

2026
HANSEI
UNIVERSITY

2026학년도
교육과정 편람



2026
HANSEI
UNIVERSITY

2026학년도

교육과정 편람



목차

● 2026학년도 입학자 졸업이수학점표	005
● 2026학년도 교양교육과정	009
● 2026학년도 학과교육과정	051
신학과	53
간호학과	65
미디어커뮤니케이션전공	77
경영학전공	87
관광경영학전공	99
경찰행정학전공	110
사회복지학전공	120
영어전공	132
중국어전공	141
컴퓨터공학전공	150
융합보안전공	162
시각정보디자인전공	174
실내건축디자인전공	184
섬유패션디자인전공	194
음악전공	205
공연예술전공	238
자유전공학부	250
● 2026학년도 융복합전공교육과정	253
[융복합전공] 청소년전공	255
[융복합전공] 스포츠헬스케어전공	265
[융복합전공] 글로벌외국어통상무역전공	275
[융복합전공] 멀티미디어사운드&뮤직전공	285
● 2026학년도 마이크로 디그리	295
[마이크로 디그리] 디지털범죄과학 전공 과정	297
[마이크로 디그리] 디지털마케팅 전문가 과정	298
[마이크로 디그리] 창의융합예술교육 전문가 과정	299
[마이크로 디그리] HSK 전문가 과정	300



2026학년도

교육과정 편람



2026학년도 입학자 졸업이수학점표

20
26

2026학년도 입학자 졸업이수학점표

가. 교양 및 최소전공이수학점

학과 / 전공	학점 졸업 이수 학점	교양				전공					
		교양필수	교양선택			소계	최소전공			소계	심화 전공
			기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)	자유교양 (선택)		전공기초	전공필수	전공선택		
신학과	130	16	10	8	34	6	15	24	45	24	
간호학과	132	16	10	4	30	18	70	14	102	-	
미디어커뮤니케이션전공	130	16	10	8	34	6	15	24	45	30	
경영학전공	130	16	10	8	34	6	18	20	44	21	
관광경영학전공	130	16	10	8	34	6	11	28	45	21	
경찰행정학전공	130	16	10	8	34	9	15	21	45	21	
사회복지학전공	130	16	10	8	34	6	25	21	52	19	
영어전공	130	16	10	8	34	6	15	24	45	21	
중국어전공	130	16	10	8	34	4	16	25	45	21	
컴퓨터공학전공	130	16	10	8	34	9	12	24	45	27	
융합보안전공	130	16	10	8	34	9	12	24	45	27	
시각정보디자인전공	130	16	10	8	34	6	18	21	45	24	
실내건축디자인전공	130	16	10	8	34	6	18	21	45	32	
섬유패션디자인전공	130	16	10	8	34	6	17	22	45	30	
음악전공	130	16	10	6	32	10	16	19	45	30	
공연예술전공	130	16	10	6	32	8	15	22	45	21	
자유전공학부	130	-	-	-	-	-	3	-	3	-	

나. 다전공 이수학점

학과		학점	복수전공				부전공			
		전기	필수	선택	소계	전기	필수	선택	소계	
학과 / 전공	신학과	6	15	22	43	6	15	3	24	
	간호학과	-	-	-	-	-	-	-	-	
	미디어커뮤니케이션전공	3	12	27	42	3	9	9	21	
	경영학전공	6	3	33	42	6	3	12	21	
	관광경영학전공	6	11	21	38	3	6	12	21	
	경찰행정학전공	6	15	22	43	6	14	7	27	
	사회복지학전공	6	24	21	51	6	9	12	27	
	영어전공	4	15	23	42	2	12	7	21	
	중국어전공	4	14	24	42	2	9	10	21	
	컴퓨터공학전공	9	12	24	45	6	9	6	21	
	융합보안전공	9	12	24	45	6	9	6	21	
	시각정보디자인전공	0	18	24	42	0	18	15	33	
	실내건축디자인전공	0	10	32	42	0	10	14	24	
	섬유패션디자인전공	0	9	33	42	0	6	18	24	
	음악전공	4	18	14	36	4	8	18	30	
	공연예술전공	4	23	9	36	4	14	3	21	
융복합 전공	청소년전공	-	24	12	36	-				
	스포츠헬스케어전공	-	-	36	36	-				
	글로벌외국어통상무역전공	-	12	24	36	-				
	멀티미디어사운드&뮤직전공	-	12	24	36	-				

2026학년도
교육과정 편람



2026학년도
교양교육과정

20
26

2026학년도 교양교육과정

가. 교양교육과정 체계



나. 2026학년도 입학자 교양 졸업 이수학점

학과 / 전공	학점 졸업 이수학점	교양			소계
		교양필수	교양선택		
			기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)	
신학과	130	16	10	8	34
간호학과	132	16	10	4	30
미디어커뮤니케이션전공	130	16	10	8	34
경영학전공	130	16	10	8	34
관광경영학전공	130	16	10	8	34
경찰행정학전공	130	16	10	8	34
사회복지학전공	130	16	10	8	34
영어전공	130	16	10	8	34
중국어전공	130	16	10	8	34
컴퓨터공학전공	130	16	10	8	34
융합보안전공	130	16	10	8	34
시각정보디자인전공	130	16	10	8	34
실내건축디자인전공	130	16	10	8	34
섬유패션디자인전공	130	16	10	8	34
음악전공	130	16	10	6	32
공연예술학전공	130	16	10	6	32
자유전공학부	-	-	-	-	-

다. 교양교육과정 이수방법

- 1) 교양교육과정은 각 학과 졸업학점 이수기준표에 따라 이수하여야 한다.
- 2) 기초교양(필수)의 과목은 반드시 이수하여야 한다.
- 3) 선택교양(핵심교양 및 자유교양)에서 본인의 전공에 따라 총 14~18학점을 이수해야 하며, 핵심교양으로만 선택교양 학점 이수가 가능하다.
- 4) 핵심교양(선택)은 5개 영역(C, H, A, M, P) 중 최소 4개 영역 이상을 선택하여 총 10학점 이상 필수 이수하여야 한다.
- 5) 위 4) 외에 핵심교양과 자유교양 중에서 과목을 자유롭게 선택하여 4~8학점 이상 이수한다.
- 6) APEX 101, APEX 102는 반드시 순차적으로 수강하여야 한다.

라. 교양교육과정 구성

* 기초교양(필수)

기초-영역	교과목 번호	과목명		학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
						이론	실기		1	2	
기초 창의성 (C)	15253	창의와소통		3	교양필수	1	2	절대	●	●	
기초 나눔-배려 (H)	15594	기독교	신앙과이해	2	교양필수	1	1	절대	●		
	15593		신앙과섬김	2	교양필수	1	1	절대		●	
기초 비판 분석적 사고 (A)	15592	데이터이해와활용 A		2	교양필수	1	1	절대	●	●	전) 데이터분석과활용 (계열별분반)
	15598	데이터이해와활용 B									
	15599	데이터이해와활용 C									
	15999	AI이해와활용 A		2	교양필수	1	1	절대	●	●	신설교과목 (계열별분반)
	16000	AI이해와활용 B									
	16001	AI이해와활용 C									
기초 소통 (M)	14897	영어	APEX 101	2	교양필수	3		절대	●	●	전) ACE 101
	14898		APEX 102	2	교양필수	3		절대	●	●	전) ACE 102
기초 문제해결 (P)	15257	진로탐색		1	교양필수	0.5	0.5	절대	●	●	

※ 계열별 분반: A(인문사회계: 인문사회학부, 자유전공학부, 신학과), B(이공·자연계: IT학부, 간호학과), C(예능계: 예술학부, 디자인학부)

* 핵심교양(선택)

핵심-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
창의와 융합(Creativity) - 영역: 핵심_창의성(C)										
핵심 창의성 (C)	15097	교육테마여행	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15261	기술윤리와예술적상상력	2	교양선택	2		상대	●		전) 놀이공연 Activity를 통한 자기 찾기
	15080	몸철학과연극의역사	2	교양선택	2		상대		●	
	15074	문화의빅뱅,그리고콘텐츠	2	교양선택	2		절대	●	●	
	15072	미술과인간심리	2	교양선택	2		상대		●	
	13637	브랜드와디자인의보호	2	교양선택	2		상대		●	
	15779	영미문학과문화의 스토리텔링	2	교양선택	2		절대		●	
	13120	운동과정신건강	2	교양선택	2		상대	●		
	14462	융합적사고와글쓰기	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
	11819	음악으로보는서양건축	2	교양선택	2		상대		●	전) 서양음악사
	15435	인간행동과음악	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15876	인물로본과학과 기술혁신의역사	2	교양선택	2		상대	●		
	15172	창의적학습공동체	2	교양선택	1	1	절대	●		
	15089	치료레크리에이션	2	교양선택	1	1	상대		●	전) 스포츠와놀이치료
	14465	통합예술교육의기초	2	교양선택		2	절대	●		전) 통합예술교육의이해
	14591	통합예술교육의실제	2	교양선택		2	절대		●	
	15095	패션테크놀로지	2	교양선택	1	1	절대	●	●	

핵심-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
인간과 문화(Humanity) - 영역: 핵심_나눔·배려(H)										
핵심 나눔 · 배려 (H)	15990	기원의사회·문화사	2	교양선택	2		상대		●	
	15260	다문화사회와문화다양성	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
	15071	문명의창조와전달	2	교양선택	2		상대		●	
	14901	문학이해와감상	2	교양선택	2		상대	●	●	
	15271	발달심리와학습디자인	2	교양선택	2		상대	●	●	
	14645	미디어로보는 부모교육의이해	2	교양선택	2		상대	●		전) 범죄예방을위한 부모교육의이해
	14977	서양문명사	2	교양선택	2		상대	●		
	14452	서양미술사	2	교양선택	2		상대	●	●	
	13813	아동발달론	2	교양선택	2		상대		●	
	12277	양성평등적성의이해	2	교양선택	2		상대		●	
	14923	유럽사회와인간	2	교양선택	2		상대		●	전) 유럽사회와젠더
	12039	인간심리의이해	2	교양선택	2		상대	●	●	
	16002	인류식문화사	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
	14461	장애와사회정책	2	교양선택	2		상대	●		
	15877	중동의역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	
	14251	철학과삶	2	교양선택	2		상대	●	●	
	12739	한국문학과문화	2	교양선택	2		상대	●		
	11622	한국역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	
	13810	한문속의중국문화	2	교양선택	2		상대		●	
15067	현대인의성과사랑의심리학	2	교양선택	2		상대	●			

핵심-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
사고와 분석(A) - 영역: 핵심_비판·분석적사고(A)										
핵심 비판 · 분석적 사고 (A)	14939	경영컨설팅의이해	2	교양선택	2		상대	●		
	15871	기초데이터시각화	2	교양선택	1	1	절대	●	●	전) 데이터 해석과응용
	10442	논리로보는세상	2	교양선택	2		상대	●	●	
	10793	법과사회	2	교양선택	2		상대		●	
	14616	비판적사고와토의	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15434	사이버범죄와법정책	2	교양선택	2		상대	●		
	15873	세계의지역분쟁	2	교양선택	2		상대		●	
	12221	소비자와생활경제	2	교양선택	2		상대	●		
	13818	영화와범죄심리	2	교양선택	2		상대		●	
	15436	의사결정의심리학	2	교양선택	2		상대	●		
	12224	재테크와자기설계	2	교양선택	2		상대	●	●	전) 재테크와자기관리
	14979	정의란무엇인가?	2	교양선택	2		상대		●	
	15255	크리스천의사회정의	2	교양선택	2		상대		●	
	15075	통계로읽는사회	2	교양선택	2		상대	●	●	
	15158	평생학습사회와미디어	2	교양선택	2		상대		●	
	13738	현대사회와범죄	2	교양선택	2		상대	●		
	15252	현대인의생활법률	2	교양선택	2		상대	●		
	14279	현대정치	2	교양선택	2		상대	●		

핵심-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
언어와 문해(Mutual Understanding) - 영역: 핵심_소통(M)										
핵심 소통 (M)	15430	English Presentation Skills	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15443	English through the Bible	2	교양선택	1	1	상대		●	
	14913	English Writing	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
	14281	Intercultural Communication	2	교양선택	2		상대	●		
	15265	Korean Tourism	2	교양선택	1	1	상대		●	
	14911	기초독일어	2	교양선택	2		상대	●		
	14914	기초일본어	2	교양선택	2		상대	●		
	15595	기초중국어	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
	14909	미디어를통해본일본	2	교양선택	2		상대		●	
	15259	디지털미디어리터러시	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
	14252	문화읽기와글쓰기	2	교양선택	2		상대	●	●	
	14922	생활독일어	2	교양선택	2		상대		●	
	14926	실무일본어	2	교양선택	2		상대		●	
	14920	실용중국어	2	교양선택	2		상대		●	
	16003	이커머스비즈니스영어	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
	15699	중국어듣기연습	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
	13669	한문속의지혜	2	교양선택	2		상대	●		
14919	효과적영어발표연습	2	교양선택	1	1	상대	●			

핵심-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
과학과 기술(Problem Solving) - 영역: 핵심_문제해결(P)										
핵심 문제 해결 (P)	15090	4차산업혁명과물리학	2	교양선택	2		상대		●	
	15068	기초빅데이터통계	2	교양선택	2		상대	●		전) 공통수학
	15433	과학기술과미래	2	교양선택	2		상대	●		
	15077	AI기초수학	2	교양선택	2		상대	●	●	전) 기초수학
	15171	도시농업의재배기술	2	교양선택	1	1	상대		●	
	16004	블록체인과핀테크	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
	14906	빅데이터의이해	2	교양선택	2		상대	●	●	
	16005	생명과학의이해	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
	14905	생활과통계	2	교양선택	2		상대	●		
	15081	생활속에서발견한물리학법칙	2	교양선택	2		상대	●		
	15438	생활속의정보통신기술활용전략	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15087	생활속의화학	2	교양선택	2		상대	●		
	14451	생활속의회계	2	교양선택	2		상대		●	
	15440	셉테드경비공학	2	교양선택	1	1	상대		●	
	13811	영화를통해본과학	3	교양선택	1	2	절대		●	
	13520	웹프로그래밍	2	교양선택		2	상대	●	●	
	15078	지구를식히는상상력: 기후변화뛰어넘기	2	교양선택	2		상대		●	
	12237	지구환경과생태	2	교양선택	2		상대	●	●	
13737	지식재산권의이해	2	교양선택	2		상대	●			

* 자유교양(선택)

자유-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
심미와 공감(Creativity) - 영역: 자유_창의성(C)										
자유 창의성 (C)	10029	Class Piano I	1	교양선택		1	절대	●		
	10030	Class Piano II	1	교양선택		1	절대		●	
	15254	Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15266	Social Media Marketing	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15069	매체와공연예술	2	교양선택	2		상대	●		
	13325	문자디자인과전각	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
	15429	바그너의오페라사이클 '반지'의이해	2	교양선택	2		상대	●		
	13326	서예와캘리그래피(손글씨)	2	교양선택	1	1	상대	●		
	13395	설득과공감	2	교양선택	1	1	절대		●	
	15083	스포츠레저, 레크리에이션지도론	2	교양선택	1	1	상대	●		
	13313	여가와스포츠	2	교양선택	2		상대	●		
	15879	인문학으로보는성공경영	2	교양선택	2		상대		●	
	14463	종교에기반한범죄자교정교화	2	교양선택	2		상대	●	●	
	13658	채플라이어 I	1	교양선택		1	절대	●		
	13828	채플라이어 II	1	교양선택		1	절대		●	
	15781	피아노로배우는영화OST	2	교양선택	1	1	상대	●		
	12248	합창 I	2	교양선택		2	절대	●		
12249	합창 II	2	교양선택		2	절대		●		

자유 -영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
인성과 나눔(Humanity) - 영역: 자유_나눔·배려(H)										
자유 나눔 · 배려 (H)	14983	American Culture through Movie	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15414	노동과인권	2	교양선택	2		상대	●	●	
	14912	독일문화산책	2	교양선택	2		상대	●		
	14784	멘토와멘토링	2	교양선택	1	1	P/NP	●	●	
	16006	문화산업과인간관계론	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
	13310	배드민턴지도론	2	교양선택		2	절대		●	
	10780	사회봉사이론과실제 I	2	교양선택	1	1	P/NP	●		
	10781	사회봉사이론과실제 II	2	교양선택	1	1	P/NP		●	
	15836	서양역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	
	15428	인권교육과성숙한시민되기	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15582	인성과리더십	2	교양선택	1	1	상대		●	
	13394	일본문화의이해	2	교양선택	2		상대	●		
	15782	채플과섬김	2	교양선택	2		P/NP	●	●	
	15444	청소년서비스러닝실습	2	교양선택		2	절대	●	●	
	13308	테니스지도론	2	교양선택	1	1	P/NP		●	
	15092	트레이닝실습지도론	2	교양선택		2	P/NP		●	
	14744	현대사회의부모되기교육	2	교양선택	2		상대		●	

자유 -영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
탐구와 체험(Analytical Thinking) - 영역: 자유_비판·분석적사고(A)										
자유 비판 · 분석적 사고 (A)	13302	SNS비즈니스의이해	2	교양선택	2		상대		●	
	14917	기술사업계획서종합설계	2	교양선택	1	1	상대		●	
	16007	기업분석AtoZ	2	교양선택	1	1	P/NP	●		신설교과목
	16008	대중문화로읽는현대사회	2	교양선택	2				●	신설교과목
	15875	문명과무역로의역사	2	교양선택	2		상대	●		
	13322	사군자이론과실습	2	교양선택	1	1	상대		●	
	13677	사회적기업의이해	2	교양선택	2		상대	●		
	15079	서양음악감상과비평	2	교양선택	2		상대	●		
	16009	성공취업을위한커리어디자인	2	교양선택	1	1	P/NP		●	신설교과목
	15431	스마트공장보안상담실습	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15441	스마트공장수준컨설팅	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15870	역사속의리더십의빛과그림자	2	교양선택	2		상대	●		
	13545	장애와인권	2	교양선택	2		상대		●	
	15094	장애이해를통한공존문화만들기	2	교양선택	2		상대		●	
	13814	창업과사회적경제	2	교양선택	2		상대		●	
	15076	현대사회와사회적상상력	2	교양선택	2		상대	●		전) 현대사회와 사회적상상력의이해
	12418	현대사회적성의패러다임전환	2	교양선택	2		상대		●	전) 현대사회와젠더이슈

자유 -영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
건강과 생활(Mutual Understanding) - 영역: 자유_소통(M)										
자유 소통 (M)	15268	Active English Learning through Sports	2	교양선택	1	1	상대	●		
	14982	Advanced English Conversation	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15878	Basic Chinese for Tourism and Travel	2	교양선택	2		상대		●	
	14437	HSK 3급	2	교양선택	2		상대	●		
	15874	Introduction to Worship	2	교양선택	2		상대		●	
	14904	Pronunciation Clinic	2	교양선택	1	1	상대	●		
	13249	농구	2	교양선택		2	절대	●		
	14336	농구지도론	2	교양선택		2	절대		●	
	15262	도시농업과텃밭의기초	2	교양선택	1	1	상대	●		
	15170	도시생활과힐링원예	2	교양선택	1	1	상대		●	
	13233	배드민턴	2	교양선택		2	절대	●		
	13018	체력증진 및 다이어트운동법	2	교양선택	2		상대		●	
	13234	테니스	2	교양선택		2	P/NP	●		
	13403	토익 I	2	교양선택	2		상대	●		
	13404	토익 II	2	교양선택	2		상대		●	
	15442	토탈피트니스	2	교양선택	1	1	절대		●	
	15085	트레이닝실습	2	교양선택		2	P/NP	●		
	15263	현대생활과원예활동	2	교양선택	1	1	상대	●		

자유-영역	교과목 번호	과목명	학점	이수 구분	시수		평가 방법	개설학기		비고
					이론	실기		1	2	
도전과 설계(Problem Solving) - 영역: 자유_문제해결(P)										
자유 문제 해결 (P)	14978	교양산책	2	교양선택	2		절대		●	
	14459	기업가정신과창업 I	2	교양선택	2		상대	●		
	14342	기업가정신과창업 II	2	교양선택	1	1	상대		●	
	14910	대학생활설계	2	교양선택	1	1	절대	●		
	16010	도시농업과청년창업	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
	14918	디자인씹킹과창업	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15091	디자인하는대화의기술	2	교양선택		2	절대		●	
	15096	스피치콘서트	2	교양선택		2	절대	●		
	16011	쌍방향소통을위한 공존적말하기	2	교양선택		2	절대		●	신설교과목
	14916	진로개발을위한 자격증만들기(창직)	2	교양선택	1	1	절대	●		
	13820	진로집중탐구	2	교양선택	1	1	절대	●		
	14981	창업보육매니지먼트	2	교양선택	1	1	상대		●	
	15437	청년취업을위한원예인문학	2	교양선택	1	1	상대	●		
	14647	취업과진로설계 I	2	교양선택	2		상대	●		
	14928	취업과진로설계 II	2	교양선택	2		상대		●	
	16012	통합적말하기전략과 자기표현	2	교양선택		2	절대	●		신설교과목
	12496	퍼스널이미지메이킹	2	교양선택	1	1	상대	●		

마. 교과목 개요(가나다 순)

* 4차산업혁명과물리학 (Fourth Industrial Revolution and Physics)

제4차 산업혁명의 개요와 이 시대의 변화가 불러오는 주요 과학기술(물리학, 디지털, 생물학 영역에 기반을 둔) 그리고 그 영향과 정책적 도전을 깊이 있게 학습한다.

* Active English Learning through Sports (Active English Learning through Sports)

스포츠 활동을 통해 말하기 능력과 영어 능력에 대한 일반적인 지식을 개발할 수 있는 기회를 제공한다. 이 과정을 통해 학생들은 적절한 어휘와 문구를 사용하여 스포츠에 대해 이야기하고, 스포츠 활동의 이점을 식별하고, 스포츠 환경에서 자기 평가에 대해 보고할 수 있다.

* Advanced English Conversation (Advanced English Conversation)

중급 수준의 대화, 대중 연설 수준으로 말하기(발음) 및 영어 원어민의 듣기를 학습한다. 구두 의사 소통 기술을 향상시키고 직업, 사회 및 학업 환경에서 자신감을 높이기 위해 일상적인 상황에서 유용한 새로운 어휘와 문장 패턴은 물론 사회적, 정치적, 경제적 문제와 같은 국제적인 주제에 대한 일상적인 대화에 유용한 것들을 배운다.

* AI기초수학 (Introduction to Mathematics for Artificial Intelligence)

인공지능(AI)의 작동원리를 수학적으로 이해하고, AI 기술을 논리적으로 사고할 수 있는 기초 역량을 기르는 과목이다. AI의 핵심에는 선형대수, 미적분 등 수학적 개념이 내재되어 있으며, 이러한 개념들이 신경망의 학습 구조와 최적화 과정에서 어떻게 작동하는지 직관적이고 시각적으로 학습이 이루어진다. 복잡한 수식보다 기하학적 시각화와 개념 중심의 설명으로 벡터, 행렬, 고윳값, 미분 등의 기초개념을 이해하고, 퍼셉트론, 경사하강법, 역전파 등 인공지능의 핵심 알고리즘을 수학적으로 탐구한다. 학생들은 AI 시대의 융합적 사고력과 문제 해결력을 갖춘 창의적 인재로 성장할 수 있다.

* AI이해와활용 A (Understanding and Application of Artificial Intelligence A)

본 교과목은 인문사회과학 계열에서 요구되는 AI 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 사회과학적 문제 해결을 위한 Orange3 기반의 노코드(No-Code) AI 모델을 직접 구성하고 실행하는 실습 과정을 통해 다양한 사회 현상을 데이터와 인공지능 관점에서 이해하는 능력을 기른다. 주요 학습 내용은 먼저 인공지능의 기본 개념을 학습하고, 사회조사 및 여론조사 데이터와 같은 실제 데이터를 이용하여 학습 데이터의 정제 및 분할을 실습한다. 이어서 지도학습 모델을 활용하여 소비자 구매 예측과 정치 성향 예측과 같은 사회 현상을 예측하는 문제를 다루고, 비지도학습 모델을 통해 소비자 집단 군집화와 같은 잠재적 집단 분류를 실습한다. 또한, 기초적인 인공지능경망 모델과 텍스트마이닝 기법을 적용하여 뉴스 기사, 정책 보고서, 설문 응답 텍스트와 같은 사회·정치·문화 분야의 비정형 데이터로부터 핵심 키워드와 주제를 추출하는 실습을 수행한다. 이를 통해 학생들은 AI 작동원리의 명확한 이해와 함께 AI 모델을 사회과학적 문제에 활용하는 능력을 갖추고, AI를 기반으로 사회 문제를 과학적 근거와 데이터 기반 사고로 이해하고 예측하는 능력을 갖추게 된다.

* AI이해와활용 B (Understanding and Application of Artificial Intelligence B)

본 교과목은 이공학 및 간호 계열에서 요구되는 AI 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 과학 기술과 간호 분야의 다양한 현상과 문제를 해결하기 위한 Orange3 기반의 노코드(No-Code) AI 모델을 직접 구성하고 실행하는 실습 과정을 통해 과학·기술·간호 분야의 문제를 데이터와 인공지능 관점에서 이해하는 능력을 기른다. 주요 학습 내용은 인공지능의 기본 개념을 학습하고, 센서 데이터나 환자 기록 데이터와 같은 실제 데이터셋을 이용하여 학습 데이터 정제 및 분할을 실습한다. 이어서 인공지능의 지도학습 모델을 활용하여 시스템 오류 예측과 질병 발생 예측과 같은 예측 문제를 해결하고 비지도학습 모델을 통해 시스템 로그의 패턴 군집화와 증상에 따른 환자 분류와 같은 분류 문제를 실습한다. 또한, 기초적인 인공신경망 모델과 텍스트마이닝 모델을 적용하여 의료 기록이나 실험 보고서, 기술 문서 같은 이공계 분야의 비정형 데이터에서 핵심 키워드와 주제를 추출하는 실습을 진행한다. 이를 통해 학생들은 AI 작동원리의 명확한 이해와 함께, AI 모델을 실제 공학적 또는 의료적 문제 해결에 활용하는 능력을 갖추고, 더 나아가 고급 AI, 머신러닝, 데이터 과학 등의 전공 심화 학습으로 확장할 수 있는 기반을 갖춘다.

* AI이해와활용 C (Understanding and Application of Artificial Intelligence C)

본 교과목은 예술·디자인 계열에서 요구되는 AI 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 창작과 기획 과정에서 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위한 Orange3 기반의 노코드(No-Code) AI 모델을 직접 구성하고 실행함으로써 예술·디자인 분야를 데이터와 인공지능 관점에서 이해하는 능력을 기른다. 주요 학습 내용은 인공지능의 기본 개념을 학습하고, 사용자 선호도 조사 또는 작품 평가 데이터와 같은 실제 데이터셋을 이용하여 학습 데이터 정제 및 분할을 실습한다. 이어서 인공지능의 지도학습 모델을 활용하여 디자인 요소에 따른 선호도 예측과 같은 예측 문제를 해결하고 비지도학습 모델을 통해 예술적 트렌드 군집 분석과 같은 분류 문제를 실습한다. 또한, 기초적인 인공신경망 모델과 텍스트마이닝 모델을 적용하여 시각적 경험적 데이터와 작품 리뷰나 디자인 피드백 같은 비정형 데이터에서 사용자 감성과 핵심 키워드를 추출하는 실습을 진행한다. 이를 통해 학생들은 AI 작동원리의 명확한 이해와 함께, AI 모델을 창작 활동과 의사결정에 활용하는 능력을 갖추고, 예술적 감성과 인공지능 분석 능력을 결합한 융합적 문제 해결 능력을 갖추게 된다.

* American Culture through Movie (American Culture through Movie)

영화를 중심으로 서구 문화의 핵심을 간단하게 정리하고 흥미진진한 영화 이야기와 함께 설명한다. 역사적인 배경을 가지고 만들어진 영화를 다루었다. 영화를 통해 역사 공부에 대한 역사적 사실과 사건, 시대적 흐름, 그 시대의 사상과 가치관을 자연스럽게 이해하고 세계문화와 역사에 대한 이해의 폭을 넓히는 데 도움을 줄 것이다.

* APEX 101, 102 (APEX 101, 102)

교양필수 영어 과목으로 대학생들의 레벨에 맞게 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 중심으로 체계화된 교육과정이다. 한국인 전문 외국어 강사와 원어민 교수가 함께 교육과정을 작성하고, 학생들의 성적과 실력에 따라 레벨을 정하여 체계화된 교육을 제공한다. 또한 졸업하기 전까지 2학기를 이수하고, 총 4학점을 취득하여야 한다. APEX는 모두 2개의 레벨로 구성되며 반드시 순차적으로 수강을 하여야 한다.

* Basic Chinese for Tourism and Travel (Basic Chinese for Tourism and Travel)

관광여행 기초중국어 과목은 여행 및 관광 상황에서 필요한 기초중국어 회화 능력을 키우도록 한다. 호텔, 식당, 교통시설 등 다양한 관광 상황에서 사용할 수 있는 기본 어휘와 표현을 익히며, 질문 형식과 바른 중국어 기초 표현을 학습하여 원활한 소통을 가능하게 한다.

* Class Piano I, II (Class Piano I, II)

피아노를 연주할 때 필요한 기본적인 음악개념을 학습하고 즉흥연주를 통해 음악개념을 구체적으로 익히고 표현한다. 중급 피아노 레퍼토리를 통해 창의적으로 해석하는 능력을 갖추며 스토리텔링을 통하여 창의적인 해석능력을 키운다.

* Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts (Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts)

드라마를 만들고 공연하기 위해 연기와 공연의 기본을 학습한다. 드라마 대본을 읽고 표현하는 방법, 즉흥연주, 캐릭터에 적합한 의상을 조합하는 방법 등을 학습하며 드라마의 예술을 통해 자신을 표현할 수 있도록 한다.

* English Presentation Skills (English Presentation Skills)

대중 앞에서 명확하고 편안하게 말하는 것은 가치 있고 종종 필수적이므로 효과적인 프레젠테이션을 수행하는 데 필요한 전략, 기술을 배우고 연습한다. 프레젠테이션은 모든 언어 영역(어휘, 문법, 담화 및 음운론)과 기술(말하기, 읽기, 쓰기 및 듣기)을 연습해야 하며 과제 기반 학습을 통해 영어 프레젠테이션 능력을 향상한다.

* English through the Bible (English through the Bible)

구약과 신약의 영문 구절을 읽고 이해하며 언어로서의 영어를 학습함과 더불어 해당 시대의 문화와 사회에 대해 논의한다.

* English Writing (English Writing)

영어 글쓰기 학습 경험이 별로 없는 초급 수준의 영어 학습자들을 대상으로 일상적인 상황에서 접할 수 있는 다양한 종류의 글쓰기 과제 수행을 통해 영어 글쓰기 능력을 함양할 수 있도록 한다.

* HSK 3급 (Chinese Proficiency Test 3)

중국어를 접한 지 얼마 되지 않았거나 처음 중국어 공인시험 HSK에 도전하고자 하는 입문·초급수준의 학습자를 대상으로 기본적인 학습방법과 방향을 제시한다. 본 강의는 기본적으로 교수자가 어휘·문법항목을 설명하고 문제풀이를 통해 학습자가 학습내용을 공고히 하고 실전감각을 기를 수 있도록 한다.

* Intercultural Communication (Intercultural Communication)

문화적 배경이 다른 사람들 사이의 커뮤니케이션에 대한 연구를 바탕으로 한 실질적 응용방법을 탐구한다. 아시아, 유럽, 아프리카, 호주, 미국의 사례를 연구하여 대화방법의 스타일과 문화의 다양성, 그들의 대인관계의 의사소통이 주는 영향을 조사한다. 특히 주목할 부분은 잘못된 의사소통을 극복하기 위한 실용적 전략을 파악하는 것이며 문화적 다양함 속에서 대화 능력을 향상한다.

* Introduction to Worship (Introduction to Worship)

신학, 역사, 그리고 실천은 기독교 예배의 신학적 기초와 실제 적용을 탐구하기 위해 설계된 영어 종합 강좌이다. 학생들은 예배의 목적, 요소 및 구조에 대한 깊은 이해를 개발하기를 통해 예배의 성경적, 역사적, 문화적 차원을 탐구한다.

* Korean Tourism (Korean Tourism)

궁극적으로 영어를 통한 말하기, 읽기, 쓰기, 듣기 능력을 향상한다. 문화유적지를 둘러보며 그 지역의 역사를 공부하고 경험에 대해 발표하며 영어 프레젠테이션 능력을 함양한다.

* Pronunciation Clinic (Pronunciation Clinic)

영어 학습 시 어휘와 문장에 대한 발음과 Intonation은 매우 중요하다. 영어 학습자들이 모국어의 발음에 습관화되어 영어도 그와 유사한 방법으로 발음을 하게 되어 세련되지 못한 영어처럼 느끼게 만든다. 그러므로 본 과정은 영어 발음의 기초적이고 근본적인 발음 과정의 실제적인 학습과정을 통해 능숙하고 세련된 영어를 구사하도록 한다.

* SNS비즈니스의이해 (Understanding SNS Business)

SNS 비즈니스에 대한 시장동향, 기술 및 서비스 동향 및 전략에 대해 설명한다. 기술동향은 플랫폼 기술과 서비스 기술로 나누어 논의한다.

* Social Media Marketing (Social Media Marketing)

Youtube와 같은 소셜 미디어를 활용하여 소비자에게 마케팅하는 데 중점을 두고 지식과 말하기 능력을 개발할 수 있는 기회를 제공한다. 일상적인 마케팅 개념과 마케팅 회의, 마케팅 프레젠테이션 능력을 학습한다.

* 경영컨설팅의이해 (Understaing Business Consulting)

경영학의 학문적 특징과 체계성을 살펴본다. 미래의 불확실성에 직면, 역사적으로 기업이 어떻게 발전해왔는지 그리고 향후 어떤 방향으로 기업의 경영활동이 전개될지에 대해 고찰하며, 기업의 발전과 함께 기업의 사회적 책임의 변화과정을 살펴보고 기업 윤리에 대해 학습한다.

* 과학기술과미래 (Science and Technology and the Future)

감성사회에서 과학기술을 통해 미래를 엿보는 각종 접근 방법을 리뷰하고 예측의 한계를 이해함으로써 과학기술과 미래의 상호 작용에 대한 관점을 형성하며, 사례로서 인공지능과 데이터과학의 과거와 현재를 돌아본다. 나아가, 바람직한 미래를 만들어가기 위한 과학기술의 역할과 사회적 고려들은 무엇인지 생각해본다.

* 교양산책 (Liberal Arts Walking)

창의융합적 사고 역량을 기르고 다방면의 지식 습득 기회를 제공하기 위해 팀티칭으로 이루어지는 수업이다. 교양 영역의 전반적인 주제를 탐색해 볼 수 있는 것이 주요 특징이며, 주제 중심의 융합과 방법의 융합을 토대로 역량 함양을 목적으로 한다.

* 교육테마여행 (Education Theme Inquiry)

현대사회의 변화와 교육과 관련된 이슈를 분석하고, 사회현상을 교육과 관련지어 탐색하며 문제해결역량을 함양하는 교과목이다. 또한, 교육에 관한 관점을 타인과 공유하고 사회변화에 따른 교육에 관한 관점을 정립한다.

* 기술사업계획서종합설계 (Technical business plan comprehensive design)

기술사업화란 개발된 기술을 이용하여 향상시키는 것이며 이를 통해 부가가치를 실제 창출한 경우 기술사업화 성공이라 한다. 사업 계획서는 어떤 목적달성을 위해 주관하는 자가 체계적으로 정리한 계획서로 현재 상황을 파악하고 목표를 제시하고 달성하기 위한 전략 등이 포함되어 있으며, 이를 위해 위험요소를 사전에 체크하고 대책을 수립하므로 실패위험을 줄일 수 있다.

* 기술윤리와예술적상상력 (Technic Ethics and Artistic Imagination)

본 과목은 기술시대의 윤리를 예술적 상상력으로 접근하려는 시도이다. 이 과목을 통해 수강자들은 기본적인 기술과 과학에 대한 윤리적 담론의 역사를 학습하고 그 이후 이것을 예술적 상상력과 행위를 통해 증명하고 보다 나은 삶의 근거들을 마련해본다.

* 기업가정신과창업 I, II (Entrepreneurship and Establishment I, II)

기업가정신의 정의와 본질을 이해하고 기업가정신의 발현 사례를 정리함으로써 창업의 정의와 본질을 이해한다. 이를 통해 창업 시 꼭 해야 할 일과 전략들에 대해 습득할 수 있다.

* 기업분석AtoZ (Comprehensive Company Analysis A to Z)

기업분석에 필요한 핵심적인 지식과 실질적인 방법론을 학습하기 위해 이론 강의와 기업분석 프로젝트를 병행하고 이론에 기반한 산업의 실제 분석을 팀별 활동을 통해 수행한다. 이를 기반으로 취업하고자 하는 분야의 사전 지식을 취득하고 관심 분야의 현직자 인터뷰 및 멘토링 등을 통해 갖추어야 할 인재상을 정립하여 졸업 후 성공 취업에 기여를 목적으로 한다.

* 기원의사회·문화사 (Origins in Socio-Cultural History)

‘기원의 사회·문화사’는 국가·문명 같은 거대담론과 라면·SNS 등 생활 속 소재를 연결해 학생들이 역사적 상상력과 비판적 사고를 동시에 기를 수 있는 융합 교과목이다. 전공 구분 없이 흥미를 유발하며, 다학제적 시각으로 현대사회의 변화를 이해하도록 돕는다. 또한 지역·세계사를 균형 있게 조명해 글로벌 시민역량을 강화한다.

* 기초데이터시각화 (Introduction to Data Visualization)

본 교과목은 데이터 기반 사회에서 필수적인 시각화 능력과 데이터 해석 능력을 기르기 위한 과목이다. 다양한 형태의 데이터를 이해하고, 시각적으로 표현하여 의미 있는 인사이트를 도출하는 과정을 학습한다. Power BI를 중심으로 실제 데이터 시각화 실습을 통해 그래프, 차트, 대시보드 제작방법을 익히고, 데이터의 흐름과 구조를 분석적으로 파악하는 능력을 기른다. 또한 시각화 결과를 바탕으로 문제를 정의하고 해결 방안을 제시하는 과정을 통해 데이터 활용 역량을 강화한다. 이 과목은 비전공 학생도 쉽게 접근할 수 있도록 구성되어 있으며, 데이터를 스토리텔링의 관점에서 해석하고 표현함으로써, 미래사회의 데이터 리터러시를 갖춘 창의적 인재로 성장하는 것을 목표로 한다.

* 기초독일어 (Basic German)

독일어를 처음 배우는 학생들을 위한 수업이다. 학생들은 외국어로서 독일어의 기초를 다지기 위해 기초문법과 용어 및 간단한 구문을 학습한다. 체계적으로 기초 문법을 습득하고 이를 기초구문으로 연결하여 문법적 지식과 구문형성의 기초를 다진다. 나아가 문장 읽기와 듣기를 반복 학습함으로써 학생들이 독일어에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

* 기초빅데이터통계 (Introduction to Statistics for Big Data)

본 교과목은 데이터 기반 사회에서 필수적인 통계적 사고력과 데이터 리터러시를 함양하기 위한 것이다. 4차 산업혁명 시대의 빅데이터 환경 속에서 데이터를 이해하고 해석 능력 향상을 목표로 하며, 수학적 부담을 최소화한 실습 중심 교육으로 구성된다. 엑셀(Excel)을 활용하여 평균, 분산, 확률, 회귀분석 등 기본 통계 개념을 실제 데이터 분석과 연계해 학습하며, 이론과 실습을 병행하여 통계원리를 체계적으로 익혀 통계적 추론 능력과 데이터 기반 문제 해결력을 함께 기른다. 비전공 학생도 이해하기 쉬운 통계 입문 교과목으로, 이후 심화된 데이터 분석 및 AI 관련 학습의 기초가 된다.

* 기초일본어 (Basic Japanese)

일본어를 처음 배우는 학생들을 위한 수업이다. 일본 문자(히라가나·가타가나)를 시작으로 기본적 문법을 익히고, 형용사 활용까지 배운다. 사전을 이용해서 단어를 찾고 간단한 문장을 만들 수 있도록 한다. 일본어에 대한 기본적 접근, 나아가 일본어를 공부하는 방법을 지도하고 관심을 유도한다.

* 기초중국어 (Basic Chinese)

중국어의 인증제 관련 교양필수 혹은 고급 심화과정으로 가장 기본인 성조와 발음을 익히고 동시에 문장을 통한 음파훈련을 반복 학습함으로써 중국어 음파에 자신감을 갖도록 한다. 또한 중국어를 계속하려는 학생에게 발음의 토대와 언어학습의 방법을 분명하게 제시한다.

* 노동과인권 (Labor & Human rights)

노동과 인권에 대한 인문학적, 법학적, 사회학적 내용을 학습한다. 사업장에 발생할 수 있는 노동자의 인권 침해에 대하여 근로기준법 등 개별노사관계 수업을 통해 근로자 개인의 권리구제 요령을 습득한다. 노인, 여성, 어린이, 장애인, 전체 생명 등 약자에 대한 인식변화와 사회적 요구들을 학습한다. 노동권 침해에 대하여 근로자가 할 수 있는 집단노사관계의 법적 지위와 권리를 습득한다.

* 논리로보는세상 (Logics and Modern World)

논리학의 기본법칙을 익힘으로써 바르게 생각하기, 말하기, 글쓰기를 연습하는 수업이다. 인간은 이성을 가진 존재이며, 이러한 이성의 법칙을 논리라고 말한다. 삶을 올바르게 영위하기 위한 방법으로 논리를 습득하고 그것을 통해 세상의 다양한 문제들을 분석하는 것이 본 수업의 목표이다.

* 농구 (Basketball)

스포츠와 함께하는 글로벌 교육의 일환으로 농구의 기본적인 기술과 이론을 습득하여 주 5일 수업제 실시로 늘어난 여가시간에 학생들에게 건강관리를 위한 즐거운 스포츠 활동으로 사회성 함양을 위한 긍정적인 마인드를 심어주고, 미국의 선진 농구교육 프로그램을 도입하여 차후 어린이와 청소년들에게 자신감과 협동심을 길러주기 위한 농구를 지도할 수 있는 지도법을 습득한다.

* 농구지도론 (Basketball Coach Course)

농구를 통한 실기능력함양을 위주로 한 수업을 통하여 본인의 경기력 향상과 지도자의 자질을 습득한다.

* 다문화사회와문화다양성 (Multicultural Society and Cultural Diversity)

미래사회 변화에 따른 다문화사회의 패러다임을 이해하고, 문화다양성과 상대성에 관한 다양한 관점을 이해하는 교과목이다. 문헌 및 영화 등의 매체와 체험을 통하여 문화다양성을 존중하는 태도를 함양한다.

* 대중문화로읽는현대사회 (Modern Society Read and Popular Culture)

오래전부터 대중문화는 일상에서 가장 빈번하게 소비되는 문화 형태이다. 대중문화는 사회구조와 그 시대의 정신을 반영하며 인간의 삶의 형태는 대중문화 속에 투영된다. 글로벌 시대에 타인의 문화를 이해하고 존중하는 역량이 요구되는 만큼 인간의 사고 방식에 지대한 영향을 주는 대중문화 속 고정관념과 편견 등을 비판적으로 분석하고 수용할 수 있는 역량을 키울 수 있는 교과목이 필요하다.

* 대학생활설계 (Campus Life Design)

성공적인 대학생활 적응을 위해 정보제공 및 나만의 대학생활설계 포트폴리오 작성을 통해 대학생활의 목표의식을 고취한다.

* 데이터이해와활용 A (Understanding and Application of Data A)

본 교과목은 인문사회과학 분야에서 요구되는 데이터 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 사회 현상을 설명하는 다양한 데이터에 대한 핵심 통계량 분석과 시각화를 통해 데이터 기반의 설득력 있는 논리를 구성하는 능력을 기른다. 여론조사 자료, 경제·사회 지표, 인문학적 텍스트 데이터 등과 같은 실제 사회과학적 데이터셋을 엑셀을 주요 분석도구로 활용하여 데이터 형식 이해, 데이터 정제 및 처리, 기술통계 분석, 데이터 검색과 필터링, 정렬, 시각화 등 데이터 분석의 기본 절차를 단계적으로 실습한다. 이를 통해 학생들은 사회 문제를 데이터 관점에서 이해하고 요약통계와 시각화를 활용해 현상을 명확하게 설명하며, 나아가 정책적·사회적 판단을 뒷받침할 수 있는 데이터 분석 기초 역량을 갖추게 된다.

* 데이터이해와활용 B (Understanding and Application of Data B)

본 교과목은 이공계 분야 학문과 실무에서 요구되는 데이터 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 이공계열의 다양한 데이터셋에 대한 핵심 통계량 분석과 시각화를 통해 객관적인 데이터 기반 문제해결 능력을 기른다. 실험 측정 데이터, IT 시스템 성능 데이터와 환자 활력 징후 데이터 등과 같은 이공계열의 실제 데이터셋을 엑셀을 주요 분석도구로 활용하여 데이터 형식 이해, 데이터 정제 및 처리, 기술통계 분석, 데이터 검색과 필터링, 정렬, 시각화 등 데이터 분석의 기본 절차를 실습한다. 이를 통해 학생들은 데이터의 구조와 의미를 정확히 파악하고, 분석 결과를 바탕으로 현상을 해석하며, 나아가 IT 시스템 설계, AI·머신러닝 기초 학습, 간호 연구 분석 등 전공 분야의 심화 학습으로 자연스럽게 확장할 수 있는 실질적 데이터 활용 역량을 갖추게 된다.

* 데이터이해와활용 C (Understanding and Application of Data C)

본 교과목은 예술과 디자인 분야에서 요구되는 데이터 리터러시를 함양하는 것을 목표로 하며, 예술 작품과 사용자 경험 관련 데이터셋의 핵심 통계량 분석과 시각화를 통해 객관적인 데이터 기반 문제 해결 능력을 기른다. 사용자 선호 데이터, 작품 반응 데이터, 디자인 트렌드 데이터 등과 같은 예술·디자인 계열의 실제 데이터셋을 엑셀을 주요 분석도구로 활용하여 데이터 형식 이해, 데이터 정제 및 처리, 기술통계 분석, 데이터 검색과 필터링, 정렬, 시각화 등 데이터 분석의 기본 단계를 실습한다. 이를 통해 학생들은 창작물에 대한 대중의 반응을 체계적으로 분석하고 디자인 의사결정에 데이터 기반 사고를 활용하는 능력을 갖추며, 예술적 창의성과 데이터 기반 분석 역량을 융합한 전문성을 기르게 된다.

* 도시농업과청년창업 (Urban Agriculture and Young Entrepreneur)

도시농업의 영역이 확대되고 있는 시점에서 청년들이 도시농업에 관심을 가지고 도시농업의 다양한 영역에서 창업에 도전할 수 있는 지식 습득의 기회를 제공한다.

* 도시농업과텃밭의기초 (The Basic of Urban Agriculture and Tending a Vegetable Garden)

도시생활에 녹색환경을 조성하고 도시민의 안정적 정서를 위한 도시농업활동에 기초가 되는 텃밭설계와 기초재배기술을 익힌다.

* 도시농업의재배기술 (Urban Agriculture Cultivation Technology)

도시 원예의 기초이론을 익히고, 작물의 특징에 따른 적절한 재배기술을 익힌다.

* 도시생활과힐링원예 (Urban Life with Healing Gardening)

각박한 도시 생활에서 텃밭을 활용하여 원예 활동을 하며 도시농업을 통한 치유를 경험한다.

* 독일문화산책 (German Culture Walk)

독일문화에 대해 배울 수 있는 수업이며 일반교양 수업의 수준에 맞추어 진행된다. 독일의 문화와 역사뿐만 아니라 독일의 복지 시스템, 교육제도, 독일 여행(예, 로맨틱가도, 로렐라이의 전설을 따라 가는 여행지 소개) 등 다양한 콘텐츠로 수업이 진행된다. 글로벌 시대에 독일의 사회문화적 배경과 독일인의 세계관을 만나봄으로서 글로벌과 로컬의 경계를 포용하는 폭 넓은 사고와 지식을 제공한다.

* 디자인씽킹과창업 (Design Thinking & Start up)

새로운 창업시장에 필요한 기업가정신은 준비해야 하는 관점에서, 미래를 예측하고 시대 변화를 모색해보는 기회가 필요하다. 따라서 창업실무 기업가에게 요구되는 역량을 키울 수 있고, 창의적 사고력을 키울 수 있도록 한다.

* 디자인하는대화의기술 (Designing Conversation Skills)

소통이 중요시 되는 현대 시대에 소통의 기본인 말하기를 훈련함으로 취업, 면접을 준비한다. 나아가서 사회생활 가운데 필요한 남을 설득하는 방법을 익히고 훈련한다. 내 말을 통하여 나는 어떤 사람인가를 알리고 남을 설득하고 감동시키고 내 의견을 효과적으로 전달하는 방법을 습득한다.

* 디지털미디어리터러시 (Digital Media Literacy)

대학생을 위한 미디어 교육을 통해 올바른 디지털 시민이 될 수 있도록 학습한다. 학생들은 주로 미디어를 일방적으로 수용하거나 상업화된 미디어 콘텐츠의 소비자 역할을 수행해 왔지만 4차 산업혁명으로 시대적 패러다임이 변화하면서 미디어를 단순히 수용, 소비하는 차원에서 그치는 것이 아니라 이를 주도적으로 활용하는 주체로서의 올바른 권리와 의무를 인식하고 행사하는 디지털 미디어역량을 갖춘 인재가 요구된다.

* 매체와공연예술 (Media and Performing Arts)

공연예술 전반에 대한 이야기에서부터 연극, 무용, 오페라, 뮤지컬을 각 장별로 나눠 누구나 쉽게 공연예술의 세계를 이해하고 접할 수 있도록 한다. 공연예술 용어와 상식도 학습하여 연극, 무용, 오페라, 뮤지컬에 대한 이해를 높이고 공연예술에 대한 관심까지 높일 수 있도록 한다.

* 멘토와멘토링 (Mentor and Mentoring)

멘토 양성을 위한 인증과목으로 멘토에게 요구되는 기본역량이해와 멘토링 실제연습을 위해 개설된 교과목이다. 단순히 교수법을 가르치는 교과가 아니라 멘토역할, 역량지식 및 실제 연습을 다룬다.

* 몸철학과연극의역사 (History of Physical Philosophy and Drama)

‘몸’ 개념을 매개로 자아, 개인, 자기의 문제를 사회철학적인 관점에서 고찰한다. 몸에 대해 다른 시선으로 접근하며 이 시선을 중심으로 연극의 역사를 다룬다. 그리스부터 시작된 연극의 역사와 한 시대를 풍미했던 연극사조에 대해 알아보고 연극의 대본을 훑어 보면서 연극의 기원과 종류, 특징에 대해 학습한다.

* 문명과무역로의역사 (The History of Civilizations and Trade Routes)

주요 무역로를 통해 이루어진 역사적 사건과 문화적 교류를 이해한다. 비단, 향신료, 황금, 청자 등의 주요 무역품이 각 문명에 미친 영향을 탐구한다. 무역로를 통한 글로벌 경제와 문화의 형성 과정을 탐구한다.

* 문명의창조와전달 (Creation and Spread of Civilization)

후대 사람들에게 중요한 척도가 되었고 때로는 오늘날까지도 영향을 끼치는 고대의 위대한 개척자들에 대해서 배운다. 예술과 문화, 과학과 기술에 새로운 기준을 세우고 획기적인 발견과 발명을 이룬 트렌드세터들의 사례들로 문명의 창조와 발전 과정을 학습한다.

* 문자디자인과전각 (Seal Engraving and Design)

현대는 디자인의 시대이다. 눈에 보이는 모든 문화가 디자인으로 표현된다. 따라서 본 강의는 문자를 소재로, 석재에 디자인하여 표현함으로써 나타나는 미감을 찾는다.

* 문학기해와감상 (Understanding and Appreciation of Literature)

문학을 이해하는 것뿐만 아니라 다양한 문학작품을 감상하며 문학이란 무엇인가에 대해서 좀 더 심도 있게 접근할 수 있는 방법을 학습한다. 문학적 특성에 대해 안내하는 이론을 먼저 설명하고 그 이론에 따라 해당 작품들을 감상할 수 있도록 한다.

* 문화산업과인간관계론 (Cultural Industry and Human Relations)

문화산업은 문화콘텐츠를 상품으로 만들어 경제적인 가치와 결합되어 산업화된 것을 의미한다. 문화산업에 다양한 분야가 있으며 대부분 사람들이 쉽게 접근하고 소비한다. 문화산업은 경제뿐만 아니라 사람들의 삶의 방식에도 영향을 미친다. 본 교과목은 감정 중심의 소비구조인 오늘날 문화산업이 인간의 정체성 형성에 어떻게 영향을 주었는지 이해하고 현대인의 인간관계를 통합적으로 고찰한다. 문화산업과 인간에 대해 통합적 접근을 통해 현실문제에 적용하고, 학생들 스스로가 자신의 삶과 경험에 연결된 주제를 통해 학문적 이해를 도울 수 있다.

* 문화의빅뱅,그리고콘텐츠 (Big Bang of Culture and Contents)

인간이 문화와 역사의 흐름을 습득하고 전망하는 것은 오늘을 사는 인류라면 필연적으로 학습해야 할 분야이다. 그러나 지식을 아는 것만으로는 인생을 설계하고 전진하는데 충분하지 않다. 또한, 현대사회의 특성상 팀을 구성해 탐구 활동을 협업하는 것이 지식의 방대한 양을 습득하는데 보다 효과적일 수 있다. 습득한 지식을 알고만 있는 것으로 끝내지 않고, 활용을 위해 자료의 선택과 집중할 수 있는 안목을 기르는 것 또한 중요하다. 따라서 본 교과목은 학습자가 문화의 흐름에 대한 지식을 확장하고 발표 기술을 향상시킬 수 있도록 자극하며, 선택되어 다듬어진 정보를 팀의 협업을 통해 주어진 문제를 적극적으로 해결함은 물론 동시대적 문화 콘텐츠로 전환할 수 있는 기본 역량을 기르는 것을 골자로 한다.

* 문화읽기와글쓰기 (Writing for Cultural Analyses)

최근 문화에 대한 중요성이 높아지면서 문화 현상과 텍스트를 바로 읽고 분석하는 방법을 익히는 것이 필요하게 되었다. 본 강좌는 핵심적 문화 텍스트인 문학, 영화를 비롯하여 만화, 스포츠, 광고, 패션 등 대중문화를 분석하는 시각을 습득하게 함으로써 향후 지역의 아동과 시민의 문화교육을 담당할 인재를 양성한다.

* 미디어로보는부모교육의이해 (Crime Prevention Parenting Education)

미디어에 나타난 자녀 연령대별 부모 양육의 문제점을 찾아내서 문제점의 폐해와 원인을 파악하고, 적절한 해결책을 토론을 통해 모색한다.

* 미디어를통해본일본 (Japan through Media)

한세대학교 학생으로서, 이웃 일본의 젊은이들과 함께 차세대를 살아갈 젊은이로서, 더 나아가 대한민국의 한 사람으로 어떤 시각을 소유하고 있는가 서로 확인하고 사회에 대한 비판, 그리고 한일 관계에 대해서 관심을 가지도록 한다.

* 미술과인간심리 (Art and Human Psychology)

미술은 우리가 미처 생각하지 못한 무엇을 나타내기도 하며, 단순한 결과물이 아니라 사람 손을 빌려서 자기 존재를 보여주는 유기체처럼 보여 지기도 한다. 그림을 통해 사람을 이해하고 느끼며 미술 속 표현된 다양한 인간의 심리를 학습한다.

* 바그너의오페라사이클‘반지’의이해 (Understanding of Wagner’s ‘The Ring of the Nibelung’)

신화, 신학, 문학, 음악, 철학, 그리고 고찰과 해석의 과정을 이용하여 이 4편의 오페라가 현대를 살아가는 우리에게 어떻게 삶의 풍부함과 생각하는 인간으로서의 경험을 제공하는지를 확인하고, 음악과 오페라를 좋아하는 것이 우리의 삶의 즐거움에 어떠한 자극을 줄 수 있는지, 사고하는 인간으로서 삶의 경험의 어려운 문제에 대해서 어떻게 생각할지를 확인할 수 있다.

* 발달심리와학습디자인 (Developmental Psychology and Learning Design)

발달심리학적 관점에서 아동 및 청소년의 학습을 개괄적으로 논의하고 실제 학습과정에서 나타나는 문제를 탐색한다. 따라서 발달심리적 특성과 인지적, 정서적 학습의 과정에 대한 이해를 토대로 다양한 학습법을 적용한 자기주도적인 학습디자인의 과제를 실천한다.

* 배드민턴 (Badminton)

배드민턴의 기본 기술을 습득하여 게임에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 또한 배드민턴을 통하여 신체활동에 대한 욕구를 만족시키고, 여가와 생활 스포츠 활동으로까지 연결되도록 한다.

* 배드민턴지도론 (Badminton Coach Course)

배드민턴은 언제 어디서나 약간의 공간만 있으면 누구나 즐길 수 있는 대중적인 스포츠이다. 교양체육으로써 배드민턴의 기본적인 실기능력을 습득하며 지도자의 자질을 습득한다.

* 법과사회 (Law and Society)

법학의 개념과 사회규범, 기초법학 및 헌법 등 사회조직규범, 민법 및 형법의 개요 등에 중점을 두어 가장 기초가 되는 기본법률 지식을 습득한다.

* 브랜드와디자인의보호 (Protection of Brand and Design)

브랜드, 상표는 기업가치와 직결되며 이를 등록하여 보호하는 방안 및 본인이 창작한 디자인의 도용을 미연에 방지할 수 있는 법적 제도적 장치에 대해서 학습하고자 한다. 브랜드와 디자인 전략의 중요성과 이들을 보호하기 위한 법제도적 수단에 대해 이해한다.

* 블록체인과핀테크 (Protection of Brand and Design)

블록체인과 핀테크는 현대 금융 산업의 핵심 인프라로 자리잡고 있다. 본 교과목은 블록체인이 결제 및 청산 절차의 비효율성을 제거하고 은행 사기와 사이버 공격을 감소시키는 핵심 기술로서의 역할을 이해하고, 이를 실무에 적용할 수 있는 전문인력 양성을 목표로 한다. 특히 금융과 기술의 융합이라는 특성을 고려하여 이론과 실습을 균형 있게 배치하고, 산업 현장의 실제 사례를 통해 학습자들이 즉시 활용 가능한 지식을 습득하도록 설계하였다.

* 비판적사고와토의 (Critical Thinking And Discussion)

논증과 설득에 기반을 둔 토의 및 토론 훈련을 통해 논리적이고 비판적인 사고력을 함양한다. 사회의 다양한 문제에 대해 비판적으로 사고하고 이를 해결하기 위한 숙의의 의사소통 과정을 훈련한다. 특히 저출산, 고령화, 세대 간 양극화, 혐오와 차별 등 우리 사회에 만연한 문제들을 비판적으로 접근하고 이에 대한 해결을 위해 다양한 의견과 입장을 경험하고 실습해봄으로써 대학생에게 요구되는 비판적 역량과 소통역량을 배양하고자 한다.

* 빅데이터의이해 (Understanding of Bigdata)

최근 4차 산업 혁명에 대한 사회적 관심이 높아지자, 그의 일환인 빅데이터가 유망 분야로 각광받고 있다. 이제는 시대를 이끌어 가는 핵심기술로 자리잡은 “빅데이터”는 미래 유망 기술이다. 따라서 사회가 원하는 인재양성과 개인의 발전을 위해 학습한다.

* 사군자이론과실습 (Oriental Painting of Four Gracious Plants & Relaxed Appreciation)

사군자는 매화, 난초, 국화, 대나무이다. 이들은 각기 특징이 있는데, 이 특징들을 예부터 군자의 바람직한 삶의 방향으로 비유해 왔다. 바쁘게 살아가는 오늘날에 더욱 가까이 하여 자기의 삶에 안정을 도모하는 방법으로 해야 할 것이다.

* 사이버범죄와법정책 (Cyber Crime and Legal Policy)

범죄학, 사이버보안, 법학 등의 분과학문의 개별적 이해와 그 융합을 통하여 4차 산업혁명의 파고 속에서 융복합 역량을 강화한다.

* 사회봉사이론과실제 I, II (Voluntary Social Service I, II)

자원봉사활동을 직접 계획하여 실천하게 함으로써 사회자원봉사의 참된 정신을 인식하게 하고 자원봉사를 통한 자아개발을 하고자 한다. 또한 자신을 희생함으로써 사회가 건전하게 발전하고, 자신 역시 건전한 사고를 형성할 수 있다는 자세를 견지하도록 한다.

* 사회적기업의이해 (Understanding of Social Enterprise)

사회적 경제에 대한 전반적인 이해와 해당 영역인 사회적기업의 역할과 의무에 대해 학습한다. 또한 정부 교육정책의 핵심인 대학 주도 방과후학교 사회적기업의 취지와 역할에 대해 고찰하고 이를 통한 직업창출(job creation)과 취업연계를 고민해 본다.

* 생명과학의이해 (Life and Statistics)

현시대에 핵심적인 학문 분야로 대두되는 생명과학 분야에 관해 전공 배경과 관계없이 모든 학생이 현대사회의 주요 과학 이슈를 쉽게 이해하고, 나아가 자신의 삶과 연결하여 사고할 기회를 제공한다.

* 생활과통계 (Life and Statistics)

현대사회에서 중요한 부분을 차지하고 있는 재무, 금융, 회계 정보의 활용방안에 대한 기본적인 이해를 넓힘으로써, 사회 구성원 모두가 경제적 의사결정에 직면했을 때 합리적 판단을 할 수 있는 내용들을 다룬다.

* 생활독일어 (Living German)

표준, 실용 생활독일어 회화를 학습한다. 인사법에서부터 감사의 표현, 사과의 표현, 축하와 전화, 초대와 방문, 스포츠와 취미, 역에서, 호텔에서 사용 가능한 생활독일어를 독일어 예문과 단어해설로 학습한다.

* 생활속에서발견한물리학법칙 (The Laws of Physics in Life)

전체 사물에서 시작하고 그 내부를 들여다보고, 이들이 어떻게 작동하는지 본다. 사례 연구 방법을 따르고, 일상적 사물의 맥락에서 꼭 알아야 할 기초에 대한 물리 개념을 탐구한다. 익숙한 일상에서 익숙한 대상 안에서 물리 개념과 원리를 찾음으로써 물리학에 대한 이해도를 높일 수 있다.

* 생활속의정보통신기술활용전략 (ICT Usage Strategy)

생활 속에서 정보통신 기술 활용을 통해 삶의 질 개선 전략을 탐구한다.

* 생활속의화학 (Chemistry in Life)

화학의 기초가 튼튼하지 않거나 체계적으로 화학을 배운 적이 없는 대학생이 일상생활 속에서의 화학현상을 이해할 수 있도록 한다. 기본적인 화학 지식의 습득과 화학이라는 학문을 탐구하는 과정기술을 배울 수 있다.

* 생활속의회계 (Accounting of Life)

회계는 다양한 정보이용자의 의사결정에 필요한 정보를 제공하는 역할을 한다. 다양한 의사결정에 필요한 정보의 제공이라는 측면에서 회계를 정의하고, 기업의 투자자 및 대여자에게 제공되는 대표적인 회계정보인 재무제표가 어떻게 만들어지는지, 그 과정에 대해 배워본다.

* 서양문명사 (History of Western Civilization)

서양문명사는 현 시대를 상당 부분 이끌고 있는 서양 세계의 역사를 추적하며 그 힘의 배경을 이해하고자 하는 교양 과목이다. 서양의 고대 문명에서부터 21세기 현재에 이르기까지 서양은 어떤 문명을 발전시켜 왔으며, 그 결과는 무엇이며, 한국의 과거와 현재를 서양문명사와 대비하며 현재를 파악하며, 미래를 준비한다.

* 서양미술사 (Western Art History)

서양미술의 전반적인 흐름을 이해하는데 주목적이 있다. 원시미술에서 현대미술에 대한 흐름을 시대적 상황에서 해석하고 동시에 각 시기의 조형적 특징을 양식적인 측면에서도 살펴본다. 이를 위해 각종 시청각 자료를 활용하여 주요 작가들의 작품을 살펴본다.

* 서양역사와문화 (Western History and Culture)

서양 역사와 문화 교과목은 서양 문명의 기원부터 현대까지의 주요 역사적 사건과 문화적 발전을 포괄적으로 다룬다. 서양 역사와 문화는 고대 그리스와 로마의 철학과 정치 제도, 중세 유럽의 사회구조와 종교, 르네상스와 계몽주의 시기의 예술과 사상, 그리고 근대 민주주의의 발전 과정을 중심으로 구성된다. 또한, 서양 문화의 중요한 요소인 문학, 미술, 음악, 과학 혁명 등을 다루며, 서양 문명이 현대 세계에 미친 영향을 분석한다. 학생들은 이러한 학습을 통해 서양 문명의 핵심 가치와 유산을 이해하고, 이를 토대로 현대 사회를 비판적으로 바라보는 능력을 기른다. 더불어, 서양 문화를 다른 문명과 비교하면서 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 글로벌 시민으로 성장하는 데 필요한 지식을 습득하게 된다.

* 서양음악감상과비평 (Appreciation and Criticism of Western Music)

서양 고전음악은 어떤 것인지부터 서양 고전음악 감상법을 배운다. 고전 음악 감상의 첫 대면부터 감상이 갖추어야 할 지식, 음악 감상을 위한 투자 등을 소개하고, 고전음악의 장르, 음악사의 주요 작곡가, 올바른 감상을 위한 방법을 학습한다.

* 서예와캘리그래피(손글씨) (Korean Calligraphy & Handwriting)

서예는 전통서예와 현대서예가 있다. 서예가 갖는 운필의 특성으로 인해 정신적 집중을 요하는 동시에 회화적 요소가 있다. 현대 서예는 문자를 파자하여 회화적 요소를 비중 있게 의미부여한 것으로 요즘의 손글씨 또는 캘리그래피로 인식되고 있다.

* 설득과공감 (Rhetoric of Personal Persuasion)

설득은 평등한 주체들이 자유로운 논쟁을 통해 서로의 의견들을 해명하고 검토하는 것을 일컬으며, 공감은 나와 타인의 다양성을 인정하고 인정받음으로써 서로에게 인간(시민)의 지위를 부여하는 행위를 가리킨다. 다양한 인문학적 텍스트를 통해 사회적으로 광범위하게 나타나는 문제들을 분석하고 그 대안을 모색함으로써 설득과 공감력을 함양한다.

* 성공취업을위한커리어디자인 (Career Design for Successful Employment)

취업역량 진단, 정부 청년 정책 설명, 산업특강을 통해 변화하는 직업과 산업트렌드를 이해한다. 성공적인 취업을 위해 입사 전략 수립, 취업활동 계획서 작성, 실전 모의 면접, AI 자소서 작성법을 통해 취업전략을 수립하고 대학일자리플러스센터 비교과 프로그램과 연계된 멘토링, AI 자소서 작성법(에듀스, 잡플레넷)과 퍼스널브랜드 수립을 위한 특강 등을 거쳐 취업 포트폴리오를 완성한다.

* 세계의지역분쟁 (Regional Conflict of the World)

본 교과목은 국제분쟁에 관련한 주요한 이론과 함께, 전세계의 주요한 분쟁을 지역별로 나누어서 원인, 현황, 영향을 살펴보면서 분쟁의 상황을 이해하고 파급효과에 대처할 수 있는 토대를 제공하는데 주안점을 둔다.

* 셉테드경비공학 (Cpted Security Engineering)

공학지식 기반의 보안 교과목으로 보안환경 설계를 통한 범죄예방을 학습한다.

* 소비자생활경제 (Consumer and Living Economy)

현대사회의 소비자를 올바르게 이해하고 소비생활에 필요한 기본적인 이론 및 관련법과 실제 소비생활에서 일어나는 다양한 현상을 고찰함으로써 소비자능력을 개발한다. 또한, 소비자 피해 사례의 고찰을 통해 소비자 피해를 예방함과 더불어 합리적인 소비생활을 위한 실질적인 도움을 제공한다.

* 스마트공장보안상담실습 (Smart Factory Security Consulting Practice)

스마트공장 보안상담 전문가의 직무를 이해하고 스마트공장에 특화된 기술유출 방지를 위한 보안 상담을 실습한다.

* 스마트공장수준컨설팅 (Smart Factory Level Consulting)

스마트공장수준컨설팅 수업에서는 스마트공장의 수준을 평가하고, 개선 방안을 도출하는 컨설팅 방법을 숙지한다.

* 스포츠레저,레크리에이션지도론 (Sports Leisure, Recreation Coach Course)

스포츠레저를 바탕으로 레크리에이션을 전반적으로 이해하고 이론과 실기를 겸비하여 레크리에이션 지도자의 자질을 향상시키며 실질적으로 필요한 지식을 배운다. 레크리에이션이 삶에 미치는 영향과 웰빙 삶을 추구함에 있어서 필요한 이론적 지식과 실질적인 실습을 통하여 보다 나은 레크리에이션을 하는 리더의 자질과 능력을 습득한다.

* 스피치콘서트 (Speech Concert)

소통이 중요시 되는 현대 시대에 소통의 기본인 말하기를 훈련함으로써 가까운 취업, 면접을 준비한다. 나아가서는 사회생활 가운데 필요한 내 말을 통하여 남을 설득하는 방법을 익히고 훈련한다.

* 신앙과섬김 (Christianity and Service)

우리나라의 근대화에 해외 선교사들이 어떠한 영향을 주었는지, 현대 한국사회에 기독교가 어떠한 영향을 주었는지, 해외 개발도상국의 발전에 한국 기독교가 어떠한 기여를 하고 있는지에 대해 조별 활동을 통해 견학, 봉사, 영화보기, 특강 등에 참여하면서 학습하게 된다.

* 신앙과이해 (Christianity and Essence)

기독교의 기본 교리인 성부, 성자, 성령, 원죄, 구원, 믿음, 교회, 종말, 사명 등에 대해 강의, 토론, 독서, 영화보기 등을 통해 이해하고 학습한다.

* 실무일본어 (Practical Japanese)

'기초일본어'와는 달리, 실생활에서 사용할 수 있는 각종 일본어를 학습한다. 일본어에 대한 기초지식을 확인한 다음, 다양한 일본어 활용의 이해를 돕기 위해 여행, 워킹홀리데이, 유학 등으로 일본에 체류할 때 필요한 것을 선행 학습한다.

* 실용중국어 (Practical Chinese)

한국인의 입장에서 중국인과 교류할 때 필요한 생활 중국어와 실무중국어를 구분하여 학습한다. 중국어 이력서와 자기소개서 작성법, 핸드폰 문자와 인터넷 전자 메일, 일상생활에서의 메모와 통지 작성법을 비롯하여 초청장, 환영사, 축하문 등을 작성할 수 있도록 도움을 준다.

* 쌍방향소통을위한공존적말하기 (Mutual communication for Effective Interaction)

말하기의 이론을 바탕으로 대화, 설득, 토론, 협상, 인터뷰 등 다양한 상호소통 전략을 통해 의사소통 능력을 향상시킨다. 문화 간, 세대 간 의사소통 능력과 상황별 맞춤형 표현법을 연구하여 현대사회가 요구하는 자기 주도적 타자 배려의 공존적 의사소통 역량을 배양한다. 단순한 정보 전달을 넘어서 상대방과의 상호작용을 통해 과정에 중점을 두는 토론, 청중을 배려하는 스피치, 면접관을 사로잡는 취업 인터뷰 전략 등 융합형 인재에게 필요한 소통역량을 함양한다.

* 아동발달론 (Child Development)

아동의 신체적 발달 과정과 지성·인성의 발달 과정, 유전과 뇌의 발달 과정을 이해하여 방과 후 학교 교사로서 학생 이해의 폭을 넓히고, 학생 지도를 효율적으로 할 수 있다.

* 양성평등적성취이해 (Understanding Gender Equality Aptitude)

불평등한 성폭력의 개념과 유형의 학습을 통해 남성과 여성이 평등한 관점으로 서로의 성장을 도모할 수 있는 능력을 갖추도록 돕는다. 성폭력의 개념과 유형을 학습하고 남성과 여성의 차이를 학습하여 성 차별의 행위를 구분하게 한다. 성 차별적 문화를 성폭력을 중심으로 학습하며, 양성평등의 개념과 적용을 통해 남녀가 서로의 성장을 도모하며 모색할 수 있는 시각을 학습한다.

* 여가와스포츠 (Leisure and Sports)

소득증가와 주 5일 근무제 정착으로 급부상하고 있는 분야는 여가 생활이나 레저를 즐기는 시장이다. 빠르게 변화되는 사회리듬에 적응하기 위한 현대인에게 심신을 건강하게 하고 동적인 휴식을 가질 수 있는 스포츠를 토대로 현대생활을 위한 여가생활의 이론과 지식을 배운다. 인간의 삶을 풍부하게 만드는 여가 스포츠 활동을 창조하고, 자기계발, 엔터테인먼트, 레포츠, 캠핑 등 여가와 스포츠 생활에 관련된 것들을 여가학적으로 접하면서 스포츠에 대하여 교육하여 현대생활을 창조해 나갈 수 있도록 한다.

* 역사속리더십의빛과그림자 (The Light and Shadow of Leadership in History)

역사 속 다양한 군주의 리더십 스타일과 그 결과를 이해한다. 성공한 군주와 실패한 군주의 사례를 분석하여 그들의 공통점과 차이점을 도출한다. 군주의 리더십이 국가와 사회에 미친 영향을 평가한다. 이를 통해 군주의 리더십이 국가와 사회에 미친 영향을 살펴본다. 군주의 정책이 국가의 흥망성쇠에 미치는 영향과 군주의 리더십이 사회적 변화에 미친 영향을 살펴본다. 군주의 리더십이 현대 사회에 주는 교훈도 더불어 생각해볼 수 있는 시간이 될 것이다.

* 영미문학과문화의스토리텔링 (Storytelling in English Literature and Culture)

영미문학과 문화의 관계에서 언어적 특성, 학문적 특성, 그리고 대중문화적 특성의 영역이 공존하는 수업이다. 이 수업은 교양과목으로 학생들의 융합적 사고와 분석적 안목을 개발함과 동시에 재미를 추구할 수 있는 내용에 중점을 두어 구성되어 있으며, 문학을 스토리로 풀어낸 콘텐츠를 분석하고 즐길 수 있는 학습자의 역량을 함양하는데 그 목적이 있다.

* 영화를통해본과학 (CSI - Cinema Socioscientific Issue)

영화를 매개로 하여 과학과 관련된 사회윤리적 이슈(SSI: socioscientific issues)를 다루는 강의로, 다양한 과학적 이슈에 대한 합리적 해결 방안을 모색해보는 강좌이다. 최근에 대두된 과학적 이슈에 대해 사회, 철학, 문학 등의 다양한 관점에서 접근하고, 이에 대한 창의적 해결방법을 모색해본다. 유전자 조작, 질병, 가상현실 등의 과학적 문제를 인문학적 상상력과 윤리성을 동원하여 접근하는 창의융합과목이다.

* 영화와범죄심리 (Movie and Criminal Psychology)

범죄학 이론을 바탕으로 연쇄범죄, 살인, 강도, 절도, 방화 등 강력범죄와 관련된 영화를 선정하여 영화 속에서 나타난 범죄 심리를 이해할 것이다. 범죄학이론을 이해하고 살인, 강도, 강간, 방화 등 강력 범죄 심리를 이해한다. 연쇄범죄의 발생원인과 사이코패스에 대해 이해한다.

