연 예 술 학 사 공 연 예 술 학 사 공 연 예 술 학 사 공 연 예 술 학 사 공 연 예 술 학 사 무 용 예 술 학 사 실 용 무 용 예 술 학 사
디자인&영상대학	디 자 인 학 부 시 각 정 보 디 자 인 전 공 디 자 인 학 부 생 활 문 화 디 자 인 전 공 디 자 인 학 부 V D _ 비 주 열 디 자 인 전 공 디 자 인 학 부 L F _ 라 이 프 스타 일 디 자 인 전 공 영 화 영 상 학 과 광 고 홍 보 영 상 학 과	디 자 인 학 사 디 자 인 학 사 디 자 인 학 사 디 자 인 학 사 영 화 학 사 문 학 사
미용예술대학	헤 어 디 자 인 학 과 메 이 크 업 디 자 인 학 과 뷰 티 테 라 피 & 메 이 크 업 학 과 미 용 예 술 학 과	미 용 예 술 학 사 미 용 예 술 학 사 미 용 예 술 학 사 미 용 예 술 학 사
융 합 대 학	아 트 앤 테 크 놀 로 지 학 과 스 포 츠 앤 테 크 놀 로 지 학 과 사 이 버 드 론 봇 학 전 공 첨 단 인 터 렉 티 브 공 연 전 공 패 셴 디 지 털 트 랜 스 포 메 이 셴 전 공 핀 테 크 전 공	융 합 학 사 융 합 학 사 융 합 학 사 융 합 학 사 융 합 학 사

[별표 3](신설 2018. 6. 1, 개정 2021. 9. 1, 22. 9. 1)

학 점 은 행 제 학 위 수 여 종 별 표

학점은행제전공	학 위 전 공	학 위 명	비 고
미 용 학	미 용 예 술 학	미 용 예 술 학 사	2016년 입학자까지
	미 용 학	미 용 학 사	2017년 입학자부터
	헤 어 디 자 인 학	미 용 예 술 학 사	2022년 입학자부터
패 션 디 자 인 학	무 대 패 션	공 연 예 술 학 사	
실 용 음 악 학	실 용 음 악 학	실 용 음 악 학 사	
모 델 학	모 델 연 기	공 연 예 술 학 사	
시 각 디 자 인 학	시각정보디자인학	미 술 학 사	
경 영 학	경 영 학	경 영 학 사	
무 용 학	실 용 무 용	실용무용예술학사	

[별표 4](신설 2023. 4. 1, 개정 2024. 5. 1, 개정 25. 4. 1)

정원외 전담 대학(정원외)

대 학	학 과	비 고
글로벌융합대학 (외국인 유학생)	글로벌융합학부 1	
	글로벌융합학부 2	
	글로벌관광경영학과	
	글로벌헤어&메이크업디자인학과	
	글로벌뷰티테라피&코스메틱학과	

[별표 5] (신설 2025. 4. 1)

정원외 전담 대학(정원외)

대 학	학 과	비 고
창의인재대학 (특성화고 등을 졸업한 재직자 전형)	인텔리전트경영학과	
	뷰티디자인학과	
	미디어광고학과	

제 〇〇〇〇〇 호

학 위 증 서

성 명 :

생년월일 :

위 사람은 「학점인정 등에 관한 법률」 제9조 및 학칙
제87조 규정에 의하여 이 증서를 수여함.

학 위 : 〇〇〇 학사

전 공 : 〇〇〇 학

년 월 일

서경대학교 총 장 〇 〇 〇 (인)

학위번호 : 서경대 - 학점 - 〇〇〇〇 - 〇〇〇

제 호

학 위 증 명 서

성 명 :
생 년 월 일 :
전 공 :
학 위 :
학 위 수 여 일 자 :
증 서 번 호 :
학 위 등 록 번 호 :

위의 사실을 증명합니다.

20 년 월 일

서 경 대 학 교 교 무 처 장

※ 학점인정 등에 관한 법률 제9조 및 학칙 제87조의 규정에 의한 학위임

[별지 제3호 서식](신설 2018. 6. 1, 개정 2020.11. 1, 22. 9. 1, 22.11. 1)

성 적 증 명 서									
학 번		대 학		학과(부)		성 명			
생년월일		입학일자		졸업(수료)일자					
인정학점 및 성적									
전공필수		전공선택		교양		일반선택			
총점평균				평점평균					
※ 이수구분은 표준교육과정에 의하여 구분, 평점은 백분위 성적 표기과목에 한함 ※ 총점평균은 표기된 학점에 따른 성적의 평균임									
구분	학습과목명	학점	성적	이수년월	구분	학습과목명	학점	성적	이수년월
위의 사실을 증명합니다. 20 년 월 일 서 경 대 학 교 교 무 처 장									

※ 학점인정 등에 관한 법률 제9조 및 학칙 제87조의 규정에 의한 성적임

학 칙 시 행 세 칙

· 편입학에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제 16조 내지 제17조, 제19조에 의하여 편입학에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(자격) ① 제3학년에 편입학 할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 자격이 있는 자로 한다.(개정 2010. 6.10, 13. 3. 1)

1. 4년제 정규대학에서 2년(4학기)이상을 수료하였거나 전문대학을 졸업한 자.(신설 2013. 3. 1)
2. 평생교육법 및 학점인정 등에 관한 법률에 의한 학점취득자 중 학사학위과정자로서 70학점 이상 취득한 자.(신설 2013. 3. 1)
3. 4년제 외국대학 2년(4학기) 이상을 이수한 자 중 졸업학점의 절반 이상을 이수한 자.(신설 2013. 3. 1)
4. 법령상 이와 동등한 자격이 있는 자.(신설 2013. 3. 1)

② 학사학위를 소지한 자가 제3학년에 학사편입 하고자 할 때에는 전공학과(부)에 관계없이 이를 허가할 수 있다. 다만, 일부 학과(부)의 경우 예외로 할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

③ 재외국민 및 외국인(부모 모두 외국인에 한함), 북한이탈주민의 편입학은 다음 각 호에 해당하는 자격이 있는 자로 한다.(신설 2019. 1. 1, 개정 2022. 3. 1)

1. 2학년에 편입학 할 수 있는 자는 외국대학에서 1년(2학기) 이상 졸업(수료)한 자로 한다.(신설 2022. 3. 1)
2. 3학년에 편입학 할 수 있는 자는 외국대학에서 2년(4학기) 이상 졸업(수료)한 자로 한다.(신설 2022. 3. 1)
3. 4학년에 편입학 할 수 있는 자는 외국대학에서 3년(6학기) 이상 졸업(수료)한 자로 한다.(신설 2022. 3. 1)

제 3 조(모집전형) ① 편입생 모집전형은 학기개시일 전에 시행함을 원칙으로 하되, 부득이한 경우 학기 개시일로부터 수업일수의 1/4 이내에 실시할 수 있다.(개정 2014. 3. 1)

② 전형은 전적대학 내신성적, 면접, 필기, 실기(해당학과)를 병과 함을 원칙으로 하되 학사편입은 서류심사와 면접으로 대체할 수 있다.

③ 이 세칙에 정하지 아니한 사항은 신입학 전형에 관한 규정을 준용한다.(신설 2008. 3. 1)

제 4 조(모집인원) ① 일반 편입학은 모집당시 해당학과(부), 학년의 여석이 있을 경우에 한하여 모집할 수 있다.

② 학사편입의 모집인원은 3학년 전체 및 해당학과(부)별 입학정원에서 관계 법령에 명시된 비율에 따라 선발한다.(개정 2013. 3. 1)

제 5 조(학점인정 및 교과이수) 편입생의 학점인정은 별표 1, 별표 2에 따라 인정하고, 잔여과정만 이수하게 한다. 다만, 학과(부)에서 필요하다고 지정하는 과목은 반드시 이수하여야 한다.(개정 2019. 1. 1, 20. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 6월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

[별표 1](삭제 2022. 3. 1)

[별표 2](신설 2020. 3. 1, 개정 2022. 3. 1)

편입생 인정학점 기준(120학점 기준)

구분	전공학점 인정자						전공학점 불인정자					
	2학년		3학년		4학년		2학년		3학년		4학년	
	이수 구분	학점	이수 구분	학점	이수 구분	학점	이수 구분	학점	이수 구분	학점	이수 구분	학점
인정 학점	전공	6	전공	12	전공	24	전공	-	전공	-	전공	-
	교양	24	교양	47	교양	72	교양	30	교양	59	교양	96
	소계	30	소계	59	소계	96	소계	30	소계	59	소계	96

※ 단, 전적대학 졸업(수료)학점이 인정학점 미만인 경우 전적대학 졸업(수료)학점만 인정한다.

· 시간제등록 운영에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 79조 내지 제 85조에 의하여 시간제등록 운영에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(등록정원) ① 대학의 학생과 통합하여 수업을 받는 시간제등록생과 시간제등록생만을 대상으로 하는 수업을 받는 시간제등록생으로 분리하여 선발할 수 있으며, 당해 연도 입학정원의 10% 이내로 한다.(개정 2008. 9. 1, 2009. 1. 1)

② 입학전형 실기를 전형하는 학과(부) 및 전공은 시간제등록생을 선발할 수 없다.(개정 2008. 9. 1)

제 3 조(지원자격) 본교에 등록할 수 있는 자는 다음 각 호의 1에 해당하는 자라야 한다.(개정 2008. 3. 1)

1. 고등학교 졸업자
2. 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자

제 4 조(지원절차) ① 본교에 지원하는 자는 소정원서에 다음 각 호의 1에 해당하는 서류와 전형료를 첨부하여 제출하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

1. 입학원서(소정양식) 1부
2. 출신고교 졸업증명서 1부
3. 생활기록부 또는 학교생활기록부 사본 1부
4. 기타 필요하다고 인정되는 서류

② 기 제출한 서류와 전형료는 일체 반환하지 않는다.

제 5 조(전형시기) 시간제 등록생의 전형시기는 매 학기별로 한다.

제 6 조(전형방법) 출신고등학교 학교생활기록부의 성적 및 기타 자료에 의하여 전형하며, 기타 자료는 총장의 승인을 받아 모집요강에 공고한다.(개정 2008. 3. 1)

제 7 조(등록허가) ① 전형에 합격한 자에게 등록을 허가한다.

- ② 소정의 등록금(수업료)을 납입함으로써 시간제학생으로 등록된다.
- ③ 매 학기별로 전형하고 등록을 허가함으로써 휴학은 허가하지 아니한다.
- ④ 납입된 수업료는 반환하지 아니한다.

제 8 조(등록시기) 등록을 허가하는 시기는 학기 초 수업일수의 1/4 이내로 한다.(개정 2014. 3. 1)

제 9 조(수업학기) 수업은 학기단위로 1학기, 2학기로 구분하고, 매 학기 등록하고 수업을 받을 수 있다.

제 10 조(수강신청 절차) 수강신청은 이수하고자 하는 교과목을 지도교수의 지도하에 수강신청서를 작성하여 학과(부)장의 승인을 받아 학사관리과에 제출하여야 한다.(개정 2012. 3. 1)

제 11 조(수강신청기준학점) 시간제등록학생의 수강신청은 학기당 12학점을 초과하지 못하며, 본교의 계절학기에 등록할 수 없다.(개정 2009. 1. 1)

제 12 조(교육과정) 시간제등록학생의 교육과정은 일반학생과 통합하여 운영한다. 다만, 시간제등록생만을 대상으로 하는 수업을 받는 시간제등록생의 교육과정은 본교에 개설된 교육과정의 범위에서 별도로 개설하여 운영할 수 있다.(개정 2009. 1. 1)

제 13 조(교과의 이수단위) 교과의 이수단위는 학점으로 하고 15시간 이상의 수업을 1학점으로 한다.

제 14 조(삭제 2008. 3. 1)

제 15 조(삭제 2008. 3. 1)

제 16 조(학위수여) ① 본교에서 학위를 받고자 하는 자는 본교에서 취득한 학점이 84학점 이상인 자로서 본 세칙 소정의 전 과정을 이수하고, 학칙 제 57조에 규정된 졸업요건을 충족하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 학점인정 등에 관한 법률 시행령 제 16조 제 1항 제 1호에 의거 전공 60학점 이상, 교양 30학점 이상을 포함하여 총 140학점 이상을 취득하여야 한다.

제 17 조(삭제 2008. 3. 1)

제 18 조(학생활동금지) 시간제학생은 자치활동에 가입할 수 없으며, 정규학생이 하는 어떠한 집단적 행위에 참여할 수 없다.

제 19 조(제증명 발급) ① 시간제 등록생의 학습편의를 도모하기 위하여 등록증명서, 성적증명서, 학생증(학술정보관 열람증 병용)을 발급한다.

② 성적증명서와 등록증명서의 발급신청은 정규학생과 동일한 방법으로 한다.

제 20 조(준용) ① 시간제등록학생의 학점인정, 학력인정, 학위수여에 관한 사항은 학점인정 등에 관한 법률 및 동 시행령에 의한다.

② 이 규정에 정하지 아니한 사항은 본교 학칙, 학칙시행세칙 및 학사내규를 준용한다.

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

· 국내 교류대학 학점인정에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제40조에 의하여 재학기간 중 소정의 절차에 따라 협약한 국내대학(이하 “교류대학”이라 한다)에서 수학 및 그 이수학점 인정에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(교류형태) 교류대학과의 교류형태는 다음과 같다.

1. 방학 중의 계절학기 강좌의 수강 및 학점교류
2. 학기 중 일부 과목의 수강 및 학점교류

제 3 조(지원자격) 교류대학에서 수학하고자 하는 학생(이하 “지원자”라 한다)의 지원자격은 다음 각 호의 1과 같다.(개정 2008. 3. 1, 16. 3. 1)

1. 본교에서 1년 이상을 수료한 학생
2. 재학기간의 학업성적 총평점평균이 B학점 이상인 자
3. 학칙에 의해 징계 받은 사실이 없는 자
4. 사이버강좌의 학점교류는 위 각 호에도 불구하고 지원자격을 예외로 할 수 있다.(신설 2016. 3. 1)

제 4 조(신청 및 선발) ① 지원자는 본교에서 공고한 신청기간 내에 소정의 신청서 및 구비서류를 갖추어 지도교수, 학과(부)장, 학장의 추천을 받아 총장이 선발하되, 사이버강좌의 학점교류는 예외로 할 수 있다.(개정 2016. 3. 1)

② 선발된 학생을 총장이 교류대학 총장에게 추천하면 교류대학의 자체심사를 거쳐 교류대학의 총장이 학점 교류학생으로 결정한다.

제 5 조(교류인원) 학점교류인원은 교류대학 간에 협의하여 결정한다.

제 6 조(수강 및 의무) ① 학점교류학생의 총 수강학점은 24학점(졸업학점의 1/5)을 초과할 수 없으며, 학기당 6학점을 초과할 수 없다.(개정 2011. 3. 1, 14. 3. 1, 22. 3. 1)

② 학점교류학생은 본교에 등록하여야 한다. 다만, 방학 중의 계절학기 강좌의 수강 및 학점교류일 경우에는 교류대학에 등록하여야 한다.

③ 학점교류학생이 교류기간에 소요되는 개인의 비용일체는 본인이 부담한다.

④ 학점교류학생은 교류대학의 학칙을 준수하고 소정의 학점을 이수하여야 한다. 다만, 교류학생이 교류대학의 학칙을 준수하지 않을 때는 소속대학에 사유를 통보하고 소속대학에 복귀시킨다.

⑤ 학점교류학생은 교류기간이 끝나면 즉시 본교에 복귀하여야 한다.

제 7 조(학점인정) ① 학점교류학생이 교류대학에서 취득한 학점은 교류대학의 교무처장이 소속대학의 교무처장에게 통지한다.

② 교류대학에서 취득한 학점은 100점을 기준으로 백분율로 표시하며, 본교의 성적처리기준에 준하여 조치한다.

③ 소속대학의 교무처장은 통지 받은 학점에 대해 해당학과(부)장 및 학장을 경유, 총장의 인정을 받아 학적부에 수록한다.

제 8 조(교류학생의 지도 및 관리) ① 교류학생의 지도 및 관리는 소속 대학과 교류대학간의 긴밀한 협조에 의하여 공동으로 행한다.

② 교류대학은 교류학생에게 소속대학 학생과 동일한 학업과 복지시설의 이용을 허락한다.

제 9 조(실행기구 구성) 교류대학의 실무과장 1인씩으로 학생학점교류운영위원회를 구성 운영한다.

제 10 조(학칙준용) 이 세칙이 정하지 아니한 사항은 본교의 학칙 및 학칙시행세칙과 교류대학의 학칙 및 협약내용을 준용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

1. 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

· 계절학기 운영에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제8조 제3항 및 제39조 제2항에 의하여 계절학기 운영에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(개설교과목) ① 개설교과목은 정규학기 교육과정에 의한 교과목으로써 총장의 승인을 받아 개설한다.

② 수강신청인원이 20명 미만일 때에는 교과목을 개설하지 아니할 수 있다.

제 3 조(수강자격 및 신청) ① 계절학기 수강은 재학생 또는 복학예정자를 대상으로 하며, 재학생은 당해 학기에 수강한 과목을 계절학기에 수강할 수 없다. 복학예정자는 다음 학기에 반드시 등록하여야 하며, 계절학기 수강으로 학점을 취득하여 졸업요건을 충족하더라도 정규학기에 등록하여 1학점 이상 이수하여야 한다.(개정 2012. 3. 1, 22. 3. 1)

② 수강을 원하는 학생은 지정된 기일에 수강할 교과목을 신청하여야 한다. 다만, 부득이한 경우로 수강신청 교과목을 중도에 포기하고자 하는 경우에는 총수업일수의 2/4선 경과 전에 교무처장의 승인을 받아 수강 취소하여야 한다.(개정 2012. 3. 1, 15. 2. 1)

③ 폐기된 교과목의 수강신청은 취소되며, 지정된 기일 내에 다른 교과목으로 대체 신청할 수 있다.

제 4 조(개설기간) 계절학기의 개설기간은 5주 이내로 한다.

제 5 조(학점) ① 1학점당 15시간 이상 강의를 원칙으로 한다.

② 계절학기당 취득할 수 있는 학점은 6학점 이내로 하며, 취득한 학점은 학칙에서 정한 이수학점에 포함된다.

③ 취득학점으로는 조기 졸업할 수 없다.

④ 수강신청자가 실 수업시간의 3/4 이상을 출석하고, 소정의 시험에서 D⁰급 이상의 성적을 취득하였을 때에는 이수학점으로 인정한다.

제 6 조(성적) 계절학기의 성적은 다음 각 호의 1에 따른다.(개정 2008. 3. 1)

1. 계절학기에 취득한 교과목의 성적은 정규학기의 평점 산정에 포함되지 않으나 총 평점평균 산정에는 포함된다.
2. 계절학기에서 취득한 성적은 학사경고, 장학생 선발 등에는 산입되지 않는다.
3. 졸업시 졸업에 필요한 학점으로 인정한다.

제 7 조(수강료) ① 수강생은 수강신청과 함께 소정의 수강료를 납부한다.(개정 2009. 3. 1)

② 부득이한 사유로 더 이상 계절학기 수강이 불가능할 경우 반환신청일을 기준으로 다음과 같이 반환한다.(신설 2009. 3. 1, 개정 2014. 3. 1)

반환신청일	반환금액
수업개시전	수강료 전액
수업개시 ~ 1/4 경과전	수강료의 4분의 3 해당액
수업 1/4 ~ 2/4 경과전	수강료의 2분의 1 해당액
수업 2/4 경과 후	반환하지 아니함

③ 수강료는 계절학기 개설 공고시 총장이 정한다.

제 8 조(강사료) 강사료는 예산의 범위 내에서 별도로 정하여 지급한다.

제 9 조(준용) 이 세칙에 정하지 아니한 사항은 학칙 및 관련 규정을 준용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2001년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2007년 12월 1일부터 시행한다.

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 2월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

· 외국대학 계절학기 학점인정에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제40조에 의하여 외국대학에서 계절학기를 이수한 학생의 학점인정에 관한 사항을 정함을 목적으로 한다.

제 2 조(학점인정) ① 계절학기 학점은 본교와 사전에 학점교류에 관한 협정을 맺은 대학교에서 취득한 것에 한한다.

② 계절학기학점으로 인정받을 수 있는 교과목은 교류대학교 정규 과목이거나, 교류대학교 총장이 인정한 교과목이어야 한다.(개정 2008. 3. 1)

③ 외국대학 계절학기 학점은 일반선택으로 인정함을 원칙으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

④ 계절학기 이수학점은 총 6학점을 초과할 수 없음을 원칙으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 3 조(학점인정절차) 학점의 인정 절차는 외국대학과의 학점교류에 관한 시행세칙에 따른다.(개정 2008. 3. 1)

② ~ ⑥ (삭제 2008. 3. 1)

부 칙

1. 이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

· 재입학에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제20조 내지 제21조에 의하여 재입학에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(대상 및 자격) ① 퇴학한 자 또는 학칙 제33조 제1호 내지 제2호, 제7호 내지 제8호의 규정에 의하여 제적된 자로 한다.(개정 2012. 3. 1, 17. 6. 1)

② 재입학은 제적된 학기로부터 2개 학기가 경과한 이후부터 자격을 얻는다.

제 3 조(신청 및 허가) ① 재입학 지원자는 매학기 수업일수 1/4선 이내에 소정의 서류를 첨부하여 재입학을 신청하고, 학과(부)장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.

② 재입학은 학칙이 정하는 계열별 학생정원을 포함한 학생정원(총정원)의 범위 내에 여석이 있을 경우에 한하여 동일학과(부) 내에 2회까지 허가할 수 있으며, 폐과(부)된 경우에는 학칙이 정하는 모집단위에 재입학을 허가할 수 있다.(개정 2012. 3. 1, 17. 6. 1)

제 4 조(자격제한) 재입학을 신청한 자라도 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 허가하지 않는다.(개정 2017. 6. 1)

1. 징계로 인한 제적자
2. 기타 총장이 부적합하다고 인정하는 자
3. (삭제 2017. 6. 1)
4. (삭제 2017. 6. 1)

제 5 조(재입학 우선순위) 재입학 신청자가 다수일 경우에는 다음 각 호의 기준에 의해 선발한다.

1. 등록학기가 많은 자
2. 평점평균이 높은 자
3. 연소자

제 6 조(복적) 재입학 허가자는 제적 전의 학적을 그대로 유지한다.

제 7 조(수강신청 및 등록) ① 재입학이 허가된 자는 소정기간내에 수강신청과 등록금 납부 및 수학에 필요한 절차를 완료하여야 하며, 입학금을 포함한 등록금 전액을 납부하여야 한다.

② (삭제 2012. 3. 1)

제 8 조(준용) 이 세칙에 정하지 아니한 사항은 학칙 및 학사내규를 준용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 세칙의 시행과 동시에 종전의 재입학규정은 폐지한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

· 사회봉사활동에 관한 시행세칙 ·

- 제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제51조 제4항 및 사회봉사지원센터 규정 제2조 제3호에 의한 사회봉사활동에 관한 학점인정 기준 및 절차 등을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2020. 5. 1)
- 제 2 조(이수구분) 사회봉사 과목은 자유선택으로 한다.
- 제 3 조(교과목명 및 학점) 교과목명은 「사회봉사1」, 「사회봉사2」로 하며, 학점은 과목별로 1학점으로 한다.
- 제 4 조(성적 및 학점인정) ① 사회봉사 과목의 성적은 P/NP로 표기한다.(개정 2020. 5. 1)
- ② 학점인정은 매학기 1학점까지 인정하며, 재학기간 중 2학점까지 이수할 수 있다.
- ③ 사회봉사 이수학점은 당해 학기 이수 학점으로는 가산되나, 평점계산에는 포함하지 아니한다.
- 제 5 조(학점인정 절차) ① 사회봉사교과목 전담교원은 매학기 학칙 제50조에 의거하여 학점인정 명부를 작성하여 매학기 종료 후 2주 이내에 교무처장에게 통보한다.(개정 2020. 5. 1)
- ② 교무처장은 제4조의 성적 및 학점인정기준에 따라 학점을 인정한다.
- 제 6 조(학점인정 기준) ① 사회봉사활동 시간은 학점당 30시간 이상으로 하고 1일 최대 인정 시간은 8시간으로 한다.(개정 2023. 3. 1)
- ② 사회봉사활동은 당해 학기에 활동한 시간에 한하여 인정한다. 단, 학기당 30시간을 초과하는 시간은 인정하지 아니한다.
- ③ 사회봉사활동은 1개 이상의 기관에서 봉사한 시간을 누적하여 적용할 수 있다. (개정 2023. 3. 1)
- ④ 사회봉사활동은 해외봉사활동 참여 단원에 대하여 소정의 절차(본 세칙 제7조와 제9조) 없이 다음 학기에 봉사활동 시간을 인정한다.(신설 2020. 5. 1)
- ⑤ 다음 각 호의 경우에는 학점으로 인정할 수 있다.(신설 2023. 3. 1)
1. 군(또는 사회복무요원) 복무 중 대민지원 등 사회봉사에 참여하여 군경력증명서(또는 병적증명서)를 제출한 경우(신설 2023. 3. 1)
 2. 당해학기 직전 방학기간 중 사회봉사활동에 참여하고 확인서를 제출한 경우(신설 2023. 3. 1)
 3. 사회봉사지원센터에서 진행하는 국내 및 해외 봉사 프로그램에 참여한 경우(신설 2023. 3. 1)
- 제 7 조(사회봉사활동 신청 절차) 사회봉사활동으로 학점을 인정받고자 하는 자는 학기개시 15일전에 사회봉사활동 신청서를 사회봉사지원센터에 제출하여야 한다.(개정 2020. 5. 1)
- 제 8 조(사회봉사활동 인정범위) 사회봉사활동 인정범위는 사회봉사지원센터 운영위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정한다.(개정 2020. 5. 1)
- 제 9 조(사회봉사활동확인서 제출) 사회봉사활동확인서는 사회봉사지원센터장이 정한 기한 내에 사회봉사지원센터로 제출하여야 한다.(개정 2020. 5. 1, 23. 3. 1)
- 제 10 조(사회봉사활동 평가) 사회봉사활동 평가는 사회봉사활동확인서를 받아 사회봉사지원센터 운영위원회에서 평가한다.(개정 2020. 5. 1)
- 제 11 조(학점 불인정 기준) 다음 각 호의 1에 해당할 경우는 학점을 인정하지 아니한다.
1. 사회봉사기관에서 “F” 평가를 받은 경우
 2. 사회봉사활동확인서를 미제출한 경우
 3. 기타 인정할 수 없다고 판단되는 경우
- 제 12 조(사회봉사활동 인정기관) 다음 각 호에 해당하는 기관을 인정함을 원칙으로 한다.(개정 2020. 5. 1)
1. 순수 비영리 사회복지기관 및 단체
 2. 기타 사회봉사지원센터 운영위원회에서 인정한 기관

부 칙

1. 이 세칙은 2011년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.



교육과정

교육과정

대학별 교육과정

교 육 과 정

□ 교육과정 편제의 원칙

교육과정은 우리대학의 교육목표인 창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성을 효율적으로 달성할 수 있도록 편성한다. 이를 위하여 교육과정을 교양교육과정, 전공교육과정과 일반선택과정으로 나누어 편성·운영할 수 있다.

교양교육과정에서는 학문과 기술의 세분화로 인한 일면적 시각을 극복하고 학문과 인생에 대한 개방적이고 종합적인 시야를 갖게함으로써 전인적 인격형성에 중심을 두어 세계적인 교양인을 양성할 수 있도록 편성한다. 전공교육과정에서는 학문완성에 중심을 두어 21세기 지식기반사회를 선도하는 창조적 탐구인, 실천하는 전문인을 양성할 수 있도록 편성한다. 일반선택과정은 본인 전공 이외의 타 학과(부)의 전공과정 교과목으로 편성되어 있다.

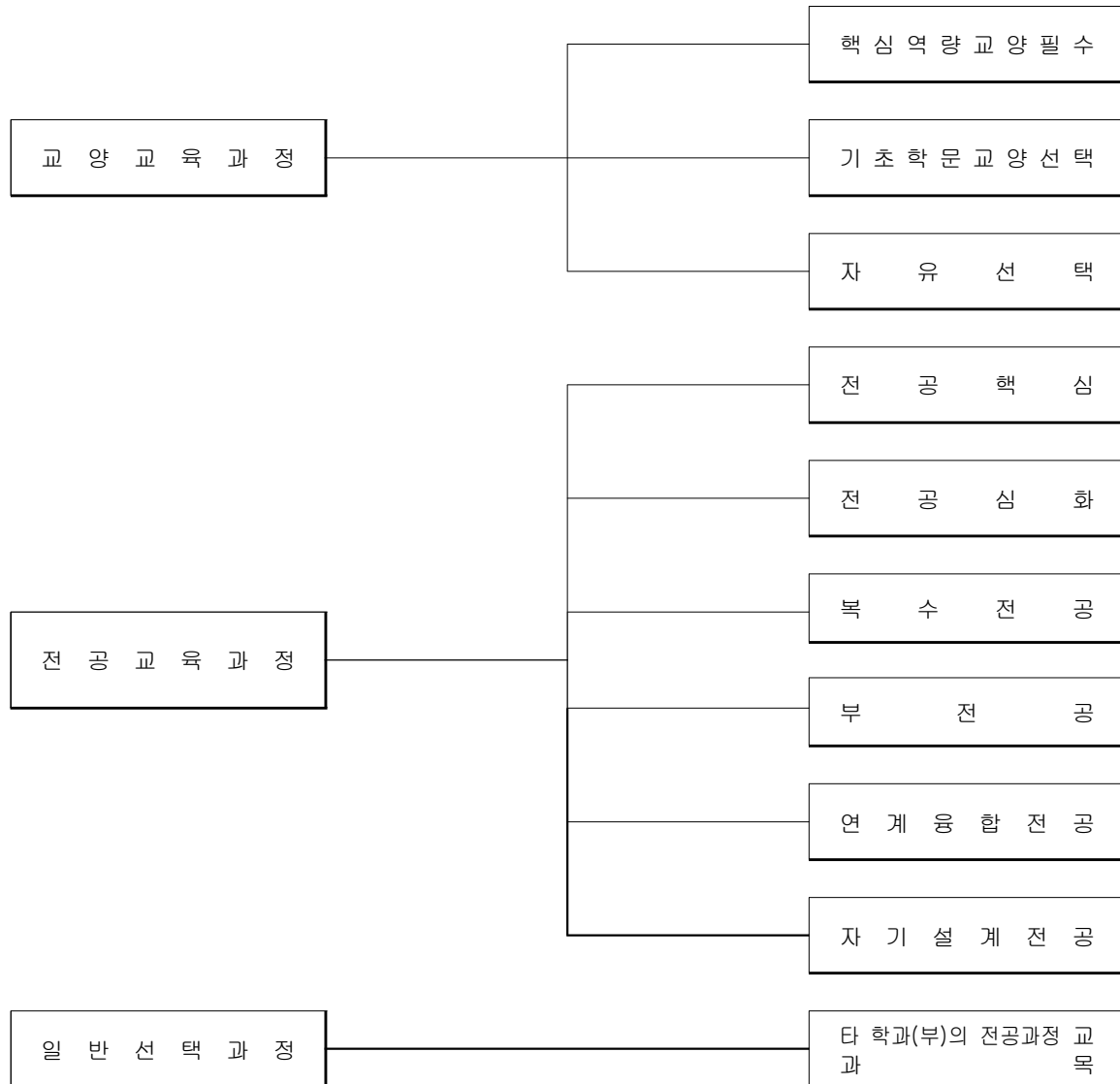
또한 교육과정을 국가와 지역사회의 요구, 학문의 변화와 발전상황 등을 지속적으로 반영하고, 실용적 교육이 이루어 질 수 있도록 주기적으로 검토, 보완한다.

□ 교육과정의 편성

1. 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과정, 일반선택과정으로 편성·운영할 수 있다.

- 교양교육과정은 ① 핵심역량교양필수, ② 기초학문교양선택, ③ 자유선택 교과목으로 편성되며,
- 전공교육과정에는 ① 전공핵심, ② 전공심화, ③ 복수전공, ④ 부전공 ⑤ 연계융합전공 ⑥ 자기설계전공 과정이 있다.
- 일반선택과정은 본인 전공 이외의 타 학과(부)의 전공과정 교과목으로 편성되어 있다.

2. 교육과정의 편성은 다음과 같다.



<교육과정의 편성>

□ 교육과정의 내용

1. 교양교육과정

(1) 편성의 원칙

- 가. 교양필수과목을 유지하되 폭 넓은 교양교육의 기회를 확대하기 위하여 선택 교과목의 편성을 다양화한다.
- 나. 세계화, 정보화 등 미래형 학문분야에 맞춘 교육을 제공하여 미래 사회가 필요로 하는 역량을 배양할 수 있도록 교육과정을 혁신한다.
- 다. 시대적 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 교육에 주안을 두어 실용성 있는 교과목의 편성을 확대한다.

(2) 교과목 구성

- 가. 핵심역량교양필수에는 「창의문제해결프로젝트」, 「미래리더를위한대인관계」, 「Life Care Design」, 「Communication」, 「College English 1」, 「College English 2」를 둔다. 전공자유선택제(무전공제)의 핵심역량교양필수 융합교양으로 「전공탐색세미나」, 「진로설계세미나」, 「멘토링1」, 「멘토링2」를 둔다.
- 나. 기초학문교양선택에는 ㉠ 인문과 예술, ㉡ 사회와 세계, ㉢ 과학과 기술, ㉣ 미래와 융합, ㉤ 인성과 체육을 두며, 교육과정 편성에 따라 선택 이수하여야 한다.
- 다. 자유선택은 본 대학교의 특성화를 구현하고 국제화·다양화 시대에 적응할 수 있는 다양한 교과목으로 개설한다.
- 라. 외국인 유학생에 대한 교양 교과목은 별도로 편성한다.

2. 전공교육과정

(1) 편성의 원칙

- 학과(부)의 전공교육과정은 대학의 교육목표인 창조적 탐구인, 세계적 교양인, 실천하는 전문인을 양성할 수 있도록 학과의 특성 및 교육목표를 고려하여 다음과 같은 기본 원칙에 따라 편성한다.
- 가. 학문분야에 대한 기초 지식을 다루는 전공기초과목과 심도 있는 세부 전문지식을 다루는 전공심화과목을 과목간의 상호 연계성 및 세부 학문단위의 균형을 고려하여 체계적으로 편성한다.
- 나. 전문 분야에 대한 종합적 사고력과 응용력을 키울 수 있도록 이론과 실무가 적절하게 조화되도록 하되 실용적 전문인의 양성을 위한 교육과정을 지향한다.
- 다. 학문분야별로 특성화를 추구하고 변화하는 학문적·사회적 요구에 적절하게 대응한다.

(2) 교과목 구성

가. 주전공

- ① 주전공과목의 최저이수학점은 48학점으로하고, 미래융합학부1,2와 자유전공학부는 60학점으로 한다.
다전공 이수시 최저이수학점은,
 - 부전공 : 주전공 48학점과 부전공 24학점을 이수하여야 하며,
 - 복수전공, 자기설계전공 및 연계융합전공 : 주전공 36학점과 다전공 36학점을 각각 이수하여야 한다.
- ② 1, 2학년 과정은 계열 및 학과(부)의 전공기초 성격의 과목을 개설하고 3,4학년 과정은 전문교육과목을 학년 구분 없이 개설한다.
- ③ 모든 학과(부)의 실험실습 과목 및 실험실습 시간 비율을 확대하고, 외국어 관련 학과에서는 실용교육을 강화하기 위하여 원어민 강의의 비율을 높인다.
- ④ 학과(부)에서는 전공 기초, 전공 핵심, 전공 심화 과목을 학과(부) 내규로 지정하여 자체적으로 운영할 수 있다.

나. 복수전공

- ① 이수절차 : 복수전공학과(부)에서 요구하는 졸업 요건 과정을 모두 이수하여야 하며, 복수전공 이수학점은 36학점 이상을 이수하여야 한다.
- ② 신청범위 : 모든 학과(부)에 개방함을 원칙으로 한다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 공동학위 또는 복수학위 과정은 복수전공의 대상에서 제외한다.

다. 연계융합전공

- ① 정 의 : 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(부)가 연계하여 개설 운영하는 교육과정
- ② 이수절차 : 연계융합전공에서 요구하는 과정을 모두 이수하여야 하며, 주전공 및 다전공의 최저 이수학점(36학점) 이상을 이수하여야 한다.
- ③ 신청범위 : 본교에서 2개 학기 이상을 수료한 재학생

라. 부전공

부전공 희망학과(부)의 전공 24학점 이상 이수하여야 한다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 공동학위 또는 복수학위 과정은 부전공의 대상에서 제외한다.

3. 일반선택과정

- (1) 졸업에 필요한 이수구분별 최저이수학점을 초과하여 이수한 교과목으로 본인의 전공 이외의 타 학과(부)의 전공과정 교과목 등을 포함한다.
- (2) 전공, 복수전공, 융합전공 또는 부전공으로 수강하는 경우가 아닌 경우의 이수구분은 일반선택으로 구분된다. 타 학과 전공교과목 수강은 예술대학의 특수한 과목을 제외한 모든 학과(부)의 개설 교과목을 자유롭게 수강 할 수 있다.

□ 교육과정 편성표

1. 교육과정편성표 - 2025학년도 이후 입학자

교육과정편성표						
대상 : 미래융합학부1, 미래융합학부2, 자유전공학부						
구분		역량	교과목명	학점	이수학기	이수방법
교양	핵심 역량 교양 필수	창의적문제해결역량	창 의 문 제 해 결 프 로젝트	2	2학기	모든 학생 이수
		성과창출역량	미 래 리더를위한대인관계	2	2학기	
		글로벌실무역량	College English 1	3	1학기	
			College English 2	3	2학기	
		자기계발역량	Life Care Design	2	1학기	
		공동체역량	Communication	2	1학기	
		융합교양	전 공 탐 색 세 미 나	3	1학기	미래융합학부1, 2 및 자유전공학부 입학생만 이수
			진 로 설 계 세 미 나	3	2학기	
			멘 토 링 1	1	1학기	
			멘 토 링 2	1	2학기	
	소 계			22		
	구분	영역		학점	이수방법	
	기초 학문 교양 선택	인문과예술		2~3	▪ 이수방법 각 영역별 1과목 이수 총 15학점 이수	
		사회와세계		2~3		
		과학과기술		2~3		
		미래와융합		2~3		
		인성과체육		2~3		
		소 계		15		
	교 양 이 수 학 점			37		
전공	졸업기준학점	전 공 이 수 형 태		주전공 이수학점	다전공 이수학점	비고
	130	주 전 공		60	-	
		부 전 공		48	24	
		복 수 전 공		36	36	
		자 기 설 계 전 공		36	36	
		연 계 융 합 전 공		36	36	

※ 교양이수학점 = 교양필수 + 교양선택(균형교양) + 자유선택 교과목 이수 학점

교육과정편성표

대상 : 군사학과, 아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과,
공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학

구분		역량	교과목명	학점	이수학기	이수방법
교양	핵심 역량 교양 필수	창의적문제해결역량	창의문제해결프로젝트	2	1학기	모든 학생 이수
		성과창출역량	미래리더를위한대인관계	2	1학기	
		글로벌실무역량	College English 1	3	1학기	
			College English 2	3	2학기	
		자기계발역량	Life Care Design	2	2학기	
		공동체역량	Communication	2	2학기	
		소 계		14		
	구분	영역		학점	이수방법	
	기초 학문 교양 선택	인문과예술		2~3	▪ 이수방법 각 영역별 1과목 이수 총 18학점 이수	
		사회와세계		2~3		
		과학과기술		2~3		
		미래와융합		2~3		
		인성과체육		2~3		
		소 계		18		
	교 양 이 수 학 점			32		
전공	졸업기준학점	전 공 이 수 형 태		주전공 이수학점	다전공 이수학점	비고
	120	주 전 공		48	-	
		부 전 공		48	24	
		복 수 전 공		36	36	
		자 기 설 계 전 공		36	36	
		연 계 융 합 전 공		36	36	

2. 교육과정편성표 - 2017~2024학년도 입학자

구분		역량	교과목명 / 영역명	학점	이수방법	
교양	핵심 역량 교양 필수	창의/문제해결역량	상 상 력 에 의 초 대	2	1과목 이수	
			문 제 해 결 의 힘	2		
			M Z 세 대 창 의 력	2		
			M Z 세 대 문 제 해 결	2		
			창 의 문 제 해 결 프 로젝트	2		
		대인관계역량	홀 리 스 틱 리 더 십	2	1과목 이수	
			M Z 세 대 대 인 관 계	2		
			미 래 리 더 를 위 한 대 인 관 계	2		
		글로벌역량	World Wide English 1	2	1과목 이수	
			Global English 1	2		
			College English 1	3		
			World Wide English 2	2	1과목 이수	
			Global English 2	2		
			College English 2	3		
		자기계발 역량	내 인 생 의 성 공 학 · 실 패 학	2	1과목 이수	
			M Z 세 대 자 기 계 발	2		
			Life Care Design	2		
		실무역량	직 무 리 허 설	2	1과목 이수	
			M Z 세 대 법 이 야 기	1		
			M Z 세 대 글 쓰 기 와 토 론	1		
			Communication	2		
	기초 학문 교양 선택	인문과예술			6~15	▪ 이수방법 -2017~2020학번 : 교양선택, 6학점 이상 이수 (역량/영역 구분 없음) -2021~2024학번 : 각 영역별 1과목 이상 이수 (총 15학점 이상 이수)
		사회와세계				
		과학과기술				
		미래융합				
		인성과체육				
	교양이수학점(2017~2019학번)				22	
	교양이수학점(2020학번)				28	
	교양이수학점(2021~2024학번)				33	
전공	전공이수형태		주전공 이수학점	다전공 이수학점	비고	
	주전공이수학점		48	-		
	부전공이수학점		48	24	2022학번까지는 부전공 21학점	
	복수전공이수학점		36	36		
	연계융합전공이수학점		36	36		
	자기설계전공이수학점		36	36		
	졸업최저이수학점		120			

※ 교양이수학점 = 교양필수 + 교양선택 + 자유선택 교과목 이수 학점

3. 교육과정편성표 - 2016학년도 입학자까지

구 분	주전공 이수학점	다전공 이수학점
교 양 이 수 학 점	20	
주 전 공 이 수 학 점	48	-
복 수 전 공 이 수 학 점	36	36
연 계 융 합 전 공 이 수 학 점	36	36
자 기 설 계 전 공 이 수 학 점	36	36
부 전 공 이 수 학 점	48	21
졸 업 최 저 이 수 학 점	120	

※ 교양이수학점 = 교양필수 + 교양선택(균형교양) + 자유선택 교과목 이수 학점

※ 교양필수 개별 교과목 이수 및 교양선택(균형교양) 영역 이수 요건은 모두 면제됨.

4. 교양이수학점(졸업요건)

번호	구 분		교양이수학점
1	2016학년도 입학자까지		20
2	2017~2019학년도 입학자		22
3	2020학년도 입학자		28
4	2021~2024학년도 입학자		33
5	2025학년도 입학자부터	미래융합학부1, 2, 자유전공학부	37
6		군사학과, 아트앤테크놀로지학과, 스포츠앤테크놀로지학과, 공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학	32

※ 교양이수학점은 교양필수, 교양선택, 자유선택 교과목을 합하여 기준 학점 이상 이수하여야 함

□ 교양필수 이수방법(2017~2024학년도 입학자)

※ 교양필수 “창의역량/문제해결역량” (1과목 이수)

- ① ‘상상력에의초대’, ‘문제해결의힘’, ‘MZ세대창의력’, ‘MZ세대문제해결’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 세 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘창의문제해결프로젝트’를 신규(대체) 수강하여 이수

※ 교양필수 “대인관계역량” (1과목 이수)

- ① ‘홀리스틱리더십’, ‘MZ세대대인관계’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 두 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘미래리더를위한대인관계’를 신규(대체) 수강하여 이수

※ 교양필수 “자기계발역량” (1과목 이수)

- ① ‘내인생의성공학·실패학’, ‘MZ세대자기계발’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 두 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘Life Care Design’을 신규(대체) 수강하여 이수

※ 교양필수 “실무역량” (1과목 이수)

- ① ‘직무리허설’, ‘MZ세대법이야기’, ‘MZ세대글쓰기와토론’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 세 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘Communication’을 신규(대체) 수강하여 이수

※ 교양필수 “글로벌역량” (총 2과목 이수)

- 가. ① ‘World Wide English 1’, ‘Global English 1’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 두 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘College English 1’을 신규(대체) 수강하여 이수
- 나. ① ‘World Wide English 2’, ‘Global English 2’ 중 1과목을 이수하거나,
- ② ①의 두 교과 모두 수강한 적 없거나 모두 F 학점을 받은 경우 ‘College English 2’를 신규(대체) 수강하여 이수

□ 교양필수 대체재수강 지정 교과목

기존 교양필수 교과목(폐지)				대체재수강 지정 교과목	
구분	역량	교과목명	학점	교과목명	학점
핵심 역량 교양 필수	창의 / 문제해결 역량	상상력의초대	2	창의문제해결 프로젝트	2
		문제해결의힘	2		
		MZ세대창의력	2		
		MZ세대문제해결	2		
	대인관계 역량	홀리스틱리더십	2	미래리더를위한 대인관계	2
		MZ세대대인관계	2		
	자기계발 역량	내인생의성공학·실패학	2	Life Care Design	2
		MZ세대자기계발	2		
	실무 역량	직무리허설	2	Communication	2
		MZ세대법이야기	1		
		MZ세대글쓰기와토론	1		
	글로벌 역량	World Wide English 1	2	College English 1	3
		Global English 1	2		
		World Wide English 2	2	College English 2	3
		Global English 2	2		

※ 대체재수강 신청 방법 : 수강신청시 학생이 교과목별 대체재수강을 직접 옵션으로 선택하여 적용함(장바구니 미 적용)

□ 외국인 유학생을 위한 교육과정

1. 교육과정 편성표

구 분		과 목 명	개설학기	학점	비 고
신입생	교 양	한국문화의이해1	1 또는 2	3	8과목 이상 이수 (2021학년도 입학자까지 적용)
		한국문화의이해2	"	3	
		한국문화탐방1	"	3	
		한국문화탐방2	"	3	
		시네마한국어1	"	3	
		시네마한국어2	"	3	
		드라마한국어1	"	3	
		드라마한국어2	"	3	
		생활속의한국어1	"	3	
		생활속의한국어2	"	3	
		한국어문법및회화1	"	3	
		한국어문법및회화2	"	3	
		초급뷰티한국어1	"	3	
		초급뷰티한국어2	"	3	
		중급뷰티한국어1	"	3	7과목 이상 이수 (2022학년도 입학자부터 적용)
		중급뷰티한국어2	"	3	
		비즈니스한국어1	"	3	
		비즈니스한국어2	"	3	
		초급경영한국어1	"	3	
		초급경영한국어2	"	3	
		중급경영한국어1	"	3	
		중급경영한국어2	"	3	
		중급토픽1	"	3	
		중급토픽2	"	3	
		고급토픽1	"	3	
		고급토픽2	"	3	
		K-콘텐츠한국어1	"	3	
		K-콘텐츠한국어2	"	3	
		프레젠테이션한국어1	"	3	
		프레젠테이션한국어2	"	3	
	교양 최저 이수학점			24	2021학년도 입학자까지 적용
				33	2022학년도 입학자부터 적용
	주전공 이수학점			48	
	졸업 최저 이수학점			120	
2학년 편입생	교양 최저 이수학점			15	
3·4학년 편입생	내국인 편입생과 동일하게 적용				

가. 2021학년도 입학자까지 교양 최저 24학점 이상, 주전공 최저 48학점("졸업논문 및 시험"포함) 이상을 이수하여야 함.

나. 2022학년도 입학자부터 교양 최저 33학점 이상, 주전공 최저 48학점("졸업논문 및 시험"포함) 이상을 이수하여야 함.

다. 2022학년도부터 2학년으로 편입학하는 외국인유학생의 교양 최저 이수학점은 15학점 이상을 이수하여야 함.

※ 경과조치 : 기존 교육과정편성표 상의 기 이수교과목을 포함하여 2021학년도 입학자까지 8과목 이상 이수, 2022학년도 입학자부터 7과목 이상 이수하여야 함.

2. 신·편입생 공통사항

가. 2011학년도 입학자부터 졸업 시까지 한국어능력시험(TOPIK) 4급(예체능 계열은 3급) 이상을 취득하거나, 한국어졸업인증과정을 수료하여야 한다.

□ 교양교육과정 교과목 및 해설

대학교육은 전문지식의 탐구라는 학문연구의 정진 외에도 국가사회가 요청하는 지도적 인간을 양성하는데 그 목적이 있다. 따라서 서경대학교의 교양교육은 본교의 건학이념과 교육목적에 따라 국가와 민족의 발전에 필요한 민주시민을 양성하고, 세계화·정보화 사회에서 요구되는 이해력과 포용력을 함양하며, 창조적·실천적 전문인의 토대가 되는 기초능력의 배양을 목표로 한다. 본교 핵심역량을 바탕으로 학문과 인생에 대해 개방적이고 종합적인 시야를 갖게 함으로써 전인적 인격 형성에 중점을 두어 세계적 교양인을 양성함을 기본 원칙으로 한다.

핵심역량교양필수 교과목

GE1374 창의문제해결프로젝트(Creative Problem Solving Project)

강의 및 실습 2시간 2학점

본 수업은 주어진 문제상황을 분석적, 비판적으로 인식하는 것을 토대로 문제 해결에 기본이 되는 사고기법을 학습한다. 이를 통해 복합적인 문제를 논리적으로 분석하고 재구조화할 수 있는 능력을 기르고, 지식의 응용과 결합을 통해 종합적 사고력을 함양한다. 종합적 사고능력과 다양한 이론을 실제 문제해결에 적용할 능력을 키워, 문제 해결에 필요한 기획/처리/실행 능력을 제고하여 포괄적인 문제 해결 능력을 함양하도록 한다.

GE1375 Life Care Design

강의 및 실습 2시간 2학점

본 교과목은 정신적 성장과 자기 계발을 위한 과정으로, 학생들이 자신을 이해하고 더 나은 삶을 디자인하는 방법을 배울 수 있는 교과목이다. 자기 인식과 자아 정체감에 대한 이해를 바탕으로 성장을 위한 방법과 자기 돌봄 및 자기 계발 전략을 다룸으로써 학생들이 자신의 삶을 균형 있고 만족스럽게 관리하는 데 필요한 중요한 지식과 기술을 습득할 수 있다.

GE1376 미래리더를위한대인관계(Interpersonal Relationships for Future Leaders)

강의 및 실습 2시간 2학점

본 교과목은 개인으로서, 나아가 대학과 사회의 구성원으로서 능동적이고 효과적인 대인 관계를 할 수 있는 인간관계 기술을 습득하고 계발하여, 타인에 대한 이해력을 높이고 미래 사회에 대한 적응력을 키워 미래의 리더로서 역량을 강화하기 위한 교과목이다. 따라서 학생들이 바람직한 대인 관계를 구축하고 발전시키기 위해 대인관계의 중요성과 향상 방법, 갈등과 협상 관리, 팀워크와 리더십 등에 대해 학습하고, 사회봉사 활동을 통해 사회에 필요한 리더로서의 덕목을 함양할 수 있다.

GE1377 Communication

강의 및 실습 2시간 2학점

본 교과목은 학생들이 대학생활과 직무 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이에 글쓰기와 말하기의 기본적인 원리와 기술을 학습하며, 학생들이 다양한 커뮤니케이션 상황에서 명확하고 설득력 있게 표현할 수 있는 역량을 기르는 데 중점을 둔다. 이 교과목에서는 실용적인 문서 작성 기술(보고서, 논문, 제안서 등)과 프레젠테이션, 토론, 회의 진행 등 다양한 말하기 기술을 다루며, 이를 통해 직무에서의 실제적인 문제 해결을 위한 의사소통 기술을 향상시킬 수 있다.

GE1378 College English 1

강의 및 실습 3시간 3학점

이 교과목은 학생들이 대학생활과 직무 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 강좌는 매주 다른 주제와 카테고리를 활용하여 상황별로 요구되는 표현 및 내용을 숙지하고 의사소통에 자신감을 갖도록 한다. 일상생활 또는 취업, 국제 업무에 필요한 실무 영어 강화를 위하여 영어 의사소통 능력을 향상시키고, 공인영어시험에 대비한다.

GE1379 College English 2**강의 및 실습 3시간 3학점**

이 교과목은 학생들이 대학생활과 직무 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 강좌는 매주 다른 주제와 카테고리를 활용하여 상황별로 요구되는 표현 및 내용을 숙지하고 의사소통에 자신감을 갖도록 한다. 일상생활 또는 취업, 국제 업무에 필요한 실무 영어 강화를 위하여 영어 의사소통 능력을 향상시키고, 공인영어시험에 대비한다.

GE1380 전공탐색세미나(Major Exploration Seminar)**강의 및 실습 3시간 3학점**

이 수업은 융합교양 교과목으로써 학생들이 자신의 관심사와 역량을 바탕으로 전공을 탐색할 수 있도록 돕는 교과목이다. 전공 관련 학문의 기초 지식과 사회적 역할을 이해하며, 다양한 학습 활동을 통해 학업 및 진로 목표를 구체화할 수 있다.

GE1381 진로설계세미나(Career Planning Seminar)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 융합교양 교과목으로써 자유전공학과 학생들의 전공 선택과 미래 진로 설계에 대한 이해를 심화할 수 있도록 설계되었다. 본 프로그램은 전공별 전문가 특강, 동문 강연, 최신 기술 및 창업 트렌드 소개 등을 통해 학생들이 다양한 학문과 산업 분야의 현황 및 미래 전망을 파악할 수 있는 기회를 제공한다. 학생들은 전공과 산업의 연관성을 구체적으로 이해하고, 자기주도적 학습 역량과 진로 계획 수립 능력을 강화할 수 있다.

GE1382 멘토링1(Mentoring 1)**강의 및 실습 1시간 1학점**

본 교과목은 융합교양 교과목으로써 학생들이 대학 생활에 성공적으로 적응하고 자신에 대한 이해를 통해 전공과 진로, 그리고 사회적 역량을 향상시킬 수 있도록 돕는 멘토링 프로그램이다. 지도 교수와의 정기적인 만남을 통해 심리적 안정뿐만 아니라 자신의 목표를 설정하고 전공 탐색 과정을 통해 자신의 학업 계획 및 진로 목표를 구체화함으로써 직업적 미래를 준비할 수 있는 기반을 마련할 수 있다.

GE1383 멘토링2(Mentoring 2)**강의 및 실습 1시간 1학점**

본 교과목은 융합교양 교과목으로써 [멘토링 1]과 연계해서 학생들이 대학 생활에 성공적으로 적응하고 자신에 대한 이해를 바탕으로 전공과 진로, 그리고 사회적 역량을 향상시킬 수 있도록 돕는 멘토링 프로그램이다. 지도 교수와의 정기적인 만남을 통해 심리적 안정뿐만 아니라 자신의 목표를 설정하고 전공 탐색 과정을 통해 자신의 학업 계획 및 진로 목표를 구체화함으로써 직업적 미래를 준비할 수 있는 기반을 마련할 수 있다.

기초학문교양선택 교과목

[과학과기술 영역]

GE1301 Advanced Calculus 1

강의 3시간 3학점

자연과학 및 공학 분야 등의 연구에 필수불가결한 수학적인 기초지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 대학수학 1에서는 함수, 극한, 연속, 도함수, 도함수의 응용, 최적화문제, 부정적분, 정적분, 정적분의 응용 등의 내용을 강의하며, 자연과학 및 공학 분야에 필요한 미적분학에 관한 지식을 엄선하여 핵심적으로 공부한다.

GE1302 Advanced Calculus 2

강의 3시간 3학점

자연과학 및 공학 분야 등의 연구에 필수불가결한 수학적인 기초지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 대학수학 2에서는 벡터, 벡터의 연산, 행렬 및 행렬의 연산, 행렬식과 그 성질 등의 선형대수학 분야에 대한 기초지식을 제공하며, 멱급수, 테일러급수, 매클로린급수, 편도함수, 중적분 등의 내용에 대한 핵심적인 강의를 통하여 미적분학과 선형대수학이 공학적으로 응용되는 형태를 살펴본다.

GE1147 데이터로보는세상(The world to be watched by DATA)

강의 3시간 3학점

세상의 모든 객체들과 현상들은 정량적인 데이터와 추상적인 정보로 이루어져 있으며 이들간의 상호작용적 관계를 분석적인 모델로 만들어 냄으로써 우리는 세상을 이해하려고 노력한다. 이 강좌에서는 이를 위한 여러 가지 이론들과 기법, 방법론을 습득하게 하며, 세상의 여러 가지 현상들을 예로 들어 그들의 추상적인 관계에 대한 이해를 갖게 하고자 한다.

GE1208 디지털스토리텔링(Digital Storytelling)

강의 3시간 3학점

스토리텔링의 기초인 이야기 창작에 대한 이해를 바탕으로 디지털 분야 스토리텔링의 동향과 방법론을 이해하고 콘텐츠를 활용한 스토리텔링을 실제로 진행해보며 정보기술 활용능력을 향상한다.

GE1214 미디어로세상보기(Viewing the World through Media)

강의 3시간 3학점

신문, 라디오, TV와 같은 기존 미디어 뿐만 아니라 인터넷으로 대표되는 디지털 미디어가 우리 삶에 미치는 영향과 사회 여러 분야에 가져오고 있는 변화를 살펴보고 이를 통해 다양한 사회 현상을 종합적으로 고찰한다.

GE1309 스마트폰영상만들기(Creating Smartphone Films)

강의 및 실습 2시간 2학점

영화에 대한 기초 지식과 스마트폰 영상제작 기능을 유기적으로 연결시켜, 누구나 생활 속에서 편리하게 영화를 만들 수 있는 기법들을 단계적으로 소개한다. 전문적인 제작 장비가 아닌 스마트폰을 활용하여 자신의 생각을 담은 영화를 만들어 보는 것이 이 강좌의 목표다.

GE1323 부자들의투자법(Investment of Rich People)

강의 3시간 3학점

본 과목의 수업을 통해서 전공과목을 초월한 취업 후의 사회인으로서의 자산관리와 투자에 대한 실전 방법을 이해한다. 최근 국내외 경제와 금융 및 부동산 등 다양한 자산관리 시장의 동향과 흐름을 파악하고 졸업 후에 활용할 수 있는 간접경험을 체험한다.

GE1331 누구나쉽게만드는인공지능(Artificial Intelligence That Makes It Easy for Anyone)

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능의 기초와 활용에 대해 배우며 학제 간의 융합을 통해 변화하는 산업에 필요한 역량을 함양한다.

GE1340 증권투자로부터자되기(Getting Rich with Stock Investments)**강의 3시간 3학점**

전체적인 금융과 경제시장을 파악하고 증권 투자의 2가지 핵심 종목인 주식과 채권에 대해서 기본적인 개념과 투자 지식을 학습하고 모의투자 등을 통해서 개별 산업, 업종 및 종목에 대해서 분석, 토론, 발표하는 수업으로 진행된다.

GE1385 실험으로배우는환경화학의이해**강의 3시간 3학점****(Introduction of Environmental Chemistry through Experiments)**

이 교과목은 환경오염 물질의 특성과 거동을 이해하기 위한 기초 환경화학공학 이론과 기본 분석 실험을 함께 학습하는 입문 과정이다. 이론 수업과 수질분석 등 실습을 연계하여 환경문제를 과학적으로 해석하는 능력을 기른다. 또한 특강과 사례 분석을 통해 환경화학공학 분야의 연구 동향과 진로 정보를 제공하여 전공 선택에 도움을 준다.

GE1386 생활속화학과학웰니스(Cheistry and Wellness in Daily Life)**강의 3시간 3학점**

본 강의는 전통적인 식생활 교육을 넘어, 현대 과학과 첨단 기술(Food-Tech)의 관점에서 인체와 영양을 재해석한 융합 수업이다. 학생들은 인체를 정교한 생화학 공장으로 이해하고, 대사 원리, 마이크로바이옴, 뇌-장 축(Gut-Brain Axis) 등 최신의 생명과학 이론을 심도 있게 학습한다. 나아가 AI와 빅데이터를 활용한 개인 맞춤형 영양 설계, 배양육과 같은 미래 식량 기술을 탐구하며, 범람하는 건강 정보 속에서 과학적 근거를 가려내는 비판적 사고력을 함양하는 것을 목적으로 한다. 최종적으로 수면, 운동, 영양의 생리학적 연결고리를 통합하여 자신의 신체 기능을 극대화하는 '바이오해킹(Biohacking)' 전략을 설계함으로써, 단순한 건강 관리를 넘어 스스로의 삶을 과학적으로 최적화하는 역량을 기른다.

GE1890 핀테크와블록체인(FinTech &Block-Chain)**강의 3시간 3학점**

핀테크 산업에서 필요로 하는 핀테크 전문가가 되기 위한 지식을 학습하는 과정으로 ICT 기술을 기반으로 금융 서비스를 창출할 수 있도록 금융이론과 더불어 블록체인, 디지털화폐 등 ICT 기술과 금융지식을 학습함으로써 유관 분야 취업 및 창업을 위한 기초지식 습득을 목표로 한다.

GE1919 파이썬프로그래밍(Python Programming)**강의 3시간 3학점**

이 강의에서는 기본적인 파이썬 문법을 소개하고, 많이 활용하는 파이썬 라이브러리들의 사용법과 응용 사례를 통해 향후 패션 분야에서의 빅데이터 분석 등 다양한 방법으로 활용할 수 있도록 한다.

GE1957 창의공학과창의혁신(Creative Engineering and Creative Innovation)**강의 3시간 3학점**

창의성은 공학에서 매우 중요한 요소이다. 공학은 단순히 기술적 지식과 기술만으로는 발전할 수 없으며, 새로운 아이디어와 혁신적인 접근방식이 필요하다. 본 교과목은 공학적 창의 프로세스에 있어서 혁신기술과 혁신적 아이디어가 발생하는 과정과 방법론을 인지하고, 각각의 방법론을 학습한다. 이를 위하여 SIT 사고도구, CIC 사고도구 및 창의성 발굴을 위한 방법에 대한 학습, 혁신기술, 아이디어발굴 및 사업화, 창업기업 성장사례를 분석하여 혁신적 기술과 아이디어 창출의 능력을 향상시킨다.

GE1958 기술경영과혁신전략**강의 3시간 3학점****(Strategic Management of Technological Innovation)**

본 교과목은 다음과 같은 목표를 달성하고자 한다. 첫째, 전략과 기술/혁신의 통합적인 이해를 한다. 둘째, 기술경영과 혁신전략의 이론적 및 실질적 이해를 한다. 셋째, 학생들이 사용할 수 있는 응용 학문으로서의 기술과 혁신전략에 대한 통찰을 제공하고자 한다. 넷째, 기술 경쟁 우위를 구축하기 위한 전략적 분석 도구를 학습한다.

GE1959 건축의 이해(Understanding of Architecture)**강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 건축을 처음 접하는 학생들이 건축의 기본 개념, 공간의 구성, 건축가와 작품세계 등에 대한 기본 지식을 습득하고 나아가, 실습을 통해 수강생 스스로가 건축을 바라보는 시선을 넓힐 뿐만 아니라 창의적이고 논리적 사고를 통해 건축을 이해하는 능력을 배양하게 된다.

GE2032 생활속과학이야기(Stories of Science in Every Life)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 공학계열 비전공자가 쉽게 배울 수 있는 스마트 기술의 이해 수업이다. 스마트 기술들의 기초와 응용을 쉽게 이해할 수 있도록 실생활 사례를 설명한다. 4차 산업혁명의 개념부터 스마트 기술의 국내외 동향, 디바이스 기술, 네트워크, 상황 인식 기술, 생체인식, 그리고 이러한 기술들이 어떻게 생활 속에서 응용되고 있는지까지 폭넓게 다룬다. 스마트 기술이 개인 생활, 산업, 사회에 미치는 영향을 이해하고, 이를 바탕으로 미래 사회에서 요구하는 융합 기술 혁신의 선두 주자로 성장할 수 있는 기반을 다진다.

GE2123 생활속의 통계(Application of Statistics in Life)**강의 3시간 3학점**

통계학의 여러 가지 기초개념 및 기법들을 쉽게 이해할 수 있도록 이야기 형식이나 실제 응용사례를 통하여 접근한다. 신문, TV 등 일상생활에서 흔히 접하게 되는 여러 가지 통계자료에 대한 이해, 사회과학, 공학, 의학 등 다양한 분야에서 통계학의 적용사례 등을 다룬다.

GE3131 인터넷윤리(Internet Ethics)**강의 3시간 3학점**

'인터넷 윤리'란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범체계이다. 이 규범체계 안에는 IT 기술을 다룸에 있어 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는 것이 포함된다.

GE3806 정보통계의이해(Understanding of Information Statistics)**강의 3시간 3학점**

정보시대에서는 정보탐색, 정보표현, 정보가공, 정보추출, 정보유통 등이 매우 중요한 기능을 담당하고 있다. 정보통계의 이해에서는 정보시대에 걸맞은 효과적인 정보표현, 정보가공에 대한 교육을 실시한다. 정보표현분야에서는 3D 차트를 이용한 막대형 차트, 원형 차트, 꺾은선 차트, 히스토그램, XY 차트, 순위와 백분율 등을 작성하는 방법을 배운다. 정보가공 분야에서는 컴퓨터 SW를 이용하여 먼저 평균, 분산, 공분산, 상관계수를 구하고, 그 다음으로 확률분포, 그래프를 작성하고 그에 따른 추론을 강의하고, 마지막으로 그래프를 이용한 검정을 강의한다.

GE5102 무기체계론(Weapons System)**강의 2시간 2학점**

군사과학기술과 무기체계의 원리, 현재 운용중인 무기체계를 이해하고 미래 무기체계 발전 전망을 알아봄으로 무기체계 전반에 관련된 기초 지식을 부여한다.

[미래와융합 영역]

GE1138 창의적스타트업(Creative Start Up)

강의 및 실습 3시간 3학점

실전 창업에 대한 실무 감각을 제고하여 진취적인 기업가 정신을 배양. 예비 창업가로서의 마음가짐과 역할을 미리 학습시킴으로써 경쟁력 있는 사회인으로서의 변화를 유도한다.

GE1235 창업입문(Introduction to Start-up)

강의 3시간 3학점

창업의 기본요소 학습 및 업종별 창업절차와 업종의 효율적 운영을 위한 전략 분석을 바탕으로 창업에 대한 전반적인 이해를 돕고 창업 시뮬레이션을 통해 실무역량을 함양한다.

GE1237 비즈니스혁신인물연구(Studies of Innovative People in Business)

강의 3시간 3학점

취업을 희망하는 학생들의 역할모델이 될 수 있는 세계적인 혁신 인물의 실제적 사례 분석을 통해 본인의 진로를 결정하는데 도움을 주고 도전의식과 열정을 함양하도록 한다.

GE1330 전쟁사(History of War)

강의 3시간 3학점

전쟁의 실체를 이해하기 위해 전쟁의 일반론과 원칙을 이해하고 세계 전쟁사와 한국 전쟁사를 통해 전쟁의 실상을 고찰한 후 미래전쟁의 양상을 알아봄으로 투철한 호국의지를 함양한다.

GE1341 생활속의경제원리 (Economic Principles of Life)

강의 및 실습 3시간 3학점

경제학 비전공 학생들이 경제 현상을 이해하고 실생활에 적용할 수 있도록 경제학의 기초개념, 수요와 공급, 가격과 시장, 의사 결정 원리, 소득분배, 국민경제와 경제성장, 물가와 인플레이션 등의 경제학 기본이론을 학습한다.

GE1350 젠더의가장자리에서만나는나(Me at the Edge of Gender)

강의 3시간 3학점

젠더에 대해 이해하고, '젠더' 용어가 등장하게 된 배경을 이해한다. 남자와 여자를 비롯하여 사회에서 일어나는 차별을 이해하고 원인을 고민함으로써 사회 속의 일원으로서의 역할을 고취하고자 한다.

GE1390 한중일소비자마음읽기

강의 및 실습 3시간 3학점

(Understanding the Minds of Consumers in Korea, China, and Japan)

본 교과목은 한국·중국·일본의 소비 문화를 비교하며 세 나라 사람들이 무엇을 중요하게 여기고 어떻게 선택하는지를 이해하도록 구성된 수업이다. 도시 환경, 감성 취향, 디지털 플랫폼, 일상 소비와 여행패션·광고 등 다양한 사례를 통해 국가별 소비자의 마음과 생활방식을 살핀다. 이를 통해 학생들은 세 나라의 공통점과 차이를 균형 있게 파악하고, 글로벌 시대에 요구되는 문화적 이해력과 실생활 적용 능력을 함께 기를 수 있다.

GE1393 AI나도레벨업(AI Level-Up for Everyone)

강의 및 실습 3시간 3학점

생성형 AI 시대에 필요한 실용적 AI 활용 역량을 게임형 미션 방식으로 익히는 교양 교과목이다. AI 던전이라는 게임형 세계관 속에서 글쓰기, 아이디어 기획, 이미지 생성, 자동화, 데이터 분석 등 다양한 미션을 수행하며 AI 활용 역량을 자연스럽게 익힐 수 있도록 수업을 구성하였다. 누구나 참여할 수 있는 활동 중심 수업으로, 학생들은 미션 수행을 통해 창의적 사고, 디지털 리터러시, 협업 역량을 자연스럽게 강화하게 된다. 본 교과목은 AI 활용 기반의 실용 역량을 길러 창의·소통·전문 인재 양성을 지원하는 것을 목표로 한다.

GE1859 4차산업혁명시대대학생진로개발**강의 3시간 3학점****(The 4th Industrial Revolution and the Career Development of University Student)**

4차 산업혁명 시대가 도래함에 따라 대학생들의 미래 일자리를 위협하고 있다. 전공별로 미래 직업을 전망하고, 인공지능의 위협에 적극 대처할 수 있는 역량(핵심역량, 진로역량)을 개발하는 방법 및 커리어를 관리하는 방법을 터득하도록 한다.

GE1862 창업마케팅(Start-Up Marketing)**강의 3시간 3학점**

창업 이해와 개념, 창업기업 설립과 방법, 사업계획서 작성 방법과 창업 마케팅 개념과 이해, 창업 마케팅 전략 수립 방법에 대한 연구와 학습을 통해 전문지식을 탐구하여 성공적 창업을 위한 기반을 마련한다. 한편 창업관련 다양한 성공 사례와 실패 사례 연구를 통해 창업에 성공할 수 있는 창업 능력과 역량을 함양한다.

GE1864 미술로보는심리학(Getting to know psychology through art)**강의 3시간 3학점**

미술이란 매개체를 clay의 도구로만 설명하는 것이 아니라 미술작품을 감상과 동시에 자신과 타인을 알아가는 매개체로서의 역할까지 다양한 관점을 설명할 것이다. 환자들의 임상사례부터 미술과 문학과 심리학개론을 연결시킨 융합적인 학문의 세계로 흥미로운 과정을 자연스럽게 따라가면서 알아간다.

GE1876 대학생을위한창업교육(Entrepreneurship Education for University Students)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 교육학, 심리학, 사회학, 경영학, 기술경영(MOT) 등 융합교육 측면에서 창업에 필요한 역량을 대학생 창업교육내용으로 구성하였다. 또한, '체험을 통한 능력 함양' (learning by doing)을 도모하는 실천적 성격을 강화하는 형태로 구성하기 위해 체험형(실무형) 교과 모형 설계를 목적으로 한다.

GE1879 영화로보는전쟁사(The history of war in a movie)**강의 3시간 3학점**

인류의 역사는 전쟁의 역사라고 해도 과언이 아니다. 본 강의는 전쟁이 부정적 면도 많지만 인류문명의 발전에 끼친 긍정적 영향 또한 부인할 수 없다는 점에서 우리나라와 세계의 전쟁명화를 매체로 전쟁의 역사와 의미를 올바르게 이해하도록 함으로써 21세기 초융합사회 및 불확실성 시대에 부합하는 인성 및 교양지식을 함양하는데 목적을 두고 있다.

GE1881 더빙으로배우는영어(Film Dubbing class)**강의 3시간 3학점**

'더빙으로 배우는 영어'는 제목 그대로 학생들이 동영상 편집 어플리케이션 또는 소프트웨어를 사용해서 영화 혹은 미국드라마의 장면을 영어로 더빙해보는 수업이다. 수업에서 함께 영화를 감상하면서 실생활에서 사용되는 영어를 배워보고 영어 대사를 분석하고 따라 읽으면서 영어에 대한 이해도와 발음을 향상시킬 수 있다.

GE1891 4차산업혁명과법이야기(Story about 4th Industrial Revolution)**강의 3시간 3학점**

4차산업혁명시대에 공공기관과 민간기업 취업에 실질적으로 대비할 수 있는 교양과목이다. 특히, 4차산업과 관련된 업무를 사회과학적인 방법으로 체계적으로 공부하기 위하여 배우는 과목이다. 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷, 자율주행자동차, 암호화폐와 블록체인, 3D 프린터, 바이오공학, 증강현실, 사이버 보안 등 4차산업과 관련된 지식을 배우게 된다.

GE1913 직업기초융합역량(Job Foundation Convergence Competency)**강의 및 실습 3시간 3학점**

역량이론 및 유형 연구, 역량사례 연구, 직업기초이해와 요소개발, 직무수행 역량과 요소 개발, 경영실무역량과 요소별 역량 개발 등 역량 연구와 학습을 통해 전문지식을 탐구하여 성공적 직업개발을 위한 기반을 마련한다. 한편 직업관련 다양한 성공 사례와 실패 사례 연구를 통해 직업기초융합역량 함양을 통해 성공할 수 있는 직업능력과 역량을 함양하고자 한다.

GE1993 여행으로배우는문화유산(The Cultural Heritage in a Trip)**강의 및 실습 3시간 3학점**

20~30대의 주요 관심분야인 여행을 통하여 문화유산의 참다운 가치를 이해하고 교양과목의 교육목적인 전인교육을 실현한다.

GE1999 4차산업혁명과우주항공산업(Aerospace Industry and Industry 4.0)**강의 3시간 3학점**

우주산업 전문인력과 미래 우주항공산업에 이바지할 수 있는 인재 양성하기 위해 우주개발 역량 제고한다.

GE2015 미래전쟁이야기(Stories of Future War)**강의 3시간 3학점**

미래에 발생할 수 있는 전쟁 양상을 이해하고, MZ세대들의 올바른 안보 의식을 확립하기 위해 다양한 영상과 시청각 도구를 활용하여 학습한다.

GE2021 누구나만들며배울수있는컴퓨팅사고**강의 및 실습 3시간 3학점****(Computational Thinking that Anyone Can Create and Learn)**

본 교과목은 전학과 전학년 대상으로 컴퓨팅 사고를 향상시키기 위한 간단한 예시 및 사례 중심으로 강의가 진행되며, 논리적/절차적 사고방식의 기초를 마련할 수 있도록 노-코딩 및 블록 코딩을 활용한 입문 수준의 간단한 실습을 통해 각자의 역량을 향상할 수 있도록 돕는다.

GE2023 스포츠테크와미래사회(Sports Tech & Future Society)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 스포츠와 테크놀로지의 의미와 이론적 배경, 현재의 상황 등을 학습하면서 각각의 분야에 대한 기본적인 이해를 돕는다. 또한 스포츠의 각 분야와 종목별로 활용되고 있는 테크놀로지의 배경과 핵심 기술 등을 이해하고, 이 부분이 어떻게 각 산업으로 연결되고 미래 사회를 변화시킬 수 있는 지 이해한다. 교내 다양한 학과(부)의 학생들이 참여하게 하여, 본인의 전공과 연계하여 고민하고 토론함으로써 새로운 첨단 및 융합의 방향을 모색한다.

GE2025 AI머니코칭(AI Money Coaching)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 기초적인 금융 지식 습득 및 첨단 기술을 이용한 효과적인 재무목표 달성 능력 함양을 교육목표로 한다. 현대사회에 필요한 기초적인 금융 지식을 익히고, 이를 AI, 빅데이터, 핀테크 등을 활용하여 각자의 재무목표를 발굴하고 이를 효과적으로 달성할 수 있도록 하는 능력을 함양한다. 학습 기대효과로는 금융 이해력 제고, 재무 상태 분석 능력 향상, 문제해결능력 강화, 자산관리 포트폴리오 구성, 미래 비전 구축, 자립심 강화 등이 있다.

GE2031 AI가만드는미래사회(Future Society Created by AI)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 IT 비전공자가 쉽게 배울 수 있는 인공지능 수업이다. 인공지능의 개념을 실생활에서 접할 수 있는 사례를 설명한다. 인공지능을 구현하기 위해 필요한 기술인 GPU, 5G, 클라우드, 사물인터넷, 빅데이터, 머신러닝, 인공지능망, 딥러닝 등을 자세히 알아본다. 현재 구현되고 있는 인공지능 플랫폼과 서비스를 살펴보면서 미래에 인간이 인공지능에 어떻게 대처할 것인지 학습한다.

GE2142 창업세미나(Changup Seminar)**강의 및 실습 3시간 3학점**

창업하기 위한 기본적인 방법과 아이디어 도출, IT 기술의 접목, 기업 CEO 특강 및 면담을 통하여 학생들로 창업에 대한 이해와 구체적인 실현을 지원한다.

GE2202 드림챌린지(자기설계)(Dream Challenge(Self-planning))**실습 2시간 2학점**

학생 스스로 교육과정을 수립함으로써 진로를 개척할 수 있는 역량을 기르고자 한다. 학습자는 개별 성취목표 설정, 운영계획 수립, 주차별 활동일지 작성, 교수와의 상담, 학습목표 달성에 따른 반성의 과정을 통해 자기주도적 진로 설계와 진로장벽을 극복할 수 있는 역량을 키울 수 있다.

GE3002 환경과인간(Environment and Man)**강의 3시간 3학점**

인간의 생존은 자연과의 조화라는 가치관을 전제로 자연환경의 이용한계와 개발방향의 제시 및 각종 환경오염의 유형과 그 대책에 대한 학습을 통하여 인류의 미래를 조명한다.

[사회와세계 영역]

GE0015 현대사회와패션 (Contemporary Society and Fashion)

강의 3시간 3학점

21세기를 살아갈 현대인으로서 필히 알아야할 패션에 관련된 기초적인 지식을 터득하여 개인적으로 멋스러운 교양인의 태도를 갖추기 위하여 필요한 내용을 학습한다. 패션을 사회적, 심리적, 역사적 맥락에서 조명하여 패션을 바르게 이해하고 나아가 개인적으로는 패션 코디네이션에 도움을 주는 내용을 학습한다.

GE1004 기업의이해(Sangsang Academy)

강의 3시간 3학점

경영이해, 조직관리, 인사, 마케팅, 서비스와 고객관리, 평가 등 기업에 대한 전반적 지식과 역량을 함양하여 기업경영의 기초 지식을 습득하고 경쟁력있는 인재를 창출하는 것을 목적으로 한다.

GE1039 대중문화와매스미디어(Mass Culture and Mass Media)

강의 3시간 3학점

현대 대중사회를 대표하고 상징하는 대중문화의 개념·정의·이론·현황 등을 연구한다. 특히 오늘날의 세계화를 주도하고 있는 미국대중문화 등을 분석하고, 한국대중문화에 대한 영향 및 한국대중문화의 문제점들을 다룬다.

GE1150 지역사회복지론(Social Welfare Policy)

강의 3시간 3학점

학습을 통한 사회복지실천대상으로서 지역사회를 이해하고, 지역사회구성원의 삶의 질을 증진시키기 위한 직·간접적 실천방법을 익혀 실제 사회복지실천현장에서 적용을 가능하게 한다.

GE1151 사회복지행정론(Social Welfare Administration)

강의 3시간 3학점

사회복지조직에 대한 이해를 기초로 효과적·효율적인 조직 관리를 위해 필요한 지식과 기술을 습득케 한다. 사회복지조직의 환경, 관리기법, 행정의 기본요소를 검토하며, 복지행정과 관련된 기초이론을 조직이론과 함께 연구한다.

GE1152 사회복지실천론(Theories of Social Work Practice)

강의 3시간 3학점

사회복지실천의 개념 및 가치와 윤리에 대해 이해하고, 사회복지 실천현장과 사회복지사의 역할에 대해 탐구한다. 사회복지실천 대상에 대한 통합적 접근을 이해하고 현장에서 적용가능한 의사소통 기술 및 면담, 접근단계에 대해 학습한다.

GE1153 사회복지정책론(Social Welfare Policy)

강의 3시간 3학점

사회복지정책에 관한 기본적인 개념과 목표, 이론, 가치, 이념에 대한 이해를 기초로 여타 공공정책과의 차이점 및 관계를 파악한다. 또한 사회복지정책의 대상, 급여, 주체, 전달체계, 재정, 평가 등 맥락에서 살펴보고, 사회복지정책의 분석을 위한 준거 특을 학습한다.

GE1215 영상속정치읽기(Reading Politics in Video)

강의 3시간 3학점

드라마, 영화 등 영상에서 다루고 있는 정치적 이슈를 소재로 정치에 대한 이해와 판단에 도움을 주고 정치를 비판적·분석적으로 바라보는 시각을 통해 시대적 통찰력을 함양한다.

GE1225 글로벌시사읽기(Reading Global Affaires)

강의 3시간 3학점

환경, 자원, 평화, 인권 등 세계적 쟁점에 대한 심층적 탐구를 통해 국제사회를 이해하고 실천적 지식과 국제적 시각을 겸비한 인재로 성장할 수 있는 기회를 제공한다.

GE1226 글로벌문화이해(Understanding of Global Culture)**강의 3시간 3학점**

세계 각국의 문화 및 사회에 대한 탐구를 통해 타문화를 이해하고 문화가 주고받는 상호영향을 분석하며 문화의 다양성을 인정하고 존중하는 개방적인 태도와 사회를 인식하는 보편적 시각을 갖추어 글로벌 인재로서 자질을 함양하도록 한다.

GE1234 패션스타일링(Fashion Styling)**강의 3시간 3학점**

패션의 경향을 파악하고 소재, 컬러, 체형 등에 따른 스타일링 방법 연구를 통해 자신의 개성을 살릴 수 있는 연출방법을 학습하고 자신을 마음껏 표현하도록 한다.

GE1244 일본스토리(A Story of Japan)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 일본의 역사와 지리, 문화 등 일본에 관한 제반 지식을 습득하고 국제화 시대를 살아가는 감각과 시야를 갖출 수 있도록 학습하여 글로벌역량을 함양한다.

GE1245 미국스토리(A Story of Japan)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 미국의 문화와 생활 전반에 대한 강의를 제공하며 한국과 미국의 문화와 행동의 공통점과 차이점을 알아보며, 문화에 대한 이해를 통해 쉽고 자연스럽게 글로벌역량을 함양한다.

GE1246 중국스토리(A story of China)**강의 3시간 3학점**

정치, 사회, 문화 등 중국에 대한 종합적인 학습을 통해 동북아 지역에서 중국의 위치 및 향후 한국에 미칠 영향에 대해 이해할 수 있는 기초적 토대를 마련한다.

GE1250 다문화주의와이민(Multiculturalism and Immigration)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 한국 내 나타나고 있는 다문화 현상을 올바르게 인식하고, 북한이탈주민, 외국인 노동자, 난민들과의 사회적 통합에 대해 고찰해보도록 하는 글로벌역량을 함양한다.

GE1313 청년내집마련프로젝트(Home-buying Project of Youth)**강의 3시간 3학점**

사회적 관심도가 매년 증가하고 있는 주택과 재개발 사업에 대한 기본적인 이해 및 재개발, 재건축과 같은 정비사업에 대한 정책과 제도를 가르침으로써 청년들의 주택에 대한 관심과 수요를 충족시키고, 이를 통하여 실무역량 강화 및 수강생들의 향후 주택마련에 도움을 주고자 한다

GE1325 문화예술복지와상담(Culture and Arts Welfare and Counseling)**강의 및 실습 3시간 3학점**

문화예술 직무현장에서 필요한 문화예술인의 직업적 지위와 권리를 법으로 보호하는 방법과 문화예술인의 복지 지원을 명확히 파악하고 문화예술인과 정신건강에 대한 기본적 이해를 통해 실무현장에서 예술인의 창작활동 증진과 예술발전에 이바지하는 것을 목적으로 한다. 예술인의 사회보장 확대와 직업안정·고용창출 지원, 예술인 복지금고 운영 등 다양한 복지사업을 이해하고 활용하는 방법을 학습하여 장기적으로 제도 전반에 대한 현실적 문제에 대한 요구와 안정된 문화예술인의 활동을 추구하는 것에 목적을 둔다.

GE1326 삶을위한마일렌슈타인(Meilenstein:이정표)**강의 3시간 3학점**

삶, 가치관, 윤리, 올바른 태도에 대한 학습과 이해를 토대로 자기계발역량 향상시키며 윤리, 도덕, 규범 등에 대한 학습을 통해 비판적/논리적 사고력을 제고한다. 보편적 윤리 및 행동 규범 교육을 통해 세계시민 양성을 목표로 한다.

GE1327 영화속의영문학(English Literature and Film)**강의 3시간 3학점**

영화를 통해 영어와 영문학을 익히고 산업사회에서 요구하는 비판적 능력과 문화적 감수성을 갖게된다.

GE1334 누구나쉽게만드는메타버스(Metaverse for Everyone)**강의 및 실습 2시간 2학점**

본 교과목은 메타버스 담론과 관련 자료 및 철학들을 거쳐 뉴미디어환경과 상호작용을 경험해 온 동시대의 관점을 고찰한다. 이를 기반으로 분야별 디지털 전환 가능성을 발견하고 다양한 디지털 도구를 경험하여 디지털 전환 역량을 강화하는 것에 그 목적이 있다.

GE1337 미디어로보는중국디지털경제이야기**(China's Digital Economy Story in Media)****강의 및 실습 3시간 3학점**

중국의 디지털 경제발전 개황을 살펴보고 정부의 디지털 경제 추진 정책, 주요 빅테크 플랫폼, 주요 전자결제 수단, 디지털 결제, 디지털 데이터 및 4차 산업혁명에 대해 탐구하며, 한국 디지털 경제발전과의 비교를 중심으로 토론과 발표를 병행한다.

GE1339 중국의MZ세대(China's MZ Generation)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과목은 중국의 인구구조 및 MZ세대의 개념과 특징을 전반적으로 살펴본 후, 중국의 MZ세대를 바링허우(1980년대 출생자), 주링허우(1990년대 출생자), 링링허우(2000년대 초반 출생자) 3그룹으로 나눠서, MZ세대의 심리 및 가치관, 소비 문화, 연애 및 결혼관 등에 대해 탐구한다.

GE1356 글로벌기초일회화(Global Basic Japanese Conversation)**실습 3시간 3학점**

일본 생활에서 사용되는 기초 문법과 어휘, 실용적 표현을 학습하고, 일본의 문화 키워드 등의 학습을 병행하여 현지 생활에 필요한 회화 능력을 습득하여 학생들의 글로벌 능력을 증대시킨다.

GE1359 영어로준비하는세계여행(All about Travel in English)**강의 3시간 3학점**

세계의 유명 관광지뿐만 아니라 정치, 경제, 역사, 문화 등을 나라별로 공부하고 제한된 세계에 대한 인식과 정보를 넓혀 세계여행의 자신감을 갖게 한다. 이 수업은 영어로 진행하며 영어 의사소통 능력을 기르고 동기를 부여함으로써 글로벌 시대에 알맞은 인재로 성장하는 데 도움을 준다.

GE1371 퍼스널브랜딩(Personal Branding)**강의 2시간 2학점**

점점 더 사회는 치열한 경쟁사회가 펼쳐지고 있다. 그렇지만 누구도 이 경쟁을 피할수 없다. 미용사가 되건, 음악가가 되건, 혹은 어떤 직장을 다니건, 심지어 사회에 나와서도 창업을 하고, 카페를 하고, 어떤곳에서도 우리는 치열한 경쟁을 해야 한다. 그렇다면, 피할수 없는 이 치열한 경쟁속에서 살아남아서 특별한 존재가 되어야 한다. 한 개인을 특별한 존재로 만들어주는 기술인 퍼스널 브랜딩. 퍼스널 브랜딩을 완성시켜서 위대한 존재가 되게 해주는 특별한 한마디가 있다. 특별한 것으로 만들어준 한마디인 슈퍼키워드. 퍼스널 브랜딩을 위해 반드시 필요한 그 슈퍼키워드는 무엇이고, 어떻게 만들 수 있는지 수많은 기업과 브랜드 그리고 개인의 케이스 스터디를 통해, 개인을 브랜드로 만들어줄 슈퍼키워드를 배워 볼수 있는 시간이 될 것이다.

GE1372 감동스피치와대화연습(Touching Speech and Conversation Practice)**강의 및 실습 3시간 3학점**

감동스피치와 대화 연습의 기본을 이해하고 실생활과 실무에서 필요한 감동스피치와 대화 연습을 위한 지식을 쌓는 것을 목표로 한다. 우리가 생활 속에서 누구나 직면하는 스피치에 대한 다양한 주제를 통해 의견을 보다

명확하게 표현하고 서로의 견해에 대한 차이를 이해하고 조정하는 실천적인 작업을 통해 과학적, 논리적, 창의적인 사고 체계와 학문하는 태도를 학습한다. 이 과목은 사람과 사람 사이의 기본적 대화, 스피치와 프레젠테이션에 대한 이해와 적용을 통한 감동스피치와 대화연습으로 효율적이고 정확한 표현과 실용적이고 실제적인 언어능력 개발 및 향상에 목표를 둔다.

GE1373 성격심리학(Personality Psychology)

강의 및 실습 3시간 3학점

성격이란 다양한 상황에서 인지, 동기, 행동에 독특하게 영향을 미치는 역동적이고 조직화된 개인적 특징들의 조합이다. 개인의 독특한 유전적 배경과 성장과정, 학습경험, 그리고 다양한 환경과 상황의 맥락에서 그 사람이 반응하는 방식을 설명하기 위한 심리학적 구성개념이다. 본 교과목은 개인의 성격과 성격의 발달에 대해 이해함으로써 나와 타인의 차이를 이해하고 활용하는데 도움을 준다. 사회에 적응하기 위한 기초적인 수단으로 성격을 이해하고 올바르게 적응적인 대인관계를 유지하는 능력을 함양하도록 돕는다.

GE1384 도시속공간여행(Space Travel in The City)

강의 및 실습 3시간 3학점

도시를 여행하듯 탐구하며 서울이라는 도시의 역사, 문화, 사회적 구조를 종합적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 학생들은 도시 공간을 구성하는 거리, 시장, 주거지, 다문화 지역 등 다양한 장소를 직접 관찰하고 분석하며, 도시문제를 비판적으로 해석하는 능력을 향상한다. 재개발, 젠트리피케이션, 청년 주거, 여성 안전 등 현대 사회의 핵심 이슈를 실제 사례와 연계해 탐구함으로써 창의적문제해결역량도 강화한다. 또한 현장 기반 프로젝트를 통해 팀 협업 능력을 키우고 지역사회와 세계 도시의 다양성을 이해하는 시민적 감수성을 함양한다.

GE1388 유라시아의숨겨진도시여행(Journeys to Eurasia's Hidden Cities)

강의 3시간 3학점

본 강의는 유럽과 아시아의 경계에 놓인 유라시아 지역의 주요 도시들을 인문·사회학적 관점에서 탐구하는 교양 교과목이다. 모스크바와 상트페테르부르크를 비롯해 탈린, 리가, 빌뉴스 등 발트 3국의 도시 그리고 흑해, 카프카스, 중앙아시아의 여러 도시들을 사례로 삼아 역사 속에서 도시 공간이 어떻게 형성되고 재해석되는지 살펴본다. 문학, 영화, 사진, 지도, 통계 자료를 종합적으로 활용하여 도시가 역사와 사람들의 삶 속에서 지금의 모습을 갖게 되었는지 살펴보고, 그 속에서 살아가는 사람들의 삶과 기억, 정체성의 문제를 다각도로 이해함으로써 유라시아에 대한 균형 잡힌 시각과 글로벌 시민으로서의 역사와 문화에 대한 감수성을 함양하는 것을 목표로 한다.

GE1389 세계차문화의역사와가치(A Journey of a Tea Leaf from China to the World)

강의 3시간 3학점

이 교과목은 중국에서 시작된 차 문화가 세계로 확산되는 과정을 통해 인류 문명과 문화 교류의 흐름을 탐구한다. 차의 기원, 생산과 유통, 예술과 철학 속의 의미, 그리고 현대 사회에서의 산업적·문화적 가치까지 다각도로 살펴본다. 이를 통해 학생들은 세계 문화의 상호 연결성과 지속가능한 교류의 중요성을 이해하고, 글로벌 감각과 문화적 통찰력을 함양한다.

GE1847 Business English 1

강의 2시간 2학점

각종 비즈니스 영어자료들을 이용(교재 및 미디어 자료)하여 미팅, 전화, 이메일, 프레젠테이션, 협상 등 실무에서 필요로 하는 비즈니스 회화를 학생들에게 학습시키고, 영어를 이용하여 비즈니스 및 언어, 문화를 교류하는데 익숙해지도록 하는 것을 목표로 한다.

GE1848 Business English 2

강의 2시간 2학점

각종 비즈니스 영어자료들을 이용(교재 및 미디어 자료)하여 미팅, 전화, 이메일, 프레젠테이션, 협상 등 실무에서 필요로 하는 비즈니스 회화를 학생들에게 학습시키고, 영어를 이용하여 비즈니스 및 언어, 문화를 교류하는

데 익숙해지도록 하는 것을 목표로 한다.

GE1853 영어포트폴리오(English Portfolio)

강의 및 실습 2시간 2학점

한국어로 그리고 영어로 반복된 쓰기와 말하기를 통해서 자신을 최대한 어필할 수 있는 자기소개서 포트폴리오와 영상을 만들어보는 수업이다.

GE1857 History/Culture of Skateboarding

강의 및 실습 2시간 2학점

이 과정의 목표는 학생들에게 스케이트보드 문화에 대한 기본적인 이해를 제공하는 것이다. 스케이트보드의 역사와 함께 기본적인 어휘, 장비, 옷, 음악을 배우게 될 것이다. 스케이트보드의 다른 측면들 뿐만 아니라 1980년대에 스케이트보드 문화의 발전과 영향에 초점을 맞출 것이다.

GE1858 미국드라마영어연구

강의 및 실습 2시간 2학점

'로스트'라는 미국드라마를 통해 실제 쓰이는 영어를 접하며 영어에 대한 자신감과 흥미를 키우고 자연스럽게 영어 표현과 의미 문화를 익힌다. 이 작품의 모티브가 된 '파리 대왕(Lord of the Flies)' 도 같이 분석하며 낯선 세계에서 살아가는 주인공들의 생존방법과 인간관계, 정의감, 이해와 배려의 중요성 등을 깨닫고 다양한 관점과 사고력을 키운다.

GE1860 중국챌린지(Chinese Challenge)

강의 3시간 3학점

국제적 교양인으로써 배워야 할 지역연구의 일환으로, 현대 중국의 경제, 기업, 한중비즈니스 등을 알아보고 이해하여 국제적인 감각과 교양적 지식, 나아가 해외 취업 등에 필요한 실무 역량을 기른다.

GE1861 프랑스스토리(French Story)

강의 3시간 3학점

프랑스의 예술, 역사, 문학 등 프랑스인들의 삶을 통해 프랑스인들의 문화에 대한 감수성을 조망해본다. 이와 아울러 21세기를 지배하는 문화적 가치의 중요성을 모색하는 것을 이 강의의 궁극적인 목표로 한다.

GE1863 일본챌린지(Japanese Challenge)

강의 3시간 3학점

지역연구의 일환을, 현대 일본의 문화와 언어, 경제, 사회적 이슈 등을 알아보고 체험하며, 이웃나라 일본에 대한 총체적 이해를 통해 국제적 감각을 기른다.

GE1865 갈등은무엇인가?(What is conflict?)

강의 및 실습 3시간 3학점

모든 관계를 통해 일어나는 갈등에 대한 기본적인 내용을 실사례를 통해 이해할 수 있도록 강의를 구성하였다. 본 강의는 갈등에 대한 전문적 지식이 없는 사람이라 할지라도 본 강의 수강을 통해 관계를 통한 갈등을 쉽게 이해함으로써 갈등현상에 대한 바람직한 분석시각 형성과 대처방안 학습에 본 강의의 궁극적인 목적이 있다.

GE1866 국제사회의갈등과분쟁(Transnational Competition and Conflict)

강의 및 실습 3시간 3학점

국제사회는 탈냉전 이후 국가 간에 전통적인 군사적 분쟁을 넘어 테러리즘, 국제범죄, 산업스파이, 사이버테러 및 환경·식량·에너지 문제 등과 같은 초국가적 요소의 경쟁과 갈등 구조로 변화하고 있으므로, 이와 관련 현재 국제적 상황을 토대로 우리나라의 현실을 진단하고 바람직한 대응 태세를 구축할 수 있는 방향에 대해 이론적으로 강의한다.

GE1878 영화속의스파이세계(The Life of a Spy in a Movie)**강의 및 실습 3시간 3학점**

스파이 활동은 인류 역사 이래 국가 보존과 발전의 수단으로 전개되어 왔다. 본 강의는 세계 유명 스파이 영화를 매체로 비밀스럽고 불법적인 활동을 하면서 적대국가의 정보를 취득해 국가안보를 지켜내어야 하는 운명적인 삶을 사는 스파이 세계에 대한 이해를 통해 21세기 초융합사회 및 불확실성 시대에 인성 및 교양지식 함양에 목적을 두고 있다.

GE1963 아시아공동체의이해(Understanding the Asian Community Studies)**강의 및 실습 3시간 3학점**

‘아시아공동체의 이해’는 아시아 국가 간 관계를 종합적으로 이해하고, 공동체 형성의 도전과 기회를 분석하는 과목이다. 본 강좌는 아시아의 역사적 배경과 문화적 다양성을 바탕으로 경제적 상호 의존성과 정치적 협력의 가능성을 탐색한다. 또한 학생들은 사례 연구와 토론을 통해 아시아공동체의 현실을 직접 체험하며, 국제사회에서의 역할을 고민할 수 있다. 본 강좌는 학제 간 접근을 통해 아시아의 협력과 통합을 다각도로 조명하며, 지속 가능한 미래를 위한 전략을 모색하는 데 중점을 둔다.

GE1964 광고로보는세계역사와문화**강의 및 실습 3시간 3학점****(Understanding Global History and Culture through Advertising)**

광고는 최초 출현부터 시대의 경영 활동과 사회 트렌드의 첨단을 구성했다. ‘글로벌 빌리지’라는 경계가 허물어진 세계가 문화 콘텐츠의 하나로서 광고만큼 빨리 구현되고 있는 분야도 없다. 본 과목에서는 그런 광고를 통해 세계 주요 국가 및 문화유형의 핵심을 파악하며 이해하는 데 초점을 맞추었다. 학생들은 다양한 사례를 통해 글로벌 무대에서 활동할 수 있는 기본 자산을 구축하고, 문화 콘텐츠 창조를 위한 경쟁력을 갖추게 될 것이다.

GE1965 숫자로보는경제생활(Economic Life in Numbers)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 회계를 어렵고 복잡한 학문으로 인식하기보다, 일상생활 속에서 자연스럽게 접하고 활용할 수 있는 실용적인 도구로 이해할 수 있도록 구성된 교양 과목이다. 가계부 작성, 소비와 지출의 분석, 세금 및 소득 이해, 간단한 투자 및 창업 사례 등 다양한 생활 밀착형 주제를 통해 회계의 기본 개념과 활용 방법을 쉽게 익히도록 한다. 이를 통해 학생들은 재무적 의사결정 능력을 기르고, 합리적 소비자이자 책임 있는 사회 구성원으로서의 역량을 키울 수 있다.

GE1966 비즈니스인사이트(Business Insight)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 경영환경 속에서 발생하는 다양한 비즈니스 이슈를 이해하고 해석하는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 다양한 산업 및 조직 맥락에서의 실제 사례 분석과 경영 시뮬레이션을 기반으로 한 학습을 통해 이론과 실무 간의 연계성을 강화하고 경영 현상에 대한 종합적 이해를 도모하고 시뮬레이션 기반의 분석 활동과 토론 중심의 수업 방식을 통해 경영학 이론의 실천적 적용 방식을 체득하고, 전략적 의사결정 과정에 대한 통찰을 확장하여 복합적인 경영 문제를 구조화하고, 통합적 사고를 바탕으로 문제 해결을 위한 전략을 도출할 수 있는 고차원적 경영 역량을 체계적으로 개발하는 역량을 강화할 수 있다.

GE1981 여행중국어(Travel Chinese)**강의 및 실습 3시간 3학점**

각 지역의 특성 및 문화를 경험할 수 있도록 과목 내용을 구성하여 중국으로 여행 및 관광을 하는 학생들이 좀더 효과적이고 효율적인 여행을 할 수 있도록 한다.

GE1982 프랑스언어와문화(French Language and Culture)**강의 3시간 3학점**

기초적인 프랑스어 표현으로 이뤄진 실용적인 프랑스어를 익힌다. 이와 아울러 프랑스인들의 일상생활을 지배하고 있

는 예술이나 문학, 여러 제도 등 실제적인 모습에 접근함으로써 그들의 문화와 프랑스어를 생활 속에서 이해하는 것을 목표로 하고 있다.

GE1994 한국기업과일본기업의경영전략

강의 3시간 3학점

(Management Strategies of Korean and Japanese Companies)

일본 기업에 대한 이해도를 증가시키며 한국기업과 일본기업 경영의 공통점과 차이점을 분석하여 국가별 기업의 성장에 따라 바뀌는 전략에 대해 학습한다.

GE1996 독일스토리(Story of Germany)

강의 3시간 3학점

독일스토리는 사회적, 경제적, 학문적으로 우수한 국가로 인정받고 있는 독일의 역사, 정치, 사회, 문화, 육 구조에 대한 전반적인 분석과 학습을 통해 학생들이 창의역량, 글로벌역량을 함양하도록 하고 이를 토대로 포괄적인 문제해결 역량을 높이고자 한다. 또한 독일의 문화, 명절, 명소 소개를 통해 독일을 재미있게 경험할 기회를 제공하려 한다.

GE2001 경제의이해(Understanding of Economy)

강의 3시간 3학점

복잡한 경제현상을 체계적으로 분석하기 위해서 필요한 기초적인 미시, 거시, 국제경제이론을 소개하고 경제정책을 통해서 경제적 효율성을 달성하기 위한 방법론을 제시한다.

GE2002 현대사회와경영(Modern Society and Management)

강의 3시간 3학점

현대는 산업화 사회에서 정보화 사회로 전환하면서 경영에 있어서도 많은 변화를 맞이하고 있다. 산업화 사회에서의 중심적인 패러다임이었던 분업은 정보화 사회에서는 더 이상 중요한 역할을 하지 못하며, 새로운 경영방식인 고객 만족, 리엔지니어링, 네트워크전략 등과 같은 것이 현대사회 경영의 패러다임으로 바뀌고 있다. 본 과목에서는 현대사회를 이해하고 그에 따른 경영의 변화를 학습하는 것을 목표로 하고 있다.

GE2005 법과사회(Law and Society)

강의 3시간 3학점

근대 4대 학문 중의 하나인 법학은 시대의 흐름에 따라 변화하고 있다. 이에 우리는 사회질서의 유지를 위해 작용하고 있는 법학의 변천과정에서 나타나는 특징을 이해함으로써 법적인 사고를 확립하는 것에 중점을 둔다. 이를 통해 현대의 사회생활을 정상적으로 유지하는데 있어서 필수적인 최소한의 생활수단으로서 법적 지식을 체계화함으로써 사회정의를 실현시킨다.

GE2009 민주사회와시민의식(Democracy and Citizenship)

강의 3시간 3학점

바람직한 민주사회 형성을 위한 대학인의 가치관 재정립, 리더십 함양에 수업목표를 두고 있다. 사회현상에 관한 과학적 이해와 실제 사례의 분석적 접근을 통하여 우리사회의 여러 현안 문제를 정확히 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 특히 본 강좌에서는 개인의 자유와 사회의 평등이라는 민주주의의 서로 다른 가치체계가 실제의 생활에서 어떻게 이루어지고 있는가를 쉽게 이해하고 대응할 수 있는 다양한 참여교육을 받을 수 있다.

GE2010 사회복지개론(Introduction to Social Welfare)

강의 3시간 3학점

21세기 바람직한 민주사회 형성을 위한 대학인의 가치관 재정립, 리더십 함양에 수업목표를 두고 있다. 사회현상에 관한 과학적 이해와 실제 사례의 분석적 접근을 통하여 우리사회의 여러 현안 문제를 정확히 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 특히 본 강좌에서는 개인의 자유와 사회의 평등이라는 민주주의의 서로 다른 가치체계가 실제의 생활에서 어떻게 이루어지고 있는가를 쉽게 이해하고 대응할 수 있는 다양한 참여교육을 받을 수 있다.

GE2013 국제관계론(International Relations)**강의 3시간 3학점**

세계화 시대에 있어 국제관계의 주요 현상을 파악하고 이를 분석하는 국제관계이론을 다룬다. 이를 통해 국제 사회의 흐름과 우리나라와의 관계에 관한 통찰력을 기르도록 한다. 국제관계를 형성하는 기본적인 요인과 역사적 흐름을 강의하며, 각국의 상이한 이해관계와 이를 둘러싼 협력이 어떻게 변화하고 조정·협력 되는지에 관해 고찰하도록 한다.

GE2016 영화로배우는군대사회(Military Community Learned from Movies)**강의 3시간 3학점**

폐쇄성이 강한 특수집단인 군대 사회에 대해 대중매체인 영화를 통해 더 가깝게 접근해 이해를 높임으로써 국가안보 의식을 제고하고 대한민국 국민으로서 정체성을 확립하고자 함.

GE2026 투자와심리(Investment and Psychology)**강의 3시간 3학점**

본 교과목은 투자와 심리의 융합을 통해 투자에 미치는 심리적 영향을 이해하고, 올바른 투자의사결정 능력 향상을 목표로 한다. 수업 목표 달성을 위해 금융적인 판단에 영향을 미치는 심리적 요인과 행동경제학적 원리를 학습할 것이며, 투자 지식, 투자 태도, 투자 행동 역량 향상을 위한 투자 전반에 대해 학습할 것이다. 학생들은 본 교과목의 성공적인 학습을 통해 어떠한 시장 상황에서도 흔들리지 않은 현명한 투자자가 될 것이다.

GE2033 생활속의법이야기(A Story about the Law in Daily Life)**강의 및 실습 3시간 3학점**

이 강의는 다양한 생활 속 법률 사례를 통해 법의 기초 지식을 배우고, 이를 실질적으로 활용할 수 있는 문제 해결 역량을 배양하는 과목입니다. 학생들은 법률적 사고를 통해 자신의 권리를 보호하고 사회적 책임감을 기르는 데 필요한 능력을 함양하게 됩니다.

GE2101 북한학(Studies in North Korea)**강의 3시간 3학점**

북한의 정치, 경제, 사회, 문화 등 전반에 걸쳐 그 실상을 정확히 파악하고 능동적으로 대처함으로써 남북 간의 이질화 현상을 극복하고 통일의 부작용을 최소화하도록 준비한다.

GE2146 성공적인재테크투자이론(Successful Investment Techniques and Theory)**강의 3시간 3학점**

재테크 전반에 대해 학습한다. 올바른 투자 방법, 성공하는 사람들의 행동 덕목, 투자와 삶의 균형 등을 학습하여 무엇보다 학습 스스로가 올바르게 재테크를 할 수 있는 실천적 능력을 배양하는 데 그 목적이 있다.

GE2147 북한사회의이해(Understanding of North Korean Society)**강의 3시간 3학점**

북한 사회 전반에 대한 교양 지식 습득과 남북관계에 대한 포괄적인 이해를 도모하여 한반도의 미래를 구상하는 데 도움을 줄 수 있도록 한다. 북한을 잘 모르거나 피상적으로만 알고 있는 학생도 강의내용을 쉽고 재미있게 이해하고 남북관계에 대한 문제의식을 가질 수 있도록 대중매체 영상과 이미지 등을 사용하여 학습하고 탈북민 등 외부인사 초청 특강 등을 활용한다.

GE5101 국가안보론(Theories of National Security)**강의 2시간 2학점**

국가안보에 대한 일반적 개념과 국가의 정치·경제·군사력 등이 국가 안보에 미치는 영향, 안보협력과 군비통제, 안보환경과 안보정책 결정을 알아보고 한국 안보정책의 발전방향과 전망을 고찰하므로 건전한 국가관을 확립하도록 한다.

[인문과예술 영역]

GE1002 발표토론과글쓰기(Presentation, Discussion and Writing)

강의 3시간 3학점

말하기와 글쓰기의 능력을 신장시킴으로써 대학에서의 전공학문 학습수행과 취업 및 직장 생활, 일반생활에서 언어 표현 능력을 높이도록 하는 데 목적을 둔다. 말하기 능력 신장을 위하여 발표(프레젠테이션)와 토론을 중심으로 학습하고, 글쓰기 능력 신장을 위하여 논리적, 창의적 글쓰기와 각종 실용적 글쓰기를 실습 중심으로 학습한다.

GE1011 역사의이해(Understanding of History)

강의 3시간 3학점

역사의 본질과 의미를 검토하고 역사를 바라보는 역사가들의 안목은 어떠한 것이었는가를 알아봄으로써 역사에 대한 올바른 인식과 이해에 도움이 되도록 한다.

GE1021 철학의이해(Introduction to Philosophy)

강의 3시간 3학점

철학전반에 걸친 개관을 통해 인간의 제반문제를 이해케 함으로써 민주사회의 시민으로서 갖추어야 할 기본적인 소양을 함양하고 또한 모든 과학문명과 정신문화의 궁극적 이상이 무엇인가를 이해케 함으로써 인류사회의 문화 창조에 이바지 할 수 있는 자세를 확립하게 한다.

GE1032 동양고전의이해(Understanding of Eastern Classics)

강의 3시간 3학점

철학, 역사, 문학, 정치, 경제, 사회, 예술, 교육, 과학 등 모든 분야에 걸쳐서 후대에 지대한 영향을 미치고 있는 동양의 고전을 선정, 강의와 독해를 한다.

GE1033 서양고전의이해(Understanding of Western Classics)

강의 3시간 3학점

철학, 역사, 문학, 정치, 경제, 사회, 예술, 교육, 과학 등 모든 분야에 걸쳐서 후대에 지대한 영향을 미치고 있는 서양의 고전을 선정, 강의와 독해를 한다.

GE1038 전통문화의이해(Understanding of Traditional Culture)

강의 3시간 3학점

한국전통문화에 대한 전반적인 이해를 도모해, 신앙 민속 음식 건축 언어 등 한국문화의 정체성이 무엇인지 알게 함으로써, 외국문화를 주체적으로 수용하고 전통문화의 세계화에 기여할 수 있는 토대와 식견을 갖추게 한다.

GE1115 직업윤리(Vocational Ethics)

강의 3시간 3학점

서구사회의 직업관과 한국전통사회에서의 직업윤리 등의 분석을 통해 현대산업사회에서 직업인이 갖아야할 바람직한 태도 및 일의 보람 등에 관해서 연구한다.

GE1143 TOEIC Speaking

강의 및 실습 3시간 3학점

최근 들어 현저히 많은 수의 기업과 기관에서 새롭고 보다 어려운 TOEIC Speaking 테스트로 영어능력을 평가하고 있는 트렌드에 따라 가장 최신의 준비 테크닉을 15주 과정으로 정리한 과목이다. 토익성적 500과 650을 등 록제한기준(pre-requisite)으로 하는 높은 수준의 철저한 학업이 요구된다.

GE1206 예술과상상력(Art and Imagination)

강의 3시간 3학점

예술은 인간의 심미적 욕구 충족과 인간 삶의 방향을 제시하며 상상력은 예술의 근간이 된다. 상상력이 빚어낸 공연, 미술, 음악 등 예술을 창의적으로 접근해 보고 다양한 상상력의 지평을 넓힌다.

GE1207 생활속의디자인(Living Design)**강의 3시간 3학점**

디자인에 대한 기초적인 이해를 바탕으로 일상생활 속에서 디자인의 의미를 찾는 과정을 통해 디자인 사고(Design Thinking)를 가능하게 하고 일상의 삶을 효율적이고 체계적으로 계획하는데 도움을 준다.

GE1209 K-POP과상상력(K-POP and Imagination)**강의 3시간 3학점**

문화콘텐츠를 감상하는 차원을 넘어 창의력과 상상력이 경쟁력의 핵심이 되는 시대에서 전 세계 대중문화를 흔든 킬러콘텐츠인 K-POP에 숨겨진 상상력이 무엇인지 고찰한다.

GE1218 영화속의법과윤리(Laws & Ethics in Movies)**강의 3시간 3학점**

영화와 법, 윤리와의 관계를 파악하며, 영화 속에서 우리가 확인해 볼 수 있는 법과 윤리 간의 유사점과 차이점이 무엇이고 민주사회를 살아가는데 있어서 우리가 꼭 갖춰야 할 덕목은 무엇인지 학습한다. 또한 주제별로 관련 영화를 시청하고 그 안에서 나타나는 사회적인 현상과 문제점, 개선방향 등에 대한 분석 및 제안을 통해 사고의 폭을 확장한다.

GE1220 연애그리고결혼(Love and Marriage)**강의 3시간 3학점**

데이트부터 결혼까지 사례를 중심으로 남녀 관계에서 발생할 수 있는 성(性)역할, 사랑, 이별, 갈등, 의사소통문제 등의 이해를 통해 건전한 이성교제를 가능하게 하고 건강하고 한 결혼생활의 의미를 모색하도록 한다.

GE1254 미래사회와평생교육 (Future Society and Lifelong Education)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 21세기의 급변하는 미래사회에 평생학습을 통하여 삶의 목표를 달성하고 자아실현을 하는 방법을 찾아주어 [자기계발역량]을 함양함

GE1256 인물로본한국사(Korean History through a Historical Figure)**강의 3시간 3학점**

울국 퇴계 등 여러 인물들을 고찰한 후 여기서 오늘을 살아가는 교훈을 얻는데 그 목표를 둔다.

GE1311 연출가로서바라보기(Observation as a Director)**강의 3시간 3학점**

영화 드라마의 연출자가 작품을 해석하고 만드는 원리를 이해함으로써 작품에 대한 보다 밀접한 이해와 흥미를 유발하고 이를 통해 학습자 개인의 창조적이고 자기 계발적인 측면을 강화시키는데 기여한다.

GE1312 세계뮤지컬의이해(Understanding of World Musical)**강의 3시간 3학점**

창작 뮤지컬 뿐만 아니라 동시대의 글로벌 뮤지컬의 역사와 장르, 음악, 제작원리를 공부함으로써 학생들 개인의 미적 감각 형성과 세계 공통의 교양을 형성하는 것을 그 내용으로 한다.

GE1318 텍스트의이해(Text Reading)**강의 3시간 3학점**

현대 사회의 쏟아지는 무수한 지식과 정보들을 단순히 소유하는 것으로서만이 아니라 창의적이고 혁신적으로 활용해야, 소통과 공존뿐만 아니라 시시각각 변화하는 역동적 시대에 적극적으로 대처하고 경쟁력을 확보할 수 있다. 이를 위해 기본적으로 필요한 것은 다양한 텍스트들에 대한 '독해능력'이다. 따라서 이 강좌는 텍스트들에 대한 분석과 경험 과정을 거쳐, 스스로의 정체성을 유지하면서도 탄력적이고 열린 시각으로 텍스트들을 다양하게 독해할 수 있는 능력을 기르는데 도움이 되고자 한다.

GE1322 르네상스예술세계(Understanding Renaissance Art)**강의 3시간 3학점**

르네상스 예술에 대한 다양한 경험을 통해, 자신의 전공 분야와 접목시켜 다양하고 새로운 아이디어를 생산하거나 창작 활동을 활성화하는데 직간접적인 도움을 받을 수 있기를 희망한다. 작품들의 내용 고찰을 통해 삶에 대한 성찰과 의식의 고양도 이루어지길 기대한다.

GE1336 공연예술의이해(Understanding of Performing Arts)**강의 3시간 3학점**

연극, 오페라, 뮤지컬, 무용 및 다양한 현대 공연 양상들의 정보 습득과 작품들을 경험한다. 이를 통해 인간, 예술과 세계의 보편성과 차이 등에 대한 이해를 도와 지식 증진과 교양의 함양, 개인의 잠재력 개발 도모, 다양한 전공 역량에 대한 직간접적인 기여를 목적으로 한다.

GE1338 세계문화여행-중국(World Culture Tour - China)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과목은 '인문과 자연지리', '언어와 문자', '고대사와 근현대사', '사회와 생활', '전통문화와 현대문화', '풍습과 전통' 등 6가지 주제에 관한 핵심적이면서도 대학생들이 관심을 가질 만한 내용을 학습한다.

GE1354 MBTI와색채심리(MBTI and Color Psychology)**강의 및 실습 3시간 3학점**

인간 심리에 대한 제반 이론에 대해 탐색해 보고 MBTI와 색채심리의 개념, 원리, 필요성, 활용도 등에 대한 제반 이론을 학습하며 다양한 검사 도구의 특성과 측정, 활용 방법을 활용하여 실습 및 검사 등을 통해 개인의 성향, 성격, 대인관계에 대해 탐색, 분석, 토론하는 수업으로 진행된다.

GE1357 다시중국을읽을시간(Time to Read China Again)**강의 2시간 2학점**

중국 역사 속의 길을 걸어간 수많은 사람 중 시대의 변곡점에서 영향을 주었던 인물들을 통하여 전 중국의 역사를 간략하게나마 살펴볼 수 있다.

GE1391 K콘텐츠와일상의공감(K-Content and Everyday Empathy)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 한국단편문학을 중심으로 하되 중국 단편문학과 다양한 K-콘텐츠를 함께 활용하여, 감정·위로·성장 서사를 비교문화적으로 탐구하는 융합형 교양수업이다. 문학·문화·영상매체를 통합적으로 다루며, 학생들이 일상 속 치유와 공감의 의미를 스스로 발견하도록 돕는 다층적 학습 경험을 제공한다.

GE1888 문화예술교육개론(Introduction of Culture and Arts Education)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 현대사회에서 문화예술의 상품으로 의의를 찾아보고 예술작품의 기획, 개발, 제작, 유통, 마케팅, 소비 등에 걸쳐 단계별 경영전략을 탐구하여 예술가 스스로 자기 경영을 목표로 한다.

GE1889 대중예술의이해(Understanding of Mass Art)**강의 3시간 3학점**

본 교과목에서는 시대적 요구를 반영하여 대중예술의 전반적인 이해와 대중예술 실재를 통해 예술계열 전공생들이 예술가이자 예술 교육자로서의 성장을 목표로 한다.

GE1895 Color Diagnostic and Image Making**강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업, 헤어, 패션의 가장 기본인 개인에게 어울리는 칼라를 바디이미지에 맞추어 진단하는 능력을 기르는 과정으로 기본 이론과 실습과정을 포함하며, 미용인으로서 갖추어야 할 소양과 매너를 익히며, 외적인 인상과 함께 내적 인품의 함양을 꾀한다.

GE1904 실용중국어(Practical Chinese)**강의 3시간 3학점**

실질적으로 평상시에 활용하기 좋은 중국어를 학습한다. 무역, 여행, 의료 등 여러 상황에서 자주 사용되는 문장을 위주로 교수한다.

GE1953 명작으로읽는세계(Reading the World Through Masterpieces)**강의 3시간 3학점**

이 교과목은 세계의 문학과 비문학 작품을 통해 인류의 다양한 문화, 역사, 철학적 성찰에 대한 탐구를 목표로 한다. 고전 및 현대의 시, 소설, 희곡, 논픽션을 아우르며, 각 작품에 담긴 역사적 맥락, 인간 본성, 윤리적·사회적 문제를 비판적으로 읽고 토론한다. 이를 통해 학생들이 인간과 세계에 대한 이해를 넓히고 의식을 고양하며 깊이 있는 성찰 능력을 기를 수 있도록 돕는다.

GE1954 처음만나는러시아예술(An Introduction to Russian Art)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 러시아의 자연환경과 역사적 배경 속에서 형성된 러시아 예술의 특성과 미학적 가치를 탐구한다. 러시아 회화, 음악, 발레 영화 등 다양한 예술 장르의 역사적 변천과정과 대표작품을 분석함으로써 러시아 문화의 고유성과 보편성을 함께 이해할 수 있도록 한다. 이를 통해 학생들은 창의적 사고력과 문화적 감수성을 함양할 수 있다. 또한 동서양 문화가 교차하는 러시아 예술의 융합적 특성을 기반으로 글로벌 시대에 필요한 다문화 이해능력과 자기계발역량을 기른다.

GE1955 한국어의이해(Understanding Korean)**강의 3시간 3학점**

이 교과목은 한국어의 언어적 특징과 사회문화적 맥락에 대한 포괄적 이해를 목표로 한다. 한국어의 위상과 계통, 한글의 역사적 가치, 음운·형태·통사·의미 구조 및 사회언어학적 특성 등을 다루어 인문학적 소양을 함양하도록 한다.

GE1956 쇼비즈니스아트(Show-Business Art)**강의 및 실습 3시간 3학점**

쇼비즈니스의 역사는 '상업'과 '예술'의 경계에서 발전해 왔습니다. 이 경계는 명확하게 구분되는 것이 아니라, 양측의 지속적인 협상과 긴장, 그리고 때로는 기묘한 공생 관계가 형성되는 역동적인 공간입니다. 이러한 역학 관계는 영화를 포함한 음악, 공연 등 쇼비즈니스의 모든 분야에 관통합니다. 대중 예술인 영화의 '예술성'과 '상업성'은 위대한 시네마를 가능하게 하는 양면성을 지니고 있지만, 바로 그 양면성으로 인해 스스로의 가치를 훼손하는 모순을 내포하기도 합니다. 여러 '쇼비즈니스 아트'를 감상하며 이러한 본질적인 이중성을 이해합니다.

GE1992 행복과자기관리(Happiness and Self-management)**강의 3시간 3학점**

행복과 자기관리에 대한 효율적인 선택과 집중을 위해 우리가 왜 자신의 환경(재능, 정서, 건강, 희망, 인간관계 등)을 구체적으로 판단해보아야 하는지 그 당위성을 이해하는 과정으로 구성하여 마음, 정서, 감정의 직접적인 상관성을 파악하고 그것의 건강한 상태를 유지하도록 한다.

GE2030 문화예술교육현장의이해와실습**강의 및 실습 3시간 3학점****(Understanding and Practicing Cultural and Arts Education)**

본 교과목은 '문화예술교육개론'의 연계 교과목으로 2급 문화예술교육사 자격을 위한 실제 현장 이해와 실습 활동을 진행한다. 문화예술교육의 기획, 진행, 분석, 교수, 평가 등의 직무를 이해하고 전문가로서의 현장 경험과 실제 수행 능력을 높이기 위한 수업이다.

GE2111 증권투자입문(Introduction to Security Investment)**강의 3시간 3학점**

자본주의 경제체제를 유지, 발전시키는 원동력이 되는 증권시장을 체계적으로 이해하고, 합리적인 증권투자를 할 수 있도록 증권의 가격형성원리, 증권매매방법, 증권의 평가와 분석, 주식투자전략, 차트분석법 등을 배우고, 모의투자게임을 실시하여 다양한 금융자산(주식, 채권, 옵션 등) 투자를 통한 부의 극대화 방법을 다룬다.

GE4107 미술의이해(Understanding of Fine Art)**강의 3시간 3학점**

미술의 이론적 정의 및 형식의 변천, 명작 감상 작가 분석 등 미술 전반에 걸친 이해를 돕도록 한다.

GE4108 음악의이해(Understanding of Music)**강의 3시간 3학점**

중요한 작곡가의 작품들을 역사적 배경과 더불어 강의 및 감상함으로써 음악에 대한 소양과 기초지식을 넓힌다.

GE4111 사진학(Understanding of Photography)**강의 및 실습 2시간 2학점**

사진 전반에 관한 이론과 작품 감상 등을 통해 사진에 관한 바른 개념을 갖게 하고 촬영, 슬라이드 제작 등의 실습으로 자신의 이미지를 사진을 통해 다양하게 표현할 수 있도록 한다.

GE4141 영화의이해(Understanding Movies)**강의 3시간 3학점**

본 수업은 영화의 예술적, 산업적, 문화적 성격에 대해 규정하고 극영화, 다큐멘터리, 실험 영화 등 다양한 형식의 영화에 대한 이해를 도모함과 동시에 영화매체를 특정 짓는 개별적인 영화미학을 소개하는 것을 목표로 한다.

GE4165 호러장르소사이어티 (Horror Genre Society)**강의 및 실습 3시간 3학점**

호러 영화는 각 시대의 불안과 사회적 변화를 생생히 반영하며, 대중의 심리와 사회적 분위기를 보여주는 특별한 장르이다. 시대를 대표하는 호러 영화를 감상하며, 현대사의 주요 사건들과 연결해 그 시대 사람들이 느낀 두려움과 문화적 흐름을 흥미롭게 탐구한다. 단순히 무서운 이야기를 넘어, 호러 영화에 담긴 사회적 메시지와 시대적 맥락을 비평적으로 이해한다.

GE4166 나도뮤지컬스타(Wanna be a Musical Star)**실습 3시간 3학점**

본 교과목에서는 뮤지컬 발성, 호흡, 노래의 기초를 익혀서 뮤지컬 배우처럼 노래를 부르며 표현하는 방법을 배우게 된다. 또 다른 문화적 체험을 통해 자기 계발의 기회를 갖고 앞으로 다가올 복잡한 미래의 사회 생활과 그러한 삶 속에서 정신적, 정서적 안정감을 찾는 데 도움을 줄 수 있는 하나의 방법을 제공하는 것을 목표로 한다.

[인성과체육 영역]

GE1144 자기계발과인성함양(Self-development and Character Cultivation)

강의 2시간 2학점

인성교육이란 말 그대로 인성을 함양시키기 위한 교육을 말하는 것으로서 마음의 바탕을 교육하고 사람 됨됨이를 교육하는 것이다. 마음의 바탕을 교육한다는 것은 마음의 구성요소인 자·정·의를 교육하는 것이고, 사람 됨됨이를 교육한다는 것은 인간으로서 바람직하고 보편타당한 가치를 추구하며 그 가치를 완성할 수 있도록 교육하는 것이다.

GE1145 스쿼시(Squash)

강의 2시간 2학점

스쿼시는 '구석에 밀어 넣다'라는 뜻으로 사방이 벽으로 둘러싸인 코트에서 라켓으로 벽에 볼을 튀기고 이를 다시 받아 쳐내는 경기이다. 신체적 장기라고 부를 정도로 뛰어난 두뇌플레이와 심리적인 안정감이 필요하고 더불어 강한 체력, 빠른 스피드와 여러 가지 기술이 요구되는 스포츠이다.

GE1146 피트니스(Fitness)

강의 2시간 2학점

실내 그룹운동을 통해 피트니스적인 신체를 만들고 대외적으로 건강한 몸을 통해 건전한 사회응응에 부합하는 인재를 양성하는 목적 및 스트레스 해소, 개인적인 신체적 행복을 추구하는 데 목적이 있다.

GE1222 커뮤니케이션심리학(Psychology of Communication)

강의 3시간 3학점

인간관계의 기초이자 성공적인 삶을 살아가기 위한 필수 역량인 커뮤니케이션 기술을 학습하고 심리학적인 접근을 통해 상대방과의 대화, 거래와 교환을 성공적으로 성사시키기 위한 방법을 체득하도록 한다.

GE1227 나는누구인가 (Who am I)

강의 3시간 3학점

'나'에 대한 이해가 나타나는 역사적 이야기를 학습하고 영화, 문학작품, 역사문헌, 사상서 등을 통해 '나는 누구인가'를 구체적 맥락에서 지켜보는 기회를 갖는다. 이를 통해 자신에 대한 문제의식이 그저 공허하고 이른바 비역사적인 데에서 표류하지 않고 보다 구체적인 맥락과 역사성 속에서 표출되고 조망되는 것을 목표로 한다.

GE1228 사회초년병되기(Becoming Fresh out of College)

강의 3시간 3학점

대학을 졸업한 뒤 사회초년병으로서 갖추어야 할 태도와 원활한 사회생활을 할 수 있는 실천방법을 제시하여 실용인재로서의 역량을 갖추도록 한다.

GE1231 스무살부자되기(Becoming Rich in 20)

강의 3시간 3학점

경제활동에 책임을 지는 성인으로 성장한 대학생을 위한 생활밀착형 경제수업으로 학자금 대출, 자취방 계약, 아르바이트 등 대학생에게 필요한 경제정보 뿐 아니라 졸업한 뒤 사회초년생으로 알아야 할 경제개념을 학습하여 활용하도록 한다.

GE1238 기업가정신(Entrepreneurship)

강의 3시간 3학점

기업가정신의 이해도를 제고하고 기업가정신을 실천한 사례를 통해 기업가정신의 가치 및 기업가적 역량을 학습하고 다양한 경제사회적 문제들을 해결하기 위해 필요한 기업가적 사고와 행동양식을 습득하도록 한다.

GE1251 성공의비밀(The Secret of Success)

강의 3시간 3학점

본 교과목은 성공과 실패사례를 분석하고 성공을 위해 실질적으로 필요로 하는 직무수행 역량을 함양하여 성공하

기 위한 경쟁력있는 인재를 창출하기 위한 [자기계발역량]을 함양함

GE1253 인간은무엇인가(What is Human)

강의 3시간 3학점

본 교과목은 현대사회 인간의 평균화, 물개성화, 소외문제를 발생시키고 있는바 스스로 인간이란 무엇인가, 무엇을 해야 하는가 지속적으로 물어봄으로 학습함으로써 [대인관계역량]을 함양함

GE1310 스트릿댄스입문(Introduction to Street Dance)

실습 2시간 2학점

스트릿댄스 전반의 필수적으로 갖추어야 할 리듬감의 개발하고 소울댄스와 파티댄스를 활용한 다양한 움직임 표현을 학습한다

GE1314 재미있는연기연습(Introduction to Acting)

강의 및 실습 3시간 3학점

연기를 통하여 자신 내면을 보다 다각적 시선으로 바라볼 수 있으며 또한 매체를 활용하여 이를 다른 사람에게 보다 친화력 있게 전달할 수 있는 기술적 방법론을 터득한다.

GE1315 모델워킹포즈맛보기(Introduction to Model Walking and Poses)

실습 3시간 3학점

신경쓰지 못하고 지냈던 신체의 비틀린 자세를 바로잡고, 자신의 이미지를 업그레이드함과 동시에 모델의 워킹과 포즈라는 마음속 관심분야에 도전하고 체험해 봄으로서 또다른 직업세계를 이해하고, 나아가 자신의 전문분야로의 진출을 타진할수 있다.

GE1316 K-POP보컬트레이닝(K-Pop Vocal Training)

강의 및 실습 2시간 2학점

K-Pop 보컬 트레이닝 실습을 통해 실용음악의 전반적인 지식을 학습하고 자신의 전공역량으로 연계하여 발전시킨다.

GE1319 뷰티스타일링(Beauty Styling)

실습 2시간 2학점

뷰티스타일링을 위한 기초지식 습득 및 얼굴 특성, 이미지 등과 조화를 이루는 메이크업에서 헤어 스타일링까지 실행할 수 있는 능력을 키울 수 있다. 화장품의 종류 및 올바른 사용방법, 효율적인 뷰티 이미지 연출 방법을 습득한다.

GE1321 스노우보드(Snowboard)

실습 2시간 2학점

가속과 안정, 도약과 회전 등에 필요한 생리학적 및 역학적 지식을 함양하도록 하여 스노우보드기술을 습득하는데 용이하도록 한다. 또한 운동 상해를 예방할 수 있도록 스트레칭 및 각종 안전사고에 대해서도 주지하여 안전한 스키운동이 이루어질 수 있도록 하는데 목표가 있다.

GE1324 글로벌비즈니스매너(Global Business Manner)

강의 및 실습 3시간 3학점

글로벌 인재로서 필요한 역량을 갖추므로써 개개인의 이미지를 개선하고 자신감 고취하고 글로벌비즈니스매너와 에티켓에 대한 기본적인 지식 습득 및 실습을 통해 글로벌 환경에 적합한 소양 구축한다.

GE1328 몸이란무엇인가(What is Soma?)

강의 및 실습 2시간 2학점

긍정적 세계관을 갖는 글로벌 창의 인재를 양성하게 되며 자신의 몸 움직임이 무용이 되는 체험을 하며 창의력 향상된다.

GE1329 커뮤니티디자인(Community Design)**강의 및 실습 2시간 2학점**

자신의 삶을 창의적이고 주도적으로 살아가는 데 필요한 창의력을 함양하고 자신과 자신을 둘러싼 관계 및 환경을 이해하고 설계하는 디자인역량을 기를 수 있도록 한다.

GE1348 영화로 읽는 사람 이야기(A Story about a Person through a Movie)**강의 및 실습 3시간 3학점**

영화를 통해 인간의 특성을 알고, 삶을 공감하며 자신을 통찰할 수 있는 시간을 갖는다. 자기가 추구하는 행복한 삶의 모습을 정립하며 삶에 대한 다양한 상황을 이해하는 시간을 갖는다.

GE1349 마음챙김심리학(Mindfulness Psychology)**강의 및 실습 3시간 3학점**

스스로 자신의 마음을 점검하여 행복한 삶을 살 수 있도록 행복의 정서를 이해하도록 한다. 또한, 적절한 심리적 상태를 유지할 수 있도록 자기 이해 활동에 참여해 본다.

GE1351 강철멘탈의비밀(Secret of Resilience)**강의 3시간 3학점**

강한 정신력(회복탄력성)은 청년들이 건강하고 성공적인 삶을 살아갈 수 있도록 돕는 중요한 자질이 될 수 있으므로, 본 교과는 청년들이 이러한 어려움과 도전에 대처하는 능력을 갖추는 것에 대한 스카폴딩의 역할을 제공하고자 한다.

GE1352 생활안전과응급처치(Life Safety and First Aid)**강의 및 실습 3시간 3학점**

일상생활에서 발생할 수 있는 안전사고를 파악하고 다양한 사고사례를 통해 사고 예방을 위한 지식을 습득하며 응급처치 실습으로 위급상황 대처 능력을 향상한다.

GE1392 100세시대헬스클럽(Health Strategies for the 100-Year Life Era)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 100세 시대를 살아가는 현대인에게 필수적인 신체적, 정신적 건강 관리 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이론 수업에서는 신체의 중심인 체간 근육의 중요성과 내장지방의 위험성, 그리고 만병의 근원인 스트레스 관리 기법을 심도 있게 다룬다. 실습 수업에서는 부상 위험이 적고 협동심을 기를 수 있는 축구 경기 진행한다. 이를 통해 학생들은 기초 체력을 증진하고 건전한 스포츠 문화를 체득하여, 평생 건강을 위한 자기 관리 습관을 확립한다.

GE4161 골프 1(Golf 1)**강의 및 실습 2시간 2학점**

골프1에서는 골프의 기본적인 용어 및 원리를 학습하고 기본적인 기술과 게임방법을 습득해 실제 골프코스에서 응용할 수 있도록 한다.

GE1960 이상행동의심리학(Psychology of Abnormal Behavior)**강의 및 실습 3시간 3학점**

이상행동의 심리학은 이상행동과 정신장애를 과학적으로 연구하는 교과목이다. 인간을 고통과 불행으로 몰아가는 이상행동과 심리장애가 무엇이 있는지 알아보고 다양한 이상행동과 정신장애가 어떻게 분류될 수 있는지를 이해한다. 그리고 이상행동과 심리장애는 어떻게 발생하는지 설명하고 궁극적으로 어떻게 치료하고 예방할 수 있는지를 추론해보는 교과목이다.

GE1987 스키(Ski)**강의 및 실습 2시간 2학점**

자연환경에서의 단체 생활을 통하여 동료간의 상호 이해력을 기르고, 스키와 관련된 기본전인 과학적 원리를 이해하며,

아울러 단계별 스키기술을 구사할 수 있도록 한다. 또한 스키장에서의 안전수칙 및 예의를 숙지하여 스키를 즐기는데 있어 사고를 예방할 수 있도록 한다. 또한, 생리학적 및 역학적 지식을 함양하도록 하여 스키기술 및 이론을 습득하는데 용이하도록 한다.

GE2136 현대인의교양과자기관리(Being a cultivated man and self-discipline)

강의 3시간 3학점

세계화, 국제화 시대에서 매너는 각국의 문화 차이를 극복하고 우호적인 관계를 형성해 나가는 기본 조건이 되고 있다. 따라서 차이를 극복할 수 있는 예절을 요구하는 것은 국제사회에서 생존할 수 있는 필수조건이라 할 수 있겠다.

GE2203 수상스키(Water-ski)

강의 및 실습 2시간 2학점

자연환경에서의 단체 생활을 통하여 동료간의 상호 이해력을 기르고, 수상스키와 관련된 기복전인 과학적 원리를 이해하며, 아울러 단계별 수상스키기술을 구사할 수 있도록 한다. 또한 수상스키장에서의 안전수칙 및 예의를 숙지하여 수상스키를 즐기는데 있어 사고를 예방할 수 있도록 한다.

GE2205 농구(남) (Basketball (M))

강의 및 실습 2시간 2학점

농구라는 팀 스포츠를 통하여 상호 협력심을 기르고, 농구의 기본전인 운동학적 원리를 이해하며, 아울러 단계별 농구의 기술을 구사할 수 있도록 한다. 또한 팀 스포츠에서의 상호 존중과 예의를 통한 스포츠맨십을 배운다.

GE2206 농구(여) (Basketball (W))

강의 및 실습 2시간 2학점

농구라는 팀 스포츠를 통하여 상호 협력심을 기르고, 농구의 기본전인 운동학적 원리를 이해하며, 아울러 단계별 농구의 기술을 구사할 수 있도록 한다. 또한 팀 스포츠에서의 상호 존중과 예의를 통한 스포츠맨십을 배운다.

GE2207 풋살(남) (Futsal (M))

강의 및 실습 2시간 2학점

풋살은 전 세계적으로 가장 보편화된 단체운동인 축구의 미니 버전이다. 학문에 지쳐있는 학생들의 체력과 건강에 도움을 주고, 단체운동에서 배울 수 있는 협동심과 대인관계 창의적인 동작 등을 배운다.

GE2208 풋살(여) (Futsal (W))

강의 및 실습 2시간 2학점

풋살은 전 세계적으로 가장 보편화된 단체운동인 축구의 미니 버전이다. 학문에 지쳐있는 학생들의 체력과 건강에 도움을 주고, 단체운동에서 배울 수 있는 협동심과 대인관계 창의적인 동작 등을 배운다.

GE2209 서핑(Surfing)

강의 및 실습 2시간 2학점

이 과목은 서핑을 통해 해양 스포츠의 기본 원리를 이해하고, 실습을 통해 실제 서핑 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 학생들은 서핑의 기초 기술, 장비 사용법, 해양 환경의 이해, 안전 수칙 등을 학습하며, 바다에서의 활동을 통해 건강한 신체와 마음을 기른다. 또한, 서핑의 문화적, 경제적, 환경적 가치를 탐구하여 해양 스포츠를 삶의 일부로 수용하여 삶의 질과 다양성을 높인다.

GE4126 요가(Yoga)

실습 3시간 3학점

요가의 생리적, 심리적, 철학적 이론에 관한 기본지식을 습득하고 요가 동작법, 호흡법 및 명상법을 집중적으로 훈련받을 수 있도록 교과 과정을 운영한다.

GE4163 발란스무브먼트(Balance Movement)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 신체에 대한 이해도를 높이고 실생활에서 올바르게 몸을 정렬할 수 있는 감각을 향상한다. 또한 필라테스의 기초 움직임과 현대인의 병리학 기본이론을 습득하며, 적합한 운동 프로그램을 설계한다.

GE5103 리더십(Leadership)**강의 2시간 2학점**

현대의 복잡한 인간심리와 조직의 환경을 이해하고 통솔의 개념과 원칙을 숙지한 가운데 의사소통, 동기유발, 상담방법 등을 함양하여 현대의 다양한 조직을 관리하는 리더로서의 자질을 갖추도록 한다.

[전공맛보기 교양교육과정 - 미래융합학부 1, 2 및 자유전공학부 대상]

GE4001 전공맛보기(비즈니스영어&일어) (Major Exploraton(Business English & Japanese)) 강의 3시간 3학점

본 과목은 일어 및 영어의 초급 단계의 회화 능력 함양을 목적으로 한다. 기본적인 발음 및 억양을 학습하고, 기초 문법과 일상생활에서 빈번히 사용되는 회화 표현을 중심으로 간단한 의사소통 능력을 익히도록 한다. 학습자는 상황별로 회화 연습을 하며 일어 및 영어의 표현, 구문 및 문화 소통에 대한 이해를 돕도록 한다.

※ '사회와세계' 영역

GE4002 전공맛보기(비즈니스&파이낸스) (Major Exploration (Business & Finance)) 강의 3시간 3학점

[경영계열-인텔리전트비즈니스] 기업 활동의 주요 개념과 사례를 소개하여 경영학의 기초를 탐색하도록 구성된 입문 과정으로 경영관리, 마케팅, 재무 이해를 비롯해 인공지능 기반의 지능형 비즈니스의 핵심 내용을 함께 소개하여 현대 산업 환경을 이루는 비즈니스의 전반을 폭넓게 이해함으로써 전공 선택으로 이어질 수 있도록 필요한 기초 정보를 제공한다.

[경영계열-글로벌비즈니스] 급변하는 세계 경제와 디지털 전환 환경 속에서 기업의 국제화와 글로벌 가치사슬 확대, 글로벌 경쟁 등에 능동적으로 대응할 수 있는 역량을 강화할 수 있는 글로벌비즈니스의 입문 과목이다. 국제경영, 글로벌 마케팅, 무역이론, 물류, 관세, 통상과 협상 등 영역을 포괄적으로 소개하여 전공 선택으로 이어질 수 있도록 필요한 기초 정보를 제공한다.

[파이낸스애편테크전공] 본 교과목은 파이낸스애편테크 전공을 선택한 학생들을 대상으로 하며, 재무설계에 대한 이해를 바탕으로 예·적금, 대출, 신용카드, 보험, 연금, 펀드 등 다양한 금융상품에 대한 기초를 다질 수 있다. 향후 이러한 내용을 기반으로 금융과 관련된 심화 학습이 가능하게 한다.

※ '사회와세계' 영역

GE4003 전공맛보기(IT계열전공) (Major Exploration (IT Majors)) 강의 3시간 3학점

본 교과목은 무전공/자유전공 신입생이 컴퓨터소프트웨어, AI·빅데이터, 인텔리전스컴퓨팅, 인텔리전스디바이스 등 4개 전공 분야를 체험하는 전공 탐색형 교양 수업이다. 각 전공을 3주 단위로 구성하여 기본 개념, 전공 실습에 대한 이해, 문제 해결 활동을 경험하고, 자신의 적성과 관심에 적합한 전공을 선택할 수 있도록 돕는다. 전공 탐색 활동을 통해 학생들은 전공별 특성과 진로 방향을 이해하고, 창의·소통·전문 인재로 성장하기 위한 기초 역량을 갖추게 된다.

※ '미래와융합' 영역

**GE4004 전공맛보기(공공행정&경찰행정)
(Major Exploration (Public Administration & Police Administration))**

강의 3시간 3학점

본 과목은 공공행정과 경찰행정 전공에서 학습하게 되는 법학, 경찰 관련 분야, 행정학의 주요 내용을 미리 소개하고 이해함으로써, 공무원·경찰공무원·소방공무원·검찰 수사관·법원 공무원·국가직 및 지방직 공무원은 물론 로스쿨을 통한 판사·검사·변호사 등 다양한 진로를 탐색할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 아울러 변호사, 법무사, 노무사, 행정사, 공인중개사, 감정평가사 등 각종 전문자격 취득과 기업 법무팀에서의 근무를 염두에 두고, 법무·인사·행정·노무·세무 분야의 기초 역량을 함양한다. 이를 위하여 법과 행정 전반에 관한 흥미롭고 다양한 사례와 이야기를 중심으로 전공에 대한 이해를 높이고, 합리적인 진로 설계를 돕는다.

※ '사회와세계' 영역

GE4005 전공맛보기(토목건축/도시계획/환경화학)**강의 3시간 3학점****(Major Exploration (Civil Engineering, Architecture, Urban Planning and Environmental Chemistry))**

미래의 도시환경을 구성하기 위한 기초분야로 토목건축, 도시계획, 환경화학 전공분야의 기초지식을 함양한다. 토목건축 분야에서는 건설분야 입문자를 위해 인간의 주생활과 관련된 건설분야의 과거, 현재를 조명하고, AI시대와 기후위기시대를 맞이하는 건설분야의 미래기술과 향후 건설시장 등을 소개함으로써 토목건축공학의 기초지식을 학습하며, 도시계획분야에서는 도시계획분야에 관한 전반적인 지식을 습득하고 이를 토대로 도시계획에서 다루어야 할 작업의 내용과 대상을 이해시킴으로서 도시의 현실을 파악하고 이를 바탕으로 한 계획안의 작성과 평가, 그리고 계획의 실현을 위한 분야, 수단, 제도에 대한 종합적인 안목을 갖도록 함으로서 도시공학입문의 기초를 터득한다. 환경화학공학 분야는 환경문제의 원인과 특성을 이해하고, 이를 해결하기 위해 과학적 공학적 원리를 배우는 기초과목으로, 환경의 개념과 환경화학공학의 역할을 이해하고, 실제 환경문제 해결에 적용할 수 있는 기초 역량을 갖추게 된다.

※ '과학과기술'영역

자유선택 교과목

GE1837 TOEIC 1

강의 및 실습 2시간 2학점

학생들의 취업 및 사회생활에 있어 필요한 TOEIC의 고득점 취득을 돕기 위한 강좌로, 실전 TOEIC 문제를 담은 자료 등을 반복적으로 연습하고, 빈도 높은 문제 유형 등을 집중적으로 접하고 연습, 훈련한다. TOEIC은 TOEIC 청취, TOEIC 독해를 위한 영어뿐만 아니라, 일상 비즈니스 상황에서 흔히 접할 수 있는 실용 영어를 연습한다.

GE1838 TOEIC 2

강의 및 실습 2시간 2학점

TOEIC I의 연속과목으로 TOEIC I에서 학습한 내용보다 높은 수준의 TOEIC 실력을 갖추도록 강의한다.

외국인 유학생을 위한 교양 교양 교과목

GE1914, GE1915 초급경영한국어1-2(Elementary Management Korean1-2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
경영·무역 관련 학문을 전공하는 외국인 학생들이 전공과목에 대한 기초를 다질 수 있는 선행학습과 동시에 한국어 학습이 이루어진다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE1909, GE1910 중급경영한국어1-2(Intermediate Management Korean1-2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
경영·무역 관련 학문을 전공하는 외국인 학생들이 전공과목에 대한 전문성을 기를 수 있는 선행학습과 동시에 한국어 학습이 이루어진다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8201, GE8202 한국문화의이해1-2(Understanding of Korean cultures1-2) 강의 각 3시간 각 3학점
한국 미디어 자료를 통해 한국의 현대 문화와 풍습을 이해하여 실생활에 유용한 한국어를 습득한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8203, GE8204 한국문화탐방1-2 강의 각 3시간 각 3학점
(Site-visiting on the Korean contemporary Culture1-2)
한국의 현대문화, 즉 K-wave가 진행되는 현장을 탐방해 한국의 현대문화를 체험한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기 별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8205, GE8206 시네마한국어1-2(Cinema Korean1-2) 강의 각 3시간 각 3학점
한국 영화 몇 편을 선정하여 영화를 통해 알 수 있는 한국 문화를 습득하고, 영화 속 스토리와 상황에 대해 연구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8207, GE8208 드라마한국어1-2(Drama Korean1-2) 강의 각 3시간 각 3학점
인기있는 한국 드라마를 선정하여 드라마에 녹아 있는 현대 한국 문화와 한국인의 생활 습관, 그리고 인생관 등을 탐구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8209, GE8210 생활속의한국어1-2(Korean in daily life1-2) 강의 각 3시간 각 3학점
일상생활과 관련된 다양한 한국어 상황 및 영역을 학습함으로써 한국에 대한 이해와 한국 생활에 대한 적응력을 높인다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8211, GE8212 한국어문법및회화1-2(Korean grammar & conversation1-2) 강의 각 3시간 각 3학점
한국어 문법을 익히고 이를 기초로 생활 한국어를 습득하여 실생활에서 유용하게 활용할 수 있도록

한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기 별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8213, GE8214 초급뷰티한국어1-2(Elementary Beauty Korean1-2)

강의 각 3시간 각 3학점

피부미용, 메이크업, 헤어 등 미용예술과 관련된 전문분야의 기초를 습득하고 현장에서 실용적으로 사용할 수 있는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8215, GE8216 중급뷰티한국어1-2(Intermediate Beauty Korean1-2)

강의 각 3시간 각 3학점

피부미용, 메이크업, 헤어 등 전문적인 미용예술관련 분야의 내용을 습득 및 심화시키고 실제 현장에서 사용되는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기 별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8217, GE8218 비즈니스한국어1-2(Busines Korean 1-2)

강의 각 3시간 각 3학점

비즈니스 한국어는 한국과 아시아 시장에서 한국어를 구사하는 비즈니스에 적합한 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 한국 비즈니스에 필요한 지식, 경험, 네트워크 등을 통해 학습하고 다양한 정보를 제공한다.

GE8219 중급토픽1(TOPIK 1(Intermediate Level))

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 한국어 능력 시험인 TOPIK시험을 대비하는 교과목으로, 한국어 실력 향상과 중급 정도의 점수 취득을 목표로 학습한다. 한국어 어휘, 문법, 읽기, 쓰기 등 다양한 영역을 포괄적으로 다루며 학생들이 한국어를 효과적으로 사용할 수 있는 능력과 동시에 한국어능력시험(TOPIK) 3-4급 합격을 목표로 한다.

