

2022학년도

청주대학교

교육과정 편람



청주대학교

CHEONGJU UNIVERSITY

298 DAESEONGRO CHEONGWON-GU, CHEONGJU, 28503, KOREA
28503 충청북도 청주시 청원구 대성로 298 .043-229-8114

CONTENTS

청주대학교 교육이념 체계	1
교육과정 총론	3
교육과정 해설 및 이수 방법	28
I. 교양대학 교육과정	28
II. 전공 및 일반선택 교육과정	50
II-1. 전공 교육과정	50
II-2. 일반선택 교육과정	52
III. 교직과정	53
IV. 기타 안내	66
V. 융복합 교육과정	
경찰학전공	69
실감콘텐츠융복합전공	74
창의발명&지식재산전공트랙	81
융합한국어문화예술트랙	86
지능형에너지융합트랙	89
융합양트레프레너(창업전문가)트랙	92
퍼스널트레이너양성트랙	97
가속기융합트랙	100
교양대학 교육과정	111
기초교양	113
핵심교양	115
일반교양	136
기초자연과학	142
전공 교육과정	145
1. 비즈니스 대학	147
1) 경영학부	149
경영학전공	151
회계학전공	165
2) 글로벌경제통상학부	177
중국통상·경제학전공	179
무역학전공	191
3) 관광호텔경영학부	203
관광항공경영학전공	205
호텔외식경영학전공	217
2. 인문사회 대학	229
1) 미디어콘텐츠학부	231
신문방송한국문화전공	233
광고홍보문화콘텐츠전공	247
2) 사회과학부	259

융합실무법학전공	261
정치행정학전공	275
지적학전공	287
사회복지학전공	299
3) 인문학부	315
문헌정보학전공	317
영어영문학전공	331
동양어문학전공	343
3. 공과대학	355
1) 에너지·광기술융합학부	357
에너지·응용화학전공	359
에너지융합공학전공	373
광기술에너지융합전공	385
2) BT융합학부	397
바이오산업공학전공	399
제약바이오메디컬공학전공	411
3) 소프트웨어융합학부	423
빅데이터통계학전공	425
인공지능소프트웨어전공	435
디지털보안전공	447
4) 휴먼환경디자인학부	459
토목환경공학전공	461
조경도시계획전공	475
건축학·건축공학전공	489
5) 융합전자공학부	515
전자공학전공	517
시스템반도체공학전공	531
전기제어전공	545
4. 사범대학	557
1) 국어교육과	559
2) 수학교육과	569
3) 교직과	581
5. 예술대학	585
1) 디자인·조형학부	587
시각디자인전공	589
공예디자인전공	601
아트앤패션전공	617
디지털미디어디자인전공	631
산업디자인전공	643
만화애니메이션전공	657

CONTENTS

2) 연극영화학부	671
연출 · 제작전공	673
연기전공	687
6. 보건의료과학대학	701
1) 간호학과	703
2) 치위생학과	723
3) 방사선학과	735
4) 물리치료학과	749
5) 작업치료학과	761
6) 임상병리학과	775
7) 보건행정·헬스케어학부	789
스포츠건강재활전공	791
보건행정학전공	803
7. 항공학부	817
1) 항공운항학전공	819
2) 항공기계공학전공	831
3) 항공서비스학전공	843
4) 무인항공기학전공	853
8. 군사학과·국방안보드론학과	867
1) 군사학과	869
2) 국방안보드론학과	881
일반선택(교직·자유선택) 과목 개요	891

청주대학교 교육이념 체계

청주대학교의 교육과정은 우리대학교 교육이념 체계를 바탕으로 작성하였다.

1. 교육이념

실학성세(實學成世) : 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자.

2. 교육목적

실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자는 대학이념에 기초하여 진리를 탐구하고, 덕성을 함양하며, 실천봉공하는 창조적 탐구인, 도덕적 인격인, 실천적 봉사인을 양성함을 목적으로 한다.

3. 교육목표

● 창조적 탐구인(진리탐구)

- 폭넓은 교양 배양 : 폭넓은 교양을 바탕으로 사물과 현상을 다양한 시각에서 조망하게 한다.
- 전문적 지식 심화 : 전공영역의 기본적 원리와 실용적 응용방법을 터득케하고 타 학문과의 연계성을 발견하게 한다.
- 창의적 적응력 배양 : 지식과 정보를 창의적으로 적용하여 복합적인 문제를 해결하며 세계화 정보화 사회에 적응하게 한다.

● 도덕적 인격인(덕성함양)

- 도덕적 인격 연마 : 양심과 신의성실을 바탕으로 인간의 존엄성과 평등성을 존중하는 윤리관을 갖게 한다.
- 문화적 소양증진 : 다양한 문화를 폭넓게 수용할 수 있는 소양을 쌓고 사물과 현상에 대한 심미안을 갖게 한다.
- 민주시민정신 함양 : 법과 질서를 준수하고 상대방의 의견을 존중하며 협동심과 책임의식을 갖게 한다.

● 실천적 봉사인(실천봉공)

- 실용적 능력배양 : 지식과 정보를 현장에서 효과적으로 활용하기 위하여 필요한 실용적 방법을 구사하게 한다.
- 실천적 봉사정신 육성 : 편협한 이기주의에서 벗어나 이웃과 사회, 민족과 인류를 사랑하는 실천적 봉사정신을 갖게 한다.
- 공동체 의식 계발 : 공동체의 이익을 위한 가치체계를 확립하고 이를 실천에 옮길 수 있게 한다.

4. 인재상

- **공감형 창의적 실용·융합인**

- 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하는 인재 양성이란 실학성세의 교육이념을 재해석하여 “공감형 창의적 실용·융합인”이라는 새로운 인재상을 설정하였으며, 이로써 미래를 선도하고 지역에 봉사하는 실용학문 역량을 함양한 인재 그리고 성실과 정직·소통의 인성을 함양한 인재를 양성한다.



[청주대학교 교육이념·인재상·역량 체계도]

교육과정 총론

1. 교육과정 편성 기본원칙

- 우리대학교는 교육목표와 연계하여 진리탐구(창조적 탐구인), 덕성함양(도덕적 인격인), 실천봉공(실천적 봉사인)의 가치를 실현하는 글로벌 인재를 양성하기 위한 내용으로 교육과정을 편성하였다.
- 교육과정은 교육의 사회적 수요에 대한 부응과 건전한 인간양성이라는 두 축을 가장 효과적으로 달성할 수 있는 내용으로 편성하였다.
- 학문의 발전과 급변하는 현대사회에 적절히 대응하면서 창조력을 증진시킬 수 있도록 교양과 전문지식 간의 균형을 이루도록 편성하였다.
- 교육을 통하여 학생들의 폭넓은 교양과 전문지식을 배양할 수 있도록 편성하였다.
- 학생들에게 폭넓은 학습기회와 전공선택의 기회를 최대한 신장시킬 수 있는 방향으로 편성하였다.

2. 교육이념—교육목표—교육과정의 연계

- 우리대학교는 실학성세의 교육이념을 재해석한 인재상과 교육목표를 연계하여 "실용·융합, 창의, 소통, 인성"의 4대 핵심역량을 도출하였으며 이를 기반으로 역량 중심의 교육을 구현한다.

교육이념	핵심역량	하위역량	세부능력
실학 (實學)	실용·융합 practical Convergence	자원·정보·기술의 활용역량	지식정보 수집·활용 능력, 기술 이해 및 활용 능력
		지식융합역량	융합적 지식 창출 및 융합 가치인식 능력
	창의 Creativity	종합적사고역량	분석적·대안적·추론적 사고능력
		진취적사고역량	문제인식 및 발산적 사고 능력, 도전정신
성세 (成世)	소통 Communication	글로벌 의사소통역량	외국어 능력, 독해력, 경청, 의사전달력
		상호문화역량	문화수용능력, 글로벌 마인드, 경험개발성
	인성 Character	자기관리역량	정서관리 및 경력개발 관리 능력
		공동체역량	이타성, 협업능력, 리더십

[4대 핵심역량(4C : Quad-Core)의 구성]

3. 교육과정 체계

- 우리대학교의 교양 교육과정, 전공 교육과정을 비롯한 유무형의 모든 교육과정은 교육이념, 교육목적, 교육목표, 인재상을 달성하기 위하여 역량 중심 교육과정을 실천하고 있다.
- 이를 위해 우리대학교의 교육과정은 4대 핵심역량을 기본으로 한 역량 중심 교육과정을 편성 및 운영하고 있다.



[청주대학교 역량기반 교육과정 체계]

4. 단과대학 및 소속 학부(과), 전공 현황

대학	학과/학부	전공
비즈니스대학	경영학부	경영학전공
비즈니스대학	경영학부	회계학전공
비즈니스대학	글로벌경제통상학부	중국통상·경제학전공
비즈니스대학	글로벌경제통상학부	무역학전공
비즈니스대학	관광호텔경영학부	관광항공경영학전공
비즈니스대학	관광호텔경영학부	호텔외식경영학전공
인문사회대학	미디어콘텐츠학부	신문방송한국문화전공
인문사회대학	미디어콘텐츠학부	광고홍보문화콘텐츠전공
인문사회대학	사회과학부	융합실무법학전공
인문사회대학	사회과학부	정치행정학전공
인문사회대학	사회과학부	지적학전공
인문사회대학	사회과학부	사회복지학전공
인문사회대학	인문학부	문헌정보학전공
인문사회대학	인문학부	영어영문학전공
인문사회대학	인문학부	동양어문학전공
공과대학	에너지·광기술융합학부	에너지·응용화학전공
공과대학	에너지·광기술융합학부	에너지융합공학전공
공과대학	에너지·광기술융합학부	광기술에너지융합전공
공과대학	BT융합학부	바이오산업공학전공
공과대학	BT융합학부	제약바이오메디컬전공
공과대학	소프트웨어융합학부	빅데이터통계학전공
공과대학	소프트웨어융합학부	인공지능소프트웨어전공
공과대학	소프트웨어융합학부	디지털보안전공
공과대학	휴먼환경디자인학부	토목환경공학전공
공과대학	휴먼환경디자인학부	조경도시계획전공
공과대학	휴먼환경디자인학부	건축학·건축공학전공
공과대학	융합전자공학부	전자공학전공
공과대학	융합전자공학부	시스템반도체공학전공
공과대학	융합전자공학부	전기제어전공
사범대학	국어교육과	
사범대학	수학교육과	
예술대학	디자인·조형학부	산업디자인전공
예술대학	디자인·조형학부	시각디자인전공
예술대학	디자인·조형학부	공예디자인전공
예술대학	디자인·조형학부	아트앤패션전공
예술대학	디자인·조형학부	디지털미디어디자인전공
예술대학	디자인·조형학부	만화애니메이션전공
예술대학	연극영화학부	연기전공

대학	학과/학부	전공
예술대학	연극영화학부	연출·제작전공
보건의료과학대학	간호학과	
보건의료과학대학	치위생학과	
보건의료과학대학	방사선학과	
보건의료과학대학	물리치료학과	
보건의료과학대학	작업치료학과	
보건의료과학대학	임상병리학과	
보건의료과학대학	보건행정·헬스케어학부	스포츠험ALTH전공
보건의료과학대학	보건행정·헬스케어학부	보건행정학전공
직할학부군	군사학과(국방안보드론학과포함)	
직할학부군	항공학부	항공운항학전공
직할학부군	항공학부	항공기계공학전공
직할학부군	항공학부	항공서비스학전공
직할학부군	항공학부	무인항공기학전공

5. 졸업학점 구성

구 분		비즈니스 대학	인문 사회 대학	공과 대학	사범 대학	예술 대학	보건 의료 과학 대학	직할학부군		
								군사 학과	항공 학부	
교양 대학 교육 과정	필수 이수	기 초 교 양	16	16	16	16	16	16	16	
		핵 심 교 양	13	13	13	13	13	13	13	
		일 반 교 양	-	-	-	-	-	-	-	-
		기초자연과학	-	-	6~18	-	-	-	-	0~6
		소 계	29	29	35~47	29	29	29	29	29~35
	선택 이수	10	10	4~10	10	10	10	10	10	
합 계		39	39	45~51	39	39	39	39	39~45	
전공 과정	단 일 전 공	60	60	60	60	60	60	60	60	
	2 개 전 공	36	36	36	50	36	-	36	36	
	3 개 전 공	36	36	36	50	36	-	36	36	
기타 선택 과정	기타학점취득 (교선, 교직, 자선 등 추가 이수학점)	31~	31~	25~	31~	31~	31~	31~	31~	
졸업 학 점		130	130	130~166	130	130	130	130	130	

- * 교양대학 교육과정 및 전공과정의 요구학점은 반드시 이수.
- 단, 외국인 유학생의 교양대학 교육과정 이수학점은 별도로 정함(아래 표 참조)
- * 기초자연과학 교과목 이수는 “학부(전공)별 이수 교과목 및 학점” 참조
- * 공과대학과 항공학부는 학과(전공)별 졸업학점 구성표 참조
- * 국방안보드론학과는 학과별 졸업학점 구성표 참조
- * 교양대학 교육과정 선택이수는 선택필수, 핵심교양, 일반교양, 기초자연과학 교과목 중에서 자유롭게 선택하여 수강
- * 전공과정의 2개 전공, 3개 전공은 복수전공 신청자만 해당
- * 군사학과 학생은 복수전공 이수(제1전공에서 58학점 이상 이수해야 함)
- * 간호학과는 간호교육인증프로그램 운영학과로 졸업이수 학점은 간호학과 교육과정 운영 규정을 준용함

■ 외국인 유학생 ‘교양대학 교육과정’ 이수학점의 구성

이수구분/대학	비즈니스	인문사회	공과	사범	예술	보건 의료 과학	직할학부군		
							군사	항공	
필수이수	기초교양	「컴퓨팅사고」, 「한국문화의이해」, 「인간의가치」 포함 29학점 이수							
	핵심교양								
	일반교양								
	기초자연과학	-	-	6~18	-	-	-	-	0~6
	소계	29	29	35~47	29	29	29	29	29~35
선택이수	10	10	4~10	10	10	10	10	10	
합계	39	39	45~51	39	39	39	39	39~45	

*선택이수는 선택필수, 핵심교양, 일반교양, 기초자연과학 교과목 중에서 자유롭게 선택하여 수강함

6. 원격강좌 개설 현황

이수구분	구분	교과목명	학점	성적
교양선택	1영역 (문화와예술)	현대생활과패션	2	A~F
		공연예술과일상생활	2	A~F
		러시아문화산책	2	A~F
		일본문화기행	2	A~F
		독일어권문화기행	2	A~F
	2영역 (역사와지성)	한국사	2	A~F
		현대사회와윤리	2	A~F
		신화와사랑의이해	2	A~F
	3영역 (인간과사회)	매스컴과현대사회	2	A~F
		현대인과국제매너	2	A~F
		광고로배우는아이디어발상법	2	A~F
		헌법으로읽는한국사회	2	A~F
		학술정보의탐색및활용	2	A~F
		현대생활과광고	2	A~F
		심리학으로의초대	2	A~F
	4영역 (과학과기술)	환경과학	2	A~F
		지식정보사회와컴퓨터활용	2	A~F
		스마트한학습으로의여행	2	A~F
	5영역 (정치와경제)	관광산업의이해	2	A~F
		증권투자자의첫걸음	2	A~F

이수구분	구 분		교 과 목 명	학점	성 적
			생활속의마케팅	2	A~F
		6영역 (sw)	인공지능소프트웨어	2	A~F
	일반 교양	일반영역 (취업과창업)	파워포인트&포토샵	2	A~F
			성공하는프리젠테이션	2	A~F
			취업을위한자기PR	2	A~F
	일반선택			보람찬대학생활설계	1
		손에잡히는기업가정신	2	P/N	
		손에잡히는비즈니스플랜	2	P/N	

[학과(전공)별 졸업학점 구성표]

• 2021, 2022학년도 입학자

대학	학부명	전공(학과)명	교양대학 교육과정				전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점		
			기초 교양	핵심 교양	기초 자연 과학	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공			3개 전공	
비즈니스대학	경영학부	경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		회계학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	글로벌 경제통상학부	중국통상·경제학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		무역학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	관광호텔 경영학부	관광항공경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		호텔외식경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
인문사회대학	미디어 콘텐츠학부	신문방송한국문화전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		광고홍보문화콘텐츠전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	사회과학부	융합실무법학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		정치행정학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		지적학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		사회복지학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	인문학부	문헌정보학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		영어영문학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		동양어문학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
공과대학	에너지·광기술 융합학부	에너지·응용화학전공	16	13	18	4	51	60	36	36	19~	130	
		광기술에너지융합전공	16	13	18	4	51	60	36	36	19~	130	
		에너지융합공학전공	16	13	18	4	51	60	36	36	19~	130	
	BT융합학부	바이오산업공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
		제약바이오메디컬공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
	소프트웨어 융합학부	빅데이터통계학전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
		인공지능소프트웨어전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
		디지털보안전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
	휴먼환경 디자인학부	토목환경공학전공	16	13	9	10	48	60	36	36	22~	130	
		조경도시계획전공	16	13	9	10	48	60	36	36	22~	130	
		건축학·건축공학전공(5년)		16	13	9	10	48	75			43~	166
			건축학·건축공학전공(4년)						60			22~	130
	융합전자 공학부	전자공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
		시스템반도체공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
		전기제어전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	

대학	학부명	전공(학과)명	교양대학 교육과정					전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점
			기초 교양	핵심 교양	기초 자연 과학	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
사범 대학		국 어 교 육 과	16	13		10	39	60	50		31~	130
		수 학 교 육 과	16	13		10	39	60	50		31~	130
예 술 대 학	디자인· 조형학부	시 각 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		공 예 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		아 트 앤 패 션 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		디 지 털 미 디 어 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		산 업 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		만 화 애 니 메 이 션 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
	연극영화학부	연 출 · 제 작 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		연 기 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
보 건 의 료 과 학 대 학		간 호 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		치 위 생 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		방 사 선 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		물 리 치 료 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		작 업 치 료 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		임 상 병 리 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
	보건행정·헬스 케어학부	스 포 츠 건 강 재 활 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		보 건 행 정 학 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
직 할 학 부 군	항공학부	항 공 운 항 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
		항 공 기 계 공 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
		항 공 서 비 스 학 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		무 인 항 공 기 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
	군사학부	군 사 학 과	16	13		10	39	58	36	36	38~	130
		국 방 안 보 드 른 학 과	-	-	-	-	-	60	-	-	5~	130

[학과(전공)별 졸업학점 구성표]

• 2020학년도 입학자

대학	학부명	전공(학과)명	교양대학 교육과정				전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점		
			기초 교양	핵심 교양	기초 자연 과학	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공			3개 전공	
비즈니스대학	경영학부	경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		회계학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	글로벌 경제통상학부	중국통상·경제학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		무역학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	관광호텔 경영학부	관광항공경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		호텔외식경영학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
인문사회대학	미디어 콘텐츠학부	신문방송한국문화전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		광고홍보문화콘텐츠전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	사회과학부	융합실무법학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		정치행정학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		지적학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		사회복지학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	인문학부	문헌정보학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		영어영문학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
		동양어문학전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130	
	공과대학	에너지·광기술융 합학부	에너지·응용화학전공	16	13	18	4	51	60	36	36	19~	130
광기술에너지융합전공			16	13	18	4	51	60	36	36	19~	130	
BT융합학부		바이오산업공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
		제약바이오메디컬공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
소프트웨어 융합학부		빅데이터통계학전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
		인공지능소프트웨어전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
		디지털보안전공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130	
휴먼환경 디자인학부		토목환경공학전공	16	13	9	10	48	60	36	36	22~	130	
		조경도시계획전공	16	13	9	10	48	60	36	36	22~	130	
		건축학·건축공학전공(5년)		16	13	9	10	48	75	-	-	43~	166
			건축학·건축공학전공(4년)						60	-	-	22~	130
융합전자 공학부		전자공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
		반도체공학전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130	
	전기제어전공	16	13	12	10	51	60	36	36	19~	130		

대학	학부명	전공(학과)명	교양대학 교육과정				전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점	
			기초 교양	핵심 교양	기초 자연 과학	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공			3개 전공
사범 대학		국 어 교 육 과	16	13		10	39	60	50		31~	130
		수 학 교 육 과	16	13		10	39	60	50		31~	130
예술 대학	디자인· 조형학부	시 각 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		공 예 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		아 트 앤 패 션 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		디지털미디어디자인전공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		산 업 디 자 인 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		만 화 애 니 메 이 션 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
	연극영화학부	연 출 · 제 작 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		연 기 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
보건 의료 과학 대학		간 호 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		치 위 생 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		방 사 선 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		물 리 치 료 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		작 업 치 료 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
		임 상 병 리 학 과	16	13		10	39	60	-	-	31~	130
	보건행정·헬스케 어학부	스 포 츠 건 강 재 활 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		보 건 행 정 학 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
직할 학부 군	항공학부	항 공 운 항 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
		항 공 기 계 공 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
		항 공 서 비 스 학 전 공	16	13		10	39	60	36	36	31~	130
		무 인 항 공 기 학 전 공	16	13	6	10	45	60	36	36	25~	130
	군사학부	군 사 학 과	16	13		10	39	58	36	36	38~	130
		국 방 안 보 드 른 학 과	-	-	-	-	-	60	-	-	5~	130

• 2019학년도 입학자

대학	학부명	전공(학과)명	기초교양과정					전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점	
			기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공	3개 전공			
비즈니스 대학	경영학부	경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		회계학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	글로벌 경제통상학부	중국통상·경제학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		무역학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	관광호텔 경영학부	관광항공경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		호텔외식경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
인문사회 대학	미디어 콘텐츠학부	미디어커뮤니케이션한국문화전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		광고홍보문화콘텐츠전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	사회과학부	융합실무법학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		정치행정학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		지적학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		사회복지학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	인문학부	문헌정보학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		영어영문학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		동양어문학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	공과 대학	에너지· 광기술융합학부	에너지·응용화학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130
광기술에너지융합전공			16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
BT융합학부		바이오산업공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
		제약바이오메디컬공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
소프트웨어 융합학부		빅데이터통계학전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
		인공지능소프트웨어전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
		디지털보안전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
휴먼환경 디자인학부		토목환경공학전공	16	14	9	-	39	60	36	36	31~	130	
		조경도시계획전공	16	14	9	-	39	60	36	36	31~	130	
		건축학·건축공학전공(5년)		16	10	9	4	39	75	-	-	52~	166
			건축학·건축공학전공(4년)						60			31~	130
융합전자 공학부		전자공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
	반도체공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130		
	전기제어전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130		

대학	학부명	전공(학과)명	기초교양과정					전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점
			기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
사범 대학		국 어 교 육 과	16		9	14	39	60	50	-	31~	130
		수 학 교 육 과	16		9	14	39	60	50	-	31~	130
예 술 대 학	디자인· 조형학부	시 각 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		공 예 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		아 트 앤 패 션 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		디 지 털 미 디 어 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		산 업 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		만 화 애 니 메 이 션 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
	연극영화학부	연 출 · 제 작 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		연 기 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
보 건 의 료 과 학 대 학		간 호 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		치 위 생 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		방 사 선 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		물 리 치 료 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		작 업 치 료 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		임 상 병 리 학 과	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
	보건행정· 헬스케어학부	스 포 츠 건 강 재 활 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		보 건 행 정 학 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
직 할 학 부 군	항공학부	항 공 운 항 학 전 공	16	5	9	9	39	60	36	36	31~	130
		항 공 기 계 공 학 전 공	16	5	9	9	39	60	36	36	31~	130
		항 공 서 비 스 학 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		무 인 항 공 기 학 전 공	16	5	9	9	39	60	36	36	31~	130
		군 사 학 과	16		9	14	39	58	36	36	33~	130
		국 방 안 보 드 론 학 과	-	-	-	-	-	60	-	-	5~	130

* 일반선택은 부·복수, 자유선택 학점과 교양 및 전공 요구학점 보다 초과한 학점.

* 복수전공 허용범위

사범대학(교직이수자제외), 보건의료과학대학(보건행정·헬스케어학부 제외), 직할학부군 제외

* 군사학과 학생은 복수전공 이수(제1전공에서 58학점이상 이수해야 함)

* 국방안보드론학과는 3학년 입학년도 기준.

[학과(전공)별 졸업학점 구성표]

• 2018학년도 입학자

대학	학부명	전공(학과)명	기초교양과정					전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점	
			기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공	3개 전공			
비즈니스대학	경영학부	경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		회계학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	글로벌 경제통상학부	중국통상·경제학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		무역학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	관광호텔 경영학부	관광비즈니스경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		호텔외식경영학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
인문사회대학	미디어 콘텐츠학부	미디어커뮤니케이션한국문화전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		홍보문화역사전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	사회과학부	융합실무법학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		정치행정학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		지적학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		사회복지학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	인문학부	문헌정보학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		영어영문학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
		동양어문학전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
	공과대학	에너지·광기술융 합학부	에너지·응용화학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130
광기술에너지융합전공			16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
BT융합학부		바이오산업공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
		제약바이오메디컬공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
소프트웨어 융합학부		빅데이터통계학전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
		인공지능소프트웨어전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
		디지털보안전공	16	6	9	8	39	60	36	36	31~	130	
휴먼환경 디자인학부		토목환경공학전공	16	14	9	-	39	60	36	36	31~	130	
		조경도시계획전공	16	14	9	-	39	60	36	36	31~	130	
		건축학·건축공학전공(5년)		16	10	9	4	39	75	-	-	52~	166
			건축학·건축공학전공(4년)						60			31~	130
		산업디자인전공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130	
융합전자 공학부		전자공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
		반도체공학전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	
		전기제어전공	16	18	9	-	43	60	36	36	27~	130	

대학	학부명	전공(학과)명	기초교양과정					전공과정			일반 선택	졸업 이수 학점
			기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	교양 합계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
사범 대학		국 어 교 육 과	16		9	14	39	60	50		31~	130
		수 학 교 육 과	16		9	14	39	60	50		31~	130
예 술 대 학	디자인· 조형학부	시 각 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		공 예 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		아 트 앤 패 션 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		정 보 인 터 액 션 디 자 인 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		만 화 애 니 메 이 션 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
	연극영화 음악학부	연 극 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		영 화 · 음 악 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
보 건 의 료 과 학 대 학		간 호 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
		치 위 생 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
		방 사 선 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
		물 리 치 료 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
		작 업 치 료 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
		임 상 병 리 학 과	16		9	14	39	60	-	-	31~	130
	보건행정·헬스케 어학부	스 포 츠 건 강 재 활 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
		보 건 행 정 학 전 공	16		9	14	39	60	36	36	31~	130
직 할 학 부 군	항공학부	항 공 운 항 학 전 공	16	5	9	9	39	60	36	36	31~	130
		항 공 기 계 공 학 전 공	16	5	9	9	39	60	36	36	31~	130
	군사학부	군 사 학 과	16		9	14	39	58	36	36	33~	130
		국 방 안 보 드 론 학 과	-	-	-	-	-	60	-	-	5~	130

* 일반선택은 부·복수, 자유선택 학점과 교양 및 전공 요구학점 보다 초과한 학점.

* 군사학과 학생은 복수전공 이수(제1전공에서 58학점이상 이수해야 함)

* 국방안보드론학과는 3학년 입학년도 기준.

• 2016학년도, 2017학년도 입학자

대학	학과(학부)	기 초 교 양 과 정					전 공 과 정			일반 선택 (교직)	졸업 이수 학점
		기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
경상	경영학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	경제학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	무역학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	관광경영학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	호텔경영학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	중국통상학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	법학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
사회 과학	행정학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	지적학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	정치안보국제학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	사회학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	사회복지학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	신문방송학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	광고홍보학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
인문	국어국문학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	역사문화학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	문헌정보학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	문화콘텐츠학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	영어영문학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	일어일문학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	중어중문학과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
이공	응용화학학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	생명과학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	바이오메디컬학과	15	12	6	3	36	63	36	36	31~	130
	통계학과	15	6	6	9	36	63	36	36	31~	130
	토목공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	환경조경학과	15	6	6	9	36	63	36	36	31~	130
	환경공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	건축공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	건축학과(5년제)	15	10	6	5	36	75	-	-	55~	166
	전자공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	반도체공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	컴퓨터정보공학과	15	12	6	3	36	63	36	36	31~	130
	산업공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	레이저광정보공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
	도시계획부동산학과	15	10	6	5	36	63	36	36	31~	130
	태양광에너지공학과	15	18	6	-	39	63	36	36	28~	130
제약공학과	15	12	6	3	36	63	36	36	31~	130	

대학	학과(학부)	기 초 교 양 과 정					전 공 과 정			일반 선택 (교직)	졸업 이수 학점
		기초 교양	기초 과학	핵심 교양	선택	계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
사 범	국 어 교 육 과	15	-	6	9	30	63	50		37~	130
	수 학 교 육 과	15	-	6	9	30	63	50		37~	130
	음 악 교 육 과	15	-	6	9	30	63	50		37~	130
	체 육 교 육 과	15	-	6	9	30	63	50		37~	130
예 술	산 업 디 자 인 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	시 각 디 자 인 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	공 예 디 자 인 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	패 션 디 자 인 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	만 화애 니 메 이 션 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	연 극 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
	영 화 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
비 주 열 아 트 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130	
보 건 의 료	간 호 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	치 위 생 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	방 사 선 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	물 리 치 료 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	임 상 병 리 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	작 업 치 료 학 과	15	-	6	15	36	63	-	-	31~	130
	의 료 경 영 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130
스 포 츠 의 학 과	15	-	6	15	36	63	36	36	31~	130	
군 사 학 부	군 사 학 과	15	-	6	15	36	58	36	36	36~	130
	국방안보드론학과	-	-	-	-	-	63	-	-	2~	65
항 공 학 부	항공운항학과	15	5	6	10	36	63	36	36	31~	130
	항공기계공학과	15	5	6	10	36	63	36	36	31~	130

* 일반선택은 부·복수, 자유선택 학점과 교양 및 전공 요구학점 보다 초과한 학점.

* 군사학과 학생은 복수전공 이수(제1전공에서 58학점이상 이수해야 함)

* 국방안보드론학과는 3학년 입학년도 기준.

• 2016학번 이전 전체 졸업학점 구성표

대학	학과	입학년도	교 양					전 공			일반 선택	졸업 이수 학점
			공통 교양	학과 교양	영역별 선택	선택	계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
경상 대학	전체	2014,2015	18	-	6	6	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	36	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	36	27	47~	136
법과 대학	전체	2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	36	27	47~	136
사회 과학 대학	전체	2014,2015	18	-	6	6	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	36	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	36	27	47~	136
인문 대학	전체	2014,2015	18	-	6	6	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	36	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	36	27	47~	136
이공 대학	전체	2014,2015	18	18	6	-	42	63	36	36	25~	130
		2012,2013	18	18	6	-	42	63	36	30	31~	136
		2011	18	18	6	-	42	59	36	27	35~	136
		2008~2010	14	18	6	-	38	59	36	27	39~	136
		2007	8	18	6	-	32	59	36	27	45~	136
		2006이전	6	18	6	-	30	59	36	27	47~	136
	통계학	2014,2015	18	6	6	-	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	6	6	-	30	63	36	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	36	27	47~	136

대학	학과	입학년도	교 양					전 공			일반 선택	졸업 이수 학점
			공통 교양	학과 교양	영역별 선택	선택	계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
이 공 대 학	토목공학 환경공학	2014,2015	18	18	6	-	42	63	36	36	25~	130
		2012,2013	18	18	6	-	42	63	36	30	31~	136
		2011	18	14	6	-	38	59	36	27	39~	136
		2008~2010	14	14	6	-	34	59	36	27	43~	136
		2007	8	14	6	2	30	59	36	27	47~	136
		2006이전	6	14	6	4	30	59	36	27	47~	136
	환경조경학	2015	18	6	6	-	30	63	36	36	37~	130
		2014	18	6	6	-	30	63	36	36	37~	130
		2012~2013	18	6	6	-	30	63	36	30	31~	136
		2011	18	6	6	-	30	59	36	27	35~	136
		2008~2010	14	6	6	4	30	59	36	27	39~	136
		2007	8	6	6	10	30	59	36	27	45~	136
	2006이전	6	6	6	12	30	59	36	27	47~	136	
	건축공학	2001이전	6	12	6	6	30	59	36	27	47~	136
	건축학	2012~2015	18	10	6	-	34	75	-	-	57~	166
		2011	18	10	6	-	34	70	-	-	57~	161
		2008~2010	14	10	6	-	30	70	-	-	61~	161
		2007	8	10	6	6	30	70	-	-	61~	161
		2006이전	6	10	6	8	30	70	-	-	61~	161
	컴퓨터 정보공학	2014,2015	18	12	6	-	36	63	36	36	31~	130
		2012,2013	18	12	6	-	36	63	36	30	37~	136
2011		18	12	6	-	36	59	36	27	41~	136	
2008~2010		14	12	6	-	32	59	36	27	45~	136	
2007		8	12	6	4	30	59	36	27	47~	136	
2006이전		6	12	6	6	30	59	36	27	47~	136	
도시계획 부동산학	2014,2015	18	6	6	-	30	63	36	36	37~	130	
	2013이전	18	6	6	-	30	63	36	30	43~	136	
계약공학	2014,2015	18	12	6	-	36	63	36	36	31~	130	
사 범 대 학	전체	2014,2015	18	-	6	6	30	63	50	-	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	50	-	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	50	-	47~	136
		2009~2010	14	-	6	10	30	59	50	-	47~	136
	한문교육 지리교육 수학교육	2008	14	-	6	10	30	59	42	-	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	42	-	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	42	-	47~	136

대학	학과	입학년도	교 양					전 공			일반 선택	졸업 이수 학점
			공통 교양	학과 교양	영역별 선택	선택	계	단일 전공	2개 전공	3개 전공		
	음악교육 체육교육	2008	14	-	6	10	30	59	50	-	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	50	-	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	50	-	47~	136
예술 대학	전체	2014,2015	18	-	6	6	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	50	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	50	50	47~	136
		2008~2010	14	-	6	10	30	59	50	50	47~	136
		2007	8	-	6	16	30	59	50	50	47~	136
		2006이전	6	-	6	18	30	59	50	50	47~	136
보건 의료 대학	간호학 치위생학 방사선학 물리치료학 작업치료학 임상병리학	2014,2015	18	-	6	6	30	63	-	-	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	-	-	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	-	-	47~	136
		2009~2010	14	-	6	10	30	59	-	-	47~	136
	의료경영학 스포츠의학	2014,2015	18	-	6	6	30	63	36	36	37~	130
		2012,2013	18	-	6	6	30	63	36	30	43~	136
		2011	18	-	6	6	30	59	36	27	47~	136
		2010	14	-	6	10	30	59	36	27	47~	136
직할 학부	군사학부 군사학	2014,2015	18	-	6	6	30	58	36	36	33~	130
		2013	18	-	6	6	30	56	36	30	39~	136
		2012	18	-	6	6	30	48	36	30	39~	136
		2011	18	-	6	6	30	62	36	27	44~	136
	국방안보학	2015	-	-	-	-	-	63	-	-	2~	65
	항공학부	2014,2015	18	5	6	2	31	63	36	36	36~	130
		2013이전	18	5	6	2	31	63	36	30	42~	136

* 일반선택은 부·복수, 자유선택 학점과 교양 및 전공 요구학점 보다 초과한 학점.

* 군사학과 학생은 복수전공 이수

* 국방안보드론학과는 3학년 입학년도 기준.

[경 과 조 치]

1. 2005학년도 졸업자부터 개정된 교육과정을 전면 적용한다.
(단, 폐지된 교양필수(공통필수, 학과필수(대학기초))과목은 이수하지 않아도 되며, 2003학년도 전, 후기 졸업 예정자부터 이를 적용함)
2. 구 교육과정에서 취득한 과목(학점)은 모두 인정된다.
3. 교양필수과목(공통필수, 학과필수(대학기초))은 본인이 재학한 학년/학기에 필수과목이 개설되어 있으면 반드시 이수하여야 하며 공백 복학으로 인해 최종 이수하는 학기와 공백학기가 달라 이수할 수 없을 경우는 취득하지 않아도 된다.
(편입생 전부(과) 및 전공 변경자도 동일적용)
단, 이미 취득한 동일교과목은 이수하지 않아도 된다.
4. 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에서 폐지되었을 경우 또는 교양선택이나 전공으로 변경 되었을 경우에는 취득하지 않아도 된다.
5. 영역별 교양과목 중 이미 이수한 교과목의 영역이 변경되었을 경우 이수한 영역을 인정한다.
6. 미취득과목과 대체과목의 학점이 상이한 경우 대체과목의 학점으로 인정한다.
7. 구 교육과정의 교양 선택과목을 미 취득한 경우에는 동일과목 또는 대체과목을 반드시 취득하지 않아도 된다.
8. 2004학년도 이전에 입학한 법과대학 학생의 경우, 구 교육과정에서 이미 교양과목으로 취득한 과목이 신 교육과정의 전공과목으로 편성된 경우에는 추가로 해당과목을 이수하지 않아도 되며, 교양이수과목으로 인정한다.
(예, 상법총론)
9. 2004학년도 이전 편입생의 경우 70학점을 인정받았으므로 졸업요구학점 136학점 중 전공 59학점을 포함하여 66학점이상 취득하면 된다.
10. 2004학년도 이후 편입생의 경우는 68학점을 인정받게 되므로 졸업요구학점 136학점 중 전공 59학점을 포함하여 68학점이상 취득하면 된다.(단 2015학년도 이후 편입생(2012학번 이후)은 전공 68학점을 이수하여야 함)
11. 교직이수학생(사범대학 포함)중 전부(과) 또는 전공변경 등의 사유로 소속이 변경된 학생은 교직과정 이수교과목 및 변경된 학과(전공) 기본이수 영역을 반드시 이수하여야 한다.
12. 삭제
13. 중복이수인정
 - 가. 신교육과정과 구교육과정에서 교과목 명칭이 동일한 경우와 동일 교과목으로 지정한 경우.
 - 나. 동일교과목을 추가로 이수한 경우에는 중복이수로 인정하여 졸업학점에 포함시키지 않는다.
 - 다. 동일교과목은 아니나 유사성이 있다고 판단한 교과목에 대하여는 수강을 자제하여야 한다.
14. 주·야간 전공의 교육과정 공동개설
주간과 야간학부가 동일한 전공은 공동으로 개설하여 주·야간 이수 시 상호 동일 교과목으로 인정한다.

15. 2007학년도 이전 입학자 중 구교육과정의 영어1(1,2학기) 미이수자는 신교육과정의 영어회화 1, 2, 3, 4중 택2로 이수하여야 하고, 구교육과정의 중국어회화 미이수자는 중국어회화1,2 중 택1로 이수하여야 한다.
다만, 2007학년도 이전 입학자 중 구교육과정의 중국어회화를 이수한자가 신교육과정의 중국어 회화2를 수강한 경우는 별도 교과목으로 인정한다.
16. 2007학년도 구교육과정의 중국어회화와 2008학년도 신교육과정의 중국어회화1은 동일교과목으로 처리한다.
17. 2007학년도 이후 입학한 중국계유학생은 중국어회화교과목을 면제할 수 있으나 교양요구학점과 졸업요구학점은 반드시 이수하여야 한다.
18. 2008학년도 이후 입학자는 교양공통필수과목 중 영어회화1,2,3,4와 중국어회화1,2를 이수하여야 한다.
(단, 2007학년도 이전 입학자는 구교육과정의 영어1(2개학기), 중국어회화(1개학기) 이수를 인정한다.)
19. 2007학년도 구교육과정의 영어1(1학기개설)은 영어회화1로, 영어1(2학기개설)은 영어회화2로 동일 교과목으로 처리한다.
20. 2010학년도 구교육과정의 취업토익은 2011학년도 신교육과정의 취업토익1은 동일교과목으로 처리한다.
21. 2011년부터 교양필수로 신설된 실용영어(1학년1학기), 기초토익(1학년2학기)은 2011학년도 이후 입학자는 반드시 이수하여야 한다.
22. 2011학년도부터 교양선택 영역별 필수 이수학점을 1~6영역 중에서 3개 이상의 영역에서 6학점이상(3과목 6학점)이수로 변경한다.
23. 2011년부터 2007학년도 이전 입학자 중 구교육과정의 교양공통필수인 영어1(1,2학기) 미이수자는 신교육과정의 영어회화 1,2,3,4중 2과목을 이수하여야 하고, 구교육과정의 중국어회화 미이수자는 중국어회화 1,2중 1과목을 이수하여도 된다.
24. 삭제
25. 2012학년도부터 전체 학과(전공)의 교과를 통틀어 명칭이 동일한 전공 교과목은 동일교과목으로 취급한다.

26. 2012학년도부터 폐전공은 다음을 적용한다.
 가. 전공의 필수과목은 선택과목으로 전환한다.
 나. 폐전공의 전공과목은 다음 학과에서 이수 시 전공과목으로 간주한다.

대학	폐 전공(학과)		동일과목 학과(전공)	비고
	학부	전공(학과)		
경상대학	경영학부(야)	경영학(야)	경영학과	
	경제통상학부(야)	무역학(야)	무역학과	
법과대학	법학부(야)	법학(야)	법학과	
사회과학 대학	행정도시계획학부(야)	행정학(야)	행정학과	
	언론정보학부(야)	광고홍보(야)	광고홍보학과	
인문대학	문화정보학부	문화철학	문화정보학과	
	인문학부(야)	국어국문(야)	국어국문학과	
	영미어문학부(야)	영어영문(야)	영어영문학과	
		독어독문학	영어영문학과	
		러시아어문학	영어영문학과	
어문학부	불어불문학	영어영문학과		
이공대학	응용과학부	나노과학	레이저광정보공학과	
	환경조경토목공학부(야)	환경공학(야)	환경공학과	
	전자정보공학부(야)	전자공학(야)	전자공학과	
		정보통신공학(야)	전자공학과	
		반도체설계공학(야)	반도체공학과	
		컴퓨터정보공학(야)	컴퓨터정보공학과	
전자정보공학부	정보통신공학	전자공학과		
사범대학		음악교육과	음악학과(예술대학)	2017추가
		체육교육과	체육학과(예술대학)	2017추가
예술대학	무용스포츠학부	무용	공연예술, 연극, 영화학과	
	음악학부	한국음악	공연예술, 연극, 영화학과	
	공연영상학부	공연예술	연극학과, 영화학과	
		회화학과	비주얼아트학과	2014추가

27. 2012학년도부터 신입 중국계유학생은 교양필수로 한중문화의이해1(1-1), 한중문화의이해 2(1-2)를 반드시 이수하여야 한다.
28. 2012학년도 이후 입학자는 전공필수 자원봉사 1학점을 포함하여 전공 68학점으로 졸업학점으로 요구하였으나, 2016학년도 교육과정 정기개편으로 전공필수로 개설되어 있던 자원봉사 1학점을 폐지함으로써 전공졸업요구학점 67학점으로 변경 시행한다.
29. 졸업사정 시 졸업학점 및 졸업논문 합격자는 그 합격을 졸업 시까지 인정한다.
30. 2012학년부터 2017학년까지 전공 졸업요구학점을 63학점으로 변경시행 한다
 (2018학년도 1학기 이후 졸업자부터 적용함)
31. 2016학년도 이후 편입생(2014학번 이후)의 경우 65학점을 인정받게 되므로 졸업요구학점 130학점 중 전공 63학점을 포함하여 65학점 이상 취득하면 된다.

32. 2018학년도 학사구조개편에 따른 전공교육과정 인정 지침(2018년 3월 1일부터 시행함)

가. 구편제 모집단위의 재학생이 신편제 모집단위의 전공교과목을 이수할 때 아래 표와 같이 전공 학점으로 인정한다. 단, 신편제 모집단위의 재학생이 구편제 모집단위의 전공교과목을 이수하는 경우는 전공 학점으로 인정하지 않는다.(부·복수 전공자도 동일하게 적용함)

구편제		신편제		
단과대학(학부)	학과	단과대학	학부	전공
경상대학	경영학과	비즈니스대학	경영학부	경영학전공
	회계학과		경영학부	회계학전공
	경제학과		글로벌경제통상학부	중국통상·경제학전공
	무역학과		글로벌경제통상학부	무역학전공
	관광경영학과		관광호텔경영학부	관광비즈니스경영학전공
	호텔경영학과		관광호텔경영학부	호텔외식경영학전공
	중국통상학과		글로벌경제통상학부	중국통상·경제학전공
사회과학대학	법학과	인문사회대학	사회과학부	융합실무법학전공
	행정학과		사회과학부	정치행정학전공
	지적학과		사회과학부	지적학전공
	정치안보국제학과		사회과학부	정치행정학전공
	사회학과		사회과학부	사회복지학전공
	사회복지학과		사회과학부	사회복지학전공
	신문방송학과		미디어콘텐츠학부	미디어커뮤니케이션한국문화전공
인문대학	광고홍보학과	미디어콘텐츠학부	홍보문화역사전공	
	국어국문학과	미디어콘텐츠학부	미디어커뮤니케이션한국문화전공	
	역사문화학과	미디어콘텐츠학부	홍보문화역사전공	
	문헌정보학과	인문학부	문헌정보학전공	
	문화콘텐츠학과	미디어콘텐츠학부	홍보문화역사전공	
	영어영문학과	인문학부	영어영문학전공	
	일어일문학과	인문학부	동양어문학전공	
이공대학	중어중문학과	인문학부	동양어문학전공	
	응용화학과	공과대학	에너지·광기술융합학부	에너지·응용화학전공
	생명과학과		BT융합학부	바이오산업공학전공
	바이오메디컬학과		BT융합학부	제약바이오메디컬공학전공
	통계학과		소프트웨어융합학부	빅데이터통계학전공
	토목공학과		휴먼환경디자인학부	토목환경공학전공
	환경조경학과		휴먼환경디자인학부	조경도시계획전공
	환경공학과		휴먼환경디자인학부	토목환경공학전공
	건축공학과		휴먼환경디자인학부	건축학·건축공학전공
	건축학과(5년)		휴먼환경디자인학부	건축학·건축공학전공
	전자공학과		융합전자공학부	전자공학전공
	반도체공학과		융합전자공학부	반도체공학전공
컴퓨터정보공학과	소프트웨어융합학부		인공지능소프트웨어전공	

구편제		신편제		
단과대학(학부)	학과	단과대학	학부	전공
	산업공학과		BT융합학부	바이오산업공학전공
	레이저광정보공학과		에너지·광기술융합학부	광기술에너지융합전공
	도시계획부동산학과		휴먼환경디자인학부	조경도시계획전공
	태양광에너지공학과		에너지·광기술융합학부	에너지·응용화학전공
	제약공학과		BT융합학부	제약바이오메디컬공학전공
예술대학	산업디자인학과	공과대학	휴먼환경디자인학부	산업디자인전공
	시각디자인학과	예술대학	디자인·조형학부	시각디자인전공
	공예디자인학과		디자인·조형학부	공예디자인전공
	패션디자인학과		디자인·조형학부	아트앤패션전공
	만화애니메이션학과		디자인·조형학부	만화애니메이션전공
	연극학과		연극영화음악학부	연극전공
	영화학과		연극영화음악학부	영화·음악전공
	비주얼아트학과		디자인·조형학부	아트앤패션전공
	음악학과		연극영화음악학부	영화·음악전공
체육학과	보건의료과학대학	보건행정·헬스케어학부	스포츠건강재활전공	
보건의료대학	의료경영학과	보건의료과학대학	보건행정·헬스케어학부	보건행정학전공
	스포츠의학과		보건행정·헬스케어학부	스포츠건강재활전공
군사학부	군사학과	직할학부	-	군사학과
항공학부	항공운항학과		항공학부	항공운항학전공
	항공기계공학과	항공학부	항공학부	항공기계공학전공

33. 2018학년도부터 핵심교양 교과목 이수방법은 5개 영역중 3개 영역 이상을 이수하되 각 영역별로 1개 교과목 이상, 9학점 이상(총 3개 영역이상, 3과목 이상, 9학점 이상)을 반드시 이수하여야 한다.

34. 소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항(2019학년도)

구분	변경 전	변경 후
소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항	관광비즈니스경영학전공	관광항공경영학전공
	홍보문화역사전공	광고홍보문화콘텐츠전공
	공과대학 휴먼환경디자인학부 산업디자인전공	예술대학 디자인·조형학부 산업디자인전공
	연극영화음악학부 (연극전공, 영화·음악전공)	연극영화학부 (연기전공, 연출·제작전공)

35. 2020학년도부터 핵심교양 교과목 이수방법은 6개 영역 중 4개 영역 이상을 이수하되 각 영역별로 1개 교과목 이상, 총 13학점 이상을 반드시 이수하여야 한다.

36. 2020학년도부터 구교육과정의 '행복한삶과인성' 은 '인간의가치' 로, '잉글리쉬그라운드워크1' 는 'English1' 로, '잉글리쉬그라운드워크2' 는 'English2' 로 대체한다.

37. 소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항(2020학년도)

구 분	변경 전	변경 후
소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항	미디어커뮤니케이션한국문화전공	신문방송한국문화전공

38. 소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항(2021학년도)

구 분	변경 전	변경 후
소속 및 전공 명칭 변경 주요 사항	반도체공학전공	시스템반도체공학전공

39. 2022학년도부터 구교육과정의 '대학인의글쓰기' 는 '창의적글쓰기' 로 대체한다.

교육과정 해설 및 이수 방법

I. 교양대학 교육과정

1. 교양대학 교육과정의 개요

가. 교육목표

실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자는 실학성세(實學成世 : 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조함)의 교육이념에 부합하는 “창의적 사고능력을 갖춘 실천적 지식인 양성”

- 제반 학문의 기초와 원리를 이해할 수 있는 사고능력을 갖춘 인재 양성
- 폭넓은 안목과 종합적 사고능력을 바탕으로 새로운 지식을 창출할 수 있는 창의적 사고능력을 갖춘 인재 양성
- 자원, 정보, 기술을 수집·분석·활용하는 보편적 인지능력과 유용한 정보를 선별할 수 있는 비판적 사고 능력, 융합적 지식활용능력을 갖춘 인재 양성
- 다양한 언어와 문화에 대한 이해를 통해 글로벌 환경에 능동적으로 대처하고 자신의 생각을 구성원과 공유할 수 있는 사회적 의사소통능력을 갖춘 인재 양성
- 바람직한 가치관과 도덕적 판단력, 공동체 의식을 바탕으로 조화로운 인간관계를 형성하며 자아실현을 추구하고 평생학습을 수행해 나갈 수 있는 지적 동기와 능력을 갖춘 인재 양성

나. 편성원칙

- ‘교양대학 교육과정’은 우리대학의 모든 학생이 갖추어야 할 기본 역량을 함양하는 데 필요한 교과목으로, 건학정신·교육이념·교육목표의 가치를 구현하는 인재 양성을 위한 내용으로 편성한다.
- 우리대학의 교육이념인 실학성세를 구체화한 교양교육 핵심역량 제고를 위한 교과목을 중심으로 편성한다.
- 제반 학문의 기초와 원리를 이해할 수 있는 학문역량을 함양하는 교과목을 중심으로 편성한다.
- 다양한 학문의 발전추세 및 사회적 여건의 변화를 이해하기 위한 보편적 지식을 추구하는 방향으로 편성한다.
- 균형 있는 교양인 양성을 위하여 성숙한 시민에게 요구되는 폭넓은 교양과 인격을 갖춘 인재 양성을 위한 내용으로 편성한다.
- ‘학습자가 원하는 교육’이 아닌 ‘학습자에게 필요한 교육’으로 편성한다.
- 계열 또는 단과대학 수준 이상의 학생을 대상으로 개설되는 교과로 편성함을 원칙으로 한다.
[특정학과 또는 1~2개 학과 소속 학생들만을 대상으로 하는 교양과목을 개설할 수 없다.(특정학과 또는 1~2개 학과 소속 학생에게만 이수가 허용되거나 집중되는 교양과목은 전공과목으로 개설함을 원칙으로 한다.)]

다. 교양교육 핵심역량

- 우리대학 교양교육의 정체성과 지향하고자 하는 목표를 분명히 하고자 “실용·융합, 창의, 소통, 인성”을 교양교육 4대 핵심역량(4C : Quad-Core)으로 설정하고 있음
- 교양교육 4대 핵심역량은 우리대학의 교육이념인 실학성세(實學成世 : 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자)를 구체화 하여 설정하였음
- 핵심역량은 각 2개의 하위역량과 이를 구성하는 세부능력으로 체계화되어 있음

교육이념	핵심역량	하위역량	세부능력
실학 (實學)	실용·융합 practical Convergence	자원·정보·기술의 활용역량	지식정보 수집·활용 능력, 기술 이해 및 활용 능력
		지식융합역량	융합적 지식 창출 및 융합 가치인식 능력
	창의 Creativity	종합적사고역량	분석적·대안적·추론적 사고능력
		진취적사고역량	문제인식 및 발산적 사고 능력, 도전정신
성세 (成世)	소통 Communication	글로벌 의사소통역량	외국어 능력, 독해력, 경청, 의사전달력
		상호문화역량	문화수용능력, 글로벌 마인드, 경험개방성
	인성 Character	자기관리역량	정서관리 및 경력개발 관리 능력
		공동체역량	이타성, 협업능력, 리더십

[교양교육 핵심역량(4C : Quad-Core)의 구성]

□ 역량 정의서

1) 실용·융합 역량

<p>다양한 학문 분야의 지식이나 정보 융합의 필요성을 인식하고 과제 수행이나 문제 상황을 해결하는데 필요한 자원·정보·기술 등을 효율적으로 수집하여 실용적인 산출물을 창출하는 역량</p>		
세부 능력	<p>● 하위역량 01 : 자원·정보·기술 활용역량 과제 수행이나 문제 상황을 해결하는데 필요한 지식, 정보, 기술 등을 효율적으로 수집하고 활용하는 능력</p>	
	01. 지식정보수집 능력	과제나 문제 상황을 해결하기 위해 필요한 지식이나 정보들을 효율적이고 효과적으로 탐색하는 능력
	02. 지식정보활용 능력	다양한 지식이나 정보들을 분석하여 과제나 문제 해결에 유용한 핵심 정보들을 선택하고 활용하는 능력
	03. 기술이해 및 활용능력	과제 수행이나 문제 해결 시 요구되는 기술이나 지식 노하우가 무엇인지 파악하고 적절하게 활용하는 능력
세부 능력	<p>● 하위역량 02 : 지식융합역량 다양한 학문 분야의 지식 및 정보 융합의 의미와 필요성을 인식하고 실용적인 가치를 지닌 지식 산출물을 창출해 내는 능력</p>	
	01. 융합적지식 창출능력	다양한 학문 분야의 지식이나 정보, 자료들을 통합 및 재구성하여 새로운 지식 및 실용적인 산출물을 창출해 내는 능력
	02. 융합가치인식 능력	다양한 학문 분야의 지식이나 정보, 자료들에 대한 융합의 필요성과 가치에 대한 인식 수준

2) 창의 역량

문제 상황에서 발전적 변화를 위해 지속적으로 새로운 아이디어 생성과 도전을 시도하고 분석적, 추론적, 대안적 사고 과정을 거쳐 합리적인 결론을 도출하는 역량

• 하위역량 01 : 종합적사고역량

과제 해결이나 문제 상황에서 분석적, 추론적, 대안적 사고 과정을 거쳐 논리적이고 합리적인 결론을 도출해 내는 능력

세부 능력	01. 분석적사고 능력	문제해결이나 의사결정 시 필요한 정보들을 객관적이고 체계적인 방법을 사용하여 파악해 내는 능력
	02. 대안적사고 능력	다양한 정보나 대안들에 대한 가능성과 예상 결과들을 고려하여 합리적인 해결 방안을 도출해 내는 능력
	03. 추론적사고 능력	제한된 정보 안에서 논리적 추론을 통해 정보 간 관계성이나 원리를 파악해 내는 능력

• 하위역량 02 : 진취적사고역량

문제 상황에서 발전적 변화를 위해 새로운 아이디어를 생성하고 도전을 지속적으로 시도하는 능력

세부 능력	01. 문제인식능력	모호하거나 비구조화 된 문제 상황에서 새로운 의문점이나 문제점을 발견하는 능력
	02. 발산적 사고능력	다양한 관점으로 현상이나 문제를 재해석하고 새롭고 독특한 발상을 생성하는 능력
	03. 도전정신	변화와 새로움에 대한 긍정적 태도를 가지고 지속적인 노력과 행동을 실행하는 능력

3) 소통 역량

다양한 문화와 세계에 대한 개방적인 사고와 태도를 유지하며, 토론 및 다양한 의사소통 상황에서 타인과의 원활한 상호작용을 이끌어 내는 역량

• 하위역량 01 : 글로벌 의사소통역량

토론 및 다양한 의사소통 상황에서 타인의 생각이나 의도, 정보를 이해하고 타인과 원활한 상호작용을 이끌어 낼 수 있는 능력

세부 능력	01. 외국어 활용 능력	외국어로 의사소통을 적절하게 수행해 낼 수 있는 능력
	02. 독해력	글로 된 자료를 읽고 자료의 내용과 요점을 적절하게 파악해 내는 능력
	03. 경청	타인의 이야기를 주의 깊게 듣고 상대방의 의견이나 감정을 적절하게 이해해내는 능력
	04. 의사전달력	자신의 생각이나 감정을 다른 사람들이 이해할 수 있도록 효과적으로 전달하는 능력

• 하위역량 02 : 상호문화역량

다양한 문화와 세계에 대한 수용적이고 경험적인 태도와 국제적 감각을 유지하는데 요구되는 능력

세부 능력	01. 문화수용능력	다른 문화에 대해 유연한 사고를 가지고 편견 없이 다양성을 수용하고 존중하려는 태도
	02. 글로벌 마인드	국제 사회에 대한 동향과 이슈에 대한 지속적인 관심과 흥미를 가지고 국제적 감각을 잃지 않으려는 태도
	03. 경험개방성	타인 및 주변 세계로부터 주어지는 다양하고 새로운 정보나 경험에 대한 개방적 사고와 태도

4) 인성 역량

성공적인 조직 생활과 과업 수행을 위해 자기 자신을 지속적으로 관리하고, 공동의 목표를 성공적으로 달성하는 역량		
<p>• 하위역량 01 : 자기관리역량 조직 활동을 기반으로 공동체 및 조직의 공동의 목표를 성공적으로 달성하기 위해 필요한 역량</p>		
세부 능력	01. 정서관리능력	스트레스 상황에서 유발되는 부정적인 감정을 인식하고 이를 생산적이고 건강한 방식으로 관리하는 능력
	02. 경력 개발 관리능력	전문성 확보와 자기 개발을 위한 계획을 체계적으로 수립하고 실행에 옮기는 능력
<p>• 하위역량 02 : 공동체역량 다양한 문화와 세계에 대한 수용적이고 경험적인 태도와 국제적 감각을 유지하는 데 요구되는 능력</p>		
세부 능력	01. 이타성	타인과 공동체를 위한 희생과 봉사의 가치와 의미를 이해하고 이를 실제 생활에서 행동으로 실현하려는 성향
	02. 협업능력	집단 및 조직 문화에 대한 이해를 바탕으로 팀 과제나 조직 활동 시 협력적인 태도로 구성원들과 원만한 관계를 유지하는 능력
	03. 리더십	팀 과제나 조직 활동 시 출선수범의 자세로 구성원들을 독려하고 주어진 일에 책임감을 갖고 끝까지 완료하는 능력

라. 기초학문능력 및 핵심역량 증진을 위한 교양 교과목 수강 로드맵

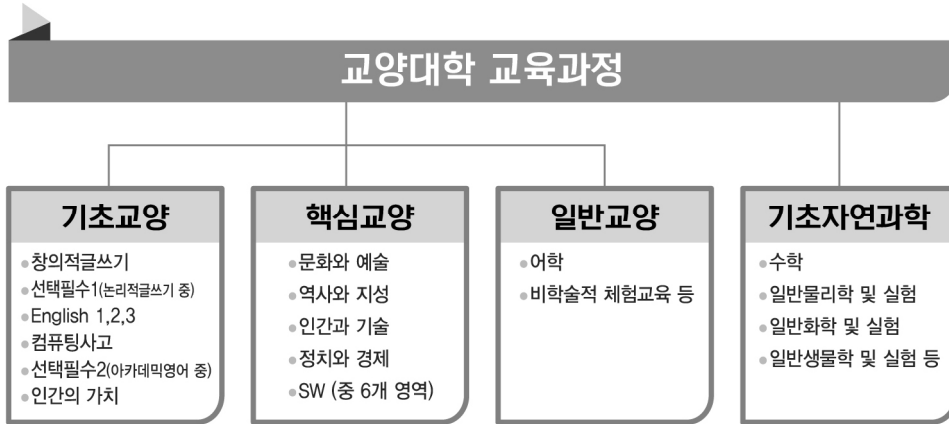
	실용·융합	창의	소통	인성
	개발과환경	IT융합을위한창의소프트웨어	TED로만나는영어와세계문화	CLAP1
	과학기술과인간의미래	경제·경영과데이터분석	다문화주의와글로벌컬리즘	CLAP2
	금융과공학의만남	과학사의이해 ▲	독서와토론	대학의가치
	기후변화위기와대응	국제관계의이해	러시아문화산책	동양고전과리더십
	대학생들을위한실용금융	남북한정치이해	러시아문학과사상	동양철학의이해 ▲
	빅데이터의이해	뉴스리터러시와비판적사고	매스컴과현대사회	명저읽기
	생활과공예	동양문화사 ▲	사회과학글쓰기	부모교육의이해
	생활과법률	디자인과인문학	사회학의이해 ▲	인간행동심리와리더십
	세계화와세계지리	문제해결을위한컴퓨팅사고	성의사회학	철학과사상 ▲
심	스마트시대의정보보호	문학과사회 ▲	시민교육과동서양문학의이해	헌법으로읽는한국사회
화	스마트한학습으로의여행	문화기호학	영어로읽는미국의역사와문학	현대사회와윤리
	실학사상과현대사회	미래의역사	예술과글쓰기	현대인과국제매너
	인문사회학생들을위한통계학	생명의신비	예술과철학 ▲	
	알기쉬운무역이야기	신화와사랑의이해	유토피아와디스토피아	
	영화로읽는문학	영상문화론:어떻게이미지를읽는가?	이공계를위한글쓰기	
	영화예술의이해	인류의문명과미래	인구교육의이론과실제	
	인간생활과토지	정치학의이해 ▲	일본문화의이해	
	인공지능소프트웨어	창의적기획서작성의이해	젠더커뮤니케이션-남과여의소통	
	자연과학의이해 ▲	(필)컴퓨팅사고	카툰을통한대중시각문화의이해와감상	

	실용·융합	창의	소통	인성
	파생상품이야기	현대물리학과미래지향적사고	판결중심의법이해하기	
	현대도시와미래			
	현대매체철학의이해			
	현대회계의이해			
	환경과학			
	4차산업혁명과정정보인권	IT기업으로본중국	건축의이해	나만의스토리:퍼스널브랜딩
	관광산업의이해	과학적사유와문제해결	공연예술과일상생활	고전문물을통한미래치유
	문화-예술과저작권	광고로배우는아이디어발상법	국악의멋과감상	민주주의란무엇인가?
	미래문화와정보전략	논리와사고	독일어권문화기행	법치주의와의회정치
	배움의역사	논어의지혜	말하기의사소통의원리와실제	인간의삶과문학
	블록체인과가상화폐	명저에서만나는지성	문화유산으로본한국사	인간심리의이해
	비주얼감성코딩	메타버스와혁명	서양문화사	지성으로읽는역사
	비즈니스머신러닝	비판적사고와논증	아시아공동체론	지속가능한환경과에코캡스
	생물의기원과진화론	생활화학과문제해결	영화와사회	청년의삶과21세기민주시민
	생활과학	스포츠마케팅의이해	일본문화기행	현대소비자와디지털광고
	생활속의마케팅	심리학으로의초대	중국여행포커스	(필)인간의가치
	세계화어나	언어와과학	테마가있는음악여행	
기	수학의이해	역사란무엇인가	한국사	
본	약과건강	우주와천문학	현대생활과패션	
	유학생을위한한국문화유산	인공지능을위한코딩	현대아시아지역문화의이해	
	정보와기업경영	자본주의와경제학	(필)창의적글쓰기	
	증권투자의첫걸음	지방자치와행정	(필)English 1,2,3	
	지식정보사회와컴퓨터활용	한국대중문화의이해(유학생)	(선택)논리적글쓰기	
	창의적모바일코딩	현대의경제생활	(선택)비판적읽기와토론	
	컴퓨팅사고		(선택)창의적말하기	
	콘텐츠어널리틱스		(선택)아카데미영어	
	클라우드의사회·문화적이해		(선택)입문중국어	
	학술정보의탐색및활용		(선택)입문일본어	
	현대생활과광고		(선택)한국문화의이해	
	현대예술의감상			
	(선택)입문프로그래밍언어			

(♣)는 제반 학문의 기초와 원리를 이해하고 탐색하는 기초학문능력 배양을 위한 교과목
 (필)은 교양필수, (선택)은 교양선택필수

2. 교육과정의 구성

- ‘교양대학 교육과정’은 기초교양, 핵심교양, 일반교양, 기초자연과학으로 구성한다.



가. 기초교양

- 대학교육을 받기 위해, 그리고 대학 졸업 후 직업생활 및 일반 사회생활을 위해 꼭 갖추어야 하는 기본적인 지식 및 지적능력의 함양을 위한 교과목으로 구성한다.
- 기초교양은 청주대학교 학생이 반드시 이수해야 할 교과목으로 기초교양 필수와 기초교양 선택필수로 구분한다. 단, 유학생은 별도로 정한다. (교육과정 총론 ‘5.졸업학점 구성’ 참조)
- 기초교양 ‘선택필수1’은 논리적글쓰기, 비판적읽기와토론, 창의적말하기 등 의사소통 관련 교과목으로 ‘선택필수2’는 아카데미영어, 입문중국어, 입문일본어, 입문프로그래밍언어 등으로 구성하며 각각에 대하여 택일하여 반드시 이수하여야 한다.

	교과목	학점	시수	수강 학년(학기)
필수	창의적글쓰기	2	2	1-1
선택필수1(택일)	논리적글쓰기, 비판적읽기와토론, 창의적말하기	2	2	1-2
필수	English 1	2	2	1-1
	English 2	2	2	1-2
	English 3	2	2	2
	컴퓨팅사고	2	2	1
선택필수2(택일)	아카데미영어, 입문중국어, 입문일본어, 입문프로그래밍언어, 이해(유학생) 한국문화의	2	2	1
필수	인간의가치	2	2	2
합계		16	16	

* 필수는 모든 교과목을 이수하여야 하며 선택필수1과 선택필수2는 각각에서 한 교과목을 선택하여 이수하여야 한다.

* 교과목 이수 학기

- ▶ 컴퓨팅사고 ('선택필수2' 와 교차)
 - 1학년 1학기 이수: 비즈니스, 인문사회, 사범, 예술대학
 - 1학년 2학기 이수: 공과, 보건의료대학, 직할학부

- ▶ English 3 ('인간의가치' 와 교차)
 - 2학년 1학기 이수: 비즈니스, 인문사회, 사범, 예술대학
 - 2학년 2학기 이수: 공과, 보건의료대학, 직할학부

* 대체교과목 지정

기존	대체
행복한삶과인성	인간의가치
잉글리쉬 그라운드워크1	English 1
잉글리쉬 그라운드워크2	English 2
대학인의글쓰기	창의적글쓰기

□ 학년도별 기초교양(공통필수) 교과목 현황

□ 2020~2021학번

교 과 목 명		학 점	시 수	수강 학기	비 고
행복 한삶 과인 성	컴퓨팅사고	2	1학년		
	대학인의글쓰기	3	3	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
	English 1	3	3	1학년 1학기	
	English 2	3	3	1학년 2학기	
	컴퓨팅사고	2	2	2학년	
선택 필수 (택일)	아카데미영어	3	3	1학년	2학점으로 변경
	입문중국어				
	입문일본어				
	입문프로그래밍언어(PBL)				
	한국문화의이해(유학생)				
합 계		16	16		

□ 2018~2019학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
행복한삶과인성	2	2	1학년	인간의가치로 취득가능
대학인의글쓰기	3	3	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
잉글리쉬그라운드워크1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
잉글리쉬그라운드워크2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
잉글리쉬커뮤니케이션1	2	2	2학년 1학기	폐지
잉글리쉬커뮤니케이션2	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화(초급)	3	3	1학년	폐지
한국문화의이해				유학생, 2학점으로 변경
합 계		16	16	

□ 2016~2017학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
행복한삶과인성	2	2	1학년	인간의가치로 취득가능
대학인의글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
잉글리쉬그라운드워크1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
잉글리쉬그라운드워크2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
잉글리쉬커뮤니케이션1	2	2	2학년 1학기	폐지
잉글리쉬커뮤니케이션2	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화(초급)	3	3	1학년	폐지
한국문화의이해				유학생, 2학점으로 변경
합 계		15	15	

□ 2014~2015학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어회화1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
영어회화2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
영어회화3	2	2	2학년 1학기	폐지
영어회화4	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화1	2	2	1학년 1학기	폐지
한중문화의이해1				한중문화의이해로 취득가능
중국어회화2	2	2	1학년 2학기	폐지
한중문화의이해2				폐지
대학인의 글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
실용영어	2	2	1학년 1학기	폐지
기초토익	2	2	1학년 2학기	폐지
합 계	18	18		

* 한중문화의 이해1, 한중문화의 이해2 교과목은 2012년 이후 신입학 중국계 유학생에 한함.

□ 2012~2013학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어회화1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
영어회화2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
영어회화3	2	2	2학년 1학기	폐지
영어회화4	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화1	2	2	1학년 1학기	폐지
한중문화의이해1				한중문화의이해로 취득가능
중국어회화2	2	2	1학년 2학기	폐지
한중문화의이해2				폐지
대학인의 글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
실용영어	2	2	1학년 1학기	폐지
기초토익	2	2	1학년 2학기	폐지
취업토익1	2	2	3학년 1학기	폐지
취업토익2	2	2	3학년 2학기	폐지
합 계	22	22		

* 한중문화의 이해1, 한중문화의 이해2 교과목은 2012년 이후 신입학 중국계 유학생에 한함.

□ 2011학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어회화1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
영어회화2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
영어회화3	2	2	2학년 1학기	폐지
영어회화4	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화1	2	2	1학년 1학기	폐지
중국어회화2	2	2	1학년 2학기	폐지
대학인의 글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
실용영어	2	2	1학년 1학기	폐지
기초토익	2	2	1학년 2학기	폐지
취업토익1	2	2	3학년 1학기	폐지
취업토익2	2	2	3학년 2학기	폐지
합 계	22	22		

□ 2009~2010학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어회화1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
영어회화2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
영어회화3	2	2	2학년 1학기	폐지
영어회화4	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화1	2	2	1학년 1학기	폐지
중국어회화2	2	2	1학년 2학기	폐지
대학인의글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
취업토익	2	2	3학년 1학기	폐지
합 계	16	16		

□ 2008학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어회화1	2	2	1학년 1학기	English 1로 취득가능
영어회화2	2	2	1학년 2학기	English 2로 취득가능
영어회화3	2	2	2학년 1학기	폐지
영어회화4	2	2	2학년 2학기	폐지
중국어회화1	2	2	1학년 1학기	폐지
중국어회화2	2	2	1학년 2학기	폐지
대학인의글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
합 계	14	14		

□ 2007학번

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어1 (영어회화1)	2	2	1학년 1학기	English 1, 2로 취득가능
영어1 (영어회화2)	2	2	1학년 2학기	
중국어회화 (중국어회화1)	2	2	1학년 1학기	폐지
대학인의글쓰기	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
합 계	8	8		

□ 2006학번 이전

교 과 목 명	학 점	시 수	수강 학기	비 고
영어1 (영어회화1)	2	2	1학년 1학기	English 1, 2로 취득가능
영어1 (영어회화2)	2	2	1학년 2학기	
우리말과글 (대학인의글쓰기)	2	2	1학년	창의적글쓰기로 취득가능
합 계	6	6		

나. 기초자연과학

- 이공계·자연계 관련학부(전공)의 전문적 학습을 하는 데 토대가 되는 기초자연과학 능력을 함양하기 위한 교과목으로 구성한다.
- 이수대상 : 소속 학부(전공)별 지정(이수요구) 교과목을 반드시 이수하여야 한다.

교과목명	학점 (시수)	공과대학							직할학부군				이수 학기
		에너지 · 광기술 융합 학부	BT 융합 학부	소프트 웨어 융합 학부	휴먼환경디자인학부			융합 전자 공학 부	항공학부				
					토목 환경 공학 전공	조경 도시 계획 전공	건축학 · 건축 공학 전공		항공 운항학 전공	항공기 계공학 전공	항공서 비스학 전공	무인항 공기학 전공	
수학1	3(3)	○	○	○	○	○	○	○					1-1
수학2	3(3)	○	○	○	○	○	○	○					1-2
수학기초	3(3)								○ (1-1)	○ (1-1)		○ (1-2)	지정 학기
일반물리학1	2(2)	○											1-1
일반물리학2	2(2)	○											1-2
일반물리실험1	1(2)	○											1-1
일반물리실험2	1(2)	○											1-2
물리학기초	2(2)				○ (1-2)	○ (1-1)	○ (1-1)	○ (1-2)	○ (1-2)			○ (1-1)	지정 학기
물리학기초실험	1(2)				○ (1-2)	○ (1-1)	○ (1-1)	○ (1-2)	○ (1-2)			○ (1-1)	지정 학기
일반화학1	2(2)	○											1-1
일반화학2	2(2)	○											1-2
일반화학실험1	1(2)	○											1-1
일반화학실험2	1(2)	○											1-2
화학기초	2(2)		○ (1-1)					○ (1-2)					지정 학기
화학기초실험	1(2)		○ (1-1)					○ (1-2)					지정 학기
일반생물학1	2(2)												1-1
일반생물학2	2(2)												1-2
일반생물실험1	1(2)												1-1
일반생물실험2	1(2)												1-2
생물학기초	2(2)		○ (1-1)										지정 학기
생물학기초실험	1(2)		○ (1-2)										지정 학기
계(학점)		18	12	6	9	9	12	6	6	0	6		

다. 핵심교양 교과목

- 인간과 세계에 대한 폭넓은 이해와 성찰을 추구하는 지성인이 갖추어야 할 사고능력과 소양을 증진하기 위한 교육 영역으로 구성한다.
- 이수방법: 핵심교양은 모든 학생이 6개 영역 중 4개 영역 이상을 이수하되 각 영역별로 1개 교과목 이상, 총 13학점 이상을 반드시 이수하여야 한다.

영역	교과목명	학점	시수	대표핵심역량	학기
제1영역: 문화와예술	0000159 현대예술의감상	2	2	실용·융합	공통
	0000164 현대생활과패션(On)	2	2	소통	공통
	0000167 생활과공예	2	2	실용·융합	공통
	0011776 러시아문학과사상	2	2	소통	공통
	0005065 영화예술의이해	2	2	실용·융합	공통
	0005066 국악의멋과감상	2	2	소통	공통
	0005114 공연예술과일상생활(On)	2	2	소통	공통
	0005810 테마가있는음악여행	2	2	소통	공통
	0005811 중국여행포커스	2	2	소통	공통
	0006431 러시아문화산책(On)	2	2	소통	공통
	0006707 문화기호학(PBL)	2	2	창의	공통
	0006828 일본문화기행(On)	2	2	소통	공통
	0006829 독일어권문화기행(On)	2	2	소통	공통
	0009255 카툰을통한대중시각문화의이해와감상	2	2	소통	공통
	0009455 영상문화론:어떻게이미지를읽는가?	2	2	창의	공통
	0010629 TED로만나는영어와세계문화	2	2	소통	공통
	0010638 디자인과인문학	2	2	창의	공통
	0011419 예술과글쓰기	2	2	소통	공통
	0011414 인간의삶과문학	3	3	인성	공통
	0011164 클래식음악의사회·문화적이해	3	3	실용·융합	공통
0011521 영화와사회	2	2	소통	공통	
0011522 영화로읽는문학	2	2	실용·융합	공통	
0011753 한국대중문화의이해	2	2	창의	공통	
0011754 일본문화의이해	3	3	소통	공통	
제2영역: 역사와지성	0000003 한국사(On)	2	2	소통	공통
	0000037 동양철학의이해(학)	2	2	인성	공통
	0000045 논리와사고(학)	2	2	창의	공통
	0000047 철학과사상(학)	3	3	인성	공통
	0000149 현대사회와윤리(On)	2	2	인성	공통
	0005055 역사란무엇인가(학)	2	2	창의	공통
	0005448 신화와사랑의이해(On)	2	2	창의	공통
	0005806 독서와토론	2	2	소통	공통
	0005807 문화유산으로본한국사	2	2	소통	공통
	0009249 지성으로읽는역사(학)	3	3	인성	공통
0009260 유토피아와디스토피아	2	2	소통	공통	

영역	교과목명	학점	시수	대표핵심역량	학기
	0009450 인류의문명과미래	3	3	창의	공통
	0010627 창의적사고와상상력	2	2	창의	공통
	0010630 실학사상과현대사회	2	2	실용·융합	공통
	0010631 동양고전과리더십	2	2	인성	공통
	0010632 대학의가치	3	3	인성	공통
	0010633 비판적사고와논증(학)	3	3	창의	공통
	0010639 예술과철학(학)	3	3	소통	공통
	0011167 명저에서만나는지성	2	2	창의	공통
	0000049 서양문화사(학)	3	3	소통	공통
	0000048 동양문화사(학)	3	3	창의	공통
	0011348 인물로만나보는한국사	2	2	창의	공통
	0011415 고전한문을통한미래치유	2	2	인성	공통
	0011523 영어로읽는미국의역사와문화	2	2	소통	공통
	0011755 유학생을위한한국문화유산	2	2	실용·융합	공통
	0011347 논어의지혜	2	2	창의	공통
제3영역: 인간과 사회	0000044 문학과사회(학)	2	2	창의	공통
	0000111 미래문화와정보전략	2	2	실용·융합	공통
	0000121 매스컴과현대사회(On)	2	2	소통	공통
	0000122 생활과법률	3	3	실용·융합	공통
	0000123 현대인과국제매너(On)	2	2	인성	공통
	0000153 성의사회학	2	2	소통	공통
	0005451 광고로배우는아이디어발상법(On)	2	2	창의	공통
	0005471 세계화와나	2	2	실용·융합	공통
	0005816 학술정보의탐색및활용(On)	2	2	실용·융합	공통
	0005826 현대생활과광고(On)	2	2	실용·융합	공통
	0006887 심리학으로의초대(On)	2	2	창의	공통
	0009248 언어와과학(학)	3	3	창의	공통
	0009262 더커뮤니케이션-남과여의의사소통(PBL)	3	3	소통	공통
	0009263 문화-예술과저작권	3	3	실용·융합	공통
	0009441 다문화주의와글로벌컬리즘	2	2	소통	공통
	0009442 세계화와세계지리	3	3	실용·융합	공통
	0009453 부모교육의이해	2	2	인성	공통
	0011540 글로벌공동체론	2	2	소통	2학기
	0010628 말하기의사소통의원리와실제(PBL)	2	2	소통	공통
	0010635 미래의역사	3	3	창의	공통
	0010642 인간심리이해	3	3	인성	공통
	0011158 CLAP1	3	4	인성	1학기
	0011159 CLAP2	3	4	인성	2학기
	0011160 사회학의이해(학)	3	3	소통	공통
	0011349 현대심리학의이해	3	3	창의	공통

영역	교과목명	학점	시수	대표핵심역량	학기
	0011350 인간과심리	3	3	인성	공통
	0011351 헌법으로읽는한국사회(On)	2	2	인성	공통
	0011416 나만의스토리:퍼스널브랜딩(PBL)	3	3	인성	공통
	0011418 배움의역사	2	2	창의	공통
	0011420 사회과학글쓰기	2	2	소통	공통
	0011417 인구교육의이론과실제	3	3	소통	공통
	0011524 시민교육과동서양문학의이해	3	3	소통	공통
	0011525 현대매체철학의이해	2	2	실용·융합	공통
	0011630 뉴스리터러시와비판적사고	3	3	창의	공통
	0011756 인간행동심리와리더십	2	2	인성	공통
	0011757 판결중심의법이해하기	3	3	소통	공통
제4영역: 과학과기술	0000056 수학의이해(학)	2	2	실용·융합	공통
	0000136 생명의신비	2	2	창의	공통
	0000141 생활과학	2	2	실용·융합	공통
	0000142 건축의이해	2	2	소통	공통
	0000144 환경과학(On)	2	2	실용·융합	공통
	0005063 지식정보사회와컴퓨터활용(On)	2	2	실용·융합	공통
	0005113 자연과학의이해(학)	2	2	실용·융합	공통
	0007819 스마트한학습으로의여행(On)	2	2	실용·융합	공통
	0009253 기후변화위기와대응	2	2	실용·융합	공통
	0009254 약과건강	2	2	실용·융합	공통
	0009264 현대도시와미래	2	2	실용·융합	공통
	0009266 스마트시대의정보보호	2	2	실용·융합	공통
	0009444 지속가능한환경과에코캠퍼스	2	2	인성	공통
	0010636 과학적사유와문제해결(학)	3	3	창의	공통
	0010637 과학사의이해(학)	3	3	창의	공통
	0011352 과학기술과인간의미래	2	2	실용·융합	공통
	0011354 4차산업혁명과정보인권	3	3	실용·융합	공통
	0011421 이공계틀위한글쓰기	2	2	소통	공통
	0011526 금융과공학의만남	2	2	실용·융합	공통
	0011527 인문사회학생을위한통계학	2	2	실용·융합	공통
	0011758 현대물리학과미래지향적사고	3	3	창의	공통
	0011759 우주와천문학	2	2	창의	공통
	0011760 생물의기원과진화론	3	3	실용·융합	공통
0011761 생활화학과문제해결	2	2	창의	공통	
제5영역: 정치와경제	0000124 지방자치와행정	2	2	창의	공통
	0000126 정치학의이해(학)	2	2	창의	공통
	0000127 현대의경제생활	2	2	창의	공통
	0000130 개발과환경	2	2	실용·융합	공통
	0000134 관광산업의이해(On)	2	2	실용·융합	공통

영역	교과목명	학점	시수	대표핵심역량	학기
	0000135 현대회계의이해	2	2	실용·융합	공통
	0000151 남북한정치이해	2	2	창의	공통
	0000155 인간생활과도지	2	2	실용·융합	공통
	0005053 정보와기업경영	2	2	실용·융합	공통
	0005447 증권투자의첫걸음(On)	2	2	실용·융합	공통
	0006436 생활속의마케팅(On)	2	2	실용·융합	공통
	0009252 스포츠마케팅이해	3	3	창의	공통
	0009261 현대소비자와디지털광고	2	2	인성	공통
	0009443 창의적기획서작성이해	2	2	창의	공통
	0009452 대학생을위한실용금융	2	2	실용·융합	공통
	0010634 청년의삶과21세기민주시민	2	2	인성	공통
	0011162 법치주의와의회정치	3	3	인성	공통
	0011163 자본주의와경제학(학)	2	2	창의	공통
	0011165 민주주의란무엇인가?	3	3	인성	공통
	0011166 국제관계이해	3	3	창의	공통
	0011233 알기쉬운무역이야기(PBL)	2	2	실용·융합	공통
	0011355 현대아시아지역문화이해	3	3	소통	공통
	0011356 IT기업으로본중국	2	2	창의	공통
	0011762 경제·경영과데이터분석	3	3	창의	공통
	0011763 파생상품이야기	3	3	실용·융합	공통
제6영역: SW영역	0009445 IT융합을위한창의소프트웨어(PBL)	2	2	창의	공통
	0009454 창의적모바일코딩	2	2	실용·융합	공통
	0011362 문제해결을위한컴퓨팅사고	2	2	창의	공통
	0011168 빅데이터이해	2	2	실용·융합	공통
	0011422 콘텐츠어블리티스	3	3	실용·융합	공통
	0011528 비주얼감성코딩	2	2	실용·융합	공통
	0011529 인공지능을위한코딩	2	2	실용·융합	공통
	0011764 메타버스와혁명	2	2	창의	공통
	0011765 블록체인과가상화폐	2	2	실용·융합	공통
	0011766 인공지능소프트웨어	2	2	실용·융합	공통
0011767 비즈니스머신러닝	2	2	실용·융합	공통	

- (On)은 On-line 개설 교과목임(원격강좌)
- (학)은 학문역량(논리적 사고력과 분석력을 토대로 제반 학문의 기초와 원리를 이해하고 탐색하는 역량) 증진을 위한 교과목임
- (PBL)은 문제중심학습(Problem-Based Learning)의 교수방법으로 운영되는 교과목임

라. 일반교양 교과목

- 고등교육을 받은 지성인으로 갖추어야 할 소양을 증진시키기 위한 교과목으로 기초교양과 핵심교양 이외의 교과목으로 구성한다.
- 이수방법 : 자유롭게 이수한다.

영역	교과목명	학점	시수	학기
일반교양	0005106 국가안보론	2	2	공통
	0010640 국제개발협력의이해	3	3	공통
	0011535 교양시사영어	2	2	공통
	0005538 글로벌시대의창조와도전(P/NP)	2	2	공통
	0011534 글로벌비즈니스영어	2	2	공통
	0011423 금융자산관리의이해	3	3	공통
	0000171 농구	2	2	공통
	0005107 리더십	2	2	공통
	0005103 무기체계론	2	2	공통
	0011366 발명과특허	3	3	2학기
	0000169 배드민턴	2	2	공통
	0005105 북한학	2	2	공통
	0011538 비즈니스매너와글로벌에티켓	2	2	공통
	0000193 사회봉사1(P/NP)	1	1	1학기
	0000194 사회봉사2(P/NP)	1	1	2학기
	0009283 생활러시아어	2	2	공통
	0009282 생활프랑스어	2	2	공통
	0005364 성공하는프리젠테이션(On)	2	2	공통
	0009284 실용독일어	2	2	공통
	0011771 실용한국어쓰기(유)	2	2	공통
	0011772 실용한국어읽기(유)	2	2	공통
	0011358 영어독해(중급)	2	2	공통
	0011539 영어면접과발표실습	2	2	공통
	0011357 영어회화(중급)	2	2	공통
	0011537 영화로이해하는중국	2	2	공통
	0010641 유도의이론및실기	2	2	공통
	0011773 유학생을위한발표와토론(유)	2	2	공통
	0011364 융합적사고와지식재산	3	3	1학기
	0011775 이미지메이킹과브랜딩전략	2	2	공통
	0011532 입문중국어(심화)	3	3	공통
	0011365 저작권과상표권	3	3	2학기
	0005104 전쟁사	2	2	공통
	0011533 중국어독해	3	3	공통
	0009259 중국어회화(중급)	2	2	공통
0009449 중급일본어	2	2	공통	
0009994 창업과법률	3	3	공통	

영역	교과목명	학점	시수	학기
	0011531 청주학 I (학이시습,인물을만나다 I)	2	2	1학기
	0011530 청주학 II (학이시습,인물을만나다 II)	2	2	2학기
	0000174 축구	2	2	공통
	0006437 취업을위한자기PR(On)	2	2	공통
	0011361 컴퓨터활용한한국어교육(유)	3	3	공통
	0000170 탁구	2	2	공통
	0011774 태권도와공연예술(유)	2	2	공통
	0008442 토익L/C I	2	2	공통
	0008443 토익L/C II	2	2	공통
	0009256 토익Part7(독해)	2	2	공통
	0008444 토익R/C I	2	2	공통
	0008445 토익R/C II	2	2	공통
	0005353 파워포인트&포토샵(On)	2	2	공통
	0011770 학문목적한국어쓰기(유)	2	2	공통
	0011360 한국어문법의이해(유)	3	3	공통
	0011768 한국어의이해와활용1(유)	2	2	공통
	0011769 한국어의이해와활용2(유)	2	2	공통
	0011359 한국어화법의이해(유)	3	3	공통
	0011363 현대산업과지식재산	3	3	1학기
	0005306 호신술	2	2	공통
	0011424 RC재활필라테스	2	2	공통
	0011425 RC자기계발과리더십	2	2	공통
	0011536 TED ED로배우는영어토론	2	2	공통

- (On)은 On-line, (On/Off)는 On-line과 Off-line이 함께 개설되는 교과목임.
- P/NP는 성적평가 방법이 pass/non-pass인 교과목임.
- (유)는 유학생 전용 교과목임.

3. 이수방법

가. 기본원칙

- 기초교양과 기초자연과학 교과목은 1학년부터 2학년까지, 핵심교양과 일반교양 교과목은 1학년부터 4학년 까지 균형 있게 이수함을 원칙으로 한다.
- ‘교양대학 교육과정’ 이수학점은 모집 단위별로 정하며, 모집 단위별 최저 이수학점은 따로 정한다.
- 모집 단위별 최저 이수학점은 반드시 충족하여야 한다.

나. ‘교양대학 교육과정’ 이수

1) 기초교양

- 가) 이수구분은 교양필수로 한다.
- 나) 모든 학생은 입학년도에 지정된 기초교양 과목을 반드시 이수하여야 한다.
- 다) 정상 이수시기에 취득하지 못한 교과목이 교육과정 개편(정) 등에 의하여 폐지된 경우, 지정된 동일교과목(대체과목)을 반드시 이수하여야 한다. 단 동일교과목(대체과목)이 지정되지 않은 과목에 대하여는 취득하지 않아도 된다.