* 운동과정신건강 (Exercise and Mental Health)

왜, 어떻게 운동을 해야하는지를 학습한다. 각종 성인병과 운동효과들을 이해한 뒤, 운동을 하며 건강한 삶을 유지할 수 있도록 한다. 운동의 생활화를 실천하기 위해서는 신체적 노력과 인내가 필요하며 정신적으로 하고자 하는 의욕이 있어야 한다. 이에 따라 운동 처방 프로그램을 제시하고 있으며 여기에 맞추어 규칙적으로 운동을 지속한다면 자신의 생리적, 신체적 기능을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 정신적, 사회적으로도 좋은 건강을 유지할 수 있도록 도움을 준다.

* 웹프로그래밍 (Web Programming)

웹 페이지 제작은 HTML 태그를 이용하여 페이지를 만들고, CSS3로 모양을 꾸미고, 자바스크립트로 사용자 인터페이스나 응용 프로그램을 작성하는 과정으로 이루어진다. HTML5 기술을 제대로 전달하기 위해 HTML5 태그, CSS3, 자바스크립트를 모두 아우르도록 내용을 구성하고, 특히 자바스크립트 API로 HTML5 웹 응용프로그램을 작성하는 지식을 예제와 실습을 중심으로 학습한다.

* 유럽사회와인간 (European society and human)

본 수업은 유럽 역사 그리고 유럽 사회에 따라 인간의 삶의 양상이 어떻게 전개되어왔으며, 이로 인해 오늘날을 살아가는 우리에게 어떠한 선한 영향력을 줄 수 있는지를 살펴보고자 한다. 본 수업은 인류학적 발전양상을 따라 유럽인의 삶을 따라가고자 한다. 고대 그리스의 알파벳 등장, 기계 기술의 발전 양상, 루터의 독일어 성경번역과 일반인 교육, 화장의 역사와 인간, 스포츠의 등장과 발달, 예술 속 인간상, 결혼과 인간, 유럽인의 교육(루소의 에밀) 등에 관해 살펴보고자 한다.

* 융합적사고와글쓰기 (Convergent Thinking And Writing)

다양한 매체 및 감각을 이용하여 자신의 생각을 언어로 형상화함으로써 융합적 사고력을 함양한다. 이를 위해 시각 및 청각 등 다양한 감각과 매체를 활용한 창의적, 성찰적, 비판적인 글쓰기의 이론과 실습을 훈련한다.

* 음악으로보는서양건축 (History of Western Music through Western Architecture)

서양의 음악사를 탐구하면서 서양의 건축 양식의 변화를 함께 들여다볼 수 있는 과목으로, 서양의 건축물을 보면서 당시의 음악을 머릿속에 상상할 수 있도록 인도한다.

* 의사결정의심리학 (Psychology of Decision Making)

의사결정에 대한 심리적 접근을 통해 올바른 문제해결 방법을 탐구한다.

* 이커머스비즈니스영어 (E-Commerce Business English)

글로벌 온라인 시장의 급격한 성장과 함께, 이커머스 플랫폼(eBay, Amazon, Shopify 등)을 통한 해외 판매와 마케팅은 기업과 개인 모두에게 필수 역량이 되었다. 그러나 국내 대학 교육과정에서는 실제 글로벌 플랫폼에서 사용되는 실무 중심의 영어 표현과 커뮤니케이션 기술을 다루는 과목이 부족한 실정이다. 이 과목은 단순한 영어회화나 비즈니스 이메일 작성 수준을 넘어, 실제 글로벌 전자상거래 현장에서 쓰이는 언어·표현·문서 양식·플랫폼 운영 커뮤니케이션을 학습함으로써 학생들이 국제 시장에서 바로 활용 가능한 실무형 영어 능력을 갖추게 하는 것을 목표로 한다.

* 인간심리의이해 (Understanding of Human Psychology)

심리학의 각 분야의 소개와 해당 분야의 주요 이론 과학자들의 연구를 알아보고, 심리학 연구방법의 개요와 실험기법의 논리의 기본을 학습한다.

* 인간행동과음악 (Influence of Music on Human Behaviors)

음악의 다양한 구성요소들을 이해하고 그 요소들이 인간과 사회에 미치는 영향과 역할에 대해 음향학, 사회학, 심리학, 의학, 예술 등이 융합된 관점에서 학습하고 경험해 본다.

* 인권교육과성숙한시민되기 (Project to Become Mature Citizens)

소수자의 인권 문제를 성찰하고 대안을 모색함으로써 타인에 대한 공감능력을 향상하고 성숙한 시민의 자질과 교양을 함양한다.

* 인류식문화사 (History of Human Culinary Culture)

본 과목은 인류의 역사 속에서 음식이 차지해온 의미와 역할을 고찰하는 교과목이다. 고대 문명에서의 농경과 음식문화, 중세의 향신료 무역과 교역 네트워크, 근대 산업혁명과 외식산업의 발전, 현대의 글로벌 식문화와 퓨전 음식의 확산까지 시대별 식문화의 변천을 탐구한다. 이 과정에서 음식은 단순한 생계 수단이 아니라, 경제·정치·종교·예술·관광 등과 긴밀히 연결된 인류 문명의 핵심 요소로 다루어진다. 학생들은 음식이 사회구조, 권력 관계, 문화 교류, 글로벌화 과정에서 어떤 상징성과 기능을 지녀왔는지를 이해하게 된다. 또한 K-푸드, 한식 세계화, 지속가능한 식생활(ESG·푸드테크) 등 동시대적 주제를 다루어, 과거의 식문화와 현재·미래의 흐름을 통합적으로 고찰할 수 있도록 구성한다. 이를 통해 학생들은 문화사적 안목과 글로벌 감수성을 함양하며, 나아가 경영, 문화, 예술, 관광산업 현장에서 적용 가능한 통찰을 얻게 될 것이다.

* 인물로본과학과기술혁신의역사 (The History of Science and Technological Innovation Through Key Figures)

과학과 기술 혁신에 기여한 주요 인물들의 업적과 그 영향을 이해한다. 각 인물의 연구와 발견이 과학과 기술의 발전에 미친 영향을 분석한다. 역사적 사례를 통해 현대 과학과 기술 혁신의 교훈을 도출한다. 과학과 기술 혁신의 사회적 영향 그리고 과학적 발견이 사회와 문화에 미친 영향을 살펴본다. 아울러 기술 혁신이 경제와 산업에 미친 영향도 생각해 보는 시간이 될 것이다. 더 나아가 과학과 기술의 윤리적 문제와 미래 전망도 생각해 보는 시간이 될 수 있을 것이다.

* 인문학으로보는성공경영 (Successful management viewed through humanities)

본 과목은 첫째, 한세대학교 내 자유전공학부의 학생들의 기본적 교양함양과 더불어 경영 및 경제학에 대한 기초 지식을 제공한다. 한세대의 교양학부는 CHAMP역량을 기쁨으로써 미래의 기독교 인재와 리더를 발굴하고자 시도하고 있다. 오늘날은 윤리경영 및 ESG경영이 새로운 트렌드로 시작된 현시점에서 자유전공학부를 선택하고 그 안에서 경영 및 경제에 관심을 가지고 있는 학생들의 기본적 교양과목이 필요하다. 이를 위해 본 연구는 경영과 경제의 역사적 이슈들을 중심으로 학생들에게 흥미를 유발시키고 그 안에서 기본적 창의성과 인성교육을 위한 인문학적 사항들을 접목시키고자 한다. 위의 목적 안에서 인문학적 통찰을 통한 경영학의 이해가 두 번째 연구의 목적으로 도출된다. 이는 인문학적 시각에서 경영을 바라보고, 성공적인 경영 사례와 인문학적 원리를 융합하여 경영에 대한 깊이 있는 이해를 제공하는 것을 의미하며, 이는 이후 경영인과 기업에서 활동하고자 하는 미래 직업인을 위한 중요한 정신적 단초를 제공할 것이다.

* 인성과리더십 (Personality and Leadership)

현대사회에 요구되는 올바른 인성과 리더십 향상을 목표로 하는 교양선택 교과목이다. 인성과 리더십의 기초적 이해, 인성교육과 실천을 통한 리더십 개발, 사회구성원으로서의 역할 등을 탐구한다.

* 일본문화의이해 (Understanding of Japanese Culture)

일본의 개요, 역사, 전통문화, 생활문화 등 일본문화 전반에 대한 학습을 할 수 있다. 일본문화에 대한 심도 있는 고찰보다도 문화 전반에 대해 접할 수 있도록 구성하였으며, 일본인들의 일상생활, 전통생활, 연중행사, 통과례, 일본인들의 정신문화 등 일본문화 전반에 대하여 보다 깊이 있는 학습을 위한 기초지식 습득에 중점을 두었다.

* 장애와사회정책 (The Disability and Social Policies)

장애인이 처한 심리·사회적 관계와 장애인 돌봄을 둘러싼 장애인복지제도에 대하여 기초적인 지식을 학습한다. 장애인 치료 서비스에 대한 바우처 제도와 가족 돌봄 서비스, 장애인 활동지원서비스 등에 대하여 다양한 접근을 시도한다.

* 장애와인권 (The Disability and The Human Right)

장애이해로 “장애인은 왜 그렇게 행동할까?” 하는 의문에 대해 심리학적 기초 소양을 기른다. 다양한 장애유형과 그에 따른 장애 특성의 이해를 통하여 장애인에 대한 심리학적 이해를 높일 수 있다. 장애인의 심리학적 이해만이 아니라 자신에 대한 이해의 시간을 갖기 위해 심리검사 및 미술 치료 등을 실시하고 활용하는 방법을 배울 것이다.

* 장애이해를통한공존문화만들기 (Making a Coexistence Culture through Understandings of Disability)

장애인을 둘러싼 심리, 사회적 관계와 장애인 돌봄서비스 및 장애인 복지제도 전반에 대한 개괄적 이해를 학습한다. 이를 위해 먼저 장애에 대한 개념을 이해 하기 위하여 국제적 정의와 역사적 변천을 이해하고, 국내법상의 정의를 살펴본다. 또한 개별 장애유형에 따른 각각의 특징을 이해하고, 유형별 지원제도에 대하여 학습한다. 다음으로 장애인을 대상으로하는 재활 및 돌봄 서비스에 대한 이해를 위하여 각종 바우처제도와 가족돌봄서비스, 장애인 활동지원 서비스 제도에 대하여 학습하고 이해한다.

* 재테크와자기설계 (Financial Technology & Planning)

현대사회에서 중요한 부분을 차지하고 있는 금융, 투자 정보의 활용방안에 대한 기본적인 이해를 넓힘으로써, 재산 형성 및 관리에 있어 필수적인 금융지식을 함양하는 데 목적이 있다. ‘금맹(금융문맹)’에서 벗어나 자생적이고 건전한 투자자로서 갖추어야 할 재테크의 기본 개념 및 이론을 사례와 함께 공부한다.

* 정의란무엇인가? (What is Justice?)

윤리학에서 다루고 있는 정의의 의미를 다양하게 살펴보고, 그것을 통해 현대 시대에 대두되고 있는 문제들에 대한 대안을 제시한다. 다양한 문제들과 관점을 살펴보는 훈련을 하게 되며, 그럼으로써 자신의 상황 안에서 벌어지는 여러 가지 일들에 대한 성숙한 판단을 습득한다.

* 종교에기반한범죄자교정교화 (Faith based Offender Rehabilitation)

21세기 교정의 핵심인 시민의 참여, 특히 ‘종교에 기반한’ 시민과 민간단체의 교정참여를 통한 범죄자 재사회화와 전도, 사회안전 확보를 목표로 이에 부합하는 인재를 육성하고자 한다.

* 중국어듣기연습 (Chinese Listening Practice)

중국어의 발음과 성조, 리스닝 연습 및 다양한 문장의 반복적인 연습을 통하여 학생들의 중국어 듣기 역량을 향상시킨다.

* 중동의역사와문화 (A History and Culture of the Middle East)

이 과목은 중동 지역의 역사와 문화적 특징을 이해하는 데 초점을 둔다. 고대 문명의 발상지로부터 현대 국제 문제의 중심지에 이르기까지 중동의 역사를 통찰하며, 종교적·문화적 다양성과 글로벌 사회에서의 중동의 역할을 분석한다. 학생들은 역사적 사건과 문화적 맥락을 통해 현재의 중동을 입체적으로 이해하며, 다문화적 사고와 글로벌 관점을 함양할 수 있다.

* 지구를식히는상상력:기후변화뛰어넘기 (Imagination Cooling The Earth : Climate Change)

기후 변화의 원인을 자연적인 것과 인위적인 것으로 나누어 설명하고, 현재 기후 변화의 직접적인 원인이 되는 온실 기체에 관해 이야기한다. 지구 곳곳에서 일어나는 홍수, 가뭄, 집중 호우, 슈퍼 태풍 등 기후 변화 현상에 대해 배운다. 어떻게 하면 온실 기체를 줄이고 아름다운 환경으로 가꿀 수 있는지, 대체 에너지 개발과 세계 여러 나라의 국제적인 노력, 개인이 실천할 수 있는 방안에 대해 논의한다.

* 지구환경과생태 (The Earth Environment and Ecology)

지구생태계는 하나의 유기체적인 결합을 이루고 있다. 하지만 인간 활동이 환경오염으로 이어지면서 이러한 유기체적 결합이 파괴되고 있으며 더 나아가서는 지구생태계의 파멸과 인간 자체의 생존마저도 위협하고 있는 실정이다. 결국 인간 자신의 생존을 위해서도 환경오염을 예방하는 방안이 필요하다. 본 강의에서는 지구생태계의 연결과 순환을 이해하고 생태계 파괴행위가 인간에게 가져오는 피해(환경오염)를 '건강'을 중심으로 살펴보고 인간과 자연이 공존할 수 있는 방향을 모색해본다.

* 지식재산권의이해 (Understanding of Intellectual Property)

최근 애플과 삼성의 특허전쟁, 문화콘텐츠와 한류, 디자인과 브랜드 등 지식재산권은 국부창출의 원천이다. 지식재산권의 보호 방법과 주요이슈에 대해서 살펴본다. 인간의 지적활동의 성과로 얻어지는 정신적 산물인 지적재산을 규율하는 특허, 디자인, 상표, 저작권의 기초원리를 이해하여 지적재산권의 보호, 창출, 활용방법을 습득한다.

* 진로개발을위한자격증만들기(창직) (Creating A License for Career Development)

자격증은 실제로 산업 현장에서는 자격의 필요성을 느끼면서 자격증 취득을 희망하는 현장요구형 자격 제도의 출범이 필요한 것으로 조사되었고, 이러한 필요성에 의해 개발된 공인민간자격증인 산업보안관리사 창직 과정을 참고하여 개인별 민간자격증을 만든다.

* 진로집중탐구 (Career Exploration)

진로설정의 필요성, 자신의 역량 분석, 진로설정 및 다양한 진로방향(국내취업과 해외취업, 일반기업과 공기업, 대학원 진학 등)에 대한 이해를 높이고 자기 판단력을 키워본다. 또한 커리어 포트폴리오 작성, 자신에게 맞는 진로 선정 방법을 학습한다.

* 진로탐색 (Career Design)

자기 자신의 직업인으로서의 특징을 객관적으로 파악하고, 현대 산업사회에서 자신이 희망하는 직종을 직무 분석해 본 후, 자신에게 적합한 진로설계를 작성해 본다.

* 창업과사회적경제 (Foundation and Social Economy)

창조경제의 핵심 정책인 '창직(job creation)'에 대한 이해도를 높이고 이를 연구하며 새로운 직업창출의 기회와 창직을 통한 취업 연계를 고민해 본다.

* 창업보육매니지먼트 (Management of Business Establishment Care Service)

벤처 및 스타트업 기업을 우량기업으로 육성하고 창업센터를 효율적으로 운영하는 창업보육전문매니저 자격시험 대비에 도움을 주고자 한다.

* 창의와소통 (Creativity And Communication)

의사소통을 위한 가장 기본적인 언어영역인 글쓰기와 말하기 능력을 통합적으로 훈련, 실습함으로써 미래사회에 요구되는 창의적이고 소통하는 인재를 양성한다.

* 창의적학습공동체 (Creative Learning Community)

학생들의 창의성 계발과 협업능력 향상을 목표로 하며, 미래 사회를 위한 지속가능발전교육(ESD)을 주제로 실제적이고 독창적인 프로젝트 수행을 위한 학습공동체 활동을 기획하고 실천한다.

* 채플과섬김 (Chapel and (Christian) Service)

본교의 건학이념인 '의, 진리, 사랑'의 정신을 바탕으로 기독교인 뿐만 아니라 비기독교인들에게 복음이 전달될 수 있도록 하여 믿음을 받아들이고 삶에서 실천할 수 있도록 한다.

* 채플콰이어 I, II (Chapel Choir I, II)

시대별 교회합창곡의 악보를 보고 부를 수 있도록 음악 기초이론을 배우고 또한 작곡가에 대해서 알아본다. 발성을 통해서 아름다운 목소리로 노래를 부를 수 있도록 하고 클래식음악에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

* 철학과삶 (Philosophy and Life)

철학이란 각 시대의 물음을 묻고 거기에 대해 최선의 대답을 시도해 온 인간의 노력이다. 이러한 철학의 의미에 맞게 사상가들의 물음과 답변을 참고하면서 우리 삶의 물음을 찾고 거기에 답해보려는 노력이 본 수업의 목표이다.

* 청년취업을위한원예인문학 (Horticultural Humanities for Youth Employment)

원예 인문학 활동과 지식을 습득하여 스피치능력을 계발하여 청년취업 활용전략을 터득한다.

* 청소년서비스러닝실습 (Practical Service-Learnig of Youth)

청소년 관련 지도 및 상담, 봉사 등의 실습 경험을 통하여 실제적인 서비스 러닝의 기회를 제공한다. 학생들은 청소년 관련 프로젝트 활동에 참여하면서 지역사회 봉사와 청소년지도 학습의 기회를 통합한다. 청소년 관련 서비스 러닝 실천의 과정에서 학생들이 나눔과 배려의 핵심역량을 함양한다.

* 체력증진및다이어트운동법 (Promotion of Physical Finess & Diet Exercise)

건강한 삶을 영위하기 위한 체력증진 및 효과적인 다이어트 운동방법을 설명한다. 올바른 운동습관을 함양하기 위해 기본적인 인간의 생리체계에 대한 지식을 쌓고 건강과 다이어트에 바람직하지 않은 운동방법에 대한 필터링 능력을 체계적으로 구축할 수 있다.

* 취업과진로설계 I , II (Job Market and Career Plan I , II)

각 전공분야에 입각하여 1학년을 대상으로 구직활동에 필요한 직무, 이력서, 자기소개서, 면접, 기업분석을 바탕으로 취업기술과 자기 분석력을 강화하여 취업성공률을 높이게 한다.

* 치료레크리에이션 (Therapy Recreation)

다양한 치료레크리에이션에 대한 지식을 공유하고 건강하고 건전한 여가라이프스타일을 갖도록 하며 개인의 삶의 질과 웰빙을 위한 심리적, 신체적 치료활동에 대한 지식을 겸비한다. 신체적 정신적으로 삶에 도움을 줄 수 있는 다양한 종류의 치료레크리에이션의 올바른 개념을 자신과 가족의 삶 속에서 직접 투영해봄으로써 보다 구체적으로 알 수 있는 기회를 가질 수 있으며, 치료레크리에이션 지도사, 예술치료 프로그램 지도사로서의 지도방법과 능력을 함양하는 데 도움을 준다.

* 크리스천의사회정의 (Social Justice Based on Christianity)

사회문제에 대하여 과학적, 객관적인 데이터를 토대로 실태를 파악하고 기독교 윤리적 관점에서 논리적 분석을 통해 신앙의 가치 체계를 확립한다. 주요 사회문제에 대하여 지성(논리적 사고력), 영성(신앙적 조명), 인성(피해자 공감)이 겸비된 문제해결능력을 함양한다.

* 테니스 (Tennis)

테니스의 기본 기술을 습득하고 경기규칙을 이해하며, 평생 스포츠적 측면에서 테니스의 기본 기능을 학습한다. 교육 목표에 준하여 그립(grip), 기본자세, forehand ground stroke, backhand ground stroke, 경기규칙 등을 다룬다.

* 테니스지도론 (Tennis Coach Course)

테니스는 네트를 사이에 두고 공을 치고받으며, 경쟁하는 스포츠이다. 라켓을 이용하는 대표적인 종목으로 올림픽 및 세계대회, 프로대회가 활성화되어 있는 대중적인 스포츠이다. 테니스의 기본경기를 운영할 수 있는 기술을 배우고 지도자의 자질을 습득한다.

* 토익 I , II (TOEIC I , II)

영어회화, 독해 등을 포괄적으로 평가할 수 있는 TOEIC 기본서를 바탕으로 TOEIC에 필요한 기본 영문법까지 학습한다.

* 토탈피트니스 (Total Fitness)

대학생들의 낮은 체력수준과 전반적인 사회생활 능력을 향상시키는 직접적인 효과를 줄 수 있는 이론과 실기가 접목된 혼합형 학습 과목으로 멘탈·피지컬·소셜·이모셔널 피트니스를 통합한 다양한 측면에서의 건강을 도모하고, 전반적인 조직 방법·계획·개인의 욕구 충족 등을 다룬다.

* 통계로읽는사회 (Statistical Society)

우리가 일상생활을 하는 데 필요한 수량화된 정보들에 대해 학습한다. 인구, 노동, 소득, 분배 등의 분야에서 어떤 통계들이 생산되고 활용되는지를 배운다.

* 통합예술교육의실제 (The Practice of Integrated Arts Education)

음악, 연기, 움직임 등의 요소가 통합, 융합되어 나타나는 연극과 뮤지컬의 장면이나 퍼포먼스를 구성하는 원리를 바탕으로 실제적 통합예술을 연습한다.

* 통합예술교육의기초 (Foundation of Integrated Arts Education)

음악, 연기, 움직임 등의 요소가 통합, 융합되어 나타나는 총체극을 교육하는 원리와 방법을 배운다. 이를 통해 어린이, 청소년, 성인 및 시니어들을 대상으로한 예술교육의 기초를 마련한다.

* 통합적말하기전략과자기표현 (Speech Strategies and Self-Expression)

말하기 기초이론을 바탕으로 자기소개, 발표, 스피치, 대화, 면접, SNS 등 다면적 커뮤니케이션 양식에 대한 실천 전략을 통합적으로 탐구하여 자기표현 능력을 향상시킨다. 한국어 말하기의 기본 능력 향상을 위해 발성, 발음 등 유사 언어와 표준 발음법 등 표준어 구사 능력을 함양한다. 취업 면접, 프레젠테이션, 마케팅 커뮤니케이션 능력을 함양하여 사회가 요구하는 융합형 인재를 배출한다.

* 트레이닝실습 (Training Practice)

웨이트 트레이닝의 이론과 실기를 습득하여 예방적 내지는 치료적 효과를 발휘하고, 질병이 없는 사람에게 대해서는 건강을 증진시킨다. 또한, 개인에 맞는 웨이트 트레이닝 프로그램의 이론적 배경과 중요성 그리고 프로그램 계획을 위한 기본지식, 스포츠 활동에 필요한 에너지 대사, 다양한 개인 트레이닝 프로그램을 연구하여 연속적인 트레이닝이 이루어지도록 학습한다.

* 트레이닝실습지도론 (Training Practice Coach Course)

각 주제별로 피트니스를 위한 이론과 실기를 통해 배운다. 건강과 체력, 그리고 몸매 만들기를 위한 트레이닝의 기본적인 원리와 방법을 실제 학습하여, 개인별 프로그램을 작성하여 실천할 수 있고 나아가 체육교사, 퍼스널 트레이닝지도자로 진출할 수 있는 PT의 지도방법 기술을 배운다.

* 패션테크놀로지 (Fashion Technology)

4차 산업혁명 시대를 맞이하여 현 패션산업에서는 3D프린터, 3D 가상착의 시스템, 메타버스(Metaverse), 스마트 착용 기술(웨어러블) 등의 기술이 주요 이슈로 떠오르고 있다. 이에 따라, 현 패션산업은 빅데이터, 옴니채널, 웨어러블, 3D프린팅, 인공지능(AI), 소셜미디어 마케팅 등 디지털 기술 발달이 패션 산업에 미치는 변화에 대응하고 있다. 따라서, 패션테크놀로지의 다양한 분야와의 융복합적 접근과 확장을 통해 지속가능한 발전을 위한 사회적 책임과 사회성이 고려된 패션산업에 대해 학습한다.

* 퍼스널이미지메이킹 (Personal Imagine Making)

대학시절에 자신이 추구하는 인생 목표를 달성하기 위해 참자아를 발견하고 열등감을 극복하는 일은 매우 중요하다. 또한 주관적인 자아와 객관적인 자아의 인식의 차이를 좁혀 대인관계를 원활하게 하고 자신의 직업에 적합한 최상의 이미지를 형성해 나아가는 일은 자신의 가치제고와 바람직한 사회생활을 영위하는데 필수적이다.

* 평생학습사회와미디어 (Lifelong Learning Society and Educational Media)

평생학습사회에서 교육을 위한 미디어의 이해와 활용 능력을 함양한다. 따라서 평생학습사회의 특성, 평생학습체제의 구조적 발전, 평생학습을 위한 교육 미디어의 발달 과정, 미디어 리터러시와 학습방법 등에 대한 이해를 바탕으로 미디어를 활용한 평생학습 사례를 분석한다.

* 피아노로배우는영화OST (Playing the movie OST on the piano)

국내·외 유명 드라마나 영화에 나왔던 음악을 피아노로 배우고 스토리텔링콘서트를 개최하는 수업이다. 체르니 100번 수준 이상의 학생들은 누구나 수강할 수 있으며 영화 속의 이야기와 피아노 음악이 어떻게 어우러지는지 경험하면서 우리들만의 개성 만점 콘서트를 기획하여 즐거운 추억을 만들어 본다.

* 한국문학과문화 (Korea Literature and Culture)

한국근대소설을 문화론적으로 접근하여 읽음으로써 한국 소설에 대한 새롭고 풍부한 이해에 도달하도록 한다. 구체적으로는 소설이 산출된 문화적 배경으로서의 도시와 생태, 교육, 지리와 공간에 대한 이해를 접목시켜 작품이 산출되는 배경과 특징을 이해함으로써 한국소설은 물론 당대 문화 및 인간에 대한 이해를 향상시킨다.

* 한국역사와문화 (Korea History and Culture)

한국 역사와 문화는 한국의 고대부터 현대까지의 역사적 흐름과 문화적 발전을 포괄적으로 학습한다. 고조선부터 시작해 삼국시대, 고려, 조선, 그리고 현대에 이르기까지 각 시대의 주요 사건과 사회적 변화를 다룬다. 또한, 한국의 전통 문화, 예술, 종교, 철학, 언어 등 문화까지 포함하여 한국 문화의 다양한 측면을 탐구한다. 이를 통해 학생들은 한국의 역사적 유산과 문화적 정체성을 깊이 이해하고, 한국이 글로벌 사회에서 차지하는 문화적 위상을 인식할 수 있다. 비판적 사고를 바탕으로 역사적 사건을 분석하고, 현재와 연결된 문화적 이슈를 토론하며 한국 사회에 대한 폭넓은 이해를 목표로 한다.

* 한문속의중국문화 (Chinese Culture in Classical Chinese Literature)

사유의 한 표현양식인 언어로서의 한문에 대한 이해는 전통시대의 필수교양이었을 뿐만 아니라, 오늘날 날로 증대되어가는 중국과의 관계를 필두로 일본, 아시아 등 한자문화권을 살아가는 우리에게도 중요한 의미를 지닌다. 특히 중국의 문화와 삶의 자세가 담겨 있는 한문고전을 배움으로써 한문에 대한 소양을 높이고, 나아가 중국문화와 그들의 사유방식에 대한 이해를 높이고자 한다.

* 한문속의지혜 (Wisdom in Classical Chinese Literature)

사유의 한 표현양식인 언어로서의 한문에 대한 이해는 전통시대의 필수교양이었을 뿐만 아니라, 오늘날 날로 증대되어가는 중국과의 관계를 필두로 일본, 아시아 등 한자문화권을 살아가는 우리에게도 중요한 의미를 지닌다. 사회에서 많이 사용하는 고사성어를 익힘으로써 한문에 대한 소양을 높이고, 고전학습을 통해 성현의 지혜를 살펴봄으로써 현시대를 살아가는 우리의 생활에 접목시켜 해석해보는 기회를 마련하고자 한다.

* 합창 I, II (Choral Music I, II)

시창 및 청음실력을 높여 보다 높은 음악성을 습득하고 앙상블 훈련을 실시한다. 시대별 합창음악역사와 작곡가의 작법연구, 연주법을 수업함으로써 학생으로 하여금 고대에서 현대까지의 합창음악에 나타난 문학(언어)과 음악과의 관계를 배우고 사회적, 시대적 합창 음악사관을 학습한다.

* 현대사회와범죄 (Crimes in Contemporary Society)

현대사회에서 다양하게 발생하고 있는 범죄문제를 다룬다. 이를 위해 범죄원인론과 현대사회의 범죄현상 그리고 범죄통제를 위한 대책론을 다룬다. 먼저 범죄에 대한 개념과 연구방법을 살펴본 이후 고전주의, 생물학적, 심리학적, 사회학적 이론인 실증주의 범죄학이론에 대해 살펴본다. 이러한 이론적 토대를 바탕으로 현대사회에서 발생하고 있는 다양한 범죄 현상들을 살펴보고 범죄 통제를 위한 형사사법기관과 지역사회의 역할에 대해 생각해 본다.

* 현대사회와사회적상상력 (Modern Society and Sociological Imagination)

현대사회의 의미와 현대사회가 갖고 있는 이념, 가치와 사회의 제도 및 구조와 변화에 대한 전반적인 설명을 통해 사회학의 학문적 성격과 사회적 적용에 대해 이해를 요하며 또한 사회학적인 관점과 사회학의 주요 주제 및 쟁점들을 소개하고 탐구하도록 하는 것이며 비판적 사고를 함양할 수 있도록 한다.

* 현대사회의부모되기교육 (Parent Education of Modern Society)

자녀를 양육하는 새로운 방법을 습득하도록 도와주는 다양한 교육적 경험을 추구한다. 또한 현대사회 속에서 부모의 입장이 되어 보고 올바른 인식을 갖도록 안내한다.

* 현대사회적성의패러다임전환 (The paradigm shift in Modern social gender)

남성과 여성, 이 두 성이 인간의 세상을 지배하고 만들어 가고 있다. 우리 진정 남녀에 관해 제대로 알고 있을까? 사회가 만들어 낸 그릇된 고정관념에 얽매어 서로를 잘못 보고 있는 것은 아닐까? 그것이 생물학적인 이유든 사회적인 이유든 서로 차별 또는 역차별 받고 있다는 끝없는 논쟁을 펼치면서도 이 두 성은 너무 밀접해서 오히려 서로에 대해 모르고 놓치고 있는 것이 더 많다는 얘기가. 남과 여, 젠더의 문제, 여성학, 남성학 등의 연구 목적은 모두 궁극적으로 성정체성을 찾는 것을 목적으로 해야 하며, 남녀를 보는 다양한 패러다임이나 가치관, 관점 또한 이제는 통합해야 함을 기대하면서 젠더 너머의 성 평등을 목적으로 해야 함을 기억해야 한다.

* 현대생활과원예활동 (Present-Day Life with Gardening)

삭막한 현대인에게 자연의 평온함을 주는 원예활동의 기초 이론을 습득하고 실습을 통해 원예활동을 체득한다.

* 현대인의생활법률 (The Living Laws of Modern People)

현대인들이 살아가면서 꼭 알아야 할 법 상식을 학습하고, 이를 통해 법의 흐름과 윤곽을 이해하며 우리들의 실생활에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

* 현대인의성과사랑의심리학 (The Modern Sex and Psychology of Love)

사랑의 두 가지 면인 Heider의 이론, 사랑의 사이클과 신체적 매력에 관한 내용을 우리 일상 속 다양한 사례를 통해 배우고, 성과 사랑의 의미를 학습한다.

* 현대정치 (Contemporary Politics)

분석적 이해로써 정치 세계를 공부하며 평가하기 위한 정치개론적인 과목으로 정치의 작용을 보다 깊이 있게 이해하며, 사람들의 삶에 영향을 주는 이슈들을 찾아내어 세계적인 관점에서 이론적이고 비평적인 사고를 하기 위함이다. 따라서 시스템, 구조, 기능을 강조하며 현재적인 정치 현상을 다루며, 학생들로 하여금 비교적인 기반 아래 정치를 보다 심도 있게 분석하고 잘 이해하도록 돕는다.

* 효과적영어발표연습 (Effective English Speaking Practice)

프레젠테이션 구성 틀 짜기, 프레젠테이션을 위한 성공 전략 10가지 등을 살펴본다. 영어 프레젠테이션 기본 표현들을 묶어 제시함으로써 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있도록 다양한 예문을 통해 영어 발표 연습을 할 수 있도록 한다.

2026학년도
교육과정 편람



2026학년도
학과교육과정



2026학년도 신학과 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

신학과 인재상

그리스도의 정신을 가르치고 지도할 수 있는 교회지도자이자,
세계선교와 사회봉사에 이바지 할 수 있는 전문인 선교사 양성

신학과 교육목표

- 신학 전반, 특히 성서를 올바르게 이해할 수 있는 능력을 기르기 위한 기초 인문학을 폭넓게 이해하게 한다.
- 고전어를 습득함으로써 성서를 원어로 해석하여 성서가 내포하고 있는 본의미를 보다 명확하게 도출하는 능력을 기르도록 한다.
- 국내외 선교사로서 다양한 외국어 습득을 위한 과목을 제공하여 다양한 사역의 대상자와 소통할 수 있도록 의사소통 능력을 함양하도록 한다.
- 학문적 소양이 교회와 선교의 현장에서 도움이 될 수 있도록 실천적 역량 강화한다.
- 기독교 정신을 실천할 수 있는 인격과 도덕적 품성을 강화한다.

신학과 전공능력

전공능력명		정의
기독교에 대한 전반적인 이해 능력		- 신·구약을 근거로 기독교와 관련된 전반적인 내용을 읽고 이해할 수 있는 능력
신학 트랙	성서신학 이해	- 성서 주석 및 해석 능력과 성서 원어(히브리어, 헬라어)를 읽고 해석할 수 있는 능력
	이론신학 이해 (조직신학, 역사신학)	- 성경을 기반으로 기독교의 핵심 주제들을 이해하는 능력과 기독교 역사 전반(세계기독교사, 한국기독교사)에 대한 이해 능력
	실천신학 이해	- 이론 신학에 근거해 목회 및 선교 현장에서 필요한 다양한 이론들을 이해하고 직접 적용할 수 있는 능력
상담 트랙	아동·청소년 상담	- 아동, 청소년 상담의 전반적인 이론과 모델을 학습함으로써 아동과 청소년을 지도하고 도울 수 있는 능력
	가족 상담	- 가족발달과 가족상담 모델의 이해를 통해서 위기 가족과 문제 가족의 회복을 돕는 능력
	상담심리	- 심리학과 심리치료 모델에 대한 전체적인 학습을 통해 전문적인 심리상담사가 될 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 신학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 신학과 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	15	24	45	24

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
6	15	22	43	6	15	3	24

- ② 전 학년 평균평점이 1.50 이상
- ③ 영산목회실습 7학기 이상 이수(단, 편입생, 복수전공자는 3학기 이상 이수)
- ④ 성서고사 및 졸업고사 합격(복수전공자 해당 없음)
- ⑤ 각 학기별 영성훈련 프로그램 필참 7학기 이상 이수 총 14회
 - 영성훈련 프로그램은 영산목회실습 과목에 포함되어 평가에 반영
 - 영성기도훈련(정오기도)을 Pass 하더라도 영성훈련 프로그램에 불참하면 해당 학기 영산목회실습 과목 Non-Pass 처리됨
- ⑥ 화요체플과 금요체플은 한 학기에 함께 이수해야 하며, 따로 이수할 수 없음. 두 체플 모두 6학기 이수해야 함
- ⑦ 히브리어 및 헬라어는 졸업필수 과목으로 반드시 이수해야 함.
- ⑧ 교단역사 및 교단헌법은 졸업필수는 아니나 졸업후 교단(기하성)에서 전도사 인준을 받으려면 반드시 이수해야 함.

1학기	2학기
<ul style="list-style-type: none"> - 영성수련회(매년 1회) - 영산국제심포지엄(매년 1회) - 영성 기도훈련(학기 중 지속) 	<ul style="list-style-type: none"> - 소명집회(매년 1회) - 기타 교·내외 학부행사 참여 - 영성 기도훈련(학기 중 지속)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공트랙	전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
	전공 기초	구약입문	신약입문								
신학트랙	성서			공관복음서	모세오경	히브리어	헬라이어	이스라엘 역사		목회자, 선교사, 기독교 출판사, 기독교 신문사, 기독교 방송국, 노인복지센터, 청소년상담센터, 병원원목, 경찰서 경목, 군대 군목, 교회 행정, 민영교도소 등	
				일반서신	시가·지혜서	요한문헌	예언서				
				구약역사서	바울서신						
	이론	조직신학개론	세계교회사	오순절신학	세계오순절운동사			현대신학	환경신학		
								현대교회사	종교개혁사		
	실천	현대사회와 기독교윤리	현대사회와 종교					실천신학개론	기독교교육		
							기독교세계관과 이단	크리스천리더십	설교학		예배학
							청소년활동		교단역사		교단헌법
								현대사회와 커뮤니케이션	설교신학		
		영산목회실습									
상담트랙	아동 청소년			재활상담	아동발달	놀이치료 1	장애아동의 이해			가족상담사, 청소년상담사, 아동청소년기관, 발달장애치료센터, 재활관련기관 학교 상담센터, 민영교도소 등	
					학습심리학	청소년심리 및 상담	놀이치료 2				
	가족		가족상담의 이론과실천	가족발달					트라우마 가족치료		
				가정회복과 치유사역							
상담	심리학개론	집단심리 재활및이론실습		상담심리학	상담심리와 매체상담	심리진단과 평가	목회상담학	성격심리학			
연계 비교과		영성수련회, 정오기도회, 방학중 영어캠프, 설교대회									

전공기초	전공필수	전공선택	전공심화
------	------	------	------

- ※ 트랙은 졸업장에는 표기되지 않으므로 신학 트랙이나 상담 트랙에 있는 모든 과목을 자유롭게 수강 가능
- ※ '영산목회실습'은 반드시 7학기 이상 이수해야 졸업 가능. 학점 이수 과목이 아니라 P/N과목임. 단, 편입생과 복수전공자는 3학기 이상 이수해야 함.
- ※ 단일전공 시, 전공기초 6학점, 전공필수 18학점, 그리고 전공선택 24학점 포함 45학점을 이수하고 심화전공선택 24학점을 이수해야 졸업할 수 있음.
- ※ 신학과의 경우, 화요채플과 금요채플은 한 학기에 함께 이수해야 하며, 따로 이수할 수 없음. 두 채플 모두 6학기를 이수해야 함.

※ 2026년 이전 입학생 졸업 대체 과목

	번호	학과	학년	이수구분	과목명	학점	대체과목
1학기	1	공동	1	전공기초	기독교세계관	2	기독교 세계관과 이단(1학기 개설)
	2	공동	2	전공기초	기독교문화와윤리	2	현대사회와기독교윤리(1학기 개설)
	3	기독교교육상담학과	1	전공필수	심리학이해	2	심리학개론(1학기 개설)
	4	기독교교육상담학과	1	전공필수	신약성경입문	2	신약입문(2학기 개설)
	5	기독교교육상담학과	2	전공필수	기독교교육학개론	2	기독교교육(2학기 개설)
	6	기독교교육상담학과	4	전공필수	기독교교육신학	2	현대신학(1학기 개설)
	7	신학과	1	전공필수	구약성서이해	2	구약입문(1학기 개설)
	8	신학과	2	전공필수	찬송가학 1	2	설교학(1학기 개설)
	9	신학과	2	전공필수	공관복음서	3	26학번 이전 학생은 필수로 인정
2학기	1	공동	1	전공기초	성경신학입문	2	바울서신 또는 시가·지혜서(2학기)
	2	공동	2	전공필수	선교신학개론	2	세계오순절운동사(2학기 개설)
	3	공동	2	전공기초	기독교리더십	2	크리스천리더십(2학기 개설)
	4	공동	2	전공기초	기독교역사와사회	2	현대사회와커뮤니케이션(1학기 개설)
	5	기독교교육상담학과	1	전공필수	구약성경입문	3	구약입문(1학기 개설)
	6	기독교교육상담학과	1	전공기초	집단심리재활및이론실습	2	신설
	7	기독교교육상담학과	2	전공필수	상담학개론	2	상담심리학(2학기 개설)
	8	기독교교육상담학과	3	전공필수	기독교육사상사	2	현대사회와 종교(2학기 개설)
	9	기독교교육상담학과	3	전공필수	긍정심리학실천	2	성격심리학(2학기 개설)
	10	신학과	1	전공필수	신약성서이해	3	신약입문(2학기 개설)
	11	신학과	3	전공필수	초대교회사	2	세계교회사(2학기 개설)
	12	신학과	3	전공기초	찬송가학 2	2	예배학(2학기 개설)
	13	신학과	1	전공필수	모세오경	3	26학번 이전 학생은 필수로 인정

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	구약입문	3	이론	3	0	상대	부복필			전공기초	성서신학이해	前구약성서이해대체과목 前구약성경입문대체과목
	전필	심리학개론	3	이론	3	0	상대	부복필			상담심리	실천신학이해	前심리학이해대체과목
	전필	조직신학개론	3	이론	3	0	상대	부복필			이론신학이해	성서신학이해	
	전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대	부복필 3학기 이수			실천신학이해	성서신학이해	P/N
	전선	현대사회와 기독교 윤리	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	前기독교문화와윤리대체과목
2	전선	공관복음서	3	이론	3	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	26학번 이전학생은 필수로 인정
	전선	구약역사서	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	
	전선	오순절신학	2	이론	2	0	상대				이론신학이해	성서신학이해	전공심화
	전선	일반서신	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	이론신학이해	
	전선	가족발달	2	이론	2	0	상대	융복합		청소년	가족상담	상담심리	자격증/전공심화
	전선	재활상담	2	이론	2	0	상대				아동청소년	상담심리	자격증
	전선	가정회복과치유사역	2	이론	2	0	상대				가족상담	상담심리	
	전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N
3	전선	히브리어	3	이론	3	0	상대				성서신학이해	이론신학이해	전공심화
	전선	요한문헌	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	이론신학이해	신설, 전공심화
	전선	놀이치료1	2	실기	0	2	절대				아동청소년	상담심리	전공심화
	전선	상담심리와매체상담	2	실기	0	2	절대	융복합		청소년	가족상담	상담심리	전공심화
	전선	기독교 세계관과 이단	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	前기독교세계관대체과목
	전선	청소년활동	3	이론	2	1	상대	융복합		청소년	실천신학이해	아동청소년	
	전선	청소년심리및상담	3	이론	3	0	상대	융복합		청소년	실천신학이해	아동청소년	
	전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N
4	전필	실천신학개론	3	이론	3	0	상대	부복필			실천신학이해	이론신학이해	
	전선	설교학	2	이론/실기	1	1	절대				실천신학이해	성서신학이해	전공심화) 前찬송가학 1 대체과목
	전선	현대신학	2	이론	2	0	상대				이론신학이해	성서신학이해	前기독교교육신학대체과목
	전선	현대교회사	2	이론	2	0	상대				이론신학이해	성서신학이해	
	전선	목회상담학	2	이론	2	0	상대				상담심리	가족상담	전공심화
	전선	교단역사	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	신설) 전도사 이론 과목
	전선	이스라엘 역사	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	이론신학이해	
	전선	현대사회와 커뮤니케이션	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	前기독교역사와사회대체과목
전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	신약입문	3	이론	3	0	상대	부복필			전공기초	성서신학이해	前신약성서이해대체과목 前신약입문대체과목
	전필	세계교회사	3	이론	3	0	상대	부복필			이론신학이해	성서신학이해	前초대교회사 이음변경
	전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N
	전선	현대사회와 종교	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	前기독교교육사상사대체과목
	전선	집단심리재활이론및실습	2	이론	0	2	절대				상담심리	가족상담	기존재학생전공기초
	전필	가족상담의 이론과 실천	3	이론/실기	2	1	상대	부복필			가족상담	상담심리	
2	전선	세계오순절운동사	2	이론	2	0	상대				이론신학이해	실천신학이해	전공심화) 前선교신학개론대체과목
	전선	바울서신	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	전공심화) 前성경신학입문대체과목
	전선	모세오경	3	이론	3	0	상대				성서신학이해	이론신학이해	26학번 이전학생은 필수로 인정
	전선	상담심리학	2	이론	2	0	상대	융복합		청소년	상담심리	가족상담	전공심화) 前상담학개론대체과목
	전선	아동발달	2	이론	2	0	상대				아동청소년	상담심리	전공심화
	전선	시가-지혜서	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	
	전선	학습심리학	2	이론	2	0	상대	융복합		청소년	아동청소년	상담심리	
전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N	
3	전선	헬라이어	3	이론	3	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	전공심화
	전선	예언서	2	이론	2	0	상대				성서신학이해	실천신학이해	전공심화
	전선	장애아동의이해	2	이론	2	0	상대				아동청소년	상담심리	전공심화
	전선	놀이치료2	2	실기	0	2	절대				아동청소년	상담심리	전공심화
	전선	심리진단과평가	2	이론/실기	1	1	상대	융복합		청소년	상담심리	아동청소년	전공심화
	전선	크리스천리더십	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	성서신학이해	前기독교리더십대체과목
전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N	
4	전선	기독교교육	2	이론	2	0	상대	융복합		청소년	실천신학이해	이론신학이해	전공심화) 前기독교교육학개론대체과목
	전선	예배학	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	전공심화) 前찬송가학 II 대체과목
	전선	교단헌법	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	전공심화) 前교단교리와헌법대체과목
	전선	성격심리학	2	이론	2	0	상대				상담심리	아동청소년	전공심화) 前긍정심리학실천대체과목
	전선	트라우마가족치료	2	실기	0	2	절대				가족상담	심리상담	자격증/전공심화
	전선	환경신학	2	이론	2	0	상대				이론신학이해	성서신학이해	
	전선	설교신학	2	이론	2	0	상대				실천신학이해	이론신학이해	
전선	영산목회실습	0	실기	0	0	절대				실천신학이해	성서신학이해	P/N	

◆ 신학과 교과목 개요

* 요한문헌 (Johannine Literature)

신약성서 중 '요한복음'을 복음서라는 측면에서 '요한일·이·삼서'를 서신서라는 측면에서, 그리고 '요한계시록'을 예언서라는 측면에서 접근하여 바르게 이해한다.

* 구약입문 (An Introduction to The Old Testaments)

구약 성경에 대한 기본적인 지식과 역사적 흐름, 배경 등을 쉽게 풀이함으로써, 기독교인으로써 지녀야 할 기본적인 성경 지식과 소양을 배운다.

* 신약입문 (An Introduction to The New Testaments)

성경에서 신약에 대한 부분을 알기 쉽게 이해하는 학문으로, 역사적 흐름과 그에 따른 사건, 인물들에 대해 학습하고 기독교인으로서 지녀야 할 기본적인 소양을 기른다.

* 심리학개론 (Introduction to Psychology)

인간의 행동과 심리과정을 과학적으로 연구하는 경험과학의 한 분야이며, 인간과 동물의 행동이나 정신과정에 대한 다양한 질문의 답을 찾는 과학 중의 하나인 심리학에 대하여 이해하며 연구한다.

* 모세오경 (Pentateuch of Moses)

창세기, 출애굽기, 레위기, 민수기, 신명기의 내용을 검토하며 이에 나타난 신학을 연구한다.

* 가족상담이론과실천 (Theory and practice of family counseling)

기독교교육의 기초를 익히고 상담의 기초를 습득 후, 가족상담의 모델과 이론 그리고 실제 기법을 연구하며 가족문제에 대한 진단과 문제해결의 가능성을 연구하고 적용한다.

* 집단심리재활및이론실습 (Group Psychology Rehabilitation Theory and Practice)

그룹으로 진행되는 심리재활이 어떠한 영향과 치료의 도움이 되는지를 이론을 통해 학습하고 또한 직접 경험해본다.

* 공관복음서 (Synoptic Gospels)

공관복음 각각의 복음서들이 어떤 점에서 유사하고, 어떤 점에서 다른지를 파악해간다. 그리고 이렇게 다양한 전승이 유기적으로 결합하여 각각의 복음서의 메시지를 형성해 가는지를 살펴봄으로써 장차 복음서 연구와 복음서에 근거한 선포를 위한 기초를 쌓아간다.

* 조직신학개론 (Introduction to Systematic Theology)

성서적 계시 및 성서의 영감 문제를 연구하고 신론, 기독교론, 성령론, 인간론과 구원론, 종말론의 교리를 조직적으로 연구한다.

* 구약역사서 (Old Testament History)

역사서(여호수아, 사사기, 룻기, 사무엘서, 열왕기, 역대기, 에스라-느헤미야, 에스더)를 검토하고 분석하며 성경 이야기와 역사기록, 특성, 전체주제, 역사 및 해석학을 연구한다.

* 재활상담 (Rehabilitation Counseling)

질병의 예방, 치료, 재활에 걸치는 전반적인 상담을 학습한다.

* 가족발달 (Family Development)

발달에 있어 인간의 영역 중에서는 가족발달에 중점을 두며, 이러한 가족의 발달과정에서 어떠한 변화와 특별한 현상은 무엇인지에 대해 연구한다.

* 가정회복과치유사역 (Family Healing and Family Ministry)

가정사역의 이론과 실제에 대한 과목으로 크리스천 가정의 위기와 문제를 극복할 수 있는 가정사역적 접근을 연구한다.

* 바울서신 (The Pauline Epistle)

최근의 바울서신 연구 동향을 고찰하며 바울의 각 서신에 나타나고 있는 신학의 중심 주제와 내용에 관하여 연구한다.

* 시가·지혜서 (Theology of the Poetical Books, Wisdom Books)

구약성경의 시가서에 해당하는 시편, 잠언, 전도서, 아가, 예레미야 애가 그리고 지혜서에 해당하는 욥기, 잠언, 전도서, 그리고 시편의 성격, 목적, 형태, 그리고 신학적 메시지를 다룬다.

* 세계교회사 (History of Christian Church)

세계교회사 개관으로서 예수 그리스도의 몸인 교회가 지난 2천년 동안 어떻게 형성 발전되어 왔는지를 살펴보고 교회가 증언하는 교회 역사의 명암이 오늘의 교회 현실에 어떻게 비쳐지고 있는지를 조명한다. 역사를 궁극적으로 이끄시는 하나님의 구속사적 섭리의 역동적인 추진 매개체인 교회 역사 이해를 통해 나의 영적 도전을 새롭게 하는 계기가 되고자 한다.

* 아동발달 (Child Development)

발달에 있어 인간의 영역 중에서는 아동발달에 중점을 두며, 이러한 아동의 발달과정에서 어떠한 변화와 특별한 현상은 무엇인지에 대해 연구한다.

* 설교신학 (Preaching theology)

하나님의 말씀을 성경을 통해 해석하고 이를 설교를 통해 전달하는 신학적 원리와 실천을 연구하는 학문으로, 성경 본문의 의미를 정확히 파악하고 오늘 날의 청중에게 적절하게 적용하여 삶의 변화를 이끌어내는 방법에 대하여 연구한다.

* 히브리어 (Hebrew)

구약성경의 원어인 히브리어 기본 문법 및 구문을 익히게 하며 이로써 히브리어 구약성경 본문을 읽을 수 있도록 하고, 해석의 방법을 터득하게 한다.

* 오순절신학 (Pentecostal Theology)

오순절신학은 무엇이며 그 오순절 신학이 표방하는바 구체적인 내용들은 무엇인지 신학적 관점에서 조명한다.

* 현대사회와기독교윤리 (Modern society and Christian ethics)

성서적 세계관을 통해 기독교인이 삶 속에서 부딪치며 경험하는 주요 이슈들에 대한 바른 해석과 문제해결 능력을 배양한다.

* 청소년활동 (Youth Activity)

청소년활동의 기본 요소를 이해하고 청소년지도자로서 갖추어야 할 제반지식을 익혀 청소년활동이 현장에서 어떠한 효과가 있는지를 파악한다. 청소년활동이 가지는 교육과의 관계를 고찰하며 그를 통해 청소년활동의 교육적 발전 방향과 현장에서의 적용 방법을 탐색한다.

* 놀이치료 1, 2 (Play Therapy 1, 2)

놀이를 통해서 아동이 자신의 감정이나 사고, 경험, 행동 등을 탐색하고 놀이도구를 통해 아동이 충분히 표현할 수 있도록 하는 치료 기법에 관하여 배우고 터득한다.

* 상담심리와매체상담 (Counseling Psychology and Medium Counsel)

상담에 대한 심리적인 부분을 익히며, 실제 상담현장에서 사용되고 있는 다양한 매체들을 배우고 익힘에 목적이 있다.

* 헬라어 (The Basic of New Testament Greek)

신약성경 연구의 기본이 되는 헬라어의 기본 문법을 연구하여 신약성경에 사용된 기초적 어휘와 문법을 익히고 신약원전 강해설교 방법을 터득하게 한다.

* 예언서 (Prophetic Book of O.T)

최근 예언서 연구의 동향을 파악하고 각 예언서의 신학적 메시지를 이해함으로써 21세기 한국교회를 위하여 예언서를 설교할 수 있도록 돕는다.

* 세계오순절운동사 (History of the World Pentecostal Movement)

초대교회 형성의 배경이 되었던 오순절 사건을 다양한 관점에서 재해석하여 오순절운동이 지닌 신학적 역동성을 찾고자 한다. 이를 위해 요엘의 이른 비와 늦은 비의 메타포를 통해 오순절 운동의 역사를 초대교회와 현대교회에 초점을 두어 그 신학적 함의를 발견하여 이에 따른 오순절 운동의 성격을 규명한다.

* 크리스천리더십 (Christian Leadership)

기독교인의 삶의 현장에서 발생하는 다양한 현대적 이슈들에 대하여 성경적 관점에 근거한 기독교윤리적 대안을 수립하고 이를 그리스도인의 삶에서 실천할 수 있는 역량을 제고한다.

* 장애아동의이해 (Handicapped Child Understanding)

한국의 장애 아동들이 처해있는 상황과 현실에 대해 자각하고, 이들을 위한 치료와 시행되는 사업에는 어떠한 것들이 있으며, 훗날 장애아동들을 마주했을 때 어떻게 돌볼 수 있는가에 대한 이론을 학습한다.

* 청소년심리및상담 (Youth Psychology and Counseling)

청소년의 기본적인 심리에 대해 탐구하고 그들의 문제를 해결하는데 도움을 주기 위한 어떠한 상담을 진행할 것인가에 대한 이론을 학습 및 연구한다.

* 심리진단과평가 (Psychological Diagnosis and Evaluation)

현장에서 정신과적 면담과 함께 진단을 내리기 위해 심리학적 검사하는 법을 학습하며, 이를 바탕으로 진단 및 평가를 진행한다.

* 이스라엘역사 (The History of Ancient Israel)

본 과목에서는 성서고고학의 기본적 지식과 이해를 바탕으로 성서역사의 문헌적 기록을 검토 고찰함으로써 성서시대의 삶을 객관적이고 입체적이며 보다 깊이 있게 인식하는 데 목적을 둔다.

* 실천신학개론 (Introduction to Practical Theology)

실천신학의 제 분야에 대한 이론과 목회적 실천을 통합적으로 조명하여 이해하며, 현대사회에서 부각되는 교회의 공적 책임의 수행방안을 증진한다.

* 설교학 (Homiletics)

설교에 필요한 다양한 것들을 배우는 것으로 설교자의 기본자세나 소양, 설교 본문을 만드는 법 등 설교에 대한 실제적인 것들을 알아본다.

* 목회상담학 (Pastoral Counseling)

목회상담의 본질과 요인 및 방법을 분석하고 목회상담의 유형들을 사례별로 연구한다.

* 기독교세계관과이단 (Christian Worldview and Heresy)

성경의 가르침에 기반한 기독교세계관 및 신앙의 본질에 대한 이해를 바탕으로 이단의 실태와 주장을 살펴보고, 이를 분별하여 온전한 신앙적 삶을 살도록 하는 지침을 제공한다.

* 종교개혁사 (History of the Reformation)

교회 역사의 가장 중대한 분수령이 되었던 종교개혁의 배경, 원인, 선구자, 핵심 인물, 사상과 신학, 영향과 오늘의 반성에 이르기까지 종교개혁에 대한 구체적인 이해를 넓히는데 목표를 둔다.

* 기독교교육 (Christian Education)

기독교의 본질적인 세계관(신앙관)을 기반으로, 교육이론의 제 분야에 대한 이해를 증진하고, 신앙생활 및 사역을 통해 그러한 이해를 실현(실천)할 수 있는 역량을 제고한다.

* 예배학 (Worship)

기독교 예배와 성례(성찬과 침례)의 신학적 의미를 고찰하고 이와 관련된 다양한 이론들을 살펴볼 것이다. 본 강의에서 학생들은 개교회를 방문, 예배에 직접 참석해보기도 하고 교회 절기 중 하나를 선택해 그 절기에 맞는 예배 순서를 직접 구성해보고 그 예배 순서가 갖는 신학적 의미를 작성한다.

* 교단헌법 (Denominational Constitution)

교단의 정치와 행정역사를 올바르게 이해하고 관련된 법 규정을 학습하여 실무에 활용함과 더불어 장차 총회의 회원으로서 의무와 권리를 올바르게 행사하는 데 있다.

* 교단역사 (The History of the Assemblies of God of Korea)

한국오순절운동의 역사와 기독교대한하나님의성회(기하성)의 역사를 개괄하고 중심적인 인물과 사건들을 살펴봄으로써 미래의 기하성 교단 목회자들이 교단 역사를 이해하고 교단에 대한 긍심을 갖게 한다.

* 트라우마가족치료 (Trauma Family Therapy)

가족심리학을 전제로 가족의 역동을 이해하고 가족 트라우마가 가진 패턴을 연구, 가족문제에 대한 관점의 변화를 갖는다.

* 성격심리학 (Personality Psychology)

성격에 관하여 연구하는 학문. 심리학의 한 분야이다. 성격의 개념, 성격의 형성과 발달, 성격의 측정과 진단, 성격의 신경 생리학적 기초, 이상 성격의 교정, 주변 과학과의 관계 등을 연구한다.

* 학습심리학 (Learning Psychology)

인간과 동물은 환경에 적응하고 환경을 다루기 위해 행동을 학습하게 된다. 이런 학습과정에 대한 이론을 이해하고 응용한다.

* 환경신학 (Theology of the Environment)

최근의 사회적 이슈 가운데 하나인 생태와 환경 문제에 대해 성경적, 신학적 관점에서 접근하여 연구한다.

* 현대교회사 (Modern Church History)

근대 이후 현대 교회사 안에서 이루어진 신학과 사상을 고찰하고 근대 이후 현대 교회역사 안에서 일어난 각종 문제들에 대한 흐름을 파악하고 21세기 신학과 목회에 도움을 얻고자 한다.

* 현대신학 (Modern Theology)

현대신학(근대신학)은 계몽주의로 촉발된 현대성의 영향을 받는 관계 또는 그것에 대한 반작용의 역사적 맥락 속에서 형성되고 발전되어 왔다. 따라서 현대성의 관점에서 현대신학의 주제와 쟁점들이 무엇이었는지를 하나씩 검토하고 여러 신학자들의 신학 방법론을 비판적으로 검토하며 연구한다.

* 상담심리학 (Counselling Psychology)

상담에 대한 전반적인 개념과 상담자와 내담자의 상담관계, 각 이론들, 상담과정을 실제로 살펴보고 상담자로서 알아야 할 기본적인 지식과 소양을 배운다.

* 일반서신 (General Epistles)

일반서신(야고보, 베드로전후서, 요한 1,2,3서 그리고 유다서)의 전체적인 내용을 당시 사회에 비추어 해석하고, 이를 현대교회와 개인의 신앙생활에 적용하기 위한 연구를 한다.

* 현대사회와종교 (Modern society and Religion)

현대사회에서 종교와 관련한 정치, 경제, 사회, 문화 분야의 주요이론인 정교분리, 세속화이론, 종교시장론, 뉴에이지, 대중문화, 4차 산업혁명 시대의 종교와 과학의 관계, 창조론과 진화론 등 이론 및 현상 대하여 조명하고 고대종교로부터 현대종교에 이르는 종교의 역사와 발전을 설명한다.

* 현대사회와커뮤니케이션 (Contemporary Society and Communication)

21세기의 시대적 변화에 대한 탐구와 이러한 특징을 반영하고 대응하는 방법을 커뮤니케이션(공감의 설교) 중심으로 살펴보고 삶의 현장에 적용한다.

* 영산목회실습 (The Practice for Ministry of Youngsan)

영산 목회의 성격과 과제를 논의하고 목회현장에서 일어나는 다양한 문제점을 분석 검토하여 다원화된 사회에서의 목회 모델과 가능성을 제시하고 이를 비판적으로 분석함으로써 실제 목회사역에서 선택의 객관적인 안목을 넓힌다.

2026학년도 간호학과 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

간호학과 인재상

변화를 주도하고 세상과 소통하는
섬김의 간호전문인

- 기독교적 가치관을 겸비한 간호전문인
- 건강문제를 비판적, 창의적으로 해결하는 간호전문인
- 글로벌 리더십을 갖춘 봉사하는 간호전문인

간호학과 교육목적

- 기독교 정신을 바탕으로 개인, 가족, 지역사회의 질병예방, 건강증진, 회복 및 안녕을 실현하기 위해 과학적 간호실무지식과 기술, 나눔, 섬김의 자세를 배양하며, 기독교 신앙 및 학문, 간호능력을 겸비한 세계적 경쟁력을 갖춘 전문 간호인력 양성

간호학과 교육목표

- 대상자에 대한 통합적 이해를 바탕으로 전인간호를 수행한다.
- 대상자 및 보건의료인과 효율적인 의사소통을 통해 상호협력한다.
- 기독교 정신과 법에 근거한 윤리의식 및 전문직관을 확립하고 실천한다.
- 비판적사고와 임상적 추론을 통해 근거기반간호를 적용한다.
- 보건의료 관련 지식 정보화 능력을 갖춘다.
- 보건의료 현장에서 세계화 역량을 갖추어 섬김의 글로벌리더십을 발휘한다.
- 대상자의 건강관리를 위하여 안전과 질 향상 원리를 적용한다.

간호학과 프로그램 학습성과 (Program Outcome : PO)

- 다양한 교양지식과 전공지식을 통합적으로 실무에 적용한다.
- 임상 추론을 통해 간호상황에 적합한 근거기반 간호를 제공한다.
- 건강증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀과 협력하여 인구집단 건강을 관리한다.
- 간호실무의 법적, 윤리적 기준과 전문직 표준을 이해하고 간호실무에 적용한다.
- 안전과 질향상 원리를 이해하여 간호실무에 적용한다.
- 기독교적 가치관에 근거한 섬김의 글로벌 리더십을 발휘한다.
- 대상자의 건강관리에 정보통신과 최신 보건의료기술을 활용한다.

간호학과 전공능력

전공능력명	정의
창의적 사고능력	- 능동적이고 유연한 사고를 통해 미래를 기획하고, 다양한 경험과 지식을 통합적으로 활용하여 새로운 것을 생각해 내는 능력
통합적용 능력	- 전인간호제공을 위한 교양 및 전공지식 간호술의 통합적용 능력
비판적 사고능력	- 논리 및 추론적 사고로 복합적인 과업을 분석 및 판단을 통해 체계적으로 수행할 수 있는 능력
의사소통 능력	- 타인의 의견을 경청하며 존중하고, 자기생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력
상황해결능력	- 다양한 지식·정보·기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력
섬김·나눔의 리더십	- 기독교 정신을 바탕으로 인간에 대한 공감과 이해, 삶의 의미와 가치를 함양하여 글로벌 섬김의 리더십을 발휘하는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 간호학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공*을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

*다전공으로 이수 불가, 심화전공 없음

• 간호학과 요건(세부 요건 : 간호학과 운영 내규 참조)

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
132	16	10	4	30	18	70	14	102	-

- ② 졸업논문 Pass
- ③ 졸업고사(이론) Pass
- ④ 졸업고사(실기) Pass
- ⑤ 토익 700점 이상

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도



변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 간호 전문인
간호학과 전공 교육과정 로드맵

	Level I 지식탐구	Level II 적용	Level III 통합
4-2		간호관리학 II, 보건의료법규, 성인건강 간호학 V	간호 관리학실습, 통합 임상실습, 성인건강 종합실습, 지역사회 간호학 II, 지역사회 간호학실습 II, 통합시뮬레이션 실습 II
4-1		간호관리학 I, 성인건강 간호학 IV, 성인건강 간호학실습 III, 아동 간호학 III, 지역사회 간호학 I, 지역사회 간호학실습 I, 간호정보학, 중환자간호	노인간호학, 노인 간호학실습, 정신건강 간호학 III, 통합시뮬레이션 실습 I
3-2		성인건강 간호학 III, 성인건강 간호학실습 II, 아동 간호학 II, 아동 간호학실습, 여성건강 간호학 III, 정신건강 간호학 II, 정신건강 간호학실습 II, 간호정책과 리더십, 환자안전	
3-1		성인건강 간호학 II, 성인건강 간호학실습 I, 아동 간호학 I, 여성건강 간호학 II, 여성건강 간호학실습, 정신건강 간호학 I, 정신건강 간호학실습 I, 국제간호이슈, 보건프로그램 개발및평가	
2-2	건강상담과 심리, 임상약리학, 기본간호학 II, 기본간호학 실습 II, 비판적사고와 간호과정, 응급재해간호	성인건강 간호학 I, 여성건강 간호학 I, 영양과식이	
2-1	병리학, 인간관계와 의사소통, 간호윤리, 기본간호학 I, 기본간호학 실습 I, 건강사정, 보건의사소통		
1-2	다문화사회의 이해, 인체생리학		
1-1	인간성장과 발달, 인체해부학, 간호학개론		

간호학과 졸업요건

- 8학기 이상 등록
- 재플 6학기 이상 이수
- 사회봉사 졸업 인증
- 토익 700점 이상 취득
- 졸업이수학점 충족
- 졸업논문 Pass
- 졸업고사(이론) Pass
- 졸업고사(필기) Pass

진로 및 취업분야

- 의료기관
- 노인 요양 기관
- 의학 및 간호학 연구소 연구원
- 정부산하 보건관련 기관 (질병관리청, 건강보험공단, 심사평가원 등)
- 보건직, 간호직 공무원
- 국제간호사
- 간호장교
- 창업

비교과 프로그램

- 학과적응 프로그램 : 신·편입생 수강신청 오리엔테이션, 프로그램 학습성과 설명회, 짝선후배 Mentoring Program 결과보고서 시상식
- 직업적응 프로그램 : 4학년 취업준비 프로그램, 임상실습 오리엔테이션 및 선후배 격려식, 교직원 및 재학생을 위한 건강검진 축제, 특강, 의료기관 현장견학 해부학 실습, 간호학과 「Home Coming Day : 선후배간담회」
- 기타 : 학술제, BLS Provider 자격증 취득 프로그램, 나이팅게일 선서식, 졸업인증제-사회봉사, 영어, 졸업이론시험, 졸업실기(핵심간호술)시험

전공기초, 전공필수, 전공선택, 비교과프로그램

◆ 교과 교육과정

학년	1학기											
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	간호학 개론	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	창의적사고능력	
	전기	인체해부학	3	이론	3	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전기	인간성장과 발달	2	이론	2	0	상대	-	-	의사소통 능력	섬김·나눔의리더십	
2	전기	병리학	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전기	인간관계와 의사소통	2	이론	2	0	상대	-	-	의사소통 능력	섬김·나눔의리더십	
	전필	기본간호학 I	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	기본간호학실습 I	1	실습	0	2	절대	-	-	상황해결능력	비판적 사고능력	
	전필	간호윤리	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	상황해결능력	
	전선	건강사정	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	보건기사소통	2	이론	2	0	상대	-	-	의사소통 능력	상황해결능력	
	전필	성인건강간호학 II	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
3	전필	성인건강간호학실습 I	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	여성건강간호학 II	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	여성건강간호학실습	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	비판적 사고능력	
	전필	정신건강간호학 I	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	의사소통 능력	
	전필	정신건강간호학실습 I	1	실습	0	3	절대	-	-	상황해결능력	의사소통 능력	
	전필	아동간호학 I	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	보건프로그램개발 및 평가	2	이론	2	0	상대	-	-	창의적 사고능력	의사소통능력	
	전선	국제간호이슈	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	상황해결능력	
4	전필	성인건강간호학 IV	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
	전필	성인건강간호학실습 III	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	정신건강간호학 III	1	이론	1	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
	전필	아동간호학 III	1	이론	1	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	지역사회간호학 I	3	이론	3	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	지역사회간호학실습 I	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	노인간호학	1	이론	1	0	상대	-	-	비판적 사고능력	의사소통능력	
	전필	노인간호학실습	1	실습	0	3	절대	-	-	상황해결능력	섬김·나눔의리더십	
	전필	간호관리학 I	1	이론	1	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	통합시뮬레이션실습 I	1	실습	0	2	P/NP	-	-	통합적응 능력	상황해결능력	
	전선	중환자간호	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
	전선	간호정보학	2	이론	2	0	상대	-	-	창의적 사고능력	의사소통능력	

학년	2학기											
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	인체생리학	3	이론	3	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전기	다문화 사회의 이해	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	의사소통능	
2	전기	임상약리학	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전기	건강상담과 심리	2	이론	2	0	상대	-	-	의사소통 능력	섬김·나눔의리더십	
	전필	기본간호학Ⅱ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	기본간호학실습Ⅱ	1	실습	0	2	절대	-	-	상황해결능력	비판적 사고능력	
	전필	성인건강간호학Ⅰ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
	전필	여성건강간호학Ⅰ	1	이론	1	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	비판적사고와 간호과정	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	영양과 식이	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전선	응급재해 간호	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	상황해결능력	
	전필	성인건강간호학Ⅲ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
3	전필	성인건강간호학실습Ⅱ	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	여성건강간호학Ⅲ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	정신건강간호학Ⅱ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	의사소통능력	
	전필	정신건강간호학실습Ⅱ	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	의사소통능력	
	전필	아동간호학Ⅱ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	아동간호학실습	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	비판적사고능력	
	전필	간호학연구	2	이론	2	0	상대	-	-	창의적 사고능력	비판적 사고능력	
	전선	간호정책과 리더십	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	비판적사고능력	
	전선	환자안전	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	성인건강간호학Ⅴ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
4	전필	성인건강종합실습	1	실습	0	3	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	지역사회간호학Ⅱ	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	상황해결능력	
	전필	지역사회간호학실습Ⅱ	1	실습	0	3	절대	-	-	상황해결능력	통합적응능력	
	전필	간호관리학Ⅱ	2	이론	2	0	상대	-	-	섬김·나눔의리더십	상황해결능력	
	전필	간호관리학실습	2	실습	0	6	절대	-	-	섬김·나눔의리더십	통합적응능력	
	전필	보건의료법규	2	이론	2	0	상대	-	-	비판적 사고능력	통합적응능력	
	전필	통합임상실습	2	실습	0	6	절대	-	-	상황해결능력	비판적사고능력	
	전선	통합시뮬레이션실습Ⅱ	1	실습	0	2	P/NP	-	-	통합적응 능력	상황해결능력	

◆ 간호학과 교과목 개요

* 간호관리학 I (Nursing Management I)

간호조직의 목표를 달성하기 위한 간호과정 및 관련 이론을 이해하고 간호관리 실무에 필요한 의사결정, 시간관리, 목표관리, 조직화, 조직문화 등을 학습하여 효율적인 간호관리 능력을 기른다.

* 간호관리학 II (Nursing Management II)

간호조직의 목표를 달성하기 위해 리더십, 동기부여, 인적자원관리, 질관리, 마케팅 등 간호관리기술을 습득하여 효율적인 간호관리 능력을 기른다.

* 간호관리학실습 (Nursing Management Practice)

간호관리 과정 및 기술에 대한 학습을 바탕으로 간호단위를 대상으로 기획, 조직, 인사, 지휘, 통제의 간호관리 과정 및 감염관리, 물품관리 등 단위관리를 과학적이고 체계적인 과정을 통해 분석, 평가한다.

* 간호윤리 (Nursing Ethics)

윤리 발달의 이론적인 기초와 생명윤리의 원리, 간호사의 윤리관 등에 대한 학습을 통해 현대사회의 윤리적, 법적, 전문직 이슈에 대한 간호사로서의 올바른 가치관을 정립한다.

* 간호정보학 (Nursing Informatics)

간호실무, 교육, 행정, 임상에서의 정보시스템의 필요성 및 원리, 방법 및 의료분에서 활용되고 있는 인공지능, 전문가시스템, 의사 결정지원시스템에 대해 학습하여 세계적 간호정보시스템을 활용할 수 있는 능력을 기른다.

* 간호정책과리더십 (Policy in Nursing and Leadership)

급변하는 보건 의료 환경 속에서 보건 의료 정책과 간호 관련 정책의 변화를 살펴보고, 간호전문직로서의 리더십을 발휘하는 데 필요한 자질과 역량을 함양한다.

* 간호학개론 (Introduction of Nursing science)

간호학 입문학문으로 간호의 역사적 배경과 간호의 철학적 개념 및 인간, 건강, 환경, 간호에 대한 이해를 통해 현대간호의 가치, 역할을 학습하고 시대적 변화에 맞춘 전문직 간호의 가치관과 태도를 함양한다.

* 간호학연구 (Nursing Research)

간호연구를 수행하는 데 필요한 연구문제, 연구 설계, 자료수집, 통계프로그램을 이용한 자료 분석 및 결과 해석, 보고서 작성 등 연구과정에 대한 체계적인 학습을 통해 간호연구논문을 진행할 수 있는 능력을 기른다.

* 건강사정 (Health Assessment)

대상자의 건강 상태를 판단하기 위한 신체검진 방법과 관련한 이론적 지식을 습득하여 건강사정을 할 수 있는 능력을 기른다.

* 건강상담과심리 (Counselling and psychology of Health)

인간에 대한 심리적 이해 및 면접, 상담 기법 등에 대한 학습을 통해 대상자의 건강 상담을 효율적으로 진행할 수 있는 능력을 기른다.

* 국제간호이슈 (International Nursing Issue)

국제적인 관점에서 최근 간호계의 건강 관련 이슈 및 쟁점, 정책에 대해 학습하고 이를 통해 국제 사회에서 갖추어야 할 정책 전망과 다양한 대상자를 간호할 수 있는 역량을 기른다.

* 기본간호학 I, II (Fundamental Nursing I, II)

인간의 기본육구의 개념에 대한 이해를 기반으로 대상자 건강을 유지, 증진하는데 필요한 과학적 지식과 원리를 학습하고, 간호 실무에 안전하고 숙련된 간호방법을 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 기본간호학 실습 I, II (Fundamental Nursing Practice I, II)

대상자 건강을 유지, 증진하는데 필요한 과학적 지식과 원리를 기반으로 하여 안전하고 숙련된 기본 간호 술기를 대상자에게 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 노인간호학 (Gerontological Nursing)

인간의 노화에 따른 신체적, 정신적, 심리적, 사회적 변화에 대한 지식과 노화에 따라 발생할 수 있는 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 노인대상자에게 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 노인간호학실습 (Gerontological Nursing Practicum)

노인 대상자의 다양한 건강문제를 확인하고 해결하기 위하여 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 노인 간호를 수행한다.