GE8220 중급토픽2(TOPIK 2(Intermediate Level))

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 한국어 능력 시험인 TOPIK시험에 대비하는 교과목으로, 한국어 실력 향상과 중급 정도의 점수 취득을 목표로 학습한다. 한국어 어휘, 문법, 읽기, 쓰기 등 다양한 영역을 포괄적으로 다루며 학생들이 한국어를 효과적으로 사용할 수 있는 능력과 동시에 한국어 능력 시험(TOPIK) 3-4급 합격을 목표로 한다.

GE8221 고급토픽1(TOPIK 1(Advanced Level))

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 한국어 능력 시험인 TOPIK시험에 대비하는 교과목으로, 한국어 실력 향상과 고급 레벨의 점수 취득을 목표로 학습한다. 한국어 어휘, 문법, 읽기, 쓰기 등 다양한 영역을 포괄적으로 다루며 학생들이 한국어를 효과적으로 사용할 수 있는 능력과 동시에 한국어 능력 시험(TOPIK) 5-6급 합격을 목표로 한다.

GE8222 고급토픽2(TOPIK 2(Advanced Level))

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 한국어 능력 시험인 TOPIK시험에 대비하는 교과목으로, 한국어 실력 향상과 고급 레벨의 점수 취득을 목표로 학습한다. 한국어 어휘, 문법, 읽기, 쓰기 등 다양한 영역을 포괄적으로 다루며 학생들이 한국어를 효과적으로 사용할 수 있는 능력과 동시에 한국어 능력 시험(TOPIK) 5-6급 합격을 목표로 한다.

GE8223 관광영어1(English for Tourism 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

관광산업 현장에서 필요한 관광 용어를 익히고, 관광 영어 회화의 기초를 숙달하여, 관광 실무 수행능력을 향상시킨다.

GE8224 관광영어2(English for Tourism 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목을 통해서 예비 관광전문인력 및 현직 관광가이드가 모두 효과적으로 활용할 수 있도록 필요한 영어능력을 습득한다. 학생들은 관광 안내에 필요한 프레젠테이션 능력을 효과적으로 배양할 수 있을 뿐만 아니라 한국의 역사와 문화 및 국내 지역별 주요 명소 관련 지식을 영어로 습득할 수 있다.

GE8225 K-콘텐츠한국어1(K-Contene Korean 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 한국의 대중문화와 트렌드를 반영한 다양한 K-콘텐츠를 활용하여 한국어를 배우고 한국 문화를 깊이 있게 이해하는 기초 과정이다. 외국인 유학생들을 대상으로 K-POP,드라마,영화,예능 프로그램등의 콘텐츠를 통해 실생활에서 자주 사용하는 표현과 어휘를 자연스럽게 익힐 수 있도록 돕는다. 또한, 한국어의 기본적인 문법과 구조를 다루며, 이를 바탕으로 여러 분야에서 사용할 수 있는 언어 능력을 배양한다.

GE8226 K-콘텐츠한국어2(K-Contene Korean 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 한국의 대중문화와 트렌드를 반영한 다양한 K-콘텐츠를 활용하여 한국어를 배우고 한국 문화를 깊이 있게 이해하는 기초 과정이다. 외국인 유학생들을 대상으로 K-POP,드라마,영화,예능 프로그램등의 콘텐츠를 통해 실생활에서 자주 사용하는 표현과 어휘를 자연스럽게 익힐 수 있도록 돕는다. 또한, 한국어의 기본적인 문법과 구조를 다루며, 이를 바탕으로 여러 분야에서 사용할 수 있는 언어 능력을 배양한다.

GE8227 프레젠테이션한국어 1(Presentation Korean 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

외국인 유학생들이 한국어로 효과적인 발표 능력을 배양할수 있도록 기초부터 고급 프레젠테이션 기술까지 체계적으로 학습한다. 기초에서는 발표에 필요한 기본어휘와 표현,발표 구조를 익히고,심화 단계에서는 논리적 자료 구성, 설득력 있는 발표 기법, 청중 분석 등의 심화 내용을 학습하여 다양한 실무와 학문적 환경에서 활요 가능한 고급 발표 능력을 갖추게 된다.

GE8228 프레젠테이션한국어 2(Presentation Korean 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

외국인 유학생들이 한국어로 효과적인 발표 능력을 배양할수 있도록 기초부터 고급 프레젠테이션 기술까지 체계적으로 학습한다. 기초에서는 발표에 필요한 기본어휘와 표현,발표 구조를 익히고,심화 단계에서는 논리적 자료 구성, 설득력 있는 발표 기법, 청중 분석 등의 심화 내용을 학습하여 다양한 실무와 학문적 환경에서 활요 가능한 고급 발표 능력을 갖추게 된다.

대학별 교육과정

미 래 융 합 대 학 (College of Interdisciplinary Studies)

1. 교육목적

서경대학교 미래융합대학에서는 인문사회·이공 대학의 이중계열 전공 간 융복합 강화를 통해 학생이 희망하는 진로를 성취하는데 요구되는 역량 및 전문성을 배양하고, 4차 산업혁명 시대 산업 수요 맞춤형 창의적 실무중심 인재를 양성하기 위한 교육이 이루어진다. 미래융합학부 1, 2와 자유전공학부로 이루어져 있으며, 학생들의 전공선택권을 확대하기 위해 1년간 FYP(First Year Program)와 다양한 교양교육을 통해 희망 진로 및 전공을 탐색하고 설계하여 2학년 진학 시 원하는 전공을 선택하도록 하고 있다.

2. 교육목표

대학 내 강점 분야인 패션, 뷰티, 예술, 문화, 공연, 콘텐츠 분야에 4차 산업혁명기술인 AR, VR, Big Data, IOT 기술을 융합해 한국인의 전통감성과 기술을 갖춘 세계적 창의인재양성을 교육목표로 한다.

3. 개설학과

- 1) 미래융합학부1
- 2) 미래융합학부2
- 3) 자유전공학부

미래융합학부 1

(School of Future Convergence 1)

1. 교육목적

홍익인간의 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 순수학문과 제 학문이 융합된 학문영역을 연구하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문적 지식과 과학적 창의력을 지닌 교양 있는 전문인을 배출함을 교육목적으로 한다.

2. 교육목표

학문과 산업의 경계를 허물고 다양한 분야를 융합하여 미래사회의 문제를 해결하거나 새로운 가치를 창출하기 위한 지식과 역량을 함양하고 있습니다. 융합기술 및 비즈니스 실무 전문성을 보유하고 4차 산업혁명 시대 글로벌 환경 변화에 신속하고 유연하게 대처할 수 있는 역량을 지닌 실무형 글로벌 인재 양성을 목표로 하고 있다.

3. 개설전공

- 1) 경영계열(글로벌비즈니스전공,인텔리전트비즈니스전공)
- 2) 비즈니스영어전공
- 3) 비즈니스일어전공
- 4) IT계열(컴퓨터소프트웨어전공,AI빅데이터전공)
- 5) 파이낸스앤테크전공

■ 글로벌비즈니스전공 ■

(Major of Global Business)

1. 교육목표

글로벌비즈니스전공은 전 세계가 온·오프라인 네트워크로 긴밀하게 연결된 초연결·초융합 시대의 흐름 속에서 국내외 다양한 정치·경제·과학기술 등의 국제적 동향을 이해하고 대처할 수 있고, 국제화·정보화된 환경에서 능동적으로 일할 수 있는 실무 역량을 갖춘 인재 양성을 목표로 무역, 경영, 마케팅, 회계 등 국제 비즈니스 전반에 필요한 전문지식을 체계적으로 학습하여 급변하는 세계 시장에서 요구되는 전문성을 갖추고 다양한 비즈니스 환경에서 발생하는 복합적인 과제에 유연하게 대응할 수 있는 역량을 습득한다.

- (1) 급변하는 글로벌 초연결·초융합 시대에서 요구되는 국제적 감각을 기르고, 세계 각 지역의 문화·정치·경제적 배경을 이해하고, 다문화 환경에 능동적으로 대처할 수 있는 글로벌 비즈니스 분야 전문인재를 양성한다.
- (2) 무역실무, 글로벌마케팅, 글로벌비즈니스 커뮤니케이션, 비즈니스협상, 비즈니스 윤리 등 체계적인 교과과정을 통해 전문성을 갖춘 비즈니스 전문가를 양성한다.
- (3) 다양한 문화권의 이해관계자와 협력하고 갈등을 조정하며, 창의적이고 융합적인 사고방식을 바탕으로 세계 시장에서 창업역량을 갖춘 인재로 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 글로벌비즈니스 전공은 교양 교육과정을 모두 이수해야 하며, 전공 교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수해야 한다. 2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 한다.
- 전공 이수 방법
 - 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 전공 교과목은 60학점 이상을 다음의 방법으로 이수할 수 있다.
 - ① 방법1: 전공핵심 12학점 + 전공심화 48학점 이상
 - ② 방법2: 전공핵심 12학점 + 전공심화 36학점 이상 + 주전공마이크로디그리 12학점
 - ③ 방법3: 전공핵심 12학점 + 전공심화 36학점 이상 + 타전공마이크로디그리 12학점
 - * 방법1과 방법2로 전공 60학점 이상을 이수한 경우 심화전공으로 인정한다.
 - * 전공심화에는 경영캡스톤디자인 3학점을 포함한다.
- 부·복수전공 이수 학점
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
 - 계열 내 글로벌비즈니스와 인텔리전트비즈니스 복수전공은 불허한다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상을 이수하여야 한다.
- 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점과 필수전공심화로 지정된 12학점을 필수로 이수하여야 한다. (표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	GBM001	글로벌비즈니스개론	3	2	1
	GBM013	무역실무	3	2	2
	GBM014	비즈니스계약 및 결제	3	3	1
	GBM002	비즈니스관계법	3	3	2
필수전공심화	BSS002	4차산업혁명과경영	3	3	1
	GBM003	비즈니스 커뮤니케이션	3	3	2
	GBM008	비즈니스실무	3	4	1
	GBM012	비즈니스세미나	3	4	2

* 필수전공심화 교과목은 교육과정 변경에 따라 변경될 수 있음.

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 비즈니스의 핵심역량으로 비즈니스 상대방을 물색하기 위한 협상 능력과 글로벌 업무의 흐름을 최적화하기 위한 무역계약·통관, 글로벌 운송 및 보험, 대금결제, 무역클레임, 협상 등 비즈니스를 효율적으로 관리할 수 있는 실무형 인재 양성

(2) 교육내용

- 제4차산업혁명의 도래와 함께 무역 실무·글로벌경영·물류·유통관리의 개별 학문 분야를 융합한 단일의 3차원 교과과정을 구축하고, 디지털 무역과 물류, 운송 등의 최신 트렌드를 반영하여 글로벌 환경변화에 적합한 글로벌 무역 전문인력이 되기 위한 이론과 실무를 학습한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
통상과협상 역량	BSS018	재무관리	3	3	1
	GBM004	비즈니스협상	3	3	2
	GBM006	경제통합과FTA	3	4	1
	GBM011	글로벌통상전략	3	4	2

□ 전공 이수체계도

글로벌비즈니스전공			IB/GB공통과정		전공핵심		Micro Degree	
전공 능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
글로벌 마케팅 능력	마케팅이해	글로벌마케팅	통합적마케팅 커뮤니케이션	증권투자론	비즈니스실무 (심화)		CEO 토크 콘서트 (마케팅)	종합상사 해외영업 유통물류 해운물류 관세사 무역창업 e-비즈니스
통섭적 경영 능력		서비스마케팅						
		비즈니스마케팅						
글로벌 전략 사고 능력	글로벌 비즈니스개론	무역실무	재무관리(MD)	비즈니스협상 (MD)	경제통합과FTA (MD)	글로벌 통상전략(MD)	글로벌인재 서포터즈 (KOTRA)	
			기업재무회계					
자기 계발 능력		조직과 인간관계	국제거래법	비즈니스 관계법	비즈니스 운송 및 물류	글로벌 라제이션과 기업경영	트레이드 타워견학	
			비즈니스계약 및 결제					
디지털 혁신 역량		빅데이터경영	개인재무설계	비즈니스 커뮤니케이션 (심화)	매니지먼트 커뮤니케이션	비즈니스세미나 (심화)		
			AI융합기업 조직변화관리		캡스톤디자인	캡스톤디자인		
			자기혁신과 진로개발					
			4차산업혁명과 경영(심화)					

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	GBM001	전핵	글로벌비즈니스개론 Introduction to Global Business	3	3	이론	전공필수
	1	BSS004	전심	마케팅이해 Understanding Marketing	3	3	이론	
	2	GBM013	전핵	무역실무 International Trade Practice	3	3	이론 및 실습	전공필수
	2	BSS006	전심	글로벌마케팅 Global Marketing	3	3	이론	
	2	BSS007	전심	비즈니스마케팅 Business Data Analysis	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS008	전심	빅데이터경영 Big Data Managemen	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS009	전심	서비스마케팅 Service Marketing	3	3	이론	
	2	BSS010	전심	재무제표이해 Financial Accounting	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS011	전심	조직과인간관계 Organization and Human Relations	3	3	이론	
3	1	GBM014	전핵	비즈니스계약 및 결제 Business Contracts and Payments	3	3	이론 및 실습	전공필수
	1	BSS002	전심	4차산업혁명과경영 4IR and Management	3	3	이론	전심필수
	1	BSS012	전심	AI융합기업조직변화관리 AI Convergence Enterprise Organization Change Management	3	3	이론	
	1	BSS013	전심	개인재무설계 Personal Finance	3	3	이론	
	1	BSS015	전심	기업재무회계 Intermediate Accouting	3	3	이론	
	1	BSS017	전심	자기혁신과진로개발 Self-innovation and Career Development	3	3	이론	
	1	BSS018	전심	재무관리 Financial Management	3	3	이론	마이크로 디그리
	1	BSS019	전심	통합적마케팅커뮤니케이션 Integrated Marketing Communicatio	3	3	이론	
	2	GBM002	전핵	비즈니스관계법 Business Law	3	3	이론 및 실습	전공필수
	2	GBM003	전심	비즈니스커뮤니케이션 Business English Communication	3	3	이론 및 실습	
	2	GBM004	전심	비즈니스협상 Business Negotiation	3	3	이론	마이크로 디그리
	2	GBM005	전심	증권투자론 Investment of Securities	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	1		전심	비즈니스창업 Business Startup			이론 및 실습	
	1		전심	비즈니스통상 Business Trade			이론	
	1		전심	다국적기업경영 Multinational Enterprise Management			이론	
	1		전심	비즈니스데이터분석 Business Data Analysis	3	3	이론 및 실습	
	2		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2		전심	경제통합과FTA Economic Integration and FTA			이론	
	2		전심	마케팅조사방법 Marketing Research Methods			이론 및 실습	
	2		전심	비즈니스세미나II Business Seminar II			이론 및 실습	· 마이크로디그리

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

글로벌비즈니스개론(Introduction to Global Business)

이론 3시간 3학점

세계화 추세 속에서 기업이 직면하는 무역, 금융, 투자, 문화적 이슈를 통합적으로 이해한다. 사례 연구를 활용해 다문화 환경에서의 조직 운영과 국제 비즈니스 전략을 학습한다. 이를 통해 학생들은 글로벌 환경 분석 역량과 국가별 비즈니스 규범 및 윤리 기준을 파악하는 능력을 향상할 수 있다.

마케팅이해(Understanding Marketing)

이론 3시간 3학점

기업과 고객 간의 교환관계에서 발생하는 모든 활동을 체계적으로 이해하고 조직이 시장 환경을 분석하고 경쟁우위를 확보하기 위한 전략적 접근법을 다룬다. 마케팅 개념과 발전, 시장 환경 분석, 소비자 행동과 구매 의사결정 과정, STP 및 4P 전략을 학습하고 4차 산업혁명 시대의 디지털 변화와 글로벌 시장 환경을 반영하여 온라인 마케팅, 데이터 기반 의사결정, 윤리적 소비 등 현대적 마케팅 이슈를 포함한다.

무역실무(International Trade Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 국제무역거래의 흐름을 중심으로 계약, 결제, 운송, 보험, 통관, 무역규제 등 실무 절차를 학습한다. 무역서류 작성과 결제 방식의 이해를 바탕으로 실질적인 무역관리 능력을 기르고, 디지털화 및 ESG 등 최신 무역환경 변화에 대응하는 역량을 배양한다.

글로벌마케팅(Global Marketing)

이론 3시간 3학점

세계 각 지역별 소비자 특성과 문화적 배경을 고려해 효과적인 마케팅 전략을 수립·실행하는 방법을 익힌다. 글로벌 브랜드 관리, 현지화(Localization) 전략, 해외 유통 채널 구축 등 실제 사례를 중심으로 학습한다. 팀 활동을 통해 다국적 기업의 해외 시장 진출 사례를 분석하고, 글로벌 시장조사·진입 전략을 직접 설계하며 문화 간 커뮤니케이션 역량을 발전시킨다.

비즈니스마케팅(Business Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 비즈니스 마케팅의 핵심 개념과 전략적 관리, 고객 관계 관리 전략 등을 체계적으로 학습함으로써, 마케팅 이론을 이해하고 실제 기업 사례를 통해 전략적 마케팅 의사결정과 실행 방안을 분석할 수 있는 능력과 디지털 및 글로벌 환경 속에서 마케팅 전략을 설계하고 운영하는 실무 능력을 배양하며, 윤리적 관점을 포함한 통합적 비즈니스 마케팅 역량 강화할 수 있다.

빅데이터경영(Big Data Management)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 빅데이터 환경에서의 경영 전략 수립 및 실행 능력을 체계적으로 교육한다. 빅데이터의 개념, 가치 및 분석 기술의 기초를 다루며, 데이터 수집부터 경영 통찰력 도출에 이르는 전 과정을 학습한다. 마케팅, 재무, 생산운영 등 다양한 경영 기능별 빅데이터 활용 사례 및 윤리적 고려 사항을 심도 있게 분석한다. 실제 경영 데이터에 대한 프로젝트 기반 학습(PBL)을 통해 데이터 기반 의사결정 능력을 극대화하는 데 주력한다.

서비스마케팅(Service Marketing)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 전통적 마케팅의 마케팅 믹스를 확장하여 무형의 서비스가 갖는 차별적 특성을 탐구하며 소비자나 기업 간 상호작용이 일어나는 모든 접점에서의 관리 전략을 다룬다. 서비스 제공 시스템의 설

계와 운영, 서비스 품질 및 프로세스 관리, 고객 만족 창출과 서비스 혁신에 초점을 두며 실무적 측면에서 고객관계관리, 서비스브랜드 관리, 디지털 서비스 마케팅 전략, 그리고 최신 서비스마케팅 트렌드의 내용을 포괄한다.

재무제표이해(Financial Accounting)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 재무회계에 초점을 맞춘다. 재무회계는 회계학 분야에서 주주나 채권자와 같은 외부정보이용자가 합리적인 의사결정을 하도록 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 즉, 기업에 대한 정보를 화폐단위로 측정하여 제공하는데, 이러한 공식보고서를 재무제표라 한다. 본 교과목에서는 회계상거래를 기록하는 분개와 회계순환과정을 간단하게 복습하고, 계정과목별 회계처리에 대해 구체적으로 학습한다.

조직과인간관계(Organization and Human Relations)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 조직 내 인간행동의 이해를 중심으로 리더십, 의사소통, 동기부여, 갈등관리 등 주요 이론과 사례를 학습한다. 협력적 인간관계와 효과적 팀워크를 통해 조직성과를 창출하는 방법을 탐구한다.

3학년 교과목 내용

비즈니스계약및결제(Business Contracts and Payments)

이론 및 실습 3시간 3학점

기업 간 거래에서 필수적인 계약서 작성과 결제 방식을 중점적으로 다룬다. 국내외 계약서의 핵심 조항(가격, 인도 조건, 책임 소재 등)과 신용장(L/C), 송금(T/T), 주심 등 다양한 결제 방식을 익힌다. 실제 계약 체결 과정을 시뮬레이션하며 리스크 관리 방법(담보 설정, 보증 등)도 학습한다. 이를 통해 학생들은 무역·내수 거래 전반에서 정확한 계약 체결 역량과 안전한 결제 프로세스를 설계하는 능력을 기를 수 있다.

4차산업혁명과경영(4IR and Management)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 4차 산업혁명 핵심기술(AI, 빅데이터, 블록체인, IoT 등)의 원리와 이를 활용한 경영혁신 전략을 학습한다. 기술혁신이 기업 구조, 조직문화, 비즈니스 모델에 미치는 영향을 이해하고, 디지털 리더십을 배양한다.

AI융합기업조직변화관리(AI Convergence Enterprise Organization Change Management) 이론 3시간 3학점

오늘날 기업경영에서 조직구조 설계와 변화는 환경변화에 탄력적으로 대응하기 위한 기업들의 끊임없는 혁신 노력의 일환이다. 조직은 외부환경과의 상호작용 속에서 생존방안을 모색하고 내부역량의 한계를 극복하기 위해 변화관리를 지속적으로 도모한다. 따라서, 기업조직특성 및 변화관리 방안, 다양한 변화대응 과정에 대한 학습은 기업경영 관점에서, 구성원 관점에서 모두 유용한 인사이트를 제공한다. 이에 조직구조에 대한 이해와 변화영향요인 학습은 기업과 조직관리에 관심이 있는 모든 이에게 필요한 주요관심 사항이다.

개인재무설계(Personal Finance)

이론 3시간 3학점

기업에 관련된 재무관리에 앞서 개인의 재무관리에 필요한 기본적인 지식을 학습한다. 자산관리를 위한 인생주기별 준비사항과 그에 따른 재테크의 필요성 및 연관상품의 이해에 중점을 둔다. 저축의 필요성, 이에 따른 예금과 적금의 이해, 금융기관의 이해, 펀드와 보험의 기초 및 주식시장에 대한 기본적인 지식을 배우고 모의투자 등을 통해 상품 및 시장과 보다 친밀함을 향상시킨다.

기업재무회계(Intermediate Accounting)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 재무회계의 중급수준을 다룬다. 회계원리에서 학습한 내용을 토대로 조금 더 심층적인 주제를 학습한다. 재무회계의 이론체계와 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 기준으로 작성된 재무제표를 이해할 수 있도록 기본적인 개념을 학습한다. 따라서 공시된 재무제표를 이해하고, 상황별 회계처리에 대해 학습하여 회계실무감각을 높인다.

자기혁신과진로개발(Self-innovation and Career Development)

이론 3시간 3학점

본 강의는 본인의 흥미/적성에 대하여 알아보고 향후 본인이 관심있는 직업에 대하여 조사·연구하여 사회생활을 진행해 나아감에 있어서 인간관계를 어떻게 잘 영위해 나아갈 수 있는지에 대하여 알아본다. 또한 좋은 인간관계를 유지시켜 나아가기 위해서는 끊임없는 자기개발과 자기혁신이 왜 필요한지에 대하여 공부한다.

재무관리(Financial Management)

이론 3시간 3학점

회사의 경영 및 개인에게도 해당되는 재무적 지식을 배우고 이해하며 그것의 적용이 실제 환경에서 어떻

게 이루어지는지를 본다. 이에 필요한 기업의 재무활동과 금융 시스템, 화폐의 시간적 가치와 가치평가 및 자본비용과 예산 등을 다룬다. 이를 통해 합리적 재무 의사결정 능력과 실무적 분석 능력을 함양한다. 재무관리의 기본 원리와 이론을 이해하고 이를 실제 기업 경영에 적용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

통합적마케팅커뮤니케이션(Integrated Marketing Communicatio)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 마케팅 커뮤니케이션의 통합적 접근법을 이해하고 실제로 적용할 수 있도록 돕는다. 통합적마케팅커뮤니케이션 전략 수립과 실행을 위해 커뮤니케이션 과정의 이해, 통합적마케팅커뮤니케이션 구성요소와 촉진 믹스 설계 능력 배양, 효과적인 메시지 설계와 일관성 유지 학습, 통합적마케팅커뮤니케이션 프로그램의 실행 및 평가 이해를 포괄적으로 다루어 고객 중심의 브랜드 가치 창출과 효과적인 관계 마케팅 수행 능력을 갖추도록 한다.

국제거래법(Int'l Contracts Law)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 계약의 이론과 운영, 그리고 계약 분쟁 해결의 실질적인 측면에 대한 개요를 제공합니다. 또한 계약 협상 및 계약 이행 또는 분쟁 해결 과정에서 변호사의 역할과 행동에 대해서도 심도 있게 다룹니다. 이 과정을 통해 수강생은 계약 당사자를 대리하고, 일반적인 계약 쟁점을 인식하며, 계약 분쟁에서 발생할 수 있는 현실적인 결과 범위를 대략적으로 파악할 수 있게 됩니다.

비즈니스관계법(Business Law)

이론 및 실습 3시간 3학점

이 과정은 회사에 적용되는 법률을 소개, 사례를 연습함. Agency, Partnership, C-Corporation, Limited Liability Company 등 다양한 기업의 비즈니스 형태별로 적용되는 한국 기업법, 미국 회사법, 계약법, 불법행위법의 기업법 편 등을 공부합니다.

비즈니스커뮤니케이션(Business English Communication)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 국제 비즈니스 환경에서 요구되는 영어 커뮤니케이션 능력을 배양한다. 이메일, 보고서, 회의, 협상, 프레젠테이션 등 실무 중심 영어 표현을 학습하며, 글로벌 비즈니스 현장에서 즉시 활용 가능한 실무형 영어 소통 역량을 강화한다.

비즈니스협상(Business Negotiation)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 비즈니스 협상의 이론과 전략을 학습하고, 실제 사례를 통해 실무 협상 능력을 배양한다. 협상 과정의 분석, 커뮤니케이션 기술, 문화적 차이 이해, 윤리적 판단 등을 중심으로 협상 리더십과 성과창출 역량을 강화한다.

증권투자론(Investment of Securities)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 자본시장과 금융자산의 가치평가 원리를 이해하고, 포트폴리오 구성과 리스크 관리의 기본 개념을 학습한다. 주식·채권·기타 증권의 투자분석과 의사결정 과정을 실무적으로 다루며, 합리적 투자전략 수립 능력을 배양한다.

4학년 교과목 내용

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업 예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

캡스톤디자인(Capstone Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

경제통합과FTA(Economic Integration and FTA)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 지역경제통합과 자유무역협정(FTA)의 구조와 운영원리를 학습한다. 주요 경제블록의 통합 사례와 FTA 체결 동향을 분석하고, 통상정책 및 실무전략 수립 능력을 기른다.

매니지먼트커뮤니케이션(Management Communication)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 경영현장에서 요구되는 효과적인 의사소통 능력과 조직 내 커뮤니케이션 전략을 학습한다. 언어적·비언어적 표현, 설득·협상, 보고서 작성, 프레젠테이션 등 실무 중심의 훈련을 통해 경영성과 창출을 위한 소통 역량을 강화한다.

비즈니스실무(Business Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 강의는 기업에 대하여 이해하고 창업에 대한 전반사항들 즉, 기업 유형과 설립, 창업절차, 기업가정신, 창업아이디어 도출, 지식재산권 이해, 사업 타당성 분석과 사업계획, 시장진출 기회 탐색, 창업입지 선정, 창업자금조달에 이르기까지 창업에 필요한 요소들을 배우고 실전에 활용할 수 있다.

비즈니스운송및물류(Business Transportation and Logistics)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 국제운송과 물류관리의 원리를 이해하고, 수출입 운송계약, 해상·항공운송, 보험, 창고관리, 통관 및 물류정보시스템을 학습한다. 효율적 공급망 구축과 ESG·디지털 물류 전략을 통해 실무형 물류역량을 배양한다.

글로벌라이제이션과 기업경영(Globalization & Business Management)

이론 3시간 3학점

다국적기업사례에서는 다국적기업의 특성과 행태에 대한 이해를 바탕으로, 다국적기업의 경영패턴과 범세계적 경영전략에 관한 사례를 체계적으로 분석한다. 글로벌시장 미시적·거시적 환경 이해, 글로벌라이제이션(세계화)의 이해 및 시장진입전략 등을 이해하고 다국적기업들의 사례 연구·조사를 통하여, 향후 한국기업들의 해외진출에 기여하도록 한다.

글로벌통상전략(Global Trade Commerce Strategy)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 글로벌 무역환경의 변화에 대응하는 국가 및 기업의 무역전략을 학습한다. FTA, 공급망, 무역정책, 디지털 무역, ESG 등 국제통상 이슈를 분석하고, 실무 사례를 통해 전략적 의사결정 능력을 배양한다.

비즈니스세미나(Business Seminar)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 최신 기업 사례와 산업 트렌드를 중심으로 경영 현안을 분석하고 토론한다. 세미나 방식으로 진행되어 학생 주도적 발표, 토의, 피드백을 통해 비판적 사고력과 실무적 문제해결 능력을 강화한다.

6. 학과(부) 졸업요건

< 미래융합학부1 글로벌비즈니스전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
필수	◦ 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점과 필수전공심화 12학점을 필수로 이수하여야 한다. ◦ 졸업학기에 졸업논문및시험 과목을 필수로 이수하여 졸업논문을 제출해야 한다. 단, 졸업논문은 자격증으로 대체할 수 있다. ◦ 경영캡스톤디자인을 필수로 이수하여야 한다.
학사	◦ 인텔리전트비즈니스 전공 교과목 이수 시 지도교수와의 상담을 통해 전공심화 학점으로 인정한다. ◦ 계열 내 글로벌비즈니스와 인텔리전트비즈니스 복수전공은 불허한다.

* 졸업요건은 졸업 기준으로 적용하며 변경될 수 있음.

■ 인텔리전트비즈니스전공 ■

(Intelligent Business Major)

1. 교육목표

인텔리전트비즈니스 전공의 교육목적은 경영 전반에 대한 이론과 실무를 체계적으로 교육하여 실용적 전문지식과 창의적인 기업가정신을 지니고 사회 각 분야를 선도할 수 있는 유능한 인재를 육성하는데 있다. 특히 21세기 들어 사이버 공간에서의 경영활동을 위하여 경영학과 정보기술의 기본원리를 접목하여 새로운 형태의 경영활동을 수행할 수 있는 경영자가 필요하게 되었다. 따라서 본 전공에서는 전자상거래, 빅데이터, 인공지능 기술 등을 토대로 지능·정보기술 기반의 실무형 비즈니스 전문가를 양성하고자 한다. 아울러 홍익인간의 정신으로 인류공영의 이상사회 구현에 기여한다는 본 대학교의 건학이념에 부응하여 꾸준한 학술적 연구와 실무능력 배양을 통하여 학문적 발전을 꾀함과 동시에 사회와 국가의 발전 및 세계경제 번영에 기여할 수 있는 완전한 인격체의 양성에 전력을 하고 있다. 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 구체적인 목표를 설정하고 있다.

- (1) 경영의 기초지식 및 이론을 체계적으로 이해시키고 경영의 제 현상을 규명할 수 있는 연구방법을 습득케 함으로써 이론적 분석 능력을 갖춘 인재를 양성한다.
- (2) 실무교육을 통하여 효과적인 기업경영과 합리적 업무 처리능력을 배양시켜 실무능력을 갖춘 전문적인 경영인을 양성한다.
- (3) 지식정보화 시대의 새로운 경영환경에 적응할 수 있는 감각과 자질을 갖춘 지능·정보기술 전문 경영인을 양성한다.
- (4) 교수와 학생간의 인격적 교류를 활성화하여 지식의 전수를 넘어 보다 바람직한 대학 생활의 지침이 되고 나아가 대학이 전인교육의 장이 되도록 함으로써 자본주의 경제사회에 기여할 수 있도록 올바른 가치관을 지닌 인격체를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 인텔리전트비즈니스 전공은 교양 교육과정을 모두 이수해야 하며, 전공 교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수해야 한다. 2025학년도 입학생부터 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 한다.
- 전공 이수 방법
 - 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 전공 교과목은 60학점 이상을 다음의 방법으로 이수할 수 있다.
 - ① 방법1: 전공핵심 12학점 + 전공심화 48학점 이상
 - ② 방법2: 전공핵심 12학점 + 전공심화 36학점 이상 + 주전공마이크로디그리 12학점
 - ③ 방법3: 전공핵심 12학점 + 전공심화 36학점 이상 + 타전공마이크로디그리 12학점
 - * 방법1과 방법2로 전공 60학점 이상을 이수한 경우 심화전공으로 인정한다.
 - * 전공심화에는 경영캡스톤디자인 3학점을 포함한다.

- 부·복수전공 이수 학점
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상을 이수하여야 한다.
 - 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점과 필수전공심화 12학점을 필수로 이수하여야 한다.(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	IBM002	경영학원론	3	2	1
	IBM003	경제학원론	3	2	1
	IBM035	회계기초	3	2	1
	IBM001	비즈니스데이터분석	3	2	1
필수전공심화	BSS002	4차산업혁명과경영	3	3	1
	IBM014	빅데이터분석	3	3	2
	IBM022	소셜미디어및네트워크분석	3	4	1
	IBM034	플랫폼경영	3	4	2

* 필수전공심화 교과목은 교육과정 변경에 따라 변경될 수 있음.

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 사회경제적으로 급변하는 상황에서 마케팅은 기업들의 생존에 매우 중요한 경영활동이다. 따라서 마케팅과 소비자 행동에 대한 기본적인 이론과 지식을 학습하고 4차산업혁명으로 인한 시장과 소비자 변화에 대응하는 마케팅 응용 능력의 함양이 필요하다. 이에 본 교과 과정은 효과적인 마케팅 전략을 수립하고 시장의 변화와 소비자 행동을 분석하여 상황에 적합한 통합적 마케팅 커뮤니케이션을 실행할 수 있는 전문가 양성을 목표로 한다.

(2) 교육내용

- 마케팅 교과에서 시장, 소비자, STP(시장세분화, 타겟팅, 포지셔닝)와 4P(제품, 가격, 유통, 촉진)의 기본 이론을 배우고 소비자행동 교과를 통해 소비자의 정보처리과정, 의사결정 및 소비자 행동에 영향을 미치는 요인들에 대해 학습한다. 또한 서비스 경제의 성장으로 중요성이 대두되는 서비스 마케팅의 특징과 활용 전략을 습득하며 소비자와의 커뮤니케이션 분야인 광고학을 통해 광고의 개념, 기능, 제작과 노출 그리고 기타 촉진 도구에 대해 학습한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
마케팅 역량	BSS004	마케팅이해	3	2	1
	BSS009	서비스마케팅	3	2	2
	BSS016	소비자행동이해	3	3	1
	BSS019	통합적마케팅커뮤니케이션	3	3	2

□ 전공 이수체계도

인텔리전트비즈니스 전공				IB/GB 공통과정		IB전공핵심		Micro Degree	
전공 능력	2학년		3학년		4학년		진 출 분 야		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기			
데이터기반 마케팅 활용능력	마케팅이해(MD)	글로벌마케팅	소비자행동이해 (MD)	마케팅리서치	마케팅프랙티스와 솔루션	경영정보와 의사결정	전략기획 마케팅 리서치 창업 연구부서		
		서비스마케팅 (MD)	통합적마케팅 커뮤니케이션(MD)	디지털마케팅					
재무분석 능력	회계기초(IB)	재무제표이해	재무관리	관리회계이해	원가계산회계	기업전산회계	회계 재무 전략기획 연구부서		
	경제학원론(IB)		기업재무회계	ERP회계이해					
			개인재무설계	금융제도와구조 금융시장의이해	세무회계	기업위험관리와 헤지전략			
글로벌 전략사고 능력		비즈니스마케팅	국제거래법	전략적브랜딩	자본시장론	비즈니스와 인적자원	무역 글로벌기업 연구부서		
				기업경영과 실전창업	거시경제학	글로벌경영			
조직문제 해결역량	경영학원론(IB)	조직과 인간관계	시용합 기업조직변화관리	미시경제학	기업과사회	경영전략과 의사결정	인사 노무 생산 연구부서		
			자기혁신과 진로개발		생산관리				
디지털 혁신역량	비즈니스 데이터분석(IB)	빅데이터경영	4차산업혁명과경영 (심화)	빅데이터분석(심화)	경영캡스톤디자인	물류시스템관리	데이터 디지털 전략기획 연구부서		
				데이터시각화	디지털사이언스	디지털금융전략			
				디지털플랫폼 비즈니스	소셜미디어 및 네트워크분석(심화)	글로벌금융시스템 과정책			
						플랫폼경영(심화)			

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	IBM003	전핵	경제학원론 Principles of Economics	3	3	이론	전공필수
	1	IBM002	전핵	경영학원론 Introduction to Business Administration	3	3	이론	전공필수
	1	IBM035	전핵	회계기초 Accounting Principles	3	3	이론 및 실습	전공필수
	1	IBM001	전핵	비즈니스데이터분석 Business Data Analysis	3	3	이론 및 실습	전공필수
	1	BSS004	전심	마케팅이해 Understanding Marketing	3	3	이론	마이크로 디그리
	2	BSS006	전심	글로벌마케팅 Global Marketing	3	3	이론	
	2	BSS007	전심	비즈니스마케팅 Business Data Analysis	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS008	전심	빅데이터경영 Big Data Managemen	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS009	전심	서비스마케팅 Service Marketing	3	3	이론	마이크로 디그리
	2	BSS010	전심	재무제표이해 Financial Accounting	3	3	이론 및 실습	
	2	BSS011	전심	조직과인간관계 Organization and Human Relations	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	BSS016	전심	소비자행동이해 Understanding Consumer Behavior	3	3	이론	마이크로 디그리
	1	BSS002	전심	4차산업혁명과경영 4IR and Management	3	3	이론	심화필수
	1	BSS012	전심	AI융합기업조직변화관리 AI Convergence Enterprise Organization Change Management	3	3	이론	
	1	BSS013	전심	개인재무설계 Personal Finance	3	3	이론	
	1	BSS014	전심	국제거래법 Int'l Contracts Law	3	3	이론 및 실습	
	1	BSS015	전심	기업재무회계 Intermediate Accounting	3	3	이론	
	1	BSS017	전심	자기혁신과진로개발 Self-innovation and Career Development	3	3	이론	
	1	BSS018	전심	재무관리 Financial Management	3	3	이론	
	1	BSS019	전심	통합적마케팅커뮤니케이션 Integrated Marketing Communications	3	3	이론	마이크로 디그리
	2	IBM004	전심	ERP회계 ERP Accounting	3	3	이론	
	2	IBM005	전심	관리회계이해 Understanding of Management Accounting	3	3	이론	
	2	IBM006	전심	금융시장의이해 Understanding the Financial Market	3	3	이론	
	2	IBM007	전심	금융제도와구조 Money and Banking	3	3	이론	
	2	IBM008	전심	기업가정신과실전창업 Entrepreneurship and Practical Start-up	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM009	전심	데이터시각화 Data Visualization	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM010	전심	디지털마케팅 Digital Marketing	3	3	이론	
	2	IBM011	전심	디지털플랫폼비즈니스 Digital Platform Business	3	3	이론	
	2	IBM012	전심	마케팅리서치 Marketing Research	3	3	이론	
	2	IBM013	전심	미시경제학 Microeconomics	3	3	이론	
	2	IBM014	전심	빅데이터분석 Big Data Analysis	3	3	이론 및 실습	심화필수
	2	IBM015	전심	전략적브랜딩 Brand Strategy	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	IBM016	전심	거시경제학 Macroeconomics	3	3	이론	
	1	IBM017	전심	기업과사회 Business and Society	3	3	이론	
	1	IBM018	전심	디지털사이언스 Digital Science	3	3	이론	
	1	IBM019	전심	마케팅프랙티스와솔루션 Marketing Practice and Solutions	3	3	이론 및 실습	
	1	IBM020	전심	생산관리 Production Management	3	3	이론	
	1	IBM021	전심	세무회계 Practice of Tax Accounting	3	3	이론 및 실습	
	1	IBM022	전심	소셜미디어및네트워크분석 Social Media and Network Analysis	3	3	이론 및 실습	심화필수
	1	IBM023	전심	원가계산회계 Cost Accounting	3	3	이론 및 실습	
	1	IBM024	전심	자본시장론 Capital Markets	3	3	이론	
	1		전심	경영캡스톤디자인 Business Capstone Design	3	3	이론 및 실습	P/NP 평가 필수
	1		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	P/NP 평가 필수
	2	IBM025	전심	경영전략과의사결정 Strategic Management and Decision Making	3	3	이론	
	2	IBM026	전심	경영정보와의사결정 Management Information and Decision Making	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM027	전심	글로벌경영 Global Business Management	3	3	이론	
	2	IBM028	전심	글로벌금융시스템과정책 International Finance and Policy	3	3	이론	
	2	IBM029	전심	기업위험관리와헤지전략 Risk Mangement and Financial institutions	3	3	이론	
	2	IBM030	전심	기업전산회계 Computerized Accounting	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM031	전심	디지털금융전략 Digital Financial Strategy	3	3	이론	
	2	IBM032	전심	물류시스템관리 Logistics System Management	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM033	전심	비즈니스와인적자원 Business & Human Resource Management	3	3	이론 및 실습	
	2	IBM034	전심	플랫폼경영 Platform Management	3	3	이론 및 실습	심화필수
	2		전심	경영캡스톤디자인 Business Capstone Design	3	3	이론 및 실습	P/NP 평가 필수
	2		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	P/NP 평가 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

경제학원론(Principles of Economics)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 경제학의 기본 개념과 원리를 학습하여 시장의 작동 메커니즘과 자원 배분의 효율성을 이해한다. 수요·공급, 시장균형, 생산·소비이론, 국민소득, 실업·물가, 재정·통화정책 등 핵심 주제를 다루며, 이를 통해 현실 경제문제를 분석하고 정책적 사고를 함양한다.

경영학원론(Introduction to Business Administration)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 경영학의 기초이론과 기업경영의 주요 기능을 학습한다. 기획·조직·인사·재무·마케팅 등 핵심 영역을 이해하고, 경영자의 역할과 경영환경의 변화를 분석함으로써 경영학의 체계적 사고와 실무적 응용능력을 배양한다.

회계기초(Accounting Principles)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 현대사회 및 기업을 이해하는데 중요한 요소인 회계의 기초지식을 학습한다. 즉, 회계학의 기초적 개념과 이론에 관한 입문과목으로서 회계정보의 창출 과정을 전반적으로 학습한다. 구체적으로 복식부기 원리에 따라 거래를 기록하고, 기업의 공식 보고서인 재무제표 작성 등을 학습한다. 이를 통해 학생들이 현대사회와 기업을 이해하고, 기업의 실무능력을 함양하도록 돕는다.

비즈니스데이터분석(Business Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 경영 현장의 복잡한 데이터를 통계적으로 분석하고 해석하는 전문 능력을 배양한다. 데이터 수집, 정제 및 탐색적 분석을 시작으로, 회귀분석, 시계열 분석 등 핵심 통계 모델링 기법을 경영 문제에 적용하는 실습을 진행한다. 특히, 통계 소프트웨어를 활용하여 재무 성과 예측, 고객 행동 분석 등 각 경영 기능별 의사결정 사례를 깊이 있게 다룬다. 이를 통해 학생들은 데이터 기반의 객관적 증거에 기반한 문제해결 능력을 갖추게 될 것이다.

마케팅이해(Understanding Marketing)

이론 3시간 3학점

기업과 고객 간의 교환관계에서 발생하는 모든 활동을 체계적으로 이해하고 조직이 시장 환경을 분석하고 경쟁우위를 확보하기 위한 전략적 접근법을 다룬다. 마케팅 개념과 발전, 시장 환경 분석, 소비자 행동과 구매 의사결정 과정, STP 및 4P 전략을 학습하고 4차 산업혁명 시대의 디지털 변화와 글로벌 시장 환경을 반영하여 온라인 마케팅, 데이터 기반 의사결정, 윤리적 소비 등 현대적 마케팅 이슈를 포함한다.

글로벌마케팅(Global Marketing)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 글로벌 마케팅의 핵심 개념과 전략적 관리, 고객 관계 관리 전략 등을 체계적으로 학습함으로써, 학생들이 마케팅 이론을 이해하고 실제 국제 기업 사례를 통해 전략적 마케팅 의사결정과 실행 방안을 분석할 수 있는 능력을 배양하고 디지털 및 글로벌 환경 속에서 마케팅 전략을 설계하고 운영하는 실무 능력을 강화하며, 윤리적 관점을 포함한 통합적 글로벌 마케팅 역량을 강화한다.

비즈니스마케팅(Business Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 비즈니스 마케팅의 핵심 개념과 전략적 관리, 고객 관계 관리 전략 등을 체계적으로 학습함으로써, 마케팅 이론을 이해하고 실제 기업 사례를 통해 전략적 마케팅 의사결정과 실행 방안을 분석할 수 있는 능력과 디지털 및 글로벌 환경 속에서 마케팅 전략을 설계하고 운영하는 실무 능력을 배양하며, 윤리적 관점을 포함한 통합적 비즈니스 마케팅 역량을 강화한다.

빅데이터경영(Big Data Management)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 빅데이터 환경에서의 경영 전략 수립 및 실행 능력을 체계적으로 교육한다. 빅데이터의 개념, 가치 및 분석 기술의 기초를 다루며, 데이터 수집부터 경영 통찰력 도출에 이르는 전 과정을 학습한다. 마케팅, 재무, 생산운영 등 다양한 경영 기능별 빅데이터 활용 사례 및 윤리적 고려 사항을 심도 있게 분석한다. 실제 경영 데이터에 대한 프로젝트 기반 학습(PBL)을 통해 데이터 기반 의사결정 능력을 극대화하는 데 주력한다.

서비스마케팅(Service Marketing)**이론 3시간 3학점**

본 교과목은 전통적 마케팅의 마케팅 믹스를 확장하여 무형의 서비스가 갖는 차별적 특성을 탐구하며 소비자와 기업 간 상호작용이 일어나는 모든 접점에서의 관리 전략을 다룬다. 서비스 제공 시스템의 설계와 운영, 서비스 품질 및 프로세스 관리, 고객 만족 창출과 서비스 혁신에 초점을 두며 실무적 측면에서 고객관계관리, 서비스브랜드 관리, 디지털 서비스 마케팅 전략, 그리고 최신 서비스마케팅 트렌드의 내용을 포괄한다.

재무제표이해(Financial Accounting)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 재무회계에 초점을 맞춘다. 재무회계는 회계학 분야에서 주주나 채권자와 같은 외부정보이용자가 합리적인 의사결정을 하도록 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 즉, 기업에 대한 정보를 화폐단위로 측정하여 제공하는데, 이러한 공식보고서를 재무제표라 한다. 본 교과목에서는 회계상거래를 기록하는 분개와 회계순환과정을 간단하게 복습하고, 계정과목별 회계처리에 대해 구체적으로 학습한다.

조직과인간관계(Organization and Human Relations)**이론 3시간 3학점**

본 교과목은 조직 내 인간행동의 이해를 중심으로 리더십, 의사소통, 동기부여, 갈등관리 등 주요 이론과 사례를 학습한다. 협력적 인간관계와 효과적 팀워크를 통해 조직성과를 창출하는 방법을 탐구한다.

3학년 교과목 내용

소비자행동이해(Understanding Consumer Behavior)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 최신 기업 사례와 산업 트렌드를 중심으로 경영 현안을 분석하고 토론한다. 세미나 방식으로 진행되어 학생 주도적 발표, 토의, 피드백을 통해 비판적 사고력과 실무적 문제해결 능력을 강화한다.

4차산업혁명과경영(4IR and Management)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 4차 산업혁명 핵심기술(AI, 빅데이터, 블록체인, IoT 등)의 원리와 이를 활용한 경영혁신 전략을 학습한다. 기술혁신이 기업 구조, 조직문화, 비즈니스 모델에 미치는 영향을 이해하고, 디지털 리더십을 배양한다.

AI융합기업조직변화관리(AI Convergence Enterprise Organization Change Management)

이론 3시간 3학점

오늘날 기업경영에서 조직구조 설계와 변화는 환경변화에 탄력적으로 대응하기 위한 기업들의 끊임없는 혁신 노력의 일환이다. 조직은 외부환경과의 상호작용 속에서 생존방안을 모색하고 내부역량의 한계를 극복하기 위해 변화관리를 지속적으로 도모한다. 따라서, 기업조직특성 및 변화관리 방안, 다양한 변화대응 과정에 대한 학습은 기업경영 관점에서, 구성원 관점에서 모두 유용한 인사이트를 제공한다. 이에 조직구조에 대한 이해와 변화영향요인 학습은 기업과 조직관리에 관심이 있는 모든 이에게 필요한 주요관심 사항이다.

개인재무설계(Personal Finance)

이론 3시간 3학점

기업에 관련된 재무관리에 앞서 개인의 재무관리에 필요한 기본적인 지식을 학습한다. 자산관리를 위한 인생주기별 준비사항과 그에 따른 재테크의 필요성 및 연관상품의 이해에 중점을 둔다. 저축의 필요성, 이에 따른 예금과 적금의 이해, 금융기관의 이해, 펀드와 보험의 기초 및 주식시장에 대한 기본적인 지식을 배우고 모의투자 등을 통해 상품 및 시장과 보다 친밀함을 향상시킨다.

국제거래법(Int'l Contracts Law)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 계약의 이론과 운영, 그리고 계약 분쟁 해결의 실질적인 측면에 대한 개요를 제공합니다. 또한 계약 협상 및 계약 이행 또는 분쟁 해결 과정에서 변호사의 역할과 행동에 대해서도 심도 있게 다룹니다. 이 과정을 통해 수강생은 계약 당사자를 대리하고, 일반적인 계약 쟁점을 인식하며, 계약 분쟁에서 발생할 수 있는 현실적인 결과 범위를 대략적으로 파악할 수 있게 된다.

기업재무회계(Intermediate Accouting)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 재무회계의 중급수준을 다룬다. 회계원리에서 학습한 내용을 토대로 조금 더 심층적인 주제를 학습한다. 재무회계의 이론체계와 한국채택국제회계기준(K-IFRS)를 기준으로 작성된 재무제표를 이해할 수 있도록 기본적인 개념을 학습한다. 따라서 공시된 재무제표를 이해하고, 상황별 회계처리에 대해 학습하여 회계실무감각을 높인다.

자기혁신과진로개발(Self-innovation and Career Development)

이론 3시간 3학점

본 강의는 본인의 흥미/적성에 대하여 알아보고 향후 본인이 관심있는 직업에 대하여 조사·연구하여 사회생활을 진행해 나아감에 있어서 인간관계를 어떻게 잘 영위해 나아갈 수 있는지에 대하여 알아본다. 또한 좋은 인간관계를 유지시켜 나아가기 위해서는 끊임없는 자기개발과 자기혁신이 왜 필요한지에 대하여 공부한다.

재무관리(Financial Management)

이론 3시간 3학점

회사의 경영 및 개인에게도 해당되는 재무적 지식을 배우고 이해하며 그것의 적용이 실제 환경에서 어떻게 이루어지는지를 본다. 이에 필요한 기업의 재무활동과 금융 시스템, 화폐의 시간적 가치와 가치평가 및 자본비용과 예산 등을 다룬다. 이를 통해 합리적 재무 의사결정 능력과 실무적 분석 능력을 함양한다. 재무관리의 기본 원리와 이론을 이해하고 이를 실제 기업 경영에 적용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

통합적마케팅커뮤니케이션(Integrated Marketing Communications)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 마케팅 커뮤니케이션의 통합적 접근법을 이해하고 실제로 적용할 수 있도록 돕는다. 통합적 마케팅커뮤니케이션 전략 수립과 실행을 위해 커뮤니케이션 과정의 이해, 통합적마케팅커뮤니케이션 구성요소와 촉진 믹스 설계 능력 배양, 효과적인 메시지 설계와 일관성 유지 학습, 통합적마케팅커뮤니케이션 프로그램의 실행 및 평가 이해를 포괄적으로 다루어 고객 중심의 브랜드 가치 창출과 효과적인 관계 마케팅 수행 능력을 갖추도록 한다.

ERP회계(ERP Accounting)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 ERP 시스템을 활용한 회계정보 처리와 재무관리 실무를 학습한다. ERP의 구조, 전표입력, 결산, 재무제표 작성, 세무처리 등을 실제 프로그램 실습을 통해 익히며, 회계데이터를 경영성과 분석에 활용하는 능력을 배양한다.

관리회계이해(Understanding of Management Accounting)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 기업 및 조직을 관리하기 위한 다양한 방법을 학습한다. 관리회계는 원가회계를 통합하는 광범위한 개념의 회계분야이다. 원가회계와 관리회계는 그 경계를 명확히 구분하기 어렵기 때문에, 원가에 대한 기본적인 개념과 함께 학습해야 할 것이다. 관리회계는 원가절감과 같은 원가관리, 부서 간 성과평가 기법, 경영자의 의사결정을 돕기 위한 정보 등으로 구성되어 있다.

금융시장의이해(Understanding the Financial Market)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 금융시장의 구조와 기능, 자금의 흐름, 주요 금융기관과 제도의 역할을 이해하도록 설계되었으며, 금리·주식·채권·외환 등 주요 시장의 상호작용과 정책 변화가 경제에 미치는 영향을 사례 중심으로 학습한다.

금융제도와구조(Money and Banking)

이론 3시간 3학점

화폐의 개념, 기능, 수요와 공급의 결정 요인을 살펴보고, 중앙은행의 역할과 통화정책의 수단 및 효과를 학습한다. 금융시장의 구조와 각 기관의 역할, 금융제도의 변화, 자본시장의 작동 원리를 종합적으로 이해한다.

기업가정신과실전창업(Entrepreneurship and Practical Start-up)

이론 및 실습 3시간 3학점

창업은 직장과 직업의 시대를 넘어 저성장시대를 극복하는 혁신의 과정으로 기업과 개인 모두에 매우 중요한 전략으로 등장하고 있다. 과거 일부 계층에서 독점하던 정보가 기술발전에 따라 모두가 쉽게 정보와 지식을 획득, 분석, 활용을 통해 새로운 부가가치를 창출할 수 있는 융합의 시대로 진입함에 따라 창업은 필수적인 생존전략의 일환이다. 이에 창업과 경영에 필요한 전문적인 이론과 실무기법, 기업가정신, BM모델 및 사업계획서 작성, 창업자금 확보와 운영, 판로개척 마케팅, 지식재산권 등 성공창업의 핵심요소를 습득, 체화한다.

데이터시각화(Data Visualization)

이론 및 실습 3시간 3학점

빅데이터 시대를 맞아 데이터를 보다 효과적으로 정제, 분석하는 방법으로써 데이터 시각화가 주목받고 있다. 본 과목에서는 데이터 시각화와 관련된 제반 원칙 및 이론을 제시하고 경험적인 차원에서 다양한 시각화 실습 기회를 제공한다. 기업, 공공기관 및 다양한 조직에서 실제로 요구되고 사용되는 보편적인 시각화 도구인 표와 그래프 위주의 시각화 작업을 보다 효과적으로 수행할 수 있는 이론 및 원칙의 바탕 위에 실제로 사용되는 애플리케이션을 통한 실습 위주의 수업이며, 이를 통해 학생들에게 데이터에 대한 보다 경험적인 차원에서의 학습을 제공하고 향후 실무에서도 적용할 수 있는 전략적 사고를 배양하고자 한다.

디지털마케팅(Digital Marketing)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 급변하는 산업 환경 속에서 온라인 채널을 활용해 제품과 서비스를 효과적으로 마케팅하고 고객과 상호작용할 수 있는 전략적 능력을 배우는 데 초점을 둔다. 디지털마케팅 전략 수립 및 콘텐츠 기획 능력 배양, 마케팅 데이터 분석 및 실무 적용 능력 향상, 디지털 소비자와 고객 경험 이해, 4차 산업혁명 시대의 비즈니스 대응력 강화를 목적으로 디지털 환경에서의 전략적 사고력, 데이터 분석 기반의 마케팅 수행력, 창의적 콘텐츠 기획 역량을 함양하도록 돕는다.

디지털플랫폼비즈니스(Digital Platform Business)

이론 3시간 3학점

오늘날 기업경영에서 전통적인 오프라인 비즈니스를 넘어 온라인 플랫폼비즈니스로의 대전환이 기술발전과 함께 가속화하고 있다. 더 이상 온라인플랫폼은 전유물이 아닌 기업, 개인 등 창업자에 이르기까지 확산, 가속화되고 있으며 보다 더 기술과 융합되고 가상융합경제 확대와 함께 디지털플랫폼비즈니스는 매우 중요한 기업경영 방식으로 위상을 확보하였다. 이에 디지털경제에 대한 이해, 플랫폼비즈니스모델, 기술관련 주요 개념 등에 대한 관심과 지식의 습득을 도모한다.

마케팅리서치(Marketing Research)

이론 3시간 3학점

마케팅 의사결정을 효율적으로 수행하기 위해 필요한 정보를 적시에 수집하고 분석하는 방법을 학습하는 데 중점을 둔다. 시장조사의 이론과 절차, 자료수집과 분석기법, 그리고 해석 방법을 배우며 실제 조사에 적용할 수 있는 기법을 습득한다. 주요 내용으로 마케팅조사의 범위와 정의, 조사 계획수립, 정성 및 정량 조사 기법, 설문지 작성, 측정과 척도, 표본추출, 가설검정에 대한 이론적 학습과 상관분석, 회귀분석 등의 통계프로그램 활용이 포함된다.

미시경제학(Microeconomics)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 시장경제의 기본 원리를 이해하고, 수요·공급, 소비자 선택, 기업의 생산과 비용, 시장구조를 분석한다. 이를 통해 자원배분의 효율성과 시장기능의 한계를 파악하는 능력을 배양한다.

빅데이터분석(Big Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 빅데이터 환경에서의 경영 의사결정 역량 강화를 목표로 한다. 데이터 수집, 정제, 모델링 및 시각화 기법을 학습하고, 마케팅, 재무, 생산 등 경영 기능 전반에 걸친 실증적 분석 사례를 다룬다. 특히, 최신 인공지능 및 통계 분석 도구 활용을 중시하여 현장 적합성을 높이며, 이를 통해 데이터 기반의 창의적 문제 해결 능력을 배양한다.

전략적브랜딩(Brand Strategy)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 브랜드 전략의 핵심 개념과 전략적 관리, 포지셔닝, 브랜드 확장 및 커뮤니케이션 전략을

체계적으로 학습함으로써, 학생들이 브랜드 자산과 가치, 충성도 등 기본 이론을 이해하고 실제 기업 사례를 통해 브랜드 차별화와 경쟁력 확보 전략을 분석할 수 있도록 돕는다. 또한 디지털 및 글로벌 환경에서 브랜드 전략을 설계하고 운영하는 실무 능력을 배양하며, ESG와 윤리적 관점을 포함한 통합적 브랜드 관리 역량 강화

4학년 교과목 내용

거시경제학(Macroeconomics)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 국민소득, 물가, 실업, 경기변동, 통화 및 재정정책 등 거시경제의 핵심 개념을 학습한다. 경제모형을 통해 정책의 효과를 분석하고, 현실경제에 대한 통합적 이해와 분석능력을 배양한다.

기업과사회(Business and Society)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 기업 활동과 사회, 환경, 경제적 요인의 상호작용을 이해하고 기업의 전략적 의사결정, 사회적 책임, 윤리적 경영을 체계적으로 학습하고 실제 사례를 통해 기업의 사회적 역할과 책임을 분석하며, 지속가능성을 고려한 경영전략을 설계하고 운영하는 능력을 통해 윤리적 관점을 포함한 통합적 기업경영 역량을 배양한다.

디지털사이언스(Digital Science)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 경영학의 관점에서 데이터 사이언스(Digital Science)의 원리와 응용을 체계적으로 교육한다. 빅데이터 기반의 문제 정의부터 데이터 모델링 및 결과 해석에 이르는 과학적 방법론을 다룬다. 통계, 인공지능, 컴퓨팅 사고 등 다양한 분야의 융합 지식을 기반으로 하며, 실제 경영 데이터를 활용한 종합적 디지털 솔루션 설계 능력을 배양한다. 궁극적으로 데이터를 통해 혁신적인 가치를 창출하는 디지털 시대의 전문가를 양성하는 데 주력한다.

마케팅프랙티스와솔루션(Marketing Practice and Solutions)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 마케팅 실무와 문제 해결 중심의 학습을 통해, 학생들이 기업의 마케팅전략을 이해하고 실제 적용 가능한 솔루션을 도출하고 실제 기업 사례와 프로젝트 기반 학습을 통해 문제 정의, 데이터 분석, 전략 설계, 실행 계획 수립 등 마케팅 문제해결 과정 전반을 경험하여 이를 통해 디지털 및 글로벌 환경에서 실질적 마케팅 문제해결 능력과 창의적·책임 있는 의사결정 역량을 배양한다.

생산관리(Production Management)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 생산의 개념, 시스템 설계, 품질관리, 재고 및 일정계획 등 생산 운영의 핵심 요소를 학습한다. 최신 생산기법과 스마트팩토리, 지속가능 운영 사례를 통해 효율적 자원관리 및 생산성과 향상 방안을 탐구한다.

세무회계(Practice of Tax Accounting)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 세법의 기본 개념과 조세제도의 구조를 이해하고, 법인세·소득세·부가가치세 등의 계산 및 세무조정 절차를 학습한다. 회계와 세무의 차이를 실무 중심으로 파악하며, 기업의 세무신고 및 조세 전략 수립 능력을 기른다.

소셜미디어및네트워크분석(Social Media and Network Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

소셜 네트워크 분석은 개인, 그룹, 조직 간의 연결성을 측정하는 데 널리 사용되는 데이터 분석 방법 중 하나이다. 인간의 삶은 사람, 아이디어, 자원, 그리고 영향력으로 이루어진 네트워크로 이루어져 있기 때문에 소셜 네트워크 분석은 마케팅이나 광고 분야 뿐만 아니라 정치, 사회, 심리, 과학 등의 모든 분야에서 연결성을 구축하고 측정하는 데 적용될 수 있다. 이 과목에서는 소셜 네트워크의 주요 이론들을 검토하고, 소셜 네트워크를 모델링하고 예측하며 다양한 사회과학 분야에서 활용하는 데 필요한 방법론적 기술을 배운다. 중심성, 동질성, 커뮤니티 탐지부터 무작위 그래프, 네트워크 형성, 정보 흐름에 이르기까지 네트워크 분석

의 필수 이론들을 다루고, 또한 R을 활용한 네트워크 모델링, 분석 및 시각화에 대한 적용도 함께 한다.

원가계산회계(Cost Accounting)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 기업의 제품에 대한 원가 개념과 종류, 다양한 원가계산방법에 초점을 맞추고 있다. 기업이 적절한 판매가격을 책정하기 위해서 정확한 원가계산은 필수적이다. 즉, 원가를 초과하도록 판매가격을 책정해야 이익을 창출할 수 있기 때문이다. 따라서 원가에 대한 정의 및 종류 등의 기본적인 개념을 학습한다. 또한 기업의 다양한 원가계산방법에 대해 학습하는데, 구체적으로 개별원가계산, 정상원가계산, 종합원가계산, 공손 공정별 원가계산 등이 있다. 이를 통해 정확하고 효율적인 원가계산을 학습하고 이익을 극대화할 수 있는 원리를 이해할 수 있다.

자본시장론(Capital Markets)

이론 3시간 3학점

이 과목은 금융시장의 핵심 변수인 금리의 결정 요인과 만기 및 위험구조, 수익률과 듀레이션 등에 대해 체계적으로 학습한다. 또한 금융시장과 금융산업과 관련된 최근의 이슈를 리뷰함으로써 현실 경제에서의 금융시장과 금융산업 전반에 대한 이해도를 제고한다.

경영전략과의사결정(Strategic Management and Decision Making)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 경영전략의 핵심 개념과 의사결정 이론을 중심으로 기업의 전략 수립, 실행, 평가 과정을 체계적으로 학습하고 실제 기업 사례를 통해 내부·외부 환경 분석, 경쟁우위 창출 전략, 혁신적 의사결정 모델 등을 탐구하며, 복잡한 경영 상황 속에서 윤리적이고 지속 가능한 전략적 판단을 내릴 수 있는 능력을 배양한다.

경영정보와의사결정(Management Information and Decision Making)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 경영정보시스템(MIS)의 개념과 역할을 이해하고, 데이터를 활용한 의사결정 과정을 학습한다. 정보시스템의 구성요소, 데이터 분석 기법, ERP·DSS 활용을 통해 전략적 의사결정 능력을 배양하며, 실제 기업 사례를 중심으로 학습한다.

글로벌경영(Global Business Management)

이론 3시간 3학점

급변하는 국제 비즈니스 환경을 이해하고 이에 대응하는 경영 전략과 실행 능력을 함양하기 위한 학문적 기초를 제공한다. 다국적 기업이 국제 시장에서 직면하는 전략적 과제와 조직 관리 문제를 다루며 글로벌 시장 환경과 무역의 기초, 다국적 기업의 관리 및 국제 전략 수립, 글로벌 공급망 관리와 운영, 국제 마케팅 및 금융 관리, 문화 간 경영과 글로벌 인적자원관리 내용을 포괄한다.

글로벌금융시스템과정책(International Finance and Policy)

이론 3시간 3학점

국제금융시장의 환경을 이해하기 위하여, 다국적 기업의 가치평가, 국제자본의 이동 및 환율시장에 대해 학습한다. 각국 통화 관련 파생 상품을 투자 및 위험관리 차원에서 학습하며, 외환시장에서의 이자율 패리티와 구매력 패리티에 대해 이해한다. 또한, 국외시장에서의 투자 및 국제시장에서의 자금 조달 환경에 대하여 학습한다.

기업위험관리와헤지전략(Risk Mangement and Financial institutions)

이론 3시간 3학점

이 과목은 금융기관이 직면하는 주요 리스크 유형과 이를 관리하기 위한 이론 및 실무적 접근법을 다룬다. 시장 리스크, 신용 리스크, 유동성 리스크, 운영 리스크 등을 중심으로 리스크 측정 기법과 관리 전략을 학습하며, 국제 금융 규제 역할과 영향을 분석한다. 또한 실제 사례를 통해 리스크 관리의 중요성과 적용 방안을 이해한다.

기업전산회계(Computerized Accounting)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 그동안 학습한 회계, 세무지식을 전산시스템에 적용하여 이해하고 연습한다. 과거와 달리 현대기업에서는 기술의 발전으로 전산시스템을 활용하여 회계정보를 기록하고, 수집, 정리하므로 이에 대한 실무 프로그램을 위주로 학습하고자 한다. 특히 일반기업에서 널리 사용하고 있는 더존 Smart A(교육용 i-Plus)에 초점을 맞추어 학습하며, 본 교과목 이수 후 전산회계 자격증(FAT 1급)을 취득하는 것을 목표로 한다.

디지털금융전략(Digital Financial Strategy)**이론 3시간 3학점**

본 교과목은 핀테크 산업을 경영전략적 관점에서 분석하고, 디지털 금융의 혁신적 비즈니스 모델과 가치창출 구조를 학습한다. AI, 블록체인, 오픈뱅킹, ESG금융 등 최신 트렌드를 중심으로 기업의 전략적 대응과 미래 금융산업의 변화를 탐구한다.

물류시스템관리(Logistics System Management)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 CRM과 SCM 시스템의 통합적 이해 및 관리 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 고객 데이터 분석을 통한 수요 예측 및 재고 관리 최적화 등 핵심 물류 시스템 운영 전략을 학습한다. ERP(전사적 자원 관리)를 기반으로 하는 시스템의 기능적, 전략적 역할을 이해하고, 실제 기업의 물류 및 고객 사례를 분석하여 실무 적용 능력을 향상시킨다. 이를 통해 학생들은 공급망 전반의 효율성을 극대화하고 창의적 가치 창출이 가능한 전문성을 확보하게 될 것이다.

비즈니스와인적자원(Business & Human Resource Management)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 강의는 기업 경영의 필수 요소인 인적자원(HR) 관리에 대한 이론과 실무를 다룹니다. 급변하는 글로벌 및 디지털 환경 변화 속에서 인적자원관리의 전략적 역할과 방향성을 이해하는 데 초점을 맞춥니다. 구체적으로 인적자원의 계획, 확보(모집, 선발), 개발(교육, 경력), 보상(평가, 임금), 유지(노사관계) 등 핵심 프로세스를 체계적으로 학습합니다. 이를 통해 학생들은 직무 및 성과 중심의 인사 시스템을 구축하고 운영할 수 있는 전문 지식과 실무 능력을 함양하게 됩니다. 결과적으로, 조직의 경쟁 우위를 창출하고 지속 가능한 성장을 이끌어갈 수 있는 인적자원관리 전문가를 양성하는 것을 최종 목표로 한다.

플랫폼경영(Platform Management)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 블록체인 기술의 비즈니스 응용을 중심으로 플랫폼 비즈니스의 구조와 전략을 학습한다. 탈중앙화, 네트워크 효과, 신뢰기반 거래, 토큰경제 등의 개념을 이해하고, 이를 활용한 혁신적 경영모델을 탐구한다.

경영캡스톤디자인(Business Capstone Design)**이론 및 실습 3시간 3학점**

경영현장의 실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)**실습 P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 1학기에 신청한다. 학생들이 경영학 전공분야와 관련된 연구주제를 선정하여 졸업논문을 작성하거나 경영학 전공에 대한 이해도를 테스트하기 위한 졸업시험을 시행하여 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건

< 미래융합학부1 인텔리전트비즈니스전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
필수	◦ 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점과 필수전공심화 12학점을 필수로 이수하여야 한다. ◦ 졸업학기에 졸업논문및시험 과목을 필수로 이수하여 졸업논문을 제출해야 한다. 단, 졸업논문은 자격증으로 대체할 수 있다. ◦ 경영캡스톤디자인 3학점을 필수로 이수하여야 한다.
학사	◦ 글로벌비즈니스 전공 교과목 이수 시 지도교수와의 상담을 통해 전공심화 학점으로 인정한다. ◦ 계열 내 글로벌비즈니스와 인텔리전트비즈니스 복수전공은 불허한다.

* 졸업요건은 졸업 기준으로 적용하며 변경될 수 있음.

■ 비즈니스영어전공 ■

(Business English)

1. 교육목표

비즈니스영어 전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 혁신적 인재를 양성하고자 한다. 본교 교육목적에 따라 글로벌 사회에서 요구되는 영어권 언어, 문화, 비즈니스를 융합한 학문을 배우고 섭렵한다. 특히, 글로벌 의사소통 능력을 겸비한 전문성을 개발하기 위해 실용영어 교육 및 영어권 비즈니스 실무교육을 집중적으로 실시하여 한국과 국제 비즈니스 분야에 필요한 실무능력을 겸비한 혁신적인 전문인 배출을 목표로 한다.

2. 전공과정 이수방법

비즈니스 영어전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 2026학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공도 가능)도 포함한다.

◦ 전공 이수 학점

- 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수 할 경우
- 본인 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수 할 경우

◦ 부·복수전공 이수 학점

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다 (표 참조).

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	EGM014	Modern Reading & Writing	3	2	1
	EGM006	시사강독	3	2	2
	EGM015	Business Communication Skill	3	3	1
	EGM022	Global Media	3	3	2

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적: 인터넷과 4차 산업 혁명 시대가 요구하는 디지털 리터러시를 겸비한 혁신적인 글로벌 인재를 양성하고자 창의적인 콘텐츠중심(Creative Content English)의 영어 수업을 목적으로 한다.

- 국제적으로 자유롭게 소통할 수 있는 고급영어 스킬 학습하기
- 인터넷상의 비즈니스 소통 전략 개발 및 소셜미디어를 효과적으로 활용하는 방법 이해하기
- 국제 비즈니스 상황에 적합한 과제 중심 창의적인 영어 활용 능력 개발하기

(2) 교육내용

- Grammar & Composition with AI: 고급영어 의사소통 능력 향상을 위한 Artificial Intelligence(AI)를 활용한 영어 문법과 작문 연습하기
- Digital Business Communication: 인터넷상의 디지털 활용 비즈니스 전략 학습과 발표 스킬 개발하기
- Social Media English: 디지털 리터러시를 겸비한 소셜미디어 플랫폼 비즈니스 영어소통 하기
- Creative English (Acting and Writing): 다양한 비즈니스 상황에서 활용할 수 있는 창의적인 영어 Task 장면 설정하여 상황에 적합한 영어 학습하기

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
Creative Content English	EGM011	Grammar & Composition with AI	3	3	1
	EGM009	Workplace communication	3	3	2
	EGM021	Social Media English	3	4	1
	EGM017	Creative English	3	4	2

□ 전공 이수체계도

Business English			Micro Degree		전공핵심		진출 분야
전공 능력	2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
창의적 기획	Global Leaders (글로벌 리더스)	Essays & Critical Thinking (에세이와 비판적 사고)	Service Industry English	Workplace communication (실무 커뮤니케이션)	Career Development Communication (경력개발커뮤니케이션)	Creative English (크리에이티브 잉글리시)	- 영어권 현지, 국내 기업 - 콘텐츠 기획자 - 국내 기업 번역사 및 신문·언론사 - 글로벌, 국내 기업 호텔 및 관광업 - 국내 출판, 론영강사
문제 해결	Modern Reading and Writing (현대읽기와 쓰기)	Digital Business Communication (디지털비즈니스커뮤니케이션)	English Culture (영어문화)	Writing for Modern Business (현대비즈니스 작문)	Contemporary American Business Studies (현대미국경영연구)	Intro to Western Literature in Business	
글로벌 소통	Dialogue and Diplomacy (대화와 협상)	Novel Studies (영미소설 연구)		Global Media (글로벌미디어)	Social Media English (소셜미디어 영어)		
비즈니스 수행	Advanced Conversation (영어회화)	Contemporary Issues (시사강독)	Business Communication Skills (비즈니스 영어회화)	Global Business Communication (글로벌 비즈니스 소통)		Applied English Communication (실용영어회화)	
인문학 적 능력	Translation for Flim English (영상영어번역)	Extensive Reading (영어읽기와 확장)	Grammar & Composition with AI (AI문법과 작문)	Social Interaction Contents (사회상호작용 콘텐츠)	The United States of Language and Money (미국, 언어그리고 자본주의)		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	EGM004	전심	Global Leaders(글로벌리더스)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM014	전핵	Modern Reading & Writing(현대 읽기와 쓰기)	3	3	이론 및 실습	필수
	1	EGM007	전심	Dialogue and Diplomacy(대화와 협상)	3	3	이론 및 실습	
	1		전심	Advanced Conversation(영어회화)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM013	전심	Translation for Film English(영상영어번역)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM008	전심	Essays & Critical Thinking(에세이와 비판적 사고)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM005	전심	Digital Business Communication(디지털비즈니스 소통)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM002	전심	Novel Studies(영미 소설연구)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM006	전핵	Contemporary Issues (시사강독)	3	3	이론 및 실습	필수
	2	EGM003	전심	Extensive Reading(영어 읽기 확장)	3	3	이론 및 실습	
3	1		전심	Service Industry English(서비스 산업 영어)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM020	전심	English Culture Communication(영어문화)	3	3	이론 및 실습	
	1		전심	Business Presentation (비즈니스발표)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM015	전핵	Business Communication Skills(비즈니스영어회화)	3	3	실습	필수
	1	EGM011	전심	Grammar & Composition with AI(AI 문법과 작문)	3	3	이론 및 실습	마이크로

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	2	EGM024	전심	Writing for Modern Business(현대 비즈니스작문)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM022	전핵	Global Media(글로벌미디어)	3	3	이론 및 실습	필수
	2	EGM009	전심	Workplace Communication(실무 커뮤니케이션)	3	3	이론 및 실습	마이크로
	2	EGM012	전심	Global Business Communication(글로벌 비즈니스 소통)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM016	전심	Social Interaction Contents(사회상호작용콘텐츠)	3	3	이론 및 실습	
4	1	EGM019	전심	Career Development Communication경력개발커뮤니케이션)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM023	전심	Contemporary American Business Studies(현대미국 경영연구)	3	3	이론 및 실습	
	1	EGM021	전심	Social Media English(소셜미디어영어)	3	3	이론 및 실습	마이크로
	1	EGM018	전심	The United States of Languages and Money(미국 언어와 자본주의)	3	3	이론 및 실습	
	2		전심	Intro to Western Literature in Business(서양 비즈니스 문학소개)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM001	전심	Applied English Communication(실용영어회화)	3	3	이론 및 실습	
	2	EGM017	전심	Creative English (크리에이티브 영어)	3	3	이론 및 실습	마이크로
	2			졸업논문 및 시험	3	3	실습	Pass/Fail

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

Global Leaders 글로벌리더스

이론 및 실습 3시간 3학점

세계의 글로벌 CEO나 국제적으로 영향력있는 기업가들의 연설이나 인터뷰 등을 영어듣기로 활용하여 글로벌 비즈니스 역량을 개발한다.

Modern Reading & Writing 현대읽기와 쓰기

이론 및 실습 3시간 3학점

현대의 다양한 주제의 글을 읽고 각 주제에 관한 영작문 연습한다. 장르에 적합한 문장작성 연습을 통하여 쓰기 능력을 개발한다.

Dialogue and Diplomacy 대화와 협상

실습 3시간 3학점

비즈니스 상황에 적합한 영어 협상 능력을 배양하는 영어 말하기와 쓰기 학습 하기

Advanced Conversation 영어회화

이론 및 실습 3시간 3학점

세련된 영어 문형과 표현을 습득하여 자기의 의사를 높은 수준의 영어로 말하는 언어 능력을 연마하며, 상황별 영어 문장의 패턴을 익혀 자연스러운 영어를 구사할 수 있도록 한다

Translation for Film English 영상 영어번역

이론 3시간 3학점

영미권 영화나 드라마의 내용을 청취하면서 어휘와 표현을 습득하고 문화적 뉘앙스에 따른 의미를 파악한다, 영화의 특정 장면을 선정하여 영어와 한국어의 적절한 번역을 통해 영어 듣기, 말하기 향상을 향상한다

Digital Business Communication

이론 및 실습 3시간 각 3학점

직장에서 비즈니스 커뮤니케이션 전략 학습과 업무스킬을 개발하여 인터넷을 통한 글로벌비즈니스 의사소통을 신장한다.

Essays & Critical Thinking

이론 및 실습 3시간 3학점

영어 쓰기의 기본 강자로 문장과 단락 구성 연습을 거쳐 주제에 따른 expressive, argumentative writing 논술 작성능력을 개발 한다.

Novel Studies(영미소설연구)

이론 및 실습 3시간 3학점

영미 소설 및 문학 작품을 통해 영어 독해 기술을 증진하고 작품을 분석하고 논의하면서 영어권 문화와 관습, 정세 등에 대한 다양한 견해를 공부한다.

시사강독(Contemporary Issues)

이론 및 실습 3시간 3학점

매스미디어 및 인터넷의 활용을 통하여 뉴스와 시사 글의 내용이해, 주제 찾기, 및 어휘학습에 주력하며, 영미 우수의 일간지와 주간지에 실린 뉴스나 사설 강독을 통하여 외국문화와 관습, 정세 등에 대한 다양한 견해 및 시사용어와 사회의 흐름을 익혀 글로벌 사회를 비판적으로 이해한다.

Extensive Reading(영어읽기와 확장)

이론 및 실습 3시간 3학점

영문학 작품 중에서 뛰어난 작품을 엄선하여 다독함으로써 독해력과 어휘력을 증강 시킨다.

실용영어 소통 Applied English Communication

이론 및 실습 3시간 3학점

영어 커뮤니케이션의 응용학습을 통하여 실무/ 실용 영어 능력을 향상 한다.

3학년 교과목 내용

Service Industry English(서비스 산업 영어)

이론 및 실습 3시간 3학점

항공업무, 호텔 메니저 및 관련 산업에서 활용하는 영어 스킬을 이해하고 습득해 개발한다.

English Culture (영미문화)

이론 및 실습 3시간 3학점

영미 사회에 대한 올바른 이해와 폭넓은 식견을 갖도록 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 방면에 대한 접근을 시도하며, 더욱 넓게는 지구촌의 영어 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

Business Presentation (비즈니스 발표)

이론 및 실습 3시간 3학점

비즈니스 주제에 대한 연구 조사를 실시하고 분석하는 일반적인 영어 발표 능력을 함양하도록 하며, 다양한 이슈에 대해 자신의 생각을 설득력 있게 제시하는 연습을 통해 영어 프리젠테이션 능력을 배양한다.

Business Communication Skills (비즈니스영어회화)

이론 및 실습 3시간 3학점

현대 비즈니스 분야의 리포트 및 정보물을 읽고 분석하여 비즈니스 상황에서 사용할 수 있는 표현과 소통 방법을 연마하며, 비즈니스 상황에 적합한 어휘와 표현력을 익혀 자유로운 비즈니스 소통이 가능하도록 한다.

Grammar & Composition with AI (AI 문법과 작문)

이론 및 실습 3시간 3학점

영어 문법의 Part of Speech를 학습하고 기본적 영어의사소통 능력 향상을 위한 Artificial Intelligence(AI)를 활용한 A-Z까지 효과적인 작문 연습 및 에디팅 연습하여 영어작문 능력을 향상한다.

Writing for Modern American Business (현대비즈니스작문)

이론 및 실습 3시간 3학점

근대 미국 사회에 글로벌 비즈니스에 대한 이해와 폭넓은 식견을 갖도록 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 방면에 대한 접근을 시도하며, 더욱 넓게는 지구촌의 영어 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

Global Business Communication(글로벌비즈니스소통)

이론 및 실습 3시간 3학점

21세기 현대 미국 사회에 글로벌 비즈니스에 대한 이해와 폭넓은 식견을 갖도록 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 방면에 대한 접근을 시도하며, 더욱 넓게는 지구촌의 영어 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

Global Media (글로벌미디어)

이론 및 실습 3시간 3학점

CNN 뉴스, 영화 및 다양한 미디어 매체 및 영상물을 시청하고 어휘와 표현을 익히며 자유로운 토론이 가능하도록 학습한다.

Workplace Communication skills(실무커뮤니케이션)

이론 및 실습 3시간 3학점

직장내에서 사용하는 영어 커뮤니케이션의 방식을 이해하고 상황별 영어표현을 습득하고 활용한다.

Social Interaction Contents (사회사회작용콘텐츠)

이론 및 실습 3시간 3학점

서양 문화와 경제적 비즈니스 역사에 대한 이해와 비즈니스 상황에서 자기의 의사를 높은 수준의 영어로 말하는 능력을 연마한다.

Global Business Communication(글로벌 비즈니스 소통)

이론 및 실습 3시간 3학점

다양한 국가와 문화권에서의 문화 간 비즈니스 프로젝트 학습이다. 단순한 문화/언어지식의 습득을 넘어 문화권역별로 다른문화 수용에 대한 비판적 사고와 다각적 분석능력을 시도하며 자유롭게 영어로 소통 할 수 있도록 한다.

4학년 교과목 내용

Career Development Communication (경력개발커뮤니케이션)

이론 및 실습 3시간 3학점

주제를 정하고 팀별 논쟁을 통해 효과적인 의사소통의 기술을 배우면서 영어 능력을 향상한다.

Contemporary American Business Studies (현대미국경영연구)

이론 및 실습 3시간 3학점

현장에서 일어나는 실제 비즈니스 내용을 중심으로 강의하고, 비즈니스와 관련된 내용과 비즈니스에서 거래상대방을 만나는 장면에서부터 협상, 계약, 서비스 등에서 행해지는 비즈니스영어를 주로 익히며, 생활영어와 비즈니스 영어를 중심으로 실용적인 영어 내용들을 반복 학습함으로써 에 전문적인 영어 능력을 개발한다.

Social Media English (소셜미디어영어)

이론 및 실습3시간 3학점

디지털 리터러시를 겸비한 소셜미디어 플랫폼 비즈니스 영어를 학습하고 소통 하기

Social Interaction Content 1

이론 및 실습 3시간 3학점

비즈니스 상황에서 발생하는 상황별 상호작용 영어대화 학습하기

The United States of Language and Money (미국,언어와 자본주의)

이론 및 실습 3시간 3학점

서양문화와 경제를 이해하고 글로벌 경제에서 사용하는 용어들을 학습한다. 영미권 경제연구는 미국 사회의 다양한 구성 요소들을 탐구하고, 현대 미국의 사회 구조에 영향을 준 주요 역사적 사건들을 알아보면서 문화 간 분석을 시도한다.

Intro to Western Literature in Business(서양비즈니스문학)

이론 및 실습 3시간 3학점

서양문학 속에서 보여주는 비즈니스 사례를 분석하고 영어 능력 향상 하기

Applied English Communication (실용영어회화)

이론 및 실습 3시간 3학점

영미 사회에 대한 특정한 지역별 문화 콘텐츠에 대한 언어문화적 접근을 시도하며 글로벌 시각 및 글로벌 지구촌의 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

Creative English (크리에이티브영어)

이론 및 실습 3시간 3학점

다양한 비즈니스 상황에서 활용할 수 있는 창의적인 영어 Task 장면 설정하여 역할 대사 쓰기로 상황에 적합한 영어하기

6. 학과(부) 졸업 요건

< 비즈니스영어전공 졸업요건 >

비즈니스 영어전공 학생은 졸업하기 위해 다음 요건을 충족하여야 한다.

졸업요건	세부기준
졸업논문 및 시험 학 점	-졸업학기(제8학기)에 졸업논문 및 시험 교과목 (과목명 : 졸업논문 및 시험,1학점)을 수강 신청 해야함 -TOEIC 점수가 800점이 되지 않는 학생들은 졸업 불가 (대체시험-학과시험 없음)
T O E I C TOEIC Speaking	-학기말고사 기간까지 TOEIC 점수 제출. (TOEIC:800점 이상 /TOEIC Speaking (Intermediate High-140점 이상) 이상 *공인어학시험 및 자격증은 졸업일 기준 2년 이내의 것을 인정 함
	-TOEIC 점수가 800점이 되지 않는 학생들은 졸업 불가 (대체시험-학과시험 없음)

비즈니스일어전공

Major of Business Japanese

1. 교육목표

비즈니스일어전공은 홍익인간 정신을 구현하는 서경대학교의 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 지도적 인재 양성이란 교육목적에 부합하도록 일본어 기반의 언어 능력은 물론 일본 사회·문화 전반에 대한 이해와 글로벌 비즈니스 실무가 융합된 학문을 탐구한다.
구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

- (1) 전문 지식과 창의적 비즈니스 역량을 겸비한 교양 있는 전문인 배출
- (2) 한일 교류 확대 등 급변하는 시대적 환경에 대응하는 실용적 일본어 구사 능력 함양
- (3) 글로벌 시장 및 비즈니스 실무를 포함한 다양한 분야에서 활약할 일본 지역 전문가 양성

2. 전공과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

비즈니스일어전공의 학위 취득을 위해서는 본교 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 전공 구분(단일·심화·부·복수전공)에 따른 최저 이수 학점 및 필수 요건을 충족해야 한다.

◦ 졸업 및 전공 이수 기준

- 졸업 이수 학점: 총 130학점 이상 이수 (교양 및 전공 합계)
- 전공 필수 요건: 전공 교과목 중 '전공핵심'으로 지정된 12학점을 반드시 포함하여 이수해야 함.(표 참조)

◦ 전공 이수 방법 (2025학년도 입학생부터 적용)

전공 구분	최저 이수 학점	비고 및 세부 요건
단일전공	60학점	타 전공 마이크로디그리(12학점) 이수 포함
심화전공	60학점	소속 전공 교과목으로만 60학점 이수
복수전공	36학점	전공핵심 6학점 필수 포함
부전공	24학점	

◦ 전공 핵심 (12학점)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	JPM009	일어문법	3	2	2
	JPM013	AI실무일회화	3	3	1
	JPM016	일본지역연구	3	3	2
	JPM022	일어능력시험	3	4	1

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

본 마이크로디그리 과정은 초·중급 단계의 체계적인 교과 이수를 통해 일본어 역량 강화와 상호 문화 이해를 도모한다. 이를 바탕으로 한일 간 국제 비즈니스 등 글로벌 환경에서 즉각 활용 가능한 실용적 언어 구사 능력을 제고하고, 적재적소의 소통 역량을 갖춘 글로벌 인재 양성을 목적으로 한다.

(2) 교육 내용: <실용일본어 커뮤니케이션 과정>

◦ 초급 과정: 기초 역량 확립

- 기초일회화: 일상생활에 필요한 기본적인 일본어 표현과 기초 회화 능력을 습득하여 초기 의사소통 체계를 구축한다.
- 일어문법: 일본어의 구조적 특징인 문형과 활용형 등 기본 문법 체계를 학습하여 정확한 문장 구성 능력을 함양한다.

◦ 중급 과정: 심화 및 실무 역량 강화

- 일어능력시험: 공인 자격시험(JLPT, JPT)의 주요 출제 영역을 심도 있게 학습하며, 문법·어휘·독해 중심의 실전 풀이를 통해 언어 운용 능력을 강화한다.
- 일본지역연구: 일본의 정치·경제·사회·문화 전반을 포괄적으로 고찰함으로써 상호 문화적 관점에서 통찰력을 기르고 세계 시민 의식을 함양한다.

(3) 이수방법

- 이수 요건: 마이크로디그리 교육과정으로 지정된 4개 교과목(총 12학점)을 모두 이수하여야 한다.
- 학점 인정 범위: 소속 전공에 개설된 마이크로디그리 교과목 이수 시, 해당 이수 학점은 전공 학점으로만 인정된다.
- 단일전공 이수자의 경우, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리과정(12학점)을 반드시 이수하여야 해당 마이크로디그리 취득을 인정한다. (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
실용일본어 커뮤니케이션 과정	JPM012	커뮤니케이션일회화	3	3	1
	JPM019	일본문학리딩	3	3	2
	JPM022	일어능력시험	3	4	1
	JPM028	IT비즈니스일회화	3	4	2

□ 전공 이수체계도

비즈니스일어전공						전공핵심	Micro Degree
전공능력	2학년		3학년		4학년		진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
창의비즈니스기획능력	일어강독	일본역언습	트렌디일어	일본지역연구 (전공핵심)	한일무역실무	일본비즈니스연구	국외기업 교육관계 연구직 공공기관 언론사
글로벌문제해결능력	글로벌일본문화	서브컬처스터디	커뮤니케이션문화	마케팅일어	일어능력시험 (전공핵심)	일어능력시험심화	글로벌기업 콘텐츠기획 문화·영화·애니메이션산업
			전공 마이크로디그리		전공 마이크로디그리		
디지털실무능력	일어학입문	비즈니스문서교정	비즈니스일어문화 (전공핵심)	일본취업시장분석	한일비즈니스문화분석	비즈니스일어문화	국내·외 무역회사 마케팅/IT실무전문가 일본데이터분석
						전공 마이크로디그리	
후면커뮤니케이션능력	기초일어문화	일어문법 (전공핵심)	시니어비즈니스일어문화	일본문화리딩	일어인터뷰연습		일본계 회사 글로벌한살팅서비스 관련직국영기업체
				전공 마이크로디그리			
글로벌비즈니스융합능력	기초일어	마케팅일어	비즈니스통번역일어	일어스토리텔링	비즈니스 프레젠테이션	디베이트일어	디지털 마케팅 통번역사 방송·미디어 출판업

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번 호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	JPM001	전심	일어강독 Japanese Reading Comprehension	3	3	이론	
	1	JPM002	전심	글로벌일본문화 Global Japanese Culture	3	3	이론	
	1	JPM003	전심	일어학입문 Introduction to Japanese Language	3	3	이론	
	1	JPM004	전심	기초일회화 Elementary Japanese Conversation	3	3	실습	
	1	JPM005	전심	기초일어 Elementary Japanese	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM006	전심	일번역연습 Japanese Translation Practice	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM007	전심	서브컬처스터디 Study of Sub-culture	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM008	전심	AI일작문코칭 AI Japanese Composition Coaching	3	3	이론 및 실습	
	1	JPM009	전핵	일어문법 Japanese Grammar	3	3	이론	필수
	2	JPM010	전심	마케팅일어 Marketing Japanese	3	3	실습	
3	1	JPM011	전심	트렌디일어 Trendy Japanese	3	3	이론 및 실습	
	1	JPM012	전심	커뮤니케이션일회화 Communicative Japanese Conversation	3	3	실습	마이크로디그리
	1	JPM013	전핵	AI실무일회화 AI Practical Japanese Conversation	3	3	실습	필수
	1	JPM014	전심	시추에이션일회화 Situation Japanese Conversation	3	3	실습	
	1	JPM015	전심	AI통번역일어 AI Japanese Interpretation and Translation	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM016	전핵	일본지역연구 Regional study of Japan	3	3	이론	필수
	2	JPM017	전심	미디어일어 Media Japanese	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM018	전심	일본취업시장분석 Study of Japanese Job Market	3	3	이론	
	2	JPM019	전심	일본문학리딩 Japanese Literature Reading	3	3	이론	마이크로디그리
	2	JPM020	전심	일어스토리텔링 Japanese Storytelling	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번 호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	JPM021	전심	한일무역실무 Trade Business Between Korea and Japan	3	3	이론	
	1	JPM022	전핵	일어능력시험 Japanese Proficiency Test	3	3	이론 및 실습	필수 마이크로디그리
	1	JPM023	전심	한일커뮤니케이션분석 Study of Communication Between Korea and Japan	3	3	이론 및 실습	
	1	JPM024	전심	일어인터뷰연습 Japanese Interview Practice	3	3	실습	
	1	JPM025	전심	AI일프레젠테이션 AI Japanese Presentation	3	3	실습	
	2	JPM026	전심	일비즈니스연구 Japanese Business Study	3	3	이론	
	2	JPM027	전심	일어능력시험심화 Advanced Japanese Proficiency Test	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM028	전심	IT비즈니스일회화 IT Business Japanese Conversation	3	3	이론 및 실습	마이크로디그리
	2	JPM029	전심	디베이트일어 Debate Japanese	3	3	이론 및 실습	
	2	JPM999	전심	졸업시험 Graduation Examination	0	0	이론	P/NP 평가 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

일어강독(Japanese Reading Comprehension)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본어로 작성된 텍스트를 분석하고 이해하는 능력을 배양하는 것을 목적으로 하며, 다양한 문체와 주제의 텍스트를 읽고 해석하는 과정을 통해 일본어 독해 능력을 심화한다. 어휘와 문법의 적용을 강조하며, 텍스트의 문맥적 의미와 문화적 배경을 종합적으로 이해하는 능력을 기른다. 또한, 읽기 과정을 통해 논리적 사고와 비판적 이해력을 함양한다.

글로벌일본문화(Global Japanese Culture)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본 문화를 글로벌한 시각에서 이해하고 비교하는 데 목적을 두며, 일본 문화의 전통적 요소와 현대적 변화를 다각적으로 탐구한다. 일본 문화가 국제 사회에서 미친 영향과 그 확산 과정을 분석하고, 이를 통해 문화적 다양성과 상호작용에 대한 통찰을 제공한다.

일어학입문(Introduction to Japanese Language)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본어학의 기초적인 이론과 개념을 학습하며, 일본어의 음운론, 형태론, 통사론, 의미론 등을 종합적으로 다룬다. 일본어의 구조적 특징을 분석하고, 일본어 언어학의 주요 이론과 연구 방법을 소개한다. 이를 통해 학습자는 일본어의 언어적 특성을 깊이 이해하고, 다양한 언어학적 접근 방식을 통해 일본어를 학문적으로 탐구할 수 있는 기초를 마련한다.

기초일회화 (Elementary Japanese Conversation)

실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어 초급 단계의 회화 능력 함양을 목적으로 하며, 기본적인 발음 및 억양 규칙을 학습하고, 일상생활에서 빈번히 사용되는 기초 회화 표현을 중심으로 실질적인 의사소통 능력을 배양한다. 학습자는 다양한 상황별 대화 연습을 통해 일본어 회화 표현에 대한 이해를 심화하고, 초급 수준의 언어적 유창성을 개발한다.

기초일어(Elementary Japanese)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어 입문의 기초적 단계로서, 일본어의 문자 체계 및 발음 체계를 학습하고, 기본적인 문법과 표현을 체계적으로 익히는 데 초점을 둔다. 또한, 초급 수준의 어휘와 일상적인 표현을 활용한 의사소통 능력을 배양하며, 이를 통해 일본어의 기초적인 운용 능력과 일본 문화에 대한 기초적 이해를 도모한다.

일번역연습(Japanese Translation Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어와 한국어 간 번역 실습을 통해 언어 간 상호작용의 원리를 이해하고, 실질적인 번역 능력을 배양하는 데 초점을 둔다. 학습자는 다양한 주제와 장르의 텍스트를 다루며, 양 언어의 구조적 차이와 문화적 맥락을 고려한 번역 기법을 익히게 된다. 또한, 번역 과정에서의 정확성과 자연스러움을 동시에 달성하기 위한 이론적 지식과 실무적 역량을 심화한다.

서브컬처스터디(Study of Subculture)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본의 서브컬처를 중심으로 현대 사회에서 나타나는 다양한 문화적 현상을 탐구하는 데

중점을 둔다. 일본 서브컬처의 역사와 발전 과정을 분석하고, 이를 통해 일본 대중문화의 사회적, 경제적, 문화적 영향을 이해하며, 일본 서브컬처가 세계적으로 확산된 배경과 그 수용 과정을 연구하여 다문화적 관점에서 서브컬처의 의의와 역할을 종합적으로 탐구한다.

AI일작문코칭(AI Japanese Composition Coaching)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 AI 기술을 활용하여 일본어 작문 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 학생은 AI 기반 도구를 통해 글쓰기 과정에서의 오류를 실시간으로 수정하고, 다양한 작문 스타일과 기법을 학습한다. 학습자는 AI의 피드백을 바탕으로 문법, 어휘, 문장 구조를 개선하며, 창의적이고 논리적인 일본어 작문 능력을 개발할 수 있다. 이 과정을 통해 학생은 현대적 작문 도구를 활용한 실용적인 작문 역량을 배양한다.

일어문법(Japanese Grammar)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본어 문법 체계를 체계적으로 학습하는 것을 목적으로 하며, 일본어의 형태론적, 통사론적 특징을 이해하고 이를 분석적으로 접근하는 데 초점을 둔다. 기초적인 문법 항목에서부터 중급 수준의 문형과 표현에 이르기까지 일본어의 문법적 구조를 심화 학습하며, 이를 활용한 정확한 문장 구성 능력과 문법적 사고력을 배양한다.

마케팅일어(Marketing Japanese)

실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어를 활용한 마케팅 커뮤니케이션 기술을 학습하며, 일본 시장의 특성과 소비자 행동에 대한 심층적인 이해를 목표로 한다. 학습자는 마케팅 관련 일본어 표현과 실무 용어를 익히고, 광고, 프로모션, 브랜드 전략 등 다양한 마케팅 사례를 통해 일본어의 실질적 활용 능력을 배양한다. 또한, 일본어로 마케팅 전략을 기획하고 프레젠테이션을 진행함으로써 실무적 감각과 언어적 표현력을 동시에 강화한다.

3학년 교과목 내용

트렌디일어(Trendy Japanese)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어의 최신 트렌드와 변화하는 언어적 표현을 탐구하는 데 목적을 두며, 현대 일본 사회와 문화에서 사용되는 다양한 표현을 학습한다. 학습자는 여러 매체와 실생활에서 나타나는 최신 일본어 표현의 배경과 사용 맥락을 분석하며, 이를 통해 일본어의 사회적, 문화적 변화를 이해한다.

커뮤니케이션일회화(Communicational Japanese Conversation)

실습 3시간 3학점

본 과목은 다양한 상황에서 일본어를 활용한 의사소통 능력을 향상시키는 데 중점을 둔다. 학생들은 실생활과 업무 환경에서 자주 접할 수 있는 커뮤니케이션 상황별 회화 표현을 학습하며, 일본어로 자연스럽게 대화할 수 있는 실용적인 능력을 배양한다. 학습자는 대화의 흐름, 비언어적 표현, 문화적 맥락 등을 포함한 통합적인 커뮤니케이션 기술을 익히고, 역할극과 시뮬레이션을 통해 실질적인 대화 능력을 강화한다.

AI실무일회화(AI Practical Japanese Conversation)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 AI 기술을 활용하여 실무 환경에서 요구되는 일본어 회화 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 학생들은 AI 기반의 언어 학습 도구와 음성 인식 기술을 통해 실시간 피드백을 받으며, 업무 회의, 프레젠테이션, 고객 상담 등 다양한 실무 상황에 적합한 일본어 표현을 학습한다.

시추에이션일회화(Situation Japanese Conversation)

실습 3시간 3학점

본 과목은 다양한 상황에서 일본어로 효과적으로 의사소통할 수 있는 실무적 능력을 배양하는 데 목적을 두며, 실제 생활과 업무 환경에서 자주 접할 수 있는 상황별 회화 표현을 학습한다. 학습자는 구체적인 상황에 따른 적절한 일본어 표현과 문형을 연습하며, 역할극과 시뮬레이션을 통해 실질적인 대화 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

AI통번역일어(AI Interpretation and Translation of Japanese)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 인공지능(AI) 기술을 활용한 일본어 통번역의 원리와 실무적 응용을 탐구하는 데 목적을 두며, AI 기반 번역 도구와 통역 기술의 활용법을 학습한다. 학습자는 일본어와 한국어 간의 언어적 차이를 분석하며, 번역 및 통역 과정에서 발생하는 문화적, 맥락적 문제를 해결하는 방법을 익힌다. 또한, AI 기술과 인간 통번역의 상호 보완적 역할을 이해하고, 이를 통해 실무적 통번역 능력을 강화하는 것을 목표로 한다.

일본지역연구(Regional Study of Japan)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본의 지역별 특성을 학문적으로 분석하며, 각 지역의 역사적 배경, 문화적 전통, 경제적 활동, 사회적 구조를 심층적으로 탐구한다. 일본의 지역 간 상호작용과 통합 과정, 그리고 지역적 다양성이 국가적 정체성과 국제적 위상에 미치는 영향을 다각적으로 고찰한다. 이를 통해 일본 지역 연구의 이론적 틀과 실제 사례를 결합하여 비판적 사고와 학문적 통찰을 심화한다.

미디어일어(Media Japanese)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어를 기반으로 한 다양한 미디어 콘텐츠의 언어적 특징과 표현 방식을 분석하고, 이를 활용한 실질적인 커뮤니케이션 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다. 신문, 방송, 광고, 온라인 콘텐츠 등 다양한 미디어 자료를 통해 일본어의 현대적 용법과 매체별 특성을 이해하며, 미디어 언어의 사회적, 문화적 맥락을 탐구한다. 또한, 실습 중심의 학습을 통해 미디어 일본어 표현의 실무적 활용 능력을 강화한다.

일본취업시장분석(Study of Japanese Job Market)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본의 취업 시장 구조와 동향을 체계적으로 분석하며, 일본 기업의 고용 문화와 채용 절차를 이해하는 것을 목적으로 한다. 일본의 주요 산업 및 직종별 고용 트렌드를 조사하고, 취업을 위한 언어적·문화적 준비사항을 학습한다. 또한, 사례 연구와 실무 중심의 접근을 통해 일본 취업 시장에 대한 실질적 통찰과 적응 능력을 배양한다.

일본문학리딩(Japanese Literature Reading)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본 문학 작품을 읽고 분석하는 과정을 통해 문학적 이해와 해석 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다. 다양한 장르의 일본 작품을 다루며, 문학적 주제, 서사 구조, 언어적 표현 등을 심도 있게 탐구한다. 학습자는 일본 문학의 문화적, 역사적 맥락을 이해함으로써 텍스트의 깊이를 확장하고, 비판적 사고와 표현 능력을 함께 함양한다.

일어스토리텔링(Japanese Story-telling)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본 문학을 중심으로 스토리텔링의 본질과 기법을 탐구하는 데 목적을 두며, 전통적 서사와 현대적 이야기가 결합된 일본 문학의 매력을 다양한 관점에서 조명한다. 일본 텍스트의 작품의 서사 구조와 표현 방식을 분석하며, 이를 통해 스토리텔링 기술의 문학적, 문화적, 창의적 요소를 이해한다.

4학년 교과목 내용

한일무역실무(Trade Business between Korea and Japan)

이론 3시간 3학점

본 과목은 한일 양국 간의 무역 실무를 체계적으로 학습하며, 무역 거래 과정에서 요구되는 언어적·실무적 역량을 배양하는 것을 목적으로 한다. 한일 무역의 주요 절차와 규정, 경제적 배경과 문화적 차이를 심층적으로 탐구하며, 무역 계약, 물류 관리, 비즈니스 문서 작성 등의 실습을 통해 실질적인 무역 실무 능력을 강화한다.

일어능력시험(Japanese Proficiency Test)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어 능력시험의 기초 단계에 해당하는 내용을 학습하며, 시험의 형식과 주요 출제 영역에 대한 이해를 바탕으로 초급 수준의 일본어 능력을 체계적으로 준비한다. 문법, 어휘, 독해 등 기본 항목을 중심으로 구성되며, 각 영역별 실전 문제 풀이와 전략적 접근을 통해 기초 실력을 향상시키고 시험 적응력을 배양한다.

한일커뮤니케이션분석(Study of Communication Between Korea and Japan)

실습 3시간 3학점

본 과목은 원활한 커뮤니케이션 위한 이론적인 배경을 학습한 후, 한일 리메이크 드라마를 활용하여 한일 의사소통 방법의 유사점과 차이점을 이해하고, 이문화 접촉상황에서의 다양하면서도 원만한 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있도록 하는 것이 목적이다. 또한 학습자 스스로가 자율적으로 인식 및 습득하여 실생활에서 적극적으로 활용할 수 있는 역량을 기른다.

일어인터뷰연습(Japanese Interview Practice)

실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어를 활용한 인터뷰 기술을 학습하며, 구체적인 상황에 적합한 언어적 표현과 소통 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다. 학습자는 일본의 고용 문화와 인터뷰 관행을 이해하고, 자기소개, 직무 관련 질의응답, 상황별 대처 방안을 포함한 다양한 실전 인터뷰 연습을 진행한다. 이를 통해 실무적 의사소통 능력을 강화하고, 일본 취업 및 비즈니스 환경에서의 인터뷰 역량을 심화한다.

AI일본프레젠테이션(AI Japanese Presentation)

실습 3시간 3학점

본 과목은 인공지능(AI) 기술을 활용한 일본어 프레젠테이션 기법을 학습하며, 언어적 표현력과 기술적 활용 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다. 학습자는 일본어로 자료를 구성하고 발표하는 과정에서 AI 도구를 활용해 시각적, 음성적 요소를 효과적으로 통합하는 방법을 익힌다. 나아가 다양한 주제를 바탕으로 실습을 진행하며, 창의적이고 설득력 있는 일본어 프레젠테이션 역량을 기른다.

일비즈니스연구(Study of Japanese Business)

실습 3시간 3학점

본 과목은 일본 비즈니스의 구조와 운영 방식을 체계적으로 분석하며, 일본 기업 문화, 경영 전략, 경제적 환경을 종합적으로 이해하는 것을 목적으로 한다. 일본의 전통적 경영 방식과 현대적 변화를 비교하며, 글로벌 비즈니스 환경에서 일본 기업의 역할과 경쟁력을 비판적으로 고찰한다. 사례 연구와 이론적 접근을 통해 일본 비즈니스에 대한 심층적 이해와 함께, 이를 바탕으로 국제적 관점에서의 비즈니스 전략 수립 역량을 함양한다.

일어능력시험심화(Advanced Japanese Proficiency Test)

이론 3시간 3학점

본 과목은 일본어 능력시험의 고급 단계에 해당하는 내용을 심도 있게 학습하며, 고급 문법, 어휘, 독해, 청해 등 주요 영역의 실력을 체계적으로 강화한다. 다양한 유형의 문제를 분석하고 해결하는 실전

연습을 통해 고급 일본어의 언어적 운용 능력을 배양하며, 이를 바탕으로 시험에서 요구되는 종합적 이해력과 응용력을 익힌다.

IT비즈니스일회화(IT Business Japanese Conversation)

실습 3시간 3학점

본 과목은 IT 비즈니스 환경에서 요구되는 일본어 커뮤니케이션 기술을 학습하며, IT 전문 용어와 실무 표현을 익히는 데 중점을 둔다. 학생들은 IT 산업과 관련된 회의, 프레젠테이션, 이메일 작성, 고객 상담 등 다양한 비즈니스 상황에서 사용되는 일본어를 실습하며, 실질적인 의사소통 능력을 배양한다.

디베이트일어(Debate Japanese)

실습 3시간 3학점

본 과목은 일본어로 논리적 사고와 설득력 있는 의사소통을 연마하기 위한 디베이트 기술을 학습하며, 이를 통해 일본어 구사 능력과 비판적 사고력을 동시에 배양하는 것을 목적으로 한다. 다양한 사회적, 문화적, 경제적 주제를 바탕으로 디베이트를 진행하며, 논리적 주장 전개, 반론 제시, 설득 기술 등을 학습한다.

졸업시험(Graduation Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건

<비즈니스일어전공 졸업 자격 요건>

졸업요건	세부기준
졸업시험	다음의 기준을 충족하는 공인일본어시험 성적표를 제출하여야 하며, 이를 졸업 시험 합격으로 인정한다. - 인정 기준: JLPT N1 또는 JPT 700점 이상 취득 - 유효 기간: 졸업일 기준 2년 이내에 취득한 성적에 한함

컴퓨터소프트웨어전공

(Major of Computer Software)

1. 교육목표

컴퓨터소프트웨어 전공은 ‘지혜(智慧)와 인의(仁義)를 갖춘 용기(勇氣) 있는 지도적 인재 양성’이라는 우리 대학교의 교육목적에 따라 ‘세상을 변화시키는 소프트웨어 중심사회를 선도하고, 미래의 초연결 지능화 사회를 구현할 소프트웨어 전문인재 양성’을 학과의 교육목적으로 하며, 이를 달성하기 위한 세부 교육목표는 다음과 같다.

- (1) 소프트웨어학의 기초 자질인 컴퓨팅 사고력과 논리적 문제해결 능력을 갖춘 전문가를 양성한다.
- (2) 소프트웨어 분야의 전문지식과 실무 응용능력을 겸비한 소프트웨어 중심사회를 선도할 인재를 양성한다.
- (3) 올바른 가치관 위에 원활한 의사소통 능력과 협동 정신을 갖추고 지역사회와 국가, 국제사회에 이바지할 수 있는 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

- 컴퓨터소프트웨어 전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공도 가능)도 포함한다.

◦ 전공 이수 방법

- 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수 할 경우
- 본인 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수 할 경우

◦ 부·복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다

(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	ITS015	운영체제	3	2	2
	ITS013	알고리즘및실습	3	3	1
	ITS002	데이터베이스	3	3	1
	ITS009	소프트웨어공학	3	4	1

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

“웹풀스택개발” 마이크로디그리 전공은 모던 웹 개발 환경에서 요구되는 프론트엔드와 백엔드 기술을 통합적으로 이해하고 활용할 수 있는 실무형 개발자를 양성하는 것을 목표로 한다. 학생들은 최신 웹 프로그래밍 기술을 습득하고, 사용자 경험 중심의 인터페이스 설계와 서버-클라이언트 구조를 이해하며, 효과적인 웹 애플리케이션 개발과 유지 보수 능력을 기른다. 이를 통해 산업 현장에서 즉시 기여할 수 있는 전문성을 갖추도록 돕는다.

(2) 교육내용

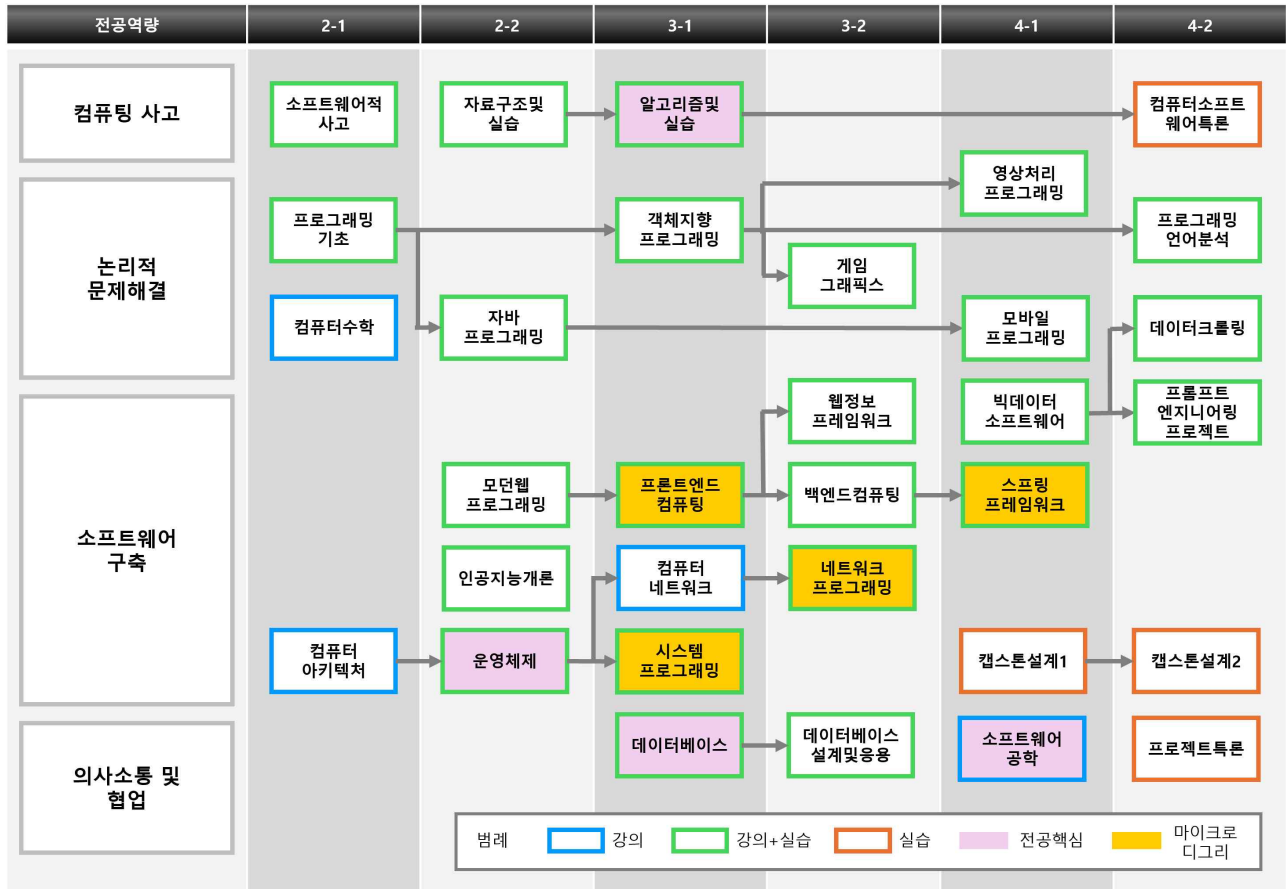
“웹풀스택개발” 마이크로디그리 전공은 네 가지 주요 과목으로 구성된다. 모던웹프로그래밍에서는 HTML, CSS, JavaScript와 같은 기본 기술을 익히고, 최신 웹 개발 트렌드를 학습한다. 자바프로그래밍에서는 객체지향 프로그래밍과 웹 애플리케이션 개발의 기반을 다진다. 프론트엔드컴퓨팅에서는 React, Vue.js와 같은 프레임워크를 활용한 동적 웹 개발을, 백엔드컴퓨팅에서는 Node.js, Spring Boot를 통한 서버 개발과 데이터베이스 설계, REST API 구축 등 백엔드 기술을 심도 있게 다룬다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
웹풀스택개발	CSM010	프론트엔드컴퓨팅	3	3	1
	CSM004	시스템프로그래밍	3	3	1
	CSM002	네트워크프로그래밍	3	3	2
	CSM003	스프링프레임워크	3	4	1

□ 전공 이수체계도



4. 교과과정

학 년	학 기	학수번 호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	ITS012	전심	소프트웨어적사고 (Computational Thinking)	3	3	이론및실습	
	1	ITS024	전심	프로그래밍기초 (Programming Basics)	3	3	이론및실습	
	1	ITS022	전심	컴퓨터수학 (Mathematics for Computer Science)	3	3	이론	
	1	ITS023	전심	컴퓨터아키텍처 (Computer Architecture)	3	3	이론	
	2	ITS020	전심	자료구조및실습 (Data Structures and Practice)	3	3	이론및실습	
	2	ITS015	전핵	운영체제 (Operating Systems)	3	3	이론및실습	
	2	ITS019	전심	인공지능개론 (Introduction to Artificial Intelligence)	3	3	이론및실습	
	2	ITS005	전심	모던웹프로그래밍 (Modern Web Programming)	3	3	이론및실습	
	2	CSM006	전심	자바프로그래밍 (Java Programming)	3	3	이론및실습	
	2	ITS018	전심	웹클라이언트컴퓨팅 (Web Client Computing)	3	3	이론및실습	
3	1	ITS013	전핵	알고리즘및실습 (Algorithms and Practice)	3	3	이론및실습	
	1	ITS002	전핵	데이터베이스 (Databases)	3	3	이론및실습	
	1	ITS001	전심	객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)	3	3	이론및실습	
	1	ITS021	전심	컴퓨터네트워크 (Computer Network)	3	3	이론	
	1	CSM010	전심	프론트엔드컴퓨팅 (Frontend Computing)	3	3	이론및실습	
	1	CSM004	전심	시스템프로그래밍 (System Programming)	3	3	이론및실습	
	1	ITS016	전심	웹서버컴퓨팅 (Web Server Computing)	3	3	이론및실습	
	2	ITS003	전심	데이터베이스설계및응용 (Database Design and Implementation)	3	3	이론및실습	
	2	ITS007	전심	백엔드컴퓨팅 (Backend Computing)	3	3	이론및실습	
	2	ITS017	전심	웹정보프레임워크 (Web Information Framework)	3	3	이론및실습	
	2	CSM002	전심	네트워크프로그래밍 (Network Programming)	3	3	이론및실습	
	2	CSM001	전심	게임그래픽스 (Game Graphics)	3	3	이론및실습	
	2	ITS010	전심	소프트웨어보안 (Software Security)	3	3	이론및실습	
	2	ITS011	전심	소프트웨어분석및설계 (Software Analysis and Design)	3	3	이론및실습	

학 년	학 기	학수번 호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	ITS009	전핵	소프트웨어공학 (Software Engineering)	0	0	이론	
	1	CSM007	전심	캡스톤설계1 (Capston Design 1)	3	3	실습	
	1	ITS008	전심	빅데이터소프트웨어 (Big Data Software)	3	3	이론및실습	
	1	ITS006	전심	모바일프로그래밍 (Mobile Programming)	3	3	이론및실습	
	1	CSM003	전심	스프링프레임워크 (Spring Framework)	3	3	이론및실습	
	1	CSM005	전심	영상처리프로그래밍 (Image Processing Programming)	3	3	이론및실습	
	2	ITS025	전심	프로젝트특론 (Advanced IT Project)	0	0	실습	
	2	CSM008	전심	캡스톤설계2 (Capston Design 2)	3	3	실습	
	2	ITS026	전심	프롬프트엔지니어링프로젝트 (Prompt Engineering Project)	3	3	이론및실습	
	2	ITS004	전심	데이터크롤링 (Data Crawling)	3	3	이론및실습	
	2	CSM011	전심	프로그래밍언어분석 (Programming Language Analysis)	3	3	이론및실습	
	2	CSM009	전심	컴퓨터소프트웨어특론 (Special Topics to Computer Software)	3	3	실습	
	2		전심	졸업작품및시험 (Graduation Project and Test)	3	3	실습	P/NP

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

소프트웨어적사고 (Computational Thinking)

이론및실습 3시간 3학점

컴퓨터과학에 관련된 폭 넓은 기초지식 및 개념을 얻는다. 이를 위해 컴퓨터구조, 자료구조, 정보시스템, 운영체제, 프로그래밍 언어, 데이터베이스, 알고리즘, 소프트웨어공학, 인공지능, 정보통신 분야 등을 개략적으로 공부하여 컴퓨터과학 분야에 대해 종합적으로 이해한다.

프로그래밍기초(Programming Basics)

이론및실습 3시간 3학점

기초 프로그래밍 언어의 문법을 배운다. 변수, 조건문, 반복문, 함수 등 프로그래밍 언어의 기본 구조를 익히며 프로그래밍 실습을 통하여 이해도를 높이고 프로그래밍 구사능력을 배양한다.

컴퓨터수학(Mathematics for Computer Science)

이론 3시간 3학점

컴퓨터 학문의 기초가 되는 수학적 개념과 성질을 학습한다. 이진법을 포함한 다양한 진법과 그 연산을 비롯해 논리, 집합, 함수, 수열, 알고리즘, 수학적 귀납법, 관계, 그래프, 수형도, 부울 대수, 확률 등 다양한 주제를 포괄적으로 다룬다. 이를 통해 컴퓨터 과학에서 발생하는 문제들을 해결하는 데 이러한 개념이 어떻게 활용되는지 살펴본다.

컴퓨터아키텍처(Computer Architecture)

이론 3시간 3학점

고급 소프트웨어 개발자가 되기 위한 하드웨어의 구조에 대한 필수지식을 배운다. 소프트웨어의 기반이 되는 컴퓨터 하드웨어의 구조와 설계에 관한 내용으로 구성되며, 논리 회로의 기초와 CPU의 구성, 데이터의 흐름, 메모리의 구성과 설계 등을 배운다.

자료구조및실습(Data Structures and Practice)

이론및실습 3시간 3학점

자료구조를 다루기 위해 필요한 기본개념을 학습하고 구조화된 데이터를 효율적으로 처리하는 방법, 그리고 효율적인 자료구조를 사용하기 위한 구현방법을 익히고 실습하여 문제해결 능력을 배양한다.

운영체제(Operating Systems)

이론및실습 3시간 3학점

컴퓨터 시스템의 핵심인 운영체제의 기본 원리와 기능을 배우는 과목이다. 학생들은 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일 시스템, 입출력 시스템 등 운영체제의 주요 요소들을 학습한다. 이 과목은 운영체제의 구조와 동작을 이해하고, 이를 활용하는 기술을 익히는 데 중점을 둔다.

인공지능개론(Artificial Intelligence)

이론및실습 3시간 3학점

탐색방법, 신경망회로, 머신러닝, 퍼지 알고리즘, 유전자 알고리즘, 자연어 처리 등 인공지능의 발전 과정에서 중요한 역할을 한 기술들의 이론적인 배경과 원리를 설명한다. 또한 프로그래밍 예제를 통하여 인공지능 기술이 어떻게 실생활에 응용되는지를 살펴본다.

모던웹프로그래밍(Modern Web Programming)

이론및실습 3시간 3학점

웹 개발의 기초인 HTTP, HTML, CSS, JavaScript를 학습하는 과목이다. 학생들은 웹 페이지의 구조와 스타일링, 동적인 기능을 구현하는 방법을 익힌다. 이 과목을 통해 학생들은 기본적인 웹 개발 기술을 습득하고 실습을 통해 실전 능력을 기를 수 있다.

자바프로그래밍(Java Programming)**이론및실습 3시간 3학점**

자바 언어의 기초부터 고급 개념까지 학습하는 과목이다. 객체지향 프로그래밍의 원리와 자바의 주요 기능인 클래스, 상속, 다형성 등을 이해하고 실습을 통해 적용한다. 또한, 자바를 사용하여 다양한 실용적인 프로그램을 개발하며, 소프트웨어 개발에 필요한 기본적인 프로그래밍 기술을 습득한다.

웹클라이언트컴퓨팅(Web Client Computing)**이론및실습 3시간 3학점**

웹 사이트를 구축하기 위한 클라이언트 측 웹 컴퓨팅 기법을 학습한다. 웹페이지 구축을 기초로 하여, JavaScript, JQuery, AJAX 등의 다양한 클라이언트 측의 동적 웹 프로그래밍 기법을 학습하여 웹 개발자로서의 능력을 배양한다.

3학년 교과목 내용

알고리즘및실습(Algorithms and Practice)

이론및실습 3시간 3학점

알고리즘에 기반한 소프트웨어적 사고의 함양을 위해 소프트웨어 개발에 사용할 수 있는 효율적인 알고리즘을 배우고 이의 복잡도를 분석한다. 또한 이를 프로그램으로 구현함으로써 알고리즘의 활용 능력을 기른다.

데이터베이스(Database)

이론및실습 3시간 3학점

데이터베이스 시스템을 구성하고 있는 데이터베이스, 데이터베이스 관리시스템, 데이터베이스 언어 등에 관해 배운다. 관계형 모델을 중심으로 구성요소, 설계 등을 깊이 있게 공부하고, 상용 DBMS를 사용하여 데이터베이스 언어 SQL의 사용법을 익히고, 데이터베이스의 기초개념과 DBMS의 기능을 이해한다.

객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)

이론및실습 3시간 3학점

대표적인 객체지향 프로그래밍 언어 중 하나인 C++를 이용하여 객체지향 프로그래밍의 개념을 습득하고 객체를 활용한 창의적인 프로그래밍 능력과 고급 프로그래밍 능력을 배양한다. 객체들로 구성된 소프트웨어 시스템 개발 방법을 습득하기 위하여 객체, 클래스, 캡슐화, 객체의 인터페이스와 구현, 상속, 가상함수, 추상 클래스 등의 객체지향 개념을 이용한 프로그래밍 기법을 익힌다.

컴퓨터네트워크(Computer Networks)

이론 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모형을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

프론트엔드컴퓨팅(Frontend Computing)

이론및실습 3시간 3학점

웹 사이트를 구축하기 위한 클라이언트 측 웹 컴퓨팅 기법을 학습한다. 웹페이지 구축을 기초로 하여, JavaScript, AJAX, JQuery, Node.js 등의 다양한 클라이언트 측의 동적 웹 프로그래밍 기법을 학습하여 웹 프론트엔드 개발자로서의 능력을 배양한다.

시스템프로그래밍(System Programming)

이론및실습 3시간 3학점

Linux 환경에서 다양한 시스템프로그래밍을 실습한다. 컴퓨터아키텍처 및 운영체제의 이론을 C 언어를 이용하여 Linux 운영체제에서 구현해 봄으로써 운영체제의 동작 원리를 이해한다.

웹서버컴퓨팅(Web Server Computing)

이론및실습 3시간 3학점

서버 측 실행 웹 프로그램 구현 기법들을 학습하여 이를 기반으로 클라이언트 측 실행 웹 프로그램과 통합하여 효율적인 웹서비스를 제공하는 사이트를 구현, 개발한다. 클라이언트 측에서 전달되는 정보를 분석하여 서버 측 프로그램과 데이터베이스를 연동하여 클라이언트가 요구하는 정보를 제공하는 웹 서비스 구축 기법을 학습하고 익힌다.

데이터베이스설계및응용(Database Design and Implementation)

이론및실습 3시간 3학점

데이터베이스의 설계 기법을 배우고 이를 이용하여 실제 데이터베이스를 설계하고 구현한다. 구현을 위해서는 데이터베이스 개발 도구와 데이터베이스 관리 시스템의 사용법을 익히며, 이를 이용하여 데이터베이스와 연동되는 응용 프로그램을 개발한다.

백엔드컴퓨팅(Backend Computing)

이론및실습 3시간 3학점

웹 애플리케이션의 서버측 개발과 아키텍처 설계를 다룬다. 데이터베이스 관리, 서버 프로그래밍, 게시판 및 로그인 인증 시스템을 포함한 백엔드 개발의 핵심 기술을 학습한다. 웹 서버 페이지 개발 실습을 통해 백엔드 시스템 구축 역량을 배양한다.

웹정보프레임워크(Web Information Framework)

이론및실습 3시간 3학점

특정 플랫폼과 프로그램에 독립적인, 데이터 형식 기술 언어인 XML은 단순한 문자와 데이터를 표현하는 것을 뛰어 넘어서 분산 컴퓨팅의 프로토콜과 전자거래를 위한 표준으로 발전하고 있다. 확장성 있는 마크업 언어인 XML의 기본 문법, DTD, DOM, SAX, Schema, XSL, XSLT 등과 같은 주제에 대하여 실습과 함께 학습하며, Web Service기술과 주요 오픈소스 시스템에서 사용되는 XML 사례(maven 등)를 살펴본다.

네트워크프로그래밍(Network Programming)

이론및실습 3시간 3학점

컴퓨터네트워크 과목에서 배운 기본개념을 바탕으로 다양한 네트워크 응용프로그램을 개발할 수 있도록 UNIX 소켓 프로그래밍을 중심으로 이론과 실습을 병행한다. 네트워크 응용프로그램 작성의 기본원리를 습득하고 예제 프로그램을 통하여 클라이언트/서버환경에서 상호간에 메시지를 전달하는 다양한 기술에 대하여 실습한다.

게임그래픽스(Game Graphics)

이론및실습 3시간 3학점

게임 제작에 필요한 기본적인 그래픽스 개념들에 대해 공부하고, 3차원 게임 제작에 사용하는 게임 엔진들의 사용법에 대해 학습한다. 가상현실 기기(VR HMD)를 사용해서 4차 산업에 속하는 가상현실 분야를 체험하는 기회를 가지며, 가상현실 제작 도구 사용법과 가상현실 게임을 개발하는 과정에 대해서도 학습한다.

소프트웨어보안(Software Security)

이론및실습 3시간 3학점

인터넷에서 사용되는 소프트웨어의 보안 문제를 해결하는 방법에 대해 공부한다. 암호분야에서 필요한 수학과, 고전 암호, 대칭키 암호, 공개키 암호, 해시함수, 고급 암호분석 등을 학습한다.

소프트웨어분석및설계(Software Analysis and Design)

이론및실습 3시간 3학점

객체지향 표준 표기법인 UML 다이어그램의 사용법과 소프트웨어 분석 및 설계 방법에 따라 요구사항 명세와 분석 및 설계 문서를 작성하는 방법을 배운다. 뿐만 아니라 설계 문서를 기반으로 소프트웨어 프로토타입을 구축하고 분석 및 설계과정에 반복적 개발 방법을 적용해 봄으로써 실무 소프트웨어 프로세스를 경험하고 체계적인 소프트웨어 분석 및 설계 방법을 익힌다.

4학년 교과목 내용

소프트웨어공학(Software Engineering)

이론 3시간 3학점

소프트웨어 생명주기에서 수행되는 소프트웨어 개발 프로세스의 전반적인 내용을 학습한다. 프로젝트 관리, 요구사항 분석, 소프트웨어 아키텍처, 프로토타이핑, 설계, 구현, 시험, 진화, 소프트웨어 재사용, 비용산정, 형상관리, 컴포넌트기반 소프트웨어 공학, 서비스 지향 아키텍처, 소프트웨어 시스템의 확실성 등 소프트웨어공학 개념에 대하여 알아본다.

캡스톤설계1(Capston Design 1)

실습 3시간 3학점

실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

빅데이터소프트웨어(Big Data Software)

이론및실습 3시간 3학점

빅데이터 관련 시스템을 구축하고 빅데이터 분석을 공부한다. 웹이나 SNS로부터 생성된 빅데이터 분석을 위해서 오픈소스 소프트웨어인 R 프로그래밍을 학습하고, R을 이용하여 기본적인 데이터 분석뿐만 아니라 실시간 데이터에서 많이 이용되는 회귀분석, 시계열분석을 실습한다.

모바일프로그래밍(Mobile Programming)

이론및실습 3시간 3학점

모바일프로그래밍은 스마트폰이나 모바일 기기를 위한 응용프로그램 개발을 목표로 한다. 널리 활용되고 있는 안드로이드나 iOS 플랫폼에서 프로그래밍 언어, 프레임워크, 개발도구를 익히고, 실습을 통해 실제 응용프로그램을 설계하고 구현하도록 한다.

스프링프레임워크(Spring Framework)

이론및실습 3시간 3학점

실제 기업 시스템 구축에 많이 이용되는 스프링 프레임워크(spring framework)에 대하여 학습한다. 스프링 프레임워크는 동적인 웹 시스템을 개발하기 위한 오픈소스 애플리케이션 프레임워크이며, 국가 공공부문 정보화 사업 시 권장하고 있는 전자정부 프레임워크의 기반기술로 활용되고 있다. 실제 실무에서 다루는 비즈니스 도메인을 선정하여 학생들이 직접 프로젝트를 수행하면서 신기술을 습득한다.

영상처리프로그래밍(Image Processing Programming)

이론및실습 3시간 3학점

점차 널리 사용되고 있는 영상처리 기술을 배우기 위해 영상처리의 기본적인 알고리즘인 영상 개선, 영상 복원, 영상 변환, 특징 추출 등에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 프로그래밍 실습을 통해 체득한다.

프로젝트특론(Advanced IT Project)

실습 3시간 3학점

본 과목은 전공 학생들이 산업 현장과 유사한 환경에서 팀 단위 프로젝트를 수행하며 실무형 개발 역량을 강화하는 것을 목표로 개설된다. 학생들은 프로젝트 기획, 설계, 구현, 배포 등 IT 서비스 개발의 전체 과정을 경험하며, 아이디어션(ideation), 창의적 문제 정의, 프로젝트 기획 등을 사전 학습한다. 또한 현업 개발자 및 졸업생 멘토링을 통해 실무 노하우를 습득하고, 실제 산업 현장에서 요구되는 창의적 문제 해결 능력과 팀 프로젝트 수행 역량을 갖추 수 있도록 한다.

캡스톤설계2(Capston Design 2)

실습 3시간 3학점

캡스톤설계1 에서 구현한 프로젝트를 기반으로 보다 발전된 주제를 다룬다. 발전된 주제의 프로젝트를 확장, 구현하고 테스트하는 과정을 실습하여 완성한다.

프롬프트엔지니어링프로젝트(Prompt Engineering Project)**이론및실습 3시간 3학점**

프롬프트엔지니어링프로젝트는 인공지능 기술 중 대규모 언어 모델(LLM)을 효과적으로 활용하기 위한 기술을 학습하고 구현하고자 한다. 프롬프트 설계 기법, 프롬프트 튜닝 및 최적화시키는 기법을 익히고, AI 도구를 활용하여 실습 프로젝트를 진행한다.

데이터크롤링(Data Crawling)IT프로젝트관리와 커뮤니케이션**이론및실습 3시간 3학점****(IT Project Management and Communication)**

빅데이터 기반의 프로젝트를 수행하기 위하여 요구되는 데이터 크롤링 활용능력을 배양하고, 이를 구현하기 위해 파이썬을 이용한 오픈 API 기반의 데이터 크롤링과 웹 페이지 분석 기반의 데이터 크롤링 프로그램을 개발한다. 크롤링한 데이터를 처리하여 활용하는 실무 능력을 학습한다.

프로그래밍언어분석(Programming Language Analysis)**이론및실습 3시간 3학점**

프로그래밍 언어 자체의 구조를 파악하고 대표적인 최신 프로그래밍 언어들을 서로 비교 분석함으로써 문제 해결을 위한 소프트웨어시스템 설계 및 프로그래밍 기술을 향상시키고, 목표로 하는 시스템에 적합한 프로그래밍 언어의 선정 및 프로그래밍 언어 개발 능력을 기른다.

컴퓨터소프트웨어특론(Special Topics to Computer Software)**이론및실습 3시간 3학점**

이 과목에서는 정규 교과과정에서 다루기 어려운 첨단 기술, 산업 응용, 연구 트렌드 등을 중심으로 구성되며, 외부 전문가 초청 강연, 세미나, 프로젝트 수행 등을 통해 실무적이고 창의적인 문제 해결 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 학생들은 최신 개발 기술, 인공지능 응용, 클라우드 및 보안, 소프트웨어 엔지니어링 등 다양한 분야의 실제 사례를 학습하며, 팀 기반 프로젝트를 통해 산업 현장에 필요한 실질적 역량을 기르게 된다.

졸업작품및시험(Graduation Project and Test)**P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 졸업을 앞둔 마지막 학기에 신청하며 작품제작 및 발표로 평가한다. 구체적 평가 기준은 학과 내규로 정하며 학과에서 요구하는 제반 기준을 충족하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과 졸업 요건

< 미래융합학부1 컴퓨터소프트웨어전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
2학년 전공 과목 이 수	2학년 과정에 개설된 컴퓨터소프트웨어의 기반 기술에 대한 과목들 중 학과에서 정하는 과목들을 이수해야 함.
4학년 전공 학점 이 수	4학년에 개설된 과목들 중 학과에서 정하는 학점을 이수해야 함.
졸업 작품	캡스톤설계 과목 등을 통해 멘토 교수의 지도 하에 제작한 졸업작품을 제출하여 학과에서 정한 일정 기준을 통과해야 함.

■ AI빅데이터전공 ■

(Major of AI and Big Data)

1. 교육목표

AI·빅데이터 전공은 ‘지혜(智慧)와 인의(仁義)를 갖춘 용기(勇氣) 있는 지도적 인재 양성’이라는 우리 대학교의 교육목적을 기반으로, ‘초연결 지능화 사회의 실현과 AI·빅데이터 혁신을 주도할 SW개발 전문 인재 양성’을 목표로 삼는다. 이를 실현하기 위한 세부 교육목표는 다음과 같다.

- (1) 디지털 융합 사회에 필수적인 컴퓨팅 사고력과 데이터 분석 능력을 기반으로 논리적 문제 해결 능력을 갖춘 미래 인재를 양성한다.
- (2) AI·빅데이터 분야의 전문지식을 바탕으로 창의적인 기술 융합과 응용 능력을 갖춘 전문 인재를 양성한다.
- (3) 올바른 가치관과 윤리 의식을 함양하고 급변하는 기술 환경에 대한 적응력과 새로운 가치 창출의 역량을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - AI·빅데이터 전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공도 가능)도 포함한다.
- 전공 이수 방법
 - 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수할 경우
 - 본인 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수할 경우
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	ITS019	인공지능개론	3	2	2
	ITS013	알고리즘및실습	3	3	1
	ITS002	데이터베이스	3	3	1
	ITS009	소프트웨어공학	3	4	1

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

가까운 미래에는 산업 전반에 인공지능 기술이 정착되고 방대한 데이터를 다루는 전문 인력이 모든 산업 분야에 필요하게 된다. “AI&데이터사이언스” 마이크로디그리의 교육목적은 소프트웨어 전공자 뿐만 아니라 비전공자도 인공지능 및 데이터사이언스 전문 기술을 익히도록 하는 것이다. “AI&데이터사이언스” 마이크로디그리는 이 분야 지식의 바탕이 되는 기초 이론과 실무 기술을 학습하여 실질적인 활용 역량을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

(2) 교육내용

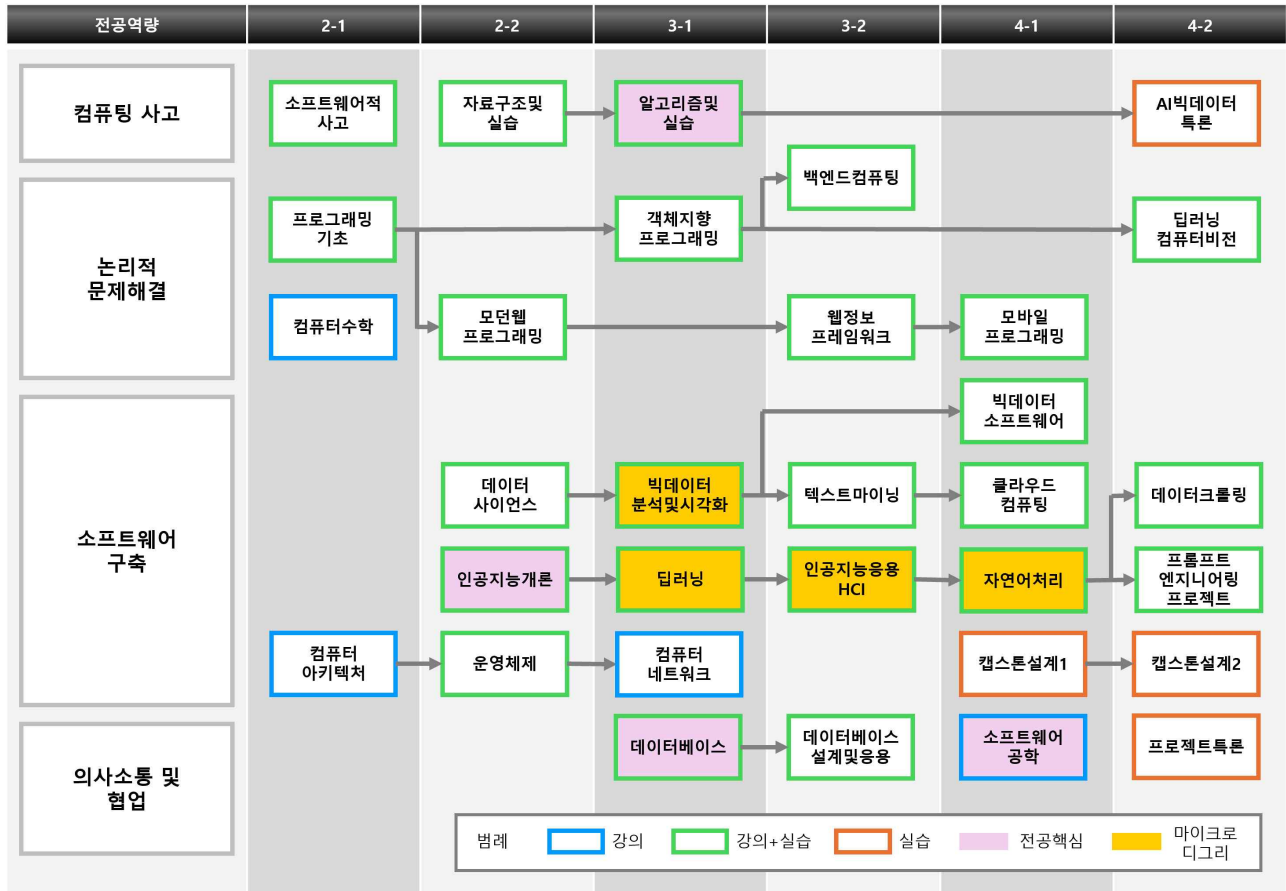
“AI&데이터사이언스” 마이크로디그리는 인공지능과 빅데이터 분석의 기초와 실습 과목으로 구성된다. 이 과정을 이수하는 학생은 데이터 분석의 기초부터 인공지능과 딥러닝의 응용 기술까지 단계적으로 익히며, 문제 해결에 필요한 기초 역량을 개발한다. 산업에서 활용 가능한 데이터 분석 및 처리 기술을 익히고, 최신 트렌드와 사례를 통해 실무 감각을 키운다. 개설되는 교과목은 초급자도 접근할 수 있도록 이론과 실습을 균형 있게 제공하여 데이터 기반 사고력을 강화한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
AI & 데이터사이언스	AIM003	딥러닝	3	3	1
	AIM006	빅데이터분석및시각화	3	3	1
	AIM007	인공지능응용HCI	3	3	2
	AIM008	자연어처리	3	4	1

□ 전공 이수체계도



4. 교과과정

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	ITS012	전심	소프트웨어적사고 (Computational Thinking)	3	3	이론및실습	
	1	ITS024	전심	프로그래밍기초 (Programming Basics)	3	3	이론및실습	
	1	ITS022	전심	컴퓨터수학 (Mathematics for Computer Science)	3	3	이론	
	1	ITS023	전심	컴퓨터아키텍처 (Computer Architecture)	3	3	이론	
	2	ITS020	전심	자료구조및실습 (Data Structures and Practice)	3	3	이론및실습	
	2	ITS015	전심	운영체제 (Operating Systems)	3	3	이론및실습	
	2	ITS019	전핵	인공지능개론 (Introduction to Artificial Intelligence)	3	3	이론및실습	
	2	ITS005	전심	모던웹프로그래밍 (Modern Web Programming)	3	3	이론및실습	
	2	AIM002	전심	데이터사이언스 (Data Science)	3	3	이론및실습	
	2	AIM005	전심	머신러닝 (Machine Learning)	3	3	이론및실습	
	2	ITS018	전심	웹클라이언트컴퓨팅 (Web Client Computing)	3	3	이론및실습	
3	1	ITS013	전핵	알고리즘및실습 (Algorithms and Practice)	3	3	이론및실습	
	1	ITS002	전핵	데이터베이스 (Databases)	3	3	이론및실습	
	1	ITS001	전심	객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)	3	3	이론및실습	
	1	ITS021	전심	컴퓨터네트워크 (Computer Network)	3	3	이론	
	1	AIM003	전심	딥러닝 (Deep Learning)	3	3	이론및실습	
	1	AIM006	전심	빅데이터분석및시각화 (Big Data Analysis and Visualization)	3	3	이론및실습	
	1	ITS016	전심	웹서버컴퓨팅 (Web Server Computing)	3	3	이론및실습	
	2	ITS003	전심	데이터베이스설계및응용 (Database Design and Implementation)	3	3	이론및실습	
	2	ITS007	전심	백엔드컴퓨팅 (Backend Computing)	3	3	이론및실습	
	2	ITS017	전심	웹정보프레임워크 (Web Information Framework)	3	3	이론및실습	
	2	AIM012	전심	텍스트마이닝 (Text Mining)	3	3	이론및실습	
	2	AIM007	전심	인공지능응용HCI (AI applications in HCI)	3	3	이론및실습	
	2	ITS010	전심	소프트웨어보안 (Software Security)	3	3	이론및실습	
	2	ITS011	전심	소프트웨어분석및설계 (Software Analysis and Design)	3	3	이론및실습	

학 년	학 기	학수번 호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	ITS009	전핵	소프트웨어공학 (Software Engineering)	0	0	이론	
	1	AIM009	전심	캡스톤설계1 (Capston Design 1)	3	3	실습	
	1	ITS008	전심	빅데이터소프트웨어 (Big Data Software)	3	3	이론및실습	
	1	ITS006	전심	모바일프로그래밍 (Mobile Programming)	3	3	이론및실습	
	1	AIM008	전심	자연어처리 (Natural Language Processing)	3	3	이론및실습	
	1	AIM011	전심	클라우드컴퓨팅 (Cloud Computring)	3	3	이론및실습	
	2	ITS025	전심	프로젝트특론 (Advanced IT Project)	0	0	실습	
	2	AIM010	전심	캡스톤설계2 (Capston Design 2)	3	3	실습	
	2	ITS026	전심	프롬프트엔지니어링프로젝트 (Prompt Engineering Project)	3	3	이론및실습	
	2	ITS004	전심	데이터크롤링 (Data Crawling)	3	3	이론및실습	
	2	AIM004	전심	딥러닝컴퓨터비전 (Deep Learning Computer Vision)	3	3	이론및실습	
	2	AIM001	전심	AI빅데이터특론 (Advanced AI and Big Data)	3	3	실습	
	2		전심	졸업작품및시험 (Graduation Project and Test)	3	3	실습	P/NP

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

소프트웨어적사고 (Computational Thinking)

이론및실습 3시간 3학점

컴퓨터과학에 관련된 폭 넓은 기초지식 및 개념을 얻는다. 이를 위해 컴퓨터구조, 자료구조, 정보시스템, 운영체제, 프로그래밍 언어, 데이터베이스, 알고리즘, 소프트웨어공학, 인공지능, 정보통신 분야 등을 개략적으로 공부하여 컴퓨터과학 분야에 대해 종합적으로 이해한다.

프로그래밍기초(Programming Basics)

이론및실습 3시간 3학점

기초 프로그래밍 언어의 문법을 배운다. 변수, 조건문, 반복문, 함수 등 프로그래밍 언어의 기본 구조를 익히며 프로그래밍 실습을 통하여 이해도를 높이고 프로그래밍 구사능력을 배양한다.

컴퓨터수학(Mathematics for Computer Science)

이론 3시간 3학점

컴퓨터 학문의 기초가 되는 수학적 개념과 성질을 학습한다. 이진법을 포함한 다양한 진법과 그 연산을 비롯해 논리, 집합, 함수, 수열, 알고리즘, 수학적 귀납법, 관계, 그래프, 수형도, 부울 대수, 확률 등 다양한 주제를 포괄적으로 다룬다. 이를 통해 컴퓨터 과학에서 발생하는 문제들을 해결하는 데 이러한 개념이 어떻게 활용되는지 살펴본다.

컴퓨터아키텍처(Computer Architecture)

이론 3시간 3학점

고급 소프트웨어 개발자가 되기 위한 하드웨어의 구조에 대한 필수지식을 배운다. 소프트웨어의 기반이 되는 컴퓨터 하드웨어의 구조와 설계에 관한 내용으로 구성되며, 논리 회로의 기초와 CPU의 구성, 데이터의 흐름, 메모리의 구성과 설계 등을 배운다.

자료구조및실습(Data Structures and Practice)

이론및실습 3시간 3학점

자료구조를 다루기 위해 필요한 기본개념을 학습하고 구조화된 데이터를 효율적으로 처리하는 방법, 그리고 효율적인 자료구조를 사용하기 위한 구현방법을 익히고 실습하여 문제해결 능력을 배양한다.

운영체제(Operating Systems)

이론및실습 3시간 3학점

컴퓨터 시스템의 핵심인 운영체제의 기본 원리와 기능을 배우는 과목이다. 학생들은 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일 시스템, 입출력 시스템 등 운영체제의 주요 요소들을 학습한다. 이 과목은 운영체제의 구조와 동작을 이해하고, 이를 활용하는 기술을 익히는 데 중점을 둔다.

인공지능개론(Artificial Intelligence)

이론및실습 3시간 3학점

탐색방법, 신경망회로, 머신러닝, 퍼지 알고리즘, 유전자 알고리즘, 자연어 처리 등 인공지능의 발전 과정에서 중요한 역할을 한 기술들의 이론적인 배경과 원리를 설명한다. 또한 프로그래밍 예제를 통하여 인공지능 기술이 어떻게 실생활에 응용되는지를 살펴본다.

모던웹프로그래밍(Modern Web Programming)

이론및실습 3시간 3학점

웹 개발의 기초인 HTTP, HTML, CSS, JavaScript를 학습하는 과목이다. 학생들은 웹 페이지의 구조와 스타일링, 동적인 기능을 구현하는 방법을 익힌다. 이 과목을 통해 학생들은 기본적인 웹 개발 기술을 습득하고 실습을 통해 실전 능력을 기를 수 있다.

데이터사이언스(Data Science)**이론및실습 3시간 3학점**

본 교과목은 데이터사이언스에 대한 기초적인 이해를 돕기 위한 과목이다. 데이터의 특성을 이해하는 방법, 다양한 전처리 기법, 그리고 데이터 특성에 적합한 분석 기법을 소개한다. 또한, 통계적 기법과 머신러닝 알고리즘을 활용하여 다양한 도메인에서 데이터 기반 의사결정 방법을 학습하고 적용한다.