[2021 학년도 이전 입학자의 대학인의 글쓰기 이수]

2022학년도 교양대학 교육과정 개정에 따라 2021학년도 이전 입학자 중 대학인의글쓰기 미이수자는 대체교과목인 창의적글쓰기를 반드시 이수하여야 한다.

미이수교과목	대학인의글쓰기
대체교과목	창의적글쓰기

[2019 학년도 이전 입학자의 기초교양 교과목 이수]

2020학년도 ‘교양대학 교육과정’ 정기개편에 따라 2019학년도 이전 입학자의 이수방법은 다음과 같다.

- 행복한삶과인성, 잉글리쉬그라운드워크 1, 잉글리쉬그라운드워크 2 미 이수자 : 아래의 대체(동일)교과목을 반드시 이수하여야 한다.

미이수교과목	행복한삶과인성	잉글리쉬그라운드워크 1	잉글리쉬그라운드워크 2
대체교과목	인간의가치	English 1	English 2

- 잉글리쉬커뮤니케이션1, 잉글리쉬커뮤니케이션2, 중국어회화(초급) 미 이수자: 교과목 폐지로 이수하지 않아도 된다.

2) 기초자연과학

- 가) 이수구분은 교양필수로 한다.
- 나) 소속 학부(전공)별 지정 교과목을 반드시 이수하여야 한다.
- 다) 정상 이수시기에 취득하지 못한 교과목이 교육과정 개편(정) 등에 의하여 소속 학부(전공)에서 지정을 취소한 경우, 지정된 동일교과목(대체과목)을 반드시 이수하여야 한다. 단 동일교과목(대체과목)이 지정되지 않은 과목에 대하여는 취득하지 않아도 된다.

3) 핵심교양

- 가) 이수구분은 교양선택으로 한다.
- 나) 모든 학생은 6개 영역 중 4개 영역 이상을 이수하되 각 영역별로 1개 교과목 이상, 총 13학점 이상을 반드시 이수하여야 한다.
- 다) 이미 이수한 교과목의 영역이 변경되었을 경우 이미 이수한 영역으로만 인정한다. 단, 개수 시에는 개수 당시의 영역으로 인정한다.
- 라) 필수이수학점(4개 영역 이상 · 영역별 1개 교과목 이상 · 총 13학점 이상) 이외에 추가로 이수할 경우 영역 구분 없이 선택하여 이수할 수 있다.

□ 학년도별 영역구성 현황

학년도	1 영역	2 영역	3 영역	4 영역	5 영역	6 영역	7 영역	8 영역
2003이전	언어와사고	역사와사상	인간과사회	과학과 자연관리	통합적사고	예·체능의 이해	-	-
2004	언어와문화	역사와지성	인간과사회	과학과기술	예·체능의이해	세계화와 정보화	취업과창업	-
2005	2004와 동일							국가와사회
2006~2015	2005와 동일							
2016 이후	언어와문화	역사와지성	인간과사회	자연과과학	예술과체육	-	-	-
2020 이후	문화와예술	역사와지성	인간과사회	과학과기술	정치와경제	SW		

4) 일반교양

- 가) 이수구분은 교양선택으로 한다.
- 나) 자유롭게 선택하여 이수한다.

□ 사회봉사 교과목 이수 □

- 봉사활동을 희망하는 학생은 일반교과목 수강신청과 동일하게 수강신청기간(또는 별도로 지정한 기간)내에 신청하여야 한다.
- 최대수강신청학점 범위 내에서 신청할 수 있으며 재학기간 중 2학점까지 이수할 수 있다.
- 본 대학교 재학생은 누구나 본 과목을 수강 신청할 수 있으나, 복지기관의 수용능력이나 자격제한 등의 특별한 사유가 있을 때에는 수강인원을 제한할 수 있다.
- 사회봉사과목을 수강 신청한 학생은 교내에서 실시하는 예비교육(기본교육)에 반드시 참석하여야 한다.
- 사회봉사활동이 종료된 후 소감내용을(A4지 2매 분량) 지정된 기한까지 반드시 실습보고서를 작성하여 제출하여야 한다.
- 성적평가는 실습기관에서 1차 평가한 후 1차 평가결과를 바탕으로 사회봉사위원회에서 최종 평가한다. (Pass/Non-pass)

기타 사회봉사 교과목의 수강신청 및 이수절차, 이수기관, 학점 등 자세한 내용은 학생지원팀(229-8046)으로 문의하시기 바랍니다.

다. 참고 및 주의사항

1) 필수 요구학점 이외의 학점 이수

- 가) 모집 단위별 '교양대학 교육과정' 졸업요구학점은 반드시 충족하여야 한다.
- 나) 기초교양, 기초자연과학, 핵심교양 필수이수 학점(4개 영역 이상 · 영역별 1개 교과목 이상 · 총 13 학점 이상) 이외의 학점은 자유롭게 이수한다.

2) 전부(전공변경)생 유의사항

- 가) 기본원칙 : 전부(전공변경) 이후 개설되는 필수과목은 반드시 이수하여야 하며, 전입학부(전공)의 학위 취득에 필요한 학점을 취득하여야 한다.
- 나) 기초교양 및 핵심교양
 - 기초교양 교과목 및 핵심교양 이수 요구학점은 전부(전공변경)와 관계없이 반드시 이수하여야 한다.
- 다) 기초자연과학
 - 전입 이후 재학하는 학년/학기에 지정되어있는 기초자연과학 교과목은 반드시 이수하여야 한다.
 - 전공과목의 이해를 위해 전입학부(전공) 저학년에 개설된 기초자연과학 교과목의 이수를 권장한다.

3) 편입생 유의사항

- 가) 편입 이후 재학하는 학년/학기에 개설되는 필수 교과목은 반드시 이수하여야 한다.

4) 유학생(외국인전형입학생) 유의사항

- 가) 유학생은 기초교양 교과목인 “컴퓨팅사고”, “한국문화의이해”, “인간의가치” 를 제외한 나머지 기초교양 교과목의 이수를 면제한다.
- 나) 유학생의 경우, 핵심교양 필수 이수 기준(4개 영역 · 총13학점 이상 이수) 적용을 면제한다.
- 다) 유학생의 경우, “컴퓨팅사고”, “한국문화의이해”, “인간의가치” 를 포함하여 기초교양, 핵심교양, 일반교양에서 29학점 이상을 이수하여야 하고 나머지 교양 영역에 대한 요구 학점은 내국인 학생과 동일하다.

5) 중복 이수 학점 불인정

- 가) 동일교과목은 신 교육과정과 구 교육과정에서 교과목 명칭이 동일한 경우와 동일교과목으로 지정한 경우를 말한다.
- 나) 동일교과목을 추가로 이수한 경우 학점 개수 외에는 중복이수로 인정하여 졸업학점에 포함시키지 않는다.
- 다) 동일교과목은 아니나 유사성이 있다고 판단되는 교과목에 대하여는 수강을 자제하여야 한다.

6) 동일교과목 지정 현황

동일교과목 지정 현황				
<ul style="list-style-type: none"> 2022학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2021학년도 이전)	신 교양교육과정(2022학년도 이후)	관계	
교양필수	대학인의글쓰기	창의적글쓰기	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2021학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2020학년도 이전)	신 교양교육과정(2021학년도 이후)	관계	
교양필수	청주학	청주학I(학이시습,인문을만나다I)	동일	
	아시아공동체론	글로벌공동체론	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2020학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2019학년도 이전)	신 교양교육과정(2020학년도 이후)	관계	
교양필수	행복한삶과인성	인간의가치	동일	
	잉글리쉬 그라운드워크 1	English 1	동일	
	잉글리쉬 그라운드워크 2	English 2	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2016학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2015학년도 이전)	신 교양교육과정(2016학년도 이후)	관계	
교양필수	영어회화 1	잉글리쉬 그라운드워크 1	동일	
	영어회화 2	잉글리쉬 그라운드워크 2	동일	
	영어회화 3	잉글리쉬 커뮤니케이션 1	동일	
	영어회화 4	잉글리쉬 커뮤니케이션 2	동일	
	중국어회화 1	중국어회화(초급)	동일	
	한중문화의 이해 1	한국문화의 이해	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2011학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2010학년도 이전)	신 교양교육과정(2011학년도 이후)	관계	
교양필수	취업토익	취업토익 1	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2008학년도 지정 				
이수구분	구 교양교육과정(2007학년도 이전)	신 교양교육과정(2008학년도 이후)	관계	
교양필수	영어1 (1학기 개설)	영어회화 1	동일	
	영어1 (2학기 개설)	영어회화 2	동일	
	중국어회화	중국어회화 1	동일	
<ul style="list-style-type: none"> 2005학년도 이전 지정 				
이수구분	구 교양교육과정		신 교양교육과정	관계
	(~'96학년도까지)	('97~2004학년도)	(2005학년도 이후)	
		구 교양교육과정의 교과목 명칭과 동일한 경우	구 교양교육과정의 교과목 명칭과 동일한 경우	동일
교양필수	국어II, 우리말과 글II	우리말과 글	대학인의 글쓰기	동일

II. 전공 및 일반선택 교육과정

II-1. 전공 교육과정

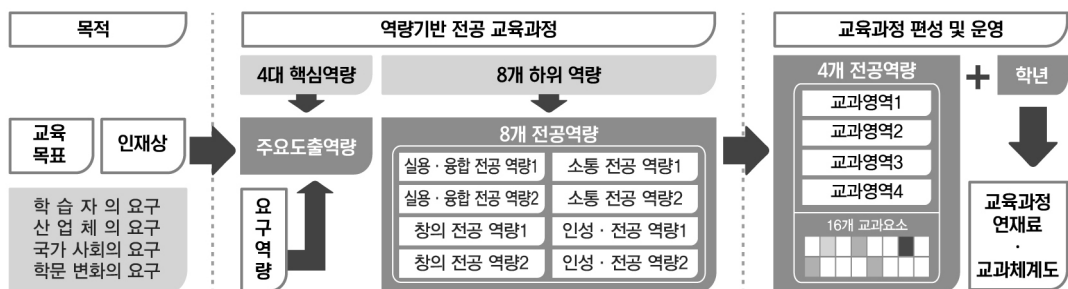
전공 교육과정 편성의 기본원칙

- 각 학문의 교육목표, 발전동향, 졸업생의 진로, 교과목의 균형 및 연계성을 고려하여 편성하였다.
- 전공 역량을 반영한 적절한 역량 중심 교육과정을 편성 및 운영하였다.
- 학부와 대학원 석박사 과정 간의 학문적 연계성과 발전성이 제고될 수 있도록 편성하였다.
- 최근의 급변하는 사회적 변화를 고려하여 학과의 교수 인적구성에 의한 편성이 아니라, 각 학문의 사회적 수요를 우선적으로 고려하여 편성하였다.
- 최소 전공인정 학점제 실시에 따른 복수전공의 기회를 확대시키기 위하여 각 학과의 전공별 최저 이수학점을 최소화 하였다.

1. 전공 교육과정의 개요

- '전공 교육과정' 은 전공 역량을 함양하는 데 필요한 교과목으로, 학부(학과) 및 전공의 교육목표를 구현하는 인재상 양성을 위한 내용으로 편성한다.
- '전공 교육과정 교육목표' 는 우리대학의 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자는 실학성세의 교육이념에 부합하는 전공역량과 전공교육의 목표이다.
- '전공 교육과정 인재상' 는 “창의적 사고능력을 갖춘 실천적 지성인 양성” 에 기여하는 전공교육을 통해 달성하고자 하는 인재의 모습이다.
- '전공 교육과정 요구역량' 은 전공의 교육목표 및 인재상을 달성하기 위해 필요한 역량으로 졸업 후 진로와 다양한 학문의 발전추세 및 사회적 여건의 변화를 분석하여 제시된 역량이다.
- '전공 교육과정 주요도출역량' 은 전공교육의 교육목표, 인재상을 달성하기 위해 분석된 요구역량을 고려하여 전공 역량을 도출하기 위한 상위 전공교육의 핵심역량이다.
- '전공 교육과정 전공역량' 은 전공교육의 교육목표, 인재상을 달성하기 위해 주요도출역량을 구체화한 역량으로 우리대학의 핵심역량(4C)의 8대 하위역량을 대응되는 전공역량이다.
- '전공 교육과정 교과영역' 는 교과목을 통해 전공역량(주요도출역량)을 달성하고자 교과 체계도 수립을 위한 교육내용별 유목화한 전공교육의 교과목 실행 및 운영체계이다.

2. 전공 교육과정의 체계



3. 이수방법

- 각 전공 및 학과별로 전공 최저 이수요구학점을 정확히 확인하여 전공 이수에 필요한 학점을 취득해야 한다. 단, 전공필수 교과목의 이수학점은 전공 졸업학점으로 산정되며, 졸업사정 원칙에서는 제외한다.
- 사범대학생은 교직기본이수 과목을 반드시 이수하여야 한다.

가. 전공탐색 학기 및 전공탐색 교과목 운영

- 1) 모집단위를 학부로 선발하는 학부제 전공의 경우, 1학년 1학기, 2학기에 전공탐색과정을 운영한다.
- 2) 전공탐색 교과목은 학부 내 전공별 특성에 맞게 개설·운영되며, 학생들이 학기에 구애받지 않고 수강할 수 있도록 기초적인 커리큘럼으로 000원론, 00이해 등으로 교과목을 편성한다.
- 3) 2학년 전공배정 이후 주전공 전공탐색교과목의 이수구분은 전공선택(전공 교육과정)으로 인정하고, 타전공 전공탐색 교과목 이수구분은 자유선택(일반선택 교육과정)으로 변경하여 인정한다.
- 4) 모집단위를 독립적으로 모집하는 전공(학과)는 전공탐색과정을 운영하지 않는다.

4. 실험실습교육

- 실험실습은 이론적 지식을 학생들의 직접적 조작과 경험을 통하여 확인시키는 교육형태로 자연계열, 공학계열 및 예체능계열 등의 교육에 매우 효과적인 교육방법이다. 실험실습 교육을 내실화하려면 이론과목과 연계되어야 하며, 실험실습의 목적이 명확해야 한다. 또한 실험실습 방법이 다양하고, 그 내용이 산업현장의 요구나 국제화 추세에 부응하는 것이어야 한다.

가. 실험실습교육 편성의 기본원칙

- 1) 이론교육과 병행하면서 다양한 현장 및 직종에 적용할 수 있는 내용으로 구성.
- 2) 학문의 성격에 따라 이론과목과 병행하여 개설하거나 이론과목 다음에 개설하여 이론과 실제의 조화로운 연계를 기획. 실험실습 내용은 이론 강의를 보완하고 실험실습에 의해 반드시 습득되어야 할 내용을 중심으로 편성.
- 3) 전공실기 교과목에서는 담당교수가 이론적인 부분을 우선 강의하고 실기수업을 진행하여, 각 교과목마다 필요한 이론과 실기를 적절히 병행하여 운영.

나. 실험실습교육의 운영

- 1) 수강신청 7일전까지 실험실습 교과목의 수업계획서를 작성하여 홈페이지에 게시하고, 학생들이 실험실습 교과목의 내용과 방법 등을 사전에 이해하고 준비할 수 있도록 작성. 각 전공 또는 학과에서는 모든 실습교과목에 대해 실습내용과 기자재 사용 현황을 포함하는 실험실습일지를 작성토록 하여 교과목의 특성에 따른 적절한 실험실습이 이루어지도록 관리. 실험실습을 수강하는 학생들에게는 실험의 목적, 내용, 방법, 기기조작, 자료정리 방법, 보고서 작성 요령 등을 숙지하여 실험보고서를 작성 제출하거나 토론 및 발표회를 통해 문제 해결 능력을 배양.
- 2) 효율적인 실습교육을 위하여 실습교과목의 성격, 시설을 고려하여 수강인원의 제한과 분반원칙을 적용하며, 모든 실험교과에는 담당교수 외에 실습조교를 배정.
- 3) 적정 수준의 교과목 편성과 실험기자재의 확충, 실험조교 배정 등의 지원을 통해 적절한 방법과 내용으로 충실한 실험실습교육을 수행.

5. 현장실습교육

- 학생의 현장체험을 통하여 기업의 전문지식을 조기에 습득하고 진로에 대한 조기체험을 하기 위하여 현장실습을 실시한다.
- 현장실습은 별도의 프로그램을 정하여 실시하며 이수결과 성적을 인정하되 프로그램별로 최고 14학점까지 인정할 수 있으며 성적은 P 또는 NP로 부과하는 것을 원칙으로 한다.
- 현장실습의 운영에 관하여는 별도로 정한 지침에 의한다.

II-2. 일반(자유)선택 교육과정

교양교과영역을 보완하는 교육과정으로, 기초학력증진, 취업, 진로, 창업 대비 등의 목적으로 교과목을 개설한다.

Ⅲ. 교직과정

1. 교직과정

- 교직과정은 중등학교 정교사(2급) 및 사서교사(2급)의 자격증 취득과정으로 교직과정이 설치 승인된 학과의 학생만이 신청할 수 있다.
- 교직과정 신청은 교직과정이 설치 승인된 학과의 승인인원 이내의 범위에서 제2학년 1학기 수강신청 전에 교직과목 이수신청서(소정서식)를 학과장에게 제출하고 교무처에서 승인을 받아야 한다.
승인을 받지 않고 임의로 이수한 학생은 일체 인정하지 않으며 교원자격검정대상에서 제외한다.

가. 주전공 자격 취득의 경우

- 1) 2008학년도 입학자까지 (2010학년도 이전 편입자 포함)
 - 전공과목 42학점 이상 취득(기본이수과목 14학점(5과목(영역) 이상 포함)
 - 교직과목 20학점 이상 취득(교과교육영역 4학점(2과목) 이상 포함)
 - 전공과목과 교직과목의 평균성적은 각각 80점 이상 (비사범계에 한함)
(평점평균 실점환산표의 중간실점 적용함)
 - 산업체 현장실습(공업계 표시과목에 한함)
 - 2013.3.1. 이후 졸업자는 교직 적성 및 인성검사 적격판정 1회 이상 받아야 함
 - 응급처치 및 심폐소생술 2회 이상 받아야 함.(단, 2016. 3. 1 시행일 당시 교원양성과정을 이수할 때까지 2학기 남은 학생은 1회 실시하며, 2학기 미만이 남은 학생은 제외함)
 - 성인지교육 2회이상 받아야 함.(단, 2021.02.09 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 사람 중, 2학기 이하가 남은 사람은 제외함.)
 - 교사자격취득 결정사유 : 성범죄자, 마약대마항정신성의약품 중독자의 교사자격 취득 제한
 - 표시과목 00교육론과 00교재연구및지도법의 교과목은 전공으로 이수하였어도 교직과목 중 교과교육 영역으로 인정하며 교원자격검정시 전공학점에서 제외됨
 - * **상기 전공과목 42학점 이상이라 함은 교원자격검정령에 의한 교원자격취득 요건이며 본대학교 전공 졸업 학점은 59학점이므로 이를 반드시 충족하여야 함.**
- 2) 2009학년도 ~ 2012학년도 입학자 (2011~2014학년도 편입자)
 - 전공과목 50학점 이상 취득
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
 - 교직과목 22학점(11과목) 이상 취득
 - 검정합격기준은 졸업전체 평균성적 75/100점 이상 (평점평균 실점환산표의 중간실점 적용함)
 - 산업체 현장실습(공업계 표시과목에 한함)
 - 2013.3.1. 이후 졸업자는 교직 적성 및 인성검사 적격판정 1회 이상 받아야 함
 - 응급처치 및 심폐소생술 2회 이상 받아야함.(단, 2016. 3. 1 시행일 당시 교원양성과정을 이수할 때까지 2학기 남은 학생은 1회 실시하며, 2학기 미만이 남은 학생은 제외함)
 - 성인지교육 2회이상 받아야 함.(단, 2021.02.09 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 사람 중, 2학기 이하가 남은 사람은 제외함.)
 - 교사자격취득 결정사유 : 성범죄자, 마약대마항정신성의약품 중독자의 교사자격 취득 제한
 - * **상기 전공과목 50학점 이상이라 함은 교원자격검정령에 의한 교원자격취득 요건이며 본대학교 전공 졸업 학점은 59학점(2012학년도 입학자는 63학점)이므로 이를 충족하여야 함.**

3) 2013학년도 입학자 (2015년 이후~2017학년도 편입자)

- 전공과목 50학점 이상 취득
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
- 교직과목 22학점(11과목) 이상 취득
- 검정합격기준
 - ① 전공과목 : 평균성적 75/100점 이상
 - ② 교직과목 : 평균성적 80/100점 이상
 - ③ 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용함
- 교직 적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상 받아야 함
- 응급처치 및 심폐소생술 2회 이상 받아야 함.(단, 2016. 3. 1 시행일 당시 교원양성과정을 이수할 때까지 2학기 남은 학생은 1회 실시하며, 2학기 미만이 남은 학생은 제외함)
- 성인지교육 2회이상 받아야 함.(단, 2021.02.09 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 사람 중, 2학기 이하가 남은 사람은 제외함.)
- 교사자격취득 결정사유 : 성범죄자, 마약대마향정신성의약품 중독자의 교사자격 취득 제한
- * **상기 전공과목 50학점 이상이라 함은 교원자격검정령에 의한 교원자격취득 요건이며 본대학교 전공 졸업 학점은 63학점 이므로 이를 충족하여야 함.**

4) 2016학년도 이후 입학자 (2018년 이후 편입자)

- 전공과목 50학점 이상 취득
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
- 교직과목 22학점(11과목) 이상 취득
- 검정합격기준
 - ① 전공과목 : 평균성적 75/100점 이상
 - ② 교직과목 : 평균성적 80/100점 이상
 - ③ 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용 함
- 교직 적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상 받아야 함
- 응급처치 및 심폐소생술 2회 이상 받아야함.
- 성인지교육 2회이상 받아야 함.(단, 2021.02.09 시행일 당시 교원양성과정을 이수 중인 사람 중, 2학기 이하가 남은 사람은 제외함.)
- 교사자격취득 결정사유 : 성범죄자, 마약대마향정신성의약품 중독자의 교사자격 취득 제한
- * **상기 전공과목 50학점 이상이라 함은 교원자격검정령에 의한 교원자격취득 요건이며 본대학교 전공 졸업학점은 63학점(2018학년도 입학자부터는 60학점) 이므로 이를 충족하여야 함.**

5) 2021학년도 이후 입학자 (2023년 이후 편입자)

- 전공과목 50학점 이상 취득
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
- 교직과목 22학점(11과목) 이상 취득
- 검정합격기준
 - ① 전공과목 : 평균성적 75/100점 이상
 - ② 교직과목 : 평균성적 80/100점 이상
 - ③ 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용 함

- 교직 적성 및 인성검사 적격판정 2회 이상 받아야 함
- 응급처치 및 심폐소생술 2회 이상 받아야함.
- 성인지교육 사범대학은 4회 일반대 교직과정은 2회이상 받아야 함.
- 교사자격취득 결정사유 : 성범죄자, 마약대마향정신성의약품 중독자의 교사자격 취득 제한
- * **상기 전공과목 50학점 이상이라 함은 교원자격검정령에 의한 교원자격취득 요건이며 본대학교 전공 졸업학점은 60학점 이므로 이를 충족하여야 함.**

6) 교직 적성 및 인성검사

- 2012학년도 입학자까지 : 1회 이상 적격 판정
- 2013학년도 입학자부터 : 2회 이상 적격 판정

7) 응급처치 및 심폐소생술

- 2016.8월 졸업자까지(수료생 포함) : 해당 없음
- 2017.2월 졸업자(수료생 포함) : 1회 이상 실시
- 2017.8월 이후 졸업자(수료생 포함)부터 2회 이상 이수

8) 성인지교육

대 상 자	과 정	사범대학	일반대학 교직과정
2021.02.09. 이전 수료자, 2021년 8월 졸업자(수료자포함), 2022년 2월 졸업자(수료자포함)		면제	면제
2020학년도 입학자까지		2회이상(연1회이상)	2회이상(연1회이상)
2021학년도 입학자부터		4회이상(연1회이상)	2회이상(연1회이상)

나. 교직 복수전공

- 교직복수전공 이수시에는 교직과정이 설치된 학과를 복수전공하고 복수 교원자격증을 취득할 수 있다. 복수 전공 인원은 교원수급 정책상 인원이 제한되어 있으므로 복수전공 대상자로 선발되어야 이수할 수 있다. 승인을 받지 않고 임의로 이수한 학생은 일체 인정하지 않으며 교원자격검정대상에서 제외한다.

• 교직복수전공 자격 취득의 경우

1) 2008학년도 입학자까지

- 전공과목 42학점(주전공 자격취득 이수방식과 동일) 이상 취득
(기본이수과목 14학점(5과목(영역) 이상 포함)
- 교과교육영역 4학점 이상(표시과목 교육론, 표시과목 교재연구 및 지도법)을 취득
- 전공과목과 교직과목의 검정합격기준은 각각 평균 80점 이상(비사범계에 한함)
- 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용
- 산업체 현장 실습(공업계 표시과목에 한함)
- 표시과목 00교육론과 00교재연구및지도법의 교과목은 전공으로 이수하였어도 교직과목 중 교과교육 영역으로 인정하며 교원자격검정시 전공학점에서 제외됨

2) 2009학년도 ~ 2012학년도 입학자

- 전공과목 50학점 이상 취득 - 주전공 자격취득 이수방식과 동일
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
- 검정합격기준은 졸업전체 평균성적 75/100점 이상
- 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용
- 산업체 현장실습(공업계 표시과목에 한함)

3) 2013학년도 이후 입학자

- 전공과목 50학점 이상 취득
(기본이수과목 21학점(7과목(영역) 이상 포함, 교과교육 영역 8학점(3과목) 이상 포함)
- 검정합격기준
 - ① 전공과목 : 평균성적 75/100점 이상
 - ② 교직과목 : 평균성적 80/100점 이상
 - ③ 평점평균 실점환산표의 중간실점 적용

* 유의사항

- 교직복수전공 이수를 희망하는 학생은 소정의 기간내에 사전 승인을 받아야 한다. 승인을 받지 않고 임의로 이수한 학생은 일체 인정하지 않으며 교원자격검정대상에서 제외한다.
- 교직복수전공을 이수하는 학생은 8차 학기에 “교직 복수전공 교원자격심사원”을 제출한 후 소정의 이수기준에 합격하여야 자격취득이 된다.

다. 교직 부전공

- 교직 부전공 이수 시에는 교직과정이 설치된 학과 중 부전공 대상자로 선발되어야 이수할 수 있다.

1) 2007년도 이전 입학자까지만 부전공 자격 취득 가능

- 기본이수영역 5과목 이상, 14학점 이상 취득
- 전공과목 30학점(주전공 자격취득 이수방식과 동일) 이상 취득
- 교과교육영역 4학점(표시과목 교육론, 표시과목 교재연구 및 지도법)을 별도 이수
- 전공과목과 교직과목의 평균성적은 각각 80점 이상(비사법계에 한함)

2) 2008학년도 이후 입학자부터는 부전공 폐지

□ 교직과목 교육과정

이수 영역	~2008학년도 입학자까지	과목수 (학점계)	2009~2012학년도 입학자	과목수 (학점계)
교직 이론	교 육 학 개 론	7과목 (14학점)	교 육 학 개 론	7과목 (14학점)
	교 육 심 리		교 육 심 리	
	교 육 방 법 및 교 육 공 학		교 육 방 법 및 교 육 공 학	
	교 육 사 회		교 육 사 회	
	교 육 철 학 및 교 육 사		교 육 철 학 및 교 육 사	
	교 육 과 정 및 교 육 평 가		교 육 평 가	
	교 육 행 정 및 교 육 경 영		교 육 행 정 및 교 육 경 영	
교과 교육	(표 시 과 목) 교 육 론	2과목 (4학점)	-	-
	(표 시 과 목) 교 재 연 구 및 지 도		-	
교직 소양	-		특 수 교 육 학 개 론	2과목 (4학점)
	-		교 직 실 무	
교육 실습	교 육 실 습	1과목 (2학점)	학 교 현 장 실 습	2과목 (4학점)
	-		교 육 봉 사 활 동	
계		10과목 (20학점)		11과목 (22학점)

이수 영역	2013학년도 이후 입학자	과목수 (학점계)
교직 이론	교 육 학 개 론	6과목 (12학점)
	교 육 심 리	
	교 육 방 법 및 교 육 공 학	
	교 육 사 회	
	-	
	교 육 평 가	
교직 소양	특 수 교 육 학 개 론	3과목 (6학점)
	교 직 실 무	
	학 교 폭 력 예 방 및 학 생 의 이 해	
교육 실습	학 교 현 장 실 습	2과목 (4학점)
	교 육 봉 사 활 동	
계		11과목 (22학점)

□ 사범계 교직 전공과목(교과교육영역) : 2009학년도 입학자부터 적용

표시과목	교과교육영역 교과목명	학점(시수)	개설학기	비 고
국 어	국어교육론	3(3)	1-1	
	국어교재연구 및 지도법	3(3)	3-2	
	국어논리 및 논술	3(3)	2-2	
한 문	한문교육론	3(3)	3-1	
	한문교재연구 및 지도법	3(3)	3-2	
	한문논리 및 논술	2(2)	4-1	
수 학	수학교육론	3(3)	2-2	수학논리및논술(2019까지)
	수학교재연구 및 지도법	3(3)	3-1	
	수학교과논리 및 논술	2(2)	4-1	
음 악	음악교육론	3(3)	3-1	
	음악교재연구 및 지도법	3(3)	3-2	
	음악논리 및 논술	2(2)	4-2	
체 육	체육교육론	3(3)	3-1	
	체육교재연구 및 지도법	3(3)	3-2	
	체육논리 및 논술	2(2)	3-2	

□ 비사범계 교직 전공과목(교과교육영역) : 2009학년도 입학자부터 적용

표시과목	교과교육영역 교과목명	학점(시수)	개설학기	비 고(학수번호)
일 반 사 회 역 사	사회교육론	3(3)	2-1	행 정 (7 0 1 2) 역 사 문 화 (3 0 1 2)
	사회교재연구 및 지도법	3(3)	2-2	
	사회논리 및 논술	2(2)	2-2	
국 어	국어교육론	3(3)	2-1	국 어 국 문 (3 0 1 1)
	국어교재연구 및 지도법	3(3)	3-2	
	국어논리 및 논술	3(3)	2-2	
영 일 본 국 어 어 어	외국어교육론	3(3)	2-1	영 어 영 문 (3 0 1 5) 일 어 일 문 (3 0 1 6) 중 어 중 문 (3 0 1 8)
	외국어교재연구 및 지도법	3(3)	2-2	
	외국어논리 및 논술	2(2)	2-1	

□ 교직설치학과별 표시과목 및 기본이수과목(사정년도 기준)

* 사정년도(사범대학은 입학년도, 비사범계 교직과정 이수자는 선발년도-1이 사정년도임)
 (홈페이지 - 학사안내 - 교직과정 - 교직과목 및 기본이수과목 - 기본이수과목 보기에서 확인)

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터		
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점	
경영학	상업정보		상업정보교육론	상업정보교육론	2	상업정보교육론	2	
			회계원리	회계원리	3	회계원리	3	
			경영학원론	경영학원론	3	경영학원론	3	
			무역영어					
			무역실무	무역학개론	3			
			전자계산기론(또는 프로그래밍)					
			전자계산실무(또는 컴퓨터그래픽)			경영자료처리론	3	
			경영정보론(또는 비서학개론)	경영정보시스템	3			
			상업경제					
			마케팅관리론	조직행동론	3	마케팅	3	
	09페이지		회계이론					
			재무관리					
		09신설		E R P 개론				
				유통정보개론				
				무역학개론			무역학개론	3
				창업일반			⇒ 대체: 무역학원론(2012)	1개만 인정
				물류관리론				
				경영과법			기업법	3
				회계실무			⇒ 변경: 기업과세무(2011)	
				정보보안				
	정보통신윤리							
	경영정보			경영정보시스템	3			
행정학	일반사회	09변경	일반사회교육론	일반사회교육론	2			
		09신설	일반사회교육론(또는 사회교육론)			사회교육론	3	
			정치와사회(또는 정치학)	남북한정치이해	2	정치학개론	3	
			경제와사회(또는 경제학)	경제와생활	3	경제와생활	3	
			문화와사회(또는 문화인류학)			문화인류학	3	
			법과사회(또는 법학)	생활과법률	2	생활과법률	3	
			사회과학방법론	행정학방법론	3	행정학방법론	3	
			인간과사회(또는 사회학)	사회학에의초대	2	사회학에의초대	3	
						⇒ 변경: 사회학개론(2011)	1개만 인정	
						⇒ (2015~2017은 폐지로 미인정)		
09신설		인간과행정(또는 행정학)			행정학개론	1		
					행정학개론	2		
				⇒ 변경: 행정학개론(2018)	3			
		시민교육과사회윤리			현대사회와윤리	2		

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터		
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점	
국어 국문학	국어	09변경	(1) 국 어 교 육 론			(1) 국 어 교 육 론	3	
			(2) 국 어 학 개 론			(2) 한 국 어 학 개 론	3	
			(2) 국 어 문 법 론	한 국 어 문 법 론	3	(2) 한 국 어 문 법 론	3	
			(2) 국 어 사	한 국 어 학 사	3	(2) 한 국 어 사 ⇒ 신 설 : (2 0 1 9)	3	
			(3) 국 문 학 개 론			(3) 한 국 문 학 입 문 ⇒ 신 설 : (2 0 1 9)	3	
			(3) 국 문 학 사	한 국 현 대 문 학 의 흐 름	3	(3) 한 국 문 학 사 이 해	3	
		09폐지	소설론(시론, 희곡론, 수필론, 의사소통론)	시조와가사의현대적이해	3			
				항가와고려가요의현대적이해	3			
		09신설	(4) 문 학 교 육 론 (소설교육론, 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론)			(4) 한 국 현 대 문 학 의 흐 름 (4) 고 전 소 설 론 (4) 시 조 와 가 사 의 현 대 적 이 해 (4) 현 대 희 곡 의 이 해 ⇒ 신 설 : (2 0 1 9)	3 1개만 인정	
		09신설	(5) 의 사 소 통 교 육 론 (표현교육론, 이해교육론)		3	(5) 창 작 의 이 론 과 실 제 ⇒ 변경: 논술의이론과실제(2022)	3	
역사 문화학	역사	09변경	역 사 교 육 론					
		09폐지	역 사 학 개 론 (한국사, 동양사, 서양사)	역 사 로 의 초 대	3			
			고 대 사 (한 국 고 대 사, 동양고대사, 서양고대사)	고 대 중 국 의 탄 생 과 한 중 관 계	3			
			중 세 사 (한 국 중 세 사, 동양 중 세 사, 서양 중 세 사)	조 선 의 사 회 와 문 화	3			
			근 대 사 (한 국 근 대 사, 동양 근 세 사, 서양 근 세 사)	시 민 혁 명 과 이 데 올 로 기 ⇔ 서 양 근 현 대 사	3			
		09변경	현 대 사 (한 국 현 대 사, 동양 현 대 사, 서양 현 대 사)	한 국 사 입 문	3			
		10신설	(1)역사교육론(사회교육론)		3	(1) 사 회 교 육 론	3	
			(2)역사학방법론 (역사학개론, 사료강독)		3	(2) 역 사 학 개 론	3	
			(3)분야사(한국근현대사, 한국사회경제사, 한국사상· 문화사, 한국대외교류사, 동서교류사, 사학사)		3	(3) 한 국 사 상 · 문 화 사 ⇒ 변경: 한 일 관 계 사 의 이 해 (2 0 1 2)	3 1개만 인정	
			(4)한국사(한국고대사, 한국중세사, 한국근세사, 한 국 근 대 사)		3	(4) 한 국 최 근 세 사	3	
			(5)세계사(동아시아고대사, 동아시아중세사, 동아시아 근세사, 동아시아근대사, 서양고대사, 서양중세사, 서양근대사, 인도 동남아시아 사, 서남아시아사, 아프리카사, 아 메 리 카 사)		3	(5) 동 아 시 아 전 근 대 사 ⇒ 폐 지 (2 0 1 2)	3	
			(6)현대사(한국현대사, 동아시아현대사, 서양현대사, 20세기현대사, 현대세계와한국)		3 3 3	(6) 동 아 시 아 근 현 대 사 ⇒ 변경: 영 상 자 료 보 보 는 중 국 근 현 대 사 (2 0 1 2)	3 1개만 인정	
					(6) 서 양 근 현 대 사 ⇒ 변경: 서 양 현 대 사 (2 0 1 2)	3 1개만 인정		
			(6) 현 대 세 계 와 한 국 ⇒ 폐 지 (2 0 1 1) ⇒ 변경: 한 국 현 대 사 (2 0 1 2)	3 1개만 인정				
문헌 정보학	사서	분 류 학	자 료 분 류 론	3	자 료 분 류 론	3		
		목 록 학			자 료 목 록 론	3		
		도 서 관 전 산 화	문 헌 정 보 학 의 이 해	3	도 서 관 자 동 화 론	3		

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터	
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점
			독서지도론			독서지도론	3
			정보검색	정보학의 이해	3	정보검색론	3
			정보봉사론	정보조사제공론	3	정보조사제공론 ⇒변경:정보서비스론(2012)	3 1개만 인정
			학교도서관운영	학교·공공도서관경영론	3	학교·공공도서관경영론	3
			정보매체론			기록관리와정보매체 ⇒변경:장서개발론(2014)	3 1개만 인정
영어영문	영어	09변경	영어교육론	영어교육론	3		
		09신설	영어교육론 (또는 외국어교육론)			외국어교육론	3
			영어학개론	영어학의 이해	3	영어학의 이해 ⇒변경:영어학입문(2018)	3 1개만 인정
			영문학개론	영국문학사	3	영미문학의 이해	3
		09변경	영어문법				
		09신설	영어문법 (또는 영어문법지도법)			실용영어문법	3
		09변경	영어회화(또는 실용영어)	중급영어회화 초급영어회화	3		
		09신설	영어회화 (또는 실용영어, 또는영어말하기지도법)			중급영어회화	3
		09변경	영어작문				
		09신설	영어작문(또는 영어작문지도법)			초급영어작문 ⇒신설(2012)	
		09변경	영어독해				
		09신설	영어독해 (또는 영어읽기지도법)			시사영어	3
		09폐지	영어응용음성학				
		09신설	영어음성음운론			영어음성학 ⇒폐지(2012)	3
			영미문화	영미문학의 이해	3	문학과대중문화	3
전자공학	전기전자 통신		공업교육론			공업교육론	3
			전기일반				
			회로이론	전자회로및실험1 전자회로및실험2	3	회로이론1 회로이론2 ⇒변경:회로이론및설계1(2014) 회로이론및설계2(2014)	3 1개만 인정
			전기자기학	전기자기학1 전기자기학2 ⇒변경:전자기학2	3	전기자기학1 전기자기학2	3 1개만 인정
			전기기기				
			제어공학				
			전기설비및법규				
			디지털시스템			디지털시스템설계	3
			전력공학				
			전력전자공학	응용전자실험1	3	전력전자공학 ⇒변경:전력전자공학설계 및실습(2014)	3 1개만 인정
	디지털회로실험 (또는 디지털회로설계)						

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터	
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점
			통신이론				
			전자기학				
			반도체공학			반도체공학	3 1개만
			전기전자실험				
			마이크로프로세서	컴퓨터응용설계	3	마이크로프로세서 ⇒변경:마이크로프로세서 설계및실습(2014) ⇒변경:마이크로프로세서 기초및실습(2015)	3 1개만 인정
			전자파응용				
			마이크로파공학				
			안테나공학				
			디지털통신	응용전자실험2	3	디지털통신 ⇒변경:데이터통신(2015)	3 1개만 인정
			무선통신시스템				
			정보통신 (또는 컴퓨터네트워크)				
한문 교육	한문		한문교육론	한문교육론	3	한문교육론	3
			한문학개론	한문학개론	3	한문학개론	3
			한문문법				
			한문학사	한문학사2	3	한문학사	3
			경서강독			경서강독	3
			한문국역연습				
			한시선독	한시지도법	3	한시선독	3
			한문소설선독	한문소설론	3	한문소설선독	3
			역대산문선독			역대산문선독	3
			문자학개론	한자서법및한문습작	3	문자학개론	3
국어 교육	국어		(1) 국어교육론			(1) 국어교육론	3
			(2) 국어학개론			(2) 국어학개론	3
			(2) 국어문법론			(2) 국어문법론 ⇒변경:중등문법교육론(2019)	3 1개만 인정
			(2) 국어사			(2) 국어사	3
			(3) 국문학개론			(3) 국문학개론1 (3) 국문학개론2 ⇒국문학개론2:폐지(2019)	3 1개만 인정
			(3) 국문학사			(3) 국문학사1 (3) 국문학사2 ⇒국문학사2:폐지(2019)	3 1개만 인정
			(4) 문학교육론 (소설교육론, 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론)			(4) 소설교육론 (4) 시가교육론 (4) 희곡교육론 (4) 수필교육론	3 1개만 인정
			(5) 의사소통교육론 (표현교육론,이해교육론)			(5) 의사소통교육론 ⇒변경:이해교육론(2019)	3 1개만 인정

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터	
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점
수학 교육	수학		수 학 교 육 론	수 학 교 육 론	3	수 학 교 육 론	3
			정 수 론			정 수 론	3
			복 소 해 석 학	복 소 수 합 수 론 1	3	복 소 해 석 학 ⇒ 변경:복소해석학1(2020)	3 1개만 인정
			해 석 학	해 석 학 1	3	해 석 학 ⇒ 변경:해석학1(2020)	3 1개만 인정
			선 형 대 수			선 형 대 수 학 1 ⇒ 신 설 (2 0 1 8)	3
			현 대 대 수 학	현 대 대 수 학 1	3	현 대 대 수 학 ⇒ 변경:현대대수학1(2020)	3 1개만 인정
			미 분 기 하 학	미 분 기 하 학 1	3	미 분 기 하 학 ⇒ 변경:미분기하학1(2020)	3 1개만 인정
		09신설	기 하 학 일 반				
			위 상 수 학	위 상 수 학 1	3	위 상 수 학 ⇒ 변경:위상수학1(2020) ⇒ 변경:위상수학(2022)	3 1개만 인정
			확 률 및 통 계			확 률 및 통 계 ⇒ 변경:확률및통계1(2020) ⇒ 변경:확률및통계(2022)	3 1개만 인정
		09폐지	이 산 수 학				
		09신설	조 합 및 그 래 프 이 론				
음악 교육	음악		서양음악실기(전공실기)	전공실기 3 전공실기 4 전공실기 5 전공실기 6 전공실기 7 합창지도법 8 합주지도법 8	3 2 2 2 2 1 1		
		09폐지	대 위 법	대 위 법	2		
			작 곡				
			지 휘	지 휘 법 2	2		
			한 국 음 악 사				
			음 악 형 식 론				
		유 지	음 악 교 육 론	음 악 교 육 론	3	음 악 교 육 론 ⇒ 음악학과:음악(국악)교육론(2017)	3 1개만 인정
		09신설	음 악 (국 악) 교 수 법			음 악 교 수 법	2
		09신설	전 공 실 기			전공실기 7 전공실기 8 ⇒ 변경:실기지도법3(2013) ⇒ 변경:실기지도법4(2013) ⇒ 변경:전공실기3(2015) ⇒ 변경:전공실기4(2015) ⇒ 전공실기영역 폐지(2016)	2 1개만 인정
		유 지	국 악 실 기		2	국 악 실 기 ⇒ 변경:단소실기1(2013) ⇒ 변경:단소실기2(2013) ⇒ 변경:국악실기1(2015) - 폐지 (2 0 1 6) ⇒ 변경:국악실기2(2015) ⇒ 음악학과:국악실기(2017)	2 1개만 인정
		유 지	시 창 · 청 음	초 급 · 시 창 청 음 2	2	시 창 · 청 음 ⇒ 변경:시창·청음2(2012) ⇒ 음악학과:시창청음(2017) ⇒ 변경:(음악학과)고급시창청음(2020)	2(3) 1개만 인정
		09신설	국 악 가 창 지 도 법			국 악 가 창 지 도 법 (2 0 1 2)	2

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터	
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점
						⇒변경:국악가창지도법1(2013) - 폐지(2016) ⇒변경:국악가창지도법2(2013)	1개만 인정
		09신설	합창·합주지도법			합창·합주지도법 7 합창·합주지도법 8 ⇒변경:중등합창·합주지도법(2012)	2 1개만 인정
		유지	국악개론			국악개론 ⇒변경:국악개론1(2013) - 폐지(2016) ⇒변경:국악개론2(2013) ⇒음악학과:국악개론(2017)	2 1개만 인정
		09신설	국악사			국악사 ⇒변경:국악사1(2013) - 폐지(2016) ⇒변경:국악사2(2013) ⇒음악학과:서양(국악)음악사(2017)	2 1개만 인정
		유지	서양음악사			서양음악사 ⇒변경:서양음악사1(2013) - 폐지(2016) ⇒변경:서양음악사2(2013) ⇒음악학과:서양음악사(2017)	2 1개만 인정
		09신설	화성법	초급화성학	2	화성법 ⇒변경:고급화성법(2016) ⇒음악학과:화성법(2017) ⇒변경:(음악학과)고급화성법(2020)	2 1개만 인정
		09신설	음악분석 및 형식론			음악분석 및 형식론 ⇒음악학과:음악분석및형식론(2017)	2 1개만 인정
		유지	장구반주법			장구반주법(2012) ⇒변경:장구반주법1(2013) - 폐지(2016) ⇒변경:장구반주법2(2013) ⇒음악학과:장구반주법(2017)	2 1개만 인정
유지	피아노반주법	피아노반주법	2	피아노반주법 ⇒변경:피아노반주법2(2016) ⇒음악학과:피아노반주법(2020)	2(3) 1개만 인정		
체육 교육	체육	09폐지	스포츠교육학	체육교육론 축구지도법 축구지도법 배구지도법	2 1 1 1 2		
			체육원리				
			체육사				
			보건론				
		유지	한국무용				
		09신설	체육교육론			체육교육론	3
		09신설	체육사·철학			체육사·철학	3
		유지	스포츠사회학			스포츠사회학	3
		유지	운동생리학	운동생리학	3	운동생리학	3
		유지	운동역학			운동역학 ⇒변경:트레이닝및운동역학(2012~) ⇒변경:운동역학(2015~)	3 1개만 인정
		유지	체육측정평가	체육측정평가	3	체육측정평가	3
		09신설	건강교육			건강교육(2013)	2
09신설	무용교육			무용교육(2013) ⇒변경:무용지도법(2016)	2 1개만 인정		

학과	표시 과목	변경 내역	교육부 지정 교과목명	2008		2009이후 입학자부터		
				본교지정교과목	학점	본교지정교과목	학점	
						- 폐지 (2 0 1 8)		
	유 지	운 동 실 기	댄 기 육 육 농 태	손 계 체 상 상 구 구 권 도 도	1 1 1 2 1 2 1 2	각1	육 상 (2 0 1 3) 육 상 2 (2 0 1 6) 기 계 체 조 (2 0 1 3) 기 계 체 조 2 (2 0 1 6) 유 도 (2 0 1 3) ⇒ 체육학과 : 유도 2 (2017) 농구1 (2013) ⇒ 폐지 (2015) 농구2 (2013) ⇒ 폐지 (2015) 수상스포츠 (2013) ⇒ 폐지 (2014)	2 1개만 인정
	09신설	특 수 체 육					특 수 체 육 (2 0 1 3)	
	09변경	운 동 학 습 및 심 리 (또는 스포츠심리및운동학습)		운 동 학 습 및 심 리		3	운 동 학 습 및 심 리	3
	09신설	여 가 레 크 리 에 이 셴					여 가 레 크 리 에 이 셴 ⇒ 변경:여가레크리에이션 (2016)	3 1개만 인정
	16신설	응급처치와심폐소생술						

IV. 기타 안내

1. 자유선택 교과목

가. ROTC 군사학

ROTC 과정을 이수하는 학생들이 수강하여야 하는 교과목으로 다음과 같이 개설된다.

이수구분	교과목명	학점	시수	이수시기	비고
자유선택	안 보 학 (R O T C)	3	6	3-1	
	안전및조직관리사례연구(ROTC)	3	6	3-2	
	조 직 리 더 쉽 (R O T C)	3	6	4-1	
	조직리더쉽사례연구(ROTC)	3	6	4-2	
	기 초 군 사 훈 련 (R O T C)	1	1	2-0	
	전 투 지 휘 자 훈 련 (R O T C)	1	1	3-0	
	야 전 지 휘 자 훈 련 (R O T C)	1	1	4-0	

나. 창업교과목

이수구분	교과목명	학점	시수	비고
자유선택	기 업 가 정 신 과 혁 신 1	2	2	
	기 업 가 정 신 과 혁 신 2	2	2	
	창 업 학 개 론	2	2	
	창 업 마 케 팅 개 론	2	2	
	창 업 기 업 운 영 과 회 계	2	2	
	창 업 법 규 와 세 무	2	2	
	특 허 와 브 랜 드 관 리	2	2	
	벤 처 기 술 창 업 론	2	2	
	사 회 적 기 업 창 업 론	2	2	
	문 화 콘 텐 츠 창 업 론	2	2	
	호 스피탈리티창업론	2	2	
	창업실습캡스톤디자인	2	2	
	창 업 실 습 1	3	3	
	창 업 실 습 2	3	3	
	창 업 현 장 실 습 1	0	0	
	창 업 현 장 실 습 2	0	0	
	손 에 잡 히 는 기 업 가 정 신	2	2	원격강좌
	손 에 잡 히 는 비 즈 니 스 플 랜	2	2	원격강좌
	업 종 별 창 업 실 무 1	1	1	세부 교과목명 교과목소개 참조
업 종 별 창 업 실 무 2	1	1		

다. 기타 교과목

이수구분	교과목명	학점	시수	비고
자유선택	보 략 찬 대 학 생 활 설 계	1	1	원격강좌
자유선택	현 장 실 습	0	0	현장실습 교과목
자유선택	실 무 역 량 강 화 실 습	0	0	현장실습 교과목

2. 평생교육사

가. 평생교육사자격(2급)

평생교육법 및 평생교육법시행령에 규정된 소정의 학점을 취득하면 그 자격증이 수여된다.

1) 신청절차

- 평생교육사자격 취득을 희망하는 학생은 2학년 1학기 수강신청 전까지 신청서를 학과장을 경유하여 교무처에 제출하여 승인을 받아야 하며, 2학년부턴 단계적으로 이수하여야 한다.
- 당해학기 평생교육사 이수예정자 신청인원이 10명 미만일 경우 실시하지 않음

2) 이수성적

이수과목의 성적은 평균 80점 이상이어야 한다.

3) 평생교육 관련교과목 및 이수학점(10명 이상 신청 시 개설)

◆ 2008학년도 입학자 까지 적용

- 가) 필수 7과목(14학점), 선택 3과목(6학점) 이상 모두 10과목(20점) 이상을 취득하여야 한다.
- 나) 평생교육사와 관련 학점인정시 교과목당 2학점으로 인정한다.
- 다) 평생교육실습 : 3주 실습

◆ 2009학년도 입학자부터 적용

- 가) 필수 5과목(15학점), 선택 5과목(15학점) 이상 모두 10과목(30점) 이상을 취득하여야 한다.
- 나) 평생교육사와 관련 학점인정시 교과목당 3학점으로 인정한다.
- 다) 평생교육실습 : 4주 실습

□ 평생교육사(2급) 자격취득 교육과정표(본교 개설 이수과목)

구 분	2008학년도 입학자까지 적용			2009학년도 입학자부터 적용		
	개설과목명	개설학과	비고	개설과목명	개설학과	비고
필수	평 생 교 육 개 론 (평 생 교 육 론)		7과목 이수	평 생 교 육 론		5과목 이수
	평 생 교 육 경 영 학 (평 생 교 육 경 영 론)			평 생 교 육 방 법 론		
	상 답 기 술 론 (성 인 학 습 및 상 답 론)			평 생 교 육 경 영 론		
	원 격 교 육 활 용 론 (원 격 교 육 론)			평 생 교 육 프 로 그 램 개 발 론		
	인 적 자 원 개 발 론			평 생 교 육 실 습 (4 주)		
	평 생 교 육 방 법 론					
	평 생 프 로 그 램 개 발 과 평 가					
선택	경 영 학 원 론		3과목 이수	노 인 교 육 론		5과목 이수
	산 업 복 지			성 인 학 습 및 상 답		
	직 업 사 회 학 (직 업 - 진 로 설 계)			인 적 자 원 개 발 론		
				직 업 · 진 로 설 계		
필수	평 생 교 육 실 습 (3 주)		학점 없음			

3. 복수전공 및 부전공 과정

가. 복수전공(Double Major)과정

- 복수전공과정은 다전공, 연계전공, 복합전공 등을 통하여 종합적인 사고력과 사회적 수요에 다양하게 적응하

기 위하여 제1전공 이외에 제2, 제3전공학위를 동시에 취득하는 제도이다.

- 복수전공 신청은 2학년 이상의 재학생으로 소정의 기간 내에 이수신청을 하여 총장의 승인 후 이수할 수 있다.

나. 부전공(Minor)과정

- 부전공은 별도의 학위과정이 아니라 제 1전공 이외의 학문분야에 대한 학습 기회를 추가로 부여하기 위한 제도이다.
- 부전공의 신청은 2학년 이상의 재학생으로 소정의 기간 내에 이수신청을 하여 총장의 승인 후 이수할 수 있다.

4. 융복합전공 및 전공트랙 교육과정

가. 융복합전공 교육과정

- 융복합전공은 기존의 전공 중 2개 이상의 전공 또는 교육관련 부서가 참여하여 편제 상에 없는 전공 교육과정을 구성한다. 이수방법은 복수전공 및 부전공 과정과 동일하게 운영된다.
- 융복합전공 복수전공 학위 취득 요구학점은 일반적으로 전공기초와 전공심화 학점을 포함하여 36학점을 이수해야 한다.
- 융복합전공 교육과정 현황 : 경찰학전공, 실감콘텐츠융복합전공

나. 전공트랙 교육과정

- 전공트랙은 산업체 협약에 의한 교육과정, 기존 전공의 심화 교육과정, 인접학문 및 관련 전공과의 연계 또는 신규학문 분야와의 융복합을 통한 교육과정을 말하며, 별도의 학위과정이 아닌, 제1전공 이외의 편제에 없는 새로운 학문 분야에 대학 학습 기회를 추가로 부여하는 제도이다.
- 전공트랙 취득 요구학점은 일반적으로 트랙기초와 트랙심화 학점을 포함하여 18학점이나, 전공트랙 별로 상이하다.
- 전공트랙 교육과정 현황 : 창의발명&지식재산전공트랙, 융합한국어문화예술트랙, 지능형에너지융합트랙, 융합 앙트레프레너(창업전문가)트랙, 퍼스널트레이너양성트랙

경찰학전공

교육목표

- 경찰학 전공 교육목표는 공공의 안녕과 질서유지를 담당하는 경찰공무원, 국가정보원 군기관 및 공적 보안 기관 등으로 취업을 목표로 함
- 또한 민간경비수요 증대에 따른 민간경비와 경비지도사 등으로 다양한 사회 안전기관으로의 취업을 위한 교육을 목표로 함

과정소개

- 융합실무법학전공(법학과), 군사학과 각각의 전공지식을 고르게 섭렵함과 동시에, 경찰, 소방경찰, 보안업체, 군 기관 등 취업 및 직장생활에 특화된 전문인 양성을 위한 교육과정을 지향함.
- 국민생활 안전과 학문적 소양교육을 통한 사회안전을 위한 교육 가치와 그에 수반되는 역량을 종합적으로 함양할 수 있도록 함.
- 최근 사회안전확립 및 지방자치경찰 시대에 맞는 치안인력 양성에 대한 수요 요구에 따라 치안 및 보안인력 진출에 요구되는 인재 양성을 위한 교과목을 설치함.
- 경찰학 전공 교과목은 경찰청에서 요구하는 경찰특채 등에 필요한 과목으로 구성됨.

졸업후진로

- 지난 정부부터 현 정부에 이르기 까지 치안인력에 대한 수요와 보안인력에 대한 수요는 계속적으로 증가하고, 이들에 대한 공공안전 공무원 등에 대한 채용인력이 증가하고 있음.
- 경찰학 학사 취득 시 경찰공무원에 대한 특채로 경찰공무원 진출 용이.
- 민간경비의 활성화 등에 따른 보안인력 대거 확대에 따른 보안기관으로 진출.
- 군 및 공공기관 등에 대한 진출 활성화에 기여할 것으로 기대됨.

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위 역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	경찰학 기초 지식 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 헌법 • 민법총칙 • 형법총론 • 행정법총론 • 형사소송법
	지식융합 역량	경찰학을 기반으로 학문 간 연계 및 융복합지식 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 형사정책
창의 Creativity	종합적 사고 역량	경찰학 실무 지식 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰학 • 비교경찰론 • 경찰수사론
	진취적 사고 역량	경찰학 실무 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰교통론 • 범죄학 • 범죄예방론
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	경찰학 지식 제공 및 소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰정보론
	상호문화역량	현대 지식산업 사회 요구 대응 및 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰보안론 • 자치경찰론
인성 Character	자기관리 역량	인성과 소양 배양	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰윤리
	공동체 역량	사회에서 요구되는 법률서비스 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 경찰학현장실습

교육과정표

경찰학전공

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
전공 기초	전공필수	1-1	000083	헌 법 1	3	3	0	3	법학과 (2018학년 개설)
	전공필수	1-1	000081	민 법 총 칙	3	3	0	3	
	전공필수	1-2	000082	형 법 총 론	3	3	0	3	
	전공필수	2-1	0008888	행 정 법 총 론	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0000684	형 사 소 송 법	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0000695	형 사 정 책	3	3	0	3	
	전공필수	2-1	0000679	헌 법	3	3	0	3	융합실무 법학전공 (2019년부터 개설)
	전공필수	2-1	000081	민 법 총 칙	3	3	0	3	
	전공필수	2-1	000082	형 법 총 론	3	3	0	3	
	전공필수	2-1	0008888	행 정 법 총 론	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0000684	형 사 소 송 법	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0000695	형 사 정 책	3	3	0	3	
전공 심화	전공선택	2-1	0010899	경 찰 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0011689	범 죄 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0010902	경 찰 윤 리	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0011690	범 죄 예 방 론	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0010908	경 찰 학 현 장 실 습	2	0	2	2	
	전공선택	3-1	0010904	비 교 경 찰 론	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0010900	경 찰 수 사 론	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0010905	경 찰 교 통 론	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0011721	경 찰 정 보 론	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0011172	경 찰 보 안 론	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0011173	자 치 경 찰 론	3	3	0	3		
합 계(23개 교과목)			전공기초 18(18) + 전공심화 32(32) = 50(50) 학점(시수)						

교과목 해설

- 0000679 헌법(Constitutional Law) 3(3)**
대한민국 헌법의 기본적인 기본권과 통치구조에 대한 내용으로 이루어져 있는 실정 헌법의 내용에 대한 것으로, 정당, 선거, 공무원, 지방자치와 같은 헌법의 기본제도와 입법부, 집행부, 사법부와 같은 국가고직 구조에 대하여 학습하며, 아울러 헌법재판소와 헌법소송의 일반원칙과 절차에 대하여 공부하게 된다.
- 0000081 민법총칙(General Part of Civil Law) 3(3)**
일상생활에서 개인과 개인의 법률관계를 규율하는 법률이 민법이다. 민법의 권리와 의무 관계에 대한 내용과 권리의 변동 요건인 법률행위와 그밖에 채권, 물권, 친족 상속 등에 대한 일반적 사항을 내용으로 한다.
- 0000082 형법총론(General Part of Criminal Law) 3(3)**
법학과목 중에서 가장 흥미로운 분야에 속하며 우리 실생활과 매우 밀접하게 관련되는 내용을 다루고 있는 과목이다. 형법총론은 형법의 법익에 관한 것과 실정 형법에서 정하고 있는 각 범죄의 유형과 범죄사실에 대한 판례 등을 통하여 국가 사회질서를 유지하기 위한 실정법을 학습한다.
- 0008888 행정법총론(Administrative Law) 3(3)**
행정법의 기본원리를 바탕으로 법치행정의 원리를 이해하며, 행정조직과 작용에 기본이 되는 법원리를 기본내용으로 하고 있다. 특히 행정법상의 법원, 행정행위, 행정의 실효성 확보수단을 통하여 행정법상의 이념과 적절한 행정작용 구현을 주된 주제로 하고 있다. 이 강좌에서는 행정법상의 기본이념과 행정작용에 대한 법규해석을 학습하여 각종 국가시험 등에 대비할 수 있는 법률지식을 함양한다.
- 0000684 형사소송법(Law of Criminal Procedure) 3(3)**
형사소송법의 교과목에서는 혐의의 형사소송법뿐만 아니라 국가의 형벌권에 관한 절차를 규정한 모든 법규를 이론과 실무의 양면을 포함하여 종합적으로 고찰한다. 특히 형사절차가 갖는 특징으로 인하여 피의자 내지 피고인의 인권침해가 강하게 우려되는 점을 감안하여, 우리 헌법이 보장하고 있는 적정절차의 원칙에 합당한 법해석을 이론적으로 정리한다.
- 0000695 형사정책(Criminal Policy) 3(3)**
형사정책은 범죄가 발생하게 되는 원인과 그 대책이 무엇인가에 대하여 학습하며, 특히 범죄원인론, 형벌론, 소년법 등을 체계적으로 이해시켜, 사회에서 발생하는 범죄원인과 그 대책에 대한 전반적인 내용을 학습한다.
- 0010899 경찰학(Police Studies) 3(3)**
경찰학은 종합학문으로서 경찰이 가지는 학문적 형태인 법학, 행정학의 기본적인 경찰관련 내용으로 구성되어 있으며, 경찰학 중 경찰기관이 법집행하는 경찰작용 등에 관한 일반적인 내용과, 경찰행정기관이 하는 행정사항에 대한 내용을 배운다.
- 0010902 경찰윤리(Police Ethics) 3(3)**
경찰윤리는 경찰이 공공의 안전을 보호하는 법집행기관으로서 국민을 보호하고 사회와 국가를 보위하기 위하여 가지는 기본적인고 강화된 윤리를 요구하게 되므로, 이러한 경찰이 가져야 할 윤리에 대한 내용과 윤리를 준수하여야 하는 내용 등을 학습한다.
- 0010908 경찰학현장실습(Police Field Operation Practice) 2(2)**
경찰이 갖추어야 할 실무 처리능력을 위해 현장에서 체험하는 과목이다. 실습을 통해 이론적 지식을 현장에서 응용할 수 있도록 실무능력을 향상시키는데 중점을 둔다.
- 0010904 비교경찰론(Comparative Police Studies) 3(3)**
비교경찰론은 한국 경찰과 선진외국 경찰(미국, 영국, 독일, 프랑스, 일본) 등의 경찰과 중국 등의 경찰제도를 상호 비교함으로써, 한국 경찰제도에 대한 이해와 함께 경찰제도가 나아갈 방향 등을 학습한다.

- 0010900 **경찰수사론(Criminal Investigatio by Police)** 3(3)
 경찰수사론은 경찰이 가지는 범죄에 대한 수사 실시와 수사방법, 수사절차, 수사종료 등에 대하여 어떻게 이를 행하고 있는 가에 대하여 학습한다.
- 0010905 **경찰교통론(Public Traffic Studies)** 3(3)
 경찰교통론은 경찰이 행하는 교통 상의 교통안전에 대한 내용과 교통안전 대책 그리고 교통에 관한 법집행 등에 대한 전반적인 내용과 교통경찰제도 등에 대한 내용을 학습한다.
- 0011172 **경찰보안론(Police Security Studies)** 3(3)
 경찰보안론은 경찰이 국가안보를 위해 행하는 국가보안법과 형법상의 반국가 범죄 등에 대한 수사과 그에 대한 관리 내용 등에 대해 경찰이 행하는 보안사범 등에 대한 법집행 등을 학습한다.
- 0011173 **자치경찰론(Self-Government Police Studies)** 3(3)
 자치경찰론은 지방자치에 따른 지방자치단체의 지역안전을 위한 자치경찰제도에 대하여 전반적인 사항을 학습하며, 특히 제주자치경찰과 외국 선진국의 지방자치에 따른 자치경찰제도를 비교하여 향후 우리 지방자치단체에 적합한 자치경찰제도를 이해한다.
- 0011689 **범죄학(Criminology)** 3(3)
 사회에서 발생하는 다양한 범죄의 종류와 그 원인과 대책 등에 대한 학습을 통하여 범죄를 이해한다.
- 0011690 **범죄예방론(Crime Prevention)** 3(3)
 범죄가 발생하기 이전에 이를 예방하여 사회의 안전을 확보하는 이론을 학습한다.
- 0011721 **경찰정보론(Police Intelligence)** 3(3)
 치안과 관련된 정보를 수집하고 체계화하여 사회 안전을 확보하는데 필요한 이론을 학습한다.

실감콘텐츠융복합전공

교육목표

- 4차 산업혁명시대의 핵심 산업인 실감콘텐츠 전문인재양성
- 디자인과 소프트웨어의 융합 교육으로 현장 실무형 AR·VR 콘텐츠 전문인력 양성
- 감성기술기반의 실감콘텐츠(XR) 산업을 선도하는 창의융합 인재 양성
- 융합지식과 4C 핵심역량(소통, 융합, 전문성, 창의역량)이 배양된 문제해결형 실감콘텐츠 인재양성

과정소개

- 감성과 기술 기반의 실감콘텐츠(XR) 산업 선진화를 위해 인공지능, 빅데이터, 디지털보안기술을 융합한 실감콘텐츠 전문인재를 양성하는 융복합 교육과정
- 창의적 문제해결과 전문기술 활용, 상호 소통 역량을 갖추고 비판적 사고와 유연한 감각으로 새로움을 추구하는 창의융합 교육과정
- 디지털미디어디자인전공, 빅데이터통계학전공, 인공지능소프트웨어전공, 디지털보안전공의 지식과 경험을 융합하여 전공 간의 의사소통과 협력 관계 및 새로운 문제해결 도출 방법을 학습
- 2020년 사회맞춤형 산학협력선도대학(LINC+) 육성사업에 선정, 지역 인프라의 결집과 확산을 통한 실감콘텐츠 산업 생태계 구축

졸업후진로

- **플래너:** 게임기획자, 시뮬레이션 기획자, 스마트 콘텐츠 기획자, 실감형 콘텐츠 기획자, 영상콘텐츠 기획자, 미디어 스토리텔링 기획자, 공연예술 기획자, 교육용 콘텐츠 기획자, VR영상 프로듀서, 게임운영자
- **디자이너:** VR/AR UI디자이너, VR/AR UX디자이너, 게임그래픽(원화, 미술, 회화), 3D 모델링 디자이너(모델링, 캐릭터, 배경, 소품 등), 시뮬레이션 디자이너, VR 영상 디자이너, 미디어 아티스트, 아트디렉터
- **프로그래머:** VR/AR 인터랙션 개발자, VR 무선스트리밍 개발자, VR 시뮬레이션 개발자, Unity 게임 개발자, 개발자, 모바일 게임 프로그래머, 온라인 게임 프로그래머

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위 역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	실감콘텐츠 관련 기본 지식 학습 및 기술의 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터의이해 • 입문프로그래밍언어 • 3D컴퓨터그래픽스 • 웹프로그래밍기초 • JAVAS크립트 • 운영체제 • 파이썬프로그래밍1 • 파이썬프로그래밍2 • 빅데이터입문 • 빅데이터통계학개론
	지식융합 역량	실감콘텐츠를 중심으로 학문간 연계 및 융복합지식 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 어드벤처디자인 • 문제해결을위한컴퓨팅사고 • 컴퓨팅사고
창의 Creativity	종합적 사고 역량	실감콘텐츠 구현을 위한 지식습득	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어의이해 • JAVA프로그래밍1 • JAVA프로그래밍2
	진취적 사고 역량	실감콘텐츠에 필요한 창의적이고 혁신적인 방법론 연구	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인씽킹 • 창의적모바일코딩 • 영상디자인1 • 영상디자인2 • XR경험디자인
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	실감콘텐츠를 통한 개방적 마인드와 소통스킬 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털미디어론 • 인터랙티브스토리텔링 • 데이터마닝 • 데이터사이언스
	상호문화역량	실감콘텐츠 관련 신기술의 수용 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • XR워크숍 • XR시스템
인성 Character	자기관리 역량	전문가로서의 기본 인성 및 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털보안의이해 • 빅데이터시각화 • XR V.Compony
	공동체 역량	다학제간 원활한 커뮤니케이션을 위한 협업 및 수용성	<ul style="list-style-type: none"> • XR프로젝트1 • XR프로젝트2 • XR프로젝트3 • 메타버스워크숍

교육과정표

실감콘텐츠융복합전공

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고	
						이론	실험 습·기	계		
혁신 기초 (15학점 이상 이수)	전공선택	공통	0009445	IT융합을위한창의소프트웨어	2	2	0	2	교양학부 교과목	
	전공선택	공통	0009454	창 의 적 모 바 일 코 디ング	2	2	0	2		
	전공선택	공통	0011168	빅 데 이 터 의 이 해	2	1	1	2		
	전공선택	공통	0011362	문제해결을위한컴퓨팅사고	2	2	0	2		
	전공선택	공통	0011161	컴 퓨 터링 사 고	2	1	1	2		
	전공선택	공통	0011367	입 문 프 로 그 래 밅 언 어	3	3	0	3		
	혁신 기초 (15학점 이상 이수)	전공선택	1-1	0009803	디 지 털 미 디 어 론	3	3	0	3	디지털미디어 디자인전공 교과목
		전공선택	1-2	0011157	3 D 컴 퓨 터 그 래 픽 스	2	0	3	3	
		전공선택	1-2	0009804	디 자 인 쉵 킱	2	0	3	3	
		전공선택	2-1	0010098	영 상 디 자 인 1	2	0	3	3	
		전공선택	2-2	0009808	인 터 액 티브 스토리텔링	2	0	3	3	
		전공선택	2-2	0010101	영 상 디 자 인 2	2	0	3	3	
		전공선택	1-1	0010021	소 프 트 웨 어 이 해	1	1	0	1	인공지능 소프트웨어
		전공선택	1-1	0011541	웹 프 로 그 래 밅 기 초	2	2	0	2	
		전공선택	1-2	0011542	J A V A 스 크 립 트	2	2	0	2	전공 교과목
		전공선택	2-1	0008958	J A V A 프 로 그 래 밅 1	3	0	3	3	
		전공선택	2-2	0002275	운 영 체 제	3	3	0	3	
		전공선택	2-2	0008959	J A V A 프 로 그 래 밅 2	3	0	3	3	
	혁신 기초 (15학점 이상 이수)	전공선택	1-1	0010023	파 이 션 프 로 그 래 밅 1	2	2	0	2	디지털보안 전공 교과목
		전공선택	1-2	0010025	파 이 션 프 로 그 래 밅 2	2	2	0	2	
		전공선택	1-2	0009920	디 지 털 보 안 의 이 해	1	1	0	1	
		전공선택	2-1	0002275	운 영 체 제	3	3	0	3	
		전공선택	2-1	0008958	J A V A 프 로 그 래 밅 1	3	0	3	3	
		전공선택	2-2	0008959	J A V A 프 로 그 래 밅 2	3	0	3	3	
		전공선택	1-1	0009654	빅 데 이 터 입 문	3	3	0	3	빅데이터 통계학전공 교과목
		전공선택	1-2	0011241	빅 데이터 통계학개론	3	3	0	3	
		전공선택	2-1	0005521	데 이 터 마 이 닝	3	3	0	3	
		전공선택	2-2	0011242	빅 데 이 터 시 각 화	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0009655	데 이 터 사 이 언 스	3	0	3	3			
전공필수	1-2	0011475	어 드 벤 처 디 자 인	3	0	3	3			
혁신 전문 (21학점 이상 이수)	전공필수	3-1	0011587	X R 시 스 템	3	0	3	3		
	전공필수	3-1	0011588	X R 프 로 젝 트 1	3	0	3	3		
	전공필수	3-2	0011589	X R 프 로 젝 트 2	3	0	3	3		
	전공필수	3-2	0011590	X R 경 험 디 자 인	3	0	3	3		
	전공필수	4-1	0011591	X R 프 로 젝 트 3	3	0	3	3		
	전공필수	4-1	0011592	X R 위 크 쉵	3	0	3	3		
	전공필수	4-2	0011593	X R V . C o m p a n y	3	0	3	3		
	전공선택	4-1	0011722	메 타 버 스 위 크 쉵 *	3	0	3	3		
합 계(38개 교과목)			혁신기초 72(77) + 혁신전문 24(24) = 96(101) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임							

교과목 해설

0009445 IT융합을위한창의소프트웨어(Creative Software for IT Convergence) 2(2)

Industry 4.0 시대에서는 인공지능, 사물인터넷(IoT), 로봇, 빅데이터, FinTech, 그리고 3D프린터 등이 핵심 산업으로 부각될 것이다. 이런 한 핵심 산업에서 가장 중요한 학문이 소프트웨어이다. 다양한 산업에서 활용되는 소프트웨어를 이해하기 위해서 프로그래밍 기반의 코딩 교육이 필수적이다. 본 교과목에서는 프로그래밍 언어를 이용하여 창의적인 소프트웨어를 학습한다.

0009454 창의적모바일코딩(Creative Mobile Programming) 2(2)

이전에 프로그래밍에 거의 경험이 없는 컴퓨터 비전공자에 대한 입문과정을 제공한다. 학생들은 고수준의 비주얼 프로그램 도구인 App Inventor를 사용하여 로봇 제어, 애니메이션이 가능한 모의 프로그램 생성, 인터넷 구축 및 일반적인 응용 프로그램을 개발한다. 학생들은 컴퓨팅 방식과 현대사회에 영향을 미치는 창의적 응용을 경험하게 된다.

0011362 문제해결을위한컴퓨팅사고(Computational Thinking for resolving problems) 2(2)

컴퓨팅 사고력이란 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문분야의 문제를 이해하고, 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력으로 4차 산업혁명시대에 필수적으로 요구되는 능력이다. 본 교과는 주어진 문제를 소프트웨어적으로 해결하기 위해 문제의 패턴, 규칙을 분석하고 추상화하여 문제를 구조화하고 해결하는 과정을 기술할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 과정이다.

0011168 빅데이터의이해(Understanding Big Data) 2(2)

본 교과목에서는 통계학과 컴퓨터학의 전공지식이 없는 학생이 빅데이터 개념을 이해하고 처리, 분석할 수 있는 강의를 이루어진다. 빅데이터가 이끌어가는 4차 산업혁명의 산업구조에 대하여 알아보고, 다양한 전공분야에서 발생하는 빅데이터의 분석을 위하여 데이터언어와 시각화에 대한 기본적인 지식을 기초부터 응용에 이르기까지 전체적으로 강의한다.

0011161 컴퓨팅사고(Computational Thinking) 2(2)

컴퓨팅 사고력이란 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문분야의 문제를 이해하고, 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력으로 4차 산업혁명시대에 필수적으로 요구되는 능력이다. 본 교과는 주어진 문제를 소프트웨어적으로 해결하기 위해 문제의 패턴, 규칙을 분석하고 추상화하여 문제를 구조화하고 해결하는 과정을 기술할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 과정이다.

0011367 입문프로그래밍언어(Introduction to Programming Language) 3(3)

입문프로그래밍언어는 컴퓨터의 기본 구성과 원리에 대한 기초 지식을 이해 하고, 프로그래밍 입문 과정을 위해 컴퓨터 프로그래밍언어의 문법을 익힌다. 프로그래밍언어를 활용하여 다양한 전공에 응용할 수 있는 기초 과정으로 컴퓨터 전반에 지식을 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 알고리즘의 기본 개념을 배우고, 활용성이 높은 프로그램 언어에 대한 이론과 실습 과정을 학습한다.

0009803 디지털미디어론(Digital Media Theory) 3(3)

영상, 음성, 데이터 등 상이한 형태의 정보를 디지털 신호방식에 따라 통합적으로 처리, 전송, 표시하는 디지털 미디어의 생성, 발전 과정과 의미, 역할, 특징 등을 학습한다. 또한, 디지털과 미디어 기술에 의해 변화된 디자인과 예술 분야의 다양한 현상을 탐색하며, 새로운 미디어 제 작을 위해 필요한 관점, 태도, 능력, 지식 등에 대해 다룬다.

0011157 3D컴퓨터그래픽스(3D Computer Graphics) 2(3)

3D 컴퓨터 그래픽 프로그램의 기본적인 사용방법을 습득하고 입체 공간에서 활용되는 디자인 요소와 문법을 습득한다. 모델링, 맵핑, 라이팅, 애니메이션, 렌더링 등의 제반 프로세스를 습득하고 모션그래픽의 기본적인 활용능력

을 함양한다.

0009804 디자인씹킹(Design Thinking) 2(3)

명확하지 않은 사용자의 니즈를 이해하고, 해결 방안을 도출하기 위해 공감적 태도(mindset)를 활용하는 논리 추론적 접근법을 학습한다. 이를 통해 제품, 서비스와 관련된 비즈니스 모델과 프로세스에 이르는 다양한 형태의 문제 해결에 적용할 수 있는 사용자 중심의 혁신 프로세스를 습득한다.

0010098 영상디자인1(Video Design 1) 2(3)

실무 영상 프로젝트 제작기법을 습득하기 위해 시간-공간에서의 움직임과 사운드의 결합을 통한 메시지 전달 방식, 표현기법, 편집능력 등을 학습한다. 이를 위해 프리미어, 애프터이펙트 등의 동영상 편집 소프트웨어의 고급 기법을 연습하고 실제 작품을 제작한다.

0009808 인터랙티브스토리텔링(Interactive Storytelling) 2(3)

선형적인 이야기의 감정적이고 극적인 면을 이해하기 위해 전통적인 서사의 방식을 습득하고, 이야기 구조에 컴퓨터의 상호작용성과 가변성에 관련된 이론을 적용하여 사용자의 선택에 따라 변화하는 스토리텔링 프로젝트를 구상, 이를 체계화한다.

0010101 영상디자인2(Video Design 2) 2(3)

3차원 공간에서 적용되는 정보전달 방식을 이해하고, 시간과 공간의 조정을 통해 다양한 표현 형식을 발굴한다. 특히, 디지털 환경의 변화인 가상현실, 증강현실 공간에서 사용자와 상호작용 할 수 있는 정보 환경 구성을 위한 기초적인 역량을 습득한다.

0010021 소프트웨어이해(Understanding Software) 1(1)

소프트웨어 융합에 대한 핵심 교과 진입을 위해 소프트웨어의 각 영역을 학습하고 다양한 분야의 소프트웨어 원리, 구현, 응용에 대한 지식을 학습한다.

0011541 웹프로그래밍기초(Web Programming Basics) 2(2)

통신기술의 발달은 웹 기반의 소프트웨어 서비스가 당연시되는 세상을 만들었다. 웹 문서를 제작할 수 있는 가장 기본적인 언어인 HTML을 이용하여 웹기반 소프트웨어 개발의 기초적인 내용을 습득한다.

0011542 JAVA스크립트(JAVA Script) 2(2)

자바스크립트는 웹 페이지에서 사용자로부터 특정 이벤트나 입력 값을 받아 동적인 처리를 목적으로 고안된 객체 기반의 스크립트 프로그래밍 언어이다. 이를 통해 보다 향상된 사용자 경험을 제공할 수 있는 프로그래밍 기술을 익힌다.

0008958 JAVA프로그래밍1(JAVA programming 1) 3(3)

JAVA는 C 프로그래밍 언어와 함께 가장 많이 사용되고 있는 언어이다. JAVA는 완벽한 객체지향언어이므로 객체지향에 대한 이해를 통해 보다 고급 프로그래밍 스킬을 익힌다.

0002275 운영체제(Operating system) 3(3)

운영체제는 컴퓨터 및 전자기기를 운영하는데 필요한 모든 것을 관리한다. 운영체제를 구성하는 요소 및 기본 동작 원리에 대한 이해를 바탕으로 소프트웨어를 보다 효율적으로 설계할 수 있는 역량을 기른다.

0008959 JAVA프로그래밍2(JAVA programming 2) 3(3)

JAVA프로그래밍1 교과를 통해 익힌 객체지향 프로그래밍 기법을 활용하여 보다 다양한 고급 응용프로그램 개발 실습을 통해 현실 세계에 존재하는 문제를 프로그래밍 기법으로 해결할 수 있는 능력을 기른다.

0010023 파이썬프로그래밍1(Python Programming 1) 2(2)

프로그래밍 교육을 위한 새로운 프로그래밍 언어인 파이썬 언어의 기초를 학습한다. 파이썬 프로그래밍을 통해 프로그래밍의 기초과정인 프로그래밍의 필요성과 진행과정, 흐름도의 이해, 변수의 개념, 데이터의 형식, 연산자의 이해, 다양한 제어문과 배열을 학습한다.

- 0010025 파이썬프로그래밍2(Python Programming 2)** 2(2)
 프로그래밍 교육을 위한 새로운 프로그래밍 언어인 파이썬 언어의 활용을 학습한다. 파이썬 프로그래밍을 통해 파일 및 예외 처리, 함수, 모듈과 패키지, 주요한 내장 모듈, 클래스에 대한 이해를 하고 GUI 기초를 학습한다. 그리고 프로젝트를 통해 소프트웨어 개발 과정을 학습한다.
- 0009920 디지털보안인 이해(Understanding of Digital Security)** 1(1)
 해킹으로부터 개인, 기업, 국가의 정보자원을 보호하기 위한 대응 방법을 학습한다. 디지털보안의 개념, 정보보호 서비스, 정보보호 기법을 살펴봄으로서 다가올 4차 산업사회에서 디지털보안의 필요성과 중요성을 인지한다.
- 0009654 빅데이터입문(Introduction to Big Data)** 3(3)
 인공지능, 사물인터넷 등 4차 산업혁명 시대에 빅데이터의 올바른 사용을 위하여 빅데이터의 특성, 저장, 분석, 활용 등에 대하여 강의한다. 특히 통계적 분석을 위한 빅데이터의 정형화 과정과 시각화를 수행하기 위한 데이터 언어에 대하여 체계적으로 학습한다.
- 0000633 빅데이터통계학개론(Introduction to Big data and Statistics)** 3(3)
 빅데이터통계학개론은 스몰 데이터뿐만 아니라 빅데이터를 포함한 모든 데이터의 분석을 위한 기초적인 통계 이론에 대하여 학습한다.
- 0005521 데이터마이닝(Data Mining)** 3(3)
 데이터 마이닝은 대용량의 데이터베이스로부터 최적의 의사결정에 필요한 지식을 추출하는 과정이다. 본 과목에서는 데이터 마이닝에 필요한 통계적 기법, 인공 신경망 등의 분석도구와 실제 프로젝트에 필요한 방법론을 학습하고, 실무에서 데이터 마이닝 업무를 수행할 수 있는 능력을 기른다.
- 0011242 빅데이터시각화(Visualization of Big Data)** 3(3)
 빅데이터 속에 숨겨진 규칙을 찾기 위하여 사회네트워크, 그래프, 산정도, 워드 클라우드 등 다양한 시각화 기법에 대하여 학습한다.
- 0009655 데이터사이언스(Data Science)** 3(3)
 데이터의 정의부터 분석 및 활용의 전 과정에 대한 이론적 강의를 먼저 진행하고 다음으로 실제 데이터를 이용하여 이론적으로 정리한 전체 프로세스를 단계별로 진행한다. 빅데이터 분야에서 가장 기본이 되는 데이터에 대한 학습을 통하여 이 분야에서 이론과 실무를 겸비할 수 있는 강의를 진행한다.
- 0011475 어드벤처디자인(Adventure Design)** 3(3)
 어드벤처디자인은 창의·융합 문제 해결능력, 협업능력, 실무 능력 함양 및 학습진로 설계를 위해 1,2학년 학생 대상으로 개설하는 자기주도형 팀 프로젝트 교과목이다.
- 0011587 XR시스템(XR Systems)** 3(3)
 XR 시스템은 XR 분야에서 사용되는 다양한 하드웨어와 소프트웨어에 대한 이해를 목표로 한다.
- 0011588 XR프로젝트1(XR Project 1)** 3(3)
 본 교과에서는 XR 프로젝트 2 및 3을 통해 개발할 XR 제품 또는 서비스를 기획한다.
- 0011589 XR프로젝트2(XR Project 2)** 3(3)
 XR 프로젝트2 교과목에서는 XR 분야에서 발생하는 거대하고 다양한 데이터의 처리와 분석, 그리고 활용에 대하여 강의한다.
- 0011590 XR경험디자인(XR Experience Design)** 3(3)
 사용자경험을 통한 감성적디자인을 학습하고 학부에서 배운 여러가지 이론과 실습을 바탕으로 UX 디자이너 관점에서 IT산업기술의 설계능력을 수행한다.

0011592 XR워크숍(XR Workshop) 3(3)

XR 워크숍은 XR 분야에서 거론되고 있는 다양한 그래픽 기술과 프로그래밍 기술 그리고 활용할 수 있는 분야를 조사하고 분석하여 학습하는 교과목이다.

0011593 XR V.Company(XR V.Company) 3(3)

XR V.Company는 XR 분야 가상 기업을 내학 내에 설립하고 학생들이 가상 기업에 입사하여 기업 사무 일만, XR 프로젝트 수행, 창업 등을 이해하는 것이 본 수업의 목표이다.

0011722 메타버스워크숍(Metaverse Workshop) 3(3)

메타버스의 세계를 이해하고 관련 콘텐츠의 확장을 통해 필요한 제반 기술능력을 습득한다.

창의발명&지식재산전공트랙

교육목표

- AI시대 IP기반의 융복합교육을 통해 IP소양을 겸비한 미래 창의융합인재 육성
- IP의 창출-보호-활용에 관한 기반 지식 습득과 기술적 사상의 융복합교육 확산
- IP기반의 R&D역량 강화와 창의적 아이디어 창출능력 함양
- IP창출에서 활용의 연계성 강화를 통한 취창업 및 IP상용화 역량제고

과정소개

- 지식재산 교육과정으로 특화하여 공학, 경상, 예술, 보건의료, 군사 등의 전공이 참여하는 학제적 융합형 교육시스템 도입 및 운영
- 창의설계(Creative Design) 기반의 지식재산 특성화 전공트랙 교육시스템
- 실무 중심의 지식재산 소양을 갖출 수 있도록 융복합 학위인증제 교육과정 설치 및 운영
- 지식재산교육의 인식제고, 취창업지원, 지식재산 기반의 R&D 역량 강화
- 지식재산 창출 및 권리화, 기술이전(라이선스) 등 특성화 교육과정
- 지식재산을 매개로 공학 및 비공학 계열의 융합교육 실시
- 트랙 이수 시 창의발명&지식재산 전공트랙 학위인증

졸업후진로

- IP기반의 전공 역량 강화를 통한 해당 분야 취업 제고
- 지자체 및 산하 연구 기관
- 기업, 연구소, 특허법인 등 지식재산 관련 기관
- 대학원 진학을 통한 전문가 및 변리사 취득

교육과정표

창의발명&지식재산전공트랙

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (6학점 이상 이수)	교양선택	공통	0011363	현 대 산 업 과 지 식 재 산	3	3	0	3	교양학부 교과목
	교양선택	공통	0011364	융 합 적 사 고 와 지 식 재 산	3	3	0	3	
	교양선택	공통	0011365	저 작 권 과 상 표 권	3	3	0	3	
	교양선택	공통	0011366	발 명 과 특 허	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0007137	창 의 적 발 상 과 발 명	3	3	0	3	산업디자인 전공 교과목
	전공선택	3-2	0011426	지 식 재 산 과 인 간 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0011575	디 자 인 과 I P	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0011428	시스 템 분 석 설 계 및 지 식 재 산	3	3	0	3	인공지능 소프트웨어 전공교과목
	전공선택	4-1	0011429	인 공 지 능 캡 스톤 디 자 인	3	0	3	3	
	전공선택	4-1	0011430	지 식 재 산 리 서 치 실 무	3	3	0	3	경영학전공 교과목
	전공선택	4-2	0008436	벤 처 창 업 론	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0006613	건 축 법 과 제 도 (건 축 공 학 프 로 그 램)	3	3	0	3	건축학·건축 공학전공 교과목
	전공선택	3-1	0006613	건 축 법 과 제 도 (건 축 학 프 로 그 램)	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0004815	건 축 시 공 기 술 (건 축 공 학 프 로 그 램)	3	3	0	3	
	전공선택	5-1	0006616	건 축 실 무 경 영 과 사 회 (건 축 학 프 로 그 램)	3	2	1	3	
	전공선택	3-1	0011431	태 양 광 에 너 지 소 자 와 지 식 재 산	3	3	0	3	에너지·응용화 학전공교과목
트랙 심화 (6학점 이상 이수)	전공선택	3-1	0011432	지 식 재 산 창 의 설 계 1	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0011439	지 식 재 산 환 경 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-0	0011436	재 능 나 눔 (IP) 사 회 봉 사 1	1	0	1	1	
	전공선택	3-2	0011433	지 식 재 산 창 의 설 계 2	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0011438	태 양 광 IP 와 기 업 가 정 신	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0011434	지 식 재 산 과 헬 스 케 어	3	3	0	3	
	전공선택	3-0	0011437	재 능 나 눔 (IP) 사 회 봉 사 2	1	0	1	1	
	전공선택	4-1	0011435	헬 스 케 어 서 비 스 창 의 발 명	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0011440	I P 창 업 과 토 목 공 학	3	3	0	3	
합 계(25개 교과목)			트랙기초 48(48) + 트랙심화 23(23) = 71(71) 학점(시수)						

* 재능나눔(IP)사회봉사1,2의 경우 현장실습 30시간 이수 시 학점을 부여함

교과목 해설

- 0011363 현대산업과지식재산(Intellectual Property and Industry) 3(3)**
 현대산업의 필수요소로 자리잡고 있는 지식재산권의 개요 및 최근 동향을 알아보고 그 정의와 관련한 내용 등을 이해한다. 특히, 실용신안, 디자인, 상표, 저작권 등 우리가 일상생활 속에서 접하는 여러 가지 지식재산에 대해 이해하고 이를 활용하여 다양한 현대산업에 적용할 수 있도록 한다.
- 0011364 융합적사고와지식재산(Integrated Thinking and Intellectual Property) 3(3)**
 창의적사고를 위한 다양한 방법을 연구하여 실제로 지식 재산에 활용할 수 있도록 한다. 특히, 다양한 사례들을 통해 현실적인 문제를 해결할 수 있는 능력을 기르도록 하며, 상이한 각 전공별 학생들이 각자의 전공에서 필요한 창의력을 기르도록 한다.
- 0011365 저작권과상표권(Copyrights & Trademarks) 3(3)**
 저작권은 저작권자의 권리를 보호하여 문화를 발전시키는 것이 목적이다. 저작권의 보호를 받는 저작물은 법률로 보호를 받는다. 또한 상표권 제도를 통해 관련 지식재산에 대한 개념과 적용범위를 이해하고 이를 통해 가치를 창출할 수 있도록 한다.
- 0011366 발명과특허(Invention and Patent) 3(3)**
 지식재산은 기업과 국가의 무형자산으로서 엄청난 가치가 있으며, 경쟁력의 원천으로 인정받고 있다. 이에 지식재산권의 정의와 발명의 정의 및 종류, 특허제도 등을 학습하며 지식재산 출원 방법 등을 학습하여 향후 활용하도록 한다.
- 0007137 창의적발상과발명(Creative Thinking & Invention) 3(3)**
 21세기가 요구하는 창의융합형 디자이너를 양성하기 위하여 기존의 것을 탈피하여 혁신적인 사고와 아이디어를 도출 및 구체화한다. 이를 통해 기존의 것을 개선하고 새로운 것을 만들어 내는 디자인 발명을 실현한다.
- 0011426 지식재산과인간공학(Intellectual Property & Ergonomics) 3(3)**
 인간과 기계, 인간과 작업공간, 인간과 환경과의 관계를 지식재산의 측면에서 고찰하고 인체의 기능과 특성, 인체에 관한 데이터의 측정 및 응용방법, 인간-기계 시스템 등 인간공학에 관한 내용을 지식재산으로 연계하여 학습한다. 이를 토대로 관계분석 및 활용방법 등 물리적, 심리적 측면에서 연구함과 동시에 지식재산 사례연구를 통하여 인간요소에 입각한 디자인을 합리적인 방법으로 개발할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0011575 디자인과IP(Design & IP) 3(3)**
 디자인은 창의적 접근과 문제해결 방법으로서 다양한 분야에서 활용되고 있으며 IP(Intellectual Property:지식재산)는 AI시대에 그 중요성이 날로 증대하고 있다. 이에 방법론과 전략 그리고 IP로서 디자인에대한 다면적 이해와 탐구를 통해 디자인 역량을 함양한다.
- 0000511 시스템분석설계및지식재산(System Analysis and Design, IP) 3(3)**
 소프트웨어 설계를 위해 필요한 시스템 요구사항, 구조 등을 분석하는 다양한 기법에 대하여 학습하고, 이를 바탕으로 목표 소프트웨어를 설계하는 능력을 기른다.
- 0006600 인공지능캡스톤디자인(AI Capstone Design) 3(3)**
 실제 현장에서 접하는 문제를 적극적으로 해결할 수 있도록 학부에서 배운 전공지식을 바탕으로 제품을 기획, 설계, 제작 평가하는 전 과정을 경험하게 하여 취업 후 재교육 필요 없이 곧바로 현장에서 일을 할 수 있는 유능한 인재를 양성한다.