* 다문화사회의이해 (Understanding of Transcultural Society)

동서양의 다양한 문화 현상을 개괄적으로 이해하고, 다문화 사회의 인간에 대한 이해를 바탕으로 다양한 대상자와 의사소통할 수 있는 국제적 간호전문가로서의 자질과 역량을 함양한다.

* 병리학 (Pathology)

질병의 발생원인, 기전, 경과 및 합병증 등 전반적인 질병의 진행에 대한 기초지식을 습득하여 인체의 각 계통별 질환의 특성을 이해할 수 있는 능력을 기른다.

* 보건프로그램개발및평가 (Health Program Development and Evaluation)

보건프로그램의 전반적인 기획과정을 통해 보건교육 전략, 교육자료 개발 및 활용, 실행, 그리고 평가에 대한 능력을 함양한다.

* 보건의료법규 (Law of Medical and Health Care)

간호사로서 올바른 간호행위를 제공하기 위한 간호와 관련된 보건의료법규의 유형을 확인하고 각 법률의 법, 시행령, 시행규칙 등을 법적 기준을 학습한다.

* 보건의사소통 (Health Communication)

의료현장에서 대상자 건강증진을 위해 의료진, 대상자, 지역사회와 의사소통할 수 있는 지식과 전략을 습득하여 효율적 의사소통을 통해 대상자와 인구 집단의 건강을 관리할 수 있는 능력을 기른다.

* 비판적사고와간호과정 (Critical thinking and Nursing process)

대상자의 건강문제 해결 및 증진을 위해 비판적 사고의 중요성, 방법 등에 대해 학습하고 이를 토대로 간호사정, 간호진단, 간호계획, 수행, 평가에 대한 지식을 습득하여 대상자에게 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학 I (Adult Health and illness Nursing I)

면역계, 혈액계, 내분비계 장애를 지닌 성인대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학 II (Adult Health and illness Nursing II)

호흡기 장애 및 종양계 장애를 지닌 성인 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학 III (Adult Health and illness Nursing III)

소화기계, 근골격계 장애를 지닌 성인 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학 IV (Adult Health and illness Nursing IV)

신경계, 순환기계 장애를 지닌 성인 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호 과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학 V (Adult Health and illness Nursing V)

비뇨 생식기계, 감각기계 장애를 지닌 성인 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 성인건강간호학실습 I (Adult Health and illness Nursing Practicum I)

내과계 문제를 지닌 성인 대상자를 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 성인건강간호학실습 II (Adult Health and illness Nursing Practicum II)

외과계 문제를 지닌 성인 대상자를 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 성인건강간호학실습 III (Adult Health and illness Nursing Practicum III)

중증질환을 지닌 성인 대상자를 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 성인건강종합실습 (Adult Health Nursing Synthesis Practicum)

임상현장에서 성인 대상자의 건강문제를 이해하고 습득한 지식, 기술, 태도를 통합하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 아동간호학 I (Child Health Nursing I)

신생아기부터 학령전기까지 각 발달단계의 성장과 발달을 도모하고 그 시기에 발생할 수 있는 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 아동간호학 II (Child Health Nursing II)

학령기부터 청소년까지 각 발달단계의 성장과 발달을 도모하고 그 시기에 발생할 수 있는 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 아동간호학 III (Child Health Nursing III)

생애과정 중 아동기 발달단계의 성장과 발달을 도모하고 그 시기에 발생할 수 있는 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 아동간호학실습 (Child Health Nursing Practicum)

신생아기부터 청소년기 대상자에게 발생할 수 있는 건강문제를 해결하기 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 여성건강간호학 I (Maternity Health Nursing I)

여성의 성 특성과 관련하여 생애주기에 따라 경험하게 되는 임신, 분만, 산욕에 따른 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 여성건강간호학 II (Maternity Health Nursing II)

고위험 임신부 및 생애주기에 따른 여성의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득하여 과학적이고 체계적인 간호 과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 여성건강간호학 III (Maternity Health Nursing III)

생애주기에 따른 여성의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 여성건강간호학실습 (Maternity Health Nursing Practicum)

임신, 분만, 산욕기 전 과정 및 고위험 산부 또는 부인과적 질환을 지닌 대상자의 건강문제를 확인하고 해결하기 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 영양과식이 (Nutrition and Diet)

영양의 기초원리, 생의 주기별 영양과 관련되어 발생하는 건강문제 및 관리, 식이요법에 대해 학습한다.

* 응급재해간호 (Emergency and Disaster Nursing)

긴급하게 발생하는 응급재해에 대한 간호 및 응급조치를 위한 응급처리를 학습하고 이에 예상치 못한 재해가 발생했을 때 대처할 수 있는 능력을 기른다.

* 인간관계와의사소통 (Human Relationship and Communication)

인간관계의 중요성 및 방법, 의사소통에 관한 이론 및 의사소통 방안들을 학습하고 훈련하여 대상자에게 다양한 촉진적인 의사소통 기법을 적용하여 효율적인 인간관계 형성과 치료적인 관계를 형성할 수 있는 능력을 기른다.

* 인간성장과발달 (Human Growth and Development)

생애 주기에 따른 인간의 성장과 발달 단계별 특징을 이해하고 각 발달단계에 따른 건강문제를 확인하고 건강 증진 방안에 대해 이해한다.

* 인체해부학 (Human Anatomy)

인체의 각 기관의 구조를 학습하여 대상자 건강문제와 간호를 이해하는데 기초 지식을 갖춘다.

* 인체생리학 (Human Physiology)

인체의 각 기관의 생리적 기능과 조절기전을 학습하여 대상자 건강문제와 간호를 이해하는데 기초 지식을 갖춘다.

* 임상약리학 (Clinical Pharmacology)

임상현장에서 사용하는 약물의 유형에 따른 작용기전, 부작용, 독성, 간호 시 주의사항에 대한 지식을 습득하여 임상현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 정신건강간호학 I (Psychiatric Health Nursing I)

정신건강과 정신질환에 따른 역동을 이해하고 치료적 의사소통, 정신건강복지법에 대한 지식, 태도, 기술을 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 기초능력을 기른다.

* 정신건강간호학 II (Psychiatric Health Nursing II)

각종 정신질환에 따른 역동을 이해하고 정신요법, 환경요법, 인지 행동요법, 약물요법 등에 대한 지식, 태도, 기술을 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 전인간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 정신건강간호학 III (Psychiatric Health Nursing III)

개인, 가족, 지역사회 의 정신건강을 유지, 증진, 회복하고 정신질환을 예방하며 재활을 도울 수 있는 간호수행능력을 기른다.

* 정신건강간호학실습 I (Psychiatric Health Nursing Practicum I)

대상자의 심리, 정서적 건강문제를 확인하고 해결하기 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 정신건강간호학실습 II (Psychiatric Health Nursing Practicum II)

정신질환자의 건강문제를 확인하고 회복을 촉진시키고 예방하기 위해 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

* 중환자간호 (Intensive Nursing Care)

임상현장에서 집중적인 건강문제를 가지고 있는 대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 기른다.

* 지역사회간호학 I (Community Health Nursing I)

지역사회의 적정기능 수준을 향상시키기 위하여 지역사회 간호사업을 제공하는데 필요한 보건의료체계, 지역사회 간호과정, 지역사회 대상자, 이론 등 지역사회 의 건강문제를 해결할 수 있는 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 지역사회간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 지역사회간호학 II (Community Health Nursing II)

공공보건조직, 모자보건, 인구 및 가족계획, 질병 역학, 산업보건, 학교보건을 수행하기 위한 지식, 기술, 태도를 습득하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 지역사회간호를 수행할 수 있는 능력을 기른다.

* 지역사회간호학실습 I (Community Health Nursing Practicum I)

보건의료전달체계와 지역사회의 사회, 문화, 환경적 특성에 대한 이해를 바탕으로 지역사회의 건강문제를 확인하고 해결하기 위하여 과학적이고 체계적인 간호과정을 통해 지역사회간호를 수행한다.

* 지역사회간호학실습 II (Community Health Nursing Practicum II)

학교인구, 산업장 인구, 지역사회의 특수 집단의 건강사정을 통해 건강문제를 확인하고 해결하기 위한 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 프로그램을 계획, 수행, 평가를 수행한다.

* 통합시뮬레이션실습 I, II (Integrated Nursing Simulation Practicum I, II)

본 과목은 최첨단 시뮬레이션 기법을 기반으로 가상의 임상사례를 통해 종합적이고 체계적인 전문 간호지식, 기술, 태도 등을 활용하여 간호문제를 해결해보는 과정으로 이를 통해 간호문제해결능력을 함양한다.

* 통합임상실습 (Integration of Nursing Practice)

아동, 여성, 노인 대상자의 건강문제를 이해하고 습득한 지식, 기술, 태도를 통합하여 임상현장에서 과학적이고 체계적인 간호과정을 적용하여 전인간호를 수행한다.

2026학년도 미디어커뮤니케이션전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

미디어커뮤니케이션전공 인재상

스마트미디어 시대의 창의적 콘텐츠 기획·제작 능력을 갖춘 전문가로서
창조, 섬김, 봉사하는 원스톱형 인재

미디어커뮤니케이션전공 교육목표

- 미디어커뮤니케이션전공은 스마트미디어시대와 글로벌시대를 이끌어 갈 전문역량과 실무 능력을 갖춘 미디어콘텐츠 전문가 양성을 교육 목표로 한다.
- 미디어영상 트랙에서는 신문방송학 이론 학습을 바탕으로 미디어 현상을 분석하고 발전방향을 모색함으로써 언론·방송인에게 요구되는 제반 커뮤니케이션 능력을 배양한다. 또한 글로벌시대에 부응하는 범세계적 미디어문화현상의 대응능력을 함양하고, 언론·방송인으로서 사회와 이웃에 기여하는 섬김과 나눔의 역량을 기른다.
- 광고홍보 트랙에서는 광고 및 마케팅 커뮤니케이션의 이론적 기초는 물론 광고PR캠페인의 기획/제작 실무 능력을 체계적으로 교육하여 현장에 강한 실용적 인재를 육성한다. 또한 스마트미디어 시대를 리드하는 스마트 멀티플레이어로서 창의적인 문제 해결을 위한 원-스톱형 광고홍보전문가를 배출한다.

미디어커뮤니케이션전공 전공능력

전공능력명	정의
커뮤니케이션	- 타인의 의견을 경청하며 존중하고, 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현 전달하는 능력
미디어 문제해결	- AI 시대 미래 미디어 환경, 사회와 비즈니스의 변화를 이해하고 미디어 콘텐츠와 광고캠페인으로 주어진 상황의 문제해결을 제시할 수 있는 자질을 양성
AI 콘텐츠와 광고 제작	- AI 시대 콘텐츠와 광고 마케팅의 전 과정을 인공지능과 미디어 특성을 활용하여 기획 제작할 수 있는 역량 양성

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 문학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 미디어커뮤니케이션전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	15	24	45	30

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
3	12	27	42	3	9	9	21

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점
 - 다전공학점 : 최소전공학점에 더하여 추가적으로 채워야 할 전공학점 다전공 중 1개 전공 선택 필수
(융복합/융복합자기설계전공은 별도의 교육과정 참조)
 - 복수/부전공학점 : 타학과 학생이 본 학과의 복수/부전공 이수시 필요한 학점
- ② 전 학년 평균평점이 1.50 이상
 - ③ 캡스톤디자인 과목 심사통과(평가회의를 통해 통과 여부 결정)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	전공트랙	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
커뮤니케이션	전공일반 (공통)	창의력과 이야기구성 세미나	아나운싱과 내레이션	시나리오실습	OTT시대의 미디어 비평	웹 3.0과 미디어산업				기자, VJ, 편집자, 아나운서, 웹기획자, 웹관리자, 홍보기획자, 홍보관리자, 작가, 광고 홍보 대행사 AE, PD, 카피라이터, 크리에이티브 디렉터, 디지털미디어 회사, 기업 및 기관 홍보 및 마케팅부서 담당자, 인터넷 광고회사 등	멀티미디어 자격증, 스마트 멀티미디어 전문가 자격증, 챗GPT 인공지능 지도사 자격증, 미래지도사 자격증, 미래예측 전략전문가 자격증, 빅데이터 분석사 자격증, SNS마케팅 전문가 자격증, 광고기획 전문가자격증
		커뮤니케이션입문	PR개론	포토저널리즘	저널리즘의 이론과 실천	K-콘텐츠와 대중문화					
		광고학입문	전공탐색세미나	광고기획과 브랜드전략		카피라이팅					
미디어 문제해결				미디어와사회	영상편집기초 SKILL	영상편집활용 SKILL	디지털 광고PR기획	스마트콘텐츠 제작실습			
					미디어콘텐츠기획		미디어 리터러시 교육	광고프리젠테이션			
					영상촬영실습		소비자심리와 리서치				
AI 콘텐츠와 광고 제작						미디어경영					
						브랜드 저널리즘	미디어영상광고와 취업/창업				
								AI시대 미디어정책과 사례			
					AI 스마트미디어 광고		AI시대 광고 캠페인과 IMC전략	AI시대 소셜미디어 커뮤니케이션			
AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 영상	인공지능과 스마트 HTML제작	AI 메타버스와 콘텐츠마케팅			AI 인터랙티브 방송영상광고 제작					
								미디어광고현장실무			
							국제영화제워크숍	미디어영상 졸업작품제작 미디어영상 캡스톤디자인			
AI 콘텐츠와 광고 제작	광고홍보							광고PR졸업작품PT			
	스마트 인증제					AD페스티벌워크숍		광고PR캡스톤 디자인			
연계 비교과		스마트인증워크숍 자격증 지원 프로그램, 미디어커뮤니케이션전공 홈커밍데이, 공모전 지원 프로그램, 공연마케팅 체험 실습 프로그램									
전공트랙		전공일반(공통)은 기본적으로 이수하고 미디어영상/광고홍보 해당분야를 선택이수하면 됨									

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	광고학입문	3	이론	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전필	커뮤니케이션입문	3	이론	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전선	창의력과 이야기구성 세미나	3	이론/실기	1	2	상대				커뮤니케이션	AI 콘텐츠와 광고 제작	
2	전선	영상편집기초SKILL	3	실기	0	3	P/N				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	분반1, 2
	전선	미디어 콘텐츠 기획	3	이론/실기	2	1	상대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	
	전선	시나리오 실습	3	실기	0	3	절대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전선	포토저널리즘	3	이론/실기	1	2	상대				커뮤니케이션	AI 콘텐츠와 광고 제작	
	전선	광고기획과 브랜드전략	3	이론	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전선	AI 메타버스와 콘텐츠마케팅	3	실기	0	3	절대		디지털마케팅 전문가과정		AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 메타버스와 콘텐츠마케팅)
	전선	영상촬영실습	3	실기	0	3	절대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	
3	전선	디지털 광고PR기획	3	이론	3	0	상대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	(前 온라인광고PR기획)
	전선	웹 3.0과 미디어산업	3	이론	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	(前 미디어산업과 빅데이터)
	전선	미디어 리터러시 교육	3	실기	0	3	절대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	(前 미디어 해석과 교육)
	전필	미디어영상광고와취업/창업	3	이론/실기	2	1	P/N				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 창업취업과 미디어영상+ 前 창업취업과 광고홍보 통합)
	전선	K-콘텐츠와 대중문화	3	이론/실기	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전선	AI 인터랙티브 방송영상광고 제작	3	실기	0	3	절대		디지털마케팅 전문가과정		AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 인터랙티브 방송광고제작)
	전선	소비자 심리와 리서치	3	이론	3	0	상대				미디어 문제해결	커뮤니케이션	
	전선	카피라이팅	3	이론/실기	2	1	절대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	(카피라이팅 + 광고크리에이티브 통합)
4	전선	AD페스티벌워크숍	2	실기	0	2	P/N				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	2트랙
	전선	AI시대 소셜미디어 커뮤니케이션	3	이론	3	0	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 1인미디어 커뮤니케이션)
	전선	광고PR졸업작품PT	1	실기	0	1	P/N	복필			AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	2트랙, 6학기 이상 재학생 대상, 7학기 이상 복수전공·편입생 대상 (前 광고PR졸업작품PT I + 광고PR졸업작품PT II 통합)
	전선	광고PR캡스톤디자인	2	실기	0	2	P/N	복필			AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	2트랙, 6학기 이상 재학생 대상, 7학기 이상 복수전공·편입생 대상 (前 광고PR캡스톤디자인I, 광고PR캡스톤디자인II 통합)

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	전공탐색세미나	2	이론	2	0	P/N				커뮤니케이션	미디어 문제해결	신설
	전필	미디어와 사회	3	이론	3	0	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	커뮤니케이션	
	전선	PR개론	3	이론/실기	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	
	전선	아나운싱과 내레이션	3	실기	0	3	절대				커뮤니케이션	AI 콘텐츠와 광고 제작	
	전기	인공지능과 스마트HTML제작	3	실기	0	3	절대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	
2	전선	영상편집활용SKILL	3	실기	3	0	P/N				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	(前 편집활용SKILL)
	전필	저널리즘의 이론과 실천	3	이론/실기	2	1	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	(前 저널리즘의 이해)
	전선	OTT시대의 미디어 비평	3	이론	3	0	상대				커뮤니케이션	미디어 문제해결	(前 미디어비평)
	전선	미디어 경영	3	이론	3	0	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	
	전선	브랜드 저널리즘	3	이론/실기	2	1	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	
	전필	AI 스마트미디어광고	3	실기	1	2	절대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 스마트미디어광고)
3	전선	스마트콘텐츠제작실습	3	실기	0	3	절대				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	
	전선	AI시대 미디어정책과 사례	3	이론	3	0	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 미디어정책이론과사례)
	전선	국제영화제워크숍	2	실기	0	2	P/N				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	
	전선	광고프리젠테이션	3	이론/실기	1	2	P/N				미디어 문제해결	AI 콘텐츠와 광고 제작	
	전선	AI 시대 광고캠페인과 IMC전략	3	이론/실기	2	1	상대				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	
	전선	AI 스마트인증워크숍	3	실기	0	3	P/N				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 스마트인증워크숍)
4	전선	미디어영상캡스톤디자인	2	실기	0	2	P/N	복필			AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	1트랙, 6학기 이상 재학생 대상, 7학기 이상 복수전공·편입생 대상 (前 미디어영상 캡스톤디자인 + 미디어영상캡스톤디자인II 통합)
	전선	미디어영상졸업작품제작	1	실기	0	1	P/N	복필			AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	1트랙, 6학기 이상 재학생 대상, 7학기 이상 복수전공·편입생 대상 (前 미디어영상졸업작품제작I + 미디어영상졸업작품제작II 통합)
	전선	미디어광고현장실무	3	실기	0	3	P/N				AI 콘텐츠와 광고 제작	미디어 문제해결	(前 미디어서비스현장실무+ 광고현장실무 + 광고현장실무II 통합)

◆ 미디어커뮤니케이션전공 교과목 개요

* 광고학입문 (Introduction to Advertising)

광고에 대한 포괄적인 이해를 도모하고, 광고와 관련분야, 즉 마케팅, 커뮤니케이션, Creativeness의 측면을 탐색적으로 살펴보고, 광고의 의미, 광고 관련 조직의 현황 및 광고 전략의 개요를 소개한다.

* 커뮤니케이션입문 (Introduction to Advertising)

미디어와 커뮤니케이션에 관련된 제반 현상을 이해하는 데 필요한 기초지식과 개념을 광범위하게 파악한다.

* 창의력과이야기구성세미나 (Creativity & Story Writing Seminar)

1학년 학생을 대상으로 현장 견학과 탐방 등 창의적 액티비티를 진행하며 발표와 토론을 통해 학생들 스스로가 능동적 주체가 되어 미디어 스토리와 플롯을 구성하고 이해하는 안목을 기른다.

* 전공탐색세미나 (Seminar in Media & Advertising Major)

자유전공 신입생들을 대상으로 하여 미디어커뮤니케이션전공 전공에 대한 이해를 돕고 스마트미디어 시대와 글로벌 시대를 이끌어 갈 수 있는 전문역량과 실무능력을 갖출 수 있는 미디어커뮤니케이션전공 전공 수업의 맛보기 수업으로 하여 전공 선택에 도움을 준다.

* 미디어와사회 (The media and Society)

현대사회의 특성인 매스커뮤니케이션 현상을 이해하는 데 필요한 기초 지식과 개념을 광범위하게 파악한다.

* PR개론 (Public Relations)

홍보 관련 분야의 이론적 탐색과 이해, 홍보기획과 제작, skill의 습득, 홍보실무영역의 기본 이해, 국내외 홍보 성공 사례연구 등의 전반적인 개념을 다룬다.

* 아나운싱과내레이션 (Announcing & Narration)

아나운싱, 기자리포팅, 3분 스피치 등 커뮤니케이터에게 필요한 발성과 낭독, 원고작성, 프레젠테이션 방법을 학습한다.

* 인공지능과스마트HTML제작 (AI & Smart HTML production)

인공지능의 개념을 이해하고 웹 문서 제작을 위한 기본적인 프로그래밍 언어의 한 종류인 html의 다운로드 및 설치부터 다양한 활용 방법까지 제작과정에 필요한 것들을 학습한다.

* 영상편집기초SKILL (Basic Video Editing Skills)

영상 콘텐츠 편집을 위해 포토샵과 프리미어를 배우며 기초적인 소양과 능력을 갖춘다.

* 미디어콘텐츠기획 (Media Contents Planning)

유튜브/MCN(Multi Channel Network)를 포함한 모든 미디어와 플랫폼을 이용해 콘텐츠를 제작하고, 효율적인 메시지 전달과 커뮤니케이션 상황에 맞는 미디어 콘텐츠 기획을 학습하고 실습한다.

* 시나리오실습 (Media Storytelling)

영화와 드라마 제작을 위한 창의적인 스토리텔링 능력을 기르며 시나리오 작법의 전 과정을 배우고 Screen Writer의 전문성을 갖춘다.

* 포토저널리즘 (Photojournalism)

포토저널리즘에 관한 전반적인 이해와 사진을 통해 메시지를 전달하고 설득하는 포토스토리텔링 방식을 익힌다. 사진의 역사와 미학, 촬영, 구성의 전 과정을 이해하고 포토매거진을 완성한다.

* 광고기획과브랜드전략 (Advertising planning and brand strategy)

광고 전략을 기획하는 프로세스와 기획에 활용되는 광고 및 브랜드 전략 모델을 이해하고 이를 활용하여 광고 및 브랜드전략 수립을 실습한다.

* AI메타버스와콘텐츠마케팅 (AI Metaverse & Contents marketing)

메타버스 시대의 특징을 이해하고 스마트시대 장르별 콘텐츠에 대한 전반적인 개요 소개와 장르별 콘텐츠의 마케팅 전략 및 장르별 콘텐츠를 활용한 마케팅 전략을 학습하며 콘텐츠 마케팅 방안을 기획·제작 실습한다.

* 영상촬영실습 (Camera Basics for Videos)

조명과 구도, DSLR 카메라를 이용한 영상촬영법을 학습하며, 스마트 촬영 도구를 사용해 창의적인 스마트콘텐츠영상을 제작하는 능력을 함양한다.

* 영상편집활용SKILL (Advanced Video Editing Skills)

편집기초기술을 토대로 중고급 레벨의 프리미어 편집기법을 익히고 애프터 이펙트를 활용해 수준 높은 편집능력을 갖추어 실전에 대응한다.

* 저널리즘의이론과실전 (Theory and Reality of Journalism)

저널리즘의 포괄적인 이해를 바탕으로 언론 윤리와 철학, 매체의 특성, 뉴스 가치 등을 학습한다. 디지털 시대의 기사 생산 방식과 기사의 기획과 취재, 작성법을 익힌다.

* OTT시대의미디어비평 (Media Criticism of OTT)

미디어의 미학을 이해하고 콘텐츠의 분석과 비평을 통해 미디어에 관한 이해력을 높인다. 이를 위해 대중매체의 메시지를 조사하고 분석함으로써 미디어의 편향과 비판의 정의를 배우고 유형과 사례를 탐색한다.

* 미디어경영 (Media Management)

미디어 산업의 구조와 미디어 콘텐츠를 생산/제작하는 과정에 대해 학습하고 이를 바탕으로 미디어 시장의 이해를 돕는다.

* 브랜드저널리즘 (Brand Journalism)

커뮤니케이션 기술의 발달로 인한 미디어환경의 변화로 달라지고 있는 저널리즘의 가치와 미디어의 상업적 성격에 대해 종합적으로 이해하고 학습한다.

* 스마트미디어광고 (AI Smart Media Advertising)

스마트미디어의 핵심인 UCC 캠페인을 기획 제작하는 역량을 익혀 직접 제작 실습하고 OTT 및 블로그와 SNS 등의 스마트미디어를 활용한 광고마케팅 방안에 대한 이해와 기획 제작 역량을 함양하고 실습한다.

* 디지털광고PR기획 (Digital Advertising PR Planning)

사회단체나 개인이 변화하는 환경에 맞추어 언론과 지역 사회를 포함한 공중관계를 바람직하게 수립하는 모델과 여론형성 과정을 탐구한다.

* 웹3.0과미디어산업 (Web 3.0 with Media Industry)

미디어산업의 특성과 개념 이해를 바탕으로 디지털 전환 시대 미디어 산업을 비즈니스(활동, 과정, 비즈니스모델), 플랫폼(양면시장, 집중형, 분권형), 거버넌스(기업, 조직, 빅데이터) 영역으로 구분하여 학습한다.

* 미디어리터러시교육 (Media Literacy & Education)

다양한 종류의 미디어 콘텐츠를 해석하고 판독하는 법을 배우며 각종 미디어 저작 도구의 기능을 학습함으로써 미디어 및 정보 활용 능력을 높인다. 미디어 생태계를 이해하고 각종 미디어 플랫폼의 특성과 미디어 콘텐츠의 사회적 맥락을 파악하여 미디어 전문가이자 미디어 교육자로서의 자질을 갖춘다.

* 미디어영상광고와취업/창업 (Job of Media Image and Advertising)

취업을 앞둔 미디어커뮤니케이션전공 학생들을 위하여 취업 특강 및 실습 등의 강의를 통하여 취업능력 강화를 목표로 한다.

* K-콘텐츠와대중문화 (K-Contents & Mass Culture)

대중문화에 대한 다양한 이론과 함께 현대 대중문화에 미치는 매스커뮤니케이션의 영향을 학습하고 K-Contents의 현황과 발전 방안을 모색하며 바람직한 대중문화의 모델을 제시한다.

* AI인터랙티브방송영상광고제작 (AI Interactive Broadcasting Advertising Production)

디지털 지상파 방송, 디지털 케이블방송, 디지털 위성방송, 디지털멀티미디어방송에서의 인터랙티브 방송광고 유형과 기능 및 사례를 연구하고 인터랙티브방송광고를 기획 제작 실습한다.

* 소비자심리와의리서치 (consumer psychology research)

소비자의 지각, 학습, 태도, 동기이론의 숙지 및 이해를 통해 보다 깊이 있고 장기적인 광고 전략 및 제작을 주도적으로 하게 한다.

* 카피라이팅 (Copywriting)

광고의 꽃이라 하는 카피라이터의 직무 이해 및 실습을 통해 광고메시지 작성 능력을 배양하고, 아울러 빅아이디어 창출을 위해 생각의 힘을 키우는 훈련과 광고제작의 실전 경험을 통해 크리에이터로서의 다양한 자질을 함양한다.

* AD페스티벌워크숍 (AD Festival Workshop)

국제광고제 수상작들의 분석을 통해 크리에이티브 능력을 함양하고, 실제 공모전에 참여해 봄으로써 광고 제작의 실전 경험을 쌓는다. 부산국제광고제에도 참석하여 현장의 생생함을 체득해보는 기회를 갖는다.

* 스마트콘텐츠제작실습 (Smart Content Production Practice)

스마트 콘텐츠의 특징과 영상문법을 익히고 다양한 영상촬영 스킬을 학습하여 직접 제작해보며 전문성을 기른다.

* AI시대미디어정책과사례 (Age of AI Media Policy Theology and Case)

방송미디어(=시청각미디어) 중심으로 수업하며, 후반부에 관련 규제 이슈들을 다룬다. 규제 이슈로는 소유권 규제, 콘텐츠 규제 (지상파재송신 규제와 프로그램 접근 규제), 내용 규제, 광고규제, 공익성 정책 등이다.

* 국제영화제워크숍 (International Movie workshop)

부산, 부천, 전주 등 국제영화제 참여를 통해 콘텐츠 분석, 비판, 비평 능력을 향상시키고 국제행사, 이벤트 기획 및 주관, 실무능력을 향상시킨다.

* 광고프리젠테이션 (Advertising Presentation)

광고, 홍보 캠페인의 전략과 크리에이티브를 고객에게 효율적으로 설명할 수 있는 이론과 실재를 배운다.

* AI시대광고캠페인과IMC전략 (Age of AI Advertising Campaign and IMC Strategy)

각종 국내외 광고 캠페인 사례를 분석함으로써 장기적이고 효율적인 광고기획과 크리에이티브 능력을 향상시키며, 통합 마케팅 커뮤니케이션(IMC)의 개념과 전략을 소개한다.

* **스마트인증워크숍 (AI Smart Certification Workshop)**

스마트미디어시대 주력 매체인 스마트모바일을 이해하고 이를 활용한 스마트 콘텐츠 제작과 광고 마케팅을 할 수 있도록 역량을 갖추도록 하며, 이 분야 전문가들로부터 성공 사례를 직접 접하고 실무경험을 익히도록 한다.

* **AI시대소셜미디어커뮤니케이션 (Social Media in Age of AI Communication)**

인터넷 동영상 공유 사이트인 유튜브 기반으로 동영상을 생산 및 유통하는 1인 미디어(Single media) 크리에이터(creator)가 직업군으로 자리함에 따라 전문 방송인과 다른 제작 문법을 가진 인터넷 방송인 및 1인 미디어의 미디어로서의 지속성에 기반을 두어 이론과 실무를 살펴보고자 한다.

* **광고PR졸업작품PT (Advertising & PR Capstone Design)**

졸업 후 현장에서 광고전문가로서의 실무능력 함양을 위해 졸업시험 대신 4년간 배운 전공실력을 바탕으로 광고홍보프로젝트 결과물을 기획하고 발표한다.

(광고PR캡스톤디자인과 연계수강)

* **광고PR캡스톤디자인 (Advertising & PR Capstone Design)**

졸업 작품의 발표과제를 함께 선정하고, 실제 프로젝트를 기획, 제작하는 과정을 통하여 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들에 대한 해결능력을 배양하며, 아울러 졸업생들의 자기 주도적 창의역량과 취업역량을 키운다.

(광고PR졸업작품PT와 연계수강)

* **미디어영상캡스톤디자인 (Media Image Capstone Design)**

졸업 작품PT의 발표과제를 함께 선정하고, 미디어 산업 현장에서 필요한 영상콘텐츠와 매거진을 제작하는 과정을 통하여 실무적인 문제에 대한 해결능력을 배양, 아울러 전공자로서 창의성, 기획력, 협업능력 등을 함양한다.

(미디어영상졸업작품PT와 연계수강)

* **미디어영상졸업작품제작 (Media Image Capstone Design)**

졸업 후 현장에서 미디어 전문가로서의 실무능력 함양을 위해 영상콘텐츠와 매거진을 기획하고 캡스톤디자인 결과물을 발표한다.

(미디어영상캡스톤디자인과 연계수강)

* **미디어광고현장실무 (Media & Advertising Internship)**

미디어와 광고 현장 경험을 통해 미디어와 광고 실무에 대한 생생한 체험을 통해 취업후 이론과 실무를 적용할 수 있도록 체계적으로 학습한다.

2026학년도 경영학전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

경영학전공 인재상

변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 전문인

경영학전공 교육목표

- 기독교적 가치관과 경영전문지식의 조화를 통해 인성을 갖춘 경영전문인을 양성한다.
- 다양한 비즈니스 환경과 관련된 제반 문제를 과학적, 합리적, 창의적으로 해결한다.
- 글로벌화 및 4차산업혁명시대에 부응하는 융합적 소양을 갖추어 사회발전에 기여하는 인재를 양성한다.

경영학전공 전공능력

전공능력명	정의
통합적 경영관리역량	- 전체적인 비즈니스 목표를 달성하기 위해 조직의 다양한 부서 및 기능을 통합적으로 이해하고, 상호작용을 조율하고 조정하는 능력
비즈니스 융합역량	- 4차산업혁명기술과 경영의 다양한 분야와의 융합을 통해 혁신적인 비즈니스 기회와 새로운 가치를 창출하는 능력
경영문제 해결역량	- 비즈니스 상황에서 발생하는 불확실하고, 복잡하고, 예상하기 어려운 문제를 비판적 사고와 분석적 접근을 통해 문제의 근본 원인을 파악하고, 실질적이고 효과적으로 해결하는 능력
글로벌 비즈니스역량	- 글로벌 경제환경에서 비즈니스를 이해하고 효과적인 전략을 수립하고 관리하는 능력
사회적 가치 추구역량	- 비즈니스 활동에서 지속 가능한 발전과 윤리적 경영을 중시하며, 기업활동을 통해 긍정적인 사회적 영향을 끼치는 것을 목표로 사회적, 환경적 책임을 인식하고 이를 실천하는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 경영학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 경영학전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	18	20	44	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
6	3	33	42	6	3	12	21

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점
- 다전공 : 최소전공학점에 더하여 추가적으로 채워야 할 전공학점 다전공 중 1개 전공 선택 필수
(융복합/융복합자기설계전공은 별도의 교육과정 참조)
- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 경영학전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 전 학년 평균평점이 1.50 이상
- ③ 전공에서 지정한 국가공인 자격증 1개 이상 취득

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
통합적 경영관리 역량	경영학원론	e비즈니스론		재무관리	인사관리	생산관리			1. 국내외 기업체 및 금융기관 2. 공공기관 3. 일반기업 및 디지털마케팅, 마케팅, 회계, 노무, 인사, 경영지원, ESG 관련 분야 4. 대학원 진학	1. 공인노무사 2. 투자자산운용사, 금융투자분석사, 재무위험관리사 3. 전산회계, 세무회계, 전산세무 4. 세무사, 변리사 5. 공인회계사, 보험계리사, 손해사정사 6. 사회조사분석사
	경영학세미나				투자론	조직행동론				
						경영전략				
비즈니스 융합역량			경영정보시스템	마케팅관리론	빅데이터 분석과활용	디지털마케팅전략				
				물류ERP	마케팅조사분석	소비자행동분석				
경영문제 해결역량	경제학원론	회계원리	원가관리회계	중급회계	세법개론	부가가치세 회계	법인세회계	세무회계연습		
			재무회계연습	거시경제	전산회계실무	재무제표분석				
			미시경제							
			경영통계							
글로벌 비즈니스역량				commercial english	글로벌 마케팅	증권시장론				
				글로벌경영	글로벌 재무금융	국제통상 이론과 실제				
사회적 가치 추구역량			취업과경영	창업과경영		환경경영	노사관계론	ESG경영		
연계 비교과			글로벌마케팅 프로젝트 과정	KOTRA 체험프로그램	국내기업 체험프로그램	데이터분석 역량강화 : 사회조사분석사 취득 과정				

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	경영학원론	3	이론	3	0	상대	부복필, 융복합전공	통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	
	전필	경제학원론	3	이론	3	0	상대	부복필	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	경영학세미나	2	이론	2	0	절대		통합적 경영관리역량	비즈니스 융합역량	
2	전필	경영정보시스템	3	이론	3	0	상대	부복필	비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	원가관리회계	3	이론	3	0	상대	융복합전공	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	재무회계연습	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	미시경제	3	이론	3	0	상대	융복합전공	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	경영통계	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	취업과경영	2	실기	0	2	절대		사회적가치 추구역량	통합적 경영관리역량	
3	전필	인사관리	3	이론	3	0	상대	부복필	통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	
	전필	세법개론	3	이론	3	0	상대	부복필, 융복합전공	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	투자론	3	이론/실기	3	0	상대		통합적 경영관리역량	비즈니스 융합역량	
	전선	빅데이터분석과활용	3	실기	1	2	상대		비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	마케팅조사분석	3	이론	3	0	상대		비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	전산회계실무	3	실기	0	3	절대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	글로벌마케팅	3	이론	3	0	상대	융복합전공	글로벌 비즈니스역량	비즈니스 융합역량	(구)글로벌 시장조사론
전선	글로벌재무금융	3	이론/실기	3	0	상대		글로벌 비즈니스역량	비즈니스 융합역량	(구)글로벌 금융환경의 이해	
4	전선	법인세회계	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	노사관계론	3	이론	3	0	상대		사회적가치 추구역량	경영문제 해결역량	

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	e-비즈니스론	3	이론	3	0	상대	부복필	통합적 경영관리역량	비즈니스 융합역량	
	전기	회계원리	3	이론	3	0	상대	부복필, 융복합전공	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
2	전필	재무관리	3	이론/실기	3	0	상대	부복필	통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	
	전필	마케팅관리론	3	이론	3	0	상대	부복필, 융복합전공	비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	물류ERP	3	실기	0	3	절대		비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	중급회계	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	거시경제	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	Commercial English	3	이론	3	0	상대		글로벌 비즈니스역량	통합적 경영관리역량	
	전선	글로벌경영	3	이론	3	0	상대		글로벌 비즈니스역량	사회적 가치 추구역량	(구)국제경영
	전선	창업과경영	2	이론	2	0	절대		사회적가치 추구역량	통합적 경영관리역량	
3	전선	생산관리	3	이론	3	0	상대		통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	
	전선	조직행동론	3	이론	3	0	상대		통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	
	전선	경영전략	3	이론	3	0	상대		통합적 경영관리역량	경영문제 해결역량	(구)글로벌 경영전략
	전선	디지털마케팅전략	3	이론/실기	2	1	상대		비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	소비자행동분석	3	이론	3	0	상대		비즈니스 융합역량	경영문제 해결역량	
	전선	부가가치세회계	3	이론	3	0	상대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	재무제표분석	3	이론	3	0	상대	융복합전공	경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	증권시장론	3	이론	3	0	상대		글로벌 비즈니스역량	경영문제 해결역량	
	전선	국제통상이론과실제	3	이론	3	0	상대	융복합전공	글로벌 비즈니스역량	경영문제 해결역량	
4	전선	환경경영	3	이론	3	0	상대		사회적가치 추구역량	통합적 경영관리역량	
	전선	세무회계연습	3	실기	0	3	절대		경영문제 해결역량	통합적 경영관리역량	
	전선	ESG경영	3	이론	3	0	상대		사회적가치 추구역량	통합적 경영관리역량	

◆ 경영학전공 교과목 개요

* 경영학원론 (Principles of Business Administration)

현대사회의 주요한 특성과 문제점들을 바라보는 다양한 이론과 관점들을 소개하고 사회 구성단위로 서의 기업 본질, 역할 및 사회적 책임 등에 관하여 이해하고 차후 기업이 가져야 할 위상과 역할을 다룬다.

* 경제학원론 (Principles of Economics)

경제학의 원리, 시장의 수요와 공급, 소비자행동이론, 생산자행동이론 등을 소개하며 경제학의 기본 이론과 기초지식을 함양하는 데 목적을 둔다. 경제이론과 경제현실을 적절하게 조절하여 현실경제의 이해와 적용에 초점을 둔다.

* 경영학세미나 (Introduction to Business Administration)

경영학에 입문하는 학생들에게 경영학의 주요 분야를 소개함으로써 경영학에 대한 이해를 증진시키고 동시에 흥미를 높이는 것을 목적으로 한다. 지식의 일방적인 전달보다는 학생들의 자발적인 참여와 토론을 통해 경영학에서 다루는 기본적인 내용들을 학생들이 스스로 생각하고 습득하는 기회를 제공하고자 한다.

* 경영정보시스템 (Management Information Systems)

경영정보시스템(MIS)과 관련한 기본 개념 및 MIS를 위한 하드웨어, 소프트웨어 기술, 그리고 MIS의 적용 분야에 대하여 소개한다. 경영컴퓨팅을 위한 하드웨어, 시스템소프트웨어, 응용소프트웨어, 정보통신기술, 데이터베이스 기술, 전자상거래와 E-business 의사결정지원시스템, 그룹지원시스템, 지능형정보시스템 등에 대하여 학습한다.

* 원가관리회계 (Cost Management Accounting)

원가회계의 계산·기술적인 측면과 특정 계산 방법을 사용하는 논리적인 근거를 터득하게 한다. 기업 외부의 이해관계자를 위한 재무제표작성에 필요한 제품원가계산의 방법과 절차를 공부한 다음, 기업 내부의 일상적인 경영활동의 계획·통제에 유용한 표준원가계산과 직접원가계산을 다루고, 자원들을 어떻게 효율적으로 관리할 것인가에 대한 문제를 해결하는데 유용한 정보를 수집·분류·요약·분석·보고하는 능력을 배양하여 기업경영과 관련된 의사 결정 문제가 제시되었을 때 그 문제의 핵심을 파악하고 이를 회계적 사고에 입각해서 논리적으로 풀어나가는 접근법을 터득시킨다.

* 재무회계연습 (Financial Accounting Practice)

회계원리를 수강한 학생들을 대상으로 재무회계의 실무적인 이용가능성을 제고하기 위해 교과서 예제 및 연습문제를 중심으로 재무보고의 기본적인 내용과 더불어 다양한 예제를 다룬다.

* 미시경제 (Microeconomics)

시장경제학에서 자원배분과 소득분배가 이루어지는 원리를 배운다. 소비자 균형과 시장수요 및 시장 공급, 시장의 유형과 성과, 생산과 생산비용의 이론, 생산물 시장 및 생산요소 시장의 균형 등을 배운다.

* 경영통계 (Statistics for Business Administration)

통계적 기본 개념과 통계적 사고를 이해시켜 실제 경영 관련 문제에 적용할 수 있는 통계적 응용 방법을 교육한다. 구체적인 강의 내용으로 통계학의 기본 개념과 방법론의 소개, 확률과 표본분포의 기초이론, 통계적 추정, 가설검증, 상관관계, 회귀방정식 등이 포함된다.

* 취업과경영 (Find employment in International Management)

경영학 전반에 대한 이해를 통해 경영학이란 무엇인가를 이해하고, 취업과 연계한 학습을 통해 현장에 필요한 프로그램을 배우고 적용하여 체계적인 행정과 실무를 익히는 데 중점을 둔다.

* 벤처창업 (Venture Business)

취업과 창업의 갈림길에 서 있는 대학생들에게 적성과 능력에 맞는 방향을 선택할 수 있도록 해결책을 제시하며, 도전정신과 창의력을 북돋아 창업 활성화와 글로벌기업을 만들어낼 수 있도록 창업의 핵심 요소를 이해할 수 있도록 학습한다.

* 인사관리 (Personal Management)

조직 구성원들의 조직과 개인 및 사회의 목표를 달성하는 데 기여할 수 있는 방법을 체계적으로 연구한다. 그 내용은 인사관리의 개념, 행동과학과 인사관리, 직무평가, 인사사고과, 고용관리, 교육훈련 관리, 임금관리, 복지후생관리, 안전보건관리, 인간관계관리가 중심을 이룬다.

* 세법개론 (Tax Law)

조세의 개념과 국세기본법 내용 등 조세제도와 관련된 개괄적 내용을 이해한 후, 소득세와 부가가치세를 중심으로 하여 법인세를 제외한 우리나라 국세의 전반을 학습한다. 경영활동의 결과 기업이 국가 및 지방자치단체에 대하여 부담하는 법인세, 소득세, 부가가치세, 상속세, 종합토지세 등의 각종 세금의 법률적 기초지식을 공부한다. 그 주요내용은 조세법총론(기본개념과 특징), 조세채권 채무의 성립요건(납세의무자, 과세물건, 과세표준과세율), 조세행정절차(조세채권의 확정, 강제징수, 조세법 처벌 및 절차) 등이다.

* 투자론 (Investments)

포트폴리오 이론을 학습한 후, 증권의 가격결정모형인 자본 자산가격결정모형(CMPM)과 차익거래 가격결정모형(APM)을 공부한다. 또한 증권 투자 시 필요한 지식인 효율적 자본시장과 기술적 분석 및 기본적 분석에 대해서 알아본다.

* 빅데이터분석과활용 (Bigdata Analysis & Application)

빅데이터 분석이란 소셜 빅데이터, 실시간 사물지능통신(M2M : Machine to Machine) 센서 데이터, 기업 고객관계 데이터 등 도처에 존재하는 다양한 성격의 빅데이터를 효과적으로 분석하는 것을 말한다. 따라서 이를 이해할 수 있는 인재교육을 수행하여 시장에서 요구되는 인력을 양성에 목표를 두고 있다.

* 마케팅조사분석 (Marketing research)

연구방법론, 조사기법, 통계분석, 분석 결과 해석 및 활용에 관한 이론을 학습하고 실습을 통해 체계적으로 문제를 해결하고 대안을 제시하는 역량을 배양한다. 또한 통계 패키지 활용 및 사회조사분석사 취득 관련 역량을 제고한다.

* 전산회계실무 (Accounting Practice)

재무회계와 원가관리회계에서 다룬 회계정보와 관련된 기본적인 틀을 바탕으로 다양한 연습문제를 학습하고, 실무사례를 연구한다. 특히, 회계학 분야의 각종 시험과 관련된 중·고급 분야의 문제를 중점적으로 학습함으로써 회계학에 대한 이해 및 응용력을 함양한다.

* 글로벌마케팅 (Global Marketing)

본 교과목은 경영을 글로벌 관점에서 바라보고 글로벌 관점에서 효율적이고 효과적으로 경영 및 마케팅 전략을 수립하고 마케팅 믹스를 실행하는 것을 학습하는 교과목이다.

* 글로벌재무금융 (Global Financial Management)

4차 산업혁명에 따라 변화하는 금융환경에서 기본적으로 요구되는 글로벌 금융시장에 대한 전반적 이해를 넓히는 데 목적이 있다. 주요 금융 사례들을 공부하고 시사성 있는 금융 이슈들을 분석하는 과정을 통하여 금융시장의 작동원리를 이해한다. 이 과정을 통하여 학생들이 사회에 나가면 필연적으로 접할 수밖에 없는 다양한 금융환경에 대한 기본적 이해와 지식을 습득한다.

* 환경경영 (Environmental Management)

자연환경의 중요성으로 인식시키고 친환경적 경영전략 및 정책의 수립과 시행에 대해 학습한다. 또한 환경정책의 유형과 효과, 지속가능성과 ESG경영, 세계적인 환경규제 trends 등에 대해서도 고찰한다.

* 법인세회계 (Tax Accounting)

기업경영에 있어서 세무 문제가 각종 의사결정에 중요한 요소로 작용한다는 점을 이해하게 된다. 기업회계에서 계산된 회계 이익을 세정법규에 따라 과세소득으로 조정 계산하는 과정, 세금 효과를 고려한 각종 의사결정, 법인세의 이연회계 처리방법, 그리고 국제 조세 협약 등을 분석 검토한다.

* 노사관계론 (Industrial Relations Theory)

노사관계의 기초개념, 노동시장의 이해, 노동운동의 발전 및 활동과정, 개별적 노사관계와 근로조건, 노동조합 및 단체교섭·협약에 대한 이해, 노사분규와 해결, 노동쟁의와 조정, 부당노동행위와 구제제도에 대한 이해, 경영참가 및 노사협의회 제도, 그리고 비정규직 근로자 고용관계에 대한 이해 등을 학습한다.

* e-비즈니스론 (Principles of e-Business)

e-비즈니스는 21세기의 새로운 메가트렌드로서 기업경영에 큰 영향을 주고 있다. 이러한 e-비즈니스에 대한 기본적인 개념과 특성, 동향 등을 학습한다. 특히 사례 분석을 통해 e-비즈니스를 쉽게 이해할 수 있도록 학습한다.

* 회계원리 (Principles of Accounting)

회계의 기초개념, 결산, 재무제표 등에 관련된 지식을 습득하여 기업회계를 올바르게 이해하는 데 그 목적이 있다. 따라서 회계의 기본 개념을 숙지한 후 재무제표를 작성·분석하고 결산 과정에 대해 학습한다. 또한 개별 계정과목에 대해 논의할 것이다.

* 재무관리 (Financial Management)

기업경영에 필요한 자본의 조달과 이의 효율적 운용 및 배당에 대한 이론을 습득하고 아울러 기업의 재무적 상태를 분석하는 기법을 학습한다.

* 마케팅관리론 (Principles of Marketing)

기업경영의 관점에서 마케팅의 본질을 규명하고, 고객 만족이라는 마케팅의 기본 개념을 이해한다. 즉 마케팅활동의 기본 수단인 4p, 즉 제품, 가격, 유통, 촉진과 관련된 전략적 지식을 습득하고자 한다. 또한 국제마케팅, 서비스마케팅 등의 마케팅 확장영역에 대해서도 알아본다.

* 물류ERP (Logistics ERP)

ERP시스템의 핵심구조 및 특성, 요소기술 등을 고찰하고, ERP시스템의 구성요소인 물류모듈에 관한 내용들을 이론과 실습을 통해서 학습한다. 본 과목의 목적은 영업, 구매, 재고관리, 수출 및 수입 등의 이론 및 실무를 물류ERP 시스템을 통하여 체득하는 것이다. 실습 모듈로는 견적, 수주, 출고 처리, 세금계산서 처리, 수금등록 등의 영업관리, 주생산계획, 소요량전개, 청구, 발주, 입고 처리 등의 구매/자재관리, L/C등록, 출고처리, NEGO 등록 등의 수출관리, B/L접수, 수입 제비용 등록, 미 착품원가정산 등의 수입관리 등이 있다.

* 중급회계 (Intermediate Accounting)

이미 회계 원리를 수강한 학생들에게 재무회계의 중요 개념과 그 구조를 중점적으로 설명한다. 구체적으로 재무정보의 작성 및 보고 과정에서 발생하는 회계문제들에 대한 회계처리와 그에 대한 이론적 근거를 이해하도록 한다.

* 거시경제 (Macroeconomics)

국민소득 결정이론을 중심으로 하여 실물, 화폐, 그리고 노동시장 간의 상호 연관관계를 분석한다. 이와 같은 기초이론에 입각하여 정부의 재정정책, 금융정책 등 거시경제 정책 문제를 다룬다.

* Commercial English

글로벌화가 진행되고 있는 e-비즈니스 환경하에서 영어 구사 능력이 필수적이다. 본 과목은 이러한 기업환경하에서 겪게 되는 다양한 상황을 가정하여 영어로 학습하는 것을 주된 목표로 한다.

* 글로벌경영 (Global Business)

글로벌 경영현장에서 그 역할을 수행하게 될 학생들에게 효과적인 글로벌경영을 위한 지식을 체계적으로 전달하는 것이 그 목표이다. 특히 글로벌기업 및 현재 빠른 속도로 글로벌화하고 있는 한국 기업의 사례를 통해, 글로벌기업 운영의 근본적인 원리를 배울 수 있을 뿐만 아니라, 세계 여러 지역의 경제적·정치적·문화적 환경에 대한 이해를 높일 수 있다.

* 창업과경영 (Foundation in International Management)

경영학 전반에 대한 이해를 통해 경영학이란 무엇인가를 이해하고, 창업과 연계한 학습을 통해 현장에 필요한 프로그램을 배우고 적용하여 체계적인 행정과 실무를 익히는 데 중점을 둔다.

* 생산관리 (Operations Management)

기업경영에 있어 생산기능의 중요성을 인식시키고, 기업의 목적과 경영전략에 의하여 그 기능을 합리화시키기 위한 생산활동의 효과적 수행을 학습한다. 또한 기업의 생산 시스템의 설계 및 운용에 있어 여러 가지 의사결정 문제들의 해결책에 관해 연구한다.

* 조직행동론 (Organizational Behavior)

조직이란 무엇이며, 조직 속에서의 인간 특징을 학습한다. 또한 그 인간의 능력을 향상시키고 의욕을 북돋우며, 나아가서는 조직 전체의 효율을 높이려면 어떻게 해야 하는지를 학습한다. 동기이론, 소집단역할, 조직구조, 조직문화, 리더십 등 기본적 개념을 비롯하여 최근 한국기업의 조직변화, 이 문화간 관계, 팀제 등에 대해서도 고찰한다.

* 경영전략 (Strategic Management)

기업을 둘러싼 경쟁 환경은 급속한 글로벌화를 경험하고 있다. 이와 같은 글로벌경쟁에 직면한 기업들이 제한된 경영자원을 가지고 어떻게 하면 경쟁우위를 확보하고 유지할 수 있는지에 대해 분석하고, 경쟁우위를 갖기 위한 구체적인 실행 방법은 무엇인가에 대해 학습한다.

* 디지털마케팅전략 (Digital Marketing Strategy)

디지털마케팅전략은 e마케팅 성공사례분석을 통해 고객과 시장에 대한 최신 트렌드를 알아보고, 이를 활용하여 e마케팅 전략 대한 해안과 응용력을 키운다.

* 소비자행동분석 (Consumer Behavior Analysis)

배급관리의 일환으로서 소비자의 행동을 미시경제 이론, 심리학, 사회학적 입장에서 분석하여 소비자의 구매행위를 이론적으로 체계화한다. 또한 체계화된 이론을 기초로 하여 효과적인 시장전략 소비자 행동을 설명하는 모델을 중심으로 개별 소비자 행동을 설명하는 지각, 학습, 태도, 개성과 이론을 수립하는 데 중점을 둔다.

* 부가가치세회계 (Value Added Tax)

경영학전공자로서 실무(기업체)에서 담당하여야 하는 직무로서 마케팅, 원가산출, 구매관리, 경리분야 등 반드시 알아야 할 업무 처리 능력을 함양하고, 일반소비세 및 거래세의 성격을 가진 부가가치세법에 대한 전반적인 이해와 실무에서 업무처리 능력을 향상하는 데 목표를 두고 실무에 적용 가능한 사례별로 수업을 진행한다.

* 재무제표분석 (Financial Statement Analysis)

기업활동의 결과인 재무제표와 비회계적자료 및 경제·산업자료를 분석하여 현재와 미래의 재무상태와 경영성과에 대한 정보를 습득한다. 재무제표 자료를 이용한 재무비율분석, 질적 자료를 이용한 분석, 손익분기점 분석과 레버리지 분석, 신용분석 등에 대하여 공부한다.

* 증권시장론 (Principles of Securities Markets)

증권 관련 입문 과목으로서 증권 시장 전반의 이해를 위하여 실무적인 관점과 학문적인 요소를 함께 이해하는 데 목적이 있다. 본 과목에서는 증권시장의 개요와 최근 시행된 자본시장법에 대하여 살펴보고, 유가증권시장, 코스닥시장, 채권시장, 선물·옵션시장 등의 구조와 거래제도에 대하여 공부한다. 또한 증권 투자와 정보, 증권시장의 효율성, 증권가치평가 등에 관하여 전반적인 이해를 높일 수 있도록 한다.

* 국제통상이론과실제 (International Trade)

국제통상은 국제무역이론과 무역정책, 환율의 결정 등을 학습한다. 그리고 국제무역과 경제성장과의 관계 등 국제무역 관련 주요 주제를 실용적으로 다룬다.

* 경영사례분석 (Case Studies in Business Administration)

경영 전반을 대상으로 의사결정과정과 그 결과를 실제 사례들에서 발췌해 심도 있게 분석한다. 또한 경영 환경의 변화에 대응하는 기업의 모범적인 사례들을 고찰하여 실질적인 교훈을 도출하고자 한다.

* 세무회계연습 (Tax Accounting Practice)

현대의 경제·사회현상이 다양해짐에 따라 세법도 이러한 현상에 따라 자연히 복잡해질 수밖에 없고 세액산정을 위한 회계학 기법도 점차 고도의 지식을 필요로 하고있다. 조세의 개념과 국제기본법, 조세제도, 소득세와 부가가치세 중심의 세법개론과 법인세법의 세무회계를 수강한 후 조세 분야의 각종 시험과 관련된 문제를 중점적으로 학습함으로써 조세 분야에 대한 응용력을 함양한다.

* ESG경영 (ESG Performance Management)

전 세계 기관 투자자들의 관심이 집중되고 있는 Environmental, Social, and Governance의 성과관리의 의미와 ESG 프레임워크를 중심으로 한 기업경영의 전반적인 리스크 관리의 방법론을 학습한다. ESG 성과관리의 각 구성요소를 소개하고 이러한 구성요소가 통합되어 기업과 해당 이해 관계자에게 영향을 미치는 방법에 대한 통찰력을 향상시키는 방법을 학습한다.

◆ 경영학전공 비교과 프로그램 개요

* KOTRA체험프로그램 (KOTRA Experience Program)

글로벌경영의 핵심 기관인 KOTRA 방문을 통해 경영학전공 학생들이 산업 전반과 글로벌 시장조사 현장을 경험하고, 국제통상이 실제 이루어지는 과정을 심도 있게 학습하여, 이 분야에 이해의 폭을 넓히는 데 그 목적이 있다.

* 국내기업체험프로그램 (Global Company Experience Program)

국내기업 방문을 통해 경영학전공 학생들이 산업 전반과 경영 환경에 대한 현장을 경험하고, 실제적으로 이해의 폭을 넓히는데 그 목적이 있다.

* 글로벌마케팅프로젝트과정

글로벌 마케팅은 학생들에게 국내 마케팅 보다는 더 많은 지식과 글로벌 시각이 필요한 교과목임. 따라서 이론과 실무 지식을 모두 갖춘 역량이 필요함. 학생들이 프로젝트를 수행하는데 필요한 활동비를 지원하고, 글로벌 마케팅 실무 분야에서 실무적 경험이 풍부한 강연자를 초청하여 특강을 진행함으로써 프로젝트 수행을 원활하게 하고 프로젝트 수행에 따른 결과물의 품질을 높일 수 있다.

* 데이터분석역량강화:사회조사분석사

4차 산업혁명시대 데이터분석 역량의 중요성이 증가하고 있으므로 학생들의 데이터분석 역량을 대외적으로 검증할 수 있는 자격증 (사회조사분석사2급) 취득을 권장하기 위한다.

2026학년도 관광경영학전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

관광경영학전공 인재상

글로벌 관광지식과 분석적 사고로 창의적 능력을 발휘하고 봉사하는 인재

관광경영학전공 교육목표

- 기독교적 가치관과 전문지식을 갖춘 관광전문인력 양성
- 세계화에 부응하는 글로벌 역량 강화로 세계인과 원활하게 소통하는 능력 개발
- 서비스 산업 현장에 대한 분석적 사고와 문제해결 능력 배양을 통한 진취적 인재 양성

관광경영학전공 전공능력

전공능력명	정의
창의적 서비스	- 급변하는 관광 확대산업 시장에서 혁신적이면서 부가가치를 창출할 수 있는 서비스를 수행할 수 있는 역량
글로벌 커뮤니케이션	- 글로벌 전문 서비스인으로서 다른 나라의 문화 및 다양한 상황에 적절하고 유연하게 대처할 수 있는 능력을 개발할 수 있는 역량
IT 활용	- 산업현장에서 고부가가치의 서비스 제공을 위해 IT를 활용함으로써 실무적용 능력을 개발할 수 있는 역량
분석적 사고	- 논리적 사고와 분석적인 판단을 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 역량
문제해결	- 다양한 정보, 지식, 기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 도출하고 적용하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 관광경영학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 관광경영학전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	11	28	45	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
6	11	21	38	3	6	12	21

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타 학과 학생이 관광경영학전공의 복수·부전공 이수 시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 전 학년 평균평점이 1.50 이상
- ③ 전공기초·전공필수과목 이수
- ④ 전공에서 지정한 졸업인증조건 충족(아래 참조)

구분	졸업요건 (①~④중 택일)
재학생 - 미취업자	① 외국어 자격증 + 관광종사원 자격증 a
	② 관광종사원 자격증 b
	③ 외국어 자격증 + 국내 산학실습·인턴십 (8주 이상)
	④ 해외 인턴십 (16주 이상)
재학생 - 취업자	재직증명서, 건강보험자격득실확인서
재학생 - 공무원 시험 합격자	공무원 시험 합격증

※ 복수전공은 관광경영학전공 전공자와 동일한 졸업인증 조건 이수를 요함. 부전공은 해당 사항 없음.

◎ 졸업인증 자격증 목록

- ※ 관광종사원 자격증 a : 국내여행안내사 , 호텔서비스사, 호텔관리사 , 컨벤션기획사 2급 , 국제의료관광코디네이터 중 택일
- ※ 관광종사원 자격증 b : 관광통역안내사

◎ 외국어 자격증 목록

외국어	영어	TOEIC 700점 이상
		TOEIC Speaking IM2 (前 Level 5) 이상
		OPIC IM2 이상
	일본어	JLPT 1급
		JPT 740점 이상
	중국어	HSK 5급 이상
	한국어	TOPIK 5급 이상 (외국인 유학생에 한함)

- ※ 하위급수 인정하지 않음.
- ※ 졸업할 때 타 학과에서 졸업인증 받은 자격증은 관광경영학전공에서 졸업인증 자격증으로 인정하지 않음.
- ※ 졸업일자 전까지 자격증의 유효기간이 지나지 않아야 인정

◎ 인턴십·산학실습 인정기관 확대

- 국내 : 학교 혹은 학과와 산학협력을 맺은 관광 관련 기업에 한함.
- 해외 : 학생이 인턴십 및 실습을 나가기 전에 학과로부터 사전 검토와 승인을 득한 관광 관련 기업에 한함.
(기대효과 : 학생들 자율에 따른 해외 인턴십·실습 인정기관 확대)

◎ 전공필수 학점인정 교과목 확대

- 졸업에 필요한 전필과목 이수를 입학연도 커리큘럼에 명시되어있는 전필 과목으로 제한하지 않고, 졸업연도에 전필로 개설 되어있는 교과목도 포함하여 확대 인정함.

3) 복수·부전공 이수 요건

① 복수전공(38학점)

- 전공기초 : 6학점 [전공기초과목 중 6학점 이수]
- 전공필수 : 11학점 [전공필수과목 중 11학점 이수]
- 전공선택 : 21학점
- 전공 내 졸업요건 취득

② 부전공(21학점)

- 전공기초 : 3학점 [전공기초과목 중 3학점 이수]
- 전공필수 : 6학점 [전공필수과목 중 6학점 이수]
- 전공선택 : 12학점

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
창의적 서비스	글로벌관광매너	외식경영론	국내관광지답사		식음료문화	관광레저	관광현업실습 I	관광현업실습 II	여행사, 항공사, 호텔, 테마파크, 리조트, 카지노, 컨벤션, 전시회, 이벤트, 문화관광 컨텐츠기획, 엔터테인먼트 기획, 한국관광공사 등 관광관련 공공기관, 관광관련 국가-민간 연구소, 사회과학 관련 연구기관	
복지관광 서비스리닝			항공서비스							
호텔경영론										
글로벌 커뮤니케이션	관광실무영어	관광일본어	문화관광론	호텔 커뮤니케이션	지속가능한관광	관광한국사	관광한국사 문화해설	관광통역안내사, 국내여행안내사, 문화관광해설사, 호텔관리사, 컨벤션기획사, 사회조사분석사, 항공예약발권 (CRS) 자격증, CS자격증		
		글로벌 관광상품개발			카지노경영론					
IT활용				관광 엔터테인먼트		항공예약실무론	항공발권실무론			
				관광조사방법론		AI와스마트관광				
분석적사고	관광경영 전공탐색세미나			관광기업탐방	항공경영론		관광회계	관광경제학		
								관광 인적자원관리		
문제해결	관광학개론	관광자원론	관광콘텐츠의이해	관광법규	창업/취업과 관광진로	관광 서비스마케팅	관광경영 캡스톤디자인			
					컨벤션경영론					

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	관광학개론	3	이론실기	2	1	상대	전기			문제해결	분석적사고	前 관광학원론
	전선	관광경영전공탐색세미나	2	이론	2	0	P/NP				분석적사고	문제해결	1학년 필수
	전선	관광실무영어	3	이론실기	2	1	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	前 관광영어
	전선	글로벌관광매너	3	이론실기	2	1	상대				창의적서비스	글로벌커뮤니케이션	
2	전필	관광콘텐츠의이해	3	이론	3	0	상대	복필/부필			문제해결	창의적서비스	
	전선	호텔경영론	3	이론실기	2	1	상대				창의적서비스	문제해결	前 호텔관리론
	전선	문화관광론	3	이론	3	0	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	
	전선	복지관광서비스러닝	3	이론실기	2	1	절대				창의적서비스	분석적사고	신설
3	전선	국내관광지답사	2	이론실기	1	1	P/NP				창의적서비스	분석적사고	
	전필	창업/취업과관광진로	2	이론	2	0	P/NP	복필/부필			문제해결	분석적사고	
	전선	식음료문화	3	이론실기	2	1	상대				창의적서비스	글로벌커뮤니케이션	前 식음료와문화 I
	전선	지속가능한관광	3	이론실기	2	1	상대				글로벌커뮤니케이션	문제해결	前 ESG & 지속가능한 관광
	전선	카지노경영론	3	이론실기	2	1	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	신설
	전선	컨벤션경영론	3	이론	3	0	상대				문제해결	분석적사고	前 MICE
4	전선	항공경영론	3	이론	3	0	상대				분석적사고	창의적서비스	
	전선	관광경영캡스톤디자인	3	이론실기	2	1	절대				문제해결	IT활용	
	전선	관광한국사	3	이론	3	0	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	
	전선	항공발권실무론	3	이론실기	2	1	절대				IT활용	문제해결	
	전선	관광현업실습 I	3	실기	0	3	절대				창의적서비스	문제해결	
	전선	관광회계	3	이론	3	0	상대				분석적사고	문제해결	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	관광자원론	3	이론	3	0	상대	전기			문제해결	창의적서비스	
	전선	글로벌관광상품개발	2	이론실기	1	1	P/NP				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	
	전선	관광일본어	2	이론	2	0	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	
	전선	외식경영론	3	이론	3	0	상대				창의적서비스	문제해결	
2	전필	관광법규	3	이론	3	0	상대	복필/부필			문제해결	분석적사고	
	전선	관광엔터테인먼트	3	이론실기	2	1	절대				IT활용	창의적서비스	
	전선	호텔커뮤니케이션	3	이론실기	2	1	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	前 호텔영어
	전선	관광조사방법론	3	이론실기	2	1	절대				IT활용	문제해결	前 관광지조사방법
	전선	관광기업탐방	2	이론실기	1	1	P/NP				분석적사고	문제해결	신설
3	전필	관광서비스마케팅	3	이론	3	0	상대	복필/부필			문제해결	분석적사고	
	전선	관광레저	3	이론	3	0	상대				창의적서비스	글로벌커뮤니케이션	
	전선	식음료실무론	3	이론실기	2	1	상대				창의적서비스	글로벌커뮤니케이션	前 식음료와문화 II
	전선	항공서비스	3	이론실기	2	1	상대				창의적서비스	분석적사고	
	전선	항공예약실무론	3	이론실기	2	1	절대				IT활용	문제해결	
	전선	SI와스마트관광	3	이론실기	2	1	상대				IT활용	창의적서비스	신설
4	전선	관광경제학	3	이론	3	0	상대				분석적사고	문제해결	
	전선	관광인적자원관리	3	이론실기	2	1	상대				분석적사고	문제해결	
	전선	관광한국사문화해설	3	이론	3	0	상대				글로벌커뮤니케이션	창의적서비스	
	전선	관광현업실습 II	3	실기	0	3	절대				창의적서비스	문제해결	

◆ 관광경영학전공 교과목 개요

* 관광경영전공탐색세미나 (Tourism Management Major Exploration Seminar)

학생들에게 전공에 대한 이해를 높이고 깊이 탐색할 수 있도록 하며, 학생들의 학업적 관심을 학업계획으로 구체화할 수 있도록 안내함으로써 학생들은 구체적인 전공설계와 진로계획 수립을 돕는다.

* 관광경영캡스톤디자인 (Tourism Management Capstone Design)

관광산업 분야에 관하여 습득한 지식 및 이론을 바탕으로 학생들이 스스로 발굴한 관광기업, 관광산업의 문제를 해결하거나, 창업 또는 관련 공모전의 주제, 산학 연계를 통해 제시된 과제를 팀 단위로 솔루션을 도출하는 프로젝트 과목이다.

* 관광경제학 (Tourism Economics)

관광 수요와 관광 공급, 가격 메커니즘과 같은 경제학의 이론적 기초에 대한 이해를 바탕으로 관광 산업에서 경제학의 적용을 다루며 국제관광과 지역관광, 관광산업과 경제 성장 등 관광 산업의 다양한 측면에 대해 논의한다.

* 관광기업탐방 (Tourism Service Company Visit)

실제 기업 현장을 방문해 조직문화와 실무환경, 업무 프로세스 등을 직접 보고 경험하며 해당 산업의 흐름과 직무별 요구역량 등을 파악함으로써 진로선택과 취업 준비에 도움이 되는 현장 체험활동 중심의 수업이다.

* 관광레저 (Leisure Activity in Hotels & Resorts)

글로벌 산업현장과 연계한 트렌디하고 실용적인 지식을 습득하여 관광레저 분야에 대한 실무능력 및 경영에 관한 이해와 적응 능력을 배양한다. 나아가 다양한 관광레저 산업분야에 진출할 수 있는 역량과 실력을 강화하는데 교육목표를 두고 있다.

* 관광법규 (Tourism Laws)

관광관련 법규 내용을 파악하는 것을 주목적으로 하며, 관광사업, 관광사업자단체, 관광의 진흥과 홍보, 관광지 등의 개발, 국제 회의사업 육성에 관한 법률 등을 체계적으로 학습하며 건전하고 지속가능한 국민관광의 발전을 도모할 수 있는 다양한 시책들에 대해 검토한다.

* 관광서비스마케팅 (Service Marketing in Tourism & Hospitality Industry)

관광마케팅과 일반마케팅의 차이점을 이해하면서 관광마케팅의 이론체계 구조와 특성 그리고 관광산업을 대상으로 4P를 중심으로 하는 전략에 관해서 공부한다. 또한, 서비스 및 경영전략을 파악하는 것에서 출발하여 고객요구에 대처하는 기본적인 이론을 습득함으로써 관광산업종사원의 자질을 갖추고 고객만족을 최대목표로 하는 균일화 되고 표준화된 서비스 구현을 목표로 한다.

* 관광실무영어 (Practical English for Tourism)

관광을 하면서 상황별 주제에 따른 필수 영어회화 표현들과 전문 관광용어들을 학습한다. 또한, 국가별 주요 관광지들을 살펴봄으로써 글로벌한 관광전문인이 되기 위한 기초적 지식을 쌓는다.

* 관광엔터테인먼트 (Tourism and Entertainment)

관광산업과 엔터테인먼트가 결합하여 새로운 부가 가치를 창출하는 현상을 살펴본다. 호텔, 레스토랑, 여행사, 항공사, 카지노, 리조트, 테마파크 등 다양한 관광산업에서 엔터테인먼트와 결합한 상품들을 조사하고, 다양한 행사, 이벤트 및 축제 프로그램을 기획해본다.

* 관광인적자원관리 (Human Resources Management in Tourism Industry)

관광산업에서 필요한 인적자원을 효율적으로 운영하기 위한 모집교육, 채용관리, 서비스관리, 교육과 경력개발관리, 보상관리 등을 배우고, 관광산업에 적용되는 사례들을 이해하고 분석, 토론한다.

* 관광일본어 (Japanese for Tourism & Hospitality Industry)

일본어의 기초적인 학습을 통하여 관광기업에서 사용되는 실용 일본어를 중점적으로 가르치며, 일본인 관광객에게 최적의 서비스를 제공할 수 있도록 국제관광인의 자질에 대해서도 강의한다.

* 관광자원론 (Tourism Resources)

관광자원의 개념을 바탕으로 자연, 문화, 사회, 산업, 위락 등의 다양한 관광자원의 분류에 대해서 학습한다. 자연의 관광가치, 이용과 보존, 형성원인에 관하여 이해하고 농촌, 도시, 산업 관광자원에 대한 국내외 사례를 비교 고찰한다. 수업의 내용적 범위는 주로 국내 및 세계의 사례를 대상으로 주요 관광자원을 다룬다.

* 관광조사방법론 (Research Methodology in Tourism)

관광현상을 연구하는 데 필요한 다양한 과학적 방법을 학습하는 데 본 교과목의 목표를 둔다. 과학적 방법에 대한 기초 개념들을 다루며 표본조사법을 대상으로 문제의 설정, 가설의 구성, 조사설계, 분석, 결과의 일반화 등 제반 조사과정이 소개된다. 수업시간에 SPSS 프로그램을 이용하여 실제 자료를 분석한다.

* 관광콘텐츠의이해 (Understanding of Tourism Contents)

재미있고 흥미진진한 인문 사회학적 이론을 바탕으로 문화이해와 조사탐구를 병행하여 관광상품 기획능력을 향상시켜서 다양한 관광산업분야에서 창의적인 콘텐츠를 개발할 수 있는 역량을 키워나가는 데 중점을 둔 과정이다.

* 관광학개론 (Introduction to Tourism)

관광의 어원, 역사, 효용성, 관광심리, 관광자원의 종류와 보호, 보존 및 개발, 관광사업, 관광상품 등 관광학의 기초개념과 이론적 논리를 파악하고 국내·외 관광산업에 대한 전반적인 지식과 최근 동향을 파악한다.

* 관광한국사 (Korean History for Tourism)

유능한 관광인으로 성장하기 위해 필수적인 한국사와 한국문화의 기초지식을 학습함으로써, 문화관광의 가이드, 관광상품의 개발 기획자로서 관광사업체에서 창조적 역할을 할 수 있도록 한다. 또한 관광통역사 자격증 취득을 위한 필수적 준비를 수행할 수 있다.

* 관광한국사문화해설 (Cultural Tourism Interpretation of Korean History)

국제적인 관광인의 필수 역량인 한국사를 학습하며 역사의식을 높일 수 있다. 또한, 한국의 역사, 문화를 바로 알고 해설하는 능력을 키워 관광통역안내사, 여행상품개발기획 분야로 취업을 준비할 수 있다.

* 관광현업실습 I, II (Practical Training in Tourism & Hospitality Industry I, II)

관광 산업체의 현장실습을 통하여 현장실무를 파악하고 전공학습에서 습득한 제반이론 및 기술적인 기법들을 활용함으로써 취업의 경쟁력을 높인다.

* 관광회계 (Hospitality Accounting)

관광기업의 경영관리, 실무회계, 재무제표 등 관광기업을 운영하는 데 필요한 기초 회계개념과 이론을 이해하고 실무 전문성을 함양하는 것을 목표로 한다.

* 국내관광지답사 (Exploring Domestic Travel Destinations)

수업시간에 학생들이 주도적으로 직접 관광상품을 기획·개발하여 관광지를 답사한다. 관광인으로서의 기본 소양을 갖추기 위해 주요 관광지를 답사함으로써 현지 답사의 중요성을 인식하고, 현 관광에서 발생가능한 문제점을 관광주체, 객체 등 다방면에서 조사하여 개선방안을 모색한다.

* 글로벌관광매너 (Global Manners in Tourism Service)

국제화, 세계화 시대에 필요한 글로벌 인재가 되기 위한 비즈니스 매너 및 관광산업에서 필요한 서비스 매너 등을 익힌다.

* 글로벌관광상품개발 (Developing Global Tourism Products)

국내·외 유명 관광지들의 관광객을 끌어들이는 매력요인들을 분석하고, 국내 방한하는 외래 관광객의 유치를 확대하는 방안을 강구해보므로써 국내 관광지의 글로벌관광상품화를 꾀한다.