머신러닝(Machine Learning)**이론및실습 3시간 3학점**

본 과목에서는 머신러닝 분야의 전통적인 방법부터 최신 기술까지 개념, 기술, 알고리즘 등에 대한 기초를 학습한다. 지도학습, 비지도학습, 강화학습 등 머신러닝의 기초 이론을 학습하고 학습 알고리즘 관련 수학 지식을 습득하며 대표적인 머신러닝 방법을 다룬다.

웹클라이언트컴퓨팅(Web Client Computing)**이론및실습 3시간 3학점**

웹 사이트를 구축하기 위한 클라이언트 측 웹 컴퓨팅 기법을 학습한다. 웹페이지 구축을 기초로 하여, JavaScript, JQuery, AJAX 등의 다양한 클라이언트 측의 동적 웹 프로그래밍 기법을 학습하여 웹 개발 자로서의 능력을 배양한다.

3학년 교과목 내용

알고리즘및실습(Algorithms and Practice)

이론및실습 3시간 3학점

알고리즘에 기반한 소프트웨어적 사고의 함양을 위해 소프트웨어 개발에 사용할 수 있는 효율적인 알고리즘을 배우고 이의 복잡도를 분석한다. 또한 이를 프로그램으로 구현함으로써 알고리즘의 활용 능력을 기른다.

데이터베이스(Database)

이론및실습 3시간 3학점

데이터베이스 시스템을 구성하고 있는 데이터베이스, 데이터베이스 관리시스템, 데이터베이스 언어 등에 관해 배운다. 관계형 모델을 중심으로 구성요소, 설계 등을 깊이 있게 공부하고, 상용 DBMS를 사용하여 데이터베이스 언어 SQL의 사용법을 익히고, 데이터베이스의 기초개념과 DBMS의 기능을 이해한다.

객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)

이론및실습 3시간 3학점

대표적인 객체지향 프로그래밍 언어 중 하나인 C++를 이용하여 객체지향 프로그래밍의 개념을 습득하고 객체를 활용한 창의적인 프로그래밍 능력과 고급 프로그래밍 능력을 배양한다. 객체들로 구성된 소프트웨어 시스템 개발 방법을 습득하기 위하여 객체, 클래스, 캡슐화, 객체의 인터페이스와 구현, 상속, 가상함수, 추상 클래스 등의 객체지향 개념을 이용한 프로그래밍 기법을 익힌다.

컴퓨터네트워크(Computer Networks)

이론 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모델을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

딥러닝(Deep Learning)

이론및실습 3시간 3학점

딥러닝은 머신러닝의 방법론에 신경망 구조를 모델로 적용한 최신 학습모델이다. 이 과목은 인공지능 분야의 최신 기술인 딥러닝의 이론과 프로그래밍의 포괄적인 내용을 배운다. 이론적으로는 기본적인 다층 신경망 모델을 비롯하여, 컨볼루션 및 순환 신경망과 같이 널리 사용되는 아키텍처를 다룬다. 그리고 딥러닝을 위한 프레임워크를 활용하여 파이썬 코딩을 통한 실습을 경험함으로써 딥러닝의 실용적인 감각을 익히는 것을 목표로 한다.

빅데이터분석및시각화(Big Data Analysis and Visualization)

이론및실습 3시간 3학점

본 과목은 4차산업 혁명의 핵심분야인 빅데이터 분석 기술과 이를 표현할 수 있는 시각화를 강의한다. 여기에는 기초적인 데이터분석 방법과 확률이론, 데이터 분포이론, 과학적인 추론방법 등을 강의한다. 확률이론에는 고전적방법, 상대도수적 방법, 주관적 방법을 이용한 확률 추정을 공부하며, 추론 방법에는 추정과 검정이 있으며 이를 바탕으로 두집단 비교분석, 세집단 이상의 비교분석 나아가 딥러닝에 많이 사용하는 회귀분석을 공부한다.

웹서버컴퓨팅(Web Server Computing)

이론및실습 3시간 3학점

서버 측 실행 웹 프로그램 구현 기법들을 학습하여 이를 기반으로 클라이언트 측 실행 웹 프로그램과 통합하여 효율적인 웹서비스를 제공하는 사이트를 구현, 개발한다. 클라이언트 측에서 전달되는 정보를 분석하여 서버 측 프로그램과 데이터베이스를 연동하여 클라이언트가 요구하는 정보를 제공하는 웹 서비스 구축 기법을 학습하고 익힌다.

데이터베이스설계및응용(Database Design and Implementation)

이론및실습 3시간 3학점

데이터베이스의 설계 기법을 배우고 이를 이용하여 실제 데이터베이스를 설계하고 구현한다. 구현을 위해서는 데이터베이스 개발 도구와 데이터베이스 관리 시스템의 사용법을 익히며, 이를 이용하여 데이터베이스와 연동되는 응용 프로그램을 개발한다.

백엔드컴퓨팅(Backend Computing)

이론및실습 3시간 3학점

웹 애플리케이션의 서버측 개발과 아키텍처 설계를 다룬다. 데이터베이스 관리, 서버 프로그래밍, 게시판 및 로그인 인증 시스템을 포함한 백엔드 개발의 핵심 기술을 학습한다. 웹 서버 페이지 개발 실습을 통해 백엔드 시스템 구축 역량을 배양한다.

웹정보프레임워크(Web Information Framework)

이론및실습 3시간 3학점

특정 플랫폼과 프로그램에 독립적인, 데이터 형식 기술 언어인 XML은 단순한 문자와 데이터를 표현하는 것을 뛰어 넘어서 분산 컴퓨팅의 프로토콜과 전자거래를 위한 표준으로 발전하고 있다. 확장성 있는 마크업 언어인 XML의 기본 문법, DTD, DOM, SAX, Schema, XSL, XSLT 등과 같은 주제에 대하여 실습과 함께 학습하며, Web Service기술과 주요 오픈소스 시스템에서 사용되는 XML 사례(maven 등)를 살펴본다.

텍스트마이닝(Text Mining)

이론및실습 3시간 3학점

비정형 텍스트 데이터를 분석하여 유용한 정보를 추출하는 기술을 학습한다. 자연어 처리(NLP)의 기본 원리 및 언어모델, 텍스트 데이터 전처리, 토픽 모델링, 감성 분석 등 텍스트 마이닝의 주요 기법을 다룬다. 실습과 프로젝트를 통해 실제 데이터를 활용한 분석 역량을 함양한다.

인공지능 응용 HCI (AI applications in HCI)

이론및실습 3시간 3학점

본 교과목은 시계열 데이터의 기본 성질과 분석을 위한 핵심 개념을 소개한다. 시계열 데이터 분석을 통해 시간에 따른 상관관계와 패턴을 추출하며, 다양한 인공지능 기반 예측 기법을 학습한다. 이를 바탕으로 실질적인 문제 해결 능력을 배양하고, HCI(인간-컴퓨터 상호작용) 분야에서의 실제 응용 사례들을 살펴본다.

소프트웨어보안(Software Security)

이론및실습 3시간 3학점

인터넷에서 사용되는 소프트웨어의 보안 문제를 해결하는 방법에 대해 공부한다. 암호분야에서 필요한 수학과, 고전 암호, 대칭키 암호, 공개키 암호, 해시함수, 고급 암호분석 등을 학습한다.

소프트웨어분석및설계(Software Analysis and Design)

이론및실습 3시간 3학점

객체지향 표준 표기법인 UML 다이어그램의 사용법과 소프트웨어 분석 및 설계 방법에 따라 요구사항 명세와 분석 및 설계 문서를 작성하는 방법을 배운다. 뿐만 아니라 설계 문서를 기반으로 소프트웨어 프로토타입을 구축하고 분석 및 설계과정에 반복적 개발 방법을 적용해 봄으로써 실무 소프트웨어 프로세스를 경험하고 체계적인 소프트웨어 분석 및 설계 방법을 익힌다.

4학년 교과목 내용

소프트웨어공학(Software Engineering)

이론 3시간 3학점

소프트웨어 생명주기에서 수행되는 소프트웨어 개발 프로세스의 전반적인 내용을 학습한다. 프로젝트 관리, 요구사항 분석, 소프트웨어 아키텍처, 프로토타이핑, 설계, 구현, 시험, 진화, 소프트웨어 재사용, 비용산정, 형상관리, 컴포넌트기반 소프트웨어 공학, 서비스 지향 아키텍처, 소프트웨어 시스템의 확실성 등 소프트웨어공학 개념에 대하여 알아본다.

캡스톤설계1(Capston Design 1)

실습 3시간 3학점

실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

빅데이터소프트웨어(Big Data Software)

이론및실습 3시간 3학점

빅데이터 관련 시스템을 구축하고 빅데이터 분석을 공부한다. 웹이나 SNS로부터 생성된 빅데이터 분석을 위해서 오픈소스 소프트웨어인 R 프로그래밍을 학습하고, R을 이용하여 기본적인 데이터 분석뿐만 아니라 실시간 데이터에서 많이 이용되는 회귀분석, 시계열분석을 실습한다.

모바일프로그래밍(Mobile Programming)

이론및실습 3시간 3학점

모바일프로그래밍은 스마트폰이나 모바일 기기를 위한 응용프로그램 개발을 목표로 한다. 널리 활용되고 있는 안드로이드나 iOS 플랫폼에서 프로그래밍 언어, 프레임워크, 개발도구를 익히고, 실습을 통해 실제 응용프로그램을 설계하고 구현하도록 한다.

자연어처리(Natural Language Processing)

이론및실습 3시간 3학점

자연어처리는 컴퓨터로 인간의 언어를 이해하고, 해석하고, 상호 작용할 수 있도록 하는 인공지능의 오래된 분야이다. 최근 딥러닝 기술이 발전하고, 특히 ChatGPT와 같은 생성형 모델을 통해 언어 생성 기술을 중심으로 새롭게 떠오르는 분야로 주목받고 있다. 이 과목에서는 단어 임베딩, 텍스트 분류, 텍스트 생성 등의 딥러닝을 이용한 자연어처리의 기본 이론과 함께 BERT나 GPT와 같은 LLM모델을 활용한 챗봇, 에이전트 등의 응용 사례를 배운다.

클라우드컴퓨팅(Cloud Computing)

이론및실습 3시간 3학점

본 과목에서는 클라우드 컴퓨팅의 개념을 소개하고 클라우드 애플리케이션 구축 방법을 학습한다. 가상화, 프로비저닝, 모니터링, 로드 밸런싱, 오토 스케일링 등의 기술에 대해 학습하고 IaaS, PaaS, SaaS 등의 클라우드 서비스 모델과 클라우드 배포 모델을 이해하며 주요 클라우드 컴퓨팅 플랫폼을 이용하여 설계, 구현, 배포 등을 실습한다. 그 외에도 클라우드 컴퓨팅 최신 동향 및 클라우드 서비스의 실무 활용 방안을 토의한다.

프로젝트특론(Advanced IT Project)

실습 3시간 3학점

본 과목은 전공 학생들이 산업 현장과 유사한 환경에서 팀 단위 프로젝트를 수행하며 실무형 개발 역량을 강화하는 것을 목표로 개설된다. 학생들은 프로젝트 기획, 설계, 구현, 배포 등 IT 서비스 개발의 전체 과정을 경험하며, 아이디어선(ideation), 창의적 문제 정의, 프로젝트 기획 등을 사전 학습한다. 또한 현업 개발자 및 졸업생 멘토링을 통해 실무 노하우를 습득하고, 실제 산업 현장에서 요구되는 창의적 문제 해결 능력과 팀 프로젝트 수행 역량을 갖추 수 있도록 한다.

캡스톤설계2(Capston Design 2)

실습 3시간 3학점

캡스톤설계1 에서 구현한 프로젝트를 기반으로 보다 발전된 주제를 다룬다. 발전된 주제의 프로젝트를 확장, 구현하고 테스트하는 과정을 실습하여 완성한다.

프롬프트엔지니어링프로젝트(Prompt Engineering Project)

이론및실습 3시간 3학점

프롬프트엔지니어링프로젝트는 인공지능 기술 중 대규모 언어 모델(LLM)을 효과적으로 활용하기 위한 기술을 학습하고 구현하고자 한다. 프롬프트 설계 기법, 프롬프트 튜닝 및 최적화시키는 기법을 익히고, AI 도구를 활용하여 실습 프로젝트를 진행한다.

데이터크롤링(Data Crawling)IT프로젝트관리와 커뮤니케이션 (IT Project Management and Communication)

이론및실습 3시간 3학점

빅데이터 기반의 프로젝트를 수행하기 위하여 요구되는 데이터 크롤링 활용능력을 배양하고, 이를 구현하기 위해 파이썬을 이용한 오픈 API 기반의 데이터 크롤링과 웹 페이지 분석 기반의 데이터 크롤링 프로그램을 개발한다. 크롤링한 데이터를 처리하여 활용하는 실무 능력을 학습한다.

딥러닝컴퓨터비전(Deep Learning and Computer Vision)

이론및실습 3시간 3학점

딥러닝을 활용한 컴퓨터비전은 고급 신경망 모델이 어떻게 영상 데이터를 처리하고 해석하여 의미 있는 통찰력을 추출할 수 있는지 탐구하는 최첨단 주제이다. 이 강의에서는 CNN과 RNN, Transformer 기반 딥러닝 모델의 기본 아키텍처를 이해하고, 이들을 활용하여 객체 탐지, 동작 인식, 장면 이해와 같은 영상 응용 기술을 경험함으로써 컴퓨터비전의 이론적 기초와 실무 기술을 익힌다.

AI빅데이터특론(Advanced AI and Big Data)

이론및실습 3시간 3학점

지도/비지도학습, 그래프 마이닝, 심층 생성 모델 등 폭넓은 AI 기술 스펙트럼을 습득하여 의료, 금융, 제조, 소셜미디어 등 다양한 산업 현장의 빅데이터 문제를 해결할 수 있는 실무적 프로젝트를 운영하는 과정이다. 향후 데이터 사이언티스트, AI 엔지니어, 연구원으로 진출하고자 하는 학생들에게 필수적인 심화 지식과 프로젝트 수행 경험을 제공한다.

졸업작품및시험(Graduation Project and Test)

P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 졸업을 앞둔 마지막 학기에 신청하며 작품제작 및 발표로 평가한다. 구체적인 평가 기준은 학과 내규로 정하며 학과에서 요구하는 제반 기준을 충족하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과 졸업 요건

< 미래융합학부1 AI빅데이터전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
2학년 전공 과목 이 수	2학년 과정에 개설된 AI 및 빅데이터의 기반 기술에 대한 과목들 중 학과에서 정하는 과목들을 이수해야 함.
4학년 전공 학점 이 수	4학년에 개설된 과목들 중 학과에서 정하는 학점을 이수해야 함.
졸업작품	캡스톤설계 과목 등을 통해 멘토 교수의 지도 하에 제작한 졸업작품을 제출하여 학과에서 정한 일정 기준을 통과해야 함.

파이낸스앤테크전공

(Finance & Technology)

1. 교육목표

파이낸스앤테크 전공은 파이낸스 및 정보기술 분야의 이론 학습과 실습을 통하여 지(知)·인(仁)·용(勇)을 갖춘 인재로서 금융 분야를 선도할 전문인력을 양성하기 위하여

- (1) 파이낸스 분야의 창의적 실용적 융·복합 지식 함양
- (2) 올바른 가치관과 폭넓은 교양을 갖추고 파이낸스 분야의 직무 윤리를 정립하여 지역 및 국가와 국제 파이낸스 분야에 공헌할 인재 양성
- (3) 수리 능력 및 정보기술 활용 능력을 바탕으로 파이낸스 상품의 특징을 정확히 이해하고, 고객의 니즈를 파악하여 이를 해결할 수 있는 역량을 겸비한 파이낸스 전문가 양성
- (4) 직무 관련 자격 및 실무지식을 겸비한 시장 수요 중심의 인재 양성을 교육목표로 한다.

2. 전공과정 이수방법

◦ 파이낸스앤테크 전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다.

2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공도 가능)도 포함한다.

◦ 심화전공 이수 학점

- 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수 할 경우
- 본인 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수 할 경우

◦ 부·복수전공 이수 학점

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점과 전공심화(금융실무프로젝트 I, II)를 필수로 이수하여야 한다. (표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심		파이낸셜플래닝 I	3	2	1
		금융시계열모델링실무	3	3	1
		부동산프로퍼티투자	3	3	2
		기업신용분석	3	4	1
전공심화		금융실무프로젝트 I	3	4	1
		금융실무프로젝트 II	3	4	2

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- (자산관리) Micro Degree 과정은 재무, 은퇴, 투자, 부동산 등에 대한 체계적인 학습을 통해 개인 및 가계의 자산을 효율적으로 관리할 수 있는 전문지식과 실무 역량을 배양하는데 목적이 있다.
- (금융데이터사이언스) Micro Degree 과정은 미래 글로벌 금융시장에서 요구하는 금융 데이터 사이언티스트 역량을 갖춘 창의적 융합형 인재 양성을 위하여 데이터 기반 AI를 활용한 금융 데이터 과학 실무능력을 갖춘 기업 맞춤형 중심의 교육에 목적이 있다.

(2) 교육내용

- (자산관리) 재무, 은퇴, 투자, 부동산 등 자산관리의 주요 영역을 종합적으로 다루며, 개인 및 가계의 재무 목표를 달성하기 위한 이론과 실무를 동시에 학습한다.
- (금융데이터사이언스) 금융상품분석, AI 데이터분석, 리스크관리를 통한 “고객 경험의 가치”를 향상하는 지식을 창의적으로 습득하고 복잡성과 변동성을 파악할 수 있는 컴퓨팅 사고력과 문제해결 능력 함양한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
자산관리 Micro Degree		행동재무학	3	3	1
		은퇴와상속플래닝	3	3	1
		투자론	3	3	2
		부동산프로퍼티투자	3	3	2

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
금융데이터 사이언스 Micro Degree		금융시계열모델링실무	3	3	1
		AI와금융	3	3	2
		금융머신러닝	3	3	2
		금융리스크관리 I	3	4	1

□ 전공 이수체계도

파이낸스앤테크전공						전공핵심	Micro Degree	
전공 능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
의사 소통 능력	금융시장의 이해	금융회계기초	금융업무실무	행동재무학	금융 시사논술	금융 NCS		은행 · 증권 · 보험, · 제2금융권 · 금융공기업 · 재무직무
	금융경제학	금융상식		경기분석실무				
정보 분석 능력	금융입문	디지털금융 이해	파생상품운용 전략	스왑	기업신용 분석	기업자산운용 전략		은행 · 증권 · 보험, · 제2금융권 · 금융공기업 · 재무직무
	증권과채권 투자분석	선물및옵션	AI와금융					
문제 해결 능력	파이낸셜 플래닝 I	파이낸셜 플래닝 II	투자론	은퇴와 상속플래닝	금융리스크 관리 I	금융리스크 관리 II		은행 · 증권 · 보험, · 제2금융권 · 금융공기업 · 재무직무
	금융통계	기초 금융수학			위험과보험 플래닝			
실무 대응 능력	부동산 프로퍼티입문	금융확률의 이해	실전 세무회계	부동산 프로퍼티투자	금융실무 프로젝트 I	금융실무 프로젝트 II		은행 · 증권 · 보험, · 제2금융권 · 금융공기업 · 재무직무
디지털 금융 활용 능력	데이터분석기 초	금융 프로그래밍 활용	금융 시계열모델링 실무	금융 머신러닝	파이썬 데이터 과학 I	파이썬 데이터 과학 II		상기진로 & 핀테크기업

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1		전심	금융시장의이해 Understanding Financial Markets	3	3	이론	
	1		전심	금융경제학 financial economics	3	3	이론	
	1		전심	금융입문 Introduction to Finance	3	3	이론및 실습	
	1		전심	증권과채권투자분석 Financial Securities and Bond Investment	3	3	이론및 실습	
	1		전핵	파이낸셜플래닝 I Financial Planning I	3	3	이론	필수
	1		전심	금융통계 Financial Statistics	3	3	이론및 실습	
	1		전심	부동산프로퍼티입문 Introduction to real estate properties	3	3	이론및 실습	
	1		전심	데이터분석기초 Basic Data Analysis	3	3	이론및실습	
	2		전심	금융회계기초 Financial Accounting Fundamentals	3	3	이론	
	2		전심	금융상식 Financial Literacy	3	3	이론	
	2		전심	디지털금융이해 Understanding Digital Finance	3	3	이론및 실습	
	2		전심	선물및옵션 Financial Futures and Options	3	3	이론및 실습	
	2		전심	파이낸셜플래닝II Financial PlanningII	3	3	이론	
	2		전심	기초금융수학 Basic Finance Math	3	3	이론및 실습	
	2		전심	금융확률의이해 Understanding Probability in Financial Markets	3	3	이론및 실습	
	2		전심	금융프로그래밍활용 Financial Programming Utilization	3	3	이론및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1		전심	금융업무실무 Practical Guide to Financial Services	3	3	이론및 실습	
	1		전심	파생상품운용전략 Derivatives Management Strategy	3	3	이론및 실습	
	1		전심	AI와금융 AI & Finance	3	3	이론및 실습	
	1		전심	투자론 investment theory	3	3	이론및 실습	
	1		전심	실전세무회계 Tax Accounting	3	3	이론및 실습	
	1		전핵	금융시계열모델링실무 Financial Time Series Modeling Practice	3	3	이론및 실습	· 필수
	2		전심	행동재무학 Behavioral Finance	3	3	이론및 실습	
	2		전심	경기분석실무 Economic Analysis Practice	3	3	이론및 실습	
	2		전심	스왑 Swap	3	3	이론및 실습	
	2		전심	은퇴와상속플래닝 Retirement & Estate Planning	3	3	이론및 실습	
	2		전핵	부동산프로퍼티투자 Real Estate Property Investment	3	3	이론및 실습	· 필수
	2		전심	금융머신러닝 Financial Machine Learning	3	3	이론및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1		전심	금융시사논술 Financial Essay Exam	3	3	이론및 실습	
	1		전핵	기업신용분석 Corporate Credit Analysis	3	3	이론및 실습	· 필수
	1		전심	위험과보험플래닝 Risk & Insurance Planning	3	3	이론및 실습	
	1		전심	금융리스크관리 I Financial Risk Management I	3	3	이론및 실습	
	1		전심	파이썬금융데이터과학 I Python Financial Data Science I	3	3	이론및 실습	
	1		전심	금융실무프로젝트 I Financial Practical Project I	3	3	이론및 실습	· P/NP 평가 · 필수
	2		전심	금융NCS Finance NCS	3	3	이론및 실습	
	2		전심	기업자산운용전략 Corporate Asset Management Strategies	3	3	이론및 실습	
	2		전심	금융리스크관리II Financial Risk ManagementII	3	3	이론및 실습	
	2		전심	파이썬금융데이터과학II Python Financial Data Science II	3	3	이론및 실습	
	2		전심	금융실무프로젝트II Financial Practical ProjectII	3	3	이론및 실습	· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

금융시장의 이해 (Understanding Financial Markets)

이론 3시간 3학점

본 과목은 금융시장의 구조와 작동 원리, 그리고 이를 지탱하는 금융 시스템의 기초를 다루는 과목이다. 주식, 채권, 외환 등 다양한 금융상품이 거래되는 시장의 특성과 주요 참여자들의 역할을 이해하며, 금융 시스템이 경제 전반에 미치는 영향을 분석한다. 이를 통해 금융시장과 시스템의 상호작용을 이해하고, 자본 흐름의 효율성 및 리스크 관리 방안을 탐구함으로써 실무적 통찰력을 함양할 수 있다.

금융경제학 (financial economics)

이론 3시간 3학점

「금융경제학」은 금융시장과 거시경제의 상호작용을 분석하여 경제 전반의 흐름을 이해하는 과목이다. 금리, 환율, 물가 등 주요 경제지표의 변동이 금융시장과 자산가격에 미치는 영향을 학습하고 통화정책, 금융정책, 자본시장 구조 등을 통해 금융시스템의 작동원리를 탐구한다. 학생들은 금융위기, 정책금리 조정, 환율 변동 등의 실제 사례를 바탕으로 이론을 적용하며 이를 통해 경제와 금융을 통합적으로 이해하고 합리적인 의사결정 능력을 배양한다. 궁극적으로 글로벌 금융환경 변화에 대응할 수 있는 분석적 사고력을 함양하는 것을 목표로 한다.

금융입문 (Introduction to Finance)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 파이낸스앤티크 전공을 선택한 학생들을 대상으로 하며, 재무설계에 대한 이해를 바탕으로 예·적금, 대출, 신용카드, 보험, 연금, 펀드 등 다양한 금융상품에 대한 기초를 다질 수 있다. 향후 이러한 내용을 기반으로 금융과 관련된 심화 학습이 가능하도록 한다.

증권과채권투자분석 (Financial Securities and Bond Investment)

이론 및 실습 3시간 3학점

전통적인 금융상품인 증권과 채권에 투자하기 위한 투자이론, 기본적분석과 기술적분석에 대해 학습한다. 학습자는 기본적 분석을 통해 기업의 재무제표를 읽고 이해할 수 있으며 어떤 투자상품을 선택해야 하는지 의사결정이 가능하며, 기술적 분석을 통해 자산의 보유여부를 결정하여 성공적인 투자전략을 수립할 수 있다. 채권의 기본적 구조와 분류, 수익과 위험측정, 가격결정, 수익률 곡선, 투자전략을 통하여 주식과 채권의 차이점에 대해서도 학습한다.

파이낸셜플래닝 I (Financial Planning I)

이론 3시간 3학점

본 과목은 AFPK 자격 대비를 목표로 하며, 재무설계의 기본 개념과 주거 의사결정을 중심으로 한 부동산 설계의 실무적 내용을 학습한다. 학생들은 재무목표 수립, 재무현황 진단 등 기초적인 재무설계 기법을 익히고, 주거 관련 자산의 특성과 효과적인 의사결정 과정을 이해한다. 이를 통해 종합적 재무설계 역량을 강화하고, 실무에 필요한 전문성을 함양할 수 있다.

금융통계 (Financial Statistics)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 사회과학 분야의 시장 데이터를 활용하는 초석을 다지기 위한 기초적인 내용을 학습한다. 엑셀을 활용하여 금융의사결정을 위한 기본적인 분석 방법을 학습한다. 실제로 현업에서 많이 사용하는 기본적인 함수들을 익히고, 금융시장 빅데이터 분석을 위한 밑거름이 되는 것을 목적으로 한다.

부동산프로퍼티입문 (Introduction to real estate properties)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 부동산 관리의 기초개념과 프롭테크의 발전을 중심으로 변화하는 부동산 시장을 체계적으로 이해하고 분석하는 것을 목표로 한다. 부동산의 취득과 활용, 펀드, 정책, 리스크관리 등 다양한 영역을 학습하여 부동산 시장의 구조와 동향을 파악하고, 금융시장과의 연계성을 통해 실무적 분석 능력을 배양한다. 이를 통해 수강생들은 미래 부동산 환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 전문지식과 통찰력을 함양하게 된다.

데이터분석기초 (Basic Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍 관련 지식이 전무한 비전공자 학생들을 대상으로 하여 데이터 분석 프로그래밍에 대한 이해를 갖는 것이 이 과목의 주요 목표이다. 데이터처리와 분석 및 시각화 도구로 널리 사용되고 있는 R 소프트웨어를 활용하여 기초적인 데이터 처리 및 시각화 프로그래밍 역량을 배양한다. 본 교과목을 통해 배양되는 데이터 분석 프로그래밍 역량 및 이해를 바탕으로 추후 빅데이터 분석 분야에서의 심도 있고 유의미한 데이터 분석을 보다 수월하게 할 수 있을 것이다.

금융회계기초 (Financial Accounting Fundamentals)

이론 3시간 3학점

금융회계기초는 기업의 경제활동에서 발생하는 거래를 회계적으로 인식하고 기록·분석하는 기본 원리를 학습하는 과목이다. 일반적인 기업의 금융활동과 함께 자산, 부채, 자본의 구조와 재무제표 작성 과정을 이해함으로써 학생들은 회계정보를 활용한 의사결정 능력을 기르게 된다. 본 과목은 기업자산운용전략, 세무회계, 기업신용분석 등 심화 과목 학습의 기초를 마련한다.

금융상식 (Financial Literacy)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 경제와 금융의 기본 원리를 이해하고, 이를 바탕으로 변화하는 국내외 금융환경과 주요 시사이슈를 통합적으로 분석하는 것을 목표로 한다. 학생들은 테셋(TESAT) 등 경제·금융 관련 자격시험에 필요한 기초지식뿐 아니라, 실제 금융현장에서 요구되는 시사 이해력과 사고력을 함께 함양하게 된다. 특히 기후금융, ESG금융, 포용금융 등 최신 금융 트렌드와 정책 변화를 학습함으로써, 경제적 사고력과 비판적 해석 능력을 높이고, 취업 면접이나 실무 상황에서 경제·금융 현안을 논리적으로 설명할 수 있는 역량을 기른다.

디지털금융이해 (Understanding Digital Finance)

이론 및 실습 3시간 3학점

「디지털금융 이해」 과목은 금융산업의 디지털 전환을 배경으로 새로운 금융 패러다임을 체계적으로 학습하는 데 목적이 있다. 학생들은 디지털금융의 기본 개념과 전통 금융과의 차이를 이해하며, 핀테크, 오픈뱅킹, 가상자산 등 주요 트렌드를 살펴본다.

또한 글로벌 금융시장에서 활용되는 디지털 기술 사례와 규제 동향을 함께 학습한다.

이를 통해 금융과 IT가 결합하는 실제 현상을 파악하고 산업의 흐름을 비판적으로 분석할 수 있다. 특히 금융기관의 디지털 전략과 핀테크 기업의 혁신적 서비스 모델을 비교함으로써 실무적 시각을 키운다. 궁극적으로 본 과목은 학생들이 디지털 전환 시대에 필요한 융합적 금융 역량을 기초적으로 갖추도록 돕는다.

선물및옵션 (Financial Futures and Options)

이론 및 실습 3시간 3학점

금융상품의 변동성이 급격히 증가하는 상황에서 금융 및 재무 위험을 분해하고 조립하여 각 경제주체들이 직면한 위험을 회피하거나 원하는 방향으로 조정할 수 있도록 선물과 옵션 상품을 어떻게 활용할 수 있는지 방법을 학습한다. 위험관리 수단으로서의 각 선물과 옵션에 대해 이해하고 새로운 금융 환경에서 위험을 관리하는 방법을 학습한다.

파이낸셜플래닝Ⅱ (Financial PlanningⅡ)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 급변하는 금융환경 속에서 개인의 재무목표 달성을 지원할 수 있는 재무설계 전문인력 양성을 목표로 한다. 한국FPSB의 AFPK(Associate Financial Planner Korea) 자격시험 대비 과목으로서, 특히 AFPK 교육과정 중 '투자설계'와 '세금설계' 영역을 중점적으로 다룬다. 학생들은 재무설계 이론을 바탕으로 자산운용전략과 세금 최적화전략을 학습하며, 금융소비자의 생애주기별 재무문제를 진단하고 이에 적합한 해결방안을 제시하는 역량을 기를 수 있다. 본 교과목과 'Financial Planning I' 교과목을 C학점 이상으로 이수할 경우, 한국FPSB 주관 AFPK 자격시험 응시자격이 부여된다.

기초금융수학 (Basic Finance Math)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 파이낸스앤티크 전공을 선택한 학생들을 대상으로, 화폐의 시간가치에 대한 이해를 바탕으로 교육자금, 주택마련자금, 은퇴자금, 대출상환 등에 대한 현재가치, 미래가치, 기간, 이자율 등의 계산 기초를 다질 수 있다.

금융확률의이해 (Understanding Probability in Financial Markets)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 확률의 개념을 이해함으로써 금융시장의 동학과 확률의 관계에 대해서 살펴본다. 데이터 애널리틱스는 최근 머신러닝이나 딥러닝 등으로 친숙하게 다가왔고, 금융시장에서도 비교적 빠르게 이용되고 있다. 본 과목을 통해 이의 근간이 되는 기본적인 개념들을 학습하고, 금융시장에서 실제로 거래가 이루어지는 금융자산의 가치평가에 활용하는 것을 목적으로 한다.

금융프로그래밍활용 (Financial Programming Utilization)

이론 및 실습 3시간 3학점

지능정보사회에서 데이터는 불확실성, 리스크, 스마트, 융합 등 미래 사회의 특성에 대응하는 역할을 수행하며 기업에게 기회요인을 창출하는 도구로 작용한다. 본 교과목에서는 데이터의 패턴분석과 미래 전망, 올바른 의사결정과 전략 수립, 트렌드 변화 분석을 통한 제품 경쟁력 확보, 소비자 관심사 분석 등을 위한 데이터 변환, 데이터 전처리 및 가공, 탐색적 데이터 분석, 금융계량경제분석 등을 학습한다.

3학년 교과목 내용

금융업무실무 (Practical Guide to Financial Services)

이론 및 실습 3시간 3학점

이 과목은 금융업무의 전반적인 개요와 함께, 주요 금융 서비스(예: 예금, 대출, 자산 관리 등)의 운영 원리를 다룬다. 또한, 고객 상담, 금융상품 분석, 리스크 관리 등 실제 금융업무에서 활용되는 실무 기술을 중점적으로 학습한다. 최근 트렌드를 반영하여 디지털 금융 환경에서의 업무 변화, ESG 금융의 부상, 그리고 글로벌 금융 규제의 개요도 함께 다루어, 학생들이 빠르게 변화하는 금융 시장에 적응할 수 있다. 학생들은 사례 연구와 모의 실습을 통해 이론과 실무를 통합적으로 학습하며, 금융 업무에서 요구되는 문제 해결 능력을 기른다.

파생상품운용전략 (Derivatives Management Strategy)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 파생상품의 종류, 파생상품을 활용한 운용전략, 금융 상품 사례에 대해서 학습한다.

금융상품(선물, 옵션, 파생결합증권 등)의 구조화 사례를 살펴봄, 은행과 증권의 기초자산 별 파생상품 활용 및 운용전략을 살펴본다.

AI와금융 (AI & Finance)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 빠르게 변하고 있는 AI와 금융환경에 대한 이해를 바탕으로 로보어드바이저, 인슈어테크, P2P 서비스, 클라우드 펀딩, 마이 데이터 등 기술과 전통적인 금융산업의 융합에 대하여 학습한다. 이를 통해 자산관리 및 투자관리의 효율성을 제고하고, 취업 후 실무에서 효과적으로 고객 응대를 할 수 있는 역량을 함양한다.

투자론 (investment theory)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 투자 이론의 기초부터 심화 내용까지 체계적으로 학습하며, 자산 배분과 포트폴리오 관리의 이론적 기반을 다지는데 중점을 둔다. 학생들은 투자 의사결정 과정에서의 위험과 수익의 관계를 분석하고, 자산 평가, 시장 효율성, 투자 전략과 같은 주요 개념을 학습한다. 또한, 투자환경 변화와 자산시장 간의 상호작용을 이해함으로써 금융시장에서의 실질적인 투자 판단 능력을 배양한다. 이를 통해 이론적 통찰력과 실무적 응용 능력을 겸비한 투자 전문가로 성장할 수 있는 기초를 마련할 수 있다.

실전세무회계 (Tax Accounting)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 기업과 개인이 금융을 활용하는 데 불가분의 관계인 세금에 대해 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 국세기본법 학습을 통해 조세 원리를 이해하고, 기업의 소득에 부과되는 법인세, 거래 과정에서 발생하는 부가가치세, 개인의 소득 활동에 부과되는 소득세, 지방세와 재산세 등에 대하여 학습하며, 이를 통해 실무역량을 배가한다.

금융시계열모델링실무 (Financial Time Series Modeling Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

금융 관련 데이터는 시간이 지남에 따라 발생 또는 관찰되는 시계열자료이다(예:종합주가지수, 환율 등). 본 교과목에서는 금융시계열 자료들이 갖는 특성을 살펴보고 자기회귀모형(AR), 이동평균모형(MA), ARIMA모형 등 분석 및 예측 방법을 프로그래밍 실습을 통하여 학습한다. 이와 더불어 일반화 자기회귀조건부이분산모형(GARCH), 벡터자기회귀모형(VAR)과 벡터오차수정모형(VECM) 추정 방법을 학습한 후 실제 주식 가격, 수익률, 변동성 분석 프로그래밍 실습을 학습한다.

행동재무학 (Behavioral Finance)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 주류경제학에서 가정하는 '합리적 인간'의 한계를 비판적으로 분석하며, 인간의 비합리적 행동이 금융 의사결정과 시장에 미치는 영향을 탐구한다. 또한, 행동재무학의 주요 이론과 실제 사례를 통해 전통적 접근법의 보완적 역할을 이해하고, 보다 효과적인 투자전략과 의사결정 방안을 모색한다. 이를 통해 금융시장 내 인간 행동의 복잡성을 이해하고 실무적 통찰력을 함양할 수 있다.

경기분석실무 (Economic Analysis Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

경기는 경제 활동의 전반적인 동향을 의미한다. 실물경제의 동향뿐만 아니라 사회적 심리도 파악해야 하는 경우도 많다. 경기는 장기적으로 상승과 하락을 반복하고, 많은 변수에 의해 영향을 주고받으면서 불확실성을 발생시킨다. 그래서 예측이 필요하다. 경기분석론으로 예측을 위한 방법으로 거시경제 지표, 산업 특성, 기업의 내적·외적 환경을 중심으로 학습한다.

스왑 (Swap)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 스왑시장의 구조와 현황을 살펴본다. 이를 위해 이자율 구조와 채권시장 구조를 심도있게 파악한다. 한국은행과 재정부에서 정책을 결정할 때 주로 살펴보는 채권시장과 스왑에 대한 의미와 현안을 이해한다.

은퇴와 상속플래닝 (Retirement & Estate Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 AFPK 자격 대비를 목표로 하며, 다층노후소득보장체계를 중심으로 은퇴 이후의 재무적 안정과 자산 승계 전략을 학습한다. 학생들은 공·사적연금 등 다양한 노후소득원의 특징과 설계 방안을 이해하고, 이를 바탕으로 지속 가능한 은퇴 소득 체계를 구축하는 방법을 익힌다. 또한, 상속 및 증여와 관련된 법적·세무적 요건을 학습하며, 효과적인 자산 승계 전략을 이해한다. 이를 통해 종합적 은퇴설계 역량을 강화하고, 실무에 필요한 전문성을 함양할 수 있다.

부동산프로퍼티투자 (Real Estate Property Investment)

이론 및 실습 3시간 3학점

부동산투자를 이해하기 위해, 선행적 주장에 의한 직관적인 투자 결정의 한계를 인식하고, 체계적이고 과학적인 접근 방법을 통해 프롭테크를 활용한 투자전략과 자산관리 능력 배양을 목표로 한다. 이를 위해 자산으로서 부동산과 관련된 여러 가지 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 분석 방법에 대해 학습하고 종합적 이론과 실무사례를 통해 금융시장 안에서 부동산의 포지션과 변동성에 대해 살펴본다.

금융머신러닝 (Financial Machine Learning)

이론 및 실습 3시간 3학점

머신러닝(Machine Learning)은 인공지능(Artificial Intelligence)의 한 분야로 컴퓨터가 스스로 데이터 패턴 등을 학습할 수 있도록 하는 기술들을 연구하는 분야이다. 본 교과목에서는 기계학습에 대한 소개와 이론, 그리고 KNN, SVM, random forest 등 실제 데이터를 처리할 때 쓰이는 기계학습 방법론을 다양하게 배울 것이다. 또한, 요즘 큰 주목을 받고 있는 인공지능경망을 중심으로 신경망이 비즈니스분석, 금융 등에 어떻게 적용되고 있는지를 학습한다.

4학년 교과목 내용

금융시사논술 (Financial Essay Exam)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 금융시사에 대한 논리적이고 체계적인 지식 습득과 금융시사에 대한 다양한 접근을 통해 분석능력을 함양을 목표로 한다. 실무적 금융시사 교육을 통한 금융권 채용 시 진행되는 필기시험 및 면접에 대한 두려움을 제거하고, 이를 통해 취업률 제고를 도모한다.

기업신용분석 (Corporate Credit Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 기업의 재무제표 분석을 중심으로, 기업의 수익성, 안정성, 성장성을 평가하는 방법을 다룬다. 주요 학습 내용에는 재무 비율 분석, 현금흐름 분석, 자본 구조 평가, 산업 환경 분석, 그리고 외부 신용평가 기관의 평가 방법론 등이 포함된다. 또한, 최근 ESG(환경, 사회, 거버넌스) 요소가 신용평가에 미치는 영향과 빅데이터 및 머신러닝을 활용한 신용 위험 분석 기법도 학습한다. 사례 연구와 실습을 통해 학생들은 이론적 지식을 실무 상황에 적용할 수 있는 역량을 기르게 된다.

위험과보험플래닝 (Risk & Insurance Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 AFPK 자격 대비를 목표로 하며, 위험관리와 보험설계의 기본 이론과 실무를 학습한다. 학생들은 개인이 직면한 다양한 위험을 분석하고, 이를 효과적으로 관리하기 위한 전략과 도구를 이해한다. 또한, 생명보험과 손해보험의 구조와 특성을 이해하고, 고객의 재무목표에 부합하는 보험상품을 설계하는 방법을 배운다. 이를 통해 위험과 불확실성에 대비하는 종합적인 역량을 함양할 수 있다.

금융리스크관리 I (Financial Risk Management I)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 리스크의 재무적 정의를 살펴보고, 규제와 정책입장에 대한 이해를 높일 수 있다. 그리고 변동성 리스크와 VaR 등을 비교한다.

기초자산 별 리스크의 유형에 대해서 살펴보고, 특히 글로벌 금융시장의 리스크를 중심으로 사례 및 활용방안을 살펴본다.

파이썬금융데이터과학 I (Python Financial Data Science I)

이론 및 실습 3시간 3학점

데이터의 중요성과 더불어 데이터 과학은 최근 우리 사회에서 가장 주목받는 분야 중의 하나가 되었다. 본 교과목에서는 파이썬(Python)을 이용한 데이터 과학의 주요 라이브러리인 판다스(Pandas), 넘파이(Numpy), 맷플롯립(Matplotlib) 등을 이용하여 금융에 필요한 데이터들을 정확히 선택하는 방법과 가장 효율적인 방식으로 처리하는 선형회귀모형, 더미회귀모형, 로짓모형, 판별분석, 증권데이터분석 등을 다양한 예제와 실습을 통하여 학습한다.

금융실무프로젝트 I (Financial Practical Project I)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 SWOT 분석을 통해 자기 자신을 분석하고 진로 희망 기업에 대한 STP 전략을 수립하여 미래 금융권 등 취업 시 직원으로서의 경쟁 우위 확보를 위해 개설된 강좌이다. 이를 발표 및 토론 위주로 진행함으로써 실무능력을 함양한다.

금융NCS (Finance NCS)

이론 및 실습 3시간 3학점

금융NCS(국가직무능력표준, National Competency Standards)는 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술, 소양 등의 내용을 국가가 체계화한 것이다. 금융업의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 체계화된 금융NCS의 내용을 학습하고, 이에 대한 이해와 실습을 통해 금융산업에서 필요로 하는 역량 개발을 목표로하는 과목이다.

기업자산운용전략 (Corporate Asset Management Strategies)

이론 및 실습 3시간 3학점

이 과목은 기업의 자본 조달, 투자, 배당 정책, 그리고 자금 운영의 기본 원리를 탐구한다. 주요 주제는 자본 비용 분석, 투자 의사결정 기법, 자본 구조, 현금 흐름 관리, 위험 관리 및 글로벌 금융 환경에서의 재무 전략 등이 포함된다. 최근의 ESG 금융, 디지털 전환으로 인한 재무관리의 변화, 그리고 빅데이터와 인공지능(AI)을 활용한 재무분석 기법도 다루어, 최신 트렌드에 맞춘 실질적인 재무관리 능력을 개발할 수 있도록 설계했다. 사례 연구와 시뮬레이션 활동을 통해 학생들은 이론을 실무와 연결하고 문제 해결 능력을 키울 수 있다.

금융리스크관리II (Financial Risk ManagementII)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 Basel III의 FRTB에 개요에 대해서 살펴보고, 리스크의 재무적 정의를 이해한다. 변동성 리스크, 시장, 신용, 운영리스크를 구분하여 알아 본다.

신용리스크에 대해서 살펴본다. 구조화 상품과 신용위험의 관계를 알아보고, 리만 브라더스의 구조화 사례를 통해 학습한다.

파이썬금융데이터과학II (Python Financial Data ScienceII)

이론 및 실습 3시간 3학점

데이터의 중요성과 더불어 데이터 과학은 최근 우리 사회에서 가장 주목받는 분야 중의 하나가 되었다. 본 교과목에서는 파이썬(Python)을 이용한 데이터 과학의 주요 라이브러리인 판다스(Pandas), 넘파이(Numpy), 맷플롯립(Matplotlib) 등을 이용하여 금융에 필요한 데이터들을 정확히 선택하는 방법과

가장 효율적인 방식으로 처리하는 선형회귀모형, 더미회귀모형, 로짓모형, 판별분석, 증권데이터분석 등을 다양한 예제와 실습을 통하여 학습한다.

금융실무프로젝트Ⅱ (Financial Practical ProjectⅡ)

이론 및 실습 3시간 3학점

금융에 관한 이론과 지식을 창의적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목적으로 금융 이론과 방법에 대해 학습한다. 이를 위해 금융시장 등에서 이슈가 된 여러 문제를 데이터 분석을 통해 해결 방안을 제시함으로써 문제를 규명하고 이를 발표 및 토론으로 진행함으로써 실무능력을 함양한다.

6. 학과(부) 졸업요건

< 미래융합학부1 파이낸스애펙테크전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
전공핵심 (필수 이수)	파이낸셜플래닝 I, 기업신용분석, 금융시계열모델링실무, 부동산프로퍼티투자
전공심화 (필수 이수)	금융실무프로젝트 I, 금융실무프로젝트 II
이수 학점	총 이수 학점은 130학점 이상이며 전공 이수학점은 이와 같다. 신입·전과 60학점(전공핵심12학점), 복수전공 42학점(전공핵심9학점), 부전공 30학점(전공핵심6학점)
자격증	3개 이상의 자격증 취득 또는 자격증 인증점수 100점 이상
졸업 시험	1. 위 졸업요건 충족 시 응시 가능 2. 전공핵심 4과목 중 3과목 선택 (평균 60점 이상 시 합격) ※ 취업 및 창업 증명 시 졸업시험 면제(건강보험득실 확인서, 사업등록증 제출)

<자격증별 인정 점수>

배점/자격증	금융권	데이터 분석	세무·회계	보험·부동산	전산
20점	● 은행텔러 ● 펀드투자 권유대행인 ● TESAT 3~5등급				● 컴퓨터 활용능력2급
30점	● 증권투자 권유대행인 ● TESAT 1.2등급	● ADsP ● SQLD	● 전산회계2급 ● 세무회계2급 ● 기업회계2급 ● 회계관리2급		● MOS ● 컴퓨터 활용능력1급
50점	● 투자자산 운용사 ● 금융투자 분석사 ● 은행FP ● TESAT S등급	● 빅데이터 분석기사 ● 사회조사 분석사	● 전산회계1급 ● 세무회계1급 ● 기업회계1급 ● 회계관리1급		
80점	● AFPK ● 신용분석사	● ADP ● SQLP	● 재경관리사	● 공인중개사 ● 손해사정사 ● 손해평가사	
100점	● CFA ● FRM ● CFP		● 회계사 ● 세무사	● 보험계리사 ● 감정평가사	

※ 인정 자격증 이외에도 전공과 관련된 유사 자격증을 취득한 경우, 학과 졸업사정위원회의 심의를 거쳐 가점을 부여할 수 있다.

미래융합학부2

(School of Future Convergence 2)

1. 교육목적

다양한 학문 분야를 융합하여 새로운 지식과 기술을 발전시키는 학부로, 삶의 질을 향상시키기 위한 다양한 분야의 문제해결 역량을 보유하고 스마트시티, 정주환경 등 사회수요에 대응해 아이디어를 발전시키고 해결책을 제시할 수 있는 현재와 미래의 사회적, 경제적, 기술적 지식과 역량을 함양한다. 현장 중심 실용 인재 양성을 위한 맞춤형 교육 및 전공간 협업을 통해 창의적이고 혁신적이며 유연한 사고를 갖춘 인재를 양성한다

2. 교육목표

미래융합학부2는 융합기술 및 비즈니스 실무 전문성을 보유하고 4차 산업혁명 시대 글로벌 환경 변화에 신속하고 유연하게 대처할 수 있는 역량을 지닌 실무형 글로벌 인재 양성을 목표로 하고 있다.

3. 개설전공

- 1) 공공행정전공
- 2) 경찰행정전공
- 3) 아동청소년교육전공
- 4) 환경화학공학전공
- 5) IT계열(인텔리전트컴퓨팅전공, 인텔리전트디바이스전공)
- 6) 도시계획공학전공
- 7) 토목건축전공

■ 공공행정전공 ■

(Major of Legal and Public Administration)

1. 교육목표

공공인재전공은 지식정보화시대를 맞이하여 지혜·인의·용기를 갖추고, 정부기관, 공기업 및 민간 기업에서 필요로 하는 전문적 지식과 창조적 능력을 공공분야의 인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다. 이를 위하여 ① 합리적인 정책구상능력, ② 미래지향적인 계획수립능력, ③ 과학적이고 효율적인 관리능력을 갖춘 인재의 육성을 하위 교육목표로 하고 있다. 특히, 공공인재전공에서는 이러한 인재 양성을 위해 다양한 국가직, 서울시 등 지방직, 법원직, 검찰직, 경찰직, 노무사, 감정평가사, 판사·검사·변호사 등 법조인 등 각 직렬별 공무원시험을 체계적으로 준비하기 위해 기초이론 및 심화과정에 대하여 연구 및 교육을 한다. 많은 선배들이 이미 학과의 경로를 통해 다양하게 진출해 있다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

- (1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 본 학부는 법과 행정 등 공공인재 분야의 기초 및 응용 지식을 기반으로 공공 및 민간분야 업무에 종사할 수 있는 창의적 지식인을 양성할 수 있도록 한다.
- (2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 실용적인 업무능력을 갖춘 인력을 양성할 수 있도록 현장학습 및 사례연구 수업을 확대하고 토론 및 발표수업을 강화하여 문제 해결능력을 배양한다.
- (3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 외국어 능력과 협동심을 갖춘 글로벌 인재를 양성할 수 있도록 한다.

2. 전공과정 이수방법

- 공공행정전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다.

2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타전공도 가능)도 포함한다.

- 심화전공 이수 학점

- 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수 할 경우
- 본인 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수 할 경우

- 부·복수전공 이수 학점

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

- 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심		법률가소양개론 (Introduction to Law)	3	2	1
		헌법원리와 구조 (Constitutional Law 1)	3	2	2
		행정법의 원리와 법치행정 (Administrative Law 1)	3	2	2
		형법기초이론 1 (General Principles of Criminal Law 1)	3	2	1

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 미래 세대의 리더가 될 수 있는 전문 과정
- 환경분야, 헌법분야, 재산분야, 형사법 분야에 대한 학습을 함
- 사고의 폭을 확장할 수 있도록 함.

(2) 교육내용

- 기후변화에 대비할 수 있도록 환경에 대한 전문가로서의 발을 딛도록 차세대 리더 교육
- 급변하는 정치와 정부, 기본권 등에 대한 이해를 통해 차세대 리더로서 성장
- 자신의 재산권을 어떻게 형성하고 지킬 수 있고, 상속할 수 있는지 법률적 소양을 양성하여 차세대 리더 교육
- 범죄 사건들의 파일을 열어보고 어떻게 사회에서 범죄가 이루어지고 처벌되는지 배우게 되어 차세대 지도자로서의 길 모색

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
Next Leader Academy 넥스트 리더 아카데미		나와 가족 재산 지키기	3	2 (전학년가능)	1
		지구 살리기	3	2 (전학년가능)	2
		헌법의 발견	3	2 (전학년가능)	2
		범죄와 형벌의 만남	3	2 (전학년가능)	1

□ 전공 이수체계도

공공행정전공						전공핵심	Micro Degree	
전공능력	2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창의적공공Agenda 설정	법률가소양개론	행정법의 원리와 법치행정	행정작용과 법치행정	국가배상과 행정쟁송	기출판례행정법	졸업논문 및 시험	나와 가족 재산 지키기	변호사, 법무사, 감정평가사, 노무사, 법원직, 등기직
	행정전문가 소양입문	헌법원리와 구조	기본권의 체계와 내용	형사재판론	기출판례형법	행정법 기출연습		
공문합적결	민법 입문1	민법 입문2	채권의 원리와 체계	헌법 기출연습	국가조직규범론	환경법개론	지구 살리기	환경변호사, 환경공무원, 환경공단, 지방자치단체, 환경운동가
	micro degree>나와 가족 재산 지키기	micro degree> 지구 살리기	micro degree> 범죄와 형벌의 만남	micro degree> 헌법의 발견	micro degree는 전체학년 가능	micro degree는 전체학년 가능		
공업수행위자기계발	형법기초이론1	형법기초이론2	민사재판론	채권의 효력과 종류	기출판례 헌법	가족법	헌법의 발견	헌법재판소, 국회, 헌법연구원
		행정학 기출연습			민법 기출연습	민사소송법 기출연습		
융합사고통공실무		형법심화이론	물권의 원리와 내용	담보물권의 원리와 내용	경찰학1	경찰학2	범죄와 형벌의 만남	검찰, 경찰, 교정, 마약, 조직폭력 등 각종 수사관
		경찰형법 각론	공정거래법	형사증거와 처벌	좋은 행정정책	지방을 살리는 행정		
응용실무	공무원영아1	공무원영아2	공무원국아1	공무원국아2	공무원국사1	공무원국사2	micro degree는 전체학년 가능	micro degree는 전체학년 가능
						기출판례형사소송법		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1		전핵	법률가소양개론	3	3	이론	필수
	1		전심	행정전문가 소양입문	3	3	이론	필수
	1		전심	민법 입문1	3	3	이론	필수
	1		전핵	형법기초이론1	3	3	이론	필수
	1		전심	공 무 원 영 어1	3	3	이론	필수
	1		전심	나와 가족 재산 지키기			이론	micro degree- 선택이고 전학년가능
	2		전핵	행정법의 원리와 법치행정	3	3	이론	필수
	2		전핵	헌법원리와 구조	3	3	이론	필수
	2		전심	민법 입문2	3	3	이론	필수
	2		전심	형법기초이론2	3	3	이론	필수
	2		전심	형법심화이론	3	3	이론	필수
	2		전심	공무원영어2	3	3	이론	필수
	2		전심	행정학 기출연습	3	3	이론	필수
	2		전심	지구 살리기			이론	micro degree- 선택이고 전학년가능

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1		전심	행정작용과 법치행정	3	3	이론	필수
	1		전심	기본권의 체계와 내용	3	3	이론	필수
	1		전심	채권의 원리와 체계	3	3	이론	필수
	1		전심	민사재판론	3	3	이론	필수
	1		전심	물권의 원리와 내용	3	3	이론	필수
	1		전심	공무원국어1	3	3	이론	필수
	1		전심	경제와법	3	3	이론	필수
	1		전심	범죄와 형벌의 만남	3	3	이론	micro degree- 선택이고 전학년가능
	2		전심	국가배상과 행정쟁송	3	3	이론	필수
	2		전심	헌법 기출연습	3	3	이론	필수
	2		전심	채권의 효력과 종류	3	3	이론	필수
	2		전심	형사재판론	3	3	이론	필수
	2		전심	담보물권의 원리와 내용	3	3	이론	필수
	2		전심	형사증거와처벌	3	3	이론	필수
	2		전심	공무원국어2	3	3	이론	필수
	2		전심	헌법의 발견	3	3	이론	micro degree- 선택이고 전학년가능

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1		전심	기출판례행정법	3	3	이론	필수
	1		전심	기출판례형법	3	3	이론	필수
	1		전심	국가조직규범론	3	3	이론	필수
	1		전심	기출판례헌법	3	3	이론	필수
	1		전심	민법 기출연습	3	3	이론	필수
	1		전심	경찰학1	3	3	이론	필수
	1		전심	좋은 행정정책	3	3	이론	필수
	1		전심	공무원국사1	3	3	이론	필수
	2		전필	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	이론	· P/NP 평가 · 필수
	2		전심	행정법 기출연습	3	3	이론	필수
	2		전심	환경법개론	3	3	이론	필수
	2		전심	가족법	3	3	이론	필수
	2		전심	민사소송법 기출연습	3	3	이론	필수
	2		전심	경찰학2	3	3	이론	필수
	2		전심	지방을 살리는 행정	3	3	이론	필수
	2		전심	공무원국사2	3	3	이론	필수
	2		전심	기출판례형사소송법	3	3	이론	필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

법률개요(Introduction to Law)

이론 3시간 3학점

오늘날 우리가 사회생활을 하는데 있어서 가장 중요하게 여기는 법이란 과연 무엇인지 그 실체를 공부한다. 특히 법에 관한 여러 가지 기초이론을 습득함으로써 법학공부의 토대를 튼튼히 하고 더 나아가 각 실정법의 기능과 역할을 파악하도록 한다.

행정전문가 소양입문(Introduction to Public Administration)

이론 3시간 3학점

행정학 전반에 걸친 기초이론과 실제를 학습하며 행정현상에 대한 이해를 제고함과 동시에 행정학의 체계적 성격을 파악하게 한다.

민법 입문1 (General Principles of Civil Law 1)

이론 3시간 3학점

권리의 주체와 객체 법률행위 등 민법전반에 대한 기초이론을 습득함으로써 방대하고 다양한 민법이론의 토대를 튼튼히 하도록 한다.

형법기초이론1 (General Principles of Criminal Law 1)

이론 3시간 3학점

형법기초이론에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 형법기초이론의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 이론을 정리하며, 공무원시험 합격에 필요한 전문지식 습득을 병행한다.

공무원영어1 (English for Civil Service Examination 1)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

나와 가족 재산 지키기 (Safeguarding Personal and Family Wealth)

마이크로 디그리-전체학년

이론 3시간 3학점

사회에서 성인으로 살아가면서 재산을 만들고, 지키고, 상속하는지 등을 살펴 봄. 이를 위해서 어떻게 부동산과 동산을 소유하고 점유하며, 등기하고 담보를 설정하며, 임대차를 보호받고, 가족 관계에서 상속분 등은 어떻게 되는지 등에 대하여 전반적인 공부를 한다.

행정법의 원리와 법치행정 (Administrative Law 1)

이론 3시간 3학점

행정법의 원리와 법치행정은 행정법의 의의와 법치행정원리를 고찰하고, 행정입법 및 행정행위에 관한 기초 이론을 이해한다. 특히 행정주체의 시민들의 생활상 관련되는 제 행정처분과 행정상 의무 이행의 담보제도를 확인한다. 그리고 시민들이 자신의 권익의 침해와 권리주장의 방안으로서 행정절차법 내지 행정구제법의 구체적인 내용으로서 위법한 행정작용에 의한 국가배상청구권과 행정상 손실보상청구권 그리고 행정심판과 행정소송을 검토한다.

헌법원리와 구조 (Constitutional Law 1)

이론 3시간 3학점

헌법원리와 구조는 국가와 시민의 관계에서 설정된 국가의 실체와 역할, 시민의 자연권으로서 기본권의 일반과 개별적 기본권을 이해시킨다. 국회직, 경찰직, 법원직 등 공무원시험의 필수과목으로서 기초이론을 전반적으로 다룬다.

민법 입문2 (General Principles of Civil Law 2)

이론 3시간 3학점

권리의 객체와 의사표시, 법률행위를 중심으로 무효와 취소, 기간 및 기한, 소멸시효, 불법행위 등에 대해서 전반적으로 살펴도록 한다.

형법기초이론2 (General Principles of Criminal Law 2)

이론 3시간 3학점

범죄행위의 일반이론인 구성요건론, 위법성론 및 책임론을 기초하여 범죄행위의 실행미수와 불능미수 및 불능범을 논한다. 특히 공범론은 단독정범과 공동정범 및 간접정범에 대하여 구체적인 내용을 논하는 동시에 죄수론에 있어서의 양형과 형벌의 작량감경에 관한 학설과 판례의 입장을 검토한다.

형법심화이론(Particulars of Criminal Law)

이론 3시간 3학점

형법각론은 형법기초이론에서 터득한 이론을 기초로 각종 범죄의 구성요건의 의미, 내용을 명확히 하여 처벌되는 행위의 모습을 규명하고 다른 범죄와의 관계를 명확히 하도록 한다.

공무원영어2 (English for Civil Service Examination 2)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

행정학 기출연습 (Public Administration for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정학과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

지구 살리기 (Sustainable Earth and Environmental Protection)

마이크로 디그리-전체학년

이론 3시간 3학점

지구온난화로 인해 북극곰이 서식할 얼음이 녹고 있고, 기후변화에 대해 세계적인 관심이 모이고 있음. 파리기후협약 등 국제적인 조약도 배우고, 이산화탄소를 감축시키거나 이산화탄소를 줄이도록 환경을 변화시키는 노력들에 대하여 배움. 이로써 기업이나 국제기구, 민간기구, 환경운동가 등으로 성장해 나감.

3학년 교과목 내용

행정작용과 법치행정(Administrative Law 2)

이론 3시간 3학점

행정작용과 법치행정은 특별행정법의 구체적인 고찰을 통해서 행정법의 원리와 법치행정의 이론과 판례를 해석 및 적용하는 방법을 배운다. 즉 구체적인 행정법으로서 행정조직법인 지방자치법, 국가 및 자치단체 공무원법, 경찰법, 공물법인 도로법과 도로교통법 등, 공기업법, 토지행정법, 그리고 경제행정법을 개별적으로 이해한다.

기본권의 체계와 내용 (Constitutional Law 2)

이론 3시간 3학점

기본권의 체계와 내용은 입법·행정·사법·헌법재판소에 관한 조직 원리와 권한 등을 고찰한다. 특히 행정국가와 정당국가의 경향이 강화되면서 의회제도의 위기의 원인을 논한다. 더구나 권력구조의 핵심은 대통령제와 의원내각제의 장단점과 세계 여러나라의 헌정사와 한국의 헌정사에 있어서 전반적인

권력구조의 내용을 공공선택이론과 정치경제학 및 법경제학의 분석방법론에 의하여 고찰한다.

채권의 원리와 체계 (General Contracts and Torts Law)

이론 3시간 3학점

채권의 법률관계에 관한 기초이론으로서 채권의 의의와 종류 및 효력을 이해한다. 또한 이를 바탕으로 연대채무와 보증채무 등 각종 채권채무관계의 특성과 효력 및 성질에 대하여 살펴본다.

민사재판론 (Civil Procedure Law for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

민사소송법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 민사소송법의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 사항을 체계적으로 정리하며, 특히 공무원시험 합격에 필요한 전문지식을 습득한다.

물권의 원리와 내용 (Law of Property)

이론 3시간 3학점

물권행위의 본질과 법적 성질 및 효력을 고찰한다. 세부적으로는 등기법의 내용과 실무상 등기제도의 공신력을 인정하지 않음으로 인하여 발생하는 법적 문제를 이해하고, 소유권, 점유권을 비롯하여, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권 그리고 담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 살펴본다.

공무원국어1 (Korean for Civil Service Examination 1)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

경제와법 (Economic Law)

이론 3시간 3학점

헌법, 행정법 과목과 연계되는 과목으로서 경제분야에 대한 법적사고 확립을 목표로 한다. 특히 일반 행정직, 세무직, 국세청 공무원이 되기 위한 필수과목으로서 경찰공무원의 업무 중 경제사범과 밀접한 연관성이 있는 교과목이라고 할 수 있다.

범죄와 형벌의 만남 (The Intersection of Crime and Punishment)

마이크로 디그리-전체학년

이론 3시간 3학점

사건 파일들을 보면서 어떠한 범죄들이 저질러지고, 처벌되는지 모색해 봄. 이를 통해 범죄의 원인과 개선전략을 강구해 보고, 어떻게 형벌과 형사정책을 전개해 나가는 것이 좋을까 공부하게 됨. 이를 통해 훌륭한 검찰수사관, 경찰수사관, 교도관, 판사, 변호사로서의 길을 가게 함

국가배상과 행정쟁송 (Administrative Remedies)

행정심판 및 행정소송 절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 판례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

헌법 기출연습 (Constitutional Law for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

공무원 시험 기출문제 및 예상문제를 풀어봄으로써 실질적인 준비를 하는 것을 주된 목표로 둔다. 헌법 강좌에서 학습한 이론적 지식을 실제 문제에 적용해 본다.

채권의 효력과 종류 (Advanced Contract and Torts Law)

이론 3시간 3학점

계약법의 기초이론을 공부하고 이를 바탕으로 계약의 유형과 효력을 검토한다. 계약의 해제와 해지에 대하여도 살펴본다. 또한 사무관리와 부당이득 및 불법행위 그 밖의 특수한 채권발생원인을 개별적으로 고찰한다.

형사재판론 (Criminal Procedure)

이론 3시간 3학점

형사소송법은 형사의 절차법으로서 형사소송의 이념, 법원, 소송주체 및 강제처분에 대하여 연구·검토하며, 증거재판주의와 자유심증주의를 비롯한 증거법칙·상소절차에 대하여 검토한다.

담보물권의 원리와 내용 (Law of Collateral Property)

이론 3시간 3학점

담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 실제 사례와 이론을 통하여 실생활에서 필요한 지식을 습득한다.

형사증거와처벌 (Criminal Evidence Law)

이론 3시간 3학점

형사증거법은 형사소송에 있어서 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 형사실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

공무원국어2 (Korean for Civil Service Examination 2)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

헌법의 발견 (The Discovery of the Constitution)

마이크로 디그리-전체학년

이론 3시간 3학점

대통령과 국회, 행정부, 사법부, 헌법재판소 등 국가가 어떻게 운영되고 기본권을 보호해야 하는지 살펴 봄. 계엄과 탄핵 등 사건에서 보듯이 헌법을 중심으로 올바른 시각을 정립해서 헌법재판소, 국회 등은 물론 헌법적인 공직기관에 진출할 준비를 함.

4학년 교과목 내용

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

기출판례행정법 (Case Studies in Administrative Law)

이론 3시간 3학점

행정법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 행정작용에서 나타나는 문제점을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별행정법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

경찰학1 (Introduction to Police Science 1)

이론 3시간 3학점

경찰이 담당하는 업무를 사회과학적인 방법으로 체계적으로 공부하기 위하여 배우는 과목이다. 경찰의 개념과 역사, 법치행정에 부합하기 위한 경찰조직법, 경찰공무원법 및 경찰작용법과 실효성확보수단, 경찰구제법 등 행정법을 배우게 된다.

국가조직규범론 (Constitutional Litigation Act)

헌법재판소의 의의와 재판절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 결정례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

환경법개론 (Introduction to Environmental Law)**이론 3시간 3학점**

최근에 환경법의 중요성이 국제적으로나 국내적으로 높아져 가고 있다. 환경법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우면서 환경법의 체계적 이해를 시키는 과목이다. 환경직 공무원시험 합격에 필요한 전문지식을 습득할 수 있다.

가족법 (Kinship Inheritance Law)**이론 3시간 3학점**

계약법의 기초이론을 공부하고 이를 바탕으로 계약의 유형과 효력을 검토한다. 계약의 해제와 해지에 대하여도 살펴본다. 또한 사무관리와 부당이득 및 불법행위 그 밖의 특수한 채권발생원인을 개별적으로 고찰한다.

행정법 기출연습 (Administrative Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정법과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

공무원국사1 (Korean History for Civil Service Examination 1)**이론 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

민법 기출연습(Civil Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

민법사례연습은 민법 각 분야의 중요사례를 해결하는 체계적 방법을 학습함으로써 민법의 해석과 적용, 판례 및 학설을 익히도록 한다.

민사소송법 기출연습 (Civil Procedure Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

민사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

경찰학2 (Introduction to Police Science 2)**이론 3시간 3학점**

경찰관리 및 경찰조직관리, 경찰인사관리, 경찰예산 관리 및 경찰홍보 등 경찰행정에 대한 논의 등에 대해 입문을 하게 된다. 그밖에 생활안전, 수사, 경비, 교통, 정보, 보안, 외사경찰 등에 대한 공부를 하게 된다.

공무원국사2 (Korean History for Civil Service Examination 2)**이론 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

기출판례형사소송법 (Criminal Procedure Law Case Studies for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

형사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

좋은 행정정책 (Policy Science)**이론 3시간 3학점**

공공부분에서 시행되는 정책의 방향과 체계를 이해한다.

지방을 살리는 행정 (Local Administration)**이론 3시간 3학점**

지방자치단체에서 수행되는 행정의 방향과 체계를 이해한다.

6. 졸업 요건: 공공행정전공 내규

< 융합대학2 공공행정 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
졸업시험과목 수강 신청	졸업시험(Graduation Examination) 과목을 반드시 수강신청 기간 내에 신청
졸업시험통과 + 전 공과목 초과수강인 센티브	졸업시험을 통과할 것. 다만, 공무원시험 합격 또는 취직을 증명할 서류들(재직증명서, 건강보험득실확인서 등)과 함께 졸업요건 면제신청서(학교양식)를 제출하면 졸업시험통과와 동일하게 처리함 3. 졸업시험 졸업요건: 공무원시험 전공과목인 헌법, 행정법총론, 형법에 대해 실시하고 각 과목별 60점을 기준으로 합격·불합격을 판정함. 한 과목이라도 불합격시 최종적으로 “졸업시험 불합격”으로 봄. 다만 부족한 총점은 전공과목을 60학점을 초과수강한 정도를 고려하여 플러스시켜서 패스할 수 있는 인센티브를 부여함.
졸업추가요건	전공에 개설된 전공 60학점 이수해야 졸업요건 충족함. 전공에 개설된 전공 48학점과 본인 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수해도 동일하게 충족함. 복수전공의 경우 최저 36학점(전공핵심 9학점 필수), 부전공은 최저 24학점(전공핵심 6학점 필수)이상을 이수할 것. 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상임. 또한, 전공 교과목 중에서 전공 핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 졸업이 가능함.

Ⅱ 경찰행정전공 Ⅱ

(Major of Legal and Police Administration)

1. 교육목표

경찰행정전공은 지식정보화시대를 맞이하여 지혜·인의·용기를 갖추고, 정부기관, 공기업 및 민간 기업에서 필요로 하는 전문적 지식과 창조적 능력을 공공분야의 인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다. 이를 위하여 ① 합리적인 정책구상능력, ② 미래지향적인 계획수립능력, ③ 과학적이고 효율적인 관리능력을 갖춘 인재의 육성을 하위 교육목표로 하고 있다. 특히, 공공인재학부 경찰행정전공에서는 각 직렬별 공무원시험을 체계적으로 준비하기 위해 기초이론 및 심화과정에 대하여 연구 및 교육을 한다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

- 1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 법학적 사고, 범죄예방, 치안서비스 등 경찰행정 분야의 기초 및 응용 지식을 기반으로 공공 및 민간분야 업무에 종사할 수 있는 창의적 지식인을 양성할 수 있도록 한다.
- 2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 실용적인 업무능력을 갖춘 인력을 양성할 수 있도록 현장학습 및 사례연구 수업을 확대하고 토론 및 발표수업을 강화하여 문제해결능력을 배양한다.
- 3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 외국어 능력과 협동심을 갖춘 글로벌 인재를 양성할 수 있도록 한다.

2. 전공과정 이수방법

공공인재학부의 전공 교육과정은 기본소양 능력, 문제해결 능력, 실무 능력, 창의적사고 능력 등의 전공능력을 배양하기 위하여 기초공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 사례연습 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

특히, 경찰행정 전공자는 개설되어 있는 전공교과목(학수번호는 경찰행정 계열 POM) 중 60학점 이상을, 복수전공자 및 부전공자는 학칙의 교육과정 편성표에 따라 이수하여야 한다.

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심		법률소양의 이해	3	2	1
		형법기초이론의 이해1	3	2	1
		경찰행정법의 원리와 법치행정	3	2	2
		헌법원리와 구조의 이해	3	2	2

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 교과목 개설 목적 : 실용교육을 실천에 옮기기 위해 공직자로서의 자질을 함양
- 교육목표와의 연관성 : 청렴한 공직자 양성
- 대내·외 요구 분석 : 실질적인 공무원시험 대비를 함으로써 합격자 배출을 도모하고, 국가와 사회에 이바지할 수 있는 인재 양성

(2) 교육내용

- 사회에서 성인으로 살아가면서 재산을 만들고, 지키고, 상속하는지 등을 살펴 봄. 이를 위해서 어떻게 부동산과 동산을 소유하고 점유하며, 등기하고 담보를 설정하며, 임대차를 보호받고, 가족 관계에서 상속분 등은 어떻게 되는지 등에 대하여 전반적인 공부를 한다.
- 지구온난화로 인해 북극곰이 서식할 얼음이 녹고 있고, 기후변화에 대해 세계적인 관심이 모이고 있다. 파리기후협약 등 국제적인 조약도 배우고, 이산화탄소를 감축시키거나 이산화탄소를 줄이도록 환경을 변화시키는 노력들에 대하여 배움으로써 기업이나 국제기구, 민간기구, 환경운동가 등으로 성장해 나간다.
- 사건 파일들을 보면서 어떠한 범죄들이 저질러지고, 처벌되는지 모색해 본다. 이를 통해 범죄의 원인과 개선전략을 강구해 보고, 어떻게 형벌과 형사정책을 전개해 나가는 것이 좋을까 공부하게 됨. 이를 통해 훌륭한 검찰수사관, 경찰수사관, 교도관, 판사, 변호사로서의 길을 갈 수 있다.
- 본 강좌에서는 대통령과 국회, 행정부, 사법부, 헌법재판소 등 국가가 어떻게 운영되고 기본권을 보호해야 하는지 살펴보고, 계엄과 탄핵 등 사건에서 보듯이 헌법을 중심으로 올바른 시각을 정립해서 헌법재판소, 국회 등은 물론 헌법적인 공직기관에 진출할 준비를 한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
민주경찰의 법적사고		나와 가족 재산 지키미	3	3	1
		지구 환경 보전	3	3	2
		범죄의 예방과 형벌	3	4	1
		헌법과 정의	3	4	2

□ 전공 이수체계도

경찰행정전공				전공핵심		Micro Degree			
전공능력		2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출 분야
우리대학교 핵심역량		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창의적 공공 Agenda 능력		법률가소양 의 이해	경찰행정법 의 원리와 법치행정	경찰행정작용 과 법치행정	행정심판 및 소송	경찰판례행 정법	졸업시험	나와 가족 재산 지킴이	변호사, 법무사, 감정평 가사, 노무사, 법원직, 등기직
창의적 문제해결 역량		행정전문가 소양의 이해	헌법원리와 구조의 이해	기본권의 보호	경찰형사 재판론	경찰판례형 법	경찰행정법연 습		
공적 문제 합리적 해결 능력		민법기초이 론1	민법기초이 론2	채권의 원리와 체계 잡기	경찰헌법연습	환경보호를 위한 법과 노력	통치구조론	지구 환경 보전	환경변 호사, 환경공 무원, 환경공 단, 지방자 치단체, 환경운 동가
성과창출 역량				Micro Degree					
				나와 가족 재산 지킴이	지구 환경 보전	범죄의 예방과 형벌	헌법과 정의		
공적 업무수행을 위한 자기개발 능력		형법기초이 론의 이해1	형법기초이 론의 이해2	경찰민사재 판론	채권의 효력과 종류 알기	경찰판례헌 법	가족관계법	헌법과 정의	헌법재 판소, 국회, 헌법연 구원
자기개발 역량			경찰행정학 연습	범죄의 원인과 환경 및 대책	수사의 방법과 사례들	경찰민법연 습	경찰민사소송 법연습		
공적 과제 분석과 응용 능력			형법심화이 론의 이해	물권의 원리와 내용 이해	담보물권의 원리와 내용 이해	경찰학입문 1	경찰학입문2	범죄의 예방과 형벌	검찰, 경찰, 교정, 마약, 조직폭 력 등 각종 수사관
공동체 역량				경제민주화 와 법	형사상의 증거 자격과 기준의 이해				
융합적 사고를 통한 공적 실무 능력		경찰공무원 영 어1	경찰공무원 영 어2	경찰공무원 국 어1	경찰공무원 국 어2	경찰공무원 국 사1	경찰공무원 국 사2		
글로벌실무 역량				순환식체력 단련1	순환식체력단 련2		경찰판례형사 소송법		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1		전핵	법률가소양의 이해	3	3	이론	· 필수
	1		전심	행정전문가 소양의 이해	3	3	이론	· 선택
	1		전심	민법기초이론1	3	3	이론	· 선택
	1		전핵	형법기초이론의 이해1	3	3	이론	· 필수
	1		전심	경찰공무원영어1	3	3	이론	· 선택
	2		전핵	경찰행정법의 원리와 법치행정	3	3	이론	· 필수
	2		전핵	헌법원리와 구조의 이해	3	3	이론	· 필수
	2		전심	민법기초이론2	3	3	이론	· 선택
	2		"	형법기초이론의 이해2	3	3	이론	· 선택
	2		"	형법심화이론의 이해	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰공무원영어2	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰행정학 연습	3	3	이론	· 선택

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1		전심	경찰행정작용과 법치행정	3	3	이론	· 선택
	1		"	기본권의 보호	3	3	이론	· 선택
	1		"	채권의 원리와 체계 잡기	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰민사재판론	3	3	이론	· 선택
	1		"	물권의 원리와 내용 이해	3	3	이론	· 선택
	1		"	순환식체력단련1	3	3	실습	· 선택
	1		"	범죄의 원인과 환경 및 대책	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰공무원국어1	3	3	이론	· 선택
	1		"	경제민주화와 법	3	3	이론	· 선택
	1		"	나와 가족 재산 지키미	3	3	이론	Micro Degree
	2		"	행정심판 및 소송	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰헌법연습	3	3	이론	· 선택
	2		"	채권의 효력과 종류 알기	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰형사재판론	3	3	이론	· 선택
	2		"	담보물권의 원리와 내용 이해	3	3	이론	· 선택
	2		"	형사상의 증거 자격과 기준의 이해	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰공무원국어2	3	3	이론	· 선택
	2		"	순환식체력단련2	3	3	실습	· 선택
	2		"	수사의 방법과 사례들	3	3	이론	· 선택
	2		"	지구 환경 보전	3	3	이론	Micro Degree

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1		전심	경찰판례행정법	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰판례형법	3	3	이론	· 선택
	1		"	통치구조론	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰판례헌법	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰민법연습	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰학입문1	3	3	이론	· 선택
	1		"	경찰공무원국사1	3	3	이론	· 선택
	1		"	범죄의 예방과 형벌	3	3	이론	Micro Degree
	2		"	졸업시험	3	3	이론	· P/NP 평가 · 필수
	2		"	경찰행정법연습	3	3	이론	· 선택
	2		"	환경보호를 위한 법과 노력	3	3	이론	· 선택
	2		"	가족관계법	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰민사소송법연습	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰학입문2	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰공무원국사2	3	3	이론	· 선택
	2		"	경찰판례형사소송법	3	3	이론	· 선택
	2		"	헌법과 정의	3	3	이론	Micro Degree

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

법률가소양의 이해(Introduction to Law)

이론 3시간 3학점

오늘날 우리가 사회생활을 하는데 있어서 가장 중요하게 여기는 법이란 과연 무엇인지 그 실체를 공부한다. 특히 법에 관한 여러 가지 기초이론을 습득함으로써 법학공부의 토대를 튼튼히 하고 더 나아가 각 실정법의 기능과 역할을 파악하도록 한다.

행정전문가 소양의 이해(Introduction to Public Administration)

이론 3시간 3학점

행정학 전반에 걸친 기초이론과 실제를 학습하며 행정현상에 대한 이해를 제고함과 동시에 행정학의 체계적 성격을 파악하게 한다.

민법기초이론1(General Principles of Civil Law 1)

이론 3시간 3학점

권리의 주체와 객체 법률행위 등 민법전반에 대한 기초이론을 습득함으로써 방대하고 다양한 민법이론의 토대를 튼튼히 하도록 한다.

형법기초이론의 이해1(General Principles of Criminal Law 1)

이론 3시간 3학점

형법총론에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 형법총론의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 이론을 정리하며, 공무원시험 합격에 필요한 전문지식 습득을 병행한다.

경찰공무원영어1(English for Civil Service Examination 1)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

경찰행정법의 원리와 법치행정(Administrative Law 1)

이론 3시간 3학점

행정법의 원리와 법치행정은 행정법의 의의와 법치행정원리를 고찰하고, 행정입법 및 행정행위에 관한 기초 이론을 이해한다. 특히 행정주체의 시민들의 생활상 관련되는 제 행정처분과 행정상 의무 이행의 담보 제도를 확인한다. 그리고 시민들이 자신의 권익의 침해와 권리주장의 방안으로서 행정절차법 내지 행정구제법의 구체적인 내용으로서 위법한 행정작용에 의한 국가배상청구권과 행정상 손실보상청구권 그리고 행정심판과 행정소송을 검토한다.

헌법원리와 구조의 이해(Constitutional Law 1)

이론 3시간 3학점

헌법원리와 구조의 이해는 국가와 시민의 관계에서 설정된 국가의 실체와 역할, 시민의 자연권으로서 기본권의 일반과 개별적 기본권을 이해시킨다. 국회직, 경찰직, 법원직 등 공무원시험의 필수과목으로서 기초이론을 전반적으로 다룬다.

민법기초이론2(General Principles of Civil Law 2)

이론 3시간 3학점

권리의 객체와 의사표시, 법률행위를 중심으로 무효와 취소, 기간 및 기한, 소멸시효, 불법행위 등에 대해서 전반적으로 살펴도록 한다.

형법기초이론의 이해2(General Principles of Criminal Law 2)

이론 3시간 3학점

범죄행위의 일반이론인 구성요건론, 위법성론 및 책임론을 기초하여 범죄행위의 실행미수와 불능미수 및 불능범을 논한다. 특히 공범론은 단독정범과 공동정범 및 간접정범에 대하여 구체적인 내용을 논하는 동시에 죄수론에 있어서의 양형과 형벌의 작량감경에 관한 학설과 판례의 입장을 검토한다.

경찰행정학 연습(Administration for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정학과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

형법심화이론의 이해(Particulars of Criminal Law)

이론 3시간 3학점

형법심화이론, 즉 형법각론은 형법기초이론에서 터득한 이론을 기초로 각종 범죄의 구성요건의 의미, 내용을 명확히 하여 처벌되는 행위의 모습을 규명하고 다른 범죄와의 관계를 명확히 하도록 한다.

경찰공무원영어2(English for Civil Service Examination 2)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

3학년 교과목 내용

경찰행정작용과 법치행정(Administrative Law 2)

이론 3시간 3학점

행정법의 원리와 법치행정은 행정법의 의의와 법치행정원리를 고찰하고, 행정입법 및 행정행위에 관한 기초 이론을 이해한다. 특히 행정주체의 시민들의 생활상 관련되는 제 행정처분과 행정상 의무 이행의 담보 제도를 확인한다. 그리고 시민들이 자신의 권익의 침해와 권리주장의 방안으로서 행정절차법 내지 행정구제법의 구체적인 내용으로서 위법한 행정작용에 의한 국가배상청구권과 행정상 손실보상청구권 그리고 행정심판과 행정소송을 검토한다.

기본권의 보호(Constitutional Law 2)

이론 3시간 3학점

입법·행정·사법·헌법재판소에 관한 조직 원리와 권한 등을 고찰한다. 특히 행정국가와 정당국가의 경향이 강화되면서 의회제도의 위기의 원인을 논한다. 더구나 권력구조의 핵심은 대통령제와 의원내각제의 장단점과 세계 여러나라의 헌정사와 한국의 헌정사에 있어서 전반적인 권력구조의 내용을 공공선택이론과 정치경제학 및 법경제학의 분석방법론에 의하여 고찰한다.

채권의 원리와 체계 잡기(General Contracts and Torts Law)

이론 3시간 3학점

채권의 법률관계에 관한 기초이론으로서 채권의 의의와 종류 및 효력을 이해한다. 또한 이를 바탕으로 연대채무와 보증채무 등 각종 채권채무관계의 특성과 효력 및 성질에 대하여 살펴본다.

경찰민사재판론(Civil Procedure Law for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

민사소송법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 민사소송법의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 사항을 체계적으로 정리하며, 특히 공무원시험 합격에 필요한 전문지식을 습득한다.

범죄의 원인과 환경 및 대책(Introduction to Criminology)

이론 3시간 3학점

범죄의 원인과 환경 및 대책은 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 경찰실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

물권의 원리와 내용 이해(Law of Property)

이론 3시간 3학점

물권행위의 본질과 법적 성질 및 효력을 고찰한다. 세부적으로는 등기법의 내용과 실무상 등기제도의 공신력을 인정하지 않음으로 인하여 발생하는 법적 문제를 이해하고, 소유권, 점유권을 비롯하여, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권 그리고 담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 살펴본다.

경제민주화와 법(Economic Law)

이론 3시간 3학점

헌법, 행정법 과목과 연계되는 과목으로서 경제분야에 대한 법적사고 확립을 목표로 한다. 특히 일반행정직, 세무직, 국세청 공무원이 되기 위한 필수과목으로서 경찰공무원의 업무 중 경제사범과 밀접한 연관성이 있는 교과목이라고 할 수 있다.

경찰공무원국어1(Korean for Civil Service Examination 1)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

순환식체력단련1(Police physical training 1)**실습 3시간 3학점**

경찰공무원 2차 시험인 체력검정시험을 실질적이고 체계적으로 준비함을 주요 목적으로 한다. 특히, 100m 단거리 및 1000m 중장거리 종목에 대한 체력단련을 중점적으로 진행한다.

나와 가족 재산 지키기(Safeguarding Personal and Family Wealth)**이론 3시간 3학점**

사회에서 성인으로 살아가면서 재산을 만들고, 지키고, 상속하는지 등을 살펴 봄. 이를 위해서 어떻게 부동산과 동산을 소유하고 점유하며, 등기하고 담보를 설정하며, 임대차를 보호받고, 가족 관계에서 상속분 등은 어떻게 되는지 등에 대하여 전반적인 공부를 한다.

행정심판 및 소송(Administrative Remedies)**이론 3시간 3학점**

행정심판 및 행정소송 절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 판례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

경찰형사재판론(Criminal Procedure)**이론 3시간 3학점**

형사소송법은 형사의 절차법으로서 형사소송의 이념, 법원, 소송주체 및 강제처분에 대하여 연구·검토하며, 증거재판주의와 자유심증주의를 비롯한 증거법칙·상소절차에 대하여 검토한다.

경찰헌법연습(Constitutional Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

공무원 시험 기출문제 및 예상문제를 풀어봄으로써 실질적인 준비를 하는 것을 주된 목표로 둔다. 헌법 강좌에서 학습한 이론적 지식을 실제 문제에 적용해 본다.

채권의 효력과 종류 알기(Advanced Contract and Torts Law)**이론 3시간 3학점**

계약법의 기초이론을 공부하고 이를 바탕으로 계약의 유형과 효력을 검토한다. 계약의 해제와 해지에 대하여도 살펴본다. 또한 사무관리와 부당이득 및 불법행위 그 밖의 특수한 채권발생원인을 개별적으로 고찰한다.

수사의 방법과 사례들(Introduction to investigation)**이론 3시간 3학점**

수사의 방법과 사례들은 수사개념, 수사요건, 수사절차 등 수사와 관련된 전반적인 사항을 학습하는 과목으로서 경찰실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

담보물권의 원리와 내용 이해(Law of Collateral Property)**이론 3시간 3학점**

담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 실제 사례와 이론을 통하여 실생활에서 필요한 지식을 습득한다.

형사상의 증거 자격과 기준의 이해(Criminal Evidence Law)**이론 3시간 3학점**

형사상의 증거 자격과 기준은 형사소송에 있어서 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 형사실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

경찰공무원국어2(Korean for Civil Service Examination 2)**이론 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

순환식체력단련 2(Police physical training 2)**실습 3시간 3학점**

경찰공무원 2차 시험인 체력검정시험을 실질적이고 체계적으로 준비함을 주요 목적으로 한다. 특히, 윗몸일으키기, 팔굽혀펴기, 좌우악력 종목에 대한 체력단련을 중점적으로 진행한다.

지구 환경 보전(Sustainable Earth and Environmental Protection)**이론 3시간 3학점**

지구온난화로 인해 북극곰이 서식할 얼음이 녹고 있고, 기후변화에 대해 세계적인 관심이 모이고 있다. 파리기후협약 등 국제적인 조약도 배우고, 이산화탄소를 감축시키거나 이산화탄소를 줄이도록 환경을 변화시키는 노력들에 대하여 배움으로써 기업이나 국제기구, 민간기구, 환경운동가 등으로 성장해 나간다.

4학년 교과목 내용

졸업시험(Graduation Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

경찰판례행정법(Case Studies in Administrative Law)

이론 3시간 3학점

행정법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 행정작용에서 나타나는 문제점을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별행정법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

경찰판례형법(Case Studies in Criminal Law)

이론 3시간 3학점

형법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 범죄에서 나타나는 특성을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별 형법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

환경보호를 위한 법과 노력(Introduction to Environmental Law)

이론 3시간 3학점

최근에 환경법의 중요성이 국제적으로나 국내적으로 높아져 가고 있다. 환경법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우면서 환경법의 체계적 이해를 시키는 과목이다. 환경직 공무원시험 합격에 필요한 전문 지식을 습득할 수 있다.

경찰판례헌법(Case Studies in constitutional Law)

이론 3시간 3학점

헌법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 헌법 분야에서 나타나는 특성을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별 헌법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

경찰민법연습(Civil Law for Civil Service Examination)

이론 3시간 3학점

민법사례연습은 민법 각 분야의 중요사례를 해결하는 체계적 방법을 학습함으로써 민법의 해석과 적용, 판례 및 학설을 익히도록 한다.

경찰학입문1(Introduction to Police Science 1)

이론 3시간 3학점

경찰이 담당하는 업무를 사회과학적인 방법으로 체계적으로 공부하기 위하여 배우는 과목이다. 경찰의 개념과 역사, 법치행정에 부합하기 위한 경찰조직법, 경찰공무원법 및 경찰작용법과 실효성확보수단, 경찰구제법 등 행정법을 배우게 된다.

경찰공무원국사 1(Korean History for Civil Service Examination 1)

이론 3시간 3학점

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

범죄의 예방과 형벌(The Intersection of Crime and Punishment)

이론 3시간 3학점

사건 파일들을 보면서 어떠한 범죄들이 저질러지고, 처벌되는지 모색해 본다. 이를 통해 범죄의 원인과 개선전략을 강구해 보고, 어떻게 형벌과 형사정책을 전개해 나가는 것이 좋을까 공부하게 됨. 이를 통해 훌륭한 검찰수사관, 경찰수사관, 교도관, 판사, 변호사로서의 길을 갈 수 있다.

경찰행정법연습(Administrative Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

행정법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 행정작용에서 나타나는 문제점을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별행정법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

통치구조론(Constitutional Litigation Act)**이론 3시간 3학점**

헌법재판소의 의의와 재판절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 결정례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

가족관계법(Kinship Inheritance Law)**이론 3시간 3학점**

가족법은 혼인·친자·친족·상속 등 가족관계를 규율하는 법으로, 우리 민법에서는 친족·상속법을 통틀어 가족법으로 보는데, 이를 중심으로 공무원시험을 대비한다.

경찰민사소송법연습(Civil Procedure Law for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

민사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

경찰학입문2(Introduction to Police Science 2)**이론 3시간 3학점**

경찰관리 및 경찰조직관리, 경찰인사관리, 경찰예산 관리 및 경찰홍보 등 경찰행정에 대한 논의 등에 대해 입문을 하게 된다. 그밖에 생활안전, 수사, 경비, 교통, 정보, 보안, 외사경찰 등에 대한 공부를 하게 된다.

경찰공무원국사2(Korean History for Civil Service Examination 2)**이론 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

경찰판례형사소송법(Criminal Procedure Law Case Studies for Civil Service Examination)**이론 3시간 3학점**

형사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

헌법과 정의(The Discovery of the Constitution)**이론 3시간 3학점**

대통령과 국회, 행정부, 사법부, 헌법재판소 등 국가가 어떻게 운영되고 기본권을 보호해야 하는지 살펴보고, 계엄과 탄핵 등 사건에서 보듯이 헌법을 중심으로 올바른 시각을 정립해서 헌법재판소, 국회 등은 물론 헌법적인 공직기관에 진출할 준비를 한다.

6. 경찰행정전공 졸업요건

< 미래융합학부2 경찰행정전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
영어특성화	* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
캠프인증	* 캠프인증 졸업요건: ① 1학년 CREOS캠프 ② 2학년 SKON캠프 ③ 3·4학년 DREAM캠프 ※ ①~③ 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함.
졸업시험	* 졸업시험 졸업요건: 공무원시험 전공과목인 헌법, 행정법총론, 형법에 대해 실시하고 각 과목별 60점을 기준으로 합격·불합격을 판정함. 한 과목이라도 불합격시 최종적으로 “졸업 시험 불합격”으로 봄.

아동청소년교육전공

(Major of Child and Youth Education)

1. 교육목표

아동청소년교육 전공은 지(知)·인(仁)·용(勇)을 갖추고 21세기 지식문화사회를 주도적으로 이끌어갈 유능한 아동청소년교육 분야의 전문 인력을 배출하기 위해 영아와 유아, 아동과 청소년에 이르기까지 인간의 인생 중 가장 중요하고 급격한 성장을 이루는 시기의 발달과 교육을 담당하는 전문 교육자를 양성하는 것을 목표로 한다.

이와 관련한 아동청소년학교육 전공의 인재상은 다음과 같다.

- (1) 아동청소년 성장에 기반한 발달 전문가
- (2) 다학제적 지식에 기반한 교육 전문가
- (3) 인간 존중을 우선으로 한 인권 전문가
- (4) 현장적용 통합을 위한 실무 전문가

2. 전공과정 이수방법

- 아동청소년교육 전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다.
- 2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하여야 하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공)도 포함한다.
- 부·복수전공 이수 학점
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심		영유아발달	3	2	2
		영유아교수방법	3	3	2
		아동권리와복지	3	4	1
		보육교사론	3	4	2

- 아동청소년교육전공 교육과정은 전문지식 탐구능력, 자격증 취득을 위한 전문능력, 현장실무 대처능력, 협력적인 인성능력의 전공 능력을 배양하기 위하여 전공을 핵심교과와 심화교과로 구성하여 교육과정을 운영한다. 전공핵심 교과목은 전공 능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는

교과이고, 전공심화 교과목은 전공핵심 외에 아동청소년교육 현장에 적용 가능한 실무 능력 및 다양한 응용 방법들을 습득하기 위한 교과이다.

- 전공핵심 교과목은 아동 발달과 발달에 적합한 영유아 교육·보육에 대한 이론과 방법을 학습함에 있어 기본적으로 필요한 영유아 발달을 이해하기 위해 관련 내용으로 구성된다. 반면 전공심화 교과목은 아동학 관련 분야에서 전문가로 활동하기 위해 요구되는 현장 실무 내용과 청소년 상담사 3급 자격을 취득하기 위한 기본 교과목으로 구성한다.
- 자격증 취득 이수 학점
 - 아동청소년교육 전공에서 운영하는 보육교사 2급 자격 취득을 위한 전공교육과정 내 17과목 51학점 이상을 수강한다.
 - 자격증 관련하여 전공교육과정 교과목 이외에 6주간의 보육실습을 통해 졸업 시 특별한 시험 없이 보육교사 2급 자격증을 취득할 수 있다.
- 또한 개인 선택에 따라 청소년 상담 관련 6개 교과목을 전공교육과정(학습이론, 집단상담, 청소년이해론, 상담이론, 발달심리, 심리측정및평가)을 통해 이수 후 청소년 상담사 3급 시험에 응시할 수 있다.

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

1) Micro Degree1: 청소년 Counseling 전공

(1) 교육목적

- 「청소년 Counseling 전공」은 아동 및 청소년의 건강한 발달을 지원하는 청소년상담가로서의 기초 역량 함양을 목적으로 한다.
- 아동청소년교육전공의 영유아기의 성장과 발달을 지원하는 교육전문가로서의 역량을 함양하는 다양한 교과목들과 연계하여, 학령기 아동 및 청소년기까지 그 대상을 확대하여 아동청소년 발달 및 교육, 아동 및 청소년 상담에 대한 전문성을 갖추 수 있을 것으로 기대한다.

(2) 교육내용

- 「청소년 Counseling 전공」의 교과목은 청소년학 및 청소년 상담의 기초를 다루는 ‘청소년이해론’, ‘상담이론’, ‘발달심리’, ‘심리측정및평가’의 4과목으로 구성되어 있다.
- 본 과목들은 청소년상담사 3급 시험 교과목 중 기초 이론에 해당하는 과목으로, ‘청소년이해론’을 통해 청소년 교육, 문화, 정책 등을 포괄적으로 살펴보고, ‘상담이론’을 통해 청소년 상담의 다양한 이론들을 습득하며, ‘발달심리’를 통해 청소년의 성장과 발달, 심리적 특성을 이해하고, ‘심리측정및평가’를 통해 상담현장에서 사용하는 심리검사 및 평가 도구를 배운다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
청소년 Counseling 전공		상담이론	3	3	1
		청소년이해론	3	2	1
		발달심리	3	3	2
		심리측정 및 평가	3	4	1

2) Micro Degree2: 영유아 Art-edu 전공

(1) 교육목적

- 「영유아 Art-edu 전공」은 실질적으로 현장에서 필요한 전문 지식과 실용적 기술 함양을 목적으로 이론과 실습을 병행하여 진행되는 전공과정이다.

- 이를 통해 교육현장에서 영유아를 대상으로 전문성을 둔 Art 관련 수업(음악, 미술)을 진행할 수 있으며 기관에서 활용 가능한 영유아 교구 제작 및 디지털 매체를 다루는 능력을 갖추도록 하는 것을 목적으로 한다.

(2) 교육내용

- 「영유아 Art-edu 전공」의 교과목은 영유아 교육기관에서 교사의 전문성을 요구하는 아트 관련 과목인 ‘아동음악’, ‘아동미술’, ‘영유아교수매체 제작 및 활용’, ‘디지털 놀이매체’로 구성되어 있으며 수업 구성은 이론과 실습이 1:1의 비율로 이루어진다.
- 서경대 아동청소년교육전공은 어린이집을 실습실로 활용할 수 있기에 실습이 필요한 Art 관련 교육을 강의하기에 최적화되어 있다. ‘아동음악’과 ‘아동미술’은 음악과 미술에 대한 이론 및 실습을 통해 영유아의 Art에 대한 견문을 넓히고 ‘영유아 교수매체 제작 및 활용’, ‘디지털 놀이 매체’를 통해 교구개발 및 제작과 디지털 미디어를 활용한 교수법 등을 심도 있게 배운다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다 (표 참조)

명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
영유아 Art-edu 전공		아동미술	3	2	1
		아동음악	3	2	2
		영유아교수매체제작 및 활용	3	2	2
		디지털놀이매체	3	4	1

□ 전공 이수체계도

아동청소년교육 전공						전공 핵심		Micro Degree1	Micro Degree2
전공 능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교과 과정	진 분	출 야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기			
전문 지식 탐구 능력	영아발달	언어지도	아동관찰및 행동연구	영유아교수 방법		보육정책론	보육현장 봉사과정	대학원 진학 및 관련 업체	
	보육학개론	보육과정	영유아프로 그램개발및 평가	가족관계론	정신건강론				
자격 취득 전문 능력	아동건강 교육	영유아발달	상담이론	학습이론	아동권리와 복지	보육교사론	우크렐레 연주과정	어린이집 보육교사	
	청소년 이해론	아동수학 지도		발달심리	심리측정 및 평가				
현장 실무 대처 능력	아동미술	아동음악	놀이지도	아동안전 관리	보육실습	부모교육	책만들기 아트과정	육아종합 지원센터 전문요원 및 운영요원	
		영유아 교수매체제 작및활용		아동문학 교육	디지털 놀이매체				
협력 적인 인성 능력	영유아사회 정서지도		아동생활지 도		어린이집 운영관리	집단상담	음악연극 치료과정	상담복지센터 및 군, EAP 상담사	
			특수아동이 해		졸업논문 및시험	졸업논문 및시험			

4. 교과과정

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1		전심	영아발달 Infant & Toddler Development	3	3	이론	· 자격증발급 선택
	1		전심	보육학개론 Introduction to Child Educare	3	3	이론	· 자격증발급 필수
	1		전심	영유아사회정서지도 Guiding Children's Social Development	3	3	이론	· 자격증발급 선택
	1		전심	아동건강교육 Children's Health Education	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 선택
	1		전심	아동미술 Children's Art	3	3	이론및실 습	· 마이크로디그리2
	1		전심	청소년이해론 Understanding Adolescents	3	3	이론	· 마이크로디그리1
	2		전핵	영유아발달 Child Development	3	3	이론	· 자격증발급 필수
	2		전심	보육과정 Curriculum for Child Educare	3	3	이론	· 자격증발급 필수
	2		전심	아동음악 Music Education for Children	3	3	이론및실 습	· 마이크로디그리2
	2		전심	언어지도 Language Guidance	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 필수
	2		전심	아동수학지도 Mathematics Education for Children	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 선택
	2		전심	영유아교수매체제작및활용 Production and Utilization of Children Teaching Media	3	3	이론및실 습	· 마이크로디그리2
3	1		전심	놀이지도 Guidance of Play	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 필수
	1		전심	아동생활지도 Guidance for Children's Daily Living	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 선택
	1		전심	아동관찰및행동연구 Study on the Observation and Behavior of Children	3	3	이론및실 습	· 자격증발급 필수
	1		전심	특수아동이해 Guidance of Special Child	3	3	이론	· 자격증발급 선택
	1		전심	영유아프로그램개발및평가 Development and Evaluation of Children Program	3	3	이론	· 자격증발급 선택
	1		전심	상담이론 Theory of Counseling	3	3	이론	· 마이크로디그리1

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	2		전핵	영유아교수방법 Teaching Methods for Children	3	3	이론및실 습	· 자격증발급필수
	2		전심	아동안전관리 Safety Guidance for Children	3	3	이론및실 습	· 자격증발급선택
	2		전심	아동문학교육 Children's Literature Education	3	3	이론및실 습	· 자격증발급선택
	2		전심	가족관계론 Family Relations	3	3	이론	· 자격증발급선택
	2		전심	학습이론 Learning Theory	3	3	이론	· 자격증발급선택
	2		전심	발달심리 Developmental Psychology	3	3	이론	· 마이크로디그리
4	1		전핵	아동권리와복지 Children's Rights and Welfare	3	3	이론	· 자격증발급필수
	1		전심	정신건강론 Mental Health	3	3	이론	· 자격증발급선택
	1		전심	어린이집운영관리 Administering of Day care Center	3	3	이론	· 자격증발급선택
	1		전심	심리측정및평가 Psychological Measurement and Assessment	3	3	이론및실 습	· 마이크로디그리
	1		전심	보육실습 Child Educare Practice	3	3	이론및실 습	· 자격증발급필수
	1		전심	디지털놀이매체 Digital Play Media	3	3	이론및실 습	· 마이크로디그리
	1		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0		· P/NP 평가 · 필수
	2		전핵	보육교사론 Theories of Educare Instructor	3	3	이론	· 자격증발급필수
	2		전심	부모교육 Parent Education	3	3	이론	· 자격증발급선택
	2		전심	보육정책론 Theories of Educare Policy	3	3	이론	· 자격증발급선택
	2		전심	집단상담 Group Counseling	3	3	이론	· 자격증발급선택
	2		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0		· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

영아발달(Infant & Toddler Development)

이론 3시간 3학점

영아발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 태내발달과 영아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 알아보고, 영아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

보육학개론(Introduction to Child Educare)

이론 3시간 3학점

영유아 발달의 일반 원리와 발달영역별 이론을 개관하고 영·유아기 보육의 필요성과 기초 원리를 이해함으로써 현대 보육사업의 실재를 파악한다.

영유아사회정서지도(Guiding Children's Social Development)

이론 3시간 3학점

영유아 발달 이론에 기초하여 영유아의 긍정적 자아개념과 사회적 상호작용을 증진시킬 수 있는 지원 방법을 학습한다.

아동건강교육(Children's Health Education)

이론및실습 3시간 3학점

아동의 성장과 운동, 근육발달에 따른 아동의 신체발달의 중요성을 이해하고, 건강한 생활환경을 위한 이론과 실제에 대해 살펴본다.

아동미술(Children's Art)

이론및실습 3시간 3학점

미술을 매개로 하여 아동의 창의적 표현 및 예술성의 발달 과정을 이해하고, 이를 토대로 아동미술의 구체적인 지도방법과 실제 교육활동을 학습한다.

청소년이해론(Understanding Adolescents)

이론 3시간 3학점

청소년기에 대한 사회적 의미와 역사, 심리적 고찰을 통해 청소년에 대한 기초적 이해를 돕고, 성장과 발달, 생활환경과 문화, 청소년 문제와 정책 등 청소년 교육과 관련된 내용을 포괄적으로 다룬다.

영유아발달(Child Development)

이론 3시간 3학점

영유아 발달에 관한 이론을 이해하고 이를 토대로 영아의 신체, 언어, 인지, 정서, 사회발달특성과 유아의 신체, 언어, 인지, 정서 사회발달 특성을 이해하여 영유아 발달에 대한 전문 능력을 함양한다.

보육과정(Curriculum for Child Educare)

이론 3시간 3학점

영유아 보육과정의 개념 및 철학을 토대로 하여 보육과정의 내용을 영역별로 구분하여 이해한다. 또한 보육과정의 운영은 보육과정의 계획, 실행, 협력체계, 그리고 평가를 중심으로 학습한다.

아동음악(Children's Music)

이론및실습 3시간 3학점

음악교육의 기본 원리를 이해하고, 표준보육과정에 기초하여 영아의 발달 특성과 유아의 발달 특성에 따라 다양한 음률 활동을 계획, 구성, 실행함으로써 아동음악지도에 대한 교수학습 능력을 함양한다.

언어지도(Language Guidance)

이론및실습 3시간 3학점

유아기 언어 발달의 특징을 이해하고, 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 영역에서의 언어지도의 실재를 이해한다.

아동수학지도(Mathematics Guidance for Children)**이론및실습 3시간 3학점**

아동의 수학개념 발달을 관련 이론을 통해 이해하고, 표준보육과정과 아동수학지도의 내용, 교수학습방법 및 아동 수학지도 활동의 실행방법에 대해 알아본다.

영유아교수매체제작및활용(Production & Utilization of Children Teaching Media)**이론및실습 3시간 3학점**

영아 및 유아의 발달 특성에 적절한 다양한 교구·교재 원리 및 지침을 학습하고 영유아에 적합한 교구의 실재를 계획하여 제작해 본다.

3학년 교과목 내용

놀이지도(Guidance of Play)**이론및실습 3시간 3학점**

놀이의 대표이론들을 고찰하고 아동의 사회, 인지, 정서, 언어발달에 관련한 놀이의 교육적 효과와 적용방법을 이해한다.

아동생활지도(Guidance for Children's Daily Living)**이론및실습 3시간 3학점**

가정과 보육현장에서 요구되는 일상생활 기술의 특성을 이해하고, 아동이 일상생활 기술을 습득할 수 있도록 구체적인 지도 방안을 모색한다.

아동관찰및행동연구(Study on the Observation and Behavior of Children)**이론및실습 3시간 3학점**

아동행동 연구의 다양한 연구방법을 학습하고, 실제적인 관찰을 통해 아동의 행동 특성을 이해한다.

특수아동이해(Guidance of Special Child)**이론 3시간 3학점**

특수아의 유형 및 개념, 발생 원인을 이해하고, 사회적·교육적 방안들을 배우고 이해하는 능력을 기르며, 통합교육의 현황에 대해 학습한다.

영유아프로그램개발및평가(Development and Evaluation of Children Program)**이론 3시간 3학점**

영유아를 대상으로 실시되는 프로그램의 개발과, 프로그램 실시의 효과를 검증하고 평가하는 과정을 이해하며, 영유아를 위한 프로그램을 설계 개발한다.

상담이론(Theory of Counseling)**이론 3시간 3학점**

현대의 주요 상담이론에 대한 포괄적인 개관을 토대로 이론의 주요 개념과 원리, 방법을 숙지하며 상담 실무에 적용할 수 있는 기초 능력을 배양한다.

영유아교수방법(Teaching Methods for Children)**이론및실습 3시간 3학점**

영유아교수방법의 개념과 유형을 이해하고 영유아 보육현장에서 효과적으로 활용되는 교수방법의 실재를 학습한다.

아동안전관리(Safety Guidance for Children)**이론및실습 3시간 3학점**

가정 및 유아교육기관에서 아동의 안전을 위해 요구되는 안전교육 관련 이론과 더불어 안전과 관련된 다양한 형태의 교육활동을 이해한다.

아동문학교육(Children's Literature Education)**이론및실습 3시간 3학점**

읽기와 쓰기 발달을 토대로 하여 유아의 문해력을 향상시킬 수 있는 다양한 문해환경의 특성을 파악하고, 아동문학의 중요성을 이해한다.

가족관계론(Family Relations)**이론 3시간 3학점**

가족학 이론을 토대로 현대가족 내에서 발생하는 역동적 관계를 체계적으로 학습하며, 가족역할, 가족갈등 및 의사소통에 대해 고찰한다.

학습이론(Learning Theory)**이론 3시간 3학점**

학습의 정의, 학습연구의 패러다임, 인지 학습이론과 지능 등의 내용을 다룸으로써 심리적 과정에 대해 통합적으로 이해하고, 인간이 환경의 영향을 받는 본질적인 원리에 대한 통찰력을 가진다.

발달심리(Developmental Psychology)**이론 3시간 3학점**

전생애(life-span)에 걸쳐 일어나는 인간의 심리적 기제와 특성과 기능에서의 보편적인 변화 양상을 개관하고, 발달과정에서의 개인차에 대해 학습함으로 인간에 대한 이해와 통찰력을 함양한다.

4학년 교과목 내용

아동권리와복지(Children's Rights and Welfare)

이론 3시간 3학점

아동복지의 개념, 대상, 기능을 이해하고 시설보호사업, 가정위탁사업, 입양, 공동생활가정, 학교사회복지 등의 실천분야에 대해 학습한다.

정신건강론(Mental Health)

이론 3시간 3학점

아동기 정신건강의 기초개념을 이해하고, 발달단계에 따른 심리적, 행동적 특성과 관련 정신 건강 문제의 유형을 살펴보고, 이러한 문제의 해결방법을 소개한다.

어린이집운영관리(Administering of Day care Center)

이론 3시간 3학점

어린이집을 운영함에 있어 원장이나 교사가 알아야 할 실제적인 법규, 기관설치 업무, 교직원 관리 및 문서관리, 학부모 관리를 학습함으로써 보육시설의 원장과 담임교사의 역할을 간접적으로 경험한다.

심리측정및평가(Psychological Measurement and Assessment)

이론및실습 3시간 3학점

심리검사를 위한 각 이론의 틀과 심리검사도구들에 대해 학습하고 연습해봄으로써 개인의 인지, 정서, 행동적 차원의 문제를 정확하게 판단할 수 있는 적합한 검사 선택, 활용능력을 함양한다.

보육실습(Child Educare Practice)

이론및실습 3시간 3학점

보육 관련 현장에서의 실습을 통하여 아동발달 및 교육 관련 이론을 실제에 응용해 볼 수 있게 하며, 현장에 관한 이해를 넓힌다.

디지털놀이매체(Digital Play Media)

이론및실습 3시간 3학점

미래사회 및 교육 패러다임의 변화에 맞춰 유아와 유아 교사의 디지털 역량, 디지털 환경과 디지털 놀이에 대해 알아보고 실습을 통해 디지털 도구의 활용법을 배운다.

보육교사론(Theories of Educare Instructor)

이론 3시간 3학점

영유아를 보호하고 양육하는 역할, 영유아의 발달 특성에 적합한 교육자의 역할, 가정과 지역 사회에 복지 서비스를 제공하는 보육교사의 역할을 고찰한다.

부모교육(Parent Education)

이론 3시간 3학점

부모가 아동 발달에 미치는 영향력을 고려하여 부모 역할의 중요성을 인식하고 다양한 방법과 매체를 통하여 바람직한 자녀양육방법과 이를 위한 부모교육 방안을 학습한다.

보육정책론(Theories of Educare Policy)

이론 3시간 3학점

영유아와 가족 및 지역사회에 국가가 조직적으로 개입하여 영유아가 건전한 사회구성원으로 성장, 발달하고 개별 가족의 복지가 증진될 수 있도록 제도화하는 보육정책의 수립과정에 대해 학습한다.

집단상담(Group Counseling)**이론 3시간 3학점**

집단상담이론들의 주요개념과 원리를 배우고 사례분석 및 실습을 통해 방법을 숙지하여 상담실무에 적용할 수 있는 전문능력을 배양하고자 한다.

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)**P학점**

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건

< 아동청소년교육전공 졸업요건 >

- 대학 규정에 따른 교과·비교과 졸업요건은 우선적으로 충족해야 한다.
- 학과 졸업요건으로 졸업논문및시험 교과목을 반드시 이수해야 하며 다음의 세부 요건을 충족해 통과 (P)해야 한다.

졸업요건	세부기준
졸업논문 합격	4학년 1학기에 졸업논문 지도교수 배정 및 논문지도 4학년 2학기에 졸업논문및시험 교과목 이수 지도교수의 승인을 득한 졸업논문 제출(출력본)

■ 환경화학공학전공 ■

(Environmental and Chemical Engineering)

1. 교육목표

환경화학공학전공은 지혜·인의·용기를 갖춘 지도자로서 국가와 사회에 봉사하는 서경대학교의 교육이념을 바탕으로, 21세기 융·복합 창의적 미래사회를 주도적으로 이끌어 갈 창의적 연구역량과 실용적 업무능력, 그리고 도덕적 책임의식을 갖춘 국제 수준의 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

또한 공학적 융합 지식을 기반으로 화학공학의 기초이론과 함께 실내 공기 및 대기오염, 수질오염, 화학물질 안전 및 위해 관리 등 환경공학 분야와의 학문적 연계성을 지속적으로 확대하고, 이를 통해 국제적 환경 변화에 대응하며 국내외 다양한 분야에서 기여할 수 있는 전문 인재를 양성하고자 한다.

- (1) 서경대학교의 교육목표인 **창조적 탐구인 양성**을 위하여, 본 전공은 공학적 기초지식과 창의적 사고를 기반으로 공학도로서의 자질을 함양하고, 환경화학공학 분야의 응용 및 창조적 발전을 선도할 수 있는 전문 인력을 육성한다.
- (2) 서경대학교의 교육목표인 **실천하는 전문인 양성**을 위하여, 효과적인 의사소통 능력과 팀워크, 리더십 등 실무 역량을 갖춘 산업 인력을 배출하고, 환경 및 화학 산업 현장에서 요구되는 기술의 응용과 개발 능력을 갖춘 전문 기술 인재를 양성한다.
- (3) 서경대학교 교육목표인 **세계적 교양인 양성**을 위하여, 올바른 국가관과 인성을 함양하는 교양교육을 바탕으로 국제사회에서도 공학인으로서 효과적으로 소통할 수 있는 역량을 기르고, 글로벌 사회에서 유익한 가치를 창출할 수 있는 설계 능력과 협동심을 갖춘 엔지니어를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

◦ 환경화학공학전공 학생은 대학의 교양교육과정을 공통으로 이수하여야 하며, 전공교육과정에서 요구되는 전공학점을 추가로 이수하여야 한다.

◦ 졸업요건

학과(부)	졸업이수학점	전공이수학점	복수전공 이수학점	부전공 이수학점	연계융합전공 이수학점
미래융합학부1 미래융합학부2 자유전공학부	130학점	60 (단일전공이수)			
		48 (부전공이수)		24	
		36 (복수전공이수)	36		36

※ 단일전공 이수 시 전공 60학점 이상 이수하여야 한다.

※ 부전공 이수 시 해당 전공 48학점 이상을 이수하여야 한다.

※ 복수전공 이수 시 해당 전공 36학점 이상을 이수하여야 한다.

※ 연계융합전공 이수 시 해당 전공 36학점 이상을 이수하여야 한다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 총 이수학점은 130학점 이상으로 한다.
- 전공 교과목 중 전공핵심으로 지정된 교과목 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설1학기
전공핵심	CNM001	열역학의이해	3	2	1
	CNM014	환경화학	3	3	1
	CNM017	대기공학	3	3	1
	CNM029	기기분석	3	3	2

□ 전공 이수체계도

환경화학전공						전공핵심	Microdegree	
전공 능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
자기 관리 및 학습 능력	환경화학공학 개론	환경위해관리 개론	분석화학및실 험1	분석화학및실 험2	실내환경공학	산업환경보건 융합공학		국가 공무원(한 경부, 농림축산식 품부 등), 환경기술고 시 및 환경 관련 행정직 및 연구원 환경오염방 지사설 국립립 및 정부출연 연구기관, 본교 및 타대학원 진학, 해외 대학원 진학, 측정 및 분석기관, 환경 및 화학 관련 기업체 등
	열역학의 이해	환경화학	대기공학	기기분석				
전공 지식 능력	일반화학및실 험1	일반화학및실 험2	무기화학	환경화학양론	환경역학	환경유전체학		
연구 및 문제 해결 능력	공업수학	유기화학의이 해	환경측정및분 석	환경입자공학	독성학	유기성자원 에너지공학		
	환경생화학		산업화공안전 공학	유해화학위해 성평가				
전공 실무 능력	스마트수질공 학	환경바이오분 석화학	화학안전관리	대기제어공학	화학물질거동 과환경모델링	환경통계		
융합 및 창의 능력		폐기물자원순 환공학	환경미생물반 응공학	환경미생물 시스템학	국제표준과적 합성체계	종합설계		

3. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	CNM016	전심	환경화학공학개론 (Introduction to Environmental and Chemical Engineering)	3	3	이론	
	1	CNM001	전핵	열역학의이해(Introduction to Thermodynamics)	3	3	이론	
	1	CNM032	전심	일반화학및실험1 (Introduction to Chemistry & Experiments1)	3	3	이론 및 실습	
	1	CNM028	전심	공업수학 (Engineering Mathematics)	3	3	이론	
	1	CNM026	전심	환경생화학(Environmental Biochemistry)	3	3	이론	
	1	CNM007	전심	스마트수질공학(Smart Water Quality Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM022	전심	환경위해관리개론 (Introduction to Environmental Risk Management)	3	3	이론	
	2	CNM033	전심	일반화학및실험2 (Introduction to Chemistry & Experiments 2)	3	3	이론 및 실습	
	2	CNM014	전핵	환경화학(Environmental chemistry)	3	3	이론	
	2	CNM019	전심	환경바이오분석화학(Environmental Bio Analytical Chemistry)	3	3	이론	
	2	CNM008	전심	폐기물자원순환공학(Waste Resource Management and Recycling Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM002	전심	유기화학의 이해(Introduction to Organic Chemistry)	3	3	이론	
3	1	CNM034	전심	분석화학및실험1(Analytical Chemistry & Experiments1)	3	3	이론 및 실험	
	1	CNM013	전심	무기화학 (Inorganic Chemistry)	3	3	이론	
	1	CNM011	전심	산업화공안전공학(Engineering for Industrial Chemical Safety)	3	3	이론	
	1	CNM004	전심	환경측정및분석(Measurement and Analysis for environment)	3	3	이론	
	1	CNM017	전핵	대기공학(Atmospheric Engineering)	3	3	이론	

	1	CNM023	전심	화학안전관리(Safety and Management of Chemicals)	3	3	이론	
	1	CNM037	전심	환경및생물반응공학(Bioreaction engineering)	3	3	이론	
	2	CNM035	전심	분석화학및실험2(Analytical Chemistry & Experiments2)	3	3	이론 및 실험	
	2	CNM029	전핵	기기분석(Instrumental Analysis)	3	3	이론	
	2	CNM036	전심	환경화학공양론(Introduction to Environmental Chemical Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM010	전심	환경입자공학(Aerosol Science and Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM005	전심	유해화학위해성평가(Hazardous Materials Risk Assessment)	3	3	이론	
	2	CNM018	전심	대기제어공학(Air Pollution Control Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM037	전심	환경미생물시스템학(Environmental Microbial Systems)	3	3	이론	
4	1	CNM006	전심	실내환경공학(Management of Indoor Environmental)	3	3	이론	
	1	CNM024	전심	환경역학 (Environmental Epidemiology)				
	1	CNM020	전심	독성학(Toxicology)	3	3	이론	
	1	CNM031	전심	국제표준과적합성체계 (Understanding of International Standards and Testing Practices)	3	3	이론	
	1	CNM009	전심	화학물질거동과환경모델링 (Chemical Behavior and Environmental Modeling Techniques)	3	3	이론	
	2	CNM012		산업환경보건융합공학(Integrated Industrial Environment and Health Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM027		환경유전체학 (Environmental Genomics)	3	3	이론	
	2	CNM021	전심	환경통계 (Environmental Bio Analytical Chemistry)	3	3	이론	

	2	예정	전심	유기성자원에너지공학 (Organic Resource Energy Engineering)	3	3	이론	
	2	CNM039	전심	종합설계(Capstone Design)	3	3	이론	
	2	예정	전심	졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)				

4. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

환경화학공학개론(Introduction to Environmental and Chemical Engineering) 이론 3시간 3학점
인간 활동에 의한 오염의 방지 및 제거에 과학적 결과에 근거한 원리를 바탕으로 공학적으로 응용하거나 적용하여, 오염물질의 저감 및 환경복원으로 인간과 생태계에 대한 위험을 감소하는 학문으로, 환경의 정의 및 공학적 공정에의 응용에 주안점을 두어 원리와 예제를 강의하여 수강생의 이해를 돕는다. 물, 대기, 토양등과 같은 환경매질 상호간의 작용과 기본 기작을 파악하고 여러 가지의 환경지표를 통해 이를 공학에 응용하는 기본원리의 습득을 목표로 한다.

열역학의 이해 (Introduction to Thermodynamics) 이론 3시간 3학점
본 교과목은 화학공학자로서 갖추어야 할 에너지 관련 시스템의 작동 원리를 이해하고, 이러한 시스템의 효율이 공정 조건 등 다양한 변수에 따라 어떻게 달라지는지를 분석할 수 있는 능력을 기르기 위해 열역학의 기본 이론을 학습한다. 주요 학습 내용으로는 열역학 제1법칙, 제2법칙, 제3법칙을 비롯하여 열용량, 엔탈피, 엔트로피, 화학 및 상평형, 그리고 기체와 용액의 열역학 등이 포함된다.

일반화학및실험1(Introduction to Chemistry & Experiments 1) 이론 및 실습 3시간 3학점
본과정은 화학입문과정으로, 물질의 분류를 통하여 원자, 분자, 이온, 원소, 화합물, 에너지, 물리적 화학적 변화와 같은 화학의 기본 개념을 정립하여 물질의 과학으로서의 화학을 이해하고자 한다. 본 과정에서 다루는 화학반응으로는 수용액에서의 화학반응과 이를 통한 화학반응에 대한 양론적 접근방법과 해석방법을 배운다.

유기화학의 이해(Introduction to Organic Chemistry) 이론 및 실습 3시간 3학점
유기화합물의 정의와 분류, 특성 및 반응원리를 공부하는 기본과정으로, 유기화합물의 전자구조 및 관련 이론, 입체화학, 분자구조와 화학 반응성과의 관계 등을 공부하고, 이를 통하여 분자구조와 화학적 성질과의 관계를 이해하고 다양한 유기반응들의 반응 메커니즘을 체계적으로 학습한다.

공업수학(Engineering Mathematics) 이론 3시간 3학점
공학 분야에 필요한 기본적인 수학 지식을 습득하여 수학적 문제 해결 능력과 과학적 사고 능력을 배양한다. 이를 위해 미적분학을 기반으로 상미분방정식의 기본 개념을 이해하고 여러 형태의 상미분 방정식과 그에 관한 해법, 라플라스 변환 등에 관한 내용을 체계적으로 배운다.

환경생화학(Environmental Biochemistry) 이론 3시간 3학점
생화학의 기본 원리를 바탕으로 생체 내 화학반응과 환경 내 화학적 변화의 상호작용을 이해하고, 이를 통해 환경오염, 물질순환, 에너지 흐름 등 환경문제의 생화학적 기초를 탐구하는 것을 목표로 한다.

스마트수질공학(Smart Water Quality Engineering) 이론 3시간 3학점
수질공학은 수질오염방지과 수자원의 효율적 이용을 목표로 수질 문제를 종합적으로 다루는 학문이다. 이 과목에서는 상하수도과 폐수처리 공학의 이론적 기초를 학습하며, 상수원의 수질 관리, 정수 및 배수 시스템, 그리고 하수의 물리적·화학적·생물학적 처리 공정을 다룬다. 또한 스마트 기술을 활용한 수질 모니터링과 제어 방식을 이해한다.

환경위해관리개론(Introduction to Environmental Risk Management)**이론 3시간 3학점**

환경 유해인자에 노출되어 나타날 수 있는 환경과 건강위해성을 예측하고, 위해성관리의 우선순위를 결정한 후 의사소통 및 저감 대책을 수립·관리하는 직무를 수행하는 환경위해관리기사 자격증 취득을 위한 기본 능력 함양을 목표로 한다.

일반화학및실험2(Introduction to Chemistry & Experiments 2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 화학의 기본원리를 이해하기 위한 기본과정으로서 특히 화학반응에 관련된 열역학의 기본원리와 원자의 구조와 전자의 배열에 대한 기본원리를 공부한다. 이를 통하여 화학결합의 기본원리와 화학결합의 종류와 성질에 대하여 고찰한다. 더불어 화합물의 삼차원 구조를 이해하고 이와 관련된 화학결합과 화합물의 구조와 관계를 공부한다.

환경화학(Environmental Chemistry)**이론 3시간 3학점**

지구 환경은 화학물질의 거대한 자연적 반응조로 기후변화, 환경오염 등 현대 사회의 다양한 이슈에 대응하기 위해 자연 환경 중 화학물질의 거동과 변화를 이해할 필요가 있으며 이를 위해 대기, 물 및 토양의 특성을 학문적 관점에서 학습한다.

환경바이오분석화학(Analytical Chemistry for Environmental Bio Science)**이론 3시간 3학점**

인체나 동물의 신체 조직을 이용하여 화학성분을 분석하는 과목으로서 화학물질의 노출평가, 급만질의 노출평가, 급만성 질환의 진단 등 다양한 분야에서 활용된다. 질량분석 기반 화학물질 및 대사체 분석과 오믹스 기반 바이오마커 검출 원리 및 화학물질 거동과 대사 등을 배운다.

폐기물자원순환공학(Waste Resource Management and Recycling Engineering)**이론 3시간 3학점**

폐기물 관리 및 처리 기술을 기반으로 자원순환의 개념과 원리를 학습한다. 폐기물의 성상 분석, 물리적·화학적·생물학적 처리 방법, 에너지 회수 및 재활용 기술을 다루며, 이를 통해 지속 가능한 자원순환 시스템 설계 및 운영 방안을 이해한다.

3학년 교과목 내용

분석화학및실험1(Analytical Chemistry and Experiment 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

화학반응 평형과 관련된 농도, 활동도, 무게와 부피 분석법, 침전물의 생성반응을 이용한 적정법, 산 염기 중화반응과 이에 따른 적정법, 킬레이트 착화합물 생성반응과 이를 이용한 금속이온의 정량과 적정법을 다룬다. 상기 지식을 바탕으로 미지시료의 화학적 성분과 조성, 함량, 농도를 측정하는 원리와 방법을 학습한다.

무기화학(Inorganic Chemistry)

이론 3시간 3학점

무기물질의 화학반응에 대한 지식은 인류 문명의 역사와 함께하고 있으며 특히 최근에는 신소재 분야 및 자연 환경에 대한 이해까지 그 영향력은 확대되고 있다. 본 강의에서는 무기물질이 나타내는 다양한 특성과 이러한 특성을 이해하기 위해 물리화학 기반의 물질의 구조와 이를 바탕으로한 반응 이론에 대해 학습한다.

산업화공안전공학(Engineering for Industrial Chemical Safety)

이론 3시간 3학점

환경, 화학분야 등 시험분석에 있어 GC, LC 및 MS, 분광기 등 최신 분석기기의 원리에 대한 이론을 토대로 화학, 환경, 보건, 식품분야 등 기기를 이용한 분석에 관련된 요구사항 등에 대한 분석적 사고능력과 전문적 측정기술에 대한 요구사항에 대한 대처 능력을 함양한다.

환경측정및분석(Measurement and Analysis for environment)

이론 3시간 3학점

측정분석 결과가 환경정책수립 및 사업장에 대한 행정처분의 근거자료로 사용되는 등 그 중요성이 날로 증대되고 있어 자격검정제도를 통해 숙련된 분석능력을 갖춘 인력의 배출이 필요하기 때문에 본 교과목을 통한 사회 진출 전 관련 지식과 기술을 습득함에 따른 전문 인력 배출 기대된다.

대기공학(Atmospheric/Air Engineering)

이론 3시간 3학점

대기오염물질 중 가스상 물질의 생성, 제거, 저감 등에 관한 기초이론과 제어기술을 이해하고 습득한다. 각종 산업 활동으로부터 야기되는 대기오염 물질의 이동과 통제를 위한 분석 및 설계 그리고 이에 따른 비용을 계산한다. 또한 집진장치 및 유해가스 처리장치의 기본원리와 그 설계 등을 학습한다.

화학안전관리(Introduction to Safety and Management of Chemicals)

이론 3시간 3학점

화학물질 사고로 인한 건강 및 환경상의 피해를 예방하고 화학물질을 적절하게 관리하는 한편, 화학물질로 인하여 발생하는 사고에 신속히 대응함으로써 화학물질로부터 생명과 재산 또는 환경을 보호할 수 있는 역량 함양을 목표로 한다.

환경및생물반응공학(Environmental Bioprocess Engineering)

이론 3시간 3학점

수질분야를 중심으로 생물학적 처리 공정의 원리와 개념을 이해하고 기본 설계 개념을 습득한다. 미생물의 성장과 오염물질 분해 메커니즘 등 생물학적 처리공정의 핵심 이론을 다루며, 실제 하폐수 처리에 적용할 수 있는 공학적 해석 능력을 함양한다.

분석화학및실험2(Analytical Chemistry and Experiment 2)

이론 및 실습 3시간 3학점

화학 분석에 대한 현대 도구 방법의 이론 및 응용. 현대 화학 실험실에서 사용되는 여러 기기 분석 방법에 대한 실무 지식을 습득을 목표로 함.

강의 자료는 분석관련 현상에 대한 물리적 설명과 각종 기기에 대한 실용적인 설명을 기초로 배포됨.

환경화학양론(Principles and Calculation of Chemical and Environmental Processes) 이론 3시간 3학점
공학계산의 기초가 되는 기본량 및 유도량의 개념과 단위환산의 능력을 습득하고, 물리량의 상관관계의 표현법, 물질 및 에너지 수지식 계산을 위한 기본 법칙을 이해한 후 공정계산에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

환경입자공학(Environmental Particle Engineering) 이론 3시간 3학점
공기 중 나노 입자 크기의 생물학적 유해인자, 나노 입자 크기의 생물학적 유해인자 측정 방법, 나노 입자 크기의 생물학적 유해인자 제어 방법에 대해 이해한다.

유해화학위해성평가(Hazardous Materials Risk Assessment) 이론 3시간 3학점
환경유해인자 관리를 위한 정책적 판단을 위해 인간의 건강악화와 생태계 변화를 야기하는 유해화학인자의 정량적 기여도(위해의 정도) 도출하기 위해 유·위해성 평가기법의 세부적 단계에 대한 내용을 습득하고, 특정 화학물질 및 복합유해인자에 대한 정량적 위해도 도출에 대해 학습한다.

대기제어공학(Air Pollution Control Engineering) 이론 3시간 3학점
대기오염물질 중 가스상 물질의 생성, 제거, 저감 등에 관한 기초이론과 제어기술을 이해하고 습득한다. 각종 산업 활동으로부터 야기되는 대기오염 물질의 이동과 통제를 위한 분석 및 설계 그리고 이에 따른 비용을 계산한다. 또한 집진장치 및 유해가스 처리장치의 기본원리와 그 설계 등을 학습한다.

환경미생물시스템학(Environmental Microbial Systems) 이론 3시간 3학점
환경시스템 속 미생물의 역할을 분석하고, 미생물 생태·유전체 정보·대사 경로를 통합적으로 해석함으로써 지속가능한 환경관리 및 바이오공정 설계에 필요한 기초 이론과 응용 기술을 습득한다. 또한 환경 내 미생물의 생리적·생화학적 특성과 상호작용을 배운다

4학년 교과목 내용

실내환경공학(Management of Indoor Environmental)

이론 3시간 3학점

전반적인 실내환경의 범위, 내용 및 실내 유해화학물질로 인한 건강영향, 유해성, 실내환경관 및 제어 등 관련 산업 동향 등에 대해 이해하고, 응용 가능한 학문 분야와의 융합을 모색한다.

환경역학(Environmental Epidemiology)

이론 3시간 3학점

환경역학의 개념 파악과 이해를 통해, 인구집단에서의 질병 발생과 환경 유해 물질 노출 간의 상관성 및 인과관계를 규명하기 위한 다양한 방법론을 소개함으로써, 향후 환경 역학적 연구수행 및 논문작성을 위한 학문적 지식 습득을 목적으로 한다.

독성학(Toxicology)

이론 3시간 3학점

외래물질이 몸에 들어와 독성을 야기하는 작용 기전을 배우고 특정기관이나 전신에 독성 영향을 야기하는 과정을 이해하고, 바이오 및 환경, 화공 분야 독성관리 체계와 활동들에 대한 실무 감각을 익힌다.

국제표준과적합성체계(International Standard and Conformity Assessment System)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 「국가표준기본법」에 따른 적합성평가 체계를 이해하고, 시험·검사·교정·인증 등 각 절차에서 요구되는 기술적·품질적 요건을 학습하는 것을 목표로 한다. 또한, 국제표준에서 요구하는 시험기관의 요구사항과 ISO 및 국내 시험규격을 기반으로, 시험기관 및 시험자가 갖추어야 할 전문 역량과 수행 능력을 배양한다.

화학물질거동과환경모델링(Chemical Behavior and Environmental Modeling Techniques)

이론 3시간 3학점

환경 중 화학물질의 거동과 분포를 이해하기 위한 이론과 기법을 학습한다. 대기, 수계, 토양 등 다양한 환경 매체에서의 화학물질 이동, 변환, 축적 과정을 다루며, 이를 평가하기 위한 수치 모델링 기법을 탐구한다.

산업환경보건융합공학(Integrated Industrial Environment and Health Engineering)

이론 3시간 3학점

산업 현장의 환경, 보건 문제를 융합적 시각으로 접근하고 해결하는 데 필요한 공학적 지식 및 첨단 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 특히, 미래 산업 환경의 변화에 선제적으로 대응하는 통합적 위험 관리 능력을 함양한다.

환경유전체학(Introduction to Environmental Genomics)

이론 3시간 3학점

인간유전자와 환경노출간의 상호작용은 질병발생에 중요한 역할을 한다. 유전자-환경노출간 상호작용의 기초과학에 초점을 맞추고 다중 유전적 연관 연구 결과를 이해하고 질병과의 관계를 이해할 수 있는 기초적인 지식에 대해 학습한다.

환경통계(Environmental Statistics)

이론 3시간 3학점

확률과 통계의 기본 개념부터 확률분포의 의미와 응용까지 추후 통계적 자료 처리를 수행하기 위한 다양한 기술적 기반 이론에 대해 학습하고 다양한 통계기법들을 학습한다.

환경통계1에서 배운 기초 통계 지식을 바탕으로 데이터 해석, 과학적 문제 해결, 현상에 대한 이해를 위한 통계 기법을 배운다. 통계적 기법을 활용한 빅데이터 처리와 해석의 실무적 역량을 키운다.

유기성자원에너지공학(Organic Resource-to-Energy Engineering)**이론 3시간 3학점**

유기성자원의 고부가화와 에너지 회수를 위한 처리기술을 이해하는 것을 목표로 한다. 혐기성 소화를 통한 바이오가스 생산, 호기성 과정을 통한 퇴비화 등을 중심으로 미생물 반응 메커니즘, 에너지 회수 및 자원순환 기술 등을 학습한다. 또한, 다양한 유기성 자원의 처리 및 활용 사례를 통해 지속가능한 자원순환형 환경관리에 대한 실무 역량을 함양한다.

종합설계(Capstone Design)**이론 3시간 3학점**

공학계열의 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 졸업 시 졸업논문 대신 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성하는 종합설계 교육과정으로 본인의 진로에 맞추어 지도교수 지도하에 설계한 졸업 작품 또는 졸업논문을 완성한다.

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)**P/NP**

졸업예정 학생의 필수과목으로서 4학년 마지막 학기에 신청하고 전산 및 영어특성화 등의 학교졸업요건 및 졸업논문, 기사자격증 등 학과에서 요구하는 졸업자격 기준에 통과하여야 한다. 학과 졸업요건은 학과규정에 따른다. (Pass/Non-Pass)

5. 학과(부) 졸업요건

< 환경화학공학전공 졸업요건 >

구분		내용	기준	비고
전공 인증	학부생	전공 핵심 지정 과목(4과목)포함 2,3,4학년 전공 수업 60학점 이상 이수	전공 핵심 지정 과목(4과목)포함 2,3,4학년 전공 수업 60학점 이상 이수	택1
	편입생	전공 핵심 지정 과목(4과목)포함 권장 2,3,4학년 전공 수업 48학점 이상 이수	전공 핵심 지정 과목(4과목)포함 권장 2,3,4학년 전공 수업 48학점 이상 이수	
기사 자격증	-	전공 관련 기사 자격증 1종 이상		

※ 본 요람에 명시되지 않은 사항은 학과장과 상담 후 결정한다.

■ 인텔리전트컴퓨팅전공 ■

(Intelligent Computing Major)

1. 교육목표

인텔리전트 컴퓨팅 전공은 홍익인간의 정신을 바탕으로 학문 연구와 교육을 통해 유능한 인재를 양성하고, 인류공영의 이상사회 구현에 기여하고자 하는 대학의 건학이념을 계승한다.

이를 위해 지혜·인의·용기를 갖춘 CREOS형 글로벌 리더 양성을 목표로 하며, 전자공학, 컴퓨터공학, 소프트웨어공학에 대한 폭넓은 이해와 활용 교육을 기반으로 디지털 시너지를 창출하는 융합형 교육을 지향한다.

또한 4차 산업혁명과 초연결 사회에 요구되는 창의적이고 진취적인 전문기술인력 양성을 전공의 교육목표로 한다. 구체적인 세부 목표는 다음과 같다.

- 1) 서경대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성’을 위하여, 전공 기초 및 전문·융합 지식을 기반으로 공학적 문제를 인식, 분석 및 해결할 수 있는 첨단 전문인을 양성한다.
- 2) 서경대학교 교육목표인 ‘실천하는 전문인 양성’을 위하여, 인텔리전트 디바이스 분야의 실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 사용할 수 있는 산업인력을 양성한다.
- 3) 서경대학교 교육목표인 ‘세계적 교양인 양성’을 위하여, 사회와 문화에 대한 이해와 외국어 능력을 바탕으로 국제적 안목과 협동심·리더십을 갖춘 엔지니어를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

■ 학과교육과정 구성 안내

인텔리전트 컴퓨팅 전공의 교육과정은 인공지능과 컴퓨터공학을 중심으로 데이터 사이언스와 차세대 컴퓨팅 기술을 융합한 체계적 교육과정으로 구성되어 있다. 본 교육과정은 디지털 전환 시대와 초연결 사회의 핵심인 지능형 소프트웨어 및 플랫폼 설계 역량을 갖춘 전문기술 인재 양성을 목표로 한다.

교육과정은 공학적 사고능력과 문제해결능력 함양을 기반으로, C/파이썬 프로그래밍, 자료구조, 알고리즘, 운영체제, 데이터베이스, 네트워크 등 컴퓨터공학의 핵심 기초 역량을 저학년 단계부터 견고히 구축하도록 설계되어 있다. 이를 바탕으로 인공지능 기초 실습, 딥러닝, 강화학습 등 AI 핵심 알고리즘 교육을 통해 데이터 기반의 지능형 의사결정 시스템 설계 능력을 배양한다.

컴퓨팅 및 플랫폼 분야에서는 컴퓨터 그래픽스, 웹 클라이언트 및 서버 프로그래밍 등 인터페이스 기술부터 시작하여, 고학년 과정에서는 분산 컴퓨팅, 클라우드 컴퓨팅, 모바일 프로그래밍 등 현대 IT 산업의 중추적인 인프라 기술 교육을 강화하도록 구성되어 있다. 특히 AI 영상처리, AI 자연어처리, 고급 AI 프로그래밍과 같은 심화 교과목을 통해 복잡한 비정형 데이터를 처리하고 최적의 솔루션을 도출할 수 있는 고도화된 소프트웨어 개발 역량을 확보한다.

교육과정의 후반부에는 가상현실 및 증강현실(VR/AR), 클라우드 기반 서비스 설계 등 실무 중심의 프로젝트 과정을 통해 실제 산업 현장에서 요구되는 시스템 통합 설계 능력과 협업 역량을 집중적으로 배양한다. 이를 통해 학생들은 데이터의 수집과 분석, 그리고 인공지능 모델의 배포 및 운영에 이르는 인텔리전트 컴퓨팅 전 과정을 깊이 있게 경험하게 된다.

본 교육과정은 인공지능과 컴퓨터공학의 강력한 시너지를 기반으로 미래 지능형 정보사회를 이끌어갈 창의적 문제 해결 능력과 차세대 플랫폼 설계 능력을 동시에 갖춘 인텔리전트 컴퓨팅 전문 인재 양성을 지향한다.

■ 전공 이수 방법

- 본 전공은 인텔리전트 디바이스 전공과 공동 교육과정으로 운영되며, 졸업 시점에 최종 전공이 확정되는 구조로 운영한다.
- 초기 학년에서는 공통전공과목을 중심으로 이수하며, 이후 학생의 적성과 진로에 따라 전공 심화 방향을 선택하여 수강한다.
- 학년별 권장 수강과목은 학과에서 정한 이수지침에 따른다.
- 인텔리전트 컴퓨팅 전공을 취득하기 위해서는 다음 요건을 충족하여야 한다.
 - 공통전공과목(학수번호 **ITE 계열**) 이수
 - 인텔리전트컴퓨팅 전공과목(학수번호 **ICM 계열**) 21학점(7과목) 이상 이수
 - 인텔리전트컴퓨팅 공학종합설계1,2 이수
 - 졸업작품전 참여 및 완료
 - 졸업시험 PASS 취득
- 상기 요건을 모두 충족한 경우 인텔리전트 컴퓨팅 전공을 취득할 수 있다.

■ 부·복수전공 이수방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

■ 졸업이수학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 15학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	ITE011	파이썬프로그래밍	3	2	1
	ITE005	자료구조	3	2	2
	ITE006	컴퓨터구조	3	2	2
	ITE016	운영체제	3	3	1
	ICM999	졸업시험	3	4	2

3. 전공 이수체계도

	전공능력	2학년1학기	2학년2학기	3학년1학기	3학년2학기	4학년1학기	4학년2학기
공학적사고 능력	전공기초수학	전공수학응용			알고리즘		
공학적문제 해결능력	C프로그래밍 파이썬 프로그래밍 논리회로설계 기초회로 이론및실습	객체지향 프로그래밍 스크립트언어 프로그래밍 컴퓨터구조 자료구조 디지털하드웨어 설계실습 인공지능 기초 실습	운영체제 데이터베이스 딥러닝	시스템 프로그래밍 컴퓨터네트워크 강화학습	네트워크 프로그래밍 데이터분석 및 시각화		
실무설계 능력			컴퓨터 그래픽스 웹서버 프로그래밍	웹클라이언트 프로그래밍 게임프로그래밍 AI영상처리	빅데이터 분산컴퓨팅 VR/AR AI자연어처리	클라우드컴퓨팅 모바일 프로그래밍 고급AI 프로그래밍	
실무협업 능력			범례 전공공통 컴퓨팅 인공지능 AI 융합		에이전트시스템 개발프로젝트(예정) AI서비스 개발프로젝트(예정) UI/UX 디자인프로젝트(예정) 인텔리전트컴퓨팅 종합설계1,2		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	ITE001	전심	C프로그래밍	3	3	실습	
	1	ITE011	전핵	파이썬프로그래밍	3	3	실습	
	1	ITE002	전심	전공기초수학	3	3	이론	
	1	ITE003	전심	논리회로설계	3	3	이론/실습	
	1	ITE004	전심	기초회로이론및실습	3	3	이론/실습	
	2	ITE005	전핵	자료구조	3	3	이론/실습	
	2	ITE012	전심	객체지향프로그래밍	3	3	실습	
	2	ITE006	전핵	컴퓨터구조	3	3	이론	
	2	ITE013	전심	인공지능기초실습	3	3	이론/실습	
	2	ITE014	전심	전공수학응용	3	3	이론/실습	
	2	ITE007	전심	디지털하드웨어설계실습	3	3	이론/실습	
	2	ICM001	전심	스크립트언어프로그래밍	3	3	실습	
3	1	ITE015	전심	데이터베이스	3	3	이론/실습	
	1	ITE016	전핵	운영체제	3	3	이론/실습	
	1	ITE017	전심	딥러닝	3	3	이론/실습	
	1	ICM002	전심	컴퓨터그래픽스	3	3	이론/실습	
	1	ICM003	전심	웹서버프로그래밍	3	3	이론/실습	
	2	ITE018	전심	알고리즘	3	3	이론/실습	
	2	ITE010	전심	AI영상처리	3	3	이론/실습	
	2	ITE019	전심	강화학습	3	3	이론/실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	2	ITE020	전심	시스템프로그래밍	3	3	실습	
	2	ITE008	전심	컴퓨터네트워크	3	3	이론/실습	
	2	ICM004	전심	게임프로그래밍	3	3	이론/실습	
	2	ICM005	전심	웹클라이언트프로그래밍	3	3	이론/실습	
4	1	ITE021	전심	AI자연어처리	3	3	이론/실습	
	1	ITE009	전심	네트워크프로그래밍	3	3	실습	
	1	ICM006	전심	데이터분석및시각화	3	3	이론/실습	
	1	ICM007	전심	VR/AR	3	3	이론/실습	
	1	ICM008	전심	빅데이터분산컴퓨팅	3	3	이론/실습	
	1	ICM009	전심	인텔리전트컴퓨팅 종합설계1	3	3	실습	
	2	ICM010	전심	인텔리전트컴퓨팅 종합설계2	3	3	실습	
	2	ITE022	전심	고급AI프로그래밍	3	3	이론/실습	
	2	ICM011	전심	클라우드컴퓨팅	3	3	이론/실습	
	2	ICM012	전심	모바일프로그래밍	3	3	실습	
	2	ICM999	전핵	졸업시험	0	0	실습	· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

C프로그래밍(C Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 과학 및 공학 분야의 가장 근간이 되는 C언어의 문법을 체계적으로 학습하고, 이를 활용하여 절차지향 프로그래밍의 기본 원리를 이해하는 것을 목적으로 한다. 메모리 직접 접근, 포인터 등 C언어의 핵심 개념을 통해 컴퓨터의 내부 동작 원리와 구조에 대한 깊이 있는 이해를 도모한다. 이를 통해 단순한 코딩 기술을 넘어, 효율적인 알고리즘 설계와 시스템 수준의 문제 해결 능력을 갖춘 개발자로서의 탄탄한 기초를 다지는 데 중점을 둔다.

파이썬프로그래밍(Python Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 인공지능 등 첨단 ICT 분야에서 널리 활용되는 파이썬 언어의 기본 문법과 프로그래밍 기법을 다룬다. 변수, 자료형, 제어문, 함수와 모듈, 파일 입출력 등의 기초 문법을 학습하고 객체지향 프로그래밍 개념을 이해한다. 또한 NumPy와 Pandas 등의 외부 라이브러리를 활용한 데이터 처리 실습을 통해 실제 문제 해결에 필요한 코딩 역량을 기른다.

전공기초수학(Fundamental Mathematics for Major)

이론 3시간 3학점

본 과목은 인텔리전트 컴퓨팅 분야에서 필수적인 미적분학, 선형대수학, 확률 및 통계학, 이산수학 등의 기초 이론을 다룬다. AI 알고리즘의 최적화 원리(미분)와 데이터 분석의 핵심 구조(선형대수)를 이해하고, 지능형 시스템을 수학적으로 모델링하고 분석하는 공학적 사고의 토대를 마련하여 후속 심화 과정 학습 능력을 극대화하는 것을 목표로 함.

논리회로설계(Logic Circuit Design)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 하드웨어 구성과 구체적 동작 원리의 이해에 접근하기 위한 바탕 개념으로서 디지털 회로가 구성되는 기본적 원리와 설계 방법을 배우고 이를 다루기 위한 수학적 방법을 배운다.

기초회로이론및실습(Basic Circuit Theory and Laboratory)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 모든 전자 시스템의 기반이 되는 회로 이론의 기초를 다룬다. 옴의 법칙, KCL, KVL, 접점 전압 방법, 그물망 전류 방법, 중첩 방법, 테브난 등가 회로, 그리고 노턴 등가 회로 등을 다양한 해석 기법을 학습하여 직류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을 갖추고, 1차 회로와 2차 회로, 정현파, 임피던스, 그리고 주파수 응답 등을 학습하여 교류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을 함양한다.

자료구조(Bata Structure)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 프로그램간의 정보교환에 핵심적 방법인 스택과 큐, 그리고 효율적인 프로그램을 구성하기 위한 재귀호출 기법등을 배운다. 더불어, 프로그램내에서 구조적 자료처리 능력을 함양하기 위하여 List와 String 구성 및 활용방법을 배운다. 대량 데이터를 신속하게 검색하고 효율적으로 관리하기 위하여 탐색과 정렬기법을 배우며 모든 다차원 자료관리의 기본이 되는 테이블 관리기법도 함께 배운다. 이러한 여러 기법들을 보다 다양하게 활용하기 위하여 이진트리, 다진트리, 균형트리, 우선순위 큐 그리고 그래프 관리기법을 학습한다. 데이터는 실세계에 존재하는 사실을 디지털화 한 객체이며 이들을 구조화 하는 다양한 방법을 본 교과목에서 학습한다.