- 0010073 지식재산리서치실무(IP Research Practices) 3(3)**
 기업간 경쟁이 증가하면서, 지식재산 관리의 중요성이 강조되고 있다. 본 교과목은 브랜드 자산관리, 특허관리, 지식재산 관리의 이해를 목적으로 한다. 또한, 지식재산 개발 및 관련 마케팅 실무를 통하여 전문 인력 양성을 목표로 한다.
- 0008436 벤처창업론(Venture Business) 3(3)**
 본 과목은 벤처 창업에 필요한 기본 이론과 실무적 지식을 공유하는 목적을 갖는다. 창업에 대해 경영, 마케팅 관점에서 보다 체계적으로 접근할 수 있는 이론 및 시각을 키우는 학습을 통해 졸업 후 창업에 관심이 높아지고 있는 학생들 욕구에 부응한다. 강의진행은 강의, 사례분석, 벤처 종사자 및 창업자 특강 진행 등으로 구성된다.
- 0006613 건축법과제도(Building Code) 3(3)**
 건축물을 짓기 위한 제반 법 규정을 이해하고, 특히 건축물의 안전, 위생 및 무장애설계 등의 공공성에 관한 법 규정을 적용할 수 있으며 건축전문인으로서의 직업 윤리와 전문적 행정업무의 범위와 책임에 관하여 이해한다.
- 0004815 건축시공기술(Introduction to Building Construction) 3(3)**
 건축설계에 적합한 재료의 선정, 적절한 기술, 공법의 선택, 경제성 확보, 지역적 자원의 활용 등을 포함한 건축 시공 기술 및 건설관리의 기본원리를 이해한다.
- 0006616 건축실무경영과사회(Project Management of and Society) 3(3)**
 건축설계업무를 수행함에 있어 필요한 관리 및 행정적 지식과 더불어 건축사무소의 경영에 관련된 사업적 지식을 학습함으로써 건축사가 지녀야 할 전문가적 소양을 배양한다.
- 0011431 태양광에너지소자외지식재산(Solar Energy Device and Intellectual Property) 3(3)**
 본 과목에서는 태양광에너지소자의 기본디바이스인 반도체소자의 물성, 동작원리, 제조방법 등에 관하여 강의한다. 또한, 태양광에너지소자에 관한 특허기술검색을 실시하여 이 분야에 관한 동향을 파악하고 동시에 이들 소자들을 이용한 새로운 태양광디바이스의 개발 및 응용에 필요한 지식재산에 관하여 강의한다. 이 강의를 통하여 지식재산권 출원 방법을 이해하고 관련 전공의 결과물을 권리화하여 전공분야에 활용하는 능력을 함양한다.
- 0011436 재능나눔(IP)사회봉사1(Talent Sharing IP Social Service 1) 1(1)**
 다양한 사회봉사 영역 중 지식재산을 기반으로 진행되는 사회봉사 교과목으로 봉사정신을 고취한다.
- 0011437 재능나눔(IP)사회봉사2(Talent Sharing IP Social Service 2) 1(1)**
 다양한 사회봉사 영역 중 지식재산을 기반으로 진행되는 사회봉사 교과목으로 봉사정신을 고취한다.
- 0011432 지식재산창의설계1(Intellectual Property Creative Design 1) 3(3)**
 지식재산창의설계는 4차 산업혁명시대 산업의 핵심적인 축을 담당한다. 지식재산을 통해 다양한 학문분야를 융합하고 문제해결능력을 배양하여 새로운 가치를 창출하고자 한다. 문제 대한 인식, 가설의 설정, 솔루션에 대한 이해, 아이디어 전개 및 시각화를 통해 실제 적용가능한 아이디어를 도출하고 이를 지식재산으로 연계한다.
- 0011433 지식재산창의설계2(Intellectual Property Creative Design 2) 3(3)**
 지식재산창의설계는 4차 산업혁명시대 산업의 핵심적인 축을 담당한다. 지식재산을 통해 다양한 학문분야를 융합하고 문제해결능력을 배양하여 새로운 가치를 창출하고자 한다. 문제 대한 인식, 가설의 설정, 솔루션에 대한 이해, 아이디어 전개 및 시각화를 통해 실제 적용가능한 아이디어를 도출하고 이를 지식재산으로 연계한다.
- 0011438 태양광IP외기업가정신(Solar Energy IP & Entrepreneurship) 3(3)**
 본 교과목에서는 기업가정신을 바탕으로 태양광에너지 분야의 지식재산창출과 그 이용에 대한 부분을 학습한다. 이를 통해 지식재산권 출원 방법을 이해하고 관련 결과물을 권리화하며, 기업가정신을 함양하여 향후 취업 및 창업의 밑거름으로 활용한다.

0011439 지식재산과환경공학(Intellectual Property and Environmental Engineering) 3(3)

현재 환경문의 근원은 인구증가, 자원고갈, 화석연료의 사용 등 산업과 생활에 밀접한 다양한 문제로부터 기인된다. 이로 인해 발생하는 수질, 대기, 토양, 폐기물 등의 오염실태를 살펴보고 지속성을 위하여 지식재산을 창출하고 문제해결력을 기른다.

0011440 IP창업과토목공학(Intellectual Property Startup and Civil Engineering) 3(3)

토목공학의 과거로부터 현재의 기술적 변화 내용을 학습하고, 기초과학지식을 바탕으로 분석한다. 이를 통해 지식재산 창출과 창업을 위한 응용력을 키운다.

0011434 지식재산과헬스케어(Intellectual Property & Healthcare) 3(3)

세계 각국이 과학기술과 건강지식의 융합을 통해 새로운 디바이스 또는 서비스의 창출에 매진하고 있는 상황에서 헬스케어 분야 유망 지식재산을 발굴하는 일은 매우 중요하다. 이에 본 교과목은 헬스케어 분야의 유망 특허를 알아보고 해당 아이디어를 융합하는 것을 목표로 한다.

0011435 헬스케어서비스창의발명(Healthcare Service Creative Invention) 3(3)

다양한 스마트 기기와 연결성이 강화되는 웨어러블 디바이스의 등장 이후, 생체 정보를 활용한 다양한 헬스케어 기술들이 등장하였다. 본 교과목은 다양한 산업에 헬스케어와 연관성이 높은 지식재산을 조사하고, 그 특성을 융합하여 새로운 아이템을 마련하기 위한 연구를 수행한다.

융합한국어문화예술트랙

교육목표

- 한국학의 세계화를 위한 글로벌 역량과 학제간 융합 능력을 갖춘 인재 양성

과정소개

- 미디어와 한국문화예술을 기반으로 한국어교육을 실시함으로써, 한국어에 대한 체계적인 지식을 제공하여 글로벌 시대 '한국학 전문가'로서의 역량을 함양하는 교육과정이다.
- 한국어 실력 향상과 심도 있는 한국 문화를 이해할 수 있다.

졸업후진로

- 국내외 기업이나, 해외의 한국 기업 취업

교육과정표

융합한국어문화예술트랙

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (9학점 이수)	교양선택	공통	0011359	한 국 어 화 법 의 이 해	3	3	0	3	교양학부 교과목
	교양선택	공통	0011360	한 국 어 문 법 의 이 해	3	3	0	3	
	교양선택	공통	0011361	컴퓨터를활용한한국어교육	3	3	0	3	
트랙 심화 (9학점 이상 이수)	전공선택	3,4-1	0011441	신문을활용한한국어교육	3	2	1	3	
	전공선택	3,4-1	0011442	음악을활용한한국어교육	3	2	1	3	
	전공선택	3,4-2	0011443	방송을활용한한국어말하기 듣 기 교 육	3	2	1	3	
	전공선택	3,4-2	0004648	한 국 어 구 조 의 이 해	3	3	0	3	
합 계(7개 교과목)			트랙기초 9(9) + 트랙심화 12(12) = 21(21) 학점(시수)						

교과목 해설

- 0011359 한국어화법의이해(Korean Speech for Communication) 3(3)**
 이 과목은 외국인 유학생이 한국어 화법의 원리를 발견하여 학문적 담화 상황에 맞게 한국어로 바르게 표현하는 능력, 자신의 의도를 한국인에게 효율적으로 전달하는 능력 등을 배우게 될 것이다.
- 0011360 한국어문법의이해(Korean Grammar for Writing) 3(3)**
 이 과목은 한국어 문법의 표현 원리를 발견하고 이해시켜 외국인 학생들의 한국어 문법 의식을 고양함으로써 대학 수업에서 요구되는 한국어 의사소통 능력, 특히 쓰기 능력을 제고하는 것을 목표로 한다.
- 0011361 컴퓨터를활용한한국어교육(Korean Education Using Computer) 3(3)**
 현대 사회는 컴퓨터에 기반한 지식과 정보가 가치의 중심이 되는 사회이다. 이러한 추세에 이 과목은 학문 목적을 위한 한국어 문서작성과 PPT 작성하기, 인터넷 활용을 통한 글쓰기, 한국어 정보처리와 관련된 기초 지식을 습득하게 함으로써 한국어에 대한 이해와 지식 기반 사회에 대비한 능력을 신장시키고자 한다.
- 0011441 신문을활용한한국어교육(Korean Education Using Newspapers) 3(3)**
 이 과목은 신문을 통하여 한국어 읽기 기술 능력 향상을 목적으로 한다. 신문에 있는 다양한 주제의 읽기 텍스트를 단계적으로 학습함으로써 일반적인 읽기 기술만이 아니라 학문 텍스트 이해에 필요한 지식을 습득할 것이다.
- 0011442 음악을활용한한국어교육(Korean Education Using Music) 3(3)**
 노래를 통한 한국어 교육은 다양한 리듬과 멜로디가 함께 수반된 가운데 메시지가 전달되기 때문에 기억 부담을 덜어주게 된다. 노래 가사를 통해 단어의 의미와 그 단어들이 엮어내는 문장의 문체적 의미를 체험하여 한국어의 발음, 어휘, 문법 및 한국인의 생활, 풍속, 습관, 사고방식 등을 느낄 수 있다. 노래에 담긴 한국어 문화를 이해하고 한국어 의사소통을 향상시키며 한국어의 심화단계에 도달할 수 있도록 하고자 한다.
- 0011443 방송을활용한한국어말하기듣기교육(Korean Speaking and Listening Education Using Broadcasting) 3(3)**
 방송은 인간이 만들어 낸 문명의 산물 중에서 가장 짧은 역사를 갖고 있지만 가장 많은 발전과 관심의 대상이다. 외국인 학습자들의 말하기 듣기 능력을 최대한 빠르고 쉽게 향상시키기 위해서 학생들의 관심과 흥미가 많은 방송을 수업에 적용하고자 한다. 외국인 학습자들에게 보다 수준 높고 표준화된 한국어를 배우고 익힐 수 있는 기회를 제공한다.
- 0004648 한국어구조의이해(Understanding of Korean Linguistic Structure) 3(3)**
 이 과목은 외국인 유학생들이 한국어에 대한 음운, 문자, 단어, 문장, 어휘, 의미구조를 익히게 함으로써 고급스러운 한국어 의사소통능력을 함양할 수 있도록 한다.

지능형에너지융합트랙

교육목표

- 태양광에너지(태양전지)와 에너지저장(이차전지) 분야, 수소에너지의 국가 및 지역 산업육성과 기술개발에 이바지하기 위하여 세계적 수준의 교육과 연구역량을 구축하고 미래 친환경 에너지 산업을 선도할 창의적이고 진취적인 현장 적응형 인재 양성을 목표로 한다.

과정소개

- 2019년 10월 '태양광 기반 신재생에너지 산학융합지구 조성사업' 선전으로 사업 참여 기관인 청주대학교 에너지융합공학전공과 극동대학교 IT공학과가 공동으로 운영하는 전공 연계 트랙 과정이다.
- 지능형 에너지 융합 트랙은 태양광 기반 신재생에너지 산학융합지구 조성사업을 통하여 공동 선발하고 산업체의 요구를 반영하여 개발·운영하는 교육과정이고, 3학년 1/2학기, 4학년 1학기의 정규 교과 수업으로 구성된다.

졸업후진로

- 신재생에너지(태양전지, 수소에너지) 및 생성된 에너지의 저장시스템인 이차전지에 인공지능을 접목한 분야의 지능형 에너지 제어를 위한 소재, 부품, 장비 전 분야와 그에 접목된 스마트 시스템 전 분야로의 진로 선택이 가능하다.

교육과정표

지능형에너지융합트랙

개설 대학	구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
							이론	실험 습·기	계	
청 주 대 학 교	트랙 기초	전공선택	2-1	0009728	에 너 지 회 로	3	3	0	3	에너지융합 공학전공 교과목
		전공선택	2-2	0011606	에 너 지 회 로 응 용	3	3	0	3	
		전공선택	3-1	0011611	에 너 지 융 합 실 험 1 (프 로 제 크 T a b)	2	0	3	3	
		전공선택	3-1	0001977	전 기 화 학	3	3	0	3	
	트랙 심화	전공선택	3-1	0011594	I o E 계 측 및 센 서	3	3	0	3	
		전공선택	3-2	0011595	I o E 프 로 그 래 밍	3	3	0	3	
		전공선택	4-1	0011596	스 마 트 에 너 지 기 술 서 비 스	3	3	0	3	
소 계(7개 교과목)		트랙기초 11(12) + 트랙심화 9(9) = 20(21) 학점(시수)								
극 동 대 학 교	트랙 기초	전공선택	2-1	교외	전 자 기 학 1	3	3	0	3	에너지IT 공학과 교과목
		전공선택	2-2	교외	전 자 기 학 2	3	3	0	3	
		전공선택	3-1	교외	에 너 지 공 학 설 계 및 실 험 1	2	0	3	3	
	트랙 심화	전공선택	3-1	교외	태 양 광 에 너 지 공 학	3	3	0	3	
		전공선택	3-1	교외	태 양 광 장 비 공 학	3	3	0	3	
		전공선택	3-2	교외	에 너 지 하 벡 스 톱	3	3	0	3	
	소 계(6개 교과목)		트랙기초 9(9) + 트랙심화 9(9) = 18(18) 학점(시수)							
합 계(13개 교과목)		트랙기초 20(21) + 트랙심화 18(18) = 38(39) 학점(시수)								

*공동 운영과정으로 양 대학 교육과정에서 트랙기초 교과목 9학점 이상 이수, 트랙심화 교과목 9학점 이상을 이수해야 함.

교과목 해설

- 0009728 에너지회로(Energy Circuit) 3(3)
 본 과정은 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석 방법을 배운다.
- 0011606 에너지회로응용(Energy Circuit Application) 3(3)
 본 과정은 에너지회로 과목의 후속 교과목으로 교류전원 공급에 따른 회로 구성 및 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석방법을 배운다.
- 0011611 에너지융합실험1(프로젝트Lab)(Energy Convergence Experiment 1(Project Lab)) 2(3)
 태양광 모듈 제조에 필요한 소재 및 제조 공정에 대해 실험한다. 태빙, 라미네이션 및 프레임 제작, 모듈 측정을 진행한다.
- 0001977 전기화학(Electrical Chemistry) 3(3)
 에너지분야에 필요한 기초적인 화학 지식을 배운다.
- 0011594 IoT계측및센서(Measurement and Sensor with Internet of Energy) 3(3)
 계측 기본이론 과 LABVIEW 기초 및 실시간 계측, 센서로 받아들인 물리량에 관한 신호를 변환하는 아날로그 기술 및 모니터링 기술을 배우며, 마이크로프로세서를 이용한 센서 및 계측 시스템을 설계한다.
- 0011595 IoT프로그래밍(Programming with Internet of Energy) 3(3)
 아두이노, 스마트그리드를 학습한다.
- 0011596 스마트에너지기술서비스(Smart Energy Technology Service) 3(3)
 스마트 유지보수 운영계획을 수립하고, 부하설비, 태양광발전설비, 에너지저장시스템, 정보수집 분석시스템, 전기 품질관리시스템, 에너지관리시스템의 스마트 유지보수 운영에 대하여 배운다.

융합앙트레프레니(창업전문가)트랙

교육목표

- 벤처창업역량을 함양하여 제4차 산업혁명 시대를 선도해 나갈 수 있는 미래 인재 양성

과정소개

- 기업체 요구를 반영한 실무 중심의 맞춤형 창업 교육과정이다.
- 프로젝트 기반 중심의 창업교육을 강화하여 Membership, 리더십 및 문제해결 능력을 함양한다.

졸업후진로

- 예비창업자, 초기창업자 지원 등 창업지원 공공기관 또는 창업교육·컨설팅 기업 취업
- 창업기업CEO 또는 진취적이며 창의적인 융복합 인재를 필요로 하는 기업 취업

교육과정표

융합앙트레프레너(창업전문가)트랙

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (6학점 이상 이수)	전공선택	2-2	0010072	디 지 털 마 케 팅	3	3	0	3	경영학
	전공선택	3-1	0008867	유 통 및 소 매 전 략	3	3	0	3	전공교과목
	전공선택	2-1	0009232	공 학 컴 퓨 터 프 로 그 래 밍	3	0	4	4	항공기계공학
	전공선택	3-2	0007695	자 동 제 어 공 학	3	3	0	3	전공교과목
	전공선택	2-1	0009044	라 이 노 3 D 모 델 링	3	0	3	3	공예디자인 전공교과목
	전공선택	2-2	0010120	라이노모델링과3D프린팅	3	0	3	3	
	전공선택	3-1	0010131	창 업 과 마 케 팅 1	2	2	0	2	
	전공필수	3-1	0002351	전 자 회 로	3	3	0	3	전기제어
	전공선택	3-2	0009705	응 용 전 자 회 로	3	3	0	3	전공교과목
	전공선택	3-1	0008609	마이크로프로세서기초및실습	3	0	3	3	전자공학
	전공선택	3-2	0008264	마이크로프로세서응용및실습	3	0	3	3	전공교과목
	전공선택	2-2	0006705	스토리텔링의이해와실제	3	0	3	3	광고홍보문화 콘텐츠전공교과목
	전공선택	3-1	0006715	한 국 문 화 콘 텐 츠 개 발	3	3	0	3	
	트랙 심화 (12학점 이상 이수)	전공선택	1-1	0009270	기 업 가 정 신 과 혁 신 1	2	2	0	2
전공선택		1-1	0011602	손에잡히는기업가정신	2	2	0	2	
전공선택		1-2	0009271	기 업 가 정 신 과 혁 신 2	2	2	0	2	
전공선택		1-2	0011603	손에잡히는비즈니스플랜	2	2	0	2	
전공선택		2-1	0009272	창 업 학 개 론	2	2	0	2	
전공선택		2-1	0009273	창 업 마 케 팅 개 론	2	2	0	2	
전공선택		2-2	0009277	벤 처 기 술 창 업 론	2	2	0	2	
전공선택		2-2	0009279	문 화 콘 텐 츠 창 업 론	2	2	0	2	
전공선택		3-1	0009274	창 업 기 업 운 영 과 회 계	2	2	0	2	
전공선택		3-1	0009275	창 업 법 규 와 세 무	2	2	0	2	
전공선택		3-1	0009276	특 허 와 브 랜 드 관 리	2	2	0	2	
전공선택		3-2	0009278	사 회 적 기 업 창 업 론	2	2	0	2	
전공선택		3-2	0009280	호 스피 탈 리 티 창 업 론	2	2	0	2	
전공선택		4-2	0009281	창업실습캡스톤디자인	2	0	2	2	
전공선택		1-공통	0009347	창 업 실 습 1	3	0	8	8	
전공선택	1-공통	0008865	창 업 실 습 2	3	0	8	8		
전공선택	2-공통	0008866	창 업 현 장 실 습 1	6	0	16	16		
전공선택	2-공통	0009401	창 업 현 장 실 습 2	6~12	0	16~32	16~32		
합 계 (31개 교과목)		트랙기초 38(39) + 트랙심화 46(76) = 84(115) 학점(시수)							

* 창업실습1,2 및 창업현장실습1,2는 1학점당 40시간의 실습(창업동아리 활동, 창업활동)을 운영하는 교과목임.
창업현장실습2는 실습시간에 따라 6~12학점까지 이수가능.

교과목 해설

- 0010072 디지털마케팅(Digital Marketing) 3(3)**
 본 과목은 디지털을 기반으로 한 시장의 새로운 트렌드, 마케팅 패러다임 변화에 대한 이해를 목적으로 한다. 인공지능, 사물인터넷/기술융합 제품, O2O(Offline to Online)서비스, 커뮤니케이션 및 유통 채널로서 온라인, 모바일/SNS 채널의 일상화 등 시장 변화 속에서 마케팅 활동에 필요한 새로운 이론과 사례를 학습한다. 이를 통해 기업 및 마케팅 전략 계획 및 실행에 있어 새로운 접근방법에 대한 시각을 키울 수 있다. 강의진행은 강의, 발표, 사례연구 등으로 이루어진다.
- 0008867 유통및소매전략(Distribution & Retailing Strategy) 3(3)**
 본 교과목은 마케팅 실행 전략중 하나인 유통에 관한 체계적인 이해와 실용적 지식의 습득을 통하여, 유통 분야에 대한 전문가 양성을 목표로 한다. 이를 위하여 소매 및 도매의 사업전략, 유통 구매행동, 물류의 관리, 그리고 유통 조직 운영 전반에 걸쳐, 핵심적인 이론을 습득하고, 인터넷 유통의 영향, 유통의 신기술 등 최근의 트렌드를 습득한다. 이러한 교과 구성을 통하여 유통의 이론과 실재를 균형적으로 학습하고, 기업의 유통관리나 창업등에 활용할 수 있는 역량을 키운다.
- 0009232 공학컴퓨터프로그래밍(Computer programming for engineers) 3(4)**
 항공기 및 기계시스템의 설계, 제어, 해석을 위해 필수적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배양하는 데 목적이 있다. 산업 현장에서 널리 사용 되고 있는 컴퓨터 언어 (Matlab, Labview 등)의 활용에 대한 이론 및 실습을 통해 학습하게 된다.
- 0007695 자동제어공학(Automatic Control Engineering) 3(3)**
 동적 시스템에서의 자동제어 기본원리와 이론을 습득함으로써 항공기 및 각종 산업기계의 자동제어시스템의 원리를 이해하여 이를 응용할 수 있는 능력 및 실제적인 공학문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0009044 라이노3D모델링(Rhino 3D Modeling) 3(3)**
 2D에서부터 3D 형식의 유기적인 커브와 서페이스 및 솔리드에 이르기까지 효율적으로 모델링할 수 있는 라이노 3D의 기초 기능을 익힘으로써 생활용품(제품), 문화상품, 액세서리, 장신구 등의 디자인 및 모델링 작업을 자유롭게 수행할 수 있도록 한다.
- 0010120 라이노모델링과3D프린팅(Rhion modeling & 3D Printing) 3(3)**
 <라이노3D모델링>의 후속과정으로서, 라이노 3D와 Z-Brush 프로그램 등의 호환 학습을 통해 세련된 렌더링의 구현 능력을 배양한다. 3D프린팅 결과물의 도출 또는 실물의 사출을 통해 3D프린팅을 활용한 제품 및 피규어 생산의 프로세스를 이해한다.
- 0010131 창업과마케팅(Understanding Establishment & Management 1) 2(2)**
 창업에 대한 정보와 지식의 습득을 바탕으로 창업 마인드 및 기업가 정신을 함양하며 경영의 원리를 이해함으로써 창업 인식을 제고하고, 다양한 실전창업교육을 통해 예비 창업자로서의 노하우 체득과 차별화된 경쟁력을 갖춘다.
- 0002351 전자회로(Electronic Circuits) 3(3)**
 전자 회로는 전자정보통신반도체 공학을 공부하기 위해 가장 기본이 되는 교과목이다. 본 교과목의 강의 목표 그 첫 번째는 전자공학입문, 다이오드, 연산증폭기, BJT, MOSFET에 대해 배운다.
- 0009705 응용전자회로(Application Electronic Circuits) 3(3)**
 전자 회로는 전자정보통신반도체 공학을 공부하기 위해 가장 기본이 되는 교과목이다. 본 교과목의 강의 목표 그 첫 번째는 전자공학입문, 다이오드, 연산증폭기, BJT, MOSFET에 대해 배운다.

- 0008609 마이크로프로세서기초및실습(Microprocessor Design & Application) 3(3)**
 마이크로프로세서의 기본적인 원리를 이해하고 실제 마이크로 프로세서를 이용하여 각종 주변기기를 I/O포트를 이용하여 제어하여 동작을 확인하고 응용하는 능력을 배양한다.
- 0008264 마이크로프로세서응용및실습(Microprocessor Application & Experiments) 3(3)**
 본 과목에서는 컴퓨터의 기본구조와 마이크로프로세서에 대한 구조와 사용방법 및 응용에 대하여 배운다. 본 과목 수강을 통해 수강생들은 산업분야에 적용 가능한 학문을 습득하여 경쟁력 있는 전문엔지니어로서의 능력을 향상하게 된다. 본 과목에서는 Digital Input/Output, LED, Seven-segment, Dot LED, LCD를 다루고 , A/D, D/A를 이용하여 각종 데이터 계측과 파형을 발생하는 원리를 습득한다. 또한 시리얼 데이터 통신에 대한 이해와 실제 응용을 다룬다.
- 0006705 스토리텔링의이해와실제(Understanding & Practice of Story-Telling) 3(3)**
 문화콘텐츠의 근간이 되는 스토리텔링 전반에 대한 이해 및 새로운 환경에서의 변용가능성을 모색한다. 스토리텔링에 대한 이론을 기반으로 영화, 애니메이션, 드라마, 게임, 만화, 캐릭터, 축제 등 다양한 장르별 콘텐츠 기획 전략을 실습한다.
- 0006715 한국문화콘텐츠개발(Cultural Contents in Korean Society) 3(3)**
 한국문화의 전반적인 특성을 이해하고 이를 문화적인 콘텐츠화할 수 있는 다양한 방안을 모색한다. 한국문화에 대한 이해와 선행콘텐츠 분석을 토대로 학습자 스스로 창작소재를 발굴하여 개발할 수 있는 이론을 습득한다.
- 0009270 기업가정신과혁신1(Entrepreneurship & Innovation 1) 2(2)**
 본 교과목은 창업 마인드를 고취하고 기업가 정신을 습득할 수 있도록 하는데 있다. 이를 통하여 창업에 대한 전반적 이해를 높이고, 창업을 진속하게 이해할 수 있도록 한다. 또한 기업가 정신과 혁신2의 선수 과목으로 역할을 한다.
- 0011602 손에잡히는기업가정신(Entrepreneurship in Hand) 2(2)**
 경제성장과 사회변화 그리고 혁신을 만들어내는 창의적 아이디어, 아이디어보호(지적재산권), 비즈니스모델, 커뮤니케이션 등의 사례를 제시하여 수강생들의 기업가정신을 함양한다.
- 0009271 기업가정신과혁신2(Entrepreneurship & Innovation 2) 2(2)**
 본 교과목은 창업 마인드를 고취하고 기업가 정신을 습득할 수 있도록 하는데 있다. 이를 통하여 창업에 대한 전반적 이해를 높이고, 창업을 진속하게 이해할 수 있도록 한다.
- 0011603 손에잡히는비즈니스플랜(Business Plan in Hand) 2(2)**
 창업에 관심있는 청년들에게 비즈니스 플랜 작성에 필요한 온라인 교육 콘텐츠를 제공하여 창업 마인드 제고를 위한 교육기회를 확대하고 기업가정신을 함양한다.
- 0009272 창업학개론(Principal of Start-ups) 2(2)**
 본 교과목은 졸업 후 창업에 관심을 갖고 있는 학생들이 본격적인 창업을 준비할 수 있도록 창업의 기본 지식과 실무적 필요사항을 체계적으로 제공한다.
- 0009273 창업마케팅개론(Marketing for Start-ups) 2(2)**
 본 교과목은 창업 기업의 시장 개척과 마케팅에 대하여 이해함으로써 보다 시장지향적인 창업이 가능하게 하는 것과 동시에, 판로 개척에 도움을 주고자 한다.
- 0009274 창업기업운영과회계(Management & Accounting for Start-ups) 2(2)**
 본 교과목은 회계의 기초를 다짐으로써 소규모 창업 시 효과적인 현금 흐름과 이익 창출을 가능하게 한다.
- 0009275 창업법규외세무(Regulations & Tax for Start-ups) 2(2)**
 본 교과목은 창업에 필요한 다양한 법무 규정과 세무 규정을 이해함으로써, 기업 창업의 행정적 절차에 효과적으로 대응하게 한다.

- 0009276 특허와브랜드관리(Patent & Brand Management) 2(2)
 본 교과목은 특허와 브랜드 관리에 대하여 이해함으로써 창업 시에 창업기업의 기술을 보호하고, 기업의 브랜드 가치를 증진시키는데에 도움을 주고자 한다.
- 0009277 벤처기술창업론(Venture Start-up Management) 2(2)
 본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, IT나 인터넷 등 기술분야의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.
- 0009278 사회적기업창업론(Social Enterprise Management) 2(2)
 본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 사회적기업이나 협동조합 등 제3섹터의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.
- 0009279 문화콘텐츠창업론(Culture & Contents Start-up Management) 2(2)
 본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 공연, 예술, 학원, 문화 등 분야의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.
- 0009280 호스피탈리티창업론(Hospitality Start-up Management) 2(2)
 본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 요식업, 호텔, 레스토랑, 관광산업 등의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.
- 0009281 창업실습캡스톤디자인(Capstone Design for Start-up Management) 2(2)
 본 교과목은 실제 창업을 준비하는 3,4학년의 고학년을 대상으로 창업을 지원하고, 성공할 수 있도록 실습의 기회를 제공한다.
- 0009347 창업실습1(Practice for Start-up 1) 3(3)
 본 교과목은 창업 준비활동(창업동아리 활동)을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업동아리 활동이 '창업실습' 교과 인정기준에 부합하는 경우 최대 6학점 이내에서 이수가 가능하다.
- 0008865 창업실습2(Practice for Start-up 2) 3(3)
 본 교과목은 창업 준비활동(창업동아리 활동)을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업동아리 활동이 '창업실습' 교과 인정기준에 부합하는 경우 최대 6학점 이내에서 이수가 가능하다.
- 0008866 창업현장실습1(On-the-job training for a Business 1) 0(0)
 본 교과목은 창업 활동을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업 활동이 '창업현장실습' 교과 인정기준에 부합되는 경우 최대 18학점 이내에서 이수가 가능하다.
- 0009401 창업현장실습2(On-the-job training for a Business 2) 0(0)
 본 교과목은 창업 활동을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업 활동이 '창업현장실습' 교과 인정기준에 부합되는 경우 최대 18학점 이내에서 이수가 가능하다.

퍼스널트레이너양성트랙

교육목표

- 국민 건강 증진, 삶의 질 개선을 위한 퍼스널 트레이닝 전문가를 양성한다.
- 현장 맞춤형 실용적 교육을 통하여 졸업 후 건강관리 관련 전문 기업에서 원하는 헬스케어 전문가를 양성한다.

과정소개

- 산업체 주문 맞춤형 트랙으로 산업체가 필요로 하는 전문 직업인을 양성하는 주문식 교육과정이다.
- 스포츠건강재활전공 트랙기초 교과목을 이수하고, 산업체 요구에 맞는 트랙심화 교과목을 이수하여 취업 경쟁력을 갖춘 산업체 맞춤형 인재를 양성한다.
- 퍼스널트레이닝 현장에서 실시하고 있는 운동과학적 훈련 방법 및 식단 관리, 고객 관리에 관한 노하우를 학습하고 학생들이 해당 지식을 직접 활용하는 실적 트레이닝 실습 교육을 실시한다.

졸업후진로

- 트랙 참여기업(채용 약정 협약 기업)
- 퍼스널트레이닝(PT), 피트니스, 필라테스, 요가 등 건강관리 센터
- 국민체력100체력인증센터, 보건소, 복지관, 병원부설재활운동센터

교육과정표

퍼스널트레이너양성트랙

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (7학점 이수)	전공선택	2-1	0006631	인 체 해 부 학	3	3	0	3	스포츠건강 재활전공 교과목
	전공선택	2-2	0007345	응급구조및심폐소생법	2	0	3	3	
	전공선택	3-1	0009884	운동손상및신경근훈련	2	0	4	4	
트랙 심화 (18학점 이수)	전공선택	3-1	0011597	키네틱체인트레이닝	3	0	3	3	
	전공선택	3-2	0011598	건강운동관리학	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0011599	자세평가기반트레이닝	3	0	3	3	
	전공선택	4-1	0011600	헬스케어연구방법론	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0011601	고객관리실습	3	0	3	3	
	전공선택	4-2	0008365	퍼스널트레이닝	3	0	3	3	
합 계(9개 교과목)			트랙기초 7(10) + 트랙심화 18(18) = 26(28) 학점(시수)						

교과목 해설

- 0006631 인체해부학(Human Anatomy) 3(3)**
 인체의 생리해부학적인 지식을 습득하고 운동으로 인한 인체의 발육발달 상태와 운동 시 작용되는 근육 해부학적으로 분석한다.
- 0007345 응급구조및심폐소생법(First Aid & CPR) 2(3)**
 체육활동을 실행하는 데 있어 불의의 사고를 당했을 때 대처할 수 있는 방법과 능력을 배양하여, 실제 체육활동에 있어 불의의 사고를 예방 할 수 있고, 심장이 마비된 상태에서도 혈액을 순환시켜, 뇌의 손상을 지연시키고 심장이 마비 상태로부터 회복하는 데 대처할 수 있도록 심폐소생술 능력을 기르는 데 목적이 있다.
- 0009884 운동손상및신경근훈련(Movement Impairment and Training for Nerve Root) 2(4)**
 운동손상과 신경근 훈련에 대한 전공학문의 기초를 다진다.
- 0011597 키네틱체인트레이닝(Kinetic Chain Training) 3(3)**
 웨이트 트레이닝은 보디빌딩 형식의 방법이 있지만, 일반인들에게는 적용하기 쉽지 않다. 이에 인체 움직임의 기원이 되는 키네틱 체인을 통한 웨이트 트레이닝을 수행하여 통증이 없는 자연스러운 관절 움직임과 근력을 증가시킬 수 있는 트레이닝 지식을 전달한다.
- 0011598 건강운동관리학(Health Exercise Management) 3(3)**
 현대인들은 과학기술의 발달로 생활의 편리함을 누리고 있으나 신체적, 정신적 건강은 상대적으로 감소했다. 이에 본 과목은 건강하고 만족스러운 삶을 영위하기 위하여 다양한 운동방법과 스트레스 해소, 균형있는 영양섭취, 노화, 비만, 요통, 각종 건강 피해 등을 다루고자 한다.
- 0011599 자세평가기반트레이닝(Posture Evaluation-based Training) 3(3)**
 인체 자세를 평가하고, 관절 가동성과 안정성을 회복할 수 있는 훈련 방법을 실습한다. 특히, 무릎, 골반, 요추, 흉추, 경추와 같은 인체 주요 관절의 정렬을 검사하는 방법을 학습한다. 올바른 자세를 오래 유지할 수 있는 웨이트 트레이닝을 학습한다.
- 0011600 헬스케어연구방법론(Research Methodology for Healthcare) 3(3)**
 연구방법론의 기초 지식을 다루며, 통계분석 및 연구 결과 해석과 관련된 기본 능력 향상을 목적으로 한다. 무엇보다 헬스케어 분야 연구들을 살펴보고 이에 관한 비판적 리뷰를 통해 보다 객관적이고 과학적으로 정보를 분석하고 학습하는 능력을 향상시킨다.
- 0011601 고객관리실습(Customer Management Practice) 3(3)**
 트레이닝 지식을 직접 활용하는 시뮬레이션 수업을 진행한다. 학생 각각 고객과 트레이너 역할을 수행하며, Case-By-Case 형식으로 고객 유형에 따른 컨설팅을 실시한다. 수업을 진행하면서 현장에 발생 가능한 사례를 경험하고 이에 관한 대응 방안을 피드백으로 제공한다. 이와 함께, 세일즈, 상담기법, 고객관리메뉴얼, 온라인마케팅에 관한 내용을 학습한다.
- 0008365 퍼스널트레이닝(Personal Training) 3(3)**
 인체 자세평가 방법론과 트레이닝 방법론을 바탕으로 퍼스널트레이닝 수업을 진행할 수 있는 역량을 실천 시뮬레이션을 통해 습득한다. 직접 퍼스널트레이닝 수업을 10회 수행하고 이에 따른 신체 변화를 경험하도록 한다. 식단 관리를 통한 체성분 변화를 직접 실습한다.

가속기융합트랙

교육목표

- 가속기 장치를 구성하는 전기, 전자, 제어, 진공, 기계, 진단 등의 복합적인 첨단 기술과 가속기를 활용한 신소재, 바이오, 에너지 등의 첨단 연구 분야를 이해하여 가속기와 해당 산업계의 기술변화에 대응할 수 있는 창의력과 조직성을 갖춘 가속기 전문가를 양성한다.

과정소개

- 가속기의 태동과 발전사를 이해하여 과거 기초과학의 발전과 미래 융합 기술의 방향을 이해하는 교육과정이다.
- 트랙 과정은 트랙기초 과목과 트랙심화 과목을 개설하여 운영하며 트랙기초 과목은 가속기와 관련된 기본 기초 과목을 습득한다. 트랙심화 과목은 트랙기초 과목과 연계되어 가속기 분야의 활용 등 융합 지식을 습득하도록 한다.
- 트랙기초 교과목을 9학점 이상, 트랙심화 교과목을 6학점 이상, 총 18학점 이상을 이수한다.

졸업후진로

- 방사광가속기, 중이온가속기, 양성자가속기, 중입자가속기 등 국내 가속기연구소의 기술직 분야
- 전기, 전자, 제어, 기계, 소프트웨어, 광학 등 장치 분야 관련 전공 학과는 대전력 파워 장치, 고주파 장치, 정밀 제어 장치, AI를 접목 제어 분야의 기업체 및 연구소
- 반도체, 제약, 임상병리, 방사선, 치위생 등 활용 분야 관련 전공 학과는 바이오, 신소재, 제약, 반도체 등 관련 기업 및 연구소 분석실
- 가속기 연구와 학과가 개설된 연구소 및 대학원 진학

교육과정표

가속기융합트랙

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (9학점 이상 이수)	전공선택	2-1	0008928	C 프 로 그 래 밍 설 계	3	0	3	3	전자공학 전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0005782	디 지 털 시 스템 설 계	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0008609	마이크로프로세서기초및실습	3	0	3	3	
	전공선택	3-1	0001817	전 자 회 로 1	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0008931	로 봇 제 어 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0001818	전 자 회 로 2	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0009694	전 자 기 학	3	3	0	3	전기제어 전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0009700	전 자 장	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0009713	전 력 시 스템 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0009702	전 력 전 자	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0001830	제 어 공 학 2	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0002413	기 하 광 학 1	3	3	0	3	광기술 에너지 융합전공 개설 교과목
	전공선택	2-1	0002417	전 자 기 학 1	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0002414	기 하 광 학 2	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0002426	전 자 기 학 2	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0002357	현 대 물 리	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0002357	현 대 물 리	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0002344	광 정 보 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	1-2	0011328	전 산 기 계 제 도	3	0	4	4	항공기계 공학전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0004483	재 료 역 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0007690	C A D / C A M	3	0	4	4	
	전공선택	3-2	0011323	기 계 요 소 설 계	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0007695	자 동 제 어 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0001954	방 사 선 물 리 학	3	3	0	3	방사선학과 개설 교과목
	전공선택	2-1	0006644	방 사 선 생 물 학	3	0	3	3	
	전공선택	2-2	0001838	방 사 선 계 측 학 및 실 습	3	0	4	4	
	전공선택	2-2	0002744	방 사 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0007299	방 사 선 기 기 학	3	0	3	3	
	전공선택	1-1	0009654	빅 데 이 터 입 문	3	3	0	3	빅데이터 통계학전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0009655	데 이 터 사 이 언 스	3	0	3	3	
전공선택	3-1	0009661	빅 데 이 터 분 석	3	3	0	3		
전공선택	3-2	0009658	머 신 러 닝	3	0	3	3		
전공선택	4-1	0011243	빅 데 이 터 사 례 연 구	3	3	0	3		

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (9학점 이상 이수)	전공선택	2-1	0008958	J A V A 프 로 그 래 밍 1	3	0	3	3	인공지능 소프트웨어 전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0008959	J A V A 프 로 그 래 밍 2	3	0	3	3	
	전공선택	3-1	0002239	테 이 터 베 이 스	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0010029	융합소프트웨어설계및구현	3	0	3	3	
	전공선택	4-1	0010027	인공지능알고리즘및응용	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0008958	J A V A 프 로 그 래 밍 1	3	0	3	3	디지털보안 전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0008959	J A V A 프 로 그 래 밍 2	3	0	3	3	
	전공선택	2-2	0009922	서 버 구 축 및 관 리	3	0	3	3	
	전공선택	3-1	0000524	소 프 트 웨 어 공 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0011246	보 안 프 로 그 래 밍	3	0	3	3	
	전공선택	2-1	0004844	반 도 체 소 자 공 학 1	3	3	0	3	시스템 반도체공학 전공 개설 교과목
	전공선택	2-2	0004845	반 도 체 소 자 공 학 2	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0001823	반 도 체 공 정 1	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0006599	반 도 체 장 비	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0001817	전 자 회 로 1	3	3	0	3	
	전공선택	3-2	0001818	전 자 회 로 2	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0001904	물 리 화 학	3	3	0	3	에너지응용 화학전공 개설 교과목
	전공선택	2-1	0001958	분 석 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0002660	유 기 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0009730	무 기 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0009733	기 기 분 석	3	3	0	3	
	전공선택	2-1	0009728	에 너 지 회 로	3	3	0	3	에너지융합 공학전공 개설 교과목
	전공선택	2-1	0001812	전 기 자 기 학 1	3	3	0	3	
	전공필수	2-2	0011606	에 너 지 회 로 응 용	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0001813	전 기 자 기 학 2	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0009740	결 정 형 태 양 전 지	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0001977	전 기 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0007674	이 차 전 지	3	3	0	3	
	전공선택	1-2	0009755	제 약 공 학 개 론	3	3	0	3	제약바이오 메디컬공학 전공 개설 교과목
	전공선택	2-1	0011519	바 이 오 의 약 품 실 습	3	1	2	3	
	전공선택	2-2	0002742	생 화 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0009758	이 화 학 분 석	3	3	0	3	
	전공선택	3-1	0002671	분 자 생 물 학	3	3	0	3	
전공필수	2-1	0006407	병 리 학	3	3	0	3	임상병리학과 개설 교과목	
전공선택	2-1	0007734	임 상 혈 액 학	3	3	0	3		
전공선택	2-2	0007738	조 직 병 리 학	3	3	0	3		
전공선택	3-1	0008598	임 상 면 역 학	3	3	0	3		

구 분	이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			비고
						이론	실험 습·기	계	
트랙 기초 (9학점 이상 이수)	전공선택	1-2	0005870	구 강 조 직 발 생 학	3	3	0	3	치위생학과 개설 교과목
	전공선택	1-2	0009184	치 아 형 태 학	3	3	0	3	
	전공선택	2-2	0006216	구 강 병 리 학	3	3	0	3	
	전공필수	3-1	0010166	구 강 방 사 선 학	3	3	0	3	
트랙 심화 (6학점 이상 이수)	전공선택	3-1	0011723	가 속 기 장 치 개 론	3	3	0	3	가속기융합 트랙 개설교과목
	전공선택	3-2	0011724	가속기응용과실험장치개론	3	3	0	3	
	전공선택	4-1	0011725	가 속 기 실 습 프 로 제 트	3	2	1	3	
합 계 (76개 교과목)			트랙기초 219(222) + 트랙심화 9(9) = 228(231) 학점(시수)						

교과목 해설

- 0008928 C프로그래밍설계(C Programming Design) 3(3)**
 컴퓨터의 일반적인 시스템 사용법과 기본적인 소프트웨어 사용법을 익히고 이에 필요한 컴퓨터 언어를 습득함으로써 전공 분야에 컴퓨터를 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 강의와 컴퓨터 실습을 병행하여 진행하며 개방적인 학습 방법으로 학생들이 능동적으로 참여하게끔 기본적으로 주어진 프로그램 예제를 풀고 응용 연구 문제를 풀 수 있도록 하여 그 결과물을 프린트하여 제출하도록 한다.
- 0005782 디지털시스템설계(Digital System Design) 3(3)**
 실무적인 설계 기술과 회로 구현에 중점을 둔, 디지털 시스템과 하드웨어 공학에 대한 입문과정이다. 본 과목의 목표는 조합, 순차 디지털 논리 및 state machine 설계용 기본 컴퓨터 도구를 소개하여 응용토록 하는 것이다.
- 0008609 마이크로프로세서기초및실습(Microprocessor Design & Application) 3(3)**
 마이크로프로세서의 기본적인 원리를 이해하고 실제 마이크로 프로세서를 이용하여 각종 주변기기를 I/O포트를 이용하여 제어하여 동작을 확인하고 응용하는 능력을 배양한다.
- 0001817 전자회로1(Electronic Circuits 1) 3(3)**
 본 과정은 전자회로의 소개, 분석 그리고 증폭기의 설계가 포함되어 있다. 우선, 이 과정은 다이오드, BJT, MOSFET의 물리적인 구조와 기본동작 원리에 대하여 자세하게 설명하고, 이로부터 등가회로 모델이 구성되는 것을 이해시킨다. 그리고 이들 소자를 이용한 소신호 증폭기 회로, 차동증폭기, 다단증폭기의 설계와 분석을 공부할 것이다.
- 0008931 로봇제어공학(Digital Control Engineering) 3(3)**
 이산치 제어계통을 위한 Z-변환, 전달함수, 상태변수 표현법, 안정도 판별법등을 습득케 하며, 디지털 제어계통의 동특성 해석 및 제어기 설계기법을 익히도록 함. 컴퓨터 시뮬레이션에 의한 제어기 설계이론의 학습 및 과제와 시험을 통한 학습 성취도 확인. 강의 및 토론을 통하여 제어이론을 체계적으로 교수함. Home Automation, Factory Automation을 비롯한 자동제어분야의 연구능력 및 현장 적응능력을 배양할 수 있음.
- 0001818 전자회로2(Electronic Circuits 2) 3(3)**
 본 과정은 연산증폭기, 복조기 그리고 발진기의 설계를 위한 기본적인 회로를 다룬다. 그 주제는 증폭기의 주파수 응답, 피드백, op-amps, 복조기, 오실레이터 그리고 ic-switching 회로가 포함된다.
- 0009694 전자기학(Electromagnetics) 3(3)**
 정전기장, 정자기장, 시변 전자기장 부분을 다룬다. 전자기 개념을 이해하는데 필수적인 vector calculus를 간단히 복습하고, 강의를 통해 정전장, 정자장, 시변 전자기장의 기본 원리를 이해하고, 궁극적으로 일반적인 Maxwell 방정식을 이해하고 응용할 수 있도록 교육한다.
- 0009700 전자기장(Electromagnetic Field) 3(3)**
 전자기학 중 자기장 및 전자기 유도에 대하여 이해한다. 전기장과 자기장의 상호관계를 나타내는 맥스웰 방정식을 이해하고 이의 결과로 나타나는 전자기파의 개념을 정립한다.
- 0009713 전력시스템공학(Electrical Power System Engineering) 3(3)**
 전력계통에 대한 기본적인 해석이론을 정리하고 전력계통 해석의 기본이 되는 조류계산에 대하여 학습한다. 이를 바탕으로 전력계통의 조류계산법, 고장해석 및 계통보호, 주파수 및 유효전력 제어, 전압 및 무효전력 제어, 안정도, 신뢰도 등을 다룬다.
- 0009702 전력전자(Electrical Power Electronics) 3(3)**

전력의 변환과 반도체를 이용한 제어에 대한 내용들을 배운다. 파워 디바이스의 작동원리와 기본적인 구조들에 대한 도과정이다. DC-DC전환, AC-DC전환, DC-AC전환, AC-AC전환 회로와 제어의 응용에 대해 학습한다.

0001830 제어공학2(Control Engineering 2) 3(3)

제어공학 이론을 통한 자동제어시스템의 동특성 해석 및 설계기법을 체계적으로 습득하게 함으로써 Home Automation, Factory Automation를 비롯한 자동제어 분야의 연구능력 및 현장 적응 능력을 배양하고자 함.

0002413 기하광학1(Geometrical Optics 1) 3(3)

빛의 굴절과 반사에 의한 광학결상의 원리를 이해하고, 이상적인 광학계의 결상과 광학기기의 구조 및 동작원리를 연구한다.

0002417 전자기학1(Electromagnetics 1) 3(3)

빛이라는 전자기파를 공부하는데 필수로 요구되는 벡터의 성질과 연산을 다룬 다음 자유공간과 유전체가 있을 때의 정전기 특성에 대해서 공부한다. 벡터 분야에서는 벡터의 정의 및 연산, 좌표계, 벡터의 미분과 적분에 대해서 공부하고, 정전기 분야에서는 전기장 및 전위의 정의, 유전체에서의 정전기학, 축전기와 전기용량, 정전기 에너지에 대해서 공부한다.

0002414 기하광학2(Geometrical Optics 2) 3(3)

광학계의 결상과정에서 발생하는 광학수차를 이해하고, 광학계의 설계 및 평가 방법에 대하여 연구한다.

0002426 전자기학2(Electromagnetics 2) 3(3)

정전류 및 정자기 특성에 대해서 공부한다. 먼저 정전류 분야에서는 전류와 음의 법칙, 전력, 전류밀도 및 저항 계산에 대해서 공부한다. 그리고 전류에 의해 생기는 자기장 및 벡터포텐셜의 정의 및 계산, 자기쌍극자, 자화 및 자화전류, 유도기와 인덕턴스 및 자기에너지에 대해서 공부한다

0002357 현대물리(Modern Physics) 3(3)

상대성 이론, 양자론에 기초하여 물질의 양자론적 개념, 파동의양자론, 원자 및 분자의 구조와 솔레딩거 방정식을 다룬다.

0002344 광정보공학(Optical Information Processing) 3(3)

파동광학 이론 및 후리에 변환 이론을 기초로 하여 프레넬 및 프라운호퍼 고급 회절이론을 습득하고 이를 바탕으로 렌즈의 특성 해석 및 평가, 3차원 광 영상처리 및 입체 홀로그래피 기술, 그리고 광영상 패턴 인식 및 광학적 처리 기술을 다룬다.

0011328 전산기계제도(Computer-aided Mechanical Drawing) 3(4)

기계를 구성하는 각 구성 부품들의 2차원 부품도 및 조립도를 이해하고 기계도면을 해독하는 능력을 습득한다. 이를 위해 KS 및 ISO 규격에 기초한 기계제도 이론을 학습하고 AutoCAD 소프트웨어를 이용한 실습을 통해 도면작성 및 해독방법을 학습한다.

0004483 재료역학(Strength of Materials) 3(3)

구조재료의 특성에 대한 이해, 인장압축 및 전단, 축하중부재, 비틀림, 전단력과 굽힘모멘트, 보의 응력, 응력과 변형을 해석에 대한 이해 및 지식을 습득하여 구조재료 해석의 응용력을 배양한다.

0007690 CAD/CAM(Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing) 3(4)

전산기계제도에서 배운 도면 독해 및 작성법에 대한 지식을 바탕으로 항공기 부품 및 기계 구조물, 산업기계의 구조물 및 부품에 대한 설계도를 컴퓨터를 이용하여 작성하고 판독할 수 있는 능력을 기른다.

0011323 기계요소설계(Machine Elements Design) 3(3)

항공기 및 기계산업에 사용되는 규격화된 기계요소의 명칭과 용도 등을 이해하고 기계요소의 종류 및 사용되는 환경조건에 따른 기계요소의 구조적 안정성 및 최적의 강도설계를 위한 이론 내용을 습득한다.

- 0007695 자동제어공학(Automatic Control Engineering) 3(3)**
 동적 시스템에서의 자동제어 기본원리와 이론을 습득함으로써 항공기 및 각종 산업기계의 자동제어시스템의 원리를 이해하여 이를 응용할 수 있는 능력 및 실제적인 공학문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0001954 방사선물리학(Radiation Physics) 3(3)**
 방사선의 발생, 방사선과 물질간의 상호작용 등 진료방사선 분야 전반에 걸친 방사선 물리학의 기초와 물리현상의 기본 이론에 대한 지식을 습득한다.
- 0006644 방사선생물학(Radiobiology) 3(3)**
 방사선에 의한 생물학적 영향을 이해하며, 방사선의 체내외 피폭 및 방사성 동위원소를 투여했을 때 일어나는 생물학적 작용 및 방사선 장애에 관한 지식을 습득한다.
- 0001838 방사선계측학및실습(Radiation Measurement & Practice) 3(4)**
 방사선량의 개념과 검출 및 측정의 원리, 방사선 측정기의 구조와 특성, 동작원리를 이해하고 방사선의 에너지, 선량, 방사능과 개인피폭선량 계측의 방법에 관한 지식을 습득하며 실험을 통하여 측정방법을 학습한다.
- 0002744 방사화학(Radiochemistry) 3(3)**
 전리방사선에 의해 발생하는 방사화학의 기초 이론과 이를 이용한 방사성의약품의 제조 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0007299 방사선기기학(Radiation Equipments) 3(3)**
 진단용 X선 장치, 방사선 치료 장치, 핵의학검사기기, 초음파검사기기, 자기공명영상기기 등 방사선 기기들의 구조와 동작원리를 이해한다.
- 0009654 빅데이터입문(Introduction to Big Data) 3(3)**
 인공지능, 사물인터넷 등 4차 산업혁명 시대에 빅데이터의 올바른 사용을 위하여 빅데이터의 특성, 저장, 분석, 활용 등에 대하여 강의한다. 특히 통계적 분석을 위한 빅데이터의 정형화 과정과 시각화를 수행하기 위한 데이터 언어에 대하여 체계적으로 학습한다.
- 0009655 데이터사이언스(Data Science) 3(3)**
 데이터의 정의부터 분석 및 활용의 전 과정에 대한 이론적 강의를 먼저 진행하고 다음으로 실제 데이터를 이용하여 이론적으로 정리한 전체 프로세스를 단계별로 진행한다. 빅데이터 분야에서 가장 기본이 되는 데이터에 대한 학습을 통하여 이 분야에서 이론과 실무를 겸비할 수 있는 강의를 진행한다.
- 0009661 빅데이터분석(Big Data Analysis) 3(3)**
 본격적인 빅데이터 분석을 위한 최신 자연어 처리에 대한 이론 및 실습을 학습한다. 특히 비정형 데이터를 정형화 하기 위하여 자연어 처리와 관련된 텍스트 처리 프로그래밍에 대한 강의를 진행한다.
- 00112437 빅데이터사례연구(Case Study of Big Data) 3(3)**
 통계적 지식과 컴퓨터 프로그래밍 능력을 갖추고 실제 빅데이터 현장에서 발생하는 여러 가지 데이터 분석 및 활용에 대한 능력을 갖추기 위한 강의를 이루어진다.
- 0009658 머신러닝(Machine Learning) 3(3)**
 인공지능과 빅데이터 분석에서 가장 핵심적이고 고도화된 분석도구인 머신러닝의 다양한 학습 알고리즘들에 대하여 다룬다. 인공신경망, 의사결정나무모형 등 전통적인 머신러닝 기법 뿐만 아니라 딥러닝 등 최신 기법까지 모든 머신러닝 기법들을 강의한다.
- 0008958 JAVA프로그래밍1(JAVA Programming 1) 3(3)**
 JAVA는 C 프로그래밍 언어와 함께 가장 많이 사용되고 있는 언어이다. JAVA는 완벽한 객체지향언어이므로 객체지향에 대한 이해를 통해 보다 고급 프로그래밍 스킬을 익힌다.
- 0008959 JAVA프로그래밍2(JAVA Programming 2) 3(3)**

JAVA프로그래밍I 교과를 통해 익힌 객체지향 프로그래밍 기법을 활용하여 보다 다양한 고급 응용프로그램 개발 실습을 통해 현실 세계에 존재하는 문제를 프로그래밍 기법으로 해결할 수 있는 능력을 기른다.

0002239 데이터베이스(Database) 3(3)

데이터베이스는 소프트웨어에게 있어서 정보를 획득하기 위한 데이터 창고에 해당한다. DBMS(DataBase Management System)을 이용하기 위한 데이터베이스 시스템에 대한 개념, 이론과 관계 데이터 모델, SQL, 데이터 베이스 설계에 대한 기본 원리와 기법을 학습한다.

0010029 융합소프트웨어설계및구현(Design and Implementation on Convergence Software) 3(3)

미래 기술의 핵심 키워드인 융합 소프트웨어 설계를 위한 기반 기술을 학습하고 다양한 소프트웨어를 연결시킬 수 있는 융합 소프트웨어 기법을 학습하여 융합 기술 구현이 가능한 단계의 지식을 배양한다.

0010027 인공지능알고리즘및응용(Artificial intelligence algorithm and applications) 3(3)

머신 러닝과 패턴 인식, 데이터 마이닝 기법을 활용하여 스스로 판단할 수 있는 능력을 가진 프로그램 작성을 목표로 한다. 많은 양의 데이터에서 의미 있는 정보를 추출하는 능력을 기른다.

0009922 서버구축및관리(Server Construction and Management) 3(3)

인터넷서비스를 제공하는데 가장 중요하고 핵심적인 리눅스 서버를 설치하고 관리하는 방법과 웹 서버, DNS 서버, FTP 서버 메일서버, 데이터베이스 서버를 관리하는 방법을 학습한다.

0000524 소프트웨어공학(Software Engineering) 3(3)

정보시스템의 개발과 구축에서 가장 중요한 소프트웨어공학은 생산성 높은 소프트웨어 개발을 위해 체계적인 기술과 개발방법을 모색하는 종합학문이다. 따라서 가장 효율적인 정보시스템을 개발하기 위한 각종 개발 방법론을 학습하고 현재 사회에서 요구하는 각종 프로젝트를 계획에서 완성까지의 전 과정을 기안할 수 있는 능력을 학습한다.

0011246 보안프로그래밍(Security Programming) 3(3)

프로그래밍 언어를 선택하여 암호도구, 키로깅, 버퍼오버플로우, 스니핑, 스푸핑, 악성코드, 백도어, ICMP 플루딩, SQL 인젝션의 동작원리를 분석하고 이러한 기법을 수행할 수 있는 어플리케이션을 프로그래밍하는 기법을 학습한다.

0004844 반도체소자공학1(Semiconductor Device Engineering 1) 3(3)

고체물리학을 바탕으로 반도체의 물성을 이해하고 전자와 정공의 거동을 바탕으로 캐리어 이동에 따른 전류의 흐름을 해석하여 반도체 물성을 견고하게 이해한다.

0004845 반도체소자공학2(Semiconductor Device Engineering 2) 3(3)

반도체물성을 바탕으로 반도체의 소자의 동작원리를 이해하고 다이오트트랜지스터 광소자 및 반도체소자 응용을 숙지한다.

0001823 반도체공정1(Semiconductor Process 1) 3(3)

반도체 전 공정(Front end of line) 중 집적회로 설계, 결정 성장, 에피택시, 웨이퍼 준비, 포토 마스크 제작, 산화, 확산, 이온 주입, 포토리소그래피, 박막 증착 공정에 대해 안내한다.

0006599 반도체장비(Semiconductor Equipment) 3(3)

본 과목은 전공정 장비(산화로, 확산로, ALD, CVD, 진공 증착기, 스퍼터, 플라즈마 에처, 마스크 정렬기, 이온 주입기, RTP, CMP 등)와 패키징 장비, 측정장비, 검사 장비의 구성과 작동법에 대해 안내한다.

0001817 전자회로1(Electronic Circuits 1) 3(3)

본 과정은 전자회로의 소개와 트랜지스터 증폭기들의 해석 및 설계를 학습한다. 우선, 그 과정은 물리적인 구조로부터 얻어낸 다이오드, BJT, 그리고 MOSFET의 기본적인 동작을 설명하고, 등가적인 소자 모델의 개념을 제공한다.

다. 그 다음엔 기본적인 BJT와 FET 증폭기 및 차동과 다단 증폭기의 설계와 해석을 학습한다.

0001818 전자회로2(Electronic Circuits 2) 3(3)

본 과정은 BJT와 CMOS 증폭기의 설계를 위한 기본적인 회로부터 시작한다. 주제들은 증폭기의 주파수 응답, 귀환, 아날로그 집적회로의 소개, 여러 가지 유형의 증폭기 출력단, 아날로그 여파기, 발진기, 그리고 신호 발생기의 학습을 포함한다.

0001904 물리화학(Physical Chemistry) 3(3)

화학현상을 거시적인 관점에서 다루는데 필요한 열역학의 기본개념을 주로 강의한다. 기체, 액체 및 고체상태, 평형이론, 열역학 제 1, 2, 3 법칙 등에 대하여 강의한다.

0001958 분석화학(Analytical Chemistry) 3(3)

LSM method, 각 종 금속의 정량분석, 역적정법, EDTA 적정, 각종 발열체의 열효율 측정 이론, 산화-환원 적정법 등 고전적인 분석법에 대하여 강의한다.

0009730 무기화학(Inorganic Chemistry) 3(3)

모든 물질의 기본이 되는 원자의 구조부터 시작하여, 화학결합에 의한 분자의 형성, 다양한 무기분자들의 특성을 그 구조와 연관시켜 체계적으로 공부한다. 아울러 무기물을 다루는데 있어서 필요한 기본개념들에 대해서도 소개가 된다.

0002660 유기화학(Organic Chemistry) 3(3)

현대생활에서 매일 접하게 되는 유기물질에서는 석유류제품, 의류, 종이, 의약품, 사진필름, 화장품, 석유, 플라스틱, 고무, 도료, 접착제 등이 있으며, 유기화학에서는 이러한 유기화합물의 구조, 성질 및 반응 메커니즘에 대한 기초적인 이론 강의를 통해 유기화학 및 고분자화학의 학습에 필요한 기초를 다지는데 목적을 두고 있다. 기본적인 유기물질에 대한 구조 및 구조에 따른 특성에 대한 이해도를 본 강의를 통해 학습된 교육결과에 대한 학생의 능력 및 그에 대한 평가를 하고자 한다.

0009733 기기분석(Instrumental Analysis) 3(3)

첨단전자기기를 이용하는 분광학적 분석법으로 물질의 구조를 밝히는 것은 분석화학의 필수적인 부분이다. 본 강좌에서는 물질의 구조분석에 필요한 핵자기공명분광학, 적외선분광학, 및 질량분광학의 원리와 기기로부터 얻어진 스펙트럼의 기초적 해석법을 다룬다.

0009728 에너지회로(Energy Circuit) 3(3)

본 과정은 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석 방법을 배운다.

0001812 전자기기학1(Electro Magnetics 1) 3(3)

전자회로의 기본 원리인 전류법칙 및 전압 법칙을 습득한다. 이를 바탕으로 각종 전자회로의 해석 기술을 익히고, 전자회로에 사용되는 각종 기본소자인 저항, 인덕터, 캐패시터, 정류기, 그리고 반도체 소자인 다이오드 및 광다이오드의 원리를 습득한다. 직류회로를 기본으로 교류회로의 원리 및 해석을 습득하여 궁극적으로 전자회로 및 광측정 장치의 상호 연결 및 측정 기술을 알도록 한다.

0001813 전자기기학2(Electro Magnetics 2) 3(3)

정전류 및 정자기 특성에 대해서 공부한다. 먼저 정전류 분야에서는 전류와 옴의 법칙, 전력, 전류밀도 및 저항 계산에 대해서 공부한다. 그리고 전류에 의해 생기는 자기장 및 벡터포텐셜의 정의 및 계산, 자기쌍극자, 자화 및 자화전류, 유도기와 인덕턴스 및 자기에너지에 대해서 공부한다.

0011606 에너지회로응용(Energy Circuit Application) 3(3)

본 과정은 에너지회로 과목의 후속 교과목으로 교류전원 공급에 따른 회로 구성 및 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석방법을 배운다.

0009740 결정형태양전지(Crystalline Solar Cell) 3(3)

태양광을 직접적으로 전기로 바꾸는 solar device의 기본 개념부터 출발하여 응용까지 강의한다. 특히, 결정형 실

리튬 태양 전지에 대한 태양광의 특성, 반도체 pn접합, 태양전지의 특성, 설계, 모듈 등 solar device의 기초이론과 응용을 다루어 관련 태양광 관련 산업에 종사할 인재를 양성한다.

0001977 전기화학(Electrical Chemistry) 3(3)
에너지분야에 필요한 기초적인 화학 지식을 배운다.

0007674 이차전지(Rechargeable Battery Engineering) 3(3)
전기화학적 방법을 이용한 리튬이온전지 및 자동차용 납축전지 등 2차전지에 대한 기초이론과 에너지 저장 방법에 대하여 배운다. 장기적인 에너지 저장을 위한 2차 전지의 기본적인 개념과 2차 전지의 종류, 제조 공정 및 재료에 대한 기본 지식을 배운다.

0009755 제약공학개론(Introduction to Pharmaceutical Engineering) 3(3)
제약공학에 대한 올바른 이해와 연구개발, 생산, 허가, 마케팅 등 제약 산업에 대해 전반적인 이해의 수준을 높이고 기초적인 제약공학관련 내용을 이해함으로써 제약관련 전문적인 지식습득을 위한 기초지식을 습득한다.

0011519 바이오의약품실습(Biopharmaceutical Practice) 3(3)
첨단재생의료 및 첨단바이오의약품 산업체에서 요구하는, 의약품 제조와 제품의 품질관리에 필요한 이론 및 실험을 교육한다.

0002742 생화학(Biochemistry) 3(3)
생물체의 생명현상에 참여하는 주된 생체고분자인 단백질, 핵산, 탄수화물 및 지질의 종류와 구조를 소개하고 이들의 물리, 화학적 특성을 강의한다. 이 분자들의 생물학적 기능을 알아보고 구조와의 상호 관계 및 이 기능을 조절하는 인자와 기작에 대해서도 강의한다.

0009758 이화학분석(Physicochemical Analysis) 3(3)
이화학분석 실시, 분석실시, 측정데이터 확인 등을 수행하는 능력을 교육한다.

0002671 분자생물학(Molecular Biology) 3(3)
생명현상을 분자적으로 이해하기 위한 기초과목으로써 분자생물학의 논리와 개략적인 방법, 분자생물학에서 사용되는 기초적인 유전적 분석, 핵산과 염색체의 구조, 유전물질의 본성 그리고 DNA의 복제 과정에 대해 강의한다.

0006407 병리학(Pathology) 3(3)
질환에 있어서 질환의 원인과 관련된 세포, 조직, 장기에서의 형태학적 변화, 기능적인 변화 등 병태생리학적 변화에 대해 이해함으로써 질환의 원인, 임상양상에 대한 전반적인 지식을 습득한다.

0007734 임상혈액학(Clinical hematology) 3(3)
혈액과 관련된 기관, 혈구의 발생과 혈액의 구성성분 등의 혈액의 형태와 기능을 이해하고 질환과 관련된 혈액의 구조적 또는 기능적 변화에 대한 지식을 습득한다.

0007738 조직병리학(Histopathology) 3(3)
인체의 정상적인 조직과 질환에서의 이상이 있는 조직의 차이에 대해 이해하며 조직의 미세구조를 그 기능과 연관하여 학습하고 이를 진단하는데 필요한 기초검사지식을 습득한다.

0008598 임상면역학(Clinical Immunology) 3(3)
생물이 생명을 유지하는데 필요한 기본적인 인체 면역 시스템에 대해 이해하고 면역반응 기전, 면역과 관련된 구성요소와 면역학적 검사지식에 대하여 학습한다.

0005870 구강조직발생학(Oral Histology & Embryology) 3(3)
인체조직에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 치아와 구강 및 주위조직의 미세구조와 기능, 발생 과정을 종합적으로 학습 함으로써 치위생학 학습의 기초지식으로 활용한다.

0009184 치아형태학(Dental Morphology & Lab) 3(3)

치아의 형태, 기능, 배열, 교합 및 치아주위 조직과의 관계에 대하여 강의를 진행하며, 치아의 해부학적 특성을 이해하고 관련 교과목 학습 및 임상 술기에 활용할 수 있는 능력을 습득한다.

0006216 구강병리학(Oral Pathology) 3(3)

구강 및 악안면 영역에 발생하는 질환의 원인 및 양태에 대한 기본 지식을 강의 및 현미경 실습을 통해 습득하여, 임상 진료에 적용할 수 있도록 한다.

0010166 구강방사선학(Oral and Maxillofacial Radiology) 3(3)

구강 및 악안면 조직의 해부학적 형태 및 관련 질환을 확인하기 위해 구강악안면 방사선 사진은 필수적이다. 치과위생사로서 구강악안면 방사선 사진을 바르게 얻기 위해 구강방사선학 이론을 공부한다.

0011723 가속기장치개론(Introduction to Accelerator Facility) 3(3)

가속기의 기초 개념을 이해하는 과목으로 가속기의 정의, 가속기의 발전사와 가속기의 분류를 포함한다. 가속입자에 따른 가속기의 분류를 이해하고 특히 방사광 가속기의 장치에 대한 이론과 원리 등을 상세히 다룬다. 전자총, 가속관, 저장링, RF공동기, 각종 전자석, 삽입장치, 빔라인 등 장치의 역할과 원리를 다룬다.

0011724 가속기응용과실험장치개론(Introduction to Applications and End-stations of Accelerator) 3(3)

가속기의 기본 원리를 이해한 후 활용 분야에 대한 학습을 수행한다. 여러 종류의 가속기가 추구하는 활용 연구 분야를 기본적으로 이해하고 실험 장치의 구성과 특성을 이해한다.

0011725 가속기실습프로젝트(Practical Training Project of Accelerator) 3(3)

가속기의 기본 이론 학습을 바탕으로 실제 장치의 구성을 눈으로 보고 조작하는 실습 과정으로 실무능력을 배양하도록 한다. 가속기 장치는 크게 입자 발생 장치, 가속장치, 전송장치, 활용장치로 구분한다. 각각에 대한 이론 학습과 토론 또는 견학을 통하여 실제 장치의 기술을 습득한다.

교양대학 교육과정

기초교양

0011748 창의적글쓰기(Creative Writing) 2(2)

‘창의적 글쓰기’는 기존 ‘대학인의 글쓰기’의 명칭과 내용을 수정한 것으로, 학생들이 작문의 기본기를 다지고 다양한 자기표현적(self expressive) 쓰기를 경험함으로써 작문을 통한 의사소통 상황에 자신감을 갖도록 함을 그 목표로 한다. 공식적이고 학술적 상황에 중점을 둔 ‘논리적 글쓰기’가 선택필수군에 배치하여 심화 작문에 대한 학생 요구에 대응하는 교과목이라면, ‘창의적 글쓰기’는 계열과 전공을 불문하고 모든 학생들에게 요구되는 기초 수준의 작문 전략들을 두루 익히도록 함으로써 대학 학습에 대한 준비도를 높이는 데에 그 초점이 있다.

0011749 논리적글쓰기(Logical Writing) 2(2)

‘논리적 글쓰기’는 자유롭게 자신을 표현하는 글쓰기를 넘어, 공식적이고 학술적 상황에서 쓰이는 다양한 글쓰기의 방법을 익히며 그 과정에서 논리적 사고력이 배양되도록 하는 교과목이다. ‘논리적 글쓰기’에서 학생들은 자기표현적(self expressive) 쓰기를 넘어 대학의 학습자 및 직업세계에서의 전문가로서 자신의 지식과 견해를 텍스트로 표현할 수 있는 고급 작문을 경험하게 된다. 정보적 텍스트 읽기와 실제적인 쓰기 활동 및 피드백, 발표가 강화된 교수·학습법을 지향한다.

0011750 비판적읽기와토론(Critical Reading and Debate) 2(2)

‘비판적 읽기와 토론’은 다양한 주제를 다루는 실용적이고 학술적인 글을 비판적으로 이해하고 그것을 바탕으로 주제에 대한 토론을 진행하는 교과목으로, 학생들이 주어진 텍스트를 정확히 독해하고 주제와 관련된 다양한 입장에 대한 이해를 바탕으로 자신의 의견을 정립할 수 있도록 함을 목표로 한다. 인문, 사회, 과학, 예술 영역의 정보를 담은 글을 사실적, 추론적, 비판적으로 독해하고 해당 주제에 대한 토론에 적극적으로 참여할 수 있도록 하기 위해 다양한 시청각 자료 및 교재를 활용한다.

0011751 창의적말하기(Creative Speaking) 2(2)

‘창의적 말하기’는 다양한 장르의 말하기에 관한 이론적 지식뿐 아니라 학생들의 직접적 참여 활동을 중시하는 교과목으로, 학생들이 상황과 목적에 맞는 말하기를 자신 있게 수행할 수 있도록 함을 목표로 한다. 협상, 발표 등 다양한 유형의 말하기를 경험하고 특히 개인 프레젠테이션에 필요한 지식과 기능을 모두 학습할 수 있도록 하기 위해 다양한 시청각 자료 및 교재를 활용한다.

0011194 English 1(English 1) 3(3)

대학 영어의 기초를 다지는 과목으로 여러 일상 생활의 상황과 주제에 대한 어휘를 배우고, 다양한 독해 지문과 대화문 등을 통해 기초 영어능력을 증진시킨다. 또한 기본 문법을 통해 영어 문장의 구성을 배우고 영미권의 문화를 접함으로써 문화적인 민감성을 기른다.

0011194 English 2(English 2) 3(3)

English 1에서 학습한 내용을 바탕으로 기초 수준을 넘어 중급 수준의 어휘와 어법을 익힌다. 다양한 문제 해결 과정을 통하여 영어로 문제를 해결하는 능력을 키우고 안전한 환경에서 영어로 의사소통하는 상황을 경험함으로써 실제 상황에서 영어 의사소통 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

0011752 English 3(English 3) 2(2)

1학년 과정에서 학습한 English 1, English 2 교과목의 내용을 바탕으로 특정 주제에 대한 심도깊은 영어 토론이 가능하도록 연습한다. 학생들 주변에서 흔히 접할 수 있는 이슈에서부터 사회적인 문제가 되는 토픽에 대한 내용까지 폭넓은 주제에 대한 독해 지문을 통해 기본적인 지식을 얻고 자신의 의견과 입장을 표명하여 영어로 표현할 수 있도록 학습한다.

0011161 컴퓨팅사고(Computational Thinking) 2(2)

컴퓨팅 사고력이란 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문분야의 문제를 이해하고, 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력으로 4차 산업혁명시대에 필수적으로 요구되는 능력이다. 본 교과는 주어진 문제를 소프트웨어적으로 해결하기 위해 문제의 패턴, 규칙을 분석하고 추상화하여 문제를 구조화하고 해결하는

과정을 기술할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 과정이다.

0011225 아카데미영어(Academic English) 3(3)

세계 각국의 문화와 전통, 인물, 과학, 환경 등 다양한 주제로 영어 글읽기를 하는 교과목으로, 영문 구조 분석능력과 독해능력을 비롯한 전반적인 영어활용능력을 향상시킨다. 나아가 문화수용능력과 글로벌마인드를 기를 수 있도록 한다.

0011199 입문중국어(Introduction to Chinese) 3(3)

중국의 글로벌 G2로의 부상과 함께 중국문화를 이해하고 중국인과 의사소통을 하는 것은 글로벌 의사소통역량의 중요한 구성요소로 되었다. 이는 우리 대학이 추구하는 4대 핵심역량 중 소통역량에서의 글로벌분야의 역량에 해당 된다. 본 강좌는 이러한 역량을 키우기 위한 첫단계 입문과정이다. 수강대상은 중국어를 처음 접하는 학생을 대상으로 일상에서 가장 필요한 생활 중국어를 회화 형식의 학습방법으로 습득하게 된다. 학생들은 이 강좌에서 중국어와 더불어 중국문화도 함께 접하고 이해하게 될 것이다.

0011197 입문일본어(Beginner's Japanese) 3(3)

기초 생활일본어의 능력 함양을 돕도록 한다. 일상생활에 자주 사용되는 짧고 평이한 표현들을 비디오, CD등을 통해서 습득하여 간단한 일본어를 읽고, 쓰고, 말하는 것을 배우고 일상어법과 문법 등 일본어의 기초를 익힌다.

0011367 입문프로그래밍언어(Introduction to Programming Language) 3(3)

입문프로그래밍언어는 컴퓨터의 기본 구성과 원리에 대한 기초 지식을 이해 하고, 프로그래밍 입문 과정을 위해 컴퓨터 프로그래밍언어의 문법을 익힌다. 프로그래밍언어를 활용하여 다양한 전공에 응용할 수 있는 기초 과정으로 컴퓨터 전반에 지식을 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 알고리즘의 기본 개념을 배우고, 활용성이 높은 프로그램 언어에 대한 이론과 실습 과정을 학습한다.

0009242 한국문화의이해(Understanding of Korean Culture) 3(3)

이 강의는 외국인 유학생에게 한국 문화를 체계적이고 깊이 있게 소개하고, 다양한 정보를 제공함으로써 한국에 대한 이해의 폭을 넓히는 데 목적이 있다. 자연환경과 지리, 의식주 등의 물질문화로부터 전통과 역사, 문학, 예술, 교육 등의 정신문화, 그리고 정치, 경제, 산업 등의 제도문화에 이르기까지 각 분야들을 살펴봄으로써 한국 문화의 형성과 발전과정, 한국 문화의 정체성을 파악하게 된다. 아울러 전 세계로 확대되고 있는 한류에 대한 고찰을 통해 문화 간 상호대화와 이해, 존중 등에 관해서도 생각해보는 기회를 갖는다.

0011193 인간의가치(Human Values) 2(2)

현대사회는 과학 기술의 진보에 따른 혜택과 풍요를 누리고 있지만, 한편으로는 인간성 상실로 인한 비윤리적인 문제들도 양산되고 있다. 이에 본 교과에서는 문사철(文史哲) 중심의 인문교육을 통해 인간의 본질과 자아에 대해 성찰하고, 나아가 개인과 사회의 문제 및 문명과 인간의 삶에 대해 생각해 본다. 이를 통해 창의성과 도덕성, 전문성이 조화된 융합적 인재의 양성을 목적으로 한다.

핵심교양

인간과 세계에 대한 넓은 이해와 성찰을 추구하는 지성인이 갖추어야 할 사고능력과 소양을 증진하기 위한 문화와 예술, 역사와 지성, 정치와 경제, 인간과 사회, 과학과 기술, SW의 6개 영역으로 구성

재영역 (문화와 예술)

0000159 현대예술의감상(Looking at Contemporary Art) 2(2)

현대예술은 20세기 초부터 시작된다. 이때부터 그 이전의 예술작품과 확연히 구분되는 예술행위가 진행된다. 20세기 이전의 예술은 아름다움을 추구하였다. 그러나 현대예술은 아름다움보다는 시대의 정서, 사상, 문제점 등 다양한 것들에 대한 관념을 표현하고 있다. 여러 현대예술가들의 작품을 감상하면서, 작품이 의미하는 것들에 대하여 알아본다.

0000164 현대생활과패션(Modern Life and Fashion) 2(2)

의복은 몸을 보호해 주는 기본적인 기능 외에 인간의 미적인 표현 욕구를 충족시켜주는 예술의 세계이며 그 작품이라고 할 수 있다. 또한 의복의 선택은 그 사람의 인격이나 교양, 취미, 개성의 표현이기도 하다. 이런 의복의 선택을 포함한 패션전반에 대한 감각은 선천적인 재능을 필요로 하나 환경이나 교육, 훈련, 경험 등에 의해서 발전할 수 있다. 본 교과목은 이런 점들을 전제로 하여 현대생활에서 패션의 보편적인 특성과 적용에 대한 이해를 돕고자 한다.

0000167 생활과공예(Life and Crafts) 2(2)

공예는 인류의 역사와 함께 지역적 문화를 반영한 삶의 도구로서 존재하여 왔으며, 장인정신이 더해지면서 단순한 도구를 뛰어넘어 기능과 아름다움이 조화를 이룬 예술품으로써 오늘날까지 사용되고 있다. 공예는 우리 생활 속에서 매일 사용되고 보여짐으로써 인간의 생활과 밀접한 연관성을 형성하고 있으며, 그로 인하여 우리는 공예에 관한 본질적 이해와 미적 직관력을 지니도록 해야 한다. 이를 바탕으로 우리가 살아가고 있는 삶의 공간이 하나의 예술 공간으로써 아름다움의 생활화를 추구하고, 여유와 사색을 통한 창조적 생활공간을 형성함으로써 균형된 생활을 실현시키고자 한다.

0011776 러시아문학과사상(Russian Literature and Thought) 2(2)

본 교과목은 학생들의 전공과 무관한 과목으로서 21세기의 글로벌화를 위한 학습 내용을 가르치는데 목적을 두고 있다. 따라서 '러시아 문학과 사상을 위주로 학생들을 가르치는데 학습목표를 둔다.

0005065 영화예술의이해(Understanding of the Film Art) 2(2)

종합예술로서 영화에 대한 전반적인 이해를 돕고 삶에 관한 보편적 주제들에 대한 물음을 통해 다양한 사고력을 확장, 강화시키며 예술에 대한 근본적인 이해를 제공하기 위한 교과목이다.

0005066 국악의멋과감상(The Style and Appreciation Korean Traditional Music) 2(2)

일상적으로 한국음악을 들을 때 서양음악의 가치기준으로 접근하고 있다. 그러나 동서양의 철학적 세계가 다르고 자연 우주관이 다른 것처럼 음악을 통해서 추구하고자 하는 목표역시 현격한 차이가 있다. 한국의 음악은 단순히 아름다움을 표현하기보다는 인간정신의 계도, 인격수양을 그 목표로 하고 있다. 이같은 관점에서 본 과정은 한국전통음악을 주제별로 감상하며 각 곡에 다른 음악 이론적 체계, 한국인의 고유한 정서들을 다루며, 현재 많이 사용되고 있는 관소리, 창극, 사무놀이, 대중적 성격의 성악곡 등 현재 행해지고 있는 음악들을 개발 할 것이다. 또한 21C의 한국음악을 감상하면서 우리 민족의 문화적 멋과 우수성을 찾을 수 있는 교과목이다.

0005114 공연예술과일상생활(Performing Arts and Daily Life) 2(2)

일상의 삶과 공연예술의 상관관계를 통찰하고, 공연예술의 특성과 제작과정을 이해함으로써 삶에 대한 인식을 확장한다.

0005810 테마가있는음악여행(Culture and Music) 2(2)

음악은 초등학교부터 고등학교에 이르기까지 10년을 공부하였다. 그러나 고등학교 졸업 후 대부분의 학생들이 즐기는 음

악은 대중음악이다. 이와 같은 음악적 편식을 해소함으로써 삶의 여유와 정신적 풍요를 추구하고자 한다. 본 교과목에서는 음악의 의미를 알아보고, 음악의 기원부터 현대에 이르는 음악을 테마별로 알아보겠다. 서양음악과 동양음악, 제3세계 음악, 고전음악과 대중음악 등 다양한 음악을 접해봄으로써 다양한 사상과 인간의 삶을 경험하도록 한다. 또한 폭넓은 음악 장르에 따른 음악의 감상과 음악 예술에 대한 이해와 교양을 높인다.

0005811 중국여행포커스(Focus On China Trip) 2(2)

학생 교양과 문화적 소양을 증진하기 위해 개설한 교과목으로 수교이래 급속히 증가하는 중국과의 교류에서 그들의 유구한 문화와 전통을 이해하고 나아가 주도적인 교류관계를 유지하기 위해 중국의 자연, 행정, 인문지리 등을 숙지하고 지역에 따른 역사와 문물, 명승과 풍속 등을 비교분석함으로써 중국 전반에 대한 성향을 파악할 뿐 아니라 최대의 관심사로 부각하고 있는 중국방문의 기초를 제공하는데 학습의 목표를 두었다.

0006431 러시아문화산책(Russian Culture) 2(2)

본 교과목에서는 러시아 자연지리 및 인문 지리의 특성을 각 분야별로 살펴 보면서 러시아인의 삶과 문화가 역사적으로 형성·발전되어 온 과정을 체계적으로 정리할 것이다. 또한 러시아인의 삶의 물질적 측면과 정신적 측면의 전개 양상과 각 주요 예술 장르와 대표 업적들을 소개할 것이다. 또한 학습자는 러시아인의 삶과 예술이 타 민족과의 비교대조를 통해 차별성과 독창성을 파악하는 안목을 기를 수 있고, 찬란한 문화와 역사를 지닌 광활한 러시아, 그리고 석유를 비롯해 엄청난 자원을 보유한 자원 부국 러시아를 잘 이해할 수 있을 것이다. 결론적으로, 학습자는 러시아 개관, 러시아 역사와 문학, 러시아 음악, 미술, 연극, 영화, 발레, 러시아 음식과 주거 문화, 그리고 러시아 정교한 커리큘럼을 통해 러시아 문화를 산책하듯 재미있게 배울 수 있을 것이다.

0006707 문화기호학(Approaches to Cultural Semiotics) 2(2)

기호학은 사람들이 사용하는 기호를 지배하는 법칙과 기호 사이의 관계를 규명하고, 기호를 통해 의미를 생산하고 해석하며 공유하는 행위와 그 정신적인 과정을 연구하는 학문이다. 문화는 다양한 요소들이 어떤 관계를 맺음으로써 전체를 구성하는데, 이 전체가 바로 문화기호이다. 문화기호학은 문화기호 자체의 체계뿐만 아니라, 다양한 문화기호와의 관계, 즉 문화 현상 속에서 문화의 의미를 찾는 학문이다.

0006828 일본문화기행(Introduction to Japanese Culture) 2(2)

일본인의 문화를 이해 이해하는데 필요한 기초적 요소를 살펴봄으로써 일본에 대한 이해의 교두보 역할을 하게 한다.