* 문화관광론 (Cultural Tourism)

도시는 인간 활동의 거점이며, 중심지로서 이동의 결절기능과 함께 다양한 관광매력물(attraction) 즉, 사람을 모을 수 있는 흡인력(Pull power)이 풍부하다. 실제로 관광현상은 도시에 많이 나타나고 있다. 이 수업의 주안점은 도시 관광 매력물에 대하여 유형별로 공부하고, 세계 주요 관광도시에 대한 테마별 사례에 관하여 탐구한다.

* 복지관광서비스러닝 (Welfare Tourism Service Learning)

본 교과목은 지역사회의 관광취약계층을 대상으로 실제 관광지원 활동에 참여하며, 학습·실천·성찰을 통합적으로 경험하도록 설계된 참여형 수업이다. 서비스(Service)와 학습(Learning)이 상호 연계된 교육방식을 토대로 관광학 전공 지식을 지역사회 현장에 적용해보는 학습을 수행한다.

* 식음료문화 (Food & Beverage Service and Culture)

세계사적인 역사의 흐름과 식음료 문화의 변천을 이해하고 현대사회에서 쓰임 받는 식음료의 내용과 실체를 체득시켜 나가는 과정이다.

* 식음료실무론 (Food and Beverage Practices)

커피와 와인관광은 지역의 식문화와 생산지를 직접 체험하며 관광자원으로 활용하는 특화된 관광 형태이다. 커피와 와인의 역사·문화적 가치와 관광 상품화 과정을 탐구하며, 국내외 사례를 통해 지역경제 활성화와 지속가능한 미식관광 전략을 모색한다.

* 외식경영론 (Foodservice Management)

외식업의 개념, 현황 및 외식업을 운영하기 위해 필요한 메뉴관리, 식자재관리, 마케팅, 서비스관리, 프랜차이징, 위생관리 등을 중점적으로 다룬다.

* 지속가능한 관광 (Sustainable Tourism)

본 교과목은 관광산업의 환경적·사회적 지속가능성을 이해하고, 지속가능한 발전 원리를 관광 현장에 적용하는 방법을 학습한다. 학생들은 지속가능한 관광의 핵심 개념과 실무적 추진 전략을 탐구하며, 책임 있는 관광 발전을 위한 분석·기획 역량을 함양한다.

* 창업/취업과관광진로 (Jobs & Careers in Tourism & Hospitality Industry)

본 교과에서는 산업별, 기업별 채용동향을 파악하고 취업목표와 취업로드맵을 작성해봄으로써 향후 취업희망기업 선택에 도움을 주고자 한다. 수업 중 본인의 취업역량을 분석해보고 이력서, 자소서, 입사서류를 직접 작성해본다.

* 카지노경영론 (Casino Management)

국내외 카지노 산업이 점차 확대되고 있는 환경변화에 따라 카지노 산업의 이론을 살펴 카지노의 중요한 위치를 알게 하고, 나아가 카지노 게임운영과 게임방법에 관한 스킬을 습득하며 현재 카지노 업체에서 시행하고 있는 교육 프로그램을 응용하여 학부생의 실정에 맞게 교육한다.

* 컨벤션경영론 (Convention Management)

지역 간, 국가 간의 교류와 협력의 증대로 컨벤션에 대한 수요가 지속적으로 증가하며, 지식기반 산업의 핵심으로서 컨벤션 산업은 도시와 국가에서 꼭 필요한 관광산업 중 하나이다. 컨벤션을 성공적으로 개최하고 운영하는데 필요한 부분들을 학습하고, 나아가 컨벤션을 기획할 수 있는 역량을 배양한다.

* 항공경영론 (Airline Business Administration)

항공사의 시스템 및 업무에 대해 전반적으로 이해하며, 급변하는 국내의 항공사 현장을 분석 및 전망해 봄으로써 항공 산업에서 기본적으로 습득해야 하는 항공 업무, 용어 등을 체계적으로 배우고 항공 관련 전문지식 역량을 배양하고자 한다.

* 항공발권실무론 (Airline Fare and Ticketing)

항공사와 여행사의 성공적인 항공권 판매를 위해 TOPAS 발권시스템을 이용하여 발권업무를 실무적으로 접근하여 고객 서비스 능력을 향상시킨다. 고객 지향적 운임산출과 정확한 발권능력을 길러 항공발권 자격증을 취득하고, 항공사와 여행사 취업에 필요한 실무능력을 갖추는 것을 목적으로 한다.

* 항공서비스 (Airline Service)

항공 서비스에 대한 전반적인 개념과 서비스 제공 및 운영 전략에 대한 이해를 통해 항공 서비스 실무에 대한 기본 지식과 개념을 함양한다.

* 항공예약실무론 (Airline Reservation)

항공예약의 체계적인 실무지식을 제공하기 위해 항공예약 업무의 개념을 파악하고 실질적인 실무능력 배양을 위해 TOPAS와 ABACUS의 활용방법을 익히며, 아울러 취업을 향상 위해 항공예약 자격증 취득을 목적으로 한다.

* 호텔경영론 (Hotel Management)

본 과목은 총체적인 접근방법을 통하여 호텔관리의 전반적인 사항을 종합 분석할 수 있는 능력을 갖추고 동시에 그에 필요한 지식을 습득하는 데 목적이 있다. 거시적인 측면에서 호텔산업의 역사, 조직, 등급심사제도 등을, 미시적인 측면에서 객실서비스, 마케팅, 정보시스템, 회계업무, 인력관리 등을 다루게 된다.

* 호텔커뮤니케이션 (Hotel Communication)

예약에서부터 체크인, 객실투숙, F&B 업장, 편의시설 이용, 체크아웃까지 사용하는 필수 영어회화 및 표현법들을 학습한다. 호텔에서 사용되는 주요 전문용어들과 함께 호텔종사원과 고객간의 다양한 상황별 대화문 및 핵심표현을 익히며, 호텔부서별 업무내용도 다룸으로써 호텔업무에 대한 지식을 넓힌다.

* AI와스마트관광 (AI & Smart Tourism)

본 강좌는 4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능(AI)과 빅데이터, ICT 기술이 현대 관광 산업과 융합되는 과정을 탐구한다. 학습자는 스마트관광의 기본 개념을 이해하고, AI 기반의 개인화 추천 시스템, 챗봇, 가상현실(VR/AR)등이 실제 관광 생태계(예약, 경험, 마케팅, 정책 수립)에 어떻게 적용되는지 학습한다. 이를 통해 미래 관광 산업의 디지털 전환(Digital Transformation)을 주도할 수 있는 융합적 사고와 실무 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.

2026학년도 경찰행정학전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

경찰행정학전공 인재상

법과 범죄에 대한 전문적 지식을 바탕으로, 창의적으로 문제를 해결하며,
공정하고 청렴한 봉사하는 글로벌 인재

경찰행정학전공 교육목표

- 범죄현상, 범죄통제와 범죄예방, 형사사법체계, 법률에 대한 전문적인 지식 습득
- 급변하는 치안환경 속에서 창의적으로 문제를 해결하는 능력의 개발 및 강화
- 공정한 법집행과 청렴결백한 인성 함양
- 시민과 소통하고 시민의 인권을 존중하는 섬김의 리더십 배양
- 다문화 사회와 국제범죄에 대응하는 글로벌 인재 양성

경찰행정학전공 전공능력

전공능력명	정의
전문적 지식	- 사람과 사회, 법에 대한 이해를 통해 직무를 수행하는데 필요한 지식을 습득하고 인지하는 능력
창의적 문제해결	- 주어진 상황을 올바르게 판단하여 효과적으로 해결하기 위해 자신의 지식을 적절하게 활용하고 분석하여 과제해결에 필요한 결정을 내리고 수행할 수 있는 능력
소통역량	- 상대의 기대나 욕구를 명확히 이해하고 자신의 의사를 다양한 방식을 통해 명확히 표현하고 전달하며, 유관부서와의 원활한 의사소통을 위해 노력하는 역량
윤리의식	- 공정성과 객관성에 기반하여 규칙을 준수하고 나와 타인의 인권을 존중하는 능력
글로벌 역량	- 세계정세를 이해하고, 다문화를 수용하며, 외국어를 구사하는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 경찰행정학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 경찰행정학전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	9	15	21	45	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
6	15	22	43	6	14	7	27

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 경찰행정학전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

② 전 학년 평균평점이 1.50 이상

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
전문적 지식	법학개론	범죄학개론	형법총론	형법각론	형사소송법 I	형사소송법 II		경찰행정법연습	경찰 공무원 검찰직 법원직 교정직 보호직 소방직 법원보안관리대 청소년상담사 청소년지도사 청원경찰 민간경비회사 항공보안요원 생활체육지도사	경비지도사 법무사 행정사 청소년상담사 청소년지도사 생활체육지도사
	경찰학개론 I	경찰학개론 II		범죄심리학기초	경찰행정법 I	경찰행정법 II	형법세미나	형법연습		
연계비교과	군포경찰서와 협력, 견학		견학, 고시실지원		경찰행정특화 MBTI 학습스타일 관리, 고시실지원		고시실지원			
창의적 문제해결	경찰실습	과학수사론	체포호신술		창업/취업과 경찰진로	범죄예방론		체력검정실습		
		경찰무도	경찰법연습	경찰수사론	자치경찰론					
연계비교과	유도동아리		유도동아리		군포경찰서와 협력, 봉사동아리 경찰행정특화 MBTI 스트레스 관리		경찰행정특화 MBTI 스트레스 관리, 유도동아리			
소통역량	경찰행정전공 탐색세미나		경찰조직관리론	청소년육성제도론		특별사법경찰론	경찰인사관리론			
							청소년지도학			
							범죄피해자학			
연계비교과	견학, 경찰행정특화 MBTI 학습스타일 관리		군포경찰서와 협력, 봉사동아리		경찰행정특화 MBTI 스트레스 관리		군포경찰서와 협력, 봉사동아리			
윤리의식		헌법 I	청소년문제와보호		헌법 II	경찰과법률	헌법연습			
					영화속의 법과 인권					
연계비교과	봉사동아리, 모의법정		군포경찰서와 협력, 봉사동아리		봉사동아리, 모의법정		봉사동아리, 모의법정			
글로벌 역량			비교경찰제도론		경찰영어 I		경찰영어 II			
연계비교과			견학		견학, 토익시험 지원		견학, 토익시험 지원			

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	법학개론	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전선	경찰실습	3	실기	0	3	상대	융복합		스포츠헬스케어	창의적 문제해결	윤리의식	
	전기	경찰학개론 I	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	창의적 문제해결	
	전선	경찰행정전공탐색세미나	2	이론	2	0	p/np				소통역량	글로벌역량	
2	전선	경찰법연습	2	이론	2	0	상대				소통역량	창의적 문제해결	
	전필	형법총론	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전선	경찰조직관리론	2	이론	2	0	상대				소통역량	창의적 문제해결	
	전선	호신술	2	실기	0	2	상대	융복합		스포츠헬스케어	창의적 문제해결	소통역량	
	전선	청소년문제와보호	3	이론	3	0	상대	융복합		청소년	윤리의식	창의적 문제해결	
3	전선	자치경찰론	3	이론	3	0	상대				창의적 문제해결	전문적 지식	
	전필	경찰행정법 I	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전필	형사소송법 I	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전선	영화속의 법과 인권(과목코드변경포함)	2	이론	2	0	상대				윤리의식	전문적 지식	교과목명변경
	전선	창업/취업과경찰진로	2	이론/실기	1	1	p/np				창의적 문제해결	소통역량	
	전필	경찰영어 1	2	이론	2	0	상대				글로벌 역량	소통역량	
	전필	헌법 II	2	이론	2	0	상대				윤리의식	전문적 지식	
4	전선	형법세미나	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전선	경찰인사관리론	3	이론	3	0	상대				소통역량	창의적 문제해결	
	전선	범죄피해자학	2	이론	2	0	상대				소통역량	창의적 문제해결	교과목명변경
	전선	헌법연습	2	이론	2	0	상대				윤리의식	창의적 문제해결	
	전선	청소년지도학	3	이론	3	0	상대	융복합		청소년	소통역량	창의적 문제해결	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	과학수사론	2	이론	2	0	상대				창의적 문제해결	전문적 지식	
	전필	헌법 I	2	이론	2	0	상대				윤리의식	전문적 지식	
	전선	경찰무도	2	실기	0	2	상대	융복합		스포츠헬스케어	창의적 문제해결	소통역량	
	전필	경찰학개론 II	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	창의적 문제해결	
	전기	범죄학개론	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	창의적 문제해결	
2	전선	비교경찰제도론	2	이론	2	0	상대				글로벌 역량	전문적 지식	
	전필	경찰수사론	3	이론	3	0	상대				창의적 문제해결	윤리의식	
	전필	형법각론	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전선	범죄심리학기초	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	소통역량	
	전선	청소년육성제도론	3	이론	3	0	상대	융복합		청소년	소통역량	창의적 문제해결	
3	전선	특별사법경찰론	3	이론	3	0	상대				소통역량	창의적 문제해결	
	전선	경찰행정법 II	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전필	형사소송법 II	3	이론	3	0	상대				전문적 지식	윤리의식	
	전필	범죄예방론	3	이론/실기	2	1	상대				창의적 문제해결	소통역량	
	전선	경찰과법률	2	이론	2	0	상대				윤리의식	창의적 문제해결	
4	전선	형법연습	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	창의적 문제해결	
	전선	체력검정실습	2	실기	0	2	상대	융복합		스포츠헬스케어	창의적 문제해결	소통역량	
	전선	경찰영어 2	2	이론	2	0	상대				글로벌 역량	소통역량	
	전선	경찰행정법연습	2	이론	2	0	상대				전문적 지식	창의적 문제해결	

◆ 경찰행정학전공 교과목 개요

* 경찰실습 (Policing Practices)

경찰공무원 채용 시험에 체력시험의 비중이 2012년도부터 높아짐에 따라 경찰실무현장에서 체포술 등의 물리적, 신체적 접촉 상황에 대응하는 능력을 배양 및 습득한다.

* 호신술 (Self-Defence Techniques)

직무수행 중 발생할 수 있는 공격·난동 등에 대비하여 자신의 몸을 안전하게 보호하면서 나아가서는 범인을 제압할 수 있도록 과학적 원리에 입각하여 만든 물리적인 기술과 장구 등의 사용방법을 습득한다.

* 경찰무도 (Police Martial Arts)

2025년부터 경찰공무원 시험에서 가산점은 무도에 대하여만 인정하도록 제도가 변경되었다. 이는 경찰직무수행에 있어 무도실력을 비롯한 체력과 실전대응능력의 중요성을 고려한 것이라 할 수 있다. 본 교과에서는 경찰관의 직무상의 특수성에 비추어 유도를 비롯한 무도 실력을 배양 및 강화한다.

* 체력검정실습 (Examination of Physical Strength)

경찰을 비롯한 다양한 분야에서 체력의 중요성이 강조되고 있으며, 채용과정에서 체력분야의 비중이 강화되고 있다. 이에 체력의 개념을 이해하고 체력측정의 방법에 관하여 학습하고 실습할 수 있도록 한다.

* 법학개론 (Introduction to Law)

법학의 기초이론과 법학의 각 분야인 헌법, 민법, 상법, 형법, 민사 및 형사소송법, 노동법, 국제법 등에 대한 개요를 공부하게 함으로써 법적 사고력을 배양한다.

* 경찰학개론 I (Introduction to Police Science I)

경찰개념, 경찰임무, 경찰이념, 경찰역사, 외국경찰제도, 경찰과 그 법적 토대에 대한 전반적인 기초지식을 습득하게 해준다.

* 경찰학개론 II (Introduction to Police Science II)

경찰행정의 본질, 발전과정, 각 나라의 경찰조직, 경찰인사행정, 경찰조직관리, 경찰재무관리 등 경찰행정학 전반에 관하여 기본적인 지식을 습득한다.

* 경찰행정전공탐색세미나 (Seminar on the Major of Police Administration)

범죄통제와 예방을 목표로 하는 국가 형사사법 시스템인 경찰·검찰·법원, 교정 각 단계의 실무자, 현장견학을 통해 실제적인 역할과 임무를 이해한다.

* 경찰법연습 (Practice of Police Law)

경찰과 관련된 법률적 분쟁 상황에 대한 기초 이론과 제도를 습득하여 법률적 대응을 할 수 있는 능력을 함양한다.

* 형법총론 (General Theory Criminal Law)

형법 및 형법학의 기초이론과 사상을 다루고 범죄의 성립에 관한 일반적인 요건과 범죄의 미수, 공범에 관한 이론 및 현행법의 해석, 판례의 평석, 죄수론과 형벌에 관한 이론 및 해석 등을 다룬다.

* 경찰조직관리론 (Theory of Police Organization Management)

경찰조직의 특수성을 감안해 제반 경찰조직이론의 전개, 조직의 운영, 조직목표, 의사결정과정, 리더십, 의사전달, 조직의 효과성 및 체제분석, 조직관리 등을 탐구한다.

* 청소년문제와보호 (Juvenile Delinquency)

자연영화, 흉포화, 재범화 현상이 심각해지고 있는 청소년 범죄의 현황과 원인을 분석하고 청소년 범죄예방 방안을 구축한다. 청소년학과 연계전공 필수과목이며 청소년지도사 자격증 2급 필기시험 면제과목이다.

* 자치경찰론 (Municipal Police)

세계적으로 분권화가 진행되어 자리 잡혀 가고 있다. 이러한 분권화 이념에 맞추어 경찰 역시 자치경찰제를 중요한 주제로 다루고 있다. 한국의 경우 제주특별자치도에서 2006년 7월 1일부터 자치경찰제가 본격 시행되었다. 자치경찰제도의 본질과 이론적 배경 및 문제점과 개선방안을 심층 분석하게 된다.

* 경찰행정법 I, II (Police Administrative Law I, II)

경찰행정법이란 경찰의 조직, 작용 및 권리구제에 관한 법을 말한다. 경찰행정법의 기본적인 원리와 개념들을 습득하고 판례를 통해 구체화 시키는 과정을 거침으로써 경찰행정법규의 이해와 지식을 실무에 적용하는 기술을 습득시킨다.

* 창업/취업과경찰진로 (Career Counseling & Job-Finding Strategy)

경찰행정 분야의 진로탐색을 하고 구체적인 취업목표설정, 취업 시 필요한 에티켓 등에 취업에 필요한 여러 가지 정보 등의 취득을 위한 과목이다.

* 경찰영어 I, II (Police English I, II)

영어는 경찰공무원 시험에서 필수과목이자 합격여부를 결정해 주는 중요 과목이다. 따라서 영어 과목에서 높은 점수를 취득하기 위해 본 강좌에서는 영어문법과 어휘 등의 실력을 충분히 갖추게 해준다.

* 헌법 I, II (Constitutional Law I, II)

헌법의 기본원칙과 국가권력의 조직과 행사 등에 관련한 헌법규정 및 관련법령에 대하여 학습하고 우리 헌법이 보장하는 국민의 기본권에 대한 기본적인 내용을 이해하며 그 보장방안에 대하여 학습한다.

* 형법세미나 (Special Seminar for Criminal Justice)

오늘날 새롭게 문제가 되고 있는 범죄에 대처하는 형사사법제도와 정책 등에 대해 배운다.

* 경찰인사관리론 (Police personal Management)

경찰임무의 특수성과 중요성을 강조하면서 경찰관의 채용, 교육훈련, 근무성적평정, 승진, 전보, 사기, 복무교육 등 경찰인사관리 전반에 대한 이해를 도모한다.

* 범죄피해자학 (victimology)

범죄 발생 과정에서 피해자가 차지하는 역할과 범죄로 인한 피해의 양상, 피해자의 권리 및 보호 제도, 그리고 회복적 사법에 이르기 까지 피해자 관련 제반 문제를 다룬다.

* 헌법연습 (Seminar on Constitutional Law)

각 주제별로 사례(리딩케이스)를 선정하고 그와 관련된 일반 법리와 학설·판례를 통해 헌법의 지식을 습득하고 이를 실무에 적용하는 것을 목적으로 한다.

* 청소년지도학 (Guidance Studies for Youth)

청소년지도의 개론적 과목으로 청소년의 개념, 청소년의 발달특성, 청소년문화, 청소년문제, 청소년지도 및 지도방법, 청소년활동, 청소년프로그램개발과평가, 청소년상담, 청소년참여, 청소년인권, 청소년정책과 제도, 청소년복지 등 청소년을 균형 있게 성장시키기 위한 모든 영역을 다룸으로 효과적인 청소년지도가 무엇인지를 발견하고, 청소년지도자가 갖춰야 할 역량을 배양시켜주기 위한 과목이다.

* 과학수사론 (Theory of Scientific Investigation)

과학수사론은 범죄 현장에서 수집된 증거를 과학적 방법으로 분석하여 범죄의 진상을 밝히고, 이를 통해 수사 목표를 달성하는 데 필요한 과학적 지식과 기술을 연구하는 학문이다.

* 범죄학개론 (Introduction to Criminology)

범죄현상에 대한 정확한 파악과 원인의 이해, 각종 범죄이론의 해석작용 및 대책론 등에 걸쳐 사회병리 현상으로서의 범죄에 대해 연구한다.

* 비교경찰제도론 (Theory of Comparative Police System)

비교경찰 제도의 역사와 이론 및 여기에 사용되는 개념들과 접근법을 이해하고, 이를 영미 법계와 대륙법계 경찰제도 분석에 적용하며, 여러 나라의 경찰제도의 이해를 통하여 한국경찰제도의 운용과 발전에 참고로 활용하게 한다.

* 경찰수사론 (Theory of Police Investigation)

수사기관이 형사사건에 대하여 범죄혐의 유무를 명백히 하고 공소제기 여부의 결정과 제기된 공소유지를 하기 위하여 범죄사실을 조사하고 범인 및 증거를 발견, 수집, 보전하는 활동에 대한 이론과 체계에 대한 지식을 습득한다.

* 형법각론 (Criminal Law)

형법 총론을 기초로 하여 형법 각칙에 규정하고 있는 각종 범죄의 구성 요건을 해석법학적으로 다루고 그의 입법에 관한 비교법적 연구, 판례, 평석 등을 다룬다.

* 범죄심리학기초 (Criminal Psychology)

범죄자의 심리와 행동유형에 관한 기초 이론을 습득하고 범죄발생 사례 중심으로 과학적 분석을 위한 해결방안을 탐구하며 지식을 습득한다.

* 청소년육성제도론 (Youth Nourishment System Theory)

우리나라의 청소년육성정책과 관련법규 및 행정체계를 비판적으로 고찰함으로써, 청소년육성제도 전반에 대한 이해의 폭을 넓히고, 청소년육성제도의 발전방향을 모색할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 청소년학과 연계전공 필수과목이며 청소년지도사 자격증 2급 필기시험 면제과목이다.

* 특별사법경찰론 (Special Judicial Police)

일반사법경찰과 특별사법경찰은 공히 검사의 지휘에 따라 수사권을 행사한다는 차원에서는 동일하다. 특히 수사상의 권한은 양자가 모두 동일하지만 특별사법경찰은 이미 일반 행정직 공무원을 대상으로 검사장이 각 부처 행정직 공무원들을 대상으로 수사권을 부여해 준다는 차원에서 볼 때, 본 커리큘럼인 특별사법경찰론은 경찰행정학전공 학생들에게 있어 수사제도상 폭넓고 다양한 풍부한 지식을 습득하게 해 줄 것으로 이해된다.

* 영화속의법과인권 (Law and Human Rights in the Movie)

영화 속에서 발생하는 다양한 법적 갈등, 재판, 인권 침해 등을 통해 사회적, 법적 메시지를 탐구하고, 법과 인권이 어떻게 영화 속에서 표현되는지 살펴본다.

* 형사소송법 I, II (Criminal Procedure Law I, II)

형법을 구체화시키기 위한 절차법으로서 형사범죄의 소송절차에 내포되어 있는 기본 이념과 원리를 체계 있게 사고할 수 있는 능력을 배양하고 규정에 의한 논리적 해석을 연구한다.

* 범죄예방론 (Crime Prevention)

현대사회의 변화가 빠른 만큼 범죄현상도 빠르게 변하고 있다. 세계화로 인한 범죄와 범죄조직의 국제화 문제가 심각해지고 있으며 가상공간의 범법사례들이 새로운 화두로 떠올랐다. 이러한 각종 범죄를 심층 이해하고 분석하는 지식을 습득한다.

* 경찰과법률 (Police and Law)

경찰 직무 과정에서 접할 수 있는 다양한 법률문제를 학습하여 이를 실무에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

* 형법연습 (Seminar on Criminal Law)

형법 총·각론에서 제기되는 각 개념과 이론을 충분히 숙지하고, 이러한 지식을 향후 경찰실무 또는 학문적으로 응용할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

* 경찰행정법연습 (Seminar on Police Administrative Law)

경찰행정법에 관련된 사례와 판례를 분석, 학습하여 경찰행정법의 기본지식과 이해를 실무에 적용하는 능력을 배양시킨다.

2026학년도 사회복지학전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

사회복지학전공 인재상

변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 전문인

사회복지학전공 교육목표

- 4차 산업혁명 시대에 요구되는 다양하고 광범위한 사회복지의 전문지식을 습득할 수 있다.
- 현장실습 강화를 통해 현장에서 필요로 하는 실무역량을 키울 수 있다.
- 나눔과 배려, 소통을 통해 섬김의 지식인으로서의 소명을 실천할 수 있다.
- 정보화/국제화 시대에 능동적으로 대응하는 글로벌 역량과 창의역량을 강화할 수 있다.

사회복지학전공 전공능력

전공능력명	정의
사회복지 이론 및 개념 이해 역량 (A 역량)	- 다양한 사회복지 이론과 개념을 깊이 있게 이해하고 이를 실제 사회복지 실천에 적용할 수 있는 능력
사회복지실천기술 역량 (B 역량)	- 효과적으로 사회복지 서비스를 제공하고, 클라이언트의 문제를 해결하며, 그들의 삶의 질을 향상 시키기 위해 필요한 지식, 기술, 태도
사회복지정책 이해 및 개발 역량 (C 역량)	- 사회복지 정책을 효과적으로 이해하고 개발할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 문학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 사회복지학전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	25	21	52	19

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
6	24	21	51	6	9	12	27

- ② 전 학년 평균평점이 1.50 이상
- ③ 졸업자격고사 Pass(사회복지 1급 시험과 동일)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	전공트랙	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증	
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2			
사회복지 이론 및 개념 이해 역량 (A 역량)	전공일반 (공통)	사회복지학개론	인간행동과 사회환경								사회복지사 (지역사회복지관/ 사회복지재단) 복지전문가 (건강가정 지원센터, 종합병원, 사회단체, 사회복지 관련 기업 등)	청소년상담사, 청소년지도사
		사회봉사 진로탐색1	사회봉사와 진로탐색2									
		사회복지전공 탐색세미나	English in Social Welfare									
			사회복지 실천론	사회복지 실천기술론	사례관리론	사회복지현장실습	가족상담 및 가족치료	사회복지 자료분석론				
			아동복지론	지역사회복지론	사회복지 윤리와철학	사회복지조사론		정신건강론	가족복지론			
			기독교 사회복지론	노인복지론	자원봉사론	청소년복지론		의료사회복지론				
			장애인복지론	사회보장론	프로그램 개발과평가	창업/취업과 사회복지		사회복지 특별세미나				
사회복지 정책 이해 및 개발 역량 (C 역량)			사회복지역사		사회복지 법제와실천	사회복지정책론	사회복지행정론	청소년 문화론	노인보건학			
연계비교과								사회복지사 1급 시험대비 특강				

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	사회복지학개론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지실천기술 역량	
	전필	사회봉사외진로탐색 I	0	이론실기	1	1	P/NP		사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지실천기술 역량	
	전선	사회복지전공탐색세미나	2	이론	2	0	절대		사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	사회복지역사 *	2	이론	2	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
2	전필	사회복지실천론 +	3	이론실기	2	1	상대	복필	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	아동복지론 *	3	이론실기	2	1	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	장애인복지론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	기독교사회복지론	2	이론실기	1	1	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지실천기술 역량	
3	전선	사례관리론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	사회복지윤리와철학 *	2	이론	2	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	자원봉사론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전필	사회복지정책론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	
	전선	프로그램개발과평가 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지실천기술 역량	
4	전선	사회복지회계실무	3	이론	3	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지실천기술 역량	
	전선	가족상담및가족치료 *	3	이론	3	0	상대	청소년전공	사회복지실천기술 역량	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	
	전선	청소년 문화론	3	이론	3	0	상대	청소년전공	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	

+ : 사회복지사 2급 필수과목, * : 사회복지사 2급 선택과목

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	인간행동과사회환경 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지실천기술 역량	
	전필	사회봉사과진로탐색 II	0	이론실기	1	1	P/NP		사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지실천기술 역량	
	전선	English in Social Welfare	2	이론	2	0	절대		사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	사회문제론 *	3	이론	3	0	상대	청소년전공	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
2	전필	사회복지법제와실천 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지실천기술 역량	
	전필	사회복지실천기술론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전필	지역사회복지론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	노인복지론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	사회보장론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	
3	전필	사회복지조사론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지실천기술 역량	사회복지실천기술 역량	
	전필	사회복지행정론 +	3	이론	3	0	상대	복필	사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지실천기술 역량	
	전필	사회복지현장실습 +	3	이론실기	1	2	상대	복필	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전필	창업/취업과사회복지	2	이론	2	0	P/NP		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	정신건강론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	청소년복지론 *	3	이론	3	0	상대	청소년전공	사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
4	전선	사회복지자료분석론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지실천기술 역량	
	전선	의료사회복지론 *	3	이론	3	0	상대		사회복지 이론 및 개념 이해 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	노인보건학	3	이론	3	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	
	전선	사회복지특별세미나	3	이론	3	0	상대		사회복지정책 이해 및 개발 역량	사회복지 이론 및 개념 이해 역량	
	전선	가족복지론 *	3	이론실기	2	1	상대		사회복지실천기술 역량	사회복지정책 이해 및 개발 역량	

+ : 사회복지사 2급 필수과목, * : 사회복지사 2급 선택과목

◆ 사회복지학전공 교과목 개요

* 사회복지학개론 (Introduction to Social Welfare)

사회복지란 무엇인가를 이해시키기 위한 입문과정으로서 사회복지의 기초개념, 역사적 발달과정, 체계와 조직, 제도, 정책 그리고 각 서비스 분야의 전반에 대한 개괄적인 연구를 통하여 사회복지전문가로서 지녀야 할 기초적인 지식을 익히도록 한다.

* 사회봉사과진로탐색 1,2 (Social Service and Career Design 1,2)

사회봉사의 개념, 사회봉사활동의 특성 및 필요성, 사회봉사자의 역할과 동기 등을 설명하고 이를 기초로 실제 사회봉사를 경험함으로써 복지현장에서 발생하는 사회봉사활동의 현황과 문제점을 파악하는 동시에 현장에서의 문제해결 능력을 습득한다.

* 가족복지론 (Family Welfare)

사회조직의 기초단위라 할 수 있는 가정과 그 구성원 개개인의 문제를 포함한 가족문제의 해결을 위해 전문가로서의 접근 및 개입 방법을 습득한다. 아울러 급변하는 사회경제적 환경과 가족 구조, 기능 그리고 가족에 대한 의식변화 등에 관하여 연구하며 가족 치료에 관한 프로그램에 관해서도 살펴본다.

* 가족상담및가족치료 (Family Counselling and Family Therapy)

가족원의 행동을 변화시키고 가족관계를 개선하는데 도움을 주는 가족상담 및 가족치료의 역사적 배경과 발달과정, 가족상담의 기초개념과 가족체계에 대하여 학습한다. 또한 여러 가족상담 이론과 기법들을 습득하고 가족상담 과정과 가족상담의 적용실제를 사례중심으로 기법들을 실습하며 가족문제 사례에 대한 가족상담 계획을 토론하고 발표함으로써 가족상담자로서 경험을 쌓도록 한다.

* 노인복지론 (Social Welfare for the Elderly)

본격적인 고령화 사회에 진입하는 21세기에서의 노인복지는 중요한 사회적 관심이 되고 있을 뿐만 아니라 양적, 질적 서비스를 요구하는 고비용 복지정책을 예고하고 있다. 이 과목에서는 노인이 직면하고 있는 신체적, 심리적 노화현상과 사회경제적 제 문제에 대한 이해와 지식을 습득하게 하여 효과적인 복지적 대응을 할 수 있도록 한다.

* 사회문제론 (Social Problems)

사회문제에 대한 분석능력을 개발하기 위한 제 이론을 고찰하며, 개념과 그 원인을 연구하고, 이를 토대로 하여 실제의 주요사회 문제인 빈곤, 자살, 학대, 윤락 등의 문제에 대하여 분석·평가하는 기회를 가짐으로써 사회복지학에서 필요로 하는 문제의식을 배양한다.

* 사회보장론 (Social Security)

사회보장제도는 자본주의 국가에서 국민의 안정된 생활을 국가의 주된 책임 하에서 보장하려는 제도이다. 본 과목에서는 사회보장의 개념과 사회보장제도의 발전과정, 종류, 내용 등의 제이론을 고찰하고 특히 사회보장제도에 관한 이론과 실재를 중점적으로 비교한다.

* 사회복지역사 (The History of Social Welfare)

사회복지 기원과 발달 과정을 이해하고 시대적 변천과정에 따른 사회사업가의 역할과 기능의 확대 및 변화에 대해서 알아본다. 이 과정은 사회복지 발전에 관한 이론적, 사상적 관점에 중점을 둔다.

* 사회복지법제와실천 (Law and Practice for Social Welfare)

사회복지 관계법의 전반을 개괄적으로 살펴보고, 구체적으로는 사회복지법의 의의와 이념, 성격과 특징, 그리고 입법과정의 역사적 배경을 고찰한다. 또한 사회복지법규의 내용을 복지5법을 중심으로 연구함으로써 공적부조와 사회복지서비스분야에 대한 이해를 증진하도록 한다.

* 사회복지실천기술론 (Skill and Techniques for Social Work Practice)

개인과 가족, 집단의 사회 기능을 향상시키기 위해 사회복지사가 숙지해야하는 다양한 실천기술, 기법, 지침 등에 초점을 맞춘다. 특히 사례연구와 역할학습을 통해 실천 기술, 기법, 지침을 실천 대상에게 적용하며, 실제에 개입하고 평가하는 연습을 강조한다.

* 사회복지실천론 (Social Work Practice)

사회복지실천전반에 대한 기초 지식과 개인과 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지 실천모델에 관한 기초 지식을 통합적인 시각에서 살펴본다. 구체적으로 사회복지 실천의 기초철학과 가치, 통합적인 시각, 사회복지 실천 관계론 및 과정론, 사회복지실천 대상별 실천모델, 사례관리 등을 검토한다.

* English in Social Welfare (English in Social Welfare)

본 과목은 학생들의 영어능력을 함양하고 사회복지 관련 영어원서의 이해를 높이는데 목적을 둔다.

* 사회복지윤리와철학 (Ethics & Philosophy in Social Welfare)

사회복지윤리의 근간이 되는 대표적인 도덕철학을 학습하고, 학생 자신의 개인적인 가치체계를 명료화하고, 실천현장에서 경험할 수 있는 윤리적인 문제와 딜레마를 바라보는 다양한 관점과 해결과정에 대해 탐구한다.

* 사회복지회계실무 (Social Welfare and Accounting Practice)

행정과 회계 업무의 기초를 익힘으로써 사회복지 현장에 필요한 실무 능력 향상을 목적으로 하며, 취업과 연계하여 학생들의 전문성을 함양한다.

* 사회복지정책론 (Social Welfare Policy)

사회복지정책의 전반을 이해하기 위한 개념, 이론의 발달과정, 집행 및 평가에 관한 방법을 배우며, 복지정책에 대한 분석능력을 배양하여 기존 정책의 보완과 개정뿐만 아니라 새로운 정책 제시의 자질을 구비시키려는데 목적이 있다. 특히 스웨덴, 독일, 영국, 미국, 일본 등 선진국의 사회정책을 우리나라와 비교 분석하여 향후의 정책방향을 모색한다.

* 사회복지조사론 (Social Welfare Research Method)

사회복지조사방법론의 개념과 발달과정을 살펴봄으로써 사회복지사의 특수성을 이해하게 하고, 과학적이며 체계적인 자료수집과 분석방법의 이론과 실제적인 기술을 습득케 하여, 실용적인 조사지식을 두루 갖추게 한다.

* 사회복지특별세미나 (Social Welfare Seminar)

사회복지 필수 영역에 대한 심층적인 분석과 정리를 통해 사회복지 전반에 대한 이해를 높인다.

* 사회복지행정론 (Social Welfare Administration)

조직체의 일반적인 행정과는 다른 사회복지시설이나 기관에서의 행정이 갖는 특수성을 이해시키고, 그러한 행정과정에서 행정가가 파악하고 책임져야 할 사항과 행정의 기술, 원칙 등을 중점적으로 강의하면서 학생 스스로 우리나라의 실제상황과 비교 검토해 보도록 한다.

* 사회복지현장실습 (Social Work Practicum)

사회복지현장실습은 학교에서 배운 이론과 실재를 실제상황에 적용시켜 보는 과정으로, 사회에서 발생하는 여러 가지 문제는 현장 견학을 통해 그 현실을 인지하고 나아가 전문사회사업가로서의 자질을 육성하는데 그 목적이 있다.

* 아동복지론 (Social Welfare for the Children)

아동과 아동복지에 대한 이해를 높일 수 있는 이론적인 배경과 실천방법을 학습하여 아동복지분야에서 활동할 사회복지사의 능력을 배양한다. 이를 위하여 아동복지의 개념과 가치에 대한 이해, 아동복지의 역사, 정책과 제도, 실천대상과 관련서비스, 실천 방법과 기술 등의 이해를 도모한다. 나아가 한국에서 사회복지사들이 관여하고 있는 아동복지 관련 영역을 고찰함과 아울러 외국의 아동복지에서 우리의 현실에 적용 가능한 부분을 모색하여 한국의 아동복지 분야의 사회복지사로서 전문적 실천 능력을 향상시킨다.

* 여성복지론 (Social Service for Women)

여성복지란 여성의 인간다운 삶을 실현하기 위하여 사회나 국가가 실시하는 정책적, 실천적 노력이라고 볼 수 있다. 기존의 다양한 사회복지체제들과 여성 관련 복지 현안을 성인지적 관점에서 재조명해 보고 그에 대한 실천 대안을 모색해 봄으로써 복지체계를 새로운 시각에서 재구성해 본다. 이를 통해 여성문제에 대한 새로운 이해와 분석을 시도하며, 남성과 여성에 대한 이해를 심화 확장해 본다.

* 의료사회복지론 (Social Welfare in Health Care)

의료사회사업은 사회사업의 가치, 기술, 태도, 지식 등을 보건의료에 협력하고 응용함으로써 사회복지를 실천하는 분야이다. 본 과목에서는 환자와 가족이 경험하는 심리·사회적 문제를 이해하고, 의료현장에서의 상담, 자원연계, 사례관리 등 의료사회복지사의 주요 역할과 실천기술을 학습하도록 한다.

* 인간행동과 사회환경 (Human Behavior and Social Environment)

인간과 성장과정에 따른 특성을 이해하기 위해 태아기에서 노년기에 이르기까지의 성격 형성과정과 인간의 기본적 욕구의 변화과정 등을 생리학적, 심리학적, 사회학적 측면에서 고찰하고, 이러한 것들이 사회환경과 어떻게 작용하게 되는가를 분석한다.

* 장애인복지론 (Social Welfare for People with Disabilities)

장애인에 대한 개괄적이고 총체적인 학습을 통해 장애인에 대한 이해를 넓히고, 장애의 원인과 그 실태를 고찰하며 장애인을 위한 의무교육 및 직업교육 등 장애인복지의 제반 프로그램을 검토, 분석하여 전문가로서의 역할을 익히게 한다. 특히 선진국의 장애인 복지제도 및 정책을 우리나라와 비교 연구하여 현행 제도나 상례적인 문제점의 보완 및 개선방안을 모색하도록 한다.

* 정신건강론 (Mental Health Problems)

정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초 이론을 배우는데 중점을 둔다. 정신질환유형과 정신장애의 판정 기본들을 배우고 정신 의학의 한계점에 대해 학습한다. 나아가 정신건강을 유지하고 관리하기 위한 심리사회적 개입의 당위성을 밝히고 사회복지적 개입 또는 프로그램의 필요성과 필요한 제반 프로그램을 개괄적으로 이해한다.

* 청소년문화론 (Youth Culture)

문화이론 및 문화연구에 대한 학습을 전제로 청소년 하위문화의 특성에 대한 분석과 이해를 도모하고 이를 기초로 다양한 청소년 문화의 독특성과 보편성을 이해한다.

* 청소년복지론 (Social Work for the Youth)

사회복지분야의 한 영역으로서 청소년 문제와 청소년 복지에 관한 제반 이론과 실천 영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다. 청소년 복지를 이해하기 위해서는 청소년의 발달적 특성에 대한 이해, 청소년을 위한 사회복지 서비스, 정책과 제도 등이 포괄적으로 다루어져야 한다. 이러한 관점에 근거하여 청소년 복지의 가치, 이론, 기술에 대한 균형을 유지하면서 한국의 청소년복지 분야의 사회복지사로서 전문적 실천능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

* 창업/취업과사회복지 (Employment in Social Welfare)

사회복지 전반에 대한 이해를 통해 사회복지란 무엇인가를 이해하고, 취업과 연계한 학습을 통해 현장에 필요한 프로그램을 배우고 적용하여 체계적인 행정과 실무를 익히는 데 중점을 둔다.

* 프로그램개발과평가 (Program Development and Evaluation)

본 과목은 사회복지사들이 프로그램을 통해 서비스를 효율적이고 효과적으로 전달할 수 있도록 하기 위하여 프로그램 기획, 운영, 평가 등과 관련된 내용으로 교과목을 구성한다. 이를 통해 사회복지 프로그램을 효과적으로 기획하고 관리하고 평가하는 문제를 다루어, 사회복지사의 전문성을 보다 증진시키는데 도움을 주고자 한다. 사회복지의 거시적 접근모델의 맥락에서 문제를 분석하고 욕구를 파악하여, 적절한 개입으로서의 프로그램을 개발하는 능력을 배양하는 기본적인 목표를 둔다. 나아가서 그 프로그램을 효율적으로 운영하며, 그에 평가하는 능력까지도 배양할 수 있도록 학습한다.

* 사례관리론 (Case Management)

지역사회 안에서 다양한 욕구를 가진 사람들의 복지를 최대한 보장하는데 통합적 개입을 목적으로 하는 사례관리의 개념과 역사, 다양한 모형과 과정, 평가에 대한 이해를 도모한다.

* 사회복지와인권 (Social Welfare and Human Right)

현시대의 사회복지 제도가 인간의 권리를 보장하기 보다는 인간 욕구나 문제해결에 치중함으로써 권리중심의 복지정책과 실천이 충실하게 해결되지 못하고 있기에 시대와 공간을 넘어서서 인류에게 보편적으로 적용되는 절대적 수준에서의 인간가치에 대한 인권개념과 의식제고를 함양하고자 한다. 또한 사회복지와 그에 동반되는 인권에 대해 학습한다.

* 사회복지전공탐색세미나(Seminar for Major Exploration on Social Welfare)

사회복지 전공을 선택한 학생들에게 사회복지 분야의 기본적인 개념과 이론을 소개하고, 전공의 다양한 진로 기회와 요구되는 능력에 대해 탐색하는 시간을 제공한다. 학생들은 사회복지학의 역사, 핵심 가치를 배우고, 사회복지실천의 주요 영역(예: 아동, 노인, 장애인, 청소년 등)과 관련된 이슈들을 탐색한다. 본 교과목은 학생들이 사회복지 전공을 잘 이해하고 자신의 진로와 관심 분야를 결정하는 데 도움을 주기 위한 세미나 형식으로 진행한다.

* 기독교사회복지론(Christian Social Welfare)

기독교적 가치와 사회복지 이론을 결합하여 사회복지 실천을 이해하고 적용하는 방법을 탐구한다. 학생들은 기독교의 신앙과 사회복지의 관계를 배우며, 사랑, 정의, 희생, 공평과 같은 기독교적 원칙이 사회복지 실천에 어떻게 통합될 수 있는지를 이해한다. 본 교과목은 기독교적 세계관을 바탕으로 인간 존엄성과 사회적 연대의 중요성을 강조하며, 사회복지 분야에서 기독교적 접근 방식이 어떻게 사회적 문제 해결에 기여할 수 있는지에 대해 고민한다.

* 노인보건학 (Geriatric Health)

고령화 사회에서 노인의 건강과 복지를 향상시키기 위한 과학적 접근을 다루는 교과목이다. 본 교과목은 노인의 생리적, 심리적, 사회적 특성을 이해하고, 노인 인구의 주요 건강 문제와 관련된 예방, 관리, 치료 방법을 학습한다. 주요 내용으로는 노인의 건강 평가, 만성질환 관리, 노인 정신건강, 노인 영양, 신체 활동, 재활 및 건강 증진 등을 포함한다. 학생들은 또한 노인의 건강과 관련된 정책과 서비스, 의료체계에서의 역할을 학습하며, 노인의 건강을 증진하기 위한 다양한 프로그램과 접근 방식을 이해하게 된다. 이를 통해 학생들은 노인보건 분야의 전문성을 갖추고, 노인 인구의 건강 문제 해결에 기여할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.

* 자원봉사론(Volunteerism)

자원봉사의 개념, 이론, 역사적 배경 및 실제적인 적용을 다루는 과목이다. 본 교과목은 자원봉사의 사회적 역할과 중요성을 이해하고, 봉사 활동이 개인과 지역사회에 미치는 영향에 대해 탐구한다. 주요 내용으로는 자원봉사의 정의, 봉사활동의 동기, 자원봉사 조직의 운영, 자원봉사자의 역할과 책임, 자원봉사 관리와 평가 방법 등이 포함된다. 학생들은 다양한 분야에서의 자원봉사 활동 사례를 학습하고, 실제 봉사 현장에서 발생할 수 있는 문제와 해결 방안을 모색하는 능력을 배양한다. 또한, 자원봉사가 사회적 연대와 공동체 형성에 미치는 긍정적인 영향을 이해하고, 봉사활동의 효과적인 운영을 위한 전략과 기술을 습득하게 된다.

* 사회복지자료분석론(Data Analysis for Social Welfare)

사회복지 분야에서 수집된 데이터를 분석하고 해석하는 방법을 배우는 과목이다. 본 교과목은 사회복지 연구 및 실천에서 데이터를 어떻게 활용할 수 있는지에 대한 기초부터 심화 내용까지 다룬다. 주요 내용으로는 사회복지 연구에서 사용되는 통계적 기법과 데이터 분석 방법, 데이터 수집 및 샘플링 기법, 연구 설계, 분석 도구의 활용법, 그리고 연구 결과의 해석과 보고서 작성 방법 등이 포함된다. 학생들은 실제 사회복지 데이터를 바탕으로 분석을 수행하고, 이를 통해 사회복지 문제 해결에 필요한 실질적인 정보를 도출하는 방법을 학습한다. 또한, 데이터 분석을 통해 사회복지 정책과 프로그램 평가, 서비스 개선 방안 등을 제시할 수 있는 능력을 배양한다. 본 교과목은 사회복지 실천과 연구에서 데이터 기반 의사결정의 중요성을 강조하며, 학생들에게 데이터 분석 기술을 효과적으로 습득하도록 돕는다.

* 지역사회복지론 (Community Social Welfare)

지역사회복지론은 지역사회를 단위로 발생하는 다양한 사회문제를 이해하고, 지역사회 자원과 조직을 활용하여 예방·해결하는 사회복지 실천의 이론과 방법을 학습하는 과목이다. 지역사회복지의 개념과 역사적 발달과정을 바탕으로 지역사회 욕구조사와 자원조사, 지역사회조직화의 원리, 민관협력 및 네트워크 구축, 주민참여와 거버넌스, 지역복지계획 수립과 평가 등의 주요 내용을 다룬다. 이를 통해 지역사회복지 실천현장에서 요구되는 분석능력과 기획·조정 능력을 함양하고, 지역사회 기반의 통합적 복지 서비스를 설계·운영할 수 있는 기초 역량을 익히도록 한다.

◆ 사회복지학전공 비교과 프로그램 개요

* 홈커밍데이 (Homecoming day)

'홈커밍데이' 프로그램을 통해 재학생들과 졸업생들이 모여 친목을 도모하며, 사회적 관계를 구축하기 위한 자리를 마련한다. 또한 졸업생들은 재학생이 경험하지 못하는 현장에서의 실무 경험에 대한 조언을 해주고, 재학생은 이를 받아들이며 한세대학교 사회복지학과와 발전을 도모하는 것에 목적이 있다. 또한, 사회복지학과를 넘어 사회복지 현장에서의 개인 및 직업적 인식의 향상을 목표로 한다.

* 스킨십-업 (Skinship - Up)

교수-학생간의 친밀성 및 의사소통 강화를 목적으로 하며, 학과 재학생들과의 면담, 상담학생들의 요구수렴을 통해 사회복지학과 발전을 도모한다.

* 해피투게더 (Happy Together)

재학생의 학습, 진로지도 및 교수 학생간 상호소통을 강화시키며, 졸업과 취업에 관한 정보를 주고받는 의사소통의 장을 마련한다.

* 사회복지사 1급 특강 (A Special Lecture of 1st Grade Social Worker)

사회복지사 1급 취득 및 사회복지학과 취업을 제고에 필요한 필수 과목에 대해 특별 강의를 실시함으로 학생들이 사회복지 이론 및 현장 실무능력을 향상시켜 사회복지사 1급 자격증을 취득할 수 있도록 함을 목표로 한다.

* 사회복지 현장실습 지원 (Social Work Practicum)

사회복지현장실습 과목과 연계하여 재학생의 실습비 부담을 줄이고, 사회복지기관 현장실습을 통해 재학생의 현장실무 역량을 향상시키는 것을 목표로 한다.

* 사복 Link-Up: 현장 에피소드로 잇고, 전공 수다로 채우다

지도교수의 실천현장의 에피소드와 노하우 공유를 통해 이론 중심 교육에서 벗어난 생생한 직무 탐색 기회 제공한다. 신입생의 학과 적응력을 높이고 학년 간(1~4학년) 및 교수-학생 간의 유대감을 강화하여 소속감 고취한다. 또한 '전공 수다 타임'을 통해 학년별 고민을 공유하고 선후배 간의 피어 멘토링(Peer Mentoring) 시스템 구축한다.

2026학년도 영어전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

영어전공 인재상

변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 전문인

영어전공 교육목표

- 실천하는 신앙인 : 신앙과 섬김을 바탕으로 다양한 분야에서 활동하는 고급 수준의 영어를 매개로 하는 해외무역 및 통번역 인재 양성
- 창조하는 전문인 : 국가와 사회에서 중요한 역할을 수행하는 인재 양성
- 봉사하는 세계인 : 국제사회의 흐름을 읽고 사회에 대한 책임을 다할 수 있는 인재 양성

영어전공 전공능력

전공능력명	정의
영어 기초 활용 능력	- 영어의 사회-문화적 특성에 대한 이해를 바탕으로 하여 영어의 단어, 어휘, 구문, 문장 등의 구조를 체계적/문법적으로 분석하여 영어를 자유롭게 구사할 수 있는 능력
글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	- 영어권의 공동체적 가치와 역사의식을 바탕으로 글로벌한 사회와 문화에 대해 문제를 제기하고 대안을 제시하는 능력
비즈니스 영어실무 능력	- 비즈니스 업무에 필요한 영문 서식 작성 요령을 중심으로 영문보고서, 서한, 이메일, 팩스, 이력서 등의 비즈니스 문서 작성을 실제 비즈니스 환경에서 사용할 수 있는 전문적인 어휘와 표현으로 효과적인 커뮤니케이션 스킬을 향상시켜 비즈니스 업무를 효율적으로 수행하는 능력
통번역 실무 능력	- 다른 사람의 생각, 말의 배경, 상황, 의도 등에 대한 이해를 바탕으로, 화자가 전하고자 하는 정확한 의미를 전달할 수 있는 능력
비평적 해석 및 활용 능력	- (사회 문학, 비즈니스, 학술 등) 다양한 분야와 주제에 대한 이해와 지식을 바탕으로 매체를 활용하여 자료를 요약하고 그 논지를 논리적으로 발전시켜 표현할 수 있는 능력
논리적 커뮤니케이션 능력	- (사회 문학, 비즈니스, 학술 등) 다양한 주제에 대하여 다른 사람의 의견을 객관적으로 평가/요약함으로써, 자신의 의견을 개진하고 토론을 통해 합의할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 문학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '영어졸업인증', '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 영어전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	15	24	45	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
4	15	23	42	2	12	7	21

② 토익 850점

(또는 그에 상응하는 TOEIC Speaking Level 7, TOEFL 100, OPIC IH 점수 중 택 1) 필수

③ 무역 영어 1급, 국제무역사 1급, ITT(통번역자격증) 비즈니스 1급 중 택1

(또는 취업자, 대학원 진학자는 학과에서 제공하는 특별 졸업 시험 부여 가능)

④ 학과 졸업 필수 과목 : 커리어 개발 및 캡스톤 디자인 프로젝트(3학점) 및 Speaking Practice, Topic Discussion(8학점 / 4학기)

⑤ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

⑥ 8학기를 이수하고 4대보험이 가입되어 있는 직장에 취업했으나 영어성적, 자격증 미취득으로 인해 졸업을 못할 경우 학과에서 제공되는 '특별시험'으로 영어성적, 자격증 대체 인정

⑦ 타학과 학생이 영어전공 복수전공을 이수할 경우, English Debate, English Interview Strategy(총 4학점 / 2학기)을 필수로 수강해야 하며, 해당 교과목은 추후 전공기초로 인정

⑧ 타학과 학생이 영어전공 부전공을 이수할 경우, English Debate(2학점)을 필수로 수강해야 하며, 해당 교과목은 추후 전공기초로 인정

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	전공트랙	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
비즈니스 영어 실무능력	비즈니스 트랙	Listening Strategy 101	Listening Strategy 102	Business Writing I	Business Writing II	G2 시사 뉴스와 이슈 I	English Interview Strategy	Business communication I	Business communication II	해외무역회사, 항공승무원, 호텔 및 서비스업, 정부공공기관	무역영어, 국제무역사
				K-Culture around the world			World News and Issues	커리어개발 및 캡스톤 디자인 프로젝트			
								영어몰입형 현장학습 I	영어몰입형 현장학습 II		
통번역 실무능력	통번역트랙	통번역입문	기초문장 해석연습	기초영한 통역	기초한영 통역	영어 비즈니스 통번역	영상미디어 번역	번역의 활용	통역의 활용	국제회의 통번역가, 국제기구	ITT 영어 비즈니스 통번역
									고급영문 해석연구		
영어 기초활용 능력	교육트랙	Speaking Practice I	Speaking Practice II	English Topic Discussion I	English Topic Discussion II	English Debate				교수, 교사, 강사	TESOL
		영어전공 및 진로탐색	Grammar for Writing II	영어학입문	Pops and Screen English						
		Grammar for Writing I									
연계비교과		HETI JOURNAL				ITT 영어 비즈니스 통번역					

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	Grammar for Writing I	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	Understanding English Grammar 101 대체 인정 과목
	전기	통번역 입문	2	이론실기	1	1	상대				통번역 영어실무능력	비즈니스영어실무	
	전기	Listening Strategy 101	2	이론실기	1	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	영어 기초 활용능력	문제해결	영어 듣기 전략 101 대체 인정 과목
	전선	Speaking Practice I	2	이론실기	1	1	절대				논리적 커뮤니케이션 능력	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	
	전선	영어전공진로탐색	2	이론	2	0	P/F				영어 기초 활용능력	비즈니스영어실무	
2	전선	영어학입문	3	이론	3	0	상대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	
	전선	기초영한통역	2	이론실기	1	1	상대				통번역 실무 능력	논리적 커뮤니케이션 능력	
	전필	Business Writing I	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	비즈니스영어실무	논리적 커뮤니케이션 능력	
	전선	English Topic Discussion I	2	이론실기	1	1	절대				논리적 커뮤니케이션 능력	논리적 커뮤니케이션 능력	
	전선	K-Culture around the world	2	이론실기	1	1	절대				글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	
3	전선	영어 비즈니스 통번역	3	이론실기	1	2	절대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	IT자격증 대비
	전필	G2 시사 뉴스와 이슈 I	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	
	전선	English Debate	2	이론실기	1	1	절대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	부/복수전공 학생이 수강 시, 전공 기초로 인정
4	전선	번역의 활용	3	이론실기	1	2	상대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전선	영어물입형현장학습 I	3	이론실기	1	2	절대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	현장연계
	전필	Business Communication I	3	이론실기	1	2	절대	융복합		글로벌외국어 통상무역	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비즈니스영어실무	
	전필	커리어개발 및 캡스톤 디자인 프로젝트	3	실기	0	3	절대				비즈니스영어실무	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	현장연계졸업필수

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	Grammar for Writing II	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	Understanding English Grammar 102 대체 인정 과목
	전기	기초 문장해석연습	2	이론실기	1	1	상대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전선	Listening Strategy 102	2	이론실기	1	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어 듣기 전략 102 대체 인정 과목
	전선	Speaking Practice II	2	이론실기	1	1	절대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	
2	전선	Pops and Screen English	2	이론실기	1	1	상대				글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	
	전필	기초한영통역	2	이론실기	1	1	상대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전필	Business Writing II	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전선	English Topic Discussion II	2	이론실기	1	1	절대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	
3	전선	영상미디어 번역	3	이론실기	1	2	상대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전필	World News and Issues	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	논리적 커뮤니케이션 능력	
	전선	English Interview Strategy	2	이론실기	1	1	상대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비즈니스영어실무	부/복수전공 학생이 수강 시, 전공 기초로 인정
4	전선	통역의 활용	3	이론실기	1	2	상대				통번역 실무능력	비즈니스영어실무	
	전선	영어몰입형현장학습 II	3	이론실기	1	2	절대				비즈니스영어실무	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	현장연계
	전필	Business Communication II	3	이론실기	1	2	절대				비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비즈니스영어실무	
	전선	고급영문해석연구	3	이론실기	2	1	상대	융복합		글로벌외국어 통상무역	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	

◆ 영어전공 교과목 개요

* Grammar for Writing I, II

문법의 기본 규칙과 구조를 시작으로, 올바른 문장 구성, 명확하고 일관된 글쓰기 전략, 다양한 문체와 톤의 이해, 효과적인 편집과 교정 방법을 교육한다. 이 과정은 학생들이 실제 작문 연습을 통해 배운 내용을 적용하고, 동료와 교수의 피드백을 통해 글쓰기 기술을 지속적으로 개선하도록 돕는다. 또한, 학술적 글쓰기에 필요한 특별한 문법 요구 사항을 다루며, 과정의 마지막에는 종합적인 글쓰기 프로젝트를 통해 학생들이 배운 모든 기술을 실제로 적용해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 또한 심도 있는 영어 글쓰기 교육 프로그램으로, 문법의 심화된 이해부터 시작하여, 다양한 글쓰기 스타일과 목적에 맞는 문법 조정, 고급 편집 기술, 학술적 글쓰기 및 연구 방법, 다양한 매체에 적합한 글쓰기, 문화적 맥락을 고려한 글쓰기, 비판적 사고를 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 창의적 글쓰기 요소의 탐구에 이르기까지 폭넓은 주제를 다룬다. 이 과정은 학생들이 각자의 프로젝트를 통해 배운 기술을 실제로 적용하고, 교수와 동료의 피드백을 통해 작업을 지속적으로 개선하면서, 단순한 문법 규칙 이해를 넘어 다양한 맥락과 목적에 맞는 고급 글쓰기 능력을 키울 수 있도록 설계되었다.

* 통번역입문 (Introduction to Translation and Interpretation)

통역과 번역의 기본 지식과 기초적 응용을 공부한다.

* Speaking Practice I, II

기초적인 영어 말하기를 공부한다. 말하기에서 일어나는 흔한 실수와 동의, 반대, 비판, 제안 같은 말하기의 전략을 배운다. 절차 말하기, 비교, 대조 그리고 토론을 통한 영어 말하기 능력을 학습한다.

* Listening Strategy 101, 102

영어회화의 정확성과 유창성을 향상시키고, 시청각 자료(비디오, 오디오) 및 프레젠테이션 등을 통해 듣기 실력을 향상을 돕는다.

* 기초문장해석연습

동시통역의 기초 단계로서 연설 원고를 시각적으로 읽으며, 영한, 한영으로 통역하는 기법을 학습한다.

* 영어학입문

이 강좌는 영어학개론 수업으로 영어학의 세부 분야인 소리를 다루는 영어음성학과 영어음운론, 단어를 다루는 영어형태론, 그리고 문장을 다루는 영어통사론과 영어의미론 등을 학습하게 된다. 이 강좌를 통해 학생들은 영어의 소리, 단어, 그리고 문장의 기본적인 특성과 유형에 대해 더욱 잘 이해하게 될 것이다.

* Pops and Screen English

영어권 대중음악과 영화를 활용하여 문법·어법 구조를 실제 사용 맥락 속에서 이해하고, 문화적으로 익숙한 노래와 영상 콘텐츠를 통해 다양한 영어 표현을 친숙하게 습득한다.

* 기초영한통역 (Basic English-Korean Interpretation)

연설자가 영어로 하는 연설을 통역사가 거의 동시에 한국어로 통역하는 방법으로 회의 통역사가 되기 위한 기초적 수준의 동시 통역을 학습한다.

* 기초한영통역 (Korean-English Consecutive Interpretation)

연설자가 한국어로 하는 연설을 통역사가 거의 동시에 영어로 통역하는 방법으로 회의 통역사가 되게 위한 기초적 수준의 동시 통역을 학습한다.

* Business Writing I, II

국제화 업무에 요구되는 능력을 배양하기 위해 각종 문서 양식을 습득하고, 자연스러운 Paragraph 구문연결 및 원어민교수의 교정과 첨삭지도를 통한 정확하고 논리적인 글쓰기를 훈련을 통하여 Business Letter, 영문 E-mail, 영어보고서 등을 작성하는 요령을 배우고, 논증이나 의견표현 등을 글로써 논리적이고 명료하게 표현할 수 있도록 연습한다.

* English Topic Discussion I, II

토론 과정은 학생들에게 세계에 대해 이야기하고 생활, 일, 창조 및 소비하는 새로운 방법을 발견하는 데 함께 할 수 있는 틀을 제공한다. 토론 과정은 직장, 대학 캠퍼스 및 지역 사회에 관한 내용이다.

* K-Culture around the world

본 교과목은 전 세계적으로 확산되고 있는 K-컬처(K-Culture) 현상을 중심으로, 국제 미디어가 한국 대중문화를 어떻게 인식하고 반응하는지를 영어로 읽고 분석하는 데 초점을 둔다.

영문 뉴스 기사, 미디어 칼럼, 영상 자료 등 실제 자료를 활용하여 영어 독해력과 비판적 사고력을 향상시키며, 동시에 K-컬처의 문화적 의미와 세계적 영향력을 탐구한다. 이를 통해 학생들은 언어 학습과 문화 이해를 통합적으로 경험하며, 영어를 통한 글로벌 문화 소통 능력을 기를 수 있다.

This course explores how international media perceives and responds to K-Culture as a global phenomenon.

Students will engage with authentic English materials, including news articles, editorials, and multimedia resources, to improve their reading comprehension and critical thinking skills.

Through analyzing global perspectives on Korean popular culture, students will gain a deeper understanding of the cultural, social, and linguistic factors that shape K-Culture's global reception, and develop their ability to communicate about cultural topics in English.

* 영어비즈니스통번역 (Business English Interpretation and Translations)

글로벌 시장경제를 지향하는 국내 글로벌 기업의 특성상 글로벌 비즈니스를 하기 위한 외국어 관련 직무역량의 필요성이 점점 더 대두되고 있다. 이에 따라 본 과정은 글로벌 기업, 관공서, 단체 등 다양한 조직에서 발생하는 통번역니즈를 충족시키고자 총 15주 과정의 비즈니스 통번역 전문가 과정으로 수강 학생들이 통번역을 손쉽게 수강할 수 있도록 단기 집중 교육과정으로 편성하여 단기간에 비즈니스 통번역 전문가로 거듭날 수 있도록 커리큘럼을 구성한다.

* G2시사뉴스와이슈 I (G2 Current News and Issues)

시사 영어(Current English)는 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 영어로 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 갖게 하는 데 목적을 둔 과정이다. 본 과목은 최근의 다양한 시사 주제에 관련된 뉴스와 인터뷰 등의 자료를 통하여 시사관련 지식과 정보를 익히고, 관련 영어 표현과 단어 등을 익힌다. 또한 영상자료를 보고 이해하면서 영어의 듣기 능력과 이해하기 능력을 키운다.

* 영상미디어번역 (Audiovisual Translation)

영어로 된 텍스트를 한국어로 정확하고 세련되게 번역하기 위하여 다양한 문장 표현을 통한 기본적인 번역을 학습한다.

* World News and Issues

시사 영어(Current English)는 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 영어로 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 갖게 하는 데 목적을 둔 과정이다. 본 과목은 최근의 다양한 시사 주제에 관련된 뉴스와 인터뷰 등의 자료를 통하여 시사관련 지식과 정보를 익히고, 관련 영어 표현과 단어 등을 익힌다. 또한 영상자료를 보고 이해하면서 영어의 듣기 능력과 이해하기 능력을 키운다.

* English Debate

현재의 관심이 집중되어있는 시사성이 강한 주제를 선택하여 주제를 통하여 비판적이며 논리적이고 설득적인 영어구사능력을 목표로 상당의 영어 숙달이 요구되는 과목이다.

* 번역의활용 (Utilization of English Translation)

연설자가 영어로 일정한 길이의 연설을 한 후 통역사가 내용을 기록하여 한국어로 통역을 실시하는 형태로써 핵심적인 통역 학습이다.

* 통역의활용 (Utilization of English Interpretation)

연설자가 한국어로 일정한 길이의 연설을 한 후 통역사가 내용을 기록하여 영어로 통역을 실시하는 통역 형태로써 핵심적인 통역 학습이다.

* 영어몰입형현장학습 I, II (English Immersion Experiential Learning I, II)

이 교과는 '현장실습'이 중심이 되어서 운영한다. 몰입형현장실습 교과는 사회로 진출하기 위한 첫 걸음을 경험하여 참여 학생에게 이론의 적용, 실무교육 및 실습 등을 실시하는 산학협력 교육과정을 말하며 학생들의 실무 경험을 늘리고 글로벌 감각을 기르는 것이 최종적인 목표이다.

* Business Communication I, II

비즈니스 영어과정은 전문적인 환경에서 영어 능력을 향상시키기 위한 학생들을 위한 통합 교과 과정이다. 비즈니스 영어는 전문적인 영어 스킬을 위해 직장 내 예절, 전화 통화, 이메일 작성, 회의나 프레젠테이션 등에 필요한 기본적이고 실용적인 비즈니스 영어를 배우며 또한 비즈니스 영어 환경에서 의사소통에 대해 배울 수 있도록 하는 데 도움을 준다.

* 커리어개발및캡스톤디자인프로젝트 (Capstone Project)

영어전공에서는 현재 중소기업에서 많은 애로를 겪고 있는 통번역 지원 부문에 대하여 산학차원으로 상호 협력을 하기 위해 학생들과 업체가 팀을 이루어 학교에서 배운 이론 및 실기를 이 캡스톤 프로젝트를 통해 종합적인 산출물을 도출하도록 한다. 실무현장에서 발생할 수 있는 제한요소(경제성, 안정성, 신뢰성 등)를 고려하여 실무과정을 경험하고 훈련하여 산업현장의 수요에 부합하는 창의적 인재를 양성하기 위해 이 프로그램 개설의 목적이 된다.

* 고급영문해석연구

영어를 학습하는 사람들이 영어의 문장을 올바르게 파악하는 데 있어서 흥미를 가지고 접근할 수 있도록 문법과 해석을 동시에 연관 지어 설명한다. 이 강좌는 학습자들이 미래 글로벌화된 실무 현장에서 곧바로 적용할 수 있는 다양한 콘텐츠 (international topics)를 중심으로, 정확한 문법 지식, 어휘 습득 실무에 바로 활용할 수 있는 다양한 work skills을 배울 수 있도록 한다. 따라서 해석과 독해 중심의 기존 방식뿐만 아니라 시청각 자료를 많이 활용하며 pair-working, group discussion, writing을 중심으로 수업이 운영됨으로써 학생들이 미래 직업을 준비하는 데 있어서 영어를 실용적으로 활용할 수 있도록 한다.

* 영어전공진로탐색

한세대학교 신입생을 위하여 개설된 이 과목은 신입생들이 영어전공에서의 학업과 미래 진로를 효과적으로 계획할 수 있도록 돕는 중요한 기초 과목이다. 수업을 통해 학생들은 자신의 적성을 분석하고, 영어 관련 다양한 진로 및 취업 분야에 대한 정보를 얻을 수 있다. 특히 실제 현장에서 활동하고 있는 통번역, 영어교육전문가, 선배들과의 만남을 통해 실무 경험을 직접 들을 수 있다. 이 과목의 학습 내용은 크게 네 가지 영역으로 구성된다. 먼저, 자기 이해와 적성 분석을 통해 학생들은 다양한 심리 검사와 활동에 참여하여 자신의 강점, 약점, 흥미, 가치관을 파악한다. 이는 학생들이 자신에게 가장 적합한 진로 방향을 찾는 데 도움을 준다. 둘째, 영어 관련 직업 세계 탐구를 통해 통역사, 번역가, 영어 교사, 국제 무역 전문가, 외교관 등 영어 전공자들이 진출할 수 있는 다양한 직업 분야에 대해 심층적으로 알아본다. 각 직업의 특성, 필요한 역량, 취업 전망 등을 상세히 다루어 학생들의 이해를 돕는다. 셋째, 현장 전문가 특강을 통해 다양한 분야에서 활약하고 있는 선배들과 전문가들을 초청하여 실제 직무 경험과 조언을 들을 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통해 학생들은 현실적인 직업 세계에 대한 이해를 높일 수 있다. 마지막으로, 진로 로드맵 작성을 통해 학생들은 자신의 목표를 설정하고, 이를 달성하기 위한 구체적인 계획을 수립한다. 학년별로 필요한 학업 계획, 자격증 취득, 인턴십 등의 경험을 체계적으로 정리하여 미래를 위한 준비를 할 수 있다. 이러한 다각적인 학습 내용을 통해 학생들은 자신의 진로에 대해 깊이 있게 탐색하고 준비할 수 있는 기회를 갖게 된다.

* English Interview Strategy

This course is for students who are at an intermediate/advanced level of conversation & public speaking, who have an expectation of interviewing for jobs in English. Students will learn and prepare new vocabulary and sentence patterns useful in interview situations, as well as learning Western (American) interview etiquette. Students will prepare resumes, elevator pitches and will research and prepare answers for the most common interview questions. Speaking skills include describing previous experiences and effectively presenting basic information about themselves. It is designed for non-native speakers of English who would like to improve their oral communication skills for better employment opportunities and increase their self-confidence in occupational, social, and academic settings. This class will include introducing common interview questions and strategies for success. Emphasis is on oral fluency, individual accuracy and building confidence in communicating in English.

2026학년도 중국어전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

중국어전공 인재상

기독교적 가치관과 인문학적 소양을 바탕으로 중국어와 중국문화를 깊이 이해하며
글로벌 커뮤니케이션 능력, 글로벌 비즈니스 능력, 융합적 문제해결 능력을 기반으로
초연결, 초융합적인 산업시대를 주도하고 세상과 소통하는 중국 전문가

중국어전공 교육목표

- 배려와 섬김의 리더십을 갖춘 전문 인재 : 기독교 가치관과 인문학적 소양을 겸비하여 세상과 소통하며 사회 공동체를 배려하고 섬김의 리더십으로 공동체를 리드하는 전문 인재를 양성한다.
- 국제적 감각을 갖춘 중국 전문 인재 : 뛰어난 중국어 실력을 바탕으로 한 글로벌 커뮤니케이션 능력과 현장경험을 기반으로 한 글로벌 비즈니스 감각을 지닌 중국 전문 인재를 양성한다.
- 융복합적 지식을 겸비한 전문 인재 : 융복합적 지식을 기반으로 미래산업시장을 선도하고 창의적인 산업가치를 이끌어낼 수 있는 전문 인재를 양성한다.

중국어전공 전공능력

전공능력명	정의
글로벌 커뮤니케이션 능력	① 뛰어난 중국어 실력을 토대로 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통할 수 있는 능력. ② 단순한 언어 능력을 넘어, 문화적 차이를 이해하고 존중하며, 서로 다른 관점에서 정보를 교환하고 협력할 수 있는 능력.
글로벌 비즈니스 능력	① 국제적인 환경에서 업무를 효과적으로 수행할 수 있는 능력. ② 글로벌 비즈니스, 다문화 팀 협력, 해외 프로젝트 관리 등 다양한 국제적 상황에서 필요한 문제 해결 능력.
융합적 문제해결 능력	① 문제를 새롭게 독창적인 방식으로 접근하고, 여러 분야의 지식과 기술을 결합하여 해결책을 도출하는 능력. ② 융합적·비판적 사고를 토대로 복잡하고 변화가 빠른 현대 사회에서 다양한 배경의 아이디어를 통합해 혁신적인 결과를 창출하는 능력.

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 문학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 중국어전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	4	16	25	45	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
4	14	24	42	2	9	10	21

② 심화전공 또는 제2전공(융복합전공) 필수 이수

③ 교환학생 1학기 이상

예외사항

- 중국에서 2년 이상 거주하였으며, 정규과정 교육경험이 있는 학생에 한하여 본인의 의사에 따라 교환학생을 다녀오지 않아도 됨.
- 기타 특이한 상황으로 교환학생과정 이수가 불가하다고 판단되는 학생은 학과 전공회의를 통해 교환학생 과정을 이수하지 않도록 결정할 수 있음.
- 코로나19와 같은 세계적 감염병 유행 및 자연재해 등 불가항력적 요인으로 인해 교환학생 이수가 어려울 때는 교환학생을 다녀오지 않아도 됨.