객체지향프로그래밍(Object-Oriented Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 현대 소프트웨어 개발의 핵심 패러다임인 객체지향 프로그래밍(OOP)의 원리를 이해하고, Java를 활용하여 실제 문제 해결에 적용하는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 현실 세계의 복잡한 문제를 객체 단위로 분해하고, 객체 간의 관계와 상호작용으로 모델링하는 방법을 학습한다. 캡슐화, 상속, 다형성, 추상화 등 객체지향의 핵심 개념을 체계적으로 익히고, 이를 통해 코드의 재사용성을 높이고 유지보수가 용이한 견고한 소프트웨어를 설계 및 구현하는 실무 역량을 기른다.

컴퓨터구조(Computer Architecture)

이론 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터구조 및 공학 뿐만 아니라 고성능 프로그래밍, 컴파일러, 운영체제에 관심있는 학생들을 위해 기본지식을 다루고자 한다. 강좌의 목적은 소프트웨어와 하드웨어의 상호작용하는 방법을 보다 잘 이해하도록 한다. 본 강좌는 컴퓨터응용분야에서 마주치는 다양한 병렬기법과 다양한 구조적 특징을 개발하는 방법을 다루며 파이프라인, 슈퍼스칼라, 멀티쓰래딩, 그래픽처리장치 그리고 병렬 마이크로프로세서를 포함한다. 또한 캐시, 가상 메모리, DRAM을 포함한 메모리 시스템 설계도 강의한다.

인공지능기초실습(Introduction to Artificial Intelligence Lab)

이론/실습 1시간/2시간 3시간

본 과목은 지도·비지도 학습의 핵심 개념과 파이썬 기반 실습 루틴을 통합적으로 학습한다. 데이터 전처리(스케일링·인코딩·결측치/이상치)와 검증 설계(k-fold·계층 샘플링)를 익히고, 회귀·분류(SVM·KNN·트리/앙상블), 군집(K-means), 차원축소(PCA)를 실습한다. 성능 평가는 정확도·정밀도·재현율·F1, ROC-AUC, 실루엣 계수 등을 사용하며, 오류 분석과 불균형 대응(리샘플링·가중치)으로 모델을 개선한다. 재현성(시드·환경), 모델 직렬화 및 간이 배포까지 다루어 상위 딥러닝·비전·NLP 과목으로의 진입 기반을 마련한다.

전공수학응용(Applied Major Mathematics)

이론/실습 1시간/2시간 3시간

본 과목은 전공기초수학에서 다룬 핵심 이론(미적분, 선형대수, 확률/통계)을 전공 문제에 응용하기 위한 실습 중심의 과목임. Python 언어와 NumPy, Pandas 등의 라이브러리를 활용하여 선형 방정식 풀이, 행렬 연산, 수치 미분/적분, 통계적 분석 등을 직접 코드로 구현하고 결과를 시각화함. 이론적 지식의 코딩 구현 능력을 배양하여 실무형 문제 해결 역량을 강화하는 것을 목표로 함.

디지털하드웨어설계실습(Digital Hardware Design Laboratory)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 '논리회로설계'의 이론을 바탕으로, 디지털 시스템의 하드웨어 구현 능력을 배양하는 실습 과목임. 하드웨어 기술 언어(Verilog HDL)의 핵심 문법(자료형, 연산자, 모델링 방식)을 학습하고, Xilinx ISE 툴을 이용한 설계 및 시뮬레이션 방법을 익힘. 조합 논리회로(가산기, 멀티플렉서)와 순차 논리회로(레지스터, 카운터, FSM) 및 응용 회로(ALU)를 Verilog로 직접 설계하며, FPGA 보드에 구현하여 실제 동작을 검증하는 실무 역량을 강화함.

스크립트언어프로그래밍(Scripting Language Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 표준 스크립트 언어인 JavaScript와 그 확장인 TypeScript의 문법을 체계적으로 학습한다. 이를 바탕으로 웹 페이지의 구조와 콘텐츠를 동적으로 제어하는 DOM(Document Object Model) 조작 기술과, 서버와 비동기적으로 데이터를 교환하는 REST API 연동 기술을 습득하여, 인터랙티브하고 데이터 기반의 웹 서비스를 설계하고 구현할 수 있는 실무형 프론트엔드 개발자 양성을 목적으로 한다.

3학년 교과목 내용

데이터베이스(Database)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 정보 시스템의 핵심 구성 요소인 데이터베이스 관리 시스템(DBMS)의 이론과 실재를 다룬다. 관계형 데이터베이스 모델을 중심으로, 현실 세계의 데이터를 논리적이고 체계적인 구조로 설계하는 데이터 모델링 및 정규화 과정을 학습한다. 또한, 표준 데이터베이스 언어인 SQL을 집중적으로 훈련하여 데이터를 정의, 조작, 제어하는 실무 능력을 배양한다. 본 교과목을 통해 학생들은 다양한 응용 소프트웨어의 데이터 기반을 설계하고 구축할 수 있는 핵심 역량을 갖추게 될 것이다.

운영체제(Operating Systems)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 운영체제 전반에 대한 이론적 이해를 중심으로, 운영체제의 구조와 기능, 기본 개념 및 동작 원리를 학습하는 데 목적이 있다. 운영체제는 사용자와 컴퓨터 하드웨어 사이에서 중재 역할을 수행하며, 프로그램의 실행을 관리하고 제어하는 핵심 시스템 소프트웨어이다. 또한 사용자가 컴퓨터를 효율적으로 활용할 수 있도록 다양한 기능과 서비스를 제공한다. 대표적인 운영체제로는 Linux, Windows, macOS, Android 등이 있으며, 본 과목에서는 특정 운영체제의 실습보다는 일반적인 운영체제의 원리와 이론을 중심으로 교육한다.

딥러닝(Deep Learning)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 DNN·CNN·RNN의 핵심 이론과 PyTorch 기반 구현을 통합적으로 학습한다. 활성화함수·손실·최적화·가중치 초기화·정규화/증강·학습률 스케줄링을 실험적으로 검증하고, 전이학습과 하이퍼파라미터 튜닝으로 성능을 고도화한다. Dataset/DataLoader·학습/검증 루프·로깅/체크포인트·혼합정밀도(AMP)를 포함한 엔지니어링을 익히며, Grad-CAM·에러백 기반 해석·오류분석과 Ablation으로 개선 루프를 운영한다. 최종적으로 재현 가능한 코드/리포트와 경량화·간이 배포까지 수행한다.

컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)

본 과목은 D본 강좌에서는 2D 및 3D 기하 변환, 래스터 변환, 조명, 은면 제거, 텍스처 매핑 등 컴퓨터 그래픽스의 기초 개념과 알고리즘을 체계적으로 학습하고, 이를 바탕으로 실제 프로그램을 작성하는 실습을 병행함으로써 그래픽스 이론과 구현 능력을 함께 함양하는 것을 목표로 한다. 일반적으로 '컴퓨터 그래픽스'라고 하면 컴퓨터로 만들어진 영상이나 이미지를 떠올리기 쉽지만, 컴퓨터공학 관점에서의 컴퓨터 그래픽스는 그래픽을 어떻게 표현할 것인가에 관한 수식과 알고리즘, 그리고 이를 구현하는 프로그래밍 기법에 중점을 둔다.

웹서버프로그래밍(Web Server Programming)

본 과목은 웹 서버의 구조와 동작 원리를 이해하고, 서버 측 웹 애플리케이션을 설계 및 구현하는 실무 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 클라이언트-서버 아키텍처와 HTTP/HTTPS 프로토콜에 대한 학습을 바탕으로, Java 기반의 엔터프라이즈급 프레임워크인 Spring 프레임워크를 활용하여 웹 애플리케이션을 개발한다. 주요 학습 내용으로는 서버에서의 데이터 처리, 동적 콘텐츠 생성, 데이터베이스 연동, 그리고 현대적인 웹 서비스의 핵심인 REST API 설계 및 구현 방법을 다룬다. 본 과정을 통해 다채로운 웹 응용 프로그램을 직접 구현하는 경험을 쌓고, 현업 수준의 백엔드 개발 역량을 갖추게 된다.

알고리즘(Algorithm)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 교과목에서는 알고리즘 개발 방법들을 비교, 분석 및 평가할 수 있는 능력을 함양하도록 한다. 이를 위하여 알고리즘 개발 방법론의 종류를 소개하고 알고리즘의 복잡도 분석, 평가 개념을 익힌다. 최적해 획득을 위한 방법론으로는 대규모 문제 해결을 위한 분할/정복 방법론과 직면한 범위내에 최선의 방법을 선택하는 그리디 방법론, 작은 규모 문제 해결결과를 이용하여 보다 큰 규모 문제를 해결하는 동적계획 방법론을 학습한다. 다항식 시간내 최적해 획득이 불가능한 NP-완전 문제에 대한 이해와 이러한 문제들에 대한 근사해를 획득하는 방법론도 함께 학습한다. 개발된 방법론들에 대한 체계적인 학습을 통하여 우수한 알고리즘을 도출하고 이를 기반으로 우수한 프로그램을 개발할 수 있는 필수 역량을 습득하도록 하는 것을 본 교과목의 목표로 한다.

AI 영상처리(AI Image Processing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 교과목은 인공지능을 활용한 영상처리 기법을 다루는 심화과목이다. 합성곱신경망(CNN)의 고급 구조 및 응용을 학습하고, OpenCV 라이브러리를 이용한 영상 전처리 및 특징 추출 방법을 실습한다. 또한 PyTorch 기반의 딥러닝 실습을 통해 영상 분류, 객체 검출, 이미지 분할 등 주요 컴퓨터비전 과제를 다룬다. 학생들은 실제 영상 데이터를 다루는 프로젝트를 수행하면서, 영상처리 파이프라인(데이터 수집→전처리→모델훈련→결과분석)의 전 과정을 경험한다. 이를 통해 영상 인식 AI 시스템을 구현하는 능력과 문제해결 역량을 배양한다.

강화학습(Reinforcement Learning)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

강화학습은 순차적 행동 결정을 필요로 하는 인공지능 에이전트의 행동을 스스로 학습시키기 위한 방법으로 본 과목에서는 강화학습의 기본적인 원리 및 다양한 방법론을 배우고 실제 문제에 적용해 봄으로써 인공지능의 행동 학습 방법을 배운다.

시스템프로그래밍(System Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 운영체제에서 학습한 기본 개념과 원리를 바탕으로, 리눅스 기반의 C언어 시스템 콜을 활용한 실습을 통해 실제 시스템 환경에서의 응용 프로그램 구현 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 파일, 프로세스, 메모리, 네트워크 등 운영체제의 주요 자원 관리 기능을 시스템 콜 중심으로 이해하고, 이를 프로그래밍에 적용하는 능력을 기른다. 이 과정을 통해 학생들은 다양한 산업현장에서 사용되는 리눅스 기반 시스템의 동작 원리를 이해하고, 응용 프로그램 개발에 필요한 핵심 기술과 실무 역량을 습득하게 된다

컴퓨터네트워크(Computer Networks)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 네트워크에서 사용되는 프로토콜의 일반적인 개념과 원리를 학습하고, 이를 바탕으로 TCP/IP 인터넷 프로토콜 체계에 대한 이해를 심화하는 데 목적이 있다. 먼저 네트워크 통신의 기본 개념과 계층적 구조를 이해하고, 프로토콜이 수행하는 기능과 역할을 체계적으로 학습한다. 이어서 TCP/IP 4계층 모델을 중심으로 각 계층의 대표적 프로토콜(ARP, IP, TCP, UDP 등)의 동작 원리와 상호 연관성을 익힌다. 또한 주소 지정, 데이터 전달, 오류 제어, 흐름 제어, 라우팅 등 인터넷 통신의 핵심 메커니즘을 이해함으로써, 다양한 네트워크 환경에서 TCP/IP 기반 통신 구조를 분석하고 활용할 수 있는 기초 역량을 기른다

게임프로그래밍(Game Programming)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 Unity 게임 개발 엔진을 활용하여 다양한 게임을 기획·설계·제작해 보는 과정을 통해, 수강생들이 게임 기획자로서, 또는 게임 개발자로서 필요한 폭넓은 실무 경험과 감각을 체득할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 스마트폰의 대중화로 인해 과거에는 PC에서만 가능했던 3D 게임을 이제는 손안에서 즐길 수 있는 시대가 되었다. 이러한 흐름 속에서 많은 게임 이용자들이 한 번쯤은 “나도 게임을 만들어 보고 싶다”는 생각을 가지게 된다.

웹클라이언트프로그래밍(Web Client Programming)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은현 대적인 웹 프론트엔드 개발에 필수적인 기술을 심도 있게 학습한다. JavaScript(ES6+) 및 TypeScript의 고급 문법을 기반으로, React나 Vue와 같은 컴포넌트 기반 프레임워크를 활용하여 동적이고 반응적인 사용자 인터페이스(UI)를 구축하는 방법을 실습한다. 상태 관리(State Management), 비동기 통신(Asynchronous Communication), REST API 연동 등 복잡한 단일 페이지 애플리케이션(SPA) 개발에 필요한 핵심 개념을 다루며, 실무 수준의 프로젝트를 통해 프론트엔드 개발 역량을 체계적으로 배양하는 데 중점을 둔다.

4학년 교과목 내용

AI자연어처리(Natural Language Processing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 자연어 처리(NLP)의 기본 이론과 최신 기술을 학습한다. 언어 데이터의 통계적 특성과 전처리 기법을 배우고, 단어 임베딩(Word2Vec, GloVe 등)을 통해 단어를 벡터로 표현하는 방법을 익힌다. 또한 트랜스포머(Transformer) 모델의 구조와 동작 원리를 이해하고, 이를 기반으로 한 대표적인 언어모델인 BERT, GPT 등의 개념을 다룬다. 실습을 통해 허깅페이스(HuggingFace)와 같은 오픈소스 NLP 프레임워크를 활용하여 한국어와 영어 텍스트 분류, 감성 분석 등 간단한 NLP 응용을 구현한다. 이 과정에서 프리트레인-파인튜닝 기법 등 현대 NLP 모델 활용 방법을 체득하며, 언어 데이터에 특화된 딥러닝 응용 역량을 기른다.

네트워크프로그래밍(Network Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터네트워크 교과목에서 학습한 네트워크 통신의 기본 개념을 바탕으로, 리눅스 환경에서 C-언어 기반의 Socket 라이브러리를 활용하여 TCP 및 UDP 기반의 응용 프로그램 구현 방법을 학습한다. 이를 통해 소켓 프로그래밍의 기본 원리와 클라이언트-서버 구조를 이해하고, 데이터 송수신 과정 및 네트워크 응용 프로그램 설계 기법을 실습과 함께 익힌다. 아울러 네트워크 프로그래밍의 이론과 구현 능력을 균형 있게 습득하여 실제 시스템 개발에 필요한 기초 역량을 기른다.

데이터분석및시각화(Data Analysis and Visualization)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 비즈니스 의사결정과 서비스 개선을 위해 데이터를 수집, 분석, 시각화하는 실무 기술을 학습한다. Python의 Pandas, NumPy 라이브러리를 활용한 데이터 정제 및 가공 기법을 익히고, Google Analytics와 같은 로그 분석 도구를 통해 사용자 행동 데이터를 분석하는 방법을 다룬다. 또한, Tableau, Matplotlib 등의 데이터 시각화 도구를 사용하여 분석 결과를 효과적인 차트와 대시보드로 표현하는 실습을 진행하며, 데이터를 기반으로 인사이트를 도출하고 설득력 있게 전달하는 데이터 리터러시 역량을 함양한다.

VR/AR(VR/AR)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 VR/AR 기술의 기본 원리와 구현 방법을 학습하고, Unity 엔진을 활용하여 VR/AR 콘텐츠를 직접 제작하는 것을 목표로 한다. 학생들은 팀 프로젝트 형식으로 콘텐츠를 기획 단계부터 개발-구현 단계까지 수행해 봄으로써 창의력과 문제해결 능력을 향상시키고, 최신 IT 실무 역량을 축적함과 동시에 협업의 중요성과 팀워크를 체험할 수 있는 기회를 갖게 된다.

빅데이터분산컴퓨팅(Big Data Distributed Computing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 빅데이터 처리를 위한 분산 컴퓨팅(Distributed Computing) 시스템의 이론 및 실습 능력을 함양한다. 분산 기반 빅데이터 처리를 위한 핵심 플랫폼인 Hadoop 생태계와 고속 처리 프레임워크인 Spark를 활용하여 대규모 데이터의 수집, 저장, 관리, 분석 및 시각화 기술을 학습하며, 실제 산업 현장의 수요에 대응하는 분산 응용 프로그램 개발 역량을 배양한다.

인텔리전트컴퓨팅 종합설계1(Intelligent Computing Capston Design 1)

실습 3시간 3학점

본 과목은 다양한 과목의 지식을 종합하고 이를 창의적으로 응용하여 자신의 S/W 혹은 H/W 작품 제작을 통해 현장업무에 적응할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 발표, 토론, 지도, 공동 작업, 견학, 실습 등의 다양한 수업기법이 활용되며 4학년 학생을 대상으로 진행된다.

인텔리전트컴퓨팅 종합설계2(Intelligent Computing Capston Design 2)**실습 3시간 3학점**

본 과목은 다양한 과목의 지식을 종합하고 이를 창의적으로 응용하여 자신의 S/W 혹은 H/W 작품 제작을 통해 현장업무에 적응할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 발표, 토론, 지도, 공동 작업, 견학, 실습 등의 다양한 수업기법이 활용되며 4학년 학생을 대상으로 진행된다.

고급AI프로그래밍(Advanced AI Programming)**이론/실습 1시간/2시간 3학점**

본 과목은 4차 산업혁명의 핵심인 생성 AI, 특히 LLM(대규모 언어 모델)을 도구로 활용하는 고급 프로그래밍 기법을 학습한다. AI의 답변을 효과적으로 유도하는 프롬프트 엔지니어링(Prompt Engineering)과 Vibe Coding을 집중적으로 실습한다. LLM API를 응용하여 챗봇, 콘텐츠 생성기 등 창의적인 AI 서비스를 실제로 구현하는 실용적인 응용 개발 역량을 배양한다.

클라우드컴퓨팅(Cloud Computing)**이론/실습 1시간/2시간 3학점**

본 과목은 클라우드 컴퓨팅 환경에서 오픈 소스 DevOps 도구를 활용하여 애플리케이션의 개발 및 운영 능력을 실무적으로 함양한다. 클라우드의 기본 개념을 바탕으로, Git/GitHub를 통한 버전 관리, Docker 컨테이너화, Kubernetes(K8s) 오케스트레이션 및 Helm 배포 기술을 학습한다. 특히, Jenkins를 활용한 CI/CD 파이프라인 구축 실습을 집중적으로 수행함으로써, 최신 산업계 표준에 부합하는 클라우드 네이티브 개발 및 운영 전문가로서의 역량을 갖추게 한다.

모바일프로그래밍(Mobile Programming)**실습 3시간 3학점**

본 과목은 주요 모바일 운영체제인 Android 플랫폼의 구조와 동작 원리를 깊이 있게 이해하는 것을 기본으로 한다. 최신 모바일 개발 언어인 Kotlin을 주된 도구로 사용하여, 모바일 애플리케이션 개발에 대한 기초 이론 및 실습을 병행 학습한다. 특히, 액티비티, UI/UX 요소, 인텐트, 네트워크 통신, SQLite 등 Android 플랫폼에서 동작하는 핵심 기본 애플리케이션 및 응용 개발 능력을 함양하며, 나아가 Firebase 연동, 컴포즈(Compose), 코루틴(Coroutine) 등 최신 개발 트렌드 기술까지 습득하여 실무에 바로 적용 가능한 역량을 강화한다.

졸업시험(Graduation Examination)**P학점**

본 교과목은 학위 취득을 위한 필수 평가 과목으로, 학생의 전공 이수 수준과 졸업작품 수행 성과를 종합적으로 평가한다. 졸업작품은 인텔리전트컴퓨팅 공학종합설계 교과목 이수 과정에서 수행한 결과물을 대상으로 하며, 작품 심사와 전공 이수 학점 수준을 기준으로 졸업 적합 여부를 판정한다. 졸업 시험은 학과에서 정한 평가 기준에 따라 종합평가가 중 이상인 경우 통과(Pass)로 인정한다.

6. 학과 졸업 요건

< 인텔리전트 컴퓨팅 전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
① 전공이수	- 인텔리전트 컴퓨팅 전공으로 인정받기 위해서는 공통 전공과목 이외에 인텔리전트컴퓨팅 전공과목을 21학점 이상 이수하여야 한다. 단, 이수 학점 중에는 '인텔리전트컴퓨팅 공학종합설계(이하 공학종합설계) 1,2'를 제외한 4학년 전공(ICM 또는 ITE) 교과목을 최소 1과목(3학점) 이상 포함하여야 한다.
② 졸업작품 및 보고서	- 공학종합설계 교과목은 인텔리전트컴퓨팅 전공과목을 12학점 이상 이수한 학생에 한하여 수강할 수 있다. - 졸업작품은 공학종합설계 교과목을 2개 학기에 걸쳐 이수하는 과정에서 수행한 작품으로 한다. 단, 불가피한 사유가 있는 경우 학과 교수회의의 심의를 거쳐 졸업작품을 예외적으로 인정할 수 있다. - 졸업작품에 참여한 학생은 작품보고서를 작성하여 지도교수의 승인을 받은 후 전공 디렉터에게 최종 제출하여야 한다. - 공학종합설계 1과 2는 교과목 간 선후수 관계가 없으므로 수강 순서에 상관없이 어느 교과목을 먼저 이수하여도 무방하다. 다만, 휴학 및 복학 등의 사유로 두 교과목을 모두 수강하지 못하는 예외적인 상황의 학생은, 수업 외 별도의 개별 지도 과정을 통해 졸업작품을 완성하여야 한다. 이 경우 지도교수의 승인을 얻어 작품 및 보고서를 제출함으로써 졸업 자격을 갖출 수 있다.
③ 졸업시험평가	- 졸업시험 평가는 전공이수 수준과 졸업작품 평가 결과를 종합하여 판정한다. - 전공이수 수준 평가는 졸업사정 시점에 확정된 인텔리전트 컴퓨팅 전공과목 이수 학점을 기준으로 한다. - 전공이수 수준은 다음과 같이 구분한다. ✓ 21학점 이상, 24학점 미만 : 하 ✓ 24학점 이상, 27학점 미만 : 중 ✓ 27학점 이상 : 상 - 졸업작품 평가는 학과에서 시행하는 작품 심사 점수를 기준으로 다음과 같이 구분한다. ✓ 80점 미만 : 하 ✓ 80점 이상, 90점 미만 : 중 ✓ 90점 이상 : 상 - 졸업 판정은 전공이수 수준과 졸업작품 평가 결과의 종합평가가 '중' 이상인 경우 합격으로 인정한다.

■ 인텔리전트디바이스전공 ■

(Intelligent Devices Major)

1. 교육목표

인텔리전트 디바이스 전공은 홍익인간의 정신을 바탕으로 학문 연구와 교육을 통해 유능한 인재를 양성하고, 인류공영의 이상사회 구현에 기여하고자 하는 대학의 건학이념을 계승한다.

이를 위해 지혜·인의·용기를 갖춘 CREOS형 글로벌 리더 양성을 목표로 하며, 전자공학, 컴퓨터공학, 소프트웨어공학에 대한 폭넓은 이해와 활용 교육을 기반으로 디지털 시너지를 창출하는 융합형 교육을 지향한다.

또한 4차 산업혁명과 초연결 사회에 요구되는 창의적이고 진취적인 전문기술인력 양성을 전공의 교육목표로 한다. 구체적인 세부 목표는 다음과 같다.

- 1) 서경대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성’을 위하여, 전공 기초 및 전문·융합 지식을 기반으로 공학적 문제를 인식, 분석 및 해결할 수 있는 첨단 전문인을 양성한다.
- 2) 서경대학교 교육목표인 ‘실천하는 전문인 양성’을 위하여, 인텔리전트 디바이스 분야의 실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 사용할 수 있는 산업인력을 양성한다.
- 3) 서경대학교 교육목표인 ‘세계적 교양인 양성’을 위하여, 사회와 문화에 대한 이해와 외국어 능력을 바탕으로 국제적 안목과 협동심·리더십을 갖춘 엔지니어를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

■ 학과교육과정 구성 안내

인텔리전트 디바이스 전공의 교육과정은 인공지능과 컴퓨터공학을 중심으로 전자공학 및 디바이스 기술을 융합한 체계적 교육과정으로 구성되어 있다. 본 교육과정은 디지털 전환 시대와 초연결 사회에 대응할 수 있는 지능형 시스템 설계 역량을 갖춘 전문기술 인재 양성을 목표로 한다.

교육과정은 공학적 사고능력과 문제해결능력 함양을 기반으로, 프로그래밍, 알고리즘, 운영체제, 데이터베이스, 네트워크 등 컴퓨터공학 핵심 기초 역량을 단계적으로 강화하도록 설계되어 있다. 또한 인공지능 기초, 딥러닝, 강화학습 등 AI 핵심 기술 교육을 통해 지능형 소프트웨어 설계 능력을 배양한다.

전자공학 및 디바이스 분야에서는 디지털공학, 신호 및 시스템, CMOS 시뮬레이션, 시스템 반도체 기초 등 하드웨어 기반 기술 교육을 통해 지능형 디바이스 구현 능력을 함양하도록 구성되어 있다. 이를 바탕으로 임베디드 시스템 설계, 디지털 영상처리, AI 영상처리, 지능형 제어 등 실무 중심 교과목을 통해 소프트웨어와 하드웨어를 통합적으로 설계할 수 있는 융합 역량을 강화한다.

교육과정의 후반부에는 SoC 설계실습, 반도체 설계 프로젝트, 종합설계 교과목 등을 통해 실제 산업 환경에 대응 가능한 실무 설계 능력과 협업 역량을 집중적으로 배양하도록 구성되어 있으며, 이를 통해 인공지능 기반 지능형 디바이스 개발 전 과정을 경험할 수 있도록 한다.

본 교육과정은 인공지능, 컴퓨터공학, 전자공학의 디지털 시너지를 기반으로 창의적 문제 해결 능력과 시스템 통합 설계 능력을 동시에 갖춘 인텔리전트 디바이스 전문 인재 양성을 지향한다.

■ 전공 이수 방법

- 본 전공은 인텔리전트 컴퓨팅 전공과 공동 교육과정으로 운영되며, 졸업 시점에 최종 전공이 확정되는 구조로 운영한다.
- 초기 학년에서는 공통전공과목을 중심으로 이수하며, 이후 학생의 적성과 진로에 따라 전공 심화 방향을 선택하여 수강한다.
- 학년별 권장 수강과목은 학과에서 정한 이수지침에 따른다.
- 인텔리전트 디바이스 전공을 취득하기 위해서는 다음 요건을 충족하여야 한다.
 - 공통전공과목(학수번호 ITE 계열) 이수
 - 인텔리전트디바이스 전공과목(학수번호 IDM 계열) 21학점(7과목) 이상 이수
 - 인텔리전트디바이스 공학종합설계1,2 이수
 - 졸업작품전 참여 및 완료
 - 졸업시험 PASS 취득
- 상기 요건을 모두 충족한 경우 인텔리전트 디바이스 전공을 취득할 수 있다.

■ 부·복수전공 이수방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

■ 졸업이수학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 15학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	ITE011	파이썬프로그래밍	3	2	1
	ITE005	자료구조	3	2	2
	ITE006	컴퓨터구조	3	2	2
	ITE016	운영체제	3	3	1
	IDM999	졸업시험	3	4	2

3. 전공 이수체계도

전공능력	2학년1학기	2학년2학기	3학년1학기	3학년2학기	4학년1학기	4학년2학기
공학적사고 능력	전공기초수학	전공수학응용		알고리즘		
공학적문제 해결능력	C프로그래밍 파이썬 프로그래밍 논리회로설계 기초회로 이론및실습	객체지향 프로그래밍 컴퓨터구조 자료구조 디지털하드웨어 설계실습 인공지능 기초 실습 신호및시스템 시스템반도체 기초	운영체제 데이터베이스 딥러닝 신호전송 이론실습 CMOS 시뮬레이션 디지털집적회로 공정	시스템 프로그래밍 컴퓨터네트워크 강화학습 디지털통신	네트워크 프로그래밍 IoT시스템설계	
실무설계 능력			임베디드시스템 설계 디지털영상처리	임베디드시스템 프로그래밍 AI영상처리 지능형제어	AI자연어처리	고급AI 프로그래밍
실무협업 능력	전공공통 디바이스 인공지능 AI 융합 범례			SoC설계실습 풀커스텀IC 설계실습 디지털집적회로 설계	혼성신호IC개발프로젝트(예정) 인텔리전트디바이스 종합설계1,2	

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	ITE001	전심	C프로그래밍	3	3	실습	
	1	ITE011	전핵	파이썬프로그래밍	3	3	실습	
	1	ITE002	전심	전공기초수학	3	3	이론	
	1	ITE003	전심	논리회로설계	3	3	이론/실습	
	1	ITE004	전심	기초회로이론및실습	3	3	이론/실습	
	2	ITE005	전핵	자료구조	3	3	이론/실습	
	2	ITE012	전심	객체지향프로그래밍	3	3	실습	
	2	ITE006	전핵	컴퓨터구조	3	3	이론	
	2	ITE013	전심	인공지능기초실습	3	3	이론/실습	
	2	ITE014	전심	전공수학응용	3	3	이론/실습	
	2	ITE007	전심	디지털하드웨어설계실습	3	3	이론/실습	
	2	IDM001	전심	신호및시스템	3	3	이론/실습	
	2	IDM002	전심	시스템반도체기초	3	3	이론/실습	
3	1	ITE015	전심	데이터베이스	3	3	이론/실습	
	1	ITE016	전핵	운영체제	3	3	이론/실습	
	1	ITE017	전심	딥러닝	3	3	이론/실습	
	1	IDM003	전심	디지털영상처리	3	3	이론/실습	
	1	IDM004	전심	신호전송이론실습	3	3	이론/실습	
	1	IDM005	전심	디지털집적회로공정	3	3	이론/실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	IDM006	전심	CMOS시뮬레이션	3	3	이론/실습	
	1	IDM007	전심	임베디드시스템설계	3	3	이론/실습	
	2	ITE018	전심	알고리즘	3	3	이론/실습	
	2	ITE010	전심	AI영상처리	3	3	이론/실습	
	2	ITE019	전심	강화학습	3	3	이론/실습	
	2	ITE020	전심	시스템프로그래밍	3	3	실습	
	2	ITE008	전심	컴퓨터네트워크	3	3	이론/실습	
	2	IDM008	전심	디지털통신	3	3	이론/실습	
	2	IDM009	전심	디지털집적회로설계	3	3	이론/실습	
	2	IDM010	전심	플커스텀IC설계실습	3	3	이론/실습	
	2	IDM011	전심	임베디드시스템프로그래밍	3	3	이론/실습	
	2	IDM012	전심	지능형제어	3	3	이론/실습	
	2	IDM013	전심	SoC설계실습	3	3	이론/실습	
4	1	ITE021	전심	AI자연어처리	3	3	이론/실습	
	1	ITE009	전심	네트워크프로그래밍	3	3	실습	
	1	IDM014	전심	IoT시스템설계	3	3	이론/실습	
	1	IDM015	전심	인텔리전트디바이스 종합설계1	3	3	실습	
	2	IDM016	전심	인텔리전트디바이스 종합설계2	3	3	실습	
	2	ITE022	전심	고급AI프로그래밍	3	3	이론/실습	
	2	IDM999	전핵	졸업시험	0	0	실습	· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

C프로그래밍(C Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 과학 및 공학 분야의 가장 근간이 되는 C언어의 문법을 체계적으로 학습하고, 이를 활용하여 절차지향 프로그래밍의 기본 원리를 이해하는 것을 목적으로 한다. 메모리 직접 접근, 포인터 등 C언어의 핵심 개념을 통해 컴퓨터의 내부 동작 원리와 구조에 대한 깊이 있는 이해를 도모한다. 이를 통해 단순한 코딩 기술을 넘어, 효율적인 알고리즘 설계와 시스템 수준의 문제 해결 능력을 갖춘 개발자로서의 탄탄한 기초를 다지는 데 중점을 둔다.

파이썬프로그래밍(Python Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 인공지능 등 첨단 ICT 분야에서 널리 활용되는 파이썬 언어의 기본 문법과 프로그래밍 기법을 다룬다. 변수, 자료형, 제어문, 함수와 모듈, 파일 입출력 등의 기초 문법을 학습하고 객체지향 프로그래밍 개념을 이해한다. 또한 NumPy와 Pandas 등의 외부 라이브러리를 활용한 데이터 처리 실습을 통해 실제 문제 해결에 필요한 코딩 역량을 기른다.

전공기초수학(Fundamental Mathematics for Major)

이론 3시간 3학점

본 과목은 인텔리전트 컴퓨팅 분야에서 필수적인 미적분학, 선형대수학, 확률 및 통계학, 이산수학 등의 기초 이론을 다룬다. AI 알고리즘의 최적화 원리(미분)와 데이터 분석의 핵심 구조(선형대수)를 이해하고, 지능형 시스템을 수학적으로 모델링하고 분석하는 공학적 사고의 토대를 마련하여 후속 심화 과정 학습 능력을 극대화하는 것을 목표로 함.

논리회로설계(Logic Circuit Design)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 하드웨어 구성과 구체적 동작 원리의 이해에 접근하기 위한 바탕 개념으로서 디지털 회로가 구성되는 기본적 원리와 설계 방법을 배우고 이를 다루기 위한 수학적 방법을 배운다.

기초회로이론및실습(Basic Circuit Theory and Laboratory)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 모든 전자 시스템의 기반이 되는 회로 이론의 기초를 다룬다. 옴의 법칙, KCL, KVL, 접점 전압 방법, 그물망 전류 방법, 중첩 방법, 테브난 등가 회로, 그리고 노턴 등가 회로 등을 다양한 해석 기법을 학습하여 직류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을 갖추고, 1차 회로와 2차 회로, 정현파, 임피던스, 그리고 주파수 응답 등을 학습하여 교류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을 함양한다.

자료구조(Bata Structure)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 프로그램간의 정보교환에 핵심적 방법인 스택과 큐, 그리고 효율적인 프로그램을 구성하기 위한 재귀호출 기법등을 배운다. 더불어, 프로그램내에서 구조적 자료처리 능력을 함양하기 위하여 List와 String 구성 및 활용방법을 배운다. 대량 데이터를 신속하게 검색하고 효율적으로 관리하기 위하여 탐색과 정렬기법을 배우며 모든 다차원 자료관리의 기본이 되는 테이블 관리기법도 함께 배운다. 이러한 여러 기법들을 보다 다양하게 활용하기 위하여 이진트리, 다진트리, 균형트리, 우선순위 큐 그리고 그래프 관리기법을 학습한다. 데이터는 실세계에 존재하는 사실을 디지털화 한 객체이며 이들을 구조화 하는 다양한 방법을 본 교과목에서 학습한다.

객체지향프로그래밍(Object-Oriented Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 현대 소프트웨어 개발의 핵심 패러다임인 객체지향 프로그래밍(OOP)의 원리를 이해하고, Java를 활용하여 실제 문제 해결에 적용하는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 현실 세계의 복잡한 문제를 객체 단위로 분해하고, 객체 간의 관계와 상호작용으로 모델링하는 방법을 학습한다. 캡슐화, 상속, 다형성, 추상화 등 객체지향의 핵심 개념을 체계적으로 익히고, 이를 통해 코드의 재사용성을 높이고 유지보수가 용이한 견고한 소프트웨어를 설계 및 구현하는 실무 역량을 기른다.

컴퓨터구조(Computer Architecture)

이론 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터구조 및 공학 뿐만 아니라 고성능 프로그래밍, 컴파일러, 운영체제에 관심있는 학생들을 위해 기본지식을 다루고자 한다. 강좌의 목적은 소프트웨어와 하드웨어의 상호작용하는 방법을 보다 잘 이해하도록 한다. 본 강좌는 컴퓨터응용분야에서 마주치는 다양한 병렬기법과 다양한 구조적 특징을 개발하는 방법을 다루며 파이프라인, 슈퍼스칼라, 멀티쓰래딩, 그래픽처리장치 그리고 병렬 마이크로프로세서를 포함한다. 또한 캐시, 가상 메모리, DRAM을 포함한 메모리 시스템 설계도 강의한다.

인공지능기초실습(Introduction to Artificial Intelligence Lab)

이론/실습 1시간/2시간 3시간

본 과목은 지도·비지도 학습의 핵심 개념과 파이썬 기반 실습 루틴을 통합적으로 학습한다. 데이터 전처리(스케일링·인코딩·결측/이상치)와 검증 설계(k-fold·계층 샘플링)를 익히고, 회귀·분류(SVM·KNN·트리/양상불), 군집(K-means), 차원축소(PCA)를 실습한다. 성능 평가는 정확도·정밀도/재현율·F1, ROC-AUC, 실루엣 계수 등을 사용하며, 오류 분석과 불균형 대응(리샘플링·가중치)으로 모델을 개선한다. 재현성(시드·환경), 모델 직렬화 및 간이 배포까지 다루어 상위 딥러닝·비전·NLP 과목으로의 진입 기반을 마련한다.

전공수학응용(Applied Major Mathematics)

이론/실습 1시간/2시간 3시간

본 과목은 전공기초수학에서 다룬 핵심 이론(미적분, 선형대수, 확률/통계)을 전공 문제에 응용하기 위한 실습 중심의 과목임. Python 언어와 NumPy, Pandas 등의 라이브러리를 활용하여 선형 방정식 풀이, 행렬 연산, 수치 미분/적분, 통계적 분석 등을 직접 코드로 구현하고 결과를 시각화함. 이론적 지식의 코딩 구현 능력을 배양하여 실무형 문제 해결 역량을 강화하는 것을 목표로 함.

디지털하드웨어설계실습(Digital Hardware Design Laboratory)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 '논리회로설계'의 이론을 바탕으로, 디지털 시스템의 하드웨어 구현 능력을 배양하는 실습 과목임. 하드웨어 기술 언어(Verilog HDL)의 핵심 문법(자료형, 연산자, 모델링 방식)을 학습하고, Xilinx ISE 툴을 이용한 설계 및 시뮬레이션 방법을 익힘. 조합 논리회로(가산기, 멀티플렉서)와 순차 논리회로(레지스터, 카운터, FSM) 및 응용 회로(ALU)를 Verilog로 직접 설계하며, FPGA 보드에 구현하여 실제 동작을 검증하는 실무 역량을 강화함.

신호및시스템(Signals and Systems)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 인텔리전트 디바이스 및 통신 시스템의 핵심 기능인 신호 전송 및 복원 능력을 실습을 통해 배양하는 것을 목표로 한다. 신호전송의 기본인 아날로그 변조 기법(AM, FM, PM)의 원리를 집중적으로 학습하고, 송수신 과정에서 발생하는 신호의 특성 변화를 분석한다. 특히, 물리 신호를 디지털 환경으로 변환하는 AD 변환 이론과 샘플링 과정을 깊이 있게 다룬다. 이론 학습은 Matlab/Python 기반의 수치적 시뮬레이션 및 코드 구현 실습을 통해 보강된다. 학생들은 SNR과 같은 성능 지표를 직접 측정하고 분석하는 실습을 수행하여, 통신 시스템 설계의 기초 역량을 확보하고 다양한 IoT 및 센서 네트워크 응용 분야에서의 활용 능력을 기르게 된다.

시스템반도체기초(System Semiconductor Basic)**이론/실습 2시간/1시간 3학점**

본 과목은 반도체 칩 회로의 근본이 되는 다이오드, BJT, MOSFET 등 능동 소자의 기본 동작 원리를 배우고, 이 능동 소자를 이용한 기본 전자 회로 분석 능력을 확보한다. 회로의 오류를 추적/검증하는 방법을 통해 창의적 회로 설계 및 문제 해결 능력 배양한다.

3학년 교과목 내용

데이터베이스(Database)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 정보 시스템의 핵심 구성 요소인 데이터베이스 관리 시스템(DBMS)의 이론과 실재를 다룬다. 관계형 데이터베이스 모델을 중심으로, 현실 세계의 데이터를 논리적이고 체계적인 구조로 설계하는 데이터 모델링 및 정규화 과정을 학습한다. 또한, 표준 데이터베이스 언어인 SQL을 집중적으로 훈련하여 데이터를 정의, 조작, 제어하는 실무 능력을 배양한다. 본 교과목을 통해 학생들은 다양한 응용 소프트웨어의 데이터 기반을 설계하고 구축할 수 있는 핵심 역량을 갖추게 될 것이다.

운영체제(Operating Systems)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 운영체제 전반에 대한 이론적 이해를 중심으로, 운영체제의 구조와 기능, 기본 개념 및 동작 원리를 학습하는 데 목적이 있다. 운영체제는 사용자와 컴퓨터 하드웨어 사이에서 중재 역할을 수행하며, 프로그램의 실행을 관리하고 제어하는 핵심 시스템 소프트웨어이다. 또한 사용자가 컴퓨터를 효율적으로 활용할 수 있도록 다양한 기능과 서비스를 제공한다. 대표적인 운영체제로는 Linux, Windows, macOS, Android 등이 있으며, 본 과목에서는 특정 운영체제의 실습보다는 일반적인 운영체제의 원리와 이론을 중심으로 교육한다.

딥러닝(Deep Learning)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 DNN·CNN·RNN의 핵심 이론과 PyTorch 기반 구현을 통합적으로 학습한다. 활성화함수·손실·최적화·가중치 초기화·정규화/증강·학습률 스케줄링을 실험적으로 검증하고, 전이학습과 하이퍼파라미터 튜닝으로 성능을 고도화한다. Dataset/DataLoader-학습/검증 루프-로깅/체크포인트-혼합정밀도(AMP)를 포함한 엔지니어링을 익히며, Grad-CAM·에러백 기반 해석·오류분석과 Ablation으로 개선 루프를 운영한다. 최종적으로 재현 가능한 코드/리포트와 경량화·간이 배포까지 수행한다.

디지털영상처리(Digital Image Processing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 디지털 영상의 수학적 표현과 기본 원리를 이해하고, AI 시각 시스템의 기초를 다룬다. 공간 및 주파수 영역에서의 영상 분석, 화질 개선, 필터링, 분할, 특징 추출 등 핵심 알고리즘을 체계적으로 학습한다. 이를 바탕으로 주요 알고리즘을 직접 설계, 구현하는 실용적인 프로그래밍 능력을 배양한다. 이는 딥러닝, 컴퓨터 비전, 자율주행 등 미래 AI 비전 시스템 설계의 핵심 기반 역량이다.

신호전송이론실습(Signal Transmission Theory and Practice)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 인텔리전트 디바이스 및 통신 시스템의 핵심 기능인 신호 전송 및 복원 능력을 실습을 통해 배양하는 것을 목표로 한다. 신호전송의 기본인 아날로그 변조 기법(AM, FM, PM)의 원리를 집중적으로 학습하고, 송수신 과정에서 발생하는 신호의 특성 변화를 분석한다. 특히, 물리 신호를 디지털 환경으로 변환하는 AD 변환 이론과 샘플링 과정을 깊이 있게 다룬다.

디지털집적회로공정(Digital Integrated Circuit Fabrication)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 반도체칩의 구조 및 동작 원리를 학습하여 반도체 설계에 대한 실무적인 이해도를 높인다. 인공지능의 두뇌 역할을 하는 고성능 인텔리전트 디바이스의 구조가 만들어지는 기본 원리를 반도체 8대 공정을 통해 이해함으로써 실제 생산이 가능한 반도체칩 설계 능력을 확보하고, 집적회로 설계 단계부터 인텔리전트 디바이스 제작의 한계와 신뢰성을 함께 고려하는 방법을 학습함으로써 실제 생산이 가능한 고성능 Si칩 설계 능력을 조기에 확보한다

CMOS 시뮬레이션(CMOS Simulation)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 인텔리전트 디바이스의 핵심인 시스템 반도체(SoC) 내 CMOS IC의 설계 및 검증 능력을 배양한다. '기초회로이론'과 '시스템반도체기초'에서 배운 MOSFET의 동작 원리를 바탕으로, CMOS 설계의 핵심 단위 회로인 연산증폭기, Cascode 증폭기, 차동증폭기 등을 학습한다. SPICE 기반의 시뮬레이션 실습을 병행하여, 실제 회로를 설계하고 성능을 검증하는 실무 역량을 강화한다.

임베디드시스템설계(Embedded System Design)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 '디지털하드웨어설계실습'과 'SoC설계실습'을 잇는 핵심 교량 과목임. 임베디드 시스템의 표준인 ARM 아키텍처를 이해하고, 임베디드 C언어를 사용한 하드웨어 제어(레지스터, 비트 연산) 방법을 학습한다. 또한, 인터럽트, 타이머, 직렬 통신(UART, I2C) 등 주변장치 인터페이스를 실습함. 마지막으로, '디지털하드웨어설계실습'에서 배운 Verilog 하드웨어 IP를 ARM 프로세서와 버스로 연결하고, C 코드로 제어하는 HW/SW 통합 설계(Co-design) 실무 능력을 배양한다.

알고리즘(Algorithm)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 교과목에서는 알고리즘 개발 방법들을 비교, 분석 및 평가할 수 있는 능력을 함양하도록 한다. 이를 위하여 알고리즘 개발 방법론의 종류를 소개하고 알고리즘의 복잡도 분석, 평가 개념을 익힌다. 최적해 획득을 위한 방법론으로는 대규모 문제 해결을 위한 분할/정복 방법론과 직면한 범위내에 최선의 방법을 선택하는 그리디 방법론, 작은 규모 문제 해결결과를 이용하여 보다 큰 규모 문제를 해결하는 동적계획 방법론을 학습한다. 다항식 시간내 최적해 획득이 불가능한 NP-완전 문제에 대한 이해와 이러한 문제들에 대한 근사해를 획득하는 방법론도 함께 학습한다. 개발된 방법론들에 대한 체계적인 학습을 통하여 우수한 알고리즘을 도출하고 이를 기반으로 우수한 프로그램을 개발할 수 있는 필수 역량을 습득하도록 하는 것을 본 교과목의 목표로 한다.

AI 영상처리(AI Image Processing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 교과목은 인공지능을 활용한 영상처리 기법을 다루는 심화과목이다. 합성곱신경망(CNN)의 고급 구조 및 응용을 학습하고, OpenCV 라이브러리를 이용한 영상 전처리 및 특징 추출 방법을 실습한다. 또한 PyTorch 기반의 딥러닝 실습을 통해 영상 분류, 객체 검출, 이미지 분할 등 주요 컴퓨터비전 과제를 다룬다. 학생들은 실제 영상 데이터를 다루는 프로젝트를 수행하면서, 영상처리 파이프라인(데이터 수집→전처리→모델훈련→결과분석)의 전 과정을 경험한다. 이를 통해 영상 인식 AI 시스템을 구현하는 능력과 문제해결 역량을 배양한다.

강화학습(Reinforcement Learning)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

강화학습은 순차적 행동 결정을 필요로 하는 인공지능 에이전트의 행동을 스스로 학습시키기 위한 방법으로 본 과목에서는 강화학습의 기본적인 원리 및 다양한 방법론을 배우고 실제 문제에 적용해 봄으로써 인공지능의 행동 학습 방법을 배운다.

시스템프로그래밍(System Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 운영체제에서 학습한 기본 개념과 원리를 바탕으로, 리눅스 기반의 C언어 시스템 콜을 활용한 실습을 통해 실제 시스템 환경에서의 응용 프로그램 구현 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 파일, 프로세스, 메모리, 네트워크 등 운영체제의 주요 자원 관리 기능을 시스템 콜 중심으로 이해하고, 이를 프로그래밍에 적용하는 능력을 기른다. 이 과정을 통해 학생들은 다양한 산업현장에서 사용되는 리눅스 기반 시스템의 동작 원리를 이해하고, 응용 프로그램 개발에 필요한 핵심 기술과 실무 역량을 습득하게 된다

컴퓨터네트워크(Computer Networks)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 컴퓨터 네트워크에서 사용되는 프로토콜의 일반적인 개념과 원리를 학습하고, 이를 바탕으로 TCP/IP 인터넷 프로토콜 체계에 대한 이해를 심화하는 데 목적이 있다. 먼저 네트워크 통신의 기본 개념과 계층적 구조를 이해하고, 프로토콜이 수행하는 기능과 역할을 체계적으로 학습한다. 이어서 TCP/IP 4계층 모델을 중심으로 각 계층의 대표적 프로토콜(ARP, IP, TCP, UDP 등)의 동작 원리와 상호 연관성을 익힌다. 또한 주소 지정, 데이터 전달, 오류 제어, 흐름 제어, 라우팅 등 인터넷 통신의 핵심 메커니즘을 이해함으로써, 다양한 네트워크 환경에서 TCP/IP 기반 통신 구조를 분석하고 활용할 수 있는 기초 역량을 기른다

디지털통신(Digital Communication)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 디지털 통신 시스템의 신호 및 시스템 특성을 이해하는 것을 주된 목적으로 한다. 기저대역 및 대역 통과 변조 방식 이론을 학습하고, 채널 부호화 등 필수 기반 기술을 습득한다. AD 변환 이후의 과정을 심층적으로 다루며, SNR, 오류 확률 분석을 통해 시스템의 성능을 평가하고 최적화하는 능력을 배양한다. 궁극적으로, Matlab/Python 기반으로 고속, 고신뢰성 통신 시스템을 설계하여 인텔리전트 디바이스 구현에 기여할 전문가 양성을 목표로 한다.

디지털집적회로설계(Digital Integrated Circuit Design)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 반도체 칩의 구조 및 제조 편차를 고려한 반도체 칩 설계를 실습하는 과목으로 인텔리전트 디바이스를 구성하는 핵심 반도체 칩의 기본 내부 구조를 정확히 이해할 수 있도록 반도체 제조 과정을 학습하고 이를 반도체 설계 실습시 활용하는 방법을 학습하고 집적회로 설계시 반도체칩 제조 과정의 한계와 편차를 함께 고려하는 방법을 학습하고 이를 실습에 활용함으로써 실제 생산이 가능한 고성능 AI칩 설계 능력을 조기에 확보한다.

풀커스텀IC설계실습(Full-Custom IC Design Laboratory)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 'CMOS시뮬레이션'에서 학습한 단위 회로들을 실제 VLSI 칩으로 구현하는 '풀커스텀(Full Custom)' 설계 전 과정을 실습함. CMOS 공정 및 설계 규칙을 배우고, 산업 표준 CAD 툴을 활용하여 회로를 설계한다. SPICE 시뮬레이션으로 성능을 검증한 후, '레이아웃(Layout)'을 직접 수행하여 물리적인 설계를 완성하고 제작을 위한 설계 데이터인 GDS 파일 추출까지의 전 과정을 학습한다. 디지털(로직 게이트, 동적 논리) 및 아날로그(연산증폭기, 필터, ADC) 핵심 블록을 설계하고, 팀 프로젝트를 통해 칩 설계 실무 능력을 완성한다.

임베디드시스템프로그래밍(Embedded System Programming)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 ARM 아키텍처를 기반으로 임베디드 시스템의 하드웨어와 소프트웨어를 융합하는 실용적인 펌웨어 프로그래밍 기법을 배운다. GPIO를 이용한 입출력 포트 제어부터 타이머, ADC 등 주변기기 활용, 인터럽트(Interrupt)처리, 그리고 UART/I2C/SPI 통신 인터페이스까지 하드웨어를 직접 제어하는 핵심 역량을 배양한다. 이는 IoT, 지능형 로봇 설계의 필수 기반이다.

지능형제어(Intelligent Control)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 전통적인 제어이론으로는 해결이 어려운 복잡하고 불확실한 시스템을 다루기 위해, 인공지능(AI) 기술을 제어공학에 융합하는 방법을 학습한다. 신경망, 강화학습의 기초 원리와 퍼지 제어 이론을 체계적으로 이해하고, 이를 바탕으로 신경망 제어, 강화학습 제어, 퍼지제어기법을 실제 시스템에 적용하는 실용적인 설계능력을 배양한다. 이는 미래 지능형로봇, 자율주행시스템 설계의 핵심역량이다.

SoC설계실습(SoC Design Laboratory)**이론/실습 2시간/1시간 3학점**

본 과목은 인텔리전트 디바이스의 핵심인 SoC(System on Chip) 설계 및 검증 능력을 배양하는 심화 실습 과정임. Verilog HDL을 사용하여 디지털 회로 모듈과 Test Bench를 설계하며, 이를 조합하여 16 비트 프로세서(ALU, Data Path, Control Logic 포함)를 직접 구현함. 나아가, 임베디드 시스템의 표준인 ARM 구조와 프로그래머 모델, 시스템 성능 향상을 위한 캐시 메모리 동작 원리를 학습함. 칩 테스트(DFT, BIST)의 기본 개념을 익혀 신뢰성 있는 SoC 설계 능력을 완성함.

4학년 교과목 내용

AI자연어처리(Natural Language Processing)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 자연어 처리(NLP)의 기본 이론과 최신 기술을 학습한다. 언어 데이터의 통계적 특성과 전처리 기법을 배우고, 단어 임베딩(Word2Vec, GloVe 등)을 통해 단어를 벡터로 표현하는 방법을 익힌다. 또한 트랜스포머(Transformer) 모델의 구조와 동작 원리를 이해하고, 이를 기반으로 한 대표적인 언어모델인 BERT, GPT 등의 개념을 다룬다. 실습을 통해 허깅페이스(HuggingFace)와 같은 오픈소스 NLP 프레임워크를 활용하여 한국어와 영어 텍스트 분류, 감성 분석 등 간단한 NLP 응용을 구현한다. 이 과정에서 프리트레인-파인튜닝 기법 등 현대 NLP 모델 활용 방법을 체득하며, 언어 데이터에 특화된 딥러닝 응용 역량을 기른다.

네트워크프로그래밍(Network Programming)

실습 3시간 3학점

본 과목은 컴퓨터네트워크 교과목에서 학습한 네트워크 통신의 기본 개념을 바탕으로, 리눅스 환경에서 C-언어 기반의 Socket 라이브러리를 활용하여 TCP 및 UDP 기반의 응용 프로그램 구현 방법을 학습한다. 이를 통해 소켓 프로그래밍의 기본 원리와 클라이언트-서버 구조를 이해하고, 데이터 송수신 과정 및 네트워크 응용 프로그램 설계 기법을 실습과 함께 익힌다. 아울러 네트워크 프로그래밍의 이론과 구현 능력을 균형 있게 습득하여 실제 시스템 개발에 필요한 기초 역량을 기른다.

IoT시스템설계(IoT System Design)

이론/실습 2시간/1시간 3학점

본 과목은 IoT 아키텍처를 중심으로 데이터 수집 관리 과정을 상세히 다루는 실습 중심의 과목임. 다양한 센서 및 액추에이터의 인터페이스 및 제어 기술을 학습하고, 무선 통신 프로토콜을 이용한 데이터 전송, 그리고 수집된 데이터의 클라우드 저장 및 처리 기술을 익힌다. 전반적인 IoT 시스템의 설계(Design) 및 구현(Implementation) 역량을 통합적으로 함양한다.

인텔리전트디바이스 종합설계1(Intelligent Device Capston Design 1)

실습 3시간 3학점

본 과목은 다양한 과목의 지식을 종합하고 이를 창의적으로 응용하여 자신의 S/W 혹은 H/W 작품 제작을 통해 현장업무에 적응할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 발표, 토론, 지도, 공동 작업, 견학, 실습 등의 다양한 수업기법이 활용되며 4학년 학생을 대상으로 진행된다.

인텔리전트디바이스 종합설계2(Intelligent Device Capston Design 2)

실습 3시간 3학점

본 과목은 다양한 과목의 지식을 종합하고 이를 창의적으로 응용하여 자신의 S/W 혹은 H/W 작품 제작을 통해 현장업무에 적응할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 발표, 토론, 지도, 공동 작업, 견학, 실습 등의 다양한 수업기법이 활용되며 4학년 학생을 대상으로 진행된다.

고급AI프로그래밍(Advanced AI Programming)

이론/실습 1시간/2시간 3학점

본 과목은 4차 산업혁명의 핵심인 생성 AI, 특히 LLM(대규모 언어 모델)을 도구로 활용하는 고급 프로그래밍 기법을 학습한다. AI의 답변을 효과적으로 유도하는 프롬프트 엔지니어링(Prompt Engineering)과 Vibe Coding을 집중적으로 실습한다. LLM API를 응용하여 챗봇, 콘텐츠 생성기 등 창의적인 AI 서비스를 실제로 구현하는 실용적인 응용 개발 역량을 배양한다.

졸업시험(Graduation Examination)**P학점**

본 교과목은 학위 취득을 위한 필수 평가 과목으로, 학생의 전공 이수 수준과 졸업작품 수행 성과를 종합적으로 평가한다. 졸업작품은 인텔리전트 디바이스 공학종합설계 교과목 이수 과정에서 수행한 결과물을 대상으로 하며, 작품 심사와 전공 이수 학점 수준을 기준으로 졸업 적합 여부를 판정한다. 졸업시험은 학과에서 정한 평가 기준에 따라 종합평가가 중 이상인 경우 통과(Pass)로 인정한다.

6. 학과 졸업 요건

< 인텔리전트 디바이스 전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
① 전공이수	- 인텔리전트 디바이스 전공으로 인정받기 위해서는 공통 전공과목 이외에 인텔리전트디바이스 전공과목을 21학점 이상 이수하여야 한다. 단, 이수 학점 중에는 '인텔리전트디바이스 공학종합설계(이하 공학종합설계) 1,2'를 제외한 4학년 전공(IDM 또는 ITE) 교과목을 최소 1과목(3학점) 이상 포함하여야 한다.
② 졸업작품 및 보고서	- 공학종합설계 교과목은 인텔리전트디바이스 전공과목을 12학점 이상 이수한 학생에 한하여 수강할 수 있다. - 졸업작품은 공학종합설계 교과목을 2개 학기에 걸쳐 이수하는 과정에서 수행한 작품으로 한다. 단, 불가피한 사유가 있는 경우 학과 교수회의의 심의를 거쳐 졸업작품을 예외적으로 인정할 수 있다. - 졸업작품에 참여한 학생은 작품보고서를 작성하여 지도교수의 승인을 받은 후 전공 디렉터에게 최종 제출하여야 한다. - 공학종합설계 1과 2는 교과목 간 선후수 관계가 없으므로 수강 순서에 상관없이 어느 교과목을 먼저 이수하여도 무방하다. 다만, 휴학 및 복학 등의 사유로 두 교과목을 모두 수강하지 못하는 예외적인 상황의 학생은, 수업 외 별도의 개별 지도 과정을 통해 졸업작품을 완성하여야 한다. 이 경우 지도교수의 승인을 얻어 작품 및 보고서를 제출함으로써 졸업 자격을 갖출 수 있다.
③ 졸업시험평가	- 졸업시험 평가는 전공이수 수준과 졸업작품 평가 결과를 종합하여 판정한다. - 전공이수 수준 평가는 졸업사정 시점에 확정된 인텔리전트 컴퓨팅 전공과목 이수 학점을 기준으로 한다. - 전공이수 수준은 다음과 같이 구분한다. ✓ 21학점 이상, 24학점 미만 : 하 ✓ 24학점 이상, 27학점 미만 : 중 ✓ 27학점 이상 : 상 - 졸업작품 평가는 학과에서 시행하는 작품 심사 점수를 기준으로 다음과 같이 구분한다. ✓ 80점 미만 : 하 ✓ 80점 이상, 90점 미만 : 중 ✓ 90점 이상 : 상 - 졸업 판정은 전공이수 수준과 졸업작품 평가 결과의 종합평가가 '중' 이상인 경우 합격으로 인정한다.

도시계획공학전공

(Urban Planning Engineering)

1. 교육목표

실용실무능력, 인간관계 능력, 창조성을 갖춘 다학제적 기반의 도시공학 전문인 양성

- (1) 4차 산업혁명시대에 적합한 전문지식을 고루 갖춘 특화된 인재 양성
- (2) 다학제 전문가와 협업할 수 있는 인간관계능력을 갖춘 전문가
- (3) 실용실무능력을 갖춘 기술인 양성
- (4) 융복합시대의 창조적 능력을 갖춘 인재양성

2. 전공과정 이수방법

- 도시계획공학 전공은 교양교육과정을 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 2025학년도 입학생부터는 단일전공의 경우 전공 최저 60학점을 이수하며, 마이크로디그리 전공 12학점(타 전공도 가능)도 포함한다. <전과, 복수전공, 부전공 신청자격은 미래융합학부1,2 입학생은 4학기 이상, 이외 학과(부) 재학생은 2학기 이상 이수한다.
- 심화전공 이수 방법
 - 본인 전공에 개설된 전공 60학점을 이수
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심(4개 교과목)으로 지정된 12학점은 필수로 이수한다(표 참조).

구분	학수번호	과목	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	URM024-01	토지이용계획	3	2	1
		도시계획관련법규	3	2	2
		지리정보체계1	3	3	1
		도시설계	3	3	1
졸업필수 교과목		졸업작품 및 시험	0	4	2

◦ 전공기본 교과목(10개 교과목)

- 전공기본교과목은 전공과정에서 필수로 수강해야 하는 교과목을 말한다(표 참조).

구분	학년	학기	과목
전공기본	2학년	1	캐드&그래픽실습, 도시조사방법및실습, 토지이용계획
		2	도시계획관련법규, 건축단지계획
	3학년	1	교통공학, 지리정보체계1, 도시설계
		2	도시문제연구세미나
	4학년	1	도시종합설계(계획)
		2	졸업작품 및 시험

◦ 전공기본 교과목 중 전공핵심 교과목(4개 교과목)

- 전공기본 교과목 중 토지이용계획, 도시계획관련법규, 지리정보체계1, 도시설계는 전공핵심(4개 교과목)으로 세분되어 있으며, 이는 졸업이수학점 교과목에 해당된다(표 참조).

구분	학년	학기	학점	과목
전공핵심	2학년	1	3	토지이용계획
		2	3	도시계획관련법규
	3학년	1	3	지리정보체계1, 도시설계

◦ 전공선택 교과목(16개 교과목)

- 전공선택 교과목은 그룹선택 교과목과 심화선택 교과목으로 구분한다.

◦ 그룹선택 교과목(10개 교과목)

- 그룹선택 교과목은 세부전공분야와 관련해 5개의 교과목을 하나의 그룹으로 해서 2개의 그룹을 교수진에서 권장한 교과목이다(표 참조).

구분	그룹	학년	학기	과목
그룹선택	A그룹	2학년	1	기반시설계획
			2	국토및지역계획
		3학년	1	평가방법및실습
			2	지구단위계획, 도시정비계획
	B그룹	2학년	1	도시통계분석
			2	측량정보공학
		3학년	1	공간정보공학
			2	도시교통계획, 지리정보체계2

- 10개의 그룹선택 교과목 중 6개 교과목을 선택해서 수강하며 3가지 방법 중 한 개를 택해 수강할 수 있다(표 참조).

구분	수강방법
①	A그룹 선택 교과목 5개를 수강하고, B그룹선택 교과목 중 1개를 선택해서 수강
②	B그룹 선택 교과목 5개를 수강하고, A그룹선택 교과목 중 1개를 선택하여 수강
③	그룹선택 교과목 10개 중에서 무작위로 6개 교과목을 선택하여 수강

- 교수진에서는 전공의 세부 진로에 더 도움이 되도록 그룹핑을 하여 학생들에게 그룹선택형 ① 또는 ②를 권장한다.

◦ 심화선택 교과목(6개 교과목)

- 심화선택 교과목은 다음과 같다(표 참조).

구분	학년	학기	과목
심화선택	2학년	2	3차원렌더링실습
	3학년	2	지적측량
	4학년	1	공간빅데이터분석, 기후변화와 에너지
		2	도시계획실무

□ 전공과정 이수 유의사항

- 도시종합설계를 수강한 학생에 한하여 졸업작품의 전시 및 발표가 가능하며 졸업작품은 졸업논문을 대신할 수 있다.
- 선수 교과목이 필수인 수강 교과목
 - 3차원렌더링실습(2학년2학기)은 캐드&그래픽실습(2학년1학기)을 먼저 수강해야 한다.
 - 도시설계(3학년1학기)는 건축단지계획(2학년2학기)을 먼저 수강해야 한다.
 - 지구단위계획(3학년2학기)은 도시설계(3학년1학기)를 먼저 수강해야 한다.
 - 지리정보체계2(3학년2학기)는 지리정보체계1(3학년1학기)을 수강한 경우에만 수강할 수 있다.

□ 학·석사 연계과정

- 학·석사 연계과정이란 서경대학교 도시계획공학전공 학부생 중 학업성취도가 우수한 학생을 선발, 최저 5년(학사과정 3.5년 + 석사과정 1.5년)에 학사학위와 석사학위의 취득을 가능하게 하는 제도를 말한다.
- 지원자격 및 신청
 - 학사과정 7학기동안 석사인정 교과목을 제외한 120학점 취득 가능자
 - 신청학기까지의 총 평점평균이 3.0 이상인 자
 - 학과 지도교수의 추천을 받은 자
 - 4학기 이상 수료 이후 신청할 수 있다.

◦ 교육과정 이수방법 및 요구 학점

- 학사과정에서 학·석사 연계과정 교과목인 지리정보체계2, 평가방법 및 실습을 이수할 수 있다.
- 학사과정에서 이수한 학·석사연계과정 필요 교과목의 경우 이수학점은 대학원 수료학점에는 포함되나 전공의 졸업 최저 이수학점에는 포함되지 않는다.

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 복잡해지는 도시 문제를 과학적으로 분석하고, 지속가능한 도시 발전을 선도할 수 있는 도시계획 분야의 실용적 인재를 양성하기 위하여 도시계획 전공분야의 핵심 이론 및 실무 지식을 교육한다.
- 토지이용, 기반시설, 교통 체계 등 도시를 구성하는 주요 물리적 요소들의 상호작용을 이해하고, 이를 바탕으로 합리적인 도시 공간을 기획할 수 있는 융합적 사고 능력을 배양하는 것을 교육목적으로 한다.

(2) 교육내용

- 인간 활동을 담는 기반인 토지의 효율적이고 합리적인 이용 방안을 모색하기 위해 토지이용계획의 제반 절차, 공간 배분 기법 등 기초 지식을 교육한다.
- 도시 기능 유지에 필수적인 공공 기반시설의 계획 수립 방법론을 익히고, 사람과 물자의 이동을 다루는 교통공학의 기초 원리를 학습하여 기반 시설 확충 및 교통 체계 개선을 위한 실무 적용 능력을 향상시킨다.
- 도시계획의 기본이 되는 현장 중심의 도시 조사 방법론을 터득하고, 실제 데이터를 수집·분석하여 도시의 문제점과 잠재력을 도출하는 실무 및 실습 중심으로 교육한다.

(3) 이수방법

- MicroDegree과정의 명칭은 “도시계획공학입문”으로 하며, 융합역량 MicroDegree과정으로 “도시계획공학전공”과 별개로 전체학생을 대상으로 운영하여 교과목을 이수한다.
- “도시계획공학입문” 융합역량 MicroDegree 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12 학점을 필수로 이수하여야 한다.
- 본인 전공에서의 필수 졸업학점 이수체계를 우선적으로 적용하며, 융합역량 MicroDegree과정으로 지정된 교과목을 이수하는 경우에 본인 전공에 개설된 교과목 이수 학점수와 합산하여 졸업 이수 학점수에 포함한다.

Micro Degree명칭	학수번호	과목	학점	이수학년	개설학기
도시계획공학입문	URM024-01	토지이용계획	3	2	1
	URM010-01	기반시설계획	3	2	1
	URM025-01	도시조사방법 및 실습	3	2	1
		교통공학	3	3	1

2025학번 이후 이수체계도				2025년 03월 25일 학과회의에서 결정 ▢ 전공핵심교과 5개에서 4개로 학과에서 요청 ▢ 도시문제연구세미나, 전공핵심에서 전공기본으로 변경 2025년 10월 27일 학과회의에서 결정 ▢ 2-3학년 공통과목 삭제					
26 (78)		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기 / 2학기		1학기 (5)	2학기 (6)	1학기 (5)	2학기 (6)	1학기 (3)	2학기 (1)
전공 기본 교과 10 (30)	전공 탐색 세미나 1학기 (12반) 3시간		도시제도1(CAD) 도시계획 캐드&그래픽실습 도시조사방법및실습	3차원렌더링실습 도시계획관련법규	도시설계 평가방법및실습 교통공학 지리정보체계1	지구단위계획 도시교통계획 지리정보체계2	도시종합설계(계획)	도시계획실무	
	전공 맛보기 미래융합학부 2-4에서 학기당 4회 강의(3시간/회) 1학기(1학점), 2학기(1학점) (교양)	토지이용계획	건축단지계획 도시조형면	도시설계 도시설계의 이해	도시문제연구세미나	도시종합설계(계획)			
전공 선택 교과 10 (30)	A 5 (15) B 5 (15)	기반시설계획 공공시설계획	국토및지역계획 환경생태계획	평가방법및실습 학석사연계과정 도시설계	지구단위계획 도시정비계획 도시재생계획	평가방법및실습	지구단위계획 도시정비계획		
		도시통계분석	측량정보공학	공간정보공학 교통공학 지리정보체계1	도시교통계획 지리정보체계2	공간빅데이터분석	도시교통계획 지리정보체계2		
전공 선택 교과 16 (48)	심화 선택 6 (18)	캐드&그래픽실습 3차원렌더링실습 도시경관계획	도시제도2 3차원렌더링실습 도시경관계획	지적측량 기후변화와에너지	지적측량 기후변화와에너지	지적측량 기후변화와에너지	지적측량 기후변화와에너지		

도시계획공학전공

전공핵심

Micro Degree

전공능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
전공능력1	도시조사방법 및실습 도시통계분석	건축단지계획	지리정보체계1	도시문제연구 세미나 지구단위계획 지리정보체계 2	도시종합설계	졸업작품		도시계획엔지니어링 건축사무소 부동산개발업
전공능력2	토지이용계획 캐드및그래픽 실습 도시조사방법 및실습 기본시설계획 도시통계분석	도시계획관계 법규 건축단지계획 국토및지역계 획 측량정보공학 3차원랜더링 실습 도시경관계획	지리정보체계1 도시설계 교통공학 평가방법및실 습 공간정보공학	도시문제연구 세미나 도시정비계획 지구단위계획 도시교통계획 지리정보체계 2 지적측량	도시종합설계 기후변화에 너지 공간빅데이터 분석	졸업작품		도시계획엔지니어링 건설회사, 공기업, 공무원 부동산개발업, 측량회사
전공능력3	토지이용계획 기본시설계획	도시계획관계 법규 건축단지계획 측량정보공학 도시경관계획	지리정보체계1 도시설계 교통공학 공간정보공학	도시문제연구 세미나 도시정비계획 지구단위계획 도시교통계획 지리정보체계 2 지적측량	도시종합설계 기후변화에 너지	졸업작품 도시계획실무		도시계획엔지니어링 부동산개발업 측량회사
전공능력4	토지이용계획 기본시설계획	도시계획관계 법규 국토및지역계 획 측량정보공학	도시설계 평가방법및실 습	도시문제연구 세미나 도시정비계획 지구단위계획 도시교통계획 지적측량	도시종합설계 기후변화에 너지 공간빅데이터 분석	졸업작품 도시계획실무		도시계획엔지니어링 건설회사, 공기업, 측량회사
전공능력5	토지이용계획 도시통계분석	건축단지계획 국토및지역계 획 측량정보공학	지리정보체계1 도시설계 교통공학 평가방법및실 습 공간정보공학	도시문제연구 세미나 지구단위계획 도시교통계획 지리정보체계 2 지적측량	도시종합설계 기후변화에 너지 공간빅데이터 분석	졸업작품 도시계획실무		도시계획엔지니어링 공기업, 공무원 측량회사
전공능력6	캐드및그래픽 실습 도시조사방법 및실습 기본시설계획 도시통계분석	건축단지계획 측량정보공학 3차원랜더링 실습 도시경관계획	지리정보체계1 도시설계 교통공학 공간정보공학	도시문제연구 세미나 도시정비계획 지구단위계획 도시교통계획 지리정보체계 2 지적측량	도시종합설계 공간빅데이터 분석	졸업작품 도시계획실무		도시계획엔지니어링 건설회사, 공기업, 공무원 부동산개발업, 측량회사

<표> 전공능력 설정

구분	전공능력	정 의
1	논리적이고 창의적인 기획능력	논리적인 사고를 기반으로 창의적이고 현장감있는 계획을 수립 할 수 있는 기획 능력
2	도시문제분석 및 대안수립 능력	도시문제를 과학적으로 분석하고 합리적인 대안을 수립하여 표현 할 수 있는 능력
3	타 분야와의 협업 및 리더능력	프로젝트에 연관한 다양한 분야와의 의사소통·협업 능력과 전체를 이끌어 갈 수 있는 지도능력
4	법·제도응용 능력	도시 및 국토 관리에 연관된 각종 법제를 숙지하여 현실에 적용·응용 할 수 있는 능력
5	사회과학적·공학적 소양을 갖춘 기술역량	사회과학과 공학적 소양을 골고루 갖추고 실현가능한 대안을 모색 할 수 있는 능력
6	현장적용 능력	습득된 이론과 지식을 현장에 적용하여 실무프로젝트를 원활히 추진할 수 있는 능력

※ 전체 학년이 엔지니어링, 연구소, 공공기관 및 부동산개발사 등에서 실무 현장경험을 쌓을 수 있도록 유도

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1		전공 핵심	토지이용계획 Land Use Planning	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 기본	캐드및그래픽실습 CAD & Graphics Practice	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 기본	도시조사방법및실습 Urban Survey Methods and Practice	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 선택	기반시설계획 Urban Infrastructure	3	3	이론및실습	
	1		전공 선택	도시통계분석 Urban Statistics and Data Analysis	3	3	이론및실습	
	2		전공 핵심	도시계획관련법규 Laws Related to Urban Planning	3	3	이론	· 필수
	2		전공 기본	건축단지계획 Practice in Architectural Site Design	3	3	이론및실습	· 필수
	2		전공 선택	국토및지역계획 National and Regional Planning	3	3	이론및실습	
	2		전공 선택	측량정보공학 Geomatics Science	3	3	이론및실습	
	2		심화 선택	3차원렌더링실습 3D Rendering Practice	3	3	이론및실습	
	2		심화 선택	도시경관계획 Urban Landscape Planning	3	3	이론및실습	
3	1		전공 핵심	지리정보체계1 Geographic Information System 1	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 핵심	도시설계 Practice in Urban Design	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 기본	교통공학 Transportation Engineering	3	3	이론및실습	· 필수
	1		전공 선택	평가방법및실습 Evaluation Methods & Practice	3	3	이론및실습	
	1		전공 선택	공간정보공학 Spatial Informatics Engineering	3	3	이론및실습	
	2		전공 핵심	도시문제연구세미나 Urban Issues Research Seminar	3	3	이론및실습	
	2		전공 선택	도시정비계획 Urban Refurbishment Planning	3	3	이론및실습	
	2		전공 선택	지구단위계획 District Unit Planning & Design	3	3	이론및실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	2		전공 선택	도시교통계획 Urban Transportation Planning	3	3	이론및실습	
	2		전공 선택	지리정보체계2 Geographic Information System 2	3	3	이론및실습	
	2		심화 선택	지적측량 Cadastral Surveying	3	3	이론및실습	
4	1		전공 기본	도시종합설계 Comprehensive Urban Planning & Design	3	3	실습	· 필수
	1		심화 선택	기후변화와에너지 Climate Change and Energy Management	3	3	이론	
	1		심화 선택	공간빅데이터분석 Geospatial BigData Analysis	3	3	이론및실습	
	2		심화 선택	도시계획실무 Urban Planning Practice	3	3	이론및실습	

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

토지이용계획(Land Use Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획은 궁극적으로 토지이용이란 매체를 통하여 개발되고 실현되므로 도시계획에서 토지이용이 차지하는 의미를 이해하고 계획수립에 관한 제반절차, 관련법규, 예측모형, 공공시설물의 규모의 배치 등에 관한 사항을 익힌다.

기반시설계획(Urban Infrastructure)

이론 및 실습 3시간 3학점

기반시설의 유형과 설치기준 등을 검토하고, 기반시설계획에 필요한 기초지식과 수법을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한, 기반시설 사례조사를 통해 공공시설의 기준과 문제점을 분석하고, 이를 토대로 바람직한 기반시설계획을 제시할 수 있도록 한다.

건축단지계획(Practice in Architectural Site Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

건축의 의미와 기능에 대한 이해를 바탕으로, 건축계획 및 설계에 필요한 자료 수집과 계획 방법, 스페이스 프로그램, 도면 작성 방법 등을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한, 단지계획의 전 과정을 파악하고 이를 실제 공간 설계에 적용함으로써, 건축 및 단지계획에 필요한 실무적 능력을 함양하고자 한다.

도시경관계획(Urban Landscape Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시경관을 구성하는 주요 요소와 유형을 체계적으로 이해하고, 이를 바탕으로 도시경관의 기능과 문제점을 파악한다. 자연녹지경관, 역사문화경관, 수변경관 등 다양한 경관을 주제로 현장답사를 실시하며, 조사 및 분석을 통해 개발에 따른 도시경관의 변화를 예측하고, 이에 대한 개선 방 및 보전 방안을 제시하는 것을 주요 내용으로 한다.

도시통계분석(Urban Statistics and Data Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획 과정에 필요한 각종 자료에 대한 통계분석방법론을 다루는 과목으로서 통계의 기초이론부터 고급 통계 분석모형을 학습한다. 기초통계분석, 분산분석, 회귀분석, 로짓분석, 요인분석, 군집분석 등에 대한 이해와 응용을 통해 도시의 제반 현상을 분석하고 이해할 수 있는 전반적인 통계기법을 습득한다.

도시조사방법및실습(Urban Survey Methods and Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획의 기본이 되는 도시조사의 방법론과 이론적 기초를 터득하고, 실제 도시를 대상으로 도시 조사를 실시하고, 도시 조사에 대한 기본적인 자료수집방법, 처리과정, 분석방법 및 보고서 작성에 대한 실습을 통하여 도시에 대한 기본적인 인식을 갖도록 한다.

도시계획관련법규(Laws Related to Urban Plannig)

이론 3시간 3학점

도시계획 관련 법규(국토기본법, 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 등)의 법조문을 중심으로 법률의 독해에 중점을 두고 학습이 진행되며, 법제도의 취지 배경 내용 등에 관한 사항을 포함하여 도시계획과 관련하여 다양한 법령이 존재하고 있어 관계 법률을 스스로 이해하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

측량정보공학(Geomatics Science)

이론 및 실습 3시간 3학점

인간의 활동영역이 미치는 공간에 대하여 위치 및 공간정보를 수집·측정·처리하고 여러 분야의 사용자들에

게 결과물들을 제공하기 위한 방법을 연구하는 기초 학문으로 본 과목에서는 측량의 기준과 거리·각·수준측량의 기초이론과 각종 위치정보의 획득·관리·분석방법의 현대식 방법과 개념을 종합적으로 학습한다. 또한 측량이 활용되는 노선·면적·체적·터널·하천측량의 실무적 개념을 학습하며, 다른 분야와의 융합에 대하여 종합사고 능력 및 창의적인 사고를 배양한다.

캐드&그래픽실습(CAD & Graphics Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획 및 설계를 실제로 수행하기 위해 컴퓨터프로그램(AutoCAD)을 이용해 자신의 생각을 표현할 수 있는 능력과 도시계획 및 설계과정에 대한 개념을 습득한다. 도시공학도로서 갖추어야 할 기본적인 제도적 기법을 숙지하기 위하여 기초적인 Drawing 기법을 익히고, 컴퓨터 제도프로그램(AUTOCAD)을 활용한 디지털 도면작성의 이해와 숙달을 통하여 도면작성능력을 배양한다.

3차원렌더링실습(3D Rendering Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획 및 도시설계의 내용을 효과적이고도 효율적으로 수행하기 위해 3D 프로그램(Sketchup, Rumion) 이용하여 3차원적인 공간을 3차원으로 구현하는 것을 학습하며, 공간감과 입체감을 쉽게 학습할 수 있도록 하고, 실제의 모습과 가깝게 계획 환경을 구현함으로써 계획을 통한 장래 변화가능성에 대해 보다 현실성 있는 고찰이 가능하도록 한다. 이를 위해 연출 분위기를 강조할 수 있는 투시법, 구도설정하기, 눈높이 설정 등 다양한 인터페이스를 활용하여 애니메이션 및 시뮬레이션 제작이 가능하도록 한다.

국토 및 지역계획(National and Regional Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

우리나라의 국토 및 지역의 계획체계와 국토공간의 계획에 필요한 법제도적인 기초지식을 습득한다. 국내 국토 및 지역에 발생하는 다양한 지역문제를 확인하고 이를 해결하기 위한 공간위계별 각종 법제도 내용 및 정책적인 수단을 학습한다. 아울러 기 수립된 국토 및 지역계획 내용을 검토하여 도시계획과의 연관성을 확인하고 일관성 있고 합리적인 계획수립을 위한 계획기법을 익힌다.

3학년 교과목 내용

평가방법 및 실습(Evaluation Methods & Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획 과정에서 필요한 각종 도시활동 요소의 수요를 계량적으로 분석, 예측하는 과정을 이해하고, 도시 계획의 대안 평가 및 결정에 기초가 되는 각종 계량화를 이용한 분석 방법론을 익히며, 이러한 과정을 통하여 대안에 대한 평가 방법론을 익힌다.

도시정비계획(Urban Refurbishment Planning)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시 및 주거환경정비법, 도시재정비 촉진을 위한 특별법, 빈집 및 소규모주택 정비에 관한 특례법 등 현행 정비사업 관련 법령의 주요 내용을 학습하여 정비사업의 유형별 차이(사업절차, 정비계획 수립 기준 등)를 이해하고 정비사업 사례분석을 통해 실무능력 배양을 목표로 한다.

도시문제연구세미나(Urban Issues Research Seminar)

이론 및 실습 3시간 3학점

다양한 도시문제를 주제로 세미나 형식의 심화 학습을 수행하며, 이론·실증·정책의 연계를 통해 문제의 본질과 해결 방향을 탐색한다. 학생들은 도시공간구조, 일자리, 주거, 교통, 환경, 복지, 교육, 기후적응 등 주제를 선택하여 사례조사와 토론을 진행하고, 데이터 분석 및 정책 제안 과정을 통해 도시문제 해결의 실무적 접근법을 학습한다. 연구발표와 집단토의 중심의 수업 운영을 통해 비판적 사고력과 종합적 문제해결능력을 배양한다.

지리정보체계1(Geographic Information System 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

GIS소프트웨어를 활용하여 인구, 산업, 경제, 환경 등 다양한 지리적 공간정보를 수집, 저장, 추출, 분석, 표출방법을 학습한다. 지리정보체계의 구성요소, 운영과정, 기본 기능 등 기초적 개념과 지식을 습득하고 컴퓨터 실습을 통해 적용방법을 학습함으로써, 공간정보를 효과적으로 분석하고 처리하는 능력을 배양한다. 이는 지리정보체계2의 강좌를 위한 기초 강좌이다.

지리정보체계2(Geographic Information System 2)

이론 및 실습 3시간 3학점

지리정보체계1에서 습득한 지식과 기술을 바탕으로 고급 공간분석 기법을 습득한다. 아울러 공간통계기법을 학습하여 공간에서 나타나는 다양한 지리적 사상의 분포와 패턴을 분석한다. 또한 도시문제를 선정하여 조별 프로젝트를 진행함으로써 분석결과를 실세계에 적용하고 정책대안을 수립하는 실무역량을 배양한다.

도시설계(Practice in Urban Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시에 사는 사람의 행태와 인지성이 투영된 공간인 장소를 물리적으로 계획하고 설계하는 과정으로 구성된 강의를 통해 사람들의 공간에 대한 공통행태와 요구 등의 과제를 현황을 통해 도출하는 방법을 습득하며 도시의 공간적 문제점과 잠재력 등을 파악하여 도시의 구성 요소와 물리적 공간의 기능적 편성 등을 이해하고 더 나아가 설계과정을 반복 훈련하여 매력적 장소성, 공간의 생애주기, 도시민의 공간적 치유 등에 기여하는 도시설계를 실제로 수행할 수 있도록 한다.

지구단위계획(District Unit Planning & Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시의 제반문제를 분석하고 이를 토대로 도시의 물리적, 환경적 질을 높이기 위한 방법으로서 계획과 설계의 기법을 이용하여 상세한 수준으로의 설계적 접근을 도모한다. 도시의 공간을 선정하여 3차원적 분석과 평가, 입체적 구상 및 설계, 표현의 과정별로 진행하여 전체의 과정을 직접 수행하는 것을 주요 내용으로 한다.

공간정보공학(Spatial Informatics Engineering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

기술발전 속도에 맞춰서 매우 빠르게 변화하고 있는 첨단 디지털기술에 대한 이해와 GNSS 측위, 원격탐사, 각종 공간데이터에 대한 자료취득, 처리 및 분석에 대한 능력을 배양한다. 특히, 3차원데이터를 이용한 건설DX, 도시기반시설DX 등 다양한 실무능력을 배양한다.

지적측량(Cadastral Surveying)**이론 및 실습 3시간 3학점**

토지의 소재, 경계, 위치, 형상을 정하는 지적측량의 기법을 학습한다. 수치지적 측량 및 지적확정측량의 원리와 그 계산 실습을 통하여 수치측량의 기본과 가로 중심점 측량, 가구점 및 필계점 측량, 경계정정측량, 교차점 측량 등 지적측량실무 능력을 배양한다.

교통공학(Transportation Engineering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

교통공학적 기초지식을 이해하는 것을 목적으로 하며, 교통조사, 교통류의 특성 및 이론, 교통용량분석, 도로시설물의 이해, 교통통제시설 및 주차장 등의 교통 공학적 기초 지식을 학습한다. 교통시설에 대한 용량 분석 이론과 아울러 프로그램을 이용한 용량분석 적용방법을 학습하고, 교통문제 도출 및 개선 효과를 분석할 수 있는 역량을 갖추도록 한다.

도시교통계획(Urban Transportation Planning)**이론 및 실습 3시간 3학점**

교통계획의 틀을 다루는 교통수요의 추정과정과 계획의 배경 및 철학, 교통과 토지이용계획과의 상호관계로부터 교통모형과 토지이용모형과의 접속을 도모한다. 교통과 토지이용의 상관 관계, 발생교통량분포 및 교통배분, 수송수단 배분모형 등을 주요내용으로 한다.

4학년 교과목 내용

도시종합설계(Comprehensive Urban Planning & Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

학생 스스로 주제를 선정하고, 자료수집, 조사 분석 등의 일련의 과정을 거쳐 도시공간의 문제를 과학적으로 분석하고, 도시설계적 해결방안 모색하는 캡스톤디자인 교과목이다. 매주 설계 크리틱을 통해, 구체적인 도시공간문제에 대하여 종합적이고 과학적인 문제해결 방안을 발전시켜 최종설계안을 제시한다. 구체적 방법론의 도입과 도시설계적 표현으로, 전문인으로서의 공간설계 능력의 배양을 도모한다.

도시계획실무(Urban Plannig Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시계획 관련 내용을 일정 수준이상 습득한 학생들을 대상으로, 실제 도시계획의 내용을 대상으로 하여 도시계획이 이루어지기 위하여 필요한 사항과 그에 따라 요구되는 절차 및 과정을 직접 역할 분담을 통하여 경험하여 보고, 사회에서 요구하는 사항을 학교에서 미리 직접 경험해보도록 하여 학생들의 지식을 실무에 직접 적용할 수 있도록 하는 능력을 향상시키고자 한다.

공간빅데이터분석(Geospatial BigData Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

도시공간계획과정에 필수적인 공간자료를 효과적으로 수집, 저장, 관리, 분석, 표출하기 위한 도시정보시스템의 구축에 필요한 기본 이론과 방법을 숙지하고, 다양한 도시공간자료의 분석에 필요한 네트워크분석, 공간통계기법과 GIS도구를 학습한다.

기후변화와 에너지(Climate Change and Energy Management)

이론 3시간 3학점

기후변화, 도시에너지, 탄소순환 및 탄소중립에 관한 기초이론을 학습하고, 도시적 맥락에서 에너지사용과 기후변화의 상호 연관성을 숙지한다. 도시개발 및 관리에 있어서 기후변화에 따른 악영향 및 고려 요소를 파악하고 기후변화의 대응 및 적응 대책을 학습하여 도시계획수립 시 적용능력을 증진한다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 도시계획공학전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
교과목이수	1) 전공기본교과목 10개 교과목 이수 2) 전공 그룹선택 10개 교과목 중 6개 교과목 이수 3) 총 60학점 이상의 전공학점 취득
졸업작품 및 시험	1) 졸업작품 지도교수의 중간과정 평가 및 졸업작품 전시회의 학과교수들 전시작품 평가에서 Pass를 취득 2) 도시계획기사 자격증을 포함하여 기사 자격증 3개 이상 취득 3) 도시계획기사 자격증을 포함하여 기사 자격증 2개 취득 및 TOEIC 800점 이상

*TOEIC 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

토목건축전공

(Civil and Architectural Engineering)

1. 교육목표

우리 대학교의 「지혜와 인의를 갖춘 용기있는 지도적 인재양성」이라는 교육목적과 함께 「창조적 탐구인, 세계적 교양인, 실천하는 전문인 양성」의 교육목표에 부합한 토목건축공학과의 교육목표는 「21세기 지식기반사회에 적합한 창의적 건설기술인 양성」이며 이를 구체화한 교육목표는 다음과 같다.

(교육목표) 21세기 지식기반사회에 적합한 창의적 건설기술인 양성
(1) 국제적 감각을 지닌 실무형 인재 양성 (2) 자동화 정보화 능력을 갖춘 전문가 양성 (3) 윤리적이며 책임있는 기술인 양성

2. 전공과정 이수방법

- (1) 전공교과목은 선수과목 순으로 교과과정이 편성되어 있으므로 전공이수체계도를 참고하여 수강한다.
- (2) 토목분야 교과목으로는 응용역학1&2, 측량과GIS, 수리학및실험1&2, 토질역학및실험 1&2, 철근콘크리트공학및실험, 구조역학, 수문학, 상하수도공학, 건설시공학 등을 개설하였으며, 건축분야 교과목으로 건축학개론, CAD와 도면, 건축계획및설계, 건축법규및설비 등을 개설하였다. 토목기사 및 건축(산업)기사 취득을 위해서는 이 교과목들의 이수가 필요하다. 또한, 건설분야 교과목으로는 건설응용수학, 창의공학설계, 건설경영학, 기초공학, 강구조공학, 암석과터널, 교량공학, 수자원공학, 건설커뮤니케이션을 개설하였다.
- (3) 전공핵심 교과목은 4과목으로 응용역학1, 수리학및실험1, 토질역학및실험1, 철근콘크리트공학및실험1이다. 졸업을 위해서는 4개의 전공핵심 교과목을 반드시 이수해야 한다.
- (4) 졸업논문을 작성하기 위해서는 4학년 전공과목인 PS콘크리트공학, 철근콘크리트구조물설계, 수자원공학, 하천공학, 전산기초설계, 도로공학 중 2과목 이상(학기당 1과목 이상)을 이수해야 하고, 최종 졸업학기에는 졸업논문및시험을 이수하여야 한다.
- (5) 전공자는 개설되어 있는 전공교과목 중 60학점 이상을, 복수전공자 및 부전공자는 학칙의 교육과정 편성표에 따라 이수하여야 하며 8학기 현장학습(15학점)을 신청하고자 하는 자는 수강신청전까지 학과졸업요건(영어능력 및 자격증취득)을 충족해야 한다.

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	CVM003	응용역학1	3	2	1
	CVM004	수리학 및 실험 1	3	2	1
	CVM010	토질역학및실험1	3	2	2
		철근콘크리트공학	3	3	1

3. 마이크로디그리(Micro Degree)

(1) 교육목적

- 건설은 인간의 주생활과 관련되어 거주공간의 확보를 위한 건축분야와 인간의 이동 및 삶의 편리성에 도움을 주기 위한 사회간접시설의 건설을 목적으로 하는 토목분야로 크게 구분된다.
- 토목건축에 관심있는 학생들에게 기초역량을 배양하고 향후 융합이 가능한 관련 지식을 학습한다.

(2) 교육내용

- 토목건축분야는 건설을 위한 기초지식이 필요하며 이를 위해 아래와 같이 건축기본이론, 건설재료의 현재와 미래, 구조물을 지탱하는 흙의 활용과 지각변동 및 지반함몰 등의 위험, 효과적인 물의 관리 및 기후변화로 야기되는 풍수해 등의 재난관리에 대해 학습한다.

(3) 이수방법

- 본인 전공에 개설된 마이크로디그리 전공은 전공 학점으로만 인정되며, 타 전공에서 개설된 마이크로디그리 12학점을 이수하여야 마이크로디그리 과정을 이수한 것으로 한다.
- 마이크로디그리 과정을 이수하기 위해 필요한 학점은 지정된 교과목 12학점을 필수로 이수하여야 한다.

Micro Degree명칭	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
토목건축 기초역량		건축학개론	3	2	2
		물과 미래	3	3	1
		흙의 활용과 위험	3	3	2
		스마트 건설재료	3	4	1

□ 전공 이수체계도

토목건축전공			토목전공		건축전공		건설과정		전공핵심	
전공능력	2학년		3학년		4학년		진출분야			
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
문제해결에 능한 창조 능력	건설응용수학	창의공학설계	건축계획 및 설계	건설시공학	수자원공학	졸업논문 및 시험	공무원 공기업 시험원 건축사무소 설계용역사 건설시공사 재료개발 안전진단 금융사(PF) 보험사			
		리스크평가	재난계획론	재난관리론	재난대응론	재난예방론				
국제적 소통 능력						건설 커뮤니케이션				
현장 실무 능력	응용역학 1	응용역학 2	철근콘크리트 공학및실험	구조역학	PS콘크리트 공학	도로교통공학 실무				
		수리학 2		상하수도공학	강구조공학	하천공학				
	수리학 1	토질역학 및실험 1	토질역학 및실험 2	기초공학	암석과 터널	교량공학				
자동화 및 정보화 능력		CAD와 도면	수문학		전산기초설계	철근콘크리트 구조물설계				
		측량과 GIS								
윤리의식과 책임 능력	건축학개론		건설경영학	건축법규 및 설비						

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	CVM001	전심	건축학 개론 Introduction of Architecture	3	3	이론	· 마이크로디그리
	1	CVM002	전심	건설응용수학 Construction Application Mathematics	3	3	이론	
	1	CVM003	전핵	응용역학1 Applied Mechanics1	3	3	이론	· 전공핵심(필수)
	1	CVM004	전핵	수리학및실험1 Hydraulics & Lab.1	3	3	이론및 실습	· 전공핵심(필수)
	1		전심	리스크평가 Risk Assessment	3	3	이론	
	2	CVM006	전심	창의공학설계 Capstone Design for Engineering	3	3	이론및 실습	
	2	CVM007	전심	CAD와 도면 CAD & Drawing	3	3	이론및 실습	
	2	CVM005	전심	측량과 GIS Surveying and GS	3	3	이론및 실습	
	2	CVM008	전심	응용역학2 Applied Mechanics2	3	3	이론	
	2	CVM009	전심	수리학및실험2 Hydraulics & Lab.2	3	3	이론및 실습	
	2	CVM010	전핵	토질역학및실험1 Soil Mechanics and Lab1	3	3	이론및 실습	· 전공핵심(필수)
	2		전심	재난계획론 Emergency Management Planning	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1		전심	건축계획및설계 Architectural Planning & Design	3	3	이론및 실습	
	1		전심	건설경영학 Construction Management	3	3	이론	
	1		전핵	철근콘크리트공학및실험 Analysis of Reinforced Concrete Structures & Lab	3	3	이론및 실습	· 전공핵심(필수)
	1		전심	수문학 Hydrology	3	3	이론및 실습	
	1		전핵	토질역학및실험2 Soil Mechanics and Lab2	3	3	이론및 실습	·
	1		전심	물과 미래 Water for Future	3	3	이론	· 마이크로디그리
	1		전심	재난관리론 Disaster Management	3	3	이론	
	2		전심	건축법규및설비 Building Code & Equipment	3	3	이론	
	2		전심	건설시공학 Construction Management	3	3	이론	
	2		전심	구조역학 Structural Mechanics	3	3	이론	
	2		전심	상하수도공학 Water Supply & Waste Engineering	3	3	이론	
	2		전심	기초공학 Foundation Engineering	3	3	이론및 실습	
	2		전심	흙의 활용과 위험 Uses and Dangers of Soil	3	3	이론및 실습	· 마이크로디그리
	2		전심	재난대응론 Emergency Response	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1		전심	PS 콘크리트공학 Prestressed Concrete Engineering	3	3	이론및 실습	
	1		전심	수자원공학 Water Resource Engineering	3	3	이론및 실습	
	1		전심	전산기초설계 Computational Foundation Design	3	3	이론및 실습	
	1		전심	강구조공학 Design of Steel Structures	3	3	이론및 실습	
	1		전심	암석과 터널 Rock and Tunnel	3	3	이론및 실습	
	1		전심	스마트 건설재료 Smart Construction Materials	3	3	이론	· 마이크로디그리
	1		전심	재난예방론 Emergency Prevention	3	3	이론	
	2		전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2		전심	철근콘크리트구조물설계 Design of Reinforced Concrete Structures	3	3	이론및 실습	
	2		전심	건설커뮤니케이션 Construction Communication	3	3	이론및 실습	
	2		전심	도로교통공학 실무 Road and Transportation Engineering Practice	3	3	이론및 실습	
	2		전심	교량공학 Bridge Engineering	3	3	이론및 실습	
	2		전심	하천공학 Waterway Engineering	3	3	이론및 실습	

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

건축학개론(Introduction of Architecture)

이론 3시간 3학점

건축학의 입문과정으로 건축에 대한 전반적인 이해와 기초 소양을 갖추기 위한 과목이다. 건축학개론은 공간, 형태, 재료, 도시, 역사 등 건축의 다양한 분야를 포괄적으로 다루며, 건축학의 주요 개념과 원리를 이해하여 건축 전문가로 성장하기 위한 기반을 제공한다.

건설응용수학(Construction Application Mathematics)

이론 및 실습 3시간 3학점

건설공학의 각 분야의 해석에 널리 쓰이는 수학 기초지식을 교수하는 과목으로 측량, 응용역학, 수리학, 지반공학, 구조역학 등 향후 전공과목에서 배울 내용에 있어서 수학적인 접근방법을 이해하고 이를 통해 관련 문제를 해결하는 능력을 습득한다.

응용역학 1,2(Applied Mechanics 1,2)

이론 3시간 3학점

하중을 받는 재료의 거동을 다루는 응용역학의 한 분야로 재료의 압축, 인장, 전단, 비틀, 힘을 받는 부재의 내력, 응력과 변형률, 하중-응력 관계, 응력-변형률 관계, 변위 변형률-관계, 하중-변위 관계, 정정구조의 해석, 부재의 비선형 거동·비대칭힘, 기동안정 등을 다룬다.

수리학및실험 1,2(Hydraulics & Lab.1,2)

이론 및 실습 3시간 3학점

유체의 기본성질을 살펴본 후, 정지 상태에 있는 물의 역학적인 특성, 흐르는 물의 운동학, 동역학의 기본원리를 살펴본 후, 관수로 내 정상류 해석이 기본원리를 습득하고 개수로에 있어서 여러 가지 흐름 상태에 대한 기초이론 및 수면곡선, 우체저항, 파동이론, 유송토사, 지하수, 차원해석, 상사법칙 등의 이론 및 해법을 다룬다. 또한, 기초적인 정수 및 동수역학 실험을 통해 유체역학의 원리를 이해시킨다.

창의공학설계(Capstone Design for Engineering)

이론 및 실습 3시간 3학점

공학기술자는 공학설계를 제품, 공법 등을 개발하게 되는데 이때, 공학기술자들의 창의성이 요구되게 된다. 본 과목에서는 창의공학설계를 위한 아이디어의 발의, 평가, 결정 등에 관한 기초지식을 배우고 이를 문제해결중심학습에 기초한 팀 프로젝트의 수행 및 모형물 제작 등을 통한 실습에 적용하여 기술자의 창의적 설계능력을 배양한다.

토질역학및실험1 (Soil Mechanics and Laboratory 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

구조물의 기초로 사용되는 지반에 관한 기초 지식을 교수하는 과목으로 흙의 분류, 흙의 기본물성, 흙의 투수성 및 침투, 흙의 유효응력 등에 대해 이론과 실험을 통해 흙의 공학적 특성을 습득한다.

측량과 GIS(Surveying and GIS)

이론 및 실습 3시간 3학점

건설공사의 기본이 되는 측량학 관련 기술을 습득하는 과목으로 측량의 기준, 거리, 높이, 각의 측정 이론 및 방법, 관측 데이터의 조정 및 처리 방법의 습득에 의한 지구상의 제 위치정보의 정확한 획득 및 이용방법을 다룬다. 또한, 측량의 기초이론을 바탕으로 트래버스 측량, 삼각측량, 지형측량, 노선측량, 면적측량 등 각 응용분야에 대한 측량원리 및 방법을 다루고 GIS의 기초지식을 습득한다.

CAD와 도면(CAD & Drawing)**이론 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터를 활용한 CAD의 기본 기능과 기법을 익히고 건축 및 공학 도면의 작성과 활용 능력을 학습하는 과목이다. 2D 및 3D CAD를 활용한 설계 도구와 도면 작성 능력을 체계적으로 습득함으로써, 실무에서 필수적인 기술 역량을 갖추도록 하며, 미래의 건축에 대한 방향성을 제시한다.

리스크평가(Risk Assessment)**이론 3시간 3학점**

지역사회의 취약요소를 축소·통제·제거·수용 등의 관점으로 관리하는 과정으로서 위험도가 높은 지역과 환경을 식별하고, 민감한 지역에 대해 맵핑(Mapping)하는 방법 등을 실습으로 습득한다. 식별된 지역의 중요 시설 및 자원, 취약성을 확인하고 특별 관리대상 그룹(노약자 등)의 목록을 작성하는 방법을 학습한다. 위험평가를 시행하여 위험에 대비할 수 있는 기초 역량을 배양하고, 위험관리의 주요 구성요소 등에 대해서도 배운다.

재난계획론(Emergency Management Planning)**이론 3시간 3학점**

재난관리 계획의 다양한 측면에 대해 학습한다. 재난관리의 4단계(예방·대비·대응·복구)에 기초하여 각 단계가 상호 연결·보완될 수 있도록 재난계획 수립의 기본 사항을 학습하고, 재난계획에 포함하여야 할 내용, 계획 수립 및 실행 주체, 재난관리 계획의 중요성에 대해 구체적으로 학습한다.

3학년 교과목 내용

건축계획및설계(Architectural Planning & Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

건축물의 설계와 계획 과정에서 필요한 기초 지식과 창의적 설계 능력을 개발하는 교과목으로, 건축 설계의 전반적인 과정을 이해하고 이를 실제 건축디자인에 적용할 수 있는 역량을 키우는 것이 목적이다. 공간구성의 원리와 설계의 프로세스를 경험하고 창의적 사고를 탐구하며 건축설계에 대한 종합적 접근법을 학습한다.

건설경영학(Construction Management)

이론 3시간 3학점

건설사업의 성공을 위해서는 고도의 사업관리능력이 절실히 요구되고 이를 위한 방편의 하나로 다양한 CM 발주방식이 부각되고 있다. 따라서 본 교과목에서는 CM 전 분야, 예를 들어 '책임형 CM방법', '최고액보장 CM관리방법' 그리고 '사업관리의 손실관리방법' 등을 학습하고자 한다.

철근콘크리트공학및실험 (Analysis of Reinforced Concrete Structures & Lab)

이론 및 실습 3시간 3학점

응용역학에서 습득한 기본적인 역학적 지식을 이용하여 콘크리트구조물의 근간이 되는 보, 기둥 및 슬래브 등의 해석 및 설계 능력을 교수한다. 또한, 콘크리트 구성 재료의 역학적 특성 및 배합설계와 관련된 실험을 수행하여 실무 능력을 향상시킨다.

수문학(Hydrology)

이론 및 실습 3시간 3학점

물의 순환과정 및 산업적 이용에 관한 내용을 교수하는 과목으로 지구상의 물의 순환과정, 즉, 기상학적 요인인 강수, 증발산 및 지하수흐름, 지표수 흐름 및 유출에 대한 기본적인 내용을 연구하고, 각 현상의 해석 및 홍수추적 등에 관련된 공학 전반에 걸친 기술을 습득한다.

토질역학및실험2 (Soil Mechanics and Laboratory 2)

이론 및 실습 3시간 3학점

구조물의 기초로 사용되는 지반에 관한 응용 지식을 교수하는 과목으로 이론과 실습을 통해 실제 구조물 기초 설계에 이용되는 흙의 강도, 흙의 압축성, 흙의 횡토압, 사면의 안정, 흙의 동역학적 특성 등 흙의 공학적 특성을 습득한다.

건축법규및설비(Building Code & Equipment)

이론 3시간 3학점

건축물의 설계 및 시공 과정에서 반드시 준수해야 할 법적 기준과 법규에 담긴 의미를 이해하고, 건축 설비시스템의 기초 개념을 학습하는 교과목이다. 건축법 및 관련 규정에 대한 체계적인 이해를 통해 법적으로 안전하고 효율적인 건축물을 구현할 수 있는 기초 역량을 배양한다.

건설시공학(Construction Management)

이론 3시간 3학점

구조물의 시공관리에 대한 공학적 지식을 교수하는 과목으로 토공, 옹벽, 돌쌓기공, 콘크리트공, 기초공, 교대 및 교각공, 댐공, 암거공, 터널공 등으로 구분하여 세부적인 내용을 배운다.

구조역학(Structural Mechanics)

이론 3시간 3학점

응용역학 및 구조역학에서 습득한 지식을 바탕으로 실제 슬래브, 보, 기둥과 기초로 이루어진 구조체에 하중이 재하되는 경우를 대상으로 구조역학적 해결방법을 학습하고 이를 통해 실제 건설구조물의 구조계산을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

상하수도공학(Water Supply & Waste Engineering)**이론 3시간 3학점**

수리학적 지식을 바탕으로 상하수도과 관련된 분야를 교수하는 과목으로 현대 도시의 핵심 인프라 중 하나인 상수도 및 하수도에 관련된 각종 공학적 지식 및 실제 현업 적용방안을 연구하고, 상하수도의 계획, 설계, 시공 및 유지관리 등에 관련된 내용을 주로 연구한다.

기초공학(Foundation Engineering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

지반공학 및 철근콘크리트공학 등의 역학적 지식을 바탕으로 각종 구조물을 지지하는 기초에 대한 기본 지식 및 응용지식과 다양한 지반조건에 따른 적합한 기초의 안정해석기법을 학습하고 이를 바탕으로 실제 구조물의 기초 설계의 계획, 시공 등의 실용능력을 함양한다.

물과 미래(Water for Future)**이론 3시간 3학점**

물의 순환과 이용에 대해 강의하고, 물로 인한 재해에 대해 학습한다. 하늘에서 떨어진 강수는 땅으로 침투해서 지하수가 되기도 하고, 하천을 따라 바다로 흘러가기도 한다. 그리고 증발되어 하늘로 상승해서 다시 강수가 된다. 이 과정 중에 일어나는 다양한 현상과 인간과의 관계에 대해 학습한다.

흙의 활용과 위험(Uses and Dangers of Soil)**이론 및 실습 3시간 3학점**

건설재료로서의 흙에 대한 이해를 위해 지반공학 기초이론 학습과 실내실험을 통해 흙의 공학적 특성을 파악하고 건설재료로서의 흙이 활용되는 분야에 대해 학습한다. 또한, 산사태 및 지진과 같은 지반 재해의 위험성과 대책방법을 학습한다.

재난관리론(Emergency Management)**이론 3시간 3학점**

재난관리와 관련한 기본이론을 익히고, 이를 실무에 체계적으로 적용할 수 있는 능력을 기른다. 자연 재난, 사회 재난에 따른 재난관리를 학습함으로써 위험 상황 발생 시 물리적·경제적·정신적 피해에 대한 인적·물적 상태의 방어 능력을 학습한다. 세부 내용으로 위기관리의 의의, 자연 재난과 재난관리, 재난 예방 및 대비, 대응 및 복구 단계, 재난관리 관련 법과 제도 등을 다룬다.

재난대응론(Emergency Response)**이론 3시간 3학점**

재난 대응 인력이 필수적으로 알아야 하는 현장지휘체계, 협조조정체계, 자원관리, 정보·통신 관리 등의 구성요소의 개념 및 유형, 재난현장을 기반으로 한 이론과 실무에 대해 학습한다. 우리나라 현장대응체계의 문제점과 해외 사례 연구를 통해 재난 대응체계의 발전 방향에 대하여 배운다.

4학년 교과목 내용

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

건설커뮤니케이션(Construction Communication)

이론 및 실습 3시간 3학점

건설 분야의 보고서 작성법, 논문작성법, 발표방법 등을 익히고, 조별 토론 및 작성을 통해 실습능력을 습득한다.

PS 콘크리트공학(Prestressed Concrete Engineering)

이론 및 실습 3시간 3학점

철근콘크리트의 발전된 형태인 PS 콘크리트의 설계 및 시공에 관련된 내용을 교수하는 과목으로 장대지간 교량 및 구조물에 널리 이용되는 프리스트레스트 콘크리트 공법의 원리, 다양한 공법에 대한 설계 및 시공방안, 프리스트레스트 콘크리트 구조물의 역학적 특성 및 거동 등에 관한 내용을 연구한다.

수자원공학(Water Resource Engineering)

이론 및 실습 3시간 3학점

한정된 수자원의 효율적인 이용 분야에 대한 내용을 교수하는 과목으로 물의 농업용수, 생활용수,공업용수, 발전용수 및 기타 용수로 이용하기 위한 조사 분석기법, 그리고 치수를 위한 각종시설물의 계획설계 및 관리기법을 연구하고, 경제 분석기법을 이용한 시설물의 계획, 설계 및 관리기법에 대한 공학적인 지식을 습득한다.

전산기초설계(Computational Foundation Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

토질역학에서 배운 지식을 바탕으로 구조물을 지지하는 기초에 대한 설계 및 안정해석 기법을 교수하는 과목으로 구조물 지지에 관계된 지반-기초시스템의 거동특성을 배운다.

철근콘크리트구조물설계(Design of Reinforced Concrete Structures)

이론 및 실습 3시간 3학점

철근콘크리트공학의 내용을 실제 현장에 적용하는 방법에 관한 내용을 교수하는 과목으로 현행 국내외 설계기준 및 시방서의 관련 내용을 연구하고 분석하며, 실제 설계 및 시공 사례를 연구하여 향후 현장에 직접 적용할 수 있는 실무적인 기술을 연구한다.

도로교통공학 실무(Road and Transportation Engineering Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

도로의 시공 및 설계와 교통에 대한 종합적인 내용을 교수하는 과목으로 도로의 설계 및 시공, 유지관리 및 보수 등 도로의 전반적인 내용과 포장공학 및 교통공학의 기본 이론을 습득하고 나아가 문제 해결학습의 형태로 최근 이슈 및 주변의 문제점들에 대해 대안을 제시하는 개인연구를 수행한다.

강구조공학(Design of Steel Structures)

이론 3시간 3학점

응용역학 및 구조역학에서 습득한 지식을 바탕으로 진보된 구조공학 능력을 키우며, 구조용 강재를 이용한 구조물의 해석, 설계 및 시공에 관한 내용을 교수하여 고층빌딩 등 철골 구조물의 해석 및 설계에 관한 지식을 발전시킨다.

암석과 터널(Rock and Tunnel)**이론 및 실습 3시간 3학점**

암반공학은 암석재료 및 암반의 역학적 성질에 대한 지식을 습득하여 터널, 기초의 설계시 암반의 거동을 예측하는데 응용하게 된다. 터널의 설계, 시공 및 유지관리에 관한 실무내용을 교수하는 과목으로 지질학적, 역학적 기본지식을 바탕으로 터널을 설계 시공하는 방법을 배운다.

교량공학(Bridge Engineering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

주요 토목구조물인 교량의 설계 및 시공에 관한 내용을 교수하는 과목으로 철근콘크리트 공학 및 구조공학의 지식을 이용하여 경제적이고 안전한 교량의 설계, 시공, 유지관리 및 보수보강 등에 관한 내용을 연구한다.

하천공학(Waterway Engineering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

수리학적 지식을 바탕으로 하천의 산업적 이용에 대한 내용을 교수하는 과목으로 치수 및 이수 분야의 기본적인 지식을 습득하고 그 응용능력을 기른다.

스마트 건설재료(Smart Construction Materials)**이론 3시간 3학점**

건설재료의 개발 및 관련 기술의 발전에 따라 적용이 확산되고 있는 자기치유 콘크리트(self healing concrete), 에너지 수확 콘크리트(energy harvest concrete), 지능형 센서(intelligent sensors) 등 첨단 건설재료의 원리 및 적용에 대하여 교수하여 첨단 재료 기술의 건설분야 활용 능력을 배양한다.

재난예방론(Emergency Prevention)**이론 3시간 3학점**

재난의 위험과 영향을 근본적으로 차단하거나, 장기적 위험을 감소, 제거하는 조치를 취하는 등 핵심 기반시설에서 발생할 수 있는 각종 위험요소의 근본적 예방책을 고찰하고, 효과적인 위험 완화를 위해 취약성 평가의 개념 및 방법과 식별된 취약성에 대한 조치사항을 마련하는 방법 등을 학습한다. 우리나라 재난관리체계에 적합한 예방 계획 수립 방안을 실무적으로 다루고 이에 대한 방법론을 학습한다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 미래융합2 토목건축전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
교육과정	전공 60학점이상 (미래융합2) / 전공 36학점 (복수전공) 전공핵심 4과목 (12학점) 이수 4학년 전공교과목 2과목 이상 이수 (학기당 1과목 이상) 졸업논문 제출
영어능력	TOEIC 700점 이상 (이 수준의 TOEFL, IELTS, OPIc, TOEIC Speaking)
자격증	건설관련 기사1급 (토목기사, 건축기사 등)

※ 영어능력/자격증 졸업요건 적용 : 8학기 졸업대상자 (9학기 이상 졸업대상자는 교육과정 졸업요건만 적용)

※ 복수전공 : 토목건축전공 학생의 졸업요건은 동일. 타전공학과 학생은 영어능력 및 자격증 요건 미적용.

자유전공학부

(School of Multidisciplinary Studies)

1. 교육목적

홍익인간의 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본 교 교육목적에 따라 순수학문과 제 학문이 융합된 학문영역을 연구하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문적 지식과 과학적 창의력을 지닌 교양 있는 전문인을 배출함을 교육목적으로 한다.

2. 교육목표

자유전공학부는 융합기술 및 비즈니스 실무 전문성을 보유하고 4차 산업혁명 시대 글로벌 환경 변화에 신속하고 유연하게 대처할 수 있는 역량을 지닌 실무형 글로벌 인재 양성을 목표로 하고 있다.

3. 개설전공

- 1) 미래융합학부 1, 2 내 모든 전공분야 선택 가능

군 사 학 과

(Department of Military Studies)

1. 교육목표

- (1) 서경대학교의 교육목표인 창조적인 탐구인 양성을 위하여 미래의 다양한 안보 환경에 적응할 수 있도록 창의적인 안목을 키우고, 군사정책 및 전략을 수립할 수 있는 교육을 강화함으로써 미래지향적인 군사전문가로서 능력을 배양한다.
- (2) 서경대학교의 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여 장차 장교로 임관하여 실무에서 활용할 수 있는 맞춤형 교과목을 개설하고, 안보현장 체험 등 현장 실습과목을 운용한다.
- (3) 서경대학교의 교육목표인 세계적인 교양인 양성을 위하여 외국어 구사 및 브리핑 능력을 배양하고, 연합작전 및 국제관계에서 필수적으로 숙지해야 할 교과목을 운영하며 해외탐방 등 체험활동을 통해 국제적 안목을 키운다.

2. 교육과정 이수방법

군사학과의 전공교육과정은 기본소양 능력, 문제해결 능력, 창의적 사고 능력, 실무 능력 등의 전공 능력을 배양하기 위하여 기초공통 및 전공능력과 전공심화 및 실무적응능력 교육과정으로 구성된다. 이때 기초공통 및 전공능력 교육과정은 전공 능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 군사이론과 적용방법을 학습하는 교육과정이다. 전공심화 및 실무적응 능력 교육과정은 기초공통 및 전공능력 교육과정에서 숙지한 이론과 방법을 보다 심도 있게 신념화하고 실습과 현장체험 등을 통해 다양한 실무 능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

군사학과의 전공과목에 대한 이수방법은 전공핵심과 전공심화로 구분하여 관리한다. 전공핵심은 필수개념이며, 졸업에 필요한 전공최저 이수학점의 14학점으로 편성한다. 여기에는 한국전쟁사 및 군사법, 체력단련및내무지도1~체력단련및내무지도8(8개 과목) 등 총 10개목을 운용한다. 전공심화는 선택개념이며, 전공핵심을 제외한 학점으로 편성한다. 기타 군사학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수 교과목을 지정하여 운영하므로 학과에 사전 문의 후 수강신청을 하여야 한다.

군사학과 교육과정은 군사학과의 교육목표를 구현하기 위해 '전쟁의 본질 및 현상 연구, 안보정책 연구, 군사력운용 연구, 군사력개발 및 유지 연구, 전쟁 및 군사력 연관 연구 등 5개 분야로 구성된 학문연구 활동을 한다. 또한, 장교로서 인성과 자질을 구비하기 위해 병영체험, 체력 단련 및 내무지도 과목 등을 개설하여 필수적으로 이수하고 있다.

따라서 1학년 과정은 기초공통과정으로서 군사학개론, 군사이론, 국가안보론, 북한학 등 군사학에 대한 입문 교과목을 공통적으로 이수하게 한다. 2학년 과정은 기초전공과정으로서 세계전쟁사, 한국전쟁사, 군사사, 리더십, 군사과학기술, 지휘통솔론 등 전공교과목과 병영체험 등 현장실습을 병행하면서 복수전공을 위한 교과목 탐색을 병행한다. 3, 4학년은 전공심화 및 실무적응과정으로서 국방정책론, 군사법, 전략론, 군상담학, 군사심리학, 군비통제 등에 관한 전문적 강좌 등이 개설되어 관심분야에 따라 연구영역을 확대하면서 군사전문가로 발전할 수 있는 군사적 소양을 배양한다. 구체적인 방법은 아래와 같다.

- (1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정이며, '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 개설된 모든 교과목을 이수하여야 하여야 한다.

- (2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정이며, '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 전공교과목을 학기당 최대 19점까지 이수할 수 있다.
- (3) 3학년 과정은 '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 학기당 최대 19학점까지 이수할 수 있으며, 4학년 과정은 '체력단련 및 내무지도' 및 '졸업 및 논문시험'을 필수과목으로 포함하여 학기당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.
- (4) 교양 교과목은 학교에서 정한 규정에 따라 이수하여야 한다.

이외에 장차 장교로 임관 후 병과선택 및 진로를 고려하여 복수전공 또는 융합전공을 선택하여 이수한다. 대학의 영어 특성화 방침에 따라 일정 요건을 갖추어야 하며, 군의 요구 수준에 맞추어 군사학과에서 설정한 졸업요건을 구비한다. 이때 학과의 졸업요건은 무도, 운전, 체력, 전산, 기타 분야의 5종으로 한다.

◦ 복수전공 이수 방법

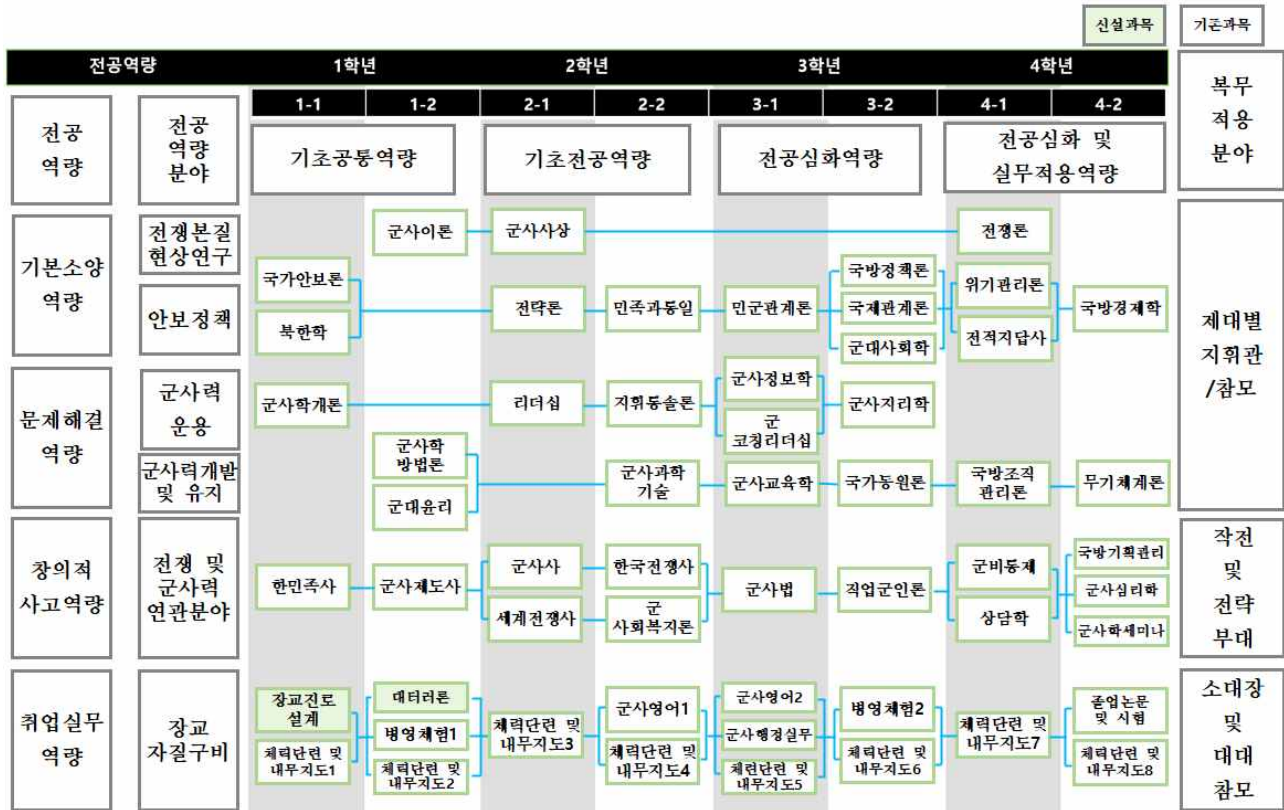
- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 14학점은 필수로 이수하여야 한다.(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	SMP101	체력단련 및 내무지도1	1	1학년	1학기
	SMP102	체력단련 및 내무지도2	1	1학년	2학기
	SMP103	체력단련 및 내무지도3	1	2학년	1학기
	SMP104	체력단련 및 내무지도4	1	2학년	2학기
	SMP105	체력단련 및 내무지도5	1	3학년	1학기
	SMP106	체력단련 및 내무지도6	1	3학년	2학기
	SMP107	체력단련 및 내무지도7	1	4학년	1학기
	SMP108	체력단련 및 내무지도8	1	4학년	2학기
	SM1013	한국전쟁사	1	1학년	1학기
	SM1021	군사법	1	2학년	1학기

3. 전공 이수체계도



4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	SM1012	전공	한민족사 (History of the Korean People)	3	3		
	1	SM1015	전공	세계전쟁사 (History of World War)	3	3		
	1	SM1009	전공	북한학 (Introduction of North Korea)	3	3		
	1	SMP101	전공	체력단련 및 내무지도1 (Working of Physical Fitness 1)	1	1		운동장
2	1	SM1025	전공	군사지리학 (Military Geography)	3	3		
	1	SM1044	전공	군사행정실무 (Military Administrative Practices)	3	3		전산실습실
	1	SM1007	전공	무기체계론(Weapons System)	3	3		
	1	SMP103	전공	체력단련 및 내무지도3 (Working of Physical Fitness 3)	1	1		운동장
3	1	SM1046	전공	군코칭리더십 (Military Coaching Leadership)	3	3		
	1	SM1003	전공	군사사상 (Military Thoughts)	3	3		
	1	SM1042	전공	직업군인론 (Military Professionalism)	3	3		
	1	SMP105	전공	체력단련 및 내무지도5 (Working of Physical Fitness 5)	1	1		운동장
4	1	SM1024	전공	군사학방법론 (Theories and Method of Military Studies)	3	3		
	1	SM1016	전공	민군관계론 (Civil Military Relationship)	3	3		
	1	SM1005	전공	군사사 (History Military)	3	3		
	1	SMP107	전공	체력단련 및 내무지도7 (Working of Physical Fitness 7)	1	1		운동장
	1	SM1999	전공	졸업논문및시험	P			

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

SM1012 한민족사(History of the Korean People)

강의 3시간 3학점

우리 민족의 고대사로부터 현대사에 이르기까지 올바른 역사인식을 주입시켜 주변국가의 역사왜곡에 대응할 수 있는 분석 판단 능력을 구비케 하고, 한민족의 수난역사의 전쟁 교훈을 도출하여 상무정신과 국가관을 확립한다.

SM1015 세계전쟁사(History of World War)

강의 3시간 3학점

세계에서 일어난 전쟁을 연구하는 학문으로 고대 및 중세, 근세의 전쟁, 나폴레옹전쟁, 청일전쟁, 제1. 2차 세계대전, 태평양전쟁, 현대전쟁 등 역사상 많은 국가에서 일어난 각국의 전쟁 배경과 원인을 분석하고 국제분쟁의 평화적 해결책을 연구한다.

SM1009 북한학(Introduction of North Korea)

강의 3시간 3학점

북한의 정치, 경제, 사회, 문화 등 전반에 걸쳐 그 실상을 정확히 인식시켜 능동적으로 대처함으로써 남.북간의 이질화 현상을 극복하고 통일의 부작용을 최소화 한다.

SMP101 체력단련 및 내무지도1(Working of Physical Fitness 1)

실습, 각 1시간 각 1학점

장교로서 갖추어야 할 기본체력유지 및 실무에서 지휘능력을 함양시키기 위해 강인한 체력을 단련하고, 재학 중 내무지도를 통해 준법정신 등 군 기본자세를 함양한다.

2학년 교과목 내용

SM1025 군사지리학(Military Geography)

강의 3시간 3학점

지형 및 기상은 군사작전에 절대적인 영향을 미치고 있다. 지형과 기상을 이해하지 못하고는 전쟁에서 승리를 장담하기 곤란할 것이다. 지형 및 기상을 이해하고, 지형 및 기상이 작전에 어떤 영향이 미치는지 연구하여 군사전문가로서 지형 및 기상을 효과적으로 이용할 수 있는 능력을 구비토록 지도한다.

SM1044 군사행정실무(Military Administrative Practices)

강의 2시간 2학점

군 행정에서 운용되고 있는 군사행정 실무에 대한 이해를 바탕으로 공문서 처리 및 작성, 각종 상황보고, 비밀문서관리에 대한 전문 응용능력을 구비한다.

SM1007 무기체계론(Weapons System)

강의 3시간 3학점

무기체계의 개념과 전략전술과의 관계, 무기체계의 변천 및 발전과정을 알아보고, 무기체계의 기획·개발·획득 시스템 및 한국군 무기체계의 발전방향을 이해시킨다.

SMP103 체력단련 및 내무지도3(Working of Physical Fitness 3)

실습, 각 1시간 각 1학점

장교로서 갖추어야 할 기본체력유지 및 실무에서 지휘능력을 함양시키기 위해 강인한 체력을 단련하고, 재학 중 내무지도를 통해 준법정신 등 군 기본자세를 함양한다.

3학년 교과목 내용

SM1046 군 코칭 리더십(Military Coaching Leadership)

강의 3시간 3학점

향후 장교가 될 학생들에게 코칭 기법 적용한 군 리더십 교육으로 리더십역량을 향상시켜, 자아실현 및 하급자들의 심리적 안정과 효과적인 부대관리를 수행해 나갈 수 있도록 활용 능력을 구비한다.

SM1003 군사사상(Military Thoughts)

강의 3시간 3학점

전쟁과 군사에 관한 정신적 기초와 전쟁관, 전쟁지도 및 수행, 전략 및 전술 등 군사이론의 개념을 제공하는 동서양 주요 군사이론가들의 군사사상, 현대 군사전략인 핵전력 및 군비통제, 미국 및 서방의 군사사상과 북한의 군사사상 그리고 우리나라의 군사사상을 비교 연구하여 군사사상의 근본을 이해한다.

SM1042 직업군인론(Military Professionalism)

강의 3시간 3학점

직업군인에 대한 고전적 군 전문 직업주의로부터 미래의 직업군인상에 대한 변화를 인식시킴으로서 과학화 및 정보화시대의 주역으로 역할을 수행할 수 있는 잠재역량을 구비한다.

SMP105 체력단련 및 내무지도5(Working of Physical Fitness 5)

실습, 각 1시간 각 1학점

장교로서 갖추어야 할 기본체력유지 및 실무에서 지휘능력을 함양시키기 위해 강인한 체력을 단련하고, 재학 중 내무지도를 통해 준법정신 등 군 기본자세를 함양한다.

4학년 교과목 내용

SM1024 군사학방법론(Theories and Method of Military Studies)

강의 3시간 3학점

군사학의 구성과 분과 학문들 간의 관계에 대한 고찰 및 군사학의 과학적 체계화를 위한 각종이론과 연구방법을 숙지토록 한다.

SM1016 민군관계론(Civil Military Relationship)

강의 3시간 3학점

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 모색한다.

SM1005 군사사(History Military)

강의 3시간 3학점

전쟁과 군사에 대한 정치, 경제, 사회, 문화, 이념 등의 영향과 상호작용을 역사적으로 고찰하고 이에 관련된 주요 이론과 교훈을 도출하여 이해시킨다.

SMP107 체력단련 및 내무지도7(Working of Physical Fitness 7)

실습, 각 1시간 각 1학점

장교로서 갖추어야 할 기본체력유지 및 실무에서 지휘능력을 함양시키기 위해 강인한 체력을 단련하고, 재학 중 내무지도를 통해 준법정신 등 군 기본자세를 함양한다.

SM1999 졸업 논문 및 시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건

< 군사학과 졸업요건 >

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

1. 학교 규정에 따른 졸업 요건을 충족해야 한다.
2. 추가적으로 학과의 졸업 요건인 다음의 5가지 요건을 병행하여 충족해야 한다.

졸업요건	세부기준
무도	태권도, 유도, 합기도, 특공무술 등 1단 이상 취득 (택1)
운전	운전면허증(2종 보통) 이상
체력	장교선발 체력(국민체력100) 기준 등급 이상
전산	컴퓨터 활용능력 2급, 워드프로세서, MOS Core 5개 중 2개 이상, 국가 공인 PCT (B급) 이상, e-Test professionals(3과목) 국가공인 취득 (택1)
기타	한국사능력검정 (3급) 이상, TOKL 한국어능력시험 (5급) 이상, KBS 한국어능력시험 (3급) 이상, 한자 국가공인 이상 취득 (택1)

3. 군 가산복무 지원금 지급대상자의 졸업과 관련된 규정은 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정 (대통령령 제28423호)」, 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정 시행규칙(국방부령 제948호)」, 「인력획득 및 임관규정(육규 107)」에 의거 다음과 같다.
 - 1) 군 장학생이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 선발권자인 국방부장관이 군 장학생의 선발을 취소한다.
 - (1) 「군인사법」 제10조 제2항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우
 - (2) 음주운전, 상습도박, 성범죄 행위 등 품행이 불량한 경우
 - * 「인력획득 및 임관규정」 제37조 8항 2호 “음주운전, 상습도박, 성범죄, 구타 및 가혹행위, 기타 위법행위로 군 및 사회에 물의를 일으키는 일체의 행위를 한 자”
 - (3) 성적이 현저히 불량한 경우
 - * “학기 말 평균 성적이 100분의 70 미만”인 경우
 - (4) 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정」 제10조를 위반한 경우
 - * 제10조 “군 가산복무 지원금 지급 대상자는 선발권자의 허가 없이 교육기관이나 전공학부 또는 전공학과를 옮길 수 없다.”
 - (5) 휴학이나 입영연기 기간이 2년을 초과한 경우
 - (6) 퇴학 또는 제적된 경우
 - 2) 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정」 제11조에 의거 질병 그 밖의 심신장애로 치료가 필요한 경우, 본인의 경제활동 외에는 생계유지가 곤란한 경우, 해외유학, 해외연수 또는 해외대학의 교환 학생으로 선발된 경우에는 2년의 범위에서 휴학하게 하거나 입영일을 연기할 수 있다(학교별 입영 등 연기 제한 연령 및 장교 임용연령의 한계 내인 자에 한함).
 - 3) 군 가산복무 지원금 지급 대상자 선발이 취소된 자는 규정된 절차에 의거 군 가산복무 지원금을 반납해야 하며, 「인력획득 및 임관규정」 제40조 4항 2호에 의거 체력검정은 연 1회 실시하되 육군 체력검정 3개 종목 모두 합격해야 하며 불합격자는 총 3회 재 측정 후 최종 불합격자는 선발을 취소한다.

아트애테크놀로지학과

(Department of Art & Technology)

1. 교육목표

“예술적 상상력과 기술 혁신으로 새로운 문화 경험을 창조한다.”

아트애테크놀로지학과는 예술적 창의성과 첨단 기술의 융합을 통해 새로운 형태의 콘텐츠와 경험을 창출하는 창의 인재 양성을 목표로 하는 학과이다. 공연예술, 미디어아트, 디지털 콘텐츠, 인터랙티브 기술 등 다양한 영역을 기반으로 예술과 기술이 결합된 새로운 창작 방식과 표현 가능성을 탐구하며, 프로젝트 기반 교육을 통해 실제 콘텐츠 기획과 제작 경험을 축적한다. 학생들은 공연, 전시, 미디어 콘텐츠 등 다양한 융합 프로젝트를 수행하며 예술적 상상력과 기술적 이해를 바탕으로 새로운 문화 경험을 설계하고 구현하는 역량을 기르게 된다. 이를 통해 변화하는 문화콘텐츠 산업 환경 속에서 창의적 아이디어를 실현할 수 있는 아트애테크놀로지 분야의 융합형 전문가를 양성하고자 한다. 이를 달성하기 위한 학과 교육 목표는 다음과 같다.

- (1) 예술적 상상력과 기술적 이해를 결합하여 새로운 콘텐츠와 표현 방식을 창출할 수 있는 융합적 창의성을 갖춘 인재를 양성한다.
- (2) 공연, 미디어아트, 디지털 콘텐츠 등 다양한 프로젝트 기반 학습을 통해 창의적 기획과 제작 역량을 갖춘 실천적 창작 인재를 양성한다.
- (3) 디지털 미디어, 인터랙티브 기술, 가상환경 등 첨단 기술을 활용하여 새로운 콘텐츠를 기획·제작할 수 있는 전문 인재를 양성한다.
- (4) 문화콘텐츠 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 다양한 분야와 협업하며 창의적 아이디어를 실제 콘텐츠로 구현할 수 있는 융합형 문화콘텐츠 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성
 - 아트애테크놀로지학과 전공 교과과정은 전공기초, 전공심화, 전공핵심으로 분류된다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	AT3027	융합콘텐츠프로젝트1	3	2	2
	AT3028	융합콘텐츠프로젝트2	3	3	2
	AT3029	융합콘텐츠프로젝트3	3	4	1
	AT1026	크리에이티브캡스톤디자인	3	4	2

3. 전공 이수체계도

아트앤테크놀로지학과									전공핵심	
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
콘텐츠 경험 설계능력	아트앤테크놀로지개론	3D아트 실무이해		사운드디자인	UI/UX트렌스 미디어디자인				콘텐츠 크리에이션	콘텐츠 경험 디자이너
디지털 아트 제작능력	디지털아트 실습및 활용	3D애니메이션 실무	3D모델링 스튜디오	디지털라이팅과렌더링	VFX스튜디오	AI퍼포먼스캐처1	AI퍼포먼스캐처2		저작권/창업 특강	디지털 아티스트
	디지털영상 합성기초	디지털라이팅과 렌더링이론	3D애니메이션 스튜디오	디지털패브리케이션	고급3D 영상합성	AI퍼포먼스캐처와 표정애니메이션	가상인간 스튜디오			
	3D엔진의 이해1	3D엔진의 이해2	3D엔진활용	다이나믹 시뮬레이션						
크리에이티브테크 활용능력	디지털영상 처리의 이해	인터랙티브미디어 엔지니어링	AR/VR 제작실무	머신러닝 및 AI실습제작	모바일컴퓨팅 스튜디오	XR게임 스튜디오	모바일게임 스튜디오		이머시브공연프로젝트	크리에이티브 테크놀로지리스트
	마이크로그래밍	디지털 영상처리 실무	컴퓨터그래픽스	피지컬컴퓨팅 응용	피지컬컴퓨팅 스튜디오	AI실습	휴먼컴퓨터 인터랙션			
		피지컬컴퓨팅 이해	머신러닝	딥러닝응용 어플리케이션		디지털트윈 제작실습				
프로젝트 구현능력		버추얼프로덕션스튜디오	이머시브 미디어스튜디오	뉴미디어 아트 프로젝트	VFX제작 프로젝트	VR스튜디오	메타버스 스튜디오	산학협력 인턴십	직무특강	콘텐츠 프로듀서
					로케이션 콘텐츠 스튜디오	가상아바타 프로젝트	AR/MR스튜디오			
융합 협업능력				융합콘텐츠 프로젝트 1		융합콘텐츠 프로젝트 2	융합콘텐츠 프로젝트 3	크리에이티브 캡스톤디자인	취업컨설팅	융합콘텐츠 창작자

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	AT1001	전핵	아트애펙테크놀로지개론 Art and Technology Literacy	3	3	이론	1학년 1학기-1 (A설계)
	1	AT3002	전핵	지식재산의이해 Understanding of Intellectual Property	3	3	이론	1학년 1학기-2 (A설계)
	1	AT1002	전핵	디지털아트실습및활용 Digital Art Studio	3	3	실습	1학년 1학기-3 (B아트)
	1	AT3005	전핵	3D엔진의이해-1(Unity3D) Introduction to 3Dengine-1(Unity3D)	3	3	실습	1학년 1학기-4 (B아트)
	1	AT3011	전핵	디지털영상합성기초 Introduction to Digital Image Synthesis	3	3	실습	1학년 1학기-5 (B아트)
	1	AT3001	전핵	디지털영상처리의이해 Introduction to Digital Image Processing	3	3	이론	1학년 1학기-6 (C테크)
	1	AT3009	전핵	마야프로그래밍(C#) Maya Programming(C#)	3	3	실습	1학년 1학기-7 (C테크)
	2	AT3004	전핵	3D아트실무이해(스토리텔링과모델링) Understanding 3D Art Practices (Storytelling and Modeling)	3	3	실습	1학년 2학기-1 (A설계)
	2	AT3006	전핵	3D애니메이션 실무 3D Animation Practice	3	3	실습	1학년 2학기-2 (B아트)
	2	AT3007	전핵	디지털라이팅과렌더링 이론 Digital Lighting and Rendering Theory	3	3	이론	1학년 2학기-3 (B아트)
	2	AT3015	전핵	3D엔진활용-2(Unreal) Utilization of 3Dengine-2(Unreal)	3	3	실습	1학년 2학기-4 (B아트)
	2	AT1003	전핵	인터랙티브미디어엔지니어링 Interactive Media Engineering	3	3	실습	1학년 2학기-5 (C테크)
	2	AT3003	전핵	디지털영상처리실무 Digital Image Processing Applications	3	3	실습	1학년 2학기-6 (C테크)
	2	AT3012	전핵	피지컬컴퓨팅이해 Introduction to Physical Computing	3	3	실습	1학년 2학기-7 (C테크)
	2	AT1004	전심	버추얼프로덕션스튜디오 Virtual Production Studio	3	3	실습	1학년 2학기-8 (D구현)

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	AT1006	전핵	3D모델링스튜디오 3D Modeling Studio	3	3	실습	2학년 1학기-1 (A설계)
	1	AT1007	전핵	3D애니메이션스튜디오 3D Animation Studio	3	3	실습	2학년 1학기-2 (B아트)
	1	AT3020	전핵	3D엔진활용(Unreal) Utilization of 3D engine (Unreal)	3	3	실습	2학년 1학기-3 (B아트)
	1	AT3008	전핵	AR/VR제작실무 AR/VR Contents Development	3	3	실습	2학년 1학기-4 (B아트)
	1	AT1005	전핵	컴퓨터그래픽스 Computer Graphics	3	3	실습	2학년 1학기-5 (C테크)
	1	AT3013	전핵	머신러닝(Python) Machine Learning(Python)	3	3	실습	2학년 1학기-6 (C테크)
	1	AT1008	전핵	이머시브미디어스튜디오 Immersive Media Studio	3	3	실습	2학년 1학기-7 (D구현)
	2	AT1010	전핵	사운드디자인 Sound Design	3	3	실습	2학년 2학기-1 (A설계)
	2	AT1009	전핵	디지털 라이팅과 렌더링 Digital Lighting and Rendering	3	3	실습	2학년 2학기-2 (B아트)
	2	AT1012	전핵	디지털 패브리케이션 Digital Fabrication	3	3	실습	2학년 2학기-3 (B아트)
	2	AT3014	전핵	다이나믹 시뮬레이션(MayaFX) Dynamic Simulation(Maya FX)	3	3	실습	2학년 2학기-4 (B아트)
	2	AT1011	전핵	머신러닝 및 AI실습제작 Machine Learning and AI	3	3	실습	2학년 2학기-5 (C테크)
	2	AT3016	전핵	피지컬컴퓨팅응용 Applications of Physical Computing	3	3	실습	2학년 2학기-6 (C테크)
	2	AT3021	전핵	딥러닝응용 어플리케이션 Deep Learning Application	3	3	실습	2학년 2학기-7 (C테크)
	2	AT3022	전심	뉴미디어아트프로젝트 New Media Art Project	3	3	실습	2학년 2학기-8 (D구현)
	2	AT3027	전심	융합콘텐츠 프로젝트1 Convergent Content Project 1	3	3	실습	2학년 2학기-9 (E협업)

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	AT1015	전핵	UI/UX트랜스미디어디자인 UI/UX Transmedia Design	3	3	실습	3학년 1학기-1 (A설계)
	1	AT1016	전핵	VFX스튜디오 VFX Studio	3	3	실습	3학년 1학기-2 (B아트)
	1	AT3018	전핵	고급3D영상합성 Advanced 3D Image Composition	3	3	실습	3학년 1학기-3 (B아트)
	1	AT1013	전핵	모바일컴퓨팅스튜디오 Mobile Computing Studio	3	3	실습	3학년 1학기-4 (C테크)
	1	AT1014	전핵	피지컬컴퓨팅스튜디오 Physical Computing Studio	3	3	실습	3학년 1학기-5 (C테크)
	1	AT3023	전심	VFX제작프로젝트 VFX Production Project	3	3	실습	3학년 1학기-6 (D구현)
	1	AT1025	전심	로케이션콘텐츠스튜디오 Location-based Installation Studio	3	3	실습	3학년 1학기-7 (D구현)
	2	AT1020	전핵	AI퍼포먼스캡처-I(자이로기반) AI Performance Capture I	3	3	실습	3학년 2학기-1 (B아트)
	2	AT3010	전핵	AI퍼포먼스캡처와 표정애니메이션 AI Performance Capture and Facial Animation	3	3	실습	3학년 2학기-2 (B아트)
	2	AT1019	전핵	XR게임스튜디오 XR Game Studio	3	3	실습	3학년 2학기-3 (C테크)
	2	AT3017	전핵	AI실습(Tensorflow) AI Programming(Tensorflow)	3	3	실습	3학년 2학기-4 (C테크)
	2	AT3024	전핵	디지털트윈(공간정보)제작실습 Digital Twin(Spatial information) Project	3	3	실습	3학년 2학기-5 (C테크)
	2	AT1018	전심	VR스튜디오 VR Studio	3	3	실습	3학년 2학기-6 (D구현)
	2	AT3025	전심	가상아바타프로젝트 Virtual Avatar Project	3	3	실습	3학년 2학기-7 (D구현)
	2	AT3028	전심	융합콘텐츠 프로젝트2 Convergent Content Project 2	3	3	실습	3학년 2학기-8 (E협업)
4	1	AT1017	전핵	AI퍼포먼스캡처II(광학기반) AI Performance Capture II	3	3	실습	4학년 1학기-1 (B아트)
	1	AT1021	전핵	가상인간스튜디오 Digital Human Studio	3	3	실습	4학년 1학기-2 (B아트)
	1	AT1024	전핵	모바일게임스튜디오 Mobile Game Studio	3	3	실습	4학년 1학기-3 (C테크)
	1	AT3019	전핵	휴먼컴퓨터인터랙션(HCI) Human computer Interaction	3	3	실습	4학년 1학기-4 (C테크)
	1	AT3026	전심	메타버스스튜디오 Metaverse Studio	3	3	실습	4학년 1학기-5 (D구현)
	1	AT1022	전심	AR/VR스튜디오 AR/VR Studio	3	3	실습	4학년 1학기-6 (D구현)
	1	AT3029	전심	융합콘텐츠 프로젝트3 Convergent Content Project 3	3	3	실습	4학년 1학기-7 (E협업)
	2	AT1027	전심	산학협력인턴십 Industry Cooperative Practicum	3	3	실습	4학년 2학기-1 (D구현)
	2	AT1026	전심	크리에이티브캡스톤디자인 Creative Capstone Design	3	3	실습	4학년 2학기-2 (E협업)

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

1-1-1 아트앤테크놀로지개론 | Art and Technology

이론 3시간 3학점

아트앤테크놀로지의 개념적 특성과 다양한 분야에서의 산업적 레퍼런스를 습득하고 이를 통해 각 분야에서의 융합 방법론을 도출할 수 있는 능력을 학습하고자 한다.

1-1-2 지식재산의이해 | Understanding of Intellectual Property

이론 3시간 3학점

4차산업으로 변하면서 문화콘텐츠로부터 트레이드마크, 특허, 기술모델 등 다양한 범위로 인용되고 있다. 이에 타인의 지식재산권을 존중하고, 자신의 권리를 지킬 수 있도록 교육하는 것에 목적이 있다.

1-1-3 디지털아트실습및활용 | Digital Art Studio

실습 3시간 3학점

디지털 미디어를 통한 Fine Art의 다양한 분야의 컴퓨터 테크놀로지를 활용한 미술 행위이다. 디지털 기술을 창작, 작업의 핵심으로 활용하는 컴퓨터 아트/멀티미디어 아트/미디어 아트/인터랙티브 아트 등 다양한 예술 작품과 작업이 이에 해당한다.

1-1-4 3D엔진의이해-1(Unity3D) | Introduction to 3DEngine-1(Unity3D)

실습 3시간 3학점

게임 엔진 중 하나인 Unity3D의 기본적인 기능 및 다양한 메뉴 활용 기능을 알아보고 이를 활용하여 간단한 게임을 만들 수 있도록 한다. 게임 개발을 통해 Unity3D의 전반적인 기능을 익히고 이를 활용한 다양한 콘텐츠 개발 능력을 함양하고자 한다.

1-1-5 디지털영상합성기초 | Introduction to Digital Image Synthesis

실습 3시간 3학점

디지털 영상 합성 제작 기법에 대해서 학습하고 이를 활용한 미디어아트 작품에 대하여 알아보고자 한다. 가상스튜디오(VR Studio)를 기반으로 후처리를 통해 영상을 합성하는 기법에 대하여 학습한다.

1-1-6 디지털영상처리의이해 | Introduction to Digital Image Processing

이론 3시간 3학점

이미지를 생성, 처리, 해석하는 디지털 영상처리에 대하여 배우고 미디어아트에 다양한 효과로 사용될 수 있는 방안과 사례에 대하여 학습하고자 한다.

1-1-7 마야프로그래밍(C#) | Maya Programming(C#)

실습 3시간 3학점

Maya 환경에서 활용되는 스크립팅과 프로그래밍의 기초를 익히고, 3D 콘텐츠 제작 과정의 효율을 높이는 자동화 기법을 학습하는 과목이다. C# 기반의 프로그래밍 사고를 바탕으로 모델링, 애니메이션, 리깅 등 제작 파이프라인에 필요한 기능 구현과 응용 역량을 기른다.

1-2-1 3D아트실무이해(스토리텔링과모델링) | Understanding 3D Art Practices (Storytelling and Modeling)

실습 3시간 3학점

기존의 콘텐츠는 창작자가 일방적으로 스토리를 전달하는 방식이었지만, 실감형 콘텐츠의 가장 큰 차이는 관객이 능동적으로 참여하고 상호작용하는 점이다. 미디어아트를 활용한 콘텐츠 내에 작품의 메시지를 드러내고, 관객의 참여를 유도할 수 있는 스토리텔링 기법에 대한 교육이 필요하다. 창의적인 스토리텔링과 구현을 위한 모델링 기법에 대한 이해를 목적으로 하며, 관객의 참여를 유도하여 상호작용이 가능한 실감형 콘텐츠를 제작하는데 필요한 스토리텔링 기술과, 이를 구현하기 위한 모델링 방법을 이해하는데 중점을 둔다.

1-2-2 3D애니메이션 실무 | 3D Animation Practice

실습 3시간 3학점

3D 애니메이션 제작에 필요한 실무 프로세스를 익히고, 캐릭터와 오브젝트의 움직임을 효과적으로 구현하는 방법을 학습하는 과목이다. 기획부터 애니메이션, 편집까지의 과정을 실습하며 디지털 스토리텔링 기반의 제작 역량을 강화한다.