0006829 독일어권문화기행(Culture Trip to German-speaking Countries) 2(2)

독일, 오스트리아, 스위스는 독일어를 모국어로 사용하는 독일어권 국가들이다. 이 나라들은 알프스를 비롯한 아름다운 자연과 유서 깊은 역사와 문화를 가지고 있다. 이 강의에서는 이 세 나라의 이모저모를 문화적 측면을 중심으로 살필 것이다. 흥미로운 사진과 동영상 자료들로 이해를 도우면서 여행하듯이 강의를 진행한다.

0009255 카툰을통한대중시각문화의이해와감상(Understanding Cartoon) 2(2)

대중시각문화로서 카툰의 정의와 어원 그리고 특성에 대하여 살펴보고 한국과 외국카툰의 역사와 정치 문화적 배경 등을 분석함과 동시에 작품 감상을 통해 카툰의 세계를 이해하고 미래의 가치를 분석하는 교과목이다.

0009455 영상문화론:어떻게이미지를읽는가?(Visual Culture Studies) 2(2)

현대인은 시각 이미지의 범람 속에 살고 있다. 이미지만 무엇인가? 이미지는 우리의 삶에서 어떤 의미를 지니는가? <영상 문화론>은 여러 시각적인 정보를 해석하고 비판적으로 수용하는 법을 알려 준다. 회화, 사진, 영화, 텔레비전, 디지털 가상 이미지가 어떻게 생겨나 다른 매체들과 어떤 영향을 주고받았는지 살펴본다. 시각 이미지에 대한 계보학적 고찰을 통해, 각 이미지가 지닌 특징과 효과, 의미를 설명한다.

0010629 TED로만나는영어와세계문화(TED English and Global Culture) 2(2)

전 세계의 사회, 문화, 과학, 예술 등 다양한 분야를 다루는 영어 연설인 TED를 들으면서 듣기 능력 향상은 물론, 실용 어휘 학습, 문화적 소양 배양 등의 학습목표를 이룰 수 있는 과목. 의사소통의 기본이 되는 듣기 능력 향상을 통해 회화능력을 제고하고, 실용어휘 및 연설에 자주 쓰이는 문형 등을 익혀 향후 영어 학습에 도움을 준다.

0010638 디자인과인문학(Design & Humanities) 2(2)

일상 환경에서 우리 삶의 모습을 노출하는 디자인은 경제, 사회, 문화 전반에 영향을 끼치고 있다. 본 수업은 장식과 기

능으로 대표되는 일반적인 디자인 개념을 확장하여, 삶의 의미와 가치의 차원에서 디자인의 사유를 함으로써, 자신의 삶의 방식에 디자인의 철학을 대입할 수 있는 제반 지식을 함양하고자 한다.

0011419 예술과글쓰기(Art and Writing) 2(2)

예술 전공학생을 대상으로 글쓰기와 소통을 연습한다. 이러한 연습은 예술적 표현과 감수성을 개발할 수 있을 뿐 아니라, 생각을 정리하고 분석, 평가하는 지적 역량의 훈련이기도 하다. 글쓰기를 통해 예술에 대해 사유하고 토론을 통해 타인과 의견을 교환하며 소통하는 방법을 배운다.

0011414 인간의삶과문학(Human Life and Literature) 3(3)

본 교과목은 아동문학, 청소년문학, 생태문학, 페미니즘문학, 에코페미니즘문학, 노년문학, 심리·정신분석문학 등 사회 변화, 문체와 연동되어 탄생된 새로운 문학 양식, 또는 새롭게 장르화 된 한국 현대 문학(시, 소설)을 폭넓게 아우르는 교과목으로서 인간에게 닥친 시급한 현실의 문제에 대해 문학은 어떻게 대응하고 있는가하는 문학의 역할과 인간의 삶과 문학과의 긴밀한 상관성, 그리고 인간의 삶에 문학이 주는 위안 등, 문학의 본질과 내적 가치 인식을 강화시킬 수 있는 환경을 제공해주는 교과목이다.

0011164 클래식음악의사회·문화적이해(Socio-cultural Understanding Classical Music) 3(3)

중세 종교음악부터, 바로크, 고전, 낭만, 현대에 이르기까지 주요한 클래식음악과 오페라의 시대적 배경이 되었던 당시의 사회·문화적 제도를 연계하여 클래식음악의 이해를 도모한다. 예컨대 당시 음악가가 사회·문화적 한계 속에서 개인적·시대적 고통을 극복하고 탄생한 과정을 통해 음악과 사회의 상호관계를 이해한다.

0011521 영화와사회(Film Arts and Society) 2(2)

다양한 주제를 다루고 있는 영화 텍스트에 대한 깊이 있는 분석을 통해 현실의 문제점을 이해하고 이를 해소할 수 있는 가능성을 모색하는 사유작용을 도모한다

0011522 영화로읽는문학(Literature on Film) 2(2)

“영화로 읽는 문학”은 활자 텍스트인 영미문학작품의 영상 텍스트인 영화로의 읽기를 시도한다. 원전작품과 영화의 비교 분석을 통해 작품이 제공하는 컨텍스트와 영화가 제공하는 해석을 비교할 것이다. 먼저, 문학작품의 영화화를 이해하기 위해, 활자예술과 영상예술의 특징, 문학작품의 영상화의 역사, 각색의 패러다임 등의 배경지식을 학습한다. 무성영화 시대의 문학의 영상화부터, 셰익스피어, 로맨스, SF, 애니메이션 등의 각 장르와, 인간의 욕망, 이상과 현실의 공조와 충돌, 국가, 비틀린 몰입에 의한 과학의 종국 등을 담은 작품을 선별하여, 문학적 상상력과 영화 속 상상력을 통한 메시지를 읽는다. 활자와 영상의 텍스트, 문학작품과 영상 속 명대사의 사유를 통해, 시공을 초월하는 인간 내면과 세상의 저변을 향한 삶의 통찰의 지평을 넓힐 수 있을 것으로 기대 한다.

0011753 한국대중문화의이해(Understanding Korean Popular Culture)*유학생전용 2(2)

K컬처의 일환으로 전통 한국무용과 힙합, 비보이, 랩, 그래피티, 케이팝, 재즈 등의 스트릿 댄스를 배우보고 한국문화를 알아보는 과정이다. 학생들에게 기초 과정 수업에서 전문가 과정 수업으로 발전시켜 한국문화를 체험할 수 있게 한다.

0011754 일본문화의이해(Understanding of Japanese Culture) 3(3)

우리와 일본은 고대로부터 지정학적·문화적·역사적, 그리고 생물학적으로 밀접한 관계를 이어왔음에도 불구하고, 구 제국주의 일본과의 불행했던 과거로 말미암아 일본에 대한 성숙한 이해에 있어 부족한 감이 없지 않은 것 같다. 이에 <일본 문화의 이해>는 교양교육의 목적이 자유인의 양성, 자기성찰의 정신, 전인교육, 그리고 세계를 이해하는 보편정신의 강조 등에 두고 있음을 인식하고, 다양한 측면의 일본문화에 대한 지식을 보편적 관점에서 들여다보고 이해할 수 있는 계기로 삼고자 한다. 우리와 닮았지만, 또한 전혀 다른 일본이라는 이문화(異文化)의 이해를 통해서 통찰력과 종합적 사고력을 함양하고, 나아가 학생 자신의 삶을 성장시킬 뿐만 아니라 지구촌 시대에 걸맞은 세계시민의식을 형성하도록 한다.

제2영역 (역사와 지성)

0000003 한국사(Korea History) 2(2)

우리 민족의 기원에서부터 고대국가로의 발전, 고려 및 조선의 사회와 문화, 일제강점기 민족의 독립운동 그리고 광복과 대한민국의 수립에서 현대에 이르기까지 한국사를 일관하는 흐름을 종래의 정치사 중심의 서술태도에서 벗어나 문화사적인 입장에서 이해시키고 나아가 각 시대가 지니고 있는 역사적 성격을 올바르게 규명함으로써 학생들에게 올바른 한국사관을 정립할 수 있도록 한다. 또 역사적 인물이나 사실을 통하여 자기 정체성을 발견할 수 있고, 현재의 내가 살아가는데 필요한 능력과 교훈을 습득하여 훌륭한 사회인이 될 수 있도록 한다.

0000037 동양철학의이해(Understanding in Oriental Philosophy) 2(2)

동양철학은 오랜 세월 동양인들의 삶을 지탱해 온 삶의 지혜가 담겨있는 사교체계로서, 관념적인 지식보다는 참된 인간상의 구현을 추구해 온 학문이다. 철학을 탐구하는 진정한 목적은 공동체 사회에서 진정한 삶의 가치를 발견하고, 나아가 그 삶의 가치를 올바르게 현실에 실현하는 데 있다고 할 수 있다. 이에 지식과 실천의 조화를 중시하는 사교체계로서의 동양철학에 대한 이해를 기반으로 현대사회에서 필요한 가치관을 형성하고, 나아가 현대사회에서 야기되는 문제점들을 해결해 나갈 수 있는 삶의 기준을 찾아보고자 한다. 이에 본 교과에서는 동양의 대표적인 사상인 유가사상과 도가사상에 대해 학습하여, 동양인들의 삶의 뿌리가 된 사상에 대해 이해하고 이를 통해 자기성찰을 통한 주체성 확립, 실천수법과 인화(人和)의 리더십 함양 및 예술적 심미성(審美性)을 갖춘 교양인으로서의 자세를 함양한다.

0000045 논리와사고(Logic and Thought) 2(2)

논리학이란 정확한 논증과 부정확한 논증을 구분하기 위하여 사용되는 원리와 방법을 연구하는 학문이다. 본 교과목의 교육목표는 논리적 추론의 두 방법인 연역과 귀납의 여러 형식 및 오류론에 대한 강의를 통해서 학생들의 논리적 분석능력과 평가능력을 함양시키는 데 있다.

0000047 철학과사상(Philosophy and Thought) 3(3)

고대로부터 현대에 이르기까지 주요 철학자들의 사상에 대한 이해를 통해 철학의 기본 성격을 파악하고자 한다. 주된 학습내용은 가치, 존재, 인식, 인간 실존, 종교 등에 대한 주요 사상가들의 이론을 검토하는 것이다. 강의진행방법은 강의 및 토론이며, 이 강의를 통해 학생들은 철학적 사유의 특성을 파악할 수 있으며, 기초학문으로서의 철학의 성격을 이해할 수 있다.

0000149 현대사회와윤리(Modern Society and Ethics) 2(2)

윤리학의 중요한 이론인 행복의 윤리, 의무론적 윤리, 공리주의 등을 검토하고, 이를 토대로 현대사회에서 제기되고 있는 윤리적 문제들(정의와 평등, 생명의료윤리, 유전공학시대의 윤리, 환경윤리 등)을 살펴본다. 이러한 강의를 통해서 현대사회에서 인간이 지향해야 할 바람직한 가치에 관해 고찰해본다.

0005055 역사란무엇인가?(What is History?) 2(2)

인간은 역사 안에서 존재하며, 오늘날 우리 사회와 국제 사회의 현실은 모두 역사적 산물인 것이다. 따라서 우리는 나 자신의 뿌리를 찾고, 더 나아가 우리 사회가 안고 있는 문제들의 근본 원인을 해결하기 위하여 역사의 의미를 파악할 필요가 있다. 본 강의는 역사의 의미, 역사의 학문적 특징, 역사의 시대 구분, 역사의 현재성, 지리·자연적 요인이나 발명과 기술발전이 역사에 미치는 영향, 역사에서 인종이나 민족의 역할, 역사를 움직이는 주체(원동력), 역사의 원인과 결과, 역사에서의 우연과 필연 등의 주제를 매주 토픽 중심으로 강의를 진행한다. 이를 통해 역사의식이나 교훈을 정립하여 교양인이나 민주 시민으로서 가져야 할 덕목을 함양하고자 한다.

0005448 신화와사랑의이해(Greek Mythology) 2(2)

먼저 신화 속 천지창조와 티탄 신이라고 불리는 제우스 이전의 신들의 탄생을 살펴볼 것이다. 이후 제우스가 그리스 신화의 중심이 되는 과정을 공부하면서, 신화 속의 중요한 사건들을 중심으로 강의가 진행될 것이다. 또한 주요 신들과 영웅들의 행적 및 과업을 통하여 설명해 나가는 방식을 취할 것이다. 예컨대, <오이디푸스 왕>의 이야기, <트로이아 전쟁> 이야기가 전반적으로 소개되면서 신화의 세계가 펼쳐질 것이다. 강의의 중심은 그리스 신화를 기술한 원전을 바탕으로 한다. 예를 들면, 호메로스의 <일리아스>, <오딧세이아> 그리고 헤시오도스의 <신통기> 및 <노동과 나날> 그리고 그리스 3대 비극 작가들의 작품들 속에 나오는 등장인물들의 이야기들을 분석할 것

이다. 또한 아폴로니오스, 아폴로도로스의 글은 물론이고 로마시대의 오비디우스와 베르길리우스의 작품도 신화 원전이므로, 이 작품들의 면밀한 분석이 본 과목의 주요 과제가 될 것이며, 강의의 중심이 될 것이다.

0005806 독서와토론(The Reading and The Discussion) 2(2)

다양한 지식 습득과 깊이 있는 사고력, 정확한 언어표현 능력을 고취시키고자 하는 본 과목은 학생들이 학문과 삶에 필요한 도서를 읽은 후 이를 토대로 사고하고 말과 글로 표현하는 독서·사고·표현 능력(토론)을 함양하는 것을 목표로 한다. 본 교과목은 ‘읽고’ - ‘생각하고’ - ‘말하고(듣고)’ - ‘글을 쓰는’ 독서 및 언어 표현의 여러 과정 중에서 ‘생각하고 말하기(듣기)’에 주력한다. 읽고 본 것에 대한 의견을 분명히 말함과 동시에 타인의 의견을 경청하는 태도를 키우게 될 것이다. 대학생을 위한 필독서를 읽고 내면화한 후, 다양한 상황 속에 적절히 대응하는 언어 구사력을 개발함으로써 자기 정체성 및 사회적 능력을 증진하는 것을 목표로 한다.

0005807 문화유산으로본한국사(Korea History viewed by Cultural Heritage) 2(2)

현재 우리가 사고하고 느끼는 방식, 그리고 상식으로 굳어져 있는 것들 가운데 정신향, 물질적 문화유산의 직·간접적인 영향을 받은 것이 적지 않다. 그 중에는 권장할 것도 있고 개선할 것도 있다. 과거의 역사적 유물이 어떻게 ‘문화유산’이 되고, 과거가 어떻게 기억되는가, 한국의 문화유산은 어떠한 시각에서 세계의 문화유산으로 되는가에 주목하고자 한다. 그리고 한국의 유형, 무형의 문화유산들을 중심으로 그 역사적 의의와 시대적 배경을 고찰해 본다.

0009249 지성으로읽는역사(Intellectuals in History) 3(3)

역사의 변화와 발전에는 늘 지식인들의 계도가 선행하거나 병존했다. 자신이 살던 시대와 사회의 문제점을 인식하고 그 모순을 해결하는데 자신의 지적 능력을 쏟아 부은 지식인들의 지성과 사상이 없었다면 역사의 진보는 불가능했다. 이 강좌는 이러한 지식인들의 지적 활동을 역사적으로 고찰함으로써 학생들의 갖추어야 할 지성인으로서의 교양을 풍부하게 하고 고된 개인이 아니라 공동체의 구성원으로서 그 책무를 인식하게 하는 지적 계기를 제공하려고 한다.

0009260 유토피아와디스토피아(Utopia and Dystopia) 2(2)

이 강의는 유토피아와 디스토피아 학습을 통해 우리 시대가 직면하고 있는 다양한 문제들에 대한 일종의 대안과 해결책을 모색해보는데 그 목적이 있다. 그리스·로마의 황금시대로부터 중세와 르네상스를 거쳐 근대에 이르기까지의 유토피아의 모습을 신화, 종교, 문학, 예술 등을 통해 살펴보고, 개별 유토피아 담론의 특징과 현대 디스토피아로의 변형과정 등을 고찰해봄으로써 그것의 실천적 의미를 재해석할 뿐만 아니라 이를 통해 기존 분과학문의 좁은 틀의 한계를 뛰어넘는 비판적 시각과 총체적 사고를 기른다.

0009450 인류의문명과미래(Civilization and the Future of Mankind) 3(3)

다양한 참고서적들을 읽어가면서 인류라는 종의 역사를 이해하고 현재를 진단하며 미래에 대한 통찰력을 기르거나 한다. 현재의 인류를 가능하게 했던 인지혁명, 농업혁명, 그리고 과학혁명 등을 돌아보며 현대 우리 사회의 의미와 미래의 모습에 대한 예측 및 대비에 도움이 되고자 한다.

0010627 창의적사고와상상력(Creative Thinking and Imagination) 2(2)

창의적 사고란 어떤 문제에 대해 새롭거나 개선된 해결책의 발견이라는 결과를 가져오는 사고다. 창의적 사고는 새로운 아이디어를 낳는 쪽으로 이끈다. 창의적으로 생각하기 위해서는 우리의 사고를 자유롭게 흘러가도록 놓아두어야 한다. 그 과정이 자발적일수록 그만큼 더 많은 아이디어가 산출될 것이고, 효과적 해결책이 발견될 가능성도 높아진다. 안정된 아이디어의 흐름은 원료를 제공한다. 그리고 나면 비판적 판단이 이용할 수 있는 가능성 중에서 가장 효과적인 해결책을 고름으로써 최상의 아이디어를 선택해 세련되게 다듬는다. 창의적 사고에는 분석력, 종합력, 평가력이 모두 필요하다. 분석력과 평가력은 논리적 사고력이고 종합력은 협의의 창의력이다. 창의적 문제 해결을 위해서는 발산적 사고가 중요한 것이 아니라 해결해야할 문제 영역에 대한 통찰력과 아울러 어떤 아이디어가 주어진 문제 해결에 유용한지에 대한 통찰력이 핵심 요체이다. 이 과목은 이러한 통찰력의 함양을 그 목적으로 한다.

0010630 실학사상과현대사회(Silhak Thought and Modern Society) 2(2)

실학사상은 현실적인 삶과 동떨어진 이론적인 공리공담의 학풍에서 벗어나 실생활에 유용한 학문을 추구하기 위해, 조선 후기에 대두된 학문이다. 당시의 실학자들은 경제치용(經世致用)·이용후생(利用厚生)·실사구시(實事求是)를 모토로, 당시 사회의 현실 문제를 개방적인 태도에 입각한 융합정신을 기반으로 해결하고자 했다. 실학은 이론적 지식을 실생활에 직접 접목시켜 시대의 변화에 부응하고자 했던 학문으로, 인간 본질과 과학기술의 조화라는 현실적이고 융합적인 사고방식을 지

향한 학문이다. 본 교과에서는 조선 후기의 실학자들의 현실 인식과 대처방법 등에 대한 이해를 통해, 창조적이고 융합적 사고가 요구되는 제4차 산업혁명시대에 필요한 실사구시의 융합정신과 능력을 함양하도록 한다.

0010631 동양고전과리더십(The Oriental Classics and Leadership) 2(2)

본 교과목은 동양사회에 지대한 영향을 끼친 동양고전에 나타난 리더십에 대해 고찰함으로써, 현대사회에서 요구되는 도덕적 리더십을 함양하는데 목적이 있다. 동양사회에서 추구했던 이상적인 리더는 군자(君子)라고 할 수 있다. 이에 역사적으로 동양인들의 삶에 지대한 영향을 주었던 동양고전인 『논어』, 『맹자』, 『노자』, 『장자』, 『손자』, 『한비자』, 『사기』, 『정관정요』 등을 통해 동양의 리더십에 대해 고찰해 볼 것이다. 이들 고전에 나타난 처세술과 리더십 및 통치자의 국가 경영전략과 성과 등에 대하여 학습하고 토론함으로써, 현대사회에서 요구되는 바람직한 리더십에 대하여 생각해 본다.

0010632 대학의가치(Value of the University) 3(3)

최근 제4차 산업혁명이라는 슬로건과 함께 대학교육도 혁명적 변화의 필요성을 요구받고 있다. 하지만 그 변화의 궁극적 대상인 학생들이 대학의 진정한 의미를 모르고 대학은 그냥 다니는 곳에 불과하고 대학에서 보낸 생활이 즐거웠는지 또는 재미가 있었는지, 그리고 대학에서의 지적탐구가 무엇이며 어떠한 가치가 있는지 뚜렷한 생각이 없다. 이들에게 대학은 단지 다녔을 뿐이다. 이 과목은 사회적 환경 변화의 큰 축이 되는 '대학'이라는 공동체의 의미를 되새겨봄으로써, 우리 청주대생에게 진정한 대학의 가치를 이해하도록 하여 바람직한 대학관을 정립시켜, 대학인이라는 자긍심을 가지고 지적탐구를 할 수 있는 인성과 소양을 함양시키는 데 있다. 이러한 목적과 목표를 위하여 '왜 우리는 대학에 가는가?' '대학이란 무엇인가?' 를 중심으로 한 교수자와 수강생 상호간의 질의응답과 대학생활에서 가장 중요한 지적탐구를 위한 자기성찰의 시간을 가진다. 최종적으로 대학은 왜 존재해야 하는지, 대학의 가치를 잘 이해하고, 학생 개개인이 올바른 대학관을 정립하여 자기주도적인 대학생활을 하도록 한다.

0010633 비판적사고와논증(Critical Thinking and Argument) 3(3)

비판적 사고란 보다 나은 사고를 위해 생각에 관해 생각하는 일종의 메타사고이다. 비판적 사고는 그냥 사고와 같은 것이 아니다. 사고는 우리가 우리의 정신을 통해 어떤 것에 대해 진행시키는 활동으로서 어떤 것에 관해 결론을 끌어내고, 개념을 형성하고, 결정을 내리고, 관점을 지니는 일을 포함하는 과정이다. 보다 나은 사고를 위해서는 우리의 사고에 관해 반성적으로 사고해야 하는데, 그 일은 구체적으로 세 국면을 포함한다. 즉, 생각을 분석하고 평가하며 개선하는 것이 그것이다. 이렇게 볼 때 비판적 사고란 결국 향상이나 개선의 목표를 가지고 사고에 대해 체계적으로 검토하는 사고인 셈이다. 비판적 사고는 어떤 주장을 크게 두 가지 측면에서 검토하는 일이라고 할 수 있다. 첫 번째로 그 주장을 제대로 이해하는 것이며, 두 번째로는 그 주장을 제대로 평가하는 것이다. 이를 위해서는 어떤 명제와 그것이 참이라는 것을 뒷받침하는 근거로 구성되는 구체적인 논증에 대한 학습이 필요하다. 이러한 학습을 통해 우리는 사고의 "오류", "실책", "왜곡"을 최소화하기 위해 사고의 과정에 대한 이해와 지성의 훈련을 할 수 있게 된다.

0010639 예술과철학(Art and Philosophy) 3(3)

아름다움(미)을 추구하는 것은 인간의 보편적인 본성이다. 따라서 예술의 가치와 의미를 이해하는 것은 인간 본성에 대한 성찰이기도 하다. 본 교과목에서는 전통적인 미학과 예술론의 여러 논의를 검토하고, 일상에서도 예술을 향유할 수 있는 능력을 함양한다.

0011167 명저에서만나는지성(Great Books and the Memory of Life) 2(2)

국내외 명저를 읽고 분석함으로써 책과 작가에 대한 기본 지식을 습득하고, 체계적 독서와 토론의 소양을 기르며, 평생학습과 자아 계발의 기초가 되는 자발적 독서 능력을 함양한다.

0000049 서양문화사(History of Western Civilization) 3(3)

고대부터 현재까지의 서양 역사의 큰 줄기와 흐름에 따라 인류와 문명의 탄생, 찬란한 고대문명, 중세유럽의 형성과 변화, 근대세계로의 새로운 변화, 양차 대전과 지구촌 사회라는 테마를 바탕으로 다양한 서양 문화에 대해 수용적이고 유연한 사고를 가지게 한다. 또한 편견 없이 다양성을 존중하려는 태도로 서양세계에서 주어지는 다양한 정보를 개방적인 사고로 역사 이해의 폭을 넓히는 동시에 다양한 세계 문화를 바르게 이해시키고 인류 문화의 미래를 조명할 수 있는 좋은 기회를 제공하도록 한다.

0000048 동양문화사(History of Oriental Civilization) 3(3)

인간이 구가하는 문화와 문명적인 삶의 양태는, 그 생태적 환경의 조건에 특히 의존하고 있으며, 오늘날 지구촌의

인류사회는 그 역사적, 지리적 환경의 차이를 기준으로 동양과 서양으로 크게 구분하고 있다. 이에 동양적 삶의 원리와 현상에 대한 학문적 이해는, 동양적 문화권에서 삶을 영위해 온 한국인들에게는 필수적으로 요구되는 학습과정이 아니라 아니할 수 없다. 본 과목은 21세기 디지털 문명사회를 주체적으로 살아가야 할 한국의 청년들에게 동양적 문명의 원리와 특성, 동양문화의 대표적 양상인 유가, 도가, 불가의 문화적 요소, 한국인으로서의 민족적 특성과 현재적 위상 등에 대하여, 개괄적이고 통시적으로 소개, 교육함으로써, 글로벌 세계시민으로서의 안목을 키우고, 융·복합적 사유와 4차 산업 시대에 부응하는 기초적 역량을 함양토록, 안내, 습득, 훈련함에 본 교과목의 교육적 의의와 가치가 있다.

0011348 인물로만나보는한국사(Korean History through Historical Figures) 2(2)

4차 산업혁명을 기반으로 하는 현 사회는 우리 민족의 정체성을 이해하고, 진취적 사고력을 바탕으로 우리 사회를 이끌어 갈 인재들을 교육하고, 양성하는 일이 무엇보다도 중요시 되고 있다. 본 교과에서는 고대국가로부터 근대에 이르기까지 한국사를 이끌어 온 역사적 인물 즉 난세의 영웅 연개소문, 삼국통일의 주역 김유신, 국제 무역왕 장보고, 조선 건국자 이성계, 역사가이자 독립운동가 신채호 등을 중심으로 그들이 살았던 시대의 정치적, 사회적 상황을 알아봄으로써 학생들의 올바른 역사인식을 정립하고자 한다. 또 그들의 업적과 평가를 통해 자기 정체성을 발견할 수 있고, 현재의 내가 살아가는 데 필요한 능력과 교훈을 습득할 수 있게 해 준다.

0011415 고전한문을통한미래치유(Future Healing through Classical Chinese) 2(2)

우리 사회는 언젠가부터 ‘고전’ ‘한문’ ‘전통’ 등의 수식어가 붙으면 낡은 것으로 간주해 왔다. “고전은 오래된 미래다” 라는 참신한 슬로건이 세상의 호기심을 자극한 적도 있지만 고전이 세련된 모습으로 목소리를 내기 시작한 것은 얼마 되지 않는다. 즉 4차 산업혁명시대를 맞이하여 AI가 할 수 없는 부분을 찾아 보니 답이 고전문학에서 발견이 되어진 것이다.

철학적 성찰을 통해 생명의 가치를 탐구해 하거나, 깊은 상상력의 확보를 통해 철학적 사유 능력을 도모해 마음의 치유를 추구하고 인성과 결합하며 치유의 가능성을 확인 한 것이 고전한문 속 가치관이라 하겠다.

오늘날 후속세대의 가치관의 문제 이러한 것을 치유하여 건강한 미래를 창출하고자 함이 그 목적이라 하겠다. ‘고전’은 인간의 아름다운 노력과 정신을 함축하고 있으며, 인간의 정신세계를 풍요롭게 만들 수 있는 유형, 무형의 자산 모두를 말합니다. 따라서 전공분야를 막론하고 고전은 존재한다고 믿는다. 또한 시대나 공간에 따라 고전은 상대적으로 존재한다고 여기며, 고전의 절대성을 유지한다. 본 교과목을 통해 차후 고전 기반 인성 치유의 학문적 융복합을 도모하고자 한다. 이른바 ‘치유’는 인간을 둘러싼 제환경, 제학문, 제분과의 입체적 접근을 통해서야 가능하다고 보기 때문이다.

0011523 영어로읽는미국의역사와문학(Academic Reading in American History and Literature) 2(2)

세계화 시대를 살고 있는 현대인의 삶을 이해하고 분석하는 중요한 틀을 제공해 주는 미국의 역사와 문학에 대해 살펴본다. 이를 통해 문화적 소양을 증진시키고, 더불어 독해력을 비롯한 영어활용능력을 향상시킨다.

0011755 유학생을위한한국문화유산(Korean culture heritage for foreigners)*유학생전용 2(2)

한국은 오랜 역사와 독특한 문화적 전통을 간직한 나라이다. 외국에서 유학을 온 학생들이 한국을 올바르게 이해하고, 한국 사회에 적응하기 위해서는 한국의 역사와 문화를 제대로 알아야 할 것이다. 본 과목은 한국의 선사시대부터 근현대에 이르는 다양하고 우수한 문화유산을 쉽게 이해할 수 있도록 소개하고자 한다.

0011347 논어의지혜(Wisdom in the Analects of Confucius) 2(2)

동양사상의 정수가 담겨있는 『논어』는 역사적으로 동양 사회에서 가장 많이 읽혔던 대표적인 고전으로, 우리 선조들의 삶에 지대한 영향을 끼친 책이다. 이러한 『논어』의 사상에 대한 이해를 통하여 우리 선조들이 추구했던 삶의 가치에 대하여 생각해 보고, 아울러 『논어』의 내용을 현대적으로 조명하여 현대인들에게 필요한 삶의 지혜와 올바른 가치관을 형성하도록 한다.

제3영역 (인간과 사회)

0000044 문학과사회(Literature and Society) 2(2)

문학을 사회와 관련시켜 살펴봄으로써 현실에 대한 새로운 경험을 가능케 하고 창조적인 자아를 거듭나게 하는 성격을 갖춘 과목이다. 문학작품이 어떻게 시대적 요청을 발현 하고 있으며, 또한 어떻게 일상의 기계적인 사고로부터 벗어나 삶에 대한 꿈을 제시하고 있는가를 구체화해 가는 과정을 탐색할 것이다. 특히 문학작품과 사회의 구조적 상통성을 의미화 함으로써 시장경제 체제하의 정신적 산물인 문학이 어떻게 저항하고 순응하는가를 연구하는 행위로 지식사회학의 지렛대 역할을 하게 될 것이다.

0000111 미래문화와정보전략(Future Culture and Information Strategy) 2(2)

미래문화의 변화 양상과 관련하여 관심을 모으고 있는 주요 사회문화적 이슈를 주제로 점검해 보고, 디지털 사회의 격변하는 생활양식에 적절히 대응해 나가는 실천적 지식인의 적응능력을 배양하기 위하여, 우리사회의 다양한 디지털 변화의 답론을 이해하고, 실생활에 유용하게 응용해 나갈 수 있는 실용적 정보자원에 대한 탐구 및 활용능력을 제고하고자 한다.

0000121 매스컴과현대사회(Mass Communication and Postmodern Society) 2(2)

현대사회는 매스컴에 의하여 유지 · 통합 · 분화되면서 권력과 부 · 가치 · 문화 등 제반 사회조건이 발전되어가고 있다. 이런 이유로 매스컴과 현대사회의 올바른 이해는 곧 민족주체성과 세계화를 능동적으로 구축하는 핵심주체가므로 이의 교양화는 현대사회에서 절대적으로 필요하다. 특히, 정보화 사회의 도래로 매스컴에 대한 이해가 절대적으로 필요함에도 PC교육이 정보화 시대를 대비하기 위한 교육의 전부인 것으로 치부되는 경우가 있다. 이 강좌에서는 매스커뮤니케이션 현상이 현대사회의 발전 과정에 미치는 영향을 시간적 · 공간적 상황에 따라 분석 · 검토하고자 한다.

0000122 생활과법률(Law in Life) 3(3)

생활과 법률이라는 과목은 사회가 발전할수록 각종 법령과 제도는 더욱 복잡하고 다양해져서 일반인들이 이를 제대로 지키는 일이 점차 어려워지고 있는데 이러한 어렵고 복잡한 법을 이해하기 쉽도록 하여 우리의 일상생활의 불편을 덜기 위함이다. 우리가 지향하는 신 한국은 인간의 존엄과 가치가 존중되고 각자의 창의와 자유가 보장되며 다양성이 사회적으로 수용되는 가운데서 법과 질서가 존중되고 법을 통해 사회정의가 구현되는데 필요하고 그리고 어렵고 복잡한 법을 이해하기 쉽게 개선해 가는 한편 일반인들의 불편을 덜어주기 위해 우리의 일상생활에서 흔히 부딪히게 되는 기본적인 생활법령을 크게는 형사관련문제, 민사관련문제, 노동 · 사회보장관련문제, 조세관련문제, 기타 알아두면 편리한 제도 등으로 구분하여 생활과 법률이라는 주제를 가지고 수업을 진행하고자 한다.

0000123 현대인과의국제매너(International Etiquette and Protocol for Modern Society) 2(2)

우리나라는 입출국자의 숫자 면에서 세계 10대 관광국중 하나이다. 해마다 수백만의 관광객이 한국을 방문하고 있으며, 수백만의 한국인이 해외 여행길에 오른다. 이른바 국제화시대가 도래한 것이다. 국제화시대엔 세계시민으로서 갖추어야 할 나름대로의 원칙과 매너가 존재한다. 그러나 우리나라에 대한 국제사회의 평가는 대단히 부정적이다. 세계 50개국을 대상으로 한 친절도 조사에서 우리나라가 43위를 차지한 사실이 이를 증명한다. 본 교과서에서는 상황별(공공장소, 레스토랑, 호텔 등) 매너와 에티켓, 그리고 일상생활, 교통문화, 해외여행과 관련된 예절에 대하여 기술적으로 교수한다.

0000153 성의사회학(Sociology of Gender) 2(2)

남녀를 불문하고 성차에 의해 비인격화되는 지금의 사회철서를 지적한다. 여성과 남성이 차지하는 기존의 위치는 선천에 의해서가 아니라 사회적 요인의 산물이다. 동시에 혜택과 기득권을 누리는 남성들 역시 성차별적 기대의 희생자로 전제, 남성일반에 대한 재해석을 가한다. 남녀 구분 이전에 인간으로서 갖추어야 할 근원적인 인간성 회복을 추구하여 남녀가 인간으로서 통합할 수 있는 '인간화된 사회' 에의 모색을 지향한다.

0005451 광고로배우는아이디어발상법(How to Get Ideas-Learn from Advertisement) 2(2)

다양한 아이디어 발상방법을 익혀 문제해결을 위한 탄력적인 사고 훈련을 통해 독특한 발상방법을 익히고, 나아가 자신의 아이디어 커뮤니케이션 능력을 배양한다.

0005471 세계화오나(Surfing The Globalization) 2(2)

세계화는 공간과 시간의 제약을 극복함으로써 모든 인간들로 하여금 자유로운 소통을 가능하게 한다. 세계화는 경제적 영역 뿐 아니라 사회, 문화, 정치 영역에 이르기까지 광범위하게 진행되고 있다. 이러한 상황에서 학생들은 세계화에 대한 진정한 의미를 잘 파악하고 있어야 할 뿐 아니라, 미리 선점하는 전략을 구사해야 한다. 이러한 의미에서 세계화의 진행과정, 그리고 장차 세계화가 이루어낼 결과 등에 대한 예측을 통하여 현재의 시점에서 학생들이 어떻게 준비해야 할지를 다루고 있다.

0005816 학술정보의탐색및활용(Search & Utilization of Scholarly Information) 2(2)

지식정보사회 및 평생학습사회의 일원으로서 대응능력과 소양을 갖추 수 있도록 다양한 도서관자료 및 학술정보자료의 특성을 이해하고 필요에 따라 가장 적절한 정보원을 선택할 수 있는 능력과 더불어 이러한 학술정보자원 가운데 고품질의 도서관 자료를 구별할 수 있는 기술과 능력을 배양한다.

0005826 현대생활과광고(Advertising in Modern Life) 2(2)

광고는 현대 생활과 밀접한 분야이다. 본 과목은 광고의 거시적 측면과 미시적 측면을 실생활 속의 다양한 사례를 중심으로 소개, 비전공자들에게 교양으로서의 광고를 이해하는 균형적 시각을 갖게 함을 목적으로 한다.

0006887 심리학으로의초대(Invitation to Psychology) 2(2)

심리학은 직관이나 상식을 넘어 관찰은 물론 다양한 추론과정과 엄밀한 감정절차를 요구하는 과학적인 연구방법을 사용하기 때문에 인간의 행동과 정신과정을 이해하는데 가장 객관적이고 합리적인 기준을 제공하고 있습니다. 그러므로 인문사회과학으로부터 자연과학과 공학 및 예술분야에 이르기까지 광범위한 학문영역에 걸쳐 폭넓게 적용되고 있습니다. 심리학적 연구를 통해 제공되는 다양한 관점과 지식은 개인의 학문적 기초를 더욱 튼튼하게 할 뿐만 아니라 현상을 보는 시각과 이해의 폭을 확대함은 물론 삶의 질을 높이는 데도 크게 기여할 것입니다.

0009248 언어와과학(Language and Science) 3(3)

이 교과목은 현대 과학 기술이 언어연구에 어떻게 활용되어 왔는지에 관한 소개이다. 이 과목에서 다루게 될 주요 주제는 언어 습득, 언어와 뇌, 언어와 심리, 언어와 사회, 동물의 의사소통 연구 등에 적용되고 있는 과학기술들이다.

0009262 젠더커뮤니케이션-남과여의의사소통(Gender Communication) 3(3)

“화성에서 온 남자, 금성에서 온 여자” 라는 책의 제목이 말해 주듯, 남자와 여자는 인류의 절반을 구성하고 있지만, 서로 너무나 다른 존재이다. 이처럼 다른 남자와 여자는 공존하면서 함께 협력해야 한다. 그래야 개인, 가정 나아가 사회에 평화와 행복이 유지될 수 있다. 문제는 이들이 서로 다르다는 사실을 사람들은 생각보다 잘 알지 못한다는 것이다. 남자의 기준으로 여자를, 여자의 기준으로 남자를 판단함으로써 불필요한 오해와 갈등이 생기기 쉽다. 본 강의는 우선 남자와 여자가 서로 얼마나 다른지를 다양한 사례와 연구결과를 통해 설명한다. 이를 바탕으로 각각의 성이 다른 성을 이해하고 포용할 수 있는 실질적인 능력을 키운다. 궁극적으로 남성과 여성이 서로에 대한 의사소통의 방법을 모색하여, 양성 간 갈등을 미연에 방지하거나 또는 발생한 갈등을 현명하게 해소할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위해 남성과 여성에 대한 다양한 인류학적·생물학적·사회학적 그리고 법학적 연구가 인용될 것이다.

0009263 문화·예술과저작권(Copyright in Culture and Arts) 3(3)

문학이나 예술적 창작물에 기술훈 저작자의 창작 노력을 보호하는 법률이 저작권법이다. 저작권법이 규정하는 저작자 및 저작물의 개념, 저작권의 종류, 저작물의 자유이용의 범위, 저작권 침해 등 저작권법의 기초 개념을 살펴 본 후 문화와 예술의 범주에 속하는 저작물과 인터넷 정보 등을 중심으로 저작권에 관한 제반 문제들을 검토한다. 교양과목의 특성상 저작권법에 관한 이론적 내용 보다는 학생들이 실생활에서 경험하거나 또는 사회에 진출하여 경험하게 될 다양한 사안들을 판례 또는 상담사례들을 학습하는데 중심을 두고자 한다.

0009441 다문화주의와글로벌리즘(Multiculturalism and Glocalism) 2(2)

한국에 체류하는 외국인인 170만 명이 넘었고, 다문화 가정 수는 급격히 증가하고 있다. 이런 사회현상은 문화적 다양성과 혼종성에 대한 이해를 필요로 하고 있는 바, 본 강의에서 우리는 먼저 다문화주의에 대한 탈식민주의적인 이론들을 살펴보고, 문학 작품에서 이 문제들이 어떻게 다루어지고 있는지 공부할 것이다. “한국 문학 및 영화 속의 다문화”, “캐나다 (퀘벡) 이주 문학”, “카리브연안 국가의 피지배 문학” 그리고 “아프리카의 식민문학” 이란 주제아래 다양한 작품들을 읽고 토론하면서, 다문화주의 및 문화-글로벌리즘에 대한 이해를 높히게 될 것이다.

0009442 세계화와세계지리(Globalization and World Geography) 3(3)

오늘날 세계화가 진행되면서 자유시장 경제가 급속히 전파되어 세계 각 지역의 경제구조뿐 아니라 문화적 성격도 변화하고 있다. 다양한 문화를 가진 세계의 인류집단이 어떤 갈등을 겪고 있는지를 이해하기 위해서는 세계지리에 대한 지식이 필요하다. 본 과목은 세계화 현상에 대한 이해와 함께 세계의 주요 지역에서 나타나는 경제와 문화의 변동을 파악하고, 세계화에 대처하는 방안을 모색한다.

0009453 부모교육의이해(Understanding the Parent Education) 2(2)

대학생을 대상으로 부모 됨의 개인적 가치와 사회적 가치를 인식하도록 도와주고 부모역할을 올바르게 수행할 수 있도록 돕기 위한 강의이다. 따라서 부모됨의 다양한 가치를 알고, 개인의 성장과정과 인성에 대한 이해를 통해 예비부모로서의 자신을 이해하며, 미래 자녀의 발달단계별 양육에 필요한 지식과 태도, 기술을 습득한다. 나아가 현대사회의 다양한 부모됨에 영향을 미치는 환경을 분석하고 대안과 활용자원을 모색하고자 한다.

0011540 글로벌공동체론(Global Community) 2(2)

세계 여러국가 간의 문화 교류와 협력이 매우 활발하고 긴밀하게 이루어지고 있다. 문화의 교류와 협력은 국가 간의 정치적 대립과 갈등을 상쇄하고 평화와 화합의 기회를 제공하는 가장 안정적이면서도 효율적인 수단이기 때문이다. 따라서 본 강좌는 21세기 세계의 역사와 사회, 정치에 대한 담론에서부터 문학과 문화를 아우르는 글로벌문화예술의 미학적 특징과 정체성을 파악하고, 타 문화의 수용의 양상을 살펴본다. 이를 통해 세계를 하나로 묶는 공동된 정서와 감수성의 본질을 추적해 보고자 한다. 이 강의를 통해 우리는 국경을 초월한 글로벌 가치를 모색하고, 나아가 이를 바탕으로 글로벌 공동체의 새로운 확립이 이루어지기를 기대한다.

0010628 말하기의사소통의원리와실제(Theory and Practice of Oral Communication) 2(2)

의사소통 능력은 학업과 직장 생활에서 중요하게 다루어지는 핵심 역량이다. 의사소통 역량을 신장시키기 위해서는 실제적 활동이 대단히 중요한데 특히 말하기의 경우 더욱 그러하다. 본 과목은 학생들이 대학생으로서 필요한 다양한 화법 이론을 이해하고 실제 말하기를 연습함으로써, 구어 의사소통 능력을 신장하도록 한다.

0010635 미래의역사(The History of the Future) 3(3)

이 과목에서는 빠르게 다가오는 미래 사회에서 살아가게 될 인류의 모습에 관한 영어 글들을 읽는다. 데이터와 AI로 대변되는 과학기술의 발전으로 인한 구조적 실업과 사회정치적 구조의 변화 등에 대한 글을 읽음으로서 미래를 바라보는 폭넓은 안목을 기르는 데 초점을 맞춘다. 그리고 매주 읽은 글의 주제를 바탕으로 한국어로 토론을 하며 바람직한 가치관과 세계관을 형성하여 개인의 삶을 보다 윤택하게 설계하고 함께 더 좋은 미래 사회를 만들어 나갈 수 있는 초석을 다진다.

0010642 인간심리이해(Understanding of Human Psychology) 3(3)

본 과목에서는 인간의 행동과 내적 경험에 대한 과학적 접근방법에 대해 학습하며, 다양한 심리학 이론과 적용에 대해 배우게 된다. 심리학의 전 분야에 대한 개관을 학습하게 되며, 인간심리 이해에 필요한 기초적인 소양을 쌓게 될 것이다. 심리학은 인간의 마음을 탐구하기 때문에 자신의 마음을 성찰하는 자세로 학습한다면, 심리학적 지식 획득뿐만 아니라 자기 자신에 대한 이해에도 도움이 될 것이다.

0011158 CLAP1(CLAP 1) 3(4)

독서 중심 전인교육 프로그램(CLAP)의 1학기 과정으로, 지식 전달 중심의 기존 교과 틀에서 탈피하여 학습자가 적극적으로 독서·토론하며 인간과 세상에 대한 이해를 넓힐 수 있도록 구성된 교과목이다. 내·외부 명사 특강으로 진행되는 Elective(2시간)와 독서 토론 과정인 Module(2시간)로 구성되며, Elective와 Module의 주제 및 내용은 Team Activity(2시간)와 연계된다.

0011159 CLAP2(CLAP 2) 3(4)

독서 중심 전인교육 프로그램(CLAP)의 2학기 과정으로, 지식 전달 중심의 기존 교과 틀에서 탈피하여 학습자가 적극적으로 독서·토론하며 인간과 세상에 대한 이해를 넓힐 수 있도록 구성된 교과목이다. 내·외부 명사 특강으로 진행되는 Elective(2시간)와 독서 토론 과정인 Module(2시간)로 구성되며, Elective와 Module의 주제 및 내용은 Team Activity(2시간)와 연계된다.

001160 사회학의이해(Understanding Sociology) 3(3)

이 과목은 사회학 전반에 대해 알아보고 또한 이와 더불어 우리가 살고 있는 복잡하고 역동적인 사회적 세상을 학생들에게 소개한다. 강의에서 탐구될 주요 질문은 다음과 같다: 사회란 무엇인가? 우리는 사회를 어떻게 이해할 수 있는가? 사회에서 개인의 역할은 무엇인가? 사회는 개인의 삶에 어떻게 영향을 미치는가? 이러한 질문을 바탕으로 이 과목은 학생들에게 사회집단과 조직, 문화, 사회화, 일탈과 범죄, 사회계층과 계급, 성, 가족, 정치와 국가, 집단행동과 사회운동 등과 같은 사회학의 주요 주제들을 소개한다.

0011349 현대심리학의이해(Understanding Modern Psychology) 3(3)

현대 심리학은 19세기 후반부터 인간의 마음과 행동을 과학적으로 연구하기 시작하면서 탄생하였다. 본 교과목은 현대 심리학에서 제시되는 심리학적 원리들 및 심리학 분야들을 포함하여 현대 심리학의 기초적이고 전반적인 내용을 공부한다.

0011350 인간과심리(Human and Psychology) 3(3)

심리학은 인간의 마음과 행동을 개인이나 집단 수준에서 과학적으로 탐구하는 학문이다. 본 교과목은 개인과 집단 수준에서의 심리학 이론을 기반으로 인간과 사회에 대한 이해를 돕고자 한다.

0011351 헌법으로읽는한국사회(Korean Society Read by The Constitution) 2(2)

본 교과목은 헌법을 통해 우리 사회의 현실을 이해해보는 교과목으로서 법학 전공의 헌법학 교과와는 차별성을 가지고 있다. 본 과목은 기본적인 헌법지식을 익히고, 이를 바탕으로 복잡한 우리의 정치·사회 현실을 이해하며, 우리 사회가 어떠한 방향으로 발전해야 하는지 판단하고, 이 과정에 시민들은 어떻게 참여할 지를 파악하는 민주시민으로서의 기본 역량을 다지는 데에 목표를 둔다.

0011416 나만의스토리:퍼스널브랜딩(My Own Story: Personal Branding) 3(3)

본 교과목은 자신이 원하는 '이상적인 나(Identity)' 가 되기 위한 기본전략을 탐색하고, 이를 바탕으로 자신만의 브랜드 포트폴리오를 작성하여 퍼스널브랜딩에 활용하는 것을 목적으로 한다. 자기 스스로 자신이 어떠한 사람인지 파악하여 분석하고, 브랜딩 전략을 수립하여 미래 사회에 대비함으로써 자신의 가치를 향상시킬 수 있다.

0011418 배움의역사(History of Education) 2(2)

교육의 개념과 목적에 관한 사상과 이론을 검토하고, 제도교육의 실상에 관한 구체적인고도 체계적인 안목을 제공한다. 이를 위하여 교육논의의 영역을 교육적 가치, 교육의 구조, 교육적 인간, 교육적 활동, 교육환경, 교육의 소재 등으로 구분하고 각각에 대하여 이론적 접근을 시도함으로써 제도교육의 가능성과 한계에 관한 명료한 이해를 돕는다.

0011420 사회과학글쓰기(Social Sciences and Writing) 2(2)

사회과학은 인간 자체의 문제 그리고 인간과 제반 사회현상 등을 연구 대상으로 하며, 그와 관련된 진리의 발견을 추구한다. 사회과학 글쓰기는 이러한 연구 대상에 대한 문제의식과 지식을 바탕으로, 대상이 되는 사회현상을 명확히 분석하고 그 논거를 체계적으로 제시하며 논리적으로 주장을 펴는 것이다. 이를 위해서는 사회과학의 본질 탐구를 기초로 명확한 분석과 체계적 성찰 그리고 수미일관한 주장을 갖춘 글쓰기 능력을 제고하는 학습이 필요하다.

특히 '사회적 동물'인 인간이 사회현상에 대한 이해와 자기 생각의 표출은, 어떠한 일을 수행할 때 항상 적용되는 필수적인 역량이다. 따라서 본 강의는, 인간과 사회현상 등에 대한 자신의 문제의식과 분석적 성찰을 정리·표현하는 사회과학 글쓰기를 위한 기본 바탕을 마련한다. 이를 통한 다양한 유형의 심도 있는 글쓰기 방식을 탐색하고, 그 능력을 함양할 것이다.

0011417 인구교육의이론과실제(Theory and Practice of Population Education) 3(3)

우리나라는 저출산·고령화 사회에 접어들었으며, 이는 향후 사회 전반에 막대한 영향을 줄 것으로 예측된다. 저출산, 고령화 사회의 도래를 유발한 주요 인구학적 원인의 제시와 저출산·고령화에 따른 다양한 사회적 변화 및 문제의 발생 과정을 체계적으로 설명하고 그 대안을 제시하고자 한다. 이에 본 교과목은 대학생을 대상으로, 결혼과 출산, 일에 대한 올바른 가치관을 형성하게 하여 궁극적으로 저출산·고령사회에 대비하는 개인의 역량과 가족 친화적인 가치관을 길러줌으로써 자신의 삶을 행복하게 영위할 수 있는 능력과 태도를 함양하고자 한다.

0011524 시민교육과동서양문학의이해(Civic Education and Understanding Eastern & Western Literature) 3(3)

이 강좌에서는 동서양 근현대 문학의 정전을 두루 섭렵하면서 민주 시민으로서 갖추어야 할 지식과 태도를 살펴보고자 한다. 다양한 인종, 민족, 그리고 사회·문화를 아우르는 작품을 깊이 읽어나가면서 현대사회를 살아가는 시민으로서 갖추어야 할 소양에 대해 이해하도록 한다.

0011525 현대매체철학의이해(Understanding of Modern Media Philosophy) 2(2)

매체는 인간이 세계와 관계를 맺기 시작하는 때부터 양자를 매개하기 위한 수단으로 존재해왔다. 기술의 발전에 따라 매체는 그 양식을 달리해왔지만 본질적으로 인간소통체계 문제의 핵심을 차지해왔다. 20세기 아날로그 매체가 대중문화를 열었다고 한다면, 21세기 디지털 매체는 새로운 존재방식을 열었다고 할 수 있다. 본 강의에서는 20세기 아날로그 매체와 21세기 디지털 매체의 주요 이론가와 그들의 주요 사상에 대해 매체철학적 관점에서 비판적으로 검토하는 것을 목표로 한다.

0011630 뉴스리터러시와비판적사고(News Literacy and Critical Thinking) 3(3)

수많은 정보와 지식이 뉴스를 통해 생산되고 소통되는 현대 사회에서 뉴스를 바르게 읽고 비판적으로 이해하는 것의 중요성이 높아지고 있다. 본 강의를 통해 뉴스를 이해하고 뉴스를 비판적으로 생산하고 소비할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 한다. 특히 뉴스를 통해 전달되는 사회의 갈등과 문제를 비판적으로 이해하고, 뉴스의 생산자와 소비자로서 바르게 실천할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다.

0011756 인간행동심리와리더십(Introduction to Psychology and Leadership) 2(2)

‘인간행동심리와 리더십’ 교과목은 자신에 대한 이해를 기초로 인간행동 및 정신세계에 대해 탐구하기 위한 심리학적 접근 이론과 기초를 다루며, 심리학 기반의 인간행동에 대한 기초 지식을 바탕으로 회사나 조직에서 발생하고 있는 인간관계 및 리더십에 대해 학습한다.

0011757 판결중심의법이해하기(Legal Reasoning Based Upon Case Law) 3(3)

법과 관련된 사건과 판례 등을 살펴보면서 인권의 성장과 민주사회의 변화·발전에 대하여 학생들과 공유하려고 한다. 오늘날의 우리나라의 법제도는 철저하게 서양으로부터 계수된 것이지만 우리나라에도 당연히 전통법이 존재하였다. 여기에서 우리나라 전통법의 흥미있는 제도와 판결도 소개하려고 한다. 아울러 현대의 우리나라 법률과 판례를 소개하고, 법률의 입법과정과 판례의 내용과 읽는 법 등에 대해 강의하려고 한다.

제4영역 (과학과 기술)

0000056 수학적이해(Understanding of Mathematics) 2(2)

수학은 자연 현상을 이해하거나 정보통신, 생명과학과 같은 첨단기술을 발전시키는 물질적 세계뿐만 아니라, 인간의 지적 사고의 영역과 사회나 경제 변화와 같은 비물질적 세계의 이해에서도 아주 유용하게 쓰인다. 이와 같은 물질과 비물질적 세계를 이해하는데 수학적 지식과 훈련이 필요하다. 본 강좌에서는 수학적 사고력과 추리력 및 문제해결능력 신장을 목표로 대학에서 필요로 하는 기본적인 수학 개념에 대해 학습하고, 생활 주변에서 일어나는 여러 가지 문제들을 수학적으로 고찰하는 경험을 통하여 수학의 기초적인 개념, 원리, 법칙과 이들 사이의 관계를 이해할 수 있고, 학생들의 수학에 대한 흥미로운 접근을 유도하여 현대를 살아가는 학생들에게 필요한 논리적 사고력을 증진하고자 한다.

0000136 생명의신비(The Mystery of Life) 2(2)

지구상에 존재하는 생물체의 종류와 형태, 생물체를 구성하는 기본물질 및 조직을 살펴보면 생명현상의 여러 형태 및 조절 기능, 에너지 습득 및 활용, 생명체의 복제 및 생식과 발생 등 생명의 기본원리를 다룬다. 또한 생물체의 삶에 영향을 주는 환경조건과 생물들의 탁월한 적응성 및 항상성을 살펴봄으로써 삶(Life)의 뜻을 새기고 건전한 삶의 방정식을 유도한다.

0000141 생활과학(Practical Science) 2(2)

인간은 자연을 이해하고 자연의 법칙을 응용함으로써 삶을 윤택하고 편리하게 발전시켜 왔다. 산업 및 정보사회에서의 일상생활은 자연현상에 영향을 받으며, 자연법칙을 이용한 많은 도구들을 사용한다. 자연의 기본법칙에 대한 이해는 실제 생활에서 나타나는 문제를 과학적으로 생각하고 해결하고 응용하는데 도움을 줄 것이다. 본 교과목에서는 자연과학에서 나타나는 기본 법칙을 알기 쉽게 소개하고 실생활에서 경험하는 여러 자연현상과 이들을 응용한 여러 도구들과의 연관관계를 소개할 것이다.

0000142 건축의이해(Introduction to Architecture) 2(2)

건축이란 미를 창조하는 조형예술이며 공간예술이고, 과학과 기술, 공학의 뒷받침을 받아 실현되는 실용예술이며 우리 사회의 가치가 반영되는 사회예술이라고도 부른다. 좋은 건축은 훌륭한 '건축가'와 '건축 기술자'에 의해서만 탄생되어 질수 없으며, 훌륭한 '건축주'가 있어야만 가능한 것이다. 본 교과목은 건축 전공자를 '바람직한 건축 전문가'으로 키워내기 위하여 필요한 과정과 건축 비전공자를 인간의 생활을 담는 건축을 쉽게 이해하고 바람직한 건축을 함께 만들어 갈 수 있는 능력을 갖춘 건축주로서의 배출을 목표로 한다. 본 교과목에서 학생들이 배워 나가는 소양은 건축행위에 관련된 다양한 부류의 사람들과 협력을 이끌어 나가기 위한 방법에 대해 인지하고, 건축과 과학과 예술의 관계를 이해하고, 건축 전문인과 비전문인간의 기타 다른 상황에서의 협력을 이해하고, 건축프로젝트 계획의 기본단계에서 건축사의 역할, 건축주와 사회에 대한 건축사의 책임과 전문인으로서 직업윤리를 이해한다.

0000144 환경과학(Environmental Science) 2(2)

환경과학은 기업, 생활, 도시형의 복잡한 환경오염 형태에 대하여 환경오염의 핵심인자인 오염물질과 발생요인을 파악하고 오염물질의 변화 메커니즘을 연구하는 학문이다. 환경문제는 날이 갈수록 새로운 물질의 사용으로 오염현상이 복잡 다양해지고 전 세계적인 양태를 나타낸다. 우리인류가 직면한 대표적 환경문제인 오존층 파괴, 산성우, 지구온난화, 사막화, 열대림감소를 통하여 한국이 갖고 있는 문제들과 우리주변에서 흔히 접하게 되는 수많은 환경재해(피해)를 살펴봄으로써 환경에 대한 관심을 고조시키고, 일상생활에서 환경오염물질 해결에 동참할 수 있는 기본적 사고를 터득케 하는데 있다. 환경과학의 수업내용은 복잡하고 다양한 오염문제 중에서 우리가 직면하고 있는 전형적인 환경 문제인 수질오염, 대기오염, 폐기물, 소음, 진동, 악취, 산성비, 오존층파괴, 지구온난화 등을 알기 쉽도록 개괄적으로 다룬다.

0005063 지식정보사회외컴퓨터활용(Computer Application of the Knowledge Information Society) 2(2)

급변하는 현대 정보사회에서는 필요한 정보를 남보다 먼저 획득하여 활용할 수 있는 개인이나 기업, 국가가 경쟁사회에서 우위를 점할 수 있는 사회이다. 따라서 필요한 정보를 가공해주는 컴퓨터는 그만큼 절대적일 수밖에 없다. 정보화 사회에서의 컴퓨터는 사회 모든 분야에서 폭넓게 활용될 뿐만 아니라 사무 자동화, 가정의 자동화, 공장 자동화 등등 사회 전 분야에 필수적으로 활용하는 사회를 맞이하고 있다. 따라서 정보화, 세계화에 부응하기 위하여 본 교과목은 학생들에게 컴퓨터의 활용 능력을 배양시키기 위하여 이론과 실습을 병행하여 교육한다.

0005113 자연과학의이해(Understanding of Natural Science) 2(2)

우리 주변의 자연에서 일어나는 여러 가지 현상과 일상생활에 관련이 있는 현상이나 제품들을 화학의 지식을 기초로 하여 간단하고 명료하게 살펴봄으로써 자연을 이해하고자 한다. 강의를 위주로 간간히 토론의 형식도 취하는 수업을 진행하고자 하며 중간, 기말시험, 수업시간 중의 학습태도 및 레포트를 과제로 제출케하여 성적이 반영하고자 한다.

0007819 스마트한학습으로의여행(Journey to a Smart Learning) 2(2)

스마트 기기의 급속한 발달과 보급은 우리의 일상과 생활 방식의 변화를 가져오고 있다. 전 세계의 사건 사고 및 콘텐츠를 누구나 쉽게 즉각적으로 접할 수 있는 인터넷과 첨단기기의 보급 및 발달로 지구를 하나의 촌으로 만들어 버린 첨단 기술은 우리의 생활 및 학습에도 혁신적 변화를 초래하고 있다. 첨단 기기의 발달이 우리의 학습에 어떠한 영향을 주고, 어떻게 스마트하게 변화시키고 있는지 핵심 키워드를 중심으로 트렌드와 시사점을 살펴보고자 한다.

0009253 기후변화위기와대응(Climate Change and Human Response) 2(2)

기후변화라는 인류가 직면한 최대위기는 국제적 노력에도 불구하고 사태가 점차 악화되고 있다. 본 강좌에서는 기후변화의 인과관계를 소개하고, 향후 기후변화의 추이를 예측하여 정치경제적으로, 기술적으로 가능한 대응책을 알아본다. 또한 기후변화문제는 국제적, 국가적, 지역사회적, 개인적 차원의 인식과 행동의 변화가 유기적으로 합치되어야만 해결 실마리를 찾을 수 있음을 이해하도록 한다.

0009254 약과건강(Medicine and Health) 2(2)

본 강좌의 주요 목적은 약학비전공자들이 약물의 제형; 약화사고 방지; 약물대사; 약물 오남용; 당뇨병; 항생제; 건강보험 등의 건강관련 제도; 그리고 건강보험 체계 등 약물과 관련된 여러 가지 이슈들을 이해하는데 있다. 본 강좌에서는 약물과 건강에 대한 사실에 근거를 두면서 객관적인 정보를 제공하여 생물학이나 화학등의 배경지식이 없는 수강자들도 쉽게 이해할 수 있도록 하였다.

0009264 현대도시와미래(Modern Cities and Future) 2(2)

산업혁명 이후 지속된 도시화 현상으로 도시인구가 전 세계적으로 급증하였다. 살기 좋은 도시를 계획하고 만들어 가는 일은 모든 도시 주민이 참여해야하는 중대한 문제이다. 도시현상에 대한 기초적인 이해와 도시문제에 대한 정확한 인식을 통해 후손들을 위한 지속가능한 도시는 물론 이상적인 미래 도시를 탐구하도록 한다.

0009266 스마트시대의정보보호(Information Security of Smart Age) 2(2)

스마트시대에서는 악성 소프트웨어를 이용한 시스템 파괴, 악의적인 웹사이트, 피싱 등을 이용한 대량 정보 유출 및 유출된 정보를 이용한 강력범죄 등 많은 문제들이 발생하고 있다. 따라서 스마트기기들을 통해 관리되는 정보의 보호를 위해서, 사용자 개인이 자신의 정보를 보호하기 위한 노력을 아끼지 않아야 한다. 본 과목에서는 스마트 시대에서 정보보호의 의미와 개인적인 차원에서 정보보호 위협에 대처할 수 있는 방안에 대하여 학습 한다.

0009444 지속가능한환경과에코캠퍼스(Sustainable Environment and Eco-Campus) 2(2)

대학인에게 환경문제에 대한 관심을 고취시키고, 환경과 관련된 다양한 이슈에 대해서 학습한다. 또한 지속가능한 환경과 에코캠퍼스를 위한 여러 환경실천 방법에 대해서도 학습한다.

0010636 과학적사유와문제해결(Scientific Thinking & Problem-solving) 3(3)

이 수업은 인문학 전공자는 과학적이고 공학적인 문제해결 방식을, 이공계 학생이나 예술 전공 학생들은 인문학적 사유 방식을 교차 경험해 보는 수업이다. 오늘날 요구되는 융복합적 사유 역량은 사물과 기술을 새로운 맥락에서 정의함으로써 새로운 의미를 발굴해 내는 지적 역량이다. 이 수업을 통해 학생들은 전공의 벽을 넘어선 창의적 문제해결의 과정이 무엇 인지를 이해하고, 과학 기술의 사회윤리적 의미를 성찰하는일의 중요성을 이해하게 할 것이다.

0010637 과학사의이해(Understanding of the History of Science) 3(3)

과학은 인류가 세계를 이해하고 설명하기 위한 이론적 탐구의 총화이다. 그런 의미에서 과학의 역사는 인류 지성의 성장 사이기도 하다. 이 교과목은 과학의 역사를 문명사적 관점에서 조명함으로써 과학이 인류 지성사의 발전에서 어떤 역할을 해 왔는지를 이해하고 첨단 과학기술이 점점 더 사회적 영향력을 갖게 된 오늘날 과학의 의미를 성찰하게 할 것이다.

0011352 과학기술과인간의미래(Science Technology and Future of Mankind) 2(2)

과학은 지금까지 인류를 위해 많은 공헌을 하였고 앞으로도 인류의 위기 극복을 위해서라도 더욱 발전하게 될 것이다.

그러나 과학 발전에 따른 부작용이 발생하고 이 부작용을 과학기술을 통해 해결방안을 찾으려고 한다. 그러나 이 해결방안은 전적으로 과학기술자들만의 책무는 아니며 우리 모두의 책무가 되어야 한다. 최근 인공지능의 성능과 새로운 경제 시스템 출현을 예고하는 4차 혁명의 시대가 도래하고 있고 인간의 시대를 넘어서는 새로운 역사의 장이 열릴 것이다. 그러나 과학기술의 발전만으로 가치 있는 미래를 열 수 없다. 가치 있는 미래는 과학기술발전 그 자체만으로 만들어지는 게 아니라 과학기술을 선용하는 사회에서 만들어져야 한다. 그러기 위해서는 우리는 과학기술의 발전에 따른 유평파적 미래뿐만 아니라 수반되는 부작용에 대해서도 생각하여야 한다.

0011354 4차산업혁명과정보인권(Fourth Industrial Revolution, and ICT & Human Rights) 3(3)

사물인터넷이나 딥러닝 등으로 데이터의 수집과 활용이 개인, 기업, 국가적 차원에서 적극적으로 이루어지고 있지만, 데이터의 활용 못지 않게 개인정보의 보호도 중요성을 더해 가고 있다. 각 나라마다 개인정보보호법을 제정하여 개인에 관한 민감한 정보를 보호하는 것은 물론, EU에서는 GDPR을 제정하여 개인정보의 보호에 만전을 기하는 한편, 개인정보 제공자들의 신뢰를 확보하여 그 이용을 가능하게 하고 있다. 나아가 EU와 거래하는 국가들은 EU 수준의 개인정보보호정책을 시행할 것을 요구하고 있으며, 그렇지 않을 경우 교역이 거부되거나 과징금을 부과할 수 있도록 하고 있다. 따라서 개인정보의 보호와 활용을 위한 세계적 동향을 파악하고 GDPR과 우리 개인정보보호법의 내용을 아는 것은 필수적이라 해도 과언이 아니다.

0011421 이공계를위한글쓰기(Technical Writing) 2(2)

이 과목은 이공계 학생들을 위한 글쓰기 과목입니다. 이공계 학생들도 숙제, 실험 레포트, 프로젝트 설계 및 계획, 발표, 졸업작품, 그리고 테크니컬 라이팅 등 많은 글쓰기를 해야 합니다. 일반적으로 이공계 학생들은 글쓰기에 대한 고정관념 때문에 테크니컬 라이팅을 어려워합니다. 이러한 글쓰기는 새로운 기술이나 상품을 누구나 쉽게 이해하고 조작할 수 있도록 그 내용을 전달하는 것입니다.

0011526 금융과공학의만남(Meeting of Finance and Engineering) 2(2)

금융과 공학의 융합이라는 낯선 주제를 이야기 형식으로 풀어내거나, 수식을 사용하지 않고 금융에 공학이 접목된 사례와 언론에서 이슈화되었던 사례들을 핵심개념 중심으로 다룸으로써 다양한 사회현상에 대한 통찰력 있는 해석과 실무에서의 융합적 능력을 배양시킨다.

[주요 내용]

- 왜 금융과 공학의 융합인가?
- 역사에서 배우는 금융과 공학의 융합
- 금융상품에 스며든 공학
- 금융에 쓰이는 통계학 핵심 개념
- 빅데이터 시대의 금융공학
- 노벨경제학상을 통해본 금융과 공학의 융합과 미래

0011527 인문사회학생을위한통계학(Statistics for Humanities and Social Science students) 2(2)

통계학의 기초에서 상급 수준에 이르기까지 통계학 전반의 내용을 말로 풀어 강의함으로써 인문계열 학생들도 쉽게 통계학 전반의 개념을 이해하고 실무에 적용할 수 있도록 구성. 평균과 표준편차, 표본조사, 회귀분석, 시계열분석, 확률분포합수, 확률과정론 전반을 다루되, 복잡한 수식 대신 개념 중심으로 쉽게 이해할 수 있고 실생활에서 창의적으로 적용 가능하도록 구성.

0011758 현대물리학과미래지향적사고(Modern Physics and Future-Oriented Thinking) 3(3)

본 교과목은 인문사회계열 및 비전공자 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 현대물리학의 과거와 현재, 그리고 미래를 교양 수준에서 다룬다. 현대물리학 혁명의 대표적 이론과 생활속의 물리적 현상을 탐구함으로써 21세기 물리학의 미래지향적 방향에 대해 논의해볼 수 있도록 학습내용을 구성한다.

0011759 우주와천문학(The Universe and Astronomy) 2(2)

‘우주와 천문학’ 교과목은 전 학년 및 전공 상관없이 누구나 쉽게 우주와 천문학에 대해 탐구할 수 있는 학습내용으로 구성되어 있다. 우주의 신비에 대한 인간의 원초적 궁극적 의문들에 대해 지금까지 밝혀진 최신 지식과 정보를 제공하고 별의 탄생에서부터 우주의 기원, 우주의 진화, 외계생명체등에 대해 살펴봄으로써 미래 우주시대를 살아갈 기본적인 과학적 소양을 함양한다.

0011760 생물의기원과진화론(Origin and Evolution of Life) 3(3)

본 교과목은 생물학을 전공하지 않은 학생들을 대상으로 다윈의 진화론에 기초하여 생명분자의 기원 및 지구상의 생명체의 기원에 관한 내용, 지구상의 생명의 역사에 대한 내용, 현존하는 지구상 생명체의 다양성과 존중에 관한 내용 등을 다루고 진화론적 관점이 인문학/사회학 등과 어떤 관련성이 있는지 인간사회와 연계하여 다양한(건강, 인간 본성, 면역 등) 주제의 토론을 다룬다.

0011761 생활화학과문제해결(Living Chemistry and Problem Solving) 2(2)

본 교과목은 화학의 기초가 튼튼하지 않거나 체계적으로 배운 적이 없는 학생을 위하여 일상생활 속에서의 화학 현상을 이해할 수 있는 기본적인 화학지식의 습득과 탐구 과정을 익히면서 생활 속의 불편함과 문제들을 해결할 수 있는 과정들로 학생 내용을 구성한다.

제5영역 (정치와 경제)

0000124 지방자치와행정(Local Government and Public Administration) 2(2)

지방자치의 개념과 필요성, 민주주의 실현방법으로서 주민의 정치, 행정예의 참여과정과 방법, 지방정부의 관리, 운영내지는 그 구성과 기능, 주민과 중앙정부 또는 다른 지방자치단체와 관계 등을 다루게 되며 행정부면에서는 일반적으로 행정부의 구성과 기능은 물론 점차 증가하는 비영리 조직체를 운영해 나가는 데 필요한 기반지식을 배우게 된다.

0000126 정치학의이해(Understanding Political Science) 2(2)

갈등과 대립을 한편의 극으로 하고 동시에 대화와 타협을 또 다른 극으로 하여 양자의 균형을 찾는다는 의미에서 정치현상을 이해할 수 있다. 수업의 내용으로서는, 일반교양 수준에서 정치학의 기본적인 이론과 비교정치의 관점 그리고 국제정치를 보는 시각 등을 간명하게 이해시키는 데에 역점을 둘 것이다. 본 강좌는 교양선택 교과목인 '정치학 개론'을 발전적으로 계승하여 현대 민주시민으로서의 생활에 도움을 주기 위하여 수정·보완한 강좌이다.

0000127 현대의경제생활(Principles of Modern Economic Life) 2(2)

현대의 생활 속에서 발생하는 각종 경제적 행위에 대한 합리적 의사결정을 가능케 하도록 경제적 사고능력을 함양시키는 데 있다. 교과목은 크게 두 부분으로 구성된다. 제 1부에서는 경제주체인 소비자, 기업 노동자 및 정부의 행동원리를 학습함으로써 이들의 상호관계를 이해하여 모든 경제적 상황에 직면한 현대인들로 하여금 합리적 판단기준을 제공한다. 제 2부에서는 국민소득, 물가, 실업률, 국제수지 및 무역 등 국민경제 전체의 운용 메커니즘과 정책적 효과 등을 이해한다.

0000130 개발과환경(Development and The Environment) 2(2)

환경은 인간 삶의 터전으로서 인간이 적응 또는 조작해야 할 대상이며, 개발이란 이러한 행위를 지칭하는 문화라고 할 수 있다. 산업혁명 이후, 인간이 환경의 일부라는 사실이 망각된 채 산업화, 도시화에 의한 무분별한 개발로 인하여 심각한 환경위기를 초래하였다. 본 과목에서는 21세기의 화두인 환경과 개발에 대한 기본적인 지식과 문제점, 그리고 이를 극복하기 위한 방안으로서의 환경정책, 생태계 보전, 지속가능한 개발 등을 다룬다. 이를 통해 개발과 환경의 조화에 대한 합리적인 사고를 함양할 수 있을 것이다.

0000134 관광산업의이해(Introduction to Tourism Industry) 2(2)

관광산업은 여행사, 항공사, 호텔, 리조트, 카지노, 국제회의, 외식산업 등의 관광기업과 한국관광공사 및 지방자치단체 등의 관광 관련 공공부문으로 구성된다. 관광산업은 외화기득률이 높아 국가 경제발전에 크게 기여하고 있다. 또한 인적자원에 대한 의존도가 높은 산업이어서 다양한 일자리 창출이 가능하다. 본 교과목은 관광산업에 관한 경영원리와 방법 그리고 실전 사례를 학습하여 관광산업 전반을 이해하려는 것을 목표로 한다. 또한 산업별 자격증 취득 방법 및 실무 중심의 내용도 수록하여 관광 분야를 직업으로 삼으려는 학생들의 진로 선택에 도움을 주는 교과목이다.

0000135 현대회계의이해(The Understanding of Accounting) 2(2)

회계학의 복잡하고 불필요한 부분들을 제외시키고 기초적인 내용만 다루어 회계학을 처음 대하는 초보자들이 회계학에 보다 쉽게 접할 수 있도록 하였다. 기업의 경제활동을 위하여 필요로 하는 자산 및 부채, 자본의 증감을 일정한 원리와 조직에 따라서 기록계산하여 그 결과를 보고하고 분석하는 기술을 배우게 된다.

0000151 남북한정치의이해(The Politics of South and North Korea) 2(2)

이 강좌는 분단된 남북한의 정치체제를 객관적인 분석시각에 의거하여 다각적으로 살펴보고 통일의 방안을 모색하여 보고자 하는 데에 있다. 이를 위하여 1945년 이후 현재의 이르기까지 남북한의 정치사·정치체제의 변동양상·정치이념과 군사·외교·통일정책 등이 주요 고찰 대상이 될 것이다. 본 강좌를 통하여 남북한의 정치현상에 대한 포괄적인 이해가 가능함은 물론, 통일경로에로의 지적 전망을 도출할 수 있을 것이다.

0000155 인간생활과토지(Human Being Life and Land) 2(2)

인간활동의 장인 토지와 그의 주체인 인간이 서로 어우러져 활동을 하면서 요구되는 제반사항들을 검토하여 현대 생활의 핵심으로 부상한 토지에 전반적인 것에 관하여 알아보고자 한다. 또한, 사회적으로 관심이 높은 부동산분야에 관한 개괄적인 기초지식을 전달함으로써 사회적인 흐름을 이해하고, 부동산분야의 상식을 전달할 수 있는 교양강좌로서의 기능에 충실하고자 한다.

0005053 정보외기업경영(Information and Management) 2(2)

현대의 기업경영에 있어서 정보는 중요한 경영자원으로 인식되고 있으며 정보의 적극적인 활용 없이는 기업을 경영하기 어려운 환경에 직면하고 있다. 이러한 취지에서 본 과목은 정보 및 정보시스템의 의미와 정보 또는 정보시스템이 기업경영의 다양한 측면에서 어떻게 활용되는지를 공부하게 된다. 최근에 기업경영에 도입되고 있는 정보기술들을 소개하고 정보기술이 기업경영에 성공적으로 이용된 다양한 사례들을 소개한다. 본 과목을 이수한 후에는 정보 및 정보기술이 기업 또는 조직의 운영에 어떻게 활용될 것인가에 대한 안목을 가질 수 있게 된다.

0005447 증권투자의첫걸음(The Beginning of Securities Investment) 2(2)

기초적인 증권투자환경과 증권시장의 이해, 투자대상에 대한 설명 그리고 증권투자를 위한 기법들을 다룬다.

0006436 생활속의마케팅(Marketing in Living Circumstances) 2(2)

본 사이버 이러닝 강좌인 '생활속의 마케팅' 에서 각 주의 목차들은 기본적인 마케팅 컨셉을 설명하는 생생한 마케팅 도입 사례로 시작하며, 이를 바탕으로 개관적인 관련 마케팅 이론과 실제를 학습할 수 있도록 구성되어 있다. 1주차(1-1 및 1-2교시)에 진행되는 본 과정의 파트 1은 마케팅 철학을 소개한다. 이어서 파트2(2-1과 2-2교시)에서는 소비자의 심리와 소비자 행동을 설명한다. 파트3(3-1교시~5-1교시)에서는 일반적인 기업의 마케팅 관리 활동을 설명하며, 구체적으로는 시장 세분화, 목표 설정, 포지셔닝과 관련된 내용들을 다루고 있다. 파트4(5-2교시~11-1교시)에서는 상품, 가격, 유통, 판촉과 같은 마케팅의 유명한 4P 개념을 기업과 소비자의 관점에서 조명하고 있다. 마지막으로 파트 5(11-2교시~15-2교시)에서는 우리의 생활환경속의 마케팅을 설명하고 있으며, 스포츠, 기술, 문화, 스토리텔링, 공간, 인터넷, 사회, 그리고 마케팅 윤리에 관한 설명을 다루고 있다.

0009252 스포츠마케팅의이해(Understanding Sports Marketing) 3(3)

본 수업을 통해서 스포츠마케팅의 본질과 글로벌 현장에서 나타나는 다양한 스포츠 마케팅 현상을 발견하고, 스포츠 마케팅을 위한 경제적 가치 창출을 위한 경제, 경영적 구조의 이해와 전략 구축 과정을 학습한다.

0009261 현대소비자와디지털광고(Consumer and Digital Advertising) 2(2)

소비자들은 많은 정보에 노출되면서 살지만 그 정보를 모두 처리하지는 않는다. 각자에게 필요한 정보만 선택해서 수용한다. 본 강좌에서는 소비자들에게 필요한 정보는 무엇이며, 그것은 어떤 경로를 통해 전달되는지를 살펴보고자 한다. 특히 디지털 시대를 살아가는 현대소비자들의 정보이용형태와 그것을 제공하는 제공자들이 정보를 어떻게 생성하고 전달하는 지를 학습한다.

0009443 창의적기획서작성의이해(Understanding Creative Planning Paper Writing) 2(2)

창의성 개발에 바탕을 둔 기획서 작성의 목적을 이해하고, 학제적 이론의 실무에의 융합적 적용 능력을 키운다. 학생들의 다양한 전공에 기초한 아이디어의 교류와 통합을 통해 현상을 바라보는 다양한 시각과 창의적 통합력을 배양하고 창의적 기획서 작성 훈련을 통해 기업이 원하는 관련 직무의 실용적 감각을 익히고, 기업의 창조적·전략적 활동의 이해와 이를 바탕으로 해당 직무 관련 상황에 대처할 수 있는 스스로의 문제 정립 능력과 문제 해결 능력을 배양한다.

0009452 대학생을위한실용금융(Practical Finance for University Students) 2(2)

학생들이 사회에 진출하기에 앞서 갖추어야 할 실용적인 금융지식 함양을 위한 강좌로 금융의 개요, 금융상품의 이해, 부채와 신용관리, 연금과 보험, 금융소비자보호 등을 학습한다.

0010634 청년의삶과21세기민주시민(The life of a young man and Democratic Citizen in the 21stcentury) 2(2)

이 과목은 민주시민의 기본 가치가 되는 사유와 공공성을 바탕으로 21세기를 살아가는 청년들의 삶을 함께 고민하고 방향성을 찾아가는 데 목적이 있다. 현재의 대한민국은 갈등과 대립으로 인한 민주주의의 혼란을 겪고 있으며, 그 속에서 청년들의 삶은 험경간만 하다. 결국 우리는 자신의 삶과 민주주의를 주체적으로 성장시켜 가기 위해 정치과정의 다양한 정보를 학습하고 시민의 삶을 소유하는 한편 다양한 정보와 지식 습득을 통해 민주시민으로 거듭나야 한다. 민주시민은 타고나는 것이 아니라 학습을 통해 만들어 지는 것이다. 우리 청년의 삶과 미래 또한 진지한 고민을 통해 주체적으로 개척해 나갈 때 비로소 희망으로 다가오는 것이다. 이 과목은 청년의 삶을 학습하고 토론하며 고민하는 공유의 장을 함께 열어가는 과목이다.

0011162 법치주의와의회정치(Rule of Law and Parliamentarism) 3(3)

우리나라 의회정치 및 국회에 대한 이론과 실제를 학습함으로써, 대한민국 헌법상 법치주의의 본질과 정신과 이해하고, 대한민국 국민으로서의 기초적인 공동체 역량을 함양한다.

0011163 자본주의와경제학(Capitalism and Economics) 2(2)

본 교과목을 현대 경제의 이론 및 실제를 균형감 있게 이해하기 위하여거시경제학 이론을 중점적으로 다루며 시대적 상황과 경제 흐름을 역사적 철학적 관점에서 비판적으로 분석한다. 거시경제학적 정책과 그 성과는 일상생활의 근간을 이룬다. 이 교과목은 수강생들이 거시경제학적 이슈 및 추진되고 있는 거시경제 정책들을 살펴보고 경제정책들이 정치, 경제, 과학 등 사회 전반 끼치는 영향 및 효과를 종합적 분석할 수 있는 역량을 기르는데 목적을 두고 있다.

0011165 민주주의란무엇인가?(What is Democracy?) 3(3)

우리는 민주주의의 정치 사회 속에서 살고 있다. 수강생들에게 현재 우리에게 '민주주의'란 어떤 의미인지? 필요한 것인지? 우리는 '민주주의'를 제대로 알고 있는지? 알 필요가 있는지? 등 기본적인 질문에 대한 성찰적 사고를 하는 것이다. 이와 함께 학기 중 민주주의의 관련 주요 이슈가 되는 문제들을 통해 민주주의의 의미를 심층적으로 파악해 보고, 한국의 민주주의에 대한 함의를 찾는다.

0011166 국제관계의이해(Understanding of international relations) 3(3)

나라와 나라 사이의 관계는 어떻게 이루어질까? 국가들끼리는 협력과 갈등이 늘 존재한다. 왜 그럴까? 본 강좌의 기본적인 문제의식이다. 국가를 비롯한 국제관계 행위자(actor)들에 의해 형성되고 변화되는 국제관계는 다양한 형태로 구획되고 질서화 된다. 이러한 국제관계(정치)를 바라보는 주요한 분석틀, 개념 등 국제관계이론을 개괄적으로 살펴본다. 이를 바탕으로 국제관계의 거시적 틀을 조망하면서 새로운 질서변화나 주요 국제문제, 쟁점 등에 대한 심층적 이해를 도모한다. 나아가서 한국과의 관련성 속에서 그 함의를 탐구해본다.

0011233 알기쉬운무역이야기(Easy Trade Story) 2(2)

이 교과목은PBL(problem based learning)방식으로 운영되는 과목으로서, 국제통상의 다양한 이슈와 현황 및 무역거래 절차별 실무에 대한 전반적인 내용을 학습하고, 무역현장에서 제시된 문제에 대하여 학생들이 주체적으로 문제를 해결해가는 과정을 통해 학습이 이루어지며 이를 통해서 학생들은 글로벌 역량을 강화하는 동시에 실제적인 무역현장을 경험해 볼 수 있게 된다.

0011355 현대아시아지역문화의이해(Understanding of Cotemporary Asia Culture) 3(3)

글로벌 시대의 공존, 공영은 인류가 지속적으로 추구해야 할 보편적 가치이다. 아시아 지역연구는 아시아 각 국가들의 아이덴티티와 가치관을 존중하며, 상호간의 문화의 차이를 인정하면서 제반 갈등을 극복하고 함께 살아가야 할 문제의식을 해결하는데 중점을 둔다. 따라서 본 과목은 수강생들이 아시아 지역의 사회, 문화, 역사, 등을 포괄적으로 학습하여 아시아 지역에 진출하는 기업들의 경영전략 수립에 필요한 자료수집과 정리 및 분석하는 방법을 습득하여 사회과학적 글쓰기를 할 수 있도록 도움을 주는데 그 목적이 있다.

0011356 IT기업으로본중국(Understanding China Through IT Companies) 2(2)

본 과목은 최근 10년 동안 중국 경제 발전에 큰 기여를 하였던 중국 IT기업과 성공한 주요 서비스를 소개하며, 어떻게 이러한 서비스들이 중국 사회에 큰 변화를 주었는지 파악한다. 한국 유사기업과의 비교를 통해 중국 IT기업 전략의 장단점을 분석하고자 하며, 이를 통해 지식습득, 문제인식, 문제분석 등 종합적 사고능력과 함께 글로벌 마인드, 협업능력을 향상시킬 수 있다.

0011762 경제·경영과데이터분석(Economic Management and Data Analysis) 3(3)

본 교과목은 4차 산업혁명 시대에 꼭 필요한 데이터 분석 능력을 갖추기 위해 개설되었다. 아주 간단한 예시로 시작해서 엑셀 사용법 및 기초 파이썬 프로그래밍 언어를 학습할 수 있다. 그리고 실습과정에서 경제·경영 등 여러 분야의 실제 데이터를 처리하고 분석과정을 따라하면서 경제·경영과 관련된 지식뿐 아니라 파이썬 프로그래밍 언어를 자연스럽게 배우고, 기초적인 머신러닝과 딥러닝과 같은 인공지능 분석 기법을 쉽게 배울 수 있다.

0011763 파생상품이야기(Derivatives Story) 3(3)

개인과 기업의 위험에 대한 헤지수단으로 파생상품의 중요성이 점차 커지고 있다. 본 강좌를 통하여 선물, 옵션, 스왑, 그리고 다양한 파생상품에 대한 기본적인 지식을 습득할 수 있으며, 파생상품 거래사례를 통하여 파생상품에 대한 이해력을 높일 수 있다.

제6영역 (SW)

0009445 IT융합을위한창의소프트웨어(Creative Software for IT Convergence) 2(2)

Industry 4.0 시대에서는 인공지능, 사물인터넷(IoT), 로봇, 빅데이터, FinTech, 그리고 3D프린터 등이 핵심 산업으로 부각될 것이다. 이런 한 핵심 산업에서 가장 중요한 학문이 소프트웨어이다. 다양한 산업에서 활용되는 소프트웨어를 이해하기 위해서 프로그래밍 기반의 코딩 교육이 필수적이다. 본 교과목에서는 프로그래밍 언어를 이용하여 창의적인 소프트웨어를 학습한다.

0009454 창의적모바일코딩(Creative Mobile Programming) 2(2)

이전에 프로그래밍에 거의 경험이 없는 컴퓨터 비전공자에 대한 입문과정을 제공한다. 학생들은 고수준의 비주얼 프로그램 도구인 App Inventor를 사용하여 로봇 제어, 애니메이션이 가능한 모의 프로그램 생성, 인터넷 구축 및 일반적인 응용 프로그램을 개발한다. 학생들은 컴퓨팅 방식과 현대사회에 영향을 미치는 창의적 응용을 경험하게 된다.

0011362 문제해결을위한컴퓨팅사고(Computational Thinking for Resolving Problems) 2(2)

컴퓨팅 사고력이란 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문분야의 문제를 이해하고, 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력으로 4차 산업혁명시대에 필수적으로 요구되는 능력이다. 본 교과는 주어진 문제를 소프트웨어적으로 해결하기 위해 문제의 패턴, 규칙을 분석하고 추상화하여 문제를 구조화하고 해결하는 과정을 기술할 수 있는 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 과정이다.

0011168 빅데이터의이해(Understanding Big Data) 2(2)

본 교과목에서는 통계학과 컴퓨터학의 전공지식이 없는 학생이 빅데이터 개념을 이해하고 처리, 분석할 수 있는 강의를 이루어진다. 빅데이터가 이끌어가는 4차 산업혁명의 산업구조에 대하여 알아보고, 다양한 전공분야에서 발생하는 빅데이터의 분석을 위하여 데이터언어와 시각화에 대한 기본적인 지식을 기초부터 응용에 이르기까지 전체적으로 강의한다.

0011422 콘텐츠어널리틱스(Contents Analytics) 3(3)

다양한 모바일 앱과 웹사이트, 유튜브, 블로그, 소셜 미디어, 포털 등 온라인 미디어의 영향력이 증가하고 있으며, 이들 미디어에 대한 적절한 이해는 성공적인 비즈니스의 첫 걸음이 되고 있다. 이에 본 교과목은 디지털 데이터 어널리틱스를 이용하여 온라인 플랫폼을 이해하고, 다양한 온라인 마케팅을 직접 수행할 수 있는 역량을 키우는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 데이터 기반의 어널리틱스 이해를 배우고, 관련 기술과 노하우를 습득하고자 한다.