*교환학생 인정학점 : 1학기당 전선 6학점

④ HSK 5급 취득

⑤ 토익 550 이상

⑥ 캡스톤디자인 교과목 1학기 이상 수강

⑦ 복수전공자 : HSK 4급 취득

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
글로벌커뮤니케이션	중국어전공 진로탐색 세미나	생활중국어 회화	중급중국어 회화 I	실용중국어 회화	스토리텔링 중국어	드라마로 배우는 중국어	영상으로 배우는 중국어 회화1	영화로 이해하는 중국 근현대사	호텔 항공사 여행사 언론사 공기관 공기업 금융회사 코트라 다국적기업 무역회사 연구소	HSKK TSC 국제무역사 HSK 5급,6급
	왕초보 중국어	여행중국어 회화	중국교과서 강독	중국문학 작품강독		G2 역사와 문화2				
글로벌비즈니스	기초중국어 회화1	초급중국어		중국 비즈니스 문화의이해	뉴스로 이해하는 중국시사	중국 4차산업의 이해	중국 언론 속 4차산업 동향	중국경제 신문읽기		
	기초중국어 회화2									
융복합적문제해결능력		테마로 배우는 중국문화1	HSK 전문가1	HSK 전문가2	HSK 특강1	HSK 특강2	HSK 전문가3			
					역사와 문화로 이해하는 중국 성(省)과 도시	중국마케팅 캡스톤디자인	산학연계형 캡스톤디자인	프리젠테이션 중국어		
연계비교과	HSK 초급 연구회		HSK 중급 연구회 글로벌문화탐방		HSK고급 연구회 캡스톤디자인프로그램		캡스톤디자인프로그램			

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	중국어전공 진로탐색 세미나	2	이론	2	0	절대		융합적문제해결	비판·분석능력	
	전기	왕초보 중국어	3	이론	3	0	상대	융복합/심화	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전기	기초 중국어 회화1	2	이론	2	0	상대		글로벌비즈니스	현장실무능력	
	전기	기초 중국어 회화2	2	이론	2	0	상대		글로벌비즈니스	현장실무능력	
2	전선	중급 중국어 회화1	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전필	중국 교과서 강독	2	이론	2	0	상대	심화	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전선	HSK 전문가1	3	이론	3	0	절대		융합적문제해결능력	비판·분석능력	
3	전선	스토리텔링 중국어	2	이론	2	0	상대	융복합	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전선	역사와 문화로 이해하는 중국 성(省)과 도시	3	실기	3	0	상대	심화	융합적문제해결능력	비판·분석능력	
	전필	뉴스로 이해하는 중국시사	3	이론	3	0	절대	융복합/심화	글로벌비즈니스	현장실무능력	
	전필	HSK 특강1	3	이론	3	0	절대	융복합/심화	융합적문제해결능력	비판·분석능력	
4	전선	영상으로 배우는 중국어회화 I	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전필	중국 언론 속 4차산업동향	2	이론	2	0	절대	융복합/심화	글로벌비즈니스	비판분석능력	
	전필	산학연계형캡스톤디자인	3	이론/실기	1	2	절대	융복합/심화	융합적문제해결능력	현장실무능력	
	전선	HSK 전문가3	3	이론	3	0	절대	심화	융합적문제해결능력	비판·분석능력	

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	테마로배우는중국문화 I	2	이론	2	0	상대		융합적문제해결능력	비판·분석능력	
	전선	생활중국어회화	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전선	여행중국어회화	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전선	초급중국어	3	이론	3	0	상대	융복합	글로벌비즈니스	현장실무능력	
2	전선	실용중국어회화	2	이론	2	0	상대	융복합	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전필	중국문학작품강독	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전선	중국비즈니스와문화의이해	3	실기	0	3	상대		글로벌비즈니스	현장실무능력	
	전선	HSK 전문가2	3	이론	3	0	절대		융합적문제해결	비판·분석능력	
3	전선	드라마로 배우는 중국어	2	이론	2	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전필	중국마케팅캡스톤디자인	3	이론/실기	1	2	절대		융합적문제해결	비판·분석능력	
	전필	중국 4차산업의 이해	3	이론	3	0	절대	융복합	글로벌비즈니스	현장실무능력	
	전선	G2 역사와 문화2	2	이론	2	0	상대		글로벌비즈니스	현장실무능력	
	전필	HSK 특강2	3	이론	3	0	절대	융복합	융합적문제해결	비판·분석능력	
4	전선	프리젠테이션중국어	2	이론/실기	1	1	상대		융합적문제해결	비판·분석능력	
	전선	영화로 이해하는 중국 근현대사	3	이론/실기	3	0	상대		글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	
	전필	중국경제신문읽기	2	이론	2	0	절대		글로벌비즈니스	현장실무능력	

◆ 중국어전공 교과목 개요

* 중국어전공진로탐색세미나

중국어 전공진로탐색 세미나는 중국어 전공 학생들이 졸업 후 진로를 명확히 설정하고 준비할 수 있도록 지원한다. 본 세미나를 통하여 학생은 중국어 전공관련 다양한 직업군과 전공을 활용한 취업 전략을 세울 수 있는 기회를 제공받을 수 있다. 또한, 중국어 전공탐색세미나 기간동안 재학중인 선후배, 졸업생, 산업체 대표와의 만남의 시간을 배정하여 본 세미나에 참여한 학생들에게 관련 네트워킹을 강화할 수 있다.

* 왕초보중국어

왕초보 중국어 과정은 중국어를 처음 학습하는 학생들을 대상으로 하며, 가장 기초적인 한어병음과 성조, 기초문형 등을 학습하며, 점차적으로 기본문형을 이해하고 암기하는 과정을 통해 생활중국어, 여행중국어가 가능한 수준으로 향상시킨다.

* 기초중국어회화 1,2 (Basic Chinese Speaking 1,2)

중국어 처음 접하는 학생을 대상으로 하는 기초중국어 문장을 중심으로 회화를 연습하는 과정이다. 본 과정을 통해 문장의 기본 구조와 간단한 생활 중국어가 가능하도록 교육한다.

* 중급중국어회화 1 (Intermediate Chinese Conversation 1)

초급과정에서 익힌 중국어 말하기 능력을 바탕으로 원어민과 일상적인 대화를 나눌 수 있는 수준을 목표로 회화 능력을 기르는 과목이다.

* 중국교과서강독

중국 초등학교에서 사용하는 교재에 수록된 엄선된 문장을 읽고 해독하는 과정을 통해 읽기와 의미 파악 능력을 배양한다. 우선 다양한 구문을 직독직해한 후 한국인이 이해하기 쉬운 문장으로 의역하는 과정을 단계적으로 학습한다.

* 스토리텔링중국어 (Storytelling Chinese)

교수자가 특정 상황을 담은 이미지 또는 사진을 제시하면 학습자들이 사진과 이미지를 보고 상상한대로 자유롭게 이야기를 만들어 중국어로 설명해 나가는 과정이다. 자유롭게 자신이 원하는 스토리로 중국어회화 능력을 향상시킬 수 있다.

* 역사와문화로이해하는중국성(省)과도시

본 교과목은 중국의 23개 성(省), 5개의 자치구, 4개의 직할시, 2개의 특별행정구역에 대해 팀 프로젝트 범위로 규정해 각 성과 도시를 역사적, 문화적 관점에서 심층적으로 접근하여 이해하는 것을 학습목표로 한다. 중국은 단일한 문화적, 역사적 체계가 아니라, 각 지역별로 고유한 역사적 배경과 문화적 특성을 지니고 있기 때문에 각 성과 도시가 형성된 역사적 맥락과 그에 따른 문화적 특징, 지역적 차이점 등을 분석하고 습득하는 과정을 통해, 수강생들은 장구한 중국역사, 복잡한 중국문화, 중국 영토와 민족에 대해서 포괄적이고 다면적으로 이해할 수 있는 기회를 제공받을 수 있다.

* 뉴스로이해하는중국시사

중국 중심으로 한 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 겸비하도록 한다.

* HSK특강 1,2

각각 HSK 4급, 5급, 시험 대비를 위한 학습과정이다. 신HSK 기출문제와 모의문제 가운데 어법문제를 풀이하면서 HSK시험에 대비하는 훈련을 한다.

* 영상으로배우는중국어회화 I

다양한 영상 자료를 활용해 중국어 실력을 심화하고 실생활 회화 능력을 강화하는 과정이다. 드라마, 영화, 뉴스 등 실제 콘텐츠를 통해 구어체 표현, 발음 교정, 억양 연습을 진행하며, 상황별 표현 능력을 키운다. 더불어 영상 속 문화적 맥락을 분석하여 언어와 문화의 유기적 관계를 이해하고, 자연스러운 의사소통 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

* 중국언론속4차산업동향

AI, 스마트 시티, 스마트 공장, 스마트 환경, 스마트 의료, 메타버스, 사물인터넷 등 중국 언론에 보도된 4차산업 관련 기사를 선정해 읽고 해석하는 과정을 통하여 중국의 관련 4차산업 발전 현황을 이해한다.

* 산학연계형캡스톤디자인

본 교과목은 수강생들이 학교에서 섭외한 중소기업체와 협업하여 제품소개서 중국어와 영어 번역 등 업체에서 필요한 내용을 외국어로 통번역해주는 과정을 통하여 졸업 전 기업현장을 체험할 수 있는 기회를 주고, 프로젝트를 완성하는 과정에서 글로벌 외국어 역량뿐만 아니라 의사소통, 분석, 창의력 등을 강화하도록 하는 과목이다.

* HSK전문가 1,2,3

본 교과목은 HSK 3급, 4급, 5급 자격증 취득을 목표로 학년별 학습 목표에 맞추어 학생들이 언어의 문법적 이해, 실질적인 의사소통 능력을 체득할 수 있도록 돕는 과목이다.

* 테마로배우는중국문화 I (The Thematic Approach of Chinese Culture I)

중국문화를 각 테마별 주제를 정한 후 미디어와 텍스트 자료를 이용해 살펴봄으로써 중국문화가 형성되어 온 중요한 맥을 이해할 수 있다. 아울러 중국 성과 성도에 대한 역사·문화·관광명소에 대해서도 이해한다.

* 생활중국어회화

실생활에서 자주 사용되는 중국어 표현을 익히고 의사소통 능력을 향상시키는 과정이다. 일상 대화, 쇼핑, 여행, 식사 등 다양한 상황별 주제를 다루며, 실용적인 회화 표현과 발음을 연습한다. 실제 사례 중심의 연습을 통해 중국어 사용에 대한 자신감을 키우고, 중국 문화와 관습에 대한 이해를 심화하여 자연스럽게 유창한 대화를 목표로 한다.

* 여행중국어회화

문장 구조를 익히는 동시에 여행과 관련된 실용적인 기초회화 학습을 통하여, 다양한 상황에서 사용할 수 있는 어휘를 익히므로 여행할 때 자신감을 갖도록 한다.

* 초급중국어

기초중국어강독을 이수한 학생이 듣는 다음단계로서 한어병음이 병기된 중국어 문장을 읽고 쓰고 해석하면서 독해력을 기른다.

* 실용중국어회화

글로벌 시대에 어학은 사람과 사람, 나라와 나라 간의 관계를 좁혀주는 역할을 한다. 실용중국어회화 수업은 전공자뿐만 아니라 중국어를 필요로 하는 타과 학생들도 현지인과 대화 할 수 있고 HSK 자격증 및 중국과의 무역이나 취업을 준비할 수 있도록 한다.

* 중국문학작품강독

본 강의는 중국의 우수 문학작품을 선정하여 함께 강독하는 과정이다. 과정을 성실하게 이수한 학생은 문학작품 강독을 통하여 중국어의 어법구조와 직독직해 및 의역 능력을 배양할 수 있다.

* 중국비즈니스문화의이해

중국인과의 비즈니스를 진행할 때 사용되는 중국어 회화능력 뿐만 아니라 중국인의 문화, 풍속 등을 아울러 습득하게 하는 과정이다.

* HSK특강 1,2

각각 HSK 3급, 4급 시험 대비를 위한 학습과정이다. 신HSK 기출문제와 모의문제 가운데 어법문제를 풀이하면서 HSK시험에 대비하는 훈련을 한다.

* 드라마로배우는중국어

본 교과목은 수강생들이 다양한 중국 드라마를 활용하여 중국어 학습에 필요한 어휘와 표현을 습득하고, 실제 언어 사용 상황을 이해할 수 있도록 돕는 과목이다. 드라마 속 장면 분석, 주요 대사 암기 및 응용, 문화적 맥락 이해 등을 통해 실생활에서 사용 가능한 중국어 능력을 배양한다. 또한, 드라마의 스토리와 인물 분석을 바탕으로 그룹 활동과 토론을 진행하며, 창의적 사고와 협업 능력을 강화한다. 수강생들은 중국어 언어 능력뿐만 아니라 중국 문화에 대한 이해도를 높이고, 언어를 통한 효과적인 의사소통 역량을 갖추게 된다.

* 중국마케팅캡스톤디자인

중국 진출을 원하는 산업체와 협약을 맺고, 한 학기 동안 해당 회사의 SWOT, STP 분석을 통한 중국 시장 진출 전략을 세우는 과정이다. 아울러 중국회사에 제시할 제품소개서, 회사소개 등을 중국어로 번역하는 과정도 포함된다.

* 중국4차산업의이해 (Understanding China's Industry 4.0)

중국 4차산업의 이해는 중국시사뉴스와 잡지 속 4차산업 관련 내용을 선정하여 읽고 강독하는 과정을 통하여 현재 이슈화되고 있는 중국의 4차산업의 발전 현황과 시장 상황을 이해할 뿐만 아니라 4차산업에 관련된 용어를 중국어로 습득하는 과정이다.

* G2역사와문화 2 (G2 History and Culture II)

미국과 중국의 주요한 역사와 문화에 대해 지역, 인종, 음식, 차, 주요 역사인물 등 흥미 있는 테마를 선정하여 중간고사 이전에는 미국의 역사와 문화, 중간고사 이후에는 중국의 역사·문화를 학습함으로써 G2 국가의 주요한 역사와 문화에 대해 전반적으로 이해하는 과정이다.

* 프레젠테이션중국어

중국어로 효과적인 발표를 수행할 수 있도록 돕는 실용적인 수업이다. 학생들은 발표 구성, 청중 분석, 설득력 있는 표현 기술을 학습하며, 발표 주제 선정부터 내용 구성, 시각 자료 활용까지 전 과정을 다룬다. 또한, 다양한 주제에 대해 발표 연습을 통해 실전 감각을 기르고, 발표 후 피드백을 통해 개선점을 도출하여 중국어 프레젠테이션 능력을 체계적으로 향상시키는 것을 목표로 한다.

* 영화로이해하는중국근현대사 (Understanding China's Modern and Contemporary History through Movies)

중국, 대만, 홍콩의 역사문화를 잘 그려낸 영화를 통하여 중국 근현대사를 이해하는 과정으로 청대말기부터 현대 중국에 이르는 중국의 근현대사와 타이완과 홍콩의 역사교육이 진행된다.

* 중국경제신문읽기

중국경제와 4차산업관련 최신기사를 검색하여 선정하여 관련 어휘를 학습하고 기사 내용을 통해 중국의 경제 흐름과 4차산업관련 발전상황을 학습하는 것을 목표로 한다.

2026학년도 컴퓨터공학전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

컴퓨터공학전공 인재상

4차 산업혁명을 주도하고 현장 중심의 실무 경험을 갖춘 미래 지향적 실용 전문 인재

컴퓨터공학전공 교육목표

- 컴퓨터 공학 분야의 폭넓은 전공 전문지식을 이해할 수 있다.
- 컴퓨터 공학 분야의 다양한 직무에 필요한 지식을 습득하고 현장에서 필요한 기술을 갖추어 실용적인 업무를 이행할 수 있다.
- 4차 산업혁명 기술에 능동적으로 대응하여 미래 지향적인 전문 기술인이 될 수 있다
- 참여, 관심, 협력을 통해 지식인으로 소양을 갖추고 글로벌 소통을 실천할 수 있다.
- 재학생, 졸업생, 기업 멘토, 교수로 구성된 네트워크를 통해 미래를 설계할 수 있다.

컴퓨터공학전공 전공능력

전공능력명	정의
IT 기초 역량 (학부 공통)	- 컴퓨터공학에 필요한 기초 능력으로 컴퓨터에 대한 기초학문을 학습함으로써 융합보안과 소프트웨어 개발에 필요한 기본 능력을 배양하기 위한 능력
융합기술 전공 역량 (학부 공통)	- 컴퓨터공학의 전공자로서 융합학문의 원천기술을 이해하고 다양한 학문간의 연계를 통한 창의 인재를 양성하기 위한 전공 전문지식을 습득할 수 있는 능력
응용소프트웨어 실무 역량	- 소프트웨어 개발에 필요한 실무능력 배양을 목적으로 다양한 프로젝트를 경험하여 여러 응용 소프트웨어를 개발할 수 있는 능력
IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	- 4차 산업혁명의 핵심기술인 빅데이터/인공지능을 중심으로 알고리즘 이해 및 기술 활용과 구현이 가능하고 IoT 디바이스 기술 이해 및 기술 구현이 가능한 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 공학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 컴퓨터공학전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	9	12	24	45	27

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
9	12	24	45	6	9	6	21

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 컴퓨터공학전공 복수·부전공 이수시 이수할 학점

- 학교가 인정하는 IT 기술관련 현장실습이나 인턴십 프로그램을 4개월 이상 완료 시 컴퓨터공학전공 졸업프로젝트 대체 가능

② IT 관련 자격증 1개 이상 취득자 또는 졸업프로젝트 I(혹은 졸업프로젝트 II) 이수자

- 자격증은 아래의 관련 자격증 또는 IT 관련 자격증으로 학과장이 인정하는 것

정보처리기사, 정보보안기사, 산업보안관리사

③ 복수전공 : 45학점 이수(전공기초 9학점, 전공필수 12학점, 전공선택 24학점)

④ 부전공 : 21학점 이수(전공기초 6학점, 전공필수 9학점, 전공선택 6학점)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증		
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2				
IT 기초 역량 (학부 공통)	IT학부 전공탐색 세미나	컴퓨터개론							웹 개발 분야 (프론트 개발 및 백엔드 웹 개발 엔지니어) 시스템 및 응용 소프트웨어 개발 분야 (시스템 소프트웨어 및 온라인/ 오프라인 응용 소프트웨어 개발 엔지니어)	정보처리기사, 빅데이터 분석기사 등		
	프로그래밍 기초	융합보안개론										
	AI 디지털 전환	프로그래밍 응용										
	파이썬 프로그래밍	웹 프로그래밍										
융합기술 전공역량 (학부 공통)			자료구조 및 알고리즘	데이터 통신					시스템 및 응용 소프트웨어 개발 분야 (시스템 소프트웨어 및 온라인/ 오프라인 응용 소프트웨어 개발 엔지니어)		정보처리기사, 빅데이터 분석기사 등	
			운영체제	데이터베이스								
			빅데이터 개론	디지털공학 및 실습								
			인공지능 기초	인공지능 프로그래밍								
응용소프트웨어 실무 역량			자바프로그래밍	C++프로그래밍	GPT를 활용한 소프트웨어개발 캡스톤디자인	오픈소스기반 소프트웨어개발 캡스톤디자인	졸업프로젝트I	졸업프로젝트II	빅데이터 및 AI 분야 (데이터베이스, 빅데이터, AI 전문가)			정보처리기사, 빅데이터 분석기사 등
					C#프로그래밍	멀티미디어공학	소프트웨어공학	취창업세미나				
					모던자바스크립트 프로그래밍	프론트엔드개발	SW설계원칙과 디자인패턴	시스템 프로그래밍				
IoT/인공지능 이해 및 활용 역량					딥러닝 이론 및 실습	컴퓨터구조론	빅데이터분석 및 시각화	AI융합 캡스톤디자인	IoT 및 디바이스 분야 (IoT 구축 및 디바이스 소프트웨어 개발 엔지니어, 스마트폰 앱, 웹 개발 엔지니어)	정보처리기사, 빅데이터 분석기사 등		
					선형대수학	디지털영상처리	프로세싱	컴퓨터비전				
					피지컬컴퓨팅	스마트 디바이스 실습	임베디드시스템	IoT 소프트웨어와 네트워킹				
연계비교과	SW개발 학술 활동											

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	IT학부 전공탐색 세미나	2	이론	2	0	P-NP		-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	프로그래밍 기초	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	AI 디지털 전환	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	파이썬 프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	멀티미디어사운드&뮤직전공	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
2	전필	자료구조 및 알고리즘	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	운영체제	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	자바프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	빅데이터개론	2	이론/실기	1	1	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	인공지능 기초	2	이론/실기	1	1	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
3	전선	GPT를 활용한 소프트웨어개발 캡스톤디자인	3	이론/실기	1	2	P-NP		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	C#프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	모던자바스크립트프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	딥러닝 이론 및 실습	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	선형대수학	3	이론	3	0	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	피지컬컴퓨팅	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
4	전선	졸업프로젝트	3	실기	0	3	P-NP		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	소프트웨어공학	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	SW설계원칙과디자인패턴	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	빅데이터분석 및 시각화	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	프로세싱	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	임베디드시스템	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	컴퓨터개론	3	이론/실기	2	1	상대		-	멀티미디어사운드&뮤직전공	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	융합보안개론	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	프로그래밍 응용	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	웹 프로그래밍	3	실기	0	3	상대		-	멀티미디어사운드&뮤직전공	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
2	전필	데이터 통신	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	데이터베이스	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	C++프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	디지털공학 및 실습	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	인공지능 프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
3	전선	오픈소스기반소프트웨어개발 캡스톤디자인	3	실기	0	3	P-NP		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	멀티미디어공학	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	프론트엔드개발	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	컴퓨터구조론	3	이론	3	0	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	디지털영상처리	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	스마트 디바이스 실습	3	이론/실기	1	2	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
4	전선	졸업프로젝트II	3	실기	0	3	P-NP		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	취창업 세미나	2	이론	2	0	P-NP		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	시스템프로그래밍	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	응용소프트웨어 실무 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	AI융합캡스톤디자인	2	이론/실기	1	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	컴퓨터버전	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	IoT 소프트웨어와 네트워크	3	이론/실기	2	1	상대		-	-	IoT/인공지능 이해 및 활용 역량	융합기술 전공 역량	

◆ 컴퓨터공학전공 교과목 개요

<IT학부 공통>

* 컴퓨터개론 (Computer Introduction)

생활의 필수품으로 자리 잡은 컴퓨터 시스템에 대한 이해를 높이고, 교육, 개발, 기획, 경영 등 사회 및 생활 전반에 걸쳐 컴퓨터를 보다 잘 활용할 수 있는 바탕을 마련한다.

* 프로그래밍기초(C프로그래밍언어) (C Programming Language I)

C 프로그래밍 언어는 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어 모두를 이해하는 데 가장 기초가 되는 프로그래밍 언어이다. 컴파일러, 운영 체제, 임베디드 시스템 개발 등에 사용되며, 성능과 효율성이 뛰어나다. 많은 현대 언어(C++, Java, Python 등)의 기초가 되는 언어로 IT 전공자에게 필요한 다양한 기초 개념과 필수 프로그래밍 능력을 학습한다.

* 자료구조및알고리즘 (Data Structures and Algorithms)

모든 프로그래밍의 문제해결 방법과 절차인 알고리즘의 기본 이론을 학습한다. 알고리즘 이해와 구현에 필요한 기본 자료구조를 학습하고 이론에서 배운 내용을 실습하여 실제 프로그램으로 구현하는 단계를 학습한다. 이와 함께 자료의 기본개념, Queue와 Stack을 포함한 리스트, Tree 및 Graph형 자료의 표시, File 구성, 분류 검색 방법 등 효과적인 프로그래밍을 위한 자료 처리 방법들을 학습한다.

* 운영체제 (Operating Systems)

컴퓨터 하드웨어를 관리하는 시스템 S/W인 운영체제를 공부하는 과목으로 프로세스, 메모리 및 주변장치의 구성 및 관리기법 등에 대하여 학습한다.

* 인공지능기초 (Artificial Intelligence basic)

인공지능 기술 발전에 따른 사회 변화를 올바르게 인식하고, 인공지능의 기본 원리와 기술에 관한 이해를 토대로 다양한 분야의 문제를 해결할 수 있는 역량을 함양하는 데 중점을 두고 학습한다.

* 빅데이터개론 (Big Data Introduction)

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술을 학습하고, 실무 활용 사례를 습득하여 빅데이터에 대한 이해와 더불어 실무에 적용할 수 있는 실무능력을 학습한다.

* 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 과목은 컴퓨터 프로그래밍이라는 것을 접해보지 못한 학생들에게 컴퓨터 프로그래밍의 개념을 학습시킨다. 파이썬이라는 자연어에 가장 가까운 프로그래밍 언어로 프로그래밍은 배우면서 그림, 애니메이션, 그래픽 등을 배운다. 학생들은 프로그래밍을 전혀 모르더라도 조금씩 프로그래밍에 접근할 수 있게 된다.

* IT학부전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 융합보안개론 (Introduction to Convergence Security)

융합보안관리에 대한 입문 교과목으로 위험관리, 자산보호, 손실방지 등 보안 관리(Security Management)와 관련된 법학, 경영학, 범죄학, 범죄심리학 등의 관점에서 사이버범죄, 산업기술유출, 영업비밀침해, 개인정보유출, 지식재산침해 등 다양한 보안 분야 주제들에 대하여 현상, 원인, 대책 등을 개괄적으로 다루면서 융합보안학에 대한 이해를 높인다.

* 데이터통신 (Data Communication)

데이터통신의 원리와 관련 프로토콜 및 시스템의 동작 구조에 대해 이해하며, 이를 위한 데이터통신 기본 원리, 설계 방법, 및 표준 등을 학습한다. 특히 향후 네트워크 프로그램을 위한 최신의 표준기술과 실제적인 네트워크 프로토콜에 대해 학습한다.

* 데이터베이스 (Data Base)

데이터베이스는 데이터의 총체적인 효율적 관리를 위해 탄생하고 발전해 왔다. 이런 데이터베이스를 효율적으로 관리하기 위한 DBMS 중 오픈소스로 가장 널리 사용되는 MySQL을 이용하여 여러 가지 데이터베이스 관련 수업과 실습을 진행하고 데이터 모델링의 기초를 다진다.

* 인공지능프로그래밍 (Artificial Intelligence Programming)

인공지능의 동작원리를 배우고, 이를 적용한 신경망과 더욱 발전된 형태의 딥러닝을 학습한다. 이를 기반으로 컨볼루션 신경망(CNN), 딥러닝을 이용한 자연어 처리(NLP), 오토 인코더, 시퀀스 배열로 다루는 순환 신경망(RNN), 생성적 적대 신경망(GAN) 등에 대한 이론을 학습하고 직접 실험해 봄으로써 이론적인 내용의 습득 뿐만 아니라 프로젝트 기반 응용기술 분야도 이해할 수 있도록 학습한다.

* 디지털공학및실습 (Digital Logic and Laboratory)

디지털 시스템의 분석 및 설계에 이용되는 기본개념과 기법들을 배우며 순차 및 조합 논리회로의 설계, 분석, 레지스터 및 카운터의 응용 등에 관하여 공부한다.

* 웹프로그래밍 (Web Programming)

효과적인 웹 서버의 구축과 웹 사이트의 설계 기술에 관해 학습한다. 웹 그래픽, 웹 애니메이션 기술, 웹과 데이터베이스 연동, 웹 프로그래밍, 멀티미디어 처리 기술 등에 관련된 언어와 각종 도구들을 사용하는 방법을 학습하여 여러 가지 기능과 디자인을 갖춘 웹 페이지를 제작하고 운영할 수 있는 능력을 실습을 통하여 배양한다.

* AI 디지털전환 (AI Digital Transformation)

AI 기반 디지털 전환(Digital Transformation)이 가속됨에 따라, 본 교과목은 컴퓨터공학전공 융합보안 관점에서 AI가 데이터 처리·네트워크·보안 시스템에 미치는 영향을 분석하고, 이를 통해 생성형 AI, 딥러닝, 클라우드 기반 보안, 블록체인 등 첨단 기술 사례를 실습 중심으로 다루며, AI 기술의 윤리, 알고리즘 편향, 보안성 확보 전략도 함께 탐구한다. 이를 통해 학생들은 AI 시대의 디지털 혁신을 선도할 융합형 인재로 성장할 수 있는 역량을 기른다.

* 프로그래밍응용 (Applied Programming)

프로그래밍 기초에서 배운 내용을 바탕으로 SW 개발과 관련한 다양한 기술을 실제 구현하고 프로젝트에 적용해 본다. SW 개발에 필요한 주요 개념인 OS 커널 객체, 파일 시스템, 데이터 베이스와 네트워크 등의 개념을 이해하고 간단한 프로젝트에 기술을 구현하고 적용해 본다.

<컴퓨터공학전공>

* C++ 프로그래밍 (C++ Programming)

C++ 언어는 객체지향 언어로 시스템 프로그램이나 디바이스 프로그램 등으로 가장 널리 사용되는 프로그래밍 언어로 필수적인 컴퓨터 프로그래밍 언어이다. C언어의 기초 문법을 바탕으로 객체지향과 추상화, 템플릿, STL 등의 여러 기술과 문법을 학습하게 된다.

* GPT를활용한소프트웨어개발캡스톤디자인 (Capstone Design in Software Development Utilizing GPT)

GPT를 활용한 소프트웨어 개발 캡스톤 디자인은 GPT를 활용하여 전체 소프트웨어 개발 과정을 익히고 소프트웨어 기술과 소프트웨어 개발 경험을 갖는 데 중점을 둔다. 소프트웨어 개발에 필요한 개발 방법, 개발 도구, 개발 언어, 개발 기술 등을 GPT의 도움을 받아 소프트웨어 개발의 전체 프로세스를 이해하고 경험하는 것을 목표로 한다. 소프트웨어 개발에 필요한 팀을 구성하고 팀과 함께 프로젝트 기획, 분석, 설계, 개발, 테스트, 배포의 주요 단계를 모두 경험할 수 있도록 한다.

* C#프로그래밍 (C# Programming)

C#은 마이크로소프트가 닷넷 프레임워크의 일부로 만든 객체지향 프로그래밍 언어로 닷넷 프로그램이 작동하는 닷넷 플랫폼을 가장 직접적으로 반영하고 있어 여기에 크게 의존한다. 자바와 달리 서로 다양한 플랫폼에서 사용할 수 있어 전공심화 과목이다.

* 모던자바스크립트프로그래밍 (Modern JavaScript Programming)

오늘날 웹 프로그래밍은 소프트웨어 개발의 필수가 되었다. 웹 프로그래밍의 필수 프로그래밍 언어인 자바스크립트는 ES6이상 버전에서 모던자바스크립트로 불리며 다양한 라이브러리와 프레임워크에 사용되고 있다. 역설적으로 모던자바스크립트는 다양한 기술과 문법으로 학습에 대한 진입장벽이 높은 편이며 잘 사용하기 위해서는 정확한 이해가 필수적이다. 첫째, 자바스크립트 기초를 학습한다. 둘째, 모던 자바스크립트 핵심 내용을 학습한다. 다음으로 리액트, 뷰, 앤굴러 등 자바스크립트 프로그래밍에 필요한 모던 자바스크립트 기술을 학습한다.

* 딥러닝이론및실습 (Deep Learning Theory and Laboratory)

인공지능 시대에 기본이 되는 기초 수학을 바탕으로 인공지능의 동작원리를 배우고, 이를 적용한 신경망과 더욱 발전된 형태의 딥러닝을 학습한다. 이를 기반으로 컨볼루션 신경망(CNN), 딥러닝을 이용한 자연어 처리(NLP), 오토 인코더, 시퀀스 배열로 다루는 순환 신경망(RNN), 생성적 적대 신경망(GAN) 등에 대한 이론을 학습하고 직접 실험해 봄으로써 이론적인 내용의 습득뿐만 아니라 프로젝트 기반 응용기술 분야도 이해할 수 있도록 한다.

* 선형대수학 (Linear algebra)

선형대수는 행렬을 이용하여 선형적인 문제를 해결하는 수학 분야로 컴퓨터공학의 원리를 표현하는 핵심적인 이론으로, 단순히 행렬의 연산만을 다루는 것이 아니라, 공학적인 문제를 행렬의 형태로 정의하고 그 해답을 구하는 과정과 방법을 다루고 학문으로, 선형대수를 통하여 벡터 공간에서의 다변수 문제를 선형적으로 정의하고 해결하는 방법을 배우며, 컴퓨터공학에서 다루는 시스템의 최적으로 설계할 수 있는 과목이다.

* 피지컬컴퓨팅 (Physical computing)

아두이노는 대표적인 오픈소스 하드웨어의 한 종류라고 볼 수도 있지만 물리적인 세계를 감지하고 제어할 수 있는 인터랙티브 객체들과 디지털 장치를 만들기 위한 도구로, 간단한 마이크로 컨트롤러 보드를 기반으로한 오픈소스 컴퓨팅 플랫폼과 소프트웨어 개발 환경을 말한다. 본 과목에서는 아두이노 플랫폼을 이용하여 실습함으로써 CPU, 메모리, I/O 등 컴퓨터의 기본 구조를 이해할 뿐 아니라 C언어 프로그래밍, 센서 및 액추에이터 인터페이스 등을 학습하고 나아가서 간단한 IT 디바이스를 설계하고 하드웨어와 소프트웨어를 개발해보는 경험을 가질 수 있도록 한다.

* 소프트웨어공학 (Software Engineering)

소프트웨어 공학은 적절한 기간과 비용의 한도 내에서 개발되고 수정되는 소프트웨어 생산품의 생산과 유지를 위한 체계적인 기술과 관리의 학문분야로서 소프트웨어 생산품의 질을 향상시키고 생산성을 증가시키는 데 그 목적이 있다. 특히, 소프트웨어 생명 주기, 구조적 설계 및 분석기법, 각종 다이어그램 기법 등에 대해 배움으로써 고품질의 소프트웨어를 양산할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

* SW설계원칙과디자인패턴 (Software design principles and design patterns)

소프트웨어는 다양한 기술과 다양한 방법으로 개발될 수 있으며 많은 경험과 시행착오를 해결하며 완성된다. 이때 완성은 완벽하지 않으며 완벽에 가깝도록 만들기 위해 노력한다. 소프트웨어는 아키텍처, 장인정신, 기능, 구성요소 분리, 데이터 관리, 설계 원칙, 프로그래밍 패러다임 등의 다양한 영향력 속에서 좋은 소프트웨어가 되거나 나쁜 소프트웨어가 된다. 이런 기초적인 학문을 이해하는 과목이 필요하다.

* 빅데이터분석및시각화 (Big Data Analysis and Visualization)

빅데이터 분석에 대해 개념을 이해하고 이를 기반으로 빅데이터분석기사 자격증에 도전할 수 있도록 한다. 빅데이터 분석에 관한 4가지 영역(빅데이터 분석 기획, 빅데이터 탐색, 빅데이터 모델링, 빅데이터 결과 해석)에 대해 학습한다. 직접 제공된 데이터를 이용하여 분석과정을 경험할 수 있도록 한다.

* 프로세싱 (Processing)

이 과목은 컴퓨터 그래픽을 접해보지 못한 학생들에게 그래픽의 개념과 사용자 상호작용의 개념을 학습시킨다. 프로세싱이라는 간단한 언어로 프로그래밍은 배우면서 그림, 애니메이션, 그래픽, 상호작용 등을 배운다. 일반적으로 프로그래밍 수업은 이론을 배우나 이 수업에서는 복잡한 이론을 지양하고 실습을 위주로 강의한다. 따라서 프로그래밍을 전혀 모르더라도 조금씩 프로그래밍에 접근할 수 있게 된다. 공학적인 배경 없이도 누구나 최종적으로 스스로 만든 프로그램을 자신의 스마트폰에서 사용할 수도 있다.

* 임베디드시스템 (Embedded System)

정보기기인 휴대 전화, 게임기, 프린터뿐만아니라 가전제품인 텔레비전, 냉장고, 세탁기, 청소기와 기계장치인 자동차, 항공기, 산업용 로봇, 의료장비등도 마이크로프로세서를 사용하여 사용자의 편리성을 제공하고 있다. 본 수업에서는 오픈소스(open source)인 아두이노를 이용하여 마이크로프로세서의 기초와 응용에 대해 학습하고 실습한다.

* 자바프로그래밍 (Java Programming)

자바 언어를 이용한 객체지향프로그래밍 기술을 학습하고 그래픽 사용자 인터페이스, 내부 클래스, 이벤트 처리 및 예외상황을 학습한다. 소스코드 분석 및 프로그래밍 실습을 통해 인터넷 기반의 애플릿과 응용프로그램 개발 능력을 키운다.

* 오픈소스기반소프트웨어개발캡스톤디자인 (Open Source Based Software Development Capstone Design)

소프트웨어 개발은 소프트웨어 개발 분야와 협업하는 사람, 개발 방법, 개발 도구, 개발 언어, 개발 규모에 따라 너무나 다양한 방법으로 개발될 수 있다. 그러므로 소프트웨어 개발의 전체 프로세스를 이해하고 경험하는 내용을 교과목으로 구성하는 것은 어려운 일이다. 우리 교과목은 이처럼 다양한 방법의 소프트웨어 개발을 기존의 오픈소스를 활용하여 실무와 유사한 개발 프로세스 경험하도록 한다. 팀을 구성하고 팀이 소화할 수 있는 간단한 오픈소스를 선택한다. 선택한 오픈소스와 유사한 내용을 개발하기 위해 프로젝트를 진행한다. 프로젝트에 필요한 작업환경을 구성하고 구현에 필요한 기술을 학습하고 테스트에 필요한 도구를 설치하고 프로젝트를 수행한다.

* 멀티미디어공학 (Multimedia Engineering)

초기의 컴퓨터에서는 문자만 처리할 수 있었으나 정보인식(입력) 및 표현(출력) 기술이 발전함으로써, 문자 이외에도 음성, 도형, 영상 등으로 이루어진 다양한 매체를 처리할 수 있게 되었는데 이를 멀티미디어라 한다. 멀티미디어는 영상회의·전자출판·가상현실·각종 오락·의료·교육·방송 등 사회 전 분야에 걸쳐 매우 다양하게 응용되기 때문에, 멀티미디어를 취급하기 위한 이론 및 응용 소프트웨어를 학습한다.

* 프론트엔드개발 (Front-end Development)

프론트엔드개발은 사용자와 대면하는 애플리케이션 영역의 개발로 모든 프로그램에 없어서는 안 될 중요한 프로그램 개발 영역이다. 오늘날 프론트엔드개발은 웹을 넘어 다양한 프로그램 개발(데스크탑 애플리케이션, 모바일, 웹 개발 등)을 의미하며 현재는 프론트엔드개발에 필요한 다양한 기술이 존재하고 새로 등장하고 있다. 프론트엔드개발을 위한 기초 HTML, CSS, JavaScript를 학습하고 페이스북의 효율적인 프론트엔드개발을 위한 리액트 라이브러리를 중심으로 virtual DOM, jsx, 컴포넌트, 이벤트 핸들링, Hooks, 컴포넌트 스타일링, 리액트 라우터, 리덕스 등을 학습하고 구현한다.

* 컴퓨터구조론 (Computer Architecture)

컴퓨터의 주요 기능을 수행하는 중앙처리장치의 데이터 및 제어부의 구성 및 설계, 파이프라인, 마이크로프로그램 제어장치 구조, 입출력장치 구조, 메모리 장치 등에 대해 학습한다.

* 디지털영상처리 (Digital Image Processing)

컴퓨터를 이용한 영상신호처리를 위한 영상해석 및 처리기법으로서 디지털 영상처리의 개념, 포인트 처리법, 영역 처리법, 지리적 처리법, 프레임 처리법, 영상의 가감승제법, 영상의 래핑 및 모핑, 영상 압축, 웨이브릿 변환 등에 대하여 학습한다.

* 스마트디바이스실습 (Smart Device & Lab)

스마트디바이스는 IoT 구조에서 주용한 요소이다. 스마트디바이스는 보통 센서/액추에이터, 제어부(마이크로프로세서), 통신부로 이루어진다. 마이크로프로세서는 하나의 칩 내에 기억, 연산, 제어장치 등으로 구성되고 프로그램을 통해 컴퓨터 다목적 기능을 수행한다. 본 과목은 오픈소스 하드웨어인 ESP32를 이용하여 마이크로프로세서의 기초와 응용에 대해 학습하고 실습한다.

* 취창업세미나 (Job and Startup Seminar)

자신에게 적합한 직무를 선택하고 구체적인 취업준비가 가능하도록 업종 취업동향 제공, 입사지원서 작성법 및 성공적인 면접법을 지도한다. 다양한 직종과 직장에서 일하고 있는 선배들을 초대(온라인)하여 인터뷰하고 질의 응답을 통해 궁금한 점을 묻고 답하는 시간을 갖는다.

* 시스템프로그래밍 (System Programming)

운영체제와 하드웨어 자원을 직접 제어하고 관리하는 소프트웨어를 개발하는 방법을 다룬다. 주요 주제로는 메모리 관리, 파일 시스템, 프로세스 및 스레드 관리, 시스템 호출 등 프로그래밍 언어를 사용하여 시스템 자원과의 상호작용을 다루는 방법을 학습한다. 이를 통해 학생들은 운영체제와 하드웨어의 동작 원리를 이해하고, 효율적인 시스템 소프트웨어를 구현하는 능력을 배양하게 된다.

* AI융합캡스톤디자인 (AI Convergence Capstone Design)

교과목은 인공지능(AI) 기술을 활용한 융합 프로젝트를 통해 실무 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 학생들은 팀을 이루어 AI 기술을 다양한 분야에 적용하는 창의적 문제 해결 과정을 경험하며, 기획, 설계, 구현, 테스트 등 전반적인 프로젝트 개발 과정을 수행한다. 이를 통해 AI 기술의 실질적 응용 방법을 배우고, 협업 및 프로젝트 관리 능력을 기른다.

* 컴퓨터비전 (Computer Vision)

컴퓨터가 이미지나 영상을 분석하고 이해할 수 있도록 하는 기술을 다룬다. 주요 주제로는 이미지 처리, 객체 인식, 영상 분할, 특징 추출을 활용한 이미지 분석 등이다. 이를 통해 학생들은 컴퓨터 비전의 기본 이론과 응용 방법을 학습한다.

* IoT소프트웨어와네트워킹 (IoT Software and Networking)

사물인터넷(IoT) 시스템에서 사용되는 소프트웨어 개발과 네트워킹 기술을 다룬다. 주요 내용으로는 IoT 디바이스 프로그래밍, 데이터 수집 및 처리, 센서와 액추에이터 제어, IoT 네트워크 프로토콜(MQTT), 보안 이슈 등이다. 학생들은 IoT 시스템의 구성과 동작 원리를 이해하고, 다양한 네트워킹 기술을 활용해 IoT 솔루션을 설계하고 구현하는 방법을 학습한다.

* 졸업프로젝트 I (Graduate Project I)

각 과목에서 학습한 내용을 기초로 하여 그 내용들이 서로 연동되어지는 혹은 더 발전된 내용을 담당교수의 개별적 지도 혹은 세미나 등을 통하여 학습한 내용을 졸업논문 또는 프로젝트로 제출한다.

* 졸업프로젝트 II (Graduate Project II)

각 과목에서 학습한 내용을 기초로 하여 그 내용들이 서로 연동되어지는 혹은 더 발전된 내용을 담당교수의 개별적 지도 혹은 세미나 등을 통하여 학습한 내용을 졸업논문 또는 프로젝트로 제출한다.

◆ 컴퓨터공학전공 비교과 프로그램 개요

* SW개발학술활동

하나의 소프트웨어는 다양한 전공교과목을 기반으로 설계되고 개발된다. 소프트웨어 개발에 필요한 기본개념과 기초 지식을 학습하고 특정 교과목에서 벗어나 기획한 소프트웨어에 필요한 다양한 기술을 경험해 볼 수 있도록 본 비교과 프로그램을 구성한다. 팀을 구성하여 하나의 소프트웨어를 시작부터 완성단계까지 동료들과 만들고 공유하며 좋은 경험을 할 수 있을 것으로 기대한다.

2026학년도 융합보안전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

융합보안전공 인재상

유연하고 폭넓은 사고를 바탕으로 전공 실무 능력과 글로벌 소양을 겸비한 실무형 융합보안 전문 인재

융합보안전공 교육목표

- 전문이론을 습득함으로써 체계적인 교육을 밑바탕으로 실기와 이론을 겸비한 인재 양성
- 다양한 환경에서 발생 되는 기술적 침해 사고, 위험 및 범죄 등으로부터 기관의 중요자산을 보호하는 실무능력을 갖춘 인력을 양성
- 사회에서 필요로 하는 현장 중심의 기술, 법률, 범죄 문제를 해결할 수 있는 창의적 융합보안 인재 양성
- 재학생, 졸업생, 기업 멘토, 교수로 구성된 네트워크를 통해 미래를 설계 가능

융합보안전공 전공능력

전공능력명	정의
IT 기초 역량 (학부 공통)	- 컴퓨터공학에 필요한 기초 능력으로 컴퓨터에 대한 기초학문을 학습함으로써 융합보안과 소프트웨어 개발에 필요한 기본 능력을 배양하기 위한 능력
융합기술 전공 역량 (학부 공통)	- 컴퓨터공학의 전공자로서 융합학문의 원천기술을 이해하고 다양한 학문간의 연계를 통한 창의 인재를 양성하기 위한 전공 전문지식을 습득할 수 있는 능력
융합보안 기술역량	- 컴퓨터 시스템 보안, 네트워크 보안 등에 대한 지식 및 보안 침해 사례를 통해 다양한 보안 기술을 습득하고, 이를 바탕으로 컴퓨터 시스템, 네트워크, 웹, 어플리케이션 상에서 보안을 구현할 수 있는 능력
융합보안 관리역량	- 유·무형의 중요 자산 보호를 위해 손실이 발생할 수 있는 위험과 범죄, 관련 법제도를 이해하고 융합보안 계획 및 정책을 수립 및 실행하는 능력을 습득하고, 이를 바탕으로 융합적으로 보안을 관리할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 공학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 융합보안전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	9	12	24	45	27

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
9	12	24	45	6	9	6	21

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 융합보안전공의 복수·부전공 이수 시 이수할 학점
- 학교가 인정하는 IT 기술 관련 현장실습이나 인턴십 프로그램을 4개월 이상 완료 시 융합보안전공 졸업프로젝트 대체 가능

- ② IT 관련 자격증 1개 이상 취득자 또는 졸업프로젝트 I(혹은 졸업프로젝트 II) 이수자

- 자격증은 아래의 관련 자격증 또는 IT 관련 자격증으로 학과장이 인정하는 것

정보처리기사, 정보보안기사, 산업보안관리사 등

- ③ 복수전공 : 45학점 이수(전공기초 9학점, 전공필수 12학점, 전공선택 24학점)

- ④ 부전공 : 21학점 이수(전공기초 6학점, 전공필수 9학점, 전공선택 6학점)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
IT 기초 역량 (학부 공통)	IT학부 전공탐색 세미나	컴퓨터개론							공공기관 보안분야 연구원, 공공기관 (진흥원, 협회, 센터 등), 국책연구소 보안관리자, 국가정보원 산업 기밀보호센터, 기업 보안관리자, 컨설팅 전문업체, 관계전문업체, 정보보안 전문가, 물리보안 전문가, 산업보안 컨설턴트, 지식재산 법무법인, 보안관제사, 비상계획관, 대학원 진학 등	정보처리기사, 정보보안기사, 산업보안 관리사, CPPG, ISMS-P, CISSP, CISA, ISO27001, 지식재산 능력시험 등
	프로그래밍 기초	융합보안개론								
	AI 디지털 전환	프로그래밍 응용								
	파이썬 프로그래밍	웹 프로그래밍								
융합기술 전공역량 (학부 공통)			자료구조 및 알고리즘	데이터 통신						
			운영체제	데이터베이스						
			빅데이터 개론	디지털공학 및 실습						
			인공지능 기초	인공지능 프로그래밍						
융합보안기술 역량			해킹과 보안	리눅스 시스템	웹&앱 보안	네트워크 보안	졸업프로젝트 I	졸업프로젝트 II		
					암호학	보안관계 및 모니터링	정보보안 관리체계	융합보안 포렌식		
					시스템 보안	클라우드 컴퓨팅	취창업 세미나	정보보호제품 성능평가		
						시큐어 코딩	암호화폐와 블록체인			
융합보안관리 역량			사이버범죄심리	융합보안법	지식재산관리	개인정보보호	융합보안 계약실무	융합보안 범죄예방 프로젝트		
					R&D융합보안	융합보안범죄	민간·특수융합보안			
					과학기술 범죄과학					
연계비교과	-		-		졸업생과 진로 탐방		정보보호 전문가 인성양성			
	융합보안 졸업생 특강, 물리보안 현장견학, 정보보호분야 현장견학, 산업보안관리사 취득과정									

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	IT학부 전공탐색 세미나	2	이론	2	0	P-NP	-	-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	프로그래밍 기초	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	AI 디지털 전환	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	파이썬 프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	멀티미디어사운드&뮤직전공	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
2	전필	자료구조 및 알고리즘	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	운영체제	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	해킹과 보안	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전필	사이버범죄심리	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	빅데이터개론	2	이론/실기	1	1	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	인공지능 기초	2	이론/실기	1	1	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
3	전선	웹&앱 보안	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	암호학	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	시스템 보안	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	지식재산관리	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	R&D융합보안	3	이론/실기	2	1	상대	-	디지털범죄과학전공	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	과학기술 범죄과학	3	이론/실기	2	1	상대	-	디지털범죄과학전공	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
4	전선	졸업프로젝트 I	3	실기	0	3	P-NP	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	민간·특수융합보안	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	정보보안관리체계	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	취창업 세미나	2	이론/실기	1	1	P-NP	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	암호화폐와 블록체인	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	융합보안 계약실무	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	컴퓨터개론	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	멀티미디어사운드&뮤직전공	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	융합보안개론	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	IT 기초 역량	융합기술 전공 역량	
	전기	프로그래밍 응용	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	웹 프로그래밍	3	실기	0	3	상대	-	-	멀티미디어사운드&뮤직전공	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
2	전필	데이터 통신	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	데이터베이스	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전필	리눅스 시스템	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전필	융합보안법	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	디지털공학 및 실습	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
	전선	인공지능 프로그래밍	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합기술 전공 역량	IT 기초 역량	
3	전선	네트워크보안	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	보안관제 및 모니터링	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	클라우드 컴퓨팅	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	개인정보보호	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	융합보안범죄	3	이론/실기	2	1	상대	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	시큐어 코딩	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
4	전선	정보보호제품 성능평가	2	이론/실기	1	1	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	졸업프로젝트 II	3	실기	0	3	P-NP	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	융합보안 범죄예방 프로젝트	3	이론/실기	1	2	P-NP	-	-	-	융합보안관리 역량	융합기술 전공 역량	
	전선	융합보안 포렌식	3	이론/실기	1	2	상대	-	-	-	융합보안기술 역량	융합기술 전공 역량	

◆ 융합보안전공 교과목 개요

<IT학부 공통>

* 컴퓨터개론 (Computer Introduction)

생활의 필수품으로 자리 잡은 컴퓨터 시스템에 대한 이해를 높이고, 교육, 개발, 기획, 경영 등 사회 및 생활 전반에 걸쳐 컴퓨터를 보다 잘 활용할 수 있는 바탕을 마련한다.

* 프로그래밍기초(C프로그래밍언어) (C Programming Language I)

C 프로그래밍 언어는 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어 모두를 이해하는 데 가장 기초가 되는 프로그래밍 언어이다. 컴파일러, 운영 체제, 임베디드 시스템 개발 등에 사용되며, 성능과 효율성이 뛰어나다. 많은 현대 언어(C++, Java, Python 등)의 기초가 되는 언어로 IT 전공자에게 필요한 다양한 기초 개념과 필수 프로그래밍 능력을 학습한다.

* 자료구조및알고리즘 (Data Structures and Algorithms)

모든 프로그래밍의 문제해결 방법과 절차인 알고리즘의 기본 이론을 학습한다. 알고리즘 이해와 구현에 필요한 기본 자료구조를 학습하고 이론에서 배운 내용을 실습하여 실제 프로그램으로 구현하는 단계를 학습한다. 이와 함께 자료의 기본개념, Queue와 Stack을 포함한 리스트, Tree 및 Graph형 자료의 표시, File 구성, 분류 검색 방법 등 효과적인 프로그래밍을 위한 자료 처리 방법들을 학습한다.

* 운영체제 (Operating Systems)

컴퓨터 하드웨어를 관리하는 시스템 S/W인 운영체제를 공부하는 과목으로 프로세스, 메모리 및 주변장치의 구성 및 관리기법 등에 대하여 학습한다.

* 인공지능기초 (Artificial Intelligence basic)

인공지능 기술 발전에 따른 사회 변화를 올바르게 인식하고, 인공지능의 기본 원리와 기술에 관한 이해를 토대로 다양한 분야의 문제를 해결할 수 있는 역량을 함양하는 데 중점을 두고 학습한다.

* 빅데이터개론 (Big Data Introduction)

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술을 학습하고, 실무 활용 사례를 습득하여 빅데이터에 대한 이해와 더불어 실무에 적용할 수 있는 실무능력을 학습한다.

* 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 과목은 컴퓨터 프로그래밍이라는 것을 접해보지 못한 학생들에게 컴퓨터 프로그래밍의 개념을 학습시킨다. 파이썬이라는 자연어에 가장 가까운 프로그래밍 언어로 프로그래밍은 배우면서 그림, 애니메이션, 그래픽 등을 배운다. 학생들은 프로그래밍을 전혀 모르더라도 조금씩 프로그래밍에 접근할 수 있게 된다.

* IT학부전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 융합보안개론 (Introduction to Convergence Security)

융합보안관리에 대한 입문 교과목으로 위험관리, 자산보호, 손실방지 등 보안 관리(Security Management)와 관련된 법학, 경영학, 범죄학, 범죄심리학 등의 관점에서 사이버범죄, 산업기술유출, 영업비밀침해, 개인정보유출, 지식재산침해 등 다양한 보안 분야 주제들에 대하여 현상, 원인, 대책 등을 개괄적으로 다루면서 융합보안학에 대한 이해를 높인다.

* 데이터통신 (Data Communication)

데이터통신의 원리와 관련 프로토콜 및 시스템의 동작 구조에 대해 이해하며, 이를 위한 데이터통신 기본 원리, 설계 방법, 및 표준 등을 학습한다. 특히 향후 네트워크 프로그램을 위한 최신의 표준기술과 실제적인 네트워크 프로토콜에 대해 학습한다.

* 데이터베이스 (Data Base)

데이터베이스는 데이터의 총체적인 효율적 관리를 위해 탄생하고 발전해 왔다. 이런 데이터베이스를 효율적으로 관리하기 위한 DBMS 중 오픈소스로 가장 널리 사용되는 MySQL을 이용하여 여러 가지 데이터베이스 관련 수업과 실습을 진행하고 데이터 모델링의 기초를 다진다.

* 인공지능프로그래밍 (Artificial Intelligence Programming)

인공지능의 동작원리를 배우고, 이를 적용한 신경망과 더욱 발전된 형태의 딥러닝을 학습한다. 이를 기반으로 컨볼루션 신경망(CNN), 딥러닝을 이용한 자연어 처리(NLP), 오토 인코더, 시퀀스 배열로 다루는 순환 신경망(RNN), 생성적 적대 신경망(GAN) 등에 대한 이론을 학습하고 직접 실험해 봄으로써 이론적인 내용의 습득 뿐만 아니라 프로젝트 기반 응용기술 분야도 이해할 수 있도록 학습한다.

* 디지털공학및실습 (Digital Logic and Laboratory)

디지털 시스템의 분석 및 설계에 이용되는 기본개념과 기법들을 배우며 순차 및 조합 논리회로의 설계, 분석, 레지스터 및 카운터의 응용 등에 관하여 공부한다.

* 웹프로그래밍 (Web Programming)

효과적인 웹 서버의 구축과 웹 사이트의 설계 기술에 관해 학습한다. 웹 그래픽, 웹 애니메이션 기술, 웹과 데이터베이스 연동, 웹 프로그래밍, 멀티미디어 처리 기술 등에 관련된 언어와 각종 도구들을 사용하는 방법을 학습하여 여러 가지 기능과 디자인을 갖춘 웹 페이지를 제작하고 운영할 수 있는 능력을 실습을 통하여 배양한다.

* AI디지털전환 (AI Digital Transformation)

AI 기반 디지털 전환(Digital Transformation)이 가속됨에 따라, 본 교과목은 컴퓨터공학전공 융합보안 관점에서 AI가 데이터 처리·네트워크·보안 시스템에 미치는 영향을 분석하고, 이를 통해 생성형 AI, 딥러닝, 클라우드 기반 보안, 블록체인 등 첨단 기술 사례를 실습 중심으로 다루며, AI 기술의 윤리, 알고리즘 편향, 보안성 확보 전략도 함께 탐구한다. 이를 통해 학생들은 AI 시대의 디지털 혁신을 선도할 융합형 인재로 성장할 수 있는 역량을 기른다.

* 프로그래밍응용 (Applied Programming)

프로그래밍 기초에서 배운 내용을 바탕으로 SW 개발과 관련한 다양한 기술을 실제 구현하고 프로젝트에 적용해 본다. SW 개발에 필요한 주요 개념인 OS 커널 객체, 파일 시스템, 데이터 베이스와 네트워크 등의 개념을 이해하고 간단한 프로젝트에 기술을 구현하고 적용해 본다.

<융합보안전공>

* 해킹과보안 (Hacking and Security)

최신 이슈되고 있는 다양한 보안 사고를 통해 정보화 시대에 맞는 정보보호에 대한 기본적인 개념부터 전문적인 지식을 갖추기 위해 관련 법률 정보보호의 기본적인 개념 네트워크 서버의 보안에 대해 포괄적으로 습득함과 함께 새로운 보안기술과 솔루션을 이해함으로써 정보보호의 필요성과 대응방안을 습득한다.

* 사이버범죄심리 (Psychology of Cyber Crime)

이 교과목은 사이버범죄의 심리적 기반을 탐구하여 범죄를 저지르는 사람들과 영향을 받는 사람들의 생각과 행동에 영향을 미치는 복잡한 요인을 다루면서 융합 보안에서 인간의 정신과 행동의 복잡한 지형과 취약성을 다룬다. 범죄 행동에 대한 동기, 기술, 결과가 빠르게 진화하는 융합보안에서 인간의 심리를 파악하고, 범죄자의 심리와 행동을 유형별로 탐구한다. 사이버범죄심리는 심리학 (Psychology)과 범죄심리학(Criminal Psychology)에서 사이버심리(Cyber Psychology)와 사이버범죄(Cyber Crime)를 융합하여 사이버공간에서 인간의 일반적 행동과 범죄적 행동을 학습하는 교과목이다.

* 웹&앱보안 (Web & App Security)

웹 사이트 및 OWA(Open Web Application)의 보안 수준을 유지하기 위한 관련 웹 보안 프로토콜에 대한 이해 및 OWASP 10 기반 관련 취약점의 구조를 분석하여 원리를 이해하고 이에 대한 대응 기술을 학습함으로써 웹 보안 전문가의 기초 전문지식을 학습한다.

* 시큐어코딩 (Secure Coding)

코딩에 있어 보안의 취약성을 이해하고 올바른 코딩에 대한 정부 및 개발 가이드를 이해하고 이에 대한 코딩 방법을 학습함으로써 사전적으로 취약성이 없는 코딩을 구축할 수 있는 기술을 학습한다.

* 암호학 (Cryptography)

암호알고리즘은 암호기술에 사용되는 모든 알고리즘을 의미하나 본 강의에서는 좁은 의미의 암호화와 복호화에 사용되는 알고리즘을 목표로 한다 이 과목에서는 현재 널리 사용되고 있는 주요 암호알고리즘을 이해하고 활용할 수 있도록 소개하고 실습한다.

* 시스템보안 (System Security)

정보화 사회 및 정보화 사회의 근간을 이루는 정보통신기술의 발전이 많은 사람에게 편리함을 주는 것은 사실이지만, 이에 반하는 심각한 문제점들이 발생하고 있는데 이중 가장 중요한 것이 바로 정보시스템의 보안과 개인 생활 정보의 보안이다. 본 과목을 통해 운영체제에 대한 이해를 바탕으로 시스템 해킹공격의 위험성과 이에 대한 대처방안을 배운다. 아울러 보안 운영체제 기술에 대해 배우고 실습을 통해 사용법을 익힌다.

* 지식재산관리 (Intellectual Property Management)

본 강좌는 기업 등에 매우 중요한 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권 등에 대한 출원, 심사, 등록 등 지식재산의 창출 및 관리 방안에 대하여 학습한다. 뿐만 아니라 컴퓨터프로그램, 데이터베이스 등 신(新)지식재산의 보호 방법, AI 관련 지식재산 쟁점에 대하여도 다룬다. 본 강좌를 통하여 산업보안관리사(ISE) 및 지식재산능력시험(IPAT)을 대비할 수 있다.

* R&D융합보안 (R&D Convergence Security)

많은 기업·연구기관·대학 등이 국가가 공적 자금을 투입하는 국가연구개발(R&D) 사업에 참여하여 첨단기술을 개발하고 있으나, 보안 문제로 인하여 기술유출이 지속적으로 발생한다. 본 강좌는 R&D수행 등 과정에서 보안을 위한 국가연구개발사업의 개요 및 절차, R&D 보안체계, 인적보안, 연구개발산출물 관리, 연구시설 보안관리, 정보보안관리 등에 대하여 이해한다.

* 과학기술범죄과학 (Convergence of Science and Technology & Criminal Science)

이 교과목은 과학기술과 사회와의 상호 작용을 분석하는 과학기술학(Science and Technology Studies)과 과학기술 및 범죄학(Criminology) 이론을 결합하여 범죄예방과 대응을 구체적으로 실현하는 범죄과학(Crime Science)을 융합하여 보안활동에서 과학 기술을 통해 범죄를 예방하고 대응하는 방안을 이해하고 탐구한다. 과학기술의 역사적, 철학적, 사회학적 접근을 통해 과학기술과 사회, 범죄, 보안 등의 상호 작용을 이해하고 이론과 현장을 결합한 범죄과학을 탐구하는 이 교과목을 통해 공학 전공 학생들은 사회와 역사 속에서 과학기술의 역할과 범죄의 영향을 인식시키고, 다른 전공 학생들은 현대사회를 구성하는 핵심적 요소인 과학 기술과 범죄에 대한 이해를 높인다.

* 졸업프로젝트 I (Graduation Project I)

본 교과목의 목적은 학생이 개별 또는 팀 단위로 원하는 목표를 설정하여 이를 개발하는 프로젝트를 수행하는 것이다. 프로젝트를 진행하면서 어려운 부분에 대하여 학과 교수님들께 도움을 받을 수 있으며, 프로젝트 결과는 공개적으로 발표토록 하며, 대내외 산학연 관계자들이 이를 심사토록 한다.

* 정보보안관리체계 (Information Security Consulting Methodology)

유출 및 노출 등 관련 침해 사고의 위협으로부터 안전하게 중요 자산을 보호할 수 있도록 사전 진단을 통해 관리적, 물리적, 기술적 측면의 취약점을 식별하고, 이에 대한 적절한 보호 대책을 수립하여 업무에 반영할 수 있는 실무 기술을 학습하는 과목으로, 최근 이슈화된 ISMS-P, ISO27001, Smart Factory Security 등의 표준화 기반의 관련 통제항목을 이해하고 실무 컨설팅 능력을 학습한다.

* 암호화폐와블록체인 (Understanding Cryptocurrency and Blockchain)

암호화폐에 대해 이해하고 블록체인에 대한 기본적인 이해 기반, '블록'이라 하는 관리 대상 데이터인 소규모 데이터들이 P2P 방식을 기반으로 생성된 체인 형태의 연결고리 기반 분산 데이터 저장 환경에 저장되며, 누구라도 임의로 수정할 수 없는, 분산 컴퓨팅 기술 기반의 원장 관리 기술의 핵심기술로 활용되고 있는 블록체인에 대한 원리 및 종류를 이해하고, 다양한 분야에 적용 사례를 통해 활용 기술을 습득한다.

* 융합보안계약실무 (Convergence Security Contractual Practice)

본 강좌는 보안과 관련한 계약, 사내 보안규정·지침 등 관련 서식 작성 능력 배양을 위한 과목으로, 계약 기초이론뿐만 아니라 기술 거래 협상, 기술 라이선스, 기술 매각, 비밀유지계약, 노하우 이전·실시계약, 사내 보안규정, 직무발명보상규정 등의 주요 내용과 관련 서식 작성 실무에 대하여 학습한다.

* 융합보안범죄예방프로젝트 (Crime Prevention Project in Convergence Security)

이 교과목은 학생들이 개별 또는 팀 단위로 스스로 융합보안에서 중요하거나 심각한 범죄 문제를 주제로 선택하여 주도적으로 예방할 수 있는 방안을 마련하는 프로젝트를 수행한다. 특히, 프로젝트는 경기도나 군포시에서 해결이 필요한 범죄 문제를 학생들이 직접 분석하여 예방할 수 있는 적절한 대책을 지역사회에 제시한다.

* 리눅스시스템 (Linux System)

리눅스의 기본 명령어 사용, 서버로 활용 및 네트워크 활용 방법을 이해하고, 실제 환경에서 시스템 관리자로서 시나리오를 가상하여 공부한다.

* 융합보안법 (Convergence Security Law)

본 강좌는 보안과 관련된 법률과 제도를 이해하기 위한 기초과목이다. 기업과 국가의 주요 자산인 영업비밀, 국가핵심기술, 첨단 전략기술, 방위산업기술 등에 대한 법·제도적 보호 방법에 대하여 중점적으로 학습한다. 본 강좌를 통하여 산업보안관리사(ISE) 취득을 대비할 수 있다.

* 네트워크보안 (Network Security)

이 과목은 대형화되고 정보의 보호가 필수적인 인터넷 네트워크의 관리 및 보안에 대하여 강의하며, NAT, 터널링 프로토콜, VPN, PPTP, 방화벽, SNMP 등을 다룬다. 인터넷 및 유무선 이동 통신망의 발달로 각종 정보들이 네트워크화 되어가고 있으며, 개인 컴퓨터에서의 정보들도 보안 유지가 요구되는 것들이 갈수록 증가하고 있다. 이러한 상황에서 인터넷을 통하여 전달되는 정보들이 다양한 형태로 공격을 받고, 해킹당하는 사례가 매우 빈번하게 발생하고 있다. 본 과목에서는 인터넷, 유무선 네트워크 환경, 다양한 서비스 환경에서 정보 보안의 방법 및 관련 대안들에 대하여 기본 지식을 습득할 뿐만 아니라 주요 사례들을 분석한다.

* 취창업세미나 (Employment & Start-up Seminar)

본 과목은 4차 산업혁명에 대해 이해하고, 4차 산업혁명의 3대 핵심 기술(디지털 기술, 바이오 기술, 물리학 기술)과 5대 주요 기술(사물인터넷, 로봇공학, 3D 프린팅, 빅데이터, 인공지능)에 대한 전반적인 이해를 통해 4차 산업혁명이 가져올 미래 사회의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 역량을 향상하고 이를 기반으로 취업과 창업을 준비할 수 있도록 한다.

* 보안관제및모니터링 (Security Monitoring)

네트워크 기반 공격, 정책 위반, 침입으로부터 네트워크 및 시스템의 자원의 손상을 막기 위하여 실시간으로 중요 시스템에 대한 모니터링 및 이에 관련 공격을 분석하고 대응할 수 있는 능력을 학습한다.

* 클라우드컴퓨팅 (Cloud Computing)

클라우드 컴퓨팅은 클라우드를 통해 가상화된 컴퓨터의 시스템 리소스를 제공하는 것으로, 인터넷 기반 컴퓨팅의 일종으로 정보를 자신의 컴퓨터가 아닌 클라우드에 연결된 다른 컴퓨터로 처리하는 기술로서 최근 IT기술의 핫이슈 분야이다. 이에 본 과목에서는 클라우드의 개념, 클라우드 시스템 구축 방식, 그리고 현재 대중화되어 있는 Public 클라우드인 AWS 기반 서비스 구축과 Private 클라우드 시스템을 구축하여 관련 기술을 습득하는 것을 학습 목표로 한다.

* 개인정보보호 (Personal Information Protection)

본 강좌는 개인정보의 수집, 저장, 관리, 폐기 등 개인정보 처리와 관련된 개인정보보호법의 주요내용과 가명정보처리, 개인정보 보호 안전조치, 개인정보 영향평가, 개인정보 분쟁조정, 개인정보 유출·침해신고 등 주요제도에 대해서 학습한다. 본 강좌를 통하여 개인정보관리사(CPPG) 시험을 대비할 수 있다.

* 민간·특수융합보안 (Private & Speical Area of Security)

이 교과목은 민간보안(Private Security)과 특수보안(Special Area of Security) 분야에서 자산의 유형에 따라 실시되고 있는 융합 보안에 대해 학습한다. 민간 영역에서 보안이 발전하게 된 사회적, 이론적 배경을 살펴보고, 민간보안서비스의 운영 및 현황, 문제점과 개선점을 심층적으로 분석 및 검토하고, 방산보안, 항공보안, 금융보안, 대테러 등 특수한 영역에서 실시하고 있는 융합보안에 대해 이해한다. 향후 보안요원, 경비지도사, 신변보호사, 특수경비원, 청원경찰, 보안직 공무원 등 인력, 시설, 장비, 기술 등에 대한 물리보안(Physical Security) 직무와 이와 관련된 경찰, 경호, 군인 등 관련 진로 모색에 도움을 제공한다.

* 융합보안범죄 (Crime in Convergence Security)

이 교과목은 융합보안에서 중요 자산에 손실을 발생시켜 형사처벌이 필요한 불법 행위(범죄)에 대한 현상, 규모, 원인, 대책 등에 대해 학습한다. 융합보안에서 사이버공간이나 로봇, 드론, 자율주행차, 인공지능(AI), 비트코인 등 과학기술을 악용하는 범죄, 산업 기술유출, 영업비밀침해, 지식재산침해 등 중요 과학기술을 침해하는 범죄, 기업범죄나 화이트칼라범죄 등을 학습하는 교과목이다.

* 졸업프로젝트 II (Graduation Project II)

본 교과목의 목적은 학생이 개별 또는 팀 단위로 원하는 목표를 설정하여 이를 개발하는 프로젝트를 수행하는 것이다. 프로젝트를 진행하면서 어려운 부분에 대하여 학과 교수님들께 도움을 받을 수 있으며, 프로젝트 결과는 공개적으로 발표토록 하며, 대내외 산학연 관계자들이 이를 심사토록 한다.

* 정보보호제품 성능평가 (Performance Evaluation of Information Security Products)

다양한 위협에 대응할 수 있는 정보보호제품의 기능과 이에 대한 활용 방안을 이해하고 국내·외 정보보호제품에 대한 성능평가 기준을 이해하고 각 제품별 중요시 되는 성능평가 지표에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 정보보호제품의 구조와 향후 발전 방향성을 이해하고 향후 개발자 또는 기업의 보안담당자로서 적절한 시스템을 개발 및 적절한 제품에 대한 성능평가를 수행할 수 있는 능력을 습득한다.

* 융합보안포렌식 (Convergence Security Forensics)

최신의 경찰 범죄 수사에서 디지털 자료의 증거 수집은 법정의 기본적인 관심사가 되어있다. 본 과목에서는 목표의 은닉 지향적 데이터를 어떻게 사람이 읽을 수 있는 가용 디지털 정보로 환원 시키는가를 위한 기초 지식과 기술들을 배운다 법의학 및 사회과학적 수사가 아닌 기반의 디지털 정보 처리 기술에 초점을 둔다.

◆ 융합보안전공 비교과 프로그램 개요

* 융합보안관련기관및기업방문 (Visits to Convergence Security-Related Organizations & Companies)

주로 1~2학년을 대상으로 하는 프로그램으로 1학기 또는 2학기 중에 유관기관·기업을 방문하여 융합보안관리 실태를 파악하고 담당자들과의 만남을 통하여 융합보안 실무에 대한 이해와 향후 진로방향 설정 등에 도움이 되도록 한다. 회사 내 보안사정 또는 전염병 등으로 방문이 불가능한 경우 전문가 특강으로 대체한다.

* 융합보안졸업생특강 (Special Lecture by Convergence Security Alumni)

융합보안 실무적 능력 배양을 위하여 융합보안전공 졸업생 특강을 통하여 융합보안과 관련된 주요이슈와 보안 트렌드 등을 이해하고 산업현장에서 필요한 지식을 알 수 있도록 한다.

* 융합보안관련자격증준비지원 (Support for Convergence Security Related Certification Preparation)

융합보안전공 교육과정은 정보보안기사, CISA, CISSP, 정보처리기사, 산업보안관리사, 경비지도사, 지식재산능력시험(IPAT)를 취득할 수 있도록 구성되어 있다. 이에 관련 자격증과 관련 과목에 대한 특강 수요조사를 통하여 학기 중 또는 방학 중 특강을 실시하며, 시험을 치르는 경우 응시료의 일부도 지원한다.

* 정보보호전문가인성양성 (Training for Developing the Personality of Information Protection Specialists)

전공 교과목과 연계하여 CHAMP 핵심 역량과 인성 역량을 강화하고, 학생들의 전공 상담을 통해 수요자의 요구 사항을 조사하여 심도 있는 전공 상담과 인성 교육을 제공함으로써 관련 분야 취업과의 연계를 강화한다.