1-2-3 디지털 라이팅과 렌더링 이론 | Digital Lighting and Rendering Theory

실습 3시간 3학점

컴퓨터 그래픽과 버추얼 프로덕션의 핵심 요소인 디지털 라이팅과 렌더링의 원리를 학습하는 과목이다. 빛, 재질, 카메라, 렌더 엔진의 특성을 이해하고, 시각적 완성도를 높이기 위한 이론적 기반을 익힌다.

1-2-4 3D엔진의이해-2(Unreal) | Introduction to 3D Engine(Unreal))

실습 3시간 3학점

게임 엔진 중 하나인 언리얼 엔진을 활용하여 자유도와 고퀄리티 그리고 유연성으로 차세대 리얼타임 3D 콘텐츠를 제작하고 공간 정보 구조 기초 및 나나이트와 루멘 같은 비주얼 퀄리티와 다이내믹한 월드 구축하고자 한다.

1-2-5 인터랙티브미디어엔지니어링 | Interactive Media Engineering

실습 3시간 3학점

관람객 혹은 관객과 디지털 콘텐츠의 상호작용에 중요한 요소 중 하나인 컴퓨테이셔널 인터랙션을 배우기 위한 과정이다. 게임업계를 비롯한 다양한 산업계에서 널리 활용되는 Unity 3D, Unreal 등의 게임엔진을 주로 다룬다.

1-2-6 디지털영상처리실무 | Digital Image Processing Applications

실습 3시간 3학점

디지털 영상처리 알고리즘을 구현하고 응용할 수 있는 방법에 대하여 실습하고자 한다. 디지털 영상처리 알고리즘을 코드 기반으로 수학하며 이를 통하여 이미지 개선/복원/변환/분석/인식/압축을 과제를 수행한다.

1-2-7 피지컬컴퓨팅이해 | Introduction to Physical Computing

실습 3시간 3학점

MCU(microcontroller unit)의 작동원리를 배우고 이를 활용한 인터랙티브 아트 활용 방안에 대한 이해를 돕고자 한다. 아두이노/라즈베리파이를 활용하여 인간과 아트간의 상호작용을 시각, 청각, 촉각 정보로 표현할 수 있는 사고와 기술을 학습한다.

1-2-8 버추얼프로덕션스튜디오 | Virtual Production Studio

실습 3시간 3학점

버추얼프로덕션스튜디오는 XR 기술 및 가상환경 기반의 촬영 기법을 활용하여 스토리텔링 중심의 디지털 영상을 기획하고 제작하는 프로젝트 수업이다. 본 과목은 기존 영화/영상 제작의 실무 흐름을 우선 이해하고, 블루매트릭 캡처, LED 월, 모션캡처 등 버추얼 프로덕션 기술을 체험하며 미래형 콘텐츠 제작 환경에 대한 실질적 감각을 익히는 데에 목적이 있다. 본 수업에서는 일반 스토리텔링 영상을 중심으로 창작 프로젝트를 진행한다.

2학년 교과목 내용

2-1-1 3D모델링스튜디오 | 3D Modeling Studio

실습 3시간 3학점

본 교과목은 3D 제작 경험이 없는 학습자를 대상으로 3ds Max를 중심으로 한 기초 모델링 역량을 체계적으로 습득하는 것을 목표로 한다. 폴리곤 모델링의 기본 원리와 작업 습관(단위/스케일, 토폴로지, UV의 개념)을 익히고, Photoshop/Illustrator를 보조 도구로 활용하여 간단한 텍스처 요소를 구성한다. 학기 말에는 기본 모델링 결과물을 정리하여 제출하고, 제작 과정에서 필요한 최소한의 표현 역량을 확보한다.

2-1-2 3D애니메이션스튜디오 | 3D Animation Studio

실습 3시간 3학점

본 교과목은 3D 애니메이션 제작 전반의 실무를 경험하는 프로젝트 중심 수업이다. 학생들은 학기 창의적인 시나리오를 개발하여 단편 애니메이션을 완성하게 된다. 3D 모델링과 텍스처링 작업은 각각 3ds Max와 Substance Painter를 활용하여 수행하며, 캐릭터 애니메이션은 모션캡처 데이터를 적용하여 제작한다. 이 과정을 통해 학생들은 창의적인 아이디어를 영상 콘텐츠로 구현하는 역량을 키우고, 애니메이션 제작 파이프라인 전반에 대한 경험을 쌓을 수 있다.

2-1-3 3D엔진활용(Unreal) | Utilization of 3D Engine(Unreal)

실습 3시간 3학점

Unreal을 이용한 개념 학습과 간단한 C++ 콘솔 응용 프로그램 개발 능력을 함양한다. 다양한 연습문제와 학습을 통해 엔진 게임에서 사용하는 블루 프린트 사용 방법을 습득하여 콘텐츠 인터랙션과 애니메이션 개발 능력을 키우고자 한다.

2-1-4 AR/VR제작실무 | AR/VR Contents Development

실습 3시간 3학점

AR/VR 콘텐츠 제작에 필요한 기획, 인터랙션 설계, 구현 과정을 실습 중심으로 학습하는 과목이다. 게임엔진과 실감형 디바이스를 활용하여 사용자 경험을 고려한 몰입형 콘텐츠 제작 역량을 기른다.

2-1-5 컴퓨터그래픽스 | Computer Graphics

실습 3시간 3학점

이 교과목은 Cycling `74 Max8의 Jitter 모듈을 중심으로 영상·이미지·3D 그래픽을 실시간으로 처리하고, 오디오 및 센서 입력과 결합하여 인터랙티브 미디어아트 작품을 제작하는 것을 목표로 한다. 학생들은 기초적인 영상 합성에서부터 고급 그래픽 처리, 오디오-비주얼 인터랙션, 외부 장치 연동까지 단계적으로 학습하며, 최종적으로 창의적인 프로젝트를 완성한다.

2-1-6 머신러닝(Python) | Machine Learning(Python)

실습 3시간 3학점

Python을 기반으로 머신러닝의 기본 원리와 데이터 처리 방법을 학습하고, 이를 디지털 콘텐츠와 응용 서비스에 적용하는 과목이다. 실습을 통해 인공지능 기반 제작 역량을 기른다.

2-1-7 이머시브미디어스튜디오 | Immersive Media Studio

실습 3시간 3학점

본 과정은 VR (가상현실), AR (증강현실), MR (혼합현실) 매체에 대한 이해를 바탕으로 한 학기 동안 실제 프로토타입을 제작하는 프로젝트 수업입니다. 업계에서 널리 사용중인 Unity 3D 게임엔진을 기준으로 진행될 예정이며, Oculus Quest 및 Apple Vision Pro SDK 등을 활용할 계획입니다. 수강생들은 기획, 연출, 3D모델 제작, 게임 프로그래밍 등 XR 콘텐츠 제작의 전반적인 과정을 경험하게 됩니다.

2-2-1 사운드디자인 | Sound Design

실습 3시간 3학점

사운드 믹싱, 효과음, 녹음 등 영상 콘텐츠 및 디지털 콘텐츠에 적용되는 사운드 디자인 일체를 다루는 실습 교과목으로 사운드 제작 및 활용 능력을 학습한다.

2-2-2 디지털 라이팅과 렌더링 | Digital Lighting and Rendering

실습 3시간 3학점

디지털 라이팅과 렌더링의 원리를 배우고 특정 대상이나 현상에 대하여 사실적으로 묘사하는 방법을 학습하고자 한다. 디지털 라이팅과 렌더링에 관한 그래픽스 기술에 대하여 수학하고 응용 방안에 대하여 학습한다.

2-2-3 디지털 패브리케이션 | Digital Fabrication

실습 3시간 3학점

3D 모델링, 볼류메트릭 캡처 등의 기법으로 제작한 3D 모델을 실제 3D 프린터를 활용하여 제작하는 실습하며 3D 프린팅 뿐만 아니라 몰딩 등 다양한 기법 실습한다.

2-2-4 다이나믹 시뮬레이션(MayaFX) | Dynamic Simulation(Maya FX)

실습 3시간 3학점

MayaFX를 활용하여 입자, 유체, 천, 헤어, 파괴 등의 다이나믹 시뮬레이션 기법을 학습하는 과목이다. 다양한 자연현상과 특수효과를 3D 환경에서 구현하며, 영상 및 실감형 콘텐츠 제작에 필요한 FX 응용 역량을 강화한다.

2-2-5 머신러닝 및 AI실습제작 | Machine Learning and AI

실습 3시간 3학점

각종 빅데이터를 기반으로 한 머신러닝과 향후 가상인간 (Virtual Being) 제작까지 이어질 수 있는 인공지능 (AI) 등 뉴테크놀로지 전반을 다루는 과목이다.

2-2-6 피지컬컴퓨팅응용 | Applications of Physical Computing

실습 3시간 3학점

센서, 마이크로컨트롤러, 액추에이터를 활용하여 물리적 인터랙션 시스템을 설계하고 구현하는 과목이다. 사용자 행동과 환경 데이터를 디지털 콘텐츠와 연동함으로써 인터랙티브 작품 및 융합형 프로젝트 제작 역량을 기른다.

2-2-7 딥러닝응용 어플리케이션 | Deep Learning Application

실습 3시간 3학점

딥러닝의 주요 개념과 구조를 이해하고, 이를 실제 콘텐츠 및 서비스 제작에 적용하는 방법을 학습하는 과목이다. 이미지, 음성, 텍스트 등 다양한 데이터를 활용한 응용 사례를 실습하며 AI 기반 어플리케이션 개발 역량을 기른다.

2-2-8 뉴미디어아트프로젝트 | New Media Art Project

실습 3시간 3학점

아트앤테크놀로지의 주요한 원리와 다양한 유형을 파악하고 4차산업혁명의 디지털 문화예술 분야를 주도하는 요인별 프로젝트 사례와 함께 레퍼런스의 메커니즘을 심화시키는 상호작용 접근법을 살펴본다. 이러한 레퍼런스들을 중심으로 작품에 대한 본인들의 생각을 심층적으로 토의한다. 뉴미디어 분야에서의 다양한 레퍼런스 사례를 기반으로 중간/기말로 직접 제작 파이프라인 구성과 작품의 컨셉 기획서를 작성해 보고자 한다.

2-2-9 융합콘텐츠 프로젝트1 | Convergent Content Project1

실습 3시간 3학점 (P/NP)

인공지능 기반으로 퍼포먼스를 캡처하는 기능과 시각효과와 애니메이션 스튜디오에 대한 이해를 돕고

자 한다. 텍스트·이미지·영상·사운드 생성 기술을 통합적으로 활용해 (콘텐츠 기획 - AI 시각·영상 생성 - 모션/컷 편집 - 내러티브 구성 - 사전 시각화 - ((가능하다면 후반 제작(Post-Production)))의 전 제작 파이프라인을 수행하며, AI 시대의 감독/디렉터로 요구되는 창의적 의사결정 능력을 학습한다. 생성형 인공지능 기술을 활용하여 뮤직비디오, 쇼츠 필름, 광고, 애니메이션, 프로모션 영상 등 다양한 미디어 포맷을 기획·연출·제작하는 심화 프로젝트 기반 수업이다.

3학년 교과목 내용

3-1-1 UI/UX트랜스미디어디자인 | UI/UX Transmedia Design

실습 3시간 3학점

콘텐츠 기획 및 제작하는데 있어서 사용자 경험은 매우 필수적인 요소이다. 이는 인간-컴퓨터-상호작용에 의해 완성되고 다양한 분야의 전문가들이 중요한 역할 할 수 있는 융합 학문이다. 현대 사회에서 인간은 컴퓨터를 일상 생활의 중요한 도구로 인식하고 있고, 이에 HCI는 시스템의 디자인과 컴퓨터 기술이 실제로 사용되는 과정에서 발생하는 문제점 제시 및 해결 방안의 방법론도 함께 제시한다.

3-1-2 VFX스튜디오 | VFX Studio

실습 3시간 3학점

VFX 제작 기초부터 VFX 관련 입체 영상을 제작 방법 및 실무 기술 습득하여 프로젝트 수행하여 전문 지식을 습득한다. 3D 애니메이션 및 방송영상 / 영화 비주얼 이펙트 등의 레퍼런스를 알아보고 실습을 통해 이와 같은 이펙트를 경험하고 제작하는 것을 목표로 한다.

3-1-3 고급3D영상합성 | Advanced 3D Image Composition

실습 3시간 3학점

3D 요소와 실사 영상을 자연스럽게 결합하는 고급 영상합성 기법을 학습하는 과목이다. 트래킹, 키잉, 라이팅 매칭, 렌더패스 활용 등 VFX 제작의 실무 역량을 익히고, 이를 바탕으로 완성도 높은 영상 콘텐츠를 제작한다.

3-1-4 모바일컴퓨팅스튜디오 | Mobile Computing Studio

실습 3시간 3학점

수강생의 예술적 감각과 기술적 역량을 융합하여 모바일 친화적 웹 콘텐츠를 제작할 수 있도록 설계된 실습 중심 교과목입니다. HTML, CSS, JavaScript의 기본기를 바이브코딩(Vibe Coding) 방식으로 학습하며, AI 코딩 도구(클로드 코드, 커서 등)를 활용해 창의적이고 효율적인 개발 경험을 쌓습니다. 이론과 실습을 병행하여 웹 표준, 접근성, 반응형 디자인을 체계적으로 익히고, 최종적으로 예술적 표현과 기술적 구현을 결합한 창의적 모바일 웹 프로젝트를 완성하는 것을 목표로 합니다.

3-1-5 피지컬컴퓨팅스튜디오 | Physical Computing Studio

실습 3시간 3학점

본 교과목은 센서, 마이크로컨트롤러, 액추에이터 등 피지컬 컴퓨팅의 핵심 요소를 활용하여 인터랙티브 시스템을 설계·제작하는 스튜디오형 수업이다. 학생들은 하드웨어와 소프트웨어의 연동 원리를 이해하고, 이를 바탕으로 미디어아트, 인터랙티브 설치, 프로토타입 작품 등 다양한 형태의 창작 결과물을 구현하는 능력을 기른다.

3-1-6 VFX제작프로젝트 | VFX Production Project

실습 3시간 3학점

VFX 제작 기초부터 VFX 관련 입체 영상을 제작 방법 및 실무 기술 습득하여 프로젝트 수행하여 전문 지식을 습득한다. 3D 애니메이션 및 방송영상 / 영화 비주얼 이펙트 등의 레퍼런스를 알아보고 실습을 통해 이와 같은 이펙트를 경험하고 제작하는 것을 목표로 한다.

3-1-7 로케이션콘텐츠스튜디오 | Location-based Installation Studio

실습 3시간 3학점

박물관, 놀이공원, 미디어아트전시, 키오스크, 프로젝션 매핑 등 실제 공간에 배치되는 인터랙티브 콘텐츠를 제작하는 실습 과목이다.

3-2-1 AI퍼포먼스캡처-I(자이로기반) | AI Performance Capture I

실습 3시간 3학점

Rokoko Smart Suit, Xsens 등 자이로 기반 모션캡처 장비를 활용하여 배우 혹은 출연자의 행동을 CG 기반의 콘텐츠에 적용하는 실습 과목이다.

3-2-2 AI퍼포먼스캡처와 표정애니메이션 | AI Performance Capture and Facial Animation

실습 3시간 3학점

인공지능 기반으로 퍼포먼스를 캡처하는 기능과 시각효과와 애니메이션 스튜디오에 대한 이해를 돕고자 한다. 인공지능을 활용하여 전문적인 카메라나 스마트폰으로 찍은 표준 2D 영상으로 얼굴 움직임과 표정 변화 가능 / 3D 바디 포즈 추정 소프트웨어 활용으로 걷기, 춤, 무술 공연 등의 몸 전체의 움직임을 AI로 가상 캐릭터를 구현하여 프로젝트의 애니메이션화 능력을 학습한다. 얼굴애니메이션을 실시간으로 구현하기 위한 미디어 파이프 활용능력도 함께 학습하여 다양한 얼굴 표현 디자인 능력을 함양한다.

3-2-3 XR게임스튜디오 | XR Game Studio

실습 3시간 3학점

이 과목은 언리얼 엔진(Unreal Engine)을 활용하여 실시간 인터랙티브 콘텐츠를 개발하는 기초와 중급 기술을 익히는 것을 목표로 한다. 언리얼 엔진의 시각적 스크립팅 도구인 블루프린트(Blueprint)를 중심으로 게임 로직을 구현하는 방법을 배우고, 이를 바탕으로 C++ 프로그래밍과의 연계를 통해 고급 기능을 확장하는 방법을 익힌다. 학생들은 언리얼 프로젝트를 직접 설계하고 구현해보면서 게임 개발의 핵심 원리를 경험하게 되며, 창의적인 인터랙티브 콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기술적 역량을 기른다.

3-2-4 AI실습(Tensorflow) | AI Programming(Tensorflow)

실습 3시간 3학점

TensorFlow를 활용하여 인공지능 모델의 설계, 학습, 평가 과정을 실습하는 과목이다. 머신러닝과 딥러닝의 기본 구조를 이해하고, 실제 데이터를 바탕으로 다양한 AI 기능을 구현하는 기초 역량을 함양한다.

3-2-5 디지털트윈(공간정보)제작실습 | Digital Twin(Spatial information) Project

실습 3시간 3학점

현실 공간의 구조와 정보를 디지털 환경에 정밀하게 구현하는 디지털트윈 제작 과정을 실습하는 과목이다. 3D 스캔, 공간정보 데이터, 실시간 시각화 기술 등을 활용하여 가상공간 기반 콘텐츠 제작 역량을 기른다.

3-2-6 VR스튜디오 | VR Studio

실습 3시간 3학점

이 교과목은 가상현실 환경에서의 콘텐츠 창작 가능성을 탐색하고, 디지털 기술과 예술적 상상력을 결합하여 새로운 형태의 몰입형 서사를 실현하는 데 중점을 둔다. 학생들은 아이디어 구상부터 구현까지의 과정을 프로젝트로 수행하며, 다양한 3D 제작 도구와 실시간 렌더링 엔진을 활용해 자신만의 세계를 구축하고 경험 가능한 형태로 구현한다. VR 스튜디오는 기술적 숙련뿐만 아니라 기획, 연출을 아우르는 융합적 제작 역량을 함양하며, 가상 공간 속에서의 표현과 상호작용에 대한 감각을 기르는 것을 목표로 한다.

3-2-7 가상아바타프로젝트 | Virtual Avatar Project

실습 3시간 3학점

가상아바타를 활용한 콘텐츠의 기획과 제작 과정을 프로젝트 기반으로 수행하는 과목이다. 다양한 기술 요소를 통합하여 버추얼 캐릭터 기반 콘텐츠 제작 역량을 강화한다.

3-2-8 융합콘텐츠 프로젝트2 | Convergent Content Project 2

실습 3시간 3학점 (P/NP)

본 교과목은 아트앤테크놀로지 기반 융합 프로젝트 수행을 위한 기술 역량 강화 과목으로, 창의적 콘텐츠 기획을 기술적으로 구현할 수 있는 기초·핵심 기술을 학습하고 팀 단위의 프로토타입 개발을 수행하는 것을 목표로 한다. 기존의 콘텐츠 중심이 아닌 본 수업에서는 인터랙션 설계, 센서 및 데이터 활용, 인공지능 및 실시간 미디어 처리 등 아트테크 기반 구현 기술을 학습한다. 학기 말에는 완성형 콘텐츠가 아닌 기술 기반 프로토타입 발표를 수행하며, 이를 토대로 2학기 프로젝트에서 기술이 고도화된 전시 작품으로 발전시킬 수 있는 기반을 마련한다.

4학년 교과목 내용

4-1-1 AI퍼포먼스캡처II(광학기반) | AI Performance Capture II

실습 3시간 3학점

딥러닝 기반으로 퍼포먼스를 캡처하는 기능과 시각효과와 애니메이션 스튜디오에 대한 이해를 돕고자 한다. AI를 활용하여 전문적인 카메라나 스마트폰으로 찍은 표준 2D 영상으로 얼굴 움직임과 표정 변화 가능 / 3D 바디 포즈 추정 소프트웨어 활용으로 걷기, 춤, 무술 공연 등의 몸 전체의 움직임을 AI로 가상 캐릭터를 구현하여 창의적인 프로젝트의 애니메이션화 능력을 학습한다.

4-1-2 가상인간스튜디오 | Digital Human Studio

실습 3시간 3학점

버추얼 아바타, 디지털 휴먼 등 AI를 활용한 가상의 아바타들이 출현하면서 엔터테인먼트 분야에서의 새로운 패러다임 현상이 일어나고 있다. 이는 가상 아바타가 가지는 여러 가지 요소들을 알아보고 이에 가상 아바타를 직접 제작하고자 한다.

4-1-3 모바일게임스튜디오 | Mobile Game Studio

실습 3시간 3학점

수강생의 예술적 감각과 기술적 역량을 융합하여 모바일 친화적 웹 콘텐츠를 제작할 수 있도록 설계된 실습 중심 교과목입니다. HTML, CSS, JavaScript의 기본기를 바이브코딩(Vibe Coding) 방식으로 학습하며, AI 코딩 도구(클로드 코드, 커서 등)를 활용해 창의적이고 효율적인 개발 경험을 쌓습니다. 이론과 실습을 병행하여 웹 표준, 접근성, 반응형 디자인을 체계적으로 익히고, 최종적으로 예술적 표현과 기술적 구현을 결합한 창의적 모바일 웹 프로젝트를 완성하는 것을 목표로 합니다.

4-1-4 휴먼컴퓨터인터랙션(HCI) | Human computer Interaction

실습 3시간 3학점

인간과 컴퓨터 사이의 상호작용 원리와 사용자 중심 인터페이스 설계 방법을 학습하는 과목이다. 사용성, 경험 설계, 인터랙션 구조를 이해하고 다양한 디지털 콘텐츠와 서비스에 적용할 수 있는 기획 역량을 기른다.

4-1-5 메타버스스튜디오 | Metaverse Studio

실습 3시간 3학점

이 교과목은 가상과 현실이 결합된 확장된 디지털 공간에서의 창작과 상호작용 가능성을 탐색하며, 메타버스 환경을 무대로 한 새로운 형태의 콘텐츠 제작 방식을 실험한다. 학생들은 아이디어 기획부터 구현에 이르기까지의 전 과정을 팀 단위로 수행하며, 실시간 렌더링 엔진과 3D 제작 도구를 활용해 다중 사용자 참여가 가능한 가상 경험을 설계한다. 메타버스 스튜디오는 기술과 창의력, 그리고 상호작용적 사고가 통합된 디지털 서사 환경을 구축하는 역량을 기르는 것을 목표로 하며, 미래형 콘텐츠 제작자에게 요구되는 융합적 사고와 실천 능력을 함양하는 데 중점을 둔다.

4-1-6 AR/VR스튜디오 | AR/VR Studio

실습 3시간 3학점

게임 엔진 활용 능력을 익히고, 이를 활용하여 다양한 사례의 콘텐츠를 개발을 하고자 한다. 추후 게임을 비롯한 다양한 콘텐츠 분야에 적용하여 창의적인 콘텐츠 개발을 가능하게 한다.

4-1-7 융합콘텐츠 프로젝트3 | Convergent Content Project 3

실습 3시간 3학점 (P/NP)

본 과목은 졸업 프로젝트 전반기 과정으로, 생성형 AI, XR, 프로젝션 맵핑, VFX, 인터랙티브 콘텐츠 등 첨단 기술을 융합한 대규모 프로젝트의 기획과 연출을 완성하는 것을 목표로 합니다. 융합프로젝트3에서는 실제 하이엔드 제작에 앞서 개념 설계, 기술 검토(PoC), 상세 연출 시나리오를 확정하며, 팀 혹은 개인별로 1년간 이어질 장기 프로젝트의 로드맵을 구축합니다. Pass/Non-pass 평가 방식을 통해

결과물의 완성도뿐만 아니라 기획의 논리성과 기술적 실현 가능성을 집중적으로 점검합니다.

4-2-1 산학협력인턴십 | Industry Cooperative Practicum

실습 3시간 3학점 (P/NP)

산업체와 연계된 실제 프로젝트 또는 현장 실무를 수행하며 전공 역량을 확장하는 실습 중심 과목이다. 현업 환경에서의 문제 해결 과정과 협업 방식을 경험함으로써 실무 적응력과 산업 연계형 콘텐츠 제작 역량을 강화한다.

4-2-2 크리에이티브캡스톤디자인 | Creative Capstone Design

실습 3시간 3학점 (P/NP)

산업분야별 산업현장 요구사항을 반영하여 메타버스 제작 기술기반 현장 실무형 전문교육 및 기본이론·실습 등 저변확산 교육 / 인턴십 및 연구개발 참여하여 산업체 협업을 목표로 한다. XR 콘텐츠 분야 사업체와의 협업으로 콘텐츠 연구 개발 및 구현한다.

6. 학과(부) 졸업요건

< 아트앤테크놀로지학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족하여야 한다.
2. 2023학년도 이후 입학자는 전공 인증 요건, 교양 인증 요건, 비교과 인증 요건을 충족하여 CREOS 인증을 획득할 수 있다.
3. ‘졸업논문및시험(AT1999)’ 과목의 P 평가를 받기 위해서는 다음의 2가지 요건을 충족해야 함.

요 건	내 용
프로젝트 참여	모든 학생들은 학기 중 이루어지는 융합콘텐츠 프로젝트에 4회 이상 참여한다. (융합콘텐츠프로젝트 1-3 / 크리에이티브캡스톤디자인 수강)
공모전 참여	모든 학생들은 국내외 공모전에 2건 이상 신청한다. (공모전 인정 가부는 아트앤테크놀로지학과 교수협의회에서 정한다.)

4. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.

1.

스포츠엔테크놀로지학과

(Department of Sports & Technology)

1. 교육목표

본 학과는 스포츠엔테크놀로지 전문 및 실기 능력을 기반으로 4차 산업혁명 시대의 스포츠산업에서 필요로 하는 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

- (1) 스포츠의 기초지식 및 이론을 체계적이고 종합적으로 이해시키고, 현장을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 고양한다.
- (2) 현대사회의 첨단 테크놀로지 환경에 적응할 수 있는 기본 지식과 자질을 갖춘 첨단산업의 전문인을 양성한다.
- (3) 스포츠산업에 적합한 인재가 되도록 교육하고, 사회 구성원으로서도 기여할 수 있는 기본적인 소양과 교양을 갖춘 인격체를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 스포츠엔테크놀로지학과의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택으로 구분되며, 전공 교육과정은 전공 개설 과목 중 전공과목 60학점 이상을 이수하여야 한다.
- 전공 이수 방법
 - 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공핵심 12학점(필수 4과목)과 전공심화 48학점 이상을 이수하여야 하며, 전공과목 총 60학점 이상을 이수하여야 한다.
 - 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다. 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다. (2023학년도와 2024학년도 입학자는 졸업 이수 학점을 총 120학점 이상으로 적용)
 - 학년별 전공 학점 및 졸업 요건

학번	전공핵심	전공심화	전공과목 이수	졸업 이수 학점
2023학번	12학점(필수 4과목)	36학점 이상	총 48학점	총 120학점 이상
2024학번	12학점(필수 4과목)	48학점 이상	총 60학점	총 120학점 이상
2025학번 이상	12학점(필수 4과목)	48학점 이상	총 60학점	총 130학점 이상

- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	ST1001	스포츠엔테크놀로지개론	3	1학년	1학기
	ST1002	스포츠헬스케어1	3	1학년	1학기
	ST1003	스포츠데이터분석1	3	1학년	2학기
	ST1004	스포츠융합분석	3	1학년	2학기

3 전공 이수체계도

스포츠엔테크놀로지학과						전공핵심		Micro Degree		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
스포츠빅데이터전문가	스포츠엔테크놀로지개론	스포츠데이터분석1	이머시브미디어스튜디오	시응용행동분석	머신러닝및 AI실습제작	스포츠데이터분석2	데이터시각화	스포츠엔텍산학협력	진단검사 및 해석상담, 1:1진로탐색 및 진로설정상담, 1:1직무 및 기업분석상담, 현장자초청 진로결정특강, 현장자초청직무 특강프로그램 자기소개서 작성특강, 진로설정멘토링 프로그램, CREOS캠프, SKON캠프, Dream캠프, 진로취업박람회	스포츠데이터 전문가, 스포츠데이터 분석가, 스포츠 측정 기획자, 스포츠측정장비 기획자, 스포츠측정장비 개발자, 스포츠 기관 담당자, 스포츠구단 기술담당자, 데이터 구현 전문가, 영상 기획자, 스포츠브랜드 기술팀, 스포츠지도자
		스포츠융합분석	데이터마이닝		AI퍼포먼스캡처1	AI퍼포먼스캡처2				
스포츠헬스케어전문가	스포츠헬스케어1	운동기능해부학	피지컬컴퓨팅스튜디오	모바일컴퓨팅스튜디오	스포츠임베디드시스템의이해	3D관절추적모션분석	스포츠코칭	스포츠엔텍캡스톤	진단검사 및 해석상담, 1:1진로탐색 및 진로설정상담, 1:1직무 및 기업분석상담, 현장자초청 진로결정특강, 현장자초청직무 특강프로그램 자기소개서 작성특강, 진로설정멘토링 프로그램, CREOS캠프, SKON캠프, Dream캠프, 진로취업박람회	헬스케어 전문가, 헬스케어 기획자, 헬스케어 분석가, 스포츠 측정 기획자, 스포츠측정장비 기획자, 스포츠측정장비 개발자, 스포츠 지도사, 체육지도자, 스포츠 교육자, 스포츠 코치, 웨이트 트레이닝 코치
					헬스케어정보수집		스포츠컨디셔닝			
								스포츠헬스케어2		
스포츠프리미어소재전문가	수상스키	스키	컴퓨터그래픽스	디지털스포츠콘텐츠의이해	UI/UX트랜스미디어디자인	위치기반설치스튜디오	프리미엄소비재기획과 전략	졸업논문및 시험	진단검사 및 해석상담, 1:1진로탐색 및 진로설정상담, 1:1직무 및 기업분석상담, 현장자초청 진로결정특강, 현장자초청직무 특강프로그램 자기소개서 작성특강, 진로설정멘토링 프로그램, CREOS캠프, SKON캠프, Dream캠프, 진로취업박람회	스포츠 소재 전문가, 스포츠 소재 개발자, 스포츠 마케팅 전문가, 스포츠 브랜드 담당자, 스포츠콘텐츠 개발자, 스포츠콘텐츠 분석가, 스포츠콘텐츠 컨설턴트, 스포츠 디지털 마케터, 스포츠 미디어 전문가, 스포츠 기관 담당자, 스포츠 해설가
			서핑	디지털패브리케이션			디지털스포츠미디어			
				동계스포츠테크놀로지						

4 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	ST1001	전핵	스포츠엔테크놀로지개론 Sports & Technology Literacy	3	3	이론	· 필수
	1	ST1002	전핵	스포츠헬스케어1 Sports Health Care 1	3	3	이론및 실습	· 필수
	2	ST1003	전핵	스포츠데이터분석1 Sports Data Analysis 1	3	3	이론및 실습	· 필수
	2	ST1004	전핵	스포츠융합분석 Sports Convergence Analysis	3	3	이론및 실습	· 필수
2	1	ST1005	전심	이머시브미디어스튜디오 Immersive Media Studio	3	3	이론및 실습	
	1	ST1006	전심	데이터마이닝 Data Mining	3	3	이론및 실습	
	1	ST1007	전심	피지컬컴퓨팅스튜디오 Physical Computing Studio	3	3	이론및 실습	
	1	ST1008	전심	컴퓨터그래픽스 Computer Graphics	3	3	이론및 실습	
	2	ST1009	전심	AI퍼포먼스캡처1 AI Performance Capture 1	3	3	이론및 실습	
	2	ST1010	전심	모바일컴퓨팅스튜디오 Mobile Computing Studio	3	3	이론및 실습	
	2	ST1011	전심	디지털스포츠컨텐츠의이해 Understanding of Digital Sports Contents	3	3	이론및 실습	
	2	ST1012	전심	디지털패브리케이션 Digital Fabrication	3	3	이론및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	ST1013	전심	머신러닝및AI실습제작 Machine Learning and AI	3	3	이론및 실습	
	1	ST1014	전심	AI응용행동분석 AI Applied Behavior Analysis	3	3	이론및 실습	
	1	ST1015	전심	스포츠임베디드시스템의이해 Sports Embedded Systems	3	3	이론및 실습	
	1	ST1016	전심	UI/UX트랜스미디어디자인 UI/UX Trans-media Design	3	3	이론및 실습	
	2	ST1017	전심	AI퍼포먼스캡처2 AI Performance Capture 2	3	3	이론및 실습	
	2	ST1018	전심	헬스케어정보수집 Health Care Information Gathering	3	3	이론및 실습	
	2	ST1019	전심	3D관절추적모션분석 3D Joint Tracking Motion Analysis	3	3	이론및 실습	
	2	ST1020	전심	위치기반설치스튜디오 Location-based Installation Studio	3	3	이론및 실습	
4	1	ST1021	전심	스포츠데이터분석2 Sports Data Analysis 2	3	3	이론및 실습	
	1	ST1022	전심	데이터시각화 Data Visualization	3	3	이론및 실습	
	1	ST1023	전심	스포츠코칭 Sports Coaching	3	3	이론및 실습	
	1	ST1024	전심	스포츠컨디셔닝 Sports Conditioning	3	3	이론및 실습	
	1	ST1025	전심	스포츠헬스케어2 Sports Health Care 2	3	3	이론및 실습	
	1	ST1026	전심	프리미엄소비재기획과전략 Premium Consumer Goods Planning & Strategy	3	3	이론및 실습	
	1	ST1027	전심	디지털스포츠미디어 Digital Sports Media	3	3	이론및 실습	
	2	ST1028	전심	스포츠애펙산학협력 Sports & Tech Industry-Academia Cooperation	3	3	실습	
	2	ST1029	전심	스포츠애펙캡스톤 Sports & Tech Capstone	3	3	실습	· 캡스톤디자인
	2	ST1030	전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

스포츠애펙테크놀로지개론(Sports & Technology Literacy)

이론 3시간 3학점

스포츠애펙테크놀로지학과에서 다루게 될 스포츠와 테크놀로지가 융합되는 다양한 산업 분야 현상을 이해하기 위한 기본적인 지식을 학습하고, 각각의 실제 적용 현장들을 소개한다.

스포츠헬스케어 1(Sports Health Care 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

운동 참여자의 디지털 측정 및 진단에 중요한 요소 중 하나인 스마트 센서, 디스플레이, 저전력 무선 통신, 모바일 운영체제 등을 배우기 위한 과정으로 Wearable computer, Smart clothes, HMD(Head-mounted display), Smart Sensor 등의 착용 및 측정, 전송 기초를 학습한다.

스포츠데이터분석1(Sports Data Analysis 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

스포츠애펙 전공생으로서 컴퓨터 프로그래밍 요소를 가장 먼저 접할 수 있는 수업으로, 스포츠 측정 장비에 대한 이해도를 높이고 개별 측정 장비로 도출된 데이터 분석 기초 프로젝트를 수행한다.

스포츠융합분석(Sports Convergence Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

전공학생들이 팀을 이뤄 스포츠 데이터 융합분석 프로젝트를 수행함으로써 현장을 이해하는 실습 과정으로, 본과 모션 캡처 스튜디오를 활용하여 실사 촬영 영상과 Sports performance 측정 데이터 간의 융합분석을 시도한다.

2학년 교과목 내용

이머시브미디어스튜디오(Immersive Media Studio)

이론 및 실습 3시간 3학점

스포츠 동작 구현 시 참고해야 할 사항을 학습하고 실습함으로써 현장을 이해하는 과정으로, 본과 실내 수업공간에서 AR/VR/XR 등이 접목된 다양한 디바이스 및 플랫폼을 활용하여 기초적인 지식을 함양하고 활용해 본다.

데이터마이닝(Data Mining)

이론 및 실습 3시간 3학점

빅데이터 환경 속에서 체계적이고 자동으로 통계적 규칙이나 상호 연관성, 패턴 등을 찾아내는 방법을 학습하고, SAS, R 등을 활용한 데이터 마이닝과 Map Reduce를 활용한 빅데이터 처리 기술을 실습한다.

피지컬컴퓨팅스튜디오(Physical Computing Studio)

이론 및 실습 3시간 3학점

현실세계와 컴퓨터세계를 데이터를 통해 연결하는 피지컬 컴퓨팅에 대해 이해하고, 아두이노, 라즈베리파이 등을 활용한 3D Motion Capture 또는 행동 분석을 위한 센싱 기술을 학습하고 실습한다.

컴퓨터그래픽스(Computer Graphics)

이론 및 실습 3시간 3학점

스포츠엔텍 전공생의 컴퓨터 프로그래밍 기초지식 함양을 위해, 컴퓨터를 이용해 HMD와 같은 3차원 영상 정보를 전달할 수 있는 출력방식과 영상 조작 및 신규 영상 제작을 위한 컴퓨터그래픽스 기초과정을 학습한다.

AI퍼포먼스캡처1(AI Performance Capture 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

AI(artificial intelligence)에 대한 특성과 환경을 학습하고, Rokoko Smart Suit , Xsens 등 자이로 기반 모션캡처 장비를 활용하여 스포츠 동작을 CG 기반의 측정 소프트웨어에 적용하는 지식을 학습하고 실습을 진행한다.

모바일컴퓨팅스튜디오(Mobile Computing Studio)

이론 및 실습 3시간 3학점

휴대성이 뛰어난 스마트폰 등 모바일 디바이스용 App과 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍 학습 및 실습 과목으로, iOS, Android 등의 OS를 바탕으로 ARkit, Wearable, Camera 등을 활용한 스포츠 데이터 측정 및 수집을 학습한다.

디지털스포츠콘텐츠의이해(Understanding of Digital Sports Contents)

이론 및 실습 3시간 3학점

시대의 변화와 기술의 발달에 따른 디지털 스포츠 콘텐츠의 변화를 이해하고 각각의 특징을 학습한 뒤, 디지털 스포츠 콘텐츠의 스포츠 현장 내 활용법을 프로젝트 단위로 묶어서 토의하고 실습한다.

디지털패브리케이션(Digital Fabrication)

이론 및 실습 3시간 3학점

스포츠 소재 분야에 대한 이해와 경험을 습득하기 위해서, 3D 모델링, 볼류메트릭 캡처 등의 기법으로 구현한 3D 스포츠 프리미엄 소비재와 Wearable 모델을 실제 3D 프린터를 활용하여 모델링과 프린팅뿐만 아니라 몰딩 등 다양한 기법을 학습하고 실습한다.

3학년 교과목 내용

머신러닝및AI실습제작(Machine Learning and AI)

이론 및 실습 3시간 3학점

각종 스포츠를 통해 측정된 빅데이터를 기반으로 한 머신러닝과 인공지능(AI) 분석 및 활용을 극대화하기 위한 시스템 구축 방법을 학습하고, 시스템의 운용 노하우와 각종 상황별(트러블 슈팅, 장애 등) 대응 방법을 습득한다.

AI응용행동분석(AI Applied Behavior Analysis)

이론 및 실습 3시간 3학점

스포츠 동작분석을 위한 딥러닝 기반 지능형 영상관제 시스템을 학습하고, 이미지를 통한 신체위치 추정 및 추적을 위해 Convolution 연산과 NxM Matrix 확률 값에 대한 학습 및 실습을 진행한다.

스포츠임베디드시스템의이해(Sports Embedded Systems)

이론 및 실습 3시간 3학점

각종 스포츠 종목별·상황별 측정 장비 또는 측정 도구, 운동 도구 등에 사용되는 임베디드(embeded) 기술에 대한 기초적인 지식과 활용 범위를 학습하고, 활용 방법을 실습한다.

UI/UX트랜스미디어디자인(UI/UX Trans-media Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

UI(user interface) 및 UX(user experience)에 대한 특성과 차이점, 적용 환경을 학습하고, 다양한 미디어 디바이스에서 데이터를 구현할 수 있도록 유저 인터페이스(UI) 및 유저 경험(UX)을 이해하고 실습한다.

AI퍼포먼스캡처2(AI Performance Capture 2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

AI(artificial intelligence)에 대한 특성과 환경에 대한 이해를 바탕으로, OptiTrack 등 광학 기반 모션캡처 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션(Virtual Production) 등 CG와 실사를 접목하는 콘텐츠 제작하고 실습한다.

헬스케어정보수집(Health Care Information Gathering)**이론 및 실습 3시간 3학점**

스포츠 동작 시 신체에 부착 또는 장착하는 RFID 시스템을 이해하고, Tag, Label, Card 등의 다양한 형태별 인식 방법 및 설치 방법 학습하며, Smart Watch, Smart Clothes, Smart Cap 등의 헬스케어 데이터 측정 장비를 활용하여 실습한다.

3D관절추적모션분석(3D Joint Tracking Motion Analysis)**이론 및 실습 3시간 3학점**

Premium 체형분석 장비를 활용하여 근골격 예측시스템을 통한 입체적 체형 및 자세분석 예측 시스템을 학습하고, 검사자의 현재 상태를 기준으로 미래의 예측치까지 추적 분석을 실습한다.

위치기반설치스튜디오(Location-based Installation Studio)**이론 및 실습 3시간 3학점**

모바일, XR, 진열 공간 등에서 구현되는 프리미엄 소비재의 전시효과를 학습하고, 스포츠 분야별·제품별 실제 배치 공간과 유사한 가상 환경에 매치하는 인터랙티브 실습을 진행한다.

4학년 교과목 내용

스포츠데이터분석2(Sports Data Analysis 2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

스포츠애펙 전공생으로서 확률 및 통계 기법에 대해 학습하고, 종목별 상황을 이해한다. 또한, 개별 측정 장비(Trackman, Swingcatalyst, GC Quad 등)를 활용하여 수집되고 도출된 데이터를 종합하여 분석하는 방법을 학습한다.

데이터시각화(Data Visualization)**이론 및 실습 3시간 3학점**

빅데이터를 인지 및 이해할 수 있도록 시각화하는 작업을 학습하고, 디지털 라이팅과 렌더링 과정을 통해 정보를 시각화하는 과정과 표현법을 실습하여, 다양한 스포츠 분야에서 데이터를 활용하기 위한 Visualization을 시도한다.

스포츠코칭(Sports Coaching)**이론 및 실습 3시간 3학점**

코칭의 기본 메커니즘을 이해하고, 이를 바탕으로 스포츠 종목별로 각각의 현장에서 활용 가능한 코칭법을 학습하고 지도자로서의 소양을 기른다.

스포츠컨디셔닝(Sports Conditioning)**이론 및 실습 3시간 3학점**

각종 장비를 통해 수집된 건강 정보를 바탕으로 바디 컨디셔닝 코칭을 학습하고, 나이별·성별 특성을 고려한 데이터 기반 바디 컨디셔닝 및 트랙킹을 실습한다.

스포츠헬스케어2(Sports Health Care 2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

Smart Watch, Smart Clothes, Smart Cap 등의 헬스케어 데이터 측정 장비를 활용하여 수집된 정보를 분석하고 실습한다.

프리미엄소비재기획과전략(Premium Consumer Goods Planning & Strategy) **이론 및 실습 3시간 3학점**
스포츠 프리미엄 소비재 각각의 특징을 고려한 상품 기획이론과 방법을 소개하고, 각각의 스포츠 환경과 시대적 트렌드를 고려한 프리미엄 소비재 마케팅 전략 도출 및 실행기법을 학습한다.

디지털스포츠미디어(Digital Sports Media) **이론 및 실습 3시간 3학점**
디지털 스포츠미디어 환경을 이해하고, 스포츠 프리미엄 소비재의 종류별로 활용되고 있는 미디어의 특징과 활용 환경을 바탕으로 디지털 스포츠 미디어를 활용한 프리미엄 소비재 마케팅 기법을 학습한다.

스포츠엔텍산학협력(Sports & Tech Industry-Academia Cooperation) **실습 3시간 3학점**
전공학생들이 스포츠엔테크놀로지학과와 산학협력으로 연계된 회사의 현장에 인턴으로 단기 프로젝트를 수행함으로써 현장을 이해하고, 과정을 통해 배운 내용들을 적용해 보는 실습 과정을 수행한다.

스포츠엔텍캡스톤(Sports & Tech Capstone) **실습 3시간 3학점**
본 과정은 스포츠엔테크놀로지학과의 전공학생들이 학교에서 배운 과정과 교과목을 토대로 프로젝트를 직접 기획·설계·제작하게 하여 산업 현장에서 필요한 인재를 육성하는 프로그램이다.

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**
졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 스포츠엔테크놀로지학과 졸업요건 >

2023학년도 입학자의 전공과목은 전공핵심 12학점(필수 4과목)과 전공심화 36학점 이상, 총 48학점 이상을 이수하여야 하고, 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 2024학년도 입학자의 전공과목은 전공핵심 12학점(필수 4과목)과 전공심화 48학점 이상, 총 60학점 이상을 이수하여야 하고, 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 2025학년도 입학자부터는 아래의 학과 졸업요건과 동일하다.

□ 학과 졸업 요건

- 1. 전공과목은 전공핵심 12학점(필수 4과목)과 전공심화 48학점 이상, 총 60학점 이상을 이수하여야 하고, 졸업에 필요한 학점은 최소 130학점 이상이다.
- 2. 졸업을 위해서는 아래의 표에 나온 자격증을 취득하여, 총 100점 이상이 되어야 한다.

구 분	내 용	점 수	비 고
졸업요건 자격증 (총 100점 이상)	· 건강운동관리사	100점	※ 난이도 : 상
	· 스포츠경영관리사	100점	※ 난이도 : 상
	· 전공 관련 국가공인자격증	50점	※ 예) 스포츠지도사2급, 데이터분석 준전문가, TOEIC 700점 이상 등
	· 전공 관련 사단법인 이상에 준하는 기관 자격증	20점	※ 예) 대한스키협회 알파인스키 3급 심판, TOEIC 450점 이상 등
	· 학과 행사 참여율 점수 부여 - 1학기 개강총회 - 1학기 종강총회 - 2학기 개강총회 - 2학기 종강총회 - MT - 봄 축제 - 가을 체육대회	28점	※ 졸업 사정 요건은 최소 20점 이상 각 행사 참여 시, 1점 부여 1년 총 7개 행사 4년 총 28번 행사 참여 가능

* 해외 자격증 또는 이의 사항 발생 시, 학과 졸업 사정 교수회의를 통해 심의하여 결정한다.

* 졸업요건 자격증 점수(총 100점 이상)를 충족 못할 경우, 졸업논문으로 대체한다.



공연예술대학

(College of Arts)

1. 교육목적

공연예술대학에서는 인간 상호간의 융화와 정신생활의 풍요한 행복을 추구하는 정서의 다각적인 성장, 함양을 위한 체계적인 교육을 실시하며 건전한 사회인으로서의 지도적 전문인력을 육성하고 진리의 탐구와 새로운 사회적 요구를 충족시키기 위한 전인적 교육을 실시한다.

2. 교육목표

- (1) 사물을 정확하고 섬세하게 관찰·분석하여 그 본질과 상관관계를 파악할 수 있는 지적능력을 기르고 이를 바탕으로 스스로 문제점을 발견하고 그 해결책을 모색하여 제시할 수 있는 창의적 능력을 기른다.
- (2) 시대적 소명에 상응하는 도덕적 인성을 배양하고 교양과 이를 토대로 인간적 매력을 지닌 표현법과 새로운 것을 구상하여 창출할 수 있는 상상적 능력을 기른다.
- (3) 자기의 지적 역량과 올바른 인성을 근간으로 어떠한 상황 속에서도 자신의 직업 영역에 있어 굴하지 않고 도전하며 실천하는 열정과 추진력을 지닌 전문성을 기른다.

공연예술학부

(Division of Performing Arts)

1. 교육목표

공연예술학부는 지·인·용(知·仁·勇)의 학교 교훈을 근간으로 커뮤니케이션의 예술적 승화를 위한 예술사의 현대적인 재창조와 현대예술의 미래지향적 탐구를 통해 각 개인의 과학적이고 지적인 역량과 창조적, 심미적 탐구 자세를 확립하고 공연예술이 지향하는 인간주의적 가치관과 세계인으로서의 교양 및 예술적 표현력을 배양하여 실천적이고 열정적인 예술가의 태도를 함양하며 헌신적이고 진취적인 직업정신을 바탕으로 지구촌 현대 사회의 뜨거운 화두로 주목받는 문화예술 분야의 큰 축인 연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 무대패션전공, 연출전공, 뮤지컬전공을 공부하는 창의적이고 전문적인 예술 학도를 양성하는데 교육목표를 둔다.

Ⅱ 연기전공 Ⅱ

(Major of Acting)

1. 교육목표

- (1) 개인의 경험과 관찰을 토대로 인물의 감각과 정서를 심도 있게 표현할 수 있는 심미적 능력을 키운다.
- (2) 자신의 정서와 감정을 조절하며 그것을 표현의 도구로 삼을 줄 아는 창조적 능력을 배양한다.
- (3) 사건을 분석하고 종합하는 지적인 능력을 키운다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

1학년의 전공기초과정과 2, 3학년의 전공핵심과정, 그리고 4학년의 심화과정으로 되어있다.

◦ 전공 이수 방법

- 1) 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다.
- 2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다.(표 참조) 또한 교육과정 편성표상의 전공과목에 대한 학과장의 수강지도에 따른다.
- 3) 전공 졸업요건 충족을 위하여 내규로 정한 비교과 과정에 필히 참여한다.

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	TF1185	공연프로덕션1	3	1	1-2
	TF1186	공연프로덕션2	3	2	2-1
	TF1187	공연프로덕션3	3	3	2-2
	TF1188	공연프로덕션4	3	3	3-1

3. 전공 이수체계도

연기전공								전공핵심	직무적용,진출분야	
전공 능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
기획 적용 능력	나로부터 출발하는 표현과 상상				카메라 연기실습1	카메라 연기실습2	동시대공 연세미나		학년워크샵	공연기획 융복합 공연 개발자
감성 심리 능력	장면연구 실습1	장면연구 실습2	무대동작 1	무대동작 2	움직임- 전통	소리와 호흡		스타일연 기	영상학과 영화촬영	연극, 뮤지컬 매체 연기자
행위 표현 능력			보컬 트레이닝 1	보컬 트레이닝 2	보컬 트레이닝 3	보컬 트레이닝 4	미디어액 팅1	미디어액 팅2	영상학과 영화촬영	전문 무대 공연 예술가, 교육자
소통 협업 능력	공연예술 Intro	화술	스타니슬라 브스키시스 템 1	스타니슬라 브스키시스 템 2	메소드 액팅테크닉1	메소드 액팅테크닉2	드라마테 라피1	드라마테 라피2	통합 오디션	작가, 콘텐츠 개발자
창작 융합 능력		공연 프로덕션 1	공연 프로덕션 2	공연 프로덕션 3	공연 프로덕션 4		콘텐츠 크리에이 션	창작극 쇼케이스	창작 낭독극	공연제작 실무자

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	TF1177	전기	나로부터 출발하는 표현과 상상 Expression and Imagination from Myself	3	3	실험실습	
	2	TF1185	전기	공연프로덕션1 Performing Production1	3	3	실험실습	
	2	TF1160	전기	화술 Voice and Speech				
2	1	TF1142	전핵	무대동작1 Stage Action1	3	3	실험실습	.
	2	TF1143	전핵	무대동작2 Stage Action2	3	3	실험실습	.
	1	TF1171	전핵	보컬트레이닝1 Vocal Training1	3	3	실험실습	.
	2	TF1172	전핵	보컬트레이닝2 Vocal Training2	3	3	실험실습	
	1	TF1182	전핵	스타니슬라브스키시스템1 Stanislavski System1	3	3	이론+실습	
	2	TF1183	전핵	스타니슬라브스키시스템2 Stanislavski System2	3	3	이론+실습	
	1	TF1185	전핵	공연프로덕션2 Performing Production2	3	3	이론+실습	· P/NP 평가 · 필수
	2	TF1186	전핵	공연프로덕션3 Performing Production3	3	3	이론+실습	· P/NP 평가 · 필수
3	1	TF1144	전핵	카메라연기실습1 Acting for Camera1	3	3	실험실습	
	2	TF1145	전핵	카메라연기실습2 Acting for Camera2	3	3	실험실습	
	1	TF1192	전핵	움직임-전통 Movement-Korean Traditional	3	3	실험실습	
	2	TF1181	전핵	소리와호흡 Sound and Breath	3	3	이론+실습	
	1	TF1173	전핵	보컬트레이닝3 Vocal Training3	3	3	실험실습	
	2	TF1174	전핵	보컬트레이닝4 Vocal Training4	3	3	실험실습	
	1	TF1189	전핵	메소드액팅테크닉1 Method Acting Technic1	3	3	이론+실습	
	2	TF1190	전핵	메소드액팅테크닉2 Method Acting Technic2	3	3	이론+실습	
	1	TF1188	전핵	공연프로덕션4 Performing Production4	3	3	이론+실습	· P/NP 평가 · 필수

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	2	TF1999	전심	졸업논문및시험 Graduation Thesis and Examination	1	0	이론+실습	· P/NP 평가 · 필수
	1	TF1202	전심	동시대공연세미나	3	3	이론	
	2	TF1196	전심	스타일연기	3	3	이론+실습	
	1	TF1194	전심	미디어액팅1	3	3	이론+실습	
	2	TF1195	전심	미디어액팅2	3	3	이론+실습	
	1	TF1197	전심	드라마테라피1	3	3	이론+실습	
	2	TF1198	전심	드라마테라피2	3	3	이론+실습	
	1	TF1201	전심	콘텐츠크리에이션	3	3	이론+실습	
	2	TF1203	전심	창작극쇼케이스	3	3	실험실습	· P/NP 평가

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

나로부터 출발하는 표현과 상상(Expression and Imagination from Myself) 실험실습 3시간 3학점
공연예술 개론 수업으로서 예술의 재료이며 표현의 요체인 개인의 세계관과 그로부터 출발하는 표현과 상상력 훈련을 중점으로 한다. 인접예술의 가치를 이해하며 그로부터 다양한 상상력을 기른다.

공연프로덕션 (Performing Production1) 실험실습 3시간 3학점
1학년 구성원들로 단막극을 상연하는 학년제 공연으로 무대예술의 가치와 기본을 이해하는 공연제작 실습 과정이다. 장치와 기획을 최소화하여 연극 상연의 핵심요소를 이해해 나가는 과정이다.

2학년 교과목 내용

무대동작1(Stage Action 1) 실험실습 3시간 3학점
연기교육에 있어 중요한 부분인 무대에서의 움직임과 세부적인 신체적 표현의 기능을 가르치고 이로 인해 보다 섬세한 자기 표현 방식의 함양을 도모한다.

무대동작 2(Stage Action 2) 실험실습 3시간 3학점
무대동작1에서 습득한 기본적 무대 표현방식을 심화하여 보다 어려운 심리적 표현의 습득을 목표로 내면적인 정서와 표정 및 신체표현의 조화를 이룬 연기법을 습득하게 한다.

보컬트레이닝1(Vocal Training 1) 실험실습 3시간 3학점
연기와 시창의 기초가 되는 보이스 트레이닝의 일환으로서 청음 및 리듬 감각을 익힌다.

보컬트레이닝2(Vocal Training 2) 실험실습 3시간 3학점
시창 음성을 개선하고 대중 앞에서 성공적으로 노래하기 위한 기본 훈련을 실시한다.

스타니슬라브스키시스템1(Stanislavski System 1) 이론+실습 3시간 3학점
신체적행동의 방법론을 중심으로 심리적 사실주의 연기법의 이론과 실기를 체득한다.

스타니슬라브스키시스템2(Stanislavski System 2) 이론+실습 3시간 3학점
체험연기의 이론과 실재를 그의 저작과 즉흥극 훈련으로 체득한다.

공연프로덕션2(Performing Production2) 이론+실습 3시간 3학점
희곡의 선정과 분석, 무대형상화, 연습진행방법, 공연과 비평에 따른 이론연구와 실습을 통하여 연극 제작의 기초체험을 쌓게 한다.

공연프로덕션3(Performing Production3)**이론+실습 3시간 3학점**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 고급 강좌이다.

3학년 교과목 내용

카메라연기실습1(Acting for Camera 1)**실험실습 3시간 3학점**

영화와 방송에서 필요로 하는 카메라 연기의 기본 단계로서 카메라의 위치와 각도에 따른 자신의 신체와 표정연기를 습득한다.

카메라연기실습2(Acting for Camera 2)**실험실습 3시간 3학점**

카메라 연기실습1에서 배운 기본적인 것을 토대로 표정연기 및 영상표현에 적합한 시선과 제스처에 대한 심화된 내용을 습득한다.

움직임-전통(Movement-Korean Traditional)**실험실습 3시간 3학점**

우리 전통적인 소리와 몸짓, 가락 등을 익혀 국민적 정서함양과 감정표출능력을 배양토록 하는데 목적을 둔다.

소리와 호흡(Sound and Breath)**이론+실습 3시간 3학점**

배우의 특기를 강화하여 경쟁력 있는 예술인을 길러낸다.
소리와 호흡의 유기적인 특성을 발견하여 자유로운 음성을 지닌다.

보컬트레이닝3(Vocal Training 3)**실험실습 3시간 3학점**

음악극 연기에 있어서 적절한 자세와 발성기관의 운용, 톤 만들기, 발음, 표현, 개인적 장애 요소의 제거를 위한 수업을 실시한다.

보컬트레이닝4(Vocal Training 4)**실험실습 3시간 3학점**

발성을 개선하고 발성 및 조음기관을 단련하여 자유로운 연기 및 노래의 음악적 표현이 가능하도록 훈련한다.

메소드액팅테크닉1(Method Acting Technic 1)**이론+실습 3시간 3학점**

영화산업의 발전과 함께 획기적으로 발전한 심리사실주의 연기법의 주요 개념을 이해하고 체득한다.

메소드액팅테크닉2(Method Acting Technic 2)**이론+실습 3시간 3학점**

마이즈너 테크닉과 교감훈련을 통해 무대 자감과 현존을 체득한다.

공연프로덕션4**이론+실습 3시간 3학점**

기획에서부터 공연 및 비평에 이르는 연극제작에 있어서의 모든 연극적 요소들을 학생 각자의 전공 선택에 따라 직접 참여 제작토록 하며, 연극 창작계획 및 노트 정리실습을 졸업 작품 사정의 대상으로 삼는다.

4학년 교과목 내용

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

동시대공연세미나

이론 3시간 3학점

동시대 공연을 인지하고, 자신만의 공연을 설계하는 창조적 예술인을 배출한다.
다양한 한계와 장벽을 인지하고 허물어 융 복합적 예술인을 양성한다.
연출양식·무대표현·공간적 특징 등 동시대 공연 경향성을 파악한다.

스타일연기

이론 + 실습 3시간 3학점

공연예술의 역사 속 연기스타일의 변천사와 흐름을 인지하고 다양한 방법론을 이해함으로써 작품의 장르와 특성에 적합한 연기법을 스스로 연구 및 체계화할 수 있도록 하는 것에 목표를 둔다.

미디어액팅1(Media Acting 1)

이론 + 실습 3시간 3학점

카메라 연기 및 기타 미디어에서의 연기술을 익히고 직접 제작 발표하는 것으로 연계시키는 실습 작업.

미디어액팅2(Media Acting 2)

이론 + 실습 3시간 3학점

카메라 연기 및 기타 미디어에서의 연기술을 익히고 직접 제작 발표하는 것으로 연계시키는 실습 작업, 심화과정.

드라마테라피1(Drama Therapy 1)

이론 + 실습 3시간 3학점

연극 치료와 연극 심리 상담에 대한 이해를 넓히고 장차 전문적인 치료지도사 또는 본인의 예술활동에 있어서 연극 교육으로 지평을 넓힐 수 있는 이론 및 실습 과정이다.

드라마테라피2(Drama Therapy 2)

이론 + 실습 3시간 3학점

연극 치료와 연극 심리 상담에 대한 이해를 넓히고 장차 전문적인 치료지도사 또는 본인의 예술활동에 있어서 연극 교육으로 지평을 넓힐 수 있는 이론 및 실습 과정이다.

콘텐츠크리에이션(Contents Creation)

이론 + 실습 3시간 3학점

개개인의 콘텐츠를 창조하여 산업계 진출의 발판을 삼게 한다.
콘텐츠의 창조법을 연구하여 개개인의 방법론을 모색한다.

창작극쇼케이스(Creative Play Showcase)

실험실습 3시간 3학점

창작공연을 제작하여 공연에 특화된 창조적 예술인을 배출한다.
지속적인 콘텐츠 개발로 다양하며, 고유한 공연을 창조할 수 있다.
지속 가능한 작품 개발의 틀을 마련한다.

7. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

<연기전공 졸업요건>

요 건	내 용
이 수 체 계 완 성	이수 체계도상 전공역량에 따른 전공교과를 충실히 이수하여야 함.
공 연 예 술 학 부 정 기 공 연 참 여	모든 학생들(신입학, 편입)은 학과 정기공연 오디션에 지원하여 공연제작에 4회 이상 참여한다.
영 화 영 상 학 과 제 작 실 습 참 여	모든 학생들은 본교 영화영상학과에서 실시하는 제작실습 영화에 4회 이상 출연한다.

연출전공

(Major of Directing)

1. 교육목표

공연예술학부 연출전공은 변화하는 시대와 공연예술의 흐름에 발맞추어 연극, 퍼포먼스, 뮤지컬, 패션쇼, 콘서트, 미디어아트, 전시회 등의 다양한 장르를 넘나들며 다변형 융합 공연을 창작·연출할 수 있는 ‘미래형 플렉서블 연출 인재’를 양성하는 것을 목표로 한다. 인간과 사회에 대한 인문학적 고찰을 바탕으로 연출,극작,연기,무대,조명,음향,의상,영상,뉴 미디어,기획,평론 등 전공 관련 분야의 전문적이고 체험적인 실습교육을 실천하여 졸업 후 다양한 공연산업현장으로 직결 될 수 있는 현장밀착형 공연연출가를 배출하는 것을 지향하며, 전공 교과 및 진로 분야를 스스로 설계하고 주도해 나아갈 수 있는 수요자 중심의 맞춤형 교육과정을 구축하여 세계적 수준의 고부가가치 공연 콘텐츠를 창작하고 예술을 통해 사회에 기여할 수 있는 창의적 연출 전문인을 양성하고자 한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 공연예술학부 연출전공 전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택), 전공교육과정(전공핵심, 전공기초, 전공심화), 일반선택과정(타과 과목)으로 구분된다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	DP1022	연극제작1	3	1	2
	DP1023	연극제작2	3	2	1
	DP1024	연극제작3	3	2	2
	DP1025	연극제작4	3	3	1

3. 전공 이수체계도

공연예술학부 연출전공								전공핵심		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창작융합능력	세계연극사	희곡개론	극작	창작극쇼케이스1	통합공연예술프로젝트1	통합공연프로젝트응용개스튜디오1	통합공연프로젝트상화개스튜디오1	실험연극	콘텐츠크리에이션	공연예술창작자
	연극개론					통합공연예술프로젝트2	창작극쇼케이스2			
장면구성능력	장면연구실습1	장면연구실습2	연출실습1	뮤지컬연출실습1	연출실습2	뮤지컬연출실습2	무대연출1	무대연출2	연출가세미나	콘텐츠연출가
	연기	기초연기	연출론1	연출론2	전통연희		심화연기1	심화연기2		
			연기실습1	연기실습2	연기실습3	연기실습4				
기획적용능력		공연감상및비평	연극교육론		공연기획및실무	예술경영	동시대연극세미나		저작권/창업 특강	공연예술교육자
소통협업능력		연극제작1	연극제작2	연극제작3	연극제작4				음향/영상멘토링	무대전문연출가
			뮤지컬워크숍1	뮤지컬워크숍2	뮤지컬워크숍3	뮤지컬워크숍4				
기술응용능력	극장일반상식	무대조명기초	무대기계기초	무대기계1	음향디자인1	음향디자인2	분장		AI/XR공연세미나	공연예술제작자
	무대감독	무대장치기초	무대기술	무대작화1	조명디자인1	조명디자인2	XR공연제작프로젝트			
		무대음악	무대음향기초		무대디자인1	무대작화2				
					무대기계2	무대디자인2		졸업공연및시험		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	DP1001	전기	세계연극사 (History of Theatre)	3	3	강의 및 실습	
	1	DP1002	전기	연극개론 (Study on Drama)	3	3	강의 및 실습	
	1	DP1003	전기	장면연구실습1 (Practice of Scene Study 1)	3	3	실습	
	1	DP1005	전기	연기 (Acting)	3	3	실습	
	1	DP1011	전기	극장일반상식 (Understanding Theatre)	3	3	실습	
	1	DP1021	전기	무대감독 (Stage Management)	3	3	실습	
	2	DP1006	전기	희곡개론 (Introduction to Play)	3	3	강의	
	2	DP1004	전기	장면연구실습2 (Practice of Scene Study 2)	3	3	실습	
	2	DP1008	전기	기초연기 (Base Acting)	3	3	실습	
	2	DP1007	전기	공연감상및비평 (Performance appreciation and criticism)	3	3	강의 및 실습	
	2	DP1022	전핵	연극제작1 (Theatre Workshop 1)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2	DP1019	전기	무대조명기초 (Stage Lighting Basic)	3	3	실습	
	2	DP1020	전기	무대장치기초 (Stage Setting Basic)	3	3	실습	
	2	DP1018	전기	무대음악 (Stage Music)	3	3	실습	
2	1	DP1042	전기	극작 (Playwriting)	3	3	실습	
	1	DP1012	전기	연출실습1 (Practice of Directing 1)	3	3	실습	
	1	DP1009	전기	연출론1 (Direction theory 1)	3	3	강의	
	1	DP1014	전기	연기실습1 (Practice of Acting 1)	3	3	실습	
	1	DP1031	전기	연극교육론 (Education of Drama)	3	3	강의 및 실습	

	1	DP1023	전핵	연극제작2 (Theatre Workshop 2)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	1	DP1026	전기	뮤지컬워크숍1 (Musical Theatre Workshop1)	3	3	실습	
	1	DP1057	전기	무대기계기초 (Stage Machinery Basic)	3	3	실습	
	1	DP1058	전기	무대기술 (Stage Craft)	3	3	실습	
	1	DP1056	전기	무대음향기초 (Stage Sound Basic)	3	3	실습	
	2	DP1044	전심	창작극쇼케이스1 (Creative Theatre Showcase1)	3	3	실습	· P/NP 평가
	2	DP1061	전기	뮤지컬연출실습1 (Practice of Musical Directing1)	3	3	실습	
	2	DP1010	전기	연출론2 (Direction theory 2)	3	3	강의	
	2	DP1015	전기	연기실습2 (Practice of Acting 2)	3	3	실습	
	2	DP1024	전핵	연극제작3 (Theatre Workshop 3)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2	DP1027	전기	뮤지컬워크숍2 (Musical Theatre Workshop 2)	3	3	실습	
	2	DP1032	전기	무대기계1 (Stage Machinery 1)	3	3	실습	
	2	DP1038	전기	무대작화1 (Scenic Painting 1)	3	3	실습	
3	1	DP1050	전심	통합공연예술프로젝트1 (Integrated Performing Arts Project 1)	3	3	실습	· P/NP 평가
	1	DP1013	전심	연출실습2 (Practice of Directing 2)	3	3	실습	
	1	DP1059	전심	전통연희 (Traditional Performance)	3	3	실습	
	1	DP1016	전심	연기실습3 (Practice of Acting 3)	3	3	실습	
	1	DP1054	전심	공연기획및실무 (Performance Planning and Practical)	3	3	강의 및 실습	
	1	DP1025	전핵	연극제작4 (Theatre Workshop 4)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	1	DP1028	전심	뮤지컬워크숍3 (Musical Theatre Workshop 3)	3	3	실습	
	1	DP1034	전심	음향디자인1 (Sound Design 1)	3	3	실습	

	1	DP1036	전심	조명디자인1 (Lighting Design 1)	3	3	실습	
	1	DP1040	전심	무대디자인1 (Scenic Design 1)	3	3	실습	
	1	DP1033	전심	무대기계 2 (Stage Machinery 2)	3	3	실습	
	2	DP1063	전심	통합공연프로젝트응용캡스톤디자인 (Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)	3	3	실습	· P/NP 평가
	2	DP1051	전심	통합공연예술프로젝트2 (Integrated Performing Arts Project 2)	3	3	실습	· P/NP 평가
	2	DP1062	전심	뮤지컬연출실습2 (Practice of Musical Directing 2)	3	3	실습	
	2	DP1017	전심	연기실습4 (Practice of Acting 4)	3	3	실습	
	2	DP1043	전심	예술경영 (Management of Art)	3	3	강의 및 실습	
	2	DP1029	전심	뮤지컬워크숍4 (Musical Theatre Workshop 4)	3	3	실습	
	2	DP1035	전심	음향디자인2 (Sound Design 2)	3	3	실습	
	2	DP1037	전심	조명디자인2 (Lighting Design 2)	3	3	실습	
	2	DP1039	전심	무대작화2 (Scenic Painting 2)	3	3	실습	
	2	DP1041	전심	무대디자인2 (Scenic Design 2)	3	3	실습	
4	1	DP1064	전심	통합공연프로젝트심화캡스톤디자인 (Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)	3	3	실습	· P/NP 평가
	1	DP1060	전심	창작극쇼케이스2 (Creative Theatre Showcase 2)	3	3	실습	
	1	DP1045	전심	무대연출1 (Stage Management 1)	3	3	실습	
	1	DP1047	전심	심화연기1 (Intensified Acting 1)	3	3	실습	
	1	DP1052	전심	동시대연극세미나 (Contemporary Theater Seminar)	3	3	실습	
	1	DP1053	전심	분장 (Make-Up)	3	3	실습	

1	DP1064	전심	XR공연제작프로젝트 (Extended Reality Performance Production Project)	3	3	실습	· P/NP 평가
2	DP1030	전심	실험연극 (Experimental Play)	3	3	실습	
2	DP1046	전심	무대연출2 (Stage Management 2)	3	3	실습	
2	DP1048	전심	심화연기2 (Intensified Acting 2)	3	3	실습	
2	DP1055	전심	졸업공연및시험 (Graduate Performance and Test)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수

5 교과목 설명

1학년 교과목 내용

DP1001 세계연극사 (History of Theatre)

강의 및 실습 3시간 3학점

고대부터 현대에 이르는 동·서양의 연극의 흐름을 시대별, 사조별로 이론적 배경을 통하여 학습한다.

DP1002 연극개론 (Study on Drama)

강의 및 실습 3시간 3학점

연극에 처음 입문하는 학생들에게 연극예술의 특성을 이해토록 하고 연극을 구성하는 본질적 요소들인 희곡, 연출, 연기 및 극장기술 등에 대해 탐구하며, 연극에 관한 기초지식을 정확하게 습득하도록 한다.

DP1003 장면연구실습1 (Practice of Scene Study 1)

실습 3시간 3학점

하나의 공연을 이루고 있는 각 장면에 대한 분석과 해석 및 무대상에서의 표현을 위한 기초과정이다.

DP1005 연기 (Acting)

강의 및 실습 3시간 3학점

연기의 기초 원리를 터득케 하고, 기초 연기를 통해 얻은 체험을 바탕으로 희곡의 분석 및 인물분석, 인물 구축의 이론과 실제에 이르는 과정을 연구한다.

DP1011 극장일반상식 (Understanding Theatre)

실습 3시간 3학점

극장과 공연예술에 관한 전반적인 내용을 포괄적으로 다루고, 극장 및 공연예술 상식에서부터 극장 공간, 공연 내용, 공연 과정, 공연 수용, 극장 및 공연예술 용어까지 다양하게 살펴본다.

DP1021 무대감독 (Stage Management)

실습 3시간 3학점

무대와 공연진행을 위한 다양한 테크닉을 습득하며, 무대진행 효과적인 관리에 대한 노하우와 조명, 음향, 기계 감독들과의 네트워크를 배우게 되는 과정이다.

DP1006 희곡개론 (Introduction to Play)

강의 3시간 3학점

고전희랍연극으로부터 현대극과 창작극에 이르는 다양한 희곡양식의 특성과 구조를 그 문학적, 연극적 특성에 따라 연구, 분석하고 시청각 교육을 통해 각 시대별로 대표적인 작품의 연구를 병행하며, 희곡 창작기법의 여러 이론들과 변천과정 등을 학습한다.

DP1004 장면연구실습2 (Practice of Scene Study 2)

실습 3시간 3학점

동일한 극적 구조 속에 내재된 각개의 장면들을 연결해 극의 흐름과 그 구조 속에 담긴 작가의 작품 의도와 연출적 해석을 표현하는 과정이다.

DP1008 기초연기 (Base Acting)

실습 3시간 3학점

배우 자신이 연기 표현의 최종적이며, 최전면에 나서는 매체임을 인식시키고 신체 훈련 및 발성, 발음의 기초원리 및 응용의 실제 등을 터득토록 한다.

DP1007 공연감상및비평(Performance appreciation and criticism)

강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 공연 예술을 감상한 후, 토론의 과정을 거쳐 비평 능력을 기른다.

DP1022 연극제작1 (Theatre Workshop 1)**실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1019 무대조명기초 (Stage Lighting Basic)**실습 3시간 3학점**

무대조명의 기초과정으로 걸고, 맞추고, 메모리하고 철거하는 과정을 실습한다.

DP1020 무대장치기초 (Stage Setting Basic)**실습 3시간 3학점**

무대장치 기초과정으로서 장치를 만들고, 달고, 이동하고, 작화하는 모든 기술의 기초과정을 습득한다.

DP1018 무대음악 (Stage Music)**실습 3시간 3학점**

무대 음악의 구성과 역할을 이해하고 소리의 전반적인 부분을 배우고 익힌다.

2학년 교과목 내용

DP1042 극작 (Playwriting)**실습 3시간 3학점**

공연의 가장 기본이 되는 희곡의 창조과정, 즉 주제와 소재의 선택 및 양식과 구조의 선택 그리고 글쓰기의 훈련 및 다른 희곡과의 비교분석을 통해 희곡의 구조를 인지시킴과 동시에 희곡창작력을 습득시킨다.

DP1012 연출실습1 (Practice of Directing 1)**실습 3시간 3학점**

다양한 연극 연출을 실습해봄으로써 공연 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1009 연출론1 (Direction theory 1)**강의 3시간 3학점**

연출의 역사, 기능, 스타일 등 연출에 관한 전반적인 이론을 학습한다.

DP1014 연기실습1 (Practice of Acting 1)**실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1031 연극교육론 (Education of Drama)**강의 및 실습 3시간 3학점**

연극 전반에 대한 이론적 배경을 인지시키고 무대 위에서의 연기지도 및 연출을 할 수 있는 교육적 방법을 제시하여 공연 제작의 실재를 습득시키는 과목으로 졸업 후 연극 전반에 걸친 교육을 가능케 하는 기초 과정이다.

DP1023 연극제작2 (Theatre Workshop 2)**실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1026 뮤지컬워크숍1 (Musical Theatre Workshop 1) **실습 3시간 3학점**
뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1057 무대기계기초 (Stage Machinery Basic) **실습 3시간 3학점**
무대기계기초 과정으로서 무대하부와 무대상부의 원리를 이해하고 습득한다.

DP1058 무대기술 (Stage Craft) **실습 3시간 3학점**
무대, 조명, 음향 등 극장이 갖추고 있는 시설과 장비에 대한 이해와 운용에 필요한 기초기술과 공연 제작을 위한 전반적인 기술영역을 학습 한다.

DP1056 무대음향기초 (Stage Sound Basic) **실습 3시간 3학점**
무대음향의 기초과정으로 믹싱, 녹음, 플레이하는 과정을 실습한다.

DP1044 창작극 쇼케이스1 (Creative Theatre Showcase 1) **실습 P/NP**
학생들이 창작한 작품을 쇼케이스 형식으로 시연함으로써 졸업 후 연계 및 활용 가능한 창작 콘텐츠를 개발한다.

DP1061 뮤지컬 연출실습1 (Practice of Musical Directing 1) **실습 3시간 3학점**
다양한 뮤지컬 연출을 실습해봄으로써 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1010 연출론2 (Direction theory 2) **강의 3시간 3학점**
연출의 역사, 기능, 스타일 등 연출에 관한 전반적인 이론을 학습한다.

DP1015 연기실습2 (Practice of Acting 2) **실습 3시간 3학점**
연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감성적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1024 연극제작3 (Theatre Workshop 3) **실습 P/NP**
작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1027 뮤지컬워크숍2 (Musical Theatre Workshop 2) **실습 3시간 3학점**
뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1032 무대기계1 (Stage Machinery 1) **실습 3시간 3학점**
무대기계의 초급실습과정으로서 무대기계에 필요한 무대장치기술, 평면장치, 입체장치, 상부기계, 하부기계 과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급과정을 학습한다.

DP1038 무대작화1 (Scenic Painting 1)**실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 작업도구, 페인트, 색소, 염료 등의 종류와 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 초급실습과정이다.

3학년 교과목 내용

DP1050 통합공연예술프로젝트1 (Integrated Performing Arts Project 1)**실습 P/NP**

본 교과목은 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 공연 및 영상물을 기획하여 공연제작, 영상제작 등의 제작과정 참여를 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

DP1013 연출실습2 (Practice of Directing 1)**실습 3시간 3학점**

다양한 연극 연출을 실습해봄으로써 공연 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1059 전통연희 (Traditional Performance)**실습 3시간 3학점**

우리 전통적인 소리와 몸짓, 가락 등을 익혀 국민적 정서함양과 감정표출능력을 배양토록 하는데 목적을 둔다.

DP1016 연기실습3 (Practice of Acting 3)**실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감성적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1054 공연기획 및 실무 (Performance Planning and Practical)**강의 및 실습 3시간 3학점**

전반적인 공연기획 및 실무를 실습함으로써 졸업 후 작품을 스스로 제작할 수 있는 능력을 기른다.

DP1025 연극제작4 (Theatre Workshop 4)**실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1028 뮤지컬워크숍3 (Musical Theatre Workshop 3)**실습 3시간 3학점**

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1034 음향디자인1 (Sound Design 1)**실습 3시간 3학점**

음향디자인의 초급실습과정으로서 음향디자인에 필요한 디자인 초급과정을 익히고, 장비를 활용하여 음향을 학습 한다.

DP1036 조명디자인1 (Lighting Design 1)**실습 3시간 3학점**

조명디자인의 초급실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등 디자인의 초급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급디자인을 학습한다.

DP1040 무대디자인1 (Scenic Design 1)**실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 초급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

DP1033 무대기계2 (Stage Machinery 2)**실습 3시간 3학점**

무대기계의 중급실습과정으로서 무대기계에 필요한 무대장치기술, 전환 장치, 특수효과장치, 무대기계부품, 무대설비시스템, 자동제어 과정을 익히고 수시검사 등을 활용하여 중급과정을 학습한다.

DP1063 통합공연프로젝트응용캡스톤디자인**실습 P/NP****(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)**

본 교과목은 '창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다.

DP1051 통합공연예술프로젝트2 (Integrated Performing Arts Project 2)**실습 P/NP**

본 교과목은 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 공연 및 영상물을 기획하여 공연제작, 영상제작 등의 제작과정 참여를 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

DP1062 뮤지컬 연출실습2 (Practice of Musical Directing 2)**실습 3시간 3학점**

다양한 뮤지컬 연출을 실습해봄으로써 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1017 연기실습4 (Practice of Acting 4)**실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감성적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1043 예술경영 (Management of Art)**강의 및 실습 3시간 3학점**

연극뿐만 아니라 모든 공연예술에 적용되는 기획, 홍보, 극장관리, 매니지먼트 등에 대한 기초지식을 습득하고 공연에 실제 적용을 한다.

DP1029 뮤지컬워크숍4 (Musical Theatre Workshop 4)**실습 3시간 3학점**

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1035 음향디자인2 (Sound Design 2)**실습 3시간 3학점**

음향디자인의 중급실습과정으로서 음향디자인에 필요한 디자인 중급과정을 익히고, 장비를 활용하여 음향을 학습 한다.

DP1037 조명디자인2 (Lighting Design 2)**실습 3시간 3학점**

조명디자인의 중급실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등 디자인의 중급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 중급디자인을 학습한다.

DP1039 무대작화2 (Scenic Painting 2)**실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 중급과정으로서 응용할 수 있도록 작화 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 중급실습과정이다.

DP1041 무대디자인2 (Scenic Design 2)**실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 중급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

4학년 교과목 내용

DP1064 통합공연프로젝트심화캡스톤디자인**실습 P/NP****(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)**

본 교과목은 '창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 심화하는 과정을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다.

DP1060 창작극 쇼케이스2 (Creative Theatre Showcase 2)**실습 3시간 3학점**

학생들이 창작한 작품을 쇼케이스 형식으로 시연함으로써 졸업 후 연계 및 활용 가능한 창작 콘텐츠를 개발한다.

DP1045 무대연출1 (Stage Management 1)**실습 3시간 3학점**

패션쇼의 무대를 연출하는 기초과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 컨셉(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습한다.

DP1047 심화연기1 (Intensified Acting 1)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 지도해내는 교수법 개발을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다.

DP1052 동시대연극세미나 (Contemporary Theater Seminar)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 동시대 연극에 관한 개인적 고찰을 토대로 세미나를 실행함으로써 공연예술에 관한 자신만의 확고한 시각을 정립하는 것을 목표로 한다.

DP1053 분장 (Make-Up)**실습 3시간 3학점**

분장을 효과적으로 극에 적용할 수 있도록 기본적인 과정을 이수시키고 특수 분장과 입체 분장 등에 관한 지식을 습득케 한다.

DP1064 XR공연프로젝트 (Extended Reality Performance Production Project)**실습 P/NP**

본 교과목은 예술 제작과정의 인공지능 및 디지털 전환을 통해, 첨단기술을 중심으로 빠르게 변화하는 사회적 수요에 능동적으로 대응 가능한 실무 능력 향상을 목표로 한다. 또한 확장현실 기술을 활용한 공연예술 연출 및 제작 역량 함양과 문화예술 분야의 기술 융합 트렌드를 반영한 교육과정을 운영한다.

DP1030 실험연극 (Experimental Play)**실습 3시간 3학점**

2차 세계대전 이후 정착된 다양한 형식과 양식의 현대 연극의 맥을 연출 및 해석적 차원에서 재진단해보고 표현하는 과정이다.

DP1046 무대연출2 (Stage Management 2)**실습 3시간 3학점**

패션쇼의 무대를 연출하는 고급과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 컨셉(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습한다.

DP1048 심화연기2 (Intensified Acting 2)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 지도해내는 교수법 개발을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다.

DP1055 졸업공연 및 시험 (Graduate Performance and Test)**실습 3시간 3학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 연출전공 졸업예정자들은 졸업공연을 해야 졸업할 수 있다. 또한 학부에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다.

6 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 공연예술학부 연출전공 졸업요건 >

- 1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족하여야 한다.
- 2. 2023학년도 이후 입학자는 전공 인증 요건, 교양 인증 요건, 비교과 인증 요건을 충족하여 CREOS 인증을 획득할 수 있다.
- 3. 연출전공 학생은 “DP1055 졸업공연및시험” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
공 연 참 여	모든 학생들은 학기 중 이루어지는 학부 공연에 7회 이상 참여한다.
공 연 콘 텐 츠 창 작	모든 학생들은 3편 이상의 공연 콘텐츠를 창작한다.

■ 모델연기전공 ■

(Major of Modeling & Acting)

1. 교육목표

지혜(智慧), 인의(仁義), 용기(勇氣)를 갖춘 모델 및 멀티 퍼포밍 아티스트(Model & Multi Performing Artist)의 양성을 목표로 미래지향적 탐구 자세와 폭넓은 지식, 진취적 사고를 통하여 통찰력 및 심미적 표현력을 갖추고, 예술적이고 창조적인 이미지 표현능력을 극대화하여 모델로서의 다양한 예술적 실험정신과 열정으로 예술 및 문화적 리더로서의 역할을 수행하며, 예술·산업·학문적 영역을 연계, 교류, 발전시킬 수 있는 글로벌 경쟁력을 지닌 전문 인재를 양성한다.

□ 세부목표

(1) 모델 퍼포밍 아티스트(Model Performing Artist)가 되기 위한 기본적 지식을 함양하고 신체적 이미지 표현능력과 관리능력을 갖춘다. 실무와 실습을 위주로 하는 모델연기전공분야의 전문적인 능력을 습득하기 위하여 탐구적인 자세로 지적, 신체적 역량을 넓힌다.

(2) 멀티 퍼포밍 아티스트(Multi Performing Artist)로서 자신만의 이미지를 표현하기 위한 연기적, 언어적, 음악적, 신체적 표현 등의 예술적 능력을 확장하고 자신만의 다양한 이미지 표현방법을 개발한다. 보다 창조적이고 혁신적인 탐구자세로, 전문지식과 실무능력을 구비하여 심미적 안목과 표현력으로 자신을 아름답게 표현하는 퍼포먼스 능력을 개발한다.

(3) 실무 제작과정 및 사례연구를 통하여 실무에 대한 감각을 익히고, 현장견학 뿐 아니라 패션쇼, 사진, 영상, 공연 현장에 직접 참여하여 실전 능력을 강화한다. 보다 구체적이고 전문적, 실전적 실무를 습득하고, 조직과 집단의 소속감 속에 공동의 목표를 달성할 수 있는 책임감을 갖고 실용적, 효율적 업무능력을 지닌 전문가를 양성한다.

(4) 다양한 분야의 폭넓은 이해를 바탕으로, 글로벌 문화산업분야의 실무능력과 모델지도자로서의 자질을 배양한다. 미래의 변화에 대한 예리한 통찰력과 대비능력을 구비하는 미래지향적 자세로 끊임없이 자신을 혁신하고 산업환경 변화에 능동적으로 대처하고, 사명감, 긍지를 갖고 글로벌 환경을 선도할 지도자적 자질을 함양한다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

- 모델연기전공의 교과목은 교양교육과정(기초학문교양필수, 기초학문교양선택), 전공교육과정, 일반선택과정(타전공 및 타학과 교과목)으로 구분할 수 있다. 교양교육과정의 필수이수과목과 필요이수학점을 취득하여야 하고, 전공교육과정의 필요학점(전공 48학점, 복수전공 36학점, 부전공 21학점)과 ‘졸업작품및시험’교과의 이수를 하여야 한다. ‘졸업작품및시험’교과의 이수를 위해, 전공 지정과목 이수과 졸업하기 전 4편 이상의 영화, 드라마, 영상에 출연하여야 한다. 또한, 2017학년도 입학자 부터는 CREOS형 인재 졸업인증제가 적용되어 전공인증, 교양인증, 캠프인증의 과정을 이수하여야 한다.

◦ 부·복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다.

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	MA1161	통합공연예술프로젝트1	3	2	2
	MA1162	통합공연예술프로젝트2	3	3	1
	MA1165	통합공연프로젝트응용캡스톤디자인	3	3	2
	MA1166	통합공연프로젝트심화캡스톤디자인	3	4	1

□ 전공역량

전공 역량	전공 역량의 정의	세부역량
1. 창의적 이미지 표현 역량	감성적, 비판적, 창조적 사고의 이미지 표현 능력	신체적 이미지 표현역량
		예술적 이미지 표현역량
2. 멀티퍼포밍아트 문제인식 및 해결 역량	표현 영역의 문제를 인식하고 분석, 훈련하여 문제를 해결하는 능력	융합, 창조 역량
		탐구적 역량
3. 공연워크샵 공동 작업역량	공연 워크샵을 통한 공동작업시의 책임감, 인내심, 배려심, 리더쉽을 필요로 하는 원활한 대인관계 능력	전문지식 습득
		심미적 안목
4. 글로벌 활동·지식 소통 역량	글로벌 활동에 필요한 배경지식과 언어, 문화를 습득하고 소통할 수 있는 능력	실무 프로젝트 역량
		대인관계역량
5. 이미지 표현능력 개발 역량	이미지를 표현하는데 필요한 감성과 신체를 위하여 자신을 계발하는 능력	리더쉽
		글로벌 지식
6. 문화·예술·산업 융합실무 역량	멀티퍼포밍 아티스트로서 문화적, 예술적, 산업적 특성을 융합, 응용하여 실무에 적용하는 능력	글로벌 문화예술 교류
		글로벌 통찰력
		연기적 표현 역량
		언어적 표현 역량
		신체적 표현 역량
		미래지향적 사고
		실무역량
		융합적 사고

3 전공 이수체계도

공연예술학부 모델연기전공						전공핵심		Micro Degree		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창의적 이미지 표현능력	이미지메이킹1	이미지메이킹2	뷰티메이크업	이미지메이크업	뷰티렌드	비디오편집			화보촬영 영화촬영 기획사오디션	패션스타일리스트 이미지메이킹트레이너 뷰티스타일리스트 모델트레이너
		코디네이션기초	기초헤어스타일링	피부관리기초	움직임1	움직임2	오디션			
멀티퍼포밍아트 문제인식 및 해결능력	기초연기1	기초연기2	중급연기1	중급연기2	고급연기1	고급연기2	심화연기1	심화연기2	센발표, 낭독극, 영화촬영	멀티퍼포머 엔터테인먼트 탈진트 영화배우, 뮤지컬배우, 가수
	발성기초	즉흥연기	화술1	화술2	장면연기	요가	카메라연기1	카메라연기2		
			뮤지컬보컬1	뮤지컬보컬2	가곡대사	가곡대사2				
공연워크샵 공동작업 능력					작품제작실습1	작품제작실습2	작품제작실습3	작품제작실습4	사진전시회, 쇼 공연워크샵	공연기획자, 공연Creator, 공연연출가, 진행스태프, 공연Producer
			워크샵1	통합공연예술프로젝트1	통합공연예술프로젝트2	통합공연예술프로젝트3	통합공연예술프로젝트4	워크샵2		
						통합공연프로젝트 응용캡스톤디자인	통합공연프로젝트심화 캡스톤디자인			
글로벌 활동·지식 소통 능력	모델기획론								글로벌오디션, 글로벌취업활동	모델지도자, 모델Agent, 모델기획사
		모델실무1	모델실무2					워킹지도법		
이미지표현능력 개발	워킹기초	워킹테크닉	퍼포먼스워킹	프로페셔널워킹	인체구조				패션필름촬영	패션모델, 카머셜모델
			포토포즈	표정연출테크닉	Model Body Fit1	Model Body Fit2	카메라스튜디오	포트폴리오		

□ 전공 교육과정

모델연기 전공교육과정은 기본영역, 집중실무영역, 모델전문영역, 통합실무영역으로 구분된다. 기본영역은 기초 이론 및 실무 과정을 포함하고, 집중실무영역은 연기, 멀티퍼포밍 과정의 집중적인 실무를 익히는 과정이며, 모델전문영역은 모델퍼포밍을 위해 필요한 전문적 학습을 위한 과정이다. 또한, 통합실무영역은 타전공 및 타과의 통합 공연과 캡스톤디자인을 통해 프로덕션 시스템의 일원으로 참가하여 산업현장에서의 역할을 체험, 수행, 적응하는 과정이다. 전체 교과과정을 통하여 모델연기 전문 분야와 연관산업 분야의 복합적 능력을 키우고, 창조적이고 문화적인 글로벌 경쟁력을 갖춘 인재로 양성한다. 전공과목 중 통합공연예술프로젝트1, 통합공연예술프로젝트2, 통합공연프로젝트응용캡스톤디자인, 통합공연프로젝트심화캡스톤디자인은 전공핵심으로 필수로 이수해야 하는 교과목이다.

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	MA1051	전심	이미지메이킹1	3	3	이론+실습	
	2	MA1052	전심	이미지메이킹2	3	3	이론+실습	
	2	MA1101	전심	코디네이션기초	3	3	이론+실습	
	1	MA1031	전심	기초연기1	3	3	실습	필수
	2	MA1032	전심	기초연기2	3	3	실습	필수
	1	MA1171	전심	발성과발음	3	3	이론+실습	
	2	MA1173	전심	즉흥연기	3	3	실습	
	1	MA1125	전심	모델학개론	3	3	이론+실습	
	2	MA1059	전심	모델실무1	3	3	이론+실습	
	1	MA1021	전심	워킹기초	3	3	이론+실습	필수
	2	MA1022	전심	워킹테크닉	3	3	이론+실습	필수
2	1	MA1102	전심	뷰티메이크업	3	3	이론+실습	
	2	MA1103	전심	이미지메이크업	3	3	이론+실습	
	1	MA1105	전심	기초헤어스타일링	3	3	실습	
	2	MA1106	전심	피부관리기초	3	3	실습	
	1	MA1033	전심	중급연기1	3	3	실습	
	2	MA1034	전심	중급연기2	3	3	실습	
	1	MA1065	전심	화술1	3	3	이론+실습	
	2	MA1066	전심	화술2	3	3	이론+실습	
	1	MA1078	전심	뮤지컬보컬1	3	3	실습	
	2	MA1079	전심	뮤지컬보컬2	3	3	실습	
	1	MA1111	전심	워크샵1	3	3	실습	

	2	MA1161	전핵	통합공연예술프로젝트1	3	3	실습	P/NP 평가 필수
	1	MA1060	전심	모델실무2	3	3	이론+실습	
	1	MA1023	전심	퍼포먼스워킹	3	3	이론+실습	필수
	2	MA1025	전심	프로페셔널워킹	3	3	실습	
	1	MA1056	전심	포토포즈	3	3	이론+실습	
	2	MA1055	전심	표정연출테크닉	3	3	이론+실습	
3	1	MA1191	전심	뷰티트렌드	3	3	이론+실습	
	2	MA1108	전심	바디밸런스	3	3	실습	
	1	MA1178	전심	움직임1	3	3	실습	
	2	MA1179	전심	움직임2	3	3	실습	
	1	MA1035	전심	고급연기1	3	3	실습	
	2	MA1036	전심	고급연기2	3	3	실습	
	1	MA1172	전심	장면연기	3	3	실습	
	2	MA1107	전심	요가	3	3	실습	
	1	MA1093	전심	기초댄스1	3	3	이론+실습	
	2	MA1094	전심	기초댄스2	3	3	이론+실습	
	1	MA1116	전심	작품제작실습1	3	3	실습	
	2	MA1117	전심	작품제작실습2	3	3	실습	
	1	MA1162	전핵	통합공연예술프로젝트2	3	3	실습	P/NP 평가 필수
	2	MA1163	전심	통합공연예술프로젝트3	3	3	실습	
	2	MA1165	전핵	통합공연프로젝트응용캡스톤디자인	3	3	실습	P/NP 평가 필수
	1	MA1058	전심	인체구조	3	3	이론+실습	
	1	MA1192	전심	Model Body Fit.1	3	3	실습	
	2	MA1193	전심	Model Body Fit.2	3	3	실습	
	1	MA1150	전심	무대연출1	3	3	실습	
	2	MA1151	전심	무대연출2	3	3	실습	

4	1	MA1062	전심	오디션	3	3	이론+실습	
	1	MA1176	전심	심화연기1	3	3	실습	
	2	MA1177	전심	심화연기2	3	3	실습	필수
	1	MA1174	전심	카메라연기1	3	3	실습	
	2	MA1175	전심	카메라연기2	3	3	실습	
	1	MA1118	전심	작품제작실습3	3	3	실습	
	2	MA1119	전심	작품제작실습4	3	3	실습	
	1	MA1164	전심	통합공연예술프로젝트4	3	3	실습	
	2	MA1112	전심	워크샵2	3	3	실습	
	1	MA1166	전핵	통합공연프로젝트심화캡스톤디자인	3	3	실습	P/NP 평가 필수
	2	MA1024	전심	워킹지도법	3	3	실습	필수
	1	MA1054	전심	카메라스튜디오	3	3	이론+실습	
	2	MA1057	전심	포트폴리오	3	3	이론+실습	
	2	MA1146	전심	인턴쉽	3	3	이론+실습	
	2	MA1999	전심	졸업작품및시험	0	0		P/NP 평가 필수

5 교과목 설명

1학년 교과목 내용

MA1051 이미지메이킹1(Image Making 1)

강의 및 실습 3시간 3학점

모델산업의 전반을 이해하고 패션, 뷰티, 식품 등의 브랜드 분석을 통하여 모델로써 자기 자신의 적소를 파악하는 방법을 익힌다.

MA1052 이미지메이킹2(Image Making 2)

강의 및 실습 3시간 3학점

브랜드 연구를 통해 자신의 이미지메이킹 도표와 해외 사례의 연구를 통해 시안을 만들고 모방촬영을 통하여 자신의 이미지 연출을 만드는 기술을 익힌다.

MA1101 코디네이션기초(Elementary Coordination)

강의 및 실습 3시간 3학점

현대의 패션 트렌드를 파악하고 개인의 체형, 개성에 맞는 스타일을 찾아 연출할 수 있는 능력을 키운다.

MA1031 기초연기1(Elementary Acting 1)

실습 3시간 3학점

연기의 예술로서의 매체가 자기 자신이라는 점을 인식하며 인간의 몸과 마음에 대한 기초적인 이해와 더불어 그 표현법을 훈련한다.

MA1032 기초연기2(Elementary Acting 2)

실습 3시간 3학점

기초연기1의 심화과정 수업이다. 연기에 대한 기본적인 이해를 위해 독백을 활용하여 자아의 발견과 표현방법의 터득을 훈련한다.

MA1171 발성과발음(Vocalization and Pronunciation)

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 자유로운 표현의 기초가 되는 발성과 발음의 원리를 알아보고 실기를 통해 훈련하는 데 목적을 둔다. 들숨과 날숨, 소리의 생성 및 소리의 통로 등 발성기관을 이해하고, 호흡훈련 및 공명 훈련을 한다. 그리고 호흡과 소리, 감정의 연결, 발음훈련을 통해 정확한 말하기를 훈련한다. 또한 개인 별 발성과 발음을 분석해 발전방향을 모색하고 이를 통해 각각의 감정에 따라 정확한 발성과 발음을 구사할 수 있는 연기 방법론을 체득할 수 있다.

MA1173 즉흥연기(Improvisatory Acting)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 대본 없이 장소와 대상, 상황만 가지고 즉흥적으로 연기를 실연해 봄으로써, 마음껏 상상하고 자신의 표현을 극대화할 수 있는 방법을 습득하는 과목이다. 이를 위해 이완훈련, 집중훈련, 호흡과 발성 등을 훈련한다. 또한 잠재된 감정을 이끌어내 감정이입을 익힌다. 즉흥적인 연기를 훈련함으로써, 어떤 상황에서도 자신만의 표현을 할 수 있는 순발력 있는 연기자가 되기 위한 방법론을 체득하는 것에 목적을 둔다.

MA1125 모델학개론 (The Principle of Model)

강의 및 실습 3시간 3학점

모델의 역사, 패션쇼의 역사, 광고의 역사 등 모델계의 역사(史)적인 측면을 연구하고 모델을 둘러싼 문화적,사회적 측면의 환경변화를 이해하고 습득한다.

MA1059 모델실무1(Model Practice 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

프로필 촬영(시험촬영)을 통하여 포트폴리오를 만들고 모델 에이전시와의 접촉과 관계 및 관리요령을 습득한다.

MA1021 워킹기초(Elementary Walking)**강의 및 실습 3시간 3학점**

워킹을 훈련하는 첫 단계라 할 수 있는 워킹기초는 자신에게 주어진 모델로써의 이미지와 성격을 가장 효과적으로 표현할 수 있도록 준비하는 단계이다.

MA1022 워킹테크닉(Walking Technic)**강의 및 실습 3시간 3학점**

모델로써의 자세를 잡아주고, 스타일을 창조해주며, 모델의 질을 높이기 위한 교육으로, 올바른 자세와 자신만의 잠재되어 있는 재능을 표현할 수 있는 다양한 워킹 기술들을 습득한다.

2학년 교과목 내용

MA1102 뷰티메이크업(Beauty Make-up)**강의 및 실습 3시간 3학점**

자연적 고유미와 개성미를 창출할 수 있도록 사례를 통해 뷰티메이크업의 방법을 연구하고 메이크업을 통해 가장 아름다운 얼굴을 표현할 수 있도록 이미지 구축을 중심으로 전반적인 뷰티메이크업 방법을 습득한다.

MA1103 이미지메이크업(Image Make-Up)**강의 및 실습 3시간 3학점**

21세기 성공적 전략으로 이미지메이크업은 개인의 효과적이고 통합적인 관리가 필요하다. 정신적이나 신체적으로 표현되는 이미지메이크업 방법을 사례로 연구하여 다양한 이미지를 표현할 수 있는 방법을 습득한다.

MA1105 기초헤어스타일링(Basic Hairstyling)**실습 3시간 3학점**

패션, 얼굴형, 메이크업, 액세서리 등과 같은 다양한 구성요소와 헤어 스타일링과의 조화를 위해 여러 가지 이미지의 기준을 만들고 그 기준에 따라 전체적인 콘셉트조화를 이뤄낼 수 있는 전문 스타일링을 연출한다. 이를 위해 본 교과목에서는 헤어의 기초지식과 관리, 헤어스타일링의 기본지식을 학습하고, 이미지 맵을 만들어 각각의 이미지에 맞는 스타일을 연출 할 수 있도록 한다.

MA1106 피부관리기초(Skin Care Basics)**실습 3시간 3학점**

모델로서 필수적인 피부관리에 대해 실습하며, 전반적인 기초 피부관리 과정을 실습한다. 본 교과목에서는 위생과 청결, 안면 클렌징과 마사지, 마스크의 사용, 마무리관리 등, 기본적인 피부관리에 관하여 순차적으로 학습하며, 이를 통해 관리에 사용되는 매뉴얼 테크닉, 클렌징, 딥클렌징 등을 전문적으로 행할 수 있다.

MA1033 중급연기1(Acting 1)**실습 3시간 3학점**

실질적이 연기훈련을 실시하는 과정이다. 체계적인 실습을 통해 각각 개인의 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실재를 익힌다. 신체의 활용과 발성 등의 연기 테크닉적인 면을 강조하여 무대에서 연기자가 보다 효과적으로 연기감정을 관객들에게 전달할 수 있게끔 하고, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실재를 익힌다.

MA1034 중급연기2(Acting 2)**실습 3시간 3학점**

중급연기의 심화과정 수업이다. 체계적인 실습을 통해 배우들끼리의 앙상블에 그 중점을 둔다. 각각 개인의 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실재를 익힌다.

MA1065 화술1(Diction 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

화법, 국문법 및 발성학 등에 대한 기초 연구와 발성 및 발음 훈련을 통하여 언어 구사의 올바른 인식과 실천 능력을 진작케 한다.

MA1066 화술2(Diction 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

화술 훈련의 심화단계로, 다양한 말하기 훈련을 통해 자신감 있는 의사표현방법을 훈련하고 습득한다.

MA1078 뮤지컬보컬1(Musical Vocal Training 1)**실습 3시간 3학점**

뮤지컬 연기의 구성요소인 뮤지컬 노래 습득과 훈련의 기초과정으로 기존 뮤지컬의 음악적 레파토리를 토대로 익힌다.

MA1079 뮤지컬보컬2(Musical Vocal Training 2)**실습 3시간 3학점**

뮤지컬 연기의 구성요소인 뮤지컬 노래 습득과 훈련의 심화과정으로 기존 뮤지컬의 음악적 레파토리를 토대로 개개인의 특색에 맞는 창법을 훈련한다.

MA1111 워크샵1 (Workshop 1)**실습 3시간 3학점**

패션쇼 워크샵을 통하여 패션쇼의 전반적인 상황을 이해하고 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관해 연구하며 사례를 통하여 크리에이티브한 제작이 가능하도록 한다.

MA1161 통합공연예술프로젝트1(Integrated Performing Arts Project 1)**실습 3시간 3학점**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

3학년 교과목 내용

MA1191 뷰티트렌드(Beauty Trend)**강의 및 실습 3시간 3학점**

모델은 뷰티와 패션트렌드를 누구보다 빠르게 접하게 되며 표현해야 한다. 뷰티트렌드를 표현하기 위해 시대의 흐름과 패션트렌드에 대한 이해가 따라야하고 현재의 트렌드에 빠르게 적응해야한다. 현재의 트렌드는 과거의 뷰티, 패션 등을 바탕으로 변화하고 발전해 왔기에 과거의 뷰티와 패션을 파악해야한다. 또한 현재의 유행 컬러 및, 메이크업 패턴, 피부표현, 패션스타일, 헤어스타일 등의 토탈스타일링의 트렌드에 관한 실질적인 교육이 이루어져야 하며 나아가 미래의 트렌드 또한 제시할 수 있어야 한다.

MA1108 바디밸런스 (Body Balance)**실습 3시간 3학점**

인체의 균형과 발달에 영향을 미치는 요소를 분석하고, 식이요법, 다이어트, 자세, 스트레칭, 피트니스에 이르기까지 모델로서 갖추어야할 바디밸런스를 발달, 유지하는 방법을 분석, 학습한다.

MA1178 움직임1(Movement 1)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 배우로서의 자유로운 신체 표현 능력을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 올바른 호흡과 자세를 학습하고 걷기, 서기, 이동, 리듬과 템포, 비즈니스 등 다양한 움직임의 기초적인 요소를 학습한다. 또한 심리에 따라 다르게 표현되는 움직임을 학습하여 내면과 외면이 조화되는 자유로운 연기자를 양성한다.

MA1179 움직임2(Movement 2)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 배우로서의 자유로운 신체 표현 능력을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 발레, 현대무용, 재즈댄스, 아크로바틱 등의 전통적인 훈련법을 학습한다. 또한 심리에 따라 다르게 표현되는 움직임을 심화 학습하여 내면과 외면이 조화되는 자유로운 연기자를 양성한다.

MA1035 고급연기1(Advanced Acting 1)**실습 3시간 3학점**

고급연기는 기초연기, 중급연기에서 배운 연기를 응용하여 방송 영화 등 매체에서 활용할 수 있는 연기 기술 습득에 목적을 둔 수업이다. 카메라 등을 활용하여 매체의 특성을 이해, 숙지하여 연기 훈련을 실시한다.

MA1036 고급연기2(Advanced Acting 2)**실습 3시간 3학점**

고급연기의 심화과정 수업이다. 방송, 영화 등 다양한 매체에서 요구하는 연기 기술 습득에 목표를 둔다.

MA1172 장면연기(Scene Acting)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 본격적인 작품 연습의 전 단계로 일상생활에서의 장면을 만들어 표현하는 방법을 학습하는 것에 목적을 둔다. 그룹의 조 편성, 단체 연습 등의 필요성을 익히고 장면의 주제 및 인물 관계의 발견을 통해 제시된 상황에 대한 이해를 높인다. 또한 상황을 구체화하기 위해 음악, 의상, 소품 등의 요소를 활용하는 방법을 익히고, 연기에 있어서 앙상블의 중요성을 익힌다.

MA1107 요가(Yoga)**실습 3시간 3학점**

요가는 자세와 호흡을 가다듬어 심신을 단련하는 인도 고유의 수행법으로 자세교정, 다이어트, 대사기능 향상, 근력강화, 질병예방, 혈액순환 촉진, 노화 지연 등에 탁월한 효과를 발휘한다. 모델의 준비과정으로서의 요가의 기본적 이해도를 높이고 준비자세, 필요한 테크닉, 다양한 프로그램을 통해 정신수양과 신체관리 방법을 학습한다. 정신력을 개발하고 육체를 강화하기 위해 평형상태의 유지 및 조화, 호흡과 명상, 요가의 종류(힐링요가, 파워요가, 핫요가, 파트너요가 등)에 따른 심신통제로서의 좌법과 호흡법인 조식, 이완과 휴식법 등을 터득, 반복 훈련한다.

MA1093 기초댄스1(Elementary Dancing 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

자유로운 신체표현을 위해 무용 등의 기초를 다진다.

MA1094 기초댄스2(Elementary Dancing 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

자유로운 신체표현을 위해 무용의 심화학습과정이다.

MA1116 작품제작실습1 (Play Production Workshop 1)**실습 3시간 3학점**

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1117 작품제작실습2 (Play Production Workshop 2)**실습 3시간 3학점**

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1162 통합공연예술프로젝트2(Integrated Performing Arts Project 2)**실습 3시간 3학점**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1163 통합공연예술프로젝트3(Integrated Performing Arts Project 3)**실습 3시간 3학점**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1165 통합공연응용캡스톤디자인**실습 3시간 3학점****(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1058 인체구조(Body Structure)**강의 및 실습 3시간 3학점**

모델의 신체구조와 이미지를 정확히 파악하여 모델 활동에 필요한 조화와 균형 있는 워킹능력과 포토포즈, 표정연기 등을 모델의 이미지에 맞게 표현하는 능력을 함양하는 과정을 습득한다.

MA1192 Model Body Fit 1(Model Body Fit 1)**실습 3시간 3학점**

모델에게 있어서 체형이 중요한 비중을 차지하는 만큼, 모델을 위한 이상적 신체, 체형을 만들기 위한 기술을 습득하고 실습한다. 근육단련을 포함한 바디라인을 중심으로 미적요인을 향상시키고, 단기간의 결과보다 장기적이고 지속적인 유지를 위해 스트레칭, 체중감량, 유연성, 체력, 건강 등을 함께 관리, 훈련한다.

MA1193 Model Body Fit 2(Model Body Fit 2)**실습 3시간 3학점**

모델에게 있어서 체형이 중요한 비중을 차지하는 만큼, 모델을 위한 이상적 신체, 체형을 만들기 위한 기술을 습득하고 실습한다. 근육단련을 포함한 바디라인을 중심으로 미적요인을 더욱 향상시키기 위하여 심화학습 및 훈련한다.

MA1150 무대연출1(Stage Management 1)**실습 3시간 3학점**

패션쇼의 무대를 연출하는 기초과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 콘셉트(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습하고, 나아가 헤어, 메이크업, 의상, 스타일링, 소품활용, 무대종류와 상황에 따라 응용할 수 있도록 실습한다.

MA1151 무대연출2(Stage Management 2)**실습 3시간 3학점**

패션쇼의 무대를 연출하는 고급과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와

콘셉트(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습하고, 나아가 헤어, 메이크업, 의상, 스타일링, 소품활용, 무대종류와 상황에 따라 응용할 수 있도록 실습한다.

4학년 교과목 내용

MA1062 오디션(Audition)

강의 및 실습 3시간 3학점

엔터테인먼트 분야의 실제 오디션 상황을 익히고 본 강좌를 통하여 실제 오디션 상황에 적응하여 실제 오디션에 잘 적응하여 현장에서 요구하는 모델, 연기자, 엔터테이너로서의 역량을 함양하는 데 목적을 둔다.

MA1176 심화연기1(Intensified Acting 1)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 표현해 내는 전문 배우의 양성을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다. 궁극적으로 인물의 감정을 정확히 구현할 수 있는 표현력을 기른다.

MA1177 심화연기2(Intensified Acting 2)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 표현해내는 전문 배우의 양성을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다. 궁극적으로 인물의 감정을 정확히 구현할 수 있는 표현력을 기른다.

MA1174 카메라연기1(Camera Acting 1)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 카메라를 통한 연기의 전반적인 지식을 습득하고 영화언어를 이해함으로써 학습자로 하여금 시각예술인 영화 매체 연기에 대한 전문성을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이에 따라 카메라와 렌즈의 특성은 물론 카메라 표현기법에 대한 기술적인 이해를 바탕으로 연기에 대한 접근법과 표현법을 익힌다. 영화적 표현의 특성을 연극적 표현과 비교하면서 연기에 대한 접근법의 차이점을 이해한다.

MA1175 카메라연기2(Camera Acting 2)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 카메라를 통한 연기의 전반적인 지식을 습득하고 영화언어를 이해함으로써 학습자로 하여금 시각예술인 영화 매체 연기에 대한 전문성을 함양하는 것에 목적을 둔다. 영화언어의 기본 단위인 샷에 대한 이해를 바탕으로 장면구성에서 샷의 역할과 기능, 장면 분석, 등장인물 분석, 행위와 대사의 관계 및 분석을 학습한다. 이를 토대로 직접 카메라 연기연습을 실습해 봄으로써 영화연기에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

MA1118 작품제작실습3 (Play Production Workshop 3)

실습 3시간 3학점

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1119 작품제작실습4 (Play Production Workshop 4)

실습 3시간 3학점

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1164 통합공연예술프로젝트4(Integrated Performing Arts Project 4) **실습 3시간 3학점**
프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1112 워크샵2 (Workshop 2) **실습 3시간 3학점**
패션쇼 워크샵을 통하여 패션쇼의 전반적인 상황을 이해하고 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관해 연구하며 사례를 통하여 크리에이티브한 제작이 가능하도록 한다.

MA1166 통합공연심화캡스톤디자인 **실습 3시간 3학점**
(Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects)
프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1024 워킹지도법(Model Practice Instructor) **실습 3시간 3학점**
모델실기에 이론을 적용하여 교육할 수 있도록 하며 대상에 따라 효과적인 워킹 지도법을 적용할 수 있도록 하여 모델실기 지도자를 배출할 수 있는 전문적 지식을 함양한다.

MA1054 카메라스튜디오(Camera Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**
모델로써 인쇄매체 촬영을 위한 가장 중요한 요소 중 하나인 앵글과 샷을 이해하고 기본적인 조명과 포토그래퍼와 소통하는 방법을 익힌다.

MA1057 포트폴리오(Portfolio) **강의 및 실습 3시간 3학점**
프로필, 시험 촬영을 통해 얻어진 사진과 실제 촬영에서 얻어진 티어시트를 재구성하여 미팅 또는 오디션에 활용할 수 있으며 또한 각 제품의 브랜드 이미지와 부합되게 만드는 과정을 익힌다.

MA1146 인턴쉽(Internship) **강의 및 실습 3시간 3학점**
인턴쉽을 통하여 현장적응 능력을 함양하는 동시에 전공분야의 실태를 파악하여 졸업 후 취업 및 사회활동에 필요한 요소들을 익힌다.

MA1999 졸업작품및시험(Graduation Performance) **P학점**
창의적인 패션쇼 기획과 공연기획을 통하여 실습현장에서 모델과 연기자 혹은 연출자로서 참여하여 완성도 높은 패션쇼/공연을 제작하여 현장 적응능력을 향상시킨다.
(Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 전공 내규

<모델연기전공 졸업요건 >

구 분	졸업요건	비 고
전공	1) 48학점이상 이수 2) 필수과목 이수 ① 작품제작실습1,2,3,4, 통합공연예술프로젝트1,2,3,4, 워크샵1,2, 통합 공연프로젝트응용캡스톤디자인, 통합공연프로젝트심화캡스톤디자인 中 4과목 ② 기초연기1, 기초연기2, 워킹기초, 워킹테크닉, 퍼포먼스워킹, 심화연 기2, 워킹지도법 이수	복수전공 및 부전공은 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
영화	영화영상학과 제작 영화 4편 이상 출연 (단, 이에 준하는 외부의 독립, 단편, 장편 영화, 드라마, 뮤직비디오, 패 션필름, 광고, 영상 출연 등도 인정 가능)	

■ 무대기술전공 ■

(Major of Theatrical Arts)

1. 교육목표

- (1) 무대예술 분야의 전문성을 강화하며, 무대기술 전문교육으로 공연예술에서 요구하는 무대기술 분야의 전문 인력을 양성한다.
 - 무대예술전문인 양성을 위한 교육을 목표로 한다.
 - 무대음향, 무대조명, 무대기계분야 등에 자격취득을 목표로 한다.
- (2) 무대기술 전문교육을 통하여 무대기술 분야의 기술 향상과 논리적이며 체계적인 사고를 습득한 실천하는 전문인을 양성한다.
 - 새로운 기술을 습득, 이해하고 선택하며 적용할 수 있도록 한다.
 - 무대기술에 필요한 기술적 원리를 올바르게 이해할 수 있도록 한다.
- (3) 공연예술 단체와의 교류를 통하여 국제적인 경쟁력을 갖춘 무대예술 전문인을 양성한다.
 - 국, 공립 예술단체와 전문 프로덕션과의 산학협력 체계를 구축한다.
 - 국제 공연예술제등에 활발한 교류를 통하여 국제화, 세계화를 지향하도록 한다.
- (4) 무대기술의 새로운 영역 창출을 위한 창조적 탐구인을 양성한다.
 - 새로운 극장과 공연예술 분야를 습득하여 공연의 완성도를 향상시킨다.
 - 여러 장르와의 협동 공연으로 새로운 공연예술로 발전을 도모한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 공연예술학부 무대기술전공 교육과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문 교양선택), 전공교육과정(전공기초, 전공심화, 전공핵심) 으로 구분된다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	TT1091	공연제작실습 1	3	2	2
	TT1092	공연제작실습 2	3	3	1
	TT1093	공연제작실습 3	3	3	2
	TT1094	공연제작실습 4	3	4	1

3. 전공 이수체계도

공연예술학부 무대기술전공									전공핵심		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과교육과정	직진분	무출야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기			
문화적, 예술적 소양을 갖춘 공연예술 전문인 능력		무대감독	조명제도	무대디자인1	무대디자인2	무대디자인3			직무특강	무대감독 무대디자이너 조명디자이너 기술감독	
			무대기술	조명디자인1	조명디자인2	조명디자인3					
공연 콘텐츠 개발 능력	공연예술의 이해	공간스케치	컴퓨터응용디자인1	컴퓨터응용디자인2	소품제작실습				무대기술 세미나	컨셉 아티스트 모델링 전문가	
		무대장치 제작1	무대장치 제작2								
창의적 기획 능력	희곡분석		공연기획	예술마케팅	공연분석		극장경영	예술경영	현직자 멘토링	공연기획자 공연제작자 예술경영전문가	
팀 프로젝트 수행 능력	무대장치 기초	무대조명 기초	무대기계 기초	공연제작 실습1	공연제작 실습2	공연제작 실습3	공연제작 실습4		공연제작 멘토링	무대감독 조명감독 기술감독	
					프로덕션 실습1	프로덕션 실습2	프로덕션 실습3	프로덕션 실습4			
통합형 창의 문화예술 능력	빛과 색		무대작화1	무대작화2	통합공연술 프로젝트 1	통합공연술 프로젝트 2			콘텐츠 크리에이션	예술감독 무대작화가 음향디자이너 음향감독	
글로벌 공연예술 능력	극장일반 상식	공연예술 트렌드 분석						졸업작품 및 시험	AI/XR공연 세미나	공연제작자 예술행정가	
						통합공연 프로젝트 응용캡스 토탈디자인	통합공연 프로젝트 심화캡스 토탈디자인				

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	TT1106	전기	공연예술의 이해 (Understanding the Performing Arts)	3	3	실습	
	2	TT1107	전기	공연예술 트렌드 분석 (Analysis of Performing Arts Trends)	3	3	실습	
	1	TT1026	전기	빛과 색 (Light and Color)	3	3	실습	
	2	TT1020	전기	무대조명기초 (Stage Lighting Basic)	3	3	실습	
	1	TT1011	전기	극장일반상식 (Understanding Theatre)	3	3	실습	
	2	TT1017	전기	무대감독 (Stage Management)	3	3	실습	
	1	TT1050	전기	무대장치기초 (Stage Setting Basic)	3	3	실습	
	2	TT1006	전기	공간스케치 (Space Sketch)	3	3	실습	
2	1	TT1108	전심	공연 기획 (Performing Arts Planning and Production)	3	3	실습	
	2	TT1109	전심	예술마케팅 (Arts Marketing)	3	3	실습	
	1	TT1025	전심	조명 제도 (Lighting Scheme Drawing)	3	3	실습	
	2	TT1021	전심	조명 디자인 1 (Lighting Design 1)	3	3	실습	
	1	TT1055	전심	무대 작화 1 (Scenic Painting 1)	3	3	실습	
	2	TT1056	전심	무대 작화 2 (Scenic Painting 2)	3	3	실습	
	2	TT1053	전심	무대 디자인 1 (Scenic Design 1)	3	3	실습	
	1	TT1014	전심	컴퓨터 응용디자인 1 (Computer Aided Design 1)	3	3	실습	
	2	TT1091	전핵	공연제작 실습 1 (Production Practicum 1)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	TT1022	전심	조명 디자인 2 (Lighting Design 2)	3	3	실습	
	2	TT1023	전심	조명 디자인 3 (Lighting Design 3)	3	3	실습	
	1	TT1054	전심	무대 디자인 2 (Scenic Design 2)	3	3	실습	
	2	TT1057	전심	무대 디자인 3 (Scenic Design 3)	3	3	실습	
	1	TT1095	전심	통합공연예술 프로젝트 1 (Integrated Performing Arts Project 1)	3	3	실습	
	2	TT1096	전심	통합공연예술 프로젝트 2 (Integrated Performing Arts Project 2)	3	3	실습	
	1	TT1092	전핵	공연제작 실습 2 (Production Practicum 2)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2	TT1093	전핵	공연제작 실습 3 (Production Practicum 3)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
4	1	TT1005	전심	극장경영 (Management of Theatre)	3	3	실습	
	2	TT1105	전심	예술경영 (Art Management)	3	3	실습	
	1	TT1101	전심	프로덕션 실습Ⅰ (Production ExperienceⅠ)	3	3	실습	
	2	T1102	전심	프로덕션 실습Ⅱ (Production ExperienceⅡ)	3	3	실습	
	1	TT1103	전심	프로덕션 실습Ⅲ (Production ExperienceⅢ)	3	3	실습	
	2	TT1104	전심	프로덕션 실습Ⅳ (Production ExperienceⅣ)	3	3	실습	
	1	TT1094	전핵	공연제작실습 4 (Production Practicum 4)	3	3	실습	· P/NP 평가 · 필수
	2	TT1999	전심	졸업 작품 및 시험 (Senior Theatre)	0	0	실습	· P/NP 평가 · 졸업학기 필수

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

TT1106 공연예술의 이해 (Understanding the Performing Arts)

실습 3시간 3학점

정부의 문화정책의 흐름에 대한 기본 용어와 지식을 습득하여, 공연단체의 활동에 영향을 미치는 정부지원사업에 유연하게 대처할 수 있는 방안에 대해서 연구하고 공연단체 운영 전반과 창작공연 제작 환경에 대비할 수 있는 기획자로 성장할 수 있도록 한다.

TT1107 공연예술 트렌드 분석 (Analysis of Performing Arts Trends)

실습 3시간 3학점

융복합 공연과 Culture Technology의 발달로 인해 공연계에도 영향을 미치고 있고 수동적인 관객에서 적극적인 관객으로 변화하고 있는 시대에서 공연의 새로운 트렌드를 읽고 기획에 반영할 수 있도록 교육하여 미래의 공연시장을 이끌어갈 주역으로 성장하도록 한다

TT1026 빛과 색 (Light and Color)

실습 3시간 3학점

빛과 색의 특성과 기능에 관한 이론과 빛과 색 대한 관찰과 분석을 병행하고 회화 사진 영상 등에서 빛의 이미지를 분석하여 빛과 색에 대한 지각능력을 향상시킨다

TT1020 무대조명기초(Stage Lighting Basic)

실습 3시간 3학점

무대조명의 기초과정으로 걸고, 맞추고, 메모리하고 철거하는 과정을 실습한다.

TT1011 극장일반상식(Understanding Theatre)

실습 3시간 3학점

극장과 공연예술에 관한 전반적인 내용을 포괄적으로 다루고, 극장 및 공연예술 상식에서부터 극장 공간, 공연 내용, 공연 과정, 공연 수용, 극장 및 공연예술 용어까지 다양하게 살펴본다.

TT1017 무대감독(Stage Management)

실습 3시간 3학점

무대와 공연진행을 위한 다양한 테크닉을 습득하며, 무대진행 효과적인 관리에 대한 노하우와 조명, 음향, 기계 감독들과의 네트워크를 배우게 되는 과정이다

TT1050 무대장치기초(Stage Setting Basic)

실습 3시간 3학점

무대장치 기초과정으로서 장치를 만들고, 달고, 이동하고, 작화하는 모든 기술의 기초과정을 습득한다.

TT1006 공간스케치(Space Sketch)

실습 3시간 3학점

선, 명암, 사물, 빛의 이해를 통해 입체감과 공간감을 스케치를 통한 시각화 훈련으로 상상력을 증진시킬 수 있는 능력을 배우고 익힌다.

2학년 교과목 내용

TT1108 공연 기획 (Performing Arts Planning and Production)

실습 3시간 3학점

공연기획에 관한 전반적인 학습을 통해 공연기획자, 나아가 예술기획자의 역할을 이해한다. 자원조성, 홍보마케팅, 인력관리, 공연기획 문서 작성법 등 공연기획에 실질적으로 필요한 프로세스를 습득함과 동시에 다양한 국내외 공연기획 연구사례를 통해 공연기획의 현장감을 익힌다. 특히 가상의 프로젝트 기획을 통해 공연기획서, 보도자료, 협찬의뢰서, 포스터, 웹진 등을 직접 작성함으로써 수업 시간에 배운 내용을 직접 공연 기획 실무과정에 적용하는 기회를 갖는다.

TT1109 예술마케팅(Arts Marketing)

실습 3시간 3학점

마케팅의 기본개념에 대한 이해를 바탕으로 예술분야에 어떻게 마케팅이 적용될 수 있는가를 다양한 사례를 통해 접근한다. 특히 마케팅 이론에 근거한 예술마케팅의 원론뿐 아니라 관객, 극장, 홍보, 자원조성, 등 공연예술을 이루는 핵심요소 에 대해서도 마케팅적 관점에서 비중 있게 다룬다. 단순히 마케팅 개념을 이해하는데 그치지 않고 마케팅을 예술 분야에 효율적으로 적용시키기 위한 다양한 전략적 사고를 습득하고 이를 보다 창조적으로 발전시켜 나간다

TT1025 조명 제도 (Lighting Scheme Drawing)

실습 3시간 3학점

조명 계획도 제도 작업에 필요한 평면도, 단면도, 회로도, 조명기호, 범례, 표제, 문자, 설명기입 등을 배우고 익힌다.

TT1021 조명 디자인 1(Lighting Design 1)

실습 3시간 3학점

조명 디자인의 초급실습 과정으로서 조명 디자인에 필요한 도면 작성법등 디자인의 초급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급디자인을 학습한다.

TT1055 무대 작화 1 (Scenic Painting 1)

실습 3시간 3학점

무대 작화를 위한 작업도구, 페인트, 색소, 염료 등의 종류와 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대 작화의 초급실습 과정이다.

TT1056 무대 작화 2 (Scenic Painting 2)

실습 3시간 3학점

무대작화를 위한 중급과정으로서 응용할 수 있도록 작화 재료에 따른 사용법, 색채 혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대 작화의 중급 실습과정이다.

TT1053 무대 디자인 1 (Scenic Design 1)

실습 3시간 3학점

극 공간 연출을 위한 디자인 초급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 소형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1014 컴퓨터 응용디자인 1(Computer Aided Design 1)

실습 3시간 3학점

컴퓨터 그래픽을 응용한 디자인 실습(캐드)을 이해하고 습득한다.

TT1091 공연제작 실습 1 (Production Practicum 1)

실습 P학점(3학점)

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 소극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해 본다.(Pass/Non-Pass)

3학년 교과목 내용

TT1022 조명 디자인 2 (Lighting Design 2)

실습 3시간 3학점

조명 디자인의 중급실습 과정으로서 조명 디자인에 필요한 도면작성법 등 디자인의 중급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 중급디자인을 학습한다.

TT1023 조명 디자인 3 (Lighting Design 3)

실습 3시간 3학점

조명 디자인의 고급실습 과정으로서 조명 디자인에 필요한 도면작성법 등 디자인의 고급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 고급디자인을 학습한다.

TT1054 무대 디자인 2 (Scenic Design 2)

실습 3시간 3학점

극 공간 연출을 위한 디자인 중급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1057 무대 디자인 3 (Scenic Design 3)

실습 3시간 3학점

극 공간 연출을 위한 디자인 고급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1095 통합공연예술 프로젝트 1(Integrated Performing Arts Project 1)

실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과과정 내에 반영한 수업으로 예술대학 (12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1096 통합공연예술 프로젝트 2(Integrated Performing Arts Project 2)

실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학 (12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1092 공연제작 실습 2 (Production Practicum 2)

실습 P학점(3학점)

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 중극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연제작 시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다.(Pass/Non-Pass)

TT1093 공연제작 실습 3 (Production Practicum 3)

실습 P학점(3학점)

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 대극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다.(Pass/Non-Pass)

4학년 교과목 내용

TT1005 극장 경영(Management of Theatre)

실습 3시간 3학점

공연예술에 필요한 회계, 기획, 홍보, 마케팅, 무대운영 등 극장경영에 필요한 지식을 습득 한다.

TT1105 예술경영 (Art Management)

실습 3시간 3학점

문화예술 산업의 구조와 예술단체 운영 방식을 이해하고, 예술 프로젝트의 기획·마케팅·관객개발 등 예술경영의 실무적 접근을 탐구한다.

TT1101 프로덕션 실습 I (Production Experience I)

실습 3시간 P학점(3학점)

공연예술 현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다.

TT1102 프로덕션 실습Ⅱ(Production ExperienceⅡ)

실습 3시간 P학점(3학점)

공연예술 현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다.

TT1103 프로덕션 실습Ⅲ(Production ExperienceⅢ)

실습 3시간 P학점(3학점)

공연예술 현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다

TT1104 프로덕션 실습Ⅳ(Production ExperienceⅣ)

실습 3시간 P학점(3학점)

공연예술 현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다.

TT1094 공연제작 실습 4 (Production Practicum 4)

실습 P학점(3학점)

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 졸업공연, 기획공연을 직접 제작해보고 이를 통해 무대를 체험해보고 공연 제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1999 졸업 작품 및 시험(Senior Theatre)

P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 무대기술전공 졸업예정자들은 졸업 작품을 해야 졸업할 수 있다. 또한 졸업 공연의 학점을 이수하기 위해서는 선 조건으로 공연제작실습 1,2,3,4를 반드시 이수해야만 한다.(Pass/Non-Pass)

6. 무대기술전공 졸업 요건 : 학부 내규

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 무대기술전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 [졸업 작품 및 시험(TT1999)]을 이수하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

졸업요건		세부기준
전	공	1) 전공 교과목 48학점 이상 이수. 2) 전공 교과목 48학점 외 [공연제작실습 I, II, III, IV] 필수 이수 [졸업 작품 및 시험] 필수 이수 3) 각 세부 전공별(무대, 조명, 공연기획) 교과목 6과목 이상
교	양	1) 핵심 역량 교양필수 : 16학점 이수 2) 핵심 역량 교양선택 : 6개 영역 12 학점 이상 이수
공 연 제 작 참 여		1) 공연예술학부 정기공연에 세부 전공별로 7회 이상 참여 2) 졸업 학기 졸업작품 참여 (단, 취업계 제출 시 예외)

■ 무대패션전공 ■

(Major of Stage Fashion)

1. 교육목표

서경대학교 공연예술학부 무대패션전공은 우리 대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록 현장 실무형 프로덕션 시스템과 공연예술 특성화인 HUB를 통해 협업에 단련된 ‘통합형 공연예술 창의융합 인재양성’을 목표로한다. 4차 산업 혁명 시대, 패션디자인, 무대의상 제작 능력과 디지털 전환 실무 능력을 갖춘 창의실용인재를 양성하고 있다. 이는 ‘학술이론과 응용 방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣) 있는 지도적 인재의 양성’이라는 우리 대학의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천 목표를 가진다.

- (1) ‘지(智)’ 산업현장의 프로덕션 시스템을 전 교육과정에 적용하여 패션산업과 무대의상 실무에서 창의적이고 미래지향적 자세를 지닌 창의실용인재 양성을 목표로 무대 패션의 디자인 및 제작을 위한 기본 전공 지식뿐만 아니라 공연예술 전반에 대한 풍부한 경험과 감각을 함양한 혁신적이고 창조적인 탐구인을 양성한다.
- (2) ‘인(仁)’ K-CULTURE와 문화다양성, 지속가능한 윤리적 미래는 글로벌 공연예술의 키워드이다. ‘패션 · 예술 · 과학 · 인문교육’에 대한 폭넓은 교양, 인간주의적 가치관, 심미적 안목과 표현력이 풍부해 종합적 판단력을 가진 문화예술인재 양성을 목표로 다양한 분야와의 협업이 가능하고 지역사회 상생을 통한 봉사과 나눔의 인성을 지닌 세계적 교양인을 양성한다.
- (3) ‘용(勇)’ 창의성, 전문성, 예술성, 도전정신으로 공연예술단체, 패션기업, 글로벌 기업 등과의 교류를 통해 국제적 경쟁력을 갖춘 글로벌 공연예술 창의인재 양성을 목표로 현장에서의 경쟁력 있는 인재, 전문적 실무 능력을 지닌 실천하는 전문인을 양성한다.

무대패션전공의 교육목표는 다음과 같다.

- 무대의상·패션분야의 전문지식 및 기술, 정보를 활용한 창의적 사고와 공연예술의 예술적 경험에 따른 감성적 자극을 통해 독창적인 발상이 가능한 미래지향적 자세를 지닌 창의 실용 인재 양성
- 산업환경 변화에 대한 빠른 분석과 미래수요에 대한 예측을 바탕으로 글로벌 시대를 주도하는 종합적 판단 능력을 갖춘 기획 실무 인재 양성
- 통합적인 사고와 협업을 통한 실무 중심 프로덕션 시스템 교육으로 국제적 경쟁력과 융·복합 문제해결 능력을 갖춘 통합형 공연예술 창의인재 양성

2. 교육과정 이수방법

○ 학과 교육과정 구성 안내

- 무대패션전공의 교육과정은 4차 산업혁명시대, 현장실무형 창작 기술력을 갖춘 창의실용인재 양성을 위해 창작콘텐츠 기반 산업 현장형 프로덕션 시스템을 교과과정에 도입하여 패션디자인(프레타포르테: 대량생산방식) 트랙과 무대의상(오프쿠튀르: 수공예, 핸드메이드 특수의상제작방식) 트랙을 운영하고 있다. 또한 Art & Tech, Style & Tech, 디지털전환능력 확보를 위한 패션빅데이터분석가 트랙은 패션 디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계하여 운영되고 있다.

○ 전공 이수 방법

- 무대패션전공의 졸업에 필요한 최소 학점은 120학점 이상이며, 교양 교육과정(핵심역량교양필수, 기초 학문교양선택 총 33학점), 전공 교육과정(최저 48학점 이상: 전공기초, 전공핵심, 전공심화), 복수전공(36학점), 부전공(24학점), 융합전공(36학점)으로 구분된다.
- 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업 대상에서 제외되므로 취득 학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
- 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1 전공 학위와 융합전공 학위를 받게 된다. 단, 제1전공 졸업요건 미충족 시 융합전공 졸업요건을 충족하였더라도 졸업은 불가하다. (융합전공만으로는 졸업 불가)
- 부전공, 복수전공, 융합전공은 해당 전공에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 하며, 내규에 준하는 졸업 조건을 이수하여야 한다.
- 제1 전공과 융합전공 모두 각각의 전공에서 '졸업작품 및 시험'을 신청하고 이수하여야 한다.

○ 부·복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

○ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다.(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	TH1019	Costume디자인1	3	2	2
	TH1020	Costume디자인2	3	3	1
	TH1023	무대의상제작실습1	3	3	1
	TH1024	무대의상제작실습2	3	3	2

3. 전공 이수체계도

무대패션전공								전공핵심		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창작기초능력	패션디자인론	패션소재연구	패션디자인실습1		텍스타일디자인실습				튜터링 프로그램	- 패션디자이너 - 패션 컨버터 - 텍스타일디자이너 - 패션에디터
심미적감성능력	Costume드로잉1	무대분장1	서양복식사	의복과색채	색채구성실습	창작디자인실습	남성복구성실습	졸업작품 및 시험	컬러리스트 자격증 취득 프로그램	- 패션스타일리스트 - 패션컬러리스트 - 일러스트레이터
기술적제작능력	의복구성1	의복구성2	무대의상드레이핑1	테일러링	무대의상제작실습1	무대의상제작실습2	무대의상제작실습3	무대의상제작실습4	명장 특강	- 무대의상디자이너 - 방송의상디자이너 - 영화의상디자이너
기획·실무능력		지속가능윤리적패션HUB1	패션트렌드분석	패션마케팅			패션창업실무		취창업 특강 창업동아리	- 패션머천다이즈 - 비주얼머천다이즈 - 리테일머천다이즈
창의적활용능력				Costume디자인1	Costume디자인2	Costume디자인3	Costume디자인4	패션포트폴리오	교내외 공모전 프로그램	- 패션모델리스트 - 아동복디자이너 - 란제리디자이너
통합형공연예술창의능력	대본 및 캐릭터 분석		창신동 K-Culture1	창신동 K-Culture2	통합공연예술프로젝트2	통합공연프로젝트 응용캡스톤디자인	통합공연프로젝트 심화캡스톤디자인	프로젝트실무	HUB1창출 프로젝트 교외 공연예술 프로젝트	- 무대의상디자이너 - 패션쇼 프로듀서 - 공연예술기획자 - 아트 디렉터
디지털 전환실무역량 (융합연계)			창업과 포토샵	Style Tech와 일러스트레이터1	텍스프로 CAD Basic	텍스프로 CAD Master	글로벌 상품기획	Style Tech와 일러스트레이터2	GTQ, GTQI, CAD 디자인 자격증 취득 프로그램	- 패션 빅데이터 분석가 - 패턴CAD디자이너 - 테크니컬디자이너 - 패션크리에이티브 분석가 - 스마트 의류디자이너

* 패션디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계(디지털전환실무역량) 교과목 운영

- 전공 교육과정과 패션디지털트랜스포메이션 융합전공 교과목을 연계 수강하여 졸업 시 2가지 학사 학위 취득이 가능하도록 편성하고 있다.
- 무대패션전공은 학계와 실무가 연계된 특성화 교육으로 독창성, 전문성, 예술성을 갖추어 종합적으로 사고하는 무대패션 전문인재를 양성하기 위해 전공기초, 전공핵심, 전공심화 교육과정으로 분류하고 있다. 산업현장의 프로덕션 시스템을 교육과정에 도입하여 패션디자인 트랙과 무대의상 트랙, 패션빅데이터분석가 트랙으로 운영한다.
- 무대패션전공의 졸업 필수 이수 과목은 무대의상제작실습1, 2와 Costume디자인1, 2, 졸업작품 및 시험이다. 전공은 개설된 교과목 중 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.
- 무대패션전공은 원칙적으로 타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있으며, 개별강좌에 대한 수강신청도 실기 과목 및 장비를 사용하는 과목은 허용하지 않고 단지 이론 과목에만 국한하고 있다.

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	TH1001	전선	패션디자인론 Theory of Fashion Design	3	3	이론+실습	
	1	TH1007	전선	Costume드로잉1 Costume Drawing1	3	3	실습	
	1	TH1002	전선	의복구성1 Clothing Construction1	3	3	실습	
	1	TH1033	전선	대본 및 캐릭터 분석 Script&Character Analysis	3	3	이론+실습	
	2	TH1010	전선	패션소재연구 Fashion Fabric Study	3	3	실습	
	2	TH1006	전선	무대분장1 Theatrical Make-up1	3	3	실습	
	2	TH1011	전선	의복구성2 Clothing Construction 2	3	3	실습	
	2	TH1098	전선	지속가능윤리적패션HUB1 Sustainable and Ethical Fashion HUB1	3	3	실습	
	2	TH1038	전선	공연기획 및 연출 Performance Planning&Directing	3	3	실습	
2	1	TH1009	전선	서양복식사 History of Western Costume	3	3	이론+실습	
	1	TH1015	전선	무대의상 드레이핑1 Clothing Construction1	3	3	실습	
	1	TH1095	전선	창신동 K-Culture1 Changsin-dong K-culture1	3	3	실습	• 집중이수 제(8주)
	1	TH1064	전선	패션디자인실습1 Fashion Design Practice1	3	3	실습	
	1	TH1018	전선	패션트렌드분석 Fashion Trend Analysis	3	3	이론+실습	
	1	TH1017	전선	디자인발상과 표현 Design Ideas and Expression	3	3	실습	
	2	TH1003	전선	의복과 색채 Fashion&Color	3	3	실습	
	2	TH1034	전선	테일러링 Tailoring	3	3	실습	
	2	TH1019	전필	Costume디자인1 Costume Design 1	3	3	실습	• 필수 • 집중이수 제(8주)
	2	TH1094	전선	창신동 K-Culture2 Changsin-dong K-culture2	3	3	실습	• 집중이수 제(8주)
	2	TH1065	전선	패션디자인실습2 Fashion Design Practice2	3	3	실습	
	2	TH1004	전선	패션마케팅 Fashion Marketing	3	3	이론+실습	

3	1	TH1012	전선	색채구성실습 Color Composition Practice	3	3	실습	
	1	TH1020	전필	Costume 디자인2 Costume Design2	3	3	실습	• 필수
	1	TH1023	전필	무대의상제작실습1 Stage Costume Design Practice1	3	3	실습	• 필수 • 집중이수 제(8주)
	1	TH1088	전선	통합공연예술 프로젝트2 Intergrated Performing Arts Project 2	3	3	실습	
	1	TH1016	전선	텍스타일디자인실습 Textile Design Practice	3	3	실습	
	1	TH1099	전선	지속가능 윤리적 패션 HUB2 Sustainable and Ethical Fashion2	3	3	실습	
	2	TH1021	전선	Costume 디자인3 Costume Design3	3	3	실습	
	2	TH1091	전선	통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인 Capstone Design Applied to Integrated Performance Project	3	3	실습	
	2	TH1024	전필	무대의상제작실습2 Stage Costume Design Practice2	3	3	실습	• 필수 • 집중이수 제(8주)
	2	TH1037	전선	창작디자인실습 (Creative Design Practice)	3	3	실습	
4	2	TH1050	전선	패션바잉&리테일링 Fashion Buying&Retailing	3	3	이론+실습	
	1	TH1092	전선	통합공연프로젝트 심화 캡스톤 디자인 Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects	3	3	실습	
	1	TH1025	전선	무대의상제작실습3 Stage Costume Design Practice3	3	3	실습	
	1	TH1022	전선	Costume 디자인4 Costume Design4	3	3	실습	
	1	TH1068	전선	남성복구성실습 Construction Practice of Menswear	2	2	실습	
	1	TH1093	전선	패션창업실무 Hands-on Operations in Fashion Startup	3	3	실습	
	2	TH1041	전선	패션 포트폴리오 Fashion Portfolio	3	3	실습	
	2	TH1026	전선	무대의상제작실습4 Stage Costume Design Practice4	3	3	실습	
	2	TH1042	전선	프로젝트 실무 Project Working	3	3	실습	
	2	TH1999		졸업작품 및 시험 Graduation Project & Examination	0	0	실습	• 필수 • P/NP 평 가

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

패션디자인론(Theory of Fashion Design)

이론 1/실습 2시간 3학점

패션디자인의 이해를 위한 이론 과목으로 의복의 개념, 의복 디자인의 발상, 패션과 디자인, 색채, 재질, 장식 등을 배운다. 패션디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 활용하여 창작 능력을 기르며 실제에 적용할 수 있도록 한다.

의복구성1(Clothing Construction 1)

실습 3시간 3학점

평면재단에 의해 만들어진 의복이 입체인 인체에 착용되는 과정을 이해하고, 의도하는 디자인을 정확히 표현하기 위한 올바른 제도법과 봉제 방법을 터득하여 좀 더 합리적인 봉제와 패턴 제작 능력을 배양한다.

무대분장1(Theatrical Make-up 1)

실습 3시간 3학점

무대 위의 캐릭터를 위한 기초 분장법을 익히고 분장의 원리와 요소, 분장 일러스트레이션을 학습한다.

Costume 드로잉1(Costume Drawing 1)

실습 3시간 3학점

인체구조에 대한 연구와 패션사진 분석을 통해 의상 표현력을 기르며, 컬러링을 위한 다양한 재료와 기법을 응용·개발한다. 일러스트레이션의 기초를 터득함으로써 독창적인 무대의상 디자인의 시각적 표현능력을 기른다.

패션소재연구(Fashion Fabric Study)

실습 3시간 3학점

패션 소재를 검토하여 시대적 경향에 적합한 소재를 선정하고 개발할 수 있는 능력을 배양한다. 의복 재료의 기본 원리를 이해하고, 종류 및 제조 과정과 특성을 학습한다.

의복구성2(Clothing Construction2)

실습 3시간 3학점

의복구성 I의 심화과정으로, 인체와 의복구성, 기본원형, 패턴과 봉제 방법 등에 대한 지식을 기반으로 인체의 각 부분에 해당하는 의복을 제작해 보고, 다양한 기법을 익혀 실무 제작 능력을 배양한다.

한국복식사(History of Korean Costume)

이론 1/실습 2시간 3학점

한국복식의 시대적 변천 과정을 이해하고 복식의 특징과 의복의 종류를 연구 고찰함으로써 한국 복식 전반에 걸친 개괄적인 내용을 배운다.

대본 및 캐릭터분석(Script&Character Analysis)

이론 1/실습 2시간 3학점

작품 및 인물을 분석하고 인물 구축의 이론과 실제에 이르는 과정을 연구함으로써 인물의 역할과 성격, 상황에 맞는 무대의상을 표현할 수 있다.

한국의상구성1(Korean Costume Construction1)

실습 3시간 3학점

한복의 전통적인 미적가치를 인식하고 실습을 통하여 한복의 구조적 특징과 한복 바느질법의 중요성을 익혀 합리적으로 봉제할 수 있는 기능을 습득한다. 또한 시대적 감각을 지닌 한복을 구성할 수 있다.

공연기획 및 연출(Performance Planning&Directing)

실습 3시간 3학점

무대상에서의 가장 기본적인 연출 작업인 무대구성의 원리를 습득하고, 무대의 종류와 콘셉트에 맞춰 공연 및 무대를 기획하고 표현하는 방법을 배운다.

미술사(Art History)**이론 1/실습 2시간 3학점**

서양미술사를 중심으로 고대부터 현대까지 미술의 역사를 시대별 특정 작가와 작품을 통해 학습한다. 서양문화의 흐름에 따른 예술의 내적 변화와 양식적 변화를 이해하고 현장에서 필요한 기본적 미술사적 지식을 습득한다.

인체와 의복(Human Body&Clothing)**이론 1/실습 2시간 3학점**

인체에 적합한 의복은 입기 쉽고 활동하기 편하도록 인간의 특성에 적합한 피복으로 설계되어야 한다. 인체에 대한 보다 과학적인 이해를 기반으로 환경적·인간공학적 요인과 운동 기능적인 특성을 모두 충족할 수 있는 의복의 표현이 가능하도록 한다.

20세기복식론(20th Century Costume)**이론 1/실습 2시간 3학점**

20세기 복식의 변천사를 각 연대기별로 살펴보고 사회 환경과 예술 그리고 패션과의 연관 관계를 고찰함으로써 패션의 전반적인 흐름을 이해하고, 패션 현장 속에서 보다 유연하고 창의적인 작품생산을 할 수 있도록 돕는다.

패션드로잉실습(Fashion Drawing Practice)**실습 3시간 3학점**

패션드로잉은 패션디자인을 위한 필수 요소이자 보다 창의적인 디자인을 위한 표현법이다. 패션 피겨, 패션 스타일과 도식화 위주로 학습하여 패션에 대한 이해를 높이고 다양한 재료들의 자유로운 활용을 가능하게 하는 드로잉 테크닉을 연마한다. 창의적인 패션디자인을 위한 감각적인 감성을 발휘하고 표현력을 증진하도록 한다.

염색(Dyeing)**실습 3시간 3학점**

직물디자인에 있어서 중요한 염색기법을 이론과 실습을 병행하며 익힌다. 염색의 원리, 직물의 종류에 따른 염료 및 염색 방법에 대해 알아보고 산성 및 염기성 염료에 의한 염색, 분산염료에 의한 염색, 세탁견뢰도 시험, 천연염색, 홀치기염, 스텐실, 유염, 묘염 등 다양한 염색 기법을 실습한다.

지속가능 윤리적 패션 HUB1(Sustainable and Ethical Fashion HUB1)**실습 3시간 3학점**

[원제 : 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신·승인 옷할배들과! 1]

대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육 과정을 위한 교과목이다. 지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

2학년 교과목 내용**서양복식사(History of Western Costume)****이론 1/실습 2시간 3학점**

복식의 기원에서부터 20세기 패션에 이르기까지의 복식의 변천사를 공부한다. 각 시대의 문화와 역사적 배경, 착용된 의복 및 장신구 등을 공부하고 디자인에 적극 활용하도록 한다.

무대의상 드레이핑1(Clothing Construction1)**실습 3시간 3학점**

바디를 통한 입체재단의 기본 원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체 적합성 능력, 디자인 개발 및 제작의 기초적인 능력을 기른다.

의복과 색채(Fashion&Color)**실습 3시간 3학점**

색채이론과 점, 선, 면 등 조형 요소의 구성이론을 바탕으로 디자인에 접근하는 기초과정이다. 특히 색채와 형태에 대한 기본 구성 능력을 실제로 실습하고 분석함으로써, 패션디자인의 기초가 되고자 한다.

창신동 K-Culture1(Changsin-dong K-culture1)

실습 3시간 3학점

뮤지컬 의상 분야의 창의적 디자인을 위해 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획 의도에 따른 콘셉트를 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 뮤지컬 공연 협업을 통해 무대의상제작 능력을 향상하고 무대의상 활용 및 상품화 능력을 배양한다.

창신동 K-Culture2(Changsin-dong K-Culture2)

실습 3시간 3학점

대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비 창업자 및 미래 CEO 양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스 CEO' 교육과정을 위한 교과목이다. 공연무대의상 중 뮤지컬의상 분야의 창업을 목표로 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획의도에 따른 컨셉을 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 봉제 명인 멘토링을 통해 제작 능력을 향상시키고 무대의상 활용 및 상품화 능력을 배양하여 창업생태계 구축을 목표로한다.

테일러링(Tailoring)

실습 3시간 3학점

의복 제작의 기초 과정에서 발전하여 체형에 따른 고급 패턴을 제작할 수 있으며, 응용과 창작을 병행하는 디자인 실력을 갖추 수 있도록 실습한다.

Costume디자인1(Costume Design1)

실습 3시간 3학점

패션 브랜드와 무대의상 디자인 프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

디자인발상과 표현(Design Ideas and Expression)

실습 3시간 3학점

새로운 아이디어를 복식에 적용시켜 아이디어를 전개하고 발전시키는 과정을 훈련한다. 복식에 대한 아이디어의 폭을 넓히며 패션 경향을 반영하는 디자인을 개발하여 창의적인 디자인 능력을 향상시킨다.