0011528 비주얼감성코딩(Visual Emotional Coding) 2(2)

순수예술과 디자인, 공학 등 다양한 전공의 학생들이 프로세싱의 문법을 익히고 이를 이용하여 이미지, 애니메이션, 인터랙션 작품을 쉽게 구현할 수 있도록 한다 그리고 새로운 융복합 콘텐츠를 기획제작할 수 있는 능력을 향상시킨다.

0011529 인공지능을위한코딩(Coding for AI) 2(2)

본 교과목은 AISW 기반의 교과목으로 인공지능 서비스(이미지 인식, 텍스트, 제스처 인식, 음성 인식) 의 필수 기능의 원리를 이해하고 블록 코딩 도구로 구현한다. 또한 기계학습을 통한 다양한 인공지능 서비스의 원리를 이해하여 4차산업혁명시대의 인재로써 필수 역량을 향상시킨다.

0011764 메타버스와혁명(Metaverse and Revolution) 2(2)

'메타버스와 혁명' 교과목은 정보통신기술의 발달로 현실세계와 같은 사회, 문화, 경제 활동이 이루어질 수 있는 가상세계에 대해 학습한다. 다양한 분야에서 메타버스를 활용하는 사례를 탐구하고 실제 메타버스 환경을 디자인씽킹 기반의 팀 활동으로 디자인해봄으로써 미래사회에 필요한 지식, 기술, 태도를 함양한다.

0011765 블록체인과가상화폐(Basic Blockchain & Cryptocurrency) 2(2)

본 교과목은 4차산업 대비 미래 신기술 분야 중 주목받고 있는 블록체인과 가상화폐의 기본 개념과 특징, 그리고 사회 전반에 걸쳐 적용되고 있는 활용 분야에 대해 학습한다. 본 교과 학습을 통해 블록체인과 가상화폐에 대한 기

초 지식을 함양하고 사회 전반에 유의미하게 적용되고 활용될 수 있는 방안을 탐구한다.

0011766 인공지능소프트웨어(Artificial Intelligence Software) 2(2)

본 교과목은 AISW 기반의 이론교과목으로 인공지능의 개념과 기술의 발전과정에 대하여 알아보고 인공지능의 윤리와 신뢰성에 대하여 학습한다. 그리고 인공지능의 주요 기술요소인 빅데이터, 머신러닝, 인공지능경망, 딥러닝의 기술에 대하여 살펴본다. 마지막으로, 인공지능 플랫폼 서비스를 통한 인공지능의 위협과 동향에 대한 강의로 구성 되어 있습니다.

0011767 비즈니스머신러닝(Machine Learning for Business) 2(2)

인공지능과 정보기술의 발전으로 머신러닝의 확산은 일반화되었다. 특히 경영과 마케팅 등 비즈니스 분야에서의 머신러닝 활용은 증가하고 있다. 이에 본 교과목은 파이썬 등 프로그램 랭귀지를 모르는 비전공자들이 머신러닝을 통하여 더 나은 의사결정을 내릴 수 있는 지식과 정보를 제공하고자 한다.

일반교양

- 0005106 국가안보론(National Security Theory) 2(2)**
 21세기 새로운 국제정치 질서의 형성 단계에서 국가안전보장에 대한 이해는 매우 중요한 분야이다. 이러한 차원에서, 국가안전보장의 개념, 목적과 대상, 범위 및 위협의 유형, 기능과 수단을 이해하고 이를 핵심 5대 요소와의 상관관계에 미치는 영향을 분석 할 수 있는 기본 지식을 제공함으로써 국가안보의 중요성 인식하는 데 있다.
- 0010640 국제개발협력의이해(Understanding of International Development Cooperation) 3(3)**
 이 교과목은 국제개발협력 및 ODA에 대한 기본적인 개념을 이해하고 이론적 토대를 마련하여 학생들의 국제개발협력 분야 진로 탐색 및 세계시민의식 함양을 위한 교과목이다.
- 0011535 교양시사영어(Current English) 2(2)**
 정치, 경제, 사회, 문화, 환경 등을 다룬 영문기사를 정독한다. 이를 통해, 영문독해력을 향상시키고 국제사회의 동향을 파악함으로써 한국사회, 나아가 세계에 대한 지식과 이해의 폭을 넓힌다.
- 0005538 글로벌시대의창조와도전(Creative power & Challenge in Globalism) 2(2)**
 국가사회 발전에 기여하고 있는 글로벌 리더 및 사회 각 분야 전문가를 초청하여 그들의 도전과 시련 그리고 성공과정에 대해 학습하고, 이를 통해 인생관과 세계관을 변화시키는 기회를 마련하여 수강생에게 꿈과 희망을 심어 주고 창조적 도전정신을 배양한다.
- 0011534 글로벌비즈니스영어(Glocal Communication in English for Business) 2(2)**
 하나로 연결된 국제화시대에, 서로 다른 문화와 관점을 공유하는 통로로, 영어는 여전히 상당한 지위를 점하고 있다고 사료된다. 본 교과목은 글로벌 비즈니스 환경에서 요구되는 업무 관련 주요 표현들을 용이하게 사용할 수 있도록 지원함으로써, 앞으로 성공적인 커리어의 출발점 역할을 하고자 한다. 다루게 될 주요 내용은 이메일, 이력서, 구두발표, 인터뷰 스킬 등이다.
- 0011423 금융자산관리의이해(Introduction to Financial Asset Management) 3(3)**
 초저금리와 초고령화 시대에 행복한 생활을 위한 자산관리의 필요성과 재무설계에 대한 이해를 바탕으로 국내외 금융시장과 금융상품에 대한 지식과 정보를 수집, 분석 및 활용할 수 있는 기초적인 능력을 기른다. 이를 위해 이 강의는 교양과목으로서 재무설계방법과 금융시장과 다양한 금융상품 그리고 보험, 연금 및 부동산 투자에 대한 이해를 통하여 기본적인 자산관리 능력을 기르고자 한다.
- 0000171 농구(Basket Ball) 2(2)**
 농구의 역사 및 농구의 경기방법, 규칙, 심판법 등을 습득하고 기초기술인 패스, 드리블, 레이업슛을 연습하여 신체활동에 숙달시키며 습득한 기본 지식을 활용하는데 목표를 두고 있다.
- 0005107 리더십(Leadership) 2(2)**
 졸업 후 사회에 진출하여 활동하게 될 학생들에게 리더십에 대한 일반이론을 소개하여, 리더십에 대한 안목을 가질 수 있게 하고, 조직과 집단의 분석과 동기 유발 방법 등을 습득하게 하여 점차 성공적인 리더로 성공할 수 있는 기초를 함양토록 한다.
- 0005103 무기체계론(Weapons System Theory) 2(2)**
 급변하는 국방과학기술의 발전은 미래전쟁과 첨단무기체계의 연구개발, 배치에 영향을 미치게 되었고, 국가안보의 핵심요소로 등장하게 되었다. 따라서, 무기체계론에 대한 연구는 미래전쟁과 군사혁신 (RMA)을 이해하는 중요한 분야로써, 현대 무기체계의 특성, 효과지수, 전략, 전술의 변화과정 등을 살펴보고, 과학기술과 국가안보의 상관관계 및 방위산업, 획득관리 등의 중요성을 중점, 연구하는 데 있다.
- 0011366 발명과특허(Invention and Patent) 3(3)**

지식재산은 기업과 국가의 무형자산으로서 엄청난 가치가 있으며, 경쟁력의 원천으로 인정받고 있다. 이에 지식재산권의 정의와 발명의 정의 및 종류, 특허제도 등을 학습하며 지식재산 출원 방법 등을 학습하여 향후 활용하도록 한다.

0000169 배드민턴(Badminton) 2(2)

배드민턴은 각자의 능력에 따라서 활동량을 부여할 수 있으므로 항상 참여자로 하여금 흥미와 관심을 갖고 게임으로 배드민턴의 역사 및 특성을 이해하고 기본기술과 응용기술을 기르는데 목표를 두고 있다.

0005105 북한학(North Korean Studies) 2(2)

북한의 정치, 외교, 군사, 경제, 사회 체제의 실상과 남북한 통일정책을 바르게 이해하고, 북한 체제의 변화에 대한 전망을 가능하게 하여, 북한이 국가안보 차원에서 위협의 대상임과 동시에 민족 통일의 대상이며, 동반자로서 균형 감각과 함께 올바른 인식을 갖도록 한다.

0011538 비즈니스매너와글로벌에티켓(Business Manner & Global Etiquette) 2(2)

국제화 시대를 살아가는 현대인들에게 비즈니스 매너와 에티켓의 필요성은 필수불가결한 요소이다. 직장생활뿐만 아니라 일상생활에서도 알아야 할 기본 매너와 다양한 문화의 글로벌 에티켓을 배워 품격을 높이고, 첨단 정보화시대에 생존과 성공을 위한 글로벌 시민으로서의 역량을 발휘하도록 한다.

0000193 사회봉사1(Volunteer Activity 1) 1(1)

사회봉사의 기본개념을 이해하고, 봉사정신 및 공동체적 책임의식의 고취를 목표로 한다. 따라서 사회봉사의 현대적 의미, 사회봉사 관련기구, 사회봉사의 주요대상(아동 및 청소년, 노인, 장애인) 및 방법에 대한 기본적인 이해와 실천을 도모한다. 한 학기 30시간 이상의 봉사활동으로 1학점을 받을 수 있으며, 재학 중 최고 2학점까지 이수가능하다.

0000194 사회봉사2(Volunteer Activity 2) 1(1)

사회봉사의 기본개념을 이해하고, 봉사정신 및 공동체적 책임의식의 고취를 목표로 한다. 따라서 사회봉사의 현대적 의미, 사회봉사 관련기구, 사회봉사의 주요대상(아동 및 청소년, 노인, 장애인) 및 방법에 대한 기본적인 이해와 실천을 도모한다. 한 학기 30시간 이상의 봉사활동으로 1학점을 받을 수 있으며, 재학 중 최고 2학점까지 이수가능하다.

0009283 생활러시아어(Life Russian) 2(2)

학생들이 생활, 관광, 실무에 관한 가장 기초적인 러시아어를 배움으로써, 다양한 언어가 필요한 글로벌한 사회에서 일정한 역할을 담당할 수 있도록 한다. 더 나아가 관심 있는 학생들이 초급 이상의 러시아어를 배울 수 있는 기반을 다지는 기회를 제공한다.

0009282 생활프랑스어(Daily Life French) 2(2)

학생들이 생활, 관광, 실무에 관한 기초적인 프랑스어를 배움으로써, 다양한 언어가 필요한 사회에서 일정한 역할을 담당할 수 있도록 한다. 더 나아가 관심 있는 학생들이 중급이상의 프랑스어를 배울 수 있는 기반을 다지는 기회를 제공 한다.

0005364 성공하는프리젠테이션(Successful Presentation) 2(2)

프리젠테이션 스킬 향상을 위한 주요원칙을 이해하고, 실무 프리젠테이션에 적용할 수 있다. 프리젠테이션 자료 작성을 위한 도해 원칙을 적용하여 효과적인 프리젠테이션 자료를 작성할 수 있다. 프리젠테이션 화술과 비주얼 자료 작성법을 통해 유능한 프리젠테이터를 양성한다.

0009284 실용독일어(Colloquial German) 2(2)

독일은 우리나라와 오랜 우방이자 경제적, 정치적, 문화적 교류가 매우 중요한 역할을 하는 나라다. 현재 국제화 시대에서 독일어는 여러 가지 면에서 중요한 역할을 하고 있다. 특히 유럽연합의 주도적 역할을 하면서, 유럽인들 사이에서 독일어 습득의 열기는 날이 가오되고 있다. 유럽 내에서 우리나라와 경제적 교역의 비중이 큰 독일의 문화와 언어를 익히고 이해하는 것은 앞으로 다양한 국가들을 대상으로 하는 글로벌 인재를 양성하는 데 꼭 필요한 요소로 간주된다. 교과목의 목적은 독일어 습득을 통해서 독일의 문화와 사회를 이해하고 글로벌 환경에 능동적인

로 대처하는 능력을 배양하는 데 있다.

0011771 실용한국어쓰기(Practical Korean: Writing)*유학생전용 2(2)

이 과목은 외국인 유학생이 대학교에서 강의 수강을 위해 필요한 다양한 담화 맥락을 인식하고, 이해하고 해석하고, 소통하는 쓰기 능력 향상을 목적으로 한다. 다양한 장르의 주제에 대해 함께 생각해 보고 쉽고 적절한 표현을 찾아 글을 쓸 수 있게 도와줄 것이며 글을 쓰는 형식을 단계별로 학습하며 다양한 지식과 기능 표현을 습득하여 언어 수행 능력과 전공 분야에 대한 이해 또한 용이하게 할 것이다.

0011772 실용한국어읽기(Practical Korean : Reading)*유학생전용 2(2)

이 과목은 외국인 유학생이 대학교에서 강의 수강을 위해 필요한 다양한 담화 맥락을 인식하고, 이해하고 해석하고, 소통하는 읽기 능력 향상을 목적으로 한다. 광고문, 초대문, 실용문 등 다양한 장르의 읽기 주제를 단계적으로 학습하며 언어 수행 능력과 인성 발달은 물론 전공 분야의 이해 능력도 높아질 것이다.

0011358 영어독해(중급)(English Reading(Intermediate)) 2(2)

문학, 철학, 의학, 공학 등의 다양한 주제에 대해 영어로 작성된 글을 읽으며 글의 개요를 파악하고 세부사항을 빠르게 찾아내는 능력을 함양한다. 또한 단순히 영어로 쓰인 글을 읽고 해석하는 것뿐 아니라 기저에 숨겨진 저자의 견해에 대한 비판적인 읽기 능력을 통해 비판적인 사고능력을 증진 시킨다.

0011539 영어면접과발표실습(Oral Proficiency for Presentation and Interview) 2(2)

많은 학생들이 영어를 학습하는 이유 중 하나로 꼽는 것이 앞으로의 직장 생활에서 영어로 자신의 의사를 표현하고 발표하기 위한 실력의 함양이다. 한국의 영어 교육이 대부분 읽기와 듣기 같은 수용적인 능력(perceptive skills)에 초점이 맞춰져 있어서 글쓰기와 말하기 등의 생산적인 능력(productive skills)을 연습하고 키울 기회가 상대적으로 부족하다. 본 과목에서는 학생들이 영어로 자신을 소개하고 면접 상황에서 영어 질문에 응답하는 연습을 한다. 또한 영어로 특정 주제에 대한 발표를 하는 연습을 통해 실질적인 말하기 능력을 함양한다.

0011357 영어회화(중급)(English Communication(Intermediate)) 2(2)

중급 이상의 영어 수준을 갖춘 학생들이 다양한 소재와 문화적 상황에 대한 지문 및 대화문을 통하여 고급의 영어 회화 실력을 함양할 수 있도록 한다. 생활 회화 뿐 아니라 토론, 발표 등을 통해 자신의 의견을 피력하며 영어로 유창한 의사소통을 하는 능력을 증진시킨다.

0011537 영화로이해하는중국(China to Understand Through Movies) 2(2)

본 과목은 중국영화를 통해 중국의 역사와 문화를 이해하는 과목이다. 중국의 역사는 장구하며, 문화는 광범위하다. 대학생들이 중국의 역사와 문화를 쉽고 체계적으로 이해하기 위해서 영화라는 매개는 매우 유용하다. 본 과목은 학생들이 강의시간에 영화감상과 교재를 병행하여 공부함으로써 고대중국의 역사는 물론 근대와 현대의 역사와 문화를 이해하여 졸업 후 중국과 관련된 분야에서 일을 할 때 많은 도움을 줄 수 있다.

0010641 유도의이론및실기(Theory and Practice of Judo) 2(2)

유도는 강인한 체력을 길러주는 기초체력 훈련, 부상을 방지 할 수 있는 낙법을 비롯하여 상대를 안전하게 매치며 제압하기, 급소공격에 효과적인 조르기, 상대를 무기력하게 만드는 관절기 등 가장 배우기 쉬운 기술부터 고급의 응용 기술까지 점진적으로 배울 수 있도록 체계적으로 구성되어 있는 운동이다.

0011773 유학생을위한발표와토론(Presentation and Discussion for International Students)*유학생전용 2(2)

본 교과목은 한국에서 발생하는 다양한 사회·문화적 이슈를 검토하고 이를 바탕으로 발표와 토론을 진행함으로써, 외국인 유학생에게 필수적인 한국어 능력 및 한국 사회 이해도를 높이고, 이를 통해 우리나라에서의 본격적인 대학 교육과정으로의 정착률을 도모하기 위한 교과목이다.

0011364 융합적사고와지식재산(Integrated Thinking and Intellectual Property) 3(3)

창의적사고를 위한 다양한 방법을 연구하여 실제로지식재산에활용할수있도록한다.특히, 다양한 사례들을 통해 현실적인 문제를 해결할 수 있는 능력을 기르도록 하며, 상이한 각 전공별 학생들이 각자의 전공에서 필요한 창의력을 기르도록 한다.

0011775 이미지메이킹과브랜드전략(Image Making and Branding Strategy) 2(2)

역량을 펼쳐나가기 위해 갖춰야 할 기본적인 이미지 메이킹과 커뮤니케이션 능력을 함양하여 바람직한 이미지를 완성하며, 취업을 위해 반드시 통과해야 할 면접 준비과정에서 본인만의 퍼스널 브랜딩 과정을 통해 심층 면접 전략을 세우는 데 도움을 주고자 합니다. Visual profile introduction 제작을 통해 바람직한 이미지를 수립하고 향후 기업 현장에서 그 역량을 마음껏 발휘할 수 있습니다.

0011532 입문중국어(심화)(Introduction to Chinese(Step 2)) 3(3)

본 수업은 중국어 기초가 있는 학생들을 위한 중국어 입문 2단계 수업이다. 본 수업에서는 일상생활과 밀접한 주제를 위주로 실용적이며 자연스러운 중국어 구사력을 기를 수 있으며, 각 과의 핵심 어법이 체계적으로 정리되어 있어서 학습한 내용을 200% 활용할 수 있도록 하며, 기본 문형을 좀 더 다양하게 익힘으로써 중국어 문장을 막힘 없이 말할 수 있는 실력을 키울 수 있다.

0011365 저작권과상표권(Copyrights and Trademarks) 3(3)

저작권은 저작권자의 권리를 보호하여 문화를 발전시키는 것이 목적이다. 저작권의 보호를 받는 저작물은 법률로 보호를 받는다. 또한 상표권 제도를 통해 관련 지식재산에 대한 개념과 적용범위를 이해하고 이를 통해 가치를 창출할 수 있도록 한다.

0005104 전쟁사(Art of War) 2(2)

고대로부터 발생했던 전쟁의 사례를 살펴보고 세계적, 지역적 국제분쟁의 실태에 대한 파악과 전쟁의 변천과정, 전쟁의 원인에 대한 다각적 측면에서의 분석을 통해, 역사의 변천과 전쟁과의 관계를 이해한다.

0011533 중국어독해(Chinese Reading Comprehension) 3(3)

본 강의는 중급 단계의 학습을 완성한, HSK 4급 이상 수준의 중국어 실력을 갖춘 학생들을 위한 중국어 독해수업이다. 본 강의에서는 독해자료 학습을 통해 일상생활에서 바로바로 응용할 수 있는 고급 어휘와 중국어 관용표현들을 학습하는 것을 통해 중국인의 사상과 문화를 정확히 이해하고 중국인과 소통할 수 있는 능력을 갖추는 데 도움을 준다.

0009259 중국어회화(중급)(Chinese Conversation) 2(2)

생활 속의 중국어를 배우는 강좌로서 언어 사용에 중점을 두어 진행한다. 일상생활에서 사용되는 중국어의 기초 회화를 학습한다. 단어나 문장을 힘겹게 외우는 단조로운 암기식 방법을 탈피하고 실제 사용하는 상황에 적합한 내용을 익혀 배운 만큼 그대로 활용할 수 있도록 하여 학습자의 관심과 의욕을 높이고 학습효과를 향상 시킨다.

0009449 중급일본어(Intermediate Japanese) 2(2)

실용일본어를 통해 길러진 기초적인 일본어를 토대로 일본어학습의 심화를 통한 자연스러운 일본어 구사능력을 함양한다. 문자로 습득한 언어를 실제로 적용해 보아 언어스킬 뿐만 아니라 일본문화에 대한 이해도도 높여 보고자 한다.

0009994 창업과법률(Startup and Law) 3(3)

본 교과목은 학생들에게 창업시 체크해야 할 법규의 이론과 실무지식을 학습하게 하여, 창업의 과정에서 직면하게 될 법적인 문제의 해결능력을 제공한다.

0011531 청주학 I (학이시습,인물을만나다 I)(Cheongju Studies 1(Hag-i-si-seub, Meet a personage)) 2(2)

우리 청주대학교가 소재하고 있는 청주시를 중심으로 (1) 지역의 역사성과 정신적 문화유산의 체계화 및 정체성 확립, (2) 문화시민의식 제고 및 자부심 고양, (3) 지역 발전에 기여할 수 있는 관·학·민·산 협력모델 창출을 목표로 지역의 정체성과 분야별 현황과 발전방향을 이해하고 지역발전의 기초적 토대를 마련하고, 미래 지향적 가치를 창출한다.

0011530 청주학 II (학이시습,인물을만나다 II)(Cheongju Studies 2(Hag-i-si-seub, Meet a Personage))

2(2)

우리 청주대학교가 소재하고 있는 청주시를 중심으로 (1) 지역의 역사성과 정신적 문화유산의 체계화 및 정체성 확립, (2) 문화시민의식 제고 및 자부심 고양, (3) 지역 발전에 기여할 수 있는 관·학·민·산 협력모델 창출을 목표로 지역의 정체성과 분야별 현황과 발전방향을 이해하고 지역발전의 기초적 토대를 마련하고, 미래 지향적 가치를 창출한다.

0000174 축구(Soccer)

2(2)

축구경기에 대한 개요, 기술, 규칙 등을 이해시키고 축구경기의 이론과 실기를 병행하여 지도한다. 또한 기본기술인 인 드리블, 패스, 슈트 등을 배우고 강한 체력 및 정신력을 증진시키는데 그 목적을 두고 있다.

0006437 취업을위한자기PR(Self-public Relations for Getting a Job)

2(2)

취업에 대한 체계적인 자기 PR 전략 수립, 이력서, 자기소개서 등 서면 PR 능력과 면접, 프리젠테이션 등 구두 PR 능력을 증진하고 다양한 취업 PR사례 학습을 통한 취업 PR 현장감 배양한다.

0011361 컴퓨터를활용한한국어교육(Korean Education using Computer)*유학생전용

3(3)

현대 사회는 컴퓨터에 기반한 지식과 정보가 가치의 중심이 되는 사회이다. 이러한 추세에 이 과목은 학문 목적을 위한 한국어 문서작성과 PPT 작성하기, 인터넷 활용을 통한 글쓰기, 한국어 정보처리와 관련된 기초 지식을 습득하게 함으로써 한국어에 대한 이해와 지식 기반 사회에 대비한 능력을 신장시키고자 한다.

0000170 탁구(Table Tennis)

2(2)

간단한 도구를 통해서 남녀 누구나 할 수 있는 것으로 탁구의 역사와 경기의 규칙을 배우고 실전 게임을 함으로써 상황에 따라서 취해지는 능력인 순발력과 집중력을 높이고 탁구에서 필요한 기술을 배운다.

0011774 태권도와공연예술(Taekwondo and Performing arts)*유학생전용

2(2)

대한민국 국기인 태권도의 한류를 통해 전세계 태권도인들이 엘리트체육, 생활체육뿐만 아니라 공연예술을 결합함으로써 태권도의 전통과 공연예술의 아름다움이 더해 융복합적 교육을 통한 브랜드를 제시하고 태권도 호신술을 통해 신체단련, 심신수련, 자기방어 습득에 목적을 두고 있다.

0008442 토익L/C I (TOEIC Listening Comprehension 1)

2(2)

듣기능력의 기본단위인 발음구별 학습과 토익청해 문제에 주로 출제되는 어휘와 문형 학습 및 문제풀이를 함으로써 청해 기초능력이 향상 할 수 있도록 한다.

0008443 토익L/C II(TOEIC Listening Comprehension 2)

2(2)

Listening Comprehension 문항 분석, 어휘 및 주요 표현 익히기, TOEIC L/C PART별 학습을 통하여 청해 능력을 향상 할 수 있도록 한다.

0009256 토익part7(독해)(TOEIC Reading Comprehension with Focus on Part 7)

2(2)

최신 토익 시험에서 Part 7(독해) 출제 난이도가 상향 조정됨에 따라 소홀히 할 수 없는 부분이며 빈출 독해 구문 분석을 통해 정확한 독해능력 및 문제 풀이 전략으로 실전 토익에 대비한다.

0008444 토익R/C I (TOEIC Reading Comprehension I)

2(2)

토익 RC에 필요한 기본적인 문법과 어휘를 배워 실전문제에 적용하는 능력을 향상 할 수 있다.

0008445 토익R/C II(TOEIC Reading Comprehension II)

2(2)

토익 RC에 빈출되는 다양한 영어 문장의 구조 및 어휘를 활용하여 실전문제 풀이에 적용함으로써 고난도 문제에 대비할 수 있다.

0005353 파워포인트&포토샵(Powerpoint & Photoshop)

2(2)

포토샵과 파워포인트는 전문가들만을 위한 프로그램이 아니며 비전공자들에게도 수업이나 회사업무에서 꼭 필요한 툴이 되었다. 특히 본 강의는 이론과 따라하기식의 시연강의로 구성되어 학생여러분들이 보다 쉽게 프로그램 사용방법을 습득할 수 있도록 구성하였다. 이미지 제작과 프리젠테이션 디자인 능력은 하루아침에 이루어지는 것이 아니다. 학생들의 꾸준한 관심과 노력을 통하여 미적능력을 향상시키는 것은 테크닉보다 중요하다. 매주 학습을 통

하여 자신이 원하는 이미지를 만들어 구성할 수 있고, 자신의 의견을 잘 프리젠테이션 할 수 있는 학생들이 되었으면 한다.

0011770 학문목적한국어쓰기(Korean Writing for Academic Purposes)*유학생전용 2(2)

외국인을 위한 한국어 쓰기 교육은 맞춤형 교육이어야 하고, 실제 수행과정을 통해서 학문적 담화공동체에서 소통되는 담화 양식과 특정 연구 주제를 중심으로 아이디어를 생성하고 전개해 나가는 지식 생산 경험에 초점을 맞추어야 한다. 따라서 <학문 목적 한국어 쓰기>는 과정 중심 활동을 통한 문제 해결 방법의 학습 원리를 이용하여 외국인에게 학술적 글쓰기 능력을 향상시키고자 하는데 있다.

0011360 한국어문법의이해(Korean Grammar for Writing)*유학생전용 3(3)

이 과목은 한국어 문법의 표현 원리를 발견하고 이해시켜 외국인 학생들의 한국어 문법 의식을 고양함으로써 대학 수업에서 요구되는 한국어 의사소통 능력, 특히 쓰기 능력을 제고하는 것을 목표로 한다.

0011768 한국어의이해와활용1(Understanding and Using Korean 1)*유학생전용 2(2)

이 과목은 유학생이 실제로 자기의 한국어 실력이 어디에 있는지를 확인함과 동시에 지속적으로 자신의 한국어 능력을 발휘할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 더 나아가 유학생을 선발하거나 외국인 유학생의 한국 내 대학에서의 성공적인 수학 가능성을 예측하기 위해 공인된 지표로 삼고 있는 한국어능력시험(Topik)에서 효율적으로 좋은 성과를 거둘 것이다.

0011769 한국어의이해와활용2(Understanding and Using Korean 2)*유학생전용 2(2)

이 과목은 유학생의 성공적인 수학 가능성을 예측하기 위해 한국어 사용능력을 측정 평가하는 대표적인 시험 제도인 한국어 능력 시험에서(Topik)에서 좋은 성적을 취득하는 것을 목적으로 한다. 이 과목을 통해 자신의 언어 능력을 발휘할 수 있는 방법을 찾을 수 있을 것이며 시험의 유형에 익숙해질 것이다. 나아가 자기의 실력이 어디에 있는지를 확인함과 동시에 전공 수업에서 필요한 과제 수행 능력 또한 발전시킬 수 있게 될 것이다.

0011359 한국어화법의이해(Korean Speech for Communication) 3(3)

이 과목은 외국인 유학생이 한국어 화법의 원리를 발견하여 학문적 담화 상황에 맞게 한국어로 바르게 표현하는 능력, 자신의 의도를 한국인에게 효율적으로 전달하는 능력 등을 배우게 될 것이다.

0011363 현대산업과지식재산(Intellectual Property and Industry) 3(3)

현대산업의 필수요소로 자리잡고 있는 지식재산권의 개요 및 최근 동향을 알아보고 그 정의와 관련한 내용 등을 이해한다. 특허, 실용신안, 디자인, 상표, 저작권 등 우리가 일상생활 속에서 접하는 여러 가지 지식재산에 대해 이해하고 이를 활용하여 다양한 현대산업에 적용할 수 있도록 한다.

0005306 호신술(Self Defence) 2(2)

기본 체력은 물론 방어기술, 공격기술을 통해 민첩성, 순발력 등을 단련하여 체육의 기본 동작과 상황 판단력, 치환에 대응하는 여러 가지 기본 기술을 익힌다.

0011424 RC재활필라테스(RC Rehabilitation Pilates) 2(2)

생활관에 거주하는 학생들의 문화적 감성을 개발하고 규칙 준수를 통한 학습역량제고와 건강체력 증진을 위한 활동 참여로 RC 공동체의 인성 및 공동체 의식을 함양한다.

0011425 RC자기개발과리더십(RC Self Development and Leadership) 2(2)

생활관 거주 학생들의 자신과 타인에 대한 이해, 의사소통 및 대인관계 능력을 함양하고, 자기관리 역량, 셀프리더십 개발을 목적으로 하며, 학생 중심의 체험활동 및 액션러닝을 기반으로 운영한다. 이를 위해 생활관에서 운영하는 RC프로그램 중 자율커뮤니티 팀활동에 필수로 참여한다(학기당 8회 이상).

0011536 TED ED로배우는영어토론(Great Ideas-Hot Topics : English Discussion) 2(2)

TED Ed의 'Great Ideas' 동영상은 영어를 외국어로 배우는 학생들에게 적합한 다양한 토픽에 대해서 다루는 짧은 강의 프로그램으로 다양한 난이도의 영어를 접할 수 있는 좋은 자료이다. 또한 학생들은 해당 동영상에서 다루어진 이슈에 대해 토론하는 시간을 가짐으로써 자신의 견해를 영어로 말하는 것에 자신감을 갖게 될 것이고 세계화 시대에 필요한 열린 사고와 건강한 비판을 경험할 수 있다.

기초자연과학

- 0000026 수학1(Mathematics 1)** 3(3)
 이공계의 거의 모든 분야에서 도구적인 과목이면서 수학의 기초분야인 미적분학을 통하여 이공계 학생들이 전공 학문을 하는데 있어 필요한 수학적 기본개념과 그 이론을 정확히 이해할 수 있도록 하고, 주어진 문제를 해결하는데 필요한 문제의 분석, 이론의 적용 및 기술적인 지식을 습득할 수 있도록 한다.
- 0000027 수학2(Mathematics 2)** 3(3)
 수학1의 계속으로, 여러 가지 적분법과 무한급수 등 좀 더 깊이 있는 내용을 다루며 교육목표, 학습방법, 강의의 행방법, 강의결과는 수학1과 동일하다.
- 0011226 수학기초(Calculus)** 3(3)
 본 강좌에서는 함수의 극한, 미분, 적분의 개념을 다루며, 미적분학의 기본정리 등 항공학부 전공에 많이 쓰이는 기본적이고 필수적인 기술의 기초가 되는 미적분학과 그에 연관된 수학적 성질을 학습하여 항공학부생들이 전공학문을 수강하는데 있어 필요한 수학의 기본개념과 그 이론을 정확히 이해할 수 있도록 한다. 또한, 주어진 문제를 논리적으로 해결하는 사고력을 함양할 수 있도록 한다.
- 0000085 일반물리학1(General Physics 1)** 2(2)
 물리학은 물질의 구성요소와 그 상호작용을 이해하여 자연현상을 설명하는 모든 자연과학의 가장 기본이 되는 학문이다. 따라서 물리학의 기초개념과 이론을 바탕으로 하여 다른 자연과학과 응용과학이 형성되며, 이로 인하여 순수 및 응용분야의 거의 모든 영역에서 물리학에 관한 지식이 요구된다. 강의 내용은 벡터, 질점의 운동학, 동역학, 일과 에너지, 에너지와 운동량의 보존법칙, 충돌, 회전하는 물체, 만유인력, 유체역학, 진동 및 파동, 온도 및 열역학 법칙 등을 다룬다.
- 0000086 일반물리학2(General Physics 2)** 2(2)
 자연계 및 공학계열 학생들을 위한 물리학의 일반적인 기초지식을 강의하여 장차 전공학과의 과정을 이수하기 위한 기초를 제공한다. 강의내용은 전하들 사이에 작용하는 전자기력, 이를 기술하는 쿨롱의 법칙, 전기장의 개념도입, 가우스 법칙에 의한 전기장의 계산, 전위의 개념도입, 축전기, 직류전기회로, 자기장의 개념, 암페어의 법칙, 전자기 유도, 인덕턴스, 교류진동회로, 맥스웰 방정식과 전자기파, 기하광학, 간섭과 회절 및 현대물리학을 소개한다.
- 0000189 일반물리실험1(General Physics Experiment 1)** 1(2)
 실험을 통해 교과과정에서 습득한 물리현상에 대한 이해를 증진 시킨다. 본 과정은 일반물리학1의 연장으로 교과내용에 대한 실험들로 구성되어 있다.
- 0000087 일반물리실험2(General Physics Experiment 2)** 1(2)
 실험을 통해 교과과정에서 습득한 물리현상에 대한 이해를 증진 시킨다. 본 과정은 일반물리학2의 연장으로 교과내용에 대한 실험들로 구성되어 있다.
- 0011227 물리학기초(Introductory Physics)** 2(2)
 자연 및 공학계열 학생들이 전공과목을 배우기 위한 필수 선행과목으로 물리학 및 일반과학에 나오는 물리량에 대한 정의와 전반적인 기초 이론을 다룬다. 물리학기초 강의에서는 측정, 운동학, 일과 에너지, 운동량, 충돌, 중력, 전기, 기초전기회로, 자기, 전자기파 등에 대하여 강의한다.
- 0011228 물리학기초실험(Fundamental Physics Experiments)** 1(2)
 물리학 수업에서 학습한 물리학적 개념 혹은 원리를 심층적으로 이해하기 위해, 실험을 통해 확인할 수 있는 실험들로 구성되어 있다. 실험하는 과정에서 각종 측정도구의 사용법을 익히며, 실험 장치 및 실험 방법 등의 설계와 실험을 통해 얻어진 결과를 분석하고, 평가하는 방법을 익히도록 한다.

- 0000088 일반화학1(General Chemistry 1)** 2(2)
 화학의 기본원리와 일반화설 및 그 응용분야를 주지시키며, 그의 각 전공과의 연계성에 대한 이해 및 응용능력을 배양하기 위하여 환산인자를 이용한 계산법, 원자와 분자, 화학양론, 수용액에서의 반응, 기체이론, 에너지 관계, 원자의 전자구조와 주기율표 등에 대하여 강의한다.
- 0000089 일반화학2(General Chemistry 2)** 2(2)
 화학의 기본 개념을 적용하여 주기율표, 화학결합론, 분자의 기하학적 구조, 유기화학, 분자 간 힘, 액체, 고체, 용액의 성질, 반응속도론, 화학평형, 산과 염기, 용해도 평형, 전기화학 등을 강의하여 관련 분야로 진출하는 이공계 학생에게 화학의 기본 지식을 습득케 한다.
- 0000090 일반화학실험1(Experiments in General Chemistry 1)** 1(2)
 이공계 1학년 학생을 대상으로 화학분야의 유리세공, 각종 용액의 제조, 농도의 계산, 산-염기 적정, 열계량, 산소제법과 성질, 치약제조, 기체이론, 기체상수 R의 결정, 용액론, 화장크림의 제조, 용해도곱 상수의 결정, 용해도 및 분별결정 등에 대하여 강의하고 실험실습을 병행한다.
- 0000091 일반화학실험2(Experiments in General Chemistry 2)** 1(2)
 화학전반에 걸친 기본개념을 이해한 후 실험실습을 통하여 온도계 보정, 밀도측정, 화학평형상수, 비누제조, I족 양이온 분석, 음이온확인, 산화환원적정, 크로마토그래피(TLC), 알코올의 반응, 전지제조 등의 실험을 실시하고 관련 기기의 기본조작법을 익힌다.
- 0011229 화학기초(Basic Chemistry)** 2(2)
 물질의 조성, 성질과 변화를 다루는 학문인 화학은 자연계의 모든 변화를 이해하는데 기초가 되는 분야이다. 화학기초는 화학에 대한 기본 개념만을 정리한 교재로 이공계 학생들의 필수 기초과목으로 전공의 심도 있는 이해와 융합에 도움이 되는 교과목이다.
- 0011230 화학기초실험(Experiments in Basic Chemistry)** 1(2)
 자연과학의 한 분야인 화학은 실험이 병행되어야만 완성되는 학문이다. 따라서 화학기초실험은 강의실에서 배운 화학기초 이론을, 실험을 통하여 실습함으로써 화학의 원리를 이해하는 데 도움을 준다.
- 0000094 일반생물학1(General Biology 1)** 2(2)
 생명과학의 기초가 되는 세포의 에너지 생성, 세포의 생식과 유전 및 유전자와 유전체에 대한 개념을 소개하여 생명현상을 이해하는 데 도움을 준다.
- 0000095 일반생물학2(General Biology 2)** 2(2)
 식물과 동물의 구조 및 기능, 생식과 발생에 대하여 체계적으로 강의하여 생명현상을 보다 심도 있게 이해하도록 한다.
- 0000192 일반생물실험1(Experiment of General Biology 1)** 1(2)
 생물학에 필요한 실험방법을 습득하여 관찰력과 사고력을 키우고 생명현상을 이해하는 데 도움을 준다.
- 0000096 일반생물실험2(Experiment of General Biology 2)** 1(2)
 이론을 기초로 한 실험 실습을 통하여 생물실험의 기본 조작을 익히고 활용할 수 있도록 한다.
- 0011231 생물학기초(Fundamentals of Biology)** 2(2)
 생화학, 분자생물학, 유전학 및 재조합 DNA의 기본원리를 바탕으로 생명의 기본 메커니즘을 이해하고 인간의 건강과 질병에서 생물 다양성과 환경 손상에 이르기까지 일상생활에서 발생하는 많은 문제를 이해하는 데 필요한 생물학적 지식을 습득한다.
- 0011232 생물학기초실험(Experiments in Fundamentals of Biology)** 1(2)
 생명체의 정의를 바탕으로 한 생명현상의 관찰, 물리화학적 원리의 고찰 및 유전물질에 대한 이해 등 생명과학의 기초 지식을 실험을 통해 경험하고 데이터 해석을 통한 과학적 사고의 기회 제공한다.

전공 교육과정

비즈니스대학

비즈니스대학은 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공이라는 청주대학교의 교훈을 바탕으로 사회가 필요로 하는 교양인을 양성하고 지역사회와 국가 나아가서 인류사회가 필요로 하는 전문가를 육성하는 것을 교육목표로 한다.

인간사회의 여러 가지 전문 분야 중에서 기업의 효율적 운영을 추구하는 경영, 제한된 자원의 효율적 배분과 부가가치 창출을 다루는 경제, 국제적인 거래를 다루는 무역, 그리고 관광 분야에서의 전문가를 양성하는 것이 비즈니스대학의 역할이다.

불확실성이 증가하는 경제환경과 갈수록 치열해지는 경쟁 상황에서 전문가에게 필요한 합리적 의사결정 능력, 리더로서의 품성 그리고 창의력을 기르기 위하여 비즈니스대학의 구체적인 교육목표는 다음과 같다.

1. 기업을 포함한 조직을 효율적으로 관리하여 가치를 창출하는 능력을 배양한다.
2. 경제의 흐름을 분석하고 이해하는 능력을 기르고, 국제거래의 기본원리를 이해하고 실무에 적용하는 능력을 키운다.
3. 정보의 중요성이 증가함에 따라 필요한 정보처리 능력을 기른다.
4. 새로운 아이디어를 바탕으로 한 창업을 통하여 풍요롭고 행복한 인간사회를 만드는 데 기여할 수 있는 능력을 기른다.
5. 산학협력을 통하여 이론을 실제에 응용할 수 있는 기회를 확대한다.
6. 대인관계 능력을 비롯한 교양인의 소양을 갖추고 사회를 이끌어 갈 리더가 될 수 있는 능력을 기른다.
7. 변화하는 환경의 다양한 분야에서 능력을 발휘할 수 있는 전문가를 육성한다.



비즈니스대학

경영학부



경영학부는 학생의 가능성을 도출하고, 탄탄한 기본교육과 전문지식 교육을 통해 우리 학생들이 자신의 적성과 진로에 부합하는 학습전략을 수립할 수 있도록 다양한 교과목을 개설하고 있으며 미래 사회에서 필요로 하는 전문가로 성장할 수 있도록 교육한다.

경영학부에는 경영학과 회계학 2가지 전공이 있다. 신입생은 1학년 1학기과 2학기에 경영학과 회계학의 기초과목을 학습하고 2학년에 진학하면서 주전공과 부전공을 선택한다. 경영학전공에서는 재무관리, 인사관리, 마케팅, 생산관리, 경영정보시스템 영역의 교과를 학습하고, 회계학전공에서는 재무회계, 관리회계, 세무회계, 비영리회계, 회계감사 등의 영역에 대하여 학습한다.

졸업 후 일반기업이나 금융기관의 인사, 재무, 전략, 영업, 회계, 세무 담당자로 취업할 수 있으며, 공무원(회계직, 세무직) 및 회계사, 세무사 등의 전문가로 진출할 수 있다.

경영학전공

교육목표

경영학은 국민경제의 중요 주체 중 하나인 기업을 효과적으로 관리하여 성장, 발전시키는 방법을 다루는 학문이다. 청주대학교 경영학부(경영학전공)에서는 청주대학교의 교육 이념과 교육목적을 달성함과 동시에 자율성, 다양성, 창의성을 바탕으로 기업을 합리적으로 경영할 수 있는 능력을 갖춘 전문경영인을 기른다.

이를 위해 경영환경 변화와 불확실성 증대에 효과적으로 대처할 수 있는 경영 관련 전문지식 함양과 실무교육 강화를 교육의 두 축으로 한다. 교육을 통해 경영전반에 필요한 자원과 정보기술 활용 능력, 문제인식을 통한 분석적·통합적 사고 능력, 기업의 사회적 역할과 윤리를 중시하는 능력을 갖춘 현장중심 실무전문가와 전문경영인을 양성한다.

학과소개

경영학전공은 현대사회의 가장 중요한 조직중의 하나인 기업을 모델로 하는 학문으로 경제의 성장과 급변하는 기업환경으로 인하여 그 중요성이 날로 증대되고 있다.

경영학전공은 기업은 물론 모든 조직을 합리적이고 과학적으로 관리하여 조직구성원, 고객 및 이해관계자들의 욕구충족을 통한 기업가치 증대를 추구하는 미래의 전문경영인 양성을 목표로 한다.

기업환경이 세계화, 정보화, 지방화의 추세로 변화함에 따라, 경영학전공에서는 외국어 교육 및 국제경영교육을 통한 세계화교육, 정보화기술 및 정보처리능력교육을 통한 정보화 교육, 지역기업과의 산학협동과 사례교육을 통한 실천적 교육, 기업윤리 및 환경교육을 통한 덕성함양교육을 통하여 미래의 전문경영인양성이라는 교육목표를 달성하고자 한다.

졸업후진로

경영학사의 자격을 취득하는 졸업자는 본인의 희망과 계획에 따라 다양한 분야로 진출하는데 주요 취업분야는 제조업, 금융업, 유통업, 서비스업 등의 민간기업과 공기업의 관리자로 진출하며, 각종 국가고시를 통한 고급공무원, 국가공인 자격증 취득을 통한 전문인, 국내외 대학원에 진학하여 과정을 이수하고 대학의 강단에 서거나 관련연구소의 연구원으로 진출할 수 있으며, 직접 창업을 하여 경영자가 될 수도 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 경영학은 국민경제의 중요 주체 중 하나인 기업을 효과적으로 관리하여 성장, 발전시키는 방법을 다루는 학문이다. 청주대학교 경영학부(경영학전공)에서는 청주대학교의 교육이념과 교육목적에 달성함과 동시에 자율성, 다양성, 창의성을 바탕으로 기업을 합리적으로 경영할 수 있는 능력을 갖춘 전문경영인을 기른다. 이를 위해 경영환경 변화와 불확실성 증대에 효과적으로 대처할 수 있는 경영관련 전문지식 함양과 실무교육 강화를 교육의 두 축으로 한다. 교육을 통해 경영전반에 필요한 자원과 정보기술 활용 능력, 문제인식을 통한 분석적·통합적 사고 능력, 기업의 사회적 역할과 윤리를 중시하는 능력을 갖춘 현장중심 실무전문가와 전문경영인을 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 경영관련 전문지식과 기업이 속한 경제, 산업구조 및 조직 이해를 바탕으로 환경변화에 따른 문제를 과학적, 논리적으로 파악하고 정보, 기술의 효과적 활용을 통해 기업성과 창출에 기여하는 기업, 사회, 국가 발전을 위해 윤리적 책임을 다하는 글로벌 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았으며, 뒤를 이어 전공과 무관한 직무 관련 취업, 현재계획 없음이라고 응답한 사람이 많았음. 전반적으로 대부분 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업에 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 분석적 사고능력 (3) 기술 이해 및 활용 (4) 리더십 (5) 문제인식능력으로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 창의적 인재 양성으로 나타남
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 실무 능력의 이해 및 활용 (4) 리더십 ▶ 전문경영인으로서의 리더십 발휘 (5) 문제인식능력 ▶ 문제상황에 대한 인식을 토대로 발전적 변화를 시도하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	경영전반에 필요한 지식 정보 이해	<ul style="list-style-type: none"> 경영학원론 회계원리1 재무관리원론 중급회계 <ul style="list-style-type: none"> 기업경영의이해 회계원리2 파생금융상품론
	지식융합 역량	인사, 재무, 마케팅, 생산의 통합적 경영전략	<ul style="list-style-type: none"> 경영통계학 마케팅 경영과컴퓨터 경영과인터넷응용 <ul style="list-style-type: none"> 생산관리 인적자원관리 기업재무론 SCM(Supply Chain Management)
창의 Creativity	종합적 사고 역량	정보의 객관적 분석 및 논리적 해결방안	<ul style="list-style-type: none"> 투자론 경영과학 경영분석 지식재산리서치실무 경영캡스톤디자인1 <ul style="list-style-type: none"> 정보처리프로그래밍 경영시뮬레이션 경영캡스톤디자인2
	진취적 사고 역량	유연한 사고와 합리적 의사결정	<ul style="list-style-type: none"> 온라인커머스 <ul style="list-style-type: none"> 디지털마케팅 경영전략 전산회계실무
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	글로벌 경영에 필요한 상황적합 정보전달	<ul style="list-style-type: none"> 빅데이터관리 <ul style="list-style-type: none"> 경영정보시스템 온라인광고실무
	상호문화역량	글로벌 경제, 산업구조 및 조직문화 이해	<ul style="list-style-type: none"> 조직행동론 <ul style="list-style-type: none"> 소비자행동론 글로벌경영
인성 Character	자기관리 역량	전문경영인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 인적자원개발론 <ul style="list-style-type: none"> 리더십이론과실제 벤처창업론
	공동체 역량	인간중심 사고와 사회적 책임의식	<ul style="list-style-type: none"> 실무역량강화실습 <ul style="list-style-type: none"> 현장실습 품질경영 기업과사회세미나

교육과정표

경영학전공

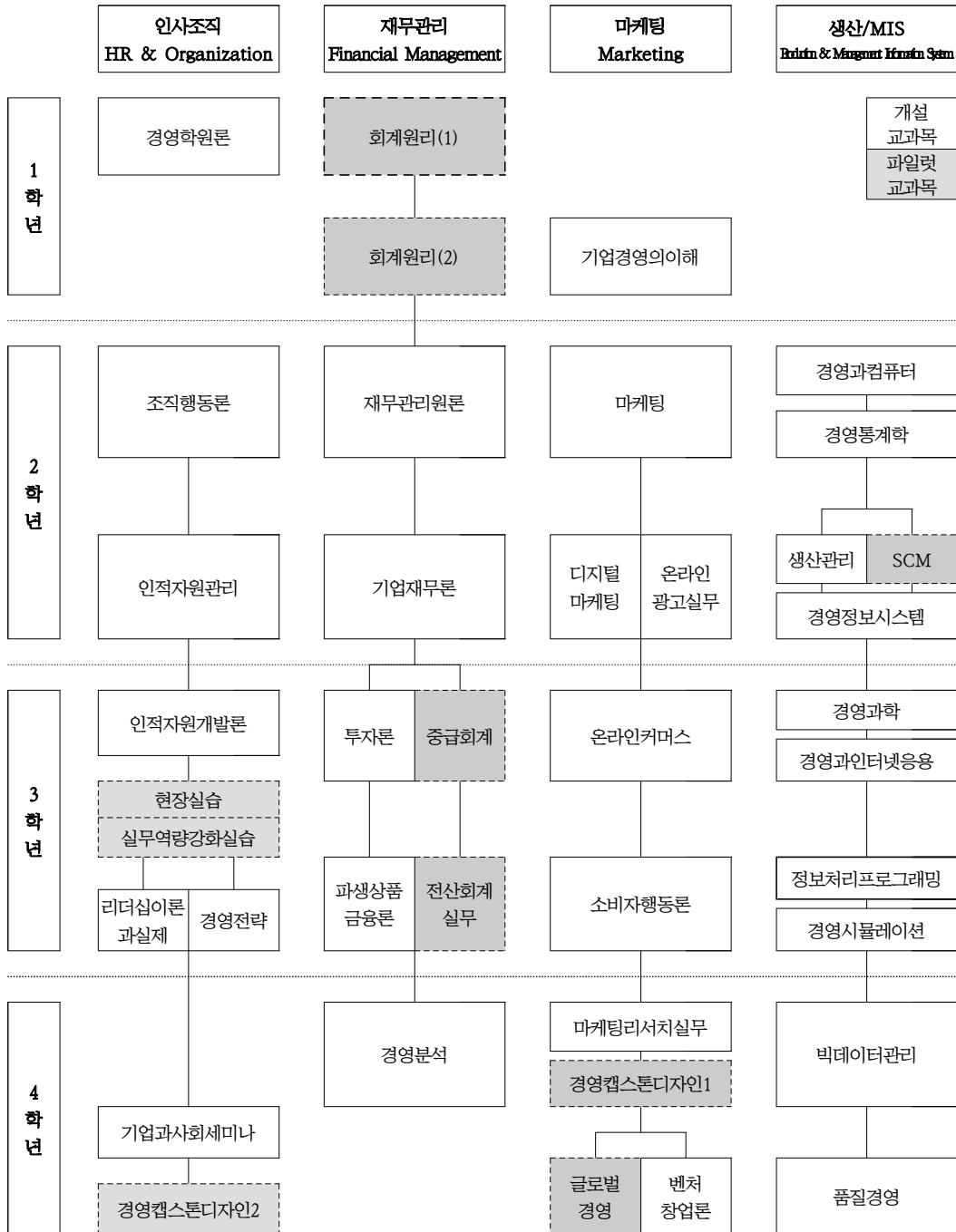
이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0000077	경 영 학 원 론	3	3	0	3
전공선택		0000314	회 계 원 리 1 *	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0010070	기 업 경 영 의 이 해	3	3	0	3
전공선택		0000318	회 계 원 리 2 *	3	3	0	3
전공필수	2-1	0000223	조 직 행 동 론	3	3	0	3
전공필수		0008219	재 무 관 리 원 론	3	3	0	3
전공필수		0000271	마 케 팅	3	3	0	3
전공선택		0004526	경 영 과 컴 퓨 터	3	3	0	3
전공선택		0000259	경 영 통 계 학	3	3	0	3
전공필수	2-2	0002592	경 영 정 보 시 스템	3	3	0	3
전공필수		0000226	생 산 관 리	3	3	0	3
전공선택		0005558	인 적 자 원 관 리	3	3	0	3
전공선택		0011691	은 라 인 광 고 실 무	3	3	0	3
전공선택		0010072	디 지 털 마 케 팅	3	3	0	3
전공선택		0008220	기 업 재 무 론	3	3	0	3
전공선택		0011289	SCM(SupplyChainManagement)*	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0006532	경 영 과 인 터 넷 응 용	3	3	0	3
전공선택		0004527	경 영 과 학	3	3	0	3
전공선택		0011692	은 라 인 커 머 스	3	3	0	3
전공선택		0005370	인 적 자 원 개 발 론	3	3	0	3
전공선택		0000231	투 자 자 계 론	3	3	0	3
전공선택		0000316	중 급 회 계 *	3	3	0	3
전공선택	3-2	0010912	정 보 처 리 프 로 그 래 밍	3	3	0	3
전공선택		0010913	경 영 시 물 레 이 셴	3	3	0	3
전공선택		0005569	파 생 금 융 상 품 론	3	3	0	3
전공선택		0000253	소 비 자 행 동 론	3	3	0	3
전공선택		0008869	리 더 십 이 론 과 실 제	3	3	0	3
전공선택		0010074	경 영 전 략	3	3	0	3
전공선택		0006529	전 산 회 계 실 무 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0000236	경 영 분 석	3	3	0	3
전공선택		0011430	지 식 재 산 리 서 치 실 무	3	3	0	3
전공선택		0010075	빅 데 이 터 관 리	3	3	0	3
전공선택		0011290	경 영 캡 스톤 디 자 인 1 *	3	0	5	5
전공선택	4-2	0010189	기 업 과 사 회 세 미 나	3	3	0	3
전공선택		0008436	벤 처 창 업 론	3	3	0	3
전공선택		0000310	품 질 경 영	3	3	0	3

이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택		0011291	경 영 캡 스 톤 디 자 인 2 *	3	0	5	5
전공선택		0011292	글 로 벌 경 영 *	3	3	0	3
합 계(41개 교과목)		전공필수 15(15) + 전공선택99(103) = 114(118) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		인사조직	재무관리	마케팅	생산/MIS
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 경영학원론 	<ul style="list-style-type: none"> 회계원리1 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 회계원리2 	<ul style="list-style-type: none"> 기업경영의이해 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 조직행동론 	<ul style="list-style-type: none"> 재무관리원론 	<ul style="list-style-type: none"> 마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> 경영과컴퓨터 경영통계학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 인적자원관리 	<ul style="list-style-type: none"> 기업재무론 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털마케팅 온라인광고실무 	<ul style="list-style-type: none"> 생산관리 경영정보시스템 SCM(Supply Chain Management)
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 인적자원개발론 	<ul style="list-style-type: none"> 투자론 중급회계 	<ul style="list-style-type: none"> 온라인커머스 	<ul style="list-style-type: none"> 경영과학 경영과인터넷응용
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 리더십이론과실제 경영전략 현장실습 실무역량강화실습 	<ul style="list-style-type: none"> 파생금융상품론 전산회계실무 	<ul style="list-style-type: none"> 소비자행동론 	<ul style="list-style-type: none"> 정보처리프로그래밍 경영시뮬레이션
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 경영분석 	<ul style="list-style-type: none"> 지식재산리서치실무 경영웹스톤디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 빅데이터관리
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 기업과사회세미나 경영웹스톤디자인2 		<ul style="list-style-type: none"> 벤처창업론 글로벌경영 	<ul style="list-style-type: none"> 품질경영

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	경 영 학 원 론	1-2	기 업 경 영 의 이 해
2-1	경 영 과 컴 퓨 터	2-2	경 영 정 보 시 스템
2-1	재 무 관 리 원 론	2-2	인 적 자 원 관 리
2-1	조 직 행 동 론	2-2	생 산 관 리
2-1	마 케 팅	3-2	정 보 처 리 프 로 그 래 밍
3-1	경 영 과 인 터 넷 응 용	3-2	경 영 시 물 레 이 션
3-1	경 영 과 학	3-2	소 비 자 행 동 론
4-1	경 영 분 석	4-2	품 질 경 영

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	경 영 학 원 론	1-2	기 업 경 영 의 이 해
2-1	경 영 과 컴 퓨 터	2-2	경 영 정 보 시 스템
2-1	경 영 통 계 학	2-2	인 적 자 원 관 리
2-1	재 무 관 리 원 론	2-2	생 산 관 리
2-1	마 케 팅	3-2	소 비 자 행 동 론
2-1	조 직 행 동 론	3-2	정 보 처 리 프 로 그 래 밍
3-1	경 영 과 학	4-2	품 질 경 영
4-1	경 영 분 석	4-1	경 영 캡 스톤 디 자 인 1
4-2	경 영 캡 스톤 디 자 인 2	4-2	글 로 벌 경 영

3) 자격취득 관련 교과목

- 투자자산 운용사 / 증권투자 권유자문인력, 펀드투자 권유자문인력, 파생상품투자 권유자문인력 / 펀드투자 권유대행인, 증권투자 권유대행인

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	재무관리원론	3-1	투자론
2-2	기업재무론	3-2	파생금융상품론

- 금융투자분석사 / 재무위험관리사 / 자산관리사 / 신용분석사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	재무관리원론	3-2	파생금융상품론
2-2	기업재무론	4-2	경영분석
3-1	투자론		

- 경영지도사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	경영학원론	2-1	재무관리원론
1-1	회계원리1	2-1	마케팅
1-2	회계원리2	3-2	생산관리

- 유통관리기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	마케팅	3-1	온라인커머스
2-2	소비자행동론	4-2	경영캡스톤디자인2

- 품질관리기사 / 공정관리기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	경영통계학	2-2	경영과학
2-2	SCM(SupplyChainManagement)	3-2	생산관리

교과목 해설

0010070 기업경영의이해(Case Study of Business Practices) 3(3)

경영학원론에서 학습한 경영철학을 바탕으로 실제 시장에서 벌어진 기업 경영활동의 성공 및 실패에 대한 사례분석을 목적으로 한다. 이를 통해 경영학 원론 수준에서 학습한 경영철학 및 이론이 실제 기업에서 어떤 방식으로 구현되는 지 탐색할 수 있다. 본 과목을 통해 예비 경영자 관점에서 이론과 실재를 접목시키는 훈련이 가능하다. 강의 진행은 강의와 사례연구 등으로 한다.

0004526 경영과컴퓨터(Management and Computer) 3(3)

컴퓨터가 경영의 여러 활동에 이용될 수 있는 제반 환경, 기본적인 이론, 그리고 실무의 초보적인 메카니즘을 이해시키는데 목적을 둔다. 컴퓨터 소프트웨어에 대한 기본개념과 더불어 Windows 운영체제, 워드 프로세서, Excel 등의 기본소프트웨어를 활용하는 능력을 실습을 통하여 익히게 된다. 컴퓨터에 자신이 없는 경우에 기본적인 소프트웨어에 쉽게 접근할 수 있는 컴퓨터 입문이 될 수 있는 과목이다. 본 과목을 이수한 후에는 컴퓨터를 이용하여 문서 및 자료처리 작업을 할 수 있는 정도의 능력을 갖게 된다. 강의진행은 강의와 실습으로 이루어진다.

0000077 경영학원론(Comprehension of Global Management) 3(3)

세계화와 지역화의 확산이라는 새로운 경영환경이 대두됨으로써 글로벌경영의 역할이 더욱 중요하게 인식되고 있다. 따라서 본 교과에서는 글로벌경영환경, 글로벌경영에 필요한 이론적 틀, 글로벌기업의 관리와 기능, 해외사업전략, 선진국과 우리나라 기업이 글로벌경영 경험 등을 소개함으로써 글로벌경영에 대한 이해를 증진시킨다. 강의방법은 강의와 사례연구 등으로 한다.

0000223 조직행동론(Organizational Behavior) 3(3)

기업규모가 거대화되고 경영환경의 변화가 신속하게 진행됨에 따라 조직구성원들의 행동이 더욱 중요하게 인식되고 있다. 조직구성원들의 심리적 · 사회적 작용은 조직의 성과와 목표달성에 중요한 영향을 미치게 된다. 조직행동론은 심리학사회학문화인류학을 바탕으로 조직내의 인간행동 즉, 개인행동, 집단행동, 조직체행동을 체계적·과학적으로 분석·연구하는 학문이다.

0000314 회계원리1(Introduction Accounting 1) 3(3)

회계학은 회계정보의 생산분배 이용에 관한 현상을 체계적 이론적으로 설명하고 분석하는 학문이다. 회계원리 과목은 회계학을 공부하는 학생들을 대상으로 한 원론의 입문과정이다. 우선 회계의 개념적 기초와 학문적 체계 및 자원분배에 관한 의사결정에서 회계정보의 역할 등을 다루고, 다음에 기업의 주요경제활동을 재무활동, 투자활동, 영업활동으로 나누어 각각의 활동이 회계정보에 어떻게 반영되는가에 관련하여 주요재무제표의 구성, 각 재무제표 요소들의 개념 평가와 측정, 분류와 처리 및 분석을 다룬다.

0000318 회계원리2(Introduction Accounting 2) 3(3)

회계학은 회계정보의 생산분배 이용에 관한 현상을 체계적 이론적으로 설명하고 분석하는 학문이다. 회계원리 과목은 회계학을 공부하는 학생들을 대상으로 한 원론의 입문과정이다. 우선 회계의 개념적 기초와 학문적 체계 및 자원분배에 관한 의사결정에서 회계정보의 역할 등을 다루고, 다음에 기업의 주요경제활동을 재무활동, 투자활동, 영업활동으로 나누어 각각의 활동이 회계정보에 어떻게 반영되는가에 관련하여 주요재무제표의 구성, 각 재무제표 요소들의 개념 평가와 측정, 분류와 처리 및 분석을 다룬다.

0000271 마케팅(Marketing) 3(3)

고객을 위한 가치창조와 인간존중을 중심으로 하는 고객만족 경영의 본질을 공부함으로써 인간중심의 경영원리에 관한 이해를 증진시키는데 있다. 따라서 본 과목의 학습내용으로는 고객만족 경영의 개념과 기본철학을 살펴보고 아울러 고객의 개념, 고객의 욕구 이해, 고객만족의 측정, CS 실천방법과 개선프로세스, 고객만족경영의 효과와 과제 등을 개괄적으로 소개한다. 강의진행 방법으로는 강의, 주제발표, 학생들의 참여를 통한 토의 등이 활용된다.

- 0011691 온라인광고실무(Online Advertising Practice) 3(3)**
 전통적 매체에서 디지털 매체로 빠르게 광고 시장이 변화하고 있다. 온라인 광고에 대한 기업의 요구를 이해하고, 소비자를 설득할 수 있는 디지털 광고 전략을 개발한다. 네이버, 다음 등 광고 플랫폼을 통하여 직접 광고를 집행할 수 있는 역량을 키운다.
- 0010072 디지털마케팅(Digital Marketing) 3(3)**
 본 과목은 디지털을 기반으로 한 시장의 새로운 트렌드, 마케팅 패러다임 변화에 대한 이해를 목적으로 한다. 인 공지능, 사물인터넷/기술융합 제품, O2O(Offline to Online)서비스, 커뮤니케이션 및 유통 채널로서 온라인, 모바일 /SNS 채널의 일상화 등 시장 변화 속에서 마케팅 활동에 필요한 새로운 이론과 사례를 학습한다. 이를 통해 기업 및 마케팅 전략 계획 및 실행에 있어 새로운 접근방법에 대한 시각을 키울 수 있다. 강의진행은 강의, 발표, 사례연구 등으로 이루어진다.
- 0008219 재무관리원론(Financial Management) 3(3)**
 기업의 경영활동에 필요한 자금과 관련된 의사결정을 다루는 재무분야의 기초과목으로 기업의 자본조달 및 운용, 투자결정 등 재무의사결정에 관한 기본 이론을 이해하고 응용할 수 있도록 하는데 목표를 둔다. 학습내용으로는 화 폐의 시간가치, 위험 측정 등의 기초개념과 기업의 투자가치평가, 투자를 위한 자본조달결정, 운전자본관리, 재무분석 및 재무계획에 관한 이론과 실례를 연구한다. 강의진행은 강의, 발표, 사례연구 등으로 이루어진다.
- 0002592 경영정보시스템(Management Information Systems) 3(3)**
 현대의 기업경영에서 정보는 중요한 자원으로 인식되고 있으며 그 중요성이 점차 증가하고 있다. 기업 또는 조직 의 경영활동에서 발생하는 자료 및 정보를 파악하고 체계적으로 수집, 관리하여 업무처리 및 의사결정에 필요한 정 보를 제공하는 것이 경영정보시스템의 역할이다. 본 과목에서는 경영정보시스템에 대한 개념 및 이에 대한 이론적 인 근거를 소개하고, 경영정보시스템이 기업 또는 조직의 업무 및 의사결정에 어떻게 이용되는지를 연구한다. 본 과 목을 이수한 후에는 경영정보학의 의의 및 활용가치를 파악 할 수 있게 된다. 강의진행은 강의와 실습으로 이루어 진다.
- 0000259 경영통계학(Business Statistics) 3(3)**
 경영학을 공부하는데 기초가 되는 통계학의 기본 개념을 명확히 이해시키는데 있다. 따라서 본 과목에서는 확률 실험에서 발생하는 표본공간과 사상들에 대한 개념을 바탕으로 확률분포의 특성을 알고 기술통계, 확률론, 추정, 검 정의 기초 개념 및 방법을 공부한다. 강의진행 방법으로는 강의와 예제를 통한 연습 등이 활용된다.
- 0010073 지식재산리서치실무(IP Research Practices) 3(3)**
 기업간 경쟁이 증가하면서, 지식재산 관리의 중요성이 강조되고 있다. 본 교과목은 브랜드 자산관리, 특허관리, 지식재산 관리의 이해를 목적으로 한다. 또한, 지식재산 개발 및 관련 마케팅 실무를 통하여 전문 인력 양성을 목표 로한다.
- 0005558 인적자원관리(Human Resource Management) 3(3)**
 인적자원관리는 전반관리, 고용관리, 개발관리, 보상관리 그리고 유지관리로 분류되는데 전반관리는 직무분석·인 력계획·인사평가를 포함하고, 고용관리에서는 모집·선발·배치·이동에 관하여 논의하며, 개발관리는 교육훈련 및 경력관리를 다루게 되며, 보상관리에서는 임금관리와 복지·후생관리에 대하여 연구하고 유지관리는 인간관계론·근 로조건관리·노사관계관리를 집중적으로 논의하게 된다.
- 0004527 경영과학(Management Science) 3(3)**
 경영과학은 경영환경에서 의사결정을 위한 수리적 모형과 접근법을 포함하는 과학적 연구 분야에 근거를 둔다. 경영환경에서 계량적 요소를 포함하는 의사결정분석법이 주로 강조 된다. 본 과정의 주요 내용은 수리계획법(선형, 정수, 비선형, 목표계획법), 네트워크 분석법, PERT/CPM 등이 있다.
- 0011692 온라인커머스(Online Commerce) 3(3)**
 기업의 유통관리에 필요한 정보의 흐름을 통합적으로 처리하여 소매 및 도매관리, 물류관리, 촉진관리, 수요예측

등을 효율화하기 위하여 정보시스템의 활용과 관련한 지식과 기법을 학습한다.

0010074 경영전략(Business Strategy) 3(3)

본 과목은 경영환경 변화에 따른 기업의 경영전략 수립에 대한 이해와 실제 사례분석을 목적으로 한다. 인사, 재무, 마케팅, 생산관리, 경영정보시스템 등 경영학의 세부 전공 분야를 바탕으로 시장에서 경쟁우위에 설 수 있는 전략 기획 및 실행에 대한 이론 및 사례분석을 학습한다. 강의진행은 강의, 사례분석 등으로 이루어진다.

0010189 기업과사회세미나(Seminar of Corporate and Society) 3(3)

본 과목은 사회진출을 앞둔 4학년 학생들을 대상으로 사회를 구성하는 일원으로서 기업의 역할, 사회와 기업의 관계에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다. 기업 활동은 사회와의 상호작용을 통해 완성될 수 있다는 전제 하에 기업윤리, 기업의 사회적 책임 등에 대해 학습한다. 강의진행은 강의, 사례분석 등으로 이루어진다.

0008220 기업재무론(Business Financial Management) 3(3)

금융시장에 존재하는 유가증권에 대한 합리적인 투자를 위한 이론과 실제에 관한 이해를 증진 시키는데 중점을 둔다. 학습내용으로는 자본시장을 비롯한 금융시장의 기능 및 구조, 유가증권의 종류, 분산투자원리, 증권 가치평가 방법 및 가격결정모형 등의 내용에 대해서 배운다. 강의 진행 방법으로는 강의, 발표와 질의응답 등이 활용된다.

0006532 경영과인터넷응용(Internet Application in Business) 3(3)

인터넷을 이용한 체계적인 경영정보수집 및 분석 능력은 경영자에게 있어 매우 중요한 도구임에 틀림없다. 본 과목에서는 인터넷을 활용한 체계적이고 효율적인 경영정보의 수집, 처리 및 운용능력을 습득하는 것을 목표로 한다. 인터넷의 기본 개념, 운영원리 및 사용방법을 소개하고 HTML을 이용한 홈페이지 작성방법을 실습을 통하여 습득하게 된다. 본 과목을 이수한 후에는 인터넷을 이용한 정보처리 능력을 향상시킬 수 있게 된다. 강의진행은 강의와 실습으로 이루어진다.

0000231 투자론(Investment Management) 3(3)

기업내부 경영자의 경영관리 및 의사결정에 유용한 원가정보를 제공하는 방법을 이해시키고 나아가 회계정보가 경영계획과 통제를 위해 활용되는 방법을 이해시킴으로서 경영자로서 기본적으로 알아야 할 관리회계에 대한 기본 지식을 함양시키는데 있다. 따라서 본 과목은 원가계산에 대한 이론적 체계를 살펴보고 아울러 경영자의 회계자료 이용 및 분석을 위주로 한 관리적 의사결정의 문제를 다룬다. 강의진행 방법으로는 강의, 예제를 통한 연습, 질의응답을 통한 토의 등이 활용된다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

현장실습을 통하여 업무수행에 필요한 리더십과 협업능력을 배양하고 현장업무 진행과정 등을 인지하여 직무역량을 강화함으로써 사회진출 및 취업역량을 강화한다. 학생은 산학협력이 체결된 특정기업)에 파견되어 해당 학기 동안 지정된 시간 이상의 현장실습을 통해 이수한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)

전공에서 배운 지식을 토대로 현장의 업무를 경험하고 실무역량 강화에 필요한 학문적 이론과 현장형 실무기법을 학습할 수 있다.

0005370 인적자원개발론(Human Resource Development) 3(3)

기업의 인적자원개발에 대한 요구는 지속적으로 증가하고 있으며, 이에 대한 이해를 통해 기업이 요구하는 인재상을 정립하고, 학생들의 인적자원 역량을 개발하는 하는 도움이 될 것이다. 조직에 요구되는 인적자원의 정의 및 역량 향상 방법에 대한 이론과 실례를 다룬다.

0000226 생산관리(Production Operations Management) 3(3)

생산(운용)관리란 조직이 가지고 있는 인적·물적·기술적 및 정보적 자원들을 사용하여 제품이나 서비스를 생산하는 전반적인 과정을 체계적으로 계획, 운영 및 통제하는 활동을 의미한다. 본 과목의 목표는 생산경영의 전략적 중요성을 인식하고, 기업경쟁력 강화를 위한 생산관리의 개념, 기법 및 이론에 대한 이해를 증진시키는데 있다. 특히 생산시스템의 설계·계획에 관한 개념정립과 기법 및 모형의 체계적 학습과 이해를 통해 합리적 사고력과 현실적인

조직 상황에서의 응용력을 기른다. 강의 진행방법으로는 강의, 발표, 질의응답을 통한 토의 등이 활용된다.

0000316 중급회계(Intermediate Accounting) 3(3)

재무회계의 순환과정 즉 재무제표의 작성과정을 중심으로 회계처리와 공시 방법들을 다룬다. 본 교과목은 재무회계의 개념적 체계를 정리하고, 기본 재무제표의 유형 및 형식을 살펴본다. 또한, 재고자산, 유형자산, 무형자산 및 금융상품 등의 계정과목과 관련된 한국채택국제회계기준의 회계처리 내용과 실무적으로 발생할 수 있는 이론적 실무적 문제들을 정리한다. 한국채택국제회계기준(K-IFRS)이 반영된 기업회계 기준서를 중심으로 설명된다.

0000253 소비자행동론(Consumer Behavior) 3(3)

소비자의 구매행동은 인지, 태도 및 행동으로 이루어지고 또한 소비자를 둘러싸고 있는 가족, 친구, 집단, 사회계층, 문화 등에 영향을 받게 된다. 그러므로 소비자행동론은 소비자가 소비와 관련된 항목들에 돈, 시간, 노력 등의 자원을 어떻게 사용하는가를 연구해 마케팅 담당자, 소비자 자신, 공공정책 결정자 등 이해관계에 유용성을 갖도록 함을 목적으로 연구한다.

0008869 리더십이론과실제(Leadership Theories and Practices) 3(3)

리더십은 조직의 성과에 결정적인 영향을 미친다. 따라서 이에 대한 이해를 통해 개인 뿐 아니라 조직의 성과향상 방안을 모색할 수 있다. 본 과정은 리더십의 이론과 실제 적용 방법에 대해 다룬다.

0005569 파생금융상품론(Financial Derivatives) 3(3)

최근 자본시장에서 그 규모가 급증하고 있는 선물, 옵션, 스왑 등 파생금융상품에 대한 이해를 목적으로 한다. 이를 위하여 파생 금융상품의 시장구조, 가치결정, 투자전략 등을 다룬다.

0006529 전산회계실무(Practices of Computer-based Accounting) 3(3)

투자자를 비롯한 기업외부의 이해관계자에게 기업의 가치평가에 유용한 정보를 제공하는 방법을 이해시킴으로서 경영자로서 기본적으로 알아야 할 재무회계에 대한 기본지식을 함양시키는데 있다. 특별히 본 교과목에서는 기업에서 사용되는 재무제표 작성과 원가계산 관련 전산처리 프로그램에 대해 이해하며, 전산프로그램을 익숙하게 다룰 수 있도록 실습을 수행한다.

0008436 벤처창업론(Venture Business) 3(3)

본 과목은 벤처 창업에 필요한 기본 이론과 실무적 지식을 공유하는 목적을 갖는다. 창업에 대해 경영, 마케팅 관점에서 보다 체계적으로 접근할 수 있는 이론 및 시각을 키우는 학습을 통해 졸업 후 창업에 관심이 높아지고 있는 학생들 욕구에 부응한다. 강의진행은 강의, 사례분석, 벤처 종사자 및 창업자 특강 진행 등으로 구성된다.

0010075 빅데이터관리(Big Data Management) 3(3)

최근 기업의 기술 동향은 빅 데이터에 대한 수요가 커지고 있으며 기업 경영의 여러 분야에서 빅 데이터 분석이 중요해지고 있다. 본 과목은 기업의 운영 및 업무처리를 관리하기 위한 데이터베이스, 기업의 의사결정 및 분석을 위한 데이터 웨어하우스 및 빅 데이터를 분석하는 기법 등에 관한 기본이론을 익히고, 실습한다. 강의진행은 강의, 사례분석, DBMS(SQL server 또는 Oracle DBMS), 빅 데이터 분석 Tool 등을 실습한다.

0000236 경영분석(Business Analysis) 3(3)

기업의 건전성과 성장성 등을 재무제표를 이용하여 분석하는 능력을 함양하는데 중점을 두고 있다. 학습방법으로는 먼저 기업의 재무정보와 재무제표를 수집하여 과거와 현재의 상태를 분석하며, 미래의 예측을 한다. 기업의 내재 가치분석을 위하여 해당기업들의 증권시장자료를 이용하여 증기분석을 실시하며, 주주 및 경영자들이 파악하고자 하는 내용에 관하여 각종 시청각자료와 컴퓨터를 이용하여 연구하게 된다. 강의 진행방법으로는 강의, 사례연구, 시청각 자료 등이 활용된다.

0011289 SCM(Supply Chain Management) 3(3)

기업의 경영환경이 글로벌 경쟁시대로 변화해 감에 따라 한 기업의 경쟁력이 더이상 단일기업의 우수성만으로 확보되지 않고, 공급망 전체에 걸쳐 단일 기업과 같은 역할과 성능으로 수행될 때 진정한 기업의 경쟁력이 확보될 수 있게 되었다. 이와 같은 배경에서 공급망을 관리하는 데 필요한 제반 이슈들과 공급망을 최적화 하기 위한 여러 방

법론들 이해할 필요가 커지고 있다. 이에 본 과목에서는 공급망에 대한 기본 개념에서부터 공급망을 최적화 하는데 필요한 활동과 접근 방법들을 학습하게 된다.

0011292 글로벌경영(Global Business Management) 3(3)

글로벌 마케팅에 대한 전반 개념을 학습하고 기업의 효과적인 글로벌 마케팅 전략을 유도하기 의사결정과정에서 대해 학습한다.

0011290 경영캡스톤디자인1(Business Management Capstone Design 1) 3(5)

실제 마케팅 사례 분석 및 컨설팅, 창업 전 과정을 실습함으로써 종합적 의사결정 과정을 습득한다.

0011291 경영캡스톤디자인2(Business Management Capstone Design 2) 3(5)

실제 인사/ 조직 분석 및 컨설팅 과정을 실습함으로써 종합적 의사결정 과정을 습득한다.

회계학전공

교육목표

회계인으로서의 직업적 윤리의식과 책임감을 바탕으로 재무, 관리, 세무 등의 전문지식을 함양하고, 전산회계의 실무 능력을 배양함으로써 기업과 국가가 요구하는 실무중심의 전문 회계인력을 양성한다.

미래의 경영과 회계 변화를 예측하고, 세무 및 회계 관련 정보를 산출, 분석하며, 경제적 의사결정에 필요한 정확한 정보를 전달할 수 있는 자질을 함양한다.

이웃과 사회를 위하여 지식을 창의적으로 활용하고, 주도적으로 봉사를 실천한다.

학과소개

청주대학교 경영학부 회계학전공은 1977년에 설립되었다. 전통과 역사가 깊은 경영학부 회계학전공은 학생들이 사회의 다양한 조직에서 회계전문가로 일할 수 있도록 재무회계, 관리회계, 세무회계, 전산회계 및 비영리회계와 자본시장에 관한 다양한 교과를 교육과정에 편성하고 있다. 책임있는 전공교육을 통하여 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 회계인을 배출하고 있다. 회계학전공은 학부, 석사과정, 박사과정을 운영하고 있으며, 경영학부 회계학전공 졸업생들은 기업, 회계법인, 금융기관, 정부, 국세청 및 대학 등에서 회계전문가로 활동하고 있다.

졸업후진로

회계업무에 대한 사회적 수요가 지속적으로 증가함에 따라 모든 조직에서 필수적인 회계전공자의 진로는 매우 다양하다. 제조업, 유통업, 서비스업 등 다양한 산업의 국내·외 기업에서 회계담당자로, 금융기관에서 은행원, 펀드매니저, 외환딜러 등으로, 나아가 국세청등 정부기관과 그 산하기관에서 세무직 또는 회계직 공무원으로도 진출할 수 있다. 또한 회계정보생산과정이 전산화됨에 따라 회계지식을 갖춘 인재가 회계정보시스템 개발자로, 문화콘텐츠산업과 엔터테인먼트산업의 프로젝트 관리자가 될 수도 있다. 회계전문가인 공인회계사와 세무사와 석·박사 과정을 마친 후 대학의 교수가 될 수도 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 회계활동과 관련하여 핵심적인 역할을 수행하는 회계전문가 양성을 위하여 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 회계인으로서의 직업적 윤리의식과 책임감을 바탕으로 재무, 관리, 세무 등의 전문지식을 함양하고, 전산회계의 실무 능력을 배양함으로써 기업과 국가가 요구하는 실무중심의 전문 회계인력을 양성한다. 2. 미래의 경영과 회계 변화를 예측하고, 세무 및 회계 관련 정보를 산출, 분석하며, 경제적 의사결정에 필요한 정확한 정보를 전달할 수 있는 자질을 함양한다. 3. 이웃과 사회를 위하여 지식을 창의적으로 활용하고, 주도적으로 봉사를 실천한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 기업에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 다양한 정보를 세밀하고 정확하게 수집, 분석, 산출하며 회계인으로서의 책임감과 윤리의식을 가지고 소통하며 원칙과 기본에 충실히 임하는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공과 관련된 진로방향은 다양할 수 있으나, 회계업무 관련 직종으로의 취업이 가장 비중이 높음. 따라서 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 관련 분야 및 산업에 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보 활용, (2) 문제인식 능력, (3) 기술이해 및 활용, (4) 분석적 사고능력, (5) 외국어 활용능력임. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 '인성을 갖춘 인재 양성' 으로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보 활용 ▶ 회계전문가로서의 전문지식 활용 (2) 문제인식 능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 전산프로그램의 이해와 활용 (4) 분석적 사고능력 ▶ 환경 변화예측 및 대안 도출 (5) 외국어 활용능력 ▶ 국제 시장에 맞는 정확한 정보전달

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	회계활동에 필요한 지식 정보의 수집, 분석절차 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 회계의계량적기초 • 회계원리1 • 재무회계 • 세법1 • 회계원리2 • 생활과 세법 • 회계이론 • 세법2
	지식융합 역량	정보의 수집, 분석 및 의미있는 결과물 산출	<ul style="list-style-type: none"> • 원가회계 • 자본시장회계 • 전략적원가관리 • 재무제표분석
창의 Creativity	종합적 사고 역량	미래 환경 변화예측 및 대안 도출	<ul style="list-style-type: none"> • 회계학연습 • 관리회계 • 원가회계연습 • 중급회계연습 • 고급회계연습 • 고급관리회계
	진취적 사고 역량	실무역량과 다양한 상황 변화 대응력	<ul style="list-style-type: none"> • 전산회계실무 • 중급회계2 • 전산세무회계 • 세무회계1 • 중급회계1 • 세무회계2 • 전산회계응용 • 회계사례연구
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	상황에 맞는 정확한 정보전달 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 생활속의회계정보 • 회계자료처리 • 기업경영의 이해
	상호문화역량	다양한 산업구조 및 조직 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 경영학원론 • 비영리회계 • 회사법 • 캡스톤디자인(기업가치 평가의실제)
인성 Character	자기관리 역량	직업적 윤리의식과 자기관리	<ul style="list-style-type: none"> • 회계감사 • 회계윤리 • 기업과회계
	공동체 역량	발전적 협력과 교류	<ul style="list-style-type: none"> • 고급회계 • 회계학세미나 • 현장실습

교육과정표

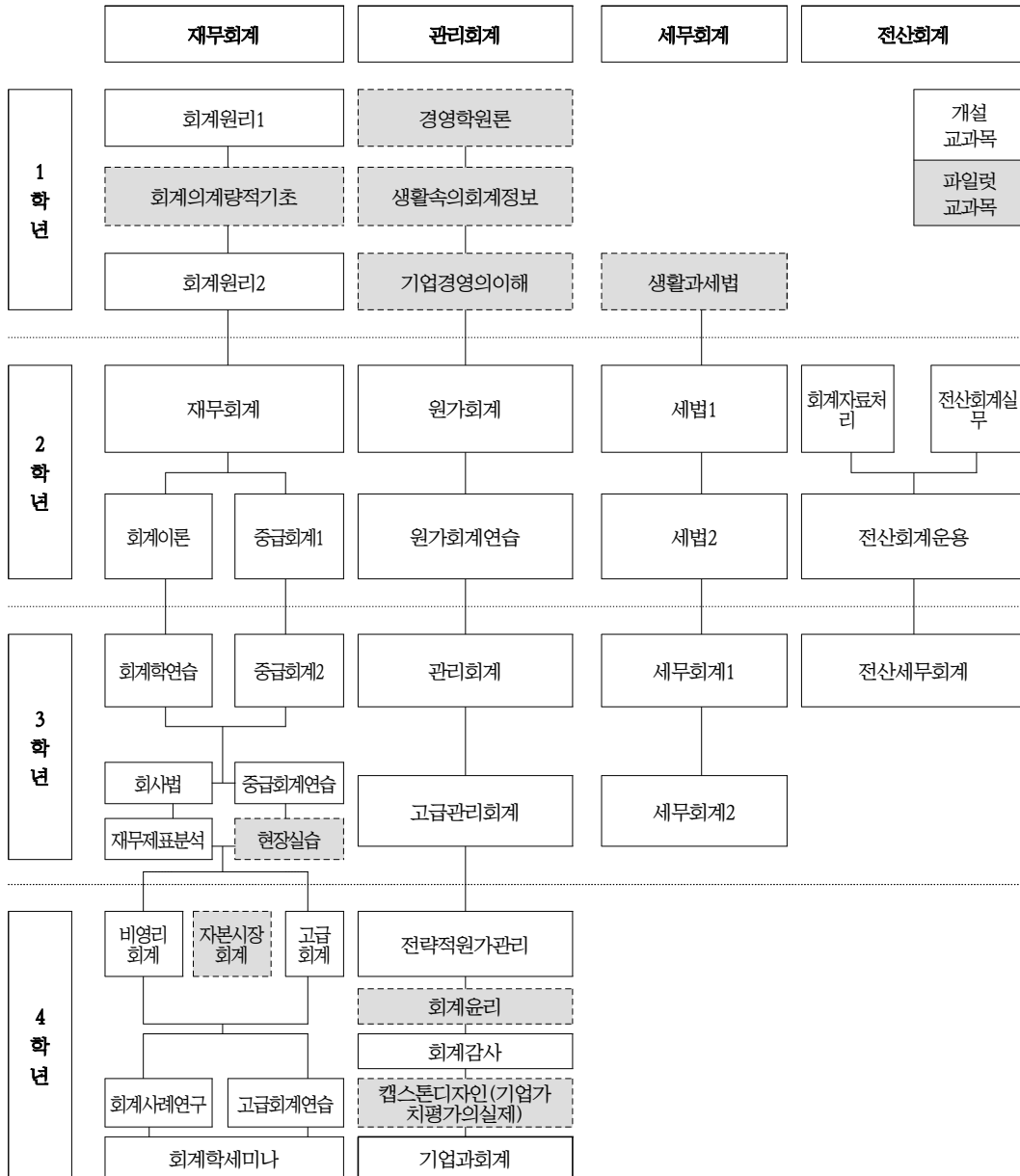
회계학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0000314	회 계 원 리 1	3	3	0	3
전공선택		0006831	생 활 속 의 회 계 정 보 *	3	3	0	3
전공선택		0000277	회 계 의 계 량 적 기 초 *	3	3	0	3
전공선택		0000077	경 영 학 원 론 *	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0000318	회 계 원 리 2	3	3	0	3
전공선택		0006833	생 활 과 세 법 *	3	3	0	3
전공선택		0010070	기 업 경 영 의 이 해 *	3	3	0	3
전공선택	2-1	0000315	원 가 회 계	3	3	0	3
전공선택		0006529	전 산 회 계 실 무	3	3	0	3
전공선택		0006834	세 법 1	3	3	0	3
전공선택		0000333	재 무 회 계	3	3	0	3
전공선택		0000322	회 계 자 료 처 리	3	3	0	3
전공선택	2-2	0000326	중 급 회 계 1	3	3	0	3
전공선택		0006835	세 법 2	3	3	0	3
전공선택		0010077	원 가 회 계 연 습	3	3	0	3
전공선택		0010078	전 산 회 계 운 용	3	3	0	3
전공선택		0000268	회 계 이 론	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0000327	중 급 회 계 2	3	3	0	3
전공선택		0000292	관 리 회 계	3	3	0	3
전공선택		0006836	전 산 세 무 회 계	3	3	0	3
전공선택		0000283	회 계 학 연 습	3	3	0	3
전공선택		0010079	세 무 회 계 1	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000600	회 사 법	3	3	0	3
전공선택		0000358	고 급 관 리 회 계	3	3	0	3
전공선택		0000243	재 무 제 표 분 석	3	3	0	3
전공선택		0010081	중 급 회 계 연 습	3	3	0	3
전공선택		0010080	세 무 회 계 2	3	3	0	3
전공선택	4-1	0000331	고 급 회 계	3	3	0	3
전공선택		0004534	비 영 리 회 계	3	3	0	3
전공선택		0000280	회 계 감 사	3	3	0	3
전공선택		0010082	전 략 적 원 가 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006838	자 본 시 장 회 계 *	3	3	0	3
전공선택		0010086	회 계 윤 리 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006837	회 계 사 례 연 구	3	3	0	3
전공선택		0010085	회 계 학 세 미 나	3	0	5	3
전공선택		0010083	고 급 회 계 연 습	3	3	0	3
전공선택		0010084	기 업 과 회 계	3	3	0	3
전공선택		0008870	캡스톤디자인(기업가치평가의실제) *	3	3	0	3
합 계(39개 교과목)		전공선택 114(116) = 114(116) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		재무회계	관리회계	세무회계	전산회계
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 회계원리1 회계의계량적기초 	<ul style="list-style-type: none"> 생활속의회계정보 경영학원론 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 회계원리2 	<ul style="list-style-type: none"> 기업경영의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 생활과세법 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 재무회계 	<ul style="list-style-type: none"> 원가회계 	<ul style="list-style-type: none"> 세법1 	<ul style="list-style-type: none"> 회계자료처리 전산회계실무
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 중급회계1 회계이론 	<ul style="list-style-type: none"> 원가회계연습 	<ul style="list-style-type: none"> 세법2 	<ul style="list-style-type: none"> 전산회계응용
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 회계학연습 중급회계2 	<ul style="list-style-type: none"> 관리회계 	<ul style="list-style-type: none"> 세무회계1 	<ul style="list-style-type: none"> 전산세무회계
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 중급회계연습 재무제표분석 회사법 현장실습 	<ul style="list-style-type: none"> 고급관리회계 	<ul style="list-style-type: none"> 세무회계2 	
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 고급회계 비영리회계 자본시장회계 	<ul style="list-style-type: none"> 전략직원가관리 회계윤리 회계감사 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 회계학세미나 회계사례연구 고급회계연습 	<ul style="list-style-type: none"> 기업과회계 캡스톤디자인(기업가치평가 실제) 		

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	회 계 원 리 1	1-2	회 계 원 리 2
2-1	원 가 회 계	2-2	중 급 회 계 1
2-1	세 법 1	2-2	세 법 2
3-1	중 급 회 계 2	3-1	관 리 회 계
4-1	고 급 회 계	4-1	회 계 감 사

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	회 계 원 리 1	1-2	회 계 원 리 2
2-1	회 계 자 료 처 리	2-1	원 가 회 계
2-1	세 법 1	2-2	세 법 2
3-1	관 리 회 계	3-1	전 산 세 무 회 계
3-2	회 사 법	3-2	중 급 회 계 연 습
4-1	회 계 감 사	4-2	회 계 학 세 미 나

3) 자격취득 관련 교과목

■ 공인회계사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	원 가 회 계	2-2	중 급 회 계 1
3-1	관 리 회 계	3-1	중 급 회 계 2
4-1	고 급 회 계	4-1	회 계 감 사

■ 세무사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	세 법 1	2-2	세 법 2
3-1	세 무 회 계 1	3-2	세 무 회 계 2

■ 전산회계, 전산세무, 전산운용사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	전 산 회 계 실 무	2-2	전 산 회 계 운 용
3-1	전 산 세 무 회 계		

교과목 해설

0000277 회계의계량적기초(Quantitative Method in Accounting) 3(3)

복잡하고 중요한 의사결정을 해야 되는 상황에 직면했을 때 의사결정자가 자신의 생각을 조직적으로 정리할 수 있도록 체계적 사고의 틀을 제시해주는 데 목적이 있다. 본 교과목에서는 현실적 불확실성 하에서의 의사결정에 있어서 회계정보의 이용을 이해할 수 있도록 하기 위해서, 본 강의의 내용에는 의사결정과 정보이론, 화폐의 시간가치를 비롯하여 회계학에 사용되는 기초적인 계량적 방법, 그리고 과학적 연구의 기본개념이 소개된다.