2026학년도 시각정보디자인전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인 영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

시각정보디자인전공 인재상

폭넓은 이론과 첨단기술을 토대로 융·복합 디자인을 실천하는 창의적 전문가

시각정보디자인전공 교육목표

- 기독교 가치관의 바탕위에 윤리를 실천하는 디자인 인재 양성
- 폭넓고 다양한 학문적 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 융·복합형 인재 양성
- 사회문화의 새로운 트렌드를 리드하는 창의적인 디자인 인재 양성
- 국제적 마인드 및 역량을 갖춘 글로벌 디자인 인재 양성

시각정보디자인전공 전공능력

전공능력명	정의
심미적 감성과 전공 심화 역량	- 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 다양한 시각으로 사물의 아름다움과 가치에 대해 시각으로 감상하고 이해하여 시각디자인에 대한 개념 및 지식을 심화할 수 있는 역량 - 예술적·문화적 감수성, 정서적 안정감 및 타인의 경험에 대한 공감, 가치의 다양성을 존중하는 역량
창의적 발상과 혁신적 제작 역량	- 개성적이고 독창적인 생각과 표현 방법을 활용하고 폭넓은 기초지식과 전문적 경험지식을 바탕으로 새로운 창의·융합적으로 디자인을 창출할 수 있는 역량 - 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 및 다양한 지식, 기술, 경험을 자발적으로 응용하여 혁신하는 역량
디자인 실무와 커뮤니케이션 역량	- 시각적 매체를 이해하고 디자인에 대한 비판적 사고를 통해 자신의 생각과 감정을 소통할 수 있고, 산업체와 소비자에 대한 이해를 바탕으로 실무디자인 능력을 발휘하여 공감 및 소통할 수 있는 역량 - 민감성, 개방성, 독립성, 언어·비언어 표현능력으로 타인을 이해하고 배려하며 경청, 존중, 수용하는 역량
비판적 사고와 문제해결 역량	- 디자인 관련 정보의 수집, 분석 및 활용 능력을 토대로 핵심 문제를 인식하고 해결 방안을 탐색함으로써 디자인 기획 및 표현에서 높은 실행력을 발휘하고 창의력을 함양할 수 있는 역량 - 문제인식과 이해, 매체 활용 및 해결방안 실행, 문제해결 결과를 평가, 비교, 해석하는 역량
글로벌 디자인과 공동체 역량	- 높은 윤리의식 및 관용의식을 토대로 한 공동체적 책임감을 가지고 갈등을 예방하고 해결하며, 글로벌 디자인 환경을 이해하여 공동체가 요구하는 가치와 태도에 자율적으로 대응하고 참여하는 역량 - 존중과 공감, 사회적 참여와 협동, 문화의 다양한 이해를 통해 공동체적 정체성을 형성하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 디자인학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 시각정보디자인전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	18	21	45	24

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
0	18	24	42	0	18	15	33

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타 학과 학생이 시간정보디자인전공의 복수 또는 부전공 이수 시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수 과목은 교과과정을 참조하거나 시간정보디자인전공에 문의

- ② 졸업작품 심사 과목 이수 및 졸업전시회 참여
- ③ 취창업특강/현장학습 I 또는 II 과목 이수
- ④ 복수전공의 경우 졸업작품심사 과목 이수(졸업전시회 제외)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
심미적 감성과 전공 심화 역량	컴퓨터그래픽	디자인 모티브	포토 스튜디오		색채디자인					
창의적 발상과 혁신적 제작 역량	이미지 크리에이션	컴퓨터그래픽 응용	시각디자인 기초	디지털 일러스트레이션 II	이노베이션 패키징 I	아이덴티티 디자인				
	시와 디자인		디지털 일러스트레이션 I	디지털 포토그래피		이노베이션 패키징 II				
디자인 실무와 커뮤니케이션 역량			3D그래픽 디자인 I	3D그래픽 디자인 II	AI영상 크리에이터		브랜드디자인 스튜디오	브랜드디자인 실무	기업홍보실, 광고대행사, 디자인프로덕션, 출판편집대행사, CI/B전문화사, 웹디자인회사, 디자인에이전시, 애니메이션회사, 일러스트레이터, 캐릭터디자이너, 게임그래픽회사, 웹콘텐츠 디자이너, 포장디자인회사	ACP 국제인증자격증, GTQ 국가공인자격증, 웹퍼블리셔 자격증, 시각디자인기사 /산업기사, 컬러리스트기사 /산업기사, 웹디자인 기능사, 컴퓨터그래픽 운용기능사, 전자출판 기능사
			UX/UI 디자인				출판편집디자인 스튜디오	출판편집디자인 실무		
						콘텐츠디자인 스튜디오	콘텐츠디자인 실무			
						트렌드일러스트 레이션스튜디오	트렌드일러스트 레이션 실무			
비판적 사고와 문제해결 역량			인클루시브 브랜딩	타이포그래피 레이아웃	편집디자인 I	영상디자인				
			글꼴디자인			편집디자인 II				
글로벌 디자인과 공동체 역량	전공탐색 세미나	디자인 이야기		그래픽 디자이너사	취창업특강/ 현장학습I	취창업특강/ 현장학습I	졸업작품 심사	졸업작품 심사		
					취창업특강/ 현장학습II	취창업특강/ 현장학습II				
연계 비교과	ACP국제인증자격증		국제공모전 I		국제공모전 II		국제공모전 III			

전공기초(21) 전공필수(26) 전공선택(74)

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	컴퓨터그래픽	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공통
	전기	전공탐색세미나	3	이론/실기	2	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공통
	전기	시와 디자인	3	이론/실기	1	2	상대				글로벌 디자인과 공동체	창의적 발상과 혁신적 제작	학부공통
	전선	이미지크리에이션	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공 심화	(구)시각표현디테일
2	전기	포토스튜디오	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드앤뮤직	심미적감상과 전공심화	글로벌 디자인과 공동체	학부공통
	전필	인클루시브브랜딩	3	이론/실기	1	2	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	심미적 감상과 전공심화	
	전필	시각디자인기초	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드앤뮤직	심미적감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	글꼴디자인	3	이론/실기	1	2	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	심미적 감상과 전공심화	(구)타이포그래피 I
	전필	디지털일러스트레이션 I	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	3D그래픽디자인 I	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드앤뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	UX/UI디자인	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드앤뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
3	전기	색채디자인	3	이론	3	0	상대	심필, 부복필			비판적 사고와 문제 해결	글로벌 디자인과 공동체	학부공통
	전필	이노베이션패키징 I	3	실기	0	3	상대				심미적 감상과 전공심화	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	시영상크리에이터	3	실기	0	3	상대			멀티미디어사운드앤뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	편집디자인 I	3	실기	0	3	상대	심필,부복필			비판적 사고와 문제 해결	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	취창업특강/현장학습I	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수(구)CEO특강/현장학습 I, II
	전필	취창업특강/현장학습II	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수(구)CEO특강/현장학습 I, II
4	전필	졸업작품심사	0	이론	1	0	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	브랜드패키지디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	출판디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	트렌드일러스트레이션스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	콘텐츠디자인스튜디오	4	이론/실기	1	3	절대				디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	디자인모티브	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공심화	학부공통
	전기	디자인이야기	3	이론/실기	1	2	상대				글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	학부공통
	전선	컴퓨터그래픽응용	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			창의적 발상과 혁신적 제작	심미적 감상과 전공심화	
2	전선	타이포그래피레이아웃	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			비판적 사고와 문제 해결	글로벌 디자인과 공동체	(구)타이포그래피 II
	전선	디지털포토그래피	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	그래픽디자인사	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	디지털일러스트레이션 II	3	이론/실기	1	2	상대				심미적 감상과 전공심화	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	3D그래픽디자인 II	3	이론/실기	1	2	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	
3	전선	편집디자인 II	3	이론/실기	1	2	상대	심필, 부족필			글로벌 디자인과 공동체	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전필	영상디자인	3	실기	0	3	상대			멀티미디어사운드엔뮤직	비판적 사고와 문제 해결	디자인실무와 커뮤니케이션	
	전선	이노베이션패키징 II	3	실기	0	3	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전필	취창업특강/현장학습I	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전필	취창업특강/현장학습II	2	이론/실기	1	1	P/N	심필			글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	아이덴티티디자인	3	이론/실기	1	2	상대				창의적 발상과 혁신적 제작	창의적 발상과 혁신적 제작	
4	전필	졸업작품심사	0	이론	1	0	P/N				글로벌 디자인과 공동체	비판적 사고와 문제 해결	졸업필수
	전선	브랜드패키지디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	출판편집디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	트렌드일러스트레이션실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필			디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	
	전선	콘텐츠디자인실무	4	이론/실기	1	3	절대	심필		멀티미디어사운드엔뮤직	디자인실무와 커뮤니케이션	창의적 발상과 혁신적 제작	

◆ 시각정보디자인전공 교과목 개요

<디자인학부 공통>

* 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

* 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 색채디자인 (Color&Design)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

* 디자인모티브 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

* 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

* AI와디자인 (AI and Design)

AI 활용에 따른 저작권, 데이터 편향, 창작의 책임 등 윤리적 쟁점을 함께 다루며, 기술을 비판적으로 인식하는 태도를 기른다. 이를 바탕으로 AI를 응용해 아이디어를 빠르게 시도·변형·비교하고, 결과보다 과정과 선택의 이유를 스스로 설명할 수 있는 디자인 사고를 훈련한다. 나아가 디지털 환경에서도 주체적인 판단과 비판적 시선을 유지하는 기초 디자인 역량을 형성한다.

<시각정보디자인전공>

* 컴퓨터그래픽응용 (Computer Graphics Application)

컴퓨터그래픽 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터 도구를 학습하는 심화과정으로서 포토샵은 북커버디자인, 포스터디자인 작품 제작과정으로 진행하며, 일러스트레이터는 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행된다.

* 이미지크리에이션 (Image Creation)

사물의 조형적인 관찰력을 높이고 시각디자인의 의도를 창의적으로 표현하는 능력을 기르기 위해 다양한 재료의 기법과 조형 원리를 작업 과정을 통해 체계적으로 습득하여 커뮤니케이션의 효과를 극대화할 수 있도록 한다.

* 그래픽디자인사 (Graphic Design History)

시각디자인의 근간이라 할 수 있는 그래픽디자인의 역사적 흐름을 거시적인 관점에서 이해하고 현재 디자인 트렌드와의 연계성에 대한 종합적인 사고와 미래디자인에 대한 전망을 학습한다.

* 디지털일러스트레이션 I (Digital Illustration)

사물의 객관적 재현 능력을 바탕으로 한 시각전달 형식의 비언어적 주체로서 다양한 조형표현에 대해 실험하고 메시지 전달효과를 극대화시키는 처리과정을 실습한다.

* 디지털일러스트레이션 II (Digital Illustration II)

일러스트레이션을 통해 창의력과 상상력 그리고 비언어/시각언어에 기반한 시각표현 능력을 향상시키는 데 목적이 있다. 또한 다양한 재료와 기법을 통해 디지털 미디어 시대에 걸맞는 조형 감각과 커뮤니케이션 능력을 강화하는 데 목적을 둔다.

* 디지털포토그래피 (Digital Photography)

디지털카메라의 다양한 활용 방법을 배우가는 과정에서 자연스럽게 사진의 이론과 실기에 대해 배울 수 있도록 하여 시각이미지 표현에 사진을 완벽한 툴로 이용할 수 있도록 한다. 또한 자신의 심화전공분야 스킬을 이용함으로써 즐겁고 유용한 사진작품을 창조해 낸다.

* 시각디자인기초 (Basic Communication Design)

시각디자인 학문의 심화전공 및 진로에 대해 학습하며 시각디자이너가 갖는 사회에서의 역할과 사회가 원하고 바라는 참 디자이너의 자세, 태도 등을 교육한다. 창의적 발상을 기반으로, 이미지를 시각적으로 변형시켜 여러 어플리케이션에 적용 가능한 이미지로 재창조한다. 디자인의 구성요소와 기초 원리에 근거하여 창조된 이미지를 다양하게 구성하고 이를 어플리케이션에 효과적으로 적용시키는 디자인능력을 배양한다.

* 글꼴디자인 (Typography Design)

타이포그래피 전반에 대한 이해와 실습을 바탕으로 폰트의 감성적 표현능력을 기르고 폰트의 지각 기능과 조형적 가치를 통해 다른 디자인 요소와의 코디네이션 방법을 연구한다.

* 타이포그래피레이아웃 (Typography Layout)

영문 타이포그래피에 대한 이해 및 이미지 구성, 한글 활자의 이미지 형상화 작업 등을 학습하며 이를 통해 타이포그래피의 적극적인 비주얼 기능과 역할에 대해 이해하고 창의적 접근 능력을 개발하도록 한다.

* UX/UI디자인 (UX/UI Design)

UX디자인은 유용하고 사용하기 쉬우며 상호작용하기에 즐거운 사용자 경험을 디자인하는 것이다. 이러한 UX디자인을 설계, 구성하는 과정을 UI, 즉 다양한 웹과 앱 어플리케이션 인터페이스 디자인을 통해 실제 어플리케이션에 적용하는 과정을 통해 다양한 인터랙티브 환경에서 사용자 중심의 경험디자인 원리를 구체적으로 탐색한다.

* 3D그래픽디자인 I (3D Graphic Design I)

3차원 공간의 UX좌표개념과 3D 프로그램의 기본적인 인터페이스를 익히며 폴리곤 모델링을 기반으로하여 모델링과 렌더링을 하는 방법을 탐구한다.

* 3D그래픽디자인II (3D Graphic Design II)

시각디자인 표현능력을 강화하기 위해 3D 모델링과 맵핑, 조명과 공간연출, 3D 모션그래픽 등 3차원 컴퓨터그래픽 디자인 개발 방법에 관해 학습한다.

* 인클루시브브랜딩 (Inclusive Branding)

브랜딩 개념의 전반적인 이해와 기획, 디자인 제안, 프레젠테이션, 디자인 결정 후 출시 그리고 사후관리에 이르는 디자인 프로세스를 프로젝트를 통해서 경험해 본다. 또한 텍스트의 외연적 내포적 특성을 이해하고 텍스트의 계층체계와 구성을 다양한 미디어를 이용한 프로젝트를 통하여 실험하고 탐구한다. 또한 브랜드 네이밍을 다양한 톨로 시각화하여 커뮤니케이션하는 방법을 연구한다.

* 이노베이션패키징 I (Innovation Packaging I)

친환경적 포장디자인의 실용적이고 재활용적인 기능을 이해하고 포장디자인에 나타난 조형적 요소와 환경친화적 구조를 연구하여 디자인 개발능력을 기른다.

* 이노베이션패키징II (Innovation Packaging II)

포장디자인의 친환경적인 기능을 이해하고 포장디자인에 나타난 조형적 요소를 연구하여 디자인 개발능력을 기른다.

* AI영상크리에이터 (AI Movie Creator)

아이디어 발상과 시나리오 작성부터 스토리보드 구성, 영상 생성, 편집에 이르기까지 AI 기반 영상 제작 워크플로우를 체계적으로 학습한다.

* 영상디자인 (Motion Graphics)

그래픽 영상과 관련된 분야에 대한 이론과 실기를 통하여 그래픽 영상의 미학적인 특성을 전제로 모션그래픽의 기초원리가 되는 무빙이미지와 키네틱타이포그래픽 등 멀티미디어 영상콘텐츠 디자인의 실제 제작과정을 학습한다.

* 편집디자인 I (Editorial Design I)

그래픽디자인의 근간이 되는 편집디자인 기초 및 응용을 통해 시각전달커뮤니케이션의 전반적 디자인에 대한 이해를 돕고 접근 방법을 습득한다.

* 편집디자인II (Editorial Design II)

편집디자인의 개념을 숙지하고 편집내용의 공간구성, 폰트, 레이아웃, 그리드, 사진, 일러스트 등의 조형적 요소와 제판, 인쇄 등의 디자인 프로세스를 실습한다.

* 아이덴티티디자인 (Identity Design)

기업의 이미지 차별화 전략을 디자인적 접근을 통해 학습하고 보다 합리적인 디자인 경영으로 유도하기 위한 기업 디자인 이미지 통합계획을 수립한다. 기업의 심볼마크, 로고타입, 캐릭터 등 기초시스템에서 응용시스템 전반에 이르는 과정을 학습한다. 아이덴티티 디자인의 핵심에 대한 역할을 탐구하여 시장에서 브랜드가 차지하는 역할 및 브랜드의 시각화 즉 디자인의 가치에 대해 연구하여 브랜드의 가치와 논리를 키우는 것을 목표로 한다.

* 취창업특강/현장학습 I , II (Employment Seminar I, II)

디자인분야 CEO, CDO급 인사를 초빙하여 취업을 위해 예비졸업생들이 준비해야 하는 포트폴리오 전략과 디자이너의 올바른 자세에 대해 이해한다.

* 브랜드패키지디자인스튜디오 (Brand Package Design Studio)

포장디자인과 브랜드이미지의 상호 밀접한 관계 속에서 브랜드 전략과 이미지 리서치를 통한 아이덴티티 수립작업을 단계적으로 학습한다. 오늘날 브랜드 이미지가 마케팅에 미치는 중요성에 비추어 BI 작업을 중심으로 다양한 이미지전략과 시각화 능력을 키운다.

* 출판편집디자인스튜디오 (Publishing Design Studio)

서적이나 잡지, 카탈로그, 멀티미디어 분야에 이르기까지 정보를 기획하고 편집디자인의 과정을 통해 폰트와 비주얼요소의 상호관계를 보완하고 출판물을 읽고 가치를 부여하는 방법을 연구한다. 또한 제판, 인쇄, 가공 등의 전반적인 출판 프로세스를 실습한다.

* 트렌드일러스트레이션스튜디오 (Trand Illustration Studio)

시대에 걸맞는 트렌드일러스트레이션으로 기업의 요구에 맞는 맞춤형 디자인을 제시하여 미래 일러스트레이션을 주도하는 창의 역량을 개발한다.

* 콘텐츠디자인스튜디오 (Contents Design Studio)

디지털콘텐츠디자인에 대한 종합적 이해를 바탕으로 디지털미디어에 대한 미학적인 특성을 학습하고 디지털을 기반으로 한 원천 소스 및 어플리케이션 개발을 학습하여 OSMU 미디어 환경에 대응할 수 있는 웹과 영상의 실제 제작 과정을 실습한다.

* 브랜드패키지디자인실무 (Brand Package Design Job Training)

브랜드패키지디자인 분야의 취업 집중 전략 과목으로서 포트폴리오, 실무 현장 견학 및 학습 그리고 전공 영역 고유의 실무 학습을 통해 취업 역량을 강화한다.

* 출판디자인실무 (Publishing Design Job Training)

출판디자인 분야의 취업 집중 전략 과목으로서 포트폴리오, 실무 현장 견학 및 학습, 워크숍 그리고 전공 영역 고유의 실무 학습을 통해 취업 역량을 강화한다.

* 트렌드일러스트레이션실무 (Trand Illustration Job Training)

산업 현장과 연계된 프로젝트 중심의 수업으로 크리에이티브 능력과 퍼실리테이션 능력 그리고 실무능력을 종합적으로 향상시킨다.

* 콘텐츠디자인실무 (Contents Design Job Training)

콘텐츠디자인 분야의 취업 집중 전략과목으로서 인포그래픽을 기반으로 이력서를 제작하고 빅데이터를 기반으로 하는 공공기관 인포그래픽 제작에 관해 인쇄, 인터랙티브, 영상미디어에 활용할 수 있는 콘텐츠를 기획, 제작, 홍보 과정을 통해 학습한다.

* 졸업작품심사 (Evaluation of Graduation Work)

졸업작품 전시회에 출품될 브랜드패키지, 출판편집, 트렌드일러스트, 디지털콘텐츠디자인 등의 작품을 심도있게 분석, 연구하고 평가한다. 또한 교과목을 서로 연계하여 디자인 전략을 상호교류하며 전시회의 기획, 작품집 발간 등 행사 전반에 걸친 데이터를 구축한다.

◆ 시각정보디자인전공 비교과 프로그램 개요

* ACP국제인증디자인자격증취득 (Adobe Certified Professional)

세계적인 그래픽프로그램 전문회사인 어도비에서 주관하는 자격증이며 각각의 응용프로그램별로 필기 및 실기 시험을 통해 ACP 국제자격증을 취득하게 된다. 특별히 저학년 학생들에게 컴퓨터그래픽 프로그램에 대한 동기 부여는 물론 향후 취업을 위한 포트폴리오에도 큰 도움이 된다.

* 국제디자인공모전참여

디자인&일러스트레이션 국제공모전, 커뮤니케이션디자인 국제공모전과 같은 국내 최고 권위의 공모전에 출품을 계기로 학생들의 아이디어 검증과 정보를 습득한다. 국제공모전 참여 및 수상으로 심화 전공의 스펙을 확보하는 등 진로, 취업 등에 적극적인 동기를 부여한다.

2026학년도 실내건축디자인전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인 영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

실내건축디자인전공 인재상

변화를 주도하고 세상과 소통하는 섬김의 전문인의 기본 소양을 함양하며,
창의적 예술능력과 실무적 기술의 전문성을 겸비한 실내건축디자이너
(interior architecture designer)

- 실내건축디자인전공 교육목표**
- 이타적 실천인 : 기독교 가치관의 바탕 위에 사회에서 존경받는 윤리를 실천하는 디자인 전문 인재 양성
 - 창의적 예술인 : 폭넓고 다양한 학문적 이론과 예술적 소양을 습득하고 사회문화에 반응하는 새로운 트렌드를 예술적 감성으로 리드하는 창의적인 디자인 인재 양성
 - 실무적 전문인 : 글로벌 실무 환경에 경쟁력 있는 전문인 소양을 겸비하고, 실무에 최적 으로 대응할 수 있는 실내건축디자인 전문 디자이너로 인재 양성

실내건축디자인전공 전공능력	
전공능력명	정의
예술 및 현대문화의 이해 능력	- 대학 디자인학과 수업에서 예술과 현대문화에 대한 개념과 지식을 통합적으로 이해하고 습득하는 능력
예술과 기술 융합 적용 능력	- 예술과 활용 기술들을 활용하고 이해하며 예술 분야에 창의적으로 적용하는 능력
디지털 기반 디자인 활용 능력	- 학생들을 교육하는 과정에서 디지털 기기를 활용하여 상상력을 표현하고 적용하는 능력
예술창작 및 실무 적용 능력	- 미래 기술에 대한 시대적·환경적 변화를 이해하고 예술, 디자인, 산업을 연결하는 기술에 대해 올바르게 대응하여 창의적인 활용 방안을 제시하는 능력
직업윤리 능력	- 직무를 수행하는 데 공정성·객관성에 기반하여 규칙을 준수하고 업무에 대한 존중을 가지며 근면하고 성실하게 임하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 미술학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우, 단일전공의 심화전공 필수

• 실내건축디자인전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	18	21	45	32

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
0	10	32	42	0	10	14	24

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점
- 다전공 : 최소전공학점에 더하여 추가적으로 채워야 할 전공학점 다전공 중 1개 전공 선택 필수
(융복합/융복합자기설계전공은 별도의 교육과정 참조)
- 복수전공, 부전공 : 타 학과 학생이 실내건축디자인전공의 복수·부전공 이수 시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 졸업심사 I, II 과목은 학과 졸업을 위한 필수 인증과목으로 패스, 논패스로 평가
- ③ 졸업작품전시회 출품 및 전시 필수
- ④ 전필 '창업/취업과 공간환경디자인' → '디자인창업과취업' (교과목이름변경) - 2019년부터 2학점 2시간 운영(P/N운영)
- ⑤ 디자인학부 내에서의 부전공 학생은 전공기초를 부전공학점에 포함할 수 있음
- ⑥ 일반선택 6학점에 한하여 전공지도교수의 사전승인을 얻은 경우 전공학점으로 인정
- ⑦ 타 전공 학생의 경우 해당 전공주임의 사전승인(부전공신청제출)을 요함
- ⑧ 편입생의 경우 전공기초 3학점 이수

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증	
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2			
기초디자인 이해와 수행 능력	컴퓨터그래픽	디자인모티브	포토스튜디오		색채디자인						
	시와디자인										
	전공탐색세미나	디자인이야기									
예술 및 현대문화 이해 능력				실내디자인사							
예술과 기술융합 적용 능력	디자인핸드드로잉		공간CAD I	실내건축 스튜디오 II			실내건축디테일				
			가구디자인								
			실내건축 스튜디오 I								
디지털기반 디자인 활용 능력		디자인컴퓨터 드로잉	디지털그래픽스 I	공간CAD II	3D디자인 I	3D디자인 II	가상공간디자인	정보시각 디자인기법			
				디지털그래픽스 II		실내건축 스튜디오 III					목공실습
예술창작 및 실무 적용 능력			조명계획	공간조형	휴먼 스케일과행태	공간코디네이션	졸업스튜디오	프로페셔널 포트폴리오			
					예술융합 공간디자인			공공환경디자인			전시디자인
직업윤리 능력					디자인창업과취업		공간과브랜딩				
연계 비교과	공간 답사 프로젝트, 공간디자인대전공모전										

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	*컴퓨터그래픽	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전필	전공탐색세미나	3	이론/실기	2	1	P/N	심필			기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전기	*시와 디자인	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전선	디자인핸드드로잉	3	이론/실기	1	2	상대				예술과 기술 융합 적용 능력	예술 및 현대문화 이해 능력	
2	전기	*포토스튜디오	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전선	공간CAD I	3	이론/실기	1	2	상대				예술과 기술 융합 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	디지털그래픽스 I	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 I	4	이론/실기	1	3	절대	심필,부복필			예술과 기술 융합 적용 능력	직업윤리 능력	
	전선	가구디자인	4	이론/실기	1	3	절대				예술과 기술 융합 적용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	조명계획	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
3	전기	*색채디자인	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통 / (구)컬러리스트, 색채학
	전선	3D디자인 I	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	휴먼스케일과행태	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	예술융합공간디자인	3	이론/실기	1	2	절대				예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 III	4	이론/실기	1	3	절대	심필,부복필			디지털기반디자인 활용 능력	직업윤리 능력	
	전선	디자인창업과취업	2	이론/실기	1	1	P/NP	심필			직업윤리 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	졸업필수
4	전선	실내건축디테일	3	이론/실기	1	2	상대				예술과 기술 융합 적용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	공간과브랜딩	3	이론/실기	1	2	상대				직업윤리 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	가상공간디자인	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	졸업스튜디오	5	이론/실기	1	4	절대	심필,부복필			예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	졸업필수
	전필	졸업심사 I	0	이론/실기	1	0	P/NP	심필,부복필			예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	*디자인모티브	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전기	*디자인이야기	3	이론/실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공통
	전선	디자인컴퓨터드로잉	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
2	전선	공간CAD II	3	이론/실기	1	2	상대						
	전선	디지털그래픽스 II	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 II	4	이론/실기	1	3	절대	심필, 부복필			예술과 기술 융합 적용 능력	직업윤리 능력	
	전선	실내디자인사	3	이론	3	0	상대				예술 및 현대문화 이해 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	공간조형	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
3	전선	3D디자인 II	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전선	공간코디네이션	3	이론/실기	1	2	절대				예술창작 및 실무 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	공공환경디자인	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	예술과 기술 융합 적용 능력	
	전필	실내건축스튜디오 IV	4	이론/실기	1	3	절대	심필, 부복필			디지털기반디자인 활용 능력	직업윤리 능력	
	전선	목공실습	4	이론/실기	1	3	절대				디지털기반디자인 활용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
4	전선	정보시각디자인기법	3	이론/실기	1	2	상대				디지털기반디자인 활용 능력	예술창작 및 실무 적용 능력	
	전선	프로페셔널포트폴리오	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	디지털기반디자인 활용 능력	
	전선	전시디자인	3	이론/실기	1	2	상대				예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	
	전필	졸업전시	5	이론/실기	1	4	절대	심필, 복필			예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	졸업필수
	전필	졸업심사 II	0	이론/실기	1	0	P/NP	심필, 복필			예술창작 및 실무 적용 능력	직업윤리 능력	졸업필수

◆ 실내건축디자인전공 교과목 개요

<디자인학부 공통>

* 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

* 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 색채디자인 (Color&Design)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

* 디자인모티브 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

* 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

* AI와디자인 (AI and Design)

AI 활용에 따른 저작권, 데이터 편향, 창작의 책임 등 윤리적 쟁점을 함께 다루며, 기술을 비판적으로 인식하는 태도를 기른다. 이를 바탕으로 AI를 응용해 아이디어를 빠르게 시도·변형·비교하고, 결과보다 과정과 선택의 이유를 스스로 설명할 수 있는 디자인 사고를 훈련한다. 나아가 디지털 환경에서도 주체적인 판단과 비판적 시선을 유지하는 기초 디자인 역량을 형성한다.

<실내건축디자인전공>

* 디자인핸드드로잉 (Design Hand Drawing)

디자이너에게 요구되는 표현전달 수단으로서의 건축제도에 관한 기본적 테크닉을 교육하는 과정으로써 평면도, 입면도, 단면도, 상세도 및 건축적 공간의 다양한 2차적 표현능력을 갖추도록 하기 위한 '그래픽 랭귀지'를 습득하도록 하는데 중점을 둔다. 또한, 실내공간디자인을 표현할 수 있는 다양한 매체 사용방법과 free hand drawing 등을 습득하도록 한다.

* 디자인컴퓨터드로잉 (Design Computer Drawing)

컴퓨터를 응용한 표현기능을 키우고 다양한 소프트웨어에 대한 사용법을 학습하여 시각커뮤니케이션을 원활하게 디자인할 수 있는 기초과정으로 Electronicmedia를 통한 Tool의 사용법, 출력과정 등을 통해 그래픽디자인의 창조적 개념과 발전과정을 학습한다.

* 공간CAD I , II (Space CAD I , II)

공간디자인 표현 전달의 기본단계인 2D프로그램의 기본을 익히고, 2D tool을 활용하여 정확한 도면 및 기타 요소를 표현하고 전달하는 방법을 익힌다. CAD 프로그램을 중심으로 2D 프로그램을 활용하여 다양한 표현, 전달의 방법을 학습하는데 목표가 있다.

* 디지털그래픽스 I , II (Digital Graphics I , II)

실내설계의 효율적 응용을 위한 2D 기반 그래픽디자인을 학습하는 수업으로 일러스트레이터, 포토샵을 사용하여 공간의 입체적 표현을 학습하여 실내건축디자인 도면 및 부속 설계 도서를 그래픽디자인 환경과 접목시켜 공간디자인을 위한 인포그래픽을 익힌다.

* 3D디자인 I , II (3D Design I , II)

실내설계의 효율적 응용을 위한 컴퓨터 응용의 방법론으로 주로 스케치업 응용프로그램을 통해 계획과 표현을 연습한다. I , II 과정에서는 스케치업 3D 프로그램의 기능 및 특성을 파악하고, 실무에 나가서도 사용할 수 있을 수준의 실력향상이 목표이며, 스케치업 3D 프로그램의 브이레이를 중점적으로 배우는 수업이다. 디자인 작업의 정확한 표현을 돕고, 시각구현으로 접근하는 방법을 익혀 디자인 결과물 발현의 틀을 마련한다.

* 실내디자인사 (Interior Design History)

실내디자인의 태동 및 개념, 시대적 변천에 따른 실내디자인 양식의 흐름 및 특성에 대해 학습한다.

* 가구디자인 (Furniture Design)

가구의 형태와 구조, 제작방법을 이해함으로써 가구디자인 및 공간과의 관계성을 숙지하도록 한다.

* 공간조형 (Space Dimensional Practice)

공간 환경디자인의 이론과 실재를 바탕으로 하여 공간 환경의 조형 구성을 위한 사고 방법에 대해 학습하고 이론과 실제 연습을 통해 형태구성방법을 연구하고 실습한다.

* 정보시각디자인기법 (Study of visual communication)

아이소타입, 픽토그램, 아이콘, 차트, 다이어그램, 지도, 타이포그래피 등 시각디자인의 영역은 현대사회의 여러 분야에 걸쳐 분포되어 있으며 우리 생활 속에서 다양한 형태로 친숙하고 깊게 자리 잡고 있다. 본 교과목은 시각 커뮤니케이션 디자인과 그 활용의 기본 원리를 공간디자인의 컨셉 전개와 디자인 프로세스의 설명을 도우며, 이를 위해 소통할 수 있는 다양한 기술과 배우고 형태와 맥락 모두에서 작업을 시작한다. 또한 본 교과목은 시각디자인의 주요 표현 영역과 시각적 커뮤니케이션이라는 근본적인 역할에 대해 실내건축 프로젝트를 시각적으로 이해하는 기회를 제공한다.

* 예술융합공간디자인 (Space Design by Arts Convergence)

통합과 소통에 의한 전일적인 디자인 경향의 일환으로 개설된 설치미술공간 프로젝트는 예술을 보다 광범위한 맥락으로 이해하도록 한다. 회화와 조각의 경계를 넘어 일상의 삶에까지 적용되는 인스톨레이션 공간을 통해 예술의 공간화와 공간의 예술화를 도모하고, 이에 따른 미디어의 활용 등 다양한 디자인 방법론을 익힌다.

* 휴먼스케일과행태 (Human scale & Behavior analysis)

실내 건축적 환경과 사용자 사이의 상호작용을 고려하는 가운데, 다양한 활동들이 필요로 하는 적절한 스케일과 치수를 제공하는 능력은 학습한다. 이 수업은 디자인 프로그램들별 특수한 고려사항들과 스케일, 치수, 레이아웃 등의 기본적인 개념을 탐구한다. 가구, 계단, 램프, 난간, 복도 등 다양한 건축적 요소들 또한 살펴볼 것이다. 이를 통하여, 학생들은 이 지식을 앞으로 디자인할 프로젝트에 손쉽게 적용하거나 변경할 수 있을 것으로 기대된다. 휴먼 스케일과 관련된 다양한 이론적 주제들- 인체측정학, 인체공학, 근접학(공간학), 지각, 계슈탈트, 프라이버시의 개념, 무장에 디자인, 현상학 등도 다루어 실무적 지식과 이론적 지식을 동시에 함양할 수 있도록 한다.

* 실내건축스튜디오 I, II (Interior Architecture Studio I, II)

가상 또는 실제로 주어진 공간을 통하여 인체와 공간, 형태, 환경과의 포괄적인 개념을 이해할 수 있도록 자료 수집 및 분석, 공간 계획 등의 기본적인 문제해결의 방법을 익힌다. 실내디자인 부전공, 전공자의 필수과목이다.

* 실내건축스튜디오III,IV (Interior Architecture StudioIII,IV)

실내공간을 이루는 요소들인 가구, 조명, 색채, 마감재료 등을 공간과 함께 조절하고 계획함으로써 공간의 주체인 인간의 생활을 더욱 혁신적이고, 아름답고, 쾌적하게 지원하는 디자인 방법을 익힌다. 실내디자인 부전공, 전공자의 필수과목이다.

* 디자인창업과취업 (Design Startup and Employment)

인재개발원과 학부공동으로 진행되는 특강으로 구성된 과목으로 면접, 자기소개, 이력서, 프레젠테이션 등 취업 전 필요한 각종 자격 및 소양을 함양하도록 한다.

* 공간코디네이션 (Interior Coordination)

실내디자인을 형성하고 있는 요소들을 이해하고, 총체적으로 공간을 완성하는 코디네이션 방법을 학습한다. 또한 공간의 컨셉에 맞게 표현하는 감각을 익힘으로서 졸업 후, 인테리어 코디네이터로 활동할 수 있도록 돕는다.

* 공공환경디자인 (Public & Environment Design)

쾌적한 건축 환경을 조성키 위한 건축기술 분야 중에서 열, 빛, 공기 및 음향 등에 대하여 공학적 측면에서 인간 활동 환경의 물리적, 심리적 조건을 규명하고 이에 적합한 건축계획 방안을 다룬다.

* 목공실습 (Wood work Practice)

목재를 활용한 디자인 조형을 표현하기 위한 목공기계 및 작업 방식을 배우는 수업으로 목재조형 이론, 목재의 종류, 목재 제작 기술 등을 이론과 실습을 통해 익히는 수업이다.

* 실내건축디테일 (Interior Architecture Details)

실내 설계업무의 전문화에 따른 양질의 설계, 체계적인 전문지식을 습득하여 이를 설계에 적용 질적 향상 도모 및 기초적 지식을 배양한다.

* 조명계획 (Lighting Planning)

공간 내 조명계획에 대한 기본적 이론을 습득한다. 공간디자인을 연출 할 때 공간의 크기와 용도, 조명의 종류, 조도, 방향성 등을 고려한 기능적인 측면과 빛과 색채에 대한 인간의 시각적, 심리적 반응을 고려한 조형적이며 감성적인 환경으로 계획하기 위한 수업을 목표로 한다.

* 가상공간디자인 (Virtual Space Design)

메타버스와 AI 기술을 접목한 공간 설계를 통해 학생들의 창의적 사고와 디지털 역량을 기르는 것을 목적으로 한다. 메타버스 플랫폼에서 주거 및 상업 공간을 설계하고, VR 환경을 통해 가상 공간에서 실시간 협업을 경험할 수 있다.

* 프로페셔널포트폴리오 (Professional Portfolio)

작업 진행 시 컨셉설정과 프로세스의 전개, 계획 등 일련의 디자인 작업들을 시각적으로 표현하는 능력을 함양하게 하고, 다양한 매체와 기법을 통한 디자인 커뮤니케이션을 유도한다.

* 전시디자인 (Exhibition Design)

상품의 종류와 컨셉 및 전시 기획에 따른 상품이 가지고 있는 특성을 표현하는 코디네이션 연출을 위해 전체적인 레이아웃을 잡아 주는 디스플레이어를 양성하고자 한다.

* 공간과브랜딩 (Space and Branding)

실무에서 요구하는 다양한 공간문화형태의 창조능력과 실내 공간 개선 및 주거환경의 질적 향상을 위한 기술 및 환경 구성 능력을 이론 및 실습을 통하여 전문가를 양성시킨다.

* 졸업스튜디오/졸업전시 (Graduate Studio/Graduate Exhibition)

공간디자인 문제해결 능력을 향상시키며, 이 과목은 졸업전시를 전제하고 진행되는 수업이다.

* 졸업심사 I, II (Graduate Examination I, II)

졸업작품전시회에 출품될 작품을 심도 있게 분석, 연구하여 평가한다.

◆ 실내건축디자인전공 비교과 프로그램 개요

* 공간답사프로젝트

국내 주요 건축, 공간을 대상으로 건축기행 형태의 현장 답사 및 방문을 진행함으로써, 실제 공간 체험을 통해 설계 개념, 공간 구성, 동선, 재료, 빛, 사용자 경험 등을 직접 관찰, 분석할 수 있는 프로젝트이다. 본 비교과 프로그램 참여를 통해 전공 관련 다양한 역량을 부여한다.

* 공간디자인대전공모전

국내 주요 공모전 준비 과정 지원을 통한 작품 수준의 향상을 이끌어내어 취업을 위한 필수 스펙인 공모전 수상실적을 확보한다. 본상 수상 시 주최측 주관의 건문을 넓히는 해외 전시 참가 특전 기회가 부여된다.

2026학년도 섬유패션디자인전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

디자인학부 공통 전공능력	
전공능력명	정의
기초디자인 이해와 수행 능력	- 디자인학부의 학부 공통기초과목은 다양한 디자인 분야에서 필수적인 기초 지식과 기술을 습득하는 과정이다. 이 과목들은 모든 디자인 전공 학생들이 기본적으로 알아야 할 디자인 원리, 표현 방법, 문제 해결 능력 등을 다루며, 전공 심화 과정에 앞서 세부전공탐색, 이에 따른 디자인 영역 학문적 기초를 다지는 역할을 한다.

섬유패션디자인전공 인재상

창의력과 독창력으로 변화를 주도하고 글로벌 패션산업과 소통하는 섬김의 섬유패션디자인 전문 인재

섬유패션디자인전공 교육목표

- 폭넓고 다양한 섬유패션디자인 학문적 이론을 총체적으로 이해할 수 있다.
- 패션산업을 리드하는 첨단 스킬과 테크놀로지를 습득할 수 있다.
- Creative, Unique, Wearable, Salable Fashion Design 개발 능력을 갖춰 패션산업의 다양한 마켓에 부응할 수 있다.
- 나눔, 배려, 공존을 추구하며, 글로벌 시민으로서 윤리적 패션디자인을 실천할 수 있다.
- 학생-교수-산업체 전문가 네트워크를 통해 맞춤형 미래를 설계할 수 있다.

섬유패션디자인전공 전공능력

전공능력명	정의
소재기획 및 개발	- 다양한 패션소재에 대한 이해를 바탕으로 디자인과 브랜드에 최적화된 소재 전략을 기획하고, 개발할 수 있는 능력
리서치 및 디자인	- 전통, 역사, 문화, 예술, 사회 등 다양한 영감의 원천을 탐구, 정보를 수집/분석하여, 새로운 아이디어를 발굴, 융합적 사고를 통하여 창의적인 섬유패션 디자인을 구현할 수 있는 능력
의류 제작 이해 및 활용	- 디자인에 따른 제작 기법(봉제, 드레이핑, 패턴 드레프팅 등)을 활용하고 전개할 수 있는 능력
마케팅 및 브랜딩	- 섬유패션산업의 트렌드, 마켓/소비자 분석을 바탕으로 마케팅문화, 마케팅, 포지셔닝 등 마케팅 전략을 수립하고, 성공적으로 브랜드를 창출하고 관리하는 능력
디지털 패션 테크 이해 및 활용	- 디지털 패션에 필수적인 소프트웨어(그래픽, 영상, CAD)와 섬유패션과 관련 4차산업 핵심기술(레이저커팅, 3D프린터, 디지털 프린팅 기술 등)을 이해하고, 디자인 실무에 적용하는 능력
지속가능 윤리적 패션 사고	- (친환경/윤리적)지속가능한 디자인의 배경과 필요성, 이를 위한 다양한 방법론을 이해함으로써 디자인의 모든 전개 과정에 적용할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 미술학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 섬유패션디자인전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	8	34	6	17	22	45	30

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
0	9	33	42	0	6	18	24

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 섬유패션디자인전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 심화전공, 복수전공 이수자는 졸업패션쇼 또는 전시 참여, 패션컬렉션, 졸업작품심사 및 커리어개발 I, II Pass

※ 타학과에서 섬유패션디자인전공로 다전공 이수를 위해서는 소정의 심사 통과 필수

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
(학부공통) 기초디자인 이해와 수행능력	컴퓨터그래픽	디자인모티브	포토스튜디오		색채디자인					
	AI와디자인									
	전공탐색세미나	디자인이야기								
소재기획 및 개발	아트패브릭메이킹		Low-Tech메이커 섬유패션디자인		니트&서피스디자인	소재기획및소싱실무				
리서치 및 디자인		영화영상으로읽는 패션	복식문화사		패션디자인 스튜디오 I	캡스톤디자인: 패션디자인 스튜디오 II	패션컬렉션	독립연구		
					캡스톤디자인: 슈즈&핸드백디자인		남성복컬렉션			
의류 제작 이해 및 활용			크리에티브테크니컬 스튜디오 I	드레이핑			패션3D모델링	졸업전시		
		크리에티브테크니컬 스튜디오 II								
마케팅 및 브랜딩			섬유패션 직무와커리어	패션마케팅	취창업특강및 현장학습	캡스톤디자인: 머천다이징	졸업작품심사및 커리어개발 I	졸업작품심사및 커리어개발 II		
디지털 패션 테크 이해 및 활용			패션디지털 스튜디오	패션디지털 스튜디오	패턴CAD	Virtual패션 II				
				Virtual패션 I						
				High-Tech메이커 섬유패션디자인	어드벤스디지털 디자인스튜디오					
지속가능 윤리적 패션 사고						캡스톤디자인: 서스테이너블패션				
연계 비교과			Low-Tech메이커섬유패션디자인 공모전 High-Tech메이커섬유패션디자인 공모전 전문가세미나/워크숍		학생주도 비교과 3D 디지털패션디자인		디자인현장실습 3D 가상패션디자인			

전공기초(18) 전공필수(20) 전공선택(78)

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	전공탐색세미나	3	이론실기	2	1	P/N				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
	전선	아트패브릭메이킹	3	실기	0	3	절대				소재기획 및 개발	리서치 및 디자인	
	전기	컴퓨터그래픽*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
	전기	SI와디자인*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
2	전선	Low-Tech메이커섬유패션디자인	3	실기	0	3	상대				소재기획 및 개발	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	복식문화사	3	이론실기	2	1	상대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전선	크리에티브테크니컬스튜디오 I	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	
	전선	섬유패션직무와커리어	3	이론실기	2	1	상대				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	패션디지털스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	포토스튜디오*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
3	전필	패션디자인스튜디오 I	3	이론실기	1	2	절대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전필	취창업특강및현장학습	3	이론실기	2	1	P/N				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	니트&서피스디자인	3	이론실기	1	2	상대				소재기획 및 개발	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	캡스톤디자인:슈즈&핸드백디자인	3	실기	0	3	상대				리서치 및 디자인	디지털 패션 테크 이해 및 활용	
	전선	패턴CAD	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	Virtual패션 I	3	이론실기	1	2	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	어드벤처디지털디자인스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	색채디자인*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
4	전필	졸업작품심사및커리어개발 I	2	이론	2	0	P/N	복수필수			마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전필	패션컬렉션	4	이론실기	1	3	절대	복수필수			리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	남성복컬렉션	4	이론실기	1	3	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	패션3D모델링	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	영화영상으로읽는패션	3	이론실기	2	1	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전기	디자인모티브*	3	이론실기	1	2	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
	전기	디자인이야기*	3	이론실기	2	1	상대				기초디자인 이해와 수행 능력	기초디자인 이해와 수행 능력	학부공동
2	전선	드레이핑	3	실기	0	3	상대				의류 제작 이해 및 활용	소재기획 및 개발	
	전선	크리에티브테크니컬스튜디오 II	3	이론실기	1	2	상대				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	
	전선	패션마케팅	3	이론	3	0	상대				마케팅 및 브랜딩	지속가능 윤리적 패션 사고	
	전선	패션디지털스튜디오	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	High-Tech메이커섬유패션디자인	3	실기	0	3	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
3	전필	캡스톤디자인: 패션디자인스튜디오 II	3	이론실기	1	2	절대				리서치 및 디자인	의류 제작 이해 및 활용	
	전선	소재기획및소싱실무	3	이론실기	1	2	상대				소재기획 및 개발	리서치 및 디자인	
	전선	캡스톤디자인:머천다이징	3	이론실기	1	2	상대				마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	캡스톤디자인:서스테이너블패션	3	이론실기	1	2	상대				지속가능 윤리적 패션 사고	마케팅 및 브랜딩	
	전선	Virtual패션 II	3	이론실기	1	2	상대				디지털 패션 테크 이해 및 활용	의류 제작 이해 및 활용	
4	전필	졸업작품심사및커리어개발 II	2	이론	2	0	P/N	복수필수			마케팅 및 브랜딩	리서치 및 디자인	
	전선	독립연구	4	이론실기	1	3	상대				리서치 및 디자인	마케팅 및 브랜딩	
	전선	졸업전시	4	이론실기	1	3	P/N				의류 제작 이해 및 활용	리서치 및 디자인	

◆ 섬유패션디자인전공 교과목 개요

<디자인학부 공통>

* 컴퓨터그래픽 (Computer Graphics)

컴퓨터그래픽의 기초 이론 및 실기를 학습하는 과정으로서 포토샵 프로그램과 일러스트레이터 프로그램을 학습한다. 포토샵은 ACP국제인증자격증시험 과정으로 진행되며, 일러스트레이터는 캐릭터디자인, 로고/심볼디자인, 포토몽타주 등의 응용학습으로 진행된다.

* 전공탐색세미나 (Major Exploration Seminar)

광역모집으로 모집된 학부의 신입생들이 전공학과의 교수님들과 강의, 워크숍, 세미나 등으로 다양한 학습을 통해 학교와 학부의 인재상을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련, 자기주도적으로 대학생활을 설계하고 전공과 향후 진로를 탐색할 수 있도록 한다.

* 포토스튜디오 (Photo Studio)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 색채디자인 (Color&Design)

색채의 현상과 본질에 대한 이해를 위해 디자인 작업 활용에 있어서 중요한 원리로서 기초지식과 이론을 학습하고 간단한 실습을 통해 이론을 활용하는 능력을 키운다.

* 디자인모티브 (Design Motif)

시각디자인의 조형원리를 이해하고 평면적 조형요소의 특성과 시각 언어적 지각기능을 실험하여 소정의 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 조형감각의 기초과정을 훈련한다.

* 디자인이야기 (Design Stories)

디자인 전공의 분야별 제 요건을 이해하고 다양한 디자인의 기능과 과정을 익히며 전달매체의 이론적 연구와 기초를 훈련한다. 또한 사회 환경 및 시대의 흐름에 따른 디자인의 특성 및 변천과정을 이론적으로 고찰하고 그에 따른 디자인 방향을 모색할 수 있도록 분석, 연구한다.

* AI와디자인 (AI and Design)

AI 활용에 따른 저작권, 데이터 편향, 창작의 책임 등 윤리적 쟁점을 함께 다루며, 기술을 비판적으로 인식하는 태도를 기른다. 이를 바탕으로 AI를 응용해 아이디어를 빠르게 시도·변형·비교하고, 결과보다 과정과 선택의 이유를 스스로 설명할 수 있는 디자인 사고를 훈련한다. 나아가 디지털 환경에서도 주체적인 판단과 비판적 시선을 유지하는 기초 디자인 역량을 형성한다.

<섬유패션디자인전공>

* 아트패브릭메이킹 (Art Fabric Making)

섬유재료와 기법을 응용하여 2차원적인 개념에서의 디자인 전개 방법과 다양한 기법에 따른 공정과정을 습득하고 이를 바탕으로 기초적인 섬유조형작품을 제작하는 능력을 키운다.

* 영화영상으로읽는패션 (Reading Fashion on Movie)

패션 이론, 역사, 글로벌 사회와 문화, 과학기술 등 패션과 관련된 다양한 시각을 습득한다. 세미나에서는 토론과 글쓰기, 시각화, 발표를 통해 학습내용을 소통하고 공유하며 실기실습을 진행한다.

* Low-Tech메이커섬유패션디자이너 (Low-Tech Maker Textile & Fashion Design)

디자인적사고과정과 메이커디자인교육이 융합하여 설계된 교육과정이며 소재개발 공정의 기초가 되는 기초염색실습 및 소재의 이해랩, 실크스크린프린팅실습랩, 열전사프레스기응용실습랩의 메이커랩 활동으로 서로간의 협력과 소셜네트워크를 구축하고 공모전 참여 등으로 작업과정 및 방법, 결과물 발표 공유를 통해 메이커 정신 가치공유 및 자아성찰을 목적으로 한다.

* 복식문화사 (History of Costume Culture)

복식의 형성부터 현재에 이르기까지의 변천과정을 학습하여, 전통복식에 대한 이해와 보존 및 발전시킬 수 있는 기초를 다지며 전통복식요소를 현대복식디자인에 응용토록 한다.

* 크리에이티브테크니컬스튜디오 I, II (Creative Technical Studio I, II)

평면패턴 제작 및 제도에 관한 이론적 개념을 강의하며 처음 시작하는 의복구성의 원리를 이해한다. 실제 구성작업에 필요한 sloper와 간단한 응용패턴제작을 통해 디자이너가 되기 위한 창의력과 더불어 의복 구성능력을 함양한다.

* 섬유패션직무와커리어 (Textile Fashion Task & Career)

섬유패션 관련 산업에 있는 다양한 직업과 직무에 대해 알아보고, 학업계획 및 진로설정에 도움을 줄 수 있도록 한다.

* 패션디지털스튜디오 (Fashion Digital Studio)

컴퓨터의 2D 프로그램(일러스트레이터, 포토샵) 습득 후 프로그램을 활용한 패션디자인(도식화) 표현, 소재표현, 그리고 일러스트 레이션 표현방법을 익히며 이미지 리터칭과 드로잉 등의 기능을 활용해 패션 디자인 맵을 구성하는 컴퓨터 패션디자인 활용 능력을 함양한다.

* 드레이핑 (Draping)

패턴 제작 방법 중 하나인 Draping의 기본 원리와 기능을 이해한다. Dress Form(body)을 사용하여 Muslin으로 직접 디자인을 개발하고 동시에 Pattern 제작과 Fitting의 기술을 습득한다. 이를 통해 3차원 인체적합성 능력, 창의적 디자인 개발 및 제작 능력을 기른다.

* 패션마케팅 (Fashion Marketing)

섬유, 직물, 의류, 유통, 소비자에 이르는 패션산업의 각 영역에 대해 공부하고, 21세기 고부가가치 산업인 패션 비즈니스의 생존과 성장 전략에 대해 학습한다.

* High-Tech메이커섬유패션디자인 (High-Tech Maker Textile & Fashion Design)

High-Tech 기술을 활용한 디지털텍스타일프린팅(DTP)랩, 레이저커팅&마킹랩, 3D프린팅 메이커랩 기반의 메이커활동을 통해 지속가능한 친환경 및 디니털 패션테크 공정 과정을 이해한다. 교과연계 비교과 공모전 프로그램 참여로 다양한 공모전 준비와 학생 간 상호 협력 작업과정을 통해 커뮤니케이션 역량 함양을 목적으로 한다.

* 니트&서피스디자인 (Knit & Surface Design)

우리나라 패션산업 중 미래가치가 충분한 니트 패션산업 분야의 고급 전문인력을 양성하고자 니트웨어에 대한 전문적인 이론과 실제적인 응용 방법을 습득하고 니트웨어 디자인 프로세스를 익힌다.

* 패션디자인스튜디오 I (Fashion Design Studio I)

창의적인 아이디어를 패션디자인으로 형상화하는 과정이다. 창의적 재능과 능력을 개발하여 다양한 마켓에 적합한 오리지널 패션을 디자인한다. 창의적인 조형능력과 함께 실제적인 디자인 환경, 즉 제작 및 생산방법, 경제적 이슈, 소비자 요구사항이 조화된 디자인 개발능력을 기른다. 디자인 영역은, 여성복, 남성복, 아동복, 캐주얼웨어, 스포츠웨어, 니트웨어, 란제리, 액세서리 등이 포함되며, 트렌드에 따라 새로운 디자인 영역이 추가된다.

* 캡스톤디자인:슈즈&핸드백 디자인 (Capstone Design : Shoes & Handbag design)

신발과 가방 등 패션잡화 카메이 성장함에 따라 이에 대응하는 교과목으로 리서치, 디자인, 작업지시서, 샘플제작 등 패션잡화 개발 프로세스를 익힌다.

* 취창업특강및현장학습 (Special Lecture of Job Requirement & Field trip)

인재개발원과 학과 공동으로 구성된 교과목으로 전문가 특강 및 멘토링을 통해 섬유패션 산업분야의 직무 분석 및 면접, 자기소개, 이력서, 프리젠테이션 등 창업/취업 전략 학습을 통해 진로를 설정하고 관리할 수 있는 능력을 함양한다.

* 패턴CAD (Pattern CAD)

uttu CAD 프로그램을 이용하여 디지털 방법으로 패턴을 개발한다. 또한 Digitizer와 Plotter를 활용하여 평면패턴 또는 드레이핑으로 제작한 패턴을 디지털로 변화하여 최적의 패턴을 구현한다.

* Virtual패션 I , II (Virtual Fashion I , II)

z-weave 프로그램을 학습하여 3D 가상의상 샘플을 제작하고 디자인을 변형하여 패션디자인에 활용한다. 나아가 가상공간에서 모델에게 착장하여 품평회 및 패션쇼 과정을 학습함으로써 패션산업에서 필요한 디지털 역량을 함양한다.

* 어드벤스디지털디자인스튜디오 (Advanced Digital Design Studio)

디지털 디자인 스튜디오 심화 과정으로 디지털 디자인 시각화에서 영상 디자인에 이르기까지 창의성과 심화된 디지털 기술역량 함양을 목적으로 한다.

* 소재기획및소싱실무 (Material Planning & Sourcing Practice)

섬유 감별과 특성, 이에 맞는 다양한 기법을 더하여 여러 가지의 새로운 느낌의 고부가가치의 섬유의 특성을 이해하고 실무와 연계하여 기획, 소싱하여 소비자 및 마켓 트렌드에 대해 이해하고 수요자의 요구를 파악함으로써 이에 최적화된 소재 전략을 세우는 능력을 기른다.

* 캡스톤디자인:패션디자인 스튜디오 II (Capstone Design : Fashion Design Studio II)

캡스톤 디자인 교수법 적용 수업으로 패션 컬렉션을 기획하여 컨셉, 디자인연구, 실물제작, 발표, 평가함에 따라 컬렉션의 응집력과 개별 디자인의 창의성과 다양성을 동시에 추구하며 이에 패션 실무과정을 위한 적응력을 키운다. 현 트렌드가 반영된 ICT융·복합 스마트기술과 바이오섬유패션, 메타버스&3D가상디자인을 섬유패션디자인 콘텐츠를 융·복합하여 3개의 모듈수업으로 구성된다.

* 캡스톤디자인:머천다이징 (Capstone Design : Merchandising)

경쟁력 있는 패션 비즈니스 분야의 전문가를 양성하기 위한 전반적인 이론 지식을 확립하고 이를 기반으로 이론과 현장의 연계를 지향한다. 소비자 시장 분석을 기초로 패션 상품의 기획, 상품 구성 계획, 작업지시서 작성, 상품 생산, 판매의 전반적인 과정을 익히도록 한다. 아울러 급변하는 패션 트렌드를 읽어내어 글로벌 패션 마케팅 전략을 수립하고 적용 및 현장에서의 활용 방법에 적용할 수 있도록 한다.

* 캡스톤디자인:서스테이너블 패션 (Capstone Design : Sustainable Fashion)

캡스톤 디자인 교수법 적용 수업으로 산업체가 가지고 있는 문제를 수업시간의 학습과 과제를 통해 해결한다. 친환경과 윤리적 디자인의 의미와 방법에 대해 이해하고, 이를 패션디자인에 적용하여 탐구한다. 이를 통해 21세기 미래지향적인 지속가능한 패션 디자인 모델을 확립한다.

* 패션컬렉션 (Fashion Collection)

졸업작품 컬렉션의 준비과정으로 운영된다. 전공기초 및 심화과정에서 습득한 내용을 토대로 아트디렉팅 방향에 부합되도록 컨셉에서 마감까지 디자인을 연구, 기획, 실행하고 실물을 제작, 발표, 평가한다. 스케치와 스토리보드 기술을 탐구함으로써 컬렉션의 응집력과 개별 디자인의 창의성과 다양성을 통해 취업포트폴리오 구성능력을 함양한다.

* 남성복컬렉션 (Men's Wear Collection)

남성정장과 캐주얼웨어를 포함한 남성복 리서치 디자인, 작업지시서 작성 제작방법 등 상품개발 프로세스를 익힌다. 이를 통해 남성복 패턴 및 구성에 필요한 전반적인 지식을 습득하며 향후 컬렉션에 적합한 의상을 디자인하고 제작하는 데 도움을 줄 수 있다.

* 패션3D모델링 (Fashion 3D Modeling)

산업 패턴 드레프팅 & CAD의 고급 과정으로 개별 디자인에 따른 창의적인 의상의 패턴을 설계하고 최적의 봉제방법을 찾아 실물 제작하는 과정을 통해 산업 패턴제작능력을 함양하고자 한다.

* 졸업작품심사및커리어개발 I , II (Evaluation of Graduation Work & Career Development I , II)

졸업 작품과 연계된 개인, 또는 공동연구 과제를 진행하며 창의적이고 전문성 있는 작품제작을 통하여 사회와 연계성 있는 작품을 유도한다. 졸업 후 관련 업체에 취업할 수 있는 능력을 배양하고 실무과정에서 전문디자이너로서 자질을 갖추 수 있도록 토론과 프리젠테이션 능력을 키운다. 또한 학생 개인의 능력과 관심, 소질에 기초한 맞춤형 과목으로 직업 탐색 및 설계 등 졸업 후 장기적인 커리어를 개발할 수 있는 방법을 모색한다.

* 독립연구 (Independent Study)

1-4학년 전공 교육에 기반하여 각자 원하는 주제를 정한 후 관련 이론, 예술, 역사, 철학, 사회, 문화, 과학기술 등 다양한 분야를 통합하여 심도 있게 다루어 본다. 이를 통해 다학제적 접근과 통합적 사고 능력을 훈련함은 물론, 보다 구체적인 진로 설계에 따른 자기 계발역량을 강화한다.

* 졸업전시 (Graduation Exhibition)

창의적이고 전문성있는 졸업컬렉션 구성과 다양한 패션 공간에 대한 조사와 학습을 통해 패션 공간의 기획 및 연출방법을 연구하고, 실습을 통해 기획 및 연출력을 배양하는 데 도움을 주고자 설계되었다.

◆ 섬유패션디자인전공 비교과 프로그램 개요

* 전문가세미나/워크숍 (Seminar & workshop with Fashion marketing expert)

패션산업과 관련 분야 전문가를 초청하여 미래 디자인 환경을 리드해가는 현장 실무 지식을 습득하고, 이를 바탕으로 한 실습 워크숍을 통해 실제적인 디자인 및 마케팅 역량을 향상한다.

* 학생주도비교과 (Student Oriented Activity)

유사한 관심과 요구를 가진 학생들이 자체적으로 주제를 결정하여 프로그램을 기획, 운영한다. 교수는 운영방법과 방향을 제시하는 조력자 역할을 수행한다.

* 디자인현장실습 (Design Practical Training)

목표하고자 하는 진로에 대한 실무역량을 함양하고, 학교 교육과의 접목을 통해 본인이 가지고 있는 전공 역량을 고취한다.

* Low-Tech메이커섬유패션디자인공모전 (Low-tech Maker Textile & Fashion Design Contest)

Low-Tech메이커 섬유패션디자인 교과연계 비교과 공모전 지원프로그램으로 공모전 참여와 작업과정 및 방법, 결과물 발표 공유를 통해 메이커 정신 가치공유 및 자아성찰을 목적으로 한다.

* High-Tech메이커섬유패션디자인공모전 (High-tech Maker Textile & Fashion Design Contest)

High-Tech메이커 섬유패션디자인 교과연계 비교과 공모전 지원프로그램으로 학생 간 상호 협력 작업 과정을 통해 메이커 정신 가치공유와 커뮤니케이션 역량 함양을 목적으로 한다.

* 3D디지털(가상)패션디자인 (3D Digital Fashion Design)

패션산업에서 실시간으로 요구되는 소프트웨어를 집중적으로 익히는 디지털 관련 심화프로그램이다.

2026학년도 음악전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

음악전공 인재상

음악으로 세상과 소통하고 창의적으로 사회의 변화를 주도하는 인재

음악전공 교육목표

- 한국의 음악문화를 주체적으로 구성해나가는 전문 음악인으로서의 기량을 강화한다.
- 수준 높은 실기교육과 함께 전공 관련 체계적인 교과과정을 제공함으로써 통합적으로 사고하는 음악인의 자질을 갖추도록 한다.
- 빠르게 변화하는 과학기술 및 미디어의 발전 속에서 음악의 다양한 역할을 이해하고 스스로 자신의 영역을 확장해 나가는 창의적인 음악인을 양성한다.
- 다양한 국제 음악활동을 지향하는 동시에 지역사회와의 소통을 중시하는, 이 시대에 필요한 리더로서의 면모를 갖춘 음악인을 양성한다.
- 음악이 갖는 나눔과 섬김의 가치를 발견함으로써 타인을 공감하고 배려할 줄 아는 음악인을 양성한다.

음악전공 전공능력

전공능력명	정의
음악 실기 연주 역량 (1)	- 전통적인 실기 교육의 질적 수준을 강화하는 역량
음악 교육 및 기획 실무 역량 (2)	- 학생들이 졸업 후, 모든 연령대에 있어 최적의 교사 역할을 할 수 있도록 교육자로서 준비 교육을 강화하고 기획하는 역량
창의적 적용 및 경영 실무 역량 (3)	- 4차 산업 기술에 대해 올바르게 대응하여 창의적으로 현장에 적용하여 실무 및 경영할 수 있는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 음악학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 음악전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	6	32	10	16	19	45	30

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
4	18	14	36	4	8	18	30

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 음악전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

- ② 졸업연주 pass(평가방법: P/NP)

- 졸업연주는 전공실기를 6학기 이수 후 수강가능 (2016년도부터 시행)

- ③ 성악전공은 음악이태리어 I, II, 독어딕션 I, II, 불어딕션 I, II, 영어딕션 I, II 총 8개 수업 모두 이수 후 졸업가능 (단, 편입생은 8개 수업 중 최소 4개 수업 이상 이수) (2023년부터 시행)

- ④ 연주 I ~ VI 이수 (단, 편입생은 연주 III ~ VI 중 2회 이수)

- ⑤ 2019학년도 입학대상자부터 모든 합주 수업 I ~ VIII (관현악전공) 또는 콘서트콰이어 I ~ VIII (성악전공)까지 총 8학기 수강 (2020년도부터 시행) (단, 편입생은 연주 V ~ VIII 총 4학기이수)

- ⑥ 음악전공 학생이 공연예술전공 개설 교과를 수강할 경우 일반선택이 아닌 해당 교과이수구분으로 인정된다. (단, 복수 및 부전공의 경우는 담당교수의 수강 지도 상담 하에 교과목을 수강하여야 함.)

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	기초		심화		발전		전문화	
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
음악 실기 연주 역량	음악통론							
	시창,청음 I	시창,청음 II			전공실기 V	전공실기 VI	전공실기 VII	전공심화 (전공실기 VIII)
	전공실기 I	전공실기 II	전공실기 III	전공실기 IV	연주 V	연주 VI	졸업연주의 캡스톤디자인	
	연주 I	연주 II	연주 III	연주 IV	심화 피아노연주법 I	심화 피아노연주법 II	심화 피아노연주법 III	심화 피아노연주법 IV
	기초 피아노연주법 I	기초 피아노연주법 II	관현합주 III	관현합주 IV	관현합주 V	관현합주 VI	관현합주 VII	관현합주 VIII
	관현합주 I	관현합주 II			오페라클래스 I	오페라클래스 II	오페라클래스 III	오페라클래스 IV
	관현악연주기법연구							
연계 비교과	음악전공 졸업연주		피아노 실기우수자 정기연주회		춘계 정기연주회		피아노,작편곡 정기연주회 / 스트링&윈드 정기연주회	
음악 교육 및 기획 실무 역량	악기집중탐구 I	악기집중탐구 II	악기집중탐구 III	악기집중탐구 IV	서양음악사 I	서양음악사 II	음악과 성악 작품의 이해 I	음악과 성악 작품의 이해 II
	음악이태리어 I	음악이태리어 II	문화예술교육개론	음악교수학습방법	음악교육론	문화예술교육현장의 이해와실습	20세기음악의캡스톤디자인	즉흥연주와 작곡
	음악학전공탐색세미나	음악감상과이해	독어딕션 I	독어딕션 II	건반음악문헌 I	건반음악문헌 II	창업/취업과음악	
			대위법의 이론과 실습 I	대위법의 이론과 실습 II	불어딕션 I	불어딕션 II	성악교수학 I	성악교수학II
			건반화성 I	건반화성 II	영어딕션 I	영어딕션 II	창의융합예술교육의 이해와 실습	공공예술과문화ODA
			달크로즈유리드믹스	음악교육프로그램개발	하모니네이션 앙상블지도법 I	하모니네이션 앙상블지도법 II	피아노교수학 I	피아노교수학II
			피아노실내악앙상블 I	피아노실내악앙상블 II	피아노실내악앙상블 III	피아노실내악앙상블 IV	관현악교수학 I	관현악교수학 II
		화성학I	화성학II	음악분석 I	음악분석 II	예술경영예술진로탐구	예술경영공인기획실무	
연계 비교과	음악전공 졸업연주		피아노 실기우수자 정기연주회		춘계 정기연주회		피아노,작편곡 정기연주회 / 스트링&윈드 정기연주회	

전공기초 전공필수 전공선택

전공능력	기초		심화		발전		전문화	
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 적용 및 경영 실무 역량	콘서트콰이어 I	콘서트콰이어 II	음악&사운드 소프트웨어실습 I	음악&사운드 소프트웨어실습 II	관현악법 I	관현악법 II	영상음악 창작프로젝트	사운드디자인및제작
	합창 I	합창 II		뮤지컬음악과 장면구현	악기론 I	악기론 II	반주법 I	반주법 II
	관악합주 I	관악합주 II	음악과 심상	음악치료입문	타악기연주법 I	타악기연주법 II	관악합주VII	관악합주VIII
	현악합주 I	현악합주 II	지휘법 I	지휘법 II	콘서트콰이어 V	콘서트콰이어 VI	현악합주VII	현악합주VIII
	작곡 및 영상세미나	작곡 및 영상세미나II	합창III	합창IV	관악합주 V	관악합주 VI	콘서트콰이어VII	콘서트콰이어VIII
			콘서트콰이어III	콘서트콰이어IV	현악합주 V	현악합주 VI		
			관악합주III	관악합주IV	작곡 및 영상세미나V	작곡 및 영상세미나VI		
			현악합주III	현악합주IV	실용재즈반주 I	실용재즈반주 II		
			작곡 및 영상세미나III	작곡 및 영상세미나IV	뮤지컬음악집중탐구			
			고급화성학의 이론과 실습 I	고급화성학의 이론과 실습II				
연계 비교과	음악전공 졸업연주		피아노 실기우수자 정기연주회		춘계 정기연주회		피아노,작편곡 정기연주회 / 스트링&윈드 정기연주회	

전공기초 전공필수 **전공선택**

◆ 교과 교육과정

* 음악전공 공통 과목 - 1학기

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	대전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	음악통론	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	음악 실기 연주 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전기	시창청음I	2	실기	0	2	상대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	전공실기	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주I	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I,III,V 합반
	전선	음악학전공탐색세미나	2	이론	2	0	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	악기집중탐구I	1	실기	0	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	I, III 합반
	전선	합창I	1	실기	0	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III 합반(성악과 수강불가)
2	전기	화성학I	2	이론	2	0	상대	융복합전공합반	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전필	전공실기III	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주III	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I,III,V 합반
	전선	달크로즈유리드믹스	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	문화예술교육개론	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	건반화성I	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	지휘법I	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	음악&사운드소프트웨어실습I	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	악기집중탐구III	1	실기	0	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	합창III	1	실기	0	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III 합반(성악과 수강불가)
	전선	음악과 감상	2	이론	2	0	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	신설

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	대전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
3	전필	전공실기Ⅴ	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주Ⅴ	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I,III,V 합반
	전선	서양음악사	2	이론	2	0	상대	부·복수	음악 교육 및 기획 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	악기론I	2	이론	2	0	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	실용재즈반주I	2	실기	0	2	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	타악기연주법I	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	음악교육론	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	뮤지컬음악집중탐구	2	이론	2	0	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
4	전필	전공실기Ⅵ	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	졸업연주의 캡스톤디자인	2	실기	0	2	P/N	복수	음악 실기 연주 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	창의융합예술교육의 이해와 실습	2	이론실기	1	1	상대	마이크로 디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	반주법I	2	실기	0	2	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	창업/취업과 음악	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	20세기음악의 캡스톤 디자인	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	영상음악 창작프로젝트	2	실기	0	2	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	예술경영예술진로탐구	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	구) 예술진로탐구

* 세부전공 - 피아노

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	기초 피아노연주법I	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
2	전선	피아노실내악앙상블I	2	실기	0	2	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	I, III 합반
3	전선	피아노실내악앙상블III	2	실기	0	2	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	I, III 합반
	전선	건반음악문헌I	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	심화피아노연주법I	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III 합반
4	전선	피아노교수학I	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(I, II 중 한 과목 선택)
	전선	심화피아노연주법III	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III 합반

* 세부전공 - 관현악

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	관현합주I	2	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관악합주I	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	현악합주I	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관현악연주기법연구	2	이론실기	1	1	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
2	전선	관현합주III	2	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관악합주III	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	현악합주III	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
3	전선	관현합주V	3	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관악합주V	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	현악합주V	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	하모니네이션양상블지도법I	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(I, II 중 한 과목 선택)
4	전선	관현합주VII	3	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관악합주VII	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	현악합주VII	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	관현악교수학I	2	이론실기	1	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	

* 세부전공 - 성악

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	콘서트콰이어I	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	음악이태리어I	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
2	전선	콘서트콰이어III	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	독어딕션I	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
3	전선	콘서트콰이어V	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	불어딕션I	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	불어
	전선	영어딕션I	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	영어
	전선	오페라클래스I	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III 합반
4	전선	음악과 성악 작품의 이해I	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	콘서트콰이어VII	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V, VII 합반
	전선	성악교수학I	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(I, II 중 한 과목 선택)
	전선	오페라클래스III	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I, III 합반

* 세부전공 - 아트앤미디어작곡

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	작곡 및 영상 세미나	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V 합반
2	전선	대위법의 이론과 실습I	2	이론실기	1	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	고급화성학의 이론과 실습I	2	이론실기	1	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	작곡 및 영상 세미나III	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V 합반
3	전선	음악분석I	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	작곡 및 영상 세미나 V	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V 합반
	전선	관현악법I	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	

* 음악전공 공통 과목 - 2학기

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	시창,청음 II	2	실기	0	2	상대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	전공실기 II	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주 II	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	II, IV, VI 합반
	전선	음악감상과이해	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	신설
	전선	합창 II	1	실기	0	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV 합반(성악과 수강불가)
	전선	악기집중탐구 II	1	실기	0	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
2	전기	화성학 II	2	이론	2	0	상대	융복합전공합반	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전필	전공실기 IV	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주 IV	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	II, IV, VI 합반
	전선	건반화성 II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	음악교육프로그램개발	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	지휘법 II	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	악기집중탐구 IV	1	실기	0	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	합창 IV	1	실기	0	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV 합반(성악과 수강불가)
	전선	뮤지컬음악과 장면구현	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	음악교수학습방법	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	음악치료입문	2	이론	2	0	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
3	전필	전공실기Ⅵ	2	실기	0	1	절대	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전필	연주Ⅵ	0	실기	0	2	P/N	부·복수	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	서양음악사Ⅱ	2	이론	2	0	상대	부·복수	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	실용재즈반주Ⅱ	2	실기	0	2	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	악기론Ⅱ	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	타악기연주법Ⅱ	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	문화예술교육현장직이해와실습	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
4	전선	전공심화(전공실기Ⅶ)	2	실기	0	1	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	반주법Ⅱ	2	실기	0	2	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	사운드디자인 및 제작	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	공공예술과문화ODA	2	실기	0	2	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	즉흥연주와 작곡	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	예술경영공헌기획실무	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	

* 세부전공 - 피아노

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	기초 피아노연주법 II	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
2	전선	피아노실내악앙상블 II	2	실기	0	2	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	II,IV 합반
3	전선	피아노실내악앙상블 IV	2	실기	0	2	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	II,IV 합반
	전선	건반음악문헌 II	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	심화피아노연주법 II	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	II,IV합반
4	전선	심화피아노연주법 IV	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	II,IV합반
	전선	피아노교수학 II	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(I, II 중 한 과목 선택)

* 세부전공 - 관현악

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	관현합주Ⅱ	2	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	관악합주Ⅱ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	현악합주Ⅱ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
2	전선	관현합주Ⅳ	2	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	관악합주Ⅳ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	현악합주Ⅳ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
3	전선	관현합주Ⅵ	3	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	관악합주Ⅵ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	현악합주Ⅵ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	하모니네이션상블지도법Ⅱ	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(Ⅰ, Ⅱ 중 한 과목 선택)
4	전선	관현합주Ⅷ	3	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	관악합주Ⅷ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	현악합주Ⅷ	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	Ⅱ, Ⅳ, Ⅵ,ⅧⅢ 합반
	전선	관현악교수학Ⅱ	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	

* 세부전공 - 성악

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	콘서트콰이어 II	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV, VI, VIII 합반
	전선	음악이태리어 II	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
2	전선	콘서트콰이어 IV	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV, VI, VIII 합반
	전선	독어딕션 II	1	이론실기	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
3	전선	콘서트콰이어 VI	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV, VI, VIII 합반
	전선	오페라클래스 II	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	불어딕션 II	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	불어
	전선	영어딕션 II	1	이론	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	영어
4	전선	음악과 성악 작품의 이해 II	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	오페라클래스 IV	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	성악교수학 II	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	(I, II 중 한 과목 선택)
	전선	콘서트콰이어 VIII	2	실기	0	2	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV, VI, VIII 합반

* 세부전공 - 아트앤미디어작곡

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전선	작곡 및 영상 세미나II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II,IV,VI 합반
2	전선	대위법의 이론과 실습II	2	이론실기	1	1	절대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	고급화성학의 이론과 실습II	2	이론실기	1	1	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	작곡 및 영상 세미나IV	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II,IV,VI 합반
3	전선	작곡 및 영상 세미나VI	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II,IV,VI 합반
	전선	음악분석II	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	관현악법II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	

* 자격증 세부과목 - Microdegree (창의융합예술교육전문가)

학년	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	교선	발달심리와 학습디자인	2	이론	2	0	상대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	기존 교양선택 교과목
2	전선	하모니네이션양상불지도법 I	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	하모니네이션양상불지도법 II	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	즉흥연주와 작곡	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	달크로즈유리드믹스	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
3	전선	음악교수학습방법	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
4	전선	창의융합예술교육의 이해와 실습	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	피아노교수학 I	2	이론	1	1	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	피아노교수학 II	2	이론	1	1	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	성악교수학 I	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	성악교수학 II	2	이론실기	1	1	절대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
	전선	공공예술과문화ODA	2	실기	0	2	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	

* 자격증 세부과목 - 문화예술교육사

학년	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
2	전선	문화예술교육개론	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
3	전선	음악교육론	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	음악교수학습방법	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 필수과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
	전선	음악교육프로그램개발	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사
4	전선	문화예술교육현장의이해와실습	2	이론실기	1	1	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	문화예술교육사

* 융복합 세부과목

학년	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전기	음악통론	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공	음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
	전선	작곡 및 영상 세미나 I	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, III, V 합반
	전선	작곡 및 영상 세미나II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	II, IV, VI 합반
2	전선	음악&사운드소프트웨어실습 I	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 II	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	뮤지컬음악과 장면구현	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
3	전선	실용재즈반주 I	2	실기	0	2	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	실용재즈반주 II	2	실기	0	2	상대	융복합전공	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	뮤지컬음악집중탐구	2	이론	2	0	상대	융복합전공합반	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	
4	전선	사운드디자인 및 제작	2	이론실기	1	1	상대	융복합전공 필수	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
	전선	영상음악 창작프로젝트	2	실기	0	2	상대	융복합전공 필수	창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	

* 4+1학위 취득 가능 수업

전공	학년	이수 구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
피아노 연주, 피아노 교수학	4	전선	피아노교수학I	2	이론실기	1	1	상대	마이크로디그리 선택과목	음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	I, II 중 택 1
			피아노교수학II									
	4	전선	심화피아노연주법III	2	실기	0	2	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	III, IV 중 택 1
			심화피아노연주법IV									
음악 치료	2	전선	음악과 심상	2	이론	2	0	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	신설
	2	전선	음악치료입문	2	이론	2	0	절대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	
작편곡	3	전선	작곡 및 영상 세미나V	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	V, VI 중 택 1
			작곡 및 영상 세미나VI									
관현악	1	전선	관현합주I ~ VIII	2~3	실기	0	5	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I ~ VIII 중 택 1
성악	1	전선	음악이태리어	1	이론, 이론/실기	1	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	각각 한과목씩 (레벨무관) 총 4과목
	2		독어딕션									
	3		불어딕션									
	3		영어딕션									
반주	4	전선	반주법I	2	실기	0	2	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I, II 중 택 1
			반주법II									
문화 예술경영	4	전선	예술경영예술진로탐구	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	구) 예술진로탐구
	4	전선	예술경영공연기획실무	2	이론	2	0	상대		음악 교육 및 기획 실무 역량	창의적 적용 및 경영 실무 역량	
합창 지휘	2	전선	지휘법I	2	이론실기	1	1	상대		창의적 적용 및 경영 실무 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	I~II 중 택 1
			지휘법II									

전공	학년	이수 구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	주 전공능력	부 전공능력	비고
공연예술 페다고지	3	전선	뮤지컬보컬연구및실연I~II	2	이론실기	1	1	절대		융합 및 창작	-	I~II 중 택 1
	3	전선	뮤지컬댄스III~IV	2	실기	0	2	절대		융합 및 창작	-	III~IV 중 택 1
	4	전필	뮤지컬공연제작실습III~IV	2	이론실기	1	1	P-NP		융합 및 창작	-	III~IV 중 택 1
공통 과목	3	전선	서양음악사I 서양음악사II	2	이론	2	0	상대	부·복수	음악 교육 및 기획 실무 역량	음악 실기 연주 역량	I~II 중 택 1
	4	전선	전공심화(전공실기VIII)	2	실기	0	1	절대		음악 실기 연주 역량	음악 교육 및 기획 실무 역량	

◆ 음악전공 교과목 개요

<전공기초>

* 음악통론 (Music Fundamentals)

음악의 기초를 배우는 과목이다. 보표, 음자리표, 장조와 단조, 스케일, 박자, 음보법, 리듬의 패턴, 장화음과 단화음, 프레이징, 템포, 익스프레션, 음악 연주등과 간단한 음악 역사를 배우는 과목이다.