패션마케팅(Fashion Marketing)

이론 1/실습 2시간 3학점

의복의 상품화에 따른 복식 산업의 기본 개념 및 환경적인 요인을 파악하고, 유행의 속성을 지닌 패션상품과 관련하여 상품과 소비자를 이해하며, 패션 상품의 기획, 생산, 판매 등의 과정을 학습한다.

패션트렌드분석(Fashion Trend Analysis)

이론 1/실습 2시간 3학점

패션 트렌드를 종합적으로 분석하고 미래 패션을 예측할 수 있는 능력을 기른다. 다양한 시각자료를 통하여 패션경향의 특성을 비교 분석하여, 패션 트렌드 변화를 이해하고, 소비자에게 전달할 수 있도록 한다.

패션디자인실습1(Fashion Design Practice1)

실습 3시간 3학점

패션 디자인의 이론과 더불어 실습을 통하여 패션 디자인의 요소와 원리, 패션 디자인의 발상법, 표현기법, 패션 스타일링의 내용을 중심으로 다루어 패션 디자인을 위한 창작력과 기술력을 증진한다. 이를 바탕으로 기획력, 표현력, 전달력을 배양하여 창조적인 디자이너로서의 역량과 시장과의 소통능력을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.

패션디자인실습2(Fashion Design Practice2)

실습 3시간 3학점

패션디자인 실습1에서 배운 이론과 실습의 심화 과정으로 기획서, 컬렉션, 스케치, 드로잉에 관한 실무적인 내용을 실습으로 체득하도록 한다. 또한 직물 선택, 가봉, 재단과 재봉, 포트폴리오, 프레젠테이션, 마케팅과 판매 등에 관한 소개를 체계적으로 진행하여 작업 중 발생하는 문제점에 대한 적극적인

인 대처능력을 기를 수 있도록 한다.

무대분장2(Theatrical Make-up2)

실습 3시간 3학점

무대공연의 예술적 이미지의 표현으로 분장의 방향을 제시하고 실제 작품구상에 있어 구체적 표현 방법을 실습한다. 이를 통해 적합한 작업구상에 도달하는 능력을 수행할 수 있다.

Costume 드로잉2(Costume Drawing2)

실습 3시간 3학점

다양한 의복 소재의 효과적인 표현방법을 배우고 패션CAD(Illustrator, Photoshop)를 통해 의복의 디테일을 자세히 묘사하여 이를 도식화, 창작화로 표현하며 개발해 낼 수 있는 능력을 기른다.

무대의상 드레이핑2(Costume Draping2)

실습 3시간 3학점

입체재단의 이론과 실기능력을 바탕으로 다양한 복식디자인의 정확한 표현 방법을 익힘으로써 창의력 있는 디자인의 설계가 가능하도록 하고, 입체재단의 응용 능력을 배양한다.

패션이미지메이킹(Fashion Image Making)

실습 3시간 3학점

패션을 통한 이미지 메이킹은 자신의 정체성을 표현하는 수단이다. 외모에 대한 이해 및 감성에 대한 학습을 바탕으로 더욱 전문적인 패션의 연출 방법을 다양한 측면에서 시도해 본다.

패션코디네이션(Fashion Coordination)

실습 3시간 3학점

코디네이션의 기초 지식과 색채 등 코디네이션의 개론에 대해 다루고, 의복과 패션, 체형과 코디네이션, 체형 보완을 위한 코디네이션, 액세서리 코디네이션 등을 통해 코디네이션과 패션의 전반적인 연관 관계에 대해 학습한다.

패션액세서리디자인(Fashion Accessory Design)

실습 3시간 3학점

시대적 트렌드에 맞춰 디자인의 요소와 원리를 활용하여 신발, 가방, 모자 등의 액세서리를 콘셉트에 맞게 디자인하고 제작한다. 이를 통해 전체적인 디자인의 맥락 속에서 패션을 더욱 돋보이게 표현할 수 있는 미감을 기른다.

외국전통의복(Foreign Traditional Clothing)

실습 3시간 3학점

각국 전통 의상들의 의미와 특징들을 살펴보고 서로 다른 문화의 차이와 그 지역의 특색 나아가 그러한 환경적 요인들이 어떻게 의복과 접목되어 나타나는가를 고찰해 본다. 이를 통하여 문화와 의복과의 연계성 및 다양성을 이해할 수 있으며 패션 디자인을 함에 있어서 더욱 창의적인 아이디어 발상을 유도한다.

컴퓨터패션디자인(Computer Fashion Design)

실습 3시간 3학점

아도비 일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실례를 통해 학습한다. 이를 바탕으로 창조적인 아이디어를 미감을 갖춘 작품으로 완결하는 능력을 배양하고, 기본 컴퓨터 활용 기술을 습득하여 실무적인 감각을 기른다.

패션기업경영론(Fashion Corporate Management)

이론 1/실습 2시간 3학점

기업 혹은 개인들의 이윤 활동을 위한 전반적인 지식과 이해를 쌓도록 한다. 기업경영과 관련된 제반 핵심 주제들을 살펴보고 패션 기업 경영인이 갖추어야 할 기본 소양을 기르며 경영학적으로 사고하는 방법을 익힌다. 이를 바탕으로 패션비즈니스에 응용, 접목시키도록 하여 창의적인 패션디자인경영 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

패션미디어(Fashion Media)

실습 3시간 3학점

패션산업에서 차지하는 각종 미디어의 중요성을 인지하고 신문, 패션 전문지, TV, 컴퓨터 등의 활용방안 및 특성을 학습한다. 또한 패션 미디어의 역사에 대해 고찰하고 패션잡지의 현황과 문제점을 파악하여 이를 기반으로 방송 및 인터넷 패션 저널리즘 등의 특성을 활용할 수 있는 방법을 모색한다.

패션소재기획(Fashion Material Planning)**실습 3시간 3학점**

패션소재의 종류와 특성을 이해하고 이를 기반으로 창의적인 상품을 제작할 수 있는 패션소재를 기획할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 통해 각기 다른 소재의 특성을 파악하고 하나로 조합하여 기능적, 심미적, 경제적, 사회적으로 모두 적합한 패션제품을 기획하는 능력을 함양한다.

패션정보기획(Fashion Information Project)**이론 1/실습 2시간 3학점**

의류 디자인에서부터 생산 프로세스에 걸친 패션 정보의 형성 과정을 고찰한다. 패션디자인의 기본 조건인 패션 정보의 분석을 실행하여 시장의 다양한 상품 개발기획에 적용해 볼 수 있는 능력을 함양한다.

패션컬렉션(Fashion Collection)**실습 3시간 3학점**

총체예술로서 표현되는 컬렉션의 기원과 역사, 특징 그리고 시장에 대해 연구하고, 현재 곳곳에서 진행 중인 컬렉션에 대한 분석을 한다. 이를 통해 컬렉션의 진행 과정을 이해하고 패션디자인 작업과 대중과의 소통능력을 향상시키고 전체적인 기획력을 증진시키는 것을 목적으로 한다.

한국의상구성2(Korean Costumes Construction 2)**실습 3시간 3학점**

한국 전통복식의 구성에 대한 지식을 바탕으로 전통 의상을 재구성함으로써 현대적인 복식에 응용한다. 전통 복식의 고유성이 현대적 미와 결합할 수 있는 부분을 조형적으로 살리는 창의적 과정에 중점을 둔 현대화된 한국 의상 창작을 위한 심화과정이다.

통합공연예술프로젝트1(Integrated Performing Arts Project1)**실습 3시간 3학점**

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

3학년 교과목 내용

색채구성실습(Color Composition Practice)

실습 3시간 3학점

색채 실습과정을 통해 색채감각을 익히며, 색채계획, 관리, 교정 및 표현 방법 등의 실기 능력을 키우고 조화롭게 색채를 활용하는 능력을 기른다.

Costume디자인2(Costume Design2)

실습 3시간 3학점

패션 브랜드와 무대의상의 디자인 프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

무대의상제작실습1(Stage Costume Design Practice1)

실습 3시간 3학점

등장인물의 성격과 극 중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해 주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복이 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

통합공연예술 프로젝트2(Integrated Performing Arts Project2)

실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정을 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공) 내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업 지시서 작성, 제작 과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

Costume디자인3(Costume Design 3)

실습 3시간 3학점

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)

실습 3시간 3학점

‘창의적 종합 설계’ 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

무대의상제작실습1(Stage Costume Design Practice 1)

실습 3시간 3학점

등장인물의 성격과 극 중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해 주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복이 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

무대의상제작실습2(Stage Costume Design Practice 2)

실습 3시간 3학점

등장인물의 성격과 극 중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해 주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복이 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

방송영화의상1(Broadcasting & Film Costumes1)

실습 3시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

방송영화의상2(Broadcasting & Film Costumes2)**실습 3시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

복식미학(Aesthetics of Costume)**이론 1/실습 2시간 3학점**

복식의 조형적 아름다움과 정신적 가치의 미를 이해하고 창의적인 디자인의 감성을 발휘할 수 있는 능력을 갖춘다.

텍스타일디자인실습(Textile Design Practice)**실습 3시간 3학점**

직물의 문양, 색채, 재질 등을 미적 관점에서 연구하며, 소재 개발을 통해 작품으로 완성하는 능력을 갖추 수 있도록 실습한다.

소품 디자인 및 제작(Design and Making of Props)**실습 3시간 3학점**

가방, 슈즈, 액세서리 등 장신구로 인물의 이미지를 개성적으로 표현할 수 있는 창의적이고 독창적인 소품을 디자인하여 제작한다.

패션머천다이징(Fashion Merchandising)**이론 1/실습 2시간 3학점**

패션머천다이징의 개념과 필요성을 이해하고, 실제 시장조사와 정보를 바탕으로 브랜드 런칭의 전 과정을 직접 기획해봄으로써 소비자의 구매심리를 이해하고 이에 따른 상품 및 판매 연출 기법의 이론과 실재를 전개한다.

창작디자인실습(Creative Design Practice)**실습 3시간 3학점**

평면과 입체 오브제 작업을 통해 이미지 전환 능력을 기르고 창작의상을 통해 더욱 예술적인 의상으로 접근하는 능력을 기른다. 또한 동서양의 창작의상 작품을 감상하며 국제적 안목을 갖춘다.

패션바잉&리테일링(Fashion Buying&Retailing)**이론 1/실습 2시간 3학점**

온, 오프라인 패션 리테일링에 대해 익히며, 리테일링의 조직구조, 패션 소비자, 리테일 조사방법 등에 대해 다룬다. 나아가 패션마케팅 영역 중에서 상품구매계획에 따라 판매 상품과 제조업자를 탐색, 평가, 선택하여 계획한 상품을 구매하는 활동인 패션바잉의 개념을 이해한다.

패션사진(Fashion Photography)**실습 3시간 3학점**

패션 사진가들을 각 시기별, 경향별로 나누어 살펴보고, 패션사진의 역사와 마케팅까지 다룬다. 이를 통하여 패션을 해석하는 다양한 시각을 갖추도록 하며 패션분야에 대한 또 하나의 예술 장르로서 패션사진을 이해하는 기회를 제공한다.

비주얼 머천다이징 (Visual Merchandising)**이론 1/실습 2시간 3학점**

비주얼 머천다이징의 개념, 목적, 흐름과 의미, 상품연출과 진열, 색채, 조명에 대해 알아본다. 또한 비주얼 머천다이징의 성공 전략과 사례 분석을 통하여 보다 구체적인 연구를 진행함으로써 고객의 필요와 욕구를 전략적으로 구현하여 시장에 제공하는 관리기술력을 증진하도록 한다.

패션CAD실습(Fashion CAD Practice)**실습 3시간 3학점**

CAD실습을 통해서 직물의 조직을 파악하고 패션디자인 공정 전반에 대한 기술을 습득하여 실무능력을 향상한다. 패턴 제작에서부터 그레이딩, 마킹, 연단 및 재단의 모든 과정을 CAD 시스템을 활용하여 보다 과학적이고 체계적으로 의복을 구성하도록 하여 패션 산업계의 전문인을 양성한다.

패션디스플레이(Fashion Display)**실습 3시간 3학점**

디스플레이는 패션을 더욱 효과적으로 전시, 진열하고 나아가 구매까지 영향을 미치는 패션디자인의 중요한 요소이다. 효과적이고 주위 환경과 유기적인 조화를 이루는 전시를 위해 디스플레이와 마케팅 개념을 강화시키고 독특한 전시공간을 제안할 수 있는 패션디스플레이 기법을 이론을 기반으로 한 프로젝트 실습을 통해 학습한다.

패턴그레이딩 (Pattern Grading)**실습 3시간 3학점**

입체재단이나 평면제도에 의해서 제작된 한 가지 사이즈의 패턴을 등차적으로 확대 또는 축소하는 작업으로 패턴 그레이딩을 산출하는 다양한 방식을 익히도록 한다. 디자이너의 아이디어를 의복의 형태로 실체화하여 개발해 내는 능력을 기르고 실제 소비자의 특성을 적용, 파악하는 피팅 방법과 보정과정을 평가한다.

패션상품기획(Fashion Product Planning)**이론 1/실습 2시간 3학점**

패션의 개념에서 발생과 흐름을 탐구하며 패션 상품 기획의 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 아울러 시대적 트렌드를 읽어내어 시장이 요구하는 패션상품을 프로모션하고 그 이미지를 브랜드화 하여 마케팅 전략을 수립하는 능력과 안목을 키운다.

글로벌패션비즈니스(Global Fashion Business)**이론 1/실습 2시간 3학점**

패션 분야의 활동 범위가 국제시장으로 확장됨에 따라 기존의 마케팅 활동을 글로벌기업의 차원에서 수행하는 비즈니스 전략이 중요하게 되었다. 따라서 마케팅과 관련된 개념 및 원리를 중심으로 오늘날 급변하는 글로벌 패션 시장에 보다 효과적으로 대응할 수 있는 마케팅 전략 수립의 틀을 학습한다.

패션스타일링(Fashion Styling)**실습 3시간 3학점**

패션에 관한 기초 지식과 실전에서 활용할 수 있는 패션 코디네이션의 구체적인 스타일링 기법을 배우고 응용력을 기른다. 아울러 현장에서 활동하고 있는 패션 전문 스타일리스트들의 패션 스타일링 노하우를 분석하고, 컬렉션부터 패션 매거진, 일반 숍 디스플레이의 스타일링까지의 사례를 연구하여 실무 감각을 높인다.

니트디자인(Knit Design)**실습 3시간 3학점**

니트 디자인은 한 가닥의 실로 다양한 조직을 만들어 내야 하기 때문에 실습을 통해 니트 원사를 보고 조직을 디자인함으로써 패션 상품이 도출되기까지의 과정을 이해하도록 한다. 또한 편성의 기초 이론과 편직 기구 및 편조직을 이해하고 조직의 기하학을 숙지하여 편성기술의 제반 문제 해결에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

패션소비자행동론(Fashion Consumer Behavior)**이론 1/실습 2시간 3학점**

패션업계는 예술성 및 시장성을 중요시 하는 분야로 소비자에 대한 이해를 필요로 한다. 따라서 소비자행동의 주요부분들을 학습함으로써 패션소비자행동의 여러 측면과 이에 따른 마케팅 시사점을 이해하여 표적 소비자들에게 보다 효과적인 마케팅 전략수립을 할 수 있도록 한다.

패션아웃소싱(Fashion Outsourcing)**이론 1/실습 2시간 3학점**

아웃소싱의 의미, 형태, 효과, 현황 등에 대해 다루고, 전략적 아웃소싱의 방법을 위하여 아웃소싱 도입절차를 이해한다. 또한 패션과 아웃소싱에 대한 고찰을 위하여 패션비즈니스의 핵심 역량과 전략적 제휴, 패션 아웃소싱의 방법, 글로벌 아웃소싱의 현황을 파악한다.

패션프레젠테이션(Fashion Presentation)**실습 3시간 3학점**

패션 디자인 능력을 연구 개발하여 발표하기 위해 창의적인 프레젠테이션을 위한 기술적인 기법과 함께 전략적인 접근방법을 학습한다. 다양한 기술적 아이디어를 이용하여 디자이너로서 보여줄 수 있는 주요한 과정인 프레젠테이션을 효율적으로 사용하는 방법을 익힘으로써 공모전, 패션 쇼, 전시를 위한

프레젠테이션 능력을 체득하도록 한다.

통합공연예술 프로젝트3(Integrated Performing Arts Project3)

실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정을 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공) 내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업 지시서 작성, 제작 과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

지속가능 윤리적 패션 HUB2(Sustainable and Ethical Fashion HUB2)

실습 3시간 3학점

[원제 : 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신·송인 옷할배들과! 2]

대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육 과정을 위한 교과목이다. 지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

내 사수는 데님 명장1(My Instructor is a Denim Master!1)

실습 3시간 3학점

'창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

4학년 교과목 내용

졸업작품 및 시험(Graduation Project&Examination)

P학점

졸업 예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 무대패션전공 졸업예정자들은 졸업작품을 해야 졸업을 할 수 있다. 또한 졸업작품의 학점을 이수하기 위해서는 선 조건으로 Costume Design 1, 2, 무대의상제작실습 1, 2를 반드시 이수해야만 한다.(Pass/Non-pass)

통합공연프로젝트 심화 캡스톤 디자인(Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects)

실습 3시간 3학점

‘창의적 종합 설계’ 과목으로 ‘통합공연프로젝트 응용 캡스톤 디자인’의 심화과정이다. 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 자기주도적이고 창의적인 융합형 능력을 키우기 위해 프로덕션 시스템을 활용하며, 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다. 팀 구성과 협업의 수업 형태를 통해 인성, 지식, 역량을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 한다.

무대의상제작실습3(Stage Costume Design Practice3)

실습 3시간 3학점

등장인물의 성격과 극 중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해 주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복이 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

무대의상제작실습4(Stage Costume Design Practice4)

실습 3시간 3학점

등장인물의 성격과 극 중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해 주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복이 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

Costume디자인4(Costume Design4)

실습 3시간 3학점

패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

패션 포트폴리오(Fashion Portfolio)

실습 3시간 3학점

테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 키워 산업체의 요구에 적합한 능력을 기른다. 학업 과정에서 습득한 지식과 기술을 바탕으로 자신의 능력을 최대한 실증할 수 있는 포트폴리오를 제작함으로써 취업과 경력관리에 도움이 되도록 한다.

남성복구성실습(Construction Practice of Menswear)

실습 2시간 2학점

남성복의 기초 지식과 기술을 습득하여 국제 시장에서 경쟁력 있는 남성복 전문 디자이너를 배양한다. 이를 위해 평면 제도를 통하여 남성의 바지, 셔츠, 재킷, 베스트 등 아이템별로 원형을 개발하고 제작한다. 더불어 원단, 액세서리 및 기타 소품의 활용 및 개발에 힘쓴다.

방송영화의상3(Broadcasting & Film Costumes3)

실습 3시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

방송영화의상4(Broadcasting & Film Costumes4)

실습 3시간 3학점

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

특수소재의복제작(Special Material Costumes Making)

실습 3시간 3학점

경쟁력 있는 특수소재의복을 제작하기 위해 다양한 특수소재의 종류와 특성에 대하여 파악하고 이를 의복으로 직접 연구 제작한다. 이를 통해 의류소재의 발전 방향성에 대한 안목을 기르고 차세대 기술 선도를 위한 기본지식을 함양한다.

패션디자인세미나(Fashion Design Seminar)

실습 3시간 3학점

패션문화, 패션정보 등을 통해 패션디자인의 흐름을 파악하고 서양복식사에서 익힌 복식 유형을 응용하여 여성복, 남성복, 아동복 등 다양한 디자인 표현능력을 개발함으로써 전문패션디자이너가 될 수 있는 능력을 키운다.

프로젝트 실무(Project Working)

실습 3시간 3학점

주제에 따른 디자인을 입체로 완성하는 제작 과정과 방법을 연습함과 동시에 패션 컬렉션의 과정을 이해한다. 현대 패션의 경향과 변화, 다양한 민속 복식들에 대한 고찰, 유명 디자이너의 작품 세계에 대한 연구 등 다양한 시각으로 복식디자인에 접근함으로써 실무 감각을 높인다.

의상사회심리(Social Psychology of Clothing)

이론 1/실습 2시간 3학점

의상과 사회심리 간의 이론적 고찰을 통해 소비자 행동 변화에 유연하게 대처하는 능력을 증진시키고자 한다. 나아가 개인, 집단, 문화 간에 차이를 보이는 의복 및 외모 행동과 관련된 기본적인 이론과 사항들을 미시적, 거시적 관점에서 고찰하여 체계적으로 이해하도록 한다.

패션프로모션기획(Fashion Promotion Planning)

실습 3시간 3학점

마케팅 원칙에 근거한 프로모션을 진행하기 위하여 소비자, 시장, 제품을 분석하고, 이를 바탕으로 합리적인 전략 수립 방법론을 익히도록 한다. 패션프로모션의 다양한 유형과 성격, 특징, 효과에 대해 학습하고 타겟 소비자층에게 어필할 수 있는 판촉 전략과 기술을 익혀 차별화 된 패션프로모션전략을 수립할 수 있는 일련의 과정을 학습한다.

의류제품의 평가(Evaluation of Apparel Products)

이론 1/실습 2시간 3학점

의류제품의 최종 목적인 심미성과 기능성 수행에 영향을 주는 의류 제품의 최종 검사에 필요한 품질, 디자인, 가격의 요소를 학습한다. 또한 색상, 디자인, 재질감을 통한 제품의 미적인 부분을 분석하며 평가할 수 있는 능력을 배양하여 보다 나은 패션디자인 작업을 진행할 수 있도록 한다.

패션제품생산관리(Fashion Production Management)

이론 1/실습 2시간 3학점

패션산업의 생산과정을 알아보고 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악한다. 패션산업 생산 시스템에 대한 이론을 바탕으로 업무 프로세스를 익혀 패션디자이너와 산업체간의 소통을 도모하고, 대량생산에 효율적인 조형성과 기능성을 갖춘 작품을 생산하도록 한다.

패션산업체연수실습(Fashion Business Internship)

실습 3시간 3학점

패션산업현장을 직접 방문하여 그동안 한국 패션 산업의 발달과정을 알아보고, 현 시점에서의 한국 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악해 본다. 구체적으로 패션산업 시스템에 대한 이론적 이해를 바탕으로 직접 실제 현장을 방문하여 실제업무 프로세스를 익힌 후에 실무적인 기능을 배양하고 기술력을 향상시키기 위한 교육을 실시한다.

통합공연예술프로젝트4(Integrated Performing Arts Project4)**실습 3시간 3학점**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

패션창업실무(Hands-on Operations in Fashion Startup)**실습 3시간 3학점**

패션 브랜드 만들기 실무 과정을 학습하여 창업에 필요한 전문적인 직무능력을 향상시키기 위한 것이다. 이를 위해 본 교과목은 패션 브랜드 창업자로 살아남는 전략을 찾기 위해 '패션 브랜드 창업을 위한 시장조사, 브랜드 만들기, 수익구조 예측하기, 패션 제품의 생산 프로세스 등' 일련의 과정을 학습하고, 향후 패션 시장에서 자신의 브랜드를 창업하기 위한 사업계획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘다.

내 사수는 데님 명장2(My Instructor is a Denim Master!2)**실습 3시간 3학점**

'창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 무대패션전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 무대패션전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업논문 및 시험(P/NP)” 교과목의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
3. 주전공은 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.
4. 전공 필수 Costume Design 1, 2 / 무대의상제작실습 1, 2를 이수하여야 한다.
5. 졸업작품 수행을 위하여 7학기 또는 8학기에 개설되는 작품제작 수업에 참여하여 작품의 기획·제작·발표 전 과정을 이수하여야 하며, 졸업작품은 일정 수준 이상의 완성도를 갖추어야 한다.
6. 연극, 뮤지컬 공연 6회 이상(뮤지컬 2회 필), HUB(통합형 공연예술 창의융합 인재양성 프로그램) 3회 이상 참여하여야 한다.
7. 편입) ①뮤지컬 2회, ②연극 3회, ③뮤지컬 1회·연극 2회 참여 중 선택 가능 / HUB 3회 이상 참여

졸업요건	세부기준	비고
전공	1) 48학점 이상 이수 2) 필수과목 * Costume Design 1, 2 * 무대의상제작실습 1, 2 3) 졸업작품	무대패션 전공, 편입생 동일 조건
교양	학칙의 교육과정 편성표에 따른다.	
비교과	비교과 프로그램 참여 5포인트 이상 이수 (교내 비교과 프로그램 참여 또는 자격증 취득, 어학 등 교외 프로그램 참여로 포인트 인정 가능)	창의산학교육원 홈페이지 참고
특성화	공연무대의상제작 및 HUB 참여 * 연극, 뮤지컬 공연 6회 이상 (뮤지컬 2회 필) 참여 * HUB(통합형 공연예술 창의융합 인재양성 프로그램) 3회 이상 참여	※ 편입 1. 뮤지컬 2회, 연극 3회, 뮤지컬 1회·연극 2회 중 선택 가능 2. HUB 3회 이상 참여

■ 뮤지컬전공 ■

(Department of Musical Theatre)

1. 교육목표

공연예술학부는 지·인·용(知·仁·勇)의 학교 교훈을 근간으로 커뮤니케이션의 예술적 승화를 위한 예술사의 현대적인 재창조와 현대예술의 미래지향적 탐구를 통해 각 개인의 과학적이고 지적인 역량과 창조적, 심미적 탐구 자세를 확립하고 공연예술이 지향하는 인간주의적 가치관과 세계인으로서의 교양 및 예술적 표현력을 배양하여 실천적이고 열정적인 예술가의 태도를 함양하며 헌신적이고 진취적인 직업정신을 바탕으로 지구촌 현대 사회의 뜨거운 화두로 주목받는 문화예술 분야의 큰 축인 연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 연출전공, 뮤지컬전공 그리고 무대패션전공을 공부하는 창의적이고 전문적인 예술학도를 양성하는데 교육목표를 둔다.

2. 교육과정 이수방법

- 뮤지컬 전공 과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 핵심역량 교양선택)을 이수해야 하고, 전공교육과정(전공 48학점)이상으로 필수 이수해야 하며 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
 - 전공 과정의 필수과정은 다음과 같다.
- 1) 뮤지컬 전공의 단계는 기초 단계와 응용 및 전공심화 단계로 나누며 전공 필수 과정에는 반드시 뮤지컬 워크숍 1-6 및 공연1,2의 프리덕션과정을 기초단계부터 필수로 이수하여야 한다.
- 2) 'All 배우, All 스텝 시스템으로 학생들은 자신의 적성에 따라 지원하는 스텝으로 활동하고 Showcase 1-8을 통해 평가받는다.
- 3) 각 학년 프리덕션에 관련한 음악과 안무, 드라마 수업은 해당 학기의 필수적으로 이수하여야 한다.
- 4) 매 학기 시작 전 프리 프리덕션의 오디션 과정을 통해 배역을 선발하며 한 학기 배우 활동을 통해 평가받는다.
- 5) 창의적인 표현능력을 기르기 위한 선정된 기초 훈련 교과목을 통해 배우로서의 기본적 자질을 향상시킨다.
- 6) 기초 단계인 1,2학년의 과정을 필수 이수하여야 3학년 정기공연의 과정을 이수할 수 있으며 정기공연은 뮤지컬 현장실무와 동일한 프로덕션의 경험을 목표로 한다.
- 7) 매 학기 정기공연 참여 시, 타 학과 및 타 전공과의 협업을 통해 창의적이며 전인적인 예술교육과정을 통해 시대를 탐구하고 선도하는 창조적 예술인으로서의 실제적인 실무 과정을 수행한다.

3. 전공 이수체계도

뮤지컬 전공의 이수는 전공능력에 따른 수업 편성으로 운영되며, 학생들은 기초 단계와 응용 및 전공 심화 단계로 이루어진 전공을 이수하여야 한다.



□ 전공교육과정

뮤지컬 전공교육과정은 기초영역, 응용 및 전공심화영역의 세 가지 영역으로 구분하여 진행된다. 각 단계와 영역에는 공연예술의 요소들이 집약되어지는 프러덕션의 과정 중심으로 이루어져 있으며 각 학년과 학기에 훈련되어지는 전공능력이 장면발표와 공연의 과정으로 연계되어 있다. 기초단계의 1학년 과정으로는 전공영역의 준비단계로 필수 기본 교과목으로 구성되어 있으며, 뮤지컬의 기본 구성요소인 음악과 안무 극예술에 대한 이해의 기초를 마련하는 수업으로 진행되어진다. 2학년 기초 단계에서는 장면 연구와 장면구성 발표과정을 통해 실제 공연단계로 진입하기위한 목표와 전공능력을 체계화시키며 전공능력의 활성화를 위한 과정으로 공연형식으로 진행되어진다. 3학년 응용단계에서는 정기공연의 전 과정과 전공능력에 대한 창조적인 표현 능력과 융합의 과정을 학습한다. 기초 단계의 기본적인 훈련을 활용하며 문예관과 대외 적인 공연 참여를 통해 다양한 관객과 라이브니스를 경험하며 실제적인 실무의 과정을 경험하게 된다. 4학년 전공심화의 과정을 통해 외부 오디션 및 작품활동을 도모하기도 하며 정기공연의 심화된 과정을 경험하며 예비배우로서 창의적인 예술인재로서 발돋움하게 된다.

□ 전공능력 이수계획표

학년/학기	전공능력		세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 과정	뮤지컬 보컬 능력	뮤지컬 음악을 이해하고 배역을 창조하기 위한 발성 및 소리표현을 훈련하며 소리 및 언어, 신체와 연계하여 감정과 상황에 맞는 노래를 표현할 수 있는 능력.	-보이스랩 1-8 -코러스 1-8 -시창청음 1-2 -음악기초이론 1-2
1-2				
2-1		신체적 안무 능력	뮤지컬의 다양성과 혼종성을 이해하고 장르에 따른 체계적인 신체적 훈련과 상상력을 바탕으로 한 창의적인 신체적 표현 능력.	-발레 1-4 -재즈댄스 1-2 -뮤지컬 댄스 1-4 - 탭댄스 1-2
2-2				
3-1	응용 과정	창의적 표현 능력	뮤지컬의 이론적 이해와 창작과정을 토대로 창의적 표현능력을 배양하며 이에 사회적 요구를 반영한 창작뮤지컬을 리더 할 수 있는 능력.	-Acting 1-8 -Rhythm Technic 1-2 -Musical Expression 1-2
3-2				
4-1	전공 심화 과정	무대 스텝 전문 능력	뮤지컬 제작의 전반적인 협업과정을 스텝 분야로서 이해하고 소통하며 뮤지컬 예술산업의 제작과정의 실재를 경험 할 수 있는 실무적 능력.	-Showcase 1-8
4-2		뮤지컬 종합적 연기 능력	뮤지컬의 대본 분석과 음악적 해석능력을 바탕으로 인물을 구체화하여 실현하며 체계적인 훈련을 통해 배우로서의 전문적 소양을 기를 수 있는 능력.	-오디션 테크닉- -뮤지컬 워크숍 1-6 -공연 1-2 -졸업 공연

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	MT0007	전공	Chorus1 Chorus1	2	2	실습	
		MT0015	전공	Acting1 Acting1	2	2	이론및 실습	
		MT0023	전공	Voice Lab1 Voice Lab1	1	1	실습	
		MT0031	전공	발레1 Ballet1	2	2	실습	
		MT0001	전공	뮤지컬워크숍1 Musical Theatre Workshop1	2	2	실습	
		MT0035	전공	Showcase1 Showcase1	1	1	이론및 실습	
		MT0057	전공	음악기초이론1 The Basic Theory on Music1	2	2	이론	
	2	MT0008	전공	Chorus2 Chorus2	2	2	실습	
		MT0016	전공	Acting2 Acting2	2	2	이론및 실습	
		MT0024	전공	Voice Lab2 Voice Lab2	1	1	실습	
		MT0032	전공	발레2 Ballet2	2	2	실습	
		MT0002	전공	뮤지컬워크숍2 Musical Theatre Workshop2	2	2	실습	
		MT0036	전공	Showcase2 Showcase2	1	1	이론및 실습	
		MT0058	전공	음악기초이론2 The Basic Theory on Music2	2	2	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	MT0009	전공	Chorus3 Chorus3	2	2	실습	
		MT0017	전공	Acting3 Acting3	2	2	이론및 실습	
		MT0025	전공	Voice Lab3 Voice Lab3	1	1	실습	
		MT0033	전공	발레3 Ballet3	2	2	실습	
		MT0003	전공	뮤지컬워크숍3 Musical Theatre Workshop3	2	2	실습	
		MT0037	전공	Showcase3 Showcase3	1	1	이론및 실습	
		MT0043	전공	Rhythm Technic1 Rhythm Technic1	2	2	이론및 실습	
		MT0045	전공	Musical Expression1 Musical Expression1	2	2	이론및 실습	
		MT0059	전공	시창청음1 Sight Singing and Ear Training1	2	2	이론및 실습	
	2	MT0010	전공	Chorus4 Chorus4	2	2	실습	
		MT0018	전공	Acting4 Acting4	2	2	이론및 실습	
		MT0026	전공	Voice Lab4 Voice Lab4	1	1	실습	
		MT0034	전공	발레4 Ballet4	2	2	실습	
		MT0004	전공	뮤지컬워크숍4 Musical Theatre Workshop4	2	2	실습	
		MT0038	전공	Showcase4 Showcase4	1	1	이론및 실습	
		MT0044	전공	Rhythm Technic2 Rhythm Technic2	2	2	이론및 실습	
		MT0046	전공	Musical Expression2 Musical Expression2	2	2	이론및 실습	
		MT0060	전공	시창청음2 Sight Singing and Ear Training2	2	2	이론및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	MT0011	전공	Chorus5 Chorus5	2	2	실습	
		MT0019	전공	Acting5 Acting5	2	2	이론및 실습	
		MT0027	전공	Voice Lab5 Voice Lab5	1	1	실습	
		MT0071	전공	재즈댄스1 Jazz Dance1	2	2	실습	
		MT0005	전공	뮤지컬워크숍5 Musical Theatre Workshop5	2	2	실습	
		MT0039	전공	Showcase5 Showcase5	1	1	이론및 실습	
		MT0051	전공	뮤지컬댄스1 Musical Dance1	2	2	실습	
		MT0049	전공	오디션테크닉1 Audition Technique1	2	2	실습	
	2	MT0012	전공	Chorus6 Chorus6	2	2	실습	
		MT0020	전공	Acting6 Acting6	2	2	이론및 실습	
		MT0028	전공	Voice Lab6 Voice Lab6	1	1	실습	
		MT0072	전공	재즈댄스2 Jazz Dance2	2	2	실습	
		MT0006	전공	뮤지컬워크숍6 Musical Theatre Workshop6	2	2	실습	
		MT0040	전공	Showcase6 Showcase6	1	1	이론및 실습	
		MT0052	전공	뮤지컬댄스2 Musical Dance2	2	2	실습	
		MT0050	전공	오디션테크닉2 Audition Technique2	2	2	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	MT0013	전공	Chorus7 Chorus7	2	2	실습	
		MT0021	전공	Acting7 Acting7	2	2	이론및 실습	
		MT0029	전공	Voice Lab7 Voice Lab7	1	1	실습	
		MT0053	전공	뮤지컬댄스3 Musical Dance3	2	2	실습	
		MT0065	전공	탭댄스1 Tap Dance1	2	2	실습	
		MT0041	전공	Showcase7 Showcase7	1	1	이론및 실습	
		MT0067	전공	공연1 Performance1	2	2	이론및 실습	
		MT1998	전공	졸업공연 Senior Performance				P/N 평가
	2	MT0014	전공	Chorus8 Chorus8	2	2	실습	
		MT0022	전공	Acting8 Acting8	2	2	이론및 실습	
		MT0030	전공	Voice Lab8 Voice Lab8	1	1	실습	
		MT0054	전공	뮤지컬댄스4 Musical Dance4	2	2	실습	
		MT0066	전공	탭댄스2 Tap Dance2	2	2	실습	
		MT0042	전공	Showcase8 Showcase8	1	1	이론및 실습	
		MT0068	전공	공연2 Performance2	2	2	이론및 실습	
		MT1999	전공	졸업공연 Senior Performance				P/N 평가

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

뮤지컬워크숍1 (Musical Theatre Workshop1)

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 희곡분석과 리딩발표를 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 희곡에 대한 이해와 뮤지컬 음악분석과 표현을 실습한다.

Chorus1 (Chorus1)

실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

Voice Lab1 (Voice Lab1)

실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

발레1 (Ballet1)

실습 2시간 2학점

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

Acting 1

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 기초적 연기훈련의 과정을 토대로 관찰과 상상력 훈련을 통해 창의적인 표현을 경험하며 희곡의 이해 및 분석의 과정을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 표현훈련을 경험한다.

Showcase1 (Showcase1)

이론 및 실습 1시간 1학점

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

음악기초이론1 (The Basic Theory on Music1)

이론 2시간 2학점

뮤지컬 악보의 탐구를 바탕으로 정확한 분석과 이해를 경험하며 뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 작품에 대한 체계적 분석과 이해를 향상하는 기초적인 기술과 지식을 습득하도록 한다.

뮤지컬워크숍2 (Musical Theatre Workshop2)

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 희곡분석과 리딩발표를 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 희곡에 대한 이해와 뮤지컬 음악분석과 표현을 실습한다.

Chorus2 (Chorus2)**실습 2시간 2학점**

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

Voice Lab2 (Voice Lab2)**실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

발레2 (Ballet2)**실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

Showcase 2**이론 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

음악기초이론 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 탐구를 바탕으로 정확한 분석과 이해를 경험하며 뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 작품에 대한 체계적 분석과 이해를 향상하는 기초적인 기술과 지식을 습득하도록 한다.

Acting 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 기초적 연기훈련의 과정을 토대로 관찰과 상상력 훈련을 통해 창의적인 표현을 경험하며 희곡의 이해 및 분석의 과정을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 표현훈련을 경험한다.

2학년 교과목 내용

MT0003 뮤지컬워크숍 3

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 인물분석과 기초적인 인물구축과정 훈련 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 인물에 대한 분석을 바탕으로 뮤지컬 연기 대한 이해와 장면구성 및 발표를 실천해본다.

MT0009 Chorus 3

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0017 Acting 3

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 이론적 접근으로 연기사를 이해하고 인물구축 훈련의 과정을 토대로 인물 구축 및 이미지 표현을 해보며 인물을 창조해 본다.

MT0025 Voice Lab3

이론 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0033 발레 3

이론 및 실습 2시간 2학점

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0037 Showcase 3

이론 및 실습 1시간 1학점

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0043 Rhythm Technic1

이론 및 실습 2시간 2학점

언어, 음악, 춤이 모두 어우러지는 뮤지컬에서 리듬의 중요성과 역할을 올바르게 이해하고 운용할 수 있게 한다.

MT0045 Musical Expression1

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 악보의 이해와 분석을 바탕으로 다양한 소리적 훈련의 과정을 거치며 배우로서 훈련된 음악적 표현능력을 경험해 본다. 뮤지컬 음악 분석 과정으로 무대 위 인물을 표현하기 위한 음악적 표현을 찾아내고 구성하며 기초 연기 훈련과정과 연계하여 뮤지컬 넘버를 통해 세부적인 기술들을 계발하고 표현해본다.

MT0059 시창청음 1

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음, 리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

MT0004 뮤지컬워크숍 4**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 인물분석과 기초적인 인물구축과정 훈련 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 인물에 대한 분석을 바탕으로 뮤지컬 연기 대한 이해와 장면구성 및 발표를 실천해본다.

MT0010 Chorus 4**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0018 Acting 4**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 이론적 접근으로 연기사를 이해하고 인물구축 훈련의 과정을 토대로 인물 구축 및 이미지 표현을 해보며 인물을 창조해 본다.

MT0026 Voice Lab4**이론 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0034 발레 4**이론 및 실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0038 Showcase 4**이론 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0044 Rhythm Technic2**이론 및 실습 2시간 2학점**

언어, 음악, 춤이 모두 어우러지는 뮤지컬에서 리듬의 중요성과 역할을 올바르게 이해하고 운용할 수 있게 한다.

MT0046 Musical Expression2**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 이해와 분석을 바탕으로 다양한 소리적 훈련의 과정을 거치며 배우로서 훈련된 음악적 표현능력을 경험해 본다. 뮤지컬 음악 분석 과정으로 무대 위 인물을 표현하기 위한 음악적 표현을 찾아내고 구성하며 기초 연기 훈련과정과 연계하여 뮤지컬 넘버를 통해 세부적인 기술들을 계발하고 표현해본다.

MT0060 시창청음 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음, 리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

3학년 교과목 내용

MT0005 뮤지컬워크숍 5

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다.

MT0011 Chorus 5

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0019 Acting 5

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프리덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다.

MT0027 Voice Lab5

이론 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0039 Showcase 5

이론 및 실습 3시간 3학점

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0049 오디션테크닉 1

이론 및 실습 2시간 2학점

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 사회가 요구하는 전문적인 배우로서 소양을 갖추는 목표는 가진다. 오디션을 대비한 적응능력 극대화 및 집중력을 통한 실전에 대비, 매너 및 각종 요령을 숙지하며 실제 오디션 상황을 구성하고 지정된 내용과 즉흥적인 상황들을 연출하여 대처 방법들을 교육한다.

MT0051 뮤지컬댄스 1

이론 및 실습 2시간 2학점

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0071 재즈댄스 1

이론 및 실습 2시간 2학점

현대적인 재즈 댄스를 이해하고 이를 바탕으로 신체적 표현의 체계적인 훈련을 하며 뮤지컬 배우로서 안무적 능력을 기른다. 재즈 댄스를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 현대적 무용 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 재즈 댄스 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0006 뮤지컬워크숍 6**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다.

MT0011 Chorus 6**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0019 Acting 6**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프리덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크숍 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다.

MT0027 Voice Lab6**이론 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0039 Showcase 6**이론 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스태프로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스태프로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스태프의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0049 오디션테크닉 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 사회가 요구하는 전문적인 배우로서 소양을 갖추는 목표는 가진다. 오디션을 대비한 적응능력 극대화 및 집중력을 통한 실전에 대비, 매너 및 각종 요령을 숙지하며 실제 오디션 상황을 구성하고 지정된 내용과 즉흥적인 상황들을 연출하여 대처 방법들을 교육한다.

MT0051 뮤지컬댄스 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0071 재즈댄스 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

현대적인 재즈 댄스를 이해하고 이를 바탕으로 신체적 표현의 체계적인 훈련을 하며 뮤지컬 배우로서 안무적 능력을 기른다. 재즈 댄스를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 현대적 무용 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 재즈 댄스 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

4학년 교과목 내용

MT0013 Chorus 7

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0021 Acting 7

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프리덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다. 실습 수업으로 뮤지컬 영화 및 영상 제작 과정 작품을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 장면구성 및 영상연기를 경험한다.

MT0029 Voice Lab7

이론 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0041 Showcase 7

이론 및 실습 3시간 3학점

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스태프로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스태프로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스태프의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0053 뮤지컬댄스 3

이론 및 실습 2시간 2학점

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0065 탭댄스 1 (Tab Dance 1)

이론 및 실습 2시간 2학점

탭댄스의 기본동작을 익히고 응용하여 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0067 공연 1

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다. 한국 뮤지컬의 실무를 이해하고 공연과정을 통하여 각자의 특색과 특성을 모색해본다.

MT0013 Chorus 8

이론 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0021 Acting 8**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프리덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다. 실습 수업으로 뮤지컬 영화 및 영상 제작 과정 작품을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 장면구성 및 영상연기를 경험한다.

MT0029 Voice Lab8**이론 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0041 Showcase 8**이론 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스텝으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스텝으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스텝의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0053 뮤지컬댄스 4**이론 및 실습 2시간 2학점**

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0065 탭댄스 2 (Tab Dance 2)**이론 및 실습 2시간 2학점**

탭댄스의 기본동작을 익히고 응용하여 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로써 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0067 공연 2**이론 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총체적 이해를 바탕으로 프리덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다. 한국 뮤지컬의 실무를 이해하고 공연과정을 통하여 각자의 특색과 특성을 모색해본다.

MT1999 졸업공연**이론 및 실습 0시간 P/N**

뮤지컬 전공 학생들이 4학년 마지막 학기에 공연하며, 학사 학위를 위한 필수 과목이다.

(Pass/Non-Pass)

7. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

전공 수업 필수 이수과정과 졸업사정 내규

- 뮤지컬학과 재학생은 6개의 프로덕션을 마쳐야 외부 오디션에 참여할 수 있고, 졸업 자격이 주어진다.
- 6개의 프로덕션이라 함은 1, 2학년 과정 중 4개의 선행 프로덕션을 이수 후 졸업공연을 포함하여 총 2개의 정기공연을 이수함을 일컫는다.
- 2학년의 선행 2개의 프로덕션 수업(뮤지컬 워크샵 3,4 / 쇼케이스 3,4)을 이수한다.
- 졸업자격은 졸업공연 포함 총 2편의 정기공연에 참여하여 필수 이수하여야 한다. 미달 시 소논문을 통해 졸업 자격을 부여받는다.
- 단, 기존 정기공연 2회 이상이어야 외부 오디션 참여 자격을 정기공연 1회 이상으로 정한다.

음 악 학 부

(Division of Music)

1. 교육목표

서경대학교 음악학부는 본교의 건학이념과 교육목적을 실천하고 다양한 문화예술 분야의 발전에 앞장서는 전인교육을 실시하여 창의적, 세계적, 실용적 전문 문화예술인 양성을 교육목표로 한다.

(1) 창의적 문화예술인

- 문화예술 관련 기본 소양과 전문적 능력을 갖춘 창의적 자질을 갖춘 문화예술인을 양성한다.

(2) 세계적 문화예술인

- 우리 문화 예술의 경쟁력 강화에 기여하는 글로벌한 감각을 갖춘 전문예술인을 육성한다.

(3) 실용적 문화예술인

- 창조적 사고와 실무능력을 바탕으로 문화 예술 산업의 발전을 주도하고 국가의 지역사회에 기여하는 문화예술인을 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

음악학부의 전공 교육과정은 기본소양 역량, 문제해결 역량, 취업실무 역량, 창의적사고 역량 등의 전공역량을 배양하기 위하여 기초공통 교육과정과 응용·심화 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공역량을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용·심화 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습과 연주 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다. 각 전공별로 필수과목을 포함한 48학점 이상의 전공과목을 이수하여야 한다.

음악학부의 전공 이수방법은 학부 내규로 전공핵심 필수교과목을 지정하여 운영하니 학부에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

3-1. 전공 이수체계도 - 피아노 전공

음악학부 - 피아노 전공								전공핵심	Micro Degree
전 공 능 력	1학년		2학년		3학년		4학년		진 출 분 야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
음악 예술에 대한 창의적사고와 소독 능력	피아노 전공실기 1	피아노 전공실기 2	피아노 전공실기 3	피아노 전공실기 4	피아노 전공실기 5	피아노 전공실기 6	피아노 전공실기 7	피아노 전공실기 8	피아노 실기 강사 및 교수직
음악과 사회의 문제 해결 능력	연주 1	연주 2	연주 3	연주 4	연주 5	연주 6	연주 7	연주 8	피아니스트 (연주자)
음악적 커뮤니케이션을 기반으로 한 팀워크 능력	초건 및 반주법 1	초건 및 반주법 2	반주법 1	반주법 2	반주법 3	반주법 4	피아노 앙상블 1	피아노 앙상블 2	전분 앙상블 연주자 및 반주자
			화성 1	화성 2	건반 화성 1	건반 화성 2			조율사
글로벌 음악과 문화의 수용 능력	피아노 문헌 1	피아노 문헌 2			서양 음악사 1	서양 음악사 2	서양 음악사 3	서양 음악사 4	음악 이론 강사 및 교수직
문화 예술적 소양을 갖춘 음악인의 능력							피아노 교수법 1	피아노 교수법 2	
실무와 융합을 겸비한 음악인 능력	시창 청음 1	시창 청음 2	시창 청음 3	시창 청음 4	음악 분석 1	음악 분석 2			
					편곡법 1	편곡법 2			
					대위 1	대위 2		졸업 연주 (P)	

3-2. 전공 이수체계도 - 관현악 전공

음악학부 – 관현악 전공						전공핵심		Micro Degree	
전 공 능 력	1학년		2학년		3학년		4학년		진 출 분 야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
음악 예술에 대한 창의적 사고와 소득 능력	전공실기 1	전공실기 1	전공실기 3	전공실기 4	전공실기 5	전공실기 6	전공실기 7	전공실기 8	관현악 실기 강사 및 교수직
음악과 사회의 문제 해결 능력	연주 1	연주 2	연주 3	연주 4	연주 5	연주 6	연주 7	연주 8	솔리스트 (연주자)
음악적 커뮤니케이션을 기반으로 한 팀워크 능력			실내악 1	실내악 2	실내악 3	실내악 4	실내악 5	실내악 6	전문 앙상블 및 프로 오케스트라 연주자, 방송 경음악단, 뮤지컬 전문 오케스트라
글로벌 음악과 문화의 수용 능력	현관악 합주 1	현관악 합주 2	현관악 합주 3	현관악 합주 4	현관악 합주 5	현관악 합주 6	현관악 합주 7	현관악 합주 8	
	관현악 1	관현악 2	관현악 3	관현악 4	관현악 5	관현악 6	관현악 7	관현악 8	
	오케스트라 레파토리 1	오케스트라 레파토리 2	오케스트라 레파토리 3	오케스트라 레파토리 4	오케스트라 레파토리 5	오케스트라 레파토리 6	오케스트라 레파토리 7	오케스트라 레파토리 8	
문화 예술적 소양을 갖춘 음악인의 능력							School Orchestra 교육실습 1	School Orchestra 교육실습 2	음악 이론 강사 및 교수직
실무와 융합을 겸비한 음악인 능력	시창 청음 1	시창 청음 2	시창 청음 3	시창 청음 4	서양 음악사 1	서양 음악사 2	서양 음악사 3	서양 음악사 4	
	부전공 실기 1	부전공 실기 2	부전공 실기 3	부전공 실기 4	음악 분석 1	음악 분석 2			
			화성 1	화성 2	편곡법 1	편곡법 2		졸업연주 (P)	
							지휘법		지휘자

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	MU1023	전공	연주3	1	1	실습	
		MU1507	전공	피아노전공실기3	1	1	실습	
		MU1531	전공	현악전공실기3	1	1	실습	
		MU1523	전공	관악전공실기3	1	1	실습	
		MU1055	전공	부전공실기3	1	1	실습	
		MU1203	전공	관현악3	2	4	실습	
		MU1213	전공	현악합주3	2	2	실습	
		MU1223	전공	관악합주3	2	2	실습	
		MU1231	전공	실내악1	1	1	실습	
		MU1515	전공	오케스트라레파토리3	1	1	실습	
		MU1033	전공	시창청음3	2	2	강의	
		MU1035	전공	화성1	2	2	강의	
		MU1407	전공	반주법1	2	2	실습	
	2	MU1024	전공	연주4	1	1	실습	
		MU1508	전공	피아노전공실기4	1	1	실습	
		MU1532	전공	현악전공실기4	1	1	실습	
		MU1524	전공	관악전공실기4	1	1	실습	
		MU1056	전공	부전공실기4	1	1	실습	
		MU1204	전공	관현악4	2	4	실습	
		MU1214	전공	현악합주4	2	2	실습	
		MU1224	전공	관악합주4	2	2	실습	
		MU1232	전공	실내악2	1	1	실습	
		MU1516	전공	오케스트라레파토리4	1	1	실습	
		MU1034	전공	시창청음4	2	2	강의	
		MU1036	전공	화성2	2	2	강의	
		MU1408	전공	반주법2	2	2	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	MU1025	전공	연주5	1	1	실습	
		MU1509	전공	피아노전공실기5	1	1	실습	
		MU1533	전공	현악전공실기5	1	1	실습	
		MU1525	전공	관악전공실기5	1	1	실습	
		MU1205	전공	관현악5	2	4	실습	
		MU1215	전공	현악합주5	2	2	실습	
		MU1225	전공	관악합주5	2	2	실습	
		MU1233	전공	실내악3	1	1	실습	
		MU1517	전공	오케스트라레파토리5	1	1	실습	
		MU1472	전공	편곡법1	2	2	강의	
		MU1045	전공	음악분석1	2	2	강의	
		MU1041	전공	서양음악사1	2	2	강의	
		MU1081	전공	대위1	2	2	강의	
		MU1091	전공	건반화성1	2	2	강의	
		MU1409	전공	반주법3	2	2	실습	
	2	MU1026	전공	연주6	1	1	실습	
		MU1510	전공	피아노전공실기6	1	1	실습	
		MU1534	전공	현악전공실기6	1	1	실습	
		MU1526	전공	관악전공실기6	1	1	실습	
		MU1206	전공	관현악6	2	4	실습	
		MU1216	전공	현악합주6	2	2	실습	
		MU1226	전공	관악합주6	2	2	실습	
		MU1234	전공	실내악4	1	1	실습	
		MU1518	전공	오케스트라레파토리6	1	1	실습	
		MU1473	전공	편곡법2	2	2	강의	
		MU1046	전공	음악분석2	2	2	강의	
		MU1042	전공	서양음악사2	2	2	강의	
		MU1082	전공	대위2	2	2	강의	
		MU1092	전공	건반화성2	2	2	강의	
		MU1410	전공	반주법4	2	2	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	MU1027	전공	연주7	1	1	실습	
		MU1511	전공	피아노전공실기7	1	1	실습	
		MU1535	전공	현악전공실기7	1	1	실습	
		MU1527	전공	관악전공실기7	1	1	실습	
		MU1207	전공	관현악7	2	4	실습	
		MU1217	전공	현악합주7	2	2	실습	
		MU1227	전공	관악합주7	2	2	실습	
		MU1235	전공	실내악5	1	1	실습	
		MU1519	전공	오케스트라레파토리7	1	1	실습	
		MU2003	전공	School Orchestra 교육실습1	1	2	실습	
		MU1421	전공	피아노양상블1	2	2	강의	
		MU1431	전공	피아노교수법1	2	2	강의	
		MU1043	전공	서양음악사3	2	2	강의	
		MU1061	전공	지휘법1	2	2	강의	
	2	MU1028	전공	연주8	1	1	실습	
		MU1512	전공	피아노전공실기8	1	1	실습	
		MU1536	전공	현악전공실기8	1	1	실습	
		MU1528	전공	관악전공실기8	1	1	실습	
		MU1208	전공	관현악8	2	4	실습	
		MU1218	전공	현악합주8	2	2	실습	
		MU1228	전공	관악합주8	2	2	실습	
		MU1236	전공	실내악6	1	1	실습	
		MU1520	전공	오케스트라레파토리8	1	1	실습	
		MU2004	전공	School Orchestra 교육실습2	1	2	실습	
		MU1422	전공	피아노양상블2	2	2	강의	
		MU1432	전공	피아노교수법2	2	2	강의	
		MU1044	전공	서양음악사4	2	2	강의	
		MU1999	전공	졸업연주	P			P/NP 평가

5. 교과목 설명

2학년 교과목 내용

MU1023 - MU1023 연주 3-4 (Weekly Recital 3-4)

실습 각 1시간 각 1학점

개인적 음악기능의 숙달과 발표력 함양을 연주 수업을 통하여 연마한다.

MU1507- MU1508 피아노전공실기 3-4 (Major(Piano) 3-4)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1531- MU1532 현악전공실기 3-4 (Major(String) 3-4)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1523- MU1524 관악전공실기 3-4 (Major(Wind)3-4)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1055 - MU1056 부전공실기 3-4

실습 각 1시간 각 1학점

전공 이외의 악기를 연주하는 방법을 배우며 다른 악기의 특징 및 연주법의 차이를 실습을 통해 익힌다.

MU1203 - MU1204 관현악 3-4 (Orchestra)

실습 각 4시간 각 2학점

현악, 관악, 타악기로 구성되어 있는 오케스트라 합주를 통하여 그 다양한 예술적 표현을 배우며 조화와 균형미 등을 익힌다.

MU1213 - MU1214 현악합주 3-4 (String Ensemble)

실습 각 2시간 각 2학점

현악 합주를 통해 바로크에서 현대에 이르는 합주곡을 익히고, 음정의 조정, 음색, 균형을 배운다.

MU1223 -MU1224 관악합주 3-4 (Brass Ensemble)

실습 각 2시간 각 2학점

합주를 통하여 각기 다른 관악기의 특성과 연주기법을 배우고 앙상블의 경험을 쌓는다.

MU1231-MU1232 실내악 1-2 (Chamber Music)

실습 각 1시간 각 1학점

소규모 앙상블 훈련을 통해 다른 악기와와의 조화 능력을 향상시킨다. Duo로부터 Trio, Quartet, Quintet, Octet 등을 구성하여 작품 분석과 경향에 대한 연구를 한다.

MU1515-MU1526 오케스트라레파토리 3-4

실습 각 1시간 각 1학점

오케스트라 연주곡 중에서 각 파트를 배우고 특히 전공자들의 오케스트라 오디션을 위한 곡들을 중점적으로 다룬다.

MU1033 - MU1034 시창청음 1-4

강의 각 2시간 각 2학점

정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음,리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

MU1035 - MU1036 화성1-2

강의 각 2시간 각 2학점

조, 음계, 음정, 온음계적 4성부 화성진행, 3화음과 그 전위형태 등을 연구하고 분석을 통하여 음악적인 구성 및 진행을 이해한다.

MU1407 - MU1418 반주법 1-2 (Accompaniment 1-2)

실습 각 2시간 각 2학점

다른 연주자와 호흡을 맞추어 연주하는 반주 능력을 키우도록 한다. 기악과 성악 등 다양한 앙상블을 연주하고 실습한다.

3학년 교과목 내용

MU1025 - MU1026 연주 5-6 (Weekly Recital 5-6) 실습 각 1시간 각 1학점
개인적 음악기능의 숙달과 발표력 함양을 연주 수업을 통하여 연마한다.

MU1509- MU1510 피아노전공실기 5-6 (Major(Piano) 5-6) 실습 각 1시간 각 1학점
다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1533- MU1534 현악전공실기 5-6 (Major(String) 5-6) 실습 각 1시간 각 1학점
다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1525- MU1526 관악전공실기 5-6 (Major(Wind)5-6) 실습 각 1시간 각 1학점
다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1205 - MU1206 관현악 5-6 (Orchestra) 실습 각 4시간 각 2학점
현악, 관악, 타악기로 구성되어 있는 오케스트라 합주를 통하여 그 다양한 예술적 표현을 배우며 조화와 균형미 등을 익힌다.

MU1215 - MU1216 현악합주 5-6 (String Ensemble) 실습 각 2시간 각 2학점
현악 합주를 통해 바로크에서 현대에 이르는 합주곡을 익히고, 음정의 조정, 음색, 균형을 배운다.

MU1225 -MU1226 관악합주 5-6 (Brass Ensemble) 실습 각 2시간 각 2학점
합주를 통하여 각기 다른 관악기의 특성과 연주기법을 배우고 앙상블의 경험을 쌓는다.

MU1233-MU1234 실내악 3-4 (Chamber Music) 실습 각 1시간 각 1학점
소규모 앙상블 훈련을 통해 다른 악기와와의 조화 능력을 향상시킨다. Duo로부터 Trio, Quartet, Quintet, Octet 등을 구성하여 작품 분석과 경향에 대한 연구를 한다.

MU1517-MU1518 오케스트라레파토리 5-6 실습 각 1시간 각 1학점
오케스트라 연주곡 중에서 각 파트를 배우고 특히 전공자들의 오케스트라 오디션을 위한 곡들을 중점적으로 다룬다.

MU1472 - MU1473 편곡법 1-2 (Orchestration 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점
다양한 오케스트라 악기들의 성능과 음색에 대해 배우고 건반 악보를 여러 가지 악기 구성으로 편곡하는 기술을 배우는 관현악 기법 연구이다.

MU1045 - MU1046 음악분석1-2 (Music Analysis 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점
음악적 기본요소들과 이의 변형, 조직 체계와 화성, 대위기법, 음악형식 및 악기사용에 따른 악곡변화 등의 음악적 발달과정을 음악작품을 통해 이론적으로 연구한다.

MU1041 - MU1042 서양음악사1-2 강의 각 2시간 각 2학점
고대로부터 현대에 이르기까지의 서양음악사의 발달 과정을 음악사조와 음악양식, 작곡가의 생애와 주요 작품 등을 통해 연구한다.

MU1081, MU1082 대위 1-2(Counterpoint 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점
중세기법의 기초부터 조성에 의한 3성 대위, 카논, 이중 대위, 인벤션, 조성에 의한 4성 대위 및 푸가 등을 연구한다.

MU1091, MU1092 건반화성 1-2 (Keyboard Harmony 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점
적절한 화음 선택, 조 옮김, 초견 연주 등을 건반으로 직접 활용할 수 있는 능력을 기른다.

MU1409 - MU1410 반주법 3-4 (Accompaniment 3-4) 실습 각 2시간 각 2학점
다른 연주자와 호흡을 맞추어 연주하는 반주 능력을 키우도록 한다. 기악과 성악 등 다양한 앙상블을 연주하고 실습한다.

4학년 교과목 내용

MU1027 - MU1028 연주 7-8 (Weekly Recital 7-8)

실습 각 1시간 각 1학점

개인적 음악기능의 숙달과 발표력 함양을 연주 수업을 통하여 연마한다.

MU1511- MU1512 피아노전공실기 7-8 (Major(Piano) 7-8)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1535- MU1536 현악전공실기 7-8 (Major(String) 7-8)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1527- MU1528 관악전공실기 1-8 (Major(Wind)1-8)

실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1207 - MU1208 관현악 7-8 (Orchestra)

실습 각 4시간 각 2학점

현악, 관악, 타악기로 구성되어 있는 오케스트라 합주를 통하여 그 다양한 예술적 표현을 배우며 조화와 균형미 등을 익힌다.

MU1217 - MU1218 현악합주 7-8 (String Ensemble)

실습 각 2시간 각 2학점

현악 합주를 통해 바로크에서 현대에 이르는 합주곡을 익히고, 음정의 조정, 음색, 균형을 배운다.

MU1227 -MU1228 관악합주 7-8 (Brass Ensemble)

실습 각 2시간 각 2학점

합주를 통하여 각기 다른 관악기의 특성과 연주기법을 배우고 앙상블의 경험을 쌓는다.

MU1235-MU1236 실내악 5-6 (Chamber Music)

실습 각 1시간 각 1학점

소규모 앙상블 훈련을 통해 다른 악기와와의 조화 능력을 향상시킨다. Duo로부터 Trio, Quartet, Quintet, Octet 등을 구성하여 작품 문석과 경향에 대한 연구를 한다.

MU1519-MU1520 오케스트라레파토리 7-8

실습 각 1시간 각 1학점

오케스트라 연주곡 중에서 각 파트를 배우고 특히 전공자들의 오케스트라 오디션을 위한 곡들을 중점적으로 다룬다.

MU2003, MU2004 School Orchestra 교육실습 1-2

실습 각 2시간 각 1학점

악기 연주자이자 교육자로서 학교 오케스트라를 이끌어 나갈 수 있도록 실습을 통해 학생들을 위한 음악 교육방법을 익힌다.

MU1421 - MU1422 피아노앙상블1-2 (Piano Ensemble 1-2)

실기 각 2시간 각 2학점

두 명 혹은 그 이상의 피아노 연주자들이 상대방의 연주를 들으며 조화를 이루는 훈련을 한다. 바로크, 고전, 낭만시대 및 현대에 이르는 작품을 중심으로 실습한다.

MU1431 - MU1432 피아노 교수법 1-2 (Piano Pedagogy 1-2)

강의 각 2시간 각 2학점

연령별, 수준별로 다양한 조건의 학생들을 교육시키는 방법을 연구한다. 기초적인 교육원리 및 개인지도의 특성을 이해하도록 하고, 올바른 연주자세, 독보방법, 음악양식에 대한 이해를 돕는 방법을 배운다.

MU1043 – MU1044 서양음악사3-4**강의 각 2시간 각 2학점**

고대로부터 현대로 이르기까지의 서양음악사의 발달 과정을 음악사조와 음악양식, 작곡가의 생애와 주요 작품 등을 통해 연구한다.

MU1061 지휘법1 (orchestral conduction 1)**강의 각 2시간 각 2학점**

2인 이상의 앙상블 연주에서 곡의 해석을 통일하고 지휘자가 자신의 해석을 연주자에게 부여하는 것으로 악곡의 빠르기, 박자, 프레이징, 음의 세기 등을 지시하여 악곡의 흐름을 안내하는 기술적 방법을 배우고 실습한다.

MU1999 졸업연주(Senior Recital)**P학점**

4학년 마지막 학기에 연주하며, 학사 학위를 위한 필수 과목이다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 음악학부 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 졸업연주(MU1999) 교과목 필수 시행

요건	내용
전 공 교 과 목	4학년 2학기(8학기 차) 졸업연주 시행을 위해서는 4학년 1학기(7학기차)까지 전공실기 및 연주 수업을 반드시 이수하여야 함.
졸 업 연주 P a s s	졸업연주는 학사학위를 위한 필수 연주회로 마지막 학기에 반드시 수강하여야 하며, 졸업연주 자격 곡목으로는 각 악기별 Concerto 전악장 및 이에 상응하는 수준의 곡으로 지정하며, 학점없이 Pass/Non Pass로 판정함.

※학부 졸업요건이 충족되었더라도 학교 규정에 따른 졸업요건이 충족되지 않으면 졸업 불가.

실용음악학부

(Division of Contemporary Music)

1. 교육목표

- (1) 대중음악산업 관련 학문적 소양과 전문적 능력을 바탕으로 창의적·예술적 가치를 갖는 창조물을 만들어낼 수 있는 창의적 문화예술인을 양성한다.
- (2) 교양과 인성을 갖추고 대한민국의 대중음악산업을 선도하며 세계적 위상을 갖추고 문화예술의 중심에서 활동하는 세계적 문화예술인을 양성한다.
- (3) 학문적 기초를 바탕으로 다양한 실용음악 분야에서 선도적인 역할을 하며, 급변하는 대중음악의 경향을 이해하고 기여할 수 있는 실용적 문화예술인을 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

- 실용음악학부의 교육과정은 크게 전공별 역량 향상을 위한 기초공통영역과 통합적 실용역량 향상을 위한 전공통합영역으로 나뉘며, 세부적으로 전공기초전공 영역, 창의설계 영역, 실무역량 영역으로 나뉜다. 기초전공 영역은 실용음악 전공자에게 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해 음악전문가로의 기반을 다지는 과정이며, 1-2학년 때 진행된다. 창의설계 영역은 다양한 분야로의 활용을 위한 과정으로 영상, 레코딩 등 활용분야를 다루는 과정으로 3학년 때 진행된다. 마지막으로 실무역량 영역은 공연을 통한 실무 프로젝트를 경험하는 과정으로 4학년 때 진행되며, 8학기에는 '졸업 공연 및 시험' 과목을 수강하고 졸업공연에 참여해야 한다. 본 학부는 원칙적으로 타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있으며, 개별강좌에 대한 수강신청도 허용하지 않는다.

◦ 전공 이수 방법

- 개설된 모든 전공교과목은 실용음악학 전공자에게 필요한 교과과정이므로 모두 이수하는 것을 권장한다. 특히 졸업요건에 포함된 교과목(학과 졸업요건 참조)들은 반드시 이수하여야 한다.

◦ 부·복수전공 이수 방법

- 해당없음

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 아래 교과목들은 필수로 이수하여야 한다. 단, '뮤직프로덕션1,2'는 2023학년도 입학생부터 필수 이수 교과목으로 적용되며, '레코딩프로젝트1'은 2학기에 복학 후 다음 해 전기(2월) 졸업 예정자의 경우 '레코딩프로젝트2'로 대체 수강이 가능하다.(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	CM0011	화성학1	2	1	1
	CM0015	시창청음1	2	1	1
	CM0103	기초양상블1	2	1	1
	CM0017	컴퓨터음악1	2	1	1
	CM0025	클래스피아노1	2	1	1
	CM0079	전공실기실습1	2	1	1
	CM0012	화성학2	2	1	2
	CM0016	시창청음2	2	1	2
	CM0104	기초양상블2	2	1	2
	CM0018	컴퓨터음악2	2	1	2
	CM0026	클래스피아노2	2	1	2
	CM0080	전공실기실습2	2	1	2
	CM0023	양상블3	2	2	1
	CM0081	전공실기실습3	2	2	1
	CM0035	뮤직프로덕션1	2	2	1
	CM0024	양상블4	2	2	2
	CM0082	전공실기실습4	2	2	2
	CM0036	뮤직프로덕션2	2	2	2
	CM0045	고급양상블1	2	3	1
	CM0046	고급양상블2	2	3	2
	CM0061	레코딩프로젝트1	2	4	1

3. 전공 이수체계도

실용음악학부						전공핵심		Micro Degree		
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		비교과 교육과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
창의적 음악표현 능력	기초양상블1 시창청음1 전공실기실습1 컴퓨터음악1 클래스피아노1 화성학1	기초양상블2 시창청음2 전공실기실습2 컴퓨터음악2 클래스피아노2 화성학2	뮤직프로덕션1 양상블3 작편곡법1 전공실기실습3 화성학3	뮤직프로덕션2 양상블4 작편곡법2 전공실기실습4 악기론 즉흥연주기법1	고급양상블1 라지양상블1 송라이팅1 스튜디오테크닉1 아날로그테크놀로지1 전공세미나1 즉흥연주기법2	고급양상블2 라지양상블2 송라이팅2 스튜디오테크닉2 아날로그테크놀로지2 전공세미나2	라지양상블3 레코딩프로젝트1 작곡기법연구	라지양상블4 레코딩프로젝트2 기악전공LAB2	전공실기	가수, 작곡가, 편곡가, 연주자, 방송음악감독, 사운드 디자이너, 사운드 슈퍼바이저, 실용음악교육기관 교육가, 실기지도자, 보컬트레이너
다양한 음악장르 활용능력	시창청음1 전공실기실습1 컴퓨터음악1 화성학1	시창청음2 전공실기실습2 컴퓨터음악2 화성학2	뮤직프로덕션1 작편곡법1 전공실기실습3 화성학3	뮤직프로덕션2 작편곡법2 전공실기실습4 즉흥연주기법1 악기론	라지양상블1 믹싱&마스터링1 스튜디오테크닉1 아날로그테크놀로지1 전공세미나1 즉흥연주기법2	라지양상블2 믹싱&마스터링2 스튜디오테크닉2 아날로그테크놀로지2 전공세미나2	대중음악사 라지양상블3 레코딩프로젝트1 작곡기법연구	라지양상블4 레코딩프로젝트2 기악전공LAB2		스튜디오/방송 엔지니어, 음반프로듀서 및 디렉터, 사운드 디자이너, 실기지도자, 공연기획자 음반 제작자
밴드 리더로서 의 음악능력	기초양상블1 전공실기실습1	기초양상블2 전공실기실습2	양상블3 전공실기실습3	양상블4 전공실기실습4 즉흥연주기법1 악기론	고급양상블1 라지양상블1 믹싱&마스터링1 즉흥연주기법2	고급양상블2 라지양상블2 믹싱&마스터링2	라지양상블3 레코딩프로젝트1	라지양상블4 레코딩프로젝트2 기악전공LAB2		연주자(밴드, 방송), 공연기획 및 제작자, 실용음악교육기관 교육가, 실기지도자, 음악감독
K-POP 글로벌 확산역량	기초양상블1 시창청음1 전공실기실습1 컴퓨터음악1 클래스피아노1 화성학1	기초양상블2 시창청음2 전공실기실습2 컴퓨터음악2 클래스피아노2 화성학2	뮤직프로덕션1 양상블3 작편곡법1 전공실기실습3 화성학3	뮤직프로덕션2 양상블4 작편곡법2 전공실기실습4 즉흥연주기법1 악기론	고급양상블1 송라이팅1 스튜디오테크닉1 아날로그테크놀로지1 전공세미나1 즉흥연주기법2	고급양상블2 송라이팅2 스튜디오테크닉2 아날로그테크놀로지2 전공세미나2	대중음악사 레코딩프로젝트1 작곡기법연구	레코딩프로젝트2	전공실기	가수, 작곡가, 편곡가, 연주자, 방송음악감독, 사운드 디자이너, 사운드 슈퍼바이저, 실용음악교육기관 교육가, 실기지도자, 보컬트레이너, 음악코디네이터
문화 예술적 소양을 갖춘 뮤지션 역량	기초양상블1 시창청음1 컴퓨터음악1 클래스피아노1 화성학1	기초양상블2 시창청음2 컴퓨터음악2 클래스피아노2 화성학2	뮤직프로덕션1 양상블3 작편곡법1 화성학3	뮤직프로덕션2 양상블4 작편곡법2 악기론	고급양상블1 리듬연구1 송라이팅1 스튜디오테크닉1 아날로그테크놀로지1 전공세미나1	고급양상블2 송라이팅2 스튜디오테크닉2 아날로그테크놀로지2 전공세미나2	대중음악사 레코딩프로젝트1 작곡기법연구	레코딩프로젝트2	전공실기	가수, 작곡가, 편곡가, 연주자, 방송음악감독, 사운드 디자이너, 사운드 슈퍼바이저, 실용음악교육기관 교육가, 실기지도자, 보컬트레이너, 음악코디네이터

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	CM0011	전필	화성학1 Harmony1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0015	전필	시창청음1 Ear Training1	2	2	이론+실 습	· 학과내규-필수
	1	CM0103	전필	기초앙상블1 Basic Ensemble1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0017	전필	컴퓨터음악1 Computer Music1	2	2	이론+실 습	· 학과내규-필수
	1	CM0025	전필	클래스피아노1 Piano Class1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0079	전필	전공실기실습1 Practice of Major1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0012	전필	화성학2 Harmony2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0016	전필	시창청음2 Ear Training2	2	2	이론+실 습	· 학과내규-필수
	2	CM0104	전필	기초앙상블2 Basic Ensemble2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0018	전필	컴퓨터음악2 Computer Music2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0026	전필	클래스피아노2 Piano Class2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0080	전필	전공실기실습2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
2	1	CM0035	전선	뮤직프로덕션1 Music Production1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0023	전필	앙상블3 Ensemble3	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0037	전선	작편곡법1 Arranging1	2	2	실험실습	
	1	CM0081	전필	전공실기실습3 Practice of Major3	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0013	전선	화성학3 Harmony3	2	2	실험실습	
	1	CM0056	전선	악기론 Instrument Study	2	2	실험실습	
	2	CM0036	전선	뮤직프로덕션2 Music Production2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0024	전필	앙상블4 Ensemble4	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0038	전선	작편곡법2 Arranging2	2	2	실험실습	
	2	CM0082	전필	전공실기실습4 Practice of Major4	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0033	전선	즉흥연주기법1 Improvisation1	2	2	이론+실 습	
	2	CM0014	전선	화성학4 Harmony4	2	2	실험실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	CM0045	전필	고급앙상블1 Advanced Ensemble1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	1	CM0091	전선	라지앙상블1 Large Ensemble1	2	2	실험실습	
	1	CM0093	전선	믹싱&마스터링1 Mixing & Mastering1	2	2	이론+실 습	
	1	CM0049	전선	송라이팅1 Songwriting1	2	2	이론+실 습	
	1	CM0039	전선	스튜디오테크닉1 Studio Techniques1	2	2	실험실습	
	1	CM0089	전선	아날로그테크놀로지1 Analog Technology1	2	2	이론+실 습	
	1	CM0054	전선	전공세미나1 Principle Seminar1	2	2	실험실습	
	1	CM0034	전선	즉흥연주기법2 Improvisation2	2	2	실험실습	
	2	CM0046	전필	고급앙상블2 Advanced Ensemble2	2	2	실험실습	· 학과내규-필수
	2	CM0092	전선	라지앙상블2 Large Ensemble2	2	2	실험실습	
	2	CM0094	전선	믹싱&마스터링2 Mixing & Mastering2	2	2	실험실습	
	2	CM0050	전선	송라이팅2 Songwriting2	2	2	이론+실 습	
	2	CM0040	전선	스튜디오테크닉2 Studio Techniques2	2	2	실험실습	
	2	CM0090	전선	아날로그테크놀로지2 Analog Technology2	2	2	이론+실 습	
	2	CM0055	전선	전공세미나2 Principle Seminar2	2	2	실험실습	
4	1	CM0060	전선	대중음악사 Popular Music History	2	2	실험실습	
	1	CM0097	전선	라지앙상블3 Large Ensemble3	2	2	실험실습	
	1	CM0061	전선	레코딩프로젝트1 Recording Project1	2	2	실험실습	· 학과내규-필수 (4학년 2학기 복학시 레코딩프로젝트2로 대체 수강 가능)
	1	CM0059	전선	작곡기법연구 Study of Composition Techniques	2	2	실험실습	
	2	CM0098	전선	라지앙상블4 Large Ensemble4	2	2	실험실습	
	2	CM0062	전선	레코딩프로젝트2 Recording Project2	2	2	실험실습	
	2	CM0078	전선	기악전공Lab2 Instrument Lab2	2	2	실험실습	
	2	CM1999	전선	졸업공연및시험 Graduation Recital & Examination	0	0	실험실습	· P/NP 평가 · 학과내규-필수

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

화성학1,2 (Harmony1,2)

실험실습 2시간 2학점

실용음악 학도로서 기본적으로 학습해야 할 화성적 이론들을 대중음악과 재즈를 기반으로 탐구하고 그 실질적인 쓰임새에 대해 알아본다.

시창청음1,2 (Ear Training1,2)

이론+실습 2시간 2학점

실용음악 인재로서 기본적으로 가져야 할 시창과 청음 능력을 학습한다. 실질적이고 구체적인 예시들을 통해 실습, 체험해 보고, 실제 연주에서 직접적으로 활용할 수 있는 방향으로 시창 청음 능력을 발전시켜 나아간다.

기초앙상블1,2 (Basic Ensemble1,2)

실험실습 2시간 2학점

앙상블의 기본 원리를 이해하는 방법은 각 장르의 음악적 특징을 분석하고 합주하며 습득할 수 있다. 리듬, 화성, 멜로디 등 그 특징을 살펴보고 합주를 기반으로 음악에 접근할 수 있는 능력을 기른다.

컴퓨터음악1,2 (Computer Music1,2)

이론+실습, 실험실습 2시간 2학점

Sibelius와 Protools의 사용법을 익히고 Logic Pro X를 통한 보컬 및 악기에 적용하는 다양한 이펙터를 학습하여 적용해본다. 미디 시퀀싱의 이론학습과 실습을 통해 전문 음악인으로서의 능력을 향상시킨다.

클래스피아노1,2 (Piano Class1,2)

실험실습 2시간 2학점

피아노를 포함한 다양한 건반악기들의 구조와 소리를 연구하고 다양한 연주법, 사용법을 실습해보며 학습한다.

전공실기실습1,2 (Practice of Major1,2)

실험실습 2시간 2학점

각 전공실기과정에서 습득한 내용들을 실기 발표하여 완성도 높은 결과를 만들고, 음악공연에 필요한 음향, 조명, 영상, 무대 스태프로 직접 참여하여 공연 기획 및 연출을 실습한다.

2학년 교과목 내용

뮤직프로덕션1,2 (Music Production1,2)

실험실습 2시간 2학점

실용음악이 완성되는 과정을 경험하며, 제작의 흐름을 이해한다. 이를 통해 작곡가, 편곡가, 연주자의 역할과 특징을 이해하고 실무를 경험한다.

앙상블3,4 (Ensemble3,4)

실험실습 2시간 2학점

기본적인 앙상블 감각을 익히며, 시대별 대중음악을 접함으로써 다양한 음악들의 연주관습과 음악적 표현을 학습한다.

작편곡법1,2 (Arranging1,2)

실험실습 2시간 2학점

리듬섹션을 이용한 대중음악 편곡법을 학습한다. 다양한 작품 분석을 통해 대중음악의 반주가 가지는 원리를 익히며, 여러 장르로 편곡할 수 있는 능력을 기른다.

전공실기실습3,4 (Practice of Major3,4)

실험실습 2시간 2학점

각 전공 실기 과정에서 습득한 내용을 바탕으로 실기 발표를 통해 완성도 높은 결과를 만든다. 음악 공연에 필요한 음향, 조명, 영상, 무대 스텝으로 직접 참여하여 공연 기획 및 연출을 실습한다.

화성학3,4 (Harmony3,4)

실험실습 2시간 2학점

모든 음악 구성에 기반을 이루는 화성이론을 습득하여 화성 진행을 이해하고 다양한 장르에 적용된 예를 분석한다.

악기론 (InstrumentStudy)

실험실습 2시간 2학점

한 시대의 음악은 악기를 통해 표현된다. 시대의 음악을 연주하기 위해 개량되거나 새로운 악기가 만들어지기도 했으며, 어떤 악기는 사라지기도 했다. 악기의 음색, 음역, 주법 등 그 특징을 살펴보고 악기를 기반으로 음악에 접근할 수 있는 능력을 기른다.

즉흥연주기법1 (Improvisation1)

이론+실습 2시간 2학점

다양한 방법의 즉흥연주기법을 학습한다. 기본적인 스케일 활용부터 작곡적인 측면까지 다루고, 여러 가지 장르로 합주할 수 있는 능력을 기른다.

3학년 교과목 내용

고급앙상블1,2 (Advanced Ensemble 1,2)

실험실습 2시간 2학점

동시대 팝음악과 국내 대중음악의 대표적인 곡들을 분석 및 연주하고 그 특징을 익히며 나아가 다양한 편곡을 통해 응용할 수 있는 자질을 기른다.

라지앙상블1,2 (Large Ensemble 1,2)

실험실습 2시간 2학점

스윙 시대 빅밴드 스타일의 재즈 음악에서부터 요즘 유행하는 'Snarky puppy'와 같은 큰 규모의 밴드 스타일, 나아가 오케스트라와의 콜라보레이션 등 많은 인원이 동원되는 화려한 편곡의 음악 들을 연주해 보면서, 라지 앙상블의 드라마틱하고 짜릿한 경험을 할 수 있게 한다.

믹싱&마스터링1,2 (Mixing & Mastering 1,2)

이론+실습, 실험실습 2시간 2학점

믹싱과 마스터링의 기본 원리를 이해하고, 다양한 음향 효과와 도구를 활용하는 능력을 길러 자신의 음악을 믹싱, 마스터링 할 수 있는 능력을 배양한다.

송라이팅1,2 (Song Writing 1,2)

실험실습 2시간 2학점

화성진행의 원리를 기반으로 선율과 화성의 관계를 이해하여 선율작법에 응용할 수 있도록 한다. 다양한 주제를 이용한 가창곡을 작곡할 수 있는 능력을 기른다.

스튜디오테크닉1,2 (Studio Technique 1,2)

실험실습 2시간 2학점

스튜디오 레코딩 과정을 경험하는 수업으로 레코딩에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 대처하며, 실전을 경험할 수 있다.

아날로그테크놀로지1,2 (Analog Technology 1,2)

이론+실습 2시간 2학점

아날로그의 다양한 저장 매체와 역사를 공부하고, 아날로그 기록 방식의 개념을 학습한다. 또한, 아날로그에서 사용되는 다양한 종류의 케이블에 대한 기초 지식을 습득하고, 홈 스튜디오에서 사용할 케이블을 직접 제작하는 실습을 진행한다.

전공세미나1,2 (Principle Seminar 1,2)

실험실습 2시간 2학점

힙합, 락, 재즈, 라틴, 브라질리언 등 다양한 음악을 토론과 학습을 통해 이해한다. 합주를 통해 음악 표현에서 정확한 그루브와 타이밍의 중요성을 깨닫고, 리듬의 편곡적 효과를 배우기 위해 리메이크 곡과 오리지널 곡을 함께 연구한다.

즉흥연주기법2 (Improvisation 2)

실험실습 2시간 2학점

다양한 방법의 즉흥연주기법을 학습한다. 기본적인 스케일 활용부터 작곡적인 측면까지 다루고, 여러 가지 장르로 합주할 수 있는 능력을 기른다.

4학년 교과목 내용

졸업공연및시험(Graduation Recital & Examination)

실험실습 0시간 1학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

대중음악사 (Popular Music History)

실험실습 2시간 2학점

블루스와 재즈를 통해 대중음악의 어법을 이해하고 음악의 폭을 넓힐 수 있도록 한다. 시대별 대중음악의 특성을 이해하며 다양한 음악과의 유기적 관계를 이해하여 자신의 창작과 연주에 적용할 수 있도록 한다.

라지앙상블3,4 (Large Ensemble 3,4)

실험실습 2시간 2학점

스윙 시대 빅밴드 스타일의 재즈 음악에서부터 요즘 유행하는 'Snarky puppy'와 같은 큰 규모의 밴드 스타일, 나아가 오케스트라와의 콜라보레이션 등 많은 인원이 동원되는 화려한 편곡의 음악 들을 연주해 보면서, 라지 앙상블의 드라마틱하고 짜릿한 경험을 할 수 있게 한다.

레코딩프로젝트1,2 (Recording Project 1,2)

실험실습 2시간 2학점

자신의 음악을 프로듀스하여 녹음, 믹싱, 마스터링을 거쳐 음원을 완성한다. 음원을 완성하는 과정에서 부족한 음악적인 부분을 찾고 이를 보완한다.

작곡기법연구 (Study of Composition Techniques)

실험실습 2시간 2학점

대중음악 작곡의 흐름을 이해하고, 악곡 분석 후 시퀀서를 통해 새로운 작품을 만든다. 작곡과 편곡의 모방을 통해 창작 방법을 연구한다.

기악전공Lab2 (Instrumental Lab 2)

실험실습 2시간 2학점

대중음악에 사용되는 다양한 악기의 연주법을 실습하여 음악적 표현력을 향상시킨다. 각 악기의 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 다양한 악기를 활용한 편곡법을 익힌다.

6. 학과 졸업 요건

< 실용음악학부 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
교과목 이수	1. 전공 필수 교과목 모두 이수 2. 8학기(졸업 학기)에 '졸업공연및시험' 수강 3. 4학년 1학기에 '레코딩프로젝트1' 수강. 단, 2학기 복학 등으로 1학기 수강 불가 시 '레코딩프로젝트2'를 반드시 수강해야 함.
졸업 필수 과업 (자작곡 발표)	<21학번 이상> 1. 음원 발매 or 졸업 공연 중 택 1 2. 음원 9월 내 유통완료, 10월 내 발매 완료 3. 12월 졸업 공연 참여 (8월 졸업시, 졸업 전년도 12월 졸업공연 참여 필수) <22학번 이하> 1. 음원 발매 및 졸업 공연 모두 필수 (자작곡) 2. 10월 내 유통완료, 11월 내 발매완료 3. 12월 졸업공연 참여 (8월 졸업시, 졸업 전년도 12월 졸업공연 참여 필수)

무용예술학부

(Department of Dance Arts)

1. 교육목표

본 학과는 21세기에 맞는 국제적 감각과 지혜·인의·용기를 갖춘 무용 인재양성을 위하여, 무용예술 교육의 기본적인 전문지식을 바탕으로 올바른 가치관을 확립하고 기존 틀에서 벗어난 새로운 생각과 창의적 발상으로 학술이론과 응용방법을 연구·교수하고, 건전한 인격을 함양·도야하는 전인교육을 실시하여 무용현장 전문가, 무용 교육자, 무용 연구자를 양성하는 것을 목표로 한다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

- 1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 본 학과는 실용적인 교육과정의 일환으로 특성화 된 무용실기와 이론을 통해 창의중심교육을 지향한다. 또한 이에 따른 지속적인 교수법 개발을 통해 창의적인 교육과정을 수립하여 이를 이수하는 무용연구자로 하여금 창조적 탐구 능력을 함양하게 한다.
- 2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 본 학과는 무용예술(순수·실용)을 소구하는 다양한 계층의 사회적 요구에 부응하여 무용교육자 양성을 목표로 교육과정개선 및 산학연간 협력을 지속적으로 추구한다.
- 3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 무용교육을 통해 올바른 가치관을 확립하고 인성교육의 강화를 통한 국제적 친화력을 함양하여 지역사회와 국가, 국제사회에 이바지할 인재를 양성한다. 또한 국제무대에서 활약할 수 있는 인재로서 글로벌 시대에 상응하는 문화경쟁력을 갖춘 무용현장에 필요한 전문적 인력을 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 1) 무용예술학부의 교육과정은 한국무용전공과 실용무용전공으로 구분되며, 각 전공별 목표와 심화전공 트랙으로 운영된다.
 - 2) 교양 교육과정은 핵심역량교양필수와 핵심역량교양선택(2020입학자), 기초학문교양선택(2021이후 입학자)으로 구분되며, 전공교육과정은 창의적 안무능력, 분석적·비판적 문제해결능력, 사회적 상호관계능력, 타문화 이해·수용을 위한 글로벌 능력, 진로설계 및 자기계발 능력, 실무능력의 정공역량을 배양하기 위하여 기초이해전공 교육과정과 기초응용전공 교육과정, 전공심화과정, 창의역량과정, 실용무용지도자 교육과정으로 구성된다. 전공을 이수하기 위해 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.
 - 3) 졸업을 위한 최소 이수학점은 120학점 이상이며, 2025학번부터 핵심역량교양필수 8과목 18학점, 기초학문교양선택 5개 영역 총 18학점, 전공 48학점 이상을 이수하여야 한다. 또한, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다(단, ※2020학번은 핵심역량교양필수 9과목 18학점, 핵심역량교양 6개 영역 중 3개영역 12학점 이수, ※17~19학번까지는 핵심역량교양필수 9과목 18학점 핵심역량교양 6개 영역 중 2개영역 이수).
- ※ 외국인 전형의 경우 필수교양 최저 24학점, 단일 전공 최저 48학점(“졸업논문및시험”포함)이상을 이수하여야 함. 또한 졸업 전까지 한국어 능력시험(TOPIK) 3급 이상 반드시 취득하여야함.
- 4) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.

(Major of Korea Dance)

1. 교육목표

서경대학교 무용예술학과 한국무용전공은 무용실기와 이론에 관한 전문지식과 기술을 습득하여 국제적 감각을 갖춘 인재양성은 물론, 무용을 통하여 인간정서의 순화와 심신을 발달시킴으로서 건강하고 품격 높은 순수무용 전문가로 육성하는데 목표가 있다.

2. 전공과정 이수방법

1,2학년에서는 무용의 기본이론인 한국·서양 무용사, 무용의 이해 등의 기초지식을 습득하는 동시에 전공실기와 부전공실기를 겸하여 습득함으로써 무용경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 전공실기의 강화교육을 집중적으로 하고 안무법, 무용레파토리연구 등의 전공과목을 통하여 무용의 학문적, 공연 예술적 깊이 있는 이해를 가능하게 한다. 그 밖에 요가테스, 실버댄스, 스트릿댄스, 방송댄스 등 다양한 공연예술 분야에 대한 풍부한 교육과 경험을 통하여 순수무용예술분야와 대중무용예술분야의 인재를 육성한다.

- (1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.
- (2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 학기 당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.
- (3) 3,4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.
- (4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크숍을 통한 작품발표회와 유아무용 지도사 자격증, 무용 지도사 자격증, 요가테스 지도자 자격증, 실버댄스 지도자 자격증, 스트릿댄스 지도자 자격증, 줌바댄스 지도자 자격증 등을 취득하여야 한다.

□ 전공 이수계획표

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	무용의이해, 한국무용1, 한국무용전공실기1, 방송댄스
1-2	기초 이해 전공과정	세계무용과 문화, 한국무용2, 한국무용전공실기2, 현대무용2, 발레핏
2-1	기초 응용 전공과정	한국무용사, 한국무용3, 한국무용전공실기3, 한국민속무용1, 한국전통연희1, 레크댄스, 요가테스
2-2	기초 응용 전공과정	서양무용사, 한국무용4, 한국무용전공실기4, 한국민속무용2, 한국전통연희2, 레크댄스2, 실버댄스
3-1	전공 심화과정	20세기무용사1, 한국무용5, 무용즉흥1, 한국무용 워크샵1, 무용공연기획및제작, 줌바댄스
3-2	창의 역량과정	20세기무용사2, 무용작품해설, 무용즉흥2, 한국무용6, 한국무용워크샵2, 스트릿 댄스
4-1	실용무용 지도자 교육과정	무용교수법, 한국무용7, 안무법2, 무용지도자워크샵1
4-2	졸업 논문 및 시험	무용연출, 한국무용8, 무용레파토리연구2, 무용지도자워크샵2, 무용연기, 졸업작품 및 시험

3. 전공 이수체계도

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
	기초이해전공과정		기초응용전공과정		전공 심화 과정	창의 능력 과정	실용무용 지도자 교육과정	졸업 논문 및 시험
글로벌 능력	무용의 이해	세계무용과 문화	한국 무용사	서양 무용사	20세기 무용사1	20세기 무용사2	무용 교수법	무용연출
상호관계 능력	한국무용1	한국무용2	한국무용3	한국무용4	한국무용5	무용작품 해설	한국무용7	한국무용8
문제 해결능력	한국무용 전공실기1	한국무용 전공실기2	한국무용 전공실기3	한국무용 전공실기4	무용 즉흥1	무용 즉흥2	안무법2	무용 레퍼토리 연구2
실무 능력	방송댄스	현대무용2	한국민속무용 1	한국민속무용 2	한국무용워크 샵	한국무용6	졸업작품 및시험	졸업작품및시 험
창의적 안무능력		발레및	한국전통 연희1	한국전통 연희2	무용공연기획 및 제작	한국무용 워크샵2	무용 지도자 워크샵1	무용 지도자 워크샵2
자기개발 능력			레크댄스1	레크댄스2	줌바댄스	스트릿 댄스		무용연기
취업실무 능력			요가테스	실버댄스				

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	DA1001	전공	무용의 이해 (Introduction to Dance)	2	2	이론	
	1	DA1021	전공	한국무용1(Korean Dance 1)	2	2	실습	
	1	DA1104	전공	한국무용전공실기1 (Principle of the Major 1)	3	3	실습	
	1	DA1125	전공	방송댄스	2	2	실습	
	2	DA1011	전공	세계무용과문화 (World Dance and Culture)	2	2	이론	
	2	DA1022	전공	한국무용2(Korean Dance 2)	2	2	실습	
	2	DA1105	전공	한국무용전공실기2 (Principle of the Major 2)	3	3	실습	
	2	DA1031	전공	현대무용(Modern Dance)	2	2	실습	
	2	DA1122	전공	발레핏 (Ballet Fit)	2	2	실습	
2	1	DA1003	전공	한국무용사 (History of Korean Dance)	3	3	이론	
	1	DA1023	전공	한국무용3(Korean Dance 3)	2	2	실습	
	1	DA1106	전공	한국무용전공실기3 (Principle of the Major 3)	3	3	실습	
	1	DA1057	전공	한국민속무용1 (Korean Folk Dance 1)	2	2	실습	
	1	DA1077	전공	한국전통연희1 (Korean Traditional Theatricals 1)	2	2	실습	
	1	DA1123	전공	레크댄스1 (Rec dance 1)	2	2	실습	
	1	DA1112	전공	요가테스 (Yogates)	2	2	실습	
	2	DA1004	전공	서양무용사 (History of Western Dance)	3	3	이론	
	2	DA1024	전공	한국무용4(Korean Dance 4)	2	2	실습	
	2	DA1107	전공	한국무용전공실기4 (Principle of the Major 4)	3	3	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	2	DA1058	전공	한국민속무용2 (Korean Folk Dance 2)	2	2	실습	
	2	DA1078	전공	한국전통연희2 (Korean Traditional Theatricals 2)	2	2	실습	
	2	DA1124	전공	레크댄스2 (Rec dance 2)	2	2	실습	
	2	DA1115	전공	실버댄스 (Silver dance)	2	2	실습	
3	1	DA1092	전공	20세기무용사1 (The 20th Century Dance History 1)	3	3	이론	
	1	DA1025	전공	한국무용5(Korean Dance 5)	3	3	실습	
	1	DA1087	전공	무용즉흥1 (Dance Improvisation 1)	3	3	실습	
	1	DA1064	전공	한국무용워크샵 (A Workshop for Dance Leader)	3	3	실습	
	1	DA1008	전공	무 용 공 연 기 획 및 제 작 (Dance Performance Management)	2	2	이론	
	1	DA1118	전공	쥘바댄스 (Zumba dance)	2	2	실습	
	2	DA1094	전공	20세기무용사2	3	3	이론	
	2	DA1002	전공	무용작품해설 (Introduction to Dance Appreciation)	3	3	이론	
	2	DA1088	전공	무용즉흥2 (Dance Improvisation 2)	3	3	실습	
	2	DA1026	전공	한국무용6(Korean Dance 6)	3	3	실습	
	2	DA1065	전공	한국무용워크샵2 (A Workshop for Dance Leader 2)	3	3	실습	
	2	DA1116	전공	스트리트댄스(Street Dance)	2	2	실습	
4	1	DA1095	전공	무용교수법 (Dance Teaching Method)	3	3	이론	
	1	DA1027	전공	한국무용7(Korean Dance 7)	3	3	실습	
	1	DA1082	전공	안무법2 (Choreography 2)	3	3	실습	
	1	DA1999	전공	졸업작품및시험 (Senior Performance)	P		실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
4	1	DA1120	전공	무용지도자워크샵1 (Korean Dance Workshop 1)	3	3	실습	
	2	DA1085	전공	무용연출(Dance Production)	3	3	실습	
	2	DA1028	전공	한국무용8(Korean Dance 8)	3	3	실습	
	2	DA1101	전공	무용레파토리연구2 (Dance Repertory Research 2)	3	3	실습	
	2	DA1999	전공	졸업작품및시험 (Senior Performance)	P		실습	
	2	DA1121	전공	무용지도자워크샵2 (Korean Dance Workshop 2)	3	3	실습	
	2	DA1071	전공	무용연기(Acting)	2	2	실습	

5. 교과목 설명

DA1001 무용의이해(Introduction to Dance)

강의 2시간 2학점

원시사회에서 지녔던 무용의 의미로부터 예술성의 획득이후 다양한 장르로의 발전을 이룬 오늘날에 이르기까지 무용예술의 역사적 흐름을 무용이 지녔던 사회적 지위나 시대적 특징을 중심으로 간략히 살펴보고, 장르별 춤의 유형과 사상을 감상을 통해 연구함으로써 타 예술과는 다른 무용예술의 특질을 이해하고자 한다.

DA1002 무용작품해설(Introduction to Dance Appreciation)

강의 3시간 3학점

가치 있는 무용작품을 대상으로 평가의 요인을 내용과 형식의 각 측면에서 해설함으로써 작품의 구성, 내용, 예술성을 객관적으로 이해하고 무용용어, 작품의 평가능력을 함양한다.

DA1003 한국무용사(History of Korean Dance)

강의 3시간 3학점

한국무용의 변천과정을 각 시대적, 문화적 특색별로 살펴보고, 생성 및 변천과정을 체계적으로 연구하여 서양무용의 특질을 탐구하고 예술무용으로서의 방향성을 모색한다.

DA1004 서양무용사(History of Western Dance)

강의 3시간 3학점

서양무용의 변천과정을 각 시대적, 문화적 특색별로 살펴보고, 생성 및 변천과정을 체계적으로 연구하여 서양무용의 특질을 탐구하고 예술무용으로서의 방향성을 모색한다.

DA1008 무용공연기획및제작(Dance Performance Management)

강의 3시간 3학점

무용기획에 대한 필요한 모든 요소에 대한 정확한 정보를 얻으며 기본적인 공연능력, 자금의 운영, 광고 등의 문제들을 구체적인 공연을 대상으로 익힌다.

DA1011 세계무용과문화(World Dance and Culture)

강의 2시간 2학점

아시아와 태평양 지역을 중심으로 세계의 주요한 춤 전통을 소개하고 영상자료와 무용동작실기, 현장조사로 이루어진 수업을 통해 각기 다른 문화마다 다양한 춤의 장르, 목적, 기능, 독특한 춤동작을 관찰하고 이해한다.

DA1021 - DA1024 한국무용1 - 4(Korean Dance 1-4)

실습 각 2시간 각 2학점

한국무용의 기초에서부터 다양한 여러 춤사위를 익혀 한국의 정서를 한국적 몸짓으로 표현할 수 있는 능력과 기본자세를 배양시켜 단계적으로 훈련하는 과정이다.

DA1025 - DA1028 한국무용5 - 8(Korean Dance 5-8)

실습 각 3시간 각 3학점

한국무용의 기초 체계를 바탕으로 움직임의 본질적인 춤사위를 연구하고 다양한 작품을 탐색하여 적용시킨다.

DA1031 현대무용1(Modern Dance 1)

실습 2시간 2학점

움직임의 기본원리인 자연스런 움직임과 테크닉 등의 기초로 무용적 신체를 육성하며 무용의 크고 작은 동작의 조화를 기르기 위한 수단을 목표로 내면적 움직임의 표현력에 중점을 둔다.

DA1032 현대무용2(Modern Dance 2)

실습 2시간 2학점

움직임의 기본원리인 자연스런 움직임과 테크닉 등의 기초로 무용적 신체를 육성하며 무용의 크고 작은 동작의 조화를 기르기 위한 수단을 목표로 내면적 움직임의 표현력에 중점을 둔다.

DA1057, DA1058 한국민속무용1, 2(Korean Folk Dance 1, 2)**실습 각 2시간 각 2학점**

한국무용의 역사적 흐름을 고찰하여 개념과 특징을 이해하고 민간에 전승된 자존문화를 연구하며 굿, 탈춤, 풍물 등 한국 민속무용의 스텝 및 동작을 익힘으로 민족의 전통미와 풍속에 대한 맥을 이어가며 한국 민속무용의 형태와 풍습을 고찰하는데 있다.

DA1064, DA1065 한국무용워크샵1, 2(Korean Dance Workshop 1, 2)**실습 각 3시간 각 3학점**

한국전통무용과 정재를 중심으로 춘앵무, 살풀이, 승무, 처용무, 학연화대합설무, 일무를 습득한다.

DA1071 무용연기(Acting)**실습 2시간 2학점**

연기의 본질과 특성을 이해하고 무용과 연기의 관계를 살펴보고, 실제로 몸에 익힘으로서 무용에 필요한 연기력을 향상시키고 보다 폭넓은 무용예술을 표현하고자 한다.

DA1077, DA1078 한국전통연희1, 2(Korean Traditional Theatricals 1, 2)**실습 각 2시간 각 2학점**

가·무·악 종합예술 형태의 전통연희에 대해서 배운다.

DA1082 안무법2(Choreography 2)**실습 3시간 3학점**

무용안무의 기초지식과 제반이론의 중요성을 익히고 주어진 시간과 공간 속에서 움직임의 구성하는 능력과 안무과정, 표현방식 그리고 실제의 일관성 있는 창작과정을 통해 안무능력을 배양한다.

DA1085 무용연출 (Dance Production)**강의 각 3시간 3학점**

무용작품선정에서부터 작품분석, 무대, 의상, 조명, 소품, 음향 등의 디자인, 연습계획 작성 등 무용작품 제작의 전 과정을 체험한다.

DA1087, DA1088 무용즉흥1, 2(Dance Improvisation 1, 2)**실습 각 3시간 각 3학점**

심리적, 신체적, 사회적, 문화적, 철학적 이슈를 토대로 한 주제 접근 혹은 이미지 접근을 통하여 표현되어지는 모든 것에 동기를 부여함으로써 정형화된 사고의 틀을 극복하고 열린 시각을 갖게 한다.

DA1092 20세기무용사1(The 20th Century Dance History 1)**강의 3시간 3학점**

모더니즘 태동이후 현재까지 생성한 무용 및 그에 관한 제반이론을 익힘으로써 현대의 무용예술에 관한 인식 지평을 외국무용중심으로 체계적으로 갖춘다.

DA1094 20세기무용사2(The 20th Century Dance History 2)**강의 3시간 3학점**

무용사의 과도기라 할 수 있는 20세기의 한국무용사에 있어서 가장 중요한 현상이라고 할 수 있는 서양무용의 소개와 그 영향으로 탄생한 신무용, 창작무용 등 다양한 무용 장르의 발전사를 되짚어본다.

DA1095 무용교수법 (Dance Teaching Method)**강의 각 3시간 3학점**

무용교육 및 실용무용교육의 중요성을 강조하고 교육을 어떻게 할 것인지 그 방법론을 탐구한다. 즉, 교육방법 제시, 무용프로그램 및 실용무용프로그램 선택 등 학습자 대상의 연령과 숙련도에 알맞은 다방면의 교수방법을 연구하고 프로그램을 개발한다.

DA1101 무용레파토리연구2(Dance Repertory Research 2)**실습 3시간 3학점**

무용작품 레파토리 중에서도 명작으로 손꼽을 수 있는 중요한 작품을 선별하여 이론적 이해와 함께 올바른 전승을 위한 실습이 병행된다.

DA1104 - DA1107 한국무용전공실기1 - 4**1, 2 : 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점****(Principle of the Major 1-4)****3, 4 : 실습 각 3시간 각 3학점**

작품의 주제 설정, 신체움직임의 표출, 다양한 효과요소들과의 조화, 그리고 전체적인 연출 방법에 이르기까지 무용작품 공연에 관한 창작법을 실기면에서 학습한다.

DA1112 요가테스(Yogates)**실습 2시간 2학점**

요가와 필라테스 교육에 필요한 기본적 지식을 이해하고 교육 대상에 맞는 실질적인 요가테스 프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힐 수 있도록 한다. 본 강의는 <요가테스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1115 실버댄스(Silver dance)**실습 2시간 2학점**

현대사회의 평균수명의 연장과 조기퇴직으로 인해 노년기의 연장된 여가시간을 어떻게 성공적으로 보내야 할 것인가에 대한 관심이 높습니다. 실버 교육에 필요한 기본적 지식을 이해하고 실질적인 실버댄스 프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힐 수 있도록 한다. 본 강의는 <실버댄스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1118 줌바댄스(Zumba dance)**강의 및 실습 2시간 2학점**

모든 피트니스 요소들이 조합된 전신운동, 이로 인한 심혈관 개선, 근육단련, 균형감각 및 유연성 향상 그리고 체력증강에 높은 영향을 미치는 실용무용이다. 본 교과목은 실용무용실기와 이론의 전문지식과 기술을 습득 하여 사회에 꼭 필요한 전문 실용무용지도자 양성에 도움을 줄 수 있다. 특히, <줌바댄스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1120, DA1121 무용지도자워크숍1,2(A Workshop for Dance Leader 1, 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

무용교육에 필요한 기본적인 지식을 이해하고, 실질적인 지도능력을 익힌다. 또한 교육대상에 맞는 실질적인 무용프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힌다.

본 강의는 <무용지도자>, <유아무용지도자> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용 지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1122 발레핏(Ballet Fit)**강의 및 실습 2시간 2학점**

발레와 피트니스를 결합한 신개념 복합 운동으로 정통 발레에 웨이트 동작을 가미하여 발레와 피트니스의 장점을 극대화 시켜 주는 실용무용이다. 특히, 발레핏은 자세교정, 바디라인교정에 높은 효과를 나타내고 있어 거북목, 등 통증 현대인들의 고질적인 통증을 완화할 수 있어 사회적 수요가 높아지고 있다. 특히, <발레핏> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다

DA1123, DA1124 레크댄스1, 2(Rec dance 1, 2)**강의 및 실기 각 2시간 각 2학점**

실용무용교육에 필요한 기본적인 지식을 이해하고, 실질적인 지도능력을 익힐 수 있다. 교육대상에 맞는 실제적인 무용프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익혀 전문 무용지도자를 양성할 수 있다. <재즈댄스>, <댄스스포츠>, <에어로빅> 등 다양한 실용무용 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1125 방송댄스**강의 및 실습 2시간 2학점**

방송댄스의 기원, 역사, 정의와 특징 및 실제적인 방송댄스를 실습하며 현 사회에서 어떻게 적용되는지에 대해서 학습한다. 또한 방송댄스 지도법에 대한 전문적인 지식과 기술을 습득한다.

DA1999 졸업작품및시험(Senior Performance)**P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 졸업 작품에 필요한 제반적인 작품구성 및 내용을 지도한다. 또한 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

DA1116 스트리트댄스 (Street Dance)**실습 2시간 2학점**

스트리트댄스의 올바른 이해를 바탕으로 학생 개개인의 음악성과 창의성을 향상시키며 여러 스타일의 느낌을 표현할 수 있도록 한다. 여러 가지 스타일을 응용하여 프리스타일로 춤을 출 수 있도록 하며 나아가 자신의 댄스 스타일을 메이킹 할 수 있도록 한다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 무용예술학과 한국무용전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 취업특강 교육에 참가한 자. 불참 시 “졸업작품 및 시험”과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.(대상자 2016학번 이후)
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업작품 및 시험(DA1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 3가지 요건을 충족해야 한다.
4. 전공과목 중 한국무용8, 안무법2, 한국무용5, 한국무용6은 전공핵심으로 필수로 이수해야 하는 교과목이다.

요 건	내 용
교과목 이수	전공필수 교과목을 모두 이수하여야 하며, 1,2,3,4학년 전공 교과목 중 최소 48학점 이상 이수해야함.
자격증 취득	무용지도사 자격증, 유아무용 지도사 자격증, 요가테스 자격증, 실버댄스 자격증, 줌바댄스 자격증, 스트릿댄스 자격증을 취득해야함.
졸업시험합격	1학년, 2학년, 3학년, 4학년 학년마다 진행되는 쇼케이스, 정기공연, 창작발표회, 졸업작품 발표회 모두 참여해야함.

■ 실용무용전공 ■

(Major of Practical Dance)

1. 교육목표

(학부)

실용무용전공은 실용무용에 필요한 기초 지식과 함께 실용무용 전반에 걸친 전문지식 및 기술을 습득하여 졸업 후 대중문화 발전에 기여할 수 있는 창의성과 대중성을 지닌 실용무용분야 전문가 육성을 목표로 한다.

(외국인)

실용무용전공(외국인 전형)은 실용무용에 필요한 기초 지식과 함께 실용무용 전반에 걸친 전문지식 및 기술을 습득하여 졸업 후 작품창작 능력과 공연현장에서 능력을 갖춘 글로벌 실용무용 전문가 양성을 목표로 한다.

2. 교육과정 이수방법

(학부)

1,2학년에서는 실용무용의 기본이론인 스트릿댄스의 역사, 스트릿 힙합 문화론, 대중예술론, 예술경영 등의 기초지식을 습득하는 동시에 전공실기에 해당하는 다양한 하위 장르를 폭넓게 습득함으로써 무용 경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 보다 심화 된 전공실기 강화교육을 집중적으로 하고, 스트릿댄스 창작법, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작과 실습, 예술경영 등의 전공과목을 통하여 학문적, 예술적 이해와 21세기 예술 산업으로서 새롭게 주목받는 실용무용의 깊이 있는 이해를 가능하게 한다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 포함하여 학기 당 최대 18~19학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3, 4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크숍을 통한 작품발표회를 공연하여야 한다.

(외국인)

졸업을 위한 최소 이수학점은 실용무용전공(외국인 전형) 120학점 이상이며, 교양 최저 33학점 이상 (2022학년도 신입학자부터 적용), 전공 48학점 이상을 이수하여야 한다. 또한 졸업 전까지 한국어능력 시험(TOPIK) 3급 이상을 반드시 취득하여야 한다.

1,2학년에서는 실용무용 전반의 기초 실습과정을 습득하며 무용경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 실용무용 전공실기의 강화교육을 집중적으로 하고 이에 해당하는 이론교육을 겸비하여 학문적, 공연 예술적 깊이 있는 이해를 가능하게 한다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 포함하여 학기 당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3, 4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크숍을 통한 작품발표회를 공연하여야 한다.

전공 이수 계획표 - 학부

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	서양 스트리트댄스의 역사, 스트리트댄스1, 리듬 트레이닝1, 실용무용 전공실기1
1-2	기초 이해 전공과정	스트리트 힙합 문화론, 스트리트댄스2, 리듬 트레이닝2, 실용무용 전공실기2
2-1	기초 응용 전공과정	대중예술론1, 스트리트댄스3, 스트리트댄스 워크샵1, 스트리트댄스 공연 기획 및 제작, 실용무용 전공실기3
2-2	기초 응용 전공과정	예술경영1, 한국무용, 스트리트댄스4, 스트리트댄스 워크샵2, 실용무용 전공실기4,
3-1	전공 심화과정	스트리트댄스5, 스트리트댄스 창작법1, 스트리트댄스 교수법, 대중예술론2, 실용무용 전공실기5
3-2	창의 능력과정	스트리트댄스 심리학, 스트리트댄스6, 스트리트댄스 창작법2, 예술경영2, 실용무용 전공실기6
4-1	실용무용 전문가 교육과정	실용무용 전공실기7, 스트리트댄스7, 스트리트댄스 프리스타일, 비트메이킹
4-2	졸업 논문 및 시험	실용무용 전공실기8, 스트리트 댄스 공연 기획 및 제작 실습, 댄스&뮤직 콜라보레이션, 졸업작품 및 시험

전공 이수 계획표 - 외국인

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	실용무용전공실기1, 스트리트댄스워크샵1, 스트리트댄스창작법1, 리듬트레이닝1, 스트리트댄스1
1-2	기초 이해 전공과정	실용무용전공실기2, 스트리트댄스워크샵2, 스트리트댄스창작법2, 리듬트레이닝2, 스트리트댄스2
2-1	기초 응용 전공과정	실용무용전공실기3, 글로벌K-댄스1, 스트리트댄스3
2-2	기초 응용 전공과정	실용무용전공실기4, 글로벌K-댄스2, 스트리트댄스4
3-1	전공 심화과정	실용무용전공실기5, 글로벌K-댄스3, 스트리트댄스5,
3-2	창의 능력과정	실용무용전공실기6, 글로벌K-댄스4, 스트리트댄스6, 서양스트리트댄스의 역사
4-1	실용무용 전문가 교육과정	스트리트댄스7, 실용무용전공실기7, 글로벌K-댄스5, 비트메이킹, 스트리트댄스 작품연구
4-2	졸업 논문 및 시험	글로벌K-댄스6, 실용무용전공실기8, 스트리트댄스 공연 기획 및 제작실습, 댄스&뮤직 콜라보레이션, 스트리트댄스 교수법 졸업작품 및 시험

3. 전공 이수체계도

실용무용전공 - 학부

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
글로벌 능력 상호관계 능력 문제 해결능력 실무 능력 창의적 안무능력 자기계발 능력 취업실무 능력	기초이해전공과정		기초응용전공과정		전공 심화 과정	창의 능력 과정	실용 무용 전문가 교육 과정	졸업 논문 및 시험	진출 분야
	서양 스트리트 댄스의 역사	스트리트 힙합 문화론	대중 예술론1	예술 경영1	대중 예술론2	예술 경영2	비트 메이킹	댄스& 뮤직 콜라보 레이션	실용 무용 연구자
			스트리트 댄스 공연 기획 및 제작		스트리트 댄스 교수법	스트리트 댄스 심리학			
	스트리트 댄스 1	스트리트 댄스 2	스트리트 댄스 3	스트리트 댄스 4	스트리트 댄스 5	스트리트 댄스 6	스트리트 댄스 7	스트리트 댄스 공연 기획 및 제작 실습	
	실용무 용전공 실기 1	실용무 용전공 실기 2	실용무 용전공 실기 3	실용무 용전공 실기 4	실용무 용전공 실기 5	실용무 용전공 실기 6	실용무 용전공 실기 7	실용무 용전공 실기 8	실용 무용 현장 전문가
	리듬트 레이닝1	리듬트 레이닝2	스트리트 댄스 워크샵 1	스트리트 댄스 워크샵 2	스트리트 댄스 창작법 1	스트리트 댄스 창작법 2	스트리트 댄스 프리 스타일		
				한국 무용1				졸업 작품 및 시험	

3. 전공 이수체계도

실용무용전공 - 외국인

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		진출 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
	기초이해전공과정		기초응용전공과정		전공 심화 과정	창의 능력 과정	실용 무용 전문가 교육 과정	졸업 논문 및 시험	
글로벌 능력						서양 스트리트 댄스 의 역사	스트리트 댄스 작품 연구	스트리트 댄스 공연기 획 및 제작 실습	실용 무용 현장 전문가
상호관계 능력									
문제 해결능력									
실무 능력	스트리트 댄스 1	스트리트 댄스 2	스트리트 댄스 3	스트리트 댄스 4	스트리트 댄스 5	스트리트 댄스 6	스트리트 댄스 7	스트리트 댄스 교수법	
창의적 안무능력	리듬트 레이닝1	리듬트 레이닝2	글로벌 K-댄스 1	글로벌 K-댄스 2	글로벌 K-댄스 3	글로벌 K-댄스 4	글로벌 K-댄스 5	글로벌 K-댄스 6	
자기개발 능력	실용무 용전공 실기 1	실용무 용전공 실기 2	실용무 용전공 실기 3	실용무 용전공 실기 4	실용무 용전공 실기 5	실용무 용전공 실기 6	실용무 용전공 실기 7	실용무 용전공 실기 8	
취업실무 능력	스트리트 댄스 창작법 1	스트리트 댄스 창작법 2					비트 메이킹	댄스& 뮤직 콜라보 레이션	
	스트리트 댄스 워크샵 1	스트리트 댄스 워크샵 2						졸업 작품 및 시험	

4. 교과과정(실용무용전공-학부)

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	PD1002	전공	서양 트릿댄스의역사 (History of Western Street Dance)	3	3	이론	
	1	PD1015	전공	스트릿댄스 1(Street Dance 1)	3	3	실습	
	1	PD1022	전공	리듬트레이닝 1 (Rhythm Training 1)	2	2	실습	
	1	PD1036	전공	실용무용 전공실기 1 (Practical Dance 1)	3	3	실습	
	1	PD1004	전공	스트릿댄스 작가론(Street Dance Choreographer Theory)	3	3	이론	
	2	PD1001	전공	스트릿힙합 문화론 (Street & Hiphop Culture)	3	3	이론	
	2	PD1016	전공	스트릿댄스 2(Street Dance 2)	3	3	실습	
	2	PD1023	전공	리듬트레이닝 2 (Rhythm Training 2)	2	2	실습	
	2	PD1037	전공	실용무용 전공실기 2 (Practical Dance 2)	3	3	실습	
	2	PD1006	전공	무용상해와재활 (Dance Injuries and Rehabilitation)	3	3	이론	
	2	PD1003	전공	한국스트릿댄스의역사 (History of Korean Street Dance)	3	3	이론	
2	1	PD1007	전공	대중예술론 1 (Popular Arts Theory 1)	3	3	이론	
	1	PD1013	전공	스트릿댄스 공연 기획 및 제작 (Street Dance Performance Planning & Production)	3	3	이론	
	1	PD1017	전공	스트릿댄스 3(Street Dance 3)	3	3	실습	
	1	PD1024	전공	스트릿댄스 워크샵 1 (Street Dance Workshop 1)	2	2	실습	
	1	PD1038	전공	실용무용 전공실기 3 (Practical Dance 3)	3	3	실습	
	2	PD1011	전공	예술경영 1 (Arts Management 1)	3	3	이론	
	2	PD1018	전공	스트릿댄스 4(Street Dance 4)	3	3	실습	
	2	PD1025	전공	스트릿댄스 워크샵 2 (Street Dance Workshop 2)	2	2	실습	
	2	PD1039	전공	실용무용 전공실기 4 (Practical Dance 4)	3	3	실습	
	2	PD1034	전공	스트릿 대중문화론 (Street popular culture)	3	3	이론	
	2	DA1021	전공	한국무용 1 (Korean Dance 1)	2	2	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	PD1008	전공	대중예술론 2 (Popular Arts Theory 2)	3	3	이론	
	1	PD1014	전공	스트리트댄스교수법 (Street Dance Teaching Method)	3	3	이론및 실습	
	1	PD1019	전공	스트리트댄스 5(Street Dance 5)	3	3	실습	
	1	PD1040	전공	실용무용 전공실기 5 (Practical Dance 5)	3	3	실습	
	1	PD1027	전공	스트리트댄스 창작법 1 (Street Dance Creation Method 1)	2	2	실습	
	1	PD1029	전공	레크리에이션(Recreation)	2	2	실습	
	2	PD1012	전공	예술경영 2 (Arts Management 2)	3	3	이론	
	2	PD1009	전공	스트리트댄스심리학 (Psychology of Street Dance)	3	3	이론	
	2	PD1020	전공	스트리트댄스 6(Street Dance 6)	3	3	실습	
	2	PD1028	전공	스트리트댄스 창작법 2 (Street Dance Creation Method 2)	2	2	실습	
4	2	PD1041	전공	실용무용 전공실기 6 (Practical Dance 6)	3	3	실습	
	1	PD1021	전공	스트리트댄스 7(Street Dance 7)	3	3	실습	
	1	PD1026	전공	비트메이킹(Beat Making)	3	3	실습	
	1	PD1031	전공	스트리트댄스 프리스타일 (Street Dance Freestyle)	2	2	실습	
	1	PD1042	전공	실용무용 전공실기 7 (Practical Dance 7)	3	3	실습	
	1	PD1033	전공	스트리트댄스 작품연구 (Street Dance Performance Study)	3	3	실습	
	2	PD1043	전공	실용무용 전공실기 8 (Practical Dance 8)	3	3	실습	
	2	PD1032	전공	스트리트댄스 공연 기획 및 제작 실습 (Street Dance Performance Planning & Production Practice)	3	3	실습	
	2	PD1030	전공	댄스 & 뮤직 콜라보레이션 (Dance & Music Collaboration)	3	3	실습	
	2	PD1999	전공	졸업 논문 및 시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	P/NP평가 필수

4. 교과과정(실용무용전공-외국인)

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	PD1015	전공	스트리트댄스 1(Street Dance 1)	3	3	실습	
	1	PD1022	전공	리듬트레이닝 1 (Rhythm Training 1)	2	2	실습	
	1	PD1036	전공	실용무용 전공실기 1 (Practical Dance 1)	3	3	실습	
	1	PD1024	전공	스트리트댄스 워크샵 1 (Street Dance Workshop 1)	2	2	실습	
	1	PD1027	전공	스트리트댄스 창작법 1 (Street Dance Creation Method 1)	2	2	실습	
	2	PD1016	전공	스트리트댄스 2(Street Dance 2)	3	3	실습	
	2	PD1023	전공	리듬트레이닝 2 (Rhythm Training 2)	2	2	실습	
	2	PD1037	전공	실용무용 전공실기 2 (Practical Dance 2)	3	3	실습	
	2	PD1025	전공	스트리트댄스 워크샵 2 (Street Dance Workshop 2)	2	2	실습	
	2	PD1028	전공	스트리트댄스 창작법 2 (Street Dance Creation Method 2)	2	2	실습	
2	1	PD1017	전공	스트리트댄스 3(Street Dance 3)	3	3	실습	
	1	PD1044	전공	글로벌K-댄스 1 (Global K-Dance 1)	3	3	실습	
	1	PD1038	전공	실용무용 전공실기 3 (Practical Dance 3)	3	3	실습	
	2	PD1018	전공	스트리트댄스 4(Street Dance 4)	3	3	실습	
	2	PD1045	전공	글로벌K-댄스 2 (Global K-Dance 2)	3	3	실습	
	2	PD1039	전공	실용무용 전공실기 4 (Practical Dance 4)	3	3	실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	PD1019	전공	스트릿댄스 5(Street Dance 5)	3	3	실습	
	1	PD1040	전공	실용무용 전공실기 5 (Practical Dance 5)	3	3	실습	
	1	PD1046	전공	글로벌K-댄스 3 (Global K-Dance 3)	3	3	실습	
	2	PD1002	전공	서양 트릿댄스의역사 (History of Western Street Dance)	3	3	이론	
	2	PD1020	전공	스트릿댄스 6(Street Dance 6)	3	3	실습	
	2	PD1047	전공	글로벌K-댄스 4 (Global K-Dance 4)	3	3	실습	
	2	PD1041	전공	실용무용 전공실기 6 (Practical Dance 6)	3	3	실습	
4	1	PD1021	전공	스트릿댄스 7(Street Dance 7)	3	3	실습	
	1	PD1026	전공	비트메이킹(Beat Making)	3	3	실습	
	1	PD1048	전공	글로벌K-댄스 5 (Global K-Dance 5)	3	3	실습	
	1	PD1042	전공	실용무용 전공실기 7 (Practical Dance 7)	3	3	실습	
	1	PD1033	전공	스트릿댄스 작품연구 (Street Dance Performance Study)	3	3	실습	
	2	PD1049	전공	글로벌K-댄스 6 (Global K-Dance 6)	3	3	실습	
	2	PD1014	전공	스트릿댄스교수법 (Street Dance Teaching Method)	3	3	이론및 실습	
	2	PD1043	전공	실용무용 전공실기8 (Practical Dance8)	3	3	실습	
	2	PD1032	전공	스트릿댄스 공연 기획 및 제작 실습 (Street Dance Performance Planning & Production Practice)	3	3	실습	
	2	PD1030	전공	댄스 & 뮤직 콜라보레이션 (Dance & Music Collaboration)	3	3	실습	
	2	PD1999	전공	졸업 논문 및 시험 Graduation Thesis and Examination	0	0	실습	P/NP평가 필수

5. 교과목 설명

PD1001 스트리트힙합문화론(Street & Hiphop Culture)

강의 3시간 3학점

힙합 문화를 기반으로 발전한 스트리트 문화에 대한 개괄적 소개를 바탕으로 스트리트댄스의 문화적 특징을 살펴보고, 힙합 문화를 구성하는 다양한 세부 요소의 특징 및 스트리트댄스의 장르별 발전과정에 대한 탐구를 통해 스트리트 문화를 총체적으로 이해한다.

PD1002 서양스트리트댄스의역사(History of Western Street Dance)

강의 3시간 3학점

미국 및 유럽을 중심으로 발전한 스트리트댄스의 세부 장르별 발전과정과 특징, 주요 인물 및 사건 등 서양 스트리트댄스의 역사를 고찰하는 과정을 통해 스트리트댄스의 장르적·문화적 특성에 대한 전반적 이해를 도모한다.

PD1003 한국스트리트댄스의역사(History of Korean Street Dance)

강의 3시간 3학점

한국 스트리트댄스의 세부 장르별 발전과정과 특징, 주요 인물 및 사건 등 한국 스트리트댄스의 역사를 고찰하여 한국의 사회적 특성이 스트리트댄스 발전에 미친 영향을 이해하고, 이를 바탕으로 한국의 스트리트댄스가 어떠한 방향으로 발전해야 하는가에 대한 통찰을 도모한다.

PD1004 스트리트댄스작가론(Street Dance Choreographer Theory)

강의 3시간 3학점

스트리트댄스를 발전시킨 주요 인물 즉, 댄서와 안무가에 초점을 맞추어 다양한 예술적, 문화적 관점에서 그들의 작품을 입체적으로 분석하고 해당 작품의 안무적 특징을 고찰한다. 이러한 과정을 통해 안무가로서 개인의 정체성을 효과적으로 작품에 투영할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1006 무용상해와재활(Dance Injuries and Rehabilitation)

강의 3시간 3학점

신체를 매개로 하는 무용 활동에서 일어날 수 있는 다양한 부상 및 손상에 대한 기본지식을 함양하여 해당 상해를 미연에 방지할 수 있는 요령을 학습하고, 상해의 종류 및 정도에 따른 효과적 재활 방법을 익힌다.

PD1007, PD1008 대중예술론 1, 2(Popular Arts Theory 1, 2)

강의 각 3시간 각 3학점

시대의 발전에 따른 대중예술의 변화 양상을 미학적 관점에서 고찰하고, 현대 사회에서 대중예술이 갖는 의미를 문화론적 관점에서 이해한다. 이러한 과정을 통해 대중이 원하는 예술의 미학적·문화적 특성을 파악하여 대중예술의 미래지향적 발전 방향을 제시한다.

PD1009 스트리트댄스심리학(Psychology of Street Dance)

강의 3시간 3학점

심리학의 본질과 인지, 지각, 학습, 사회, 발달 등 심리학의 다양한 세부 영역에 대한 이론적 이해를 바탕으로, 이를 스트리트댄스 현장이라는 특수한 상황에 효과적으로 적용하여 무대에서 최상의 수행을 할 수 있도록 심리적 유연성과 정서적 안정을 도모하는 방법을 익힌다.

PD1011, PD1012 예술경영1, 2(Arts Management 1, 2)

강의 각 3시간 각 3학점

예술경영학의 기본이 되는 세부 분야의 이론적 지식을 포괄적으로 이해하고, 예술마케팅의 근본적 기능과 공연예술 산업의 다양한 사례를 분석한다. 스트리트댄스의 산업화 가능성을 모색하여 이를 현장에 효과적으로 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1013 스트리트댄스공연기획및제작

(Street Dance Performance Planning & Production)

강의 3시간 3학점

스트리트댄스 창작 공연에 필요한 여러 가지 요소들을 심층적으로 고찰하고, 대표적인 공연 제작 사례에 근거한 무대 관련 이론을 총체적으로 이해한다.

PD1014 스트리트댄스교수법(Street Dance Teaching Method)**강의 3시간 3학점**

주어진 대상, 상황, 환경에 따라 효과적인 스트리트댄스 교육이 이루어질 수 있도록 무용 교수법에 대한 기초 지식을 함양하고, 교육 목적에 맞는 실질적인 현장 지도력을 함양한다.

PD1015 - PD1021 스트리트댄스 1 - 7(Street Dance 1 - 7)**실습 각 3시간 각 3학점**

팝핑, 락킹, 왁킹, 프리스타일 힙합, 비보잉, 하우스, 크럼프 등 스트리트댄스 세부 장르의 기본 테크닉을 익혀 다양한 스트리트댄스 장르에 대한 이해력을 갖추고, 이를 활용해 장르 구분을 뛰어넘어 All-Dancer로서의 정체성을 확립할 수 있는 능력을 기른다.

PD1022, PD1023 리듬트레이닝1, 2(Rhythm Training 1, 2)**실습 각 2시간 각 2학점**

무용수로서 필수적으로 갖추어야하는 리듬감의 개발을 위하여 소울댄스와 파티댄스를 활용하여 다양한 리듬을 읽고 신체로 표현할 수 있도록 한다.

PD1024, PD1025 스트리트댄스워크샵1, 2 (Street Dance Workshop 1, 2)**실습 각 2시간 각 2학점**

스트리트댄스 각 장르별 창시자 및 1세대 댄서들의 수준 높은 프리스타일 및 안무를 분석하여, 다양한 스타일의 무용을 직접 경험하고, 무용수로서 열린 사고를 갖는다.

PD1026 비트메이킹(Beat Making)**실습 3시간 3학점**

음악에 대한 기초 지식을 배우고, 작곡 프로그램을 활용하여 스트리트댄스 작품의 반주로 사용할 수 있는 음악을 제작하는 방법을 익힌다.

PD1027, PD1028 스트리트댄스창작법1, 2(Street Dance Creation Method 1, 2)**실습 각 2시간 각 2학점**

여러 가지 스트리트댄스 안무 및 퍼포먼스 창작 사례들을 살펴보고, 표현하고자 하는 주제에 따른 효과적인 창작방법에 대하여 연구한다.

PD1029 레크리에이션(Recreation)**실습 2시간 2학점**

레크리에이션에 대한 기본적 이해를 바탕으로 스트리트댄스 세부 장르를 활용해 다양한 레크리에이션 프로그램을 개발하고 이를 효과적으로 지도할 수 있도록 한다.

PD1030 댄스&뮤직콜라보레이션(Dance & Music Collaboration)**실습 3시간 3학점**

매우 밀접한 관계인 댄스와 음악의 상호 동시성과 어우러짐에 대하여 고찰하고, 라이브로 연주되는 음악에 맞추어 스트리트댄스 작품과 프리스타일을 구성할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1031 스트리트댄스프리스타일(Street Dance Freestyle)**실습 2시간 2학점**

주어진 상황과 음악에 따라 즉흥적인 표현을 하는 프리스타일 사례들의 특징을 분석하고, 안무가로서 창의적이고 자유로운 표현을 할 수 있는 능력을 키운다.

PD1032 스트리트댄스공연기획및제작실습**실습 3시간 3학점****(Street Dance Performance Planning & Production Practice)**

공연기획 및 제작에 관한 이론적 배경을 토대로 무대 현장에서 이루어지는 공연 메커니즘을 전반적으로 이해하며, 이를 활용해 실제 스트리트댄스 공연을 제작하는 과정을 실습한다.

PD1033 스트리트댄스작품연구(Street Dance Performance Study)**실습 3시간 3학점**

각 시대를 대표하는 세부 장르별 스트리트댄스 작품을 선정하여 동작 및 구성의 특징을 총체적으로 분석하는 과정을 통해 보다 완성도 있는 스트리트댄스 작품을 안무할 수 있는 능력을 기른다.

PD1034 스트리트 대중문화론(Street popular culture)**강의 3시간 3학점**

스트리트 컬처와 대중문화에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 학습 방향을 설정하여 스트리트 컬처에 대한 정의를 알고, 대중문화와의 관계를 탐구한다. 대중문화 안에서의 스트리트 컬처에 대하여 명확히 이해하고, 스트리트 컬처가 활용된 대중문화 사례를 수집하고 분석한다.

DA1021 한국무용1 (Korean Dance)**실습 2시간 2학점**

한국무용의 기초에서부터 다양한 여러 춤사위를 익혀 한국의 정서를 한국적 몸짓으로 표현할 수 있는 능력과 기본자세를 배양시켜 단계적으로 훈련하는 과정이다. 이러한 과정을 통하여 실용무용의 다양성을 훈련 하고자 한다.

PD1036~1043 실용무용 전공실기 1~8(Practical Dance 1~8)**실습 각 3시간 각 3학점**

스트리트댄스와 코레오그래피를 포괄하는 실용무용 장르 전반에 관한 심화 된 학습 프로그램으로 응용 실기 능력을 함양하고, 실용무용의 세부 장르 간의 차이점과 공통점에 관하여 연구한다. 이를 바탕으로 실용무용 전문 지도자 및 안무가로서의 역량을 갖춘다.

PD1044~PD1049 글로벌K-댄스 1~6(Global K-Dance 1~6)**실습 각 3시간 각 3학점**

글로벌 K-댄스를 선도하는 K-pop댄스 전반에 대한 이해를 도모하고, K-pop댄스에 기반이 되는 실용무용 세부 장르에 대하여 깊이 있게 파악한다. 또한 이를 활용하여 자유롭게 응용할 수 있도록 한다.

PD1999 졸업작품및시험(Senior Performance)**P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 졸업 작품에 필요한 제반적인 작품구성 및 내용을 지도한다. 또한 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 무용예술학과 실용무용전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 각 학년별 해당 학기에 개설되는 전공 교과목은 전공 과정을 이수하기 위한 필수과정으로 모든 교과목을 수강하여야 한다.
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업작품 및 시험(PD1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
교과목 이수	각 학년별 해당 학기에 개설되는 전공교과목은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 모든 교과목을 수강하여야 한다. *전공교과목(최소 48학점)을 포함하여 학교규정에따른 졸업요건 충족
졸업시험합격	4학년에 진행되는 졸업작품 발표회 모두 참여해야함.

※ 외국인의 경우 - 졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 3급 이상을 반드시 취득하여야 함.



디자인 & 영상 대학

(College of Design & Digital Film)

1. 교육목적

디자인&영상대학은 급변하는 현대사회에서 요구되는 문제를 해결하기 위해 학문적, 실용적, 사회적인 교육 시스템을 통해 글로벌 실용 학문의 역할과 예술과 기술, 이성과 감성을 겸비한 미래에 맞는 준비된 창의인재의 양성을 목적으로 한다.

2. 교육목표

- (1) 창조적 지식산업에 적합한 통합적 디자인과 영상의 패러다임을 교육하며 국제교류와 산학협력을 통해 문제해결 능력을 갖춘 글로벌 리더 디자인&영상 인재를 배출한다.
- (2) 역동적인 산업 시장의 변화에 시대가 요구하는 융·복합적 사고방식을 구축하여 전문적 실무 능력을 함양한다.
- (3) 인문, 공학 등 다양한 분야와의 소통을 통해 통합적 예술능력을 갖춘 전인적인 인재를 육성한다.

디자인학부

(Division of Design)

1. 교육목표

서경대학교 디자인 & 영상대학 디자인학부는 우리 대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록 21세기 지식문화사회에서 필요로 하는 디지털화, 국제화, 실용화의 능력을 보유하고 이를 실천하는 디자이너를 육성하고 있으며, 이러한 교육목표를 통하여 국가와 사회발전에 공헌하는 인재를 양성하고 있다. 이것은 곧 ‘학술이론과 응용 방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성’이라는 우리학교의 교육목적에 반영한 것이며, 세 가지의 실천 목표를 가진다.

첫째, ‘학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성’을 위하여 우리 디자인학부는 정보기술(IT), 문화기술(CT)의 전문 지식을 바탕으로 창의성, 창조성, 탐구적 자질을 갖춘 디자이너를 양성한다.

둘째, ‘인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성’을 위하여 우리 디자인학부는 문화적 정체성(CI : Culture Identity)을 바탕으로 교양과 인성을 갖춘 디자이너를 양성한다.

셋째, ‘용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성’을 위하여 우리 디자인학부는 국가사회의 발전에 적극적으로 참여하고 기여할 수 있는 실천하는 첨단·실용 디자이너를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 1) 디자인학부는 VD_비주얼디자인 전공과 LF_라이프스타일디자인 전공으로 구분되며, 각 전공의 특성과 목표에 맞추어 구성된 심화전공 트랙으로 운영된다. 교양 교육과정은 핵심역량 교양필수, 기초학문 교양선택으로 구분되며, 전공별 교육과정은 기초 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성되어 있다.
- 2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정 편성표 상의 모든 과정 및 각 학과(부)에서 요구하는 전공 교육과정을 필히 이수하여야 한다.
- 3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
- 4) 부전공은 이수하고자 하는 전공의 개설된 전공과목 중 최저 21학점(2023학년도 입학자부터 24학점) 이상을 이수한다.
- 5) 복수전공은 이수하고자 하는 전공의 개설된 전공과목 중 최저 36학점 이상의 전공과목을 이수하여야 하며, 복수전공 학과(부)에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 한다.
- 6) 전공교육 과정은 공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초 공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습과 문제풀이 등을 통해 다양한 응용 방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

3. 졸업요건

□ 졸업요건 : 학과내규

디자인학부를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여, 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다. 졸업작품 및 시험은 100점 만점 중 70점 이상을 합격으로 하며, 불합격한 자는 이후 학기에 다시 응시할 수 있다.

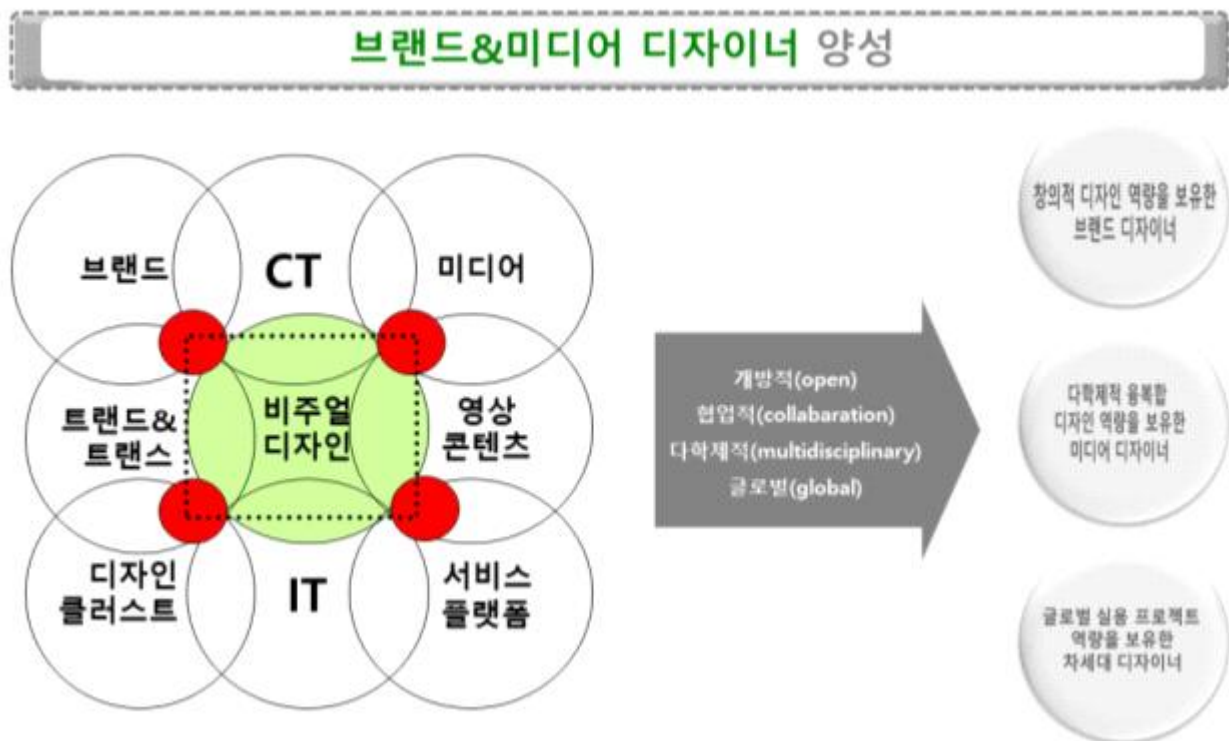
- 1) 졸업작품전은 소속 전공의 작품전을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다. 해당 전공의 작품전을 수행 할 능력을 갖추었는가의 여부는 2학년, 3학년 총 2개년 4학기에 걸쳐 매학기 ‘소속 전공의 과목’을 12학점 이상 이수하고 학기당 두 과목 이상의 과제전시에 참여했는가 여부로 판단한다.
 - ‘소속 전공과목’이란 각 전공의 교과목 이수체계도에 포함되어 있는 과목을 의미하며 VD_비주얼디자인전공 전공은 학수번호 VD, LF_라이프스타일디자인전공은 학수번호 CD 로 표기되는 과목을 소속 전공과목으로 인정한다. (단, 현장실습교과목은 전공교과목 4개 안에 포함되지 않음)
 - 2) 4학년은 졸업작품 준비 기간 중에는 각 소속 전공의 전공과목을 반드시 3학점 이상 이수해야 한다. 졸업작품은 졸업예정자(4학년)로서 3월, 6월, 9월에 졸업작품 심사를 통과한 후 당해 연도 2학기 졸업작품전에 출품할 수 있는 자격을 부여받을 수 있다.
 - 3) 타 학과(부)를 제 1전공으로 하는 부전공, 복수전공 학생은 디자인학부의 내규를 적용하지 않으며 본인이 소속된 학과(부) 내규를 우선한다.
 - 4) 편입학자는 3학년, 4학년에 한하여 디자인학부 내규를 적용한다.
 - 5) 졸업시험 및 작품 교과목 학부 공통규정 - 졸업시험 및 작품은 4학년 2학기 졸업작품 도록(圖錄) 제출, 전시회 출품이 완료된 학생에 한해 졸업시험을 볼 수 있는 자격이 부여된다. 졸업시험은 12월 중 기말고사 기간에 실시하며 이력서와 자기소개서를 포함한 포트폴리오 심사로 이루어진다. 졸업시험 대상자는 반드시 ‘졸업시험 및 작품’ 교과목을 수강 신청해야 하며 해당 과목은 “P”(Pass) 또는 “NP”(Non-Pass)로 평가한다. ‘졸업시험 및 작품’ 교과목은 졸업학점에 산입되지 않고 평점평균 산정에 포함되지 않으나(P학점) 반드시 “P”(Pass)를 취득해야 졸업이 가능하다. 심사위원들의 100점 만점 환산 점수 평균 70점 이상을 받은 경우를 “P”(Pass)로 인정한다.
- ① 졸업 포트폴리오는 전공 역량과 진로에 맞는 전공 실습·프로젝트 중심 디자인 수행 능력을 반영하여 제작해야 하며 이력서 및 자기소개서를 함께 첨부한다.
 - ② 포트폴리오에는 졸업작품 및 진로 방향에 맞추어 기획한 1개 이상의 신규 프로젝트를 포함한다.
 - ③ 표절·저작권 위반이 발견되면 제출은 무효로 하며 부적격으로 평가한다.
- ★ 디자인 학부 내 복수전공 졸업요건 : 학부 내규
- 1) 디자인학부 내에서의 복수전공 학생은 별도의 내규를 적용한다.
 - 2) 디자인학부 내에서의 복수전공자는 주전공의 기획서를 기반으로 복수전공 졸업작품 지도를 받는다.
 - 3) 디자인학부 내에서의 복수전공자는 복수전공하고자 하는 전공의 졸업작품 지도 과목을 3과목 모두 수강하여 지도를 받아 복수전공의 졸업작품을 진행한다.
 - 4) 복수전공 지도교수 3인의 심사에 합격하여야 전시가 가능하며 제작한 복수전공 졸업작품의 전시는 주전공 졸업작품전에 출품하여 전시한다.
 - 5) 졸업시험은 주전공과 동일하게 복수전공 심사위원들의 100점 만점 환산 점수 평균 70점 이상을 받은 경우를 “P”(Pass)로 인정한다.

■ VD_비주얼디자인전공 ■

(Major of Visual Design)

1. 교육목표

디자인계는 정보, 지식, 창의 등 변화하는 시대를 이끌어갈 수 있는 이성적인 사고와 창의적인 감성이 겸비된 인재상을 사회적으로 요구되고 있다. 이에 VD_비주얼디자인전공에서는 1) 창의적인 ICT 디자인 역량 강화, 2) 인문+사회+과학+공학+예술이 결합된 다학제적 융복합 디자인 역량 강화, 3) 진로/취업/창업에 필요한 실용 및 글로벌 실용 프로젝트 디자인 역량을 집중적으로 육성하여, 차세대 미래 디자이너 양성을 하고자 한다. 또한 미래형 융·복합 디자이너를 육성하기 위해서 디자인 관련 산업 분야와 효과적인 교류를 통한 개방적(Open) 교과과정으로 브랜드 미디어의 전문적이고 실용적인 교육 방법을 학습한다. 디자인 산업에서 요구하는 관점에서, 브랜드디자인, 미디어디자인 전공 트랙의 협업적(Collaboration) 교육 과정을 운영하여, 미래 사회에서 요구하는 다학제적(Multidisciplinary) 사고를 지닌 비주얼디자이너 양성을 교육목표로 하고 있다.



2. 전공과정 이수방법

미래의 비주얼디자인은 현시대의 가치를 넘어 디자인(예술)과 기술, 이성과 감성을 겸비한 창의적인 인재를 요구하고 있다. 우리 전공에서는 창조적인 데이터를 근간으로 전달하는 첨단 매체를 바탕으로 미래형 융복합 디자인 인력양성 프로그램과 실무 프로젝트를 강화한 디자인 교과목을 운영하고 있다. 따라서 VD_비주얼디자인 전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(24학점), 일반선택과정(교직, 타과과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도

VD_비주얼디자인 전공 이수는 브랜드디자인 트랙, 미디어디자인 트랙 2가지로 운영되며, 학생들은 세부 트랙 로드맵에 맞추어 전공을 이수할 수 있다.

☐ 전공교육과정

VD_비주얼디자인 전공교육 과정은 기초디자인 능력 향상을 위한 기초 디자인 프로그램, 글로벌 브랜드 &미디어 디자인 응용 능력을 향상하게 시키기 위한 융·복합 디자인 양성 프로그램, 융합 실무디자인 능력 향상을 위한 실무 프로젝트 프로그램 3가지로 구분하여 진행된다. 1학년 기초디자인 프로그램은 전공영역의 준비단계로 디자인 기초와 컴퓨터그래픽 기초 프로그램을 학습하는 필수 프로그램이다. 2~3학년 글로벌 브랜드&미디어 디자인 응용 능력 향상을 위한 융·복합디자인 양성 프로그램은 ‘브랜드디자인 트랙’과 ‘미디어디자인 트랙’으로 디자인 핵심 요소 영역을 학습하여, 디자인 기획 능력과 해결 능력을 양성하기 위한 과정이다. 4학년 융합 실무 프로젝트 프로그램은 졸업작품과 포트폴리오 등의 디자인 프로젝트 기반하의 실무능력을 향상시키는 프로그램이며, 이외에 졸업작품과 시험을 통한 전공 인증을 받는다. 이러한 교과과정을 통해서 다양한 분야의 다학제적 융·복합 능력을 보유할 수 있으며,

경쟁력 있는 미래 디자이너를 양성할 수 있다.

3. 전공 이수계획표

학년/ 학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	커뮤니케이션 디자인 능력 문화예술적소양디자인 능력 창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	디자인의 기초영역 및 컴퓨터그래픽 프로그램을 통한 기초활용 디자인 능력	컴퓨터그래픽1, 그래픽디자인
1-2			컴퓨터그래픽2, 색채학
2-1	글로벌 브랜드 디자인능력 문화예술적소양디자인 능력 창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	브랜드미디어 응용 능력 구축/ 영상표현 기초 능력	컨템포러리아트, 디지털포토그래피, 에디토리얼디자인1, 키네틱타이포그래피, UX/UI디자인1, 브랜드미디어스토리텔링
2-2		브랜드미디어 응용 능력 강화	브랜드패키지디자인, 포토이미지메이킹 디자인, 에디토리얼디자인2, 모션그래픽 디자인, UX/UI디자인 2, 캐릭터디자인
3-1		브랜드미디어 디자인 활용 능력 구축/ 프로젝트형 수업 구축	아트앤디자인, CM디자인기획실무, 브랜드이미지디자인1, DX영상디자인1, 인터랙티브디자인, 3D모델링
3-2		브랜드미디어 디자인 활용 능력 강화/ 프로젝트형 수업 강화	아트앤미디어, CM디자인제작실무, 브랜드이미지디자인2, 3D애니메이션 DX영상디자인2, 디자인테크놀로지
4-1	융합실무 디자인능력 문화예술적소양디자인 능력 창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	실무 디자인 프로젝트 기획 능력/ 졸업작품 기획 능력 강화	시각디자인, 크리에이티브디자인프로젝트 1, 콘텐츠기획전략, 캡스톤디자인1
4-2		졸업작품 표현 능력 및 포토폴리오 구 축 능력 강화	시각커뮤니케이션디자인, 크리에이티브디자인프로젝트 2, 콘텐츠프로젝트,캡스톤디자인2 졸업시험 및 작품

4. 교과목 해설

VD1042 그래픽디자인(Graphic Design)

강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 개념과 기호, 사인, 심벌 등의 디자인 구성요소와 형태, 색채, 재질, 대비, 리듬, 비례, 강조, 공간 등과 같은 디자인 기본 원리를 바탕으로, 사물을 조형적으로 관찰하고 대상의 구조적 특성을 파악하여 표현할 수 있는 기초 디자인의 스케치 능력을 배양한다. 시각디자인 표현에 필요한 표현방법을 연구하고, 사물의 관찰과 표현을 학습한다.