0006831 생활속의회계정보(Real Life Accounting) 3(3)

우리 주변의 일상 생활 속에 접할 수 있는 다양한 회계정보를 관찰하고, 회계정보 생산과정과 회계정보의 사회적 기능을 이해한다. 회계학의 기초과목인 회계원리에서 학습한 내용을 활용하고, 창의적으로 활용 할 수 있도록 직접 자료를 수집하고 분석한다.

0000314 회계원리1(Accounting Principles 1) 3(3)

본 강의는 회계학을 처음 공부하는 학생들에게 회계학의 성격과 유용성에 대한 새로운 시각을 제공해주며 회계정보가 정보이용자들의 경제적 의사결정에서 어떠한 역할을 하는지를 이해하는 것을 목표로 한다. 회계학의 기본적 이론학습과 회계측정의 기본원리와 회계순환을 이해하는 능력과 이를 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

0000077 경영학원론(Principles of Management) 3(3)

본 과목에서는 한 학기 동안 기업조직이 가지는 특성은 물론 성과를 창출하기 위해 필요한 경영활동의 기본적인 원리 및 내용, 그리고 최근의 흐름을 학습한다. 회계학전공자들을 위한 기초과목으로 기업조직의 특성은 물론 경영활동의 기본적인 원리와 내용을 소개하여 본격적으로 공부하게 될 전공과목을 이수하는데 도움을 주는 것을 일차적인 목표로 한다.

0006833 생활과세법(Life and Tax Law) 3(3)

본 과목은 일반적으로는 우리가 생활하는 가운데 알게 모르게 부담하는 세금에 대하여 공부함으로써 합리적인 경제생활을 하는데 도움을 주며, 향후 세법1, 2와 세무회계를 이수하는데 필요한 기초지식을 습득하고 이해한다.

0000318 회계원리2(Accounting Principles 2) 3(3)

본 강의는 회계원리를 공부한 학생들을 대상으로 회계요소별 정보의 측정, 현금흐름표와 회계정보의 활용에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 특히, 재무제표의 활용의 이해를 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

0010070 기업경영의이해(The Understanding of Corporate Management) 3(3)

기업경영의 이해는 경영학에 관한 포괄적인 이해를 위주로 학습함을 목적으로 한다. 다양한 경영학 사례를 살펴보고 이를 통해 경영학에 관한 접근을 보다 쉽게 할 수 있도록 학습한다. 특별히, 경영학의 발전과정과 창업의 의미를 이해하고 경영계획의 수립, 지휘, 통제 등의 관리과정을 학습하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

0000315 원가회계(Cost Accounting) 3(3)

원가·관리회계는 기업내부 경영자의 의사결정에 유용한 정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 일반적으로 원가회계는 기업의 재무제표작성, 원가관리 및 경영의사결정에 유용한 원가정보를 제공하는 것을 목적으로 한다. 따라서 본 교과목은 원가회계의 기초, 제조기업의 제품원가 계산기법을 소개하고, 원가계산의 기법인 요소별원가계산, 부분별원가계산 및 제품별원가계산에 대한 이론적 체계를 살펴보고 예제를 통하여 그 계산과정을 학습한다. 나아가 활동기준원가계산, 표준원가계산, 원가-조업도-이익분석 등의 관리 및 의사결정을 위한 원가회계기법을 다루어 유능한 경영자 및 전문회계인의 자질을 갖도록 하는데 도움을 준다.

0006529 전산회계실무(Practices of computer-based accounting) 3(3)

투자자를 비롯한 기업외부의 이해관계자에게 기업의 가치평가에 유용한 정보를 제공하는 방법을 이해시킴으로서 경영자로서 기본적으로 알아야 할 재무회계에 대한 기본지식을 함양시키는데 있다. 특별히 본 교과목에서는 기업에서 사용되는

재무제표 작성과 원가계산 관련 전산처리 프로그램에 대해 이해하며, 전산프로그램을 익숙하게 다룰 수 있도록 실습을 수행한다.

0006834 세법1(Tax Law 1) 3(3)

현행 세법의 과세원리와 구조를 탐구하여, 본 과목을 수강한 후에는 우리나라의 기본적인 조세법의 체계를 이해하고 기업경영에 적용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다. 또한 본 교과목은 후속되는 `세무회계`를 성공적으로 수강할 수 있는 토대를 제공한다.

0000333 재무회계(Financial Accounting) 3(3)

회계거래의 인식, 기록, 분류 정리하는 과정에 대한 기본개념을 이해한다. 자산, 부채, 자본 및 관련 손익항목과 현금흐름표 항목 등을 이해한다. 회계의 세부영역으로 구분되는 재무회계, 원가·관리회계, 세무회계, 회계감사와의 연관성에 대하여 분석하고, 특히 재무회계의 주요 산물인 재무제표를 통하여 기업의 재무상태 및 경영성과를 분석하는 방법에 대하여 개괄적으로 이해한다.

0000322 회계자료처리(Accounting Data Processing) 3(3)

Excel을 활용하여 회계자료를 수집, 분류, 요약 및 정리하고, 다양한 함수를 활용하여 의사결정에 필요한 유용한 정보를 산출하는 분석방법을 학습하고 실습을 통해 익힌다.

0000326 중급회계1(Intermediate Accounting 1) 3(3)

재무회계의 순환과정 즉 재무제표의 작성과정을 중심으로 회계처리와 공시 방법들을 다룬다. 본 교과목은 중급회계2 과목과 연결되는 내용으로 재무회계의 개념적 체계를 정리하고, 기본 재무제표의 유형 및 형식을 살펴본다. 또한, 재고자산, 유형자산, 무형자산 및 금융상품 등의 계정과목과 관련된 한국채택국제회계기준의 회계처리 내용과 실무적으로 발생할 수 있는 이론적 실무적 문제들을 정리한다. 한국채택국제회계기준(K-IFRS)이 반영된 기업회계기준서를 중심으로 설명된다.

0006835 세법2(Tax Law 2) 3(3)

현행 세법의 과세원리와 구조를 탐구하여, 본 과목을 수강한 후에는 우리나라의 기본적인 조세법의 체계를 이해하고 기업경영에 적용할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다. 또한 본 과목은 후속되는 `세무회계`를 성공적으로 수강할 수 있는 토대를 제공하고자 한다. 본 과목은 세법1의 후속 과목으로서 세법1을 이수한 후에 수강함을 권장한다.

0010077 원가회계연습(Cost Accounting Text and Cases) 3(3)

본 과목의 목적은 원가계산과정을 체계적으로 이해하고 원가계산으로부터 얻은 정보를 의사결정에 활용할 수 있도록 하는 것이다. 또한 원가계산에 관한 기술적인 측면만을 학습하는 것에서 나아가 원가계산의 근거가 무엇인지를 학습하여 원가계산방법을 충분히 이해할 수 있도록 한다.

0010078 전산회계운용(Accounting System Operation) 3(3)

본 과목은 재무회계, 원가회계에 관한 기본지식을 바탕으로 기업체 등의 회계책임자로서 회계정보시스템을 이용하여 회계전반에 관한 업무를 수행할 수 있는 능력을 학습한다.

0000268 회계이론(Accounting Theory) 3(3)

본 과목에서는 회계기준 수립의 배경이 되는 규범적, 실증적, 비판적 회계이론에 대하여 학습한다. 또한 재무보고의 개념 체계와 여러 가지 회계문제를 검토하여 현행 회계기준과 회계관행 및 다양한 이해관계자 입장에서의 회계정보 활용방법을 이해하기 위한 이론을 학습한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

자신의 전공지식을 활용하여 기업 및 공공기관에서 직접 실무를 경험함으로써 전공지식을 직접 활용하고 활동에 대한 이해를 향상시키는데 그 목적을 둔다.

0000327 중급회계2(Intermediate Accounting 2) 3(3)

중급회계1의 연속과목이다. 중급회계 내용 중 후반부에 관련된 내용으로서 부채와 자본 및 특수회계처리와 관련된 내용을 살펴본다. 한국채택국제회계기준(K-IFRS)이 반영된 기업회계기준서를 중심으로 설명된다.

- 0000292 관리회계(Managerial Accounting) 3(3)**
 관리회계의 목적은 경영자의 경영의사결정에 유용한 정보를 제공하고, 기업혁신의 과정에서 전략적 도구로서의 역할을 담당하는 것이다. 이 과목에서는 전통적 원가회계와 관리회계의 기본개념을 정리하고, 산업기술의 혁신으로 인한 기업 환경의 변화가 경영전략과 관리회계에 미친 영향을 원가관리의 전략적 측면에서 설명한다. 관리회계의 구체적 내용으로 제품원가계산과 원가배분, 계획과 통제를 위한 관리적 의사결정, 경영통제와 전략적 원가관리, 그리고 장단기 투자분석 등을 들 수 있다.
- 0006836 전산세무회계(Computerized Tax Accounting) 3(3)**
 현대기업들이 요구하는 회계정보를 전산으로 처리하는 능력 및 세무 회계지식을 기르는데 목적을 둔다. 회계프로그램의 재무회계메뉴를 이용하여 전산회계에 대한 원리와 프로그램의 운용방법 등을 학습하고 평가함으로써 기업에서 필요로 하는 세무회계분야의 전산처리 실무능력을 배양하는데 그 목적을 두고 있다.
- 0000283 회계학연습(Financial Accounting Problems and Cases) 3(3)**
 회계원리, 중급회계, 고급회계 등 재무회계 관련 과목들에서 학습한 내용들을 여러 가지 사례를 통해 복습하고 정리한다. 재무제표작성 과정을 중심으로 발생하는 여러 가지 실무적인 사례들을 중심으로 이론적인 견해와 회계처리 과정들을 정리함으로써 회계의 지식을 종합하여 문제의 파악과 정리, 그리고 문제해결의 능력을 증진시키는데 목표를 둔다.
- 0010079 세무회계1(Tax Accounting 1) 3(3)**
 본 강의는 세무회계에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 법인세 계산구조와 결산조정 및 신고조정, 익금과 손금, 손익의 귀속사업연도 및 자산·부채의 평가, 감가상각비, 과세표준과 세액의 계산, 및 법인세 납세절차에 대해 학습한다.
- 0000600 회사법(Corporation law) 3(3)**
 상법이나 증권거래법 등 법인을 운영함에 있어 발생할 수 있는 많은 법적 이슈들을 포함하며, M&A, 주주소송, 고용분쟁, 증권발행 및 거래, 특허권분쟁, 계약관계해석, 라이선스 계약, 임원의 책임, 채권확보방안 등의 이론 및 사례를 다룬다. 회사법에 대한 체계를 이해하고 중요한 문제의 소재와 그 핵심점을 파악함으로써 기업 활동과 관련하여 발생하는 법률문제를 해결 할 수 있는 능력을 갖도록 하는데 목적을 둔다.
- 0000358 고급관리회계(Advanced Managerial Accounting) 3(3)**
 고급관리회계는 관리회계의 심화과목으로서 기업의 경영목표와 전략 및 원가분석과의 관계를 설명하는 과목이다. 구체적인 내용으로 관리회계의 기본개념과 수학적, 계량적, 통계학적 및 행동과학적 기초지식을 바탕으로 하여, 원가혁신전략, 의사결정모형과 정보분석 및 위험분담, 다변량 회귀분석과 학습곡선을 통한 원가추정, 효율적 조직관리를 위한 업적평가시스템의 설계, 기업환경의 경쟁상황과 제조환경변화에 따른 전통적 원가 시스템의 평가와 새로운 원가관리시스템의 설계, 제약조건이론, 관련원가분석 및 제품 수명주기, 예산편성과 원가계산 등이 설명된다.
- 0000243 재무제표분석(Financial Statements Analysis) 3(3)**
 기업으로부터 제공된 재무제표를 분석하여 투자의사결정을 합리적으로 할 수 있는 능력을 배양하도록 한다. 재무비율 분석, 기업의 이익예측, 기업실패의 예측, 사채의 위험 프리미엄과 등급예측, 포트폴리오이론과 효율적 자본시장에 관련된 이론 등 본 과목에서 다루어질 이론을 통해 실제 재무제표를 분석해본다.
- 0010081 중급회계연습(Intermediate Accounting Text and Cases) 3(3)**
 본 강의는 중급회계1과 중급회계2를 수강한 학생들이 교과에서 다루지 못했던 환율변동효과, 리스, 회계변경과 오류수정 등 다양한 회계주제를 학습하고 재무회계에 대한 포괄적 이해와 문제해결능력을 배양하고자 한다.
- 0010080 세무회계2(Tax Accounting 2) 3(3)**
 본 과목은 학생들이 소득세법과 부가가치세법에 대한 이해를 기초로 소득세와 부가가치세의 과세표준을 산출하고, 세법에 따라 적절한 세액을 신고 및 납부하는데 필요한 세무조정 사항에 대해 학습한다.
- 0000331 고급회계(Advanced Accounting) 3(3)**
 본 교과목에서는 사업결합회계와 연결재무제표 작성을 중점적으로 다루게 되며, 이외에 지분법 회계처리, 환율변동효과와 회계처리, 과생상품에 대한 회계처리 등 재무회계, 중급회계에서 다루지 않았던 특수회계에 대해 이론과 실무적 처리방법들도 다루어 된다.

- 0004534 비영리회계(Nonprofit Accounting) 3(3)**
 국가와 지방자치단체, 교육기관, 병원, 종교단체 및 사회복지기관 등과 같은 비영리조직의 회계처리에 대한 이론 및 관련 회계기준들을 검토하여 비영리조직의 재무보고와 계획 및 의사결정에 유용한 정보를 제공하는 방법 및 문제점 등을 다룬다.
- 0000280 회계감사(Auditing) 3(3)**
 기업회계기준, 각종 준칙과 예규와 같은 일반적으로 인정되는 회계원칙에 따라 기업의 재무제표가 적절하게 작성, 공시되었는가를 일반적으로 인정되는 감사절차에 따라 감사하는데 관련된 여러 가지의 주제를 다룬다. 외부감사 이외에 내부감사도 증시된다. 또한 감사인의 독립성을 확보하기 위한 방안과 윤리문제를 폭넓게 다룬다.
- 0006838 자본시장회계(Capital Market Accounting) 3(3)**
 회계정보가 자본시장에 미치는 영향에 관한 이론적 배경과 실증적인 연구 결과를 살펴봄으로써 회계 정보와 기업 가치와의 관계 그리고 회계정보의 중요성에 대하여 이해한다. 이를 통해 기업의 회계정보가 다양한 의사결정에 유용한 정보로 활용되는 과정을 확인 할 수 있다.
- 0010082 전략적원가관리(Strategic Managerial Accounting) 3(3)**
 본 과목은 전략경영의 순환주기의 특정단계에서 관리 목적상 원가정보를 활용하는 전략적 원가관리에 대해 학습한다. 또 한 경영활동과 경영분석 및 전략수립을 통해 발생하는 원가정보를 활용한 경영의사결정과 원가절감에 대해서도 학습한다.
- 0010086 회계윤리(Accounting Ethics) 3(3)**
 최근 급증하고 있는 회계부정의 원인은 경영자의 도덕적 자질부족에서 기인한 경우가 많다. 본 과목은 회계담당자 또는 경영자가 될 학생들에게 윤리적 소양을 길러주기 위한 여러 윤리적 이슈들에 대해 공부한다.
- 0006837 회계사례연구(Accounting Case Studies) 3(3)**
 여러 회계분야들에서 검토된 이론적인 내용들을 기초로, 실무에서 접할 수 있는 다양한 회계적 사례들을 분석하여 해결해본다. 새로운 상황과 관련한 회계처리방법과 보고(공시)방법, 여러 가지 의사결정 상황에 대한 회계정보의 활용방법, 다양한 회계감사절차의 개발 등이 중요하게 다루어진다.
- 0008870 캡스톤디자인-기업가치평가의 실제(Capston Design- Practice for Business Valuation) 3(5)**
 본 교과목은 기업 현장에서 필요한 실무형 인재 양성을 목적으로 개설되었다. 이를 위해, 공시된 회계정보들과 기업 관련 다양한 정보들이 기업가치평가에 어떻게 적용되고, 또 기업가치평가 결과가 기업 관련 의사결정에 어떻게 활용하는지를 학습자가 체감하도록 설계된다. 따라서 본 교과목은 기업 현장에서 접하게 되는 실제 사례들에 대하여 기업가치평가 과정을 적용하도록 종합적으로 설계된다.
- 0010083 고급회계연습(Advanced Accounting Text and Cases) 3(3)**
 본 교과목은 한국채택 국가회계기준하에서의 기본 재무제표인 연결재무제표에 대한 이해도를 높이기 위한 과목이다. 고급회계연습과정을 통해 실제 기업의 자료를 활용해 연결재무제표를 작성할 수 있고, 사업결합과 외환환산 및 다양한 파생상품의 회계처리에 대해 학습함으로써, 연결재무제표의 작성 능력, 재고 문제 해결 능력을 배양한다.
- 0010084 기업과회계(Corporation and Accounting) 3(3)**
 본 교과목의 목적은 회계학전공자가 자신의 진로에 맞추어 적절한 경력개발을 이루어지도록 준비하는 것이다. 학생들이 기업의 회계담당자로서 전공지식과 실무태도를 갖추고 글로벌화 된 세계에서 성공적인 경력을 준비할 수 있도록 한다.
- 0010085 회계학세미나(Accounting Seminar) 3(3)**
 본 과목은 다양한 회계학 주제를 다룬다. 여러 가지 산업과 기업에 관련된 회계학 개념이나 최근의 회계학적 이슈를 학습하고 이에 대해 분석하고 자유롭게 토론한다. 이러한 토론을 통하여 어떤 이슈에 대해서 상대방에게 설명하고 설득하는 능력을 배양할 수 있도록 한다.



비즈니스대학

글로벌경제통상학부

21세기 글로벌경제통상분야는 단순히 물건을 사고파는 상거래행위를 넘어 우리나라의 경제와 무역을 선도하는 중요한 분야다. 글로벌경제통상학부에서는 중국통상·경제학전공, 무역학전공으로 두 개의 전공을 개설하여 운영하고 있다.

중국통상·경제학 전공은 글로벌 시대가 요구하는 중국통상 및 경제분석 전문가를 양성하기 위해 경제이론, 중국통상, 중국경제, 중국어 및 비즈니스 실무능력 등 관련이론과 실무를 겸비한 인재를 양성하는데 목표를 두고 있다. 이를 위해 본 전공은 특히 중국통상 및 실무역량을 배양하여 한·중 경제관계를 주도할 중국통상 전문 지식은 물론, 기본 경제이론으로 국내·외 현실경제 전반에 대한 분석력과 통찰력을 갖춘 글로벌 경제 전문가를 양성하는 데 초점을 맞춘다. 이러한 목표에 도달하기 위해 본 전공은 주로 경제 및 통상 이론과 실무, 중국통상 관련 지식, 그리고 중국어 능력을 집중적으로 배양하여, 이론, 실무, 언어능력을 겸비한 융합적인 인재를 육성한다.

무역학전공은 우리나라 경제성장의 가장 중요한 원동력인 무역인재들을 체계적으로 교육하는 전공으로서 시장개방의 확대, FTA의 확산 등 급변하는 국제무역환경으로 인하여 더욱 그 중요성이 확대되고 있다. 무역학전공 교과과정에서는 변화하는 글로벌 무역환경에 대한 이해를 토대로 국제상무, 국제경제, 국제경영의 균형 잡힌 학제간 교육을 통하여 무역현장에서 활동할 능동적·실천적 인재를 양성하고 있다. 또한 선진국형 무역인재 양성을 위하여 산·학기반의 교육과정 개설 및 운영, 현장 중심의 직무능력 강화를 위한 실무교육 확대, 글로벌마인드 확산을 위한 세계화교육, 정보화교육 및 외국어교육 강화, 전인적 인재양성을 위한 재학생 전원 조별활동 등을 통해 “4차 산업혁명시대 국제적 감각을 갖춘 실무중심형 무역인재 양성”의 교육목표를 추구하고 있다.

중국통상·경제학전공

교육목표

중국통상·경제학 전공은 새로운 글로벌 시대가 요구하는 중국통상 전문가 양성과 정보자본주의 시대에 대비한 경제분석 전문가를 육성하는데 그 목표를 두고 있다. 본 전공은 경제 및 통상 관련 지식을 축적하고 중국통상 및 실무능력을 갖춘 중국통상 전문가를 양성함과 동시에 경제이론에 대한 이해, 융복합적 창의력 및 실증 분석력을 겸비한 실무형 글로벌 경제 전문가를 육성하는데 가장 큰 목표를 두고 있다.

학과소개

4차 산업혁명이 주도하는 새로운 글로벌 시대에 중국의 위상은 더욱 높아지고 있으며, 세계경제 구도가 G2국가 중심으로 재편되는 가운데 국가 간의 교역도 더욱 확대되고 있다. 이처럼 중국통상·경제학 전공은 다변화하는 국제경제하에서 중국통상 및 실무역량 배양을 바탕으로 전략적인 한·중 경제관계를 주도할 통상 전문가 양성 및 경제이론을 기반으로 국내·외 현실경제 전반에 대한 통찰력을 갖춘 경제 전문가 육성이 지속적으로 요구되고 있어 반드시 필요한 전공이다.

이에 따라 중국통상·경제학 전공은 경제 및 무역 이론 전반에 대한 기초 이론 학문을 기반으로 중국과의 원활한 통상 업무를 수행할 유능한 통상 전문가와 산업현장 및 실무역량을 갖춘 경제분석 전문가를 양성하는 학문으로서 기초경제 이론과 경제분석, 그리고 중국통상 및 실무 관련 교육 과정으로 운영하고 있다.

졸업후진로

- 대기업, 중소기업 중국 관련 부서·공무원(행정, 외무, 경찰, 검찰, 등)
- 금융기관, 여행레저 산업, 호텔 등 다양한 중국 관련 분야
- 협회 및 국가투자기관(코트라, 무역협회, 상공회의소, 중소기업 중앙회)
- 중국관련 전문직(국제무역사, 관세사, 통역사, 번역사, 유통관리사, 등)
- 경제학 관련 취업 분야는 은행, 보험 및 증권 등의 금융계통
- 일반기업, 무역·유통 분야 및 공공기관
- 회계사, 변리사, 공무원, 언론사 및 대학원 진학
- 기업 및 정부기관 경제연구소

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 글로벌 경제시대 요구에 따라 경제 이론 지식을 기반으로 중국통상 및 실무 능력을 겸비한 경제분석 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 융복합 창의력과 합리적 사고능력을 바탕으로, 경제통상 이론과 중국통상 실무 지식을 습득하여 세계 경제 변화에 대응하는 글로벌 인재 양성
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 현재 계획 없음이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공도 고려. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 외국어활용능력, (2) 지식정보활용, (3) 의사전달력, (4) 분석적 사고능력 으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 소통하는 인재, 인성을 갖춘 인재로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 외국어활용능력 ▶ 유창한 중국어 구사 능력 (2) 지식정보 활용 ▶ 경제통상 지식 정보 활용 (3) 의사전달력 ▶ 중국과의 경제적 통상 과정 대처 (4) 분석적 사고능력 ▶ 경제통상 실무지식 이해 및 분석력 (5) 도전정신 ▶ 국제적 통상 문제 탐색 및 창의적 해결

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	중국통상 및 경제 이론 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 경제학입문 • 미시경제학 • 경제성장론 • 중국통상개론 • 경제학산책 • 재정학 • 거시경제학
	지식융합 역량	중국통상 및 국제 경제 대응을 위한 융합적 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 국제통상의이해 • 중국정치와경제 • 중국산업정책론 • 데이터분석과활용 • 중국경제연구
창의 Creativity	종합적 사고 역량	중국통상 및 경제 이론 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 4차산업경제론 • 경영경제연습 • 중국외환금융론 • 중국투자론
	진취적 사고 역량	국제적 통상 문제 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 국제금융론 • 경제캡스톤디자인씽킹 • 국제무역론 • 상생경제의 이해 • 금융경제의이해 • 빅데이터경제분석
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	유창한 중국어 구사 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 중국어입문 • 기초통상중국어 • 중급중국어회화 • 중국어기초 • 중급통상중국어 • 고급중국어회화
	상호문화역량	세계 경제 이해 및 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> • 시사중국경제 • 중국문화와비즈니스 • 시사경제영어 • 중국비즈니스와 협상 • 무역영어
인성 Character	자기관리 역량	글로벌 경제분석 전문 가로써의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 기초경제분석 • 중국경제지리탐구
	공동체 역량	중국통상 및 경제분야 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 동북아통상의이해 • 중국SNS마케팅캡스톤 디자인 • 경제정책론

교육과정표

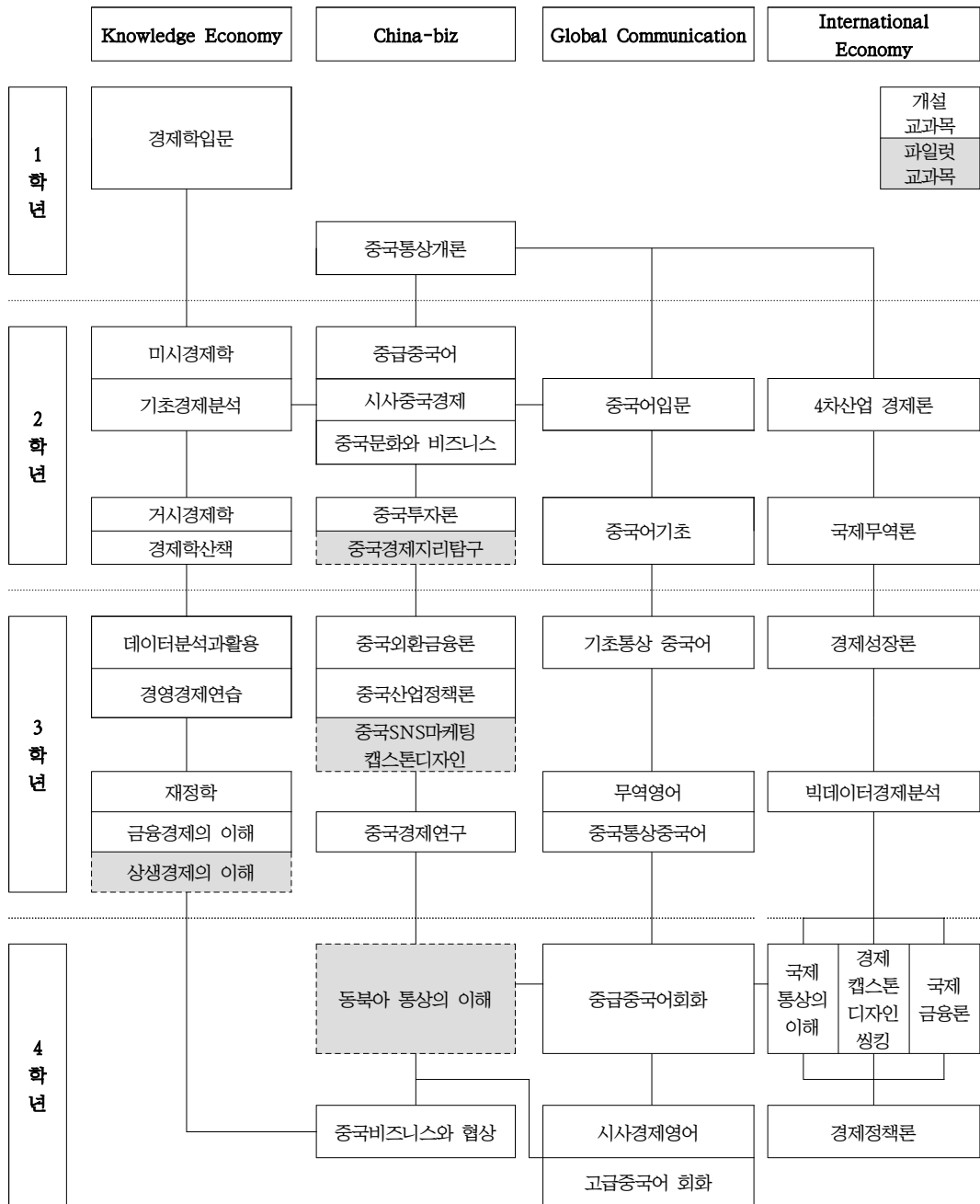
중국통상·경제학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009588	경 제 학 입 문	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0006356	중 국 통 상 개 론	3	3	0	3
전공필수	2-1	0000342	미 시 경 제 학	3	3	0	3
전공필수		0008229	중 국 정 치 와 경 제	3	3	0	3
전공선택		0011694	기 초 경 제 분 석	3	3	0	3
전공선택		0009590	시 사 중 국 경 제	3	3	0	3
전공선택		0009591	4 차 산 업 경 제 론	3	3	0	3
전공선택		0005956	중 국 어 입 문	3	3	0	3
전공선택		0005804	중 국 문 화 와 비 즈 니 스 *	3	3	0	3
전공필수	2-2	0000530	거 시 경 제 학	3	3	0	3
전공필수		0000335	경 제 학 산 책	3	3	0	3
전공선택		0004568	중 국 투 자 론	3	3	0	3
전공선택		0006373	중 국 경 제 지 리 탐 구	3	3	0	3
전공선택		0009592	중 국 어 기 초	3	3	0	3
전공선택		0000582	국 제 무 역 론	3	3	0	3
전공필수	3-1	0011695	데 이 터 분 석 과 활 용	3	3	0	3
전공선택		0008231	경 영 경 제 연 습	3	3	0	3
전공선택		0004563	중 국 외 환 금 융 론	3	3	0	3
전공선택		0008370	기 초 통 상 중 국 어	3	3	0	3
전공선택		0004573	중 국 산 업 정 책 론	3	3	0	3
전공선택		0006840	경 제 심 장 론	3	3	0	3
전공선택		0011698	중국SNS마케팅캡스톤디자인*	3	1	2	3
전공필수	3-2	0006367	중 국 경 제 연 구	3	3	0	3
전공선택		0000536	재 정 학	3	3	0	3
전공선택		0000605	무 역 영 어	3	3	0	3
전공선택		0011696	빅 데 이 터 경 제 분 석	3	3	0	3
전공선택		0006387	중 급 통 상 중 국 어	3	3	0	3
전공선택		0009593	금 융 경 제 의 이 해	3	3	0	3
전공선택		0009597	상 생 경 제 의 이 해 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0004554	중 급 중 국 어 회 화	3	3	0	3
전공선택		0009595	국 제 통 상 의 이 해	3	3	0	3
전공선택		0011697	경 제 캡 스 톤 디 자 인 썬 킹	3	1	2	3
전공선택		0000595	국 제 금 융 론	3	3	0	3
전공선택		0009598	동 북 아 통 상 의 이 해 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006377	중 국 비 즈 니 스 와 협 상	3	3	0	3
전공선택		0004536	시 사 경 제 영 어	3	3	0	3
전공선택		0004567	고 급 중 국 어 회 화	3	3	0	3
전공선택		0005568	경 제 정 책 론	3	3	0	3
합 계(38개 교과목)		전공필수 18(18) + 전공선택 96(96) = 114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Knowledge economy	China-biz	Global communication	International Economy
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 경제학입문 			
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 중국통상개론 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 미시경제학 기초경제분석 	<ul style="list-style-type: none"> 중국정치와경제 시사중국경제 중국문화와비즈니스 	<ul style="list-style-type: none"> 중국어입문 	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업경제론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 거시경제학 경제학산책 	<ul style="list-style-type: none"> 중국투자론 중국경제지리탐구 	<ul style="list-style-type: none"> 중국어기초 	<ul style="list-style-type: none"> 국제무역론
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 경영경제연습 데이터분석과활용 	<ul style="list-style-type: none"> 중국외환금융론 중국산업정책론 중국SNS마케팅 캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 기초통상중국어 	<ul style="list-style-type: none"> 경제성장론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 재정학 금융경제의이해 상생경제의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 중국경제연구 	<ul style="list-style-type: none"> 무역영어 중급통상중국어 	<ul style="list-style-type: none"> 빅데이터경제분석
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 동북아통상의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 중급중국어회화 	<ul style="list-style-type: none"> 국제통상의이해 국제금융론 경제캡스톤디자인 씽킹
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 중국비즈니스협상 	<ul style="list-style-type: none"> 시사경제영어 고급중국어회화 	<ul style="list-style-type: none"> 경제정책론

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	기 초 경 제 분 석	3-1	경 제 성 장 론
2-2	중 국 투 자 론	3-2	중 국 경 제 연 구
2-2	중 국 산 업 정 책 론	3-2	재 정 학
3-1	국 제 무 역 론	3-2	상 생 경 제 의 이 해
3-1	데 이 터 분 석 과 활 용	4-1	경 제 캡 스톤 디 자 인 씽 킹

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	중 국 통 상 개 론	3-1	중국SNS마케팅캡스톤디자인
2-1	중 국 문 화 와 비 즈 니 스	3-2	중 국 통 상 중 국 어
2-2	중 국 경 제 지 리 탐 구	3-2	중 국 경 제 연 구
2-2	중 국 투 자 론	3-2	중 국 현 지 어 학 연 수
2-2	국 제 무 역 론	4-1	중 급 중 국 어 회 화
3-1	경 영 경 제 연 습	4-1	동 북 아 통 상 의 이 해
3-1	중 국 산 업 정 책 론	4-2	중 국 비 즈 니 스 와 협 상

3) 자격취득 관련 교과목

■ HSK·BCT

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	중 급 중 국 어	4-1	중 급 중 국 어 회 화
3-1	기 초 통 상 중 국 어	4-2	고 급 중 국 어 회 화
3-2	중 국 통 상 중 국 어		

■ 무역영어

학년 학기	교 과 목 명
3-2	무 역 영 어

교과목 해설

- 0009588 경제학입문(Introductory Economics) 3(3)**
경제학의 기본개념을 파악하여 효율성과 합리성을 증시하는 경제적 가치를 논의한다. 거시경제 분야와 함께 경제학의 기본이 되는 미시경제 분야를 중심으로 연구하며 주요내용은 시장과 수요공급, 탄력성, 한계효용, 한계비용, 시장구조, 기업의 생산활동 및 시장의 실패를 논의한다.
- 0006356 중국통상개론(Introduction of Chinese Trade and Commerce) 3(3)**
관광경영전공에 대한 학문적 구조와 방향 그리고 전공교과목에 대한 이해를 통해 효과적인 학습계획을 세우고 학습방법을 터득하도록 함.
- 0000342 미시경제학(Microeconomics) 3(3)**
전통적인 경제분석의 핵심인 시장을 분석하며 시장에서 수요와 공급에 의해 가격이 결정되는 메커니즘(mechanism)을 논의한다. 초과공급 또는 초과수요와 같은 불균형이 발생했을 때 그 조정과정도 분석한다. 완전경쟁, 독점, 독점적 경쟁, 과점과 같이 서로 다른 시장형태에 따른 균형조건에 대해서도 학습한다. 경제의 운용에 있어서 점차 경제정책의 기능이 약화되고 시장기능이 강화됨에 따라 경제정책의 경제적 의미도 분석한다.
- 0008229 중국정치외경제(Introduction to the Politics and Economy of China) 3(3)**
다민족으로 구성되어 다양한 형태로 나타나고 있는 중국사회를 전반적으로 이해하기 위해 중국의 정치와 경제에 대한 광범위한 지식을 학습함으로써 고학년에서 중국의경제와 경영관련 과목을 수강하기 위한 기반을 닦는다.
- 0011694 기초경제분석(Basic Economic Analysis) 3(3)**
일반인들이 일상 경제생활 속에서 접하는 경제자료 및 시장조사 자료 등을 이해하고 해석하는 방법을 배운다. 학부 수준에서 경제학 및 통상학을 공부하는 데 필요한 최소한의 수학과 통계학의 기본원리를 이해하고 활용법을 공부하는 것을 목표로 둔다. 또한 기초적인 경제경영 통계자료를 조사/분석할 수 있는 기초지식을 습득하며 Excel을 사용하여 실증경제 자료의 수집, 측정, 사례연구 등 조사분석의 기초 실무를 실행한다.
- 0009590 시사중국경제(Chinese Economy in Media) 3(3)**
신문이나 잡지의 중국경제 관련 기사를 읽고 분석한다.
- 0009591 4차산업경제론(Industry 4.0 Economics) 3(3)**
본 교과목은 2016년 세계경제포럼에서 향후 세계가 직면할 화두로 제시된 '4차 산업혁명'에 대한 개념을 이해하고 이에 따른 현대 및 미래 사회와 경제의 다양한 변화에 대해 논의한다. ICT 기술의 발전에 기반한 새로운 융합과 혁신을 통해 만들어질 4차산업혁명시대를 주도할 인공지능과 로봇, 사물인터넷, 빅데이터, 3D프린트 등 다양한 미래산업을 이해한다.
- 0005804 중국문화외비즈니스(Chinese culture for Negotiation) 3(3)**
중국 비즈니스 현장에서 응용할 수 있는 중국의 비즈니스 문화를 포함한 문화에 대해 학습한다.
- 0005956 중국어입문(Beginner Chinese) 3(3)**
중국어 학습의 기초를 세운다. 중국어의 발음기호인 한어병음을 익혀, 스스로 사전을 통해 어휘를 찾고 발음할 수 있도록 하며, 기초적인 문장의 독해 및 작문을 해낼 수 있는 능력을 배양한다.
- 0000530 거시경제학(Macroeconomics) 3(3)**
미시경제학과 함께 경제분석의 한 축을 형성하고 있는 거시경제학은 국민소득을 중심으로 국가경제를 분석하고 소득의 변화에 따른 물가, 실업, 국제수지, 소득분배 등의 추이를 살펴본다. 또한 재정 또는 금융정책의 방법과 효과에 대해 논의하며 현실경제의 주요이슈를 분석하여 현실경제에 대한 이해를 높인다.

0000335 경제학산책(Understanding Contemporary Issues in Economics) 3(3)

경제학에서 기본이론을 이해하는 것은 다양한 경제학의 응용분야를 공부하는데 절대적으로 필요하다. 경제학의 기본이론을 이해하기 위해서는 경제학입문을 이수하고, 미시경제학 및 거시경제학을 이수하는 것이 필요하다. 본 과목의 학습 목표는 학생으로 하여금 현실경제의 제반 문제에 대해 조사, 연구, 토론, 팀활동 등을 통해 스스로 해결방안을 발견할 수 있는 경제학적 사고능력의 함양에 있다.

0004568 중국투자론(Studies on Foreign Investments to China) 3(3)

전략적으로 외국인투자유치를 장려하는 중국투자환경을 고려할 때 현실적으로 나타나는 합작기업의 설립절차, 진출지역 선정, 계약서 작성, 관련법규 등 기업이 중국에 진출할 때 필요한 실무지식을 습득케 하고 이를 바탕으로 중국에 투자기업을 설립·운영하는 과정을 학습한다. 투자환경을 조성하려는 중국의 금융제도도 연구하고 환차손에 의한 위험회피 방법을 분석하며 투자성과의 측정지표를 연구함으로써 보다 현실적인 실무능력을 배양한다.

0006373 중국경제지리탐구(Chinese Economics Geography) 3(3)

지역적으로 다양한 특징을 보이고 있는 중국을 경제지리라는 차원에서 성시별, 행정구역별, 도시별로 구분하고 각 지역의 경제적 특성을 분석한다. 지역 간 경제적 특성을 유지하면서 유기적 관계를 설정할 수 있는 방안인 지역개발 문제에 대해서도 학습한다. 이 교과목 학습은 중국투자 시 지역별 비교우위를 평가하는 기법에 대해 학습하여 기업의 중국진출 전략을 모색하는데 기여한다.

0009592 중국어기초(Basic Chinese) 3(3)

중국어의 기본 문형과 초보적인 문법을 배우고 중국어의 듣기를 연습함과 동시에 말하기 능력을 증진시킨다.

0000582 국제무역론(International Trade) 3(3)

국가 간 실물거래의 원인, 방향, 규모, 이익 등에 대해 분석할 뿐만 아니라 노동, 자본, 기술과 같은 생산요소의 국가 간 이동에 대해서도 논의한다. 관세, 할당, 수출규제와 같은 무역정책의 방법과 효과에 대해서도 분석하며 국제 무역질서를 유지하는데 있어서 WTO와 같은 국제무역기구의 역할에 대해서도 학습한다. 자유무역협정(FTA)과 환경라운드(environmental round)에 대해서도 연구한다.

0011695 데이터분석과활용(Knowledge Economy) 3(3)

경제현상을 정량적으로 분석하는 이론을 개괄적으로 학습하고, 이를 현실경제에 적용하는 실질적인 데이터의 이해와 분석 방법에 대한 활용 능력을 습득한다. 산업 현장, 공공기관, 국제기관 등에서 생성된 경영경제 데이터를 수집, 정리, 분석하여, 산업체가 필요로 하는 기초 분석자료를 실제로 생산해 낼 수 있는 기초 지식을 배운다. 보편적으로 보급된 Excel을 활용한 실증분석 방법을 응용하는 실무 능력을 습득한다.

0008231 경영경제연습(Practice for TESAT) 3(3)

경제학입문, 미시경제학, 거시경제학 등 이미 학습한 경제 이론을 다시 간략하게 학습함은 물론 경영경제 관련 연습문제를 통해 경제 전반에 이해와 응용력을 제고하고 최종적으로 TESAT 공인 시험을 준비한다.

0004563 중국외환금융론(Chinese Foreign Exchange and Finance) 3(3)

동북아 금융산업의 중심으로 금융허브(financial hub)를 구축하고 있는 중국경제가 금융선진화를 달성한 과정을 살펴보고 중국 국가경쟁력의 원천이며 새로운 성장동력인 금융산업의 추이와 외환시장에서 환차손에 의한 위험을 회피하기 위한 파생금융상품에 대해 연구한다. 위안화의 환율제도, 특별구인 홍콩과 마카오와의 금융 연계성, 금융규제와 금융감독시스템, 국제금융기구의 역할 등에 대해서도 논의한다.

0008370 기초통상중국어(Basic Commerce Chinese) 3(3)

중국과의 무역이나 통상업무에서 일반적으로 사용하는 공식용어 뿐만 아니라 실무와 관련된 기초적인 전문용어를 학습한다.

0004573 중국산업정책론(Industrial Policy of China) 3(3)

현실적으로 중국의 산업사회는 전근대적 사회와 현대적 사회가 공존하는 양극화 현상, 즉 산업의 이중구조가 심화되고 있다. 불균형성장정책을 수행하고 있는 중국은 산업클러스터를 구축하고 유기적인 전·후방 파급효과를 극대화하여 산업경쟁력의 우위확보를 시도하고 있다. 이 과정은 개혁개방 이후 중국의 전반적인 산업정책의 출발, 시기별 중점, 그리고 효과 뿐 아니라 개별 산업에 대한 정책도 함께 학습할 뿐 아니라 개별 산업부문에 대한 정책에 대해서도 학습한다.

- 0011698 중국SNS마케팅캡스톤디자인(Capstone Design-Chinese SNS Marketing) 3(3)**
 학생들이 실제 중국 SNS 계정을 만들고 자신이 원하는 콘텐츠를 직접 기획하고 관리하면서 중국인과의 소통을 통하여 언어실습과 함께 미래의 주소비계층이될 젊은이들의 사고방식, 기호, 문화 등에 대한 이해를 증진하는 것이 목표이다. 수강생은 SNS 팔로워를 늘리기 위해 중국의 젊은 세대 관심을 유인할 수 있는 방법을 모색하고 시행착오에 대한 원인분석 및 개선 등을 통해 중국 사업의 기본적인 방식을 이해한다. 기획, 추진, 소통, 마케팅 능력 등을 자연스럽게 배양할 수 있으며, 이를 이력서에 '포트폴리오' 로 제시하여 취업경쟁력을 강화할 수 있다.
- 0006840 경제성장론(The Theory of Economic Growth) 3(3)**
 이 교과목은 세계화의 추세에 따라 최근 각국의 경제성장의 문제가 국가 간 핵심이슈로 부상하고 있다. 특히 국제경제 질서라는 틀 안에서 국가의 부를 창출할 수 있는 경제 이론적 측면과 현실적 처방 등을 다루게 될 것이다. 즉, 국가 간에 변동하는 생산품뿐만 아니라 노동, 자본, 기술 및 지식과 같은 생산요소를 어떻게 효율적으로 활용하는가에 대해서 논의한다. 또한 동태적 성장이론인 내생적 성장모형에 대해서도 논의한다.
- 0006367 중국경제연구(Studies in Chinese Economy) 3(3)**
 사회주의 체제를 표방하던 중국이 개혁과 개방을 통해 시장경제체제로 전환하는 과정과 배경에 대해 학습한다. 또한 중국의 정치경제학, 체제개혁, 국유기업, 재정, 금융, 대외경제 같은 다양한 주제별 연구를 통해 중국경제에 대한 이해도를 높인다.
- 0000536 재정학(Introduction to Public Finance) 3(3)**
 재정학은 경제학의 기본원리를 응용하여 현실세계의 경제문제를 연구하는 분야로서 소비자, 생산자와 함께 3대 경제주체의 일원인 정부에 대하여 공부하는 교과목이다. 정부는 왜 시장 개입을 할 수 밖에 없는 지 그 배경을 공부하고, 자원의 배분, 소득재분배, 경기조절 등 정부의 주요 기능과 역할에 대하여 다룬다. 또한 정부의 경제활동을 위하여 필요한 재원을 조달하는 수단인 조세, 국공채 발행 및 화폐발행 정책에 대하여 학습한다. 특히 주요 재정수단인 조세, 정부지출 결산과정, 비용편익분석, 공공의 선택결정 과정 등에 대해 공부한다.
- 0000605 무역영어(Practical English in International Trade) 3(3)**
 국제무역이나 통상업무에서 실질적으로 사용하는 무역영어 전문영어를 집중적으로 학습하고 무역서식 작성요령도 습득한다.
- 0011696 빅데이터경제분석(Big Data and Economic Analysis) 3(3)**
 정보화 시대를 넘어 정보 자본주의로 급격한 전환과 함께 다가오는 4차 산업혁명 시대를 대비한 과정으로, 온라인 상에 다양한 형태로 산재해있는 각종 경제, 통상, 금융 관련 정보, 즉 빅데이터를 효과적으로 활용하는 방법을 학습하는 컴퓨터 실습 위주의 교과목이다. 이를 위하여 인터넷을 통한 정보검색법과 빅데이터의 특성 및 활용분야를 이해하고 기생산된 데이터를 활용하는 분석법을 습득한다. 특정 분야에 필요한 빅데이터를 수집, 가공, 활용해 고급정보를 창출하는 기초적인 빅데이터 분석 기법의 기초 이론과 함께, 분석에 필요한 SPSS 및 오픈소스R 등 기초 소프트웨어 실무 활용 방법을 배운다.
- 0006387 중급통상중국어(Intermediate Business Chinese) 3(3)**
 현대 중국의 무역이나 통상업무와 관련된 내용뿐만 아니라 정치, 경제, 사회, 문화 등 전반적인 주제를 논의한다.
- 0009597 상생경제의 이해(Fundamentals of Social Economy) 3(3)**
 본 교과목은 양극화 해소, 일자리 창출 등 공동이익과사회적 가치의 실현을 위해 사회적 경제조직이 상호협력과 사회연대를 바탕으로 사업체를 통해 수행하는 모든 경제적 활동에 대해 논의한다. 특히, 대표적인 사회적 경제조직인 사회적 기업, 협동조합, 마을기업, 자활기업, 농어촌공동체회사 등의 기능 및 운영방식 그리고 사례를 다룬다.
- 0009593 금융경제의 이해(Introductory Financial Economics) 3(3)**
 금융경제론은 실무부문의 반대흐름으로서의 경제현상과 금융부문간 흐름에 따른 경제현상을 논리적으로 체계화한 학문분야이다. 금융의 기본개념, 신용창출과정, 금융제도, 금융시장, 금융상품, 금융경제모형, 금융정책 등을 심층적으로 다루고, 현실경제현상의 설명력을 높여 현실경제를 논리적으로 분석할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0004554 중급중국어회화(Intermediate Chinese Conversation) 3(3)**

중국사회에서 광범위하게 사용하고 있는 발음, 어휘, 억양 등을 습득케 하여 실생활에서 보다 폭 넓게 활용할 수 있는 중국어회화 구사능력을 학습한다.

0009595 국제통상의이해(Understanding of International Business and Commerce) 3(3)

국제적인 통상 거래가 어떤 global standard 하에서 이루어지고 있으며, 상품 또는 서비스 거래와 관련하여 각국이 어떤 통상정책과 그 수단을 펼쳐가고 있는지를 학습한다. 국제통상 이론 및 통상 정책 등에 대한 전반적인 이해 및 기본적인 내용을 학습한다.

0011697 경제캡스톤디자인씹킹(Capstone Design-Design Thinking for Economists) 3(3)

하나의 문제를 산업 현장의 실무와 동일한 체계 및 방식으로 수행하며 문제를 해결하는 과정이다. 전공에서 습득한 경제 현실의 이해, 경제 방법론, 분석 능력 등을 공학 분야의 설계과정과 디자이너의 고객 만족 상품 디자인 사고방식 등 실무적인 문제해결 방식과 종합적으로 융복합하는 교육과정이다. 중국통상·경제학전공 학생이 공학 전공자 및 디자이너와 마찬가지로, 프로젝트 실습 및 설계과정을 통하여 전공이론과 실무문제 해결 능력을 창조적으로 활용하여 실제로 산업 현장에서 응용할 수 있는 종합설계 사고능력을 배양하는 데 목적을 둔다.

0000595 국제금융론(Economics of International Finance) 3(3)

본 교과목은 실물뿐만 아니라 금융자산의 국가 간 이동이 무제한적으로 이루어지고 있는 새로운 국제금융 질서 하에서 그 중요성이 더욱 부각되고 있는 국제금융자산의 효율적인 운용 시스템을 다룬다. 본 교과목에서는 국제금융시장의 균형조건, 환율결정이론, 국제통화제도, 금융 및 재정정책의 효과분석뿐만 아니라 국제금융자산의 포트폴리오 구성 등에 대해서도 논의한다.

0009598 동북아통상의 이해(Commerce and Trade in North Eastern Region) 3(3)

중국과 한국을 포함한 동북아 지역의 무역과 통상에 대한 전반적인 지식을 학습한다.

0006377 중국비즈니스와 협상(China business and Negotiation) 3(3)

중국비즈니스 현장에서 자주 접하게 될 비즈니스 상담과 협상에 필요한 기본 지식을 학습한다. 기본적인 협상 이론과 동시에 중국인과의 비즈니스에서 필요한 특수한 테크닉, 협상의 성공 및 실패 사례에 대한 검토를 통해 이론과 실무 지식을 함께 함양한다.

0004536 시사경제영어(English for Economic Issues) 3(3)

본 과목은 경제학의 기초이론을 이해한 전공 학생뿐만 아니라 일반 학생들을 대상으로 영문 뉴스, 논문, 미디어 콘텐츠를 통하여 국내의 경제시사상식을 습득하고 글로벌 시대의 인재가 갖추어야 할 기본적인 영어 활용 능력을 배양함을 목적으로 한다. 국내의 경제 전망과경제적 시사점뿐만 아니라 정치, 사회, 문화, 역사 등 전반적인 주제를 논의하며, 현실경제의 제반 문제에 대해 조사, 연구, 발표, 토론, 팀활동 등을 통해 자연스럽게 세계경제를 이해하고 영어활용능력을 키워 글로벌 소통 역량을 함양한다.

0004567 고급중국어회화(Advanced Chinese Conversation) 3(3)

중급중국어회화 과정의 학습내용을 바탕으로 중국사회에서 광범위하게 사용되는 발음, 어휘, 억양 등을 습득케 하여 실생활 뿐만 아니라 중국과의 무역이나 통상업무에 직접 활용할 수 있도록 심도있는 중국어회화 구사능력을 배양한다.

0005568 경제정책론(Economic Policy) 3(3)

경제정책은 이론경제학의 이론적 배경과 정책학의 정책 메커니즘을 배경으로 경제현상의 모순을 진단하고, 바람직한 경제 상태를 판단, 이를 실현하기 위하여 어떤 정책목표를 설정하고 어떤 정책수단이 필요할 것인가를 연구하는 학문분야이다. 본 교과목에서는 경제정책의 기본체계, 경제정책결정과정, 부문별 경제정책 등의 이론을 습득하고 실제 경제정책의 사례를 분석한다.

무역학전공

교육목표

21세기는 글로벌화, 지식정보화, FTA의 확대 등으로 무한경쟁시대를 맞이하고 있다. 이러한 시대적 상황 속에서 한국무역을 이끌어 나갈 선진국형 무역인재 양성은 매우 중요한 과제이다.

우리 무역학전공은 이러한 시대적 요구에 부응하고, 한국무역을 선도적으로 이끌어 나갈 수 있는 “글로벌시대 국제적 감각을 갖춘 창의적인 실무중심형 무역인” 양성을 교육이념으로 삼고 있다.

이를 위하여 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자는 실학성세(實學成世)의 교육이념 아래 창의적인 무역인 양성(창조적 탐구인), 국제적 감각을 갖춘 무역인 양성(도덕적 인격인), 실무 중심의 무역인 양성(실천적 봉사인)을 교육목표로 하고 있다.

학과소개

1976년 개설된 청주대학교 무역학전공은 날로 치열해져가는 국제무역환경 속에서 대한민국 수출첨병으로서 제 역할을 할 수 있는 “국제적 감각을 갖춘 창의적인 실무중심형 무역인 양성”을 위하여 전인적(全人的) 교육을 바탕으로 현장 중심의 실무교육과 균형 잡힌 융합교육을 통해 세계인들과 함께하는 무역인을 양성하는데 주력하고 있다.

특히, 무역학전공은 산업통상자원부가 선정한 “지역특화청년무역전문가양성사업(GTEP)”과 “대학 FTA활용강좌사업” 운영 등을 통해 지속적으로 정부재정지원사업을 추진해 나가고 있으며, 이를 통해 기업의 요구에 부응하는 무역인력을 양성하고 있다.

졸업후진로

무역학전공은 1981년 제1회 무역학과 졸업생을 배출한 이후, 대한민국 무역현장 일선에서 한국무역을 이끌어 나가고 있는 선도적 무역인을 지속적으로 배출하여 왔으며, 졸업생들은 기업의 무역현장 뿐만 아니라, 정부기관, 공공기관, 교육기관 등에서 각자의 역할에 최선을 다하고 있다.

본 무역학전공을 졸업한 학생들은 무역업체 뿐만 아니라, 제조업, 유통·물류업, 금융업, 보험업, 정보통신업, 항공업, 해운관련업 등 다양한 분야로 취업이 가능하며, 행정직, 외교통상직, 관세직 등의 공무원으로 진출할 수도 있다. 또한 대학원 무역학과에 개설된 석사·박사과정을 통하여 학계로 진출이 가능하며, 이외에도 전문직으로 관세사, 세무사, 회계사, 원산지관리사 등으로도 진출할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 21세기는 글로벌화, 지식정보화, FTA의 확대 등으로 무한경쟁시대를 맞이하고 있다. 이러한 시대적 상황 속에서 한국무역을 이끌어 나갈 미래 무역인재 양성은 매우 중요한 과제이다. 우리 무역학전공은 이러한 시대적 요구에 부응하고, 한국무역을 선도적으로 이끌어 나갈 수 있는 “글로벌 시대 국제적 감각을 갖춘 창의적인 실무중심형 무역인” 양성을 교육목표로 삼고 있다. 또한, 세계경제 흐름과 국제통상환경 변화에 선제적으로 대응하고, 무역관련 전문지식의 습득과 실무중심 교육을 통해서 이론과 실무능력을 겸비한 글로벌무역전문가를 양성하고자 한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 국제적 감각을 갖춘 무역인 :글로벌비즈니스매너와 의사소통 능력 등을 갖춘 글로벌 역량기반의 인재 창의적인 무역인 : 세계시장의 변화를 예측하고, 급변하는 무역환경에 선제적으로 대응하는 능동적 인재 실무중심의 무역인 : 무역현장에서 진취적이고 적극적인 직무역량을 갖춘 현장 중심의 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공 관련 직무분야에 대한 취업 희망이 높게 나타났으며, 전공과 무관 하더라도 취업에 대한 목표는 비교적 높은 수치를 보이고 있으며, 창업에 대한 일부 관심도 있는 것으로 나타남. 이론과 실무가 적절하게 융합된 교과목에 대한 학습이 이루어져야 할 것으로 보이며, 다양한 학문에 대한 통섭적인 교육이 추진될 필요 있음. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 무역에 대한 종합적인 이해, (2) 지식 정보 활용, (3) 융합적 사고능력, (4) 도전정신, (5) 외국어 활용능력 등으로 나타남. 전공 교육을 통한 인재의 모습은 국제적 감각을 갖춘 실용·융합 실무역량 기반의 창의적인 인재 양성으로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> 무역에 대한 종합적인 이해 ▶이론과 실무를 종합한 교육 지식정보활용 ▶무역현장에서의 직무능력 활용 융합적 사고능력 ▶통섭적 교육을 통한 역량 강화 도전정신 ▶해외시장개척 능력 외국어 활용 능력 ▶글로벌 소통과 표현능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	무역에 필요한 지식정보 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 한국무역론 • 국제무역론 • 국제통상론 • GTEP지역특화과정 <ul style="list-style-type: none"> • 무역학원론 • 국제금융론
	지식융합 역량	제품과 서비스의 해외 진출 가능성 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 미시경제학 • FTA활용연계실습 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털무역 • 무역정책 • FTA활용실습세미나
창의 Creativity	종합적 사고 역량	글로벌 경제 이슈와 해외시장 진출 전략	<ul style="list-style-type: none"> • 국제상무론 • 무역상품론 • 글로벌기업론 • 시사경제 · 무역 <ul style="list-style-type: none"> • 무역과법규 • FTA와경제통합 • FTA원산지관리와 활용실무
	진취적 사고 역량	시장변화 예측과 대응 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 무역 · 경제의이해 • 무역계약론 • 무역결제와외환 • 무역보험론 • GTEP무역현장 마케팅실습2 <ul style="list-style-type: none"> • 거시경제학 • 무역마케팅 • 관세론 • GTEP무역현장 마케팅실습1
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	원활한 무역을 위한 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> • 무역영어회화 <ul style="list-style-type: none"> • 무역영어 • 국제협상론 • 경제 · 무역원어사례 연구
	상호문화역량	시장환경이해 및 성공전략	<ul style="list-style-type: none"> • 문화로풀어보는무역 • 현장실습 <ul style="list-style-type: none"> • 무역캡스톤디자인2 • 무역창업과진로
인성 Character	자기관리 역량	직무개선과 자기관리	<ul style="list-style-type: none"> • 무역캡스톤디자인1 • 실무역량강화실습 <ul style="list-style-type: none"> • 해외시장과상관습
	공동체 역량	상호협력 기반의 글로벌 교류 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 국제물류론 <ul style="list-style-type: none"> • 국제운송론

교육과정표

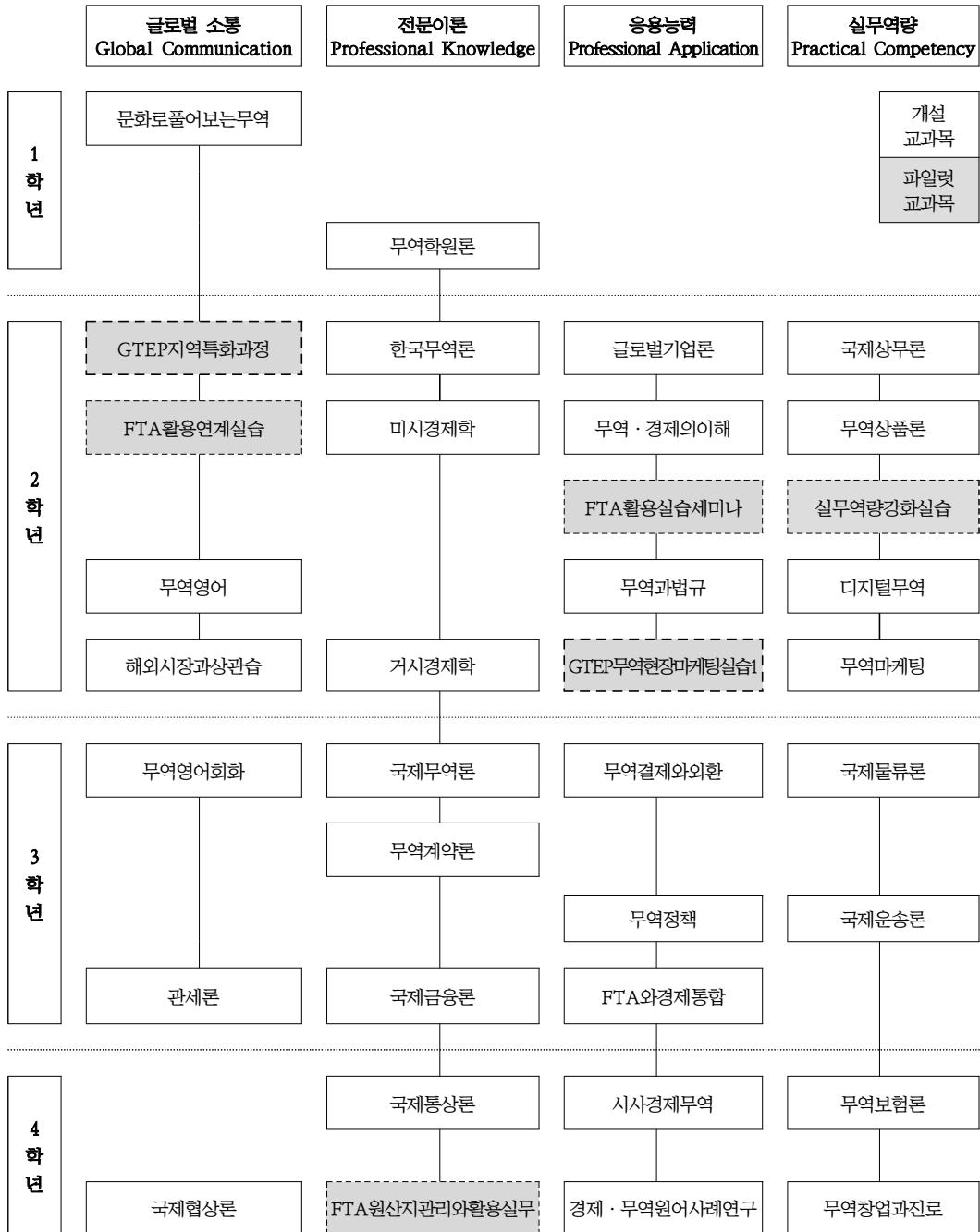
무역학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0004540	문화로풀어보는무역	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0006844	무역학원론	3	3	0	3
전공선택	2-0	0011483	GTEP무역현장마케팅 실습 2 *	3	0	3	3
		0011693	실무역량강화실습 *	0	0	0	0
전공필수	2-1	0000608	국제상무론	3	3	0	3
전공필수		0004543	무역상품론	3	3	0	3
전공선택		0000342	미시경제학	3	3	0	3
전공선택		0004542	글로벌기업론	3	3	0	3
전공선택		0000587	한국무역론	3	3	0	3
전공선택		0008605	무역·경제의이해	3	3	0	3
전공선택		0011479	GTEP지역특화과정 *	3	3	0	3
전공선택		0011480	FTA활용연계실습 *	3	3	0	3
전공필수	2-2	0000605	무역영어	3	3	0	3
전공선택		0000530	거시경제학	3	3	0	3
전공선택		0011305	디지털무역	3	3	0	3
전공선택		0006850	무역마케팅	3	3	0	3
전공선택		0005578	무역과법규	3	3	0	3
전공선택		0008606	해외시장과상관습	3	3	0	3
전공선택		0011481	FTA활용실습세미나*	3	3	0	3
전공선택		0011482	GTEP무역현장마케팅* 실습 1	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현장실습 *	0	0	0	0
전공선택		0008407	무역캡스톤디자인1 *	3	0	3	3
전공선택		0008429	무역캡스톤디자인2 *	3	0	3	3
전공필수	3-1	0000582	국제무역론	3	3	0	3
전공필수		0004547	국제물류론	3	3	0	3
전공선택		0000602	무역계약론	3	3	0	3
전공선택		0006847	무역결제와외환	3	3	0	3
전공선택		0000592	무역영어회화	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000595	국제금융론	3	3	0	3
전공선택		0000612	국제운송론	3	3	0	3
전공선택		0000597	무역정책	3	3	0	3
전공선택		0006849	FTA와경제통합	3	3	0	3
전공선택		0006851	관세론	3	3	0	3
전공선택	4-1	0000348	국제통상론	3	3	0	3
전공선택		0005579	시사경제·무역	3	3	0	3
전공선택		0000626	무역보험론	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006845	무역창업과진로	3	3	0	3
전공선택		0004548	국제협상론	3	3	0	3
전공선택		0006854	경제·무역원어사례연구	3	3	0	3
전공선택		0011395	FTA원산지관리와활용실무*	3	3	0	3
합계(41개 교과목)		전공필수15(15) + 전공선택 99(99)=114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		글로벌 소통 Global Communication	전문이론 Professional Knowledge	응용능력 Professional Application	실무역량 Practical Competency
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 문화토폴어보는무역 			
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 무역학원론 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> GTEP지역특화과정 FTA활용연계실습 FTA활용실습세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 한국무역론 미시경제학 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌기업론 무역·경제의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 국제상무론 무역상품론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 무역영어 해외시장과상권습 	<ul style="list-style-type: none"> 거시경제학 	<ul style="list-style-type: none"> 무역과법규 FTA활용실습세미나 GTEP무역현장 마케팅실습1 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털무역 무역마케팅 실무역량강화실습
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 무역영어회화 	<ul style="list-style-type: none"> 국제무역론 무역계약론 	<ul style="list-style-type: none"> 무역결제와외환 	<ul style="list-style-type: none"> 국제물류론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 관세론 	<ul style="list-style-type: none"> 국제금융론 	<ul style="list-style-type: none"> 무역정책 FTA와경제통합 	<ul style="list-style-type: none"> 국제운송론
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 국제통상론 	<ul style="list-style-type: none"> 시사경제·무역 	<ul style="list-style-type: none"> 무역보험론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 국제협상론 	<ul style="list-style-type: none"> FTA원산지관리와 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 경제·무역원어 사례연구 	<ul style="list-style-type: none"> 무역창업과진로

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	글 로 벌 기 업 론
2-1	한 국 무 역 론	2-2	디 지 털 무 역
2-2	무 역 영 어	3-1	국 제 무 역 론
3-2	무 역 정 책	3-2	국 제 금 융 론
3-2	국 제 운 송 론	4-1	국 제 통 상 론

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-1	한 국 무 역 론	2-1	무 역 상 품 론
2-2	무 역 영 어	2-2	디 지 털 무 역
2-2	무 역 과 법 규	3-1	무 역 계 약 론
3-1	국 제 무 역 론	3-1	국 제 물 류 론
3-1	무 역 결 제 와 외 환	3-1	무 역 영 어 회 화
3-2	F T A 와 경 제 통 합	3-2	국 제 운 송 론
3-2	국 제 금 융 론	3-2	관 세 론

3) 자격취득 관련 교과목

■ 관세사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-1	무 역 상 품 론	2-2	해 외 시 장 과 상 관 습
2-2	무 역 영 어	2-2	무 역 과 법 규
2-2	디 지 털 무 역	3-1	국 제 무 역 론
3-1	무 역 계 약 론	3-1	무 역 영 어 회 화
3-1	무 역 결 제 와 외 환	3-2	F T A 와 경 제 통 합
3-2	국 제 운 송 론	3-2	관 세 론
4-1	무 역 보 험 론	4-2	무 역 협 상 론

■ 국제무역사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-2	디 지 털 무 역	2-2	무 역 과 법 규
2-2	무 역 영 어	3-1	국 제 물 류 론
3-1	무 역 계 약 론	3-1	무 역 결 제 와 외 환
3-1	무 역 영 어 회 화	3-2	국 제 운 송 론
3-2	관 세 론	3-2	F T A 와 경 제 통 합
4-1	국 제 통 상 론	4-1	무 역 보 험 론

■ 물류관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-2	무 역 영 어	2-2	무 역 과 법 규
3-1	국 제 물 류 론	3-2	국 제 운 송 론
3-2	관 세 론	4-1	국 제 통 상 론

■ 무역영어

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-2	무 역 영 어	2-2	무 역 과 법 규
3-1	무 역 결 제 와 외 환	3-1	무 역 영 어 회 화
3-2	관 세 론	3-2	F T A 와 경 제 통 합

■ 원산지관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 역 학 원 론	2-1	국 제 상 무 론
2-1	무 역 상 품 론	2-2	해 외 시 장 과 상 관 습
2-2	무 역 영 어	2-2	무 역 과 법 규
2-2	디 지 털 무 역	3-1	국 제 무 역 론
3-1	무 역 계 약 론	3-1	무 역 영 어 회 화
3-1	무 역 결 제 와 외 환	3-2	F T A 와 경 제 통 합
3-2	국 제 운 송 론	3-2	관 세 론
4-1	무 역 보 험 론	4-2	무 역 협 상 론

교과목 해설

- 0004540 문화로풀어보는무역(Global Culture and International Trade) 3(3)**
문화 간 국제교류가 활발하고 한류에서처럼 문화가 무역상품이 되고 있는 현재 세계 여러 나라의 독특한 문화를 소개하고 문화 간 교류와 무역의 중요성을 문화로 풀어보고자 한다.
- 0006844 무역학원론(The Principles of International Trade) 3(3)**
세계무역기구(WTO)체제의 출범과 함께 급변하는 세계무역 환경변화와 무역규제 완화로 자유무역을 확대됨에 따라 무역의 전반적인 흐름과 무역의 발생원인의 체계적 이해를 비롯한 한국무역의 특수성을 반영한 기업과 국가의 무역전략 그리고 효과적인 무역관리로 세분화하여 무역학 체계의 전반적인 흐름을 이해시키고자 한다.
- 0000342 미시경제학(Microeconomics) 3(3)**
국제무역론에 응용된 기초이론으로서의 가격결정의 제반원리를 이해하기 위하여 수요와 공급, 생산과 생산비의 결정 및 각 다른 형태의 시장에 있어서의 가격결정에 대하여 조명한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 경제시장에서의 가격결정의 기초 지식을 얻을 수 있다.
- 0000608 국제상무론(The Law and Practice of International Trade) 3(3)**
수출입물품의 국제계약과 국제운송, 무역위험과 손해를 보상하기 위한 해상보험과 수출보험, 수출입대금의 국제결제 및 국제통상 클레임 즉, 일반상사 클레임과 국가 간 통상클레임 해결을 위한 국제상사중재와 WTO분쟁해결, NAFTA 분쟁해결방식을 기초적이고도 개괄적인 수준에서 강의한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 수출입을 하는데 있어서의 첫 번째 단계의 국제계약에서부터 분쟁해결에 이르기까지의 전반적인 흐름에 따른 무역의 메커니즘을 이해할 수 있는 능력을 갖추 수 있다.
- 0004542 글로벌기업론(Global Business Management) 3(3)**
글로벌 경영의 성격과 기능을 학생들에게 설명한다. 오늘날 기업 활동은 세계화와 지역화가 동시에 추진되고 있다. 이러한 배경 아래 글로벌 경영의 범위, 해외사업의 전략과 방법, 글로벌기업의 관리와 기능 등을 강의와 사례연구를 통하여 설명한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 글로벌 경영의 개념과 구조에 대한 지식을 넓히게 된다.
- 0000587 한국무역론(Study on Trade in Korea) 3(3)**
한국무역의 발전과정을 시대적 구분에 따라 구조적으로 분석하고 이를 세계무역 동향에 투영한 다음 장기 무역발전을 위한 효과적인 무역 관련 정책의 방향으로 연구한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 한국무역의 과거, 현재, 미래를 국제경제 환경하에서 조망할 수 있는 지식을 얻을 수 있다.
- 0004543 무역상품론(Global Commodity Management) 3(3)**
본 교과목에서는 세계 각 지역의 다양한 소비문화를 소개하고 이러한 상이한 문화에 대응한 무역상품의 부가가치 창출과 상품화 전략을 집중적으로 분석함으로써, 우리나라 무역상품의 고부가가치화 방안을 학생들에게 강의한다.
- 0008605 무역·경제의이해(Introduction to International Trade and Economics) 3(3)**
국제무역에 대한 기본적 원리와 국내경제와 국제경제에 대한 연관관계를 개괄적으로 파악하는 것은 현대경제사회를 이해 하는데 반드시 필요한 내용이다. 이 과목에서는 국제무역의 작동원리, 무역주체의 경제행동, 국내경제 및 국제경제와의 상호연관관계를 파악하고자 한다.
- 0000530 거시경제학(Macroeconomics) 3(3)**
국민경제에 있어서 고용, 생산 및 소득수준을 결정하는 제 요인을 분석하고 국민경제의 안정적인 성장을 지속하기 위한 그 기본원리의 이해와 정책적인 수단으로 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 경제에 대한 전반적인 흐름을 파악할 수 있는 능력을 습득할 수 있다.

0000605 무역영어(English Correspondence in Trade) 3(3)

무역은 언어, 상관습 및 적용 법규가 상이한 환경에 있는 무역업자간의 거래로서 상호간에 계약체결과정에서 오해로 인한 분쟁의 소지가 많이 있다. 따라서 분쟁의 소지를 미연에 방지하고 명확한 계약을 체결하며 이에 따른 계약을 이행하기 위해서는 무역과 관련된 전문용어를 숙지하고 이를 토대로 관련 서신 및 서류를 작성하여야 한다. 인터넷의 활용이 확산됨에 따라 이메일 및 전자문서의 활용도가 높아지고 있으므로, 본 교과목에서는 전통적인 서류 작성방법을 토대로 이메일 및 전자문서의 해독 및 작성 능력을 높이도록 한다.

0006850 무역마케팅(International Trade Marketing) 3(3)

무역마케팅은 마케팅 활동의 범위를 확대한 개념으로 신제품과 서비스를 창출하여 새로운 시장에 진출하는 것을 말하며 이를 위한 마케팅의 기초적 이해를 도모하고 변화하는 글로벌 환경 하에서 기업의 무역활동의 적극적인 도구인 마케팅의 활용과 전략을 이해하는데 있다.

0005578 무역과법규(International Trade and the Law) 3(3)

무역은 계약을 기초로 하여 전개되는 것으로서 국제물품매매에 있어 그 기초가 되는 계약의 체결, 계약의 이행 및 분쟁 해결에 이르기까지 각종의 계약내용을 분석하고 무역거래와 관련된 실제적인 측면을 현행 대외무역법, 관세법, 외국환관리법 등의 국내법규와 UN 협약, ICC 규칙 등의 국제법규와 연계하여 고찰함으로써 무역의 실행과 관련 법규를 연계하여 학습하도록 한다.

0008606 해외시장과상관습(Commercial Customs and Practices in International Market) 3(3)

본 교과목에서는 학생들에게 우리나라와 무역거래를 영위하는 여러 해외시장과 국가들의 상관습들을 소개하고 친숙하게 함으로서, 향후 해외시장에 진출하거나 무역거래를 수행함에 있어서 실질적인 도움을 주고자 한다.

0000582 국제무역론(Theory of International Economics) 3(3)

국제 무역의 순수이론으로 비교우위론 및 그 결정요인과 산업 및 요소가격에 대한 무역의 방향으로 무역과 경제성장 및 무역정책의 문제를 연구한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 국제무역에 대한 논리적 이해를 배양할 수 있다.

0000602 무역계약론(International Trade Contracts) 3(3)

무역거래는 무역계약을 근거로 하여 계약내용에 따라 거래를 이행하는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 무역계약을 어떻게 체결할 것인가는 향후 무역거래를 진행하는 데 있어 가장 중요한 요소라 할 수 있다. 이러한 측면에서 본 과목은 무역계약의 체결을 위한 절차와 방법, 내용에 대하여 학습하고 나아가 무역 계약 관련 법규범에 대해서도 학습하고자 한다.

0006847 무역결제외환(International Trade Payment and Foreign Exchange) 3(3)

무역거래방식의 변화로 인하여 무역 결제방식도 대폭적인 변화가 일어나고 있다. 특히, 무역 결제는 수출업자와 수입업자 사이에 가장 중요한 거래단계로서 그 의미가 크다고 할 수 있다. 이러한 측면에서 본 교과목은 무역 결제방식의 변화에 대한 내용을 이해하고 무역현장에서 이용되고 있는 무역결제방식과 동시에 무역결제에 있어 반드시 수반되는 외환업무에 대한 내용들을 종합적으로 학습하고자 한다.

0004547 국제물류론(International Logistics) 3(3)

국제무역 수행에서 원가절감의 보물창고인 국제물류유통의 중요성과 그 주요 기능을 운송, 보관, 하역, 포장 및 정보의 관점에서 강의하고, 국제물류서비스 혁신방안을 모색해 봄으로써 학생들을 국제물류전문가로 양성하고자 한다.

0000592 무역영어회화(International Trade English Conversation) 3(3)

국제무역에서 상호간 원활한 의사소통 향상을 위한 무역영어회화는 무역학 전공 졸업생들이 취업에 대비할 뿐만 아니라 국제비즈니스 현장에서 능력을 발휘할 수 있도록 외국어 의사소통 능력과 프레젠테이션 기술의 배양에 중점을 두고 진행 된다.

0000595 국제금융론(Theory of International Finance) 3(3)

국제금융시장의 구조와 기능을 분석하고 국제금융시장 접근방법을 연구하여, 국제수지계정, 자본이동에 수반되는 비용대가, 이자 및 수수료, 국제금융시장에 개입되는 환율 등을 분석, 연구한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 국제금융에 대한 이론적 지식을 습득하여 복잡하고 중요한 국제금융의 실체를 이해하도록 한다.

0000612 국제운송론(International Transport) 3(3)

우리나라 국제무역의 99%가 국제운송 수단에 의하여 행해지고 있는 현실 하에서 국제운송서비스의 합리화 및 국제화의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다. 본 교과목에서는 국제해상운송 서비스분야를 중심으로 국제육상운송, 국제항공운송 및 국제복합운송 서비스분야의 이론과 실무를 학생들에게 강의함으로써, 동북아 국제물류 중심지를 지향하는 우리나라에 적합한 인재로 학생들을 교육함에 목적을 둔다.

0000597 무역정책(International Trade Policy) 3(3)

자유무역과 보호무역의 정책효과, 남북문제, 무역정책수단, 국제적 자본이동 등 문제를 연구·분석하고 향후의 무역정책 방향을 요구한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 각 국가 또는 국내에서 이용되는 무역정책에 대한 이론과 전반적인 지식을 습득하게 된다.

0006849 FTA외경제통합(FTA and Economic Integration) 3(3)

21세기에 들어서면서 FTA를 포함한 경제통합에 대한 이론 및 정책적 접근의 필요성이 더욱 중요해지고 있다. 이 과목을 통하여 경제통합의 기초 개념, 경제통합의 역사, 경제 통합에 대한 이론, 경제통합의 효과, 그리고 EU 및 NAFTA를 포함한 경제통합의 실례를 살펴보고 이어서 한국의 경제통합정책의 기초와 FTA 정책을 다루게 된다.

0006851 관세론(Theory and Practice of Customs) 3(3)

본 교과목은 관세에 대한 기본적인 내용을 바탕으로 국제무역거래에 있어 교역창구역할을 담당하는 관세의 기능과 역할은 무엇이며, 수출입화물의 통관, 관세의 부과 및 징수에 대한 내용을 학습하고자 한다. 또한 자유무역협정이 확대됨에 따라서 원산지규정에 대한 정확한 내용을 학습하는 것이 매우 중요한 과제가 되고 있다. 이러한 측면에서 관세와 원산지규정 간의 관계를 살펴보고 이와 관련한 내용을 학습하고자 한다.

0000348 국제통상론(The Principles of International Business) 3(3)

본 교과목은 국제통상의 정치경제학적 접근을 목적으로 하며, 두 국가 간 통상협상과 다국 간 통상협상을 중심으로 하는 통상협상의 이론과 기업을 연구하고, 북미지역, EU지역, 동북아시아지역은 물론 NAFTA, APEC 등 경제블록의 통상환경과 주요 통상정책을 강의한다. 본 강의를 수강하는 학생들은 국가 간 통상협상의 기업을 습득하게 되고 경제블록에 대한 통상환경과 주요 통상정책에 대한 이해와 능력을 습득하게 된다.

0005579 시사경제·무역(Journalistic Economic and International Trade) 3(3)

이론에서 배운 지식을 현실의 시사·경제지 등을 통하여 경제이론이나 국제무역이론 등과 결부시켜 비교·분석하고 이해하는 목적이 있다.

0000626 무역보험론(International Trade and Insurance) 3(3)

본 교과목에서는 국제무역 업무 수행에 있어서 필수적인 무역위험관리 서비스인 무역보험제도를 해상보험을 중심으로 소개하고 이를 바탕으로 각종 해상보험 사례분석과 함께 무역보험공사가 제공하는 무역보험 서비스를 학생들에게 강의함으로써 학생들의 무역실무 배양능력을 고취하고자 한다.

0006845 무역창업과진로(International Trade Foundation and Career) 3(3)

본 교과목은 첫째, 무역학을 배우고자 하는 학생들이 무역이라는 학문에 대하여 어떻게 학습하고 진로를 선택하는 것이 효과적인지에 대하여 학습하고 둘째, 무역업 창업을 위한 절차와 세부내용은 어떻게 진행되는지를 학습하고자 한다. 마지막으로 실무중심형 무역인이 되기 위한 기본적인 사무능력을 배양하고자 학습하는 교과목이다.

0004548 국제협상론(International Negotiation) 3(3)

본 교과목에서는 먼저 협상의 일반원칙과 성공적인 협상전략을 소개하고 이를 바탕으로 우리나라와 관련된 각종 국제통상협상의 사례들을 분석함으로써, 학생들이 졸업한 후 사회에서 직면하는 각종 협상에서 성공할 수 있게 하는 협상력 배양에 목적을 둔다.

0006854 경제·무역원어사례연구(Case Study of Economic and International Trade Issues in English) 3(3)

지난 학년들에서 습득한 경제와 무역에 관한 이론적 지식들을 현실에 나타난 결과에 대하여 영어로 사례를 채택하여 비교 분석하는 데 목적이 있다.

- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
 본 교과목은 현장실습을 통하여 업무 수행에 필요한 리더십과 협업능력을 배양하고 현장업무 진행과정 등을 인지하여 직무역량을 강화함으로써 사회진출 및 취업역량을 강화한다. 학생은 산학협력이 체결된 특정 기업에 파견되어 해당 학기동안 지정된 시간 이상의 현장실습을 통해 이수한다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)**
 본 교과목은 기업체 또는 기관 등을 활용하여 무역업무 및 기업직무에 대한 현장 중심의 실무경험과 체험을 통해 참여학생들의 실무역량을 강화하는 교과목이다.
- 0008407 무역캡스톤디자인1(Capstone Design(International Trade 1) 2(3)**
 종합설계(Capstone Design)는 하나의 문제를 실무에서와 동일한 과정을 수행하여 문제를 해결하는 과정으로 본 전공에서 개설된 무역학 방법론 및 무역현실의 이해와 분석능력 등을 공학분야의 설계과정과 종합적으로 융복합하는 교육과정이다. 무역학전공 학생들이 공학전공자와 마찬가지로 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 제반 전공이론과 실무문제해결능력을 창조적으로 활용하여 실제 산업현장에서 응용할 수 있는 종합설계능력 배양을 목적으로 한다.
- 0008429 무역캡스톤디자인2(Capstone Design(International Trade 2) 2(3)**
 종합설계(Capstone Design)는 하나의 문제를 실무에서와 동일한 과정을 수행하여 문제를 해결하는 과정으로 본 전공에서 개설된 무역학 방법론 및 무역현실의 이해와 분석능력 등을 공학분야의 설계과정과 종합적으로 융복합하는 교육과정이다. 무역학전공 학생들이 공학전공자와 마찬가지로 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 제반 전공이론과 실무문제해결능력을 창조적으로 활용하여 실제 산업현장에서 응용할 수 있는 종합설계능력 배양을 목적으로 한다.
- 0011395 FTA원산지관리와활용실무(Rules of Origin and Utilizing FTA) 3(3)**
 2004년 한·칠레 FTA를 시작으로 하여 우리나라는 지속적으로 FTA 체결 및 발효를 통하여 무역영토를 확장해 오고 있다. 이러한 FTA가 실질적인 성과를 거두기 위해서는 FTA 원산지 관리와 FTA 활용을 위한 실무역량을 갖추어야 하는데, 본 교과목은 이러한 FTA활용을 위한 실무역량 강화에 대하여 학습하는 데 목적이 있다.
- 0011305 디지털 무역(Digital Trade) 3(3)**
 4차 산업 혁명시대를 맞아 디지털 기술의 발달과 인터넷의 보편화는 세계 경제활동의 혁신적 변화 이외에 국가 간 교역시장에도 영향을 미치고 있다. 본 교과목은 디지털 무역에 대한 개념이해를 중심으로 국제무역환경에서 상품 이외에 서비스 및 데이터 교역활동 등 디지털 무역 업무에 대한 전반적인 내용을 학습하는데 목적이 있다.
- 0011480 FTA활용연계실습(FTA Practice) 3(3)**
 본 교과목은 산업통상자원부 “대학 FTA활용강좌지원사업”의 일환으로 운영되는 교과목으로써 FTA협정, 원산지 제도, 원산지결정기준, 원산지판정 등에 대한 내용을 학습하고, 나아가 FTA활용을 위한 전반적인 직무 내용을 이해하고 실습하는 교과목이다.
- 0011481 FTA활용실습세미나(FTA Seminar) 3(3)**
 본 교과목은 산업통상자원부 “대학 FTA활용강좌지원사업”의 일환으로 운영되는 교과목으로써 각 FTA협정을 활용하여 FTA활용을 위한 비즈니스모델 발굴 등의 실무FTA 직무역량을 강화하기 위한 실무 교과목이다.
- 0011479 GTEP지역특화과정(GTEP Special Course) 3(3)**
 본 교과목은 산업통상자원부 “지역특화청년무역전문기양성사업(GTEP)”의 일환으로 운영되는 교과목으로써 중남미 중심의 해외특화지역 진출을 위한 현지국에 대한 상관습, 비즈니스 환경, 수출전략 등 전문적인 지식 등을 학습하는 교과목이다.
- 0011482 GTEP무역현장마케팅실습1(GTEP Trade Practice 1) 3(3)**
 본 교과목은 산업통상자원부 “지역특화청년무역전문기양성사업(GTEP)”의 일환으로 운영되는 교과목으로써 학생들의 무역 실무 역량을 강화하기 위하여 현장 중심의 무역업무 전반(거래처 발굴, 계약, 결제, 운송, 통관, 전자상거래 등)에 대한 내용을 실습 형태로 학습하는 교과목이다.
- 0011483 GTEP무역현장마케팅실습2(GTEP Trade Practice 2) 0(0)**
 본 교과목은 산업통상자원부 “지역특화청년무역전문기양성사업(GTEP)”의 일환으로 운영되는 교과목으로써 무역 현장에서 발생하는 다양한 업무들에 대하여 학생들이 직접 체험하고 기업체 현장실습 등을 수행하는 교과목이다.