* 시창청음 I, II (Sight-singing & Ear-training I, II)

온음계, 반음계에 기초한 음정, 선율, 화성, 복합리듬의 시창 및 청음을 여러 다른 보표에 의해 훈련한다.

* 화성학 I, II (Harmony I, II)

전통화성 전반에 걸친 과정을 이론적으로 연구하고, 작품들을 분석하고 이를 전공 실기에 적용하고 연주함에 있어 화성적 적용을 할 수 있는 교과목이다.

<전공필수>

* 전공실기 I ~ VII (Major I ~ VII)

전공실기는 전 교과목들 중에서 가장 중요한 핵심적인 과목으로써 매주 1회씩 교수와 학생간의 개인지도를 통하여 이루어진다. 따라서 교육과정은 학생 각자의 대한 실기 및 이론의 수준에 따라 신축성 있게 설계되어 체계적이고 효율적인 교육을 통하여 개개인의 음악적 표현수단, 이론의 체계화를 극대화 시키며, 매 학기말 교수 전원에게 의한 평가를 받게 된다.

* 연주 I ~VI (Performance I ~VI)

전공 학생들의 작품 혹은 연주를 듣고 토론과 비평을 하는 것 이외에 자신이 작품발표 혹은 연주에 출연하여 평가를 받게 된다. 이러한 과정을 통하여 전공 실기 시간에서 배울 수 있는 범위를 넘어서 보다 더 전문적인 음악적 경험을 하게 하는 것이 이 과목의 목표이다.

* 졸업연주의캡스톤디자인 (Capstone Design Graduation Recital)

전공별로 전공실기를 6학기까지 이수 후 4학년 1학기에 졸업연주를 가지며, 반드시 Pass 해야만 한다.

<전공선택>

* 음악학전공탐색세미나 (Seminar on Music Major Exploration)

음악전공 전공 탐색을 돕기 위해 피아노, 관현악, 성악, 작·편곡 각 전공에 대한 이해를 돕고, 4년 동안의 대학 생활에 대한 목표를 제시 한다. 융복합전공으로 개설된 <멀티미디어사운드 & 뮤직> 전공 교과목 개발 목적 및 필요성과 마이크로 전공으로 개설된 <창의융합예술교육전문가> 학위도 제시하여 학생들이 전공을 통한 진로를 탐색할 수 있도록 하는 교과목이다.

* 악기집중탐구 I ~IV (Focus on Musical Instrument I ~IV)

1, 2학년의 학생들은 모두 이수하여야 하며 타전공의 기능을 습득하므로 음악적 깊이와 폭을 넓히고 기본을 익히는 과정이다.

* 합창 I ~IV (Choral Music I ~IV)

각 시대와 작곡가 별로 여러 가지 다양한 합창곡을 다뤄 시대나 작곡가에 따른 음악 양식의 변화에 따른 이해와 곡 해설을 연구하며 공동의 음악적 해설을 존중하며 독창자로서의 능력뿐 아니라 합창 단원으로서의 일원이라는 의식을 키운다.

* 달크로즈유리드믹스 (Dalcroze Eurhythmics)

달크로즈교수법을 통해 음악, 무용, 미술, 연극, 교육, 심리를 결합한 융합예술교육의 원리를 이해하고, 다양한 경험을 통해 학생들이 음악을 학습할 수 있도록 지도하는 교사로서의 능력과 감수성이 풍부한 음악가로서의 자질도 향상시킨다.

* 예술경영예술진로탐구 (Art Career Exploration)

본 교과는 취업 전 음악과 관련된 다양한 진로를 특강과 현장 실습을 통해 자신의 특성에 맞는 직업을 탐색해 졸업 후 본인의 적성에 맞는 진로를 정할 수 있다.

* 건반화성 I, II (Keyboard Harmony I, II)

화성 전반의 이론을 학습하고, 그 이론을 적용한 피아노 실습을 통해 즉흥연주와 편곡 그리고 피아노 소품 작곡을 할 수 있게 한다.

* 지휘법 I, II (Conducting I, II)

지휘의 필요성, 지휘법 개요, 지휘에 필요한 기본적인 육체적 매커니즘, 타법 등을 터득하게 하여 간단한 관현악곡을 다룰 수 있는 기술을 훈련 시킨다.

* 음악&사운드소프트웨어실습, II (Software Project in Music/Audio I, II)

음악에 있어서 컴퓨터를 이용한 기본적인 사보법을 교육하여 수강생들의 경쟁력을 강화시키기 위함과 동시에 다양한 악기 편성과 편곡에 대한 수업으로 서양악기를 중심으로 한 악기에 대한 이해와 실제적인 편곡을 연습한다.

* 문화예술교육개론 (Introduction to Arts & Cultural Education)

문화예술교육사가 되기 위한 기초적 과목으로서 문화예술교육사가 갖추어야 할 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 현 시대 흐름에 뒤처지지 않는 문화예술교육사가 되기 위해 다각적인 시각과 교육 방법을 통해 교육과 예술의 올바른 의미와 가치를 파악하도록 한다. 문화예술교육사로서의 역할을 수행함에 있어 필요한 이론적 배경과 특성을 습득하고 문화예술교육 프로그램의 개념과 가치를 이해할 수 있도록 한다.

* 서양음악사 I, II (A History of Western Music I, II)

서양음악사에서 각 시대별로 대표적인 작품을 들으며 그 시대의 중요한 작곡가 및 음악 사조를 연구한다. 아울러 같은 시대의 다른 분야 및 문화사와의 관계도 함께 연구하여 음악사의 횡적인 이해도 증진시킨다.

* 악기론 I, II (Instruction of Instrumental Music I, II)

졸업 후 졸업생들의 진출이 용이한 방과 후 또는 특기적성 교실로 많은 졸업생들이 진출하는 현 패러다임에 맞도록 학생들을 훈련하는 데 그 목적을 둔다.

* 실용재즈반주 I, II (Applied Jazz Accompaniment I, II)

다양한 피아노 음악의 리듬을 공부하고 재즈 음악을 깊이 있게 연구한다.

* 타악기연주법 I, II (Percussion Practice I, II)

연주력 강화와 학생의 만족도를 높이는 데 가장 유용한 수업으로 관현악 전공 및 작곡 전공은 물론 모든 학생들이 지도를 받는 실습 시간.

* 음악교육론 (Theory in Teaching Music)

음악교육론은 음악교육을 위한 기초적인 이론과 실제 영역을 폭넓게 살펴보면서 음악교육에 대한 이해를 돕도록 하는 데 목적이 있다. 이를 위해 음악전문 교육과 보통교육에 대한 이해, 보통교육에서의 교육과정, 음악수업모형 탐구와 음악교육평가 및 특기적성 교육지도 등 주로 보통 교육에 관련된 음악교육을 살펴본다. 또한 우리나라와 외국의 음악교육 경향 그리고 유명한 음악교육 학자들의 교육이론 등을 개괄적으로 살펴보고 문화예술교육자로서 음악교육에 대한 폭넓은 지식과 안목을 가지도록 한다.

* 뮤지컬음악집중탐구 (Intensive Study in Musical Music)

뮤지컬 음악을 집중적으로 공부하여 뮤지컬 음악에 시도된 다양한 요소들을 학습하고 특히 음악적 가치와 음악의 해석과 감상에 있어서 근본 원칙들을 살펴보는 데 학습 목표를 둔다.

* 창의융합예술교육의이해와실습 (Understanding and practicing creative convergence arts education)

유아에서부터 노인에 이르기까지 적용할 수 있는 다양한 프로그램을 경험하면서 생애 주기별로 음악교육이 어떻게 구별되게 이루어지는지 배우고, 팀프로젝트를 통해 교육 현장에서 활용 가능한 새로운 프로그램을 창의적으로 설계해 본다.

* 반주법 I, II (Accompaniment I, II)

반주에 필요한 기술을 향상시키기 위함으로 독주자와의 균형, 조화, 호흡을 맞추는 능력을 기르는 데 목적이 있으며 앙상블에 대한 귀를 트이게 한다.

* 창업/취업과음악 (Music & Job)

졸업 대상자를 위하여 취업 특강 및 실습 등의 강의를 통하여 취업능력 강화를 목표로 한다.

* 20세기음악의캡스톤디자인 (Capstone Design of 20th Century Music)

후기 낭만주의에서 나타나는 조성음악의 붕괴현상과 1945년 전후의 다양한 실험적 작품들을 연구한다. 이러한 음악의 학습을 바탕으로 다양한 매체 및 분야에 적용하여 취업 및 창업의 분야를 모색한다.

* 영상음악창작프로젝트 (Creative Project in Multimedia Music)

영화, 방송 등 다양한 영상매체를 위해 작곡된 음악과 사운드에 대한 분석을 하고 이후 다양한 매체의 영상음악을 제작 및 창작한다. 프로젝트 형식으로 다양한 매체의 영상들에 대해 효과적인 음악과 사운드를 제작하여 영상에 직접 실습한다.

* 음악감상과이해 (Music Appreciation and Understanding)

각 시대별, 작곡가별, 장르별로 음악을 감상함에 있어 중점적으로 학습해야 하는 특징과 해석을 교육자의 입장에서 학습하고 훈련함으로써 연주 감상과 이해를 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 개발하도록 하는 데 목적이 있다.

* 예술경영공연구계획서 (Culture and Art Project Planning)

문화예술사업기획은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 과목으로서 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화재단 사업 준비 과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖출 수 있는 토대를 마련해 준다.

* 즉흥연주와작곡 (Improvisation and Composition)

즉흥연주와 작곡을 동시에 배우는 수업으로 오음음계부터 12음 기법까지 다양한 음계를 이용한 음악을 창작하면서, 음악과 이야기·움직임·그림의 상관관계를 이해하고, 창의융합예술교육가로서의 사고를 할 수 있는 자질을 키운다.

* 음악치료입문 (Introduction to Music Therapy)

음악과 다른 학문의 연계된 지식을 연구함으로써 음악에 대한 심도 있는 이해와 20세기로 접어들면서 순수음악을 넘어 다양해지는 음악의 양상을 살펴보는 것이 이 과목의 목표이다.

* 음악과심상 (Music and Imagery)

이 강의는 대표적인 음악심리치료의 방법 중 하나인 MI(Music and Imagery)에 대한 경험과 이해를 높이는데 목표를 둔다. MI(음악과 심상)는 5분~7분 정도의 음악을 들으며 음악을 통한 탐색을 시도하여 자기성찰과 자신의 내적자원을 발견할수 있도록 돕는 기법이며, 임상과 교육, 자기 돌봄 등의 현장에서 널리 적용되고 있다. 본 수업에서는 이 기법의 이론과 실습을 병행 학습하여 수강생들의 음악의 치료적 적용에 대한 이해와 현장 적용력을 증진시킨다.

* 음악교수학습방법 (Teaching & Learning Approach to Music)

교수능력을 지닌 예술교육전문가로서의 역량을 강화하기 위한 수업으로 다양한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 문화 예술교육현장에서 실제적으로 적용할 수 있는 교수방안을 만들 수 있는 능력을 함양한다.

* 음악교육프로그램개발 (Learning Programs on Music)

본 교과는 문화예술교육 패러다임에 적합한 음악 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다.

* 전공심화(전공실기Ⅷ) (Major Ⅷ)

졸업연주 후, 대학원 진학 또는 유학을 준비하기 위한 교과목으로 심화 과정의 레슨을 진행한다.

* 사운드디자인및제작 (Sound Design and Production)

음향효과 및 사운드 디자인에 대한 개념과 미디어에 사용되는 사운드의 종류를 공부한다. 사운드 디자인과 제작에 필요한 컴퓨터 프로그램을 익히고 이를 바탕으로 다양한 영상매체에 효과적인 사운드를 창작 및 제작하는 실습을 병행한다.

* 문화예술교육현장의이해와실습 (Understanding Art & Cultural Education Field)

본 교과는 문화예술교육 현장의 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용하는데 목적이 있다.

* 공공예술과문화ODA (Public Cultural Arts ODA)

1세기 글로벌 시대에 문화예술의 사회적 가치와 영향력을 이해하고, 국제사회의 연대와 협력으로 이루어지는 다양한 문화교류 활동과 문화예술 ODA 프로젝트에 대해 알아본다. 또한 공공문화예술 ODA 프로젝트 기획 실습 과정을 통해 문화예술 활용의 확장성을 익힌다.

* 뮤지컬음악과장면구현 (Staging Musical Numbers and Scenes)

이 과목은 뮤지컬 작품 속 음악(넘버)을 중심으로 장면을 분석하고, 무대 위에서 이를 효과적으로 표현하는 이론/실기 수업이다. 음악적 해석과 대사 표현, 연기, 동선 등을 통합하여 뮤지컬 장면을 완성하는 과정을 이론 강의와 실습을 통해 배우며, 학생들은 협업과 피드백을 통해 무대 표현 역량을 발전시킨다.

<피아노 전공>

* 기초피아노연주법 I, II (basics Piano Practice I, II)

피아노의 기초부터 자세하게 알아보는 과목으로, 연주에 있어서 필수적인 기본 요소들을 탐구하고 연주하여 핵심적인 연주방법을 이해하고자 한다.

* 피아노실내악앙상블 I ~ IV (Piano Chamber Ensemble I ~ IV)

개인의 실기 능력을 바탕으로 2-4명의 학생들이 팀을 이루어 피아노실내악을 연구하고 연습하며 지도교수의 지도를 받는 실습 시간이다.

* 건반음악문헌 I, II (Piano Literature I, II)

건반 음악 작품들을 시대와 작곡가 별로 연구하여 건반 음악 곡에 대한 해석력을 기르기 위한 과목이다.

* 심화피아노연주법 I ~ IV (Advanced Piano Practice I ~ IV)

교수의 연주 경험을 통한 연주법의 정리 및 연주법에 관한 학생 본인의 논리적 개념 정리와 음악계 현실의 역사적 사회적 이해하고자 한다.

* 피아노교수학 I, II (Piano Pedagogy I, II)

다양한 피아노 교수 이론과 국내·외 교육 현장에서 사용되고 있는 초, 중급 수준별 레퍼토리를 살펴봄으로써 21세기형 피아노 교사가 되기 위한 창의적 역량을 함양하고 실제 교육의 나아가야 할 방향을 찾는다.

<관현악 전공>

* 관현합주 I ~VIII (Orchestra I ~VIII)

합주 능력을 향상시키기 위해 마련된 오케스트라 수업이다.

* 관악합주 I ~VIII (Wind Orchestra I ~VIII)

관악만으로 이루어진 합주를 통해 관악 앙상블 능력과 합주 능력을 향상시키기 위한 과목이다.

* 현악합주 I ~VIII (String Orchestra I ~VIII)

학생 개개인이 갖고있는 연주 능력을 실제 합주에 응용하는 수업으로서 각 악기간의 상호 보완적이고 유기적인 작용을 터득하게 하여 합주 능력을 기르는 데 있다.

* 관현악연주기법연구 (String and Winds Performance Techniques)

관현악 전공 학생들이 각 시대의 다양한 문헌을 실제적으로 연주할 수 있는 실기 능력과 다양한 수준의 요구에 맞게 가르칠 수 있는 교수법의 실전 능력을 더 심도 있게 연구하는 과목이다.

* 하모니네이션양상블지도법 I, II (Instruction of group Ensemble I, II)

그룹 양상블 교수법 하모니네이션을 통해 바이올린 및 양상블의 전문지도 인력 양성 및 HN 인증자격을 위한 준비과정이다.

* 관현악교수학 I, II (String and Winds Pedagogy I, II)

관악악기와 현악악기의 심도있고 깊이있는 학습을 진행하는 과목이다. 학생들과의 많은 소통을 통해 교육의 이념과 창의성을 알아가며, 심화적인 티칭 스킬을 탐구하며 이해한다. 더불어 학생들이 여러 교육 현장에서 다양한 방식의 교사로 위치할 수 있는 능력을 키운다.

<성악 전공>

* 콘서트콰이어 I ~VIII (Concert Choir I ~VIII)

성악을 전공하는 학생들의 전공과목으로 합창 능력을 연마하기 위한 과목이다.

* 음악이태리어 I, II (Music Italian I, II)

본 과목은 클래식 성악의 종주국인 이탈리아 언어의 기원 및 발음 표기, 디션, 기초적인 문법과 회화 등을 학습하면서 장차 클래식 음악가로 성장할 학생들에게 이탈리아에 관련된 문화, 관습, 유학 생활 등 실제로 유용 가능한 지식과 정보들을 소개하며 학습 시킨다.

* 독어딕션 I, II (German Diction I, II)

독일 예술가곡을 연주하는 데 있어서 필요한 모음의 구분을 자세히 다루며, 단모음의 개모음과 폐모음, 복모음, 이중모음 등의 구분을 발음기호를 통해 억양과 함께 연습한다. 아울러 자음 발음 연습을 통해 독일어의 특성을 익혀 연주 하는데 도움을 준다.

* 불어딕션 I, II (French Diction I, II)

프랑스 가곡을 연주하는데 필요한 딕션을 공부하며, 구체적으로 무음의 개음, 폐음의 구분, 이중모음, 가변성 이중모음들을 연구한다. 또 음절의 분리와 Intonation, 자음의 발음 연습, 연철음을 정확하게 연구하고 이론을 바탕으로 몇 곡의 프랑스 가곡을 공부한다.

* 영어딕션 I, II (English Diction I, II)

영어의 sound, structure, stress, pattern을 연구하여 시의 가치를 정확하게 해석하며 시의 내용을 올바르게 분석한다. 올바른 영미가곡을 연주하는데 기초를 두어 올바르게 연주할 수 있게 한다.

*** 오페라클래스 I ~IV (Opera Class I ~IV)**

오페라의 이론적 기초를 실제 워크샵을 통하여 심화 학습한다.

*** 음악과성악작품의이해 I, II (Understanding Music and Vocal Works I, II)**

성악과 관련된 시대별 문헌을 연구하여 성악의 역사적 흐름과 레퍼토리를 익히는 과목이다.

*** 성악교수학 I, II (Vocal Pedagogy I, II)**

오페라를 비롯한 다양한 장르의 가창곡들을 전문가가 아닌 어린이, 청소년 및 일반인이 쉽게 이해하고 연주할 수 있도록 지도하는 방법을 배운다. 더불어 팀별 프로젝트를 통해 생애주기별 특징에 맞는 음악극을 창의적으로 만들어 보는 기회도 가진다.

<아트앤미디어작곡 전공>

*** 작곡및영상세미나 I ~IV (Seminar in Music Composition and Media Arts I ~IV)**

매 학기 다른 작곡적 이슈를 가지고 기악곡에서부터 성악곡의 작곡적 기법을 탐구하고 작품들을 감상한다. 작곡가별, 장르별, 시대별 등등으로 작곡가의 특징과 기법을 분석하여 작곡가로서의 필요한 광범위한 음악적 영역을 학습 및 경험한다.

*** 대위법의이론과실습 I, II (Theory and practice of Counterpoint I, II)**

16세기 선법 대위법과 18세기 조성대위법 양식들을 살펴보는 데 있어서 교회 선법음악이 갖는 선율, 화성적 특징을 중별 대위법 이론과 음악 작품의 예들을 통하여 익히고 습작하고, 바하 시대의 대위법적 양식을 분석하고 실제 작곡하는 과목이다.

*** 고급화성학의이론과실습 I, II (Theory and practice of Advanced Harmony I, II)**

조성음악의 기능성을 넘어서 범음계주의적 경향부터 조성을 탈피한 다양한 화성을 학습한다. 이러한 화성들이 보여지는 작품들을 분석함에 있어 클래식과 대중음악 등을 폭넓게 섭렵하며 이를 바탕으로 실제적인 작품을 구상하여 실습한다.

*** 음악분석I, II (Musical Analysis I, II)**

서양음악 중 시기적으로 중요한 작품들을 선별하여 작곡기법을 분석하고 재해석함으로써 다양한 스타일을 취득하도록 한다.

*** 관현악법I, II (Orchestration I, II)**

각각 다른 악기들을 공부함으로써 오케스트라 안에서 이 악기들이 어떻게 결합해서 어떠한 사운드와 결과를 낳게 되는지를 공부한다. 이러한 악기의 배합을 통해 특정한 음색을 만들고 또 주어진 곡을 주어진 악기에 맞게 편곡하는 것을 배운다.

<창의융합예술교육전문가 인정과목 (전공선택)>

* 발달심리와학습디자인 (Developmental Psychology and Learning Design)

발달 심리학적 관점에서 생애 주기에 따른 인간의 성장과 발달 단계별 특징을 이해하고 각 발달 단계에 맞는 교수학습을 디자인할 수 있는 방안을 모색한다.

* 하모니네이션앙상블지도법 I, II (Instruction of group Ensemble I, II)

그룹 앙상블 교수법 하모니네이션을 통해 바이올린 및 앙상블의 전문지도 인력 양성 및 HN 인증자격을 위한 준비과정이다.

* 즉흥연주와작곡 (Improvisation and Composition)

즉흥연주와 작곡을 동시에 배우는 수업으로 오음음계부터 12음 기법까지 다양한 음계를 이용한 음악을 창작하면서, 음악과 이야기·움직임·그림의 상관관계를 이해하고, 창의융합예술교육가로서의 사고를 할 수 있는 자질을 키운다.

* 달크로즈유리드믹스 (Dalcroze Eurhythmics)

달크로즈교수법을 통해 음악, 무용, 미술, 연극, 교육, 심리를 결합한 융합예술교육의 원리를 이해하고, 다양한 경험을 통해 학생들이 음악을 학습할 수 있도록 지도하는 교사로서의 능력과 감수성이 풍부한 음악가로서의 자질도 향상시킨다.

* 음악교수학습방법 (Teaching & Learning Approach to Music)

교수능력을 지닌 예술교육전문가로서의 역량을 강화하기 위한 수업으로 다양한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 문화 예술교육현장에서 실제적으로 적용할 수 있는 교수방안을 만들 수 있는 능력을 함양한다.

* 창의융합예술교육의이해와실습 (Understanding and practicing creative convergence arts education)

유아에서부터 노인에 이르기까지 적용할 수 있는 다양한 프로그램을 경험하면서 생애 주기별로 음악교육이 어떻게 구별되게 이루어지는지 배우고, 팀프로젝트를 통해 교육 현장에서 활용 가능한 새로운 프로그램을 창의적으로 설계해 본다.

* 피아노교수학 I, II (Piano Pedagogy I, II)

다양한 피아노 교수 이론과 국내·외 교육 현장에서 사용되고 있는 초, 중급 수준별 레퍼토리를 살펴봄으로써 21세기형 피아노 교사가 되기 위한 창의적 역량을 함양하고 실제 교육의 나아가야 할 방향을 찾는다.

* 성악교수학 I, II (Vocal Pedagogy I, II)

오페라를 비롯한 다양한 장르의 가창곡들을 전문가가 아닌 어린이, 청소년 및 일반인이 쉽게 이해하고 연주할 수 있도록 지도하는 방법을 배운다. 더불어 팀별 프로젝트를 통해 생애주기별 특징에 맞는 음악극을 창의적으로 만들어 보는 기회도 가진다.

* 공공예술과문화ODA (Public Cultural Arts ODA)

1세기 글로벌 시대에 문화예술의 사회적 가치와 영향력을 이해하고, 국제사회의 연대와 협력으로 이루어지는 다양한 문화교류 활동과 문화예술 ODA 프로젝트에 대해 알아본다. 또한 공공문화예술 ODA 프로젝트 기획 실습 과정을 통해 문화예술 활용의 확장성을 익힌다.

<문화예술교육사 인정과목 (전공선택) >

* 문화예술교육개론 (Introduction to Arts & Cultural Education)

문화예술교육사가 되기 위한 기초적 과목으로서 문화예술교육사가 갖추어야 할 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 현시대 흐름에 뒤처지지 않는 문화예술교육사가 되기 위해 다각적인 시각과 교육 방법을 통해 교육과 예술의 올바른 의미와 가치를 파악 하도록 한다. 문화예술교육사로 역할을 수행함에 있어 필요한 이론적 배경과 특성을 습득하고 문화예술교육 프로그램의 개념과 가치를 이해할 수 있도록 한다.

* 음악교육론 (Theory in Teaching Music)

음악교육론은 음악교육을 위한 기초적인 이론과 실제 영역을 폭넓게 살펴보면서 음악교육에 대한 이해를 돕도록 하는 데 목적이 있다. 이를 위해 음악전문 교육과 보통교육에 대한 이해, 보통교육에서의 교육과정, 음악수업모형 탐구와 음악교육평가 및 특기 적성 교육지도 등 주로 보통 교육에 관련된 음악교육을 살펴본다. 또한 우리나라와 외국의 음악교육 경향 그리고 유명한 음악교육 학자들의 교육이론 등을 개괄적으로 살펴보고 문화예술교육자로서 음악교육에 대한 폭넓은 지식과 안목을 가지도록 한다.

* 음악교수학습방법 (Teaching & Learning Approach to Music)

교수능력을 지닌 예술교육전문가로서의 역량을 강화하기 위한 수업으로 다양한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 문화 예술교육현장에서 실제적으로 적용할 수 있는 교수방안을 만들 수 있는 능력을 함양한다.

* 음악교육프로그램개발 (Learning Programs on Music)

본 교과는 문화예술교육 패러다임에 적합한 음악 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다.

* 문화예술교육현장의이해와실습 (Understanding Art & Cultural Education Field)

본 교과는 문화예술교육 현장의 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용하는데 목적이 있다.

<융복합전공 (멀티미디어사운드&뮤직전공) 세부과목>

* 음악통론 (Music Fundamentals)

음악의 기초를 배우는 과목이다. 보표, 음자리표, 장조와 단조, 스케일, 박자, 음보법, 리듬의 패턴, 장화음과 단화음, 프레이징, 템포, 익스프레션, 음악 연주등과 간단한 음악 역사를 배우는 과목이다.

* 작곡및영상세미나 I, II (Seminar in Music Composition and Media Arts I, II)

매 학기 다른 작곡적 이슈를 가지고 기악곡에서부터 성악곡의 작곡적 기법을 탐구하고 작품들을 감상한다. 작곡가별, 장르별, 시대별 등으로 작곡가의 특징과 기법을 분석하여 작곡가로서의 필요한 광범위한 음악적 영역을 학습 및 경험한다.

* 화성학 I, II (Harmony I, II)

전통화성 전반에 걸친 과정을 이론적으로 연구하고, 작품들을 분석하고 실습한다.

* 음악&사운드소프트웨어실습, II (Software Project in Music/Audio I, II)

음악에 있어서 컴퓨터를 이용한 기본적인 사보법을 교육하여 수강생들의 경쟁력을 강화시키기 위함과 동시에 다양한 악기 편성과 편곡에 대한 수업으로 서양악기를 중심으로 한 악기에 대한 이해와 실제적인 편곡을 연습한다.

* 건반화성 I, II (Keyboard Harmony I, II)

화성 전반의 이론을 학습하고, 그 이론을 적용한 = 피아노 실습을 통해 즉흥연주와 편곡 그리고 피아노 소품 작곡을 할 수 있게 한다.

* 실용재즈반주 I, II (Applied Jazz Accompaniment I, II)

다양한 피아노 음악의 리듬을 공부하고 재즈 음악을 깊이 있게 연구한다.

* 사운드디자인및제작 (Sound Design and Production)

음향효과 및 사운드 디자인에 대한 개념과 미디어에 사용되는 사운드의 종류를 공부한다. 사운드 디자인과 제작에 필요한 컴퓨터 프로그램을 익히고 이를 바탕으로 다양한 영상매체에 효과적인 사운드를 창작 및 제작하는 실습을 병행한다.

* 영상음악창작프로젝트 (Creative Project in Multimedia Music)

영화, 방송 등 다양한 영상매체를 위해 작곡된 음악과 사운드에 대한 분석을 하고 이후 다양한 매체의 영상음악을 제작 및 창작한다. 프로젝트 형식으로 다양한 매체의 영상들에 대해 효과적인 음악과 사운드를 제작하여 영상에 직접 실습한다.

◆ 비교과 프로그램 개요

- * 춘·추계정기연주회 (Spring & Autumn Concert)
- * 대학합창제 (University Choral Festival)
- * 합창대제전 (Choral Festival)
- * 피아노정기연주회 (Piano Concert)
- * 관악정기연주회 (Wind Orchestra Concert)
- * 현악정기연주회 (String Orchestra Concert)
- * 성악정기연주회 (Classic Vocal Concert)
- * 아트앤미디어작곡정기연주회 (Art and Midea Composition Concert)
- * 우리는한세1일교사

- 내용: <음악교수학습방법> 수업에서 학생들이 창의적으로 만든 교수방안을 지역사회의 초등 교육 기관에 찾아가서 적용해 보는 기회를 가짐
- 효과: 교육 현장을 생생하게 체험할 수 있는 현장연계 문제해결형으로 수업이 이루어지는데, 이를 통해학생들은 실무적 역량을 갖춘 창의적인 교육자로서의 자질을 함양하게 됨

2026학년도 공연예술전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

공연예술전공 인재상

융합교육(예술, 인문, 현장)과 리더십을 갖춘 창의적인 예술적 인재양성

공연예술전공 교육목표

- 뮤지컬 교육의 한계인 기능실기교육의 형태를 벗어나 융합교육(예술, 인문, 현장) 중심의 교육을 목표로 뮤지컬 배우가 아닌 전문성과 현장성을 갖춘 뮤지컬 스타를 양성한다.
- 뮤지컬 시장의 소극장주도형(연기중심) 배우와 대극장주도형(노래, 이미지 중심) 배우의 특성을 고려하여 입시와 교육과정을 정비하고 이를 통하여 졸업 후 보다 빠른 시장 진입을 돕는다.
- 뮤지컬 산업의 다양한 종사자와의 교류를 통해 진로의 다양화 모색. 나아가 뮤지컬 창작자, 스텝, 제작자 양성 교육과정을 도입하여 뮤지컬 제작 대행사 창립을 도모한다.

공연예술전공 전공능력

전공능력명	정의
공연예술 지식 활용 및 표현	- 공연예술의 이론과 기초지식을 이해, 습득하고 이를 활용하여 창의적으로 표현하는 능력
공연예술 융합 및 창작	- 습득한 전문지식과 기술을 실무에 적용하여 창의적인 융합을 통해 새로운 종합예술의 형태로 형상화하는 능력
공연예술 트렌드 인지 및 창조	- 계속해서 변화하는 공연예술 시장의 흐름을 이해하여 유연한 대처를 통해 소통과 협업을 바탕으로 공연예술을 창조하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 공연예술학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 다전공을 이수하지 않는 경우 단일전공의 심화전공 필수

• 공연예술전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

졸업 이수 학점	교양				전공				
	교양필수	교양선택		소계	최소전공			소계	심화 전공
		기초교양 (필수)	핵심교양 (선택필수)		자유교양 (선택)	전공기초	전공필수		
130	16	10	6	32	8	15	22	45	21

복수전공				부전공			
기초	필수	선택	소계	기초	필수	선택	소계
4	23	9	36	4	14	3	21

- 최소전공학점 : 학과 재학생이 필수로 채워야 할 전공학점

- 복수전공, 부전공 : 타학과 학생이 공연예술전공의 복수·부전공 이수시 이수할 학점을 나타내며, 이를 위한 필수과목은 교과과정 참조 또는 학과에 문의 요망

② 전 학년 평균평점이 1.50 이상

③ '전공실기 I ~Ⅷ' 수강 필수

④ '졸업공연' 참여 필수

- 4학년 1학기의 '졸업공연' 참여 필수(배우, 연출, 음악감독)

- 지도교수와의 상의 하에 3학년 2학기 혹은 4학년 2학기의 정기공연 참여로 대체 가능

⑤ 공연 참여

- 정기공연, 졸업공연, 기획공연 2회 이상 참여(배우, 연출, 음악감독, 무대감독, 안무감독) 및 심사 통과

- 2회 중 1회 이상 배우 참여 필수 (*학과 교수회의를 통해서 예외 인정될 수 있음.)

⑥ 공연예술전공 재학생이 음악전공 개설 교과목을 수강할 경우 해당 교과목의 이수구분학점으로 인정한다.

※ 단, 복수 및 부전공의 경우는 담당교수의 수강 지도 상담 하에 선택과목을 수강

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	전공트랙	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
지식활용표현	전공일반 (공통)	뮤지컬감상및비평	뮤지컬사			공연기획과제작 I	공연기획과제작 II			공연·전시기획 문화콘텐츠 유통·서비스 문화콘텐츠 제작 연예기획·캐스팅	문화예술교육사 멀티미디어 콘텐츠제작 전문가
		공연예술전공 탐색세미나									
융합 및 창작	전공일반 (공통)					뮤지컬공연제작 실습 I	뮤지컬공연제작 실습 II	뮤지컬공연제작 실습 III	뮤지컬공연제작 실습 IV	에이전트 영상제작 대학강사 대학교수 예체능강사 입시학원강사 방과후교사	
트렌드인지 및 창조				공연창작실습 I	공연창작실습 II						
지식활용표현	배우 파트	시창청음	기초음악이론 및실습	뮤지컬넘버의 분석 I	뮤지컬넘버의 분석 II					뮤지컬·연극· 무용 엑스트라 연주·합주· 합창·성악 MC VJ 기상캐스터 더빙 리포터 사내방송 성우 쇼호스트 아나운서 가수 배우 코미디언 탤런트	연극치료사 연기지도사 창의놀이지도사 레크리에이션 지도자
		발레 I	발레 II								
융합및창작	배우 파트	기초연기 I	기초연기 II	호흡과발성	노래와연기 발성기술					연극치료사 연기지도사 창의놀이지도사 레크리에이션 지도자	
		전공실기 I	전공실기 II	전공실기 III	전공실기 IV	전공실기 V	전공실기 VI	전공실기 VII	전공실기 VIII		
융합및창작	배우 파트			중급연기 I	중급연기 II	오디션연기실습 I	오디션연기실습 II	드라마영화연기 I	드라마영화연기 II	연극치료사 연기지도사 창의놀이지도사 레크리에이션 지도자	
				현대무용실습 I	현대무용실습 II	현대무용실습 III	현대무용실습 IV				
융합및창작	배우 파트			뮤지컬댄스 I	뮤지컬댄스 II	뮤지컬댄스 III	뮤지컬댄스 IV			연극치료사 연기지도사 창의놀이지도사 레크리에이션 지도자	
				뮤지컬연기 테크닉실습 I	뮤지컬연기 테크닉실습 II						
융합및창작	배우 파트					뮤지컬보컬연구및 실연 I	뮤지컬보컬연구및 실연 II			연극치료사 연기지도사 창의놀이지도사 레크리에이션 지도자	
				화술테크닉 I	화술테크닉 II			뮤지컬오디션 실습 I	뮤지컬오디션 실습 II		

전공능력	전공트랙	기초		심화		발전		전문화		진로 취업분야	추천 자격증
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		
트렌드인지 및 창조	배우 파트	기초리듬과 표현	기초움직임과 표현								
지식활용표현	스텝 파트			무대조명과 음향의이해 I	무대조명과 음향의이해 II					무대감독 무대기계 무대기술감독 무대미술 무대연출 무대영상 무대음향 무대의상 무대장치·소품 무대제작 무대조명 스크립터 오퍼레이터 특수효과 하우스매니징	무대예술전문인 영상연출전문인 영상촬영전문인 영상편집전문인
융합및창작		무대기술 제작실습 I	무대기술 제작실습 II								
연계 비교과	신입생 갈라콘서트							기획공연			
								정기공연			

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	대전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
전학년	전기	뮤지컬감상및비평	2	이론	2	0	상대평가	부/복수/연계			이해와표현	트렌드인지	학부공통
1	전기	기초리듬과표현	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			트렌드인지	이해와표현	
	전기	시창청음	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전필	전공실기Ⅰ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	발레Ⅰ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	기초연기Ⅰ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	무대기술제작실습Ⅰ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	
	전선	공연예술전공탐색세미나	2	이론/실기	2	1	절대평가	부/복수					
2	전필	전공실기Ⅲ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	호흡과발성	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			이해와표현	이해와표현	
	전필	공연창작실습Ⅰ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	화술테크닉Ⅰ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	중급연기Ⅰ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	현대무용실습Ⅰ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬댄스Ⅰ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
	전선	뮤지컬넘버의분석Ⅰ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	무대조명과음향의이해Ⅰ	2	이론	2	0	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	뮤지컬연기테크닉실습Ⅰ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	

학년	1학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	대전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
3	전필	전공실기Ⅴ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	뮤지컬공연제작실습Ⅰ	2	이론/실기	1	1	P-NP	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	공연연계수업(정기공연)
	전선	공연기획과제작Ⅰ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬댄스Ⅲ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	실무및창작	공연연계수업(정기공연)
	전선	현대무용실습Ⅲ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬보컬연구및실연Ⅰ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수			실무및창작	실무및창작	공연연계수업(정기공연)
	전선	오디션연기실습Ⅰ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
4	전필	전공실기Ⅵ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	뮤지컬공연제작실습Ⅲ	2	이론/실기	1	1	P-NP	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	공연연계수업(정기공연)
	전필	뮤지컬오디션실습Ⅰ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
	전필	뮤지컬예술경영입문Ⅰ	2	이론	2	0	상대평가	부/복수			트렌드인지	이해와표현	
	전선	드라마영화연기Ⅰ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
전학년	전기	뮤지컬사	2	이론	2	0	상대평가	부/복수/연계			이해와표현	트렌드인지	
1	전기	기초음악이론과표현	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			트렌드인지	이해와표현	
	전기	기초음악이론및실습	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전필	전공실기Ⅱ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	발레Ⅱ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	기초연기Ⅱ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	무대기술제작실습Ⅱ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	
2	전필	전공실기Ⅳ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	노래와연기발성기술	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			이해와표현	이해와표현	
	전필	공연창작실습Ⅱ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	화술테크닉Ⅱ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	중급연기Ⅱ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	현대무용실습Ⅱ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬댄스Ⅱ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
	전선	뮤지컬넘버의분석Ⅱ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	무대조명과음향의이해Ⅱ	2	이론	2	0	상대평가	부/복수			이해와표현	실무및창작	
	전선	뮤지컬연기테크닉실습Ⅱ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	

학년	2학기												
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가 방법	다전공	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
3	전필	전공실기Ⅵ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	뮤지컬공연제작실습Ⅱ	2	이론/실기	1	1	P-NP	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	공연연계수업(정기공연)
	전필	창업/취업과공연예술	1	이론	2	0	P-NP	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	공연기획과제작Ⅱ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬댄스Ⅳ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	실무및창작	공연연계수업(정기공연)
	전선	현대무용실습Ⅳ	2	실기	0	2	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전선	뮤지컬보컬연구및실연Ⅱ	2	이론/실기	1	1	절대평가	부/복수			실무및창작	실무및창작	공연연계수업(정기공연)
	전선	오디션연기실습Ⅱ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
4	전필	전공실기Ⅶ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	
	전필	뮤지컬공연제작실습Ⅳ	2	이론/실기	1	1	P-NP	부/복수/연계			실무및창작	이해와표현	공연연계수업(정기공연)
	전필	뮤지컬오디션실습Ⅱ	2	실기	0	2	절대평가	부/복수			실무및창작	트렌드인지	
	전필	뮤지컬예술경영입문Ⅱ	2	이론	2	0	상대평가	부/복수			트렌드인지	이해와표현	
	전선	드라마영화연기Ⅱ	2	이론/실기	1	1	상대평가	부/복수			실무및창작	이해와표현	

◆ 공연예술전공 교과목 개요

* 뮤지컬감상및비평 (Musical Appreciation and Critique)

뮤지컬 역사에 기록된 고전 작품부터 현재 한국 소극장에서 공연되고 있는 작품까지 다양한 이슈의 공연을 관람한다. 관람 후 대본의 구조, 음악의 구조, 무대 연출법, 안무기법, 무대미술에 이르기까지 테마별로 선정하여 비평한다.

* 기초리듬과표현 (Basic Rythm and Expression)

타악기를 이용한 리듬 훈련을 통해 뮤지컬에 적용하는 훈련을 한다.

* 시창청음 (Sight Singing and Ear Training)

기본적인 음악의 이해를 바탕으로 시창과 청음을 통한 뮤지컬 악보의 이해를 함양한다.

* 뮤지컬사 (History of Musical Theatre)

뮤지컬의 역사적 발전 과정과 진화 과정에 중점을 두고 뮤지컬 장르의 다양한 시대적 변화를 탐구한다. 뮤지컬의 사회적, 문화적 맥락 속 형성 및 발전한 역사를 깊이 이해하고, 현대 뮤지컬의 다양한 스타일과 경향을 비평적으로 평가한다.

* 기초움직임과표현 (Basic Movement and Expression)

기초 움직임 훈련을 통해 뮤지컬에 적용하는 훈련을 한다.

* 기초음악이론및실습 (Basic Music Theory and Practice)

작품의 악보를 접하기 전, 음악의 기본이 되는 기초 음악이론(음정, 박자, 리듬)을 공부한다.

* 전공실기 I ~ VIII (Major Practical Performance I ~ VIII)

학생들의 음악적 재능을 최대한 개발시키기 위해 올바른 발성법, 호흡법, 언어의 정확한 발음, 해석 및 표현 등을 체계적으로 연구할 수 있는 실기수업으로, 교수와 학생간의 1:1 맞춤형 교육을 진행한다.

* 발레 I, II (Ballet I, II)

발레 테크닉의 단계적 학습을 통해 신체의 바른 선열과 기초적이고 다양한 미적 체험과 안무 창작의 기초를 익힌다.

* 기초연기 I, II (Basic Acting I, II)

자신만의 호흡과 신체 각 부문의 문제점을 진단하고 연기의 기초적인 부분을 학습하면서 연기력 향상을 위한 자기개발을 추구한다.

* 무대기술제작실습 I, II (Stage Technology and Production Practice I, II)

공연장의 무대에 대한 전반적 이해를 함양하고, 무대 시스템에 관한 통찰력과 안목을 갖추기 위한 과목으로, 공연 시 스텝 운영을 효과적으로 활용할 수 있도록 한다.

* 호흡과발성 (Breathing and Vocal Technique)

노래와 연기를 위한 기본적인 호흡과 발성을 훈련하여 기본기를 다지고 실력을 늘리는데 밑바탕이 되도록 한다.

* 노래와연기발성기술 (Vocal Performance and Acting Techniques)

노래와 연기를 위한 발성을 훈련하며, 무대 위에서의 올바른 대사 전달을 위한 화술을 실습하면서 공연예술인으로서 실력을 증진할 수 있도록 한다.

* 공연창작실습 I, II (Performance Creation Practice I, II)

연극 작품을 선정하여 작품을 분석하고 장면별로 표현하여 다듬어나가면서 실습한 장면들을 모아 한 작품을 완성하여 공연해본다. 또한, 연극이 공연으로 이어지는 과정에 대한 실제적인 이해와 경험을 터득한다.

* 화술테크닉 I, II (Speech Technique I, II)

기본적인 연기 화술을 연구하고 배우며, 실습을 통해 익힌다. 다양한 발음, 발성, 표현 기법을 배우고, 실제 연기 상황에서 이를 효과적으로 적용하는 능력을 기른다.

* 중급연기 I, II (Intermediate Acting I, II)

사실주의 이전의 희곡을 텍스트로 하여 다양한 장면을 선택하여 작품분석력 및 인물분석력을 함양한다. 또한 각 시대별 연기양식을 연구, 실습한다.

* 현대무용실습 I ~IV (Contemporary Dance Practice I ~IV)

무용에 관한 제반을 학습한다. 특히 안무의 능력을 함양하기 위해 안무 과정과 표현형식 그리고 실제의 창작과정에 대해 학습한다.

* 뮤지컬댄스 I ~IV (Musical Theatre Dance I ~IV)

국내외 유명 뮤지컬의 댄스를 습득하고 자신만의 작업을 추가하여 새로운 뮤지컬댄스를 추구하도록 한다.

* 뮤지컬넘버의분석 I, II (Analysis of Musical Numbers I, II)

다양한 장르의 뮤지컬 넘버의 악보를 분석하여 발성 및 창법, 악보 해석력 등의 전문적인 과정을 학습한다.

* 무대조명과음향의이해 (Understanding Stage Lighting and Sound)

공연장의 조명과 음향에 대한 전반적 이해를 함양하고, 조명시스템과 음향시스템에 관한 통찰력과 안목을 갖추기 위한 과목으로, 공연 시 연기자나 스태프가 조명과 음향을 효과적으로 활용할 수 있도록 한다.

* 뮤지컬연기테크닉실습 I, II (Musical Theatre Acting Techniques and Practice I, II)

뮤지컬 작품을 선정하여 작품을 분석하고 장면별로 표현하여 장면이 가진 특성, 여러 가지의 스타일을 실습해 본다. 또한, 뮤지컬에 대한 실제적인 이해와 경험을 터득한다.

* 뮤지컬공연제작실습 I ~IV (Musical Theatre Production Practice I ~IV)

뮤지컬공연을 기획하고 제작하는 과정을 통해 배우, 연출, 제작자 등 각각의 역할에서 공연 제작의 전 과정을 실습하면서 이해할 수 있도록 한다.

* 창업/취업과공연예술 (Entrepreneurship/Careers in Performing Arts)

취업을 앞둔 학생들을 위하여, 취업 특강 및 실습 등의 강의를 통하여 취업 능력 강화를 목표로 한다.

* 공연기획과제작 I, II (Performance Planning and Production I, II)

공연을 기획하고 제작하는 과정을 배우며, 나아가 실전 공연에 적용한다.

* 뮤지컬보컬연구및실연 I, II (Musical Theatre Vocal Studies and Performance I, II)

다양한 장르의 음악들을 음성학적으로 연구하며, 발성 및 창법, 악보 해석력 등의 전문적인 과정의 학습을 통해 뮤지컬 공연에 적용하는 훈련을 한다.

* 오디션연기실습 I, II (Audition Acting Practice I, II)

사실주의 이후의 희곡을 텍스트로 하여 다양한 장면을 선택하여 작품분석력 및 인물분석력을 함양한다. 또한 다양한 즉흥연기 및 실험적인 신체 훈련을 통해 인물을 구체적으로 형상화한다.

* 뮤지컬오디션실습 I, II (Musical Theatre Audition Practice I, II)

취업(오디션)을 앞둔 학생들을 위한 시뮬레이션을 통해 현장 상황을 미리 경험하고, 작품 오디션에 임할 춤, 노래, 연기 등을 익힌다.

* 뮤지컬예술경영입문 I, II (Introduction to Musical Arts Management I, II)

예술경영의 이해 및 포괄적인 경영활동에 대한 이론적 연구를 통한 전문 예술경영인으로서의 인재 양성을 목표로 한다.

* 드라마영화연기 I, II (Drama and Film Acting I, II)

매체(TV 드라마, Video) 연기를 위한 전반적인 접근과 실습을 통하여 매체 적응력을 키우는 데 중점을 둔다.

* 공연예술전공탐색세미나 (Understanding and Practice of Performing Arts)

뮤지컬, 무용 등의 공연예술은 물론 공연예술의 응용 즉, 영화, 드라마, 다큐멘터리 등의 매체예술까지 아우르는 과목이다. 공연 예술의 종류를 분류하고 장르별 특성을 이해함과 동시에 연기, 연출, 무대 제작 등 실기 영역을 실습하여 공연예술 분야로의 진로 가능성에 대해 고찰한다. 이론 학습과 함께 배우 파트(연기, 가창, 무용 등)와 스태프 파트(무대 제작, 조명, 음향 설치 및 운용 등) 관련 실기실습 프로젝트를 경험함으로써 전공 선택 전 적성과 소질을 가능하다.

2026학년도 자유전공학부 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

자유전공학부 인재상

학문 간 경계를 넘나드는 다양한 학습을 통해 자율적인 진로 탐색과 자기 주도적인 삶을 설계하는 CHAMP형 인재

자유전공학부 교육목표

- 다양한 학문 분야 탐구를 통해 적성과 관심이 맞는 전공 발견
- 자율적인 진로 탐색과 주도적인 학업 계획 설계
- 학문 간 경계를 넘나드는 학습을 통해 융합적 사고와 창의성, 소통 역량 배양

자유전공학부 전공능력

전공능력명	정의
전공탐색	- 자기 주도적인 학업 계획을 설계하여 주체적인 목표를 달성하고 자신의 적성과 관심에 맞는 전공을 발견함으로써 합리적인 해결방안을 실행하는 역량
진로탐색	- 원만한 대인 관계를 형성하고 배려하는 마음과 협력하는 태도를 통해 사회의 다양성을 존중하고 포용하는 기독교적 이타심과 공동체 의식을 배양
융합적 사고	- 논리적 추론과 종합적 사고를 통해 복잡한 문제를 구조화하고 다양한 학문 간의 상호작용을 이해함으로써 융합적 사고를 배양
창의성	- 학문 간 경계를 넘나들며 기존의 문제 해결 방식에 한계를 극복하고 문제를 새로운 시각에서 접근하여 새로운 가능성을 모색하는 역량
소통역량	- 공감적 경청과 설득력 있는 자기표현을 바탕으로 갈등을 해결하고 효과적인 의사소통을 강화하는 역량

◆ 교과 교육과정

학년	1학기											
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	전공탐색세미나(I)	2	이론/실기	1	1	P-NP			전공탐색	진로탐색	
	전선	경찰행정전공탐색세미나	2	이론	2	0	P-NP			비판·분석적사고	진로탐색	
	전선	관광경영전공탐색세미나	2	이론	2	0	P-NP			비판·분석적사고	진로탐색	
	전선	경영학전공탐색세미나	2	이론	2	0	절대평가			비판·분석적사고	문제해결	
	전선	음악학전공탐색세미나	2	이론	2	0	절대평가			전공탐색	진로탐색	
	전선	IT학부전공탐색세미나	2	이론	2	0	P-NP			창의성	소통	
	전선	디자인학부전공탐색세미나	3	이론/실습	2	1	P-NP			비판·분석적사고	소통	
	전선	사회복지전공탐색세미나	2	이론	2	0	절대평가			비판·분석적사고	소통	

학년	2학기											
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	마이크로 디그리	융복합	주 전공능력	부 전공능력	비고
1	전필	전공탐색세미나(II)	1	이론	1	0	P-NP			전공탐색	진로탐색	
	전선	공연예술전공탐색세미나	2	이론/실습	1	1	상대평가			창의성	소통	
	전선	미디어커뮤니케이션전공 전공탐색세미나	2	이론	2	0	P-NP			전공탐색	진로탐색	

◆ 자유전공학부 교과목 개요

* 전공탐색세미나(I) (Major Exploration Seminar I)

자유전공학부 신입생이 우리 대학의 설립 이념과 학풍을 기반으로 다양한 학문 분야와 전공을 폭넓게 이해하고 탐구할 수 있도록 체계적인 프로그램과 로드맵을 제공한다. 이를 통해 학생들은 자신의 전공과 진로를 탐색하는 데 필요한 방향성과 방법론을 모색하고 자신의 흥미와 적성에 맞는 전공과 진로를 설정할 수 있다.

* 전공탐색세미나(II) (Major Exploration Seminar II)

자유전공학부 신입생의 전공과 진로를 위한 구체적 정보들을 제공하고 자율적 학습과 탐구를 통한 선택기회를 제공하여 전공 진입을 확정한다. 기본적 전공선택이 시행된 이후, 선택된 전공을 통한 졸업 후 진로의 실제적 현장들을 방문하면서 자신만의 인생 계획을 작성해본다. 앞서의 과정들을 포트폴리오로 정리 및 작성함으로 인생 로드맵을 수업의 결과물로 산출한다.

◆ 자유전공학부 비교과 프로그램 개요

* 신입생환영회 (A welcome party for freshmen)

신입생들에게 자유전공학부의 비전과 학습환경을 소개하고, 재학생과의 네트워크 기회를 제공하여 원활한 대학 생활 적응을 도모한다.

* 자유전공학부O/T (Liberal studies Orientation)

신입생 대상 학부 소개와 전공선택 안내, 수강신청 방법을 함께 안내하여, 수강신청 방법 및 유의사항을 함께 교육 및 학생들이 1학기 학업 계획을 원활히 수립할 수 있도록 전공탐색 과정, 희망전공 결정 절차, 교양·전공 교과목 구성 등에 대한 종합적인 안내를 제공한다.

* 전공이음캠프 (A major joint camp)

자유전공학부 학생들의 원활한 대학 생활 적응을 지원하고, 개별 학생의 흥미와 역량에 맞춘 전공·진로 탐색의 방향을 제시하며, 학부 구성원으로서의 공동체적 소속감을 강화할 수 있도록 다양한 프로그램과 상담을 제공한다.

* H-SRT멘토링 프로그램 (H-SRT mentoring program)

자유전공학부 학생들이 다양한 전공을 이해·경험하고, 전공 교수·재학생과의 교류 및 수요조사 기반 멘토링을 통해 자신의 적성과 역량에 맞는 전공을 선택할 수 있도록 지원한다.

* 교수님연구실투어프로그램 (Professor's lab tour program)

자유전공학부 학생들에게 전공별 연구 주제와 환경을 직접 체험하게 하여 이론-실무 연계를 이해하도록 돕고, 전공·진로 탐색 및 설계에 실질적 지원을 제공한다. 또한 교수 연구 분야 홍보와 산학협력 인식 제고, 타과 교수와의 소통·멘토링을 통해 학문적 관심과 동기를 높인다.

2026학년도
교육과정 편람



2026학년도 융복합전공교육과정



2026학년도 청소년전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

청소년전공 인재상

사회변화를 선도하고 나눔과 배려를 실천하는 청소년 전문가

청소년전공 교육목표

- 미래의 주역이 될 청소년들을 건전하게 육성하기 위하여 청소년 관련 정책과 이론을 실천할 수 있고, 청소년지도를 위한 창의적이고 융복합적인 청소년활동 프로그램을 개발·운영할 수 있는 전문가 양성

청소년전공 전공능력

전공능력	정의
청소년에 대한 전문 지식	- 청소년의 발달과 성장에 대한 이해와 청소년 관련 직무를 수행하는데 필요한 지식
창의적인 문제해결 역량	- 주어진 상황을 올바르게 판단하여 효과적으로 해결하기 위해 자신의 지식을 적절하게 활용하고 분석하여 과제해결에 필요한 결정을 내리고 수행할 수 있는 능력
소통 역량	- 상대의 기대나 욕구를 명확히 이해하고 자신의 의사를 다양한 방식을 통해 명확히 표현하고 전달하며, 유관부서와의 원활한 의사소통을 위해 노력하는 역량
분석적 사고	- 당면한 문제나 상황의 원인을 다양한 관점에서 생각하고, 적절한 정보를 활용하여 논리적이고 체계적으로 분석하며, 문제적 상황을 해결할 수 있는 대안을 도출하는 능력
나눔과 섬김	- 청소년을 위해 물적·인적 자원을 활용할 수 있고, 청소년을 존중하고 배려하며 사랑하는 태도로 청소년의 건전한 성장을 도울 수 있는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 청소년학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 융복합전공 및 주전공학점 이수 필수

• 청소년전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

전공명	전공기초	전공필수	전공선택	소계
청소년전공	-	24	12	36

- ② 전 학년 평균평점이 1.75 이상
- ③ 청소년 교과과정 중 주전공 또는 복수전공 등에서 이수한 교과목은 9학점까지 인정 가능
- ④ 2027년 1월 이후부터는 청소년지도사2급 자격증 취득을 위해 [청소년기관 현장 실습] 교과목 이수 필요
: 청소년관련 기관에서 130시간 현장실습을 이수하고 [청소년기관 현장 실습] 전공선택 교과목을 반드시 이수해야 함.

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	심화		발전		전문화	
	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
청소년에 대한 전문적 지식	청소년문제와보호	청소년육성제도론	인간심리의 이해	학습 심리학	청소년지도학	
	청소년학개론					
연계 비교과			또래상담		청소년지도사 2급 면접 특강	
창의적 문제해결	청소년활동		청소년문화론	청소년프로그램 개발과 평가		
			미디어로 보는 부모교육의 이해			
연계 비교과			현장 방문		청소년지도사 2급 면접 특강	
소통 역량	인권교육과 성숙한 시민되기	청소년지도방법론	청소년심리및상담	기독교 교육		
연계 비교과	한한드림 봉사		현장 방문		청소년지도사 2급 면접 특강	
분석적 사고	발달 심리와 학습 디자인	상담 심리학	상담 심리와 매체 상담		가족상담 및 가족치료	평생학습사회와 미디어
		사회문제론	가족발달			심리 진단과 평가
연계 비교과			청소년상담사 3급 시험 특강		청소년상담사 3급 면접 특강	
나눔과 섬김			청소년 서비스러닝 실습	청소년복지론	청소년기관 현장 실습*	청소년 서비스러닝 실습*
				청소년기관 현장 실습		
연계 비교과	한한드림 봉사		현장방문		또래상담	



진로 및 취업분야
청소년지도사 청소년상담사 청소년수련관 청소년문화의집 청소년수련원 학교상담실 청소년상담복지센터 학교밖청소년지원센터 (가정밖)청소년쉼터 아동보호치료시설 청소년회복지원시설

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	개설학과(부)	비고(대체교과목)
2	전필	청소년문제와보호	3	이론	3	0	상대	청소년 전문지식	나눔과 섬김	경찰행정학전공	
	전필	청소년활동	3	이론	3	0	상대	창의적 문제해결	분석적 사고	신학과	
	전선	발달심리와학습디자인	2	이론	2	0	상대	분석적 사고	청소년 전문지식	교양학부	1, 2학기 개설
	전선	청소년학개론	2	이론	2	0	상대	청소년 전문지식	소통 역량	융합학부	(방과후학교지도및학생상담)
	전선	인권교육과 성숙한 시민되기	2	이론	2	0	절대	소통 역량	나눔과 섬김	교양학부	
3	전필	청소년심리및상담	3	이론	3	0	상대	소통 역량	분석적 사고	신학과	
	전필	청소년문화론	3	이론	3	0	상대	창의적 문제해결	소통 역량	사회복지학전공	
	전선	인간심리의 이해	2	이론	2	0	상대	청소년 전문지식	분석적 사고	교양학부	
	전선	상담심리와 매체상담	2	실기	0	2	상대	분석적 사고	소통 역량	신학과	
	전선	가족발달	2	이론	2	0	상대	분석적 사고	청소년 전문지식	신학과	
	전선	미디어로보는 부모교육의 이해	2	이론	2	0	상대	창의적 문제해결	소통 역량	교양학부	범죄예방을위한 부모교육의 이해
4	전선	청소년기관현장실습	3	실기	0	3	절대	나눔과 섬김	창의적 문제해결	융합학부	1, 2학기 개설
	전선	청소년지도학	3	이론	3	0	상대	청소년 전문지식	창의적 문제해결	경찰행정학전공	(학교사회사업론)
	전선	청소년서비스러닝실습	2	실기	0	2	절대	나눔과 섬김	창의적 문제해결	교양학부	1, 2학기 개설
	전선	가족상담및가족치료	3	이론	3	0	상대	분석적사고	소통 역량	사회복지학전공	(가족상담의 이론)

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	개설학과(부)	비고(대체교과목)
2	전필	청소년지도방법론	3	이론	3	0	상대	소통 역량	분석적 사고	융합학부	
	전필	청소년육성제도론	3	이론	3	0	상대	청소년 전문지식	분석적 사고	경찰행정학전공	
	전선	상담심리학	2	이론	2	0	상대	분석적 사고	소통 역량	신학과	(상담학개론)
	전선	사회문제론	3	이론	3	0	상대	분석적 사고	나눔과 섬김	사회복지학전공	
3	전필	청소년프로그램개발과 평가	3	이론/실기	1	2	절대	창의적 문제해결	분석적 사고	융합학부	
	전필	청소년복지론	3	이론	3	0	상대	나눔과 섬김	청소년 전문지식	사회복지학전공	
	전선	학습심리학	2	이론	2	0	상대	청소년 전문 지식	분석적 사고	신학과	(청소년상담과영성지도)
	전선	기독교교육	2	이론	2	0	상대	소통 역량	창의적 문제해결	신학과	(기독교교육학개론/ 기독교리더십)
4	전선	청소년기관현장실습	3	실기	0	3	절대	나눔과 섬김	창의적 문제해결	융합학부	1, 2학기 개설
	전선	심리 진단과 평가	2	이론/실기	1	1	상대	분석적 사고	소통 역량	신학과	(정신병리)
	전선	청소년서비스러닝실습	2	실기	0	2	절대	나눔과 섬김	창의적 문제해결	교양학부	1, 2학기 개설
	전선	평생학습사회와 미디어	2	이론	2	0	상대	분석적 사고	창의적 문제해결	교양학부	

◆ 청소년전공 교과목 개요

* 청소년학개론(융합) (Introduction to Youth Studies)

청소년기의 발달적 특성과 청소년학의 학문적 특성을 중심으로 청소년기에 대한 이해와 청소년학의 학문적 구조를 개괄하고, 청소년을 지도하는 데 있어 알아야 할 지도, 활동, 상담 등에 대한 이론과 방법을 학습한다.

* 청소년문제와보호(경찰행정) (Juvenile Delinquency)

급변하는 사회 환경과 청소년기의 확대에 따른 각종 청소년 문제의 유형과 원인을 파악, 분석하여 바람직한 청소년육성과 적절한 보호활동 방안을 탐색한다. 이를 바탕으로 청소년문제와 보호관련 이론적 배경 및 청소년문제와 보호를 위한 영역별 다양한 청소년 문제행동의 원인과 실상을 정확히 파악하여 바람직한 청소년육성과 적절한 보호활동을 위한 대안프로그램 등 대책과 예방에 대한 실제를 학습한다.

* 청소년활동(신학) (Youth Activity)

청소년활동의 기본 요소를 이해하고 청소년지도자로서 갖추어야 할 제반지식을 익혀 청소년활동이 현장에서 어떠한 효과가 있는지를 파악한다. 청소년활동이 가지는 교육과의 관계를 고찰하며 그를 통해 청소년활동의 시대적 의미와 좌표를 탐색해 보고 다양한 이론과 실제를 병행하여 현장에서 사용할 수 있는 기능과 방법을 익힌다.

* 청소년심리및상담(신학) (Youth Psychology and Counseling)

청소년심리학의 학문적 기초와 청소년발달의 이론적 관점에 대해서 이해하고, 청소년기에 겪게 되는 생물학적, 인지적, 사회적, 도덕적 측면 등 다양한 영역에서의 발달과정을 학습한다. 이를 통하여 청소년의 발달에 영향을 미치는 가정, 학교, 친구 등의 다양한 환경을 알아보고, 청소년기의 심리적 부적응 및 발달장애에 대해서도 살펴보도록 한다. 또한 청소년의 심리연구 영역들을 살펴보고 청소년심리에 영향을 미치는 사회적인 요인들의 대해서 학습한 후, 현장에서 청소년들이 직면하는 문제에 대해서 이해하고 개선할 수 있는 전문지식과 기능을 습득할 수 있다.

* 청소년프로그램개발과평가(융합) (Youth Program Development and Evaluation)

청소년활동을 위한 실제적인 청소년 프로그램을 개발하고 현장에서 적용할 수 있도록 하기 위하여 청소년 프로그램의 기획, 관리, 운영기술, 평가 등 프로그램 전 과정에 관한 이론과 실제를 다룬다. 이를 위해 본 교과목에서는 청소년기관, 단체, 시설에서 운영 되는 프로그램의 사례연구와 프로그램의 계획, 설계, 편성, 실행, 관리, 평가의 전문적인 능력을 함양한다.

* 청소년지도방법론(융합) (Methodology for Youth Guidance)

청소년지도의 개념, 청소년지도방법의 개념, 청소년지도방법의 주요 영역, 청소년지도의 원리, 청소년지도방법론의 학문적 배경, 청소년의 대상별·집단별 지도방법, 청소년지도에서 청소년지도사의 역할, 커뮤니케이션의 중요성, 집단역동 방법 등을 학습한다. 이를 통하여 대상별, 집단별 청소년에 대하여 실제 지도할 수 있는 구체적인 방법을 습득한다.

* 청소년복지론(사회복지) (Youth Welfare)

청소년복지의 개념과 의의를 파악하고, 청소년복지에 관련된 법, 정책, 행정들을 살펴본다. 또한 청소년복지의 실천영역에서 발생하는 정서적, 행동문제들을 가정, 학교, 지역사회, 문화 등의 차원에서 분석하고, 이에 대한 개입 방안을 고찰하고, 청소년복지의 방향과 과제에 대해 논한다. 특히 청소년이 보호의 대상에서 권리의 주체와 참여의 주역으로 자리매김하고 있는 추세 속에서 청소년에 대한 이해와 청소년복지의 과제와 전망에 대하여 학습한다.

* 청소년문화론(사회복지) (Youth Culture)

사회변화에 따른 청소년문화의 본질을 이해하고 청소년문화형성의 영역별 실태와 문제점 등 다양한 관점과 시각을 통해 문화생산자와 소비자로서 우리사회의 중요한 역할과 기능을 담당하는 청소년문화를 올바르게 이해하고, 청소년문화의 자생력을 배양·고취시킬 수 있는 문화적 가능성을 탐구한다. 다양한 청소년문화의 특징과 실태에 대해 살펴보고 청소년 문화의 방향을 진단하여 문화정책의 과제 및 방향을 제시해 본다.

* 청소년육성제도론(경찰행정) (Youth Nourishment System Theory)

청소년육성과 관련된 법과 제도를 중심으로 고찰하도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 청소년육성과 관련된 제도와 법령이 국내외적으로 어떻게 실천현장에 적용되고 있고, 문제점들을 비판적으로 고찰하여, 이를 통해 법과 제도들이 어떻게 개선되어야 하는가를 모색한다. 청소년정책의 수립, 정책을 위한 행정조직, 기구들을 이해하기 위해 청소년육성 및 보호업무 체계와 청소년기본법과 관계법령 등을 학습하고, 정책사업 등을 살펴봄으로써 청소년육성제도 전반을 이해한다.

* 청소년서비스러닝실습(교양) (Practical Service-Learning of Youth)

청소년지도사와 청소년상담사 자격증을 가지고 청소년 전문가로서 활동할 수 있는 지역사회 내 청소년 관련기관에서 실습을 실시하여 실용적인 지식을 함양하고 취업역량을 강화하고자 한다.

* 청소년지도학(경찰행정) (Guidance Studies for Youth)

청소년 지도의 개론적 과목으로 청소년의 개념, 청소년의 발달특성, 청소년 문화, 청소년 문제, 청소년 지도 및 지도방법, 청소년 활동, 청소년프로그램개발과 평가, 청소년 상담, 청소년참여, 청소년 인권, 청소년정책과 제도, 청소년복지 등 청소년을 균형있게 성장시키기 위한 모든 영역을 다룸으로 효과적인 청소년 지도가 무엇인지를 발견하고, 청소년지도자가 갖추어야 할 역량을 배양시켜주기 위한 과목이다.

* 가족상담및가족치료(사회복지) (Family Counseling and Therapy)

급변하는 사회 속에서 다양하고 복합적인 가족문제들을 다루기 위해 가족치료를 통해서 새로운 삶의 기회를 찾고 성장해가는 방법을 이론과 실제로 보다 이해하기 쉽게 학습해나가고자 함

* 기독교교육(신학) (Christian Education)

기독교의 본질적인 세계관(신앙관)을 기반으로, 교육의 제 분야 이론을 이해하고, 교육목회를 통해 이러한 이해를 실현(실천)하도록 하는 것을 목적으로 한다.

* 가족발달(신학) (Family Development)

발달에 있어 인간의 영역 중에서는 가족발달에 중점을 두며, 이러한 가족의 발달과정에서 어떠한 변화와 특별한 현상은 무엇인지에 대해 연구한다.

* 발달심리와학습디자인(교양) (Developmental Psychology and Learning Design)

청소년의 발달적 변화와 심리적 특성을 이해하고 그에 따른 학습전략과 방법을 구안하는 데 초점을 둔다. 발달심리와 학습심리 이론에 대한 이해를 기반으로 특히 청소년기에 해당하는 학생들이 자신의 발달심리적 특성을 이해하고, 자신의 학습을 설계하고 학습의 문제를 해결해 보는 실천을 통해 자기주도적 학습역량을 향상하는데 궁극적인 목적이 있다.

* 미디어로보는부모교육의이해(교양) (Understanding Parenting Education Media)

미디어에 나타난 자녀 연령대별 부모 양육의 문제점을 찾아내서 문제점의 폐해와 원인을 파악하고, 적절한 해결책을 토론을 통해 모색한다.

* 사회문제론(사회복지) (Studies of Social Problems)

사회문제에 대한 시각과 분석능력을 키우기 위한 기본 이론을 학습하여 빈곤, 불평등, 고령화, 가족해체 등의 현안을 분석, 평가함으로써 사회복지학의 기본 토대인 사회적 문제의식을 고취한다.

* 상담심리와매체상담(신학) (Counseling Psychology and Media)

상담심리학에서 매체로 주로 활용되는 치료모델에 대한 이론적, 실천적 접근을 학습한다. 미술치료, 모래놀이치료, 인형치료에 대한 적용과 활용을 경험하게 된다.

* 상담심리학(신학) (Counselling Psychology)

상담에 대한 전반적인 개념과 상담자와 내담자의 상담관계, 각 이론들, 상담과정을 실제로 살펴보고 상담자로서 알아야 할 기본적인 지식과 소양을 배운다.

* 심리진단과평가(신학) (Psychological Diagnosis and Evaluation)

현장에서 정신과적 면담과 함께 진단을 내리기 위해 심리학적 검사하는 법을 학습하며, 이를 바탕으로 진단 및 평가를 진행한다.

* 인간심리의이해(교양) (Understanding of Human Psychology)

인간에 대한 다각적인 이해를 돕기 위해 심리학의 접근 방법과 주요 영역들을 살펴봄으로써 인간 행동과 정신 과정에 대해서 이해하고 대인관계를 비롯한 각종 생활에서의 적응력을 높일 수 있도록 한다.

* 인권교육과성숙한시민되기(교양) (Project to Become Mature Citizens)

소수자의 인권 문제를 성찰하고 대안을 모색함으로써 타인에 대한 공감능력을 향상하고 성숙한 시민의 자질과 교양을 함양한다.

* 평생학습사회와미디어(교양) (Lifelong Learning Society and Educational Media)

평생학습의 도구로서 미디어를 이해하고 선용할 수 있는 능력의 함양에 목적을 둔다. 따라서 평생학습사회의 특성과 체제적 변화, 평생학습을 위한 미디어의 발달과정, 미디어 리터러시와 학습방법 등에 대한 이해를 바탕으로 청소년들의 미디어 활동에 대한 분석과 방법을 탐색한다.

* 학습심리학(신학) (Learning Psychology)

인간과 동물은 환경에 적응하고 환경을 다루기 위해 행동을 학습하게 된다. 이런 학습과정에 대한 이론을 이해하고 응용한다.

* 성격심리학(신학) (Personality Psychology)

성격에 관하여 연구하는 심리학 분야이다. 성격의 개념, 성격의 형성과 발달, 성격의 측정과 진단, 성격의 신경 생리학적 기초, 이상 성격의 교정, 주변 과학과의 관계 등을 연구한다.

* 청소년기관현장실습(융합) (Youth Organization Field Practicum)

다양한 청소년관련 기관에서 실무 경험을 쌓을 수 있도록 돕는 현장 연계형 교과목으로서, 청소년 관련 프로그램 기획과 운영, 상담, 멘토링 등 청소년지도사의 실무 능력을 함양하고, 기관 전문가와 협력하며 청소년 분야에 대한 이해를 깊게 하기 위하여 130시간 이상의 현장 실습을 이수한다.

◆ 청소년전공 비교과 프로그램 개요

* 청소년지도사2급면접특강 (Youth Leadership Academy)

매년 12월에 진행되는 청소년지도사 2급 면접 시험을 대비하여 여름방학 1차 특강, 12월 2차 면접 특강을 실시하여 면접 역량을 강화한다.

* 청소년상담사3급시험특강 (Youth Counselor Academy)

매년 10월에 진행되는 청소년상담사 필기시험을 대비하여 여름방학에 특강을 실시한다.

* 소년보호협회한한드림봉사단 (Hanhan Dream Volunteer group for Juveniles)

소년원 출소자를 지원하는 한국소년보호협회의 업무와 활동을 지원하기 위해 청소년학과 학생들로 구성된 봉사단이 활동에 참여한다.

* 또래상담 (Peer Counseling)

한세대학교 학생생활 상담센터에서 진행되는 친친 또래상담에 청소년학과 학생들이 참여하여 현장 대응능력을 강화한다.

* 현장방문 (Field Visits)

청소년 전문가들이 활동하고 있는 청소년 상담복지개발원, 청소년수련관, 쉼터, 학교밖지원센터, 한국소년보호협회 등을 방문하여 각 기관의 역할과 기능을 탐색하고 향후 청소년전문가로서 자신의 진로 준비 계획을 수립한다.