VD1110 컴퓨터그래픽 1(Computer Graphic 1)

강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터 기초 디자인의 원리를 학습하고, 포토샵(Photoshop) 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽(광고, 타이포그래피, 그래픽디자인 등)에 필요한 기본 디자인을 습득하고, 다양한 디자인 분야에 적용할 수 있는 능력을 기른다.(핵심영역 : 2D 비트맵 그래픽 이론 및 실습)

VD1111 색채학(Chromatics)

강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 색채이론을 바탕으로 색채의 본질, 배색의 원리와 적용, 색의 대비와 활용, 색채 조화 연습, 색채의 산업적 활용방법, RGB, CMYK의 색채의 원리와 연습, 색채언어의 표현 등을 학습하여, 디자인 분야에 적용할 수 있는 브랜드미디어 디자인의 톤앤매너 능력을 기른다. (핵심영역 : 디자인 컬러 이론과 조형적 색채 접근 방법)

VD1113 컴퓨터그래픽2(Computer Graphic 2)

강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 일러스트레이터(Illustrator) 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽(광고, 타이포 그래픽, 아이덴티티 등)에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.(핵심영역 : 2D 벡터 그래픽 이론 및 실습)

VD1127 컴템포러리 아트 (Contemporary Art)

강의 및 실습 3시간 3학점

미술, 공예, 디자인 기반의 르네상스 미술과 바로크, 로코코, 인상주의, 추상미술, 다다이즘, 초현실주의, 미술공예운동, 바우하우스, 팝아트, 옹아트, 포스트모더니즘, 설치미술 등 미술적 사조를 기반으로 창출된 디자인, 공예의 작품 및 작가의 사례를 학습하여, 디자인에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다.

VD1070 디지털 포토그래피(Digital Photography)

강의 및 실습 3시간 3학점

사진전반에 관한 이론의 이해와 실습을 통한 사진의 기술적인 면을 고루 경험하게 함으로써 사진매체를 통해 시각적 이미지를 다양하게 표현할 수 있게 한다.

VD1073 에디토리얼디자인 1(Editorial Design 1)

강의 및 실습 3시간 3학점

편집디자인의 개념과 편집프로그램, 컷셋 개발, 문자, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃의 방법론과 오프라인에서의 프린팅, 바인딩, 온라인에서의 편집기법 등을 학습한다. 또한 인쇄와 출판의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 DTP를 학습한다.

VD1115 키네틱타이포그래피 (Kinetic Typography)

강의 및 실습 3시간 3학점

문자를 비롯한 각종 조형적, 기호적 요소, 이미지 전달을 위한 그래픽 요소 등을 활용, 응용할 수 있는 디자인 감각과 표현의 연출을 연구하고, 정보 전달의 중심이 되는 동적 타이포그래피를 습득하여 효과적인 커뮤니케이션 디자인에 적용한다.

VD1120 UX/UI디자인 1(UX/UI Design 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

웹/앱의 기본 원리와 프로세스, 수익모델, 콘텐츠 기획의 방법과 과정을 이해시키고, Html에서부터 웹/앱 콘텐츠 제작에 대한 프로세스를 학습한다. 또한 하이브리드 반응형 웹/앱 콘텐츠를 기획하고 구현하기 위한 내용설계, 구조설계, 항해설계, 네비게이션 설계, 화면 설계 등을 학습한다. 또한 실무에서 활용할 수 있는 도메인 획득, 호스팅 구축, 클라우드 서비스, 웹/앱 CMS 저작도구(워드프레스) 등을 통해 웹/앱 기반의 서비스 디자인 콘텐츠를 구현한다. (핵심영역 : 웹/앱 UI 접근 방법 및 구현)

VD1118 브랜드미디어 스토리텔링(Brand Media Storytelling)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드미디어 스토리텔링을 구성하는 시나리오 구조, 설계, 제작사례를 연구하고, 스토리의 내러티브와 플롯 구조를 학습한다. 또한 실무에서 적용 가능한 브랜드 모션 그래픽, 광고 및 1인 창작스토리 영상 등을 실습한다. (핵심영역 : 브랜드미디어 콘텐츠 스토리 내러티브와 플롯 이론 및 실습)

VD1043 브랜드패키지디자인(Brand Package Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드패키지디자인에서는 브랜드와 패키지디자인의 개념을 이해하고 마케팅 전략의 하나로써 브랜드의 콘텐츠적 내용과 기능적 특성을 부각시킬 수 있는 재료, 구조, 그래픽 등의 패키지 디자인을 연구한다. 이외에도 콘셉트별, 트렌드별, 용기별 특성에 따른 디테일 브랜드패키지 디자인의 전 제작과정을 실습한다.

VD1088 포토이미지메이킹(Photo Image making)**강의 및 실습 3시간 3학점**

사진의 기획, 연출, 스튜디오 촬영과정 및 다양한 사진 표현기법을 시각디자인 과제에 창의적으로 활용하도록 사진을 통한 디자인 표현능력을 기른다.

VD1074 에디토리얼디자인 2(Editorial Design 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

인쇄와 출판의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 그 전 과정(DTP)을 학습한다.

VD1126 모션그래픽 디자인 (Motion Graphic Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

키네틱타이포그래피를 비롯한 일련의 그래픽디자인 관련 수업에서 습득한 지식을 심화, 융합하여 광고, Station ID, CF, 뮤직비디오 등 다양한 매체가 필요로 하는 산업 기준의 고품질 모션디자인을 제작하고 학습한다.

VD1121 UX/UI디자인 2(UX/UI Design 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

Web 3.0 기반하의 웹/앱 서비스 개발 방법론, 사용자 요구사항 기반의 모델링, 제품 및 콘텐츠 서비스 시나리오 기반하의 반응형 웹/앱 서비스 콘텐츠를 기획하고 실무 콘텐츠의 제작과정을 실습한다. (핵심영역 : 서비스 웹/앱 UX/UI 디자인 개발)

VD1007 캐릭터디자인(Character Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

캐릭터 콘텐츠에 필요한 스토리 발상기법, 형태 및 색상, 모션, 연출방법, 산업적 활용방안에 대해서 학습하고, 애니메이션, 게임, 웹 등에서의 활용 가능한 캐릭터 기본형과 응용형을 개발한다.(핵심영역 : 캐릭터의 표현 이론과 표현 능력 향상)

VD1077 CM디자인기획실무(CM Design Planning)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고디자인기획실무에서는 광고기획 및 제작이론, 전략적 사고과정을 통한 마케팅, 매체전략, 표현전략, 카피실습, 광고캠페인, 광고제작 프로세스 등을 학습하고, 인쇄광고, 미디어광고, 온라인 광고 등을 실습 연구한다.

VD1122 아트앤디자인(Art & Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

현대미술, 시각디자인, 브랜드디자인, 미디어디자인 등 서로 다른 장르와 영역을 넘나들어 실험적이고 융합적인 디자인을 기획하고 표현하는 방법으로 디자인 컨셉 능력을 향상 시키고 프로토타입으로 제작하여 비주얼디자인 디자인 전반에 적용한다

VD1124 브랜드이미지 디자인 1 (Brand Image Design1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 이미지 디자인 기획 및 실무에 필요한 다양한 매체의 이미지 표현방법을 연구하고, 새로운 이미지 표현 및 트렌드 하고 브랜드에 적합한 이미지디자인의 활용능력을 배양한다.

VD1116 DX영상디자인 1 (DX Moving Design 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

DX(Digital Experience) 기반 2D/3D 소프트웨어를 사용하여 그래픽영상을 생성하는 방법을 디자인 중심으로 학습한다. 3D 그래픽의 특성과 영상 기법을 결합하여, 다양한 시각효과를 표현하여, 강한 시각적 메시지를 창조한다.

VD1055 인터랙티브디자인(Interactive Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

인터랙티브 콘텐츠 개발에 필요한 UI/UX의 기본 원리, 스타일 가이드, 사용성 및 유용성 등의 이론을 연구한다. 또한 사용성 테스트와 콘텐츠 서비스의 인터랙션 내용설계와 구조설계를 통해서 UI/UX 프로토타입 디자인을 실습한다. (핵심영역 : UI/UX 이론 및 프로토타입 구현)

VD1044 3D 모델링(3D Modeling)**강의 및 실습 3시간 3학점**

3D모델링에서는 3차원 디자인에 공간 감각훈련을 익히고, 3D MAX 소프트웨어를 이용하여 기초 모델링, 카메라 셋업, 라이팅 셋업, 렌더링 설정, 재질(메타리얼) 및 맵핑 방법, 폴리곤 모델링, 3D 프린트의 사용방법을 학습한다. 또한 실무 테마를 정해서 3D 모델링의 이미지의 연출을 시도한다.(핵심영역 : 3D 모델링 연출 및 방법론)

VD1078 CM 디자인제작 실무(CM Design practical process)**강의 및 실습 3시간 3학점**

CM디자인제작실무 에서는 광고기획 및 제작이론, 전략적 사고과정을 통한 마케팅, 매체전략, 표현전략, 카피실습, 광고캠페인, 광고제작 프로세스 등을 학습하고, 인쇄광고, 미디어광고, 온라인 광고 등을 더욱 더 심층 실습 연구한다.

VD1123 아트앤미디어 (Art & Media)**강의 및 실습 3시간 3학점**

사진, 디자인과 영상, 뉴 미디어 아트 및 이종 간의 경계를 넘어 제기되는 인공지능에 이르는 기술까지 고려된 요소를 기반으로 아날로그 매체들과 첨단기술의 융복합적 개념을 담아 변화하는 수요자와 시대에 최적화된 디자인 기획 및 컨셉 설정을 실습하여 효과적인 비주얼 디자인에 적용한다.

VD1125 브랜드이미지 디자인 2(Brand Image Design2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 이미지 디자인에 필요한 다양한 매체의 이미지 표현방법을 적용하여 창의적인 이미지 표현과 브랜드적용, 활용방법의 모색으로 실무영역에 적합한 기술능력을 기른다.

VD1117 DX영상디자인 2 (DX Moving Design 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

DX영상디자인(1)에 이어 보다 심화된 3D 소프트웨어 지식습득을 통해 심화된 3D모션영상, 시각효과 등을 익히며, 또한 디지털 경험에 적합한 3D그래픽의 활용방법을 디자인 프로젝트 중심으로 학습한다.

VD1119 디자인 테크놀로지(Design Technology)**강의 및 실습 3시간 3학점**

디지털 대전환 시대에 필요한 기술 영역인 인공지능, 블록체인, IoT, NFT, 메타버스 등 디자인 기술과 융합 이론을 학습하고, ICT 분야의 디자인서비스, 게임, 웹/앱, 브랜드, 미디어 디자인에서 활용 가능한 기획을 구현한다. (핵심영역 : ICT 디자인 기획 및 서비스 기획 능력 향상)

VD1046 3D 애니메이션(3D Animation)**강의 및 실습 3시간 3학점**

3D애니메이션에서는 애니메이션의 개념과 장르, 스토리보드를 학습하고, 3D MAX 소프트웨어를 이용하여 키프레임, 파티클, SFX, 리깅 등의 제작방법을 연구하고, 연출하는 방법을 학습한다. 또한 3D 실무 애니메이션의 기획과 제안을 통해 광고, 애니메이션 등의 3D 애니메이션 콘텐츠를 구현한다.(핵심영역 : 3D 콘텐츠 구현 방법론 및 실무 프로젝트 구현)

VD1128 시각디자인(Visual Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

시각디자인은 다양한 매체의 이미지프로세싱 과정을 통해 표현의 확대 및 미래지향적 시각과 마인드를 고양 하고, 과학적 합리적 기획을 통한 2D그래픽, 광고, 브랜딩, 영상 등의 창의적인 작품 제작을 위한 능력을 기른다.

VD1084 크리에이티브디자인프로젝트1(Creative Design Project 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

크리에이티브디자인프로젝트1에서는 광고, 아이덴티티, 캐릭터, SP, 브랜드패키지 콘텐츠 등의 마케팅, 기획, 연출, 캠페인 전반의 디자인 프로세스와 제작과정 등을 학습하고 주제별, 콘셉트별, 트렌드별 실무 프로젝트와 연계하여 고품질의 졸업작품을 연구한다.

VD1087 콘텐츠 기획 전략(Contents Planning)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 미디어 콘텐츠 기획과 관련된 프로세스와 실무 프로젝트 개발에 필요한 비즈니스 이론을 학습하고, 개발 프로세스, 개발 방법론, 사용자 요구사항, 대내외 환경 분석, 서비스 시나리오 등 디자인 기획 및 전략 능력을 향상 시키기 위한 기획서 제작, 프리젠테이션 등의 전과정을 학습하고 실습한다. (핵심영역 : 콘텐츠 디자인 기획 및 전략 마케팅 구현 방법론 및 개발 프로세스)

VD1060 시각커뮤니케이션디자인(Visual Communication Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

실무 커뮤니케이션디자인 프로젝트 구현을 위한 다양한 매체의 활용방법을 모색하고 창의적인 시각 표현능력을 향상시키며, 산업체 연계를 통한 전문 디자이너로서의 실무능력을 향상시키기 위한 기획 및 제작 방법론을 학습한다.

VD1085 크리에이티브디자인프로젝트2(Creative Design Project 2)**강의 및 실습 3시간 3학점**

크리에이티브디자인프로젝트2에서는 1-4학년까지의 모든 브랜드 디자인 작업을 오프라인으로 총 정리할 수 있는 북·포트폴리오(book·portfolio)의 사례연구, 기획 및 디자인 제작과정을 실습한다.

VD1062 콘텐츠프로젝트(Contents Project)**강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 미디어 콘텐츠를 기획 및 제작하기 위한 실무 방법을 학습하고, 다양한 실무 프로젝트를 구현한다. 또한 졸업작품 전시 이후에는 웹포트폴리오를 구축한다. (핵심영역 : 브랜드 미디어 콘텐츠 개발 이론 및 웹 포트폴리오 구현)

VD1999 졸업시험 및 작품(Graduate Examination & Work)**P학점**

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받아야 하며, 졸업시험은 이력서와 자기소개서를 포함한 포트폴리오 심사로 이루어진다.. (요점 : 졸업 능력 평가) (Pass/Non-Pass로 평가됨)

LF_라이프스타일 디자인전공

(Major of Lifestyle Design)

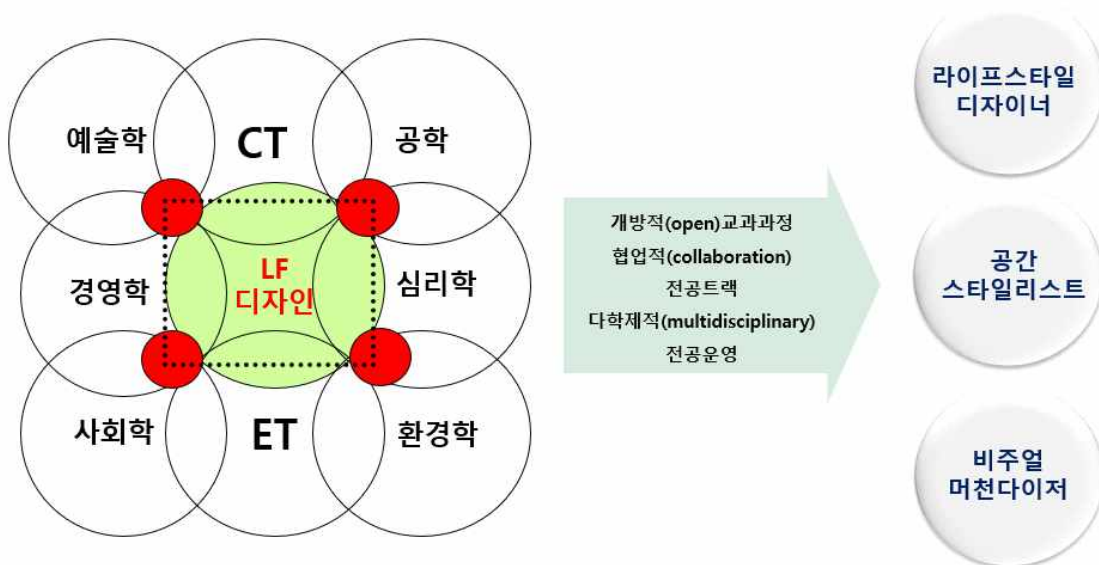
1. 교육목표

LF_라이프스타일디자인전공에서는 사회적 요구에 부응하여 다양한 라이프스타일 공간을 창출하고 리빙 문화 트렌드를 이끌어 갈 경쟁력 있는 디자이너 양성을 교육 목표로 한다. 이를 위해 이론적으로는 현대 디자인에 대한 인문학적 고찰을 통해 현대사회에서 디자이너로서 갖추어야 할 마인드를 정립하며, 실무적으로는 다양한 라이프스타일에 맞는 디자인 기획 및 디자인, 제작에 필요한 프로세스를 체계적으로 익혀 생활의 가치를 제안할 수 있는 공간을 스타일링 할 수 있는 교육체계를 갖추었다. 디자인을 통해 새로운 경험과 가치를 창출할 수 있는 기획력을 갖춘 디자이너, 프로젝트 수업과 현장성이 강화된 실무형 융·복합적 디자이너를 양성할 수 있는 교육과정을 특성으로 하고 있다.

LF_라이프스타일디자인전공에서는

- 1) 라이프스타일 트렌트를 선도하며 삶의 새로운 스타일을 제안 수 있는 기획력과 제품제작에 필요한 디자인 능력을 겸비한 실무형 인재를 양성한다
- 2) 현대사회의 융복합적인 현상과 문화환경에 대한 폭넓은 이해를 기반으로 창의적인 생활환경과 미래 시대 생활 가치를 제안 할 수 있는 실용적 공간 스타일링 디자이너를 양성한다.

미래지향적 다학제 융복합 라이프스타일 디자이너 양성



2. 전공과정 이수방법

전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(24학점), 일반선택과정(교직, 타과과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도

☐ 전공교육과정

라이프스타일디자인 전공교육과정은 기초영역, 응용영역, 심화활용영역, 실무영역의 네 가지 영역으로 구분하여 진행된다. 기초영역은 전공영역의 준비단계로 필수 디자인 교과목으로 구성되어 있으며, 디자인의 기초와 컴퓨터의 기초 영역을 학습하고 1학년 과정에서 진행된다. 응용영역은 전공을 체계화시키기 위한 과정으로 2학년 교과과정에 진행된다. 라이프스타일 제품 기획 및 디자인, 공간스타일링 전문 디자이너 양성을 위한 전공심화 활용 및 실무 영역은 3-4학년 교과과정을 통해 다양하게 학습하게 된다. 이러한 교과과정을 통해서 미래지향적인 라이프스타일디자인산업을 주도하고 세계화 시대에 경쟁력을 갖춘 실용적 디자이너를 양성할 수 있게 된다.

3. 전공 이수계획표

학년/ 학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	커뮤니케이션 디자인 능력 문화예술적소양디자인 능력	디자인의 기초영역 및 툴 실습을 통한 기초 디자인 능력 배양 훈련	컴퓨터그래픽1, 색채학
1-2	창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	디자인의 기초영역 및 툴 실습을 통한 기초 디자인 능력 배양 훈련	컴퓨터그래픽2, 조형
2-1	글로벌 브랜드 디자인능력 문화예술적소양디자인 능력 창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유하기 위한 기초 디자인 습득 훈련 및 능력 배양	디지털포토그래피, 서피스패턴디자인, 프린팅스튜디오, 스페이스아이덴티 티디자인, 상품소재연구, 실내디자인
2-2		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유하기 위한 기초 디자인 습득 훈련 및 능력 배양	컨템포러리아트, 디지털서피스디자인, 패블릭스타일링, 스페이스CMF 디자인, 상품제작기법, 오토카드
3-1		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유한 커뮤니케이션 문화 콘텐츠 디자이너 양성	에디토리얼디자인, 디지털디자인스 튜디오1, 텍스타일CAD1, 리빙제품 스튜디오, 스페이스이미지연출, 스 케치업
3-2		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유한 커뮤니케이션 문화 콘텐츠 디자이너 양성	웹디자인, 디지털디자인스튜디오2, 텍스타일CAD2, 리빙프로덕트디자인, 공간디자인프로젝트, 비주얼머 천다이즈디자인
4-1	융합실무 디자인능력 문화예술적소양디자인 능력	실무 디자인 프로젝트 해결능력 강 화를 통한 경쟁력 있는 세계적 Core Designer 양성	라이프스타일디자인프로젝트, 컬렉 션디자인스튜디오, 디스플레이
4-2	창의적디자인 능력 디자인문제해결능력	실무 디자인 프로젝트 해결능력 강 화를 통한 경쟁력 있는 세계적 Core Designer 양성	컨버전스디자인스튜디오, 포트폴리 오, 토털코디네이션스튜디오, 졸업 시험및작품,

4. 교과목 해설

CD1120 컴퓨터그래픽1 (Computer Graphic)

강의 및 실습 3시간 각 3학점

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 일러스트레이터 그래픽 프로그램의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.

CD1116 색채학(Chromatics)

강의 및 실습 3시간 3학점

색에 대한 원리 및 특징을 이해하고 현대 디자인의 색채계획 방법을 학습하여 과학적이고 논리적인 사용방법을 제시할 수 있는 색채계획 능력을 모색한다. 또한 컬러트렌드 및 기업색채 분석을 통해 색의 실질적인 활용방법을 학습한다.

CD1118 컴퓨터그래픽2 (Computer Graphic 2)

강의 및 실습 3시간 각 3학점

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 포토샵 그래픽 프로그램의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.

CD1114 조형 (Basic Design)

강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 형태를 이루는 가장 근본적이고 중요한 요소인 조형 원리와 소재에 따른 특성 및 기법을 체계화된 이론과 실습을 통하여 이해한다. 또한 시각적 질서체계를 갖추어 구성, 연출하는 워크숍 형태의 수업으로, 개개인의 독창적 작품에 적용, 발전 시킬 수 있는 능력을 배양한다.

CD1121 스페이스아이덴티티디자인(Space Identity Design)

강의 및 실습 3시간 3학점

사회가 다원화되며 상업공간 이미지는 브랜드의 지향점 및 가치를 전달하는 강력한 표현 언어로 자리잡았다. 본 교과목에서는 브랜드 아이덴티티의 전달매체로서의 스페이스 아이덴티티 디자인에 대해 이해하고, 이를 학습함으로써 실내외 공간에서 통합적 스페이스 아이덴티티 디자인 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

CD1019, CD1020 텍스타일CAD 1, 2(Textile CAD 1, 2)

강의 및 실습 3시간 각 3학점

텍스타일 CAD프로그램의 특성과 툴을 학습함으로써 다양한 분야에 적용할 수 있는 창의적인 디자인을 개발한다. 또한 관련자격증 취득을 통하여 실제 생산현장에서 활용할 수 있는 능력을 키운다.

CD1043 웹디자인(Web Design)

강의 및 실습 3시간 3학점

웹의 기본 원리와 프로세스, 수익모델, 콘텐츠 기획의 방법과 과정을 이해시키고, Html에서부터 웹 콘텐츠 제작에 대한 프로세스를 이해시킨다. 또한 효과적인 사이트 구조와 레이아웃 디자인, 내비게이션 디자인 등 인터페이스 요소들에 대해 학습하여 웹 콘텐츠의 기본 체계를 연구한다.

CD1056 포트폴리오(Portfolio)

강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 결과물에 대한 표현방법의 수단으로 설계 작업과정과 콘셉트를 설득력 있게 전달되도록 포트폴리오의 시각적 구성과 표현력을 습득함으로써 실제 취업에 도움이 될 수 있도록 한다.

CD1072 디지털포토그래피(Digital Photography)

강의 및 실습 3시간 3학점

사진전반에 관한 이론의 이해와 실습을 통한 사진의 기술적인 면을 고루 경험하게 함으로써 사진매체를 통해 시각적 이미지를 다양하게 표현할 수 있게 한다.

CD1126 컨템포러리아트(Design Management)

강의 및 실습 3시간 3학점

문화의 한 부분인 미술의 영역을 시대와 사조, 작가를 중심으로 감상하고 이해하여 디자인에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다. 현대미술을 중심으로 추상미술, 다다이즘, 초현실주의에서 팝아트, 옵아트, 포스트모더니즘, 설치미술 등 동시대 미술에 이르기까지 각 시대를 대표하는 사상 및 조형의식 작품과 관계된 이념, 사회적 배경을 포괄적으로 학습한다.

CD1074 패브릭스타일링(Fabric Styling)**강의 및 실습 3시간 3학점**

기본적인 직물소재 및 특수소재가공에 대한 이해를 기반으로 직물 고유의 특성을 살린 패턴 및 소재를 개발하고 스타일링 한다. 또한 신제품 스타일분석을 통해 상품을 제작한다.

CD1075 서피스패턴디자인(Surface Pattern Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

표면을 장식하는 패턴디자인의 전개와 제작을 위하여 다양한 모티브 창안, 패턴의 구성, 색상의 구체적 활용, 적용기법 등을 수작업을 통하여 학습한다.

CD1076 디지털서피스디자인(Digital Surface Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

2D 컴퓨터그래픽프로그램(Illustrator, Photoshop)을 활용하여 텍스타일디자인 전개방법과 콘셉트 맵 및 디자인 스토리의 시각화 작업을 학습함으로써 텍스타일 디자인의 실질적 프로세스를 경험한다.

CD1077, CD1078 디지털디자인스튜디오1, 2(Digital Design Studio 1, 2)**강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

실무에 필요한 실용적 디자인 콘셉트 설정 및 프레젠테이션 방법을 디지털디자인 기술을 통하여 습득하며 용도(어패럴, 인테리어, 패션액세서리)에 따른 디자인 전개와 실제 상품을 제작한다.

CD1079 프린팅스튜디오(Printing Studio)**강의 및 실습 3시간 3학점**

스크린 프린팅의 기본지식과 다양한 기법 습득을 통하여 날염을 활용한 디자인이 실현되는 과정을 이해한다. 또한 상품적용을 통하여 독창적이면서도 실현가능한 날염디자인의 기획 능력을 함양한다.

CD1125 리빙제품스튜디오(Living product studio)**강의 및 실습 3시간 3학점**

라이프스타일에 따른 사용자 요구의 변화, 기술의 진보 등 다양한 사회변화와 디자인은 밀접한 관계를 맺어왔다. 본 수업에서는 다양한 소재에 대한 학습과 응용을 통해 창의적인 아이디어를 도출하고, 소비자의 니즈와 사회적 요구에 맞는 제품 디자인 프로젝트를 진행함으로써 소비자의 라이프스타일에 가치를 더하는 디자인 능력을 배양할 수 있다.

CD1128 비주얼머천다이즈디자인(Visual Merchandise Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

마케팅의 목적을 효율적으로 달성할 수 있도록 상품이나 서비스를 시각적으로 디자인하고 연출할 수 있는 VMD 인재양성을 목표로 한다. 이를 위해, 기존에 제시된 브랜드들의 쇼윈도우를 분석하고, 이를 리디자인하는 프로젝트를 통해 타겟과 제품이 전달하는 메시지를 극대화할 수 있는 학습을 하며, 브랜드 상업공간에 콘셉트를 부여하고, 콘셉트에 맞는 구조, 소품디자인, 재질 설계등과 관련된 공간제안/기획 능력을 배양한다.

CD1084 상품소재연구(Product Material Research)**강의 및 실습 3시간 3학점**

상품을 개발하는 과정에서 필요한 섬유소재의 종류별 기본지식과 특성 및 물성에 대해 학습하며 소재의 기획, 디자인, 생산에 대한 분석과 적용을 통한 다양한 섬유소재를 연구한다.

CD1085 상품제작기법연구(Product Making Techniques)**강의 및 실습 3시간 3학점**

상품을 실질적으로 제작하는데 필요한 다양한 지식과 실무적 기법을 습득하며, 마켓의 신제품 동향분석 및 다양한 소재와 부자재를 다뤄봄으로써 창의성을 가진 상품제작 능력이 향상되도록 유도한다.

CD1086 리빙프로덕트디자인(Living Product Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

리빙프로덕트디자인에 대한 프로세스이해와 응용으로 창의적 상품디자인을 제작하도록 한다. 상품별 프로젝트를 통하여 아이디어발상에서 제작에 이르기까지의 전 과정을 학습한다.

CD1087 스페이스이미지 연출(Space Image Directing)**강의 및 실습 3시간 3학점**

실제 상품판매 촉진을 위한 조형적 감각은 물론 다양한 재료와 빛의 활용을 전문적으로 융합시킬 수 있도록 공간의 이미지 연출을 실습한다. 또한 학습자가 구성한 전시 기법의 사례를 실무적인 프레젠테이션 보드로 제작한다.

CD1108 공간디자인프로젝트(Space Design Project)**강의 및 실습 3시간 3학점**

최신 공간개념 및 디자인 트렌드 등을 학습하고 이론 및 실습을 통해 공간을 이해하고 디자인 과정을 창조적으로 발전시켜 독창적인 공간을 만들어내는 과정을 학습한다. 이를 통해 프로모션 수단으로서의 템포러리 스페이스의 기획 및 설계를 제안할 수 있고, 브랜드 레버리지 수단의 하나인 브랜드 확장으로서의 공간 디자인을 제안할 수 있다.

CD1124 스케치업 (SketchUp)**강의 및 실습 3시간 각 3학점**

건축, 인테리어, 토목, 조경, 제품디자인 등 다양한 분야에서 쓰이는 3D 프로그램인 스케치업 프로그램을 익히고 활용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 스케치, 제도, 캐드 등으로 작업한 2차원 도면을 3차원으로 모델링하고 브이레이, 루미온 등의 프로그램을 이용하여 실사 느낌의 이미지로 만들어 보는 과정을 익힌다.

CD1130라이프스타일디자인프로젝트(Lifestyle Design Project)**강의 및 실습 3시간 3학점**

현대산업에서 라이프스타일의 중요성이 높아지면서 차별화된 통합적 라이프스타일 디자인을 창출할 수 있는 디자인 역량이 요구되고 있다. 본 수업에서는 라이프스타일 트렌드, 디자이너, 브랜드 리서치와 분석을 통해 각자주제를 선정하고 졸업 작품기획서를 작성하고 다양한 라이프스타일 디자인 제품 기획 제작, 공간 연출, 코디네이션에 대한 기본지식을 습득한다.

CD1092 컨버전스디자인스튜디오(Convergence Design Studio)**강의 및 실습 3시간 3학점**

기법, 문화, 기술, 디자인, 소재, 용도 등의 다양한 요소를 융합하여 새롭고 창의적인 디자인 개발과 상품 적용의 가능성을 제시한다.

CD1131 컬렉션디자인스튜디오(Collection Design Studio)**강의 및 실습 3시간 3학점**

토탈 컬렉션으로서의 디자인 기획 및 제작을 수행할 수 있는 능력을 키우기 위해 자료수집, 분석, 주제 설정을 통해 작품을 제작하며 이러한 과정을 통해 통합적인 디자인프로젝트를 수행할 수 있다. 본 수업을 통해 효과적으로 졸업전시를 전시를 수행함으로써 현대 사회에서 요구되는 라이프스타일 창출에 기여할 수 있는 디자이너로서의 전문 역량을 키울 수 있다.

CD1094 토털코디네이션스튜디오(Total Coordination Studio)**강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 전시 기법의 사례와 컬러코디네이션 등의 연출법을 중심으로 디자인 콘셉트에 따른 종합적 코디네이션 디자인 전문지식을 습득하고 경험하여 전문인으로서의 자질을 갖추 수 있도록 한다.

CD1129 에디토리얼디자인(Editorial Design)**강의 3시간 3학점**

정보를 효율적으로 전달하는 커뮤니케이션 도구로써 에디토리얼디자인은 우리 일상 속에 깊게 자리 잡고 있다. 따라서 본 교과목에서는 기본적으로 문자, 사진, 일러스트 등의 조합을 통한 하나의 레이아웃을 형성하는 과정을 학습하며, 인쇄, 제본 등의 방식과 용지 및 기타 재료들을 적절히 선택하여 신문, 잡지, 서적 등의 출판물을 효과적이고 조형적으로 꾸미는 편집디자인 프로세스를 실습한다. 또한 점점 더 세분화되어 가고 있는 디자인 환경속에서 편집디자인의 가치를 높이기 위한 깊이 있는 전문성과 에디팅마인드를 지닌 디자이너로서의 역량을 배양한다.

CD1127 디스플레이(Display)**강의 및 실습 3시간 3학점**

판매와 직결되는 디스플레이의 전반적 상황을 파악하고 적극적으로 새로운 이미지를 창출할 수 있는 감각적 훈련을 통해 독창적이며 심미적인 연출 방법을 익힌다.

CD1132 실내디자인(Interior Design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

기능성과 심미성이 융합된 창의적인 실내공간디자인을 구상하고 표현하는 동시에 단계별 실내디자인계획 및 콘셉트를 체계적으로 학습하여 합리적 디자인 수행능력을 배양한다.

CD1122 오토캐드(Auto CAD)**강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터(CAD)를 이용하여 디자인 작업을 효율적으로 하고, 정보를 체계적으로 관리할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 능숙하게 프로그램을 다루도록 학습하는 것을 목표로 한다

CD1123 스페이스CMF플래닝(Space CMF Planning)**강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 소재의 물성과 특성을 학습하고 공간의 목적과 컨셉에 적합한 소재 계획을 세울 수 있다. 라이프스타일 트렌드 분석 및 공간 사례를 분석하여 이용자의 라이프스타일, 요구 및 공간 스토리 텔링을 반영한 통한 CMF Palettes를 구성하고 제안할 수 있는 자질을 확보한다

CD1999 졸업시험및작품(Graduate Examination & Work)**P학점**

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받아야 하며, 졸업시험은 이력서와 자기소개서를 포함한 포트폴리오 심사로 이루어진다. (요점 : 졸업 능력 평가) (Pass/Non-Pass로 평가됨)

영화영상학과

(Department of Film and Digital Media)

1. 교육목표

영화영상학과는 지혜, 인의, 용기를 갖추고 21세기 첨단 디지털 시대에 부합하는 창조적이며 세계적인 영화, 영상 인재양성을 목표로 한다. 이를 위해서 영화영상학과에서는 최신의 현장중심맞춤형 교육을 제공함과 동시에 새로운 테크놀로지를 지속적으로 도입함으로써 융, 복합 시대의 새로운 영상문화 환경의 변화에 대비하고 있다.

- (1) 창조적이고 진취적인 영화, 영상전문인으로 성장하기 위해 예술에 대한 탐구적인 자세와 기본적인 소양을 키우고 기초적인 영화, 영상 제작 능력을 배양한다.
- (2) 다양한 영화 형식과 새로운 영상 미디어를 창작하기 위한 폭넓은 교양과 종합적인 판단력, 표현력을 배양하여 세계적인 안목을 지닌 영화영상인재를 키워낸다.
- (3) 영화, 영상산업에 기여할 수 있는 실제적이고 전문적인 제작실무과정의 이해와 실천을 통한 경험을 구축하여 졸업 후 현장에서의 적응능력과 전문성을 배양한다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

1) 전공역량의 세부역량 도출표

전공 능력	세부 능력	수행준거
창의적인 영화·영상 콘텐츠 기획	창의적 사고 역량	창의적인 영화영상을 시각적으로 제안할 수 있다.
	비판적 사고 역량	도출된 문제에 대한 비판적 사고를 할 수 있다.
	대응적 사고 역량	창조적 영화, 영상콘텐츠 기획 및 제안할 수 있다.
문화적, 예술적 소양을 갖춘 영화 영상 미디어 기획, 제작 능력	문제분석 역량	영화영상 기획부터 제작까지 문제점을 분석할 수 있다.
	정보 분석평가 역량	정보 분석하여 정의하고 문제 해결을 위해서 분석, 평가 할 수 있다.
	콘텐츠 평가 역량	각 장르별 영화영상 콘텐츠를 평가 할 수 있다.
공동 작업을 통한 영화, 영상 콘텐츠 제작 능력	윤리의식 역량	윤리의식에 맞추어 영화영상 콘텐츠를 제작할 수 있다.
	소통 역량	공동작업에 맞추어 타인과 소통하여 반영된 의견을 담아 영화영상 콘텐츠를 기획 및 제작 할 수 있다.
	리더십 역량	효과적인 의사전달과 리더십을 통해 콘텐츠에 담긴 메시지를 대중에게 전달할 수 있다.

글로벌시대에 걸맞는 영화 영상 콘텐츠 기획, 제작 능력	국제적 교양 역량	글로벌 영화영상 콘텐츠에 대비한 국제적 의사소통을 할 수 있다.
	문화 이해 역량	다양한 국제적 문화적 코드를 이해하고 소통할 수 있다.
	비평 및 발표 역량	기획 및 제작한 영화영상 작품을 비평하고 토론하여 상영 및 발표를 할 수 있다.
첨단 영상 미디어 문제해결능력	인성 함양 역량	문화 예술적 기초소양을 갖추어 인성적으로 좋은 영화, 영상 전문가가 될 수 있다.
	영상과 기술 역량	영상예술과 첨단기술을 이해하여 문화예술에 필요한 CT 콘텐츠를 개발할 수 있다.
	창조적 소양 역량	문화콘텐츠 트렌드에 맞추어 창조적 논리를 이성적 해결하여 제작할 수 있다.
새로운 미디어 환경에 필요한 융합 콘텐츠 기획, 제작	융합 역량	각 장르간 학문을 융합하고 영화영상 콘텐츠에 적용할 수 있다.
	프로젝트 역량	영화영상 콘텐츠 프로젝트를 새로운 미디어 환경에 맞추어 제작할 수 있다.
	이종간 융합 역량	타 분야의 지식을 영화영상 콘텐츠에 응용할 수 있다.

2) 전공역량별 교과목

전공역량	교과목명
창의적인 영화영상 콘텐츠 기획 능력	영화개론, 영화기술, 디지털영화제작 기초, 디지털편집실제, 스토리보드제작, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 기록영화실습, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 연극영화교육론, 영화작가론, 영화비평, 디지털이미지의 이해. 관찰과 상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2
첨단영상미디어문제 해결능력 능력	영화기술, 디지털영화제작기초, 디지털편집실제, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 컬러 그레이딩, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 연극영화교육론, 영화촬영, 디지털이미지의 이해, 영화독립과제1,2,
공동작업을 통한 영화영상 콘텐츠 제작 능력	영화기술, 사운드디자인기초, 디지털영화제작기초, 영화촬영, 디지털영화제작실제, 기록영화실습, 영화제작실습1-4, 사운드디자인실제, 스토리텔링의 이해, 영화작가론, 영화연출, 영화분석과 비평, 영화세미나
글로벌 시대에 걸맞는 영화영상 콘텐츠 기획 제작 능력	영화사, 사운드디자인기초, 디지털편집실제, 영화촬영, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 현대시각예술, 기록영화실습, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 영화촬영실제, 컬러 그레이딩, 모션그래픽스, 시나리오작법실제, 영화세미나, 디지털이미지의이해, 관찰과상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2, 영화영상 비즈니스, 아이템 제작 실습론
문화적, 예술적 소양을 갖춘 영화영상 미디어 기획제작 능력	영화개론, 영화사, 영화기술, 현대시각예술, 실험영화론, 기록영화실습, 스토리텔링의 이해, 영화작가론, 영화연출, 영화분석과 비평, 영화세미나., 관찰과 상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2
새로운 미디어 환경에 필요한 융합 콘텐츠 능력	사운드디자인기초, 디지털영화제작기초, 디지털편집실제, 영화촬영, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 영화촬영실제, 모션그래픽스, 디지털이미지의이해, 영화독립과제1,2, 관찰과상상

- 영화영상학과는 전공기초와 전공핵심, 전공선택 영역으로 구분되는데 기초영역에는 1학년 때의 영화개론, 영화사, 영화기술, 디지털이미지의 이해, 캐릭터의 이해, 스토리텔링의 이해가 포함된다.
- 전공핵심 영역 과목으로는 디지털영화제작기초, 디지털영화제작실제, 영화제작실습 1,2,3,4 및 사운드

디자인기초, 디지털음향실습, 영화영상 비즈니스, 아이템제작실습론 등이 있다.

- 전공선택 영역 과목으로는 장편시나리오 창작실습1, 2, 디지털편집실제, 영화촬영, 컬러 그레이딩, 창작기획실습1, 2 등이 있다.
- 영화영상학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다. 전공자는 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을 이수하여야 한다. 전공 과목 중 디지털영화제작기초, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1, 영화제작실습2, 사운드디자인기초, 사운드디자인실제는 전공핵심으로 필수로 이수해야 하는 교과목이다.
- 4학년의 졸업논문 및 시험의 교과목은 전공선택 과목인 장편시나리오 창작실습1, 2로 선택하여 수강할 수 있다. 이 때에는 영화제작실습3, 4를 대체 수강하여 졸업할 수 있다.

3) 전공능력과 교과목 맵핑 구성

- 영화영상학과의 학년별 교과목 맵핑은 1학년의 ‘기초공통과정’, 2학년의 ‘기초전공과정’, 3학년의 ‘전공심화과정’, 4학년의 ‘제작실습과정’으로 구성되어 있으며 각 과정의 교과목은 영화영상분야의 각 직무에 맞게 설계되어 있다.

4) 졸업 이수 요건

- 전공 이수 방법
 - 전공핵심 교과목 8과목을 포함 총 48학점을 이수하여야 한다.
 - 4학년 때 영화제작실습3, 4 혹은 장편시나리오 창작실습1, 2를 수강하여 졸업 작품을 완성하여 심사를 통과해야 한다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 12학점은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	TD1303	디지털영화제작기초	4	2학년	1학기
	TD1303	디지털영화제작실습	4	2	2
	TD1330	사운드디자인기초	3	2	1
	TD1302	디지털음향실습	3	2	2
	TD1343	영화제작실습1	4	3	1
	TD1344	영화제작실습2	4	3	2
	TD1345	영화제작실습3	4	4	1
	TD1346	영화제작실습4	4	4	2
	TD1335	영화영상 비즈니스	3	4	1
	TD1409	아이템제작실습론	3	4	2

3. 전공 이수체계도

영화영상학과

전공핵심은 표시

		기초공통		기초전공		전공심화		제작실습			
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		진출분야		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기			
창의적인 영화영상 콘텐츠 기획 능력	스토리텔링 의 이해	캐릭터의 이해		시나리오 작법	영화연출	창작기획실 습2	장편영화시나리 오 창작실습1	장편영화시나리 오 창작실습2	영화감독, 각본가, PD		
					창작기획실 습1						
문화적, 예술적 소양을 갖춘 영화영상 미디어 기획, 제작 능력	영화개론	영화사	스토리보드 제작	디지털음향실 습	컬러그레이 딩	영화작가론	영화독립과제1	영화독립과제2	영화감독, 촬영, 사운드, 편집감독, 방송PD, 뮤직비디오, CF감독, 기획PD, 각본가, 영화제 프로그래머, 영화제작사, 기업영상솔루션 등		
	디지털이미 지의 이해		사운드디자인 기초	영화촬영	관찰과 상상	영화세미나					
			디지털편집실 제	실험영화론	영화시각호 과	모션그래픽 스					
			영화분석과 비평		사운드디자 인 실제						
			영화연기연출								
공동작업을 통한 영화 영상 콘텐츠 제작 능력	영화기술	디지털영화제 작기초	디지털영화제 작 실제	영화제작실 습1	영화제작실 습2	영화제작실습3	영화제작실습4	영화감독, 방송PD, 영화제작사, 방송국 등			
글로벌시대 에 걸맞는 영화영상 콘텐츠 기획 제작 능력						영화영상비즈니 스	아이템제작실습 론	영화제작사, 엔터테인먼트기 업, 콘텐츠기업 등			

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	TD1341	전공	영화개론 Introduction to Film	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1403	전공	디지털이미지의 이해 The Understanding of Digital Image	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1404	전공	스토리텔링의 이해 The Understanding of Storytelling	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1274	전공	영화기술 Film Technology	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1340	전공	영화사 History of Film	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1410	전공	캐릭터의 이해 The Understanding of Character	3	3	이론+ 실습	
2	1	TD1303	전핵	디지털영화제작기초 Digital Filmmaking	4	4	이론+ 실습	
	1	TD1311	전공	디지털편집실제 Advanced Digital Non-linear Editing	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1333	전공	스토리보드제작 Making Storyboard	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1334	전공	영화연기연출 Directing Acting for Media	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1342	전공	영화분석과 비평 Film Analysis and Critics	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1272	전공	영화촬영 Film Photography	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1257	전공	기록영화실습 Practice of Documentary Film	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1330	전핵	사운드디자인기초 Basic Sound Design	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1317	전공	영화촬영실제 Advanced Cinematography	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1328	전공	영화시각효과 Film Visual Effects	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1239	전공	시나리오작법 Practice of Writing Scenario	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1235	전공	실험영화론 Experimental Film	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1302	전핵	디지털음향실습 Digital Sound Workshop	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1304	전핵	디지털영화제작실제 Advanced Digital Filmmaking	4	4	이론+ 실습	

3	1	TD1271	전공	영화연출 Film Directing	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1413	전공	창작 기획 실습1 Creative Planning Practice1	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1401	전공	관찰과 상상 Observation and Imagination	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1417	전공	컬러 그레이딩 Color Grading	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1329	전공	영화시각효과 Film Visual Effects	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1343	전핵	영화제작실습1 Film Production1	4	4	이론+ 실습	
	2	TD1414	전공	창작 기획 실습2 Creative Planning Practice2	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1312	전공	영화작가론1 Study on Film Directors1	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1322	전공	영화세미나 Seminar in Cinema	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1328	전공	모션그래픽스 Motiongraphics	3	3	이론+ 실습	
4	2	TD1344	전핵	영화제작실습2 Film Production2	4	4	이론+ 실습	
	1	TD1415	전공	장편시나리오 창작실습1 Feature Film Scenario Creation Practice1	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1318	전공	영화독립과제1 Independent Study for Film1	3	3	이론+ 실습	
	1	TD1345	전핵	영화제작실습3 Film Production3	4	4	이론+ 실습	
	1	TD1335	전공	영화영상 비즈니스 Film Industry Business	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1416	전공	장편시나리오 창작실습2 Feature Film Scenario Creation Practice2	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1319	전공	영화독립과제2 Independent Study for Film2	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1346	전핵	영화제작실습4 Film Production4	4	4	이론+ 실습	
	2	TD1409	전공	아이템 제작 실습론 IP Production Practice	3	3	이론+ 실습	
	2	TD1999		졸업영화 및 시험 Graduate Film and Examination				P/NP

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

영화기술(Film Technology)

이론 및 실습 3시간 3학점

색온도와 필름의 구조, 카메라와 렌즈의 관계, 조명과 녹음 등 영상과 음향에 관한 과학적 지식과 기초적인 영화기술에 대해 강의한다.

영화사 (History of Film)

이론 및 실습 3시간 3학점

한국영화의 생성 및 성장과정, 사회적, 문화적 특성 등에 대해 시청각 교육을 통해 고찰하며, 한국영화의 발전방향에 대해 연구한다.

영화개론(Introduction to Film)

이론 및 실습 3시간 3학점

영화의 탄생배경과 역사 그리고 어떠한 구조로 성립되어있는가를 살피고 초기의 영화이론으로부터 현대의 영화해석에 도입된 다양한 이론들을 연구한다.

디지털이미지의 이해(The Understanding of Digital Image)

이론 및 실습 3시간 3학점

기술의 발전으로 영상을 만들어내는 방법이 디지털화 되어감에 따라 디지털 이미지에 대한 기술적이고 심도 깊은 이해를 목적으로 강의를 진행한다.

스토리텔링의 이해(The Understanding of Storytelling)

이론 및 실습 3시간 3학점

모든 예술과 매체의 기본이 되는 스토리텔링의 기능과 방식에 대하여 탐구한다.

캐릭터의 이해(The Understanding of Character)

이론 및 실습 3시간 3학점

영화 속 캐릭터의 발상과 전개, 표현과 양식에 대하여 탐구하여 시나리오로 표현되는 인물의 행동양식과 동기, 욕망 등을 실습한다.

2학년 교과목 내용

실험영화론(Experimental Film)

이론 및 실습 3시간 3학점

기성영화의 흐름과는 별도로 순수한 미학적만을 추구하는 다양한 장르의 영화들을 수집, 분석하고 그들만의 독창적인 영화언어와 문법을 탐구해보는 과정으로 시청각 교육을 병행한다.

시나리오작법(Practice of Writing Scenario)

이론 및 실습 3시간 3학점

영화의 기본이 되는 시나리오작법의 기본적인 구조와 형식을 이해하고 시나리오를 직접 써보는 과정으로 영화제작의 필수적 요소이다.

기록영화실습(Practice of Documentary Film)

이론 및 실습 3시간 3학점

다큐멘터리의 중요성은 21세기 들어 날로 증가하는 추세로 극영화보다 더욱 리얼하고 참신하며 영화학적으로 훨씬 탐구적인 영상물 제작의 과정이다.

영화촬영(Film Photography)

이론 및 실습 3시간 3학점

촬영분야의 이론적 연구, 분석 및 토론과 실습을 통해서 영화매체의 개념적 이해와 기술을 습득을 목적으로 하며, 특히 학교와 현장과의 연결을 모색하는 강좌이다.

디지털영화제작기초(Digital Filmmaking)

이론 및 실습 3시간 3학점

디지털 영화제작의 기초단계로서 이미지와 사운드의 다양한 성격에 대해 실험하고 고찰한다.

디지털영화제작실제(Advanced Digital Filmmaking)	이론 및 실습 3시간 3학점
디지털 영화제작의 고급과정으로 내러티브, 다큐멘터리, 실험영화 등 다양한 형식의 영화를 제작한다.	
디지털편집실제(Advanced Digital Non-linear Editing)	이론 및 실습 3시간 3학점
파이널 컷 프로, 아비드 등 영화편집에 사용되는 디지털 편집 기술 및 미학을 연구하고 영화제작에 활용할 수 있는 능력을 익힌다.	
영화시각효과(Film Visual Effects)	이론 및 실습 3시간 3학점
시각특수효과에 관한 기초적인 이론을 학습하고, 디지털 시각효과의 기초가 되는 프로그램을 숙지한다.	
사운드디자인기초(Basic Sound Design)	이론 및 실습 3시간 3학점
영화 사운드에 관한 기초적인 이론을 학습하고, 동시녹음의 방법, 필름과 비디오 녹음의 차이, 마이크의 종류와 특성, 녹음기의 사용법, 기초적인 믹싱 등을 실습을 통해 배운다.	
스토리보드제작(Making Storyboard)	이론 및 실습 3시간 3학점
이야기 전개방식을 이해하여 창조적인 스토리보드 제작과정을 실습한다.	
영화연기연출(Directing Acting for Media)	이론 및 실습 3시간 3학점
연기예술의 선행요건인 '자유로운 자기표현'을 실습하고 배우들과의 콜라보를 통해 연기지도를 실습하는 것에 목적을 둔다.	

3학년 교과목 내용

영화연출(Film Directing)	이론 및 실습 3시간 3학점
졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)	
디지털음향실습(Digital Sound Workshop)	이론 및 실습 3시간 3학점
컴퓨터 기술을 이용한 영상 음향의 디자인과 프로덕션과 편집, 분석을 한다.	
영화작가론1(Study on Film Directors1)	이론 및 실습 3시간 3학점
영화작가들의 작품 경향을 주제전개 및 스타일의 발전과정을 통해 살펴본다.	
현대시각예술(Contemporary Visual Arts)	이론 및 실습 3시간 3학점
회화, 설치미술, 조각, 비디오 아트 등 현대시각예술의 발전과정을 살펴본다.	
영화촬영실제(Advanced Cinematography)	이론 및 실습 3시간 3학점
촬영분야의 이론적 연구, 분석 및 토론과 실습을 통해서 영화매체의 개념적 이해와 기술을 습득을 목적으로 하며, 특히 학교와 현장과의 연결을 모색하는 강좌이다.	
영화세미나(Seminar in Cinema)	이론 및 실습 3시간 3학점
고전영화 이론에서 현대 영화 이론에 이르는 전 부문을 교육하며 학생들은 이를 통해 자신이 만들려는 영화 작업의 정당성을 발견해 나간다. 영화의 이론 비평은 그 특성상 철학, 사회학, 심리학, 문학 등 주변 학문들과 밀접한 관계를 가지고 있으므로 이에 대한 집중적인 교육도 함께 병행된다.	
모션그래픽스(Motiongraphics)	이론 및 실습 3시간 3학점
본 과목은 영화의 타이틀, 광고영화의 로고 등을 포함하는 모션 그래픽의 기본적인 개념을 이해하고 애프터 이펙트, 컨버스천 등의 프로그램을 통해 창의적으로 사용할 수 있는 능력을 키운다.	

영화제작실습1(Film Production1)**이론 및 실습 3시간 3학점**

기초 영화제작 과정으로 필름의 특성을 이해하고 능숙하게 다룰 수 있도록 연마하며, 영상언어의 습득과 감각적 표출방법, 인물의 심리표현 등을 익힌다.

영화제작실습2(Film Production2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

영화제작실기의 최종 정리와 완성, 평가를 받는 과정이다. 편집, 녹음작업 등 모든 제작과정을 습득케 하여 영화제작에 있어서의 문제점들을 이해하고 현장경험을 축적하도록 한다.

관찰과 상상(Observation and Imagination)**이론 및 실습 3시간 3학점**

관찰을 통해 소재를 찾고 소재에 대한 조사를 통해 상상의 폭을 넓힌다.

컬러그레이딩 (Color Grading)**이론 및 실습 3시간 3학점**

컬러 그레이딩은 영상의 질을 향상시키는 과정으로 명암, 색조, 디테일 등 다양한 색의 요소들을 조정하는 기술적이고 예술적인 작업으로 디지털 영상 제작에 필수적인 요소이다.

창작기획실습1(Creative Planning Practice1)**이론 및 실습 3시간 3학점**

영화 시나리오 구성의 핵심 요소인 공시적, 통시적 욕구, 로그라인, 주도적 아이디어, 플롯, 캐릭터 및 3막 구분 작업을 실습하고 이를 트리트먼트 작업을 위한 기획안 작업으로 구체화 시킨다.

창작기획실습2(Creative Planning Practice2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

창작 기획서를 바탕으로 전문적인 트리트먼트 작업을 실습하여 원작 IP로서 그 상업적 가치를 높이는 능력을 배양한다. 이를 통해 원소스 멀티유즈 방식에 대응할 수 있는 산업적 적응 능력을 키운다.

4학년 교과목 내용

영화독립과제1, 2(Independent Study of Film1, 2)**이론 및 실습 3시간 3학점**

학생개인의 영화관련 특정 관심 분야를 연구하는 과정으로써 학생 개인의 관심 부분을 담당교수에게 제시하며 교수는 이에 대한 기술적, 미학적 자료를 학생에게 제공하고 학생은 다시 특정 연구 결과를 학기말에 제출한다. 이 과정으로 학생과 교수 사이의 개인적인 수업 특징을 갖는다.

영화제작실습3(Film Production3)**이론 및 실습 3시간 3학점**

영화 제작의 고급과정으로 편집에서 마스터의 완성까지 전 과정의 숙지와, 관객에게 어떠한 메시지를 전하고 어떤 테마를 제작해서 나타낼 것인가를 습득하게 하며 촬영 현장과의 연관을 모색하는 강좌이다.

영화제작실습4(Film Production4)**이론 및 실습 3시간 3학점**

졸업영화를 전제로 한 고급영화제작 코스로서, 연출, 촬영, 각본 등 제작과정을 최종 평가하는 과목이다.

장편시나리오 창작실습1(Feature Film Scenario Creation Practice1)**이론 및 실습 3시간 3학점**

창작 기획 실습을 통해 발굴한 작품을 시나리오화 하는 실습 과목. 100선 내외의 상업 영화 대본을 창작하며 발생하는 다양한 문제점을 해결하며 실무적 능력을 키운다. 이를 통해 수정대본 및 완성 대본 작업을 위한 토대를 구축한다.

장편시나리오 창작실습2(Feature Film Scenario Creation Practice1)**이론 및 실습 3시간 3학점**

장편 시나리오 창작실습 1을 통해 완성한 초고 대본을 수정하여 완성하는 단계 과목. 100선 내외의 상업 영화 대본을 창작하며 발생하는 다양한 문제점을 해결하며 사업화를 위한 산업계 전문가 대상 피칭 및 협의를 통해 실무 능력을 고도화시킨다.

영화영상비즈니스(Film Industry Business)**이론 및 실습 3시간 3학점**

산업으로서 영화영상에 대한 접근을 주목적으로 하며 실제 영화가 제작되는 단계들에 대한 실무적인 학습과 인턴십을 경험한다.

아이템 제작 실습론(IP Production Practice)**이론 및 실습 3시간 3학점**

영화영상 오리지널 콘텐츠를 창작함으로써 산업현장에서 사용되는 IP들에 대한 이해를 넓히고 실제 사용가능한 IP제작을 목적으로 한다.

졸업영화 및 시험(Graduate Film and Examination)**P학점**

영화영상 전공 학생들의 졸업과정으로서 자신들의 시나리오를 바탕으로 직접 촬영, 편집을 거쳐 상영할 수 있는 단편의 영화로서 이 과정을 이수해야 영화전공 학생들은 졸업할 수 있다.(Pass/Non-Pass)

7. 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 영화영상학과 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
졸업필수과목 이수	3학년까지 디지털영화제작기초, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1,2를 수강한 후, 4학년은 영화제작실습3,4 혹은 장편시나리오 창작실습1,2를 택일하여 수강한다. 영화영상비즈니스와 아이템제작실습론은 2학년부터 수강할 수 있으며 졸업전까지 학점을 취득한다.
졸업영화 및 시험 (TD1999) 학점 취득 (P / N P)	4학년 마지막 학기에 신청하는 교과목으로서 영화제작실습4 혹은 장편시나리오 창작실습2의 과목에서 학점을 취득하면(졸업영화 또는 장편 시나리오를 제출하면) PASS가 가능하다.

광고홍보영상학과

(Department of Advertising and Public Relations Video Art)

1. 교육목표

서경대학교 디자인&영상대학 광고홍보영상학과는 우리 대학교의 교육목표인 ‘창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록, 광고 미디어 활용 측면에서 디지털 환경의 모바일 SNS 등 플랫폼을 이용한 동영상 광고와 네이티브 광고 등의 성장, 영상 미디어 측면에서 모바일 시장의 성장 등 전공 요구 역량에 맞게 미래지향적인 교육을 통하여 새로운 광고 영상 미디어 환경에 발맞춘 전문적인 광고·홍보·영상·디자인 전문인 양성을 목표로 한다. 디지털시대의 광고·영상·디자인 전문인력 양성을 교육목표로 뉴미디어 중심의 광고 영상 제작 실무 교육을 목표로 한다. 광고 영상, 광고 디자인 분야에서 각 분야 전문인 양성을 위하여 각 전문 분야별로 패키지식 교과과정을 마련하며, 현장의 니즈를 반영한 학습과 실습을 통하여 실무교육을 강화한다. 이러한 목표를 달성하기 위해 광고 영상, 광고 크리에이티브, 광고 커뮤니케이션, 광고 디자인 분야의 현상분석과 문제도출, 솔루션 개발에 관한 실전적 광고 영상, 광고 디자인 제작 이론과 실무 분야 지식을 중심으로 교육한다.

- (1) 연구·교수·실습을 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성’을 위하여 우리 광고홍보영상학과는 정보기술(IT), 문화기술(CT)의 전문 지식을 바탕으로 창의성, 창조성, 탐구적 자질을 갖춘 광고·홍보·영상·디자인 전문가를 양성한다.
- (2) ‘인义(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성’을 위하여 우리 광고홍보영상학과는 문화적 정체성을 바탕으로 영상 미디어 환경의 변화에 적용 가능한 광고 영상·디자인 기획 능력 강화한다.
- (3) ‘용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성’을 위하여 우리 광고홍보영상학과는 뉴미디어를 활용한 광고 영상·디자인 제작 능력을 갖춘 전문가를 양성하는데 있다.

2. 교육과정 이수방법

□ 전공 이수방법

광고홍보영상학과 전공 교과과정은 기초전공, 실무 심화전공으로 분류된다. 기초전공은 광고 홍보 영상과 디자인 전 분야의 기초가 되는 과목으로 1,2학년 과정에 개설된다. 실무 심화전공은 광고홍보영상 분야의 주요 제작 능력과 실무적용 능력을 향상시키는 과목으로, 3,4학년 과정에 개설된다. 광고홍보영상학과 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의, 확인 후 수강 신청에 임하여야 한다.

광고홍보영상학과 재학생은 다음과 같은 기준에 따라 교과목을 이수하고 졸업요건을 충족하여야 한다.

- 1) 광고홍보영상학과의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문 교양 선택으로 구분되며, 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다. 모든 전공 개설 과목은 기본소양과 전공 능력을 배양하기 위해 전공 교육과정으로 구성되어있다.
- 2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 졸업에 필요한 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.

- 3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
- 4) 광고홍보영상학과 졸업을 위해서는 학과 내규로 지정한 교과목을 필수로 이수하여 학과에서 정한 졸업요건 기준을 충족하여야 하며, 7학기 또는 8학기 차에 학과에서 지정한 전공과목을 P로 평가받아야 한다. P 평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 기준(심사)을 충족하여야 한다.
- 5) 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

3. 전공 이수체계도

광고홍보영상학과 이수체계도									
전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		직무적용(진출) 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
광고 Creative 기초디자인	광고 타이포그래피		2D그래픽스 디자인	광고 편집디자인실무	OOH광고디자인	광고디자인 프로젝트 I	광고 포트폴리오 I	광고 포트폴리오 II	광고디자인 광고제작 전문가 SNS 광고디자인 BTL 광고디자인
		디지털그래픽스	광고이미지 스튜디오 II	디지털 일러스트레이션	광고 크리에이티브 디자인 II	IMC광고디자인	뉴미디어 광고제작	광고디자인 프로젝트 II	
		광고이미지 스튜디오 I	광고 편집디자인기초	광고 크리에이티브 디자인 I	디지털이미지 표현기법				광고대행사 PD CM 플래너 영상기획자 SNS 영상제작자 1인 크리에이터
광고 제작 PD 전문가		영상제작의이해	디지털영상 제작기초	광고영상 제작프로젝트	영상제작 프로듀싱		CF제작실습 II		CF 감독 프로덕션 PD 영상 편집 전문가 광고비주얼라이저 CF 콘티전문가 영상 촬영 전문가
	아이디어 발상기법		CF스토리보드 제작	카피라이팅 기초	카피라이팅 심화	1인미디어 크리에이티브		캡스톤 II	
광고 제작 Production 전문가			디지털영상촬영	CM영상촬영	광고영상 디자인	사운드 디자인			
			광고영상 편집기초	광고영상 비주얼이펙트	광고영상 모션그래픽	CF제작실습 I	캡스톤 I		
광고 Creative 기획/전략 전문가				광고 프로모션기획	실전광고기획서			광고세미나 II	광고 기획 전문가 IMC 전략전문가 디지털마케터 디지털광고회사 AE
	광고 기획의이해	광고와트렌드	광고전략기획	광고기획과 크리에이티브	광고기획실무	소비자행동과 IMC	광고세미나 I	실전 프레젠테이션	

4. 교과과정

학년	학기	학수번호	이수 구분	교과목명	학점	시간	과목구 분	비고
1학년	1	AD1001	전공	광고타이포그래피 (Advertising typography)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1004	전공	광고기획의이해 (understanding of Advertising planning)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1003	전공	아이디어발상기법 (Idea conception technique)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1002	전공	디지털그래픽스 (Digital graphics)	3	3	실습	
	2	AD1005	전공	광고이미지스튜디오 I (Advertising Image Studio I)	3	3	실습	
	2	AD1006	전공	영상제작의이해 (Understanding of video production)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1007	전공	광고와트렌드 (Advertisements and Trends)	3	3	이론	
2학년	1	AD1008	전공	2D그래픽스디자인 (2D Graphics Design)	3	3	실습	
	1	AD1009	전공	광고이미지스튜디오 II (Advertising Image Studio II)	3	3	실습	
	1	AD1010	전공	광고편집디자인기초 (Advertising Editing Design Foundation)	3	3	실습	
	1	AD1011	전공	광고영상제작프로젝트 (Advertising Video Production Project)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1012	전공	디지털영상촬영 (Digital imaging)	3	3	실습	
	1	AD1013	전공	광고영상편집기초 (Advertising video editing basics)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1014	전공	CF스토리보드제작 (Production of CF storyboards)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1015	전공	광고전략기획 (Advertising Strategy Planning)	3	3	이론	
	2	AD1016	전공	광고편집디자인실무 (Advertising editing design practice)	3	3	실습	
	2	AD1017	전공	디지털일러스트레이션 (Digital Illustration)	3	3	실습	
	2	AD1018	전공	광고크리에이티브디자인 I (Advertising Creative Design I)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1019	전공	광고영상비주얼이펙트 (The visual effect of the commercial video)	3	3	실습	
	2	AD1020	전공	디지털영상제작기초 (Digital image production foundation)	3	3	실습	
	2	AD1021	전공	카피라이팅기초 (copywriting basics)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1022	전공	광고프로모션기획 (Planning advertising promotions)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1023	전공	광고기획과크리에이티브 (Advertising Planning and Creative)	3	3	이론및 실습	

학년	학기	학수번호	이수 구분	교과목명	학점	시간	과목 구분	비고
3학년	1	AD1024	전공	OOH광고디자인 (OOH Advertising design)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1025	전공	광고크리에이티브디자인Ⅱ (Advertising Creative Design Ⅱ)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1026	전공	디지털이미지표현기법 (Digital image expression techniques)	3	3	실습	
	1	AD1027	전공	광고영상모션그래픽 (Advertising Video Motion Graphics)	3	3	실습	
	1	AD1028	전공	CM영상촬영 (CM video shooting)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1029	전공	광고영상디자인 (Advertising video design)	3	3	실습	
	1	AD1030	전공	영상제작프로듀싱 (Video production and production)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1031	전공	실전광고기획서 (actual advertising proposal)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1032	전공	광고기획실무 (advertising planning practice)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1033	전공	광고디자인프로젝트 I (Advertising Design Project I)	3	3	실습	
	2	AD1034	전공	IMC광고디자인 (IMC Advertising Design)	3	3	실습	
	2	AD1035	전공	사운드디자인 (sound design)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1036	전공	CF제작실습 I (CF Production Practice I)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1037	전공	1인미디어크리에이티브 (a one-person media creative)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1038	전공	카피라이팅심화 (Advertising Copywriting Deepens)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1039	전공	소비자행동과IMC (consumer's behavior & IMC)	3	3	이론	
4학년	1	AD1040	전공	광고포트폴리오 I (Advertising Portfolio I)	3	3	실습	
	1	AD1041	전공	뉴미디어광고제작 (Production of new media ads)	3	3	이론및 실습	
	1	AD1042	전공	CF제작실습Ⅱ (CF Production Practice Ⅱ)	3	3	실습	
	1	AD1043	전공	캡스톤 I (Capstone I)	3	3	실습	
	1	AD1044	전공	광고세미나 I (advertising seminar I)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1045	전공	광고포트폴리오Ⅱ (Advertising Portfolio Ⅱ)	3	3	실습	
	2	AD1046	전공	광고디자인프로젝트Ⅱ (Advertising Design Project Ⅱ)	3	3	실습	
	2	AD1047	전공	캡스톤Ⅱ (Capstone Ⅱ)	3	3	실습	
	2	AD1048	전공	광고세미나Ⅱ (advertising seminar Ⅱ)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1049	전공	실전프레젠테이션 (presentation)	3	3	이론및 실습	
	2	AD1999	전공	졸업작품및시험 (Graduate Examination & Work)	P	0	실습	

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

AD1001 광고타이포그래피 (Advertising typography)

강의 및 실습 3시간 3학점

광고 미디어 타이포그래피, 디지털 타이포그래피의 경향, 인쇄프로세스 등 타이포그래피를 기초단계에서부터 단계별로 학습하고 타이포그래피를 통해 광고 디자인을 성공적으로 수행하는데 필요한 기본 능력을 함양한다.

AD1002 디지털그래픽스 (Digital graphics)

실습 3시간 3학점

컴퓨터 기초 디자인의 원리를 학습하고, Adobe 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 디지털 이미지, 광고 디자인 등에 필요한 기본 디자인을 습득하고, 다양한 광고 디자인 분야에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

AD1003 아이디어발상기법 (Idea conception technique)

강의 및 실습 3시간 3학점

광고커뮤니케이션 목표 달성을 위한 크리에이티브 전략을 수립하고 이를 바탕으로 아이디어가 왜 중요한지, 좋은 아이디어를 얻기위한 방법, 아이디어 도출 실습, 아이디어 썸네일 실습, 제품 분석, 소비자 분석, 경쟁분석, 환경 분석, 광고 시안 제작 실습 등을 학습한다.

AD1004 광고기획의이해 (understanding of Advertising planning)

강의 및 실습 3시간 3학점

광고기획의 전 과정을 체계적으로 학습함으로써 마케팅커뮤니케이션 기획의 개념을 이해하고 기획능력을 제고하여 광고커뮤니케이션 기획서를 작성할 수 있는 전문성을 배양한다.

AD1005 광고이미지스튜디오 I (Advertising Image Studio I)

실습 3시간 3학점

광고이미지 촬영 현장 경험을 바탕으로 광고사진 촬영에 대한 더욱 구체적이고 심층적인 촬영과 조명 사용법, 그리고 디지털 카메라로 고화질의 광고사진을 표현해내기 위한 다양한 기법과 기술들을 학습한다.

AD1006 영상제작의이해 (Understanding of video production)

강의 및 실습 3시간 3학점

콘텐츠의 무형적 가치와 크리에이티브 발상법 습득을 통해 크리에이티브한 콘텐츠 개발이 가능한 융복합 개발 능력을 함양함

AD1007 광고와트렌드 (Advertisements and Trends)

강의 3시간 3학점

콘텐츠의 무형적 가치와 크리에이티브 발상법 습득을 통해 크리에이티브한 콘텐츠 개발이 가능한 융복합 개발 능력을 함양함.

2학년 교과목 내용

AD1008 2D그래픽스디자인 (2D Graphics Design)

실습 3시간 3학점

컴퓨터 기초 디자인의 원리를 학습하고, 포토샵(Photoshop) 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽(광고, 타이포그래픽, 그래픽디자인 등)에 필요한 기본 디자인을 습득하고, 광고디자인 분야에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

AD1009 광고이미지스튜디오II (Advertising Image Studio II)

실습 3시간 3학점

광고이미지 촬영 현장 경험을 바탕으로 실무에 있어서 광고사진 촬영에 대한 더욱 구체적이고 심층적인 촬영과 조명 사용법, 그리고 디지털 카메라로 고화질의 광고사진을 표현해내기 위한 다양한 실습을 통해 촬영에 대한 실무를 이해한다.

AD1010 광고편집디자인기초 (Advertising Editing Design Foundation) 실습 3시간 3학점

광고 편집디자인의 개념과 편집프로그램, 컷셋 개발, 문자, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃의 방법론과 오프라인에서의 프린팅, 바인딩, 온라인에서의 편집기법 등을 학습한다. 또한 인쇄 광고의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 DTP를 학습한다.

AD1011 광고영상제작프로젝트 (Advertising Video Production Project) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고 기획에서 광고 영상 제작에 이르는 프로세스를 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 영상 제작을 위한 이론을 학습하고, 영상 제작 실습을 통해 스토리보드 제작에서 최종 광고 영상 제작까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1012 디지털영상촬영 (Digital imaging) 실습 3시간 3학점

디지털 영상 제작 프로세스를 학습을 통하여 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 디지털 광고 영상 촬영과 제작에 대한 이해를 높인다. 또한 제작 실습을 통해 시나리오 및 최종 영상 촬영과 편집까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1013 광고영상편집기초 (Advertising video editing basics) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고 영상 제작에 이르는 프로세스와 광고 영상 편집을 위한 이론을 학습하고, 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 편집 내용을 담는 스킬을 익히며, 편집 실습을 통해 최종 광고 영상 제작까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1014 CF스토리보드제작 (Production of CF storyboards) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고 영상 스토리보드 제작을 위한 이론을 학습하고, 실습을 통해 CF 제작을 위한 스토리보드의 기본적인 작화 원리를 익히고, 그에 따른 작화 법을 제대로 습득하는 것을 목표로 한다. 최종 광고 영상 제작까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1015 광고전략기획 (Advertising Strategy Planning) 강의 3시간 3학점

광고기획의 전 과정을 체계적으로 학습함으로써 마케팅커뮤니케이션 기획의 개념을 이해한다. 또한 시장의 상황분석을 시작으로 하여 제품과 소비자와 관련된 현상분석 및 이를 토대로 기획능력을 제고하여 광고커뮤니케이션 기획서를 작성할 수 있는 전문성을 배양한다.

AD1016 광고편집디자인실무 (Advertising editing design practice) 실습 3시간 3학점

인쇄 광고 편집디자인의 개념과 편집프로그램 학습과 인쇄 광고의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 그 전 과정을 학습한다.

AD1017 디지털일러스트레이션 (Digital Illustration) 실습 3시간 3학점

광고물의 다양한 형태의 일러스트레이션 툴의 특성을 이해하고 이들 정보를 컴퓨터에서 표현, 저장, 처리, 전송하기 위한 기초 이론들을 교육하며, 실험실습을 통해 이러한 이론들을 구현하는 방법들을 습득케 함으로써 광고 이미지 개발, 멀티미디어 통신 및 광고 디자인 분야의 고급 기술인으로서 활약할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

AD1018 광고크리에이티브디자인 I (Advertising Creative Design I) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고의 크리에이티브의 기초 이론과 광고 디자인 전략 수립에 필요한 지식요소들과 그에 따른 표현전략에서 제작에 이르는 기초과정을 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 기법을 구사하는 능력을 함양한다.

AD1019 광고영상비주얼이펙트 (The visual effect of the commercial video)**실습 3시간 3학점**

디지털 영상 제작을 위해 알아야 할 촬영과 영상소스 편집 등 기본적인 활용법에 대하여 구체적으로 알아본다. 또한 특수촬영방법을 더하여 영상효과의 흥미를 유도한다. 각 실습 과정에서 피교육생들에게 주어지는 과제는 각자가 선택한 시나리오 제작과 연계하여 진행하게 된다. 이 과정을 통하여 디지털 영상 제작의 이해와 전반적인 제작과정을 학습할 수 있으며 향후 디지털 영상 콘텐츠 전문가로서 기본적인 소양을 마련한다.

AD1020 디지털영상제작기초 (Digital image production foundation)**실습 3시간 3학점**

디지털 미디어를 위한 영상 제작 프로세스를 학습하고, 실습을 통해 시나리오 및 최종 영상 촬영과 편집까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1021 카피라이팅기초 (copywriting basics)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고 카피에 대한 정의와 실제 카피라이터들이 카피에 대해 가지고 있는 생각과 그들이 아이디어 발상을 어떻게 하느냐를 이론 및 실무적 노하우를 통해 카피라이팅의 전반적인 과정을 알아보고, 실제 광고 및 크리에이티브 컨셉 도출, 기본적인 아이디어이션, 카피 실습, 광고시안 작업 등 카피라이팅을 통한 크리에이티브 전 과정을 학습한다.

AD1022 광고프로모션기획 (Planning advertising promotions)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고와 프로모션의 기본개념과 용어 이해, 세일즈프로모션 전략의 기반이 되는 기초이론의 이해, 브랜드에 대한 이해, 소비자에 대한 이해 등 이론과 사례를 통해 학습하고 토론과 실습으로 광고 프로모션 전문가로서의 기초소양을 배양한다.

AD1023 광고기획과크리에이티브 (Advertising Planning and Creative)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고기획이 크리에이티브에 미치는 영향에 대해서 실제 사례를 통해 학습함으로써 기획과 크리에이티브의 관계를 이해한다. 또한 시장의 상황분석을 시작으로 하여 제품과 소비자와 관련된 현상분석 및 이를 토대로 한 크리에이티브 전략, 광고 목표 설정 과정, 광고·PR전략, 프로모션전략, 매체전략 등 세부적인 광고 기획능력을 함양한다.

3학년 교과목 내용**AD1024 OOH광고디자인 (OOH Advertising design)****강의 및 실습 3시간 3학점**

OOH 광고의 정의와 종류, OOH 광고발달사, OOH 광고의 전략적 접근을 위한 OOH 광고기획과정, OOH 광고관리 부분으로 OOH 광고시스템 및 관리내용을 다루게 되며 아울러 BTL광고법규 등을 학습한다.

AD1025 광고크리에이티브디자인Ⅱ (Advertising Creative Design Ⅱ)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고의 크리에이티브 실무와 광고 디자인 전략 수립에 필요한 지식요소들과 그에 따른 표현전략에서 제작에 이르는 실무 과정을 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 기법을 구사하는 능력을 함양한다.

AD1026 디지털이미지표현기법 (Digital image expression techniques)**실습 3시간 3학점**

광고이미지 제작 현장 경험을 바탕으로 디지털미디어에서의 광고 이미지 제작에 대한 더욱 구체적이고 심층적인 스킬과 고화질의 디지털 이미지를 표현해내기 위한 다양한 기법과 기술들을 학습한다.

AD1027 광고영상모션그래픽 (Advertising Video Motion Graphics)**실습 3시간 3학점**

광고 문자를 비롯한 광고물에 있어서 각종 조형적, 기호적 요소, 이미지 전달을 위한 그래픽 요소 등을 활용, 응용할 수 있는 광고 디자인 감각과 표현의 연출을 연구하고, 키네틱타이포그래피를 비롯한 일련의 그래픽디자인 관련 수업에서 습득한 지식을 심화, 융합하여 광고, Station ID, CF, 뮤직비디오 등 다양한 매체가 필요로 하는 산업 기준의 고품질 모션디자인을 제작하고 학습한다.

AD1028 CM영상촬영 (CM video shooting)**강의 및 실습 3시간 3학점**

디지털 미디어를 위한 CM 영상 제작 프로세스를 학습하고, 촬영 실습을 통해 시나리오 및 최종 영상 촬영과 편집까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1029 광고영상디자인 (Advertising video design)**실습 3시간 3학점**

실무 광고 영상 편집을 위한 이론을 학습하고, 실습을 통해 편집 툴을 활용하여 최종 광고 영상 제작까지의 프로세스를 이해하고 학습한다.

AD1030 영상제작프로듀싱 (Video production and production)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고 영상콘텐츠 제작을 위한 이론을 학습하고, 광고 영상콘텐츠 제작 프로세스를 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 영상 제작에 대한 이해를 높인다.

AD1031 실전광고기획서 (actual advertising proposal)**강의 및 실습 3시간 3학점**

제품의 본질로부터 경쟁제품의 이미지를 분석하여 소비자의 심리적 태도 등을 연구하여 소비자가 물건을 살 때 결정 기준으로 사는 구매 준거에 영향을 주는 심리적 요인을 파악하여 기업이 목적하는 구매 행동을 구체적으로 유도하는 커뮤니케이션 행위의 일부를 말한다. 본 교과목은 실제 제품 및 기업을 조사하고 분석하여 도출해낸 광고 기획서를 작성함으로써 상황분석, 광고 기본전략, 광고 크리에이티브 전략, 광고매체 전략 과정을 학습한다.

AD1032 광고기획실무 (advertising planning practice)**강의 및 실습 3시간 3학점**

디지털 미디어 기술이 발달함에 따라 마케팅 커뮤니케이션의 패러다임도 진화를 거듭했고, 광고와 테크놀로지가 결합된 광고 기술(ad tech)은 광고기획과 창작에 획기적인 변화를 가져오고 있다. 따라서 광고 기획의 전 과정을 체계적으로 학습함으로써 마케팅커뮤니케이션 기획의 개념을 이해하고 기획능력을 제고하여 광고커뮤니케이션 기획서를 작성할 수 있는 전문성을 배양한다.

AD1033 광고디자인프로젝트 I (Advertising Design Project I)**실습 3시간 3학점**

디지털미디어 광고제작의 기초 이론과 더불어 다양한 종류의 광고 프로젝트 실습(제작)을 통하여 다양한 디지털 미디어의 특징을 이해하고, 다양한 디지털미디어 환경에서 정보의 체계적인 시각화 작업의 새로운 표현 가능성을 연구하고 실습하는데 역점을 둔다.

AD1034 IMC광고디자인 (IMC Advertising Design)**실습 3시간 3학점**

IMC의 틀에서 마케팅 커뮤니케이션 도구들의 기능과 역할을 소개하고 통합된 마케팅 커뮤니케이션 효과를 극대화하기 위해 IMC 효과와 관련된 주요 분야와 작동기제를 학습함과 동시에 IMC를 어떻게 기획하고 디자인해야 하는지에 대한 이해를 목표로 한다.

AD1035 사운드디자인 (sound design)**강의 및 실습 3시간 3학점**

CF 촬영 현장의 동시녹음 진행절차에서부터 포스트 프로덕션에서 진행되는 사운드 믹싱에 이르는 CF 사운드의 디자인까지 학습 한다. 아울러 오디오 녹음에 필요한 장비와 디지털 오디오 녹음 방식, 사운드 디자이너의 사운드 진행 작업과정, 사운드 이펙트 등도 실습을 통하여 학습 한다.

AD1036 CF제작실습 I (CF Production Practice I)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고 TV-CF제작 실무프로세스를 학습하며 광고 영상콘텐츠 제작 프로세스의 학습을 통해 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 영상 제작에 대한 이해를 높인다. 완성도 높은 CF영상을 만들 수 있는 역량을 함양한다.

AD1037 1인미디어크리에이티브 (a one-person media creative)**강의 및 실습 3시간 3학점**

1인 미디어 영상은 대부분 스마트폰으로 접근하므로 스마트폰이라는 매체 특성에 맞도록 제작해야 한다. 효과적인 1인 미디어 영상을 만들기 위한 방법을 광고 형식, 영상 설계, 인기 소재, 인기 표현, 제목 작성 순으로 학습한다.

AD1038 광고카피라이팅심화 (Advertising Copywriting Deepens)**강의 및 실습 3시간 3학점**

카피라이팅의 전반적인 과정을 알아보고, 실제 광고 및 크리에이티브 컨셉 도출, 기본적인 아이디어션, 카피 실습, 광고시안 작업 등 카피라이팅을 통한 크리에이티브 전과정을 학습한다.

AD1039 소비자행동과IMC (consumer's behavior & IMC)**강의 3시간 3학점**

IMC의 기본 개념을 학습하고, IMC 전략, 소비자 행동, 커뮤니케이션의 과정 및 크리에이티브 전략, 매체 전략, 직접 마케팅, 판매 촉진, 국제 광고 등 변화한 사회와 소비자의 환경에 맞는 새로운 시각의 IMC 전략을 학습한다.

4학년 교과목 내용

AD1040 광고포트폴리오 I (Advertising Portfolio I)**실습 3시간 3학점**

포트폴리오의 구상에서부터 확실한 목적에 의한 파일링 방법, 효과적인 작품 촬영법과 편집의 노하우, 포트폴리오 인터뷰를 위한 치밀한 준비, 서로 다른 유형의 디지털 포트폴리오를 활용하는 기술과 관심을 끌어당기는 노하우 등을 학습한다.

AD1041 뉴미디어광고제작 (Production of new media ads)**강의 및 실습 3시간 3학점**

뉴미디어에 대한 정확한 이해와 이를 이용한 광고제작에 필요한 배경 지식과 방법론을 연구한다. 다양한 디지털미디어 환경에서 정보의 체계적인 시각화 작업의 새로운 표현 가능성을 연구하고 실습하는데 역점을 둔다.

AD1042 CF제작실습 II (CF Production Practice II)**실습 3시간 3학점**

광고 TV-CF제작 실무프로세스를 학습하며 광고 영상콘텐츠 제작 프로세스의 학습을 통해 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 영상 제작에 대한 이해를 높인다. 완성도 높은 CF영상을 만들 수 있는 역량을 함양한다.

AD1043 캡스톤 I (Capstone I)**실습 3시간 3학점**

광고홍보전공 학생이 실제 실무에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 졸업 시 학부과정동안 배운 이론을 바탕으로 하나의 과제를 문제 발굴, 기획, 문제를 해결하는 전 과정을 경험할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

AD1044 광고세미나 I (advertising seminar I)**강의 및 실습 3시간 3학점**

최근 광고 분야에서 주목을 끄는 주제를 선정하여 관련 서적 및 자료를 조사·탐독하고 토론을 전개함으로써 광고 활동에 도움을 줄 기본적인 안목을 수립하고 최신 PR 경향에 대한 이해를 높인다.

AD1045 광고포트폴리오II (Advertising Portfolio II)**실습 3시간 3학점**

최근 광고 분야에서 주목을 끄는 주제를 선정하여 관련 서적 및 자료를 조사·탐독하고 토론을 전개함으로써 광고 활동에 도움을 줄 기본적인 안목을 수립하고 최신 PR 경향에 대한 이해를 높인다.

AD1046 광고디자인프로젝트II (Advertising Design Project II)**실습 3시간 3학점**

디지털미디어에 대한 정확한 이해와 이를 이용한 광고제작에 필요한 배경 지식과 방법론을 연구한다. 다양한 디지털미디어 환경에서 정보의 체계적인 시각화 작업의 새로운 표현 가능성을 연구하고 실습하는데 역점을 둔다.

AD1047 캡스톤 II (Capstone II)**실습 3시간 3학점**

각 학생 (그룹)은 선택한 공모전 과제를 분석, 기획 및 실행전략을 제안하게 되며 이를 통해 전략적 사고, 문제해결능력, 그리고 전략수립 등 광고홍보전문가로서의 필수 자질을 습득하게 된다.

AD1048 광고세미나 II (advertising seminar II)**강의 및 실습 3시간 3학점**

광고 제작, 광고물 관리, 대행사 관리, CI, PI, 브랜드 마케팅, 온라인 광고 등 실무에서부터 커뮤니케이션 이론, 경영 이론, 마케팅 이론, 기호학, 스토리텔링 등 PR을 위한 기초 소양을 탐구하고 학습한다.

AD1049 실전프레젠테이션 (presentation)**강의 및 실습 3시간 3학점**

효율적인 발표력(presentation skill)을 지니기 위해 프레젠테이션과 토론에 대한 전반적인 지식과 실천적인 경험을 쌓는데 목적을 둔다. 따라서 차별적이고 효과적으로 전달할 수 있는 커뮤니케이션 기술을 습득하여 프레젠테이터로서의 능력을 배양함을 목표로 한다.

AD1999 졸업시험및작품 (Graduate Examination & Work)**실습 0시간 P학점**

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 평가를 위해 작품을 출품해서 평가를 받아야 하며, 졸업시험은 공통, 전공시험을 응시해서 통과해야 한다. (요점 : 졸업 능력 평가)
(Pass/Non-Pass로 평가됨)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 광고홍보영상학과 졸업요건 >

구분	내용
학년별 전공과목 이수 및 졸업요건	■ 1학년: 매 학기 1학년 전공 교과목 3과목 이상 수강 필수. ■ 2학년: 매 학기 2학년 전공 교과목 4과목 이상 수강 필수. ■ 3학년: 매 학기 3학년 전공 교과목 4과목 이상 수강 필수. ■ 4학년은 4학년 1학기 전공 교과목 2과목 이상 수강 필수. ■ 4학년은 졸업작품 발표와 평가를 통과해야 한다.★
부전공, 복수전공 학생	■ 학교 규정에 따른 전공 학점을 이수하고, 졸업작품 발표와 평가를 통과(P)해야 한다.
편입학생	■ 광고홍보영상학과 내규는 3, 4학년만 적용한다. ■ 졸업작품 발표와 평가를 통과(P)해야 한다.

★ 졸업작품 발표는 소속 전공의 작품을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 발표 자격을 부여한다. 해당 전공의 작품을 수행 할 능력을 갖추었는가의 여부는 1학년, 2학년, 3학년 총 3개 학년 6학기에 걸쳐 1학년은 매 학기 소속 전공의 과목을 9학점, 2학년-3학년은 매 학기 12학점 이상 이수했는가의 여부를 성적증명서를 제출하여 심사한다.

- 4학년은 최소 1학기 전공과목을 반드시 6학점 이상 이수하도록 한다.
- 졸업작품 발표는 7학기 또는 8학기 차에 학과 전공과목인 [광고포트폴리오 I, II] 교과목 수업을 통하여 작품을 제작, 발표하고 평가를 통과(P)로 받아야 한다.
- P(Pass)평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 작품 평가 기준(심사)을 충족하여야 한다.
- 타과에서 부전공, 복수전공을 진행하는 경우에도 졸업작품 발표에 해당하는 [광고포트폴리오 I, II] 교과목을 이수하고 P로 평가받아야 한다.
- 편입학자는 3학년, 4학년에 한하여 광고홍보영상학과의 내규를 적용한다.



미 용 예 술 대 학

(College of Beauty Art)

1. 교육목적

서경대학교 미용예술대학은 지혜, 인의, 용기를 갖추며 세계적 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고 진취적인 전문 미용인으로서 뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재를 양성하고자 한다. 교과 과정은 국제 표준화된 전문적이고 실용적인 교육을 통한 국제적 경쟁력을 갖춘 미용 전문 인력 양성에 목표를 두고 있다.

2. 교육목표

1. 전문적 기술과 지식을 바탕으로 분석적 사고를 통한 창의적이고 창조적인 탐구 능력을 배양할 수 능력을 기른다.
2. 폭넓은 교양과 참된 인성, 세계적 안목을 고루 갖춘 진취적인 글로벌 뷰티 리더로 성장할 수 있는 능력을 기른다.
3. 국가 및 국제 사회의 발전에 기여할 수 있는 철저한 직업윤리와 용기, 실천력을 겸비한 전문 인력으로 성장할 수 있는 능력을 기른다.

헤어디자인학과

(Department of Hair Design)

1. 교육목표

서경대학교 미용예술대학 헤어디자인학과는 대학의 교육목표인 ‘창조적인 탐구인 양성, 세계적인 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록 지혜, 인의, 용기를 갖추며 세계적 흐름을 주도할 수 있는 열정적이고 진취적인 전문 미용인으로서 뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재를 양성하고자 한다. 산업계에 필요한 인재 양성을 위하여, 현장 실무 중심의 교과로 학생들의 전문적 실무능력을 함양하여 헤어디자이너로 성장하며 살롱비즈니스 창업을 할 수 있도록 한다. 또한, 창의성과 예술성을 겸비한 장인정신을 바탕으로 창의·융합적 사고와 공감을 통한 실천적 소통능력을 갖춘 헤어 서비스 분야의 리더가 될 수 있도록 한다. 전문적이고 실용적인 교육으로 국제적 경쟁력을 갖춘 미용 전문 인력 양성에 목표를 두고 다음과 같은 교육목표를 설정하였다

- (1) 미용 서비스 분야의 전문적 기술과 지식을 바탕으로 창의적 실무능력을 겸비한 전문 미용인을 양성한다.
- (2) 공익 실천을 위한 폭넓은 교양과 참된 인성, 세계적 안목을 고루 갖춘 진취적인 글로벌리더를 양성한다.
- (3) 뷰티 분야의 실용적 가치를 추구하며 성장할 수 있는 자기주도형 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 1) 헤어디자인학과 교육과정은 교양 교육과정 (핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공 이수학점은 헤어디자인학과 전공(48학점), 복수전공 36학점, 부전공 21학점(2023학년도 입학자 부터 24학점 이상)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.
- 2) 헤어디자인학과 전공교육 과정은 기초, 심화, 실무 중점 과정으로 구분하여 진행된다. 1학년은 기초공통, 기초전공 교육과정으로 운영되며 전공능력을 배양하기 위해 기본적인 이론과 방법을 학습하는 과정이다. 2, 3학년은 전공 심화 교육과정으로 운영되며 전공지식과 기술 테크닉을 보다 심도 있게 학습하는 교육과정이다. 4학년은 현장실무 교육과정으로 운영되며 미용 산업체에 적용 가능한 실무능력을 습득하기 위한 과정이다. 이러한 교과과정을 통해서 헤어분야의 전문 기술 능력을 보유할 수 있으며, 경쟁력 있는 헤어디자이너를 양성할 수 있다.

3. 전공 이수체계도

헤어디자인학과							전공필수		직무 적용 (진출) 분야
전공능력	기초과정		심화과정				전문가과정		
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	
헤어디자인 표현 능력	Hair cut design	Men's Hair cut design	Barbering	Trend Hair cut	Trend Hair color	Hair Art Design			헤어디자이너/ 맨즈헤어디자 이너
	Blow dry & iron	Hair Coloring	Hair perm design	Heating Perm Design	Editorial Hair Styling		Preparation for Final work	Final work	
			Up-style techniques						
헤어서비스 경영 능력	Hair science & shampooing	피부과학	헤어융합프로 젝트1	Head Spa	AI Beauty Content	Beauty Service Management			살롱경영 /뷰티 매니저
			Hub Hair			Design thinking for hair trend			
헤어디자인 글로벌 능력	Trend Make- up	Beauty Illustration	Color Diagnostic and Image Making		Beauty Styling	Hair Trend Seminar	네일 아트 디자인 발상		글로벌 크리에 이터/ 글로벌 헤어 트렌드 강 사/헤어스타일 리스트/교육강 사
		Fashion Make-up					Course of hair designer4		
헤어디자인 활용 능력		Salon training1	Salon training2	Salon training3	Perm Design Salon Work	Coloring Design Salon Work		Blaze& Extension Hair Technique 헤어디자이너 승급테스트	

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	HD1069	전공	Hair cut design	3	3	이론+실습	
	1	HD1066	전공	Hair science & shampooing	3	3	이론+실습	
	1	HD1067	전공	Blow dry & iron	3	3	이론+실습	
	1	HD1068	전공	Trend Make-up	3	3	이론+실습	
	2	HD1064	전공	피부과학	3	3	이론+실습	
	2	HD1065	전공	Men's Hair cut design	3	3	이론+실습	
	2	HD1070	전공	Beauty Illustration	3	3	이론+실습	
	2	HD1071	전공	Hair Coloring	3	3	이론+실습	
	2	HD1075	전공	Fashion Make-up	3	3	이론+실습	
	2	HD1026	전공	Salon training program 1	3	3	이론+실습	P-nP
2	1	HD1072	전공	Barbering	3	3	이론+실습	
	1	HD1073	전공	up-style techniques	3	3	이론+실습	
	1	HD1074	전공	Hair perm design	3	3	이론+실습	
	1	HD1047	전공	Color Diagnostic and Image Making	3	3	이론+실습	
	1	HD 1027	전공	Salon training program 2	3	3	이론+실습	P-nP
	1	HD1052	전심	헤어 융합프로젝트1	2	2	이론+실습	전공 필수,P-nP
	1	HD1089	전심	Hub Hair	2	2	실습	전공 필수,P-nP
	2	HD1076	전공	Trend Hair cut	3	3	이론+실습	
	2	HD1087	전공	Head Spa	3	3	이론+실습	
	2	HD1080	전공	Heating Perm Design	3	3	이론+실습	
3	2	HD1028	전공	Salon training program 3	3	3	이론+실습	P-nP
	1	HD1078	전공	Trend Hair Color	3	3	이론+실습	
	1	HD1091	전공	Perm Design Salon Work	3	3	이론+실습	
	1	HD1080	전공	Heating Perm Design,	3	3	이론+실습	
	1	HD1093	전공	Editorial Hair Styling	3	3	이론+실습	
	1	HD1082	전공	Beauty Styling	3	3	이론+실습	
	1	HD1090	전공	AI Beauty Content	3	3	이론+실습	
	2	HD1083	전공	Beauty Service Management	3	3	이론+실습	
	2	HD1092	전공	Coloring Design Salon Work	3	3	이론+실습	
	2	HD1084	전공	Hair Art Design	3	3	이론+실습	
4	2	HD1085	전공	Hair Trend Seminar	3	3	이론+실습	
	2	HD1081	전공	Design thinking for hair trend	3	3	이론+실습	
	1	HD1062	전공	네일아트 디자인발상	3	3	이론+실습	
	1	HD1049	전공	Preparation for Final work	3	3	이론+실습	P-nP
	1	HD1034	전공	Course of hair designer4	3	3	이론+실습	
	2	HD1088	전공	Blaze& Extension Hair Technique	3	3	실습	
	2	HD1050	전공	Final work	3	3	이론+실습	P-nP
	2	HD1024	전공	헤어디자이너 승급테스트	1	0	실험실습	P-nP

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

HD1069 Hair cut design

강의 및 실습 3시간 3학점

기본 커트와 응용 커트를 기초로 지식과 기술을 학습하여 창의적인 커트 스타일 설계를 할 수 있으며, 혼합형 헤어커트를 다양한 테크닉을 적용하여 시술하고 스타일을 완성하도록 학습한다.

HD1066 Hair science&shampooing

강의 및 실습 3시간 3학점

모발과 두피의 해부학적 구조 및 생리적 특성과 물리적, 화학적 성질을 학습하고 현장실무에 필요한 모발과 두피에 맞는 샴푸 방법과 화학적 시술에 필요한 샴푸 방법 능력을 습득한다.

HD1067 Blow dry&iron

강의 및 실습 3시간 3학점

블로우 드라이와 아이론의 개념 및 종류를 이해하고, 헤어 스타일 연출 방법에 따른 블로우 드라이 및 아이론 적용 방법에 대한 지식과 기술 습득을 통해 현장실무에 부합된 다양한 헤어 스타일을 연출한다.

HD1068 Trend Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

트렌드를 반영한 다양한 주제의 메이크업 테크닉을 습득하기 위한 교과목으로, 주제에 맞는 메이크업 디자인 학습을 통해 뷰티컬렉션에 적용하는 메이크업 디자인을 실현한다.

HD1064 피부과학

강의 및 실습 3시간 3학점

피부 및 두피관리의 개념을 이해하고 피부 및 두피관리 시장의 현황 및 경향을 파악하여 전문적인 피부 및 두피관리사로서의 직무에 대한 지식을 학습한다.

HD1065 Men's Hair cut design

강의 및 실습 3시간 3학점

남성 헤어 디자인의 기초 이론과 커트 테크닉을 익히고 남성 헤어커트의 다양한 디자인을 학습하여 위그나 모델에 연출하고 디자인 요소의 형태와 질감에 따른 다양한 스타일의 창의적 남성 헤어디자인을 연출할 수 있다.

HD1070 Beauty Illustration.

강의 및 실습 3시간 3학점

뷰티디자인을 시각화하고 스타일 분석을 통해 디자인한다. 일러스트의 기초인 도형 실습과 기본 구조를 학습하여 원하는 이미지를 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

HD1071 Hair Coloring

강의 및 실습 3시간 3학점

헤어컬러링을 위한 색채 기초 이론을 바탕으로 염색제와 중화제를 선정하고 헤어컬러 디자인에 맞는 헤어컬러링 테크닉을 적용하여 완성한다

HD1026 Salon Training Program 1

강의 및 실습 3시간 3학점

고객의 헤어 디자인에 따른 시술방법을 익힘으로써 헤어 스타일을 완성할 수 있다. 이를 위해 샴푸 방법, 헤어드라이, 아이론 테크닉을 익히고 스타일링 테크닉을 적용하여 완성한다.

2학년 교과목 내용

HD1072 Barbering

강의 및 실습 3시간 3학점

남성 스타일 이론을 학습하고 커트의 다양한 기술을 습득하며 남성의 두상과 모발의 특성을 분석하여 스타일을 연출할 수 있다

HD1073 Up-style Techniques**강의 및 실습 3시간 3학점**

업스타일의 기초지식, 도구의 종류 및 사용 방법, 기본 테크닉을 습득하고 응용 테크닉을 활용하여 고객의 요구와 목적에 맞는 업스타일 디자인으로 연출한다.

HD1074 Hair Perm Design**강의 및 실습 3시간 3학점**

모발의 구조와 물리적, 화학적 특징에 대한 학습을 통해 기본적인 펌 웨이브의 원리를 이해하고 기초적인 테크닉을 습득하여 모발의 형태에 표현하고자 하는 질감을 분석하여 헤어 펌 디자인을 연출한다.

HD1047 Color Diagnostic and Image Making**강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업, 패션, 헤어 등을 창조적으로 이미지 디자인 개발 및 연출을 할 수 있도록 하며 헤어 디자인 조합 및 적용, 테크닉에 따른 트렌드 색상에 대해서 학습한다.

HD1052 Hub hair**실습 3시간 3학점**

공연예술, 무대 패션 등 다양한 학과와의 협업을 통해 창의적인 결과물을 만들어내는 과정을 학습하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 헤어디자인 기획 단계부터 디자인, 최종 실현까지의 전 과정을 경험하며, 협업과 소통 능력을 배양한다.

HD1052 헤어 융합프로젝트1**강의 및 실습 2시간 2학점**

창의적 인재 양성을 위한 실무 현장형 교육 프로그램으로서 공연예술분야에서 이루어지는 다양한 무대 공연에서 실제 적용 및 응용이 가능한 뷰티 이미지를 기획하고 개발하여 창의적으로 표현하는 능력을 배양한다.

HD1027 Salon training program 2**강의 및 실습 3시간 3학점**

고객의 헤어 디자인 요구와 모발 상태를 분석하여 적합한 시술 방법을 선택하고, 이를 통해 완성도 높은 헤어 스타일을 구현할 수 있다. 이를 위해 펌 시술의 기초 이론과 실습을 바탕으로 룯드 와인딩 및 펌 테크닉을 익히고, 드라이와 아이론을 활용한 스타일링 기법을 적용하여 다양한 웨이브 스타일을 연출한다. 또한 시술 과정과 마무리 스타일링을 통해 살롱 현장에서 활용 가능한 실무 중심의 헤어스타일 완성 능력을 향상시킨다.

HD1075 Fashion Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 메이크업 표현법을 발전시키는 것이다. 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다.

HD1080 Heating Perm Design**강의 및 실습 3시간 3학점**

기초와 응용 헤어 펌 지식과 기술을 활용하여 모질과 스타일에 맞는 디자인으로 다양한 종류의 열펌 디자인을 시술하고 완성할 수 있다.

HD1076 Trend Hair Cut**강의 및 실습 3시간 3학점**

트렌드 스타일을 분석하여 연출하는 학습 과정으로 커트 테크닉 기술을 향상 시킨다. 이를 위해 트렌드 조사 및 분석을 토대로 헤어디자인을 구상하고 모델에게 시술하여 헤어커트 스타일을 완성한다.

HD1087 Head Spa**강의 및 실습 3시간 3학점**

두피와 모발의 생리적 기능과 구조에 대한 전문 지식을 바탕으로 두피 및 모발의 진단방법과 고객과의 상담스킬, 관리 방법의 종류에 대해 그 원리와 실습 절차를 익히고 실습한다.

HD1028 Salon Training Program 3**강의 및 실습 3시간 3학점**

고객의 헤어 디자인 요구와 모발 상태를 분석하여 적합한 컬러 시술과 스타일링 방법을 선택하고, 이를 통해 조화롭고 완성도 높은 헤어스타일을 구현할 수 있다. 이를 위해 컬러 시술의 기초 이론과 실습을 바탕으로 색채 이해, 염모제 적용, 도포 기법, 컬러 표현 테크닉을 익히며 실무 중심의 컬러 디자인 수행 능력과 헤어스타일 완성 능력을 향상시킨다

3학년 교과목 내용

HD1078 Trend Hair Color

강의 및 실습 3시간 3학점

기초와 응용 헤어 컬러 관련 지식과 기술을 학습한 후 분석적 사고를 통해 트렌드에 맞는 헤어컬러 디자인을 구상하여 제시하도록 한다. 또한 헤어컬러 디자인에 맞는 기술을 적용하여 스타일을 완성한다.

HD1091 Perm Design Salon Work

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 뷰티 산업 현장에서 요구되는 퍼머넌트 디자인 실무를 중심으로, 다양한 모질과 두상 형태에 따른 맞춤형 퍼머 디자인을 설계하고 실습한다. 콜드펌, 히팅펌 등 현장 중심 기술을 통해 기술적 숙련도와 창의적 디자인 감각을 배양하며, 고객 니즈 분석, 시술 제안서 작성, 사전·사후 관리 상담 실습을 통해 고객 응대 능력과 서비스 품질을 향상시킨다

HD1081 Design Thinking for Hair Trend

강의 및 실습 3시간 3학점

최신의 트렌드를 분석하여 헤어트렌드를 개발할 수 있는 능력을 함양한다. 창의적 표현능력으로 뷰티 디자인의 역량을 향상시켜 작품 창작을 할 수 있도록 한다.

HD1082 Beauty Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

뷰티 스타일링에 대한 지식과 기술을 습득할 수 있도록 하며 트렌드를 반영한 창의적 아이디어와 기획력을 발휘하여 스타일링을 제안하고 토탈 뷰티 코디네이션을 위한 스타일링 연출을 할 수 있다.

HD1093 Editorial Hair Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 다양한 콘셉트와 이미지에 적합한 헤어 연출 기법을 학습하며, 패션 화보, 광고, 컬렉션, 방송 및 미디어 촬영 현장에서 요구되는 에디토리얼 헤어 스타일링 테크닉을 익힌다. 패션·메이크업·사진 등 타 분야와의 협업을 통해 창의적 비주얼 표현력과 현장 적응 능력을 함양하고, 스타일링 기획, 이미지 보드 제작, 트렌드 분석 및 작품 포트폴리오 제작 과정을 통해 창의적 기획력과 실무 응용역량을 강화한다.

HD1083 Beauty Service Management

강의 및 실습 3시간 3학점

뷰티산업체의 경영환경을 분석하여 관리에 필요한 능력과 뷰티 살롱 경영의 기초 지식을 학습하고 창업자, 경영자로서의 역량을 갖추는데 목표를 둔다.

HD1084 Hair Art Design

강의 및 실습 3시간 3학점

주제와 관련된 정보수집 및 분석적, 창의적 사고를 바탕으로 헤어 디자인 능력을 향상시켜 헤어 아트 디자인을 창작할 수 있다. 아이디어 발상을 통한 체계적인 디자인 프로세스와 다양한 재료 및 기법을 사용하여 독창적인 디자인을 창출하고 헤어 아트 디자인을 수행할 수 있는 능력을 개발한다.

HD1085 Hair Trend Seminar

강의 및 실습 3시간 3학점

트렌드의 개념과 사회·문화적 특징을 고려한 헤어 스타일의 유행 경향과 특징을 익히고 헤어 디자인을 개발한다. 유행하는 라이프 스타일을 기반으로 창의적인 아이디어를 접목하여 헤어디자인을 개발하고 글로벌 경쟁력을 갖춘 뷰티 디자인 능력함양을 목표로 한다.

HD1092 Coloring Design Salon Work

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 뷰티 산업 현장에서 요구되는 컬러링 디자인 실무를 중심으로, 염색의 기본 원리와 색채 조화 이론을 기반으로 고객의 피부톤·이미지·스타일을 분석하여 퍼스널 컬러 디자인을 설계한다. 고객 니즈 분석과 시술 제안서 작성을 통해 고객응대 능력과 트렌드를 반영한 디자인 감각을 함양하며, 살롱 현장에서 요구되는 다양한 컬러 테크닉을 실전함으로써 전문적인 컬러링 실무 역량을 강화한다

HD1090 AI Beauty Content

본 교과목은 AI 기술을 활용하여 헤어디자인 분야의 뷰티 콘텐츠를 기획·디자인하고, SNS 플랫폼 환경에 적합한 디지털 콘텐츠를 제작·운영할 수 있는 역량을 강화하는 디지털 융복합 실무 중심 교과목이다. 최신 헤어 트렌드 분석을 기반으로 AI 디자인 톨과 데이터 기반 크리에이티브 기획 기법을 학습하며, 디지털 환경에서의 시각적 스토리텔링과 헤어디자인의 융합한 창의적 콘텐츠 기획력과 디지털 뷰티 크리에이터로서의 전문 역량을 체계적으로 강화한다

4학년 교과목 내용

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

HD1062 네일아트 디자인발상

강의 및 실습 3시간 3학점

매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캐처 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캐처, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다.

HD1088 Blaze & Extension Hair Technique

실습 3시간 3학점

다양한 땡기 기법과 익스텐션 기법을 통해 창의적이고 전문적인 헤어스타일링 역량을 함양하는데 목적이 있으며, 이를 통해 창의적 맞춤형 헤어스타일링 역량을 함양하고자 한다.

HD1049 Preparation for Final Work

실습 3시간 3학점

헤어디자인을 시각화하는 기법으로 포트폴리오의 제작방법과 프레젠테이션 능력을 배양하기 위해 포트폴리오 자료 수집, 자료의 정리와 분석, 주제 설정, 포트폴리오 구성 레이아웃 결정, 이미지 결정, 작품 제작을 구상하고 테크닉을 선정한다.

HD1034 Course of Hair Designer4

강의 및 실습 3시간 3학점

종합적 사고를 바탕으로 디자인을 분석하고 고객의 요구에 알맞은 헤어 디자인을 설계하여 이미지를 예측할 수 있으며 연출할 수 있는 능력을 기른다.

HD1050 Final Work

실습 3시간 3학점

미용에 관하여 학습한 이론과 실기를 바탕으로 독창적인 작품에 대한 구상 및 기획, 진행, 관리, 평가 등 작품의 완성과 발표를 통해 창의력 함양과 협동심을 익히고 전인적인 미용인으로서의 능력을 배양하고 뷰티이미지 디자인 및 연출을 할 수 있도록 한다.

HD1024 헤어디자이너승급테스트

Pass or Non Pass

헤어디자이너로 승급하기 위한 테스트 단계로 Salon training program, Course of hair designer 과정을 이수한 후 학습 결과를 바탕으로 고객의 요구에 맞는 디자인을 고안하여 시연할 수 있다.

6. 학과(부) 졸업요건

< 헤어디자인학과 졸업요건 >

헤어디자인학과를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다.

- 1) 졸업 작품 및 시험 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 4학년 2학기(8학기) 졸업 작품도록(圖錄) 제출, 전시회 출품, 자격증 사본 제출, 협업교과목 이수가 완료된 학생에게 자격이 부여된다.
- 2) 4학년은 졸업 작품 준비 기간 중 졸업 작품 관련 전공과목(HD1049 Preparation for Final work, HD1050 Final Work)을 이수하도록 한다.
- 3) HD1034 Course of Hair Designer 4, HD1024 헤어디자이너 승급테스트 교과목을 이수하여야 한다. (단, HD1034 Course of Hair Designer 4 교과목은 2026학번은 제외한다.)
- 4) 예술대학 협업에 2회 이상 참여해야 한다. (HD1052 헤어융합프로젝트1, HD1089 Hub Hair)
- 5) 전공 관련 국가자격증을 1종 이상 취득해야 하며, 8학기(4학년 2학기) 말에 자격증 사본을 학과에 제출하여 인증받아야 한다.

졸업요건	세부기준	비고
전공인증	• 전공교과 48학점 이상 이수	• 필수
자격증	• 전공 관련 국가 자격증 1종 이상	• 필수
예술대학 협업	• 헤어융합 프로젝트1, Hub Hair	• 필수
교과목	• Course of hair designer 4	• 26학번부터 미적용
	• 헤어디자이너 승급테스트	• 필수
졸업발표	• 작품 발표회 • 졸업 작품 및 시험 과목 이수	• 필수
졸업학점	• 120학점 이상 이수	• 필수

메이크업디자인학과

(Department of Make-up Design)

1. 교육목표

서경대학교 미용예술대학 메이크업 디자인학과는 대학의 교육목표인 ‘창조적인 탐구인 양성, 세계적인 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성’에 부응하도록 뷰티 분야 전문지식의 통섭적 사고와 개방적 협업능력을 갖추고 참된 인간의 폭넓은 교양 및 이웃과 사회, 세계와의 감성적 공감과 실천적 협력을 강조하는 시대적 요구에 부응하는 인재 양성을 실현하고자 하고자 한다. 메이크업 디자인학과는 예술과 기술, 문화 융합이 가속화되는 4차 산업혁명 시대에 부합하여 빠르게 변화하는 산업 수요에 대응하기 위해 맞춤형 실무교육을 통해 학생 스스로 진로를 능동적으로 탐색해 나가며 전문성을 갖춘 뷰티 디자이너로 성장하게 된다. 따라서 고도의 창의성과 예술적 기량을 갖추고, 창의·융합적 사고와 공감을 통한 실천적 소통능력을 갖춘 뷰티 서비스 분야 글로벌 리더 인재 양성을 위해 다음과 같은 교육목표를 설정하였다.

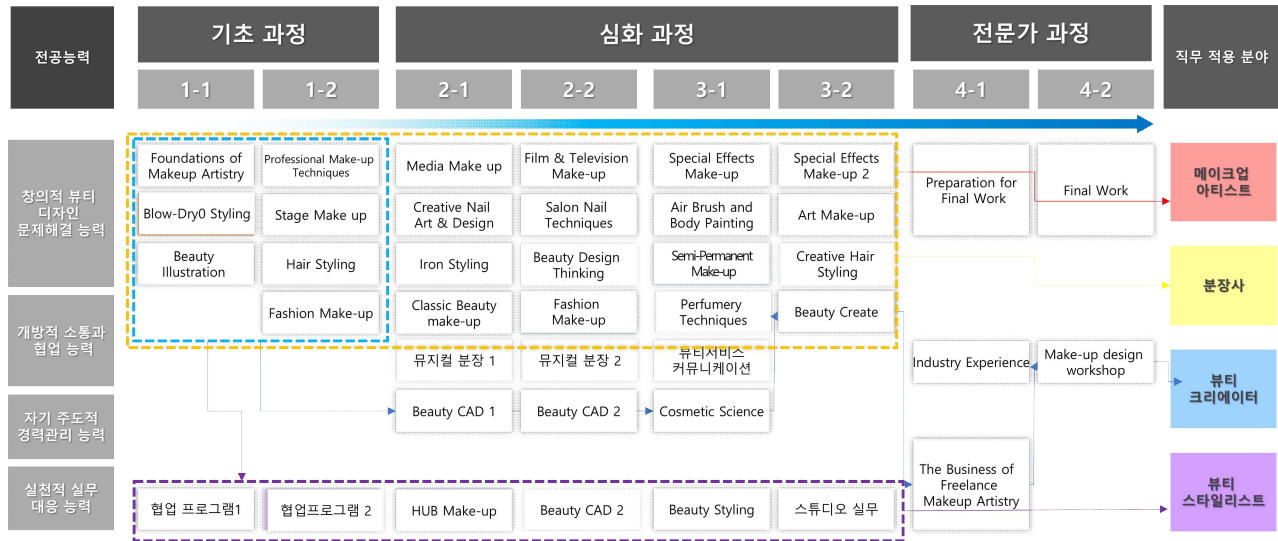
- (1) 뷰티 서비스 분야의 전문성을 갖추고, 현장 업무를 이해하며 전문지식을 창의적으로 활용할 수 있는 융복합 인재를 양성한다.
- (2) 공동체 의식을 갖고 공익실현을 위한 봉사과 배려심을 갖춘 윤리적 소양을 가진 미래 선도형 사회 공헌 뷰티 전문 인력 양성한다.
- (3) 국제적 통용성과 소통능력의 실용적 가치를 갖춘 자기주도형 뷰티 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 메이크업디자인학과 교육과정은 교양 교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 한다.
- 전공 이수 방법
 - 메이크업디자인학과 전공교육 과정은 기초, 심화, 실무 중점 과정으로 구분하여 진행된다. 1학년은 기초공통, 기초전공 교육과정으로 운영되며 전공능력을 배양하기 위해 기본적인 이론과 방법을 학습하는 과정이다. 2, 3학년은 전공 심화 교육과정으로 운영되며 전공지식과 기술 테크닉을 보다 심도 있게 학습하는 교육과정이다. 4학년은 현장실무 교육과정으로 운영되며 미용 산업체에 적용 가능한 실무능력을 습득하기 위한 과정이다. 이러한 교과과정을 통해서 메이크업 분야의 전문 기술 능력을 보유할 수 있으며, 경쟁력 있는 메이크업 아티스트를 양성할 수 있다.
- 부·복수전공 이수 방법
 - 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 졸업요건으로 지정된 6학점은 2024학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다.

3. 전공 이수체계도

메이크업디자인학과 이수체계도



4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	MD1001	전심	Foundations of Makeup Artistry	3	3	실습	
	2	MD1002	전심	Beauty Illustration	3	3	실습	
	3	MD1003	전심	Make-up Trends Seminar	3	3	실습	
	4	MD1040	전심	Professional Make-up Techniques	3	3	실습	
	5	MD1005	전심	Stage Make-up	3	3	실습	
	6	MD1041	전심	Hair Styling	3	3	실습	
	7	MD1011	전심	Beauty CAD 1	3	3	실습	
	8	MD1012	전심	Cosmetic Science	2	2	이론	
	9	MD1039	전심	Beauty Styling	3	3	실습	
	10	MD1051	전심	Blow-dry styling	3	3	실습	
	11	MD1010	전심	피부학	3	3	실습	
2	1	MD1007	전심	협업프로젝트 1	3	3	실습	
	2	MD1009	전심	Classic Beauty	3	3	실습	
	3	MD1043	전심	Creative Nail Art & Design	3	3	실습	
	4	MD1014	전심	협업프로젝트 2	3	3	실습	
	5	MD1017	전심	Fashion Make-up	3	3	실습	
	6	MD1018	전심	Beauty CAD 2	3	3	실습	
	7	MD1052	전심	Iron Styling	3	3	실습	
	8	MD1027	전심	Film & Television Make-up	3	3	실습	
	9	MD1034	전심	The Business of Freelance Makeup Artistry	3	3	실습	
	10	MD1037	전핵	뮤지컬 분장 1	2	2	실습	필수
	11	MD1038	전핵	뮤지컬 분장 1	2	2	실습	필수
	12	MD1054	전핵	HUB Make-up	2	2	실습	필수
3	1	MD1008	전심	Media Make-up	3	3	실습	
	2	MD1015	전심	Character make-up	3	3	실습	
	3	MD1016	전심	Art Make-up	3	3	실습	
	4	MD1045	전심	Creative Hair Styling	3	3	실습	
	5	MD1044	전심	Salon Nail Technique	3	3	실습	
	6	MD1021	전심	Special Effects Make-up	3	3	실습	
	7	MD1023	전심	Beauty design thinking	3	3	이론	
	8	MD1024	전심	Hair styling	3	3	실습	
	9	MD1028	전심	Beauty Create	3	3	실습	
	10	MD1008	전심	Media Make-up	3	3	실습	
	11	MD1029	전심	Perfumery Techniques	3	3	실습	
4	1	MD1008	전심	Professional Special Effects Make-up	3	3	실습	
	2	MD1050	전심	Air Brush Make-up	3	3	실습	
	3	MD1022	전심	Body Painting	3	3	실습	
	4	MD1026	전심	스튜디오실무	3	3	실습	
	5	MD1030	전심	Preparation for Final work	3	3	실습	
	6	MD1031	전심	Make-up design workshop	3	3	실습	
	7	MD1032	전심	뷰티서비스 커뮤니케이션	3	3	실습	
	8	MD1033	전심	Final Work	3	3	실습	
	9	MD1035	전심	Industry Experience	3	3	실습	
	10	MD1036	전심	K-Salon Make-up	3	3	실습	필수
	11	MD1048	전심	K-Musical Make-up	3	3	실습	필수
	12	MD1049	전심	Semi-Permanent Make-up	3	3	실습	필수
	13	MD1999	전심	졸업 작품 및 시험(Final Work and Examination)				

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

MD1001 Foundations of Makeup Artistry

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발할 수 있다. 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다

MD1002 Beauty Illustration

강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 표현 기법과 재료를 사용하여 아름다움에 대한 특정 이미지와 정보를 제공하기 위해, 자신의 아이디어를 예술의 형태로써 시각화하는 그리기 능력을 개발할 수 있도록 한다

MD1003 Make-up Trends Seminar

강의 및 실습 3시간 3학점

트렌드의 개념을 파악하고 미래의 트렌드 방향을 모색할 수 있으며, 메이크업 트렌드의 시대적 변화와 사회적 현상과의 관계를 파악하여 뷰티 실무에 적용하고자 한다. 분석적 사고를 통한 뷰티 디자인을 할 수 있는 능력을 키우고자 한다

MD1040 Professional Make-up Techniques

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업 디자인을 통해 산업체에서 활용될 수 있는 테크닉을 습득하기 위한 심화 교과목으로, 주제에 맞는 메이크업 디자인 학습을 통해 학생들은 웨딩, 패션쇼 및 광고 등에 적용하는 메이크업 디자인을 실현한다

MD1005 Stage Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

무대를 위한 메이크업의 사용과 적용에 관한 교과목으로, 학습자들은 무대공연을 유형별로 분류하고 공간의 특성·조명을 분석하여 무대의 크기에 따라 메이크업을 할 수 있는 능력을 개발할 수 있다

MD1041 Hair Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

전문적이고 안전하며 위생적인 방법을 통해 브러시, 수건, 드라이, 아이론 등의 적절한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초 헤어 스타일링에 대한 지식과 기술을 제공하기 위함이다

MD1011 Beauty CAD 1

강의 및 실습 3시간 3학점

교과목의 목적은 디지털 환경에서 전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 뷰티 디자인 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 프로그램 사용방법을 익히는 것이다. 컴퓨터 프로그램을 익혀 표현하고자 하는 디자인을 효과적으로 연출할 수 있으며, 비주얼 디자인 등 다양한 이펙트의 기획력을 익혀 활용할 수 있다

MD1012 Cosmetic Science

강의 2시간 2학점

화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하기 위함이다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다

MD1039 Beauty Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업 이미지 완성을 위해 메이크업과 토털 코디네이션으로 뷰티 스타일링을 완성할 수 있는 능력을 배양하는데 그 목적이 있다. 트렌드를 반영한 창의적 아이디어와 기획력을 발휘하여 스타일링을 제안하고 예술적 감각을 통해 협업체계를 구축한다

MD1010 피부학**강의 2시간 2학점**

피부의 구조와 생리적 기능 및 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 이해 제공을 목적으로 한다. 피부의 역할 및 병변에 대한 기초 지식을 습득하고, 정확한 피부측정 및 분석을 통해 효과적인 피부 관리 및 화장품 사용을 할 수 있다

MD1051 Blow-Dry Styling**강의 및 실습 3시간 3학점**

블로우 드라이 스타일링 교과목은 헤어 스타일링의 기초와 응용을 체계적으로 학습하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 드라이 기법을 활용한 볼륨 조절, 텍스처 표현, 스타일링 연출 등 다양한 기술을 익히며, 창의적인 디자인과 현장 적용 능력을 배양한다. 또한, 최신 뷰티 트렌드와 고객 맞춤형 스타일링 기법을 학습하여 실무 역량과 함께 대인 관계 및 소통 능력을 강화하고, 글로벌 뷰티 산업에서 경쟁력을 갖춘 전문가로 성장할 수 있도록 돕는다.

2학년 교과목 내용

MD1007 협업프로젝트 1**강의 및 실습 2시간 2학점**

창의적 인재 양성을 위한 실무 현장형 교육 프로그램으로서 공연예술분야에서 이루어지는 다양한 무대 공연에서 실제 적용 및 응용이 가능한 메이크업 이미지를 기획하고 개발하여 창의적으로 표현하는 능력을 배양하는데 목적이 있다

MD1009 Classic Beauty**강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업의 트렌드 분석을 통해 시대별로 변천해온 메이크업의 특징들을 파악하여, 현대적인 디자인 기획을 위한 모티브로 활용할 수 있는 시대별 메이크업을 학습한다

MD1043 Creative Nail Art & Design**강의 및 실습 3시간 3학점**

네일 관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다

MD1014 협업프로젝트 2**강의 및 실습 2시간 2학점**

창의적 인재 양성을 위한 실무 현장형 교육 프로그램으로서 공연예술분야에서 이루어지는 다양한 무대 공연에서 실제 적용 및 응용이 가능한 메이크업 이미지를 기획하고 개발하여 창의적으로 표현하는 능력을 배양하는데 그 목적이 있다

MD1017 Fashion Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 메이크업 표현법을 발전시키는 것이다. 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다

MD1018 Beauty CAD 2**강의 및 실습 3시간 3학점**

전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 트렌드 영상 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 인재를 양성하기 위함이며, 실무에서 사용되는 영상 편집 프로그램을 익혀 감각적인 영상 제작과 비주얼 디자인, 다양한 이펙트를 기획하는 기획력을 익혀 활용할 수 있도록 하는 데 있다

MD1052 Iron Styling**강의 및 실습 3시간 3학점**

전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 트렌드 영상 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 인재를 양성하기

위함이며, 실무에서 사용되는 영상 편집 프로그램을 익혀 감각적인 영상 제작과 비주얼 디자인, 다양한 이펙트를 기획하는 기획력을 익혀 활용할 수 있도록 하는 데 있다

MD1027 Film & Television Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

영화나 TV등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하고, 캐릭터에 맞는 이미지를 찾아 색채, 질감, 스타일 등을 조화시키는 능력을 배양한다

MD1034 The Business of Freelance Makeup Artistry

강의 및 실습 3시간 3학점

국내외 향장계의 트렌드를 파악하고 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이고 새로운 트렌드를 개발하기 위해 필요한 실습과 이론을 익히는 과정이다. 미용분야의 다양성을 이론과 실제 응용기법을 바탕으로 현장에서 실무를 할 수 있도록 훈련하고 다양한 교육과 시장상황을 학습하여 수요자 요구에 맞는 주문식 교육을 목적으로 하고 있다

MD1037 뮤지컬 분장 1

강의 및 실습 2시간 2학점

무대에서 이루어지는 뮤지컬 공연을 위해 작품과 캐릭터를 분석하고 연출 의도, 무대의 특성 등을 파악하여 메이크업 이미지를 기획, 개발하고 표현하도록 하는 데 목적이 있다. 학생들은 타 전공의 학생들과 함께 공동 작업을 수행함으로써 협업 능력을 향상하고자 한다.

MD1038 뮤지컬 분장 2

강의 및 실습 2시간 2학점

무대에서 이루어지는 뮤지컬 공연을 위해 작품과 캐릭터를 분석하고 연출 의도, 무대의 특성 등을 파악하여 메이크업 이미지를 기획, 개발하고 표현하도록 하는 데 목적이 있다. 학생들은 타 전공의 학생들과 함께 공동 작업을 수행함으로써 협업 능력을 향상하고자 한다.

MD1054 HUB Make-up

강의 및 실습 2시간 2학점

연예술, 무대 패션 등 다양한 학과와의 협업을 통해 창의적인 결과물을 만들어내는 과정을 학습하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 메이크업 기획 단계부터 디자인, 최종 실현까지의 전 과정을 경험하며, 협업과 소통 능력을 배양한다. 또한, 공연 및 무대 환경에 적합한 메이크업 디자인을 구상하고 이를 실현하는 과정을 통해 창의성과 실무 역량을 강화한다.

3학년 교과목 내용

MD1008 Media Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

다양해진 영상매체에 따른 메이크업 및 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 전반적인 내용을 인지하고, 뷰티 산업 현장에서 효과적인 메이크업을 할 수 있는 능력을 키운다

MD1015 Character make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

매체별 작품 분석을 통해 캐릭터를 분석·개발하고 효과적인 캐릭터 표현을 위한 적합한 분장기술을 배양하는데 그 목적이 있다. 학생들은 시나리오 분석과정부터 표현 유형의 이미지 제안 과정까지 캐릭터 디자인의 총 과정을 체계적으로 학습한다

MD1016 Art Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

판타지 메이크업, 무대 메이크업과 더불어 다양한 아트 메이크업 테크닉을 수행할 수 있는 능력을 개발하기 위함이다. 이를 위해 다양한 재료사용과 기법을 통해 테크닉을 발전시키고 아이디어 발상을 통한 디자인 프로세스에 의해 체계적이고 통합적인 사고로 독창적인 디자인을 창출한다

MD1045 Creative Hair Styling**강의 및 실습 3시간 3학점**

기초 헤어 업스타일 기술을 익히고 개발할 뿐만 아니라 헤어 디자인 조합 및 적용 테크닉에 따른 스타일링 방법과 트렌드 색상에 대해서 학습한다

MD1044 Salon Nail Technique**강의 및 실습 3시간 3학점**

프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캐쳐 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캐쳐, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다

MD1021 Special Effects Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

영화나 TV등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 이 수업은 멀티피스 보철물, 혈액관, 치아, 에어브러시 기술의 생성과 적용을 학습한다. 학생들은 멀티피스 금형을 만들고 고급 특수 효과 랩 기술, 재료 및 프로세스에 대해 학습한다

MD1023 Beauty design thinking**강의 및 실습 3시간 3학점**

뷰티 디자인을 위한 문제를 발견하고 혁신적인 문제 해결을 하기 위한 방법론을 습득하여 디자인 싱킹 프로세스와 각 단계별 관련 도구 학습을 한다. 또한 고객 니즈와 문제를 해결하기 위한 뷰티디자인을 만들어낸다

MD1024 Hair styling**강의 및 실습 3시간 3학점**

전문적이고 안전하며 위생적인 방법을 통해 적합한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초적인 헤어 업스타일 기술의 적용방법에 대해 학습함을 목표로 한다. 이를 위해 학생들은 기초 헤어 업스타일 기술을 익히고 개발할 뿐만 아니라 헤어 디자인 조합 및 적용 테크닉에 따른 스타일링 방법과 트렌드 색상에 대해서 학습한다

MD1028 Beauty Create**강의 및 실습 3시간 3학점**

창의적인 뷰티 콘텐츠를 제작하고 소셜 네트워크 서비스를 포함한 온라인 활동을 통하여 이용자와 소통할 수 있는 능력을 배양하는 것에 있다. 뷰티 콘텐츠에 대한 지식과 함께 시장 환경 분석, 트렌드, 뷰티 브랜드 분석, 뷰티 영상 콘텐츠 제작과정에 대한 단계별 업무를 이해할 수 있으며, 디자인 발상과 실현을 통해 체계적인 디자인프로세스를 거쳐 작품을 완성할 수 있다

MD1029 Perfumery Techniques**강의 및 실습 3시간 3학점**

화장품 관련 산업에서 필수적으로 사용하고 있는 향료의 전문화 학습을 하여, 화장품 산업의 전문인으로서 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 향료의 이론과 산업현황을 이해하고 조향의 적용기술을 학습한다.

MD1008 Media Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

다양해진 영상매체에 따른 메이크업 및 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 전반적인 내용을 인지하고, 뷰티 산업 현장에서 효과적인 메이크업을 할 수 있는 능력을 키운다

4학년 교과목 내용

MD 1050 Professional Special Effects Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 매체 즉 영화, TV, 연극 등 분장계에서는 점차 세밀화된 표현을 요구하고 있는 실정이며, 특수효과 메이크업 기법이 급속도로 발전하고 있는 바, 이 교과목을 통해 특수분장 기법 활용 역량을 키우고자 한다

MD1022 Air Brush Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

디지털시대에 고화질 영상에 맞는 기술을 에어 브러시를 통해 전문적이고 예술적인 감각으로 메이크업을 실습한다. 뷰티메이크업 뿐만 아니라 아트메이크업 디자인에 활용할 수 있도록 에어브러시 사용 기법을 학습한다

MD1026 Body Painting**강의 및 실습 3시간 3학점**

인체에 사용 가능한 물감을 이용해 예술적인 무늬나 그림을 인체에 그리는 현대적 예술의 새로운 장르인 바디페인팅을 다양한 재료와 창의적 기술로 완성도 높은 작품을 제작하는데 목적이 있다. 학생들은 이를 실습함으로써 메이크업아티스트의 창의적인 예술적 자질을 갖추게 된다

MD1030 스튜디오실무**강의 및 실습 3시간 3학점**

매체의 특성에 따른 빛과 조명을 이해하고 연출하며 콘셉트에 따른 메이크업 디자인을 계획할 수 있는 전문적인 메이크업 기술의 제공에 있다. 본 과정을 통하여 학생들은 독창적인 메이크업 디자인을 창조하는 능력을 갖추 수 있고 수요자 요구에 맞는 실무형 인재로 양성할 수 있다

MD1031 Preparation for Final work**강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에 이를 바탕으로 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획함으로써 졸업생들을 위한 졸업 작품 발표 준비를 목표로 한다

MD1032 Make-up design workshop**강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다

MD1033 뷰티서비스 커뮤니케이션**강의 및 실습 3시간 3학점**

뷰티서비스 시장과 관련하여 소비자들의 구매와 관련된 행동을 분석하고 익힌다. 뷰티 테라피 시장에 필요한 다양하고 실제적인 고객 마케팅, 판매 촉진 및 광고 전략을 배운다

MD1035 Final Work**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업 작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과해야만 한다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work)과정을 기초로 하여 완성된다

MD1036 Industry Experience**강의 및 실습 3시간 3학점**

실제 살롱 환경에서 실무경험을 쌓을 수 있는 기회를 학생들에게 제공하기 위함이다. 학생들은 지정된 실제 업무현장에서 일반 고객을 대상으로 직원 또는 매니저 혹은 안내 등 다양한 위치에서 실무를 경험한다

MD1048 K-Salon Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

학생들은 한국의 독특한 살롱 메이크업 기법과 트렌드를 배우고 실습을 통해 기술을 습득한다. 또한, 한국인 학생과 외국인 유학생이 함께 수업을 들으며 글로벌 메이크업 시장에 대한 인식을 넓히고 문화적 감수성을 키운다.

MD1049 K-Musical Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

학생들은 한국 뮤지컬 특유의 메이크업 스타일과 기술을 익히며, 캐릭터의 특성을 돋보이게 하는 메이크업 기법을 습득한다. 또한, 무대 조명과 거리의 영향을 고려한 메이크업을 설계하고, 실무 경험을 통해 현장 적응력을 강화한다.

MD1053 Semi-Permanent Make-up**강의 및 실습 3시간 3학점**

반영구 메이크업의 기초 이론과 실습을 통해 전문 기술을 체계적으로 학습하는 과목이다. 학생들은 눈썹, 아이라인, 입술 등 주요 시술 부위의 디자인 및 기법을 익히며, 다양한 피부 타입과 고객 니즈를 고려한 맞춤형 시술 능력을 배양한다.

MD1999 졸업 작품 및 시험(Final Work and Examination)**P학점**

졸업반 학생의 필수 과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 졸업 작품·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다(Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 메이크업디자인학과 졸업요건 >

메이크업디자인학과를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다.

- 1) 졸업 작품 및 시험 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 4학년 2학기(8학기) 졸업 작품 도록(圖錄) 제출, 전시회 출품, 자격증 사본 제출, 전공심화 교과목 이수가 완료된 학생에 한해 자격이 부여된다.
- 2) 졸업 작품은 메이크업 작품전을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다.
 - 4학년은 졸업 작품 준비 기간 중 졸업 작품 관련 전공과목(Preparation for Final work, Final Work)을 이수하도록 한다.
- 3) 졸업요건 교과목을 이수하여야 한다. (뮤지컬 분장 1, 뮤지컬 분장 2, HUB Make-up 필수 이수)
- 4) 전공 관련 국가자격증을 1종 이상 취득해야 하며, 8학기(4학년 2학기) 말에 자격증 사본을 학과에 제출하여 인증 받아야 한다.

졸업요건	세부내용	비고
전공인증	• 전공교과 48학점 이상 이수	
자격증	• 전공 관련 국가 자격증 1종 이상	
교과목 이수	• 뮤지컬 분장 1, 뮤지컬 분장 2, HUB Make-up	
졸업발표	• 졸업 작품 및 시험 (MD1999) 이수 • 작품 발표회	
졸업학점	• 120학점 이상 이수	

코스메틱뷰티매니지먼트학과

(Department of Cosmetic Beauty Management)

1. 교육목표

코스메틱뷰티매니지먼트학과는 지혜, 인의, 용기를 겸비하고 세계적 흐름을 주도할 창의적 사고와 균형 잡힌 감각을 갖춘 화장품상품기획 및 마케팅 전문가를 양성하여 뷰티산업을 선도하는 실무형 인재를 육성합니다. 이를 위해 다음과 같은 세부 목표를 설정합니다.

(1) 창의적 문제 해결력과 기획력 강화

- 뷰티산업의 기술 및 제품에 대한 심도 있는 이해를 바탕으로, 창의적이고 혁신적인 사고를 겸비한 문제해결 능력을 개발합니다.
- 논리적이고 계량적인 사고를 통해 데이터 기반의 의사결정을 내릴 수 있는 기획력과 분석력을 배양합니다.
- 화장품 상품기획과 마케팅 전략 수립에서 실질적인 성과를 창출할 수 있는 전문성을 갖춘 인재를 양성합니다.

(2) 산업 맞춤형 실무경험과 네트워킹 확대

- 뷰티산업의 변화하는 기술환경과 소비자 중심의 시장요구를 반영한 맞춤형 교육과정을 제공합니다.
- 산학협력을 통해 현장에서 요구되는 실질적 역량을 배양하며, 폭넓은 산업 네트워킹 기회를 제공합니다.
- 현장 실무에서 요구되는 창의적 사고와 실용적 기술을 결합하여 뷰티산업에 실질적인 가치를 제공하는 인재를 양성합니다.

(3) 직업윤리와 사회적 책임감 함양

- 글로벌 환경에서 요구되는 직업윤리와 도덕성을 겸비하고, 국제적 관점에서 문제를 해결할 수 있는 리더십을 강화합니다.
- 국가 및 국제사회의 발전에 기여할 수 있는 실천적 책임감과 협업 능력을 배양합니다.
- 실용적 가치와 현장 실무 경험을 바탕으로 글로벌 뷰티산업의 발전에 기여할 창의적 리더를 양성합니다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성

코스메틱뷰티매니지먼트학과는 학생들이 실무능력, 창의적 사고, 코스메틱 관리 능력을 단계적으로 배양할 수 있도록 전공기초, 전공발달, 전공심화 과정으로 구성된 교육과정이며 이를 통해 뷰티산업전반에서 요구되는 핵심역량을 체계적으로 개발하도록 구성되며 내용은 다음과 같다.

(1) 전공기초과정

- 목표: 실용디자인 및 뷰티실무능력, 코스메틱 매니지먼트 기초능력 배양
- 주요 교과목:
 - 실용디자인 능력: 메이크업, 응용메이크업

- **뷰티실무 능력:** Facial grooming, Aromachology
- **코스메틱 매니지먼트 기초 능력:** 피부과학, 기능성화장품학, 화장품학, 화장품성분학

(2) 전공발달과정

- **목표:** 창의융합능력, 실용디자인 능력, 뷰티실무능력, 코스메틱 매니지먼트능력 강화
- **주요 교과목:**
 - **창의융합능력:** 뷰티웹디자인, 디지털뷰티콘텐츠
 - **실용디자인 능력:** 뷰티트렌드메이크업, Color diagnostic and image making
 - **뷰티실무 능력:** 향료학, 이너뷰티, 코스메틱 미용기기학, 모발과학, 헤어스타일링
 - **코스메틱 매니지먼트능력:** 화장품상품기획, 화장품상품개발, Beauty Design thinking, 코스메틱패키지디자인, 뷰티광고홍보, 코스메틱마케팅, Cosmetic Production Practice

(3) 전공심화교육과정

- **목표:** 창의융합능력, 뷰티실무능력, 코스메틱 매니지먼트능력, 협업소통능력 향상
- **주요 교과목:**
 - **창의융합능력:** Preparation of Final Project, Final Project
 - **뷰티실무 능력:** 네일미용
 - **코스메틱매니지먼트 능력:** 코스메틱브랜드매니지먼트, 코스메틱창업전략, Consumer behavior and trend forecasting, Cosmetic Internship Program
 - **협업소통능력:** 뷰티캡스톤디자인 1, 뷰티캡스톤디자인 2

◦ 전공 이수 방법

-코스메틱뷰티매니지먼트학과 전공이수방법은 교양교육과정 핵심역량교양필수(20학점), 기초학문교양선택(15학점), 전공교육과정(48학점)을 이수해야한다. 부전공(24학점), 복수전공(36학점), 일반선택과정(타과 교과목)으로 구분되며, 졸업을 하기 위한 전공심화 교과목 Final program 교과목을 이수해야 하며 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이다.

◦ 부·복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

◦ 졸업 이수 학점

- 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 전공 교과목 중에서 전공심화 3학점은 2024학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다. (표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공심화	CT1030	Final project(졸업프로젝트)	3	4-2	2학기

전공능력	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	진출분야
	전공기초		전공심화				전공심화		
창의 융합 능력	공동스마트 활용 능력		뷰티 빌 디자인	디지털 뷰티 콘텐츠			Preparation of final project	Final project	 화장품 브랜드 BM 화장품 브랜드 MD 뷰티 미디어 커머스MD 화장품재료 및 소재 공급업체 생물소재 벤처기업 창업 향료 회사 화장품및생활용품의연구개발 품질관리/생산/원료 개발분야 화장품유통 및 영업분야 화장품 교육강사 및 뷰티서비스 분야 뷰티산업 연구원 바이오 벤처회사
선용 디자인 능력	Basic Make-up	Advanced Make-up	Trend Make-up	Color diagnostic and image making (교선)	색조화장품 색조 기획 능력				
뷰티 실무 능력	Facial grooming	Aromachology	HUB Make-up	모발과학	헤어스타일링	네일 미용			
코스메틱 매니지먼트 능력	피부과학	향료학	Fragrance Emotional Design	코스메틱 미용기기학	이덕뷰티	스킨케어 및 헤어제품 기획 능력			
	화장품학	기능성 화장품학	화장품 상징기획	화장품 상징 개발	코스메틱 마케팅	코스메틱 브랜드 매니지먼트	코스메틱 창업전략		
협업 소통 능력	상품기획 및 개발능력		맛술허화장품	뷰티광고홍보	코스메틱 패키지디자인	Consumer behavior and trend forecasting	뷰티엑스콘 디자인1	뷰티엑스콘 디자인2	미디어 트랙 메이크업 디자인 스킨케어 및 헤어 코스메틱 상품기획 및 개발
			Beauty design thinking	Cosmetic Production Practice	코스메틱 소비자리서치 방법론		산업연계 프로젝트 능력		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	CT1032	전공	Basic Make-up(Basic Make-up)	3	3	이론+실습	
	2	CT1002	전공	화장품학(Cosmetic Chemistry)	3	3	이론	
	3	CT1003	전공	피부과학(Dermatology)	3	3	이론	
	4	CT1004	전공	Facial Grooming(Facial Grooming)	3	3	이론+실습	
	5	CT1035	전공	Advanced Make up(Advanced Make up)	3	3	이론+실습	
	6	CT1006	전공	Aromachology(Aromachology)	3	3	이론+실습	
	7	CT1007	전공	기능성화장품학(Functional Cosmetics)	3	3	이론	
	8	CT1008	전공	화장품성분학(Cosmetic Ingredients)	2	2	이론	
	9	CT1013	전공	향료학(Science of Perfumey)	3	3	이론	
2	10	CT1009	전공	뷰티웹디자인(Beauty Web Design)	3	3	이론+실습	
	11	CT1036	전공	Trend Make-up(Trend Make-up)	3	3	이론+실습	
	12	CT1011	전공	화장품상품기획(Cosmetics product Planning)	3	3	이론	
	13	CT1012	전공	Beauty Design Thinking (Beauty Design Thinking)	3	3	이론+실습	
	14	CT1020	전공	뷰티광고홍보 (Cosmetic Marketing)	3	3	이론	
	15	CT1014	전공	디지털뷰티콘텐츠(Digital Beauty Content)	3	3	이론+실습	
	16	CT1015	전공	화장품상품개발 (Cosmetics Product Development)	3	3	이론	
	17	CT1016	전공	코스메틱패키지디자인 (Cosmetic Package Design)	3	3	이론+실습	
	18	CT1017	전공	이너뷰티 (Inner Beauty)	2	2	이론	
	19	CT1018	전공	코스메틱미용기기학 (Cosmetic Beauty Equipment)	3	3	이론+실습	
	21	CT1021	전공	모발과학(Hair Science)	3	3	이론	
	22	CT1031	전공	Cosmetic Production Practice (Cosmetic Production Practice)	3	3	이론+실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	24	CT1019	전공	코스메틱마케팅 (Cosmetics Marketing)	3	3	이론	
	25	CT1038	전공	코스메틱소비자리서치방법론 (Cosmetic Consumer Research Methodology)	3	3	이론	
	26	CT1022	전공	헤어스타일링(Hair Styling)	3	3	이론+실습	
	27	CT1023	전공	코스메틱브랜드매니지먼트 (Cosmetic Brand Management)	3	3	이론	
	28	CT1024	전공	Consumer Behavior and Trend Forecasting (Consumer Behavior and Trend Forecasting)	3	3	이론+실습	
	29	CT1025	전공	네일미용(Beauty Nail)	3	3	이론+실습	
	30	CT1016	전공	코스메틱패키지디자인 (Cosmetic Package Design)	3	3	이론+실습	
	31	CT1026	전공	뷰티캡스톤 디자인 1 (Beauty Capston Design 1)	3	3	실험실습	
4	32	CT1027	전공	Preparation of Final Project (Preparation of Final Project)	3	3	이론	
	33	CT1028	전공	코스메틱창업전략 (Cosmetic Srtartup Strategy)	3	3	이론	
	34	CT1029	전공	뷰티캡스톤 디자인 2 (Beauty Capston Design 2)	3	3	실험실습	
	35	CT1030	전심	Final Project(Final Project)	3	3	이론	

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

이론 및 실습 3시간 3학점

Basic Make-up(Basic Make-up)

본 교과목의 과정은 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법을 알기 위함이며, 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하고 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용하기 위함이다. 또한 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 각 주제의 특성을 이해하고 이를 위한 가장 적합하고 효과적인 메이크업을 디자인 및 색조 제품기획에 기초개념을 익히기 위함이다.

화장품학 (Cosmetic Chemistry)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 학습자들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 응용 방법을 이해하며, 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발하여 뷰티화장품상품기획 능력과 문제해결역량과 실무역량을 강화하기 위함이다.

피부과학(Dermatology)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 피부의 구조와 생리적 기능 및 그 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 이해 제공을 하기 위함이며 학생들이 미래의 뷰티케어 및 화장품상품기획에서 요구되는 실무지식과 기술을 현장에 적용할 수 있는 능력을 갖추게 하기 위함이다.

Facial Grooming(Facial grooming)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 뷰티&코스메틱 프로페셔널 전문가로서 갖추어야 할 페이스럴 그루밍 케어를 학습하는 교과목으로 체계적인 페이스럴 뷰티관리 프로세스를 학습하고, 이를 실제 본인 얼굴에 적용하여 셀프 뷰티 및 코스메틱 실무역량을 강화하기 위함이다.

Advanced Make-up(Advanced Make-up)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 메이크업과 관련된 각 시대의 문화, 정치 및 사회적 배경의 학습 및 각 시대의 트렌드 형성 요인뿐만 아니라 아름다움에 대한 각각의 개념을 반영하는 시대적 동향을 분석하므로써 시대 별 메이크업의 기술적 특성에 대한 지식을 얻기 위함이다. 학생들은 각종 전문 서적, 패션 잡지, 관련 웹사이트 등의 다양한 자료들을 통해 현재의 동향을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 개발하고 최신 유행 메이크업 기술을 적용하기 위함이며 더 나아가서 색조화장품 기획력을 키우는데 목적을 둔다.

Aromachology(Aromachology)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 화장품 성분명의 표준화를 위한 기준과 종류를 이해하기 위함이다. 화장품 원료의 종류, 화장품에 사용된 성분의 특성, 원료 및 제품의 성분정보를 이해하고 창의역량과 실무역량을 끌어내어 뷰티 및 코스메틱매니지먼트능력을 키우기 위함이다.

기능성화장품학(Functional Cosmetics)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 기능성 화장품에 대한 분류 및 화장품법, 화장품 시행규칙, 품질관리, 관리규정 등을 이해하기 위함이며 기능성화장품의 범위와 심사(보고)품목, 규정, 화장품 안전기준, 보완사례 등에 따른 식품의약품안전처 고시 내용을 이해하기 위함이며 기능성화장품 심사(보고)기준에 맞는 제품 종류 등에 따른 시장동향과 전략품목 관련 동향을 이해하기 위한 목적이다.

화장품성분학(Cosmetic Ingredients)

이론 2시간 2학점

본 교과목의 과정은 화장품 성분명의 표준화를 위한 기준과 종류를 이해하기 위함이다. 화장품 원료

의 종류, 화장품에 사용된 성분의 특성, 원료 및 제품의 성분정보를 이해하고 창의역량과 실무역량을 끌어내어 뷰티 및 코스메틱매니지먼트능력을 키우기 위함이다.

향료학(Science of Perfumery)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 화장품에 사용되는 향료에 대한 전반적인 내용과 화학적 특성에 따른 사용법 및 보관법에 대한 지식을 습득할 수 있다. 화장품 전반에 활용되는 다양한 향을 화학적 관점에서 이해하고 이를 화장품 제형에 적용할 수 있는 방법과 화장품 개발에 필수적인 향료 연구 분석을 통해 화장품 전문가에서 문제해결능력과 실무능력을 강화할 수 있다.

2학년 교과목 내용

뷰티웹디자인(Beauty Web Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 트렌드 영상 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 인재를 양성할 수 있다. 실무에서 사용되는 영상 편집 프로그램을 익혀 감각적인 영상 제작과 비주얼 디자인, 다양한 이펙트를 기획하는 기획력을 익혀 활용하며, 글로벌역량과 실무역량을 기대할 수 있다.

Trend Make-up(Trend Make-up)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 뷰티 메이크업 표현법을 발전시킬 수 있다. 뷰티 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 패션화보, 뷰티 미디털콘텐츠, 뷰티 크레이트, 유튜브, 뷰티 브이로그에서 활용되는 뷰티 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 할 수 있다.

화장품상품기획(Cosmetics Product Planning)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 화장품 상품기획 프로세스의 이론과 연구를 통해 상품기획의 정의를 확립하고 뷰티산업 현장에서 필요한 내용을 이해하기 위함이다. 화장품의 컨셉에 따른 모형도를 분석하고 상품기획 프로세스방법을 익히기 위함이다.