비즈니스대학

관광호텔경영학부

관광항공경영학전공은 1982년 중부권 최초로 인가를 받은 4년제 관광경영학과로서 출발한 본 학과(전공)은, 학부제 시행에 따라 그 명칭이 관광항공경영학전공으로 바뀌면서, 지역과 글로벌 관광산업 발전에 중요한 역할과 책임을 다하는 학과(전공)로 더욱 발전하고 있다. 이러한 발전 배경에는 학생들의 전공역량과 실무역량이 강화되는 교육과정과 체계가 구축되어 실행되고 있기 때문이다. 특히 졸업생과 재학생이 참여하는 다양한 분야의 TRG 연구 활동(여행·항공사, 호텔·컨벤션, 외식, 레저·스포츠, 리조트·테마파크, 크루즈·카지노, 축제·이벤트, 어학)과 국내외 인턴-쉽은 본 전공 발전의 중요한 토대가 되고 있다. 또한 비교과과목을 통해 추진되는 다양한 형태의 자기개발 학습, 지역사회와 연계한 농촌관광 교육프로그램, 한일4대학 학생교류회, 사제공감프로그램, 정기적인 선후배 미팅, 학술제 및 Tourism Night은 전공 발전에 필요한 구성원의 자긍심과 소속감을 증진시키는데 큰 역할을 하고 있다.

호텔외식경영학전공은 1989년 호텔경영학과로 출발한 본 학과(전공)은, 학부제 시행에 따라 호텔외식경영학전공으로 바뀌면서, 그 전문영역이 더욱 확대 발전하고 있다. 현재 호텔외식경영학전공은 호텔, 외식경영과 관련된 폭넓은 전문적 지식을 응용할 수 있는 호텔, 외식 전문인을 양성하고 실용적인 실무지식과 투철한 서비스마인드를 소유한 유능한 호텔, 외식전문경영인을 양성하는 것에 초점을 맞추고 있다. 또한 호텔, 외식 서비스 품질 관리 및 시청각 교육 과정이 설치되어 있어 보다 폭넓게 서비스마인드를 습득하고 배울 수 있다. 호텔외식경영학전공은 청주대학교의 '실학생세'라는 교육이념을 바탕으로 전문적인 이론과 산업현장의 기술과 기능을 효율적으로 교수함으로써 호텔 및 외식 산업 분야의 전문인 양성이라는 시대적, 사회적 요청에 부응한다.

관광항공경영학전공

교육목표

관광은 융복합 학문이다. 인간 행복에 관한 성찰과 관광대상의 가치 발굴, 최적의 관광콘텐츠를 창출하는 일련의 과정에서 다학문적 소양이 요구된다. 또한 관광은 실용적 학문이다. 관광산업은 세계와 국가 및 지역을 포괄하는 경영활동을 하고 있으며 인류의 경제, 사회문화, 환경 등에 지대한 영향을 미친다.

따라서 본 학과(전공)는 인간과 자원 그리고 관광산업에 관한 전문지식과 실무 능력을 갖춘 '창의적 글로벌(Glocal) 관광 전문인 양성' 을 교육의 목표로 한다.

학과소개

관광은 인간심리와 행동 및 서비스의 본질적 이해를 바탕으로 관광현상을 분석하고 관광산업과 관광 영향을 탐구하는 분야이다. 따라서 관광학은 실용학문이자 융복합 학문으로서의 가치를 연구하며 21세기 서비스 산업을 대표하는 관광산업을 분석하고 그 가치를 실현시킨다.

관광항공경영학전공은 지역사회와 국가 및 나아가 글로벌 관광산업 및 항공산업을 선도하는 전문인재 양성을 목표로 체계적인 전공 이론 교육과 함께 산업적 실무역량을 함양하는 실무교육과정과 체계가 구축되어 있다. 성공적인 대학생활과 목표진로 진출을 위한 차별화되고 강화된 학생 지도 시스템과 비교과 과정을 운영하고 있다.

졸업후진로

- 여행업·항공업 분야
- 리조트·테마파크, 숙박·외식업, 컨벤션·전시산업 분야
- 축제·이벤트, 관광정보·마케팅 분야
- 레저·스포츠산업, 크루즈·카지노산업 분야
- 지역관광자원개발·도시재생 분야
- 문화콘텐츠산업 및 언론방송, 금융서비스 분야
- 한국관광공사, 한국공항공사, 지역관광공사, 국제교류재단 등 관련 공공기관

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 전문지식 및 실무능력을 갖추고 인성이 함양된 창의적인 글로벌(Glocal)관광 전문인 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 미래 관광산업 발전을 위해 외국어 능력을 바탕으로 현장 실무 역량을 습득하여 세계화 추세에 능동적 대처가 가능한 글로벌 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 현재 계획 없음이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공도 고려해야 함. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 외국어활용능력, (2) 글로벌마인드, (3) 지식정보활용능력, (4) 문제해결능력, (5) 의사전달력, (6) 협업으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 소통하는 인재, 인성을 갖춘 인재로 나타남.
주요요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 외국어활용능력 ▶ 유창한 관광 외국어 구사 능력 (2) 글로벌마인드 ▶ 세계화 추세 이해 및 대응 (3) 지식정보활용 ▶ 관광경영 지식 정보 활용 (4) 문제해결능력 ▶ 관광 관련 분야 실무 능력 (5) 의사전달력 ▶ 관광 서비스 제공을 위한 의사소통 (6) 협업 ▶ 관광 관련 분야 실무 수행을 위한 협업 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	관광 관련 산업 분야 기본지식	<ul style="list-style-type: none"> 관광자원이해 관광조사방법 관광인문학 <ul style="list-style-type: none"> 관광경영론 현대관광사례연구
	지식융합 역량	관광산업 및 관련 서비스 제공 실무능력	<ul style="list-style-type: none"> 서비스매니지먼트 관광마케팅 관광법규 현장실습 국제호텔경영 글로벌외식산업경영론 전시컨벤션경영실무 <ul style="list-style-type: none"> 관광심리와행동 농촌지역관광경영론 호텔외식벤처창업경영 실무역량강화실습
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관광 관련 산업 실무수행 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> 관광지개발과관리 레저스포츠관광경영 관광지역만들기 <ul style="list-style-type: none"> 여행사경영론 항공사경영론 리조트개발과경영 관광디자인실무 관광프로젝트실무 관광상품기획실무 축제경영실무
	진취적 사고 역량	관광산업 및 관련 서비스 제공의 계획 및 수행	<ul style="list-style-type: none"> 항공예약시스템실무 항공운송서비스실무 관광콘텐츠기획 <ul style="list-style-type: none"> 관광기업분석 관광캡스톤디자인1 관광캡스톤디자인2 관광캡스톤디자인3
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	유창한 관광 외국어 구사 능력	<ul style="list-style-type: none"> 관광영어프리젠테이션 <ul style="list-style-type: none"> 항공실무영어
	상호문화역량	세계화 추세 이해 및 대응	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌관광정책론
인성 Character	자기관리 역량	관광전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 항공관광취업면접전략 관광취업멘토링 <ul style="list-style-type: none"> 관광인적자원역량강화
	공동체 역량	관광 관련 분야 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> 관광조직행동

교육과정표

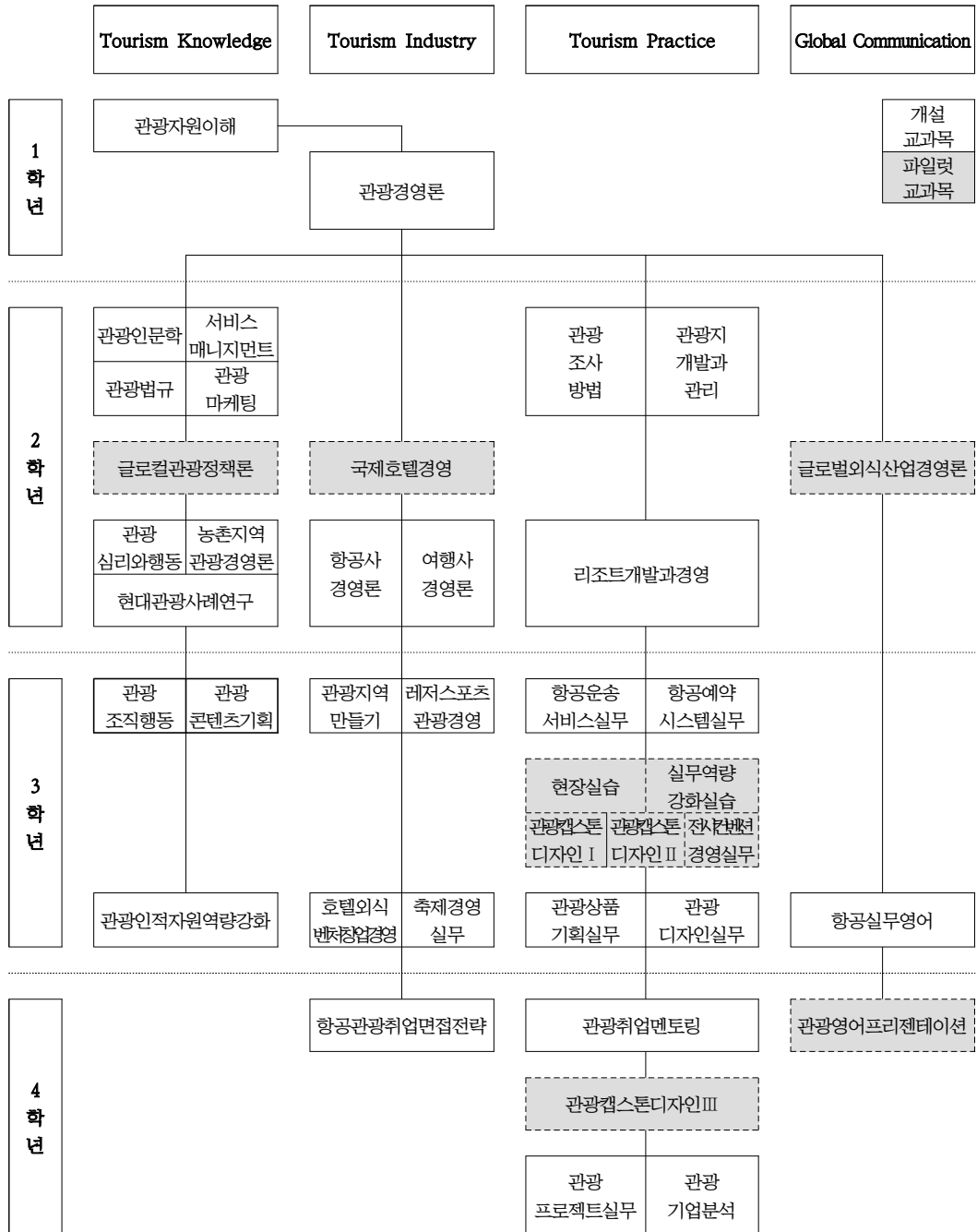
관광항공경영학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1 (탐색)	0009560	관 광 자 원 이 해	3	3	0	3	
전공선택	1-2 (탐색)	0000362	관 광 경 영 론	3	3	0	3	
전공선택	2-0	0006860	국 제 호 텔 경 영 *	3	3	0	3	
전공선택		0011490	글 로벌 관 광 정 책 론 *	3	3	0	3	
전공선택		0011491	글 로벌 외 식 산 업 경 영 론 *	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0010914	관 광 조 사 방 법	3	3	0	3	
전공선택		0008874	서 비 스 매 니 지 먼 트	3	3	0	3	
전공선택		0000365	관 광 마 케 팅	3	3	0	3	
전공선택		0009563	관 광 지 개 발 과 관 리	3	3	0	3	
전공선택		0000363	관 광 법 규	3	3	0	3	
전공선택		0011484	관 광 인 문	3	3	0	3	
전공선택		0010915	관 광 심 리 와 행 동	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0009566	현 대 관 광 사 례 연 구	3	3	0	3	
전공선택		0000376	항 공 사 경 영 론	3	3	0	3	
전공선택		0000368	행 사 경 영 론	3	3	0	3	
전공선택		0009567	리 조 트 개 발 과 경 영	3	3	0	3	
전공선택		0011485	농 촌 지 역 관 광 경 영 론	3	3	0	3	
전공선택	3-0	0011492	관 광 캡 스톤 디 자 인 1 *	3	0	3	3	
전공선택		0011493	관 광 캡 스톤 디 자 인 2 *	3	0	3	3	
전공선택		0011494	전 시 컨 벤 션 경 영 실 무 *	3	3	0	3	
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택	3-1	0006520	관 조 직 행 동	3	3	0	3	
전공선택		0010916	항 공 예 약 시 스템 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0009572	레 저 스포 츠 관 광 경 영	3	3	0	3	
전공선택		0009573	관 광 지 역 만 들 기	3	3	0	3	
전공선택		0011237	항 공 운 송 서 비 스 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0011486	관 광 콘 텐 츠 기 획	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0009577	관 광 디 자 인 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0009578	항 공 실 무 영 어	3	3	0	3	
전공선택		0009579	관 광 상 품 기 획 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0011487	관 광 인 적 자 원 역 량 강 화	3	3	0	3	
전공선택		0011488	축 제 경 영 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0011489	호 텔 외 식 벤 처 창 업 경 영	3	3	0	3	
전공선택	4-0	0010921	관 광 영 어 프 리 젠 테 이 션 *	3	3	0	3	
전공선택		0011495	관 광 캡 스톤 디 자 인 3 *	3	0	3	3	
전공선택	4-1	0010922	항 공 관 광 취 업 면 접 전 략	3	3	0	3	
전공선택		0008877	관 광 취 업 멘 토 링	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0004597	관 광 프 로 젝 트 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0009581	관 광 기 업 분 석	3	3	0	3	
합 계(41개 과목)		전공선택 114(114) = 114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Tourism Knowledge	Tourism Industry	Tourism Practice	Global communication
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 관광자원이해 			
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 관광경영론 		
2학년	공동	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌관광정책론 	<ul style="list-style-type: none"> 국제호텔경영 		<ul style="list-style-type: none"> 글로벌외사산업경영론
	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 서비스매니지먼트 관광마케팅 관광법규 관광인문학 		<ul style="list-style-type: none"> 관광지개발과관리 관광조사방법 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 관광심리와행동 현대관광사례연구 관광심리와행동 농촌지역관광경영론 	<ul style="list-style-type: none"> 항공사경영론 여행사경영론 	<ul style="list-style-type: none"> 리조트개발과경영 	
3학년	공동			<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 실무역량강화실습 전시컨벤션경영실무 관광캡스톤디자인1 관광캡스톤디자인2 	
	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 관광조직행동 관광콘텐츠기획 	<ul style="list-style-type: none"> 관광지역만들기 레저스포츠관광경영 	<ul style="list-style-type: none"> 항공예약시스템실무 항공운송서비스실무 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 관광인적자원관리 관광인적자원역량강화 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔외사벤처창업경영 축제경영실무 	<ul style="list-style-type: none"> 관광디자인실무 관광상품기획실무 	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무영어
4학년				<ul style="list-style-type: none"> 관광캡스톤디자인3 	<ul style="list-style-type: none"> 관광영어프리젠테이션
	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 항공관광취업면접전략 	<ul style="list-style-type: none"> 관광취업멘토링 	
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> 관광프로젝트실무 관광기업분석 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	관 광 자 원 이 해	2-2	관 광 심 리 와 행 동
2-1	관 광 조 사 방 법	2-2	현 대 관 광 사 례 연 구
2-1	관 광 마 케 팅	3-1	관 광 조 직 행 동

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-0	국 제 호 텔 경 영	2-0	글로벌외식산업경영론
2-0	글로벌관광정책론	2-2	항공사경영론
2-1	서비스매니지먼트	2-2	여행사경영론
2-1	관광지개발과관리	2-2	리조트개발과경영
3-0	관광캡스톤디자인 1	3-0	관광캡스톤디자인 2
3-0	현 장 실 습	3-0	실무역량강화실습
3-0	전시컨벤션경영실무	3-2	항공실무영어
3-1	항공예약시스템실무	3-2	관광디자인실무
3-1	항공운송서비스실무	3-2	관광상품기획실무
3-1	레저스포츠관광경영	3-2	호텔외식벤처창업경영
3-1	관 광 지 역 만 들 기	3-2	관광인적자원역량강화
3-1	관 광 콘 텐 츠 기 획	3-2	추 제 경 영 실 무
4-0	관광캡스톤디자인 3	4-0	관광영어프리젠테이션
4-1	항공관광취업면접전략	4-2	관광프로젝트실무
4-1	관 광 취 업 멘 토 링	4-2	관 광 기 업 분 석

3) 자격취득 관련 교과목

■ 관광통역안내사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	관광법규	1-2	관광경영론

■ 해외여행인솔자

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-0	글로벌관광정책	2-0	국제호텔경영
3-1	항공예약시스템실무	2-2	여행사경영론

■ 문화관광해설사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	관광인문학	2-2	농촌지역관광경영론
3-1	관광지역만들기		

교과목 해설

- 0009560 관광자원이해(Understanding Tourism Resource) 3(3)**
 자원과 관광과의 연관성을 이해하고 국내외의 다양한 자원을 탐구하기 위해 개설된 교과목이다. 또한 관광자원을 통해 형성되는 다양한 관광유형을 이해하는데 중점을 두고 있다.
- 0000362 관광경영론(Tourism Management Theory) 3(3)**
 관광학의 기초가 되는 개론 교과목으로서 1학년 신입생들에게 관광학의 학문적 이해와 함께 관광객, 관광산업 및 관광영향에 관한 기본지식과 식견을 함양시키어 관광경영의 기초와 기본소양을 함양한다.
- 0006860 국제호텔경영(International Hotel Management) (3)**
 국제적으로 활동해 나갈 호텔인재를 육성해 나가기 위해 설계된 교과목이다. 글로벌 인재양성을 위한 국제호텔경영업무의 이해와 그 습득을 목적으로 한다.
- 0010914 관광조사방법(Tourism Research and Methodology) 3(3)**
 본 교과목은 관광연구 및 조사방법을 소개하고 있다. 학생들은 본 교과과정을 통해 터득한 지식과 기술을 이용해 현장조사를 수행하는 능력은 물론 관광조사에서 생성된 정보 및 지식에 대해 이해할 수 있도록 한다.
- 0008874 서비스매니지먼트(Service Management) 3(3)**
 관광산업의 토대인 서비스의 본질을 이해하고, 21C 핵심산업으로서 서비스 산업과 시장의 특성을 파악하면서 서비스 경영관리 전반에 관한 이론적, 실무적 필수지식을 습득한다. 또한 서비스 마케팅전략 사례연구와 트렌드 분석을 통하여 오늘날 성공적인 서비스 매니지먼트를 통한 고객만족경영을 학습한다.
- 0000365 관광마케팅(Tourism Marketing) 3(3)**
 관광객과 관광분야에 영향을 미칠 수 있는 마케팅 활동을 마케팅경영의 개념 및 원리와 함께 다룬다. 또한 마케팅 이론 및 실제를 적용하기 위해 다양한 관광산업의 사례를 이용하여 글로벌 마케팅전략을 규명해보도록 한다.
- 0009563 관광지개발과관리(Development & Management of Tourist Destination) 3(3)**
 관광지는 관광객을 특정한 장소로 끌어들이고, 관광산업을 촉진해 나가는 관광사업의 가장 기본적이고 중심적인 역할을 하게 된다. 여기에는 자원과 시설을 다루는 물리적인 측면의 기술과 그를 체계적으로 관리운영해 나가는 조직론적인 측면의 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 관광지를 체계적으로 개발·관리해 나가는 기본적인 원리와 방법을 배우고 습득한다.
- 0000363 관광법규(Tourism Law) 3(3)**
 관광사업에 필요한 관련법류 및 법규를 학습하고, 관광통역안내사 등 관련자격증을 준비하는데 있어서 필요한 관련지식을 습득하는 교과목이다.
- 0010915 관광심리와행동(Tourism Psychology and Behavior) 3(3)**
 관광현상을 심리학의 관점에서 학습하여 관광심리학의 개념을 정립한다. 관광심리의 이론을 적용하여 관광자의 관광 전, 관광 중, 관광 후의 관광행동 과정을 규명한다.
- 0009566 현대관광사례연구(Case Studies in Contemporary Tourism) 3(3)**
 최근의 관광트렌드인 생태관광, 사진관광, 농촌관광, 문화유산관광, 문학관광, 다크관광 등 흥미로운 사례를 연구한다. 사례연구를 통해 학생들은 사소한 관광 수요와 공급을 조사하고 분석할 수 있는 기회를 가진다. 구체적으로, 분석기술, 커뮤니케이션기술, 비판적인 사고력을 길러 현대관광산업의 최신 이슈와 향후 경향을 이해하고 예측하는데 도움이 되도록 한다.
- 0000376 항공사경영론(Airline Business and Management) 3(3)**

항공운송산업의 개념과 현황을 이해하고 항공사 조직구조 및 필수업무를 학습하며, 업계사례연구와 실무중심의 학습을 통하여 오늘날 빠르게 변화하고 있는 항공운송시장을 파악한다. 또한 항공사 경영관리 분석과 관광서비스산업으로서의 고객만족을 위한 항공서비스의 본질을 학습하며 항공사의 주요 영업·마케팅전략을 습득한다. 이에 따라 항공운송산업의 전반과 항공사 주요업무 및 항공사 경영관리 전략에 대한 전문지식과 식견함양을 통하여 항공서비스산업분야에 관한 기본자질 및 필수소양을 함양한다.

0000368 여행사경영론(Travel Agency Management) 3(3)

여행사 관리자에게서 요구되는 기본적인 지식과 기술을 학생들에게 제공하기 위해 설계된 교과목이다. 구체적으로 대부분의 관광비즈니스운영에서 요구되는 판매, 영업기술, 관광비즈니스환경 등에 대한 중요한 기술을 다룬다.

0009567 리조트개발과경영(Resort Development & Management) 3(3)

본 교과목은 리조트 개발과 경영에 필요한 기초적 소양을 갖춘 전문인력을 양성하는데 목적이 있다. 리조트 개발 및 경영에 필요한 기초적인 이론학습과 함께, 사례연구 및 팀 프로젝트를 통해, 실무적 문제를 명확히 파악하고 대처할 수 있는 리조트 실무능력을 학습한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

관광분야에서 실질적인 현장실습이 되도록 설계된 교과목이다. 학생들은 현장실습을 통해 전문성 및 윤리적 태도, 직무기술, 대인관계능력, 갈등관리 등 직장의 다양한 이슈에 대해 경험한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)

관광 분야에서 실질적인 현장실습이 되도록 설계된 교과목이다. 학생들은 실무역량강화실습을 통해 전문성 및 윤리적 태도, 직무기술, 대인관계 능력, 갈등관리 등 직장의 다양한 이슈에 대하여 경험한다.

0006520 관광조직행동(Tourism Organizational Behavior) 3(3)

관광기업과 사회 및 국가의 조직에서 살아가는 구성원으로서의 자질을 고양시킬 수 있는 이론과 사례를 학습한다. 조직과 조직행동 및 인간관계 이론을 토대로 다양한 조직과 조직 내의 개인과 집단행동을 이해하고 활용한다.

0010916 항공예약시스템실무(Airline Reservation System) 3(3)

항공서비스실무 영역에서 항공 전산예약시스템에 대한 기본적 이해를 바탕으로 직접적인 항공예약시스템(CRS/GDS) 실무(실습)교육을 통하여 항공예약 및 발권시스템 실무과정과 운용에 관한 기본지식을 습득하고 나아가 실무역량을 함께 함양한다.

0009572 레저스포츠관광경영(Leisure and Sport Tourism Management) 3(3)

레저스포츠관광과 관련된 효과, 관광객, 목적지, 시설 및 상품 등의 주요 이슈와 마케팅, 경영, 개발, 정책 등 운영에 대한 이슈를 다룬다. 이러한 이슈는 학생들에게 레저스포츠관광경영을 이해하는데 필수적인 지식을 제공해 준다.

0009573 관광지역만들기(Creating Tourism Destinations) 3(3)

국내외적으로 관광교류 인구가 크게 증가함에 따라, 관광은 지역을 새롭게 만들거나 지역 창생을 도모해 가는 중요한 방법으로서 떠오르고 있다. 본 교과목은, 이러한 새로운 수요에 대응해 만들 전공교과목으로서, 관광을 통해 지역의 새로운 활력을 만들어가는 방법과 실무적 기술을 학습해, 현장에서 필요로 하는 관광지역만들기 담당자 및 그에 필요한 기초적인 소양을 육성하는데 목적이 있다.

0010917 항공운송서비스실무(Air Transport Industry and Services) 3(3)

항공서비스경영 전반에 관한 본질적 이해를 바탕으로 구체적인 항공사 서비스 실무 파악을 통하여 항공운송사업의 현황과 구체적인 항공서비스 체계 및 전략을 습득한다. 특히, 항공사의 공항(운송)서비스 실무 및 기내서비스 업무와 전략을 중점적으로 학습하여 이에 대한 필수지식 및 소양 함양과 함께 실무역량과 자질을 배양한다. 교과목이다.

0009577 관광디자인실무(Tourism Design Practice) 3(3)

관광지 및 관광지역만들기 등을 통해 습득한 이론과 기술을 관광실무에 접목시켜, 지역문제를 함께 풀어가는 학문이다. 관광지 및 관광지역을 만들어 가는 실무적 기술을 구체적인 사례를 통해 학습하고, 이에 필요한 관광-패작성과 관광상품 구성 등을 지역 실사례를 통해 적용·연습한다.

- 0009578 항공실무영어(Airline Business English) 3(3)**
 본 교과목은 항공비즈니스영어 학습과정으로서, 항공사 실무에서 필수적으로 사용하는 항공영어를 심도있게 학습하고 실전연습과 활용을 통하여 숙련도를 향상시킨다. 특히 항공실무전반 용어해설 및 항공예약, 발권, 공항, 기내에서의 상황별 영어회화 훈련과 기내영어방송 연습 등을 중심으로 글로벌 커뮤니케이션 역량을 함양한다.
- 0010921 관광영어프리젠테이션(Presentations and Public Speaking in Tourism) 3(3)**
 본 교과목은 영어 발표 및 말하기에 필요한 능력, 기술, 확신을 향상시키는데 목적이 있다. 이를 통해 학생들은 개별 및 팀 발표에 대한 적절한 기법을 학습하게 될 것이다. 또한 본 교과목은 파워포인트를 효과적으로 만들고 사용하는 것에 대한 학습이 이루어지게 할 것이다.
- 0010922 항공관광취업면접전략(Training Job Interview skills) 3(3)**
 4년 취업역량강화를 위한 교과목으로서 취업면접전반에 관한 준비와 전략을 습득하고 이를 대비한다. 특히 영어인터뷰를 위한 면접영어 패턴연습과 반복훈련을 통하여 취업영어에 대한 자신감을 함양하고, 나아가 학생들에게 듣고 말하는 소리영어 전반에 관한 올바른 학습방법과 중요성을 고취시켜 소리영어역량을 향상시킨다.
- 0008877 관광취업멘토링(Mentoring Program for Employment) 3(3)**
 관광취업멘토링은 전 학년에서 습득한 지식을 자신이 선택한 관광기업의 채용 요구수준에 맞춰 대응할 수 있는 능력을 기르는 것을 돕는 교과목이다. 직장학, 목표기업선택과 채용공고의 분석, 기업분석과 자기분석의 매칭, 일반 및 직무역량지원서 쓰기, NCS기반형 문제해결의 과정을 다룬다.
- 0004597 관광프로젝트실무(Tourism Project Practice) 3(3)**
 관광사업을 하나의 프로젝트로서 추진해 나가는 기본적인 방법을 익히고, 숙련시켜나가는 실무형 교과목이다. 특히 관광실무에 필요한 기획서 및 제안서 작성과 프레젠테이션 방법을 익히는데 초점을 두고 있다.
- 0009581 관광기업분석(Tourism Enterprise Analysis) 3(3)**
 관광기업 및 관광조직을 분석하기 위해 개설된 교과목이다. 특히 학생들의 취업기회 확대를 위해 합리적인 자기평가, 역량차이 규명, 전략적 개발계획 수립에 도움이 되도록 한다.
- 0011490 글로벌관광정책론(Glocal Tourism Policy) 3(3)**
 글로벌(Glocal)은 지역 특성을 살린 세계화를 의미하며 관광정책은 정부와 지방자치단체가 관광을 활성화하기 위해 취하는 활동 방향이다. 글로벌관광정책은 지역이 세계적 관광대상이 되기 위한 정책형성, 정책수립,정책결정, 정책과정, 정책 평가 등에 대해 학습한다.
- 0011491 글로벌식품산업경영론(Global Food Industry Management) 3(3)**
 우리의 식생활은 인류의 발생과 함께 시작되었다. 시대의 변천과 더불어 개선되고 발전되었다. 21세기의 글로벌 사회중심은 세계의 경계가 무너지고 있다. 이런 시대적 트렌드를 읽고 지식을 넓힌다.
- 0011484 관광인문학(Tourism Humanities) 3(3)**
 현대인들의 관광동기를 불러일으킬 수 있는 매개체는 관광콘텐츠이다. 관광콘텐츠는 또한 관광활동과 관광활동 후에 관광객에게 가치를 줄 수 있다. 이러한 관광콘텐츠를 인문학의 관점에서 접근해야할 필요성이 날로 증대되고 있다.
- 0011485 농촌지역관광경영론(Rural Tourism Management) 3(3)**
 농촌관광은 대안관광으로서 농촌환경,자연생태계, 농촌생활, 전통문화 등을 관광의 소재로 삼아 소규모 관광객들을 대상으로 지속가능한 관광을 추구하고 있다. 본 교과목을 통하여 농촌관광의 특성과 의미를 이해할 수 있다.
- 0011492 관광캡스톤디자인1(Tourism Capstone Design 1) 3(3)**
 관광현장에서 직면한 문제들을 해결하기 위해 설계된 교과목이다. 구체적으로 관광기업 또는 조직에 의해 주어진 과제들을 팀으로 구성된 학생들이 수행한다. 본 교과목을 통해 조사, 분석, 결정, 문제해결, 협업, 소통 등의 지식과 기술을 적용해 볼 수 있다.

- 0011493 **관광캡스톤디자인2(Tourism Capstone Design 2)** 3(3)
 관광현장에서 직면한 문제들을 해결하기 위해 설계된 교과목이다. 구체적으로 관광기업 또는 조직에 의해 주어진 과제들을 팀으로 구성된 학생들이 수행한다. 본 교과목을 통해 조사, 분석, 결정, 문제해결, 협업, 소통 등의 지식과 기술을 적용해 볼 수 있다.
- 0011494 **전시컨벤션경영실무(Practice of Exhibition and Convention Management)** 3(3)
 본 교과목은 전시와 컨벤션 분야에 대한 지식과 전문성을 제공한다. 학생들은 개념, 기획, 유치, 운영, 평가 등을 실무를 통해 경험하게 된다.
- 0011486 **관광콘텐츠기획(Tourism Contents Planning)** 3(3)
 관광콘텐츠를 이해하기 위한 개념, 대상, 인식, 현상 등에 대해 학습한다. 또한 관광콘텐츠의 기획과정을 학습하여 창의적인 관광콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 기른다.
- 0009579 **관광상품기획실무(Practice of Tourism Product Planning)** 3(3)
 관광산업은 다양하다. 학습한 관광기획의 지식을 바탕으로 관광의 준비, 이동, 체제 등에 관련된 관광산업에 활용할 수 있는 상품을 개발할 수 있는 능력을 기른다.
- 0011487 **관광인적자원역량강화(Human Resource Management of Tourism)** 3(3)
 경영학의 인사관리 이론을 바탕으로 취업역량을 기른다. 선택한 직무에 부합하는 지식, 기술, 태도 등을 점검하고 주어진 과업에 대해 업무를 수행하는 능력을 배양한다.
- 0011488 **축제경영실무(Festival Management Practice)** 3(3)
 본 교과목은 축제 현장의 경험을 통해 기획, 운영, 평가에 대한 지식과 기술을 습득한다. 학생들은 본 교과목을 통해 축제경영에 대한 역량을 향상시키도록 한다.
- 0011489 **호텔외식벤처창업경영(Hotel Dining Venture Start-up Management)** 3(3)
 최근 문화,관광,경제,사회 분야가 발전됨에 따라 호텔 및 외식벤처 창업에 대한 관심이 높아지고 있습니다. 이러한 추세에 따라 호텔, 외식 산업간의 전략적 제휴 및 외식산업의 체인화(창업)가 다각화로 이루어 지고 있어 호텔 외식 벤처 창업분야의 교육 수요가 창출되고 있습니다. 이에 전문지식 학습, 과학적·창의적 학습, 외식 벤처 창업·컨설팅 기법 학습, 등을 융합한 역량교육으로 차별화된 교육의 이해를 돕는다.
- 0011495 **관광캡스톤디자인3(Tourism Capstone Design 3)** 3(3)
 관광현장에서 직면한 문제들을 해결하기 위해 설계된 교과목이다. 구체적으로 관광기업 또는 조직에 의해 주어진 과제들을 팀으로 구성된 학생들이 수행한다. 본 교과목을 통해 조사, 분석, 결정, 문제해결, 협업, 소통 등의 지식과 기술을 적용해 볼 수 있다.

호텔외식경영학전공

교육목표

비즈니스대학 호텔외식경영학전공은 국내 호텔 및 외식산업을 주도해 나갈 전문인을 체계적으로 육성하기 위하여 경영, 회계, 경제, 관리 등 의 다양한 이론 교육체계를 구축한다.

지역 및 국내의 외래방문객들에게 국내 현대산업의 우수성을 알릴 수 있는 인력으로 양성하기 위하여 현장실무 능력을 체계적으로 함양한다.

정보화와 국제화 시대에 맞는 인재를 배출하기 위하여 컴퓨터 활용능력 및 정보관리능력을 배양시키고 외국어 실력을 갖춘 인력을 양성한다.

해외교류 프로그램 활성화로 국제적인 전문인 양성에 기여한다.

관·산·학이 공동 참여하는 교육프로그램을 개발함으로써 지역경제 활성화에 기여한다.

학과소개

호텔외식경영학전공은 1989년에 신설되어 호텔, 외식 경영과 관련된 폭넓은 전문적 지식을 응용할 수 있는 호텔, 외식 전문인을 양성하고 실용적인 실무지식과 투철한 서비스마인드를 소유한 유능한 호텔, 외식전문경영인을 양성하는 것에 초점을 맞추고 있다.

또한 호텔, 외식 서비스 품질 관리 및 시정각 교육과정이 설치되어 있어 보다 폭넓게 서비스마인드를 습득하고 배울 수 있다. 호텔외식경영학전공은 청주대학교의 '실학성세'라는 교육이념을 바탕으로 전문적인 이론과 산업현장의 기술과 기능을 효율적으로 교수함으로써 호텔 및 외식산업 분야의 전문인 양성이라는 시대적, 사회적 요청에 부응한다.

졸업후진로

호텔외식경영학 전공자는 현대산업과 관련된 다양한 분야로 진출하는데 주요 취업분야는 호텔업, 외식업체 및 컨벤션사업이라 할 수 있다.

현대업 관련 이론과 실무를 겸비한 졸업자는 호텔 종사원 및 경영자, 조리사, 관광통역안내원, 조주사, 외식 업체 및 컨벤션 관리자 또는 창업자가 될 수 있다. 또한 국내의 대학원에 진학하여 석·박사 학위를 취득하여 대학 강단에서 후학을 양성하는 역할을 담당할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 21세기 서비스 산업을 대표하는 환대산업(hospitality industry)의 전문가 양성 위하여 경영, 경제, 회계, 관리 등의 다양한 경영이론 및 호텔·외식산업의 서비스 품질 관리와 투철한 서비스 마인드를 함양하고, 관·산·학이 공동으로 참여하는 프로그램을 통해 산업현장의 기술과 기능을 습득하며, 정보화시대에 걸 맞는 정보관리능력을 배양시킴으로써 호텔 및 외식산업의 발전과 활성화에 기여한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식산업 분야의 폭넓은 이해와 기업윤리관을 바탕으로 산업의 흐름을 읽고 변화를 선도하며, 투철한 서비스 정신으로 고객과 소통하는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 전공과 무관한 직무 관련 취업이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 외국어 활용능력, (2) 기술이해 및 활용, (3) 문제인식능력, (4) 분석적사고능력, (5) 리더십 으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 글로벌 의사소통 역량과 문화 개방성을 보유한, 소통하는 인재 양성으로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> 외국어활용능력 ▶ 고객 만족을 글로벌 소통능력 기술이해 및 활용 ▶ 실무능력무의 이해 및 활용 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 분석적사고능력 ▶ 문제상황에서의 분석능력 리더십 ▶ 현장에서의 리더십 발휘

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	호텔 및 외식경영에 필요한 지식정보 이해	<ul style="list-style-type: none"> 호텔경영학원론 호텔 · 외식인적자원관리 호텔 · 외식사업경영정보시스템 외식사업경영론 호텔 · 외식사업관련법규 호텔 · 외식재무관리
	지식융합 역량	경영과 서비스의 융합	<ul style="list-style-type: none"> 호텔 · 외식영업회계 호텔 · 외식재무회계 호텔시설환경관리 호텔 · 외식원가관리회계
창의 Creativity	종합적 사고 역량	서비스 품질관리 및 항 상전략	<ul style="list-style-type: none"> 컨벤션관리론 FOH관리론 호텔 · 외식서비스품질관리 호텔 · 외식사업시청각교육 F&B관리론
	진취적 사고 역량	문제인식 및 개선의지	<ul style="list-style-type: none"> 호텔 · 외식사업경영분석 호텔경영전략 호텔경영사례연구 외식사업경영사례연구 호텔 · 외식사업계획
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	국내 관광문화의 우수성 전달 능력	<ul style="list-style-type: none"> 호텔 · 외식사업마케팅 바리스타실무론 호텔 · 외식사업프랜차이즈론 와인의이론과실제1 호텔광고홍보론 조주사실무론 와인의이론과실제2
	상호문화역량	소비자 이해와 상품개 발 능력	<ul style="list-style-type: none"> 외식경영전략 호텔 · 외식소비자행동론
인성 Character	자기관리 역량	고객만족경영을 위한 소양과 서비스마인드	<ul style="list-style-type: none"> 고객만족경영론
	공동체 역량	팀워크 협력 마인드	<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 호텔캡스톤디자인1 호텔캡스톤디자인2

교육과정표

호텔외식경영학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공필수	1-1 (탐색)	0000438	호 텔 경 영 학 원 론	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0005600	외 식 사 업 경 영 론	3	3	0	3
전공필수	2-1	0005604	호 텔 · 외 식 사 업 마 케 팅	3	3	0	3
전공필수		0006889	호 텔 · 외 식 재 무 회 계	3	3	0	3
전공선택		0000424	컨 벤 션 관 리 론	3	3	0	3
전공선택		0006447	호 텔 · 외 식 인 적 자 원 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006881	호 텔 · 외 식 서 비 스 품 질 관 리	3	3	0	3
전공선택		0005601	F O H 관 리 론	3	3	0	3
전공선택	2-2	0005602	F & B 관 리 론	3	3	0	3
전공선택		0006888	호 텔 · 외 식 재 무 관 리	3	3	0	3
전공선택		0005609	호 텔 · 외 식 사 업 관 련 법 규	3	3	0	3
전공선택		0004603	호 텔 시 설 환 경 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006880	호 텔 광 고 흥 보 론	3	3	0	3
전공선택		0008651	호 텔 · 외 식 사 업 경 영 정 보 시 스템	3	3	0	3
전공선택	3-0	0008430	호 텔 캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	3	3
전공선택		0008431	호 텔 캡 스톤 디 자 인 2 *	2	0	3	3
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공필수	3-1	0008640	바 리 스타 실 무 론	3	3	0	3
전공선택		0005610	호 텔 · 외 식 사 업 프 랜 차 이 즈 론	3	3	0	3
전공선택		0006451	호 텔 · 외 식 영 업 회 계	3	3	0	3
전공선택		0005611	호 텔 · 외 식 사 업 경 영 분 석	3	3	0	3
전공선택		0006885	외 식 경 영 전 략	3	3	0	3
전공선택		0008642	와 인 의 이 론 과 실 제 1	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000490	호 텔 경 영 사 례 연 구	3	3	0	3
전공선택		0006882	호 텔 · 외 식 소 비 자 행 동 론	3	3	0	3
전공선택		0006449	호 텔 · 외 식 원 가 관 리 회 계	3	3	0	3
전공선택		0005614	외 식 사 업 경 영 사 례 연 구	3	3	0	3
전공선택		0008641	조 주 사 실 무 론	3	3	0	3
전공선택		0008643	와 인 의 이 론 과 실 제 2	3	3	0	3
전공선택	4-1	0006884	호 텔 경 영 전 략	3	3	0	3
전공선택		0005620	호 텔 · 외 식 사 시 청 각 교 육	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006905	호 텔 · 외 식 사 업 계 획	3	3	0	3
전공선택		0008644	고 객 만 족 경 영 론	3	3	0	3
합 계(33개 교과목)		전공필수 9(9) + 전공선택 85(87) = 94(96) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		경영 Hotel Management	고객만족 Customer Satisfaction	인사&재무 HR & Finance	F&B Food & Beverage
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔경영학원론 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔외식사업마케팅 			<ul style="list-style-type: none"> 외식사업경영론
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔외식사업경영정보시스템 컨벤션관리론 	<ul style="list-style-type: none"> FOH관리론 호텔·외식서비스품질관리 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식인사관리 호텔·외식재무회계 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식사업관련법규 호텔광고홍보론 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔시설환경관리 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식재무관리 	<ul style="list-style-type: none"> F&B관리론
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식사업 프랜차이즈론 호텔·외식사업정보분석 외식경영전략 	<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 호텔캡스톤디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식영업회계 	<ul style="list-style-type: none"> 바리스타실무론 와인의이론과실제1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔경영사례연구 외식사업경영사례연구 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식인사관리론 호텔캡스톤디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식원가 관리회계 	<ul style="list-style-type: none"> 조주사실무론 와인의이론과실제2
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔경영전략 	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식사업성과교육 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 호텔·외식사업계획 	<ul style="list-style-type: none"> 고객만족경영론 		

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	호텔경영학원론	1-2	외식사업경영론
2-1	호텔·외식사업마케팅	2-2	호텔광고홍보론
3-1	호텔·외식사업경영분석	3-2	호텔·외식소비자행동론
4-1	호텔경영전략	4-2	고객만족경영론

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	호텔경영학원론	1-2	외식사업경영론
2-1	호텔·외식재무회계	2-2	호텔·외식사업관련법규
2-1	컨벤션관리론	2-2	호텔시설환경관리
2-1	호텔·외식품질관리	2-2	호텔·외식사업경영정보시스템
3-1	외식경영전략	3-2	호텔·외식원가관리회계
4-1	호텔·외식시청각교육	4-2	호텔·외식사업계획

3) 자격취득 관련 교과목

■ 호텔경영사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	F O H 관리론	2-2	호텔·외식재무관리
2-1	호텔·외식재무회계	3-2	호텔·외식원가관리회계

■ 호텔관리사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
3-1	호텔·외식사업경영분석	2-1	호텔·외식서비스품질관리
3-1	호텔·외식영업회계		

■ 호텔서비스사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	호텔경영학원론	1-2	외식사업경영론
2-1	호텔·외식인적자원관리		

■ 컨벤션기획사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	컨 벤 셴 관 리 론		

■ 관광통역안내사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	호 텔 · 외 식 사 업 관 련 법 규		

■ 조주기능사, 칵테일조주사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	와 인 의 이 론 과 실 제 1	3-2	와 인 의 이 론 과 실 제 2
3-2	조 주 사 실 무 론		

교과목 해설

0000438 호텔경영학원론(Principle of Hotel Management) 3(3)

호텔기업은 관광분야의 기간을 이루는 산업 중 하나이다. 현대 호텔의 존재 가치와 현대 호텔의 형태를 갖추게 된 발전 과정 등을 개관하고 현대적 호텔의 개념을 이해하며, 현대 호텔이 갖는 사회적 기능을 개관하고, 업무의 구성과 조직, 마케팅과 홍보 관리, 인사 관리, 재무 관리 등 호텔의 경영관리 전반에 대하여 개괄적으로 학습한다.

0005600 외식사업경영론(The Food Service Industry Management) 3(3)

외식산업은 전통적인 기간산업과 규모를 능가할 정도의 거대산업으로 성장했다. 이렇게 변화한 외식산업의 현황과 앞으로의 전망, 급속한 성장을 이룰 수 있었던 배경과 특성에 대하여 고찰하고, 외식산업체 경영관리의 기본개념과 인사 관리, 마케팅 관리, 재무 관리 등 제반 영역에 대하여 학습한다.

0005604 호텔·외식사업마케팅(Hospitality Marketing) 3(3)

무형성을 주요 상품으로 하는 현대산업의 특수한 시장 환경과 판매전략에 부합하는 커뮤니케이션 기법, 판매아이디어를 개발하고 호텔과 외식시설 등 다양한 형태의 경영과, 운영을 위한 효율적인 기법을 이해하도록 한다.

0006889 호텔·외식재무회계(Hospitality Finance Accounting) 3(3)

경영자의 가장 기본적인 임무 중의 하나는 소유주를 위한 가치를 창출하고 극대화 하는 것이다. 또한 현대산업의 경영관리는 각종 수치적 정보를 중심으로 이루어지기 마련이다. 따라서 경영자의 입장에서 현대산업의 회계의 기능과 특성을 개관하고 부분별 매사의 기록과 관리, 내부통제, 운영예산계획, 경영분석 등에 대하여 학습한다.

0000424 컨벤션관리론(Conventions Management) 3(3)

현대의 호텔업에서는 수입원으로서 또는 별도 독립사원으로서의 잠재력이 큰 부문이 컨벤션 사업이다. 컨벤션의 개념과 컨벤션 산업이 파급하는 경제적, 사회문화적, 정치적, 관광진흥효과 등의 중요성을 이해하고 최근의 컨벤션 현황 및 추세를 파악하며, 성공적인 컨벤션 개최를 위한 기획, 실행, 평가 등의 과정을 이해하고, 각 과정별 세부적인 구성요소들의 기능과 역할, 상호 연관관계를 익힌다.

0006447 호텔·외식인적자원관리(Hospitality Human Resource Management) 3(3)

현대산업은 사람산업이라는 표현에서 알 수 있는 것처럼, 종사원의 잠재능력 활용 및 개발의 중요성은 제조업의 그것과는 현격하게 차이가 난다. 인사관리의 구성 즉, 채용, 인력운용, 평가, 승진 및 승격, 보상, 노사관리, 퇴직관리 등의 제반이론과 현대산업에서의 사례를 중심으로 개괄적으로 학습한다.

0006881 호텔·외식서비스품질관리(Hospitality Service) 3(3)

현대산업에서의 상품의 대부분은 무형의 상품, 즉 서비스로 이루어져 있다. 고도의 경쟁 환경 속에서 계속기업으로 존속하기 위해서는 고객에게 제공되는 상품의 품질, 서비스의 품질을 향상시키는 것이 관건이 된다. 현대산업의 특성과 서비스 품질관리의 개념, 서비스 품질의 구성과 평가요인에 대하여 학습한다.

0005601 FOH관리론(FOH Management) 3(3)

객실 부문의 업무는 식음료 업무와 더불어 호텔 수입의 핵심을 이룬다. 호텔 객실 부문의 업무 전반에 대하여 개관하고, 객실 부서 업무 중 중요 업무를 이루는 프론트 업무, 프론트 서비스 업무, 하우스키핑 업무 등 세부 부서별 업무를 실천적 차원에서 학습하고, 호텔 현장에서의 실제 업무 구성을 시청각 또는 답사를 통하여 이해한다.

0005602 F&B관리론(F&B Management) 3(3)

식음료 부문은 호텔기업의 객실 부문과 더불어 가장 주요한 수익발생원이다. 현대 호텔에서의 식음료 부문이 갖는 중요성을 이해하고 식음료 부문의 조직과 구성, 업장별 주요 상품과 관리, 업무의 흐름에 대하여 실천적 관점에서 기술적으로 학습한다. 호텔 현장에서의 실제 업무 구성을 시청각 또는 현장 답사를 통하여 이해한다.

- 0006888 호텔·외식재무관리(Hospitality Financial Management) 3(3)**
 경영의 5대 요인 중의 한 부분인 재무관리 분야를 호텔, 외식 분야에 접목시켜 재무관리 이론과 호텔, 외식 실무와 연계시켜 현업 중간관리자급 이상에서 요구되는 관리능력을 갖추도록 학습한다. 자금의 조달과 운용의 중요성을 학습하여 적자도산의 우를 범하지 않고, 영업으로 인한 이익극대화 못지않게 주요한 최적자금관리를 함으로써 궁극적으로 호텔, 외식 기업의 가치 극대화를 추구하도록 한다.
- 0005609 호텔·외식사업관련법규(Hospitality Law) 3(3)**
 현대산업의 경영과 계획 및 개발과 관련된 관광기본법, 관광진흥법, 한국관광공사법 등과 관련 법규를 이해하여 관광업무에 따른 법률관계를 명확히 하고, 이를 통하여 관광인으로서의 자질을 함양하기 위한 강의로서 실제 현대산업에서의 판례를 중심으로 적용되는 법규에 대하여 실제적으로 학습한다.
- 0004603 호텔시설환경관리(Lodging Facilities and Environment Management) 3(3)**
 현대산업의 업장은 그 환경과 시설로 평가받는 경우가 대부분이다. 호텔은 시설에 대한 초기 투자비용이 높고 노후화가 빠르므로 이를 효율적으로 설계하고, 관리하는 경영기법이 필요함을 이해하고 시설 및 환경별로 운영방법을 개선하고 상품으로서의 매력을 높이며, 불요경비를 최대한 절감하고 절감된 예산을 전용함으로써 기업의 이익을 극대화 할 수 있는 방법을 학습한다.
- 0006880 호텔광고홍보론(Hotel Advertisement and Promotion) 3(3)**
 호텔의 고객에게 상품을 판매하기 위한 중요한 커뮤니케이션 기술로서 광고홍보에 관한 전문적인 지식과 기법 등을 이해하고 판매촉진전략을 수립함으로써 기업의 이익창출에 기여할 수 있도록 학습한다.
- 0008651 호텔·외식사업경영정보시스템(Hospitality Management Information System) 3(3)**
 본 과목은 기업경영과 정보기술의 활용에 관련된 다양한 관리적 이슈들을 체계적으로 이해하는 능력을 높이고, 정보시스템 활용에 대해 소개한다. 또한, 기업 내에서 정보시스템을 구성하는 요소들을 파악, 분석하고 효과적인 경영정보시스템을 활용하는 방안을 학습한다. 보다 구체적으로는 정보기술을 기반으로 하는 경영정보시스템의 개념과 기반 이론을 살펴보고, 이를 통해서 기업의 경쟁우위를 확보한 다양한 사례를 공부한다.
- 0008430 호텔캡스톤디자인1(Hotel Capstone Design 1) 2(3)**
 종합설계(Capstone Design)는 하나의 문제를 실무에서와 동일한 과정을 수행하여 문제를 해결하는 과정으로 본 전공에서 개설된 호텔경영학원론, 호텔사업경영분석, 호텔경영전략 등을 공학분야의 설계과정과 종합적으로 융복합하는 교육과정이다. 호텔경영학전공 학생이 공학전공자와 마찬가지로 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 제반 전공이론과 실무문제해결능력을 창조적으로 활용하여 실제 산업현장에서 응용할 수 있는 종합설계능력 배양을 목적으로 한다.
- 0008431 호텔캡스톤디자인2(Hotel Capstone Design 2) 2(3)**
 종합설계(Capstone Design)는 하나의 문제를 실무에서와 동일한 과정을 수행하여 문제를 해결하는 과정으로 본 전공에서 개설된 외식사업경영론, 외식사업경영분석, 외식경영전략 등을 공학 분야의 설계과정과 종합적으로 융복합하는 교육과정이다. 호텔경영학전공 학생이 공학전공자와 마찬가지로 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 제반 전공이론과 실무문제해결능력을 창조적으로 활용하여 실제 산업현장에서 응용할 수 있는 종합설계능력 배양을 목적으로 한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
 현장실습을 통하여 업무수행에 필요한 리더십과 협업능력을 배양하고 현장업무 진행과정 등을 인지하여 직무역량을 강화함으로써 사회진출 및 취업역량을 강화한다. 학생은 산학협력이 체결된 특정기업(호텔)에 파견되어 해당 학기동안 지정된 시간 이상의 현장실습을 통해 이수한다.
- 0008640 바리스타실무론(Practice of Barista) 3(3)**
 식음료산업의 발달, 그리고 고급커피의 보급화로 인하여 이에 대한 전문적 이론과 실무적 내용을 시청각자료와 실습을 통하여 학습하여 전문적인 바리스타 양성을 목적으로 함. 또한, 본 교과목을 수강하며 바리스타 자격증을 취득할 수 있도록 교육.

- 0005610 호텔·외식사업프랜차이즈론(Franchise for the Hospitality Operation) 3(3)**
 적정규모가 제한된 환대산업이 기업화 할 수 있는 유일한 대안은 체인화이다. 그러나 우리나라는 계약보다는 인정을 중시하는 문화 풍토로 말미암아 프랜차이즈가 제대로 정착되지 못하고 있다. 이는 프랜차이즈에 대한 이해의 부족이 원인이다. 프랜차이즈 형식에 대한 개념과 범주, 전개이론과 방법 등에 대하여 학습한다.
- 0006451 호텔·외식영업회계(Hospitality Operating Accounting) 3(3)**
 환대산업의 경영관리는 각종 수치적 정보를 중심으로 이루어지기 마련이다. 이러한 수치는 다양한 경영환경에 의해 변화가 심하다. 호텔 회계원리의 기본 학습을 총 정리하는 한편 Uniform System(미국 회계 제도)과 우리나라 기업회계 기준을 상호 비교하여 이론을 정립하며 각 업장별 회계처리에 관한 실무를 학습한다.
- 0005611 호텔·외식사업경영분석(Hospitality Management Analysis) 3(3)**
 관리능력을 높이기 위해 환대산업에서 일어날 수 있는 문제의 파악, 문제의 해결 등의 능력제고를 위한 재무적, 비재무적 경영분석 기법을 학습하고, 환대산업의 실제 경영 자료를 수집하여 실제 관리기법적용 차원에서의 경영분석 사례를 소개, 연구한다.
- 0006885 외식경영전략(Restaurant Management Strategy) 3(3)**
 외식사업의 마케팅, 인적자원관리, 경영정보, 회계, 생산관리 등 경영관리 전반에 대하여 최신이론과 실천적 문제를 중심으로 종합적으로 정리, 교수하며, 강의는 발표와 토론의 형식을 지향한다.
- 0008642 와인의이론과실제1(Theory and Practice of Wine 1) 3(3)**
 호텔의 식음료 부문 수입 중 음료, 주류가 차지하는 비중은 대단히 크다. 현대 호텔에서의 주장부문이 갖는 중요성을 이해하고 주장부문의 업무전반, 인적관리, 원가관리, 조주 등에 대하여 개관하고, 주장의 형태와 특성, 음료 및 주류의 종류와 관리, 와인의 개념과 조주원리 등에 대하여 시청각 교육 등을 통해 학습한다.
- 0000490 호텔경영사례연구(Case studies for the Lodging Industry) 3(3)**
 집단과업의 형태로 호텔 경영사례를 수집하거나 경영진단을 실시, 지금까지 학습한 호텔경영 전반에 대한 지식을 활용하여 문제점, 경영환경, 개선방안을 파악하여 발표하게 하고 발표된 내용에 대하여 심도 있게 비평, 토론한다. 강의방식은 원칙적으로 패널식 토의 방식이나 세미나 형식을 채택하여 문제 분석 및 해결 능력을 배양한다.
- 0006882 호텔·외식소비자행동론(Hospitality Consumer Behavior) 3(3)**
 환대산업의 소비자들의 트렌드를 연구하고 소비자의 정보수집 및 의사결정과정을 사회적, 개인적 환경요인에 따라 분석하여 소비자들을 이해하고 상품을 개발하도록 학습한다.
- 0006449 호텔·외식원가관리회계(Hospitality Cost Management Accounting) 3(3)**
 경영의 5대 분야 중 한 부분인 회계는 재무회계와 관리회계로 양분된다. 이익창출의 양대 부분인 수익증대와 원가 등 비용 관리를 적절히 운영함으로써 이익 창출에 기여할 수 있는 경영관리능력을 배양시킨다.
- 0005614 외식사업경영사례연구(Case studies for the Restaurant Industry) 3(3)**
 집단과업의 형태로 레스토랑 경영사례를 수집하거나 경영진단을 실시, 지금까지 학습한 레스토랑경영 전반에 대한 지식을 활용하여 문제점, 경영환경, 개선방안을 파악하여 발표하게 하고 발표된 내용에 대하여 심도 있게 비평, 토론한다. 강의방식은 원칙적으로 패널식 토의 방식이나 세미나 형식을 채택하여 문제 분석 및 해결 능력을 배양한다.
- 0008641 조주사실무론(Practice of Bartender) 3(3)**
 칵테일에 필요한 전문적 이론과 실무적 내용을 시청각자료와 실습을 통하여 학습한다. 또한, 본 교과목을 수강하며 조주사자격증을 취득 할 수 있도록 교육.
- 0008643 와인의이론과실제2(Theory and Practice of Wine 2) 3(3)**
 와인의 이론과 실제 1에서 학습한 내용을 바탕으로 보다 세부적인 분야에 대하여 학습한다.

0006884 호텔경영전략(Hotel Management Strategy) 3(3)

오늘날 급변하는 기업환경에 능동적으로 대처 할 수 있는 호텔경영의 제반 요소에 대하여 학습한다. 주요 키워드는 리더십, 비전, 전략 및 전술, 혁신, 성과, 영향력, 지속성, 기업의 이미지 등을 중점 전략으로 학습 한다.

0005620 호텔·외식사업시청각교육(Hospitality Audiovisual Education) 3(3)

호텔과 레스토랑에서 이루어지는 서비스는 굉장히 섬세하고 복잡하다. 또한 상황에 따라서 변화무쌍한 것이 현대 산업에서의 서비스이다. 따라서 실제 서비스되는 실례를 이론으로 교육하기보다 종사원으로서의 실무능력을 향상시킨다는 목적을 가지고 시청각 기자재를 활용함으로써 그 효과를 증폭시킨다.

0006905 호텔·외식사업계획(Hospitality Business Planning & Project) 3(3)

신규 호텔, 외식사업 등의 건축에 필요한 호텔수요 및 공급시장의 조사, 입지분석 등에 근거한 타당성조사와 객실 및 식음료 상품의 하드웨어 부분의 구성 및 배치, 건축에 소요되는 인허가 업무, 신규 호텔운영에 필요한 조직구성 및 인력선발, 교육, 배치에 관한 이론을 학습하며, 실제로 가상 호텔건립 프로젝트 계획안을 작성하면서 프로젝트 능력을 배양시킨다.

0008644 고객만족경영론(Customer Satisfaction Management) 3(3)

호텔 고객에 대한 고객만족경영을 추구하기 위하여 호텔 조직, 호텔 상품 및 서비스를 고객 지향적인 경영을 공부한다.

인문사회대학

인문사회대학은 3개 학부, 9개 전공이 개설되어 있으며, 세부적으로 미디어콘텐츠학부(신문방송한국문화전공, 광고홍보문화콘텐츠전공), 사회과학부(융합실무법학전공, 정치행정학전공, 지적학전공, 사회복지학전공), 인문학부(문헌정보학전공, 영어영문학전공, 동양어문학전공)로 이루어져 있습니다. 본 대학은 각각의 학부별 세부 전공들은 시대적 변화와 요구를 이해하면서 미래사회를 창조할 수 있는 중추적인 학문 분야입니다.

본 대학은 리더십과 책임감을 가지고 국가와 지역사회의 발전에 기여할 수 있는 민주적 인재 양성을 위해 방송, 광고, 역사, 홍보, 콘텐츠개발, 법, 행정, 지적, 사회복지, 문헌정보 분야의 전문가를 육성하고, 나아가 인간 삶의 의미와 가치에 대한 연구를 장려하고 우리 문화유산과 외국어에 대한 깊은 성찰과 체화를 통해 삶을 풍요롭게 하는 전인적인 인재 양성을 목적으로 하고 있습니다.

인문사회대학은 각 전공 분야의 심오한 학문연구를 통하여 올바른 가치관을 확립함으로써 창조적 능력을 지닌 전인적 지성인의 양성을 교육목표로 한다. 본 대학은 민주성, 개방성, 창의성을 추구하는 인재의 양성을 교육이념으로 삼고, 정치, 사회, 국가, 교육, 경제 등 각 분야가 필요로 하는 유능한 전문 인력을 양성한다. 또한 사회 발전에 기여할 수 있는 전문지식과 리더십을 갖춘 글로벌한 인재를 양성하고, 인류문화 발전의 기틀이 되는 인문학적 소양을 갖춘 교양인의 양성을 목적으로 한다. 본 대학은 미래의 우리 사회에서 지도자가 될 인재를 육성하기 위해 개인의 행동에 대한 이해뿐만 아니라 동시에 현실의 다양한 제반문제를 해결하는 능력을 함양하기 위해 필요로 하는 교육과 연구를 수행한다. 이와 함께 본 대학은 우리문화와 외국문화에 대한 이해와 탐구 및 소통을 위해 언어능력 제고와 다양한 문화에 대한 이해력을 증진하고, 시유할 줄 아는 인간의 고유한 능력에 기반하여 인간다운 삶의 길을 연구한다.



인문사회대학

미디어콘텐츠학부



21세기 디지털과 모바일 정보통신기술의 급속한 발전으로 미디어 환경과 인간의 생활은 컨버전스, 즉 융합의 시대로 접어들고 있다. 전문화된 산업기술과 커뮤니케이션 미디어가 융합되면서, 새로운 삶의 패러다임으로 일컫는 4차 산업혁명의 시대가 도래하고 있는 것이다.

미디어콘텐츠학부는 신문방송한국문화전공과 광고홍보문화콘텐츠전공으로 나뉘져 있다.

신문방송한국문화전공은 한국의 언어·문화·소통에 대한 인문학적 기초 소양과 언론·방송·뉴미디어 산업에 부응하는 미디어 콘텐츠 제작 실무 능력을 겸비한 융복합형 인재 양성을 교육 목표로 한다.

광고홍보문화콘텐츠전공은 산업변화와 디지털 정보화 시대를 맞아 그에 알맞은 창의적인 사고를 바탕으로 경제적, 사회적으로 필요한 문화콘텐츠의 원리와 기업·정부에서 요구하는 현대 조직의 설득 커뮤니케이션에 대한 실무 능력을 겸비한 융복합적 전문가를 양성하는 데 목적을 둔다.

신문방송한국문화전공

교육목표

21세기 글로벌 시대에 한국의 대중문화 및 엔터테인먼트 산업은 국제적 경쟁력을 갖추고, 한류 문화를 선도하여 미디어 콘텐츠 상품의 기획, 제작, 판매, 유통을 주도하는 창의적 미디어 커뮤니케이션 전문가를 요구하고 있다. 이에 따라 한국의 언어·문화·대중문화 산업에 대한 기초 소양과 언론·방송·뉴미디어 산업을 선도하여 한국 미디어 문화 산업을 선제적으로 이끌 수 있는 '미디어 콘텐츠 제작 실무 능력과 창의적 커뮤니케이션 역량을 겸비한 융복합형 인재 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

디지털과 모바일 정보통신기술의 발전으로 언론·방송·뉴미디어 산업 등 미디어환경은 융합의 시대로 접어들고 있다. 신문방송한국문화전공은 한국의 언어·문화·소통에 대한 인문학적 기초 소양과 언론·방송·뉴미디어 산업에 부응하는 미디어 콘텐츠 제작 실무에 대한 능력을 제고시키기 위한 융복합형 크리에이티브 학문분야이다.

글로벌·다문화·다매체 시대의 논리적·비판적·창의적 사고와 커뮤니케이션 역량을 함양하기 위해 신문방송한국문화전공은 한국의 언어·문학·대중문화·비평 등에 대한 기초학문과 휴먼 커뮤니케이션, 매스 커뮤니케이션, 저널리즘, 방송영상, 뉴미디어 등에 대한 이론 및 실무 교육과정을 융복합적으로 운영한다.

졸업후진로

- 커뮤니케이션 관련 신문 및 방송 분야(신문방송 기자, PD, 카메라맨, 아나운서, 쇼호스트, 1인 미디어 진행자, 스피치 라이터, 방송 작가, 영화 시나리오 작가, 카피라이터, 큐레이터 등)
- 광고 및 홍보 분야(AE, 카피라이터, 광고제작, 사보제작 등)
- 일반기업 홍보·마케팅 부서
- 출판 및 잡지, 사진, 영화, 멀티미디어 관련 분야
- 언론 및 커뮤니케이션 관련 연구소 및 연구원, 국가기관 문화산업 정책 전문가, 문화평론가 등
- 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시대 국내 콘텐츠 산업을 이끌어 나갈 한국 언어·문화·소통에 대한 창의적 기초 소양과 언론·방송·뉴미디어 산업에 부응하는 미디어 콘텐츠 제작 실무 능력을 겸비한 융복합형 크리에이티브 인재 양성
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적 커뮤니케이션 역량과 문화 소통을 기반으로, 미디어 콘텐츠 제작 실무 능력을 겸비한 글로벌 시대의 융복합형 크리에이티브 인재
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 현재 계획 없음이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회를 제공할 필요가 있음. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2)의사전달력, (3) 외국어 활용능력, (4) 도전정신으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 창의적·소통하는 인재로 나타남.
<p>주도요출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 한국언어·문화·소통에 대한 정보 활용 (2) 의사전달력 ▶ 창의적 커뮤니케이션 이해 및 적용 (3) 외국어활용능력 ▶ 글로벌시대 대응 외국어 구사능력 (4) 도전정신 ▶ 디지털 시대 미디어 문제 탐색 및 창의적 해결

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	커뮤니케이션에 대한 이해 및 전문지식 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어커뮤니케이션의 이해 • 뉴미디어론
	지식융합 역량	미디어 콘텐츠 산업 융복합 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 휴먼커뮤니케이션론 • 매스커뮤니케이션론 • 영상문화콘텐츠론 • 영상커뮤니케이션론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	한국 언어 · 문화 · 소통에 대한 기초 소양 함양 및 창의적 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 대중문화의이해 • 한국문화콘텐츠론 • 한국문학개설 • 한국문화와영상예술 • 미디어콘텐츠비평실습 • 고전강독 • 미디어커뮤니케이션과 한국문화특강
	진취적 사고 역량	디지털 시대 미디어 문제 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션연구방법론 • 저널리즘의이해 • 방송연출론 • 디지털콘텐츠산업론 • 영화메스컴론 • 소셜미디어와모바일 커뮤니케이션론 • 취재보도실습 • 미디어효과론 • 방송기획제작실습 • 커뮤니케이션사상과철학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	글로벌 시대 대응 커뮤니케이션 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 우리말바로쓰기 • 여론과선전 • 토론과화법실습 • 출판편집과글쓰기실습
	상호문화역량	디지털 시대 환경 변화에 대한 선제적 대응 및 새로운 문화적응	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션과기호 • 문화간커뮤니케이션 • 정치커뮤니케이션 • 스피치커뮤니케이션 • 사이버커뮤니케이션론
인성 Character	자기관리 역량	한국언어 · 문화 · 소통에 대한 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 방송진행실습
	공동체 역량	미디어 콘텐츠 제작 실무 수행을 위한 협업 및 현장적응력	<ul style="list-style-type: none"> • 포토저널리즘실습 • 기초모션디자인제작실습 • 영상콘텐츠 제작실습 • 실무역량강화실습 • 디지털영상그래픽 제작실습 • 캡스톤디자인 • 현장실습

교육과정표

신문방송한국문화전공

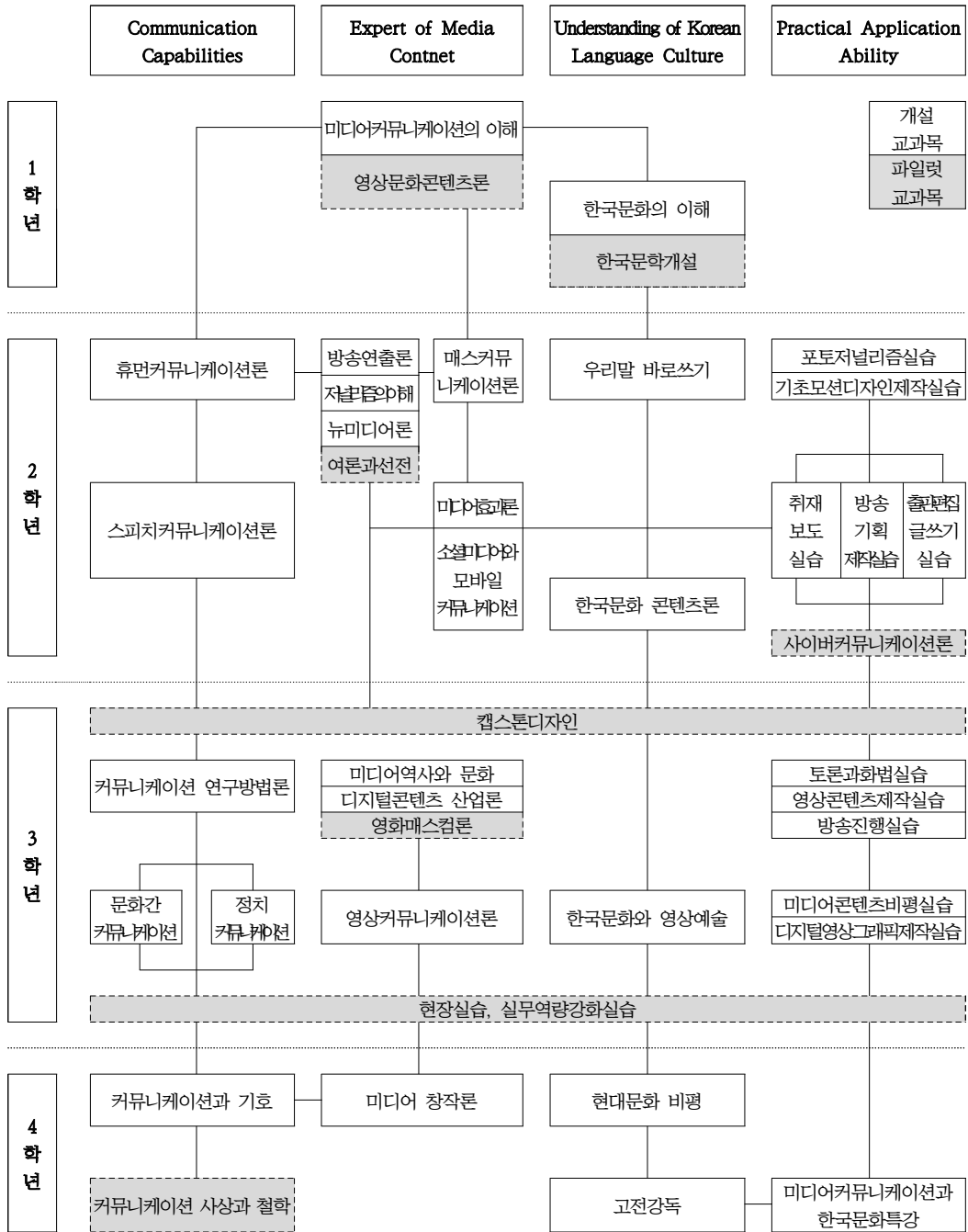
이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009627	영 상 문 화 콘 텐 츠 론 *	3	3	0	3
전공선택		0009599	미 디 어 커 뮤 니 케 이 션 의 이 해	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0011699	대 중 문 화 의 이 해	2	2	0	2
전공선택		0009628	한 국 문 화 개 설 *	3	3	0	3
전공필수	2-1	0003651	뉴 미 디 어 론	3	3	0	3
전공필수		0009603	우 리 말 바 로 쓰 기	3	3	0	3
전공필수		0009602	저 널 리 즘 의 이 해	3	3	0	3
전공필수		0009600	휴 먼 커 뮤 니 케 이 션 론	3	3	0	3
전공필수		0009601	매 스 커 뮤 니 케 이 션 론	3	3	0	3
전공필수		0007000	방 송 연 출 론	3	3	0	3
전공선택		0011495	기 초 모 션 디 자 인 제 작 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009604	포 토 저 널 리 즘 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009629	여 론 과 선 전 *	3	3	0	3
전공선택		2-2	0009606	스 피 치 커 뮤 니 케 이 션	3	3	0
전공선택	0009607		미 디 어 효 과 론	3	3	0	3
전공선택	0009630		사 이 버 커 뮤 니 케 이 션 론 *	3	3	0	3
전공선택	0009608		소 셜 미 디 어 와 모 바 일 커 뮤 니 케 이 션	3	3	0	3
전공선택	0009609		한 국 문 화 콘 텐 츠 론	3	3	0	3
전공선택	0003653		취 재 보 도 실 습	2	0	3	3
전공선택	0009610		방 송 기 획 제 작 실 습	2	0	3	3
전공선택	0009611		출 판 편 집 과 글 쓰 기 실 습	2	0	3	3
전공선택	3-0	0006600	캡 스톤 디 자 인 *	3	0	3	3
		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0009612	커 뮤 니 케 이 션 연 구 방 법 론	3	3	0	3
전공선택		0007005	디 지 털 콘 텐 츠 산 업 론	3	3	0	3
전공선택		0004628	토 론 과 화 법 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009614	영 상 콘 텐 츠 제 작 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009615	방 송 진 행 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009613	미 디 어 역 사 와 문 화	3	3	0	3
전공선택		0000843	영 화 매 스 컵 론 *	3	3	0	3
전공선택		3-2	0009616	문 화 간 커 뮤 니 케 이 션	3	3	0
전공선택	0009621		디 지 털 영 상 그 래 픽 제 작 실 습	2	0	3	3
전공선택	0009618		영 상 커 뮤 니 케 이 션 론	3	3	0	3
전공선택	0009619		한 국 문 화 와 영 상 예 술	3	3	0	3
전공선택	0009620		미 디 어 콘 텐 츠 비 평 실 습	2	0	3	3
전공선택	0009617		정 치 커 뮤 니 케 이 션	3	3	0	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	4-1	0009623	미 디 어 창 작 론	3	3	0	3
전공선택		0009624	현 대 문 화 비 평	3	3	0	3
전공선택		0009622	커 뮤 니 케 이 션 과 기 호	3	3	0	3
전공선택	4-2	0009625	고 전 강 독	3	3	0	3
전공선택		0009626	미디어커뮤니케이션과한국문화특강	3	3	0	3
전공선택		0003646	커 뮤 니 케 이 션 사 상 과 철 학 *	3	3	0	3
합 계(43개 교과목)		전공필수 18(18) + 전공선택 93(103) = 111(121) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Communication Capabilities	Expert of Media Content	Understanding of Korean Language Culture	Practical Application Ability
1학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 미디어커뮤니케이션의 이해 • 영상문화콘텐츠론 		
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 대중문화의이해 • 한국문학개설 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 휴먼 커뮤니케이션론 	<ul style="list-style-type: none"> • 매스커뮤니케이션론 • 저널리즘의이해 • 방송연출론 • 뉴미디어론 • 여론과선전 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리말바로쓰기 	<ul style="list-style-type: none"> • 포토저널리즘실습 • 기초영상제작실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리 커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어효과론 • 소셜미디어와모바일 커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 한국문화콘텐츠론 	<ul style="list-style-type: none"> • 취재보도실습 • 방송기획제작실습 • 출판편집과글쓰기실습 • 사이버커뮤니케이션론
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션연구 방법론 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어역사와문화 • 디지털콘텐츠산업론 • 영화매스컴론 		<ul style="list-style-type: none"> • 토론과화법실습 • 영상콘텐츠 제작실습 • 방송진행실습 • 현장실습 • 실무역량강화실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 문화간커뮤니케이션 • 정치커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상커뮤니케이션론 	<ul style="list-style-type: none"> • 한국문화와영상예술 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어콘텐츠비평실습 • 디지털영상그래픽 제작실습
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션과기호 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어창작론 	<ul style="list-style-type: none"> • 현대문화비평 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션사상과 철학 		<ul style="list-style-type: none"> • 고전강독 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어커뮤니케이션과 한국문화특강

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	미디어커뮤니케이션의 이해	1-2	한 국 문 화 의 이 해
2-1	뉴 미 디 어 론	2-2	미 디 어 효 과 론
	저 널 리 즘 의 이 해	3-2	사 이 버 커 뮤 니 케 이 션 론
	휴 먼 커 뮤 니 케 이 션 론	4-2	정 치 커 뮤 니 케 이 션 론
매 스 커 뮤 니 케 이 션 론	미 디 어 커 뮤 니 케 이 션 과		
3-1	커 뮤 니 케 이 션 연 구 방 법 론		한 국 문 화 특 강
4-1	커 뮤 니 케 이 션 과 기 호		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	미디어커뮤니케이션의 이해	1-2	한 국 문 화 의 이 해
2-1	방 송 연 출 론	2-2	스 피 치 커 뮤 니 케 이 션
	포 토 저 널 리 즘 실 습		소 셜 미 디 어 와 모 바 일 커 뮤 니 케 이 션
3-1	영 상 콘 텐 츠 제 작 실 습		취 재 보 도 실 습
	토 론 과 화 법 실 습	방 송 기 획 제 작 실 습	
		3-2	디 지 털 영 상 그 래 픽 제 작 실 습
			미 디 어 콘 텐 츠 비 평 실 습

3) 자격취득 관련 교과목

- 멀티미디어콘텐츠제작전문가, GTQ 포토샵 자격증, 컴퓨터 그래픽스운용기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	방 송 연 출 론	2-2	방 송 기 획 제 작 실 습
	뉴 미 디 어 론		
3-1	영 상 콘 텐 츠 제 작 실 습	3-2	디 지 털 영 상 그 래 픽 제 작 실 습

- 스피치전도사, 프레젠테이션스킬전도사, 리더십스피치지도사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	휴 먼 커 뮤 니 케 이 션 론	2-2	스 피 치 커 뮤 니 케 이 션
3-1	방 송 진 행 실 습	3-2	미 디 어 콘 텐 츠 비 평 실 습
	토 론 과 화 법 실 습		

- 한국어능력시험

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	우 리 말 바 로 쓰 기	1-2	한 국 문 화 의 이 해
		2-2	취 재 보 도 론
4-1	현 대 문 화 비 평		출 판 편 집 과 글 쓰 기 실 습
		4-2	고 전 강 독

교과목 해설

- 0009627 영상문화콘텐츠론(The theory of Visual culture Contents) 3(3)**
 문화콘텐츠 전반에 활용되는 영상에 대한 이해와 특징을 파악하고 아울러 우리 사회 전반의 다양한 시각 이미지들이 내포하고 있는 문화적 코드와 함의를 이해하여 영상문화의 의미를 해석해내는 능력을 함양한다. 또한, 영상콘텐츠 제작을 위한 기초 지식을 습득한다.
- 0009599 미디어커뮤니케이션의이해(Understanding Media and Communication) 2(2)**
 본 과목은 미디어커뮤니케이션이라는 개념에 대해 익숙치 않은 1학년 학생들에게 휴먼커뮤니케이션부터 뉴미디어까지 미디어커뮤니케이션이란 무엇인지를 전반적으로 조망할 수 있도록 가르친다.
- 0011699 대중문화의이해(Understanding Popular Culture) 2(2)**
 일상생활 속에서 우리를 둘러싸고 있는 대중문화에 대한 전반적 이해를 도모한다. 대중문화에 대한 다양한 관점들과 역사뿐 아니라 대중문화 형성 과정에서 중요한 역할을 하는 미디어들과 관련된 쟁점들도 다룬다. 나아가 현재 일어나고 있는 다양한 대중문화 현상들에 대해 심도있게 논의해 본다.
- 0009628 한국문학개설(Introduction to Korean Literature) 3(3)**
 한국문학의 기원과 발생으로부터 현대에 이르는 다양한 장르들의 흐름을 시대별로 파악한다. 한국문학의 주요 작가와 작품에 관한 이해를 통해 우리 문학의 의의와 가치를 재인식한다.
- 0003651 뉴미디어론(New Media) 3(3)**
 본 과목은 인터랙티브한 미디어로서 뉴미디어의 개념, 발생, 발전과정 및 기술적인 측면과 함께 뉴미디어가 사회와 인간의 커뮤니케이션 패턴에 있어 어떠한 변화를 초래하였는지들 살펴본다. 인터넷, 디지털 영화, 모바일 기술, 스마트 기기, 1인미디어, 가상 현실 등 다양한 기술들에 대해서도 살펴본다.
- 0009603 우리말바로쓰기(Proper Usage of Korean Language) 3(3)**
 우리말의 개념과 원리에 대한 체계적인 이해를 바탕으로 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법, 로마자 표기법 등을 익힘으로써 일상생활에서 우리말을 올바르게 사용하기 위한 습관과 능력을 기른다.
- 0009602 저널리즘의이해(Introduction to Journalism) 3(3)**
 종이신문이나 방송과 같은 전통적인 뉴스 매체는 물론 다양한 인터넷 기반 뉴스 미디어가 소개될 것이다. 뉴스매체 소개와 함께 기본적인 저널리즘 이론, 취재보도, 윤리법제 등 언론과 사회, 정치 관련 주요 쟁점 등을 다룬다.
- 0009600 휴먼커뮤니케이션론(Human Communication) 3(3)**
 본 강좌는 커뮤니케이션 전공자를 대상으로 휴먼 커뮤니케이션의 원리, 구어/문어적, 언어적/비언어적 커뮤니케이션, 자아, 대인, 그룹 및 조직(공공, 문화)간 커뮤니케이션과 설득, 협상, 디베이트 상황의 커뮤니케이션 현상을 탐색하고, 휴먼 커뮤니케이션의 영역별 이론적 쟁점 및 실용적 가이드라인을 살펴보는데 학습목표를 두고 있다. 수강학생은 다양한 양태의 휴먼 커뮤니케이션 영역에서 자신의 소통 스타일을 점검해보고, 자신의 소통 역량 강화를 위한 휴먼 커뮤니케이션 핸드북을 작성하는 프로젝트를 함께 진행한다.
- 0009601 매스커뮤니케이션론(Understanding Mass Communication) 3(3)**
 현대사회에서 신문, 방송, 영화, 잡지, 출판, 광고, PR, 뉴미디어/멀티미디어 등 제반 매스커뮤니케이션과 관련된 현상을 커뮤니케이션 학문적인 측면에서 연구 검토한다. 본 과목에서는 매체별 커뮤니케이션 과정을 전통적 구분 방법인 송신자-메시지-채널-수용자-효과 등으로 나누어 고찰할 뿐만 아니라 쌍방향성이 강조되는 수용자 중심의 매스 커뮤니케이션 과정 모형도 심도 있게 탐구할 것이다. 또한 매스 미디어의 발달과정과 상호작용 관계를 시간적/공간적 상황에 따라 분석 검토하며, 새로운 형태인 뉴미디어에 대한 연구방향 및 연구문제들도 제시 고찰할 것이다.

- 0007000 방송연출론(The theory of broadcasting directing) 3(3)**
 방송제작에 대한 학생들의 관심은 실무적인 부분으로 옮겨가고 있다. 특히, 다매체 환경에서 방송제작을 사전 제작단계, 본 제작단계, 제작 사후단계로 나누어 단계별로 이해 해보고 실무 위주로 방송제작을 논(論)하여 본다.
- 0009604 포토저널리즘실습(Photo Journalism) 2(3)**
 이 과목은 전통적 강의와 현장 중심의 실습을 통해 포토저널리즘 전반에 대한 기초지식과 기술을 학습하고 익히는 과목이다. 이와함께 저널리즘 미디어로서 사진이 인간과 사회에 미치는 영향과 그 의미를 소개하고 토론할 것이다.
- 0009629 여론과선전(Public Opinion and Propaganda) 3(3)**
 이 과목은 여론 및 선전과 관련된 이론과 쟁점을 소개함으로써 이와 관련된 이해와 비판적 안목을 기르는 것을 목적으로 개설되었다. 설득, 선거보도, 정치인의 미디어이용, 언론효과, 광고, 선전, 여론 등과 관련된 이론과 쟁점을 다루게 될 것이다. 또한 이 과목은 게이트키피링, 머크레이킹 모델, 이단계 유통이론, 여론조사 등과 관련된 미디어 및 여론 관련 이론에 대한 탐구의 기회를 제공할 것이다.
- 0009606 스피치커뮤니케이션(Speech Communication) 3(3)**
 본 강좌는 스피치 커뮤니케이션 스킬과 전략을 탐색하고 이를 실습해 봄으로써, 수강학생의 스피치 능력을 향상 시키는 기회를 제공하는데 교육목표가 있다. 따라서 수강학생들은 신문, 방송, 광고, 홍보의 실무영역에서 필수로 요구되는 스피치 능력을 개발하기 위해, 스피치의 본질, 스피치와 윤리, 경청능력, 토픽선택과 청중분석, 자료조사, 스피치 원고작성, 효율적인 전달, 시청각 매체 활용, 정보전달형·설득형 스피치 등에 대한 논의를 전개하고 실행해보는데 강좌의 역점을 둔다.
- 0009607 미디어효과론(Theory in Media Effects) 3(3)**
 미디어 효과이론은 미디어 발달 과정에 따라 다양한 이론이 등장하였다. 본 강좌는 다양한 커뮤니케이션 현상과 관련된 사회적, 문화적, 정치적, 심리적 효과의 측면을 고찰한다. 또한 미디어가 사회와 개인에 미치는 영향이 무엇인지를 설명하는 각종 효과이론을 공부하며, 효과이론과 관련된 미디어 현상 사례도 탐구한다.
- 0009630 사이버커뮤니케이션론(Cyberspace Communication) 3(3)**
 컴퓨터가 커뮤니케이션의 보편적인 채널로 등장하고 있는 상황에서 사이버 커뮤니케이션의 구조, 현황, 그리고 문제점을 논의하고 컴퓨터를 통한 새로운 사회적 커뮤니케이션 현상을 탐색한다. 또한 본 과목에서는 사이버 커뮤니케이션의 채널 특성을 통한 기존 미디어의 변화과정과 사회적 구조의 변화, 정보사회 및 지식사회로 향한 변화 등을 살펴보고, 아울러 기존 미디어와 다른 사이버커뮤니케이션 현상인 ‘온라인 저널리즘’에 대해서도 탐구한다.
- 0009608 소셜미디어와모바일커뮤니케이션(Social Media and Mobile Communication) 3(3)**
 본 과목은 우리에게 삶에 깊숙이 들어옴과 동시에 우리 사회에 지대한 영향을 미치고 있는 대표적인 두 뉴미디어 매체인 소셜미디어와 모바일 커뮤니케이션을 중심으로 보다 심도있게 논의한다. 특히 이 기술들이 어떻게 발생하고 진화했으며, 또한 사회와 커뮤니케이션 측면에서 어떤 영향을 미치고 있는지에 대해 살펴본다.
- 0009609 한국문화콘텐츠론(Theory of Korean Culture Contents) 3(3)**
 한국의 자연, 역사, 제도, 예술, 신앙, 문화유산 등 민족의 정체성을 형성하는 다양한 전통문화를 심층적으로 이해한다. 콘텐츠의 기본 바탕이 되는 문화원형의 가치를 현대적 관점으로 재해석하고 활용 방안을 모색한다.
- 0003653 취재보도실습(News writing and Reporting) 2(3)**
 종이신문이나 방송매체와 같은 전통적인 뉴스 매체는 물론 인터넷 기반 뉴스 미디어와 관련된 이론 및 쟁점은 물론 취재 및 기사작성 실습이 이루어질 것이다. 덧붙여 언론윤리법제와 관련된 이해 및 쟁점과 관련된 토론이 이루어질 것이다. 특히 이론소개와 쟁점에 대한 이해를 바탕으로 취재와 기사작성 실습이 심도있게 이루어질 것이다.
- 0009610 방송기획제작실습(Television Production Practice) 2(3)**
 디지털 다채널시대를 맞이하여 1인 미디어 시스템의 확산에 대한 기본 원리와 기초 지식을 폭넓게 이해, 숙달시키는 동시에 TV방송 전문인으로서 갖추어야 할 윤리와 책임 등을 교육한다. 특히, 방송제작의 야외 제작시스템에 관한 가장 기초적인 실습을 숙달시킨다.