2026학년도 스포츠헬스케어전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

스포츠헬스케어전공 인재상

미래사회의 건강지킴이로서 세상과 소통하는 Healthcare 전문 퍼스널케어 컨설턴트

스포츠헬스케어전공 교육목표

- 스포츠 기반 건강관리 및 레크리에이션 지도능력을 함양하여 미래사회에 대응하는 개인맞춤형 스포츠 헬스케어 전문가 양성

스포츠헬스케어전공 전공능력

전공능력	정의
Professional and balanced knowledge (전문·균형적 지식)	- 개인의 건강을 예방적으로 책임질 수 있는 건강, 운동, 실기 전문지식의 균형 있는 체계화능력
Creative problem solving (창의적 문제해결)	- 능동적이고 유연한 사고를 통해 미래를 기획하고, 다양한 경험과 지식·정보·기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력
Sharing and respect for humanity (나눔과 인간존중)	- 섬김과 나눔의 기독교 정신을 바탕으로 인간에 대한 공감적 이해와 인간을 이롭게 하는 궁극적인 목표와 적극적 문제해결을 위한 공동체적 삶의 의미와 가치를 발견하는능력
Mutual understanding (소통)	- 타인의 의견을 경청하며 존중하고, 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력
Analytical and convergent thinking (분석·융합적 사고)	- 일반적 틀에서 벗어나 분석적이고 융합적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적이고 융합적으로 수행할 수 있는 능력

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 체육학학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ 제1전공에서 최소 전공학점 이상 필수 이수

• 스포츠헬스케어전공 요건

- ① 융복합전공 이수자는 제1전공을 반드시 이수하여야 함
- ② 졸업이수 학점표 충족하여야 함

전공명	전공기초	전공필수	전공선택	소계
스포츠헬스케어전공	-	-	36	36

- ③ 스포츠헬스케어 융복합전공 졸업을 위해서는 편성된 교과목 중 36학점을 이수해야 함
- ④ 융복합전공 교육과정 중 제1전공 또는 복수전공 등으로 이수한 교과목 9학점까지 인정함(졸업이수학점 계산 시 주전공 또는 복수전공 이수학점으로만 산정, 중복카운트 불가)
- ⑤ 융복합전공의 교과목을 이미 이수한 경우, 융복합전공 교과목을 이수한 것으로 인정함

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	심화		발전		전문화	
	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
전문·균형적 지식	인간성장과발달	인체생리학	운동과 정신건강	토탈피트니스		생활스포츠지도사 양성과정
	트레이닝실습			트레이닝실습지도론	스포츠레저 레크리에이션지도론	
창의적 문제해결	경찰실습	경찰무도	심리기술훈련과 코칭	치료레크리에이션		체력검정실습
		건강상담과 심리	호신술			
나눔과 인간존중				배드민턴지도론		
	농구	축구		테니스지도론		
소통	여가와스포츠	체력증진 및 다이어트운동법	배드민턴	농구지도론		
			테니스			
분석·융합적 사고	인체해부학		헬스케어 리터러시	산학협동화 과정		창업 프로젝트
연계 비교과		운동처방	지역주민을 위한 자원봉사 참여		트레이너, 운동재활전문기자격연수(ACSM)	

진로 및 취업분야
건강기본운동지도사 건강운동관리사 건강질환운동관리사 레크리에이션지도사 운동처방사 생활스포츠지도사 헬스케어 트레이너 운동재활전문가

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	비고
2	전선	인간성장과발달	2	이론	2	0	상대	전문·균형적 지식	AC	간호학과 개설
	전선	여가와스포츠	2	이론	2	0	상대	소통	S	교양학부 개설
	전선	트레이닝실습	2	실기	0	2	P/NP	전문·균형적 지식	AC	교양학부 개설
	전선	농구	2	실기	0	2	상대	나눔과 인간존중	PM	교양학부 개설
	전선	인체해부학	3	이론	3	0	상대	분석·융합적 사고	MC	간호학과 개설
	전선	경찰실습	3	실기	0	3	상대	창의적 문제해결	MA	경찰행정학전공 개설
3	전선	헬스케어 리터러시	2	실습/실기	0	2	절대	분석·융합적 사고	MC	융합학부 개설
	전선	운동과정신건강	2	이론	2	0	상대	전문·균형적 지식	AC	교양학부 개설
	전선	심리기술훈련과 코칭	2	이론	2	0	상대	창의적 문제해결	MA	융합학부 개설
	전선	테니스	2	실기	0	2	P/NP	소통	S	교양학부 개설
	전선	배드민턴	2	실기	0	2	상대	소통	S	교양학부 개설
	전선	호신술	2	실기	0	2	상대	창의적 문제해결	MA	경찰행정학전공 개설
4	전선	스포츠레저레크리에이션지도론	2	이론실기	1	1	상대	전문·균형적 지식	AC	교양학부 개설
	전선	창업 프로젝트	2	실습/실기	0	2	절대	분석·융합적 사고	MC	융합학부 개설

학년	2학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	비고
2	전선	인체생리학	3	이론	3	0	상대	전문·균형적 지식	AC	간호학과 개설
	전선	건강상담과심리	2	이론	2	0	상대	창의적 문제해결	MA	간호학과 개설
	전선	체력증진및다이어트운동법	2	이론	2	0	상대	소통	S	교양학부 개설
	전선	축구	2	실기	0	2	절대	나눔과 인간존중	PM	융합학부 신설
	전선	경찰무도	2	실기	0	2	상대	창의적 문제해결	MA	경찰행정학전공 개설
3	전선	농구지도론	2	실기	0	2	상대	소통	S	교양학부 개설
	전선	테니스지도론	2	이론실기	1	1	P/NP	나눔과 인간존중	PM	교양학부 개설
	전선	배드민턴지도론	2	실기	0	2	상대	나눔과 인간존중	PM	교양학부 개설
	전선	트레이닝실습지도론	2	실기	0	2	P/NP	전문·균형적 지식	AC	교양학부 개설
	전선	치료레크리에이션	2	이론/실기	1	1	상대	창의적 문제해결	MA	교양학부 개설
	전선	산학협동화 과정	2	실습/실기	0	2	절대	분석·융합적 사고	MC	융합학부 개설
	전선	토탈피트니스	2	이론/실기	1	1	절대	전문·균형적 지식	AC	교양학부 개설
4	전선	체력검정실습	2	실기	0	2	상대	창의적 문제해결	MA	경찰행정학전공 개설
	전선	생활스포츠지도사 양성과정	3	실기/실습	1	2	절대	전문·균형적 지식	AC	융합학부 신설

◆ 스포츠헬스케어전공 교과목 개요

* 건강상담과심리 (Counselling and psychology of Health)

인간에 대한 심리적 이해 및 면접, 상담 기법 등에 대한 학습을 통해 대상자의 건강 상담을 효율적으로 진행할 수 있는 능력을 기른다.

* 경찰무도 (Police Martial Arts)

2025년부터 경찰공무원 시험에서 가산점은 무도에 대하여만 인정하도록 제도가 변경되었다. 이는 경찰직무수행에 있어 무도실력을 비롯한 체력과 실전대응능력의 중요성을 고려한 것이라 할 수 있다. 본 교과에서는 경찰관의 직무상의 특수성에 비추어 유도를 비롯한 무도 실력을 배양 및 강화한다.

* 경찰실습 (Policing Practices)

경찰공무원 채용 시험에 체력시험의 비중이 2012년도부터 높아짐에 따라 경찰실무현장에서 체포술 등의 물리적, 신체적 접촉 상황에 대응하는 능력을 배양 및 습득한다.

* 농구 (Basketball)

스포츠와 함께하는 글로벌 교육의 일환으로 농구의 기본적인 기술과 이론을 습득하여 주5일 수업제 실시로 늘어난 여가시간에 학생들에게 건강관리를 위한 즐거운 스포츠 활동으로 사회성 함양을 위한 긍정적인 마인드를 심어주고, 미국의 선진 농구교육 프로그램을 도입하여 차후 어린이와 청소년들에게 자신감과 협동심을 길러주기 위한 농구를 지도할 수 있는 지도법을 습득한다.

* 농구지도론 (Basketball Coach Course)

농구를 통한 실기능력함양을 위주로 한 수업을 통하여 본인의 경기력향상과 지도자의 자질을 습득한다.

* 배드민턴 (Badminton)

배드민턴의 기본 기술을 습득하여 게임에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 또한 배드민턴을 통하여 신체활동에 대한 욕구를 만족시키고, 즐거운 시간을 경험하여 여가와 생활 스포츠 활동으로까지 연결되도록 한다.

* 배드민턴지도론 (Badminton Coach Course)

배드민턴은 언제 어디서나 약간의 공간만 있으면 누구나 즐길 수 있는 대중적인 스포츠이다. 교양체육으로서 배드민턴의 기본적인 실기능력을 습득하며 지도자의 자질을 습득한다.

* 산학협동화과정 (Industry-Academic Cooperation Process)

Bio, Medical, Healthcare 및 연관 Edutech 산업 클러스터 및 지역 기업 협력을 기반으로 리터러시 교육활동, R&D 과정, 디바이스 상용화, 플랫폼 구축 등 대학, 기업과 지자체의 협력을 바탕으로 지역의 사회적 문제해결 및 지역의 발전을 위한 이론과 실기를 통해 배운다. 지역과 산업의 협력을 위한 사례를 파악하여, 지역 문제해결의 과제를 발굴하고, 솔루션을 제공하는 기본적인 원리와 방법을 실제 학습한다.

* 생활스포츠지도사양성과정 (Life sports instructor training course)

생활스포츠지도사 양성과정은 다양한 스포츠 활동을 지도하고 관리할 수 있는 전문가를 양성하는 프로그램으로 생활스포츠지도사 자격증을 취득하기 위한 과정이다. 실기는 물론, 이론을 균형 있게 배치하여, 수강생들이 생활스포츠지도사 2급 자격증을 취득할 수 있도록 실제 학습한다. 아울러 생활스포츠를 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

* 스포츠레저레크리에이션지도론 (Sports Leisure, Recreation Coach Course)

스포츠레저를 바탕으로 레크리에이션을 전반적으로 이해하고 이론과 실기를 겸비하여 레크리에이션 지도자의 자질을 향상시키며 실질적으로 필요한 지식을 배운다. 레크리에이션이 삶에 미치는 영향과 웰빙 삶을 추구함에 있어서 필요한 이론적 지식과 실질적인 실습을 통하여 보다 나은 레크리에이션을 하는 리더의 자질과 능력을 습득한다.

* 심리기술훈련과코칭 (Psychological Skills Training and Coaching)

심리기술훈련과 코칭은 스포츠와 운동 수행에서 중요한 역할을 하는 심리적 기술을 개발하고, 이를 효과적으로 코칭하기 위한 전략을 연구하는 과목이다. 이 과목에서는 집중력, 자신감, 목표 설정, 심상 훈련, 스트레스 관리 등 주요 심리기술을 다루며, 이러한 기술들이 운동 수행에 어떻게 영향을 미치는지를 분석한다.

* 여가와스포츠 (Leisure and Sports)

소득 증가와 4차산업시대의 변화로 급부상하고 있는 분야는 여가 생활이나 레저를 즐기는 시장이다. 빠르게 변화되는 사회 리듬에 적응하기 위한 현대인에게 심신을 건강하게 하고 동적인 휴식을 가질 수 있는 스포츠를 토대로 현대생활을 위한 여가생활의 이론과 지식을 배운다. 인간의 삶을 풍부하게 만드는 여가 스포츠 활동을 창조하고, 여가시간 활용, 자기계발, 엔터테인먼트, 레포츠, 스포츠 용품, 피트니스센터, 캠핑 등 여가와 스포츠 생활에 관련된 것들을 여가학적으로 접하면서 스포츠에 대하여 교육하여 현대생활을 창조해 나갈 수 있도록 한다.

* 운동과정신건강 (Exercise and Mental Health)

강의를 통해 각종 성인병과 운동효과들을 이해한 뒤, 운동을 한다면 건강한 삶을 유지할 수 있도록 한다. 운동의 생활화를 실천하기 위해서는 신체적 노력과 인내가 필요하며 정신적으로 하고자 하는 의욕이 있어야 한다. 이에 따라 운동처방 프로그램을 제시하고 있으며 여기에 맞추어 규칙적으로 운동을 지속한다면 자신의 생리적, 신체적 기능을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 정신적, 사회적으로도 좋은 건강을 유지할 수 있도록 도움을 준다.

* 인간성장과발달 (Human Growth and Development)

생애 주기에 따른 인간의 성장과 발달 단계별 특징을 이해하고 각 발달단계에 따른 건강문제를 확인하고 건강 증진 방안에 대해 이해한다.

* 인체생리학 (Human Physiology)

인체의 각 기관의 생리적 기능과 조절기전을 학습하여 대상자 건강문제와 간호를 이해하는 데 기초지식을 갖춘다.

* 인체해부학 (Human Anatomy)

인체의 각 기관의 구조를 학습하여 대상자 건강문제와 간호를 이해하는 데 기초지식을 갖춘다.

* 창업프로젝트 (Startup Project)

청년 스타트업 창업을 전제로 개인의 역량개발형, 지역의 사회문제 해결형 등의 정부, 지자체, 기업 등의 창업 공모 과제를 선정하여 아이디어 발굴, 구현, 적용, 성장 과정, 투자 유치, 크라우드 펀딩 등을 위한 이론과 실기를 배운다. 창업 과정의 사업계획서 작성, 시장 수요에 대한 분석, 창업 성공 요소, 창업 아이템 발굴 방법, 정부 지원사업, 창업 패키지 활용하여 실전 창업에 도전하는 방법 등을 학습한다.

* 체력검정실습 (Examination of Physical Strength)

경찰을 비롯한 다양한 분야에서 체력의 중요성이 강조되고 있으며, 채용과정에서 체력분야의 비중이 강화되고 있다. 이에 체력의 개념을 이해하고 체력측정의 방법에 관하여 학습하고 실습할 수 있도록 한다.

* 체력증진및다이어트운동법 (Promotion of Physical Fitness & Diet Exercise)

건강한 삶을 영위하기 위한 체력증진 및 효과적인 다이어트 운동방법을 설명한다. 올바른 운동습관을 함양하기 위해 기본적인 인간의 생리체계에 대한 지식을 쌓고 건강과 다이어트에 바람직하지 않은 운동방법에 대한 필터링 능력을 체계적으로 구축할 수 있다.

* 축구 (Soccer)

축구의 기본 기술을 습득하고 이를 게임에 효과적으로 응용할 수 있는 능력을 기른다. 신체활동에 대한 욕구를 충족시키며, 즐거운 운동 경험을 통해 여가 및 생활 스포츠 활동으로 자연스럽게 확장되도록 한다. 또한, 축구를 통해 협동심과 팀워크, 스포츠맨십을 함양하고, 개인의 집중력과 민첩성을 향상시켜 전인적 성장을 도모한다. 이러한 과정을 통해 사회성과 인성을 함께 발전시킬 수 있는 긍정적인 교육 효과를 기대할 수 있다.

* 치료레크리에이션 (Therapy Recreation)

체육을 통한 치료레크리에이션에 대한 지식을 공유하고 건강하고 건전한 여가라이프스타일을 갖도록 하며, 개인의 삶의 질과 웰빙을 위한 심리적·신체적 치료활동에 대한 지식을 겸비한다. 체육을 통한 치료레크리에이션, 놀이치료의 올바른 개념을 자신과 가족의 삶 속에서 직접적이고 구체적으로 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있으며, 치료레크리에이션 지도사, 특수체육 지도사로서의 지도 방법과 능력을 함양하는데 도움을 준다.

* 테니스 (Tennis)

테니스의 기본 기술을 습득하고 경기규칙을 이해하며, 평생 스포츠적 측면에서 테니스의 기본 기능을 학습한다. 교육 목표에 준하여 그립(grip), 기본자세, forehand ground stroke, backhand ground stroke, 경기규칙 등을 다룬다.

* 테니스지도론 (Tennis Coach Course)

테니스는 네트를 사이에 두고 공을 치고받으며, 경쟁하는 스포츠이다. 라켓을 이용하는 대표적인 종목으로 올림픽 및 세계대회, 프로대회가 활성화되어있는 대중적인 스포츠이다. 테니스의 기본경기를 운영할 수 있는 기술을 배우고 지도자의 자질을 습득한다.

* 토탈피트니스 (Total Fitness)

평생 운동의 습관 형성과 운동을 통한 신체적·정신적·사회적으로 건강한 삶의 개념을 확립하고 개인의 환경을 고려한 평생운동 프로그램 작성 및 습관화와 관련된 내용을 학습한다.

* 트레이닝실습 (Training Practice)

웨이트 트레이닝의 이론과 실기를 습득하여 예방적 내지는 치료적 효과를 발휘하고, 질병이 없는 사람에 대해서는 건강을 증진시킨다. 또한, 개인에 맞는 웨이트 트레이닝 프로그램의 이론적 배경과 중요성 그리고 프로그램 계획을 위한 기본지식, 스포츠 활동에 필요한 에너지 대사, 다양한 개인 트레이닝 프로그램을 연구하여 연속적인 트레이닝이 이루어지도록 학습한다.

* 트레이닝실습지도론 (Training Practice Coach Course)

각 주제별로 피트니스를 위한 이론과 실기를 통해 배운다. 건강과 체력, 그리고 몸매 만들기를 위한 트레이닝의 기본적인 원리와 방법을 실제 학습하여, 개인별 프로그램을 작성하여 실천할 수 있고 나아가 체육교사, 퍼스널 트레이닝지도자로 진출할 수 있는 PT의 지도방법 기술을 배운다.

* 헬스케어리터러시 (Health Literacy)

헬스케어 디지털 기기를 활용하여 건강 정보 이해를 위한 이론과 실기를 통해 배운다. 디바이스, 인터넷의 데이터를 활용하여 건강과 체력 등 양질의 건강 정보를 파악하는 기본적인 원리와 방법을 실제 학습하여, 헬스케어 프로그램을 작성하여 실천할 수 있고, 건강정보의 전문성과 신뢰성을 향상 할 수 있는 의료서비스 데이터 분석, 복지서비스 데이터 분석 등 헬스케어 플랫폼에 대한 체계적인 이해와 건강정보 개선의 방법을 분석하여 문제 해결의 솔루션을 학습한다.

* 호신술 (Self-Defence Techniques)

직무수행 중 발생할 수 있는 공격·난동 등에 대비하여 자신의 몸을 안전하게 보호하면서 나아가서는 범인을 제압할 수 있도록 과학적 원리에 입각하여 만든 물리적인 기술과 장구 등의 사용방법을 습득한다.

◆ 스포츠헬스케어전공 비교과 프로그램 개요

* 운동처방

운동 생리학, 체력 평가, 운동 유형별 처방 원칙 등을 이해하고, 안전하고 효과적인 운동 프로그램을 설계하는 능력을 기르게 된다. 또한, 운동 강도, 빈도, 시간, 유형(FITT 원칙)을 바탕으로 개별 맞춤형 프로그램을 구성하며, 운동 수행 중 발생할 수 있는 위험 요소를 관리하고 예방하는 방법도 학습한다. 이 과목은 운동 처방의 이론과 실습을 통해, 운동 전문가로서 필요한 역량을 함양하는 데 중점을 둔다.

* 지역주민을위한자원봉사

학생들이 배운 스포츠헬스케어 지식을 바탕으로 지역 주민들에게 건강 관리, 운동 지도, 재활 상담 등을 제공하여 지역사회의 건강 수준을 높이는 데 기여한다. 실제 상황에서 다양한 건강 문제를 다루며, 이론을 실천으로 옮기는 경험을 쌓을 수 있다. 이는 학생들이 졸업 후 전문가로서 활동하는 데 필요한 중요한 실무 능력을 배양하는 기회가 된다. 자원봉사를 통해 학생들은 지역사회와 소통하며 사회적 책임감을 느끼고, 헬스케어 분야에서의 역할과 기여에 대해 깊이 이해하게 된다.

주요활동내용: 지역주민의 건강 상담, 지역주민을 위한 운동지도 및 프로그램 운영, 재활 지원 및 상담, 지역 행사 지원

* 트레이너전문가,운동재활전문가등의자격연수

향후, 권위있는 미국스포츠의학회(ACSM) 국내 인증교육기관 등과 연계하여 졸업 전 트레이너, 운동재활전문가 등의 자격 취득을 가능하게 한다.

2026학년도 글로벌외국어통상무역전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

글로벌외국어통상무역전공 인재상

인문학적 소양과 글로벌 외국어역량을 바탕으로 초융합·초연결된 AI 산업시대의 변화를 선도하고
국제통상·무역 전문지식을 겸비한 전문인

글로벌외국어통상무역전공 교육목표

- 글로벌 외국어역량과 국제적 감각을 갖춘 비즈니스 실무형 인재 : 인문학적 소양이 바탕이 된 글로벌 외국어 실력을 겸비한 국제통상 전문가를 양성한다.
- 문제해결 및 비판·분석적 역량을 지닌 인재 : 무역협상 능력, 국제마케팅 능력, 다양한 국제비즈니스 문화를 이해하는 과정에서 문제해결 및 비판분석적 역량을 갖추도록 한다.
- 창의적 인재 : 세계화(Globalization)과 현지화(Localization) 마인드를 겸비하도록 하고 글로벌외국어통상융합 교육과정을 통해 능동적이고 유연한 사고를 배양하도록 하여 국제무대에서 다양한 지식과 학문을 융합적으로 활용할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
- 배려와 섬김의 리더십을 갖춘 전문 인재 : 기독교 가치관과 인문학적 소양을 겸비하여 세상과 소통하며 사회공동체를 배려하고 섬김의 리더십으로 국제사회를 선도하는 전문 인재를 양성한다.

글로벌외국어통상무역전공 전공능력

전공능력	정의
글로벌외국어능력	- 다양한 글로벌 환경에서 효과적으로 소통할 수 있는 심화된 언어적 역량으로 단순한 언어 구사력을 넘어선, 특정 언어권의 문화적, 사회적 맥락을 종합적으로 이해하고 이를 소통 과정에 반영하는 능력이다. 어학연수, 현장 체험, 교환학생 프로그램 등 실제적 경험을 통해 강화되며, 글로벌 커뮤니케이션의 정교함과 전문성을 배양한다.
융합적문제해결능력	- 글로벌 외국어와 국제 통상 및 무역 분야의 전문성을 토대로, 복잡한 국제 비즈니스 문제를 체계적으로 분석하고 창의적으로 해결할 수 있는 역량. 타전공, 타문화와의 공통점, 차이점에 대한 이해를 바탕으로 국제적 도전과제에 대한 전략적 대응책을 설계하는 능력을 포함하며, 혁신적 사고와 협업 능력을 강조한다.
글로벌 비즈니스실무능력	- 고도화된 외국어 구사 능력, 다문화에 대한 심층적 이해, 정교한 시장 분석 능력, 국제 비즈니스 관행에 대한 전문성을 융합하여 글로벌 비즈니스 환경에서 전략적 업무를 수행할 수 있는 실질적 역량. 이는 국제 계약 협상, 글로벌 프로젝트 관리, 다국적 팀 리더십 등 실무적 과제에서 우수한 성과를 창출할 수 있는 능력을 포괄한다.

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 국제통상학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ 제1전공에서 최소 전공학점 이상 필수 이수
- ④ 최소전공학점 필수 이수

• 글로벌외국어통상무역전공 요건

① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

전공명	전공기초	전공필수	전공선택	소계
글로벌외국어통상무역전공	-	12	24	36

② 이수학점: 총 36학점(영어12학점/ 중국어 12학점/ 경영 12학점)
단, 자기전공은 9학점만 이수

③ 필수취득 자격증 :

㉠ 토익 650점(TOEIC Speaking Level 6, OPIC IM2로 대체 가능)

㉡ HSK4급

㉢ 무역영어 1급

위 ㉠㉡㉢ 중 택1

단, 영어 전공자 : HSK 4급 또는 무역영어 1급 취득 필수

중국어 전공자 : 토익 650 또는 무역영어 1급 취득 필수

기타 전공자 : ㉠㉡㉢ 중 자유 선택

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	심화		발전		전문화	
	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
글로벌외국어	Grammar for Writing I	Grammar for Writing II	스토리텔링중국어	World News and Issues	Business Communication I	고급영문해석연구
	Business Writing I	Business Writing II	G2 시사 뉴스와 이슈 I			
	Listening Strategy 101	Listening Strategy 102	뉴스로 이해하는 중국시사			
	왕초보중국어	실용중국어회화				
연계 비교과						
글로벌비즈니스 실무	경영학원론	마케팅관리론	글로벌마케팅	중국 4차산업의 이해	중국 언론 속 4차산업동향	
	미시경제	초급중국어		국제통상 이론과실제		
연계 비교과	HSK연구회		중국4차산업인문학강독회			
융합적문제해결	원가관리회계	회계원리	세법개론	HSK 특강2	산학연계형 캡스톤디자인	경영사례분석
			HSK 특강1	재무제표분석		
연계 비교과						

진로 및 취업분야
다국적기업 국내기업 공기관 공기업 글로벌체인호텔 다국적 기구 국제무역사 항공사 코트라(KOTRA) 금융회사 언론사 연구소

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	개설 학과(부)	비고(대체교과목)
2	전선	왕초보 중국어	3	이론	3	0	상대	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	중국어전공	
	전선	미시경제	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스실무	국제협상	경영학전공	
	전선	원가관리회계	3	이론	3	0	상대	융합적문제해결	논리·분석적 사고	경영학전공	
	전필	경영학원론	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스실무	글로벌프로젝트관리	경영학전공	
	전필	Grammar for Writing I	3	이론/실기	2	1	상대	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어전공	
	전선	Listening Strategy 101	2	이론/실기	1	1	상대	영어 기초 활용능력	문제해결	영어전공	영어전공(전공기초), 융복합(전공선택)
	전필	Business Writing I	3	이론/실기	2	1	상대	비즈니스영어실무	논리적 커뮤니케이션 능력	영어전공	
3	전선	스토리텔링 중국어	2	이론	2	0	상대	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	중국어전공	
	전필	뉴스로 이해하는 중국사사	3	이론	3	0	절대	글로벌비즈니스	현장실무능력	중국어전공	
	전선	HSK 특강1	3	이론	3	0	절대	융합적문제해결능력	비판·분석능력	중국어전공	
	전선	글로벌마케팅	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스실무	국제협상	경영학전공	
	전선	세법개론	3	이론	3	0	상대	융합적문제해결	논리·분석적 사고	경영학전공	
	전필	G2 시사 뉴스와 이슈 I	3	이론/실기	2	1	상대	글로벌 사회와 문화에 대한 심층적 이해 능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어전공	
4	전필	중국 언론 속 4차산업동향	2	이론	2	0	절대	글로벌비즈니스	비판분석능력	중국어전공	
	전필	산학연계형캡스톤디자인	3	이론/실기	1	2	절대	융합적문제해결능력	현장실무능력	중국어전공	
	전필	Business Communication I	3	이론/실기	1	2	절대	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비즈니스영어실무	영어전공	

학년	2학기										
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	개설 학과(부)	비고(대체교과목)
2	전선	초급중국어	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스	현장실무능력	중국어전공	
	전선	실용중국어회화	2	이론	2	0	상대	글로벌커뮤니케이션	나눔·배려능력	중국어전공	
	전선	마케팅관리론	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스실무	글로벌프로젝트관리	경영학전공	
	전선	회계원리	3	이론	3	0	상대	융합적문제해결	논리·분석적 사고	경영학전공	
	전선	Listening Strategy 102	2	이론/실기	1	1	상대	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어전공	
	전필	Business Writing II	3	이론/실기	2	1	상대	통번역 실무능력	비즈니스영어실무	영어전공	
	전필	Grammar for Writing II	3	이론/실기	2	1	상대	영어 기초 활용능력	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어전공	
3	전필	중국 4차산업의 이해	3	이론	3	0	절대	글로벌비즈니스	현장실무능력	중국어전공	
	전필	HSK 특강2	3	이론	3	0	절대	융합적문제해결	비판·분석능력	중국어전공	
	전선	국제통상이론과실재	3	이론	3	0	상대	글로벌비즈니스실무	글로벌프로젝트관리	경영학전공	
	전선	재무제표분석	3	이론	3	0	상대	융합적문제해결	논리·분석적 사고	경영학전공	
	전필	World News and Issues	3	이론/실기	2	1	상대	글로벌 사회와 문화에 대한 심 층적 이해 능력	논리적 커뮤니케이션 능력	영어전공	
4	전선	경영사례분석	3	이론	3	0	상대	융합적문제해결	논리·분석적 사고	경영학전공	
	전선	고급영문해석연구	3	이론/실기	2	1	상대	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	비평적해석 및 논리적커뮤니케이션	영어전공	

◆ 글로벌외국어통상무역전공 교과목 개요

<중국어통상무역트랙교과목>

* 왕초보중국어

왕초보 중국어 과정은 중국어를 처음 학습하는 학생들을 대상으로 하며, 가장 기초적인 한어병음과 성조, 기초문형 등을 학습하며, 점차적으로 기본문형을 이해하고 암기하는 과정을 통해 생활중국어, 여행중국어가 가능한 수준으로 향상시킨다.

* 스토리텔링중국어 (Storytelling Chinese)

교수자가 특정 상황을 담은 이미지 또는 사진을 제시하면 학습자들이 사진과 이미지를 보고 상상한대로 자유롭게 이야기를 만들어 중국어로 설명해 나가는 과정이다. 자유롭게 자신이 원하는 스토리로 중국어회화 능력을 향상시킬 수 있다.

* 뉴스로이해하는중국시사

중국 중심으로 한 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 겸비하도록 한다.

* HSK특강 1,2

각각 HSK 4급, 5급, 시험 대비를 위한 학습과정이다. 신HSK 기출문제와 모의문제 가운데 어법문제를 풀이하면서 HSK시험에 대비하는 훈련을 한다.

* 중국언론속4차산업동향

AI, 스마트 시티, 스마트 공장, 스마트 환경, 스마트 의료, 메타버스, 사물인터넷 등 중국 언론에 보도된 4차산업 관련 기사를 선정해 읽고 해석하는 과정을 통하여 중국의 관련 4차산업 발전 현황을 이해한다.

* 산학연계형캡스톤디자인

본 교과목은 수강생들이 학교에서 섭외한 중소기업체와 협업하여 제품소개서 중국어와 영어 번역 등 업체에서 필요한 내용을 외국어로 통번역해주는 과정을 통하여 졸업 전 기업현장을 체험할 수 있는 기회를 주고, 프로젝트를 완성하는 과정에서 글로벌 외국어 역량뿐만 아니라 의사소통, 분석, 창의력 등을 강화하도록 하는 과목이다.

* 초급중국어

기초중국어강독을 이수한 학생이 듣는 다음단계로서 한어병음이 병기된 중국어 문장을 읽고 쓰고 해석하면서 독해력을 기른다.

* 실용중국어회화

글로벌 시대에 어학은 사람과 사람, 나라와 나라 간의 관계를 좁혀주는 역할을 한다. 실용중국어회화 수업은 전공자뿐만 아니라 중국어를 필요로 하는 타과 학생들도 현지인과 대화 할 수 있고 HSK 자격증 및 중국과의 무역이나 취업을 준비할 수 있도록 한다.

* 중국4차산업의이해 (Understanding China's Industry 4.0)

중국 4차산업의 이해는 중국시사뉴스와 잡지 속 4차산업 관련 내용을 선정하여 읽고 강독하는 과정을 통하여 현재 이슈화되고 있는 중국의 4차산업의 발전 현황과 시장 상황을 이해할 뿐만 아니라 4차산업에 관련된 용어를 중국어로 습득하는 과정이다.

<영어통상무역트랙교과목>

* Grammar for Writing I, II

문법의 기본 규칙과 구조를 시작으로, 올바른 문장 구성, 명확하고 일관된 글쓰기 전략, 다양한 문체와 톤의 이해, 효과적인 편집과 교정 방법을 교육한다. 이 과정은 학생들이 실제 작문 연습을 통해 배운 내용을 적용하고, 동료와 교수의 피드백을 통해 글쓰기 기술을 지속적으로 개선하도록 돕는다. 또한, 학술적 글쓰기에 필요한 특별한 문법 요구 사항을 다루며, 과정의 마지막에는 종합적인 글쓰기 프로젝트를 통해 학생들이 배운 모든 기술을 실제로 적용해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 또한 심도 있는 영어 글쓰기 교육 프로그램으로, 문법의 심화된 이해부터 시작하여, 다양한 글쓰기 스타일과 목적에 맞는 문법 조정, 고급 편집 기술, 학술적 글쓰기 및 연구 방법, 다양한 매체에 적합한 글쓰기, 문화적 맥락을 고려한 글쓰기, 비판적 사고를 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 창의적 글쓰기 요소의 탐구에 이르기까지 폭넓은 주제를 다룬다. 이 과정은 학생들이 각자의 프로젝트를 통해 배운 기술을 실제로 적용하고, 교수와 동료의 피드백을 통해 작업을 지속적으로 개선하면서, 단순한 문법 규칙 이해를 넘어 다양한 맥락과 목적에 맞는 고급 글쓰기 능력을 키울 수 있도록 설계되었다.

* Listening Strategy 101, 102

영어회화의 정확성과 유창성을 향상시키고, 시청각 자료(비디오, 오디오) 및 프레젠테이션 등을 통해 듣기 실력을 향상을 돕는다.

* Business Writing I, II

국제화 업무에 요구되는 능력을 배양하기 위해 각종 문서 양식을 습득하고, 자연스러운 Paragraph 구문연결 및 원어민교수의 교정과 첨삭지도를 통한 정확하고 논리적인 글쓰기를 훈련을 통하여 Business Letter, 영문 E-mail, 영어보고서 등을 작성하는 요령을 배우고, 논증이나 의견표현 등을 글로써 논리적이고 명료하게 표현할 수 있도록 연습한다.

* G2시사뉴스와이슈 I (G2 Current News and Issues)

시사 영어 (Current English)는 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 영어로 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 갖게 하는 데 목적을 둔 과정이다. 본 과목은 최근의 다양한 시사 주제에 관련된 뉴스와 인터뷰 등의 자료를 통하여 시사관련 지식과 정보를 익히고, 관련 영어 표현과 단어 등을 익힌다. 또한 영상자료를 보고 이해하면서 영어의 듣기 능력과 이해하기 능력을 키운다.

* Business Communication I

비즈니스 영어과정은 전문적인 환경에서 영어 능력을 향상시키기 위한 학생들을 위한 통합 교과 과정이다. 비즈니스 영어는 전문적인 영어 스킬을 위해 직장 내 예절, 전화 통화, 이메일 작성, 회의나 프레젠테이션 등에 필요한 기본적이고 실용적인 비즈니스 영어를 배우며 또한 비즈니스 영어 환경에서 의사소통에 대해 배울 수 있도록 하는 데 도움을 준다.

* World News and Issues

시사 영어 (Current English)는 신문, 잡지, 비디오 등 여러 가지 매체를 통해 전달되는 국제 정치, 경제, 문화 전반에 걸친 문제를 영어로 다룸으로써 시사 어휘와 유용한 시사 표현을 배우는 동시에 현대인으로서의 국제적인 감각과 시각을 갖게 하는 데 목적을 둔 과정이다. 본 과목은 최근의 다양한 시사 주제에 관련된 뉴스와 인터뷰 등의 자료를 통하여 시사관련 지식과 정보를 익히고, 관련 영어 표현과 단어 등을 익힌다. 또한 영상자료를 보고 이해하면서 영어의 듣기 능력과 이해하기 능력을 키운다.

* 고급영문해석연구

영어를 학습하는 사람들이 영어의 문장을 올바르게 파악하는 데 있어서 흥미를 가지고 접근할 수 있도록 문법과 해석을 동시에 연관 지어 설명한다. 이 강좌는 학습자들이 미래 글로벌화된 실무 현장에서 곧바로 적용할 수 있는 다양한 콘텐츠 (international topics)를 중심으로, 정확한 문법 지식, 어휘 습득 실무에 바로 활용할 수 있는 다양한 work skills을 배울 수 있도록 한다. 따라서 해석과 독해 중심의 기존 방식뿐만 아니라 시청각 자료를 많이 활용하며 pair-working, group discussion, writing을 중심으로 수업이 운영 됨으로써 학생들이 미래 직업을 준비하는 데 있어서 영어를 실용적으로 활용할 수 있도록 한다.

<국제통상무역트랙교과목>

* 미시경제 (Microeconomics)

시장경제학에서 자원배분과 소득분배가 이루어지는 원리를 배운다. 소비자 균형과 시장수요 및 시장 공급, 시장의 유형과 성과, 생산과 생산비용의 이론, 생산물 시장 및 생산요소 시장의 균형 등을 배운다.

* 원가관리회계 (Cost Management Accounting)

원가회계의 계산·기술적인 측면과 특정 계산 방법을 사용하는 논리적인 근거를 터득하게 한다. 기업 외부의 이해관계자를 위한 재무제표작성에 필요한 제품원가계산의 방법과 절차를 공부한 다음, 기업 내부의 일상적인 경영활동의 계획설정·통제에 유용한 표준원가계산과 직접원가계산을 다루고, 자원들을 어떻게 효율적으로 관리할 것인가에 대한 문제를 해결하는데 유용한 정보를 수집·분류·요약·분석·보고하는 능력을 배양하여 기업경영과 관련된 의사 결정 문제가 제시되었을 때 그 문제의 핵심을 파악하고 이를 회계적 사고에 입각해서 논리적으로 풀어가는 접근법을 터득시킨다.

* 경영학원론 (Principles of Business Administration)

현대사회의 주요한 특성과 문제점들을 바라보는 다양한 이론과 관점들을 소개하고 사회 구성단위로 서의 기업 본질, 역할 및 사회적 책임 등에 관하여 이해하고 차후 기업이 가져야 할 위상과 역할을 다룬다.

* 글로벌마케팅 (Global Marketing)

본 교과목은 경영을 글로벌 관점에서 바라보고 글로벌 관점에서 효율적이고 효과적으로 경영 및 마케팅 전략을 수립하고 마케팅 믹스를 실행하는 것을 학습하는 교과목이다.

* 세법개론 (Tax Law)

조세의 개념과 국세기본법 내용 등 조세제도와 관련된 개괄적 내용을 이해한 후, 소득세와 부가가치세를 중심으로 하여 법인세를 제외한 우리나라 국세의 전반을 학습한다. 경영활동의 결과 기업이 국가 및 지방자치단체에 대하여 부담하는 법인세, 소득세, 부가가치세, 상속세, 종합토지세 등의 각종 세금의 법률적 기초지식을 공부한다. 그 주요내용은 조세법총론(기본개념과 특징), 조세채권 채무의 성립요건(납세의무자, 과세물건, 과세표준과세율), 조세행정절차(조세채권의 확정, 강제징수, 조세법 처벌 및 절차) 등이다.

* 마케팅관리론 (PrincipLes of Marketing)

기업경영의 관점에서 마케팅의 본질을 규명하고, 고객 만족이라는 마케팅의 기본 개념을 이해한다. 즉 마케팅활동의 기본 수단인 4p, 즉 제품, 가격, 유통, 촉진과 관련된 전략적 지식을 습득하고자 한다. 또한 국제마케팅, 서비스마케팅 등의 마케팅 확장영역에 대해서도 알아본다.

* 회계원리 (PrincipLes of Accounting)

회계의 기초개념, 결산, 재무제표 등에 관련된 지식을 습득하여 기업회계를 올바르게 이해하는 데 그 목적이 있다. 따라서 회계의 기본 개념을 숙지한 후 재무제표를 작성·분석하고 결산 과정에 대해 학습한다. 또한 개별 계정과목에 대해 논의할 것이다.

* 국제통상이론과실제 (International Trade)

국제통상은 무역실무 국제 마케팅 및 외환 금융 분야 진출에 대한 실무적 교과과정을 학습. 즉 세계 화와 함께 가장 각광받고 있는 분야 중 하나로서 국제무역실무, 국제마케팅 및 국제 재무 전문 지식을 겸비한 전문가 양성을 목표로 하는 실용적인 응용학문으로 세계화 시대에 진취적인 기상, 국제적 감각을 익히도록 다양한 학습을 한다.

* 재무제표분석 (Financial Statement AnaLysis)

기업활동의 결과인 재무제표와 비회계적자료 및 경제·산업자료를 분석하여 현재와 미래의 재무상태와 경영성과에 대한 정보를 습득한다. 재무제표 자료를 이용한 재무비율분석, 질적 자료를 이용한 분석, 손익분기점 분석과 레버리지 분석, 신용분석 등에 대하여 공부한다.

* 경영사례분석 (Case Studies in Business Administration)

경영 전반을 대상으로 의사결정과정과 그 결과를 실제 사례들에서 발췌해 심도 있게 분석한다. 또한 경영 환경의 변화에 대응하는 기업의 모범적인 사례들을 고찰하여 실질적인 교훈을 도출하고자 한다.

◆ 글로벌외국어통상무역전공 비교과 프로그램 개요

* HSK연구회

교과목인 HSK특강을 위한 교과 연계 비교과 프로그램으로, 선행어휘와 문장 해결력을 다질 수 있도록 한다. 스터디 그룹 형식으로 서로 간의 문제해결을 돕는 자기주도적 능력을 함양할 수 있고, 더불어 전공 교과목인 HSK특강 수업을 원활히 수강할 수 있도록 한다.

* 중국4차산업인문학강독회

‘중국 4차산업의 이해’ 교과목의 교과 연계 비교과 프로그램으로써, 4차산업 관련 내용 기사를 읽고 강독하는 과정을 통하여 독해력과 이해력을 강화뿐만 아니라 현재 이슈화되고 있는 중국의 4차산업의 발전 현황과 시장 상황을 이해하고 관련 용어를 중국어로 습득할 수 있다.



2026학년도 멀티미디어사운드&뮤직전공 교육과정

◆ 인재상 및 학과교육목표 체계

멀티미디어사운드&뮤직전공 인재상

콘텐츠 창작자로서 멀티미디어와 음악 및 사운드 제작 능력을 겸비한 융복합형 인재 양성



멀티미디어사운드&뮤직전공 교육목표

- 음악 문화를 주체적으로 구성해 나가는 전문 콘텐츠제작자로서의 기량을 키운다.
- 수준 높은 실기 교육을 통해 창의적, 통합적으로 사고하는 리더를 양성한다.
- 다양한 학문적 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 융복합형 인재를 양성한다.
- 기독교 가치관 위에 나눔과 섬김의 가치를 발견하고 실천하는 인재를 양성한다.



멀티미디어사운드&뮤직전공 전공능력

전공능력	정의
① 멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	- 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 멀티미디어 및 작곡에 대한 능력을 심화할 수 있는 역량
② 창의적 사고와 혁신적 제작	- 폭넓은 영상 및 미디어 지식과 전문적 경험을 바탕으로 새로운 문화예술 콘텐츠를 창출할 수 있는 역량
③ 멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	- 융복합전공 분야의 산업체와 소비자에 대한 이해를 바탕으로 실무 작곡 능력을 발휘하고 적용할 수 있는 역량
④ 비판적 사고와 융합적 문제해결	- 다양한 자료를 탐색하고 일반적 틀에서 벗어나 문제해결의 핵심을 통섭적으로 판단할 수 있는 역량
⑤ 글로벌콘텐츠 개발	-글로벌 콘텐츠 개발 환경을 이해하고 공동체가 요구하는 가치와 태도에 적극적으로 대응하고 경쟁하는 역량

◆ 수여학위 및 졸업요건

1) 수여학위 : 멀티미디어 음악학사

2) 졸업요건 : 대학 공통 요건 & 학과 요건 모두 충족

• 대학 공통 요건

- ① 8학기 이상 등록(단, 조기졸업자는 제외)
- ② 체플(경건훈련) 6학기 이상 이수(단, 편입생은 3학기 이상 이수)
- ③ '사회봉사졸업인증' 충족
- ④ 융복합전공 및 주전공학점 이수 필수

• 멀티미디어사운드&뮤직전공 요건

- ① 졸업이수학점표 충족(2026학년도 입학자 해당)

전공명	전공기초	전공필수	전공선택	소계
멀티미디어사운드&뮤직전공	-	12	24	36

- ② 멀티미디어 사운드 및 음악 전공을 위해서는 총36학점 이상을 이수해야 하며, 단일전공 외 다전공 필수 교과목 중 12학점의 교과목을 선택 이수해야 함.
- ③ 전공필수, 전공선택 교과목은 음악전공(작곡전공실기), 시간정보디자인전공, ICT융합학과에 각각 개설된 융복합전공 기초, 필수 및 선택교과목에 한함. 융복합기초과목은 융복합전공선택으로 인정함.
- ④ 융복합전공 교과과정 중 주전공 또는 복수전공 등에서 이수한 교과목은 9학점까지 인정(졸업이수학점 계산 시 주전공 또는 복수전공 이수학점으로만 산정, 중복카운트불가)
- ⑤ 졸업연주회 발표(음악전공 작편곡전공), 졸업작품전시(시각정보디자인), ICT융합학과 본인의 주전공 졸업자격을 갖추어야 함.

3) 멀티미디어사운드&뮤직전공 교육과정 개요

멀티미디어사운드&뮤직전공 시각디자인의 영상분야의 과목과 음악전공 그중에서도 작편곡 전공의 융합으로 이루어진다. 교육과정은 초기 단계에서는 각각 음악과 시각디자인의 기초 교과 내용을 학습하여 학생들이 융복합전공인 멀티미디어사운드&뮤직전공의 실습적 단계를 준비한다. 융복합전공의 핵심 필수과목으로 작곡전공실기1, 2를 필수교과목으로 하였다. 이 교과목은 일대일 교수지도의 수업을 음악을 창작 및 편곡할 수 있는 실습을 하는 수업이다. 음악을 창작하거나 사운드를 제작 및 디자인하는 과정을 집중적으로 학습하여 이후 영상과 다양한 미디어에서 음악과 사운드를 접목시킬 수 있는 핵심 교과목이다. 아래 표는 전공실기의 교육 내용 및 창작 과제에 대한 것이다. 전공실기는 학생에 따라 교수의 재량에 따라 중간작품과 기말작품의 순서 및 제출곡목의 수를 변경할 수 있다.

<표> 멀티미디어사운드&뮤직 전공실기1-2 교육내용

작곡 전공실기1	중간작품	기말작품
	피아노 기초 작곡	기악곡 기초작곡
	피아노 독주를 위한 주제와 변주곡 또는 자유 형식 1곡	피아노 포함한 독주 악기 자유형식 1곡 (독주 악기는 지도교수와 협의)
제출방식: PDF악보 or 컴퓨터 음원(MP3파일)		
작곡 전공실기2	MIDI음악 작곡	영상음악 작곡
	MIDI 자유편성 음악 1곡(5분 내외) 오디오 샘플, 루프, 드러머 등 다양한 Plug-in 소재 가능	MIDI 음악과 편집 영상 1곡(7분 내외) 오디오 샘플, 루프, 드러머 등 다양한 Plug-in 소재와 악기 녹음 후 영상 편집
제출방식: 작업일지(PDF파일) or 마스터 음원 이나 영상(MP4)		

2년차에서는 멀티미디어부분을 집중적으로 공부할 수 있도록 UI/UX디자인, 영상디자인 과목을 필수과목으로 하고 있다. 음악 & 사운드 소프트웨어 실습 교과목은 음악관련 소프트웨어를 학습 및 실습 할 수 있는 수업으로 융복합전공 기초과목으로 병행하도록 하였다. 이외에 멀티미디어 및 음악관련 수업들을 개설하여 학생의 흥미와 적성에 따라 영상관련 수업과 음악관련 수업을 선택할 수 있도록 하였다.

3년차에서는 멀티미디어사운드&뮤직전공에서 전문화를 이루는 단계로 이전 음악과 영상 그리고 테크놀로지의 융합교육을 바탕으로 산업현장의 필요 인력 양성을 목표로 영상음악창작프로젝트, 사운드 디자인 및 제작 수업을 필수로 하고 있다. 즉 이 수업에서는 실제 현장에서 융복합전공의 특성을 바로 활용할 수 있도록 교과내용을 구성하고 있다. 또한 미디어 및 음악관련 국제 공인 자격증을 준비할 수 있도록 한다. 이 외에 전공심화 등 다양한 선택과목들을 통해 학생의 관심과 적성에 따라 디자인과 음악적 부분을 심화적으로 공부할 수 있도록 한다. 콘텐츠디자인실무 등의 교과목은 취업 및 진로를 모색할 수 있는 교과목이라고 할 수 있다. 예술적 분야 및 미디어 분야 더 나아가 IT분야 등을 아우를 수 있는 교과목을 개발하여 학생들이 광범위하게 예술, 미디어, 그리고 IT 등 균형감 있는 융복합적 교육을 할 수 있도록 한다.

비교과프로그램에서는 멀티미디어사운드&뮤직전공과 관련된 분야의 전시회를 관람하거나 산업체를 방문하고 작가와의 만남을 통해 창작활동의 다양성을 경험한다. 융복합전공 학생들 함께 팀플레이를 통해 뉴미디어아트 창작활동을 시행한다. 캡스톤디자인 프로그램에 참여할 수 있으며, 국내외 공모전 출품작을 제작하기도 한다. 뉴미디어아트전시(New Media Art Exhibition)와 멀티미디어 음악 및 사운드 제작 발표(Concert & Project for Multimedia Music)를 통해 멀티미디어사운드&뮤직에 관한 작품을 제작하여 공동 전시회 및 연주회를 개최한다. 뉴미디어아트 뿐만 아니라 디지털콘텐츠의 UX/UI, 영상, 게임 등 다양한 창작콘텐츠를 제작 전시할 수 있다. 융복합학생들이 이러한 비교과프로그램을 통해 전공능력을 높이고 더 나아가 기업에서 필요한 인재로서 양성할 수 있도록 한다. 졸업을 위한 멀티미디어 작곡전공 졸업 연주회(Graduate Concert for Multimedia Music)를 통해 멀티미디어 작곡의 졸업 필수과정으로 학생의 창작콘텐츠를 제작 및 연주회를 통해 발표한다.

◆ 2026년도 전공교육과정 이수체계도

전공능력	심화		발전		전문화	
	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
멀티미디어 사운드&뮤직 분야 이해	시각디자인 기초I	디지털 일러스트레이션II				
	음악통론					
	그래픽디자인사					
연계 비교과	뉴미디어 아트체험					
창의적 사고와 혁신적 제작	컴퓨터개론		UI/UX디자인 I	영상디자인		
	사진디자인	디지털포토그래피	3D그래픽디자인 I	3D그래픽디자인 II		
		타이포그래피 레이아웃				
연계 비교과	뉴미디어 아트창작					
멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	작곡전공실기I	작곡전공실기II	음악&사운드 소프트웨어실습I	음악&사운드 소프트웨어실습II	영상음악 창작프로젝트	사운드 디자인 및 제작
			실용재즈반주I	실용재즈반주II		작곡전공심화
연계 비교과	멀티미디어사운드&뮤직 정기연주		멀티미디어사운드&뮤직 정기연주			
비판적 사고와 융합적 문제해결			시작곡	멀티미디어사운드&뮤직		
연계 비교과					뉴미디어 아트전시	
글로벌 콘텐츠개발			파이썬 프로그래밍	웹프로그래밍	작곡 및 영상 세미나	작곡 및 영상 세미나II
			웹디자인		뮤지컬음악집중탐구	뮤지컬음악과장면구현
연계 비교과					멀티미디어사운드&뮤직 졸업 연주	

진로 및 취업분야
영상 편집 및 음향 전문가 영화, 애니메이션 등 영상음악 작곡가 대중음악 작곡가 영상 음악 관련 교육가 음향관련 1인 크리에이터 방송국 PD

전공기초 전공필수 전공선택

◆ 교과 교육과정

학년	1학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	비고(대체교과목)
2	전기	시각디자인기초 I	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	창의적 사고와 혁신적 제작	시각정보디자인
	전기	음악통론	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	음악전공
	전필	작곡전공실기 I	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	그래픽디자인사	3	이론	3	0	상대	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전필	사진디자인	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	글로벌콘텐츠 개발	시각정보디자인
	전선	컴퓨터 개론	3	이론	3	0	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	ICT융합학과
3	전선	UI/UX디자인 I	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전선	3D그래픽디자인 I	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 I	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	글로벌콘텐츠 개발	음악전공
	전선	실용재즈반주 I	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	웹디자인	3	이론실기	1	2	상대	글로벌콘텐츠 개발	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	시각정보디자인
	전선	파이썬 프로그래밍	3	이론실기	1	2	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	ICT융합학과
	전선	AI 작곡	3	이론실기	1	2	상대	비판적 사고와 융합적 문제해결	글로벌콘텐츠 개발	융합학부(신설)
4	전필	영상음악 창작프로젝트	2	이론실기	1	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	작곡 및 영상세미나 I	2	이론실기	1	1	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공
	전선	뮤지컬음악집중탐구	2	이론	2	0	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공

학년	2학기									
	이수구분	과목명	학점	강의형태	이론 시수	실기 시수	평가방법	전공능력 (주)	전공능력 (부)	비고(대체교과목)
2	전선	디지털일러스트레이션 II	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	창의적 사고와 혁신적 제작	시각정보디자인전공
	전기	디지털포토그래피	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인전공
	전필	작곡전공실기 II	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	뮤지컬음악과 장면구현	2	이론실기	1	1	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공
	전선	타이포그래피레이아웃	3	이론실기	1	2	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인전공
3	전선	영상디자인	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	글로벌콘텐츠 개발	시각정보디자인전공
	전필	멀티미디어사운드&뮤직	3	이론실기	1	2	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	융합학부
	전선	3D그래픽디자인 II	3	실기	0	3	상대	창의적 사고와 혁신적 제작	비판적 사고와 융합적 문제해결	시각정보디자인전공
	전선	음악&사운드소프트웨어실습 II	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	글로벌콘텐츠 개발	음악전공
	전선	실용재즈반주 II	2	실기	0	2	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	웹프로그래밍	3	실기	0	3	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	ICT융합학과
4	전필	사운드 디자인 및 제작	2	이론실기	1	1	상대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	작곡전공심화	2	실기	0	1	절대	멀티미디어 작곡과 커뮤니케이션	멀티미디어사운드&뮤직 분야 이해	음악전공
	전선	작곡및영상세미나 II	2	이론실기	1	1	상대	글로벌콘텐츠 개발	비판적 사고와 융합적 문제해결	음악전공

◆ 멀티미디어사운드&뮤직전공 교과목 개요

* 사진디자인 (Photography)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 시각디자인기초 I (Basic Communication design I)

창의적 발상을 기반으로, 이미지를 시각적으로 변형시켜 여러 어플리케이션에 적용 가능한 이미지로 재창조한다. 디자인의 구성 요소와 기초 원리에 근거하여 창조된 이미지를 다양하게 구성하고 이를 어플리케이션에 효과적으로 적용시키는 디자인능력을 배양한다. 사진 이미지의 시각적 활용에 있어서 다양한 접근을 통하여 고학년에서 요구하는 창의적 메인 비주얼 창작 능력 향상을 목표로 단순 기하조형을 활용한 부분, 혹은 패턴 활용과 색채의적절한 구성, 사진이미지 활용의 전통적 기법인 포토몽타주 접근 및 활용, 그리고 나이가 기하조형 및 포토몽타주 결합을 통해서 학생 개개인의 창의성개발에 중점을 둔다.

* 디지털일러스트레이션 II (Digital Illustration II)

일러스트레이션을 통해 창의력과 상상력 그리고 비언어/시각언어에 기반한 시각표현 능력을 향상시키는 데 목적이 있다. 또한 다양한 재료와 기법을 통해 디지털 미디어 시대에 걸맞는 조형 감각과 커뮤니케이션 능력을 강화하는 데 목적을 둔다.

* 뮤지컬음악과장면구현 (Staging Musical Numbers and Scenes)

이 과목은 뮤지컬 작품 속 음악(넘버)을 중심으로 장면을 분석하고, 무대 위에서 이를 효과적으로 표현하는 이론/실기 수업이다. 음악적 해석과 대사 표현, 연기, 동선 등을 통합하여 뮤지컬 장면을 완성하는 과정을 이론 강의와 실습을 통해 배우며, 학생들은 협업과 피드백을 통해 무대 표현 역량을 발전시킨다.

* 3D그래픽디자인 I ,II (3D Design I ,II)

3차원 공간의 좌표개념과 3D 프로그램의 기본적인 인터페이스를 익히며 폴리곤 모델링을 기반으로 하여 모델링과 렌더링을 하는 방법을 탐구한다.

* UI/UX디자인 I (UI/UX Design I)

UX디자인은 유용하고 사용하기 쉬우며 상호작용하기에 즐거운 사용자 경험을 디자인하는 것이다. 이러한 UX디자인을 설계, 구성하는 과정을 UI, 즉 다양한 웹과 앱 어플리케이션 인터페이스 디자인을 통해 실제 어플리케이션에 적용하는 과정을 통해 다양한 인터랙티브 환경에서 사용자 중심의 경험디자인 원리를 구체적으로 탐색한다.

* 디지털포토그래피 (Digital photography)

사진에 대한 기초지식과 사진 제작 전반에 관한 실습을 통해 디자인에 필요한 사진의 표현기법을 익히고 응용하는 능력을 배양하며 광고 및 시각디자인에 필요한 다양한 표현력을 기른다.

* 그래픽디자인사 (Graphic Design History)

그래픽디자인사의 획을 그었던 디자인 사상에 관한 흐름을 이해하고, 그래픽디자인이 현재의 다양성을 획득하게 된 원동력을 주요 디자이너와 작품을 통해 학습한다.

* 멀티미디어사운드&뮤직 (Multimedia Sound & Music)

사운드에 대한 총체적인 이해를 바탕으로 창의적으로 사운드를 만들 수 있는 기초과정이며 전문화된 시스템을 이용하여 영화 사운드, HD영상 사운드, 음악, SR, MIDI 등 멀티미디어 콘텐츠에 필요한 사운드를 만들 수 있는 전문 기술을 학습한다.

* 영상디자인 (Moving Image Design)

그래픽 영상과 관련된 분야 (CF, 애니메이션, 영화)에 대한 이론과 실기를 통하여 그래픽영상의 미학적인 특성을 전제로 모션그래픽, 합성, 이펙트 등 멀티미디어 영상콘텐츠 디자인의 실제 제작 과정을 학습한다.

* 웹디자인 (Web Design)

웹의 상호작용성을 기반으로 매체의 특성을 고려한 정보설계, 내비게이션구조설계, 레이블링 및 인터페이스디자인에 대해 학습하고 이를 구현하기 위한 방법으로 HTML, CSS, JavaScript 코딩 방법을 실습한다.

* 음악통론 (Music Fundamentals)

음악의 기초를 배우는 과목이다. 보표, 음자리표, 장조와 단조, 음계, 박자, 기보법, 리듬의 패턴, 화음, 악구, 템포, 나타냄말, 음악 연주 등과 간단한 음악 역사를 배우는 음악전공 기초과목이다.

* 작곡전공실기 I, II (Major in music composition I, II)

전공실기는 음악을 창작하는 핵심적인 교과목으로 매주 1회씩 교수와 학생간의 개인지도를 통하여 이루어진다. 학기에 주어진 창작과제에 따라 학생의 실기 및 이론의 수준에 따라 신축성 있게 설계되어 체계적이고 효율적인 교육을 통하여 개개인의 음악적 표현수단, 이론의 체계화를 극대화 시키며 매 학기말 창작품에 대한 평가를 받게 된다.

* 영상음악창작프로젝트 (Creative Project in Multimedia Music)

영화, 방송 등 다양한 영상매체를 위해 작곡된 음악과 사운드에 대한 분석을 하고 이후 다양한 매체의 영상음악을 제작 및 창작한다. 프로젝트 형식으로 다양한 매체의 영상들에 대해 효과적인 음악과 사운드를 제작하여 영상에 직접 실습한다.

* 사운드디자인및제작 (Sound Design and Production)

음향효과 및 사운드 디자인에 대한 내용을 아울러 공부한다. 사운드 디자인과 제작에 필요한 컴퓨터 프로그램을 익히고 이를 바탕으로 다양한 영상매체에 효과적인 사운드를 창작 및 제작하는 실습을 병행한다.

* 음악&사운드소프트웨어실습 I, II (Software Project in Music/Audio I, II)

음악에 있어서 컴퓨터를 이용한 기본적인 사보법을 교육하여 수강생들의 경쟁력을 강화시키기 위함과 동시에 다양한 악기편성과 창작에 대한 수업으로 악기를 중심으로 한 실제적인 이해와 실습의 수업이다.

* 작곡및영상세미나 I, II (Seminar in Music Composition and Media Arts I, II)

매 학기 다른 작곡적 이슈와 영화, 방송, 소셜미디어 등 다양한 영상 매체와의 제작 및 창작 그리고 음향효과에 대한 수업이다. 폭넓은 음악적 창작과 영상을 통한 콘텐츠 제작의 모범적인 사례를 분석 및 연구하고 현 시대가 요구하는 내용들을 토론하고 제시하는 수업이다.

* 실용재즈반주 I, II (Applied Jazz Accompaniment I, II)

다양한 피아노 음악의 리듬을 공부하고 재즈 음악을 깊이 있게 연구하여 클래식 이외에 다양한 대중적 장르의 음악을 기초적인 단계에서 반주를 학습하는 수업이다.

* 작곡전공심화 (Advanced Major)

작곡전공에 대한 보다 심화된 내용을 개인실기로 레슨을 진행한다.

* 컴퓨터개론 (Introduction to Computer Science)

컴퓨터과학에 입문하는 전공자에게 다양한 주제들을 개괄적으로 살펴보면서, 향후 전공과목들과의 상호 관련성을 이해할 수 있는 기반을 마련해 주며, 최근 이슈화되고 있는 빅데이터 및 AI 기술들에 대해 전반적으로 학습을 한다.

* 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

컴퓨터 소프트웨어 분야에서 범용 프로그래밍 언어(general-purpose programming language)를 학습하여 다양한 도메인의 소프트웨어를 개발하기 위해 설계된 프로그래밍 언어 배운다. 즉 C나 자바와 같은 언어는 다양한 소프트웨어 개발에 사용되는 범용 언어를 기초적으로 학습한다.

* 웹프로그래밍 (Web Programming)

효과적인 웹 서버의 구축과 웹 사이트의 설계 기술에 관해 학습한다. 웹 그래픽, 웹 애니메이션 기술, 웹과 데이터베이스 연동, 웹 프로그래밍, 멀티미디어 처리 기술 등에 관련된 언어와 각종 도구들을 사용하는 방법을 학습하여 여러 가지 기능과 디자인을 갖춘 웹 페이지를 제작하고 운영할 수 있는 역량을 실습을 통하여 배양한다.

* AI작곡 (AI composition)

교과목 AI 작곡은 인공지능 기술을 활용한 음악 생성의 원리와 실례를 학습하는 것으로 음악 작곡에 사용되는 대표적인 프로그램인 Suno, Udio, Soundraw, AIVA 등을 학습하여 각 프로그램의 장단점과 특징을 학습한다. 이를 바탕으로 AI 프로그램을 이용해 직접 음악을 생성하고 분석해보는 이론 및 실습 중심의 수업으로 기술과 예술의 융합 가능성을 탐색할 수 있다.

* 웹디자인 (Web Design)

웹의 상호작용성을 기반으로 매체의 특성을 고려한 정보설계, 내비게이션구조설계, 레이블링 및 인터페이스디자인에 대해 학습하고, 이를 구현하기 위한 방법으로 HTML, CSS, JavaScript 코딩 방법을 실습한다.

* 타이포그래피레이아웃

타이포그래피 전반에 대한 이해와 실습을 바탕으로 폰트의 감성적 표현능력을 기르고 폰트의 시각 기능과 조형적 가치를 통해 다른 디자인 요소와의 코디네이션 방법을 연구한다.

* 뮤지컬음악집중탐구 (Intensive Study in Musical Music)

뮤지컬 음악을 집중적으로 공부하여 뮤지컬 음악에 시도된 다양한 요소들을 학습하고 특히 음악적 가치와 음악의 해석과 감상에 있어서 근본 원칙들을 살펴보는 데 학습 목표를 둔다.

◆ 멀티미디어사운드&뮤직전공 비교과 프로그램 개요

* 뉴미디어아트체험 (New Media Art Tour)

멀티미디어사운드&뮤직전공과 관련된 분야의 전시회를 관람하거나 산업체를 방문하여 문화예술콘텐츠에 관한 시야를 넓히고 창의성을 넓힌다. 또한 작가와의 만남을 통해 창작활동의 다양성을 경험한다.

* 뉴미디어아트창작 (New Media Art Workshop)

융복합전공 학생들 함께 팀플레이를 통해 뉴미디어아트 창작활동을 시행한다. 캡스톤디자인 프로그램에 참여할 수 있으며, 국내외 공모전 출품작을 제작하기도 한다.

* 뉴미디어아트전시 (New Media Art Exhibition)

멀티미디어사운드&뮤직에 관한 작품을 제작하여 공동 전시회를 개최한다. 뉴미디어아트 뿐만 아니라 디지털콘텐츠의 UX/UI, 영상, 게임 등 다양한 창작콘텐츠를 제작 전시할 수 있다.

* 멀티미디어음악및사운드정기연주 (Concert & Project for Multimedia Music)

다양한 영상매체에 대한 음악을 창작하고 편곡한 제작물을 연주회를 통해 발표한다.

* 멀티미디어사운드&뮤직전공졸업연주회 (Graduate Concert for Multimedia Music)

멀티미디어 작곡의 졸업 필수과정으로 학생의 창작콘텐츠를 제작 및 연주회를 통해 발표한다.

2026학년도
교육과정 편람



2026학년도 마이크로 디그리



디지털범죄과학 전공 과정

- ◆ **과정목표** 사이버 윤리학, 범죄학, 형법학, 디지털 포렌식, 데이터 분석, 정보보안 등 이론과 실무를 융합하여 디지털 범죄에 대응할 수 있는 역량을 갖춘 전문가의 양성
- ◆ **이수학점** 12학점(필수 5과목)
- ◆ **이수대상** 디지털범죄과학에 관심있는 재학생(학년 무관)
- ◆ **교육과정**

교과목번호	교과목명	학점시수	개설학과	이수구분	비고
15434	사이버범죄와 법정책	2	교양학부	교양선택	필수
15895	R&D융합보안	3	융합보안학과	전공선택	필수
15896	과학기술 범죄과학	3	융합보안학과	전공선택	필수
14979	정의란무엇인가	2	교양학부	교양선택	필수
12963	형법세미나	2	경찰행정학과	전공선택	필수

◆ 교과목 개요

교과목명	교과목 개요
사이버범죄와 법정책	사이버범죄라는 매개체를 통하여 범죄의 현상과 대책, 사이버공간과 보안이슈, 미디어 리터러시 등을 교육함으로써 미래사회가 요구하는 핵심지식을 통섭적으로 활용할 수 있는 역량을 배양한다.
R&D융합보안	과학기술 연구개발단계에서의 기술 및 관련 데이터 유출은 연구소, 기업의 손실은 물론 국가경쟁력 저하까지 이어진다. R&D에 있어서의 보안 및 보안관리에 대하여 학습한다.
정의란무엇인가	본 과목은 정의(Justice)의 의미를 다양하게 살펴보고, 그것을 통해 현대 시대에 대두되고 있는 문제들에 대한 대안을 제시함을 목적으로 다양한 문제들과 관점을 살펴본다. 이를 통하여 사이버 공간에서의 정의와 윤리적 관점을 습득한다.
과학기술 범죄과학	본 교과과 과학기술과 사회와의 상호 작용을 분석하는 과학기술학(Science and Technology Studies)과 범죄학(Criminology) 이론을 결합하여 범죄예방과 대응을 구체적으로 실현하는 범죄과학(Crime Science)을 융합하여 보안활동에서 과학기술을 통해 범죄를 예방하고 대응하는 방안을 이해하고 탐구한다.
형법세미나	본 교과목은 형법각칙 및 특별형법의 해석론에 대하여 검토하고 관련된 판례의 내용을 검토함으로써 형법각칙상의 개개의 범죄유형과 그에 대한 형법의 적용을 살펴본다. 이를 통하여 형사사례에 대한 문제 해결능력의 향상을 도모한다.

디지털마케팅 전문가 과정

◆ **과정목표** 디지털 혹은 온라인 비즈니스와 관련된 기술적 역량, 미디어의 이해, 정보통신기술(ICT) 활용능력과 마케팅 기획 능력(데이터 리터러시 및 마케팅 믹스 전략 기획 및 수립)등 미디어, 공학 간의 융합학문적 역량을 가진 디지털 마케팅 전문가를 양성하고자 함

◆ **이수학점** 12학점

◆ 교육과정

교과목번호	교과목명	학점시수	개설학과	이수구분	비고
14433	디지털마케팅전략	3	경영학과	전선	필수
10562	마케팅조사분석	3	경영학과	전선	필수
14447	메타버스와콘텐츠마케팅	3	미디어영상광고학과	전선	필수
13191	인터랙티브방송광고제작	3	미디어영상광고학과	전선	필수

※ 이수권장 과목: 마케팅관리론, 인공지능과스마트html제작

◆ 교과목 개요

교과목명	교과목 개요
디지털마케팅전략	디지털마케팅전략은 디지털마케팅에서 요구되는 디지털매체에 대한 이해와 디지털을 기반으로 발생하는 데이터들을 분석하고 전략적으로 활용하는데 초점
마케팅조사분석	마케팅조사분석은 디지털마케터의 필수 역량 중 하나인 데이터 리터러시 역량을 강화하는 교과목임. 따라서 디지털마케팅의 기반이 되는 데이터는 정형 데이터뿐 아니라 비정형 데이터 포함하고 있음. 이러한 다양한 원천으로 추출되는 데이터를 효율적이고 효과적으로 수집, 분석하고 해당 데이터로부터 마케팅 인사이트를 발견하는 역량을 배양하기 위한 목적
메타버스와 콘텐츠마케팅	(디지털마케팅의 핵심 요소 중 하나는 디지털 기반으로 구축된 매체 특성에 맞는 콘텐츠를 구성하여 마케팅 대상자들이 관심을 갖고, 주의를 기울이며, 구매의향을 갖고, 구매를 촉진할 수 있는 콘텐츠로 구성
인터랙티브 방송광고제작	디지털마케팅의 핵심요소 중 하나는 인공지능과 메타버스 시대에 적합한 양방향 방송을 이해하고 양방향 방송을 통해 비즈니스를 수행할 수 있는 역량이 필요
마케팅관리론	궁극적으로 마케팅을 기반으로 하고 있으며 온·오프라인 통합 마케팅 전략을 수립해야 온·오프라인 간 시너지 효과가 나는 마케팅을 수행할 수 있음
인공지능과스마트 html제작	웹기반으로 디지털기반 시스템을 구축하기 위해서는 HTML을 알고 있는 것이 매우 유용

창의융합예술교육 전문가 과정

◆ **과정목표** 음악, 무용, 교육학, 생리학, 심리학을 결합한 융합교육프로그램인 달크로즈 교수법을 토대로 한세달크로즈센터에서 개발된 유아부터 노인에게 적용할 수 있는 다양한 프로그램을 학부학생들이 접할 수 있는 기회를 제공하여 한세대학교 음악학부 졸업생들이 지역사회가 요구하는 창의융합예술교육전문가(달크로즈 국제공인자격증과의 연계)로 활동할 수 있도록 하고자 함

◆ **이수학점** 12학점

◆ **교육과정**

교과목번호	교과목명	학점시수	개설학과	이수구분	비고
15217	발달심리와 학습디자인	2	교양학부	전선	필수
12151	달크로즈유리드믹스	2	음악학과	전선	필수
14402	즉흥연주와 작곡	2	음악학과	전선	필수
15794	창의융합예술교육의 이해와 실습	2	음악학과	전선	필수
14519	음악교수학습방법	2	음악학과	전선	필수
12610, 12611 12905, 15175 15858, 15859 15176	피아노교수학1,2 하모니네이션양상블지도법1,2 성악교수학1,2 공공예술과문화ODA	2	음악학과	전선	선택(택1)

◆ **교과목 개요**

교과목명	교과목 개요
발달심리와 학습디자인	발달 심리학적 관점에서 생애 주기에 따른 인간의 성장과 발달 단계별 특징을 이해하고 각 발달 단계에 맞는 교수학습을 디자인할 수 있는 방안을 모색한다.
달크로즈 유리드믹스	달크로즈교수법을 통해 음악, 무용, 미술, 연극, 교육, 심리를 결합한 융합예술교육의 원리를 이해하고, 학생들이 여러 경험을 통해 음악을 학습할 수 있도록 지도하는 교사로서의 능력과 감수성이 풍부한 음악가로서의 자질도 향상시킨다.
즉흥연주와 작곡	즉흥연주와 작곡을 동시에 배우는 수업으로 오음음계부터 12음 기법까지 다양한 음계를 이용한 음악을 창작하면서, 음악과 이야기·움직임·그림의 상관관계를 이해하고, 창의융합예술교육가로서의 사고를 할 수 있는 자질을 키운다. <ACTS 창의융합리더십형>
창의융합예술교육의 이해와 실습	다양한 교수-학습 모형 및 교수 전략을 이해한 뒤 문화예술교육현장에서 실제적으로 적용할 수 있는 교수 방안을 만들 수 있는 능력을 함양하고, 비교과 프로그램을 통해 교육 현장에서 스스로 개발한 프로그램을 적용해 볼 수 있는 기회를 가진다. <ACTS 현장연계문제해결형>
음악교수학습방법	한세달크로즈센터에서 개발된 유아에서부터 노인에 이르기까지 적용할 수 있는 다양한 프로그램을 경험하면서 생애 주기별로 음악교육이 어떻게 구별되게 이루어지는지 배우고, 팀프로젝트를 통해 교육 현장에서 활용 가능한 새로운 프로그램을 창의적으로 설계해본다. <ACTS 창의융합리더십형>
피아노교수학 1,2 하모니네이션양상블지도법 1,2 성악 교수학 1,2, 공공예술과 문화 ODA	전공별 특성을 살려 지역 사회에서 다양한 대상에게 피아노, 관현악, 성악을 가르칠 수 있는 실제적이고 구체적 역량을 함양한다. <ACTS 현장연계사회기여형>

HSK 전문가 과정

◆ **과정목표** HSK전문가 마이크로전공 과정은 사회적, 산업적 수요를 반영하여 HSK 초급,중급,고급 교과목을 통해 중국어를 체계적으로 학습하고 실질적인 언어 능력을 갖추는 동시에, 사회 진출을 준비하는 학습자들에게 필수적인 HSK 자격증 취득을 목표로 함

◆ **이수학점** 12학점

◆ 교육과정

교과목번호	교과목명	학점시수	개설학과	이수구분	비고
13772	초급중국어	3	중국어학과	전기	필수
15923	HSK 전문가 I	3	중국어학과	전선	필수
15927	HSK 전문가 II	3	중국어학과	전선	필수
15926	HSK 전문가 III	3	중국어학과	전선	필수

※ 대체과목: HSK특강2(HSK전문가 I 과정 미이수자), HSK특강3(HSK전문가 II 과정 미이수자)

◆ 교과목 개요

교과목명	교과목 개요
초급중국어	본 수업은 중국어를 처음 접하는 학생을 대상으로 하며, 기초적인 발음부터 진행하며, 기초회화와 연습과 함께 중국문장을 읽고 해독하는데 중점을 둔다.
HSK 전문가 I (HSK특강2)	HSK 마이크로 전공 전문가 I 과정은 HSK 2급에서 3급에 해당하는 중국어 능력을 단기간에 획득할 수 있도록 교육과정이다. 본 교육과정을 통해 학습자는 초급수준의 중국어 의사소통 능력을 효과적으로 습득하며, 초급수준의 HSK 시험형식을 철저히 학습과정에 반영하여 학습자가 시험대비할 수 있도록 한다.
HSK 전문가 II (HSK특강3)	HSK 전문가 II 및 HSK특강3 교과목은 중급 수준의 중국어 역량을 체계적으로 함양하고, 학습자의 언어적 역량을 전방위적으로 강화하는 것을 목표로 하는 종합적인 교육 프로그램이다. 본 과정은 HSK 3급과 4급 시험의 요구 사항에 부합하는 학습 목표를 설정하고, 학습자의 실전 시험 적응력 향상을 위해 실제 시험과 유사한 환경에서 학습 기회를 제공한다.
HSK 전문가 III	HSK 전문가 III 교과목은 HSK 5급 및 6급 자격증 취득을 목표로 하는 학습자들을 위한 전문 교육 프로그램으로, 실무와 학문적 요구를 충족하는 고급 중국어 구사 능력을 기르기 위한 맞춤형 과정이다.

2026학년도

교육과정 편람

발행처

한세대학교 교육혁신원 교육성과관리센터

<https://ctl.hansei.ac.kr>

031-450-9854

디자인

디자인포트

031-469-0828

총괄 및 검수

이용진 교육혁신원장

김동우 교육혁신원 팀장



한세대학교
HANSEI UNIVERSITY

교육혁신원 교육성과관리센터