Beauty Design Thinking(Beauty Design Thinking)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 뷰티 디자인 싱킹은 뷰티 디자인 및 상품기획의 과정에서 기획자가 활용하는 창의적인 전략으로 문제를 숙고하고 더 폭넓게 해결 할 수 있는 접근방법이다. 이 교과를 통해 기획력의 감각과 건설적인 미래의 결과를 생산할 수는 창의적 대안 해결법을 활용하고자 한. 또한, 수혜자 중심적 사고를 이해하고 고객니즈 분석, 문제정의, 혁신적 아이디어 발상 등을 스스로 할 수 있으며, 창의적 문제해결을 하기 위한 Beauty Design Thinking 프로세스를 적용과 도구를 사용할 수 있다

Fragrance Emotional Design(Fragrance Emotional Design)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 향기디자인(Fragrance Design)의 핵심인 조향 구성요소와 향료 특성에 대한 이론적 지식과 실무적 응용을 함께 다룬다. 학생들은 다양한 프래그런스 향료(Fragrance Materials)의 특성을 이해하고, 개인 프로젝트를 통해 콘셉트에 부합하는 향수를 직접 조향하며, 이를 기반으로 가상의 향수 브랜드를 기획·디자인하는 실습을 수행한다. 이를 통해 학습자는 향을 매개로 한 감성디자인, 브랜딩, 스토리텔링 역량을 함양하고, 시각·후각이 결합된 다감각적 브랜드 기획 능력을 배양한다.

디지털 뷰티 콘텐츠(Digital Beauty Content)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 창의적인 뷰티 콘텐츠를 제작하고 소셜 네트워크 서비스를 포함한 온라인 활동을 통하여 이용자와 소통할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.뷰티 콘텐츠에 대한 지식과 함께 시장 환경

분석, 트렌드, 뷰티 브랜드 분석, 뷰티 영상 콘텐츠 제작과정에 대한 단계별 업무를 이해할 수 있으며, 디자인 발상과 실현을 통해 체계적인 디자인프로세스를 거쳐 작품을 완성할 수 있으며, 창의력역량과 글로벌역량을 기대할 수 있다.

화장품 상품개발(Cosmetics Product Development)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 상품개발의 선택적 접근 및 화장품 분석을 통해 화장품 상품개발자로서의 성공적 운영에 필수적인 내용을 이해할 수 있다. 화장품의 시대 변화에 따른 소비자 욕구의 다양화에 대응하기 위해서 화장품 트렌드를 각 시대별, 나라별 및 브랜드별 등으로 분석하고 화장품 상품개발을 할 수 있는 능력을 키울 수 있으며, 화장품 상품개발의 종합적인 프로세스 교육을 통해 실무중심의 역량 있는 상품개발 현장 전문가 양성과 실무의 문제해결능력을 기대할 수 있다.

맞춤형 화장품(Customized Cosmetics)

이론 3시간 3학점

이 과목은 「맞춤형화장품 판매업」 제도와 「화장품법」에 근거하여 맞춤형화장품제조관리사 자격 취득과 현장 맞춤형 조제실 운영에 필요한 실무 지식을 교육한다. 학생들은 개인 피부·선호 분석에 기반한 화장품법이해, 화장품제조 및 품질관리·유통안전관리·맞춤형화장품의 이해 이론을 습득하고, 식약처 인증 기준에 부합하는 맞춤형 화장품 제조관리사의 역할, 책임, 윤리를 이해하여 화장품산업현장 실무역량 강화하는데 함양을 둔다.

모발과학(Hair Science)이너뷰티(Inner Beauty)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 모발 및 두피관리를 위한 이론적 지식 및 기술의 이해를 바탕으로 다양한 관리방법과 제품을 활용 및 응용하여 두피제품에 대한 상품기획능력을 키우기 위함이다. 또한, 다양한 모발과 두피의 유형을 파악하여 기획력을 강화시켜서 문제해결능력과 뷰티실무능력을 함양한다.

코스메틱미용기기학(Cosmetic Beauty Equipment)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 피부 미용기기에 대한 기본으로 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 이해할 수 있다. 또한, 다양한 뷰티 디바이스 기기활용을 통해 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 화장품 적용 기술을 적용하여 화장품 상품기획력을 키우고 더 나아가서 실무역량 및 자기계발역량을 키워서 뷰티실무능력을 함양할 수 있다.

Cosmetic Production Practice (Cosmetic Production Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목 화장품제조 실습 과정은 학생들에게 화장품 산업의 이론적 지식과 실습을 결합하여 화장품의 제조 및 제품개발, 제품품질 속성 등의 전반적인 과정을 경험하게 합니다. 이 과정은 이론 학습과 실제 실습을 통해 학생들이 화장품제조에 필요한 기술과 지식을 체득할 수 있도록 설계됩니다. 또한, 화장품의 원료의 특성과 최신 트렌드를 반영하여 다양한 제형을 기획하고 화장품의 제조과정을 통해 제품품질속성과 제품을 기획할 수 있는 능력을 키우며 더 나아가서 실습과정에서 문제해결능력과 협업소통능력을 통해 전문성을 함양하도록 목적을 둡니다.

HUB Make-up(HUB Make-up)

실습 2시간 2학점

HUB Make-up(허브 메이크업) 교과는 공연예술, 무대 패션 등 다양한 학과와의 협업을 통해 창의적인 결과물을 만들어내는 과정을 학습하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 메이크업 기획 단계부터 디자인, 최종 실현까지의 전 과정을 경험하며, 협업과 소통 능력을 배양한다. 또한, 공연 및 무대 환경에 적합한 메이크업 디자인을 구상하고 이를 실현하는 과정을 통해 창의성과 실무 역량을 강화한다. 이 수업은 다양한 예술 분야와의 협력을 통해 학생들의 융합적 사고와 전문성을 길러주는 것을 목표로 한다.

뷰티광고홍보(Beauty Advertising Promotion)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 뷰티시장의 커뮤니케이션 특성을 파악하고 미디어 커뮤니케이션 영역의 이론 및

연구를 통하여 이해할 수 있다. 뷰티 커뮤니케이션의 기본 이론과 광고 및 미디어 산업론을 통한 미디어 캠페인 연구를 통해 미래형 뷰티 커뮤니케이터 능력을 키울수 있다. 뷰티 광고홍보에 기반한 현장 중심형 뷰티 커뮤니케이터 전문 인력 양성과 실무에서의 코스메틱매니지먼트능력을 기대할 수 있다.

3학년 교과목 내용

코스메틱마케팅(Cosmetics Marketing)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 화장품 산업실무에 특화된 마케팅 교육을 통해 브랜드 매니저로서의 전문적인 지식 능력 함양할 수 있다. 화장품 마케팅에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 마케팅의 과정, 소비자 행동, 타겟 시장 선정 및 4P 및 브랜딩에 대해서 이해할 수 있으며, 화장품 마케팅을 통해 실무역량의 향상 및 산업 맞춤형 전문가역량을 높여 문제해결능력과 실용적 직무활용 효과를 기대할 수 있다.

코스메틱소비자리서치방법론(Cosmetic Consumer Research Methodology)

이론 3시간 3학점

본 교과목은 화장품산업에서 소비자의 행동과 구매의사결정을 분석하기 위한 연구 설계 및 조사방법론을 학습하는 것을 목표로 한다. 학생들은 화장품 소비자 조사에 필요한 질적·양적 연구기법, 설문 설계, 표본추출, 데이터 수집 및 분석 방법을 실무 중심으로 익히며, SPSS 등 통계 분석 도구를 활용하여 화장품 소비자의 인식, 만족도, 구매동기 등을 분석하는 능력을 기른다. 이를 통해 학습자는 소비자 데이터를 기반으로 한 화장품 기획 및 마케팅 전략 수립 능력을 함양한다.

이너뷰티(Inner Beauty)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 인체에 있어서 영양소의 역할 및 건강과 질병에 대한 영양소와의 관련성에 관한 일반적 이해를 제공하기 위해 모든 주요 영양소를 파악하고, 이너뷰티 대한 피부건강, 모발/손톱건강, 체지방/체중관리, 항산화관리 등에 시장동향조사분석을 통해 이너뷰티에 맞는 피부영양과 건강기능식품을 분석하여 기획을 도출시키는데 목적을 둔다.

헤어스타일링(Hair Styling)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 안전하고 위생적인 방법으로 헤어세팅, 핀 컬링, 핑거웨이브 등 최신 트렌드의 헤어 스타일링을 익히는데 목적을 두며 더 나아가서 개인의 패션 룩과 스타일링을 통해 사회의 커뮤니케이션방법과 기획발표에 자아효능감을 키우며 진로에 도움이 되고자 한다. 이를 통해 대인관계역량과 자기개발역량 및 실무역량에 기대효과와 뷰티실무능력을 함양한다.

코스메틱브랜드 매니지먼트(Cosmetic Brand Management)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 화장품 브랜드의 경영관리 개념을 이해하고 화장품 브랜드와 관련된 이론을 배우며 브랜드 매니저와 기업이 직면한 전략적 과제를 설명하기 위함이다. 또한, 브랜드 정체성, 이미지 및 브랜드 형평성을 중심으로 제품 및 기업 브랜드를 만들고 관리하는데 사용되는 이론과 개념에 대한 이해를 위함이다.

Consumer behavior and trend forecasting

이론 3시간 3학점

(Consumer behavior and trend forecasting)

본 교과목의 과정은 기업의 다양한 마케팅 활동에 대한 소비자들의 다양한 반응들이 어떠한 원리에 따라 어떤 과정을 거쳐 나타나는지를 탐구하기 위함이다. 소비자행동 연구를 통해 규명된 소비자 반응의 원리들은 표적 소비자에 대한 기업의 마케팅 활동의 결과를 예측하고 소비자로부터 기대하는 반응을 얻기 위해서는 어떤 마케팅 자극과 활동을 펼쳐야 하는가와 같은 전략적 시사점을 발견하는데

도움을 주기 위함이다. 고도로 발달하고 급변하는 글로벌 뷰티 시장에서 소비자행동에 근간한 소비자 중심의 마케팅 전략을 수립하는 능력을 습득하기 위함이다.

네일미용(Beauty Nail)

이론 및 실습 3시간

3학점

본 교과목의 과정은 네일관리의 이론적 지식 및 사용제품의 특징을 알아보기 위함이다. 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공하기 위함이다.

뷰티캡스톤디자인 1(Beauty Capston Design 1)

실험실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 미용에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에 새로운 프로젝트를 구상하고 기획을 하여 산업체와 연계하여 프로젝트 수행을 준비하기 위함이다. 프로젝트 액션플랜을 통한 산학 간의 프로그램구성, 창의적인 창출 등 뷰티산업시장에서 요구되는 다양한 프로젝트를 구상하고 기획하여 창의융합적인 능력을 키우기 위함이다.

4학년 교과목 내용

Preparation of Final Project(Preparation of Final Project)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 미용에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습할 수 있다. 지식과 실기능력을 바탕으로 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획함으로써 졸업생들을 위한 졸업작품 발표 준비를 목표로 하기 위함이며, 이를 통하여 창의역량과 자기개발역량을 기대할 수 있다.

코스메틱창업전략(Cosmetic Startup Strategy)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 급변하는 시장경제 속에서 뷰티화장품산업 창업 기회를 발굴하고, 창업 아이템을 구체화해봄으로써 기업의 정신과 창업가적 통찰력 및 실무능력을 함양시키고자 하기 위함이다. 뷰티 관련 사업을 창업하거나 뷰티 관련 브랜드 또는 제품, 디바이스, 서비스, 화장품 등을 개발하는 등의 창업 및 개발 활동에 대한 이해를 증진시키고, 나아가 글로벌 지향적인 비즈니스 사고의 틀을 개발하도록 하기 위함이다.

뷰티캡스톤디자인 2(Beauty Capston Design 2)

실험실습 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 미용에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에 새로운 프로젝트를 구상하고 기획을 하여 산업체와 연계하여 프로젝트 수행할 수 있다. 프로젝트를 통한 프로세스, 세부작업, 브랜드네이밍 등을 구성하고 토론 및 기획수행하고 창의역량 및 문제 해결역량과 실무역량을 끌어내어 창의융합능력을 키울 수 있다.

Final Project(Final Project)

이론 3시간 3학점

본 교과목의 과정은 졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과할 수 있다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work)과정을 기초로 하여 완성하여 전공핵심 교과목으로 반드시 이수해야 졸업을 할 수 있으며, 자기개발능력과 창의적인 능력 및 실무역량을 기대할 수 있다.

Cosmetic Internship Program(Cosmetic Internship Program)

이론 및 실습 3시간 3학점

코스메틱 인턴십 프로그램은 학생들에게 화장품 산업에서 실제 경험을 제공하는 과정입니다. 이 교과목은 학문적인 지식과 실제 산업 환경을 연결해 주며, 인턴들이 이론적 학습을 실무에 적용할 수 있

는 기회를 제공합니다. 또한, 실용적인 기술, 산업 통찰력 및 네트워킹 기회를 얻을 수 있으며, 화장품 분야에서의 경력을 시작하는 데 중요한 역할을 하며 화장품산업의 다양한 분야(연구 개발, 마케팅, 생산, 품질관리 등)에서 실무 경험을 쌓을 수 있도록 함양합니다.

졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 코스메틱뷰티매니지먼트학과 졸업요건 >

졸업요건			세부내용	비고
CREOS 인증	전공인증		- 전공교과별 전공교과 이수 - 학과 특성을 반영한 인증요건 이수	편입생, 외국인유학생, 계약학과, 재직자특별전형 재학생은 제외
	교양인증		- 핵심역량 교양필수 20학점 이수 - 기초학문교양선택 15학점 이수	
코스메틱뷰티매 니지먼트학과 졸업요건	전공 인증	전공 교과 이수학점	전공교과목 48학점 이상	
	학과 특성을 반영한 인증요건	졸업을 위한 필수 교과목	- Final Project(CT1030) - 졸업논문(작품) 및 시험	-졸업학기이수 -P/NP -필수
	졸업학점		120학점 이상이수	

글로벌관광경영학과

(Department of Global Tourism Management)

1. 교육목표

글로벌관광경영학과는 ‘창의·융합·실용 특성화대학’이라는 우리 대학교의 발전목표에 따라 창의적인 실용 교육의 핵심과제인 글로벌 역량 강화를 위하여 세계화 시대의 대표적 산업인 관광산업과 관련된 비즈니스에서 경쟁우위를 창출할 수 있는 실무역량을 갖춘 글로벌 관광산업의 리더를 양성한다는 목표와 함께, 외국인 유학생들에게 관광산업의 중요성을 인식시키고 향후 각 국가의 글로벌 관광산업 분야의 인재 양성을 학과의 교육목적으로 하며, 이를 달성하기 위한 학과 교육목표는 다음과 같다.

- (1) 관광학의 전반적 이해와 이와 관련된 산업들의 경영 특성을 이해하고, 어학 능력을 겸비한 전문가를 양성한다.
- (2) 관광산업 분야의 전문지식과 실무능력을 겸비한 글로벌 관광산업을 선도할 인재를 양성한다.
- (3) 올바른 가치관 위에 원활한 의사소통 능력과 협동 정신을 갖추고 지역사회와 국가, 국제사회에 이바지할 수 있는 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

- 학과 교육과정 구성 안내
 - 글로벌관광경영학과 전공 교과과정은 기초전공, 중급 트랙 및 실무 교육과정 그리고 고급 심화과정으로 분류된다. 기초전공은 관광학 전 분야의 기초가 되는 과목으로 1학년 과정에 개설된다. 중급 트랙 및 실무 교육과정은 관광과 관련된 주요 산업 분야를 다루고 있어 이들의 경영 특성을 이해하여 실무 적용 능력을 향상시키는 과목으로, 2학년과 3학년 과정에서 개설된다. 고급 심화과정은 관광산업의 창업능력을 배양할 수 있는 과목으로 4학년 과정에 개설된다. 글로벌관광경영학과와 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.
- 전공 이수 방법
 - 이수해야 할 전공 최저이수 학점은 48학점이다.
- 외국인 유학생 교양 필수 학점
 - 외국인 유학생 필수 교양은 33학점을 이수하여야 한다.
- 졸업 이수 학점
 - 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

3. 전공 이수체계도

글로벌 관광경영학과								진출 분야	
전공 능력	1학년		2학년		3학년		4학년		관련 직무 분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
관광전문가로서의 커뮤니케이션 능력	관광학 원론	관광사업 실무	여행사 실무	호텔연회 서비스 실무	항공 산업 실무	관광 마케팅	스마트 관광 실무	관광창업 실무	여행상품개발자 여행상품상담사 해외여행안내사 관광통역안내사 객실시설 관리 부대시설 관리 연회 관리 접객 서비스 외식운영관리 국제회의기획자 전문전시기획자 이벤트 기획자 유원시설운영관리 리조트 운영관리 항공서비스종사자
관광상품 및 콘텐츠 기획 능력			호텔 경영 실무	MICE 산업 실무	관광 자원론	외식 산업 실무	의료관광 산업 실무		
창의적 관광 상품 제작 능력	경영학 원론	관광 비즈니스 문서작성	글로벌 문화의 이해	바리스타 실무	SI 문화관광 콘텐츠	관광자 행동론	관광 비즈니스 커뮤니케이션	관광상품 기획실무	
문제해결을 위한 창의적 사고능력							관광 비즈니스 커뮤니케이션	관광상품 기획실무	
글로벌 관광비즈니스 기획능력	관광 한국어1	관광 한국어2	관광 비즈니스 한국어	글로벌 시사 한국어	실무 관광 영어	한국어 번역 실습			

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	TB1001	전심	관광학원론 Principles of Tourism	3	3	이론	
	1	TB2002	전심	경영학원론 Principles of Management	3	3	이론	
	1	TB1002	전심	관광한국어 1 Tourism Korean 1	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1003	전심	관광사업실무 Practice of Tourism Business	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1022	전심	관광비즈니스문서작성 Tourism business documentation	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1004	전심	관광한국어 2 Tourism Korean 2	3	3	이론 및 실습	
2	1	TB1005	전심	여행사실무 Practice of Travel agent	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1006	전심	호텔경영실무 Practice of Hotel Management	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1025	전심	바리스타실무 Practice of Barista	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1007	전심	관광비즈니스한국어 Tourism Business Korean	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1024	전심	호텔연회서비스실무 Practice of Hotel Banguet Service	3	3	이론 및 실습	
	2	TB2012	전심	MICE 산업실무 Practice of MICE Industry	3	3	이론 및 실습	
	2	TB2009	전심	글로벌 문화의 이해 Understanding of Global Culture	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1010	전심	글로벌시사한국어 Global current events in Korean	3	3	이론 및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	TB1011	전심	항공산업실무 Practice of Airline Industry	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1015	전심	관광자원론 Tourism Resource	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1026	전심	AI문화관광콘텐츠 Contents of AI Cultural Tourism	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1028	전심	실무관광영어 Practice Tourism English	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1014	전심	관광마케팅 Marketing of Tourism	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1018	전심	외식산업실무 Practice of Food Service Industry	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1012	전심	관광자행동론 Tourism Behavior	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1016	전심	한국어번역실습 Korean Translation Practice	3	3	이론 및 실습	
4	1	TB1017	전심	스마트관광실무 Practice of Smart Tourism	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1027	전심	의료관광산업실무 Practice of Medical Tourism	3	3	이론 및 실습	
	1	TB1019	전심	관광비즈니스커뮤니케이션 Tourism Business Communication	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1020	전심	관광창업실무 Practice of Tourism Start-up	3	3	이론 및 실습	
	2	TB1021	전심	관광상품기획실무 Tourism Product Planning Practice	3	3	이론 및 실습	

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

관광학원론(Principles of Tourism)

이론 3시간 3학점

본 과목은 관광학의 이론적 기초 개념과 관광산업의 원리에 대한 전반적인 지식 터득은 물론 국내외의 최신관광동향을 파악하는데 필요한 이수 과목이다.

경영학원론 (Principle of Management)

이론 3시간 3학점

본 과목은 경영학의 기초 개념과 현대 기업의 경영원리를 개괄적으로 설명하고 경영의 기본원리를 이해하여 학생들의 경영관리 능력을 배양함을 목표로 한다.

관광한국어 1(Tourism Korean 1)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광 전공 학생들이 관광산업체(호텔, 항공, 여행사 등)에서 현장실습 및 인턴십 프로그램을 수행할 수 있는 한국어 능력을 배양하며 향후 취업에 이르기까지의 능력을 향상 시킨다.

관광사업실무(Practice of Tourism Business)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광과 관련된 사업체들의 특성과 이에 따른 전문적 지식을 습득하고, 관광산업의 발전을 위한 방안 및 전략들에 대하여 알아본다.

관광비즈니스 문서작성(Tourism Business Documentation)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광산업 현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어를 이용하여 문서작성을 원활하게 할 수 있는 능력을 배양하고 보고서, 기획서 및 제안서를 작성하는 요령을 터득하고 지켜야 하는 원칙 및 방법을 습득한다.

관광한국어 2(Tourism Korean 2)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광 전공 학생들이 관광산업체(호텔, 항공, 여행사 등)에서 현장실습 및 인턴십 프로그램을 수행할 수 있는 한국어 능력을 배양하며 향후 취업에 이르기까지의 능력을 향상 시킨다.

2학년 교과목 내용

여행사 실무(Practice of Travel Agent)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 여행사 경영의 전반적인 업무를 수행할 수 있는 능력을 배양하고 여행상품의 특성 및 여행사의 기본 업무를 이해한다.

호텔경영실무 (Practice of Hotel Management)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 호텔에 대한 올바른 가치관 형성과 호텔 종사원으로서의 자세를 확립하는데 기본이 될 수 있는 호텔 서비스와 경영에 관한 이론적인 부분과 실무에 적용할 수 있는 교육을 진행한다.

바리스타실무(Practice of Barista)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 식음료를 제공하는 서비스 현장에서 바리스타에게 요구되는 음료 관련 기초 지식, 기술, 태도를 갖추게 하여 현장의 실무에 활용할 수 있도록 하는 데 있다.

관광비즈니스한국어(Tourism Business Korean)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광산업 실무 분야에서 활용도 높은 실용적인 한국어 표현을 익힐 뿐만 아니라 업무 현장에서 바로 사용할 수 있는 한국어 능력을 배양한다.

호텔연회서비스실무(Practice of Hotel Banquet Service)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 호텔 레스토랑 및 연회서비스 관련 업무를 수행하기 위한 기본적인 내용을 중심으로 호텔 식음료 부분에서 이루어지고 있는 다양한 서비스를 수행 하는데 전문지식을 갖춘 전문 호텔인을 양성하고자 한다.

MICE산업실무(Practice of MICE Industry)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 MICE 산업 전반에 대한 이론적, 실무적 지식을 학습하여 MICE 산업의 이해당사자들의 역할과 MICE 기획 및 운영에 대하여 익힌다.

글로벌 문화의 이해(Understanding of Global Culture)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 각 국가의 문화와 관광자원을 간접적으로 경험함으로써 관광종사원으로서의 자신을 향상 시켜 글로벌 관광환경 및 효과 등 글로벌 관광에 대한 개념을 정립하고자 한다.

글로벌시사한국어(Global Current events in Korean)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 현 한국 사회에서 일어나고 있는 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 시사 문제에 대한 올바른 이해를 목적으로 한다.

3학년 교과목 내용

항공산업실무(Practice of Airline Industry)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광에서의 항공산업의 중요성을 인식하고, 항공산업의 이론과 실무를 이해할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

관광자원론(Tourism Resource)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광자원의 특성을 유형별로 분석하여 각각의 자원에 대한 특성을 이해하고, 관광객의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 자원개발 방법을 모색하는데 목적을 두고 있다.

AI문화관광콘텐츠(Contents of AI Cultural Tourism)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광과 문화산업을 중심으로 창의적이고 융합적인 콘텐츠 개발을 통해 관광 경쟁력 및 브랜드를 강화하려는 사회 흐름과 디지털 변화에 능동적으로 대처하고 실무에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

실무관광영어(Practical Tourism English)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 공항, 호텔, 여행안내 및 다양한 글로벌 관광산업 현장에서 실제로 사용되는 영어를 학습하여 학생들이 실무에 바로 사용할 수 있는 실용적인 인재를 양성하고자 한다.

관광마케팅(Marketing of Tourism)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 마케팅 개념과 전략을 이해하여 마케팅의 기본원리를 관광산업에 적용하여 관광마케팅의 본질을 이해하고, 마케팅의 제원리 및 관광산업 경영 분야에 적용하여 이론과 실제 사례를 학습한다.

외식산업실무(Practice of Food Service Industry)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 외식산업의 올바른 이해와 경영환경을 분석함으로써 외식산업과 관련된 경영관리와 전략을 도출 할 수 있는 능력을 배양한다.

관광자행동론(Tourism Behavior)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광상품을 효율적으로 기획 및 판매하기 위하여 관광객들의 심리와 행동을 이해하고 파악하여 이를 관광산업 현장 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

한국어번역실습(Korean Translation Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 한국어와 타언어, 한국문화와 타문화 간 중개와 연결을 담당하고 한국과 자국의 문화번역 및 지역사회 번역을 담당할 글로벌 번역 전문 인력을 양성한다.

4학년 교과목 내용

스마트관광실무(Practice of Smart Tourism)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광산업을 정보기술에 이용하여 적용하는 방법에 대하여 이해할 수 있도록 하며, 정보기술들이 여행객에게 효율적으로 사용되고 있는 방법을 고찰한다.

의료관광산업실무(Practice of Medical Tourism)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 글로벌 의료관광산업을 포괄적으로 이해하여 국제의료관광전문가를 위한 실무 내용을 위주로 구성하여 실무에서 직접적으로 활용할 수 있는 내용으로 수업을 진행하고 다양한 사례를 제시한다.

관광비즈니스커뮤니케이션(Tourism Business Communication)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 경영 성과를 달성하기 위한 비즈니스 활동 과정에서 필요한 커뮤니케이션의 능력을 향상하여 관광비즈니스 커뮤니케이션의 효율적 관리와 가치 창출을 위한 경영관리 활동에 초점을 두고 있다.

관광창업실무(Practice of Tourism Start-up)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광산업 창업에 대한 전반적인 이해는 물론이고, 창업을 위한 법령부터 환경분석과 비즈니스 모델을 포괄적으로 이해하고 분석하는 능력을 향상 시킨다.

관광상품기획실무(Tourism Product Planning Practice)

이론 및 실습 3시간 3학점

본 과목은 관광상품의 구체적인 기획과정과 콘텐츠를 제시함으로써 학생들에게 관광상품의 개념 및 개발, 관광상품의 관리, 관광상품 마케팅 전략에 대하여 알아본다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 글로벌관광경영학과 졸업요건 >

- 1) 졸업을 위한 최저 이수학점은 120학점이다. 전공 최저 학점은 48학점을 이수하여야 한다.
- 2) 외국인 유학생 교양필수(33학점)을 이수하여야 한다.
- 3) 졸업전까지 유효한 한국어능력시험(TOPIK) 4급 취득 또는 한국어졸업인증과정 수강 후 자체시험에 통과하여야 한다.

☐ 한국어 졸업 요건

구 분	내 용	비 고
한국어 졸업요건 (택1)	· 한국어능력시험(TOPIK) 4급 이상	
	· 한국어졸업인증과정 수강	※인정기준 · 출석률 80% 이상 · 한국어능력시험 4급 난위도 시험 통과 (과목 평균 80점 이상 취득)

글로벌메이크업디자인학과

(Department of Global Make-up Design)

1. 교육목표

- (1) 뷰티 분야의 전문지식과 창의력을 갖춘 융복합 인재를 양성한다.
- (2) 개방적 소통과 협업 능력을 바탕으로 타인과의 협력 및 사회적 가치를 창출하는 뷰티 전문가를 양성한다.
- (3) 공감과 소통능력을 강화하고, 자기주도적으로 실무 역량 개발을 통해 실용적 가치의 자기주도적 뷰티 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

◦ 학과 교육과정 구성 안내

글로벌메이크업디자인학과는 외국인전담학과로써 학과 교과과정은 기초과정(1학년), 심화과정(2~3학년), 전문가과정(4학년)으로 분류된다. 기초과정은 글로벌메이크업학과의 기초가 되는 교과목으로 1학년 과정에 Basic Make-up, Beauty Illustration, Basic Nail Technique, Cosmetic Science, Advanced Make-up, Color Diagnostic & Image Making, Blow-Dry Styling, Advanced Nail Technique 교과목이 개설된다.

심화과정은 메이크업과 분장, 헤어 분야로 구성되며, 통합적 및 글로벌 경쟁력을 갖추기 위해 창의적 뷰티디자인 문제해결능력, 소통과 협업실무능력을 배양하는 과목으로 구성된다. 2,3학년 과정에 메이크업분야로는 Fashion Make-up, Semi-Permanent Make-up, Make-up Trend Seminar, Classic Beauty make-up, K-salon Make-up, Personal Color and Image Make-up, Art Make-up, K-Musical Make-up, Air Brush & Body painting, Perfumery Techniques 등이 있다. 분장분야로는 Stage Make-up, Media Make-up, Media Character Make-up이 운영된다. 헤어분야로는 Iron Styling, Up-style Design, Hair Coloring, Men's Hair Styling 교과목이 개설된다.

전문가과정은 소통과 협업능력, 자기주도적 경력관리능력, 실천적 실무대응능력을 함양하기 위해 4학년 과정에 Preparation for Final work, Final work, Special Effect Make-up 1, Special Effect Make-up 2, Creative Hair Styling, Make-up & Hair Collaboration Project, Cosmetics Brand Collaboration Project, Make-up Design Workshop 개설된다. 글로벌메이크업디자인학과의 전공 이수 방법은 학과 내규로 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

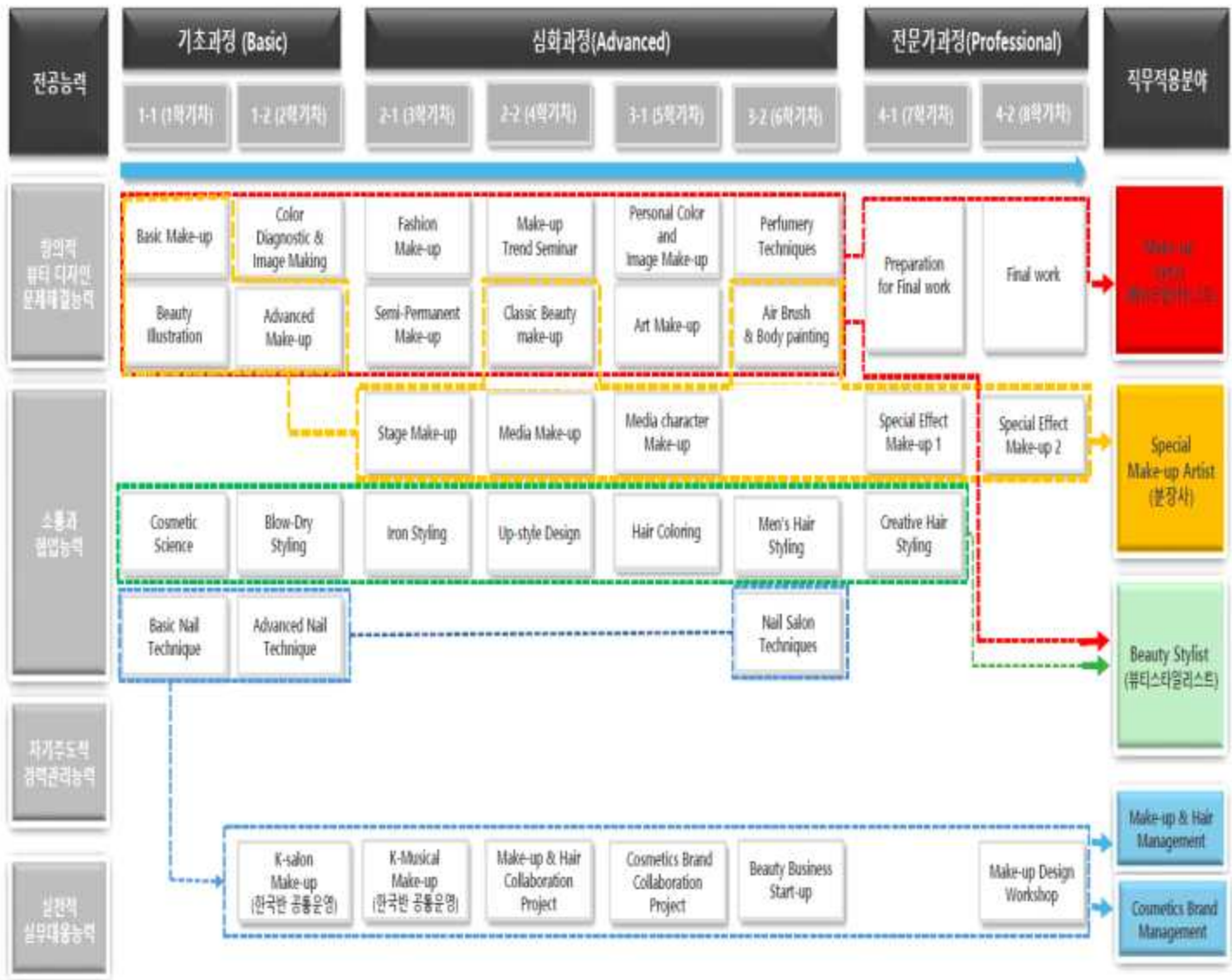
◦ 전공 이수 방법

글로벌메이크업디자인학과 재학생은 다음과 같은 기준에 따라 교과목을 이수하고, 졸업요건을 충족하여야 한다.

- (1) 졸업을 위한 최저 이수학점은 120학점(외국인 필수 한국어교양과목 33학점 포함)이다.
- (2) 전공 최저 이수학점은 48학점이며, ‘졸업작품및시험’ 과목을 통과하여야 졸업이 가능하다. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.
- (4) ‘졸업작품및시험’ 과목은 P 또는 nP로 평가되며, P 평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 기준(졸업요건 참고)을 충족하여야 한다.

3. 전공 이수체계도

글로벌메이크업디자인학과 이수체계도



4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	GM1001	전심	Basic Make-up	3	3	이론	
	1	GM1002	전심	Beauty Illustration	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1004	전심	Basic Nail Technique	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1006	전심	Cosmetic Science	3	3	이론	
	2	GM1005	전심	Advanced Make-up	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1016	전심	Color Diagnostic & Image Making	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1032	전심	Blow-Dry Styling	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1023	전심	Advanced Nail Technique	3	3	이론 및 실습	
2	1	GM1034	전심	Fashion Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1015	전심	Semi-Permanent Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1008	전심	Stage Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1033	전심	Iron Styling	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1014	전심	Make-up Trend Seminar	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1036	전심	Classic Beauty make-up	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1010	전심	Media Make-up	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1035	전심	Up-style Design	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1030	전심	K-salon Make-up	3	3	이론 및 실습	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	GM1037	전심	Personal Color and Image Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1020	전심	Art Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1013	전심	Media character Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1038	전심	Hair Coloring	3	3	이론 및 실습	
	1	GM1031	전심	K-Musical Make-up	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1040	전심	Perfumery Techniques	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1039	전심	Air Brush & Body painting	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1041	전심	Men's Hair Styling	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1042	전심	Nail Salon Techniques	3	3	이론 및 실습	
	2	GM1029	전심	Beauty Business Start-up	3	3	이론	
4	1	GM1043	전심	Preparation for Final work	3	3	실습	
	1	GM1025	전심	Special Effect Make-up 1	3	3	실습	
	1	GM1046	전심	Make-up & Hair Collaboration Project	3	3	실습	
	2	GM1045	전심	Final work	3	3	실습	
	2	GM1027	전심	Special Effect Make-up 2	3	3	실습	
	2	GM1044	전심	Make-up Design Workshop	3	3	실습	
	2	GM1047	전심	Cosmetics Brand Collaboration Project	3	3	실습	
	2		전심	Graduation Thesis and Examination	0	0		· P/NP 평가 · 필수

5. 교과목 설명

1학년 교과목 내용

GM1001 Basic Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업을 표현하기 위한 기초단계로 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 베이스 메이크업과 포인트 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

GM1002 Beauty Illustration

강의 및 실습 3시간 3학점

학생들이 다양한 표현 기법과 재료를 사용하여 아름다움에 대한 특정 이미지와 정보를 제공하기 위해, 자신의 아이디어를 예술의 형태로써 시각화하는 그리기 능력을 개발할 수 있도록 구성되었다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 패턴의 디자인 작업 및 창의성을 표현하기 위한 자신의 능력을 향상시킬 수 있다.

GM1004 Basic Nail Technique

강의 및 실습 3시간 3학점

네일 관리의 이론적 지식 및 네일케어제품을 학습하고, 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉 등의 실습을 진행한다.

GM1005 Advanced Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업을 표현하기 위한 심화단계로 다양한 얼굴형과 얼굴의 장·단점을 파악하여 장점을 부각하고 단점을 보완할 수 있는 베이스 메이크업과 포인트 메이크업에 대해 학습한다. 이를 통해 메이크업의 디자인적인 표현을 세분화하여 가장 이상적인 얼굴로 변화시킬 수 있는 전문적인 능력을 키울 수 있다.

GM1006 Cosmetic Science

강의 3시간 3학점

화장품산업에 대한 이해와 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다.

GM1016 Color Diagnostics & Image Making

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업, 헤어, 패션의 가장 기본인 개인에게 어울리는 컬러를 진단하여 바디이미지에 맞추어 컬러를 활용하는 능력을 기르며, 이미지메이킹의 기본 이론과 실습과정을 포함한다. 이를 통해 뷰티션으로서 갖추어야 할 전문적 색채 활용 능력과 이미지메이킹 능력을 함양한다.

GM1032 Blow-Dry Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

헤어 스타일링의 기초와 응용을 체계적으로 학습하는 실무 중심 과목이다. 드라이 기법을 활용한 볼륨 조절, 텍스처 표현, 스타일링 연출 등 다양한 기술을 익히며, 창의적인 디자인과 현장 적용 능력을 배양한다. 또한, 최신 뷰티 트렌드와 고객 맞춤형 스타일링 기법을 학습하여 실무 역량과 함께 대인 관계 및 소통 능력을 강화하고, 글로벌 뷰티 산업에서 경쟁력을 갖춘 전문가로 성장할 수 있도록 돕는다.

GM1023 Advanced Nail Technique

강의 및 실습 3시간 3학점

프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캐처 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캐처, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행할 수 있다.

3학년 교과목 내용

GM1037 Personal Color and Image Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

개인의 색채와 이미지를 이해하고 활용하는 데 필요한 이론과 실습을 제공하는 교과목으로 색채 이론의 기초 및 자신의 피부 톤과 스타일에 맞는 색상을 진단하는 방법을 학습한다. 또한 다양한 메이크업 기술을 통해 각자의 개성을 표현하고, 상황에 맞는 이미지를 만들어내는 능력을 기릅니다. 이를 통해 학생들은 자신만의 스타일을 개발하고, 이를 포트폴리오 형태로 정리하여 실제 적용할 수 있는 능력을 갖추게 된다.

GM1020 Art Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

창작과 예술을 바탕으로 아트 메이크업 테크닉을 수행할 수 있는 능력을 개발한다. 이를 위해 다양한 재료사용과 기법을 통해 메이크업 테크닉을 발전시키고, 아이디어 발상을 통한 디자인 프로세스에 의해 체계적이고 통합적인 사고로 독창적인 디자인을 창출할 수 있는 능력을 키운다.

GM1013 Media Character Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

Media Character Make-up의 이론 및 영화 및 TV 영상물의 캐릭터 분석과 캐릭터 메이크업 실습을 통해 마녀, 좀비 등 캐릭터를 효과적으로 연출 할 수 있게 한다.

GM1038 Hair Coloring

강의 및 실습 3시간 3학점

헤어 컬러 색채 이론, 컬러 진단, 다양한 컬러링 기법(전체 염색, 하이라이트, 발리야지 등)을 학습하며, 실습을 통해 직접 헤어 컬러링을 실습한다. 또한, 고객의 요구에 맞는 헤어 컬러 색상 선택 및 적용 방법을 배우고, 최신 트렌드를 분석하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 학습한다.

GM1031 K-Musical Make-up

실습 3시간 3학점

한국 뮤지컬 메이크업의 역사와 발전사를 이해하고 캐릭터별 메이크업 기법과 스타일을 구상하고 무대와 조명 환경에 따른 메이크업 적용 방법을 익혀 실제 뮤지컬 공연 준비 과정에 참여하고 현장 실습 기회를 갖는다.

GM1040 Perfumery Techniques

강의 및 실습 3시간 3학점

화장품 관련 산업에서 필수적으로 사용하고 있는 향료의 이론과 산업현황을 이해하고, 조향 디자인을 통해 눈에 보이지 않는 향료를 다양한 이미지로 표현하는 방법을 학습한다. 이를 통해 화장품의 향 개발 및 나만의 퍼퓸, 디퓨저 등을 기획, 개발할 수 있다.

GM1039 Air Brush & Body painting

강의 및 실습 3시간 3학점

인체에 사용 가능한 물감과 에어 브러쉬를 이용해 예술적인 무늬나 그림을 인체에 그리는 현대적 예술의 새로운 장르인 바디페인팅을 다양한 재료와 창의적 기술로 완성도 높은 작품을 제작하는데 목적이 있다. 학생들은 이를 실습함으로써 메이크업아티스트의 창의적인 예술적 자질을 갖추게 된다.

GM1041 Men's Hair Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

남성 헤어 스타일링을 위한 기초 이론과 남성 헤어 스타일링 실습을 통해 고객의 요구에 맞는 스타일을 다양하게 제안하는 방법과 헤어 제품의 효과적인 사용법을 배우게 된다. 또한, 남성 헤어 스타일링의 최신 트렌드를 분석하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

2학년 교과목 내용

GM1034 Fashion Make-up 디자인 스킵처, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 메이크업 디자인을 다룬다. 메이크업 기술과 화장품을 활용하여 주절에 맞는 메이크업을 표현하고 볼정리핀과 슈얼리프 웨이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션 쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득할 수 있다.

GM1029 Beauty Business Start-up

강의 3시간 3학점

GM1010 Semi-Permanent Make-up 운영을 위한 사업계획서를 작성하는다. 강의를 통해 영구 메이크업(Semi-permanent Make-up)의 기초이론과 도구 및 사용 방법, 색안료, 전극, 광선 및 홍채 색, Semi-permanent Make-up의 눈썹, 포함 테크닉, 눈썹 디자인, 입술, 핼링 라인 등 Semi-permanent Make-up으로 작업하여 생동감을 있게 해 줄 수 있다. 기회를 제공하므로써 미래에 자신이 창업함에 있어 오류와 실수를 줄이기 위해 학생들에게 도움이 될 것이다.

강의 및 실습 3시간 3학점

GM1008 Stage Make-up

무대를 위한 메이크업으로 제품의 사용과 무대 메이크업 적용에 관한 수업을 진행 한다. 캐릭터별 메이크업의 다른 유형의 적용 메이크업 기술을 발전시킬 수 있다.

GM1033 Iron Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

아이롱을 활용한 다양한 헤어 스타일링 기술을 학습하는 실무 중심 과목이다. 학생들은 컬, 웨이브, 스트레이트 등 다양한 텍스처 연출 방법과 스타일링 도구의 사용법을 익히며, 얼굴형과 모발 상태에 따른 맞춤형 스타일링 기법을 수행할 수 있다.

GM1014 Make-up Trend Seminar

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업과 관련된 각 시대의 문화, 정치 및 사회적 배경을 학습하고, 각 시대의 트렌드 형성 요인뿐만 아니라 아름다움에 대한 각각의 개념을 반영하는 시대적 동향을 분석함으로써 시대 별 메이크업의 기술적 특성에 대한 지식을 얻게 될 것이다. 또한 학생들은 각종 전문 서적, 패션 잡지, 관련 웹사이트 등의 다양한 자료들을 통해 현재의 동향을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 개발하고 최신 유행 메이크업 기술을 적용하고 설명할 수 있도록 학습한다.

GM1036 Classic Beauty make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

클래식 뷰티 메이크업 교과목은 메이크업의 시대적 트렌드를 파악하고 분석하여 역사적 고찰을 통한 메이크업의 테크닉을 개발하고자 한다. 시대별 메이크업 디자인 실습을 통해 현대적으로 재해석하고자 하며, 학습자는 이를 통해 새로운 디자인 발상을 할 수 있다.

GM1010 Media Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

미디어에 활용되는 다양한 분장의 차이와 실전 분장을 학습하여, 현장에서 활용할 수 있는 기본지식과 실전 능력을 갖게 한다. 미디어에 활용되는 분장 이론 및 스트레이트, 대머리, 상처, 수염, 화상, 동상 등의 분장실습을 통해 이를 효과적으로 활용할 수 있다.

GM1035 Up-style Design

강의 및 실습 3시간 3학점

업스타일에 필요한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초적인 헤어 업스타일 기술의 적용방법에 대해 학습하게 된다. 이를 통해 기초 헤어 업스타일을 위한 테크닉을 익히고 개발할 뿐만 아니라 헤어 디자인 조합 및 적용 테크닉에 따른 스타일링 방법과 트렌드 색상에 대해서 학습한다.

GM1030 K-Salon Make-up

실습 3시간 3학점

한국 살롱 메이크업의 역사와 발전과 기본적인 살롱 메이크업 기법부터 고급 기술까지의 실습을 진행하고, 피부 타입 및 색상에 따른 메이크업 적용 방법과 다문화적 메이크업 접근 방식과 국제 메이크업 시장의 이해를 돕는다.

4학년 교과목 내용

GM1043 Preparation for Final work

강의 및 실습 3시간 3학점

졸업작품준비 교과목으로 메이크업에 관해 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에 이를 바탕으로 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획함으로써 졸업생들을 위한 졸업작품 발표 준비를 목표로 한다.

GM1025 Special Effect Make-up 1

강의 및 실습 3시간 3학점

영화나 TV 등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수 분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하고, 캐릭터에 맞는 이미지를 찾아 색채, 질감, 스타일 등 조화시키는 능력을 배양한다.

GM1046 Make-up & Hair Collaboration Project

강의 및 실습 3시간 3학점

뮤지컬, 연극, 영화, 패션쇼 등 다양한 공연 및 시각 예술 분야에서의 메이크업 협업 프로젝트를 통해 학생들이 실무 경험을 쌓고 창의력을 발휘할 수 있도록 돕는 수업이다. 학생들은 실제 프로젝트를 통해 팀워크와 커뮤니케이션 능력을 기르고, 메이크업 실무를 경험하게 된다.

GM1045 Final work

강의 및 실습 3시간 3학점

졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업 작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과해야만 한다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work)과정을 기초로 하여 완성된다.

GM1027 Special effect Make-up 2

강의 및 실습 3시간 3학점

영화나 TV 등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수 분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하여 캐릭터에 맞는 이미지를 찾아 색채, 질감, 스타일 등을 조화시키는 능력을 배양한다.

GM1044 Make-up Design Workshop

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다.

GM1047 Cosmetics Brand Collaboration Project

강의 및 실습 3시간 3학점

화장품 상품 기획 및 마케팅 전략을 이해하고 실제 프로젝트를 통해 협업 경험을 쌓는 수업이다. 학생들은 팀을 구성하여 화장품 브랜드 및 제품 기획, 개발, 마케팅 전략을 수립하고 실질적인 결과물을 도출함으로써 이론과 실무를 연계하는 경험을 하게 된다.

6 학과(부) 졸업요건 : 학과 내규

< 글로벌메이크업디자인학과 졸업요건 >

구 분	졸업요건	비 고
학과 졸업요건*	1) TOPIK 3급 이상	
	1) 메이크업 뷰티 아트 졸업 작품 2) 특수분장 졸업 작품	택 1

※ TOPIK 3급 이상 요건은 졸업학기 종료일 기준으로 2년 이내의 것 인정.

※ 전공 관련 졸업 요건은 졸업작품 1) 또는 2) 선택 가능

※ 각 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 ‘졸업논문 및 시험’ 은 불합격 처리.

글로벌 뷰티테라피&코스메틱학과

(Department of Global Beauty Therapy & Cosmetics)

1. 교육목표

글로벌 뷰티테라피 & 코스메틱학과는 우리 대학의 건학이념인 **홍익인간의 정신**을 바탕으로 지혜, 인의, 용기를 갖추며, 세계적 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고, 진취적인 전문 미용인으로서 글로벌 뷰티산업의 흐름을 선도할 수 있는 지도자적 인재를 양성하고자 한다. 교과과정은 전문적이고 실용적인 뷰티 전문 통합교육을 통하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 전문 미용인재 양성에 목표를 두고 수립되었다.

2. 교육과정 이수방법

글로벌 뷰티테라피 & 코스메틱학과는 외국인 전담 학과로써 전공 교과과정은 기초전공, 실무심화전공으로 분류된다. 기초전공은 피부미용 국가자격증 취득을 위한 과목을 포함한 뷰티테라피와 화장품의 기초가 되는 교과목으로 1, 2학년 과정에 개설된다. 실무심화전공은 뷰티테라피 & 코스메틱학과의 주요 분야로 통합적 사고 및 글로벌 경쟁력을 갖추기 위해 국제 시데스코 자격증 취득을 위한 실무능력을 배양하는 과목으로, 3, 4학년 과정에 개설된다. 글로벌 뷰티테라피 & 코스메틱학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의 후 수강 신청에 임하여야 한다.

글로벌 뷰티테라피 & 코스메틱학과 재학생은 다음과 같은 기준에 따라 교과목을 이수하고, 졸업요건을 충족하여야 한다.

- (1) 졸업을 위한 최저 이수학점은 최소 120학점 이상이다(필수 한국어 교양과목 33학점 포함).
- (2) 전공 최저 이수학점은 48학점이며, ‘졸업논문 및 시험’ 과목을 통과하여야 졸업할 수 있다.
- (3) 전공과목 이수 규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.
- (4) ‘졸업논문 및 시험’ 과목은 P 또는 nP로 평가되며, P 평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 기준(졸업요건 참고)을 충족하여야 한다.

◦ 부·복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

3. 전공 이수체계도

글로벌 뷰티테라피&코스메틱학과

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
창의적 능력	Basic Facial Treatment						DIY Cosmetics		뷰티 테라피스트 메디컬 에스테티션 병원 코디네이터 뷰티샵 매니저 뷰티브랜드 교육강사 화장품 개발 연구원 뷰티 컨설턴트 화장품 브랜드 창업 뷰티 브랜드 매니저 화장품 상품기획자 화장품 연구원
	Basic Body Treatment								
탐구적 문제해 결 능력	Anatomy & Physiology	Advanced Facial Treatment	Advanced Body Treatment	Beauty Diet & Nutrition	Essential Oil Chemistry	Face & Body Analysis	Salon & Medical Beauty Care	Beauty Salon Startup	
		Public Health & Safety	Dermatology	Cosmetic Science	Myology			졸업논문 및 시험	
통합적 실무능력	Basic Makeup	Basic Nail Technique	Beauty Hair Styling	Advanced Nail Technique	Special Day Make-up	Semi-Permanent Makeup	Bamboo Therapy	Meridian Therapy	
			Advanced Make-up						
글로벌 경쟁력을 갖춘 능력		Epilation & Special Eye Care		Spa Therapy	Face & Body Electrotherapy		Preparation of CIDESCO 1	Special Beauty Therapy	
							Preparation of CIDESCO 2		

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	GS1001	전공	Basic Facial Treatment	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1002	전공	Basic Body Treatment	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1003	전공	Anatomy & Physiology	3	3	이론	
	1	GS1004	전공	Basic Makeup	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1005	전공	Advanced Facial Treatment	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1006	전공	Epilation & Special Eye Care	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1007	전공	Public Health & Safety	3	3	이론	
	2	GS1008	전공	Basic Nail Technique	3	3	이론 및 실습	
2	1	GS1009	전공	Advanced Body Treatment	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1010	전공	Dermatology	3	3	이론	
	1	GS1011	전공	Advanced Make-up	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1012	전공	Beauty Hair Styling	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1013	전공	Spa Therapy	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1014	전공	Beauty Diet & Nutrition	3	3	이론	
	2	GS1015	전공	Cosmetic Science	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1016		Advanced Nail Technique	3	3	이론 및 실습	
3	1	GS1017	전공	Face & Body Electrotherapy	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1018	전공	Myology	3	3	이론	
	1	GS1019	전공	Essential Oil Chemistry	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1020	전공	Special Day Make-up	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1021	전공	Salon & Medical Beauty Care	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1022	전공	Face & Body Analysis	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1023	전공	Aromatherapy	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1024	전공	Semi-Permanent Makeup	3	3	이론 및 실습	
4	1	GS1025	전공	DIY Cosmetics	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1026	전공	Bamboo Therapy	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1027	전공	Preparation of CIDESCO 1	3	3	이론 및 실습	
	1	GS1028	전공	Preparation of CIDESCO 2	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1029	전공	Meridian Therapy	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1030	전공	Special Beauty Therapy	3	3	이론 및 실습	
	2	GS1031	전공	Beauty Salon Startup	3	3	이론	
	2			졸업논문 및 시험 Graduation Thesis and Examination	0	0		· P/NP 평가

5 교과목 설명

1학년 교과목 내용

GS1001 Basic Facial Treatment

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 스웨디시마사지 기법을 활용한 기초 얼굴 관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 얼굴 해부학, 클렌징 및 얼굴 매뉴얼테크닉에 대해 학습한다.

GS1002 Basic Body Treatment

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 기초 전신 관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 신체 표층부에 있는 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시마사지 동작을 응용한 전신 수기 마사지 테크닉을 학습한다.

GS1003 Anatomy & Physiology

강의 3시간 3학점

본 과정의 목적은 뷰티테라피스트에게 필수적으로 요구되는 인체에 대한 해부학적 및 생리학적 이해를 제공하기 위함이며, 인체 시스템에 대한 해부학 및 생리학에 관한 내용을 다루게 될 것이다.

GS1004 Basic Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 메이크업을 표현하기 위한 기초 단계로 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는 데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 색채, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 베이스 메이크업과 포인트 메이크업을 적용할 기회를 가질 수 있다.

GS1005 Advanced Facial Treatment

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 모든 기초 안면 관리 절차를 바탕으로 얼굴 림프드레이나지 및 다양한 종류의 딥클렌징 방법과 특수 마스크를 적용한 고급 안면 관리를 위해 요구되는 심도 있는 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 본 과정은 기초 안면 관리를 기반으로 지식과 기술을 확장할 수 있도록 구성하였으므로 본 과정에 앞서 기초 얼굴 관리를 완료하여야 한다.

GS1006 Epilation & Special Eye Care

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 뷰티샬롱에서 일반적으로 가장 많이 활용되는 제모용 왁스를 이용하여 위생과 안전 절차에 따른 모발의 일시적 제모와 특수 눈 관리를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술 제공을 목적으로 한다. 학습자들은 모발에 관한 기초적 이론과 제모 제품의 종류 및 신체 부위에 따른 적용 방법과 눈썹염색, 눈썹 펌, 눈 마사지 등 다양한 특수 눈 관리 테크닉을 학습한다.

GS1007 Public Health & Safety

강의 3시간 3학점

본 과정은 서비스 사업 분야에 있어 상업적 운영을 위해 필요한 보건과 안전 법규 및 요구사항에 대한 이해를 목적으로 한다. 이는 건물, 장비 및 물질 등의 청결 유지 및 무균상태, 그리고 작업환경에서 지켜져야 할 모든 위생주의 의무 사항을 비롯하여, 화학물질의 사용, 저장, 인도 및 폐기 등과 관련된 위험평가 등을 포함한다.

GS1008 Basic Nail Technique

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 네일 관리의 이론적 지식 및 사용 제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는 데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공한다.

2학년 교과목 내용

GS1009 Advanced Body Treatment

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 딥티슈마사지를 이해하기 위해 인체의 해부학적인 구조와 접근성을 바탕으로, 개별 근육 및 그룹 근육들이 일으키는 골격구조의 영향과 체형구조의 변화를 이해하여 실질적인 기술의 응용과 근육의 특성을 평가할 수 있는 능력 개발을 제공한다.

GS1010 Dermatology

강의 3시간 3학점

본 과정은 피부의 구조와 생리적 기능 및 그 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 이해 제공을 목적으로 한다. 본 과정에서 학습하게 될 이론적 배경은 학생들이 미래의 전문 뷰티테라피스트로서 요구되는 실무지식과 기술을 현장에 적용할 수 있는 능력을 갖추게 할 것이다.

GS1011 Advanced Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업을 표현하기 위한 심화 단계로 다양한 얼굴형과 얼굴의 장·단점을 파악하여 장점을 부각하고 단점을 보완할 수 있는 베이스 메이크업과 포인트 메이크업에 대해 학습할 기회를 얻는다. 메이크업의 디자인적인 표현을 세분화하여 가장 이상적인 얼굴로 변화시킬 수 있는 전문적인 능력을 키울 수 있다.

GS1012 Beauty Hair Styling

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 뷰티 헤어스타일링의 기초적 단계로써 학습자들에게 헤어스타일링을 위한 재료 및 도구의 올바른 사용법과 T.P.O에 맞는 다양한 헤어스타일링 연출기법에 대한 지식 및 기술을 제공한다. 이를 통해 학습자들이 전문 뷰티테라피스트로서의 자기 계발 능력과 자질을 배양할 수 있다.

GS1013 Spa Therapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 스파 살롱에서 일반적으로 적용되는 족욕, 바디 각질 제거, 바디 마스크와 랩, 특수 눈 관리와 머리 관리 등 다양한 스파 트리트먼트를 관리하고 수행하는데 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이며, 학생들은 이러한 트리트먼트에 대해 전문적이고 적극적인 접근방법을 개발할 수 있다.

GS1014 Beauty Diet & Nutrition

강의 3시간 3학점

본 과정의 목적은 인체의 건강과 질병에 있어서 영양 및 그 역할을 소개하기 위함이다. 이를 위해 인체에 있어서 영양소의 역할 및 건강과 질병에 대한 영양소와의 관련성에 관한 일반적 이해를 제공하기 위해 모든 주요 영양소에 대해 논의할 것이다. 또한 건강한 식단에 대한 기본적인 원리 및 건강을 증진할 수 있는 다양한 식이 변화에 대해 학습한다.

GS1015 Cosmetic Science

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 학생들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하기 위함이다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다.

GS1016 Advanced Nail Technique

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캐처 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캐처, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그레데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는 데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공한다.

3학년 교과목 내용

GS1017 Face & Body Electrotherapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목에서는 과학을 바탕으로 다양한 전기적 원리를 신체에 적용하기 위한 안면 및 바디 기기 관리를 실행하는 데 있어 요구되는 올바른 지식 및 기술을 제공한다. 이를 통해 학습자들은 고객의 미용학적 문제점을 효과적이고 효율적으로 개선할 수 있는 전문 뷰티테라피스트로서의 현장 실무능력과 자질을 배양할 수 있다.

GS1018 Myology

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 인체를 다루는 뷰티테라피스트에게 미용 지식의 근간이 되는 중요한 과목으로써 근육의 해부학적 부착 부위와 특징 및 통증이 발생하는 원인과 검사법을 숙지하여 바디테라피 프로그램 개발이나 구성에 있어 현장실무에서 적극 활용할 수 있도록 한다.

GS1019 Essential Oil Chemistry

강의 3시간 3학점

본 교과목은 치유적 효과를 가진 에센셜 오일에 대한 화학적 이해와 전인적 아로마테라피를 수행하는데 있어 요구되는 지식과 기술을 제공한다. 이를 위해 학습자들은 미용 산업현장에서 자주 사용되는 주요 에센셜 오일들의 기능적 화학 구조 및 효능을 학습하고 에센셜 오일을 이용한 스킨케어제품 제작 등 다양한 활용법에 대해 학습한다.

GS1020 Special Day Make-up

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 T(시간).P(장소).O(목적)에 적합한 메이크업의 콘셉트를 구상하고 표현하는 능력을 키우기 위함이다. 특별한 날에 자신을 돋보이게 하고 개성을 살릴 수 있는 메이크업 표현 능력을 통해 개인의 직업 활동과 사교 활동에서 주목받을 수 있는 센스있는 미용인이 될 수 있다.

GS1021 Salon & Medical Beauty Care

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 학습자들에게 살롱 피부미용관리와 병·의원에서 진행되는 메디컬스킨케어의 과정에 있어 그 유사성과 차이점에 대한 이해를 돕는다. 또한 살롱 피부미용관리와 메디컬스킨케어에서 다루는 여드름, 노화 피부 등 주요 문제성 피부와 얼굴축소 등 특수관리 방법에 대한 지식과 기술을 제공한다.

GS1022 Face & Body Analysis

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목에서는 미용 서비스 분야에 있어 필수적으로 요구되는 고객 상담 기술과 고객의 피부 및 바디 상태 분석 방법을 학습함으로써, 학습자들이 고객 방문 목적에 적합한 효과적인 얼굴 및 전신 관리계획을 수립할 수 있는 능력을 배양하기 위한 지식과 기술을 제공한다.

GS1023 Aromatherapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 신체 및 정신적 문제에 대해 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 이해와 더불어 전인적인 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 마사지, 흡입, 습포, 입욕 등 다양한 에센셜 오일의 적용 방법 및 특정 신체 상태의 개선을 위해 식물성 오일과 안전하고 효과적으로 블렌딩하여 적용하는 방법에 대해 학습한다.

GS1024 Semi-Permanent Makeup

강의 및 실습 3시간 3학점

Semi-permanent Makeup의 기초 이론과 도구 및 색소의 사용 방법을 익히고 기본 눈썹 형태를 비롯하여 다양한 형태의 눈썹 디자인에 대해 Semi-Permanent Makeup으로 작업하여 생동감 있게 표현할 수 있는 지식과 기술을 제공한다.

4학년 교과목 내용

GS1025 DIY Cosmetics

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 학습자들에게 천연 화장품의 개념과 원리를 학습하고 천연 원료, 화학적 원료의 구분과 그에 따른 종류, 효능 및 특징에 대한 이해를 돕는다. 또한 천연 재료를 활용하여 다양한 피부 상태에 적합한 포뮬라(formula)를 익혀, 직접 DIY 화장품을 만들 수 있는 지식과 기술을 제공한다.

GS1026 Bamboo Therapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 대나무(Bamboo) 스틱 도구를 활용한 전 세계적으로 가장 인기 있는 수기요법 중 하나인 뱀부테라피를 학습하기 위함이다. 뱀부테라피는 근골격계의 문제점을 개선하는 데 탁월한 효과가 있을 뿐만 아니라, 시술하는 테라피스트의 신체적 스트레스와 체력 소모를 감소시키는 장점이 있다.

GS1027 Preparation of CIDESCO 1

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 세계적으로 인정받고 있는 CIDESCO 뷰티테라피스트 국제자격증 취득을 위한 집중 훈련 과정으로써 뷰티테라피 전공에서 익힌 이론적 지식 및 실기 능력을 재생 학습함과 동시에 국제자격증 시험 기준에 따른 케이스 스터디 등을 통해 학생들의 철저한 시험 준비 및 합격률 제고를 목표로 한다.

GS1028 Preparation of CIDESCO 2

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 세계적으로 인정받고 있는 CIDESCO 뷰티테라피스트 국제자격증 취득을 위한 집중 훈련 과정으로써 뷰티테라피 전공에서 익힌 이론적 지식 및 실기 능력을 재생 학습함과 동시에 국제자격증 시험 기준에 따른 케이스 스터디 등을 통해 학생들의 철저한 시험 준비 및 합격률 제고를 목표로 한다.

GS1029 Meridian Therapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 학습자들에게 인체의 유기적 정체관을 기초로 한 동양 의학의 핵심인 경락계통의 이론을 근거로, 음양의 균형과 오행의 조화를 통한 내적 건강과 외적 아름다움을 추구하는 홀리스틱 매뉴얼 테라피를 수행하는데 있어 요구되는 전문 지식과 기술을 제공한다.

GS1030 Special Beauty Therapy

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 하와이안 로미로미, 타이마사지, 접시테라피 등과 같이 세계적으로 알려진 각국의 전통 마사지테라피를 비롯하여 최신 유행하는 다양한 스페셜 뷰티테라피를 소개하고 각 트리트먼트를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다.

GS1031 Beauty Salon Startup

강의 3시간 3학점

본 과정의 목적은 뷰티살롱의 창업 및 운영을 위한 사업계획서를 작성해 보고, 뷰티살롱 사업 경영에 요구되는 주요 단계를 이해하기 위함이다. 이를 통해 학습자들은 뷰티 살롱 비즈니스에 대한 올바른 이해와 사업 아이디어를 체계화 할 기회를 얻게 될 것이다.

졸업논문 및 시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업 예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

6 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 글로벌 뷰티테라피 & 코스메틱학과 졸업요건 >

- 한국어능력시험 TOPIK 3급 이상이어야 함
- 미용사(피부, 메이크업) 자격증 취득, CIDESCO(Beauty Therapy) 자격증 취득, 졸업 발표 중 하나를 선택하여 수행해야 함. 미이수 시에는 “졸업논문 및 시험” 교과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.

☐ 졸업요건

구 분	내 용	비 고
어학	TOPIK 3급 이상	TOPIK 3급 이상 요건은 졸업 학기 종료일 기준으로 2년 이내인 것만 인정
자격증 또는 졸업 발표	1) 미용사(피부, 메이크업) 자격증 2) CIDESCO(Beauty Therapy) 자격증 3) 졸업 발표	1) ~3) 중 한 가지 선택 가능

I 연계융합전공 교육과정 안내 I

4차 산업혁명시대에 디지털기반 창의인재 양성은 대학의 중요한 역할로써, 융합대학은 기술이나 전문지식을 익힐 뿐 아니라 전 세계 여러 문제와 상황에 대처할 수 있는 ‘능력’을 키우는데 중점을 두고 있다. 창조융합에 요구되는 상황판단, 문제분석, 문제해결, 종합적 분석,소통, 공감을 위해 기존 전공중심 교육방식에서 벗어나 다양한 학문 간 융합과 지역, 산업체협업을 통한 사람 간 융합의 상위역량을 강화 혁신 융합교육시스템이다. 대학 내 강점 분야인 패션, 뷰티, 예술, 문화, 공연, 콘텐츠 분야에 4차 산업혁명기술인 AR, VR, Big Data, IOT 기술을 융합해 한국인의 전통강성과 기술을 갖춘 세계적 창의인재양성을 교육목표로 한다.

1. 정 의

- 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(부)가 연계하여 개설 운영하는 교육과정으로 모든 과정을 이수한 자에게 제2전공을 인정하여 졸업 시 2개의 학위를 수여하는 제도임

2. 신청 대상

- 본교에서 1학년(33학점)이상을 수료한 재학생은 누구나 신청 가능(편입생, 외국인 가능)

3. 신청 절차

- 수강신청 전 융합전공 신청 기간에 직접 신청 하여 승인을 받은 후 융합전공 수강 가능

4. 이수 방법

- 융합전공은 제1전공으로 선택할 수 없으며, 부전공 및 복수전공으로 인정하지 않음
- 융합전공의 이수방법은 해당 융합전공 교육과정 36학점 취득 및 졸업요건 이수를 원칙으로 함
- 제1전공과 융합전공의 동일 교과목에 한해 융합전공별 허용범위 내에서 중복학점 인정 가능
- 다전공 이수자로서 제1전공 및 융합전공을 모두 이수해야 하며, 융합전공 포기 및 제1전공만 이수하고자 할 경우 제1전공 학과(부) 졸업요건을 충족하여야 졸업 가능
- 융합전공 중도포기 시 기 이수한 융합전공 교과목은 일반선택으로 전환됨

5. 학위 수여

- 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1전공 학위와 융합전공 학위를 받게 됨(학위증에 제1전공과 융합전공 학위 병행 표기)
- 제1전공 졸업요건 미 충족 시 융합전공(36학점) 졸업요건을 충족하였더라도 졸업불가(융합전공 만으로는 졸업 불가)

6. 운영 현황

융합전공명	주관학과명	참여학과	학사학위명
사이버드론봇학	군사학과	컴퓨터공학과, 소프트웨어학과 전자공학과	융합학사
핀테크	금융정보공학과	컴퓨터공학과	융합학사
첨단인터랙티브공연	공연예술학부	영화영상학과, 디자인학부	융합학사
패션디지털트랜스포메이션	공연예술학부 (무대패션전공)	경영학부, 컴퓨터공학과	융합학사

7. 유의 사항

- 자신의 수학능력, 이수 가능학기, 이수과목 등을 고려하여 신중하게 선택하여야 함
- 상황에 따라 9학기 이상 등록하여 이수해야 할 수 있음을 감안 하여야 함
- 융합전공 이수 시 해당 융합전공의 졸업요건을 반드시 충족하여야 함
- 융합전공 교육과정 및 지정교과목 등의 자세한 사항은 해당 융합전공 주관학과로 문의.
- 융합전공은 주관학과 및 참여 학과의 사정에 따라 교육과정의 변동이 있을 수 있음.
- 융합전공을 이수하고자 9학기차 이상 등록 시 수강신청에 관한 시행세칙 제5조에 따라 등록금을 납부하여야 함.

8. 공통교과목 해설

MC0004 산업체연계형 캡스톤디자인1(The Industry-linked Capstone Design1) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 구성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양하는 교과목임.

MC0005 산업체연계형 캡스톤디자인2(The Industry-linked Capstone Design2) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 구성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0006 산업체연계형 캡스톤디자인3(The Industry-linked Capstone Design3) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 구성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0007 산업체연계형 캡스톤디자인4(The Industry-linked Capstone Design4) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 구성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0008 Creative Project Management(Creative Project Management) 강의및실습 3시간 3학점

Design Thinking 기반의 수혜자 중심적 창의적 문제해결 방법론과 Agile 기반의 프로젝트 관리방법의 이해를 통하여 프로젝트 아이디어의 발굴 및 효율적인 프로젝트 프래닝 방법을 습득하고, 이를 통한 이중전공간 융합프로젝트의 기획/추진 방법을 습득하는 것을 목표로 한다.

MC0009 Python Programming 기초(Python Programming Basic) 실습 3시간 3학점

본 과정은 파이썬이라는 오픈소스 프로그래밍을 바탕으로 프로그래밍의 기본 이슈들을 살펴보고, 프로젝트를 통해 간단한 Computational Art제작을 시도한다. 예술, 디자이너의 도구로 쓰이는 다양한 소프트웨어는 효율을 높이기 위해 개인적인 코딩이 가능하다. 예술과 기술의 접목을 목표로 하는 융합전공 비공학 출신 학생들에게 문제 해결 능력을 기르는 것에 목적을 둔다.

MC0010 Python을 활용한 Big Data 분석(Big Data Analysis using Python) 강의및실습 3시간 3학점

기본적인 시각화 디자인과 평가원리, 대규모 데이터의 취득, 파싱, 분석 방법 등을 다룬다. 또한 다변수, 시간상, 텍스트 기반, 지역-공간, 계층적 및 네트워크와 그래프 기반의 다양한 데이터를 시각화하고 활용하는 기술 등을 학습한다. 데이터 시각화 및 분석의 기본적인 특성과 다양한 제작 및 해석에 관한 이론이해, 데이터 시각화 관련 대표적인 해외 사례 등을 통한 데이터 처리와 시각화 및 분석 활용 능력, 단순한 지식 전달에 그치지 않고, 데이터 시각화 및 분석의 효율성과 전달자의 의도 등을 정확히 분석하는 인사이트를 정보의 본질을 파악할 수 있는 능력 향상을 목적으로 한다.

MC0011 AI & Machine Learning(AI & Machine Learning) 강의및실습 3시간 3학점

머신러닝의 기본적인 이론에 해당하는 공업수학 이론으로 벡터 / 매트릭스의 이론을 다룰 것이며 AI와 머신러닝에 해당하는 문법 및 데이터 랭글링과 수치형과 범주형 데이터 다루기 등의 실습, 그리고 핸드온 머신러닝 중 tensor flow의 내용을 학습한다.

MC0012 AR/VR Contents 기획(AR/VR Contents Development) 실습 3시간 3학점

본 과정은 VR (가상현실), AR (증강현실), MR (혼합현실) 매체에 대한 이해를 바탕으로 한 학기 동안 실제 프로토타입을 제작하는 프로젝트 수업. 업계에서 널리 사용중인 Unity 3D 게임엔진을 기준으로, HTC Vive SDK 및 Microsoft Hololens SDK를 활용하며 기획, 연출, 3D모델 제작, 게임 프로그래밍 등 XR 콘텐츠 제작의 전반적인 과정을 학습한다.

MC0013 HUB와 영상제작(HUB and Video Production) 실습 3시간 3학점

패션 영상은 작가의 상상력을 바탕으로 디자인 요소뿐만 아니라 스타일, 감성, 음악, 메시지 등의 패션에 대한 모든 생각과 다양한 의미의 패션이미지를 표현한 창작물이다. 본 교과목은 표현방법과 표현주제에 있어서 다양한 양상을 보이며 확장되고 있는 패션영상을 기획하고, 허브 공연 영상을 스테이지별 컨셉에 맞게 스토리텔링하여 제작한다.

MC0014 Entertainment Technology(Entertainment Technology) 실습 3시간 3학점

본 과정은 예술/문화를 아우르는 엔터테인먼트 분야와 공학/기술을 아우르는 테크놀로지 분야의 접목을 이해하는데 그 목적을 두고, 학습자들은 여러 사례 분석과 업계 전문가 특강을 통해 엔터테인먼트테크놀로지 학문에 대한 이해를 바탕으로 향후 게임/방송/영화/애니메이션/미디어아트 등 다양한 분야로 관심을 넓히는 기회가 될 것이다.

사이버드론봇학

(Cyber Drone Bot Studies)

1. 교육목표

- (1) 컴퓨터, 전자, 군사과학기술을 융합한 사이버드론봇(드론+로봇) 운용 및 개발 역량을 갖춘 전문 인력을 양성한다.
- (2) 현대전쟁 및 미래전쟁 환경에서 드론·로봇 기반의 첨단 전력을 효과적으로 운용하고 전장을 주도할 수 있는 실무 능력을 배양한다.
- (3) 사이버드론봇 관련 연구개발을 수행할 연구 인력과 방위산업 분야에서 요구되는 전문 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

사이버드론봇학 융합전공에서는 컴퓨터·전자·정보통신기술(ICT)들이 국방부문에 창의적으로 적용되어 실제 현장에서 활용할 수 있는 인력양성에 주안점을 두고 있다. 따라서 전자컴퓨터공학과, 소프트웨어학과에서 컴퓨터·전자·정보통신기술 분야에 관련된 기본 지식과 심화된 전문 지식을 습득할 수 있도록 교과목을 편성하고 있다.

ICT분야에서는 ICT관련 기본능력과 심화능력을 배양할 수 있도록 전자컴퓨터공학, 소프트웨어학 관련 과목을 편성하였고, 군사학 분야에서는 현대전 및 미래전을 주도할 수 있는 전문가 및 지원인력 양성을 위해 야전부대의 전투현장에서 활용가능하고 산업체 및 연구기관에서도 공통적으로 활용 가능한 국방기본능력과 ICT국방 융합능력을 배양할 수 있도록 실습 위주로 학습할 수 있는 교과목 위주로 편성하였고, 특히, 교육과정을 통해 국가 드론자격증인 초경량비행장치조종자 자격증외에도 드론항공촬영, 드론 정비 자격증 등 다수의 드론관련 자격증을 취득할 수 있도록 전문 교강사를 운용한다.

교육과정은 총 32개 과목(96학점)으로 편성하되 군사학과 15개 과목(45학점), 전자컴퓨터공학과 12개 과목(36학점), 소프트웨어학과 5개 과목(15학점)으로 구성한다.

사이버드론봇학 융합전공의 교육과정 이수는 첫째, 융합전공 선택과목의 각 교과목을 각각 선수과목, 후수과목으로 구분하고, 학년 및 학기별로 순차적으로 이수함을 기본 원칙으로 한다. 그러나 수강시간표의 중복 등으로 인해 선수과목을 먼저 수강할 수 없는 경우에는 후수과목을 먼저 수강 후 선수과목을 수강할 수 있다.

둘째, 학생들은 원전공을 기초로 맞춤형으로 교과를 이수해야 한다. 원전공이 군사학과인 학생은 ICT 과목 위주로, 원전공이 ICT관련 학과(전자컴퓨터공학, 소프트웨어학)인 학생은 군사학 위주로, 원전공이 기타 전공인 학생은 군사학 과목과 ICT 과목을 균형 수강한다.

셋째, 사이버드론봇학 융합전공 과정에 편성된 과목과 동일한 교과목을 원전공 또는 교양과정에서 수강한 학생은 희망할 경우 사이버드론봇학 융합전공 과정에서도 수강한 것으로 간주할 수 있다.

◦ 복수전공 이수 방법

- 학칙의 교육과정 편성표에 따른다.

3 전공 이수체계도

사이버드론봇학 교육과정 이수 체계도(2026-1학기)

						기존과목	신설과목
구분	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	
ICT 기본능력	프로그래밍기초	컴퓨터구조 암호론	컴퓨터네트워크 드론제어 파이썬 프로그래밍	AI드론 전투운용 아두이노 프로그래밍			
ICT 심화능력			지능시스템 드론의 이론과 실제 데이터베이스구축	온라인현실 디지털영상처리 정보처리 실무	빅데이터분석 컴퓨터제어설계및실험 드론플랫폼제어 임베디드	인공지능 기초 드론봇	
국방 기본능력	현대전이해	군사혁신 미래전개론	드론운용	통합군수관리	산업기술보안	국방로봇전투체계	
ICT국방 융합능력			국방획득사업관리 차세대 방위 사업연구	사이버전	위게임 국방연구개발	무인자율전투체계 C4ISR체계 운용 졸업논문 및 실험	

4 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	SD1101	전공	프로그래밍기초	3	3	이론+실습	
	1	SD1011	융합	현대전이해	3	3	이론	
	2	SD1201	전공	컴퓨터구조	3	3	이론+실습	
	2	SD1208	융합	암호론	3	3	이론	
	2	SD1013	융합	군사혁신	3	3	이론	
	2	SD1012	융합	미래전개론	3	3	이론	
3	1	SD1103	전공	컴퓨터네트워크	3	3	이론+실습	
	1	SD1211	전심	드론제어파이썬프로그래밍	3	3	이론+실습	
	1	SD1302	융합	지능시스템	3	3	이론+실습	
	1	SD1305	전심	드론의이론과실제	3	3	이론+실습	
	1	SD1214	전심	데이터베이스구축	3	3	이론+실습	
	1	SD1018	융합	드론운용	3	3	이론	
	1	SD1015	융합	국방획득사업관리	3	3	이론	
	1	SD1215	전심	차세대방위사업연구	3	3	이론	
	2	SD1306	전심	시드론전투운용	3	3	이론+실습	
	2	SD1209	융합	아두이노프로그래밍	3	3	이론+실습	
	2	SD1024	융합	혼합현실	3	3	이론+실습	
	2	SD1206	융합	디지털영상처리	3	3	이론+실습	
	2	SD1213	전심	정보처리실무	3	3	이론+심화	
	2	SD1020	융합	통합군수관리	3	3	이론	
	2	SD1016	융합	사이버전	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	1	SD1103	전공	컴퓨터네트워크	3	3	이론+실습	
	1	SD1211	전심	드론제어파이썬프로그래밍	3	3	이론+실습	
	1	SD1302	융합	지능시스템	3	3	이론+실습	
	1	SD1305	전심	드론의이론과실제	3	3	이론+실습	
	1	SD1214	전심	데이터베이스구축	3	3	이론+실습	
	1	SD1018	융합	드론운용	3	3	이론	
	1	SD1015	융합	국방획득사업관리	3	3	이론	
	1	SD1215	전심	차세대방위사업연구	3	3	이론	
	2	SD1306	전심	AI드론전투운용	3	3	이론+실습	
	2	SD1209	융합	아두이노프로그래밍	3	3	이론+실습	
	2	SD1024	융합	혼합현실	3	3	이론+실습	
	2	SD1206	융합	디지털영상처리	3	3	이론+실습	
	2	SD1213	전심	정보처리실무	3	3	이론+심화	
	2	SD1020	융합	통합군수관리	3	3	이론	
	2	SD1016	융합	사이버전	3	3	이론	

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목구분	비 고
4	1	SD1105	융합	빅데이터분석	3	3	이론+시습	
	1	SD1202	전공	컴퓨터제어설계및실험	3	3	이론+시습	
	1	SD1212	전심	드론플랫폼제어임베디드	3	3	이론+시습	
	1	SD1303	전공	산업기술보안	3	3	이론	
	1	SD1009	전공	위게임	3	3	이론+실습	
	1	SD1014	융합	국방연구개발	3	3	이론	
	2	SD1023	융합	인공지능기초	3	3	실험실습	
	2	SD1210	융합	드론봇	3	3	이론+실습	
	2	SD1304	전공	국방로봇전투체계	3	3	이론	
	2	SD1019	융합	무인자율전투체계	3	3	이론	
	2	SD1006	전공	C4ISR체계운용	3	3	이론+실습	
	2	SD1999	융합	졸업논문및시험		p		

5 교과목 설명

SD1006 C4ISR체계운용(C4ISR System Operation)

강의 및 실습 3시간 3학점

군 작전을 효율적으로 수행하기 위하여 전자 통신기술의 진보와 더불어 감시와 정찰기술이 보다 정밀하고 다양해져 적의 상황을 먼저 보고 먼저 공격할 수 있는 감시와 정찰 기능을 C4I에 결합한 C4I에 감시와 정찰을 유기적으로 결합한 C4ISR(Command, Control, Communications, Computers, Intelligence, Surveillance and Reconnaissance)체계 운용에 대해 알아본다.

SD1009 워게임(War Games)

강의 3시간 3학점

다양한 전투상황을 모의할 수 있는 이론과 원리를 학습함으로써 보다 체계적으로 전투모의실험을 수행할 수 있는 능력을 배양하고 나아가 워게임 및 국방 M & S 기법을 개선 발전시킬 수 있는 공학적 소양을 구비한다.

SD1011 현대전이해(Understanding Modern War)

강의 3시간 3학점

첨단 군사과학기술에 의한 전쟁 뿐만 아니라 기본화기로 무장된 전사들에 의해 수행되는 다양한 유형의 현대 전쟁을 고찰하고, 과학기술 군사과학기술을 어떻게 추동하고 전쟁 양상을 변화시키는지를 이해한다.

SD1012 미래전개론(Introduction to Future War)

강의 3시간 3학점

과학기술에 기반한 미래 사회의 변화와 군사과학기술이 군조직의 변화와 미래전쟁 양상의 변화를 예측해 보고 미래 사회와 미래 전쟁에 대비하고 준비하는 방향성을 설정한다.

SD1013 군사혁신(Revolution in Military Affairs)

강의 3시간 3학점

무기를 포함한 군사용 유형자산과 전투력 운용방식, 조직 등에 대한 급격한 질적 변화가 상호 연계, 결합되어 기존 군사력의 전투수행 능력과 전투 효과를 큰 폭으로 향상시키고, 새로운 전쟁의 양상 및 수행방식을 창출하는 군사혁신을 이해한다.

SD1014 국방연구개발(Defense Research and Development)

강의 3시간 3학점

잠재적인 적에 대응하기 위하여, 전략적 기술우위를 유지하기 위한 목적으로 국방기술을 연구하거나 이를 통해 무기체계를 개발하는 국방연구개발을 이해하고 국방연구개발 정책과 추진체계를 학습한다.

SD1015 국방획득사업관리(Defense Acquisition Project Management)

강의 3시간 3학점

국방업무에 필요한 군수품에 대한 소요제기 및 결정, 획득 및 전력화하기 위해 전력지원체계를 구매 혹은 연구 개발 및 생산하여 조달하는 과정과 관련된 절차와 제도, 조직 등을 적절히 관리하여 소요 군에 제공하는 국방획득사업을 이해한다.

SD1016 사이버전(Cyber Warfare)

강의 3시간 3학점

사이버전 기초지식을 함양하여 사이버 위협을 이해하고, 대응방안에 대한 기본 소양을 완성한다.

SD1018 드론운용(Drone Operation)

강의 3시간 3학점

군사용, 민간용으로 다양하게 활용되고 있는 드론의 일반, 시스템, 관련 법규 및 항공기상에 대해 학습함으로써 드론에 대해 전반적으로 이해하고 드론기체를 조종할 수 있는 기초지식을 획득한다.

SD1019 무인자율전투체계(Unmanned Autonomous Combat System)

강의 3시간 3학점

스스로 사고하고 학습할 수 있는 인공지능의 발전으로 가능해진 인간의 개입없이 작동하는 무기체계인 무인자율 무기체계를 학습한다.

SD1020 통합군수관리(Integrated Logistics Management)

강의 3시간 3학점

군수관계관이 평시 및 전쟁시에 군사적인 목표를 달성하는데 필요한 군의 물적 수요를 충족시키기 위해서 소요 기획, 획득관리 및 운영유지의 전 수명주기적 적용하는 프로세스 활동이며, 보급, 정비 및 수송 지속지원의 기능

활동이며 평시 및 전쟁시에 군사력 발휘를 확장하거나 제한하는 중요한 요소가되는 군수를 통합적 관점에서 학습한다.

SD1101 프로그래밍기초(Fundamentals of Programming)

강의 및 실습 3시간 3학점

C 프로그래밍언어의 학습을 통해 컴퓨터 프로그램의 동작원리, 문제해결방법, 알고리즘, 컴파일, 디버깅 등의 프로그래밍에 대한 기초적인 개념을 습득하고, C 프로그래밍언어의 문법을 학습하고 실습을 통하여 숙달함으로써 C 프로그래밍언어 구사능력을 배양한다.

SD1103 컴퓨터네트워크(Computer Networks)

강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모형을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

SD1105 빅데이터분석(Big Data Analysis)

강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모형을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

SD1201 컴퓨터구조(Computer Architecture)

강의 3시간 3학점

본 강좌는 컴퓨터구조 및 공학 뿐만 아니라 고성능 프로그래밍, 컴파일러, 운영체제에 관심있는 학생들을 위해 기본지식을 다루고자 한다. 강좌의 목적은 소프트웨어와 하드웨어의 상호작용하는 방법을 보다 잘 이해하도록 한다. 본 강좌는 컴퓨터응용분야에서 마주치는 다양한 병렬기법과 다양한 구조적 특징을 개발하는 방법을 다루며 파이프라인, 슈퍼스칼라, 멀티쓰래딩, 그래픽처리장치 그리고 병렬 마이크로프로세서를 포함한다. 또한 캐시, 가상 메모리, DRAM을 포함한 메모리 시스템 설계도 강의한다.

SD1202 컴퓨터제어설계및실험(Computer Control Design and Experiment)

강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목에서는 로봇과 같은 기계적 구동 시스템을 원하는 목적대로 제어할 수 있도록 하기 위하여 제어시스템의 구동 원리, 제어기 설계 및 해석 방법, 디지털 제어 시스템의 H/W 및 S/W 구현 방법 등을 배우고 이를 H/W 및 S/W 통합 개발 환경인 LabView 시스템을 이용하여 실습한다. 실습 과정에서 익힌 제어 시스템 설계 및 구현 방법을 적용하여 제어 응용 시스템을 설계하고 구현하는 학기과제를 수행한다.

SD1204 인증시스템(Authentication System)

강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 암호화 기법, 전자키와 인증서, 암호화 프로토콜에 의한 서버정보보호, 부인방지, 전자결제 등 공개키 암호 알고리즘을 응용한 다양한 인증방법과 이를 이용한 인터넷상의 정보인증 등에 대하여 살펴보고 지식을 함양한다.

SD1206 디지털영상처리(Digital Image Processing)

강의 및 실습 3시간 3학점

디지털 영상처리는 스마트폰 카메라를 필두로 무인주행자동차/로봇/드론, 공장자동화, CCTV, 의학, 영화산업, 인공위성, 미디어/웹 서비스 등과 같이 민수/산업/군용/의료/우주 등 실로 헤아릴 수 없는 분야에 널리 활용되고 있다. 본 교과는 디지털로 표현된 영상정보를 가공/변환하여 다른 정보 혹은 개선된 정보를 만들어 내는데 관련된 학문으로 높은 실용성을 가지고 있는 기술이라고 할 수 있다.

SD1208 암호론(Cryptography)

강의 3시간 3학점

다양한 암호화 기법, 전자키와 인증서, 암호화 프로토콜에 의한 서버정보보호, 부인방지, 전자결제 등 공개키 암호 알고리즘을 응용한 다양한 인증방법과 이를 이용한 인터넷상의 정보인증 등에 대하여 살펴보고 지식을 함양한다.

SD1209 아두이노 프로그래밍

아두이노는 open source, open platform 기반의 설계되어 소스뿐만 아니라 H/W 설계 내용과 프로그램을 쉽게 설계할 수 방법이 표준함수로 제공되고, 호환 장치들을 저렴하고 쉽게 구할 수 있어 제어장치, DIY 작품을 위한 입문자 및 교육용 컴퓨터로 많이 활용되고 있다. 드론이 활성화되기 시작한 이후로는 입문자용 개발용 드론의 제어장치(모터제어, 자세제어, 통신)로 많이 활용되기도 한다.

SD1301 제어공학

제어에 대한 기본 개념, 제어이론 해석, 제어 시스템 설계 방법을 이해한다. 주요 내용으로 제어시스템의 모델링, Cemttool(또는 Matlab), 라플라스변환, 전달함수, 근궤적, 주파수응답, PID제어기, 상태방정식 등이 있다.

SD1302 지능시스템

로봇에 지능을 부여하는 것은 로봇 공학 분야에서 끊임없이 요구되어 온 과제이며 이를 충족하기 위한 노력이 다양한 방법으로 진행되어 여러 가지 형태의 지능 알고리즘이 개발되었고 로봇을 비롯한 다양한 분야에서 지능 알고리즘을 응용한 시스템이 개발되고 있다. 본 과목에서는 인간의 지능을 모방하여 구현하는 방법들에 대해 공부하고 이의 응용을 실습한다. 전문가 시스템, 신경 회로망, 퍼지 이론, 유전 알고리즘 등을 중심으로 지능에 대한 전반적인 이론을 고찰하고 로봇, 제어 및 자동화 시스템, 영상처리 및 인식, 패턴인식, 정보검색 등의 응용 분야에서의 사례를 중심으로 실습 과제를 수행한다.

SD1401 인공지능기초(Artificial Intelligence Basic)

강의 3시간 3학점

인공지능(AI)은 컴퓨터를 사용하여 인간의 지능을 모델링하는 기술로서, 인간의 지능으로 수행할 수 있는 다양한 인식, 사고, 학습활동 등을 컴퓨터가 할 수 있도록 하는 방법을 연구한다.

SD1402 혼합현실(Digital Image Processing)

강의 및 실습 3시간 3학점

가상현실과 증강현실 등의 혼합현실 뿐만 아니라 인공지능이 본격화될 포스트 코로나 사회와 관련하여 가상화된 미래 사회의 산업 및 문화에 대해 학습하고, 유무인복합 전투개념에 대한 이해를 넓힌다.

SD1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)

P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학교에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

SD1303 산업기술보안

강의 3시간 3학점

4차산업시대를 맞아 첨단기술 확보를 겨냥한 각국 간 산업스파이 활동의 전개 양상에 대한 이해를 토대로 산업기술보안의 필요성과 중요성을 인식하고 실무적 역량을 함양함.

SD1304 국방로봇전투체계

강의 3시간 3학점

전장에서 정찰, 공격, 지상위협제거, 방호 등의 임무를 로봇을 활용해 전투원의 능력을 보완·대체함으로써 전투의 효율성을 증대하고 아군 전투피해를 최소화하기 위한 로봇전투체계에 대해 학습하고자 함.

SD1211 드론제어파이썬프로그래밍

강의 및 실습 3시간 3학점

군 장교로써 드론제어를 목적으로 파이썬 프로그래밍을 학습하여, 드론제어를 효율적으로 할 수 있는 실무역량을 구비함.

SD1212 드론플랫폼제어임베디드

강의 및 실습 3시간 3학점

군 장교로써 드론제어를 목적으로 임베디드 시스템을 학습하여, 드론제어를 효율적으로 할 수 있는 실무역량을 구비함.

SD1213 정보처리실무

강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터를 효율적으로 활용하기 위해 하드웨어뿐만 아니라 정교한 소프트웨어가 필수인 4차산업혁명 시대에 맞춰 우수한 프로그램을 개발하여 임무수행의 효율성을 높이고, 지식사회의 리더가 되기 위해 학습 함.

SD1214 데이터베이스구축

강의 및 실습 3시간 3학점

정보를 체계적으로 저장, 관리, 검색하기 위한 데이터베이스 시스템을 설계하고, 이를 실제로 구현하는 과정을 총칭 함

SD1215 차세대방위사업연구

강의 3시간 3학점

이 과목은 대한민국 방위산업의 역사와 발전 과정을 조망하고, 현대 방위산업의 주요 이슈 및 글로벌 방산 시장에서 'K-방산'으로 대표되는 한국 방위산업의 위상을 분석하고자 한다. 이를 통해 학생들은 방위산업의 기술적, 경제적, 정치적 맥락에 대한 이해를 높이고, 차세대 방위산업의 발전 방향과 세계 시장에서 한국의 경쟁력을 강화하기 위한 전략적 방안을 탐구하게 된다.

SD1305 드론의 이론과 실제

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 드론 조종 및 운용에 대한 이론과 실제 비행 기술 습득, 군사 작전에서 드론의 전투사례 학습, 임관후 드론의 전술적 운용 능력 함양하도록 돕는다.

SD1306 AI드론전투운용

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 AI 기반 드론전투 운용의 이론과 실습을 통합적으로 학습하며, 드론 핵심 기술과 군사 전투전략 내 드론 활용 사례를 탐구함으로써 드론의 전술적 운용 역량을 체계적으로 함양하도록 한다.

6 학과 졸업 요건

< 사이버드론봇학전공 졸업요건 >

졸업요건	세부기준
학 점	졸업을 위해서는 36학점(2025학년도 입학생부터는 42학점) 이상 이수하고 졸업시험에 합격해야 한다.
졸업 시험	학과에서 지정하는 과목에 대해 낙제(40점 미만) 과목 없이 평균 60점 이상을 취득해야 한다.
졸업 시험 대체	국가공인 드론자격증인 「초경량비행장치 조종자 자격증」을 획득한 학생 또는 「항공촬영 영상작품(3분 이상 분량)」을 제출한 학생은 졸업시험을 대체한다.

핀테크 (Fintech)

1. 교육목표

1. 금융/경영/경제에 대한 지식과 감각을 바탕으로 ICT를 활용하여 핀테크 콘텐츠를 개발, 경영 및 유통 할 수 있는 창조적인 인재를 양성한다.
2. ICT산업에 금융/경영 기법 및 분석기법을 융합하여 4차 산업 시대의 핀테크 영역 전반에 걸친 고부가가치 창출이 가능한 실천적 전문 인재를 양성한다.
3. 확산적 사고와 지식, 통합 능력을 갖추고 핀테크 산업 전반의 변화를 예측하고 분석하여 새로운 상품과 서비스를 제안할 수 있는 글로벌 미래 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도



○ 핀테크 융합 교과목 구성의 원칙

핀테크 관련 개념과 기술을 학습하기 위하여 핀테크 특성을 고려한 접근방법이 필요함

- 경영/경제 전반적인 지식 습득
- 금융모델의 분석 및 활용 능력 배양
- 다양한 환경에 적응가능한 ICT 기술 능력 배양

○ 교과목 구성

핀테크 융합 전공에서 제시하는 Smart management track과 ICT service track에 따라 학습목표를 달리함

- Smart management track: 경영/경제 전반적인 지식 습득 및 금융모델에 대한 이해
- ICT service track: 다양한 경영 및 금융에 적용 가능한 ICT 기술 능력 배양

Smart management track		ICT service track	
경제	현대경제의 다양한 내용과 경제학의 여러 이론을 대상으로 함	ICT 기초	다양한 ICT 기술의 기반이 되는 여러 이론 및 기술을 대상으로 함
재무	자금 조달과 이용, 투자, 자금계획 등에 기업 운영을 위한 여러 이론을 대상으로 함	프로그래밍	ICT 기술의 구현을 위하여 다양한 프로그래밍 언어를 습득하고 구현을 대상으로 함
금융	금융시장의 구성 요소와 기능, 금융기관의 기능과 역할, 금융상품의 이해등 금융관련 전반을 대상으로 함	분석	다양한 재무 및 금융 정보의 효율적인 구조화 및 분석등 대상으로 함

이 전공의 학생들은 기존 교과목의 조화를 기반으로 차별화된 토론식, 문제해결식, 실습식 교육을 통해 전문적 창의성과 융합적 역량을 습득하여 디지털화 되는 미래사회에서 요구하는 창의·융합적 사고를 지닌 글로벌 인재로 성장 할 수 있도록 한다.

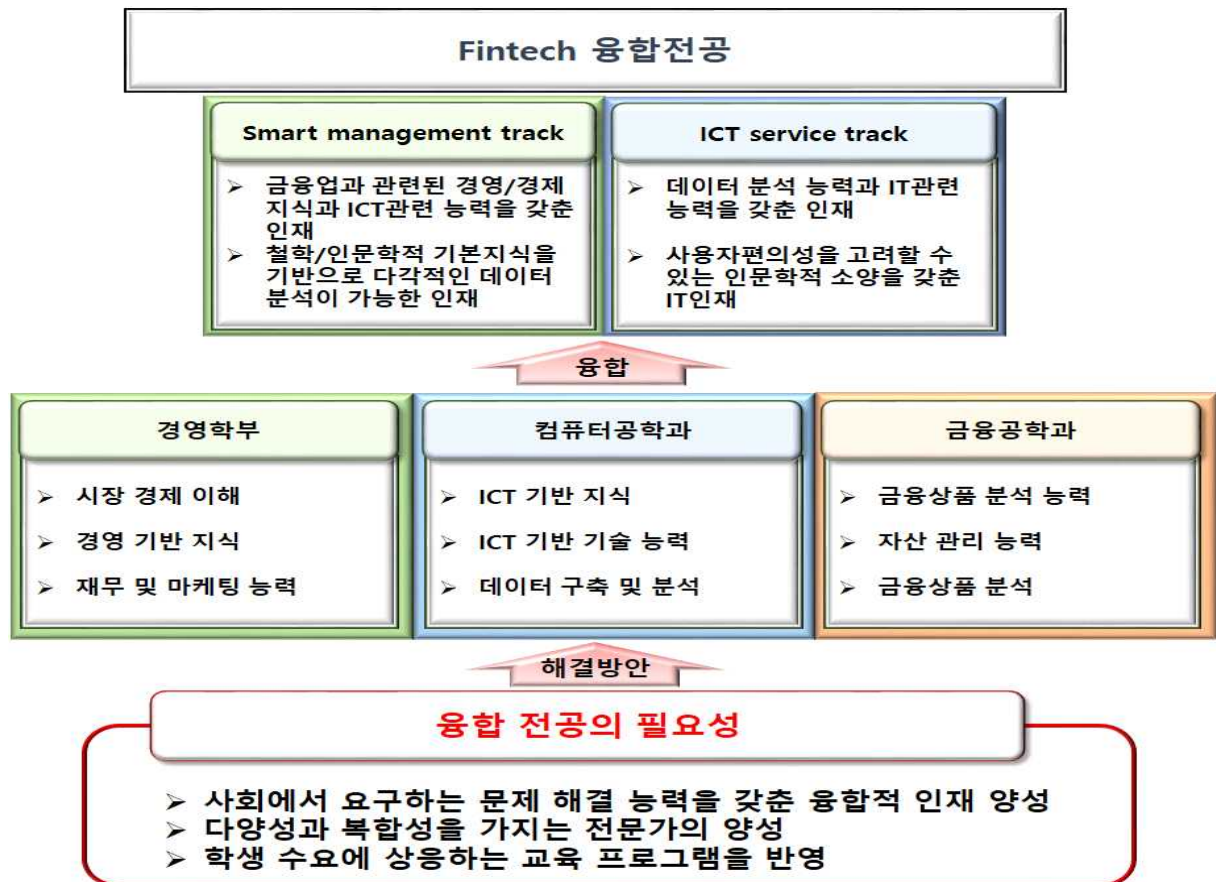
3. 진로분야

○ 핀테크 산업에 참여하고있는 IT회사와 금융회사들이 '핀테크' 인재를 요구함

- 핀테크 우수인재의 채용요건으로 핀테크산업의 특수성에 대한 이해가 필요함
- 전문성뿐 아니라 금융과 IT기술에 대한 이해가 필요함
- 핀테크산업은 역사가 매우 짧아 전문가들이 부족함

○ 핀테크 산업에 참여하고있는 IT회사와 금융회사들은 여신심사, 금융범죄 대책, 시스템개발 분야 등의 전문가를 필요로 함

- 지급결제 외에 핀테크기술을 활용한 새로운 사업모델을 제시하고 실행할 수 있는 기획자
- 금융관련 다양한 모델들을 이해하고 활용 가능한 금융전문가
- 다각적인 빅데이터 분석이 가능한 금융정보 분석 전문가
- 금융시스템에서 발생할 수 있는 다양한 해킹등을 예측하고 방지가능한 IT보안 전문가
- 금융시스템 개발시 필요 기능을 사용자입장에서 선정 및 개발 가능한 UI/UX 전문가



4. 교과목 해설

FT0101 C프로그래밍(C Programming)

실습 3시간 3학점

프로그래밍 작성 경험이 없는 수강생들을 대상으로 진행하며 내용으로는 프로그래밍의 기본 개념, C 언어의 문법, 변수와 상수, 프로그래밍의 기본 구성요소인 순차, 조건문, 반복문, 배열 및 함수 등이 있다. 기본적인 개념에 대한 설명과 관련된 다양한 예제를 통해 이해를 증진하고 응용 및 심화 문제를 통해 C 언어를 활용한 문제 해결 능력을 배양하도록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0102 파이썬프로그래밍(Python Programming)

강의 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍 경험이 거의 또는 전혀 없는 학생들이 문제 해결에 있어서 계산을 할 수 있는 역할에 대한 이해를 도우려하고 또한 학생들이 전공과 관련하여 유용한 목표를 성취 할 수 있는 프로그램을 작성하는 능력에 자신감을 갖도록 돕는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0201 자료구조(Data Structures)

강의 3시간 3학점

대용량의 자료를 효과적으로 구축하고 이를 효율적으로 운영, 관리할 수 있는 제반기법들을 학습한다. 이러한 기법들의 동작원리 및 장, 단점을 정확히 이해함으로써 다양한 정보처리 요구에 적절하게 부응할 수 있는 기술적 수단을 정확하게 선택할 수 있는 능력을 함양하고 효율적인 알고리즘을 고안할 수 있는 기술적 능력을 배양한다. 이를 위하여 기본적으로 객체지향적 방법론과 추상자료형 개념을 재 고찰하고 포인터, 배열 및 구조체의 역할을 구체적으로 학습한다. 리스트, 스택 및 큐와 같은 기초적인 자료구조 형태를 이해하고 이를 객체지향적으로 구현하는 방법을 익힌다. 더불어, 효율적인 문제해결 방법으로서의 알고리즘의 효율성을 분석하는 방법을 배우며 정렬과 탐색 알고리즘과 트리 알고리즘을 학습한다. 또한, 해시나 균형 탐색트리와 같은 심화된 탐색방법들을 배우며 앞에서 학습한 내용을 기반으로 다양한 종류의 알고리즘들을 소개한다. 공학은 주어진 도구들을 조합하여 효율적인 문제해결 방안을 도출하는 과정을 다루는 학문이다. 공학적 문제해결의 관건은 문제 특성에 맞게 해결 도구들에 대한 적절한 조합을 선택하는 것이다. 본 교과목은 각 도구들의 구현 방식을 익히고 이들이 가지고 있는 장단점을 소개하여 문제해결을 위한 선택 및 조합 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0202 미시경제(Microeconomics)

강의 3시간 3학점

미시경제학에서는 소비자이론, 생산자이론 및 시장이론을 통하여 자원배분 및 소득 분배에 있어서 시장경제의 작동원리를 이해하고, 나아가서 시장기구의 실패와 이에 따른 정부의 역할을 논의한다.(개설학과:경영학부)

FT0203 금융상품분석기초(Financial Instrument Analysis)

강의 3시간 3학점

증권의 기본적 분석방법으로 경제 분석, 산업분석, 기업분석과 가격결정 모형을 다룬다. 또한 다양한 기술적 분석의 이론과 차트, 패턴, 지표분석 등을 학습하여 금융상품 분석 전반에 관하여 체계적으로 이해할 수 있는 능력을 배양한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0204 선물및옵션(Futures and Options)

강의 3시간 3학점

대표적인 파생금융상품인 선물과 옵션에 대한 기본적 분석 및 기술적 분석, 차익거래 투자전략, 금리선물옵션, 통화선물옵션, 상품선물옵션, 주가지수 선물 및 옵션 등을 학습한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0205 알고리즘(Algorithm)**강의 3시간 3학점**

상이한 자료객체에서 수행될 수 있는 기존의 여러 가지 연산 방법들을 소개하고 문제에 대한 여러 형태의 해결 방법들을 비교, 분석, 평가할 수 있는 능력을 습득토록 하며, 보다 효율적인 프로그램을 개발할 수 있도록 최적화된 해결 능력 배양한다. 이를 위하여 알고리즘 분석방법, 복잡도 분석, 그리고 자료의 저장과 검색을 위한 정렬 및 선택 등 기초이론을 익히고 이를 기반으로 다양한 종류의 트리들과 해시테이블 및 집합들에 대한 처리방법을 학습한다. 또한, 흥미로운 주제로 프로그래밍적 사고력을 훈련할 수 있는 동적프로그래밍 방법과 그래프 알고리즘, 문자열 매칭 및 문제의 해를 찾는 풀이과정을 상태공간 트리 탐색으로 파악하는 방법 등을 학습한다. 본 교과목은 자료를 처리하거나 문제를 해결하여야 하는 모든 컴퓨팅환경에 대하여 최적화 혹은 효율적인 문제해결 사고력과 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0206 재무관리(Principles of Finance)**강의 및 실습 3시간 3학점**

재무관리에 관한 기초개념, 예를 들면 금융시장, 화폐의 시간적 가치, 위험분석, 자본비용 등을 이해시키고 다음에 자본예산, 자본구조의 선택, 운전자본관리 등의 의사결정을 통하여 재무관리담당자가 기업의 가치를 극대화 시키는 방법을 학습한다.(개설학과:경영학부)

FT0301 자본시장의이론과제도(Capital Market Theory)**강의 3시간 3학점**

자본시장의 이론과 제도는 주식, 채권, 선물, 옵션시장에서의 금융제도와 금융상품들의 가격결정 모형을 다룬다. 이 과목은 공인회계사, 증권분석사, 재무위험관리사 등의 자격증 시험에 도움이 되는 실무과목이다.(개설학과:경영학부)

FT0302 리스크관리1(Risk Management 1)**강의 및 실습 3시간 3학점**

금융통계학에 근거하여 수익과 위험의 따른 리스크관리의 기초를 학습한다. 주로 시장리스크와 신용리스크의 개념, 외국환거래법에 기초하여 외국환 관리의 적용대상과 취급기관, 자기자본 건전성과 내부통제 및 컴플라이언스, 신용사회 발전을 위한 기업의 역할 등을 다룬다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0303 데이터베이스시스템(Database System)**강의 3시간 3학점**

오늘날 데이터베이스시스템은 크고 작은 모든 형태의 컴퓨팅시스템들의 필수요소로 확대, 발전하였다. 본 교과목에서는 데이터베이스 시스템의 정의, 구성요소들에 대한 개념을 확립하고 개체관계 모델링의 기초를 학습한다. 이를 위하여 데이터베이스 시스템에서의 키 개념과 여러 가지 제한조건들을 소개하고 효과적인 데이터베이스 구축방법론으로서의 정규화와 역정규화 그리고 거래 수행형태에 대한 분석방법 등을 학습한다. 이러한 기본개념 위에서 데이터베이스 접근언어인 SQL 최신판을 통한 실질적인 데이터베이스 접근방법을 배운다. 이와 더불어 데이터베이스관리시스템에서 제공하는 질의처리, 거래관리, 동시성제어, 회복관리 등 주요 기능들과 분산데이터베이스 시스템들을 소개하며 데이터웨어하우징, 데이터 마이닝, LAP 등 데이터베이스의 다양한 진보적 응용 예들을 학습한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0304 Java프로그래밍(Java Programming)**실습 3시간 3학점**

본 강좌는 자바 언어를 통하여 프로그래밍 기법을 학습하는 강좌로서 프로그래밍 언어론적인 관점에서 자바 언어를 학습하고 자바가 지원하는 객체지향의 기본 개념들을 공부한다. 자바 언어의 중요한 특징은 클래스(class), 상속성(Inheritance), 다형성(Polymorphism), 예외처리(Exception Handling), 스레드(Thread)와 그래픽 프로그래밍 등으로 요약될 수 있으며 각 개념들을 기반으로 실습을 통하여 재사용 가능하고 신뢰성 있는 자바 프로그램을 작성할 수 있도록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0305 화폐금융(Money, Credit and Banking)**강의 3시간 3학점**

이 과목은 현대 화폐금융 경제하에서 금융경제부문이 실물경제부문과 어떠한 관계를 맺고 있는지에 초점을 맞추고 유동성과 금리, 금융시장, 예금대출 및 기타 금융상품, 금융정책 등에 관한 금융실무적인 분야를 집중적으로 다루는 과목이다.(개설학과:경영학부)

FT0306 FinTech와사모펀드(Finech & Private Equity)**강의 3시간 3학점**

본 과정은 기존 금융서비스 산업의 지형을 완전히 바꿀 것으로 기대되는 FinTech 업을 shadow banking, payment platforms 및 socialization of finance라는 세 가지 주제를 통해 현재와 미래의 전개방향을 이해한다.(개설학과:경영학부)

FT0307 재무설계(Principle of Financial Planning)**강의 3시간 3학점**

본 교과는 개인들의 재무 목표를 발굴하고, 이를 재무설계 프로세스를 통해서 이루는 과정에 대하여 학습한다. 개인의 자산 상태 평가를 위한 자산부채 상태표 작성, 현금흐름표 작성에 대하여 학습 하며, 예산 수립과 부채 관리에 대한 학습을 통하여 종합 재무설계를 위한 이론적 기반을 마련한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0308 데이터베이스관리(Database Administration)**실습 3시간 3학점**

상용 데이터베이스 관리시스템으로 Oracle 혹은 MS SQL Server를 선정하여 데이터베이스 관리자(DBA)로서 갖추어야 할 역량을 배양한다. 이를 위하여 DBA 역할을 이해하고 데이터베이스 관리시스템 설치환경 및 SQL 문법을 학습한다. 이와 더불어, 데이터베이스관리시스템의 각종 프로세스와 이들의 구동방법, 메모리 및 파일관리, 데이터베이스 생성, 관리 및 세그먼트, 사용자 및 보안관리, 백업, 복구 및 튜닝기법 등 데이터베이스 시스템을 관리하는데 필요한 다양한 요소기술들에 대하여 체계적이고 구체적인 내용을 학습한다. 오늘날 모든 종류의 컴퓨팅환경에서는 크고 작은 데이터베이스관리시스템이 장착된다. 본 교과목은 데이터베이스를 접근하여 사용하는 것과 더불어 실제적으로 이들 데이터베이스관리시스템을 운영, 관리 및 통제하는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0401 빅데이터분산처리(Distributed Computing for Big Data)**실습 3시간 3학점**

빅데이터를 수집, 처리하는 시스템에 대한 전반적인 분야에 대해 학습한다. 이를 위해 Hadoop을 이용해 빅데이터를 수집하고 Spark 시스템 패러다임에서 빅데이터 처리를 위한 기본적인 원리를 실습을 통해 학습한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0402 자산관리(Asset Management)**강의 3시간 3학점**

금융기관의 예금 등 부채가 주어진 것으로 보고 금융기관의 유동성, 안정성 및 수익성을 확보하기 위하여 각종 자산을 어떻게 보유할 것인가를 다루는 것이 자산관리이다. 자본주의 사회에서 자산관리는 그 대상의 범위가 광범위하다. 본 교과목에서는 자산을 금융자산, 부동산자산으로 구분하고 그 투자 전략을 학습하도록 한다

FT0403 투자의이론과실제(Investment Theory & Application)**강의 및 실습 3시간 3학점**

기업환경분석, 마케팅과 시장분석 및 판매예측, 구매 및 생산관리, 인사 및 경영통제, 재무예측 및 회계정보 등을 연계하여 기업의 장단기 경영계획을 작성함으로써, 기업현장에서의 경영 관리 및 통제업무를 학습하는데 목적이 있다.(개설학과:경영학부)

FT0404 확률및통계(Probability and Statistics)**실습 3시간 3학점**

오늘날 확률 및 기초통계이론은 다양한 학문분야에서 이용되고 있을 뿐만 아니라 실생활에서도 그 응용범위가 넓다. 본 강좌는 기술통계학에서는 기술통계의 종류와 확률 분포, 표본분포의 개념을 학습하고, 추론통계학에서는 통계적 추정과 가설검정에 대해 학습한다. 통계학에 대한 전반적인 내용을 살펴보고 또한 Excel을 활용하여 여러 자료들을 이용한 적용사례 등을 실습을 통해 습득한다. 또한 회귀분석, 교차분석, 상관분석등 주어진 문제에 대한 통계적 기법으로 접근하는 방법을 살펴보고, 다양한 통계적 문제를 해결하는 능력을 배양토록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 졸업을 위해서는 전공필수 5개 과목을 포함하여 36학점 이상을 이수하고 졸업시험에 합격해야 한다.

컴퓨터공학과(3과목)	금융공학과(1과목)	경영학과(1과목)
c프로그래밍 파이썬프로그래밍 자료구조	자본시장의이론과제도	금융상품분석기초

■ 첨단인터랙티브공연 ■ (Hi-tech Interactive Performing Arts)

1. 교육목표

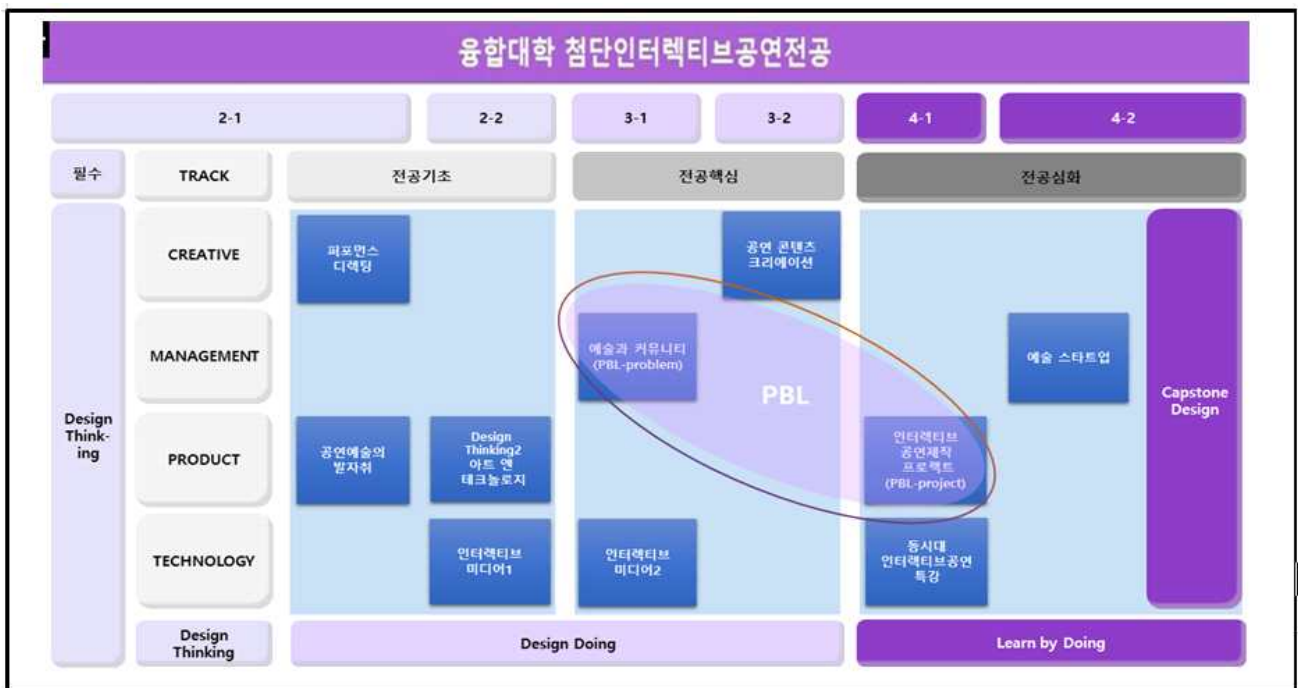
본 전공은 미래지향적 탐구 자세와 예술적 실험정신을 기반으로 4차 산업 혁명 시대에 발맞추어 문화 리더로서의 역할을 수행할 첨단 인터랙티브 공연 전문 실용 인재를 양성하는 것을 교육 목표로 삼는다.

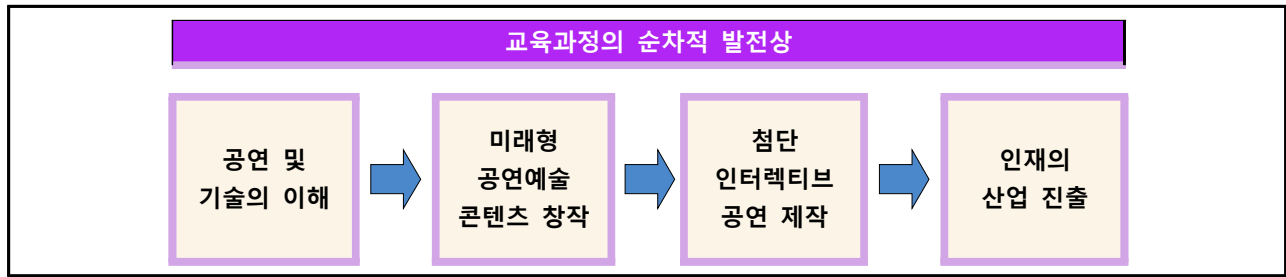
■ 세부목표

- 첨단인터랙티브공연을 기반으로 예술 및 기술 융복합 교육을 통한 미래형 인재 양성
- 수요자 중심의 체험적 교육을 통한 자기주도적 인재 양성
- 문제해결능력을 갖춘 리더형 인재 양성
- 졸업 후 다양한 산업 현장으로 직결될 수 있는 현장밀착형 전문 인재 양성
- 예술을 통해 사회에 기여할 수 있는 나눔 인재 양성
- 세계 공연예술 시장으로 진출할 글로벌 인재 양성
- 고부가가치 융복합공연 콘텐츠를 생산하는 창의적 인재 양성

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도





첨단인터랙티브공연 전공에서 제공하는 교과목은 PBL학습을 포함하여 총 11개로 구성된다. 전공교과목은 모두 필수로 수강하길 권유하며 과목의 태생적 특성에 따라 Creative, Management, Product, Technology 등 4가지 트랙으로 나눌 수 있다. 교육과정은 전공기초와 핵심단계를 거쳐 심화과정으로 나아갈수록 4가지 트랙이 서로 융합되며 공통적으로 첨단인터랙티브공연 전문가를 양성하는 방향으로 진행된다. 즉 전공기초와 핵심과정에서는 각 분야의 전문적 지식과 각 분야 사이의 인터랙션을 학습하고 최종단계인 심화과정에서는 인터랙션을 통한 새로운 미래형 콘텐츠를 개발하여 공연화함으로써 자연스레 취창업까지 연계되는 인재양성 시스템으로 교과목이 운영되는 것이다. 따라서 심화과정은 주관학과와 참여학과가 융합하여 강좌를 제공하는 특징을 지닌다. 고로 본 전공 교과목의 이수 순서는 로드맵의 순차를 따르기를 권한다. 예외의 경우에는 학습자 스스로의 선행학습이 필수적일 것이다.

3. 진로 분야

주요진로			
테크놀로지 기반	크리에이티브 기반	매니지먼트 기반	프로덕션 기반
- ART&TECHNOLOGY 전문가 - A.I/빅데이터 전문 예술가 - AR/VR 프로그램 개발자 - 융복합형 공연기술프로그램 개발자 - 공연영상 디자이너 - 미디어 파사드 디자이너 - 인터랙티브 미디어 전문가 - 홀로그램 개발자 - 테마파크 활용기술 개발자 - 디지털 문화유통 플랫폼 개발자	- 첨단 인터랙티브 공연 콘텐츠 창작자 - 융복합형 공연 콘텐츠 창작자 - 영화/드라마/연극/게임 시나리오/대본 작가 - CF/광고 콘텐츠 감독 - 문화예술 연구원 - 1인제작자 크리에이터 - 영화감독/드라마 PD - 문화 예술 평론/비평가	- 공연장/박물관/미디어/영상 프로덕션 경영인 - 기업예술경영인 - 문화예술단체 경영인 - 예술 행정/정책가 - 공연기획/제작자 - 예술축제/문화행사 기획자 - 공연 홍보/마케팅 전문가 - 연극교사 - 예술치료사 - 다문화가정, 아동청소년연극, 실버연극 등 커뮤니티 연극 지도사	- 첨단 인터랙티브 공연 연출가 - 융복합형 공연 연출가 - 관련 형식의 안무가 - 이벤트 연출/제작자 - 패션쇼 연출/제작자 - 콘서트 연출/제작자 - 융복합형 공연 무대/조명/음향 디자이너 - 예술감독 - 인터랙티브 음악작곡가 - 음반제작자 - 미술관/전시 운영자

4. 교과목 해설

PM1001 공연예술의 발자취(The Trail of Performing Arts)

강의 및 실습 3시간 3학점

첨단인터랙티브공연을 학습하기 위해서는 그 기반이 되는 공연예술의 과거와 현재, 미래를 살펴볼 필요가 있다. 본 교과목은 공연예술에 있어서 내용과 형식의 발전사를 다루고 그 실재를 면밀히 탐구함으로써 4차 산업 혁명 시대를 맞이해 공연예술이 향후 나아가야 할 방향성에 관한 유의미한 시각을 기르는 것에 목적을 둔다

PM1002 퍼포먼스 디렉팅(Performance Directing)

강의 및 실습 3시간 3학점

첨단인터랙티브공연을 학습하기 위해서는 그 기반이 되는 공연예술의 과거와 현재, 미래를 살펴볼 필요가 있다. 본 교과목은 공연예술에 있어서 내용과 형식의 발전사를 다루고 그 실재를 면밀히 탐구함으로써 4차 산업 혁명 시대를 맞이해 공연예술이 향후 나아가야 할 방향성에 관한 유의미한 시각을 기르는 것에 목적을 둔다

PM1003 인터랙티브 미디어 1(Interactive Media 1)

실습 3시간 3학점

인터랙티브 미디어1은 공연예술과 미디어의 인터랙션 학습을 위해 기초적인 미디어 기술을 익히는 것에 목적을 둔다. 인터랙티브 공연에 가장 많이 활용되는 영상 미디어 기술을 기반으로 프로젝션 맵핑, 라이브 캠 활용, 모션트래킹을 활용한 영상 인터랙션 기술, Resolume / Madmapper / VDMX / After Effect / 영상편집 툴 활용, 촬영 기술 등을 학습하여 4차 산업 혁명 시대의 테크놀로지를 활용할 수 있는 공연예술 전문가 양성의 초석을 다진다.

PM1004 디자인 씽킹 2 - 아트 앤 테크놀로지(Design Thinking 2 - Art&Technology)

강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 4차 산업혁명 시대를 맞이해 본격적으로 주목받기 시작한 예술과 기술의 만남을 다루는 강의 및 실습 수업이다. 우선적으로 양방의 만남이 가지는 의의에 관하여 이론적 배경을 살펴 본 후, 미니어처, 램프 등을 이용하여 예술과 첨단 기술의 인터랙션의 기초과정을 실습한다. 그를 통해 궁극적으로 인터랙티브공연의 가능성에 관한 발전적 시각을 가진 미래형 인재 양성을 도모한다.

PM1005 인터랙티브 미디어 2(Interactive Media 2)

실습 3시간 3학점

인터랙티브 미디어2는 공연예술과 미디어의 본격적인 인터랙션을 학습한다. 영상 미디어 기술의 심화과정을 비롯하여 VR/AR의 활용, 이두아노 제작, 기초 AI 알고리즘, 인터랙션 디바이스 소프트웨어 코딩, 디지털 오디오 워크스테이션 프로그램 활용 등 더욱 폭넓은 첨단인터랙티브 미디어 기술을 학습한다. 또한 학습내용을 기반으로 학습자의 주요 관심분야를 중심으로 한 인터랙티브 공연미디어 기술시연 프로젝트를 수행하여 체험적이고 자기주도적인 학습능력과 문제해결능력을 배양한다.

PM1006 예술과 커뮤니티(Arts and Community)

실습 3시간 3학점

본 교과목은 지역사회 혹은 다양한 공동체에 공연예술이 인터랙션할 수 있는 새로운 가능성에 관한 탐구를 주목적으로 한다. PBL(Problem 기반)학습법을 기반으로 진행되는 본 교과목은 대상에 나타난 가상의 문제를 자체설정 한 후, 학습자 스스로 대상의 문제를 해결해나가는 과정 중심의 수업방식으로 이루어지며, 내용은 동기부여, 프로그램 설계, 적용 등의 광범위한 영역을 다룬다. 그를 통해 본 교과목은 궁극적으로 기존의 아동청소년연극, 실버연극 등을 포함한 미래형 커뮤니티 시어터의 확장/보급을 수행할 수 있는 전문 인재 양성을 유도한다.

PM1007 공연 콘텐츠 크리에이션(Contents Creation for Performance)**실습 3시간 3학점**

본 교과목은 첨단인터랙티브공연이 필요로 하는 새로운 형식의 공연 콘텐츠 창작을 실습하는 수업이다. 미래형 첨단인터랙티브공연은 기존 내러티브 중심의 공연 콘텐츠 창작 방식으로는 그 한계가 명확하며, 확실한 공연 형식의 이해와 함께 인터랙션 중심의 새로운 형식의 콘텐츠 개발이 절실하다 할 수 있다. 따라서 본 교과목은 학습자들로 하여금 첨단인터랙티브공연 기반의 개인 콘텐츠를 개발하고 이를 발전시킴으로써 향후, 산업계 진출을 위한 반석으로 활용케 하는 것에 주목적을 둔다.

PM1008 동시대 인터랙티브 공연 특강(Special Lecture on Contemporary Interactive Performance)**강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 현재 인터랙티브 공연 관련 연구 및 산업에 종사하고 있는 다양한 분야의 전문가들을 초청해 특강을 듣는 수업이다. 전문가들의 분야는 공연을 비롯하여 미술, 영화 등 인접예술, 영상, VR, AR, 모션그래픽 등의 첨단기술을 총망라한다. 이것은 동시대 공연예술의 방향성과 봉착한 문제점, 그것에 대한 보완책 등등 전문가들의 노하우를 학습자들에게 이전시키는 효과를 창출한다. 궁극적으로 향후 다가올 미래형 공연예술을 대비하는 것에 있어서 학습자들에게 실질적 도움을 주는 것에 그 목적을 둔다.

PM1009 인터랙티브 공연 제작 프로젝트(Interactive Performance Workshop Project)**실습 3시간 3학점**

PBL(Project 기반)학습법을 활용하여 진행되는 본 교과목은 학습자들로 하여금 현재까지 진행된 첨단 인터랙티브 공연의 학습체계를 종합적으로 적용하여 인터랙티브 공연 제작 프로젝트를 스스로 수행케 하는 것에 목적을 둔다. 학습자들은 자체적으로 작가, 연출, 디자이너, 기술감독, 프로듀서 등의 역할을 수행하고 작품 개발단계에서 연습 및 실험을 거쳐 공연에 올리기까지의 전 과정을 실질적으로 체험한다. 그를 통해 산업현장의 적응력을 높이고 인터랙티브 공연 전문 미래형 공연예술 인재로 나아가기 위한 실력을 습득한다.

PM1010 예술 스타트업(Start-up for Arts Industry)**강의 및 실습 3시간 3학점**

미래형 예술은 테크놀로지의 눈부신 발전에 힘입어 4차 산업 혁명 시대를 새롭게 이끌 중심적 고부가가치산업으로 떠오르고 있다. 따라서 본 교과목은 학습자들이 스스로 개발한 콘텐츠 및 기술을 토대로 취창업의 발판을 마련하는 것에 목적을 둔다. 학습대상은 예술 취창업을 포함하여 산업 현장과의 콘텐츠 및 기술 피칭, 예술 정책의 현황 및 지원사업 솔루션, 글로벌 마켓으로의 진출 등을 총망라한다. 이는 궁극적으로 학습자들을 자연스럽게 산업 현장으로 연계시키는 교두보로 작용케 하는 것에 최종 목적을 둔다.

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 첨단인터랙티브공연 전공 학생은 졸업하기 위하여 다음의 요건을 충족하여야 한다.

구 분		졸업요건	비고
졸업 인증	전공	1) 제 1전공 48 학점이상 이수	
	융합	1) 융합전공 36 학점이상 이수 2) 필수과목 이수 : 인터랙티브 공연 제작 프로젝트	
	공연	첨단인터랙티브공연 전공 내 공연 프로젝트(협동과정) 1회 이상 참여	

패션디지털트랜스포메이션전공

(Convergence Major of Fashion Digital Transformation)

1. 교육목표

패션디지털트랜스포메이션(Fashion Digital Transformation) 융합전공은 변화하는 디지털 환경과 사회·문화적인 요구를 반영하여 패션산업에 차별화된 콘텐츠로 비즈니스 모델을 설계하고 운영 및 서비스할 수 있는 전문 인재를 양성한다. 이를 위해 분야 간 경계를 넘어 학문의 요소들을 유기적으로 통합 구성하여 미래 패션산업 트렌드를 선도할 수 있는 혁신적인 사고력과 디지털 운용 능력을 배양한다.

본 전공의 교육목표는 다음과 같다.

- (1) 패션에 대한 지식과 감각을 바탕으로 디지털 테크놀로지를 활용하여 패션 콘텐츠를 개발, 경영 및 유통할 수 있는 창조적인 인재를 양성한다.
 - 패션에 대한 기본적인 용어 및 체계적인 지식을 습득하여 패션 관련 문제해결 역량을 넓힌다.
 - 패션 상품 기획뿐만 아니라 경영, 유통 등에 관한 다양한 콘텐츠를 개발하여 경쟁력 있는 기획·실무 역량을 가진 인재를 양성한다.
- (2) 패션산업에 문화와 기술, 비즈니스를 융합하여 4차 산업 시대의 패션 영역 전반에 걸친 고부가가치 창출이 가능한 실천적 전문 인재를 양성한다.
 - 패션에 대한 지식과 컴퓨터 관련 프로그램의 활용력, 경영 실무능력이 융합된 융·복합 능력을 개발한다.
 - 4차 산업혁명에 따른 패션산업 환경에 적응함으로써 고부가가치 창출이 가능한 전문 인재를 양성한다.
- (3) 확산적 사고와 지식, 통합 능력을 갖추고 패션산업 전반의 변화를 예측하고 분석하여 새로운 상품과 서비스를 제안할 수 있는 글로벌 Art & Tech 창의인재를 양성한다.
 - 폭넓은 사고와 뛰어난 분석력으로 창의적이고 독창적인 상품과 서비스를 개발할 수 있는 창의적인 인재를 양성한다.
 - Art & Tech로 글로벌 취업의 확장성을 가진 미래 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

○ 학과 교육과정 구성 안내

- 패션디지털트랜스포메이션 융합전공은 학문 간의 유기적 통합으로 다변화, 다양화되는 패션산업에 차별화된 콘텐츠를 설계하고 운영할 수 있는 교육과정을 개발하여 실수요자 중심의 교육에 부응하는 실용성과 전문성을 추구하고자 한다. 무대패션전공의 패션상품에 대한 기본지식 및 제작, 관리,

기획에 대한 교육과 경영학과의 기업경영에 필요한 마케팅 및 경영관리 등에 관한 교육, 컴퓨터공학과와 컴퓨터시스템을 활용한 디지털 플랫폼 설계 및 개발, 운영 교육을 융·복합하여 전공목표에 맞는 교육과정을 구성한다.

- 교과목은 전공 핵심(Core)과 전공 심화(Advanced) 영역으로 구분되며, 2~3학년은 전공 핵심 11과목(33학점), 4학년은 전공 심화 3과목(9학점)으로 구성하여 교육목표를 구현할 수 있도록 편성되어 있다.

○ 전공 이수 방법

- 교육과정별 최저이수학점(제1 전공 48학점, 융합전공 36학점)을 취득하지 못한 자는 졸업 대상에서 제외되므로 반드시 취득 학점을 확인하여 이수해야 한다.
- 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1 전공 학위와 융합전공 학위를 받게 된다. 단, 제1 전공 졸업요건 미 충족 시 융합전공 졸업요건을 충족하였더라도 졸업은 불가하다.(융합전공만으로는 졸업 불가)
- 융합전공 학생은 졸업하기 위해 마지막 학기에 '졸업작품 및 시험'을 신청하고 이수하여야 한다.

○ 졸업 이수 학점

- 패션디지털트랜스포메이션 융합전공의 졸업에 필요한 최소 학점은 36학점이며, 학교 규정 및 내규에 준하는 졸업요건을 충족하여야 한다. 전공 교과목 중에서 전공핵심으로 지정된 3과목은 2021학년도 입학생부터 필수로 이수하여야 한다.(표 참조)

구분	학수번호	교과목명	학점	이수학년	개설학기
전공핵심	DT1001	패션디자인론	3	2	1
	DT1002	의복구성1	3	2	1
	DT1003	의복과 색채	3	2	2

3. 전공 이수체계도

패션디지털트랜스포메이션						전공핵심		
전공 능력	2학년		3학년		4학년		비교과 교육 과정	진출분야
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
패션 문제 해결 능력	패션 디자인론						패션 실무 특강	- 패션디자이너 - 무대 의상 디자이너 - 텍스타일 디자이너 - 모델리스트 - 패션컨버터 - 패션머천다이어저
기획· 실무 능력			파이썬 데이터분석	파이썬 기초융합 프로그래밍			멘토링 프로그램	- 패션바이어 - 온라인패션MD - 스타일테크 전문가 - 패션전문 웹기획자 - 패션컨설턴트
창의적 활용 능력	의복구성 1	의복과 색채					컬러리스 자격증 취득 프로그램	- 패션크리에이티브디자이너 - 패션콘텐츠크리에이터 - 액세서리디자이너 - 패션VMD
융복합 활용 능력	HUB와 영상제작			패션디지털 트랜스포 메이션실습		졸업작품 및 시험	취창업 특강	3D패션디자이너 - 패션CAD디자이너 - 패션콘텐츠디렉터 - 미디어 크리에이터
취·창업 글로벌 능력					산업체연계형 캡스톤 디자인1/ 3	산업체연계형 캡스톤 디자인2/ 4	교내· 외 공모전 프로그램	- 테크니컬 디자이너 - 글로벌 패션바잉·소싱 전문가 - 패션 CEO - e-비즈니스 사업가
디지털 전환 실무 능력	창업과 포토샵	StyleTech 와 일러스트레이터1	텍스프로 CAD Basic	텍스프로 CAD Master	테크니컬 디자인	StyleTech 와 일러스트레이터2	GTQ, GTQI, CAD 디자인 자격증 취득 프로그램	- 패션 빅데이터 분석가 - 패션 디지털 컨설턴트 - 가상 패션 디자이너 - 스마트 의류디자이너

4. 교과과정

학 년	학 기	학수번호	이수 구분	교과목명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
2	1	DT1001	전선	패션디자인론 Theory of Fashion Design	3	3	이론 +실 습	• 무대패션전공 공통 교과목
	1	DT1002	전선	의복구성1 Clothing Construction 1	3	3	실습	• 무대패션전공 공통 교과목
	1	DT1020	전선	창업과 포토샵 Fashion Startup and Photoshop	3	3	실습	
	1	MC0013	전선	HUB와 영상제작 HUB and Video Production	3	3	실습	
	2	DT1003	전선	의복과 색채 Fashion&Color	3	3	실습	• 무대패션전공 공통 교과목
	2	DT1022	전선	Style Tech와 일러스트레이터1 Style Tech and Illustrator1	3	3	실습	
	2	DT1014	전선	파이썬기초융합프로그래밍 Python Basic Fusion Programming	3	3	실습	
3	1	DT1021	전선	텍스프로 CAD Basic (Texpro CAD Basic)	3	3	실습	
	1	DT1015	전선	파이썬데이터분석 Python Data Analysis	3	3	실습	
	2	DT1024	전선	텍스프로 CAD Master Texpro CAD Master	3	3	이론 +실 습	
	2	DT1008	전선	패션디지털트랜스포메이션실습 Practice of the Fashion Digital Transformation	3	3	실습	
4	1	MC0004 ~ MC0007	전선	산업체연계형 캡스톤디자인 Industry-linked Capstone Design	3	3	실습	
	1	DT1006	전선	테크니컬디자인 Technical Design	3	3	실습	
	2	DT1023	전선	Style Tech와 일러스트레이터2 Style Tech and Illustrator2	3	3	실습	
	2	DT1999		졸업작품 및 시험 Graduation Project&Examination	3	3	실습	

5 교과목 설명

2학년 교과목 내용

DT0001 패션디자인론(Theory of Fashion Design)

이론 1/실습 2시간 3학점

패션디자인의 이해를 위한 이론 과목으로 의복의 개념, 의복 디자인의 발상, 패션과 디자인, 색채, 재질, 장식 등을 배운다. 패션디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 활용하여 창작 능력을 기르며 실제에 적용할 수 있도록 한다.

DT0002 의복구성1(Clothing Construction1)

실습 3시간 3학점

평면재단에 의해 만들어진 의복이 입체인 인체에 착용되는 과정을 이해하고, 의도하는 디자인을 정확히 표현하기 위한 올바른 제도법과 봉제 방법을 터득하여 좀 더 합리적인 봉제와 패턴 제작 능력을 배양한다.

DT1003 의복과 색채(Fashion&Color)

실습 3시간 3학점

색채이론과 점, 선, 면 등 조형 요소의 구성이론을 바탕으로 디자인에 접근하는 기초과정이다. 특히 색채와 형태에 대한 기본 구성 능력을 실제로 실습하고 분석함으로써, 패션디자인의 기초가 되고자 한다.

DT1004 디자인인스피레이션(Design Inspiration)

실습 3시간 3학점

의복의 형태를 다루는 감각과 사물을 조형적으로 관찰하고 이미지를 창조적으로 시각화하여 디자인 요소를 종합해 표현하는 능력을 배양한다. 이를 위해 패션디자인의 개념과 디자인의 원리를 기본으로 하여, 디자인의 실제적인 프로세스와 전개 방법인 디자인 발상 과정을 학습한다.

DT1005 패션디자인컴퓨터활용(Computer Utilization for Fashion Design)

실습 3시간 3학점

의상을 디자인하는 데 필수적인 도구로 부상하고 있는 다양한 그래픽 프로그램에 관하여 이해하고 의상디자인에 사용될 수 있는 여러 가지 방법을 예제를 통해 학습한다. 이를 위해 패션 경향 조사, 쇼핑 레포트, 컴퓨터 그래픽에 필수적인 일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실습한다.

DT1014 파이썬기초융합프로그래밍 (Python Basic Fusion Programming)

실습 3시간 3학점

파이썬 기본문법 이해와 그래픽 코딩과 스크립트 언어를 학습하고 다양한 분야와 융합을 할 수 있는 기초응용 능력을 키운다. 컴퓨터 프로그래밍에 대해 막연한 두려움을 가지고 있는 다양한 전공의 학생들에게 컴퓨터 프로그래밍의 재미를 알게 하고 스스로 프로그래밍을 공부할 수 있는 능력을 배양한다.

DT1018 디자인싱킹1(Design Thinking1)

이론 1/실습 2시간 3학점

Design Thinking을 기반으로 한 수혜자 중심적 사고와 창의적 문제해결 방법론 및 도구 사용법을 학습한다

DT1019 디자인싱킹2(Design Thinking2)

이론 1/실습 2시간 3학점

Design Thinking을 기반으로 수혜자 중심의 니즈를 파악하고 비즈니스 모델로 전환하는 법을 배운다.

DT1020 창업과 포토샵(Fashion Startup and Photoshop)

실습 3시간 3학점

컴퓨터를 이용하여 시각적인 효과를 만들어내는 컴퓨터 그래픽(Computer Graphics)에 필수적인 포토샵(Photoshop) 프로그램의 사용법을 이해하고, 패션 기초 이론과 실기를 기반으로 패션 창업을 위한 정보를 효과적으로 표현하는 능력을 기른다.

DT1022 Style Tech와 일러스트레이터1(Style Tech and Illustrator1)**실습 3시간 3학점**

일러스트레이터(Illustrator) 프로그램의 툴을 이해하고, 기초적인 사용 기법을 습득함으로써 스타일테크 산업 분야의 전문 디자이너를 양성한다. 컴퓨터를 다양하게 활용하여 디자인 작업을 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 기르고, 패션 상품의 디자인과 컨셉에 따른 아이템 기획 과정을 실습한다.

MC0013 HUB와 영상제작(HUB and Video Production)**실습 3시간 3학점**

패션 영상은 작가의 상상력을 바탕으로 디자인 요소뿐만 아니라 스타일, 감성, 음악, 메시지 등의 패션에 대한 모든 생각과 다양한 의미의 패션 이미지를 표현한 창작물이다. 본 교과목은 표현 방법과 주제에 있어서 다양한 양상을 보이며 확장되고 있는 패션 영상을 기획하고, 허브(HUB) 영상을 스테이지 콘셉트에 맞게 스토리텔링하여 제작한다.

3학년 교과목 내용

DT1007 글로벌패션상품기획(Global Fashion Merchandising Process)**실습 3시간 3학점**

급변하는 글로벌 시장환경에 보다 효과적으로 대응할 수 있는 마케팅 전략 수립의 툴을 제공하고, 향후 시장의 흐름을 창의적으로 볼 수 있는 안목을 키우기 위해, 패션상품 기획 및 현장에서의 패션상품 기획을 위한 이론을 학습하고 기업경영과 관련된 제반 핵심 주제들을 살펴봄으로써 패션 기업 경영인이 갖추어야 할 기본소양을 기르고 경영학적으로 사고하는 방법을 익힌다. 이를 바탕으로 패션비즈니스에 응용, 접목시키도록 하여 창의적인 패션디자인경영 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

DT1008 패션디지털트랜스포메이션실습**실습 3시간 3학점****(Practice of the Fashion Digital Transformation)**

4차 산업혁명을 가져오게 한 다양한 지능정보기술에 대해 살펴보고 디지털 환경에서 최신 IT 기술을 패션 업무에 적용 및 활용하여 기존의 업무 진행 방식 및 운영 구조의 혁신을 시도하는 능력을 배양하는 것이다. 이를 위해 패션 상품의 디자인, 생산, 판매 등을 디지털 프로세스로 전환하는 과제를 수행한다.

DT1011 서비스마케팅(Service Marketing)**이론 1/실습 2시간 3학점**

하드웨어와 소프트웨어, 그리고 제조업과 서비스업의 경계가 애매모호해지는 서비스 경제의 급속한 발달에 따라 중요성이 커지고 있는 서비스마케팅에 대한 이해를 도모하기 위해 서비스의 개념, 서비스마케팅의 이론과 사례 등에 관해 학습한다.

DT0013 웹서버프로그래밍(Web Server Programming)**이론 1/실습 2시간 3학점**

Java의 서블릿(Servlet)이 발표된 후 많은 인터넷과 연관된 프로젝트가 서블릿 기술과 JSP를 이용하여 개발되고 있다. 본 강좌는 웹서버를 구축하기 위한 내용으로 구성되며 서블릿과 JSP를 이용한 웹서버 구축에 대해 다룬다. 동적 웹서버의 기본 개념과 동작 원리를 살펴보고, 현재 서블릿 엔진으로 가장 많이 사용되고 있는 Tomcat과 데이터베이스(DBMS)와의 연동 등에 대해서 실습을 통해 학습하여 웹 개발자로서 능력을 배양토록 한다.

DT1015 파이썬데이터분석(Python Data Analysis)**실습 3시간 3학점**

4차 산업혁명을 맞이하면서 빅데이터 분석에 대한 필요성과 관심이 증가하고 있다. 본 교과목에서는 패션분야에서의 다양한 데이터 분석을 위한 프로그래밍 언어로, 쉽고 편리한 기능을 가지고 있는 프로그래밍 언어인 파이썬 라이브러리를 활용한 데이터 분석 방법들에 대하여 학습한다.

DT1017 패션창업실무2(Hands-on perations in Fashion Startup2)**실습 3시간 3학점**

본 과목은 패션 브랜드 만들기 실무과정을 학습하여 창업에 필요한 전문적인 직무능력을 향상하기 위

한 것이다. 패션 브랜드의 창업 전략을 찾기 위해 창업을 위한 시장조사, 브랜드 만들기, 수익구조 예측하기, 패션 제품의 생산 프로세스 등 일련의 과정을 학습하고, 향후 패션 시장에서 자신의 브랜드를 창업하기 위한 사업계획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘다.

DT1021 텍스프로 CAD Basic(Texpro CAD Basic)

실습 3시간 3학점

국내외 섬유 및 패션, 인테리어 등 디자인 실무에서 가장 많이 활용되고 있는 텍스프로캐드 프로그램을 활용하여 기획 및 생산 과정에서 요구되는 패션 디자인, 컬러 웨이 작업과 선염 직물, 편직물, 날염물 등을 신속하고 정확하게 디자인할 수 있는 실무 능력을 기른다.

DT1024 텍스프로 CAD Master(Texpro CAD Master)

이론 1/실습 2시간 3학점

본 교과목에서는 텍스프로 CAD 프로그램의 Textile, Weave, Knit 각 파트별 실무를 위한 이론 강의 및 컴퓨터 실습을 실시하고, '컴퓨터 패션디자인 운용마스터' 자격 검정 시험을 준비한다. 다양한 예제 적용을 통해 패션 현장에서 필요한 전문 컴퓨터 활용 능력을 배양한다.

4학년 교과목 내용

DT1999 졸업작품 및 시험(Graduation Project&Examination)

P학점

졸업 예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 패션디지털트랜스포메이션 융합 전공 졸업예정자들은 졸업요건을 충족해야 졸업을 할 수 있다.(Pass/Non-pass)

DT1006 테크니컬디자인(Technical Design)

실습 3시간 3학점

글로벌화 된 의류 생산 방식에 따라 생산 과정을 총괄하고 의류 상품의 품질을 관리하는 의류 상품화 과정에서, 의복의 테크니컬 디자인 측면을 이해하고 이론과 실습을 통해 테크니컬 패키지 작성 방법을 학습하여 예술적 측면과 기술적 측면을 겸비한 예비 테크니컬 디자이너로서의 능력을 기른다.

DT1010 벤처창업(Venture Opening)

이론 3시간 3학점

벤처창업과 관련된 제반 제도적, 법적 환경에 대해 학습하며 성공적인 창업을 위한 기업가정신, 시장과 고객의 분석과 사업계획의 수립 및 추진, 그리고 창업 초기의 마케팅과 경영관리 등에 관해 연구한다.

DT1016 패션분야블록체인구현(Fashion Blockchain Implementation)

실습 3시간 3학점

패션분야에서의 블록체인 기술과 정보보호 기술 융합 이론 및 응용 방법에 대한 학습을 통해 전문 융합 지식을 함양하고, 심층적이고 체계화된 실무 기술을 통해 패션 융합 분야의 블록체인 전문가 양성을 목표로 한다.

DT1023 Style Tech와 일러스트레이터2(Style Tech and Illustrator2)

실습 3시간 3학점

패션 디자인의 표현도구로서 컴퓨터 그래픽을 활용할 수 있도록 일러스트레이터 프로그램의 심화 표현 과정을 학습한다. 스타일테크 스타트업 프로젝트를 진행하여 아이디어 발상에서 상품 구성, 패션코디네이션에 이르는 시각적 전달 방식을 익힐 수 있다.

산업체연계형 캡스톤디자인1, 2, 3, 4(Industry-linked Capstone Design)

실습 3시간 3학점

융합전공 공통전공

MC0004 산업체연계형 캡스톤디자인1 /MC0005 산업체연계형 캡스톤디자인2/ MC0006 산업체연계형 캡스톤디자인3/ MC0007 산업체연계형 캡스톤디자인4(Pass/Non-pass)

전공 교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 학생들이 팀을 이뤄 스스로 기획, 설계, 제작하고 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 능력을 배양하도록 지원하는 교육과정이다.

6. 학과(부) 졸업요건 : 학부 내규

< 패션디지털트랜스포메이션 융합전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 패션디지털트랜스포메이션 융합전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업 논문 및 시험(P/NP)” 교과목의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
 - 1) 제1 전공 36학점 이상 이수
 - 2) 융합전공 36학점 이상 이수
 - 3) 필수과목 이수
 - ① 패션디자인론, 의복구성1, 의복과 색채
 - ② 졸업작품 및 시험 : P/NP
(산업체연계형캡스톤디자인 or HUB)
 - 4) 서경대학교 공연예술 특성화 지원 프로그램
‘통합형 공연예술 창의융합 인재양성 프로그램 (HUB)’ 2회 이상 참여

구 분		졸업요건	비고
졸업인증	전공	1) 제1 전공 36학점 이상 이수	1) 2021학번 이전 - 융합 36학점 이수 - HUB 2회 이상 참여 2) 2021학번부터 시행 - 졸업인증이수 학위 : 융합학사 융합전공 : 패션디지털트랜스포메이션
	융합	1) 융합전공 36학점 이상 이수 2) 필수과목 이수 ① 패션디자인론, 의복구성1, 의복과 색채 ② 졸업작품 및 시험(P/NP) (산업체연계형캡스톤디자인 or HUB)	
	공연 · 패션쇼	※ HUB(통합형 공연예술 창의융합 인재양성 프로그램) 2회 이상 참여	

서경대학교 요람

인 쇄	2026년	3월	일
발 행	2026년	3월	일

발행인	서경대학교 총 장
편 집	서경대학교 교무처
인쇄처	서경대학교 출판부