- 0009611 출판편집과글쓰기실습(Practice of Editing Publications and Writing) 2(3)**
출판 편집에 대한 기본 지식과 기술을 습득하고 실용적 글쓰기 연습을 통해 언론과 출판 계열의 취업에 대비하여 현장 실무에 적응할 수 있는 능력과 안목을 갖춘다.
- 0009612 커뮤니케이션연구방법론(Communication Research Methods) 3(3)**
개설목적은 학생들에게 사회과학적 연구관점과 방법론에 대한 기본적 이해의 기회를 제공하기 위함이다. 특히 이 과목은 학생들로 하여금 설문조사나 미디어 내용분석 디자인과 같은 양적 연구방법론을 이해하고 실제 적용할 수 있도록 도움을 주고자하는 목표를 가지고 있다.
- 0007005 디지털콘텐츠산업론(Digital Content Industry) 3(3)**
본 수업은 학생들에게 디지털 콘텐츠 산업의 의미와 특성, 현재 국내외의 디지털 콘텐츠 산업의 동향과 현실을 총체적으로 가르친다. 특히, 게임, 웹툰, 방송, 음악, 이러닝 등의 각각의 산업에 있어서 산업의 구조와 특성 및 기업 전략 등을 살펴본다.
- 0004628 토론과화법실습(Debate Practice) 2(3)**
본 강좌는 디베이트 화법 역량을 강화하기 위한 실습 과목이다. 디베이트는 인류사회의 형성과 함께 존재하였으며 인류 문명의 발달과 함께 해왔다. 인간은 서로 다른 관점과 생각, 그리고 믿음과 가치를 갖고 있기 때문에 타인들과 공동체를 구성해 가는데 있어 디베이트는 중요한 기능을 한다. 자신의 의사를 논리적으로 표현하고, 타인의 의사를 경청하며, 민주사회의 소통 도구로서 디베이트가 활용되고 있다. 본 실습과정을 통하여 효율적인 디베이트 방법과 화법을 익히고, CEDA 토론방식에 따라 특별 디베이트 실습에 참여하게 된다.
- 0009614 영상콘텐츠제작실습(Visual contents Production Practice) 2(3)**
디지털 다채널시대 TV 방송프로그램의 기획, 제작, 송출에 관한 기본 원리와 기초 지식을 폭넓게 이해, 숙달시키는 동시에 TV방송 전문가로서 갖추어야 할 윤리와 책임 등을 교육한다. 특히, 다중 카메라 제작시스템을 통한 영상 콘텐츠 제작의 원리를 이해하고 직접 실습해 본다.
- 0009615 방송진행실습(The Practice of MC, Caster, Reporter and Shopping host) 2(3)**
디지털 다채널시대의 다양한 방송 프로그램에 걸맞는 영역별 장르별 전문 방송진행자에 대한 이해와 폭넓은 기초 지식을 습득하고 실제 방송진행자가 되고자 하는 학생들을 위해 전문적인 기술과 노하우를 갖추도록 강도 높은 실습을 통하여 훈련시킨다. 이 실습교과는 전문 방송 진행자로서 갖추어야 할 자질을 맞춤형으로 함양시키는데 그 목적이 있다.
- 0009613 미디어역사외문화(History of Media & Couture) 3(3)**
이 강좌는 미디어의 발달사와 인간 문화사의 관련성 탐구-이해하는 것을 목적으로 한다. 특히, 미디어, 인간, 커뮤니케이션의 발달사를 종합적으로 고찰하여 커뮤니케이션이 인간 역사 속에서 어떻게 활용되었으며, 인간-기술-문화의 변동 요인으로 어떻게 작용했는지 구체적으로 논의한다.
- 0000843 영화매스컴론(The movies Mass Communication) 3(3)**
영화매체를 커뮤니케이션학적 관점에서 연구한다. 영상언어의 등장과 영상문법 이론들은 모두 영화에서 출발하였다. 본 강의는 영화산업과 영화구조에 대해 알아봄으로써 영화와 문화, 영화와 커뮤니케이션, 영화와 인간, 영화와 사회, 영화와 정치라는 주제로 영화가 우리의 생활에 미치는 영향을 함께 연구한다.
- 0009616 문화간커뮤니케이션(Intercultural Communication) 3(3)**
문화간 커뮤니케이션은 서로 다른 문화적 배경을 갖고 있는 개인, 집단, 조직, 국가 간의 휴먼 커뮤니케이션 현상을 의미한다. 21세기 글로벌과 다문화 시대를 맞이하여 커뮤니케이션 전문가에게 요구되는 것이 바로 문화간 커뮤니케이션 능력이다. 문화는 그 구성원간 공유된 언어와 사고 방식, 가치관, 믿음, 관습, 제도, 법, 종교 등으로 구성되어 있다. 따라서 언어와 문화가 다른 타문화권의 사람과 만나 커뮤니케이션 목표를 달성하기 위해서는 고도의 소통 지식, 동기, 기술이 필요하다. 이 강좌는 수강생이 자신의 문화간 커뮤니케이션 역량을 스스로 진단하고 개발할 수 있도록 문화간 교류에 필요한 기술, 지식, 동기 차원의 가이드라인과 응용 범위를 소개하는데 학습목표를 두고 있다.
- 0009621 디지털영상그래픽제작실습(Digital Images and Graphics Practices) 2(3)**
디지털 미디어 환경에서 요구되는 다양한 형태의 컴퓨터그래픽 응용 능력과 이미지 표현 방법 등에 대해서 배운다. 특히, 포토샵, 프리미어, 애프터이펙트 등 소프트웨어 툴을 활용하면서 자막, 인포그래픽 및 모션그래픽을 직접 제작해본다.

- 0009618 **영상커뮤니케이션론(The theory of Visual Communication)** 3(3)
 시각 영상 이미지를 커뮤니케이션학 관점에서 어떻게 이해하고 분석할 수 있는가를 연구하며 이를 통해 영상학의 역사와 내용을 학습하고 그 의미를 해석해내는 능력을 함양한다.
- 0009619 **한국문화외영상예술(Korean Culture and Video Arts)** 3(3)
 대립이 아닌 상생의 관점에서 영상매체와 문자매체의 특징과 장단점을 비교하고 텍스트 상호관련성을 파악한다. 영화, 드라마, 애니메이션 등 영상 예술 작품을 감상함으로써 이미지의 표현 방식을 익힌다.
- 0009620 **미디어콘텐츠비평실습(Media Contents Criticism & Practics)** 2(3)
 본 과목은 현대사회에서 미디어가 갖고 있는 사회문화적 영향력과 그 의미를 연구검토하고 미디어에 관한 사회적 책임감과 미디어의 문화적 측면에 대해서 고찰한다. 또한 이 과목은 미디어 비평의 기준과 방법은 어떤 것이 있으며 문화비평의 기준이나 방법과는 어떠한 차이가 있는지에 대해서도 고찰한다. 본 과목에서 학생들은 미디어에서 제공하는 다양한 콘텐츠와 서비스에 대한 세부적인 모니터링과 비평을 실시함으로써 미디어콘텐츠 비평능력을 함양한다.
- 0009617 **정치커뮤니케이션(Political Communication)** 3(3)
 이 과목은 정치/선거캠페인, 언론, 그리고 다양한 인터넷 기반 미디어와 관련된 쟁점을 소개한다. 선거캠페인보도, 정치인들의 뉴스미디어 이용, 매스컴의기능, 언론의 효과 등과 관련된 이론과 쟁점을 다루게 된다. 이런 차원의 이론과 쟁점에 대한 이해를 바탕으로 현대 미디어선거에 대한 분석능력과 비판적 안목을 기르는 것을 목표로 한다.
- 0009623 **미디어창작론(Theory of Media Contents Writing)** 3(3)
 창작 과정에 대한 이론을 습득하고 관찰력, 상상력 등의 창작 재능을 개발한다. 방송드라마, 영화, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 공연 등 제반 매체의 특성을 이해한다.
- 0009624 **현대문화비평(Criticism on Modern Culture)** 3(3)
 문화비평에 사용되는 용어와 개념을 체계적으로 이해하고 비판적으로 검토함으로써 현대비평의 흐름을 파악한다. 현대 문화를 이해하는 다양한 연구 방법을 실제 현실에 적용함으로써 올바른 문화비평 능력을 배양한다.
- 0009622 **커뮤니케이션과기호(Communication and Signs)** 3(3)
 기호학(Semiotics)은 기호로 구성된 인간세상을 들여다보는 '독도법(讀圖法)'이다. 기호학은 학문의 영역이기보다는 방법론의 영역이며, 이 강좌에서는 미디어 커뮤니케이션 현상에 중점을 두고 기호학적 방법론을 적용하여 그 속에 내재된 다양한 문화적 코드와 이데올로기를 탐험하는 과정을 소개한다. 수강학생은 기호적 동물로서 인간이 존재론적으로 처한 '기호의 굴레'를 인식하고, 기호현상에 대한 기술과 분석 모델을 익히며, (3)기호를 통한 의미의 생성, 변화, 조작, 운영 과정의 코드 체계와 문화적 이데올로기에 대해 통찰력을 배양할 수 있다.
- 0009625 **고전강독(Reading Classical Masterpieces)** 3(3)
 인류 문화를 빛낸 고전 명작들을 엄선하여 강독함으로써 원전 해석 및 문화 감상 능력을 기른다.
- 0009626 **미디어커뮤니케이션과한국문화특강(Special Issues in Media Communication and Korean Culture)** 3(3)
 본 과목은 콘텐츠 산업 분야 취업능력 배양을 목적으로 개설된다. 특히,콘텐츠 산업 실제 현장에서 일어나고 있는 여러 가지 주요 이슈와 쟁점을 중심으로 강의, 토론, 특강 형태로 진행된다.
- 0003646 **커뮤니케이션사상과철학(Philosophy of Communication)** 3(3)
 이 강좌는 커뮤니케이션학의 기초 이론과 실재를 학습한 졸업한 학생들을 대상으로 커뮤니케이션의 사상과 철학을 중심으로 커뮤니케이션학의 스펙트럼을 논의하고 소통 문제의 창의적 솔루션을 설계해보는데 그 목적이 있다. 수강학생은 현대 사회의 다양한 휴먼 커뮤니케이션 제반 문제점 중 관심 영역을 선정하고, 담당교수와 협의를 통하여 동서양의 커뮤니케이션 사상이 및 철학적 담론 중 대안 및 솔루션의 기반이 될 수 있는 사상 및 철학적 테제를 선별하여 창의적 솔루션을 개발하는 PBL(프로젝트 기반 학습법) 수업에 참여하게 된다.
- 0011496 **기초모션디자인제작실습(Basic Motion Design Production Practice)** 2(3)
 미디어콘텐츠 기획·제작 단계에서의 시각 전달요소를 디자인하고 영상콘텐츠를 제작하는 기초표현방법을 다양

게 학습합니다. 1인 미디어콘텐츠, 영화홍보, 방송영상 타이틀, 광고영상, 게임영상, 모바일영상 등 다양한 디지털콘텐츠디자인 장르를 제작한다.

0006600 캡스톤디자인(Capstone Design) 3(3)

학생들이 개인 혹은 팀으로 지도교수의 지도를 받으면 실제 미디어 산업현장에서 부딪힐 수 있는 다양한 문제들을 해결할 수 있는 프로젝트를 설계하고 진행한다. 학기말에는 자신들의 결과물을 공유하며 이 결과물을 포트폴리오 등으로 활용한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

학생들이 다양한 미디어 산업 현장에서 실습을 통하여 미디어 및 커뮤니케이션 전문가로서 필요한 기초 소양과 소통 역량을 함양한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)

산학협력을 통하여 학생들에게 강의실이 아닌 실제 미디어콘텐츠 산업 관련 다양한 현장 환경에서 미디어콘텐츠 기획, 제작, 유통 과정 등을 경험할 수 있는 기회를 제공하고 이를 통해 산업계에서 필요한 실무적 능력을 배양시킨다.

광고홍보문화콘텐츠전공

교육목표

1. 기업과 정부 등 현대 조직이 자신의 경영적 필요를 위해서 전개하는 홍보, 광고 등과 같은 설득 커뮤니케이션의 본질을 이해하고, 활용 역량을 함양한다.
2. 경제적, 사회적으로 필요한 문화 콘텐츠의 원리와 트렌드를 파악하고, 문화콘텐츠의 생산 및 유통 능력을 배양한다.
3. 커뮤니케이션과 문화 콘텐츠의 대표적 원천이자 인류의 필수 기록물인 역사에 대한 이해와 활용 능력을 신장한다.

학과소개

광고홍보문화콘텐츠전공은 홍보, 광고와 같은 설득 커뮤니케이션과 문화콘텐츠 및 역사를 융복합적으로 배울 수 있는 분야이다. 본 전공에서는 기업의 핵심 역할인 홍보, 광고를 비롯하여 디지털 시대 창조경제의 핵심이라 할 수 있는 문화콘텐츠의 다양한 장르를 기획하고 제작할 수 있는 실습 능력과 나아가 마케팅 능력까지를 아우르면서 포괄적으로 공부할 수 있다. 소통과 콘텐츠가 증시되는 4차 산업혁명의 스마트시대가 요구하는 인재상을 가장 잘 실현해 낼 수 있는 핵심적인 전공이다.

졸업후진로

본 교육과정을 이수한 졸업생들은 홍보 실무자로, 또는 광고실무자로 기업이나 정부 및 공공기관에서 직장생활을 하거나 창업할 수 있다. 그리고 콘텐츠 전문가로 직장생활을 하거나 자신이 직접 창업할 수도 있다. 예를 들어, 인문학적 지식을 기반으로 하는 콘텐츠 즉, 출판, 만화, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 광고, 공연, 에듀테인먼트 등의 분야에서 전문가로 일할 수 있다. 또한 역사 전문가로 역사 드라마 및 영화 PD, 큐레이터 등 다양한 직종으로 진출할 수 있다. 그리고 대학원 석·박사과정에 진학한 졸업생은 전문지식 및 실무지식을 심화연구하여 대학 교수, 전문 연구원, 평론가 등으로 진출할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 역사에 대한 이해를 기반으로 경제적, 사회적으로 필요한 문화콘텐츠의 원리와 기업·정부에서 요구하는 현대 조직의 설득 커뮤니케이션에 대한 실무 능력을 겸비한 융복합적 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 홍보, 광고, 문화콘텐츠, 역사 등 현대사회가 요구하는 전략적, 인문학적 융복합 전문성과 창의적 발상 역량을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 취업이 절반 넘게 나타났으나, 현재 계획이 없거나 전공과 무관한 직무 관련 취업이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대한 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직, 간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 문화수용능력, (3) 의사전달력, (4) 도전정신으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 창의적·인성을 갖춘 인재로 나타남.
주도요출역량	<p>(1)지식정보활용▶역사·광고홍보·문화콘텐츠에 대한 기본적 이해 (2)문화수용능력▶현대사회 다변화에 대한 수용능력 (3)의사전달력▶커뮤니케이션 이해 및 활용 능력 (4)도전정신▶광고홍보·문화콘텐츠 문제 탐색 및 창의적 해결</p>

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교과과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	광고홍보 · 문화콘텐츠에 대한 기본적 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 역사및문화콘텐츠의이해 · 한국역사와문화의이해 · 광고와PR의이해 · 문화콘텐츠산업론
	지식융합 역량	광고홍보 · 문화콘텐츠 융복합적 지식 활용 능력	<ul style="list-style-type: none"> · 신화와콘텐츠 · 한국문화콘텐츠 개발 · 위기관리의이해 · 문화트렌드론 · 지역문화콘텐츠 · 문화정책과콘텐츠산업
창의 Creativity	종합적 사고 역량	홍보, 광고, 문화콘텐츠, 역사 등 본질 이해 및 심층적 사고	<ul style="list-style-type: none"> · 문화콘텐츠창작소재 · 서양문화콘텐츠 · 광고아이디어발상 · 문화콘텐츠비즈니스전략 · 광고전략과기회의이해 · 테마서양문화사
	진취적 사고 역량	광고홍보 · 문화콘텐츠 문제 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> · 학제적 융합적공생학으로 이해하는광고 · 사례로본PR경영 · 상상력과문화원형 · 문화콘텐츠마케팅 · 콘텐츠편집실습1 · 멀티미디어제작실습1 · 콘텐츠편집실습2 · 영상광고제작 · 광고기획서작성실무 · 멀티미디어제작실습1,2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	커뮤니케이션 이해 및 활용 능력	<ul style="list-style-type: none"> · 광고카피쓰기 · 스토리텔링의이해와실제 · PR콘텐츠기획 · 소비자심리의이해 · 설득의기술
	상호문화역량	현대사회 다변화에 대한 수용능력	<ul style="list-style-type: none"> · 대중문화와콘텐츠 · 세계문화탐방 · 글로벌광고사례연구 · 박물관과문화유산
인성 Character	자기관리 역량	광고홍보 · 문화콘텐츠에 대한 인문학적 전문성 함양	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠기획실습
	공동체 역량	커뮤니케이션 및 문화콘텐츠 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> · 광고홍보의취업전략 · 광고홍보의취업실무

교육과정표

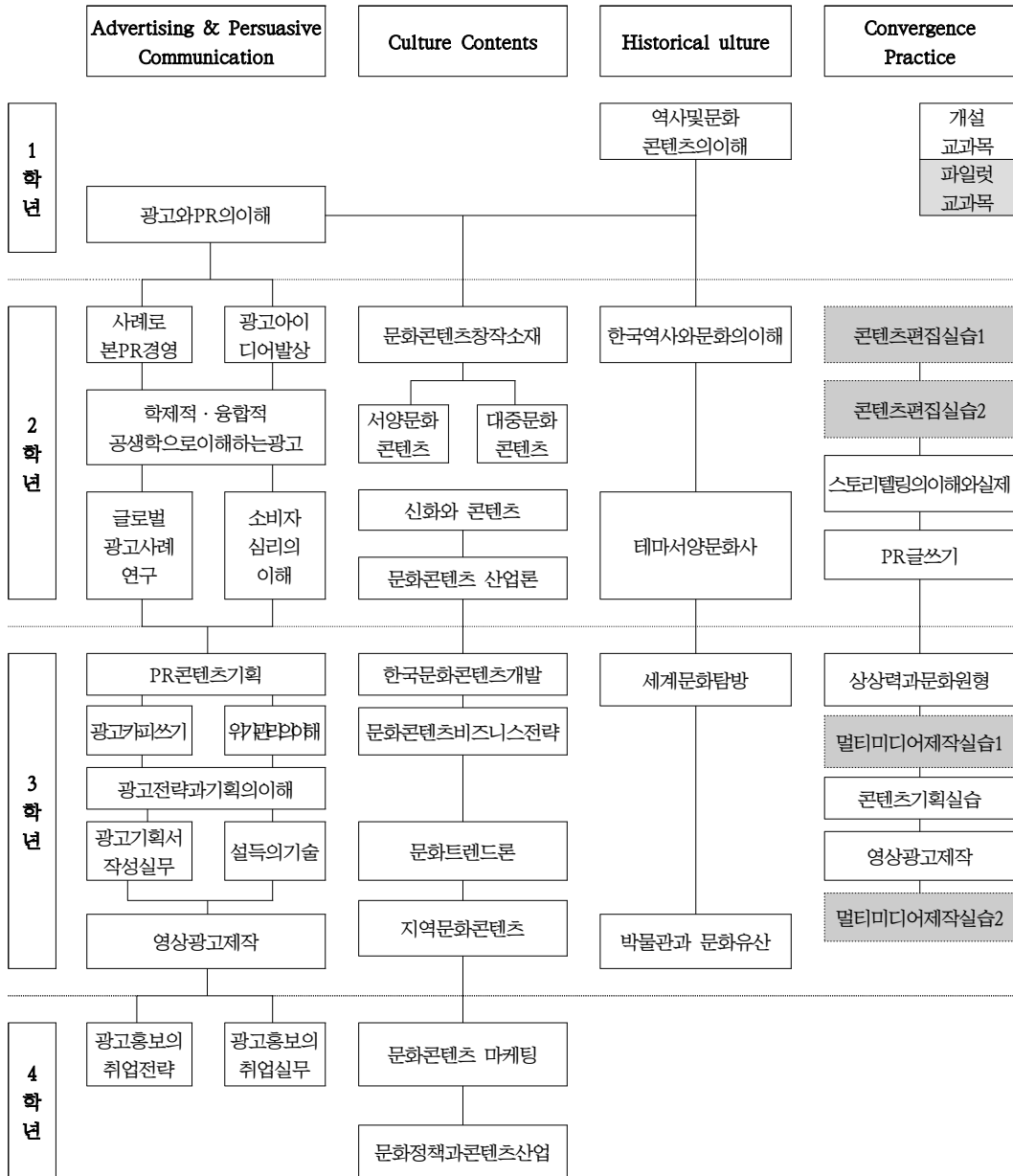
광고홍보문화콘텐츠전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009632	역사 및 문화콘텐츠의 이해	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0009633	광고와 PR의 이해	3	3	0	3
전공선택	2-1	0007653	문화콘텐츠창작소재	3	3	0	3
전공선택		0006704	서양문화콘텐츠	3	3	0	3
전공선택		0006701	대중문화와 콘텐츠	3	3	0	3
전공선택		0010923	사례로 본 PR 경영	3	3	0	3
전공선택		0007239	광고아이디어발상	3	3	0	3
전공선택		0009635	학제적·융합적공생학으로이해하는 광고	3	3	0	3
전공선택		0009636	한국역사와 문화의 이해	3	3	0	3
전공선택		0009649	콘텐츠편집실습 I *	3	0	3	3
전공선택	2-2	0006705	스토리텔링의 이해와 실제	3	0	3	3
전공선택		0006700	신화와 콘텐츠	3	3	0	3
전공선택		0007650	문화콘텐츠산업론	3	3	0	3
전공선택		0010924	PR 콘텐츠 기획	3	3	0	3
전공선택		0009637	글로벌광고사례연구	3	3	0	3
전공선택		0009638	소비자심리의 이해	3	3	0	3
전공선택		0009639	테마서양문화사	3	3	0	3
전공선택		0009650	콘텐츠편집실습 II *	3	0	3	3
전공선택	3-1	0008660	상상력과 문화원형	3	3	0	3
전공선택		0006715	한국문화콘텐츠개발	3	3	0	3
전공선택		0009640	문화콘텐츠비즈니스전략	3	3	0	3
전공선택		0009641	위기관리의 이해	3	3	0	3
전공선택		0009642	광고카피쓰기	3	3	0	3
전공선택		0009643	광고전략과 기획의 이해	3	3	0	3
전공선택		0006895	세계문화탐방	3	3	0	3
전공선택		0009651	멀티미디어제작실습 I *	3	0	3	3
전공선택	3-2	0007654	콘텐츠기획실습	3	0	3	3
전공선택		0006716	문화트렌드론	3	3	0	3
전공선택		0006719	지역문화콘텐츠	3	3	0	3
전공선택		0009644	설득의 기술	3	3	0	3
전공선택		0009645	영상광고제작	3	0	3	3
전공선택		0009646	광고기획서작성실무	3	3	0	3
전공선택		0009647	박물관과 문화유산	3	3	0	3
전공선택		0009652	멀티미디어제작실습 II *	3	0	3	3
전공선택	4-1	0006721	문화콘텐츠마케팅	3	3	0	3
전공선택		0009648	광고홍보취업전략	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006725	문화정책과 콘텐츠산업	3	3	0	3
전공선택		0010191	광고홍보취업실무	3	3	0	3
합계(38개 교과목)		전공선택 114(114) = 114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Advertising & Persuasive Communication	Culture Contents	Historical Culture	Convergence Practice
1학년	1학기			<ul style="list-style-type: none"> 역사및문화콘텐츠의이해 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 광고와PR의이해 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 사례로본PR경영 광고아이디어발상 학제융합적·광학으로 이해하는광고 	<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠창작소재 서양문화콘텐츠 대중문화와 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> 한국역사외문화의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠편집실습1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌광고사례연구 소비자심리의이해 PR콘텐츠기획 	<ul style="list-style-type: none"> 신화와콘텐츠 문화콘텐츠산업론 	<ul style="list-style-type: none"> 테마서양문화사 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠편집실습2 스토리텔링의실제
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 위기관리의이해 광고카피쓰기 광고전략기획의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 한국문화콘텐츠개발 문화콘텐츠커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> 세계문화탐방 	<ul style="list-style-type: none"> 멀티미디어제작실습1 상상력과문화원형
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 설득의기술 광고기획서작성실무 	<ul style="list-style-type: none"> 문화트렌드론 지역문화콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> 박물관과문화유산 	<ul style="list-style-type: none"> 멀티미디어제작실습2 콘텐츠기획실습 영상광고제작
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠마케팅 		<ul style="list-style-type: none"> 광고홍보의취업전략
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 문화정책과콘텐츠산업 		<ul style="list-style-type: none"> 광고홍보의취업실무

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	문 화 콘 텐 츠 의 이 해	1-2	광 고 와 P R 의 이 해
2-1	스 토 리 텔 링 의 이 해 와 실 제	2-2	문 화 콘 텐 츠 산 업 론
2-1	광 고 아 이 디 어 발 상	2-2	소 비 자 심 리 의 이 해
3-1	상 상 력 과 문 화 원 형	3-2	문 화 트 렌 드 론
3-1	광 고 전 략 과 기 획 의 이 해	3-2	설 득 의 기 술

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	글 로 벌 P R 사 례 연 구	2-2	글 로 벌 광 고 사 례 연 구
2-1	대 중 문 화 와 콘 텐 츠	2-2	P R 글 쓰 기
3-1	문 화 콘 텐 츠 비 즈 니 스 전 략	3-2	광 고 기 획 서 작 성 실 무
3-1	한 국 문 화 콘 텐 츠 개 발	3-2	콘 텐 츠 기 획 실 습
4-1	문 화 콘 텐 츠 마 케 팅	4-2	문 화 정 책 과 콘 텐 츠 산 업
4-1	광 고 홍 보 의 취 업 전 략	4-2	광 고 홍 보 의 취 업 실 무

3) 자격취득 관련 교과목

■ 멀티미디어콘텐츠 제작전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	대 중 문 화 와 콘 텐 츠	3-2	콘 텐 츠 기 획 실 습
2-1	콘 텐 츠 편 집 실 습	4-1	문 화 콘 텐 츠 마 케 팅
3-1	멀 티 미 디 어 제 작 실 습 I	4-2	문 화 정 책 과 콘 텐 츠 산 업
3-2	멀 티 미 디 어 제 작 실 습 II		

■ 컴퓨터그래픽스 운용기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	광 고 아 이 디 어 발 상		

■ 시각디자인 산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	광 고 기 획 서 작 성 실 무		

교과목 해설

- 0009632 역사및문화콘텐츠의이해(Understanding History and Culture Contents) 3(3)**
 문화원형의 재생은 역사가 기초가 되며, 이를 바탕으로 많은 문화콘텐츠가 존재한다. 그러므로 역사 및 인문학적 소양을 기초로하여 문화콘텐츠 전반에 대한 이해를 도모한다. 나아가 문화원형과 문화콘텐츠의 상관관계 또한 파악한다.
- 0009633 광고외PR의이해(Understanding Advertising & PR) 3(3)**
 디지털 기술의 발달로 점점 더 중요해지는 광고홍보의 기초이론을 소개하여 미디어 콘텐츠 전문가가 되기 위한 기본소양을 갖추도록 돕는 과목이다. 다양한 글로벌 브랜드의 실제 성공사례를 통해 마케팅 커뮤니케이션에 대한 흥미를 갖게 하고 그에 대한 이해를 높인다. 아울러 소셜 미디어를 통해 대동령을 만들고, 죽어가는 기업을 살리며, 세상을 바꾸는 착한 아이디어를 통해 나보다 어려운 이웃을 돕는 광고홍보의 역할과 책임도 교육한다.
- 0007653 문화콘텐츠창작소재(Sources for Cultural Contents Creation) 3(3)**
 인문학을 바탕으로 하는 문화콘텐츠를 창작하기 위한 인문학적 교양함양과 다양한 창작소재를 발굴한다. 인류의 문화사상에 많은 영향을 끼친 작품들을 통해 문화의 전통을 실제적 콘텐츠로 구상할 수 있는 능력을 기른다.
- 0006704 서양문화콘텐츠(Western Cultural Contents) 3(3)**
 문화콘텐츠 산업이 발달한 서구 여러 나라의 문화콘텐츠 전반에 대해 탐구하기 위한 교과목이다. 아울러 동양문화콘텐츠와의 비교를 통해 다양한 형태의 문화콘텐츠를 개발할 수 있는 기초지식을 배양한다.
- 0006701 대중문화와콘텐츠(Aspects of Popular Culture & Contents) 3(3)**
 현대의 대중문화흐름을 이해하고 콘텐츠에 활용되는 대중문화 유형을 학습함으로써 대중이 좋아하는 킬러콘텐츠를 개발할 수 있는 가능성을 찾아본다.
- 0010923 사례로본PR경영(Cases in PR Management) 3(3)**
 기업, 정부, 그리고 공공기관 등이 전개하는 다양한 사례 분석을 통하여 PR전문가를 준비하는 과정이다. PR사례는 살아 있는 현장의 이야기이다. 현장감있는 사례들을 통해 PR전문가가 갖춰야 할 PR경영의 지식과 감각을 익힌다.
- 0007239 광고아이디어발상(How To Get Advertising Ideas) 3(3)**
 그림 한 장이나 카피 한 줄로 복잡한 콘셉트를 압축적인 표현하는 광고아이디어 발상법을 교육하는 과목이다. 상영시간이 긴 영화나 15초 광고 모두 최초의 발상은 그림 한 장에서 시작한다는 점을 토대로 가장 단순한 방식으로 자신의 아이디어를 표현하는 방법을 가르친다.
- 0009635 학제적·융합적 공생학으로이해하는광고
 (Understanding Advertising through Interdisciplinary Symbiotic Study) 3(3)**
 광고와 관련된 사회적·문화적·비즈니스 현상들을 인접 학문과의 학제적·융합적 관계를 통해 살펴보고, 이를 바탕으로 광고 실무와 관련된 문제파악능력과 문제해결능력을 제고한다.
- 0009636 한국역사외문화의이해(Understanding Korean History and Culture) 3(3)**
 흥보, 문화콘텐츠의 바탕이 되는 한국사에 대한 전문적인 이해를 배양하고자 한다. 한국사 전체 즉 고대로부터 현대에 이르기까지 각 시대의 특성과 그 시대가 갖고 있는 중요한 문제를 집중적으로 분석하고 이를 체계적으로 이해 시키고자 한다.
- 0009649 콘텐츠편집실습 I (Actual Training on Contents Editing I) 3(3)**
 이 과목은 문화콘텐츠 제작 현장에서 요구하는 멀티미디어 콘텐츠 기획, 설계, 제작 및 이와 관련된 S/W 평가, 설계, 프로그래밍, 디자인 작업을 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

- 0006705 스토리텔링의이해와실제(Understanding & Practice of Story-Telling) 3(3)**
 문화콘텐츠의 근간이 되는 스토리텔링 전반에 대한 이해 및 새로운 환경에서의 변용가능성을 모색한다. 스토리텔링에 대한 이론을 기반으로 영화, 애니메이션, 드라마, 게임, 만화, 캐릭터, 축제 등 다양한 장르별 콘텐츠 기획 전략을 실습한다.
- 0006700 신화와콘텐츠(Myths & Contents) 3(3)**
 테마 및 주제별로 신화의 여러 내용을 수집하고 내용을 이해한다. 동서양, 국가별로 신화의 내용을 분석하고 콘텐츠화하는 작업을 배운다. 콘텐츠화 작업은 아날로그 방식과 디지털 방식을 병행해서 수행하고 궁극적으로는 디지털 콘텐츠 데이터를 제작하는 것이 이 과목의 목적이다.
- 0007650 문화콘텐츠산업론(Cultural Contents Industry) 3(3)**
 콘텐츠 각 분야의 산업현황과 시장을 이해하고 지속가능한 유망분야를 조망해봄으로써 학생들로 하여금 문화콘텐츠 시장 각 분야의 대중 친화적인 기본 소양을 기르게 한다. 그리고 시장 중심의 탐구학습을 통하여 학생 개인의 적성을 파악하고 진로설정을 확실하게 준비시킨다.
- 0010924 PR콘텐츠기획(PR Contents Planning) 3(3)**
 다른 사람의 공감과 지지를 불러일으키기 위해 간결함을 무기로 설득 메시지를 구상하고 집행하는 것을 말한다. 이 과목은 실무의 필수적인 능력 중의 하나인 기획에 대해 구체적이고 현실적인 지식을 갖추고, 4차산업혁명시대에 반드시 필요한 PR콘텐츠 기획의 능력을 키우는 것을 목표로 한다.
- 0009637 글로벌광고사례연구(Global Creative Case Studies) 3(3)**
 다양한 글로벌 브랜드의 실제 마케팅 사례를 연구하여 앞으로 미디어 콘텐츠 전공학생들이 더욱 창의적인 아이디어를 내도록 돕는 과목이다. 국가나 각종 기관, 브랜드를 위한 아이디어는 물론, 더 나은 세상을 만들기 위한 다양한 사회공헌 아이디어를 연구하고 분석한다.
- 0009638 소비자심리의이해(Understanding Consumer Psychology) 3(3)**
 현대 사회에서 기업의 마케팅 커뮤니케이션 활동은 필연적으로 소비자에 대한 이해를 필요로 한다. 이에 따라, 소비자 행동을 추적, 이해, 확인하기 위한 두 가지 핵심 축인 '정보처리과정' 과 '의사결정과정' 에 대한 학습 및 이들 과정과 연계된 다양한 심리적 요인에 대한 통찰을 다루는 교과목은 그 개설의 필요성과 당위성을 갖는다.
- 0009639 테마서양문화사(Western Cultural History on the Perspective of Theme) 3(3)**
 고대 그리스 문명에서 현대 문명에 이르기까지 서양 문명의 발전을 개관함으로써 광고홍보문화콘텐츠전공을 선택한 학생들에게 필수적인 역사의 기초적 개념을 이해시키고자 한다.
- 0009650 콘텐츠편집실습II(Western Cultural History on the Perspective of Theme II) 3(3)**
 멀티미디어 웹 콘텐츠 디자인, 멀티미디어 구성요소의 제어방법, 하이퍼링크 사용, DHTML, Flash, 자바스크립트 등의 스크립트 언어 구 사, 애니메이션 움직임 표현 등을 집중적으로 실습하여 학생들의 관련 자격증 취득에 도움을 준다. 네트워크 구축 그리고 기획이 실제 콘텐츠로 제작되는 전반을 학습하고 체험한다.
- 0008660 상상력과문화원형(Imagination & Cultural Archetype) 3(3)**
 상상력을 바탕으로 다양한 문화원형의 발굴과 활용, 변형 등의 방법론적 가능성을 탐구하는 강의이다. 문화콘텐츠 제작에 있어 상상력과 문화원형의 의미를 이해하고 이 둘의 상호관련성에 대해서도 학습한다.
- 0006715 한국문화콘텐츠개발(Cultural Contents in Korean Society) 3(3)**
 한국문화의 전반적인 특성을 이해하고 이를 문화적인 콘텐츠화할 수 있는 다양한 방안을 모색한다. 한국문화에 대한 이해와 선행콘텐츠 분석을 토대로 학습자 스스로 창작소재를 발굴하여 개발할 수 있는 이론을 습득한다.
- 0009640 문화콘텐츠비즈니스전략(Cultural Contents Strategy) 3(3)**
 대중문화 콘텐츠 시장의 필요에 따라 가공된 창의적 원천소스 기반의 콘텐츠는 OSMU 방식의 비즈니스 전략수립 과정을 거쳐야 대중성을 확보할 수 있다. 이러한 과정을 이해하고 구체적 전략수립의 방법과 콘텐츠의 특성에 따른 마케팅 방법을 배우고 심화시키는 과목이다.

- 0009641 위기관리의이해(Understanding of Crisis Management) 3(3)**
 이 세상의 모든 기업이나 공공기관은 물론이고 모든 사람이 위기로부터 자유로울 수 없다. 부정적 위기가 터지기 전에 위기에 대비하는 것은 위기가 발생했을 때 위기로 인한 피해를 줄 일 수 있다. 위기관리자는 PR의 대표적 전문 직종이다. 이 과목은 다양한 사례를 바탕으로 한 SRCP 모델을 사용하여 위기관리에 대한 전문성을 갖게 할 것이다.
- 0009642 광고카피쓰기(How To Write Advertising Copy) 3(3)**
 상징적이고 압축적인 광고카피를 뽑아낼 수 있는 카피라이팅은 광고를 넘어 마케팅 콘텐츠의 전 영역에서 반드시 필요한 과목이다. 추상적인 콘셉트와 복잡다단한 전략적 고려사항, 과도한 표현욕구 등을 한 단어, 한 줄 카피로 압축해서 표현하는 방법을 교육한다.
- 0009643 광고전략과기획의이해(Understanding Advertising Strategy and Planning) 3(3)**
 기업의 목표 달성에 기여하는 광고·마케팅·커뮤니케이션 전략을 통합적 관점에서 이해하고, 이를 바탕으로 한 광고 커뮤니케이션 기획의 기초 및 실무와의 연계성을 학습한다.
- 0006895 세계문화유산(World Cultural Heritage) 3(3)**
 다양한 자연환경과 사회 환경에 따라 인간의 생활양식을 인간의 삶의 모습은 다양해지고 여기에서 다양한 문화가 생성된다. 지구촌 시대에 서로가 어우러져 함께 살기 위해서는 고대부터 현대에 이르는 세계의 다양한 문화를 이해하고 연구해야 한다. 세계 각국의 역사 유적이나 유물 그리고 자연환경을 이해하며, 이를 통해 문화콘텐츠의 바탕이 되는 스토리텔링의 근거를 제시하고자 한다.
- 0009651 멀티미디어제작실습 I ((Multimedia Contents Production I) 3(3)**
 문화콘텐츠 산업이 발달한 서구 여러 나라의 문화콘텐츠 전반을 탐구하기 위한 강좌이다. 서양 문화콘텐츠의 탄생과 발달과 같은 통시적 고찰뿐만 아니라 우리나라를 비롯한 동양문화콘텐츠와의 공시적 비교 등을 통해 문화콘텐츠 전반에 관한 기초 지식을 습득한다. 이를 바탕으로 다양한 형태의 문화콘텐츠를 체계적으로 분류하고 분석하여 문화콘텐츠 데이터베이스를 구축하기 위한 기초적 능력을 배양한다.
- 0007654 콘텐츠기획실습(Actual Training on Contents Planning) 3(3)**
 문화콘텐츠 전반에 대한 이해 및 문화콘텐츠 기획을 바탕으로 본 과정에서는 다양한 분야의 콘텐츠들의 실제 기획안을 작성해보고 제작하는 기술을 익힘으로써 전문 콘텐츠 기획자로서의 자질을 배양한다.
- 0006716 문화트렌드론(Current Issues in Cultural Trends) 3(3)**
 문화트렌드 분석을 통해 문화콘텐츠 기획과 생산을 효율화하는 데에 강의의 목적이 있다. 사회 문화의 다양한 현상 속에서 이 시대의 트렌드를 찾아내고 미래의 트렌드를 예측해보기 위하여 기술, 경제, 문화의 차원에서 사례를 분석해본다.
- 0006719 지역문화콘텐츠(Cultural Contents in Regional Community) 3(3)**
 지역의 특수성에 바탕을 둔 콘텐츠를 발굴, 개발하여 지역의 정체성과 고유성을 지닌 문화원형으로 발전시키고 보다 폭 넓은 공감대 형성을 통해 차별화된 경쟁력 있는 콘텐츠로 제작하는 방법을 학습하기 위한 강좌이다. 지역 문화축제, 지역 문화지도 제작 및 지역 문화원형 복원 사업 등의 중장기적인 로드맵을 작성해본다.
- 0009644 설득의기술(Art of Persuasion) 3(3)**
 나는 다른 사람들을 어떻게 설득할 수 있을까? 또한 사람들은 어떻게 설득당하나? 다른 사람에게 영향을 주는 효과적인 PR 커뮤니케이션 방법은 무엇일까? 이 과목은 이러한 질문에 대한 해결책을 찾는 과정이다.
- 0009645 영상광고제작(How To Produce Video Advertising) 3(3)**
 마케팅 커뮤니케이션에서 가장 중요한 미디어로 떠오른 영상광고를 기획하고 제작하는 방법을 교육하여 미디어 콘텐츠 전문가로 성장하도록 돕는 과목이다. 효과적인 TV광고, 이벤트 광고영상, 소셜 미디어 광고영상, 모바일 광고영상 등을 제작할 수 있게 교육한다.
- 0009646 광고기획서작성실무(Practice of Writing Advertising Planning Papers) 3(3)**
 광고 관련 문제파악능력과 문제해결능력을 실제 기획서 작성을 통해 훈련·습득하는 교과목으로, 관련 이론의 학제적

습득, 공모전 수상 기획서의 검토, 관련 공모전 참여 등을 통해 산학 연계를 체험하는 과정으로 구성되어 있다.

0009647 박물관과문화유산(Museum and Cultural Heritage) 3(3)

문화유산을 통해 한국의 역사 진전 과정과 그 세계사적 의미를 되새기고, 박물관의 제 기능과 역할에 관한 이론을 통해 전문적 기초 지식을 습득함으로써 박물관이 지닌 유물 보존 기능을 재조명하고자 한다.

0009652 멀티미디어제작실습 II (Multimedia Contents Production II) 3(3)

컴퓨터를 이용하여 다양한 매체의 정보를 제작, 활용할 수 있는 보다 심화된 기술을 익힌다. 여러 가지 멀티미디어 편집 도구를 숙지하여 멀티미디어콘텐츠 제작 능력을 배양한다.

0006721 문화콘텐츠마케팅(Marketing for Cultural Contents) 3(3)

문화콘텐츠 마케팅 전략과 실제를 탐구한다. 전략적 마케팅을 실제와 가설을 통해 이해하고 문화콘텐츠 마케팅 전략 수립에 필요한 다양한 이론과 실제를 학습한다.

0009648 광고홍보취업전략(How to Get into Advertising & PR) 3(3)

미디어 콘텐츠 전문가로 광고홍보업계에 취업하고자 하는 학생을 대상으로 진출 가능한 업계와 직업과 직종에 대해 전략적 접근방식을 교육하는 과목이다. 학생 각자의 적성과 희망직종과의 적합성을 맞추어보고 조정하며 취업에 대해 구체적인 준비를 하게 돕는다.

0006725 문화정책과콘텐츠산업(Study of Cultural and Industrial Policy) 3(3)

가치 있는 문화를 브랜드로 개발하여 산업에 활용하는 방법과 기술을 습득한다. 나아가 문화테마파크 조성, 문화단지 구축, 문화도시 개발 등 종합적인 문화사업 기획 방법을 익혀 산업에 활용하는 능력을 배양한다.

0010191 광고홍보취업실무(Advertising & PR Job Practice) 3(3)

미디어 콘텐츠 전문가로 광고홍보업계에 취업하고자 하는 학생을 대상으로 진출 가능한 업계와 직업과 직종에 필요한 실무를 교육하는 과목이다. 특히 광고홍보 콘텐츠 작성능력과 낱말이 중요해지는 소셜 미디어 채널 활용능력을 높이도록 돕는다.

인문사회대학

사회과학부



사회과학부는 세계화, 지방화, 정보화 등 급변하는 시대질서 변화 속에서 중심적 역할을 담당하고, 융복합적으로 다원화되는 사회문제를 적극적으로 해결 해 나갈 수 있는 미래사회의 창조적인 전문인으로서의 인재를 양성한다.

사회과학 전 분야에 걸친 기초적인 전문지식은 물론 사회현상을 이해하고 분석하는데 요구되는 학문적 소양뿐만 아니라, 다양하고 복잡한 사회문제를 해결하는데 도움이 될 창의성과 적극성을 지닌 전문인뿐만 아니라 공동체 의식 과 문화적 소양을 갖춘 사회과학도를 육성하고자 한다.

또한 '실학성세' 의 교육이념에 따라 폭넓은 사고와 안목, 종합적 판단력과 제4차 산업혁명을 주도할 능동적이고 적극적인 인재를 양성하고자 한다.

사회과학부내 4개 전공트랙은 상호 밀접하게 연계되도록 교과과정을 개설하여, 학제적 접근이 가능하도록 하였다.

융합실무법학전공

교육목표

청주대학교의 교육이념은 “실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조” 하는 것이다. 이를 구체화하여 진리탐구(창조적 탐구인), 덕성함양(도덕적 인격인), 실천봉공(실천적 봉사인)을 교육 목적으로 삼고 있다. 이러한 청주대학교의 교육이념과 목표는 융합실무법학전공의 목표로 연결되고 있으며, 이를 위한 융합실무법학전공의 구체적인 목표는 다음과 같다.

1. 전문적이고 진취적인 법률전문가 양성
2. 사회정의와 공익 실현에 기여하는 법률전문가 양성
3. 국가와 사회에 봉사하는 법률전문가 양성

학과소개

현대사회는 국민주권의 민주주의 사회이므로 국민이 주체가 되어 법을 만들고 준수하여 지배를 받는 법치주의 사회이다. 더구나 현대사회의 구조적 복잡성은 법 및 법질서에 대한 지식과 이해를 필수불가결한 생존의 조건으로 만들고 있으며 이러한 상황 하에서 사회의 모든 분야에 법과 정의를 실현해야 한다는 것은 오늘날 법학교육에 부과된 지상의 과제가 아닐 수 없다.

따라서 본 융합실무법학전공은 법을 통한 사회분쟁의 해결 및 인권이 보장되는 사회와 정의로운 사회를 구현하기 위한 것을 이념으로 설립되었다. 이를 위하여 법학의 기초이론과 실정법의 해석론 및 급속히 변모하는 현 사회에서의 제반 법적현상에 관하여 교수함으로써 유능한 법조인을 양성함과 더불어 오늘날 사회 각계에서 요구하는 전문인력을 배출함을 그 교육목표로 하고 있다.

졸업후진로

- I. 법률서비스 관련 직종
 1. 판사, 검사, 변호사
 2. 공인노무사, 감정평가사, 법무사, 변리사, 세무사, 행정사, 관세사
 3. 공인중개사, 주택관리사, 경비지도사, 손해사정사, 가맹관리사 등
- II. 공직 관련 직종
 1. 법원공무원, 검찰공무원
 2. 경찰공무원, 교정직 공무원, 보호관찰직 공무원, 소방직 공무원
 3. 일반행정직 공무원, 교육행정직 공무원, 사회복지직 공무원
- III. 비즈니스 관련 직종
 1. 법률회사 - 로펌, 법률사무소 등.
 2. 일반기업 - 법무부서, 인사부서, 노무부서, 총무부서, 기획부서, 영업부서 등
 3. 금융기업 - 은행, 증권회사, 보험회사 등

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> · 사회 전반에서 요구되는 법률 서비스 이론을 기반으로 학문 간 연계 및 융복합 지식을 습득하여 급속도로 발전하는 현대 산업사회 변화에 대응할 수 있는 실무 맞춤형 법률인 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> · 인간관계, 소통능력을 바탕으로 기업이 요구하는 문제해결능력을 습득하여 국가와 지역 사회 발전에 기여할 수 있는 법률과 실무 지식을 겸비한 전문가 양성
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> · 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 현재 계획 없음이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공 고려. · 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 분석적사고능력, (3) 문제인식능력, (4) 도전정신, (5) 의사전달력으로 나타남. · 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 인성을 갖춘 인재, 창의적 인재로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 법학 기초 이론 및 법률서비스 지식 활용 (2) 분석적사고능력 ▶ 법학 실무지식 습득 및 이해 분석력 (3) 문제인식 능력 ▶ 실무 법률 문제 탐색 및 창의적 해결 (4) 도전정신 ▶ 법률실무 지식을 기반으로한 전문가로서의 분쟁해결능력 (5) 의사전달력 ▶ 법률 융복합 지식 제공 및 소통 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	법학 기초 지식 이해	<ul style="list-style-type: none"> 헌법 민법총칙 형법총론 행정법총론 상법입문
	지식융합 역량	법학을 기반으로 학문 간 연계 및 융복합지식 습득	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠에대한민트와 법 IT와법 금융생활과법 개인회생과파산 <ul style="list-style-type: none"> 글로벌무역과법
창의 Creativity	종합적 사고 역량	법학 실무 지식 습득 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 형사소송법 채권법총론 <ul style="list-style-type: none"> 민사소송법입문 물권법
	진취적 사고 역량	실무 지식 활용을 통한 법률 서비스 제공	<ul style="list-style-type: none"> 행정법특강 민사소송법특강 부동산경매 창업과법률 <ul style="list-style-type: none"> 형사정책 행정분쟁과재판
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	법학 지식 제공 및 소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> 직장생활과노동법 <ul style="list-style-type: none"> 헌법재판 기업경영과법 채권법각론 형법각론
	상호문화역량	현대 자본업 사회 요구 대응 및 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인1 캡스톤디자인2 국제법 <ul style="list-style-type: none"> 지적재산권법 민법연습 개인정보보호와법
인성 Character	자기관리 역량	법률인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 시민사회와법 범죄사례와판례 <ul style="list-style-type: none"> 인권과법 공무원과행정법
	공동체 역량	사회에서 요구되는 법률서비스 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> 민사집행법 가족과상속 현장실습 소비자보호법 <ul style="list-style-type: none"> 사회복지와법

교육과정표

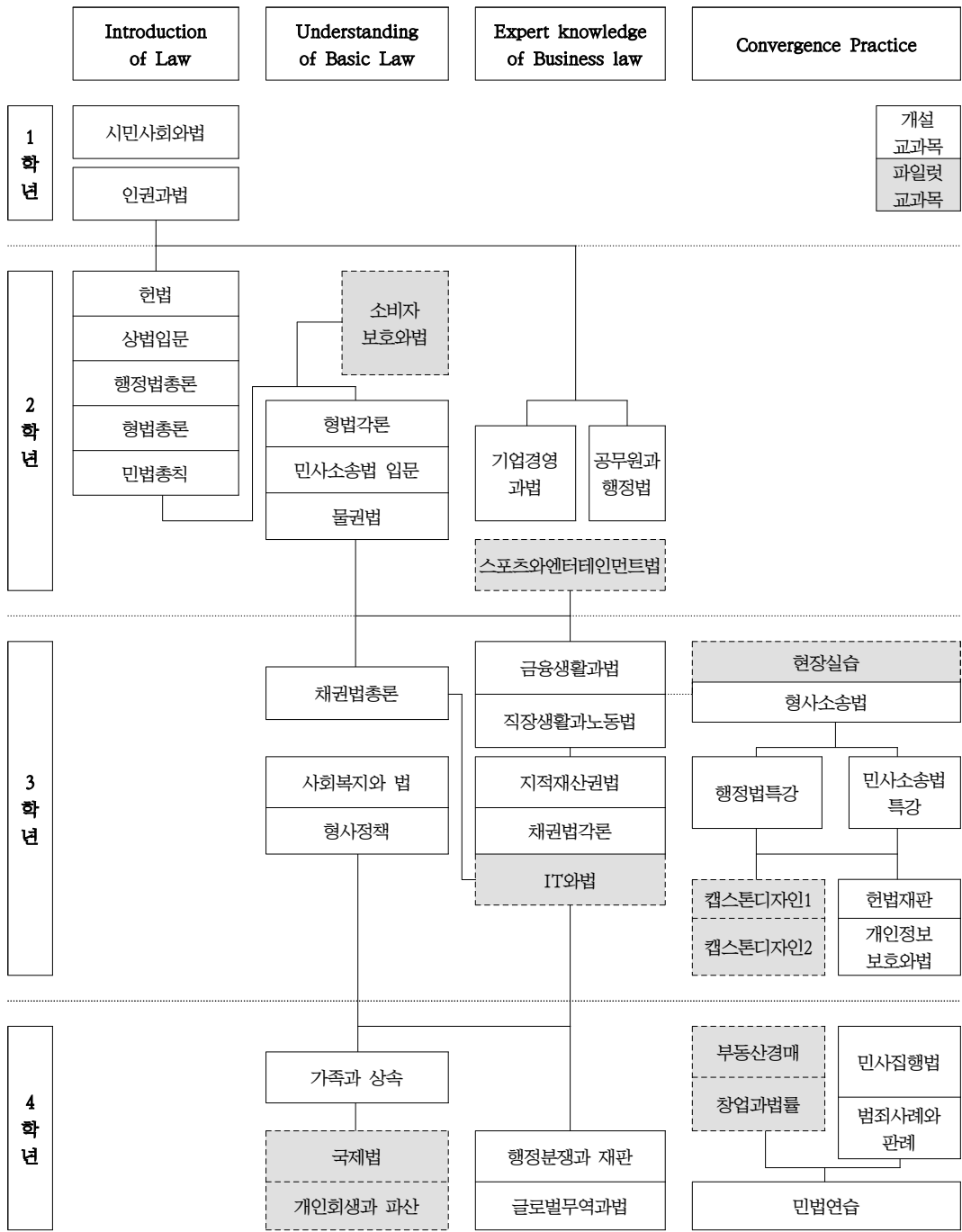
융합실무법학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009972	시 민 사 회 와 법	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0009973	인 권 과 법	3	3	0	3
전공선택	2-0	0009990	소 비 자 보 호 와 법 *	3	3	0	3
전공선택		0009991	스 포 츠 와 엔 터 테 인 먼 트 법 *	3	3	0	3
전공필수	2-1	0009974	상 법 입 문	3	3	0	3
전공필수		0000082	형 법 총 론	3	3	0	3
전공필수		0000679	헌 법 총 론	3	3	0	3
전공필수		0000081	민 법 총 칙	3	3	0	3
전공필수		0008888	행 정 법 총 론	3	3	0	3
전공선택	2-2	0009977	민 사 소 송 법 입 문	3	3	0	3
전공선택		0009976	공 무 원 과 행 정 법	3	3	0	3
전공선택		0009975	기 업 경 영 과 법	3	3	0	3
전공선택		0000680	형 법 각 론	3	3	0	3
전공선택		0000683	행 정 법 각 론	3	3	0	3
전공선택	3-0	0009992	I T 와 법 *	2	2	0	2
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0007151	캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	2	2
전공선택		0007152	캡 스톤 디 자 인 2 *	2	0	2	2
전공선택	3-1	0009981	직 장 생 활 과 노 동 법	3	3	0	3
전공선택		0009980	민 사 소 송 법 특 강	3	3	0	3
전공선택		0009979	행 정 법 특 강	3	3	0	3
전공선택		0009978	급 용 생 활 과 법	3	3	0	3
전공선택		0007262	채 권 법 총 론	3	3	0	3
전공선택		0000684	형 사 소 송 법	3	3	0	3
전공선택	3-2	0009983	헌 법 재 관	3	3	0	3
전공선택		0009982	사 회 복 지 와 법	3	3	0	3
전공선택		0009984	개 인 정 보 보 호 와 법	3	3	0	3
전공선택		0000695	형 사 정 책	3	3	0	3
전공선택		0007225	채 권 법 각 론	3	3	0	3
전공선택		0000734	지 적 재 산 권 법	3	3	0	3
전공선택	4-0	0009993	부 동 산 경 매 *	3	3	0	3
전공선택		0009994	창 업 과 법 률 *	3	3	0	3
전공선택		0009995	개 인 회 생 과 파 산 *	3	3	0	3
전공선택		0000797	국 제 법 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0009986	가 족 과 상 속	3	3	0	3
전공선택		0009985	법 죄 사 례 와 관 례	3	3	0	3
전공선택		0005855	민 사 집 행 법	3	3	0	3
전공선택	4-2	0009989	글 로 벌 무 역 과 법	3	3	0	3
전공선택		0009988	민 법 연 습	3	3	0	3
전공선택		0009987	행 정 분 쟁 과 재 판	3	3	0	3
합 계(40개 교과목)		전공필수 15(15) + 전공선택 99(99) = 114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Introduction of Law	Understanding of Basic Law	Expert Knowledge of Business Law	Convergence Practice
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 시민사회와법 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 인권과법 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 헌법 • 상법입문 • 민법총칙 • 형법총론 • 행정법총론 	<ul style="list-style-type: none"> • 소비자보호와법 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 형법각론 • 민사소송법입문 • 물권법 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업경영과법 • 공무원과행정법 • 스포츠와법(스포츠법) 	
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 채권법총론 	<ul style="list-style-type: none"> • 금융생활과법 • 직장생활과노동법 	<ul style="list-style-type: none"> • 행정법특강 • 형사소송법 • 민사소송법특강 • 캡스톤디자인1
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 사회복지와법 • 형사정책 	<ul style="list-style-type: none"> • 지적재산권법 • 채권법각론 • IT와법 	<ul style="list-style-type: none"> • 헌법재판 • 개인정보보호와법 • 캡스톤디자인2 • 현장실습
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 가족과상속 	<ul style="list-style-type: none"> • 부동산경매 	<ul style="list-style-type: none"> • 민사집행법 • 범죄사례와판례
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 국제법 • 개인회생과파산 	<ul style="list-style-type: none"> • 행정분쟁과재판 • 글로벌무역과법 	<ul style="list-style-type: none"> • 민법연습 • 창업과법률

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	시 민 사 회 와 법	1-2	인 권 과 법
2-1	상 법 입 문 형 법 총 론 민 법 총 칙 행 정 법 총 론	2-2	민 사 소 송 법 입 문 형 법 각 론 물 권 법 권
3-1	민 사 소 송 법 특 강 행 정 법 특 강 채 권 법 총 론 형 사 소 송 법	3-2	헌 법 재 관 형 사 정 책 채 권 법 각 론 지 적 재 산 권 법
4-1	가 족 과 상 속 민 사 집 행 법	4-2	민 법 연 습

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	시 민 사 회 와 법	1-2	인 권 과 법
2-1	상 법 입 문 헌 법 총 론 민 법 총 칙 행 정 법 총 론	2-2	물 권 법 각 론 민 사 소 송 법 입 문
3-1	민 사 소 송 법 특 강 행 정 법 특 강 채 권 법 총 론 형 사 소 송 법	3-2	헌 법 재 관 형 사 정 책 채 권 법 각 론 지 적 재 산 권 법
4-1	가 족 과 상 속 민 사 집 행 법	4-2	민 법 연 습

3) 공무원 공채 및 공공기관 채용을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	행 정 법 총 론 민 법 총 칙	2-2	민 사 소 송 법 입 문
3-1	직 장 생 활 과 노 동 법 형 사 소 송 법	4-0	국 제 법
4-1	민 사 집 행 법		

4) 자격취득 관련 교과목

■ 변호사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	시 민 사 회 와 법	1-2	인 권 과 법
2-1	형 법 총 론	2-1	행 정 법 총 론
2-1	헌 법	2-1	민 법 총 칙
2-2	민 사 소 송 법 입 문	2-2	형 법 각 론
2-2	물 권 법	3-1	민 사 소 송 법 특 강
3-1	행 정 법 특 강	3-1	채 권 법 총 론
3-1	형 사 소 송 법	3-2	헌 법 재 관
3-2	형 사 정 책	3-2	채 권 법 각 론
3-2	지 적 재 산 권 법	4-1	가 족 과 상 속
4-1	민 사 집 행 법	4-2	민 법 연 습

■ 법무사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	시 민 사 회 와 법	1-2	인 권 과 법
2-1	형 법 총 론	2-1	행 정 법 총 론
2-1	헌 법	2-1	민 법 총 칙
2-2	민 사 소 송 법 입 문	2-2	형 법 각 론
2-2	물 권 법	3-1	민 사 소 송 법 특 강
3-1	행 정 법 특 강	3-1	채 권 법 총 론
3-1	형 사 소 송 법	3-2	헌 법 재 관
3-2	형 사 정 책	3-2	채 권 법 각 론
3-2	지 적 재 산 권 법	4-1	가 족 과 상 속
4-1	민 사 집 행 법	4-2	민 법 연 습

■ 노무사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	3-1	채 권 법 총 론
2-2	물 권 법 론	3-1	가 족 법
2-2	민 사 소 송 법 입 문	3-2	채 권 법 각 론
3-1	민 사 소 송 법 특 강	4-1	민 사 집 행 법

■ 변리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	3-1	채 권 법 총 론
2-2	물 권 법	3-2	채 권 법 각 론
2-2	민 사 소 송 법 입 문	4-1	가 족 과 상 속
3-1	민 사 소 송 법 특 강	3-2	지 적 재 산 권 법

■ 감정평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-2	물 권 법

■ 세무사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-1	상 법 입 문
2-2	기 업 경 영 과 법	2-2	민 사 소 송 법 입 문
3-1	민 사 소 송 법 특 강		

■ 관세사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-1	상 법 입 문
2-2	기 업 경 영 과 법	2-2	민 사 소 송 법 입 문
3-1	민 사 소 송 법 특 강		

■ 행정사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-2	물 권 법
3-1	채 권 법 총 론	2-1	행 정 법 총 론
3-2	채 권 법 각 론	3-1	행 정 법 특 강
4-2	민 법 연 습	2-2	민 사 소 송 법 입 문

■ 공인중개사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-2	물 권 법
3-1	채 권 법 총 론	3-2	채 권 법 각 론

■ 주택관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-2	물 권 법
3-1	채 권 법 총 론	3-2	채 권 법 각 론

■ 가맹관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	민 법 총 칙	2-2	물 권 법
3-1	채 권 법 총 론	3-2	채 권 법 각 론

교과목 해설

- 0009972 시민사회외법(Civil Society and Law) 3(3)**
 현대시민으로서 가지는 인권과 헌법상의 기본권에 대한 내용을 학습하여 국가 구성원인 국민으로서 가지는 기본적 권리를 이해하고자 한다.
- 0009973 인권외법(Human Rights and Law) 3(3)**
 인권과 학문적으로 가장 밀접한 관계에 있는 헌법과 형법 및 형사정책 분야에서의 인권 문제를 중심으로 다루는 교과목이다.
- 0009990 소비자보호외법(Consumer Protection Law) 3(3)**
 본 교과목은 소비자의 기본권리와 그에 대한 국가와 지방자치단체, 기업의 의무를 학습하는 교과목이다.
- 0009991 스포츠외엔터테인먼트법(Sports and Entertainment Law) 3(3)**
 스포츠와 엔터테인먼트 그리고 관련 사업에 있어서 다양한 이해관계의 대립과 갈등이 어떠한 양상으로 일어나고, 그 갈등이 어떻게 법적으로 해결되는지 관련 분쟁의 사례를 통해 알아보도록 한다.
- 0009974 상법입문(Introduction to Commercial Law) 3(3)**
 본 강의는 상법에 관한 기초지식을 습득하여 기업의 조직과 경영, 보험, 금융, 무역 등 상사법연구의 토대를 마련한 물론 기업적 생활관계에 관한 법률지식을 습득하는 것을 목적으로 한다.
- 0000082 형법총론(General Part of Criminal Law) 3(3)**
 범죄와 형법에 관한 기본적인 이론을 습득하고, 범죄론을 통한 형법이론을 정확히 이해하여 국가형벌권의 한계와 범위를 범치국가원칙에 따른 죄형법정주의에 부합하는 형법이론을 이해하는 것을 교육목적으로 한다.
- 0000679 헌법(Constitutional Law) 3(3)**
 근대 입헌주의 이래 헌법이 제정되기까지의 과정과 헌법이 국가의 질서형성과정에 기여하는바를 익히게 하고, 생활 속에 미치는 역할 등을 파악시키고자 한다.
- 0000081 민법총칙(General Part of Civil Law) 3(3)**
 일상생활에서 개인과 개인의 법률관계를 규율하는 법률이 민법이다. 민법 중에서도 각종의 권리에 공통한 기본원칙을 규정한 것이 민법총칙이며, 누가 권리를 갖고, 그 권리의 객체는 무엇이며, 권리의 변동요건인 법률행위와 그밖에 기간, 소멸시효 등 사권변동의 일반적 사항을 내용으로 한다.
- 0008888 행정법총론(Administrative Law) 3(3)**
 행정법의 기본원리를 바탕으로 법치행정의 원리를 이해하며, 행정조직과 작용에 기본이 되는 법원리를 기본내용으로 하고 있다. 특히 행정법상의 법원, 행정행위, 행정의 실효성 확보수단을 통하여 행정법상의 이념과 적합한 행정작용 구현을 주된 주제로 하고 있다. 이 강좌에서는 행정법상의 기본이념과 행정작용에 대한 법규해석을 학습하여 각종 국가시험 등에 대비할 수 있는 법률지식의 함양을 목적으로 한다.
- 0009977 민사소송법입문(Civil Procedure Law) 3(3)**
 사인간의 분쟁을 법원의 판결에 의해 해결하는 민사소송절차는 분쟁해결의 가장 기본적인 제도이다. 일반적으로 민사소송은 민법, 상법 등 실제법상 권리의 보전, 확정, 실현을 다루는 절차이지만, 본 과목은 권리의 확정, 즉 사법상의 권리의 존부를 확인하는 판결절차만을 강의대상으로 한다. 본 과목은 민사소송절차의 기초 이론을 습득하는 것을 주된 목적으로 하며, 이에 해당하는 법원의 관할, 당사자에 관한 이론, 소송물이론을 주로 살펴본다. 학생들의 학습을 돕기 위하여 교과서에 거론되고 있는 관련 사례와 그 주요 판례를 함께 검토함으로써, 이론 및 실무에 관한 기초적인 지식도 함양하도록 한다.

- 0009976 공무원과 행정법(Public Officials and Administrative Law) 3(3)
공무원 진출을 하고자 하는 학생들을 위한 행정법 학습을 목표로 하는 교과목이다.
- 0009975 기업경영과법(Business Management and Law) 3(3)
법제도는 기업경영의 환경의 하나이다. 본 강의는 회사기업의 조직과 기업경영에서 일어나는 법률문제를 살펴보고, 법규가 실제 맥락 속에서 어떻게 적용되는지 파악하는 교과목이다.
- 0000680 형법각론(Special Part of Criminal Law) 3(3)
형법각론은 법학과목 중에서 가장 흥미로운 분야에 속하며 우리 실생활과 매우 밀접하게 관련되는 내용을 다루고 있는 과목이다. 형법각론은 형법 중 제2편 각칙을 공부하며, 각칙은 죄형법정주의에 따라 어떤 행위가 범죄가 되고 범죄가 성립하면 어떤 형벌을 얼마만큼 가할 것인가를 규정하고 있다. 형법각론은 형법총론이 정한 기본적인 원칙을 바탕으로 사람의 생명, 신체, 자유, 명예 등 개인의 법익을 보호하는 부분과 사회적 법익, 국가적 법익을 보호하는 3부분으로 구성되어 있고, 개인의 안전과 국가, 사회의 질서를 유지하는데 필요한 법률해석을 주요 테마로 다루게 된다.
- 0000683 물권법(Property Law) 3(3)
민법의 기본원리의 하나인 소유권 행사의 자유와 그 제한에 관한 것을 중심으로 하여, 물건에 대한 전속적인 지배를 내용으로 하는 소유권의 내용과 소유권의 이전에 관한 사항, 현실의 지배를 보호하는 점유권에 관한 사항, 그리고 소유권의 용익을 제한하는 용익물권과 소유권의 가치를 파악함으로써 채권을 담보하는 담보물권에 관한 사항 등이 주된 내용을 이루고 있다.
- 0009992 IT와법(IT and Law) 3(3)
본 교과목은 정보화시대에 IT가 제기하는 법적 문제들과 그 해결방법을 학습하는 교과목이다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 3(3)
로펌이나 법률사무소 등에서 현장실습활동을 함으로써 장차 법률전문가로서 필요한 실무능력, 봉사정신, 희생정신, 공익관을 함양한다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(2)
1~2학년동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로 현장(또는 사회)에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력 팀워크 리더십을 배양하도록 한다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 2(2)
1~2학년동안 배운 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로 현장(또는 사회)에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력 팀워크 리더십을 배양하도록 한다.
- 0009981 직장생활과노동법(Work Life and Labor Law) 2(2)
이 강좌는 노동법의 탄생 배경에서부터 근로기준법, 노동조합 및 노동관계법 등 현행 노동 관련법의 전반적인 내용을 공부하여, 취업 후 직장에서의 노사관계 및 노사협조에 관한 이해력을 제고하는데 목적이 있다.
- 0009980 민사소송법특강(Special Lecture on the Civil Procedure Law) 2(2)
민사소송법 입문에 이어서, 판결절차의 진행에 관한 내용을 살펴본다. 소제기와 그 후의 절차진행의 기본적 이론, 절차의 종류, 공동소송과 소송참가제도, 상소심제도, 재심제도가 주된 테마가 된다. 교과서의 기본내용과 더불어 사례 및 판례를 분석함으로써 이론과 법원의 실무도 함께 공부한다. 본 과목은 민사소송절차의 전반에 걸친 폭넓은 이해를 도모하고, 각종 국가시험에 응시할 수 있는 소양을 마련하는 것을 그 목적으로 한다.
- 0009979 행정법특강(Administrative Law) 3(3)
개별 행정작용법상 기본법리에 중점을 두어 행정조직법, 지방자치법, 질서행정작용법, 복리행정작용법에 관한 구체적인 내용과 법규해석을 기본체계로 하고 있다. 이 강좌에서는 개별행정 작용법의 일반법리와 작용상의 이해를 통하여 행정기관의 구체적인 적용방식을 고찰하는 한편, 각종 국가시험 등에 대비할 수 있는 법률지식의 함양을 목적으로 한다.

0009978 금융생활과법(Financial Life and Law) 3(3)

본 강의는 보험, 신용카드, 은행 등 금융에 관한 올바른 지식을 습득하고 합리적인 금융생활을 영위하는데 필요한 법률 지식을 습득하는 과목이다.

0007262 채권법총론(General Part of Obligation Law) 3(3)

민법전 제3편 제1장 총칙규정(제373조~제526조)을 대상으로 하여 채권법의 일반이론 및 제도에 관한 학습을 내용으로 한다. 채권의 목적, 채권의 효력(강제이행, 손해배상), 책임재산의 보전, 다수당사자의 채권관계, 채권양도와 채무인수 및 채권의 소멸에 대한 체계적 강의이다.

0000684 형사소송법(Law of Criminal Procedure) 3(3)

형사소송법의 교과목에서는 혐의의 형사소송법뿐만 아니라 국가의 형벌권에 관한 절차를 규정한 모든 법규를 이론과 실무의 양면을 포함하여 종합적으로 고찰한다. 특히 형사절차가 갖는 특징으로 인하여 피의자 내지 피고인의 인권침해가 강하게 우려되는 점을 감안하여, 우리 헌법이 보장하고 있는 적정절차의 원칙에 합당한 법해석을 이론적으로 정리한다.

0009983 헌법재판(Constitutional Trial) 3(3)

본 강좌는 이미 학습된 헌법관련 이론지식의 실용적인 활용능력을 키우는데 목적이 있다. 이 강좌에서는 헌법재판소의 판례가 광범위하게 인용될 것이다. 또 현실에서 나타나는 시사적 사례 역시 헌법에 입각하여 분석되고 판단될 것이다. 궁극적으로 법학 관련 실무에 나서게 될 학생들의 소양을 기르는 데 직접적인 도움이 되는 학습이 이루어 질 것이다.

0009982 사회복지외법(Social Welfare and Law) 3(3)

사회복지법의 개념 정의는 필요한 작업이지만 어려움이 따른다. 그것은 사회복지법이 다른 법과 달리 매우 최근에 출현하여 빠른 속도로 변화하고 있어 아직 명확한 정의가 부족할 뿐만 아니라, 정의자의 개인적 철학과 가치관을 반영하며, 또한 국가에 따라, 시대에 따라, 이념에 따라 사회복지법의 개념이 다양하게 나타나고 있기 때문이다. 하지만 이러한 상황에서도 사회복지법의 제정과 보완이 계속적으로 이루어지고 있고 점차 그 중요성이 강조되고 있으며, 사회복지법에 대한 연구와 실천을 요구하고 있어 사회복지법의 개념 정의가 필요 하므로 학생들의 소양을 기르는데 직접적인 도움이 되는 학습이 이루어질 것이다.

0009984 개인정보보호외법(Personal Information Protection and Law) 3(3)

일반 데이터 보호 규정법(GDPR)은 2018 년 5 월 EU에서 개인 정보 보호와 관련된 현재의 문제를 해결하고 EU 전역의 데이터 보호를 위해 시행될 것이다. 따라서 일반 데이터 보호 규정법에 대한 이 연구는 GDPR에 의해 도입된 변화를 파악하고 논의하여 GDPR과 가장 관련성이 있고 데이터 관리 및 사용 관행에 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 목표를 설정했다. 이러한 분석을 통해 GDPR에서 주로 논의되는 실용적 사안의 변화성을 검토 및 분류하였고 분류의 결과를 종합하여 GDPR에 함의되어있는 12가지 측면을 발견하여 새로운 규정법을 어떻게 맞이하는지에 대한 지침을 제시하는 체계를 고안하였다.

0000695 형사정책(Criminal Policy) 3(3)

범죄원인론, 형법론, 소년법 등을 체계적으로 이해시켜, 사회의 범죄형성과 그 대책을 연구할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

0007225 채권법각론(Special Part of Obligation Law) 3(3)

민법전 제3편 제2장 제1절부터 제5장까지의 규정(제527조~제766조)을 대상으로 하여 주로 개별적 계약유형과 법정채권관계에 관한 학습을 내용으로 한다. 매매를 비롯한 14개의 전형계약과 기타의 비전형계약에 관한 규범 내용과 효과, 사무관리, 부당이득, 불법행위, 위험책임에 관한 체계적 강의이다.

0000734 지적재산권법(Intellectual Property Law) 3(3)

정신적 창작물에 대해 재산적 권리를 인정하는 지적재산권법은 현대 사회에서 중요한 권리의 하나로 인정되고 있다. 본 교과목에서는 특허법, 실용신안법, 디자인보호법, 상표법, 저작권법을 중심으로 살펴보고, 이와 관련된 세계 조약의 내용도 검토함으로써 이 분야의 규율에 관한 세계적인 추세도 이해하는 능력을 배양하도록 한다. 본 교과목은 지적재산권의 기초적인 지식 및 각종 국가시험에 응시할 수 있는 기초 소양을 마련하는 것을 그 목적으로 한다.

0009993 부동산경매(Real Estate Auction) 3(3)

경매 투자자가 알아야 할 대부분의 내용을 학습하고 임차권의 양도, 양수, 종전경매, 가처분, 가등기, 지분경매, 유치권, 배당에 관한 경우의 수 등 경매 참가자들이 실전 투자에서 접하게 되는 많은 문제점들을 학습하여 문제를 해결하고자 한다.

0009994 창업과법률(Startup and Law) 3(3)

본 교과목은 창업을 준비하거나 희망하는 학생들에게 창업시 체크해야 할 법규의 이론과 실무지식을 제공하고, 이를 바탕으로 개인사업자, 회사, 농업법인 및 벤처기업과 같은 다양한 종류의 기업을 창업하는 데 있어서의 로드맵을 제공하는 것을 목표로 한다.

0009995 개인회생과파산(Personal Recovery and Bankruptcy) 3(3)

개인회생과 파산의 정의와 절차를 알고 두 제도 간의 차이점에 대한 이해를 통해 두 제도를 알맞게 사용할 수 있도록 한다.

0000797 국제법(International Law) 3(3)

국제거래관련 법규 및 제도 등을 연구하여 국제거래의 대형화, 복잡 다양해짐에 따라 발생하는 법률관계를 효율적이며 합리적으로 해결할 수 있는 능력을 기른다. 주요 내용으로는 국제거래법의 개념 및 본질론, 국제계약의 기초이론 국제계약 체결, 국제 물품매매법, 국제 기술서비스 거래, 국제물품운송과 위험의 담보, 국제거래상의 분쟁해결제도, 국제거래에 관한 공법적 구제 등이다.

0009986 가족과상속(Family and Inheritance) 3(3)

친족은 민법 친족편에 규정되어 있는 내용을 중심으로 하여 기본적인 친족관계와 이러한 친족관계를 구성하기 위한 제도로서 혼인, 친자관계, 입양, 후견제도 등을 소개하는 것이고, 상속은 피상속인의 사망으로 인한 재산의 승계에 관한 사항을 규정하는 것을 내용으로 한다. 피상속인이 사망한 경우에 누가 상속인이 되며, 얼마만큼의 상속분을 가지는가, 타인에 의한 상속재산의 침해는 어떻게 구제하는가 그리고 유언과 유류분에 관한 내용을 소개하는 강의이다.

0009985 범죄사례와판례(Crime Cases and Court Decisions) 3(3)

본 과목은 형법총론과 형법각론을 미리 수강한 학생들을 대상으로 한 강좌로서, 사회생활에 자주 나타나는 실제 사례를 두고 이를 어떻게 해결할 것인가에 관하여 문제풀이의 형태로 진행된다. 각 사례에 나타난 논점을 파악하고, 견해가 나누어지는 학설을 검토함과 아울러 그에 관한 판례의 태도를 연구함으로써 구체적인 해결책을 제시한다.

0005855 민사집행법(Execution Procedure of Private Right) 3(3)

채무자가 임의로 채무를 이행하지 않거나 또는 채무자의 재산에 관한 권리를 현재의 상태로 일정기간 유지할 필요가 있을 때, 국가의 강제력에 의해서 채권의 내용을 실현하거나 당해 권리를 유지하도록 하는 절차가 민사집행이다. 여기에는 강제집행, 담보권실행을 위한 경매, 민법, 상법, 그 밖의 법률의 규정에 의한 경매 및 보전처분절차가 포함된다. 보전처분을 제외하고 금전채권의 집행은 채무자의 재산을 압류, 경매 배당을 거쳐서 채권자의 권리를 실현하게 된다. 본 교과목에서는 이들 구체적인 권리실행에 관한 절차 및 보전절차를 살펴봄으로써 권리구제에 관한 일반원칙을 이해하고 각종 국가시험에 응시할 수 있는 능력을 배양함으로 목적으로 한다.

0009989 글로벌무역과법(Global Trade and Law) 3(3)

본 강의는 국제계약법, 국제무역규정, 수출입규제규정 등 국제무역에 관한 전반적인 법지식을 습득하는 교과목이다.

0009988 민법연습(Civil Law Practice) 3(3)

민법은 개인의 사적인 생활을 규율하는 법으로서 실생활에서 어떻게 적용하느냐를 공부하는 것이 매우 중요하다. 따라서 연습과목에서는 일상생활에서 일어나는 사례들을 중심으로 하여 그 해결책을 알아봄으로써 민법에 관한 산지식을 심어주는 것을 목표로 한다.

0009987 행정분쟁과재판(Administrative Disputes and Trial) 3(3)

우리의 일상생활에서 개인과의 사이에 분쟁도 많이 발생하지만, 국가와 국민, 지방자치단체와 주민 사이에서도 분쟁이 많이 발생한다. 이러한 분쟁은 주로 공무원이 국민에 대하여 위법한 행정행위(처분)를 함으로써 국민의 생명, 신체, 재산에 침해를 발생시킨 데 대하여 국민이 행정소송 등을 제기하여 침해에 대한 구제를 도모하는 과정으로 해결하고 있다. 본 과목은 행정분쟁에 대해서 딱딱한 법이론을 학습하는 것보다 실제 발생한 행정분쟁 사례를 제시하고 학생이 스스로 그 분쟁 사례를 해결해 나가는 과정으로 수업을 진행함으로써 학생들이 사회에서 자신에게 닥칠지도 모를 행정분쟁을 즉각적으로 해결할 수 있는 능력을 습득하도록 유인하는 방법으로 진행된다.

정치행정학전공

교육목표

정치행정학전공에서는 국내·외 정치행정의 역동성, 정치구성원의 역할, 정책과정을 탐구할 뿐만 아니라 다층정부의 운영, 중앙과 지방정부의 관계에서 발생하는 다양한 정치·행정문제에 대한 효과적 대처방안과 정치행정체계의 조직, 인사, 재무 등에 관한 전문적 교육을 운영한다. 또한 한국사회는 민주주의를 공고화하고 복지국가의 기반 구축과 함께 분단을 극복해야 하는 역사적 과제를 안고 있는 바, 정치·행정 현실에 대한 과학적 지식을 연구한다.

국제화 시대에 맞추어 행정 및 정치사회적 시야와 다각적 이론 실무 교육을 기반으로 ‘국내외 정치행정 환경 변화에 선제적 대응역량을 갖춘 정치사회지도자 및 전문성을 갖춘 공직자 양성’을 목표로 한다.

학과소개

정치행정학전공은 세계사적 변화의 흐름에 따라 요구되고 있는 지식정보사회로의 전환, 세계화, 지방화시대에 적극 부응하기 위해 다각적인 접근을 시도하는 학문이다. 우리나라의 경우 민주주의를 공고화하고 복지국가의 기반 구축과 함께 분단을 극복해야 하는 역사적 과제를 안고 있기 때문에 정치·행정 현실에 대한 과학적 지식의 연구가 다른 나라에 비해 더욱 필요한 실정이다.

정치행정학전공에서는 정치와 행정 영역의 상호관계에 기초하여 다층정부, 공공행정기관, 민간기업 등 조직 운영과 관련된 기획, 인사, 재무, 조직 관리의 행정학 기초지식을 습득하고 국제관계·국가·권력·안보 등 정치학 영역의 핵심 개념을 분석하는 정치이론, 한국정치론, 국제정치론 등 정치현상의 실체를 해설할 수 있는 전문적인 전공분야를 운영하고 있다.

졸업후진로

- 중앙정부, 지방정부, 법원, 공기업, 검찰청/경찰서 등 공공행정기관
- 한국전력공사, 한국도로공사, 한국가스안전공사, KOICA, KOTRA 등 공공기관
- 국회의원, 지방의회 의원(시·도의원, 시·군·구의원), 정당인, 국회의원 보좌관 등 정계
- UN, UNICEF, WHO, ILO, 엠네스티 등 국제기구
- 방송 및 신문 기자, PD, 아나운서 등 언론계
- 외교아카데미, 법무대학원 등 대학원 진학
- 경찰공무원, 장교 및 군무원
- 시민단체 활동가 등

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 한국 사회는 민주주의를 공고화하고 복지국가의 기반 구축과 함께 분단을 극복해야 하는 역사적 과제를 안고 있는 바, 정치·행정 현실에 대한 과학적 지식을 연구한다. • 국제화 시대에 맞추어 행정 및 정치사회적 시야와 다각적 이론 실무 교육을 기반으로 국내외 정치행정 환경 변화에 선제적 대응역량을 갖춘 정치사회지도자 및 전문성을 갖춘 공직자 양성을 목표로한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 또는 사회에서의 성숙한 인격체로서 살아가기 위해 주어진 역할과 목표를 수행하기 위해 요구되는 현재 및 미래의 바람직한 인재를 양성하기 위하여, 다양한 시대적 요구에 따라 국가 및 지역사회에서 필요로 하는 정치 및 행정 수요를 창의적이고 합리적으로 해결하는 전문 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 정치행정 환경 변화에 선제적으로 대응할 수 있는 정치사회 지도자 및 전문성을 갖춘 공직자에게 필요한 역량이 요구됨. 특히, 지역사회 공동체에서 리더의 역할을 할 수 있는 역량이 필요함. • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 전공과 무관한 취업이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회를 제공하는 것도 고려해야 함. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 리더십, (2) 문제인식능력, (3) 의사전달력, (4) 대안적사고능력, (5) 분석적사고능력으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야할 인재의 모습은 인성을 갖춘 인재, 소통하는 인재로 나타남.
주도요출역량	<ul style="list-style-type: none"> (1) 리더십 ▶ 국가 및 지역사회 선제적 대응 능력 (2) 문제인식능력 ▶ 국가 정치 및 행정 문제 창의적 해결 (3) 의사전달력 ▶ 행정 및 정치학적 실무 지식 전달력 (4) 대안적사고능력 ▶ 행정 및 정치학 실무지식 적용 및 활용 (5) 분석적사고능력 ▶ 행정 및 정치학 다각적 이론 분석력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	정치 및 행정학적 다각적 이론 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 행정학개론 • 정치학개론 • 행정영어1 • 행정과빅데이터 • 공직과행정학1 • 재무행정론 • 정책학개론 • 행정영어2 • 공직과행정학2 • 행정이론
	지식융합 역량	정치, 행정 분야 지식 융합 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 공공인재육성1 • 정부와기업 • 공공기관론 • 복지정책론 • 행정과거버넌스 • 공공인재육성2 • 지방재정론 • 복지행정론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	정치 및 행정학 실무지식 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 행정과경제1 • 지방정치행정론 • 행정과경제2 • 공공선택론
	진취적 사고 역량	국가 정치 및 행정 문제 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 역량개발론 • 현대행정과정정보 • 행정철학 • 정책평가론
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	국제화 시대 요구에 따른 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 국제개발협력 • 국제관계론 • 글로벌정치행정론
	상호문화역량	국내외 정치행정 환경 변화에 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> • 세계정치사 • 한반도와국제정치 • 국제기구론 • 국제정치경제
인성 Character	자기관리 역량	정치행정 분야 사회지도자 및 전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 리더십론 • 인사행정론 • 공공기관실무
	공동체 역량	정치 및 행정학적 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 조직론 • 조직행태론

교육과정표

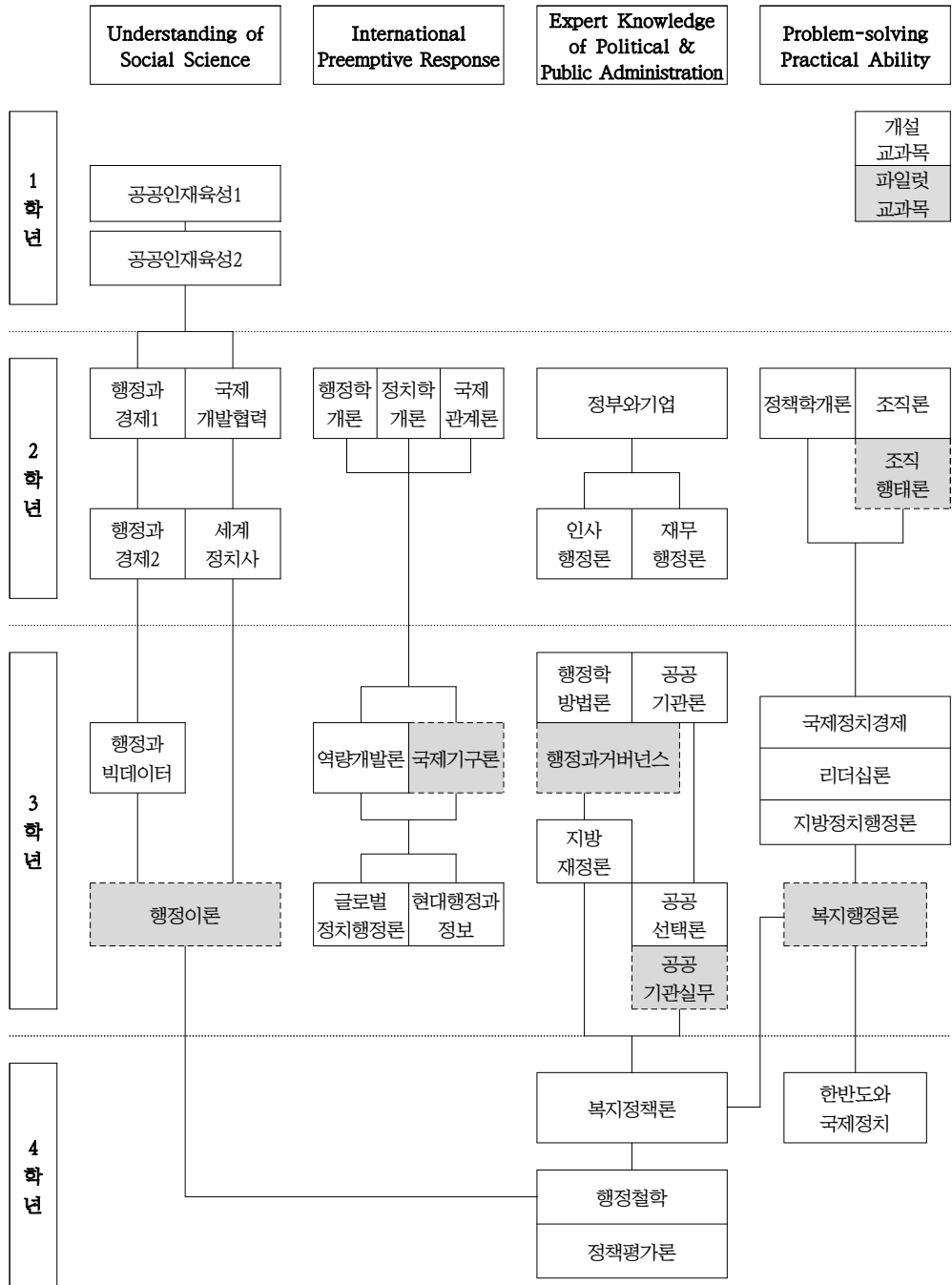
정치행정학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0010009	공공인재육성 1	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0010010	공공인재육성 2	3	3	0	3
전공필수	2-1	0000740	행정학개론	3	3	0	3
전공필수		0000741	정치학개론	3	3	0	3
전공필수		0000796	국제관계론	3	3	0	3
전공선택		0007028	행정영어 1	3	3	0	3
전공선택		0007030	행정과경제 1	3	3	0	3
전공선택		0000767	정부와기업	3	3	0	3
전공선택		0010011	국제개발협력 *	3	3	0	3
전공필수	2-2	0000745	재무행정론	3	3	0	3
전공필수		0004315	조직론	3	3	0	3
전공선택		0007031	행정과경제 2	3	3	0	3
전공선택		0000753	정책학개론	3	3	0	3
전공선택		0007029	행정영어 2	3	3	0	3
전공선택		0000744	조직행태론 *	3	3	0	3
전공선택	3-1	0010014	역량개발론	3	3	0	3
전공선택		0009404	공공기관론	3	3	0	3
전공선택		0004615	리더십론	3	3	0	3
전공선택		0010015	지방정치행정론	3	3	0	3
전공선택		0011238	공직과행정학 1	3	3	0	3
전공선택		0011239	행정과빅데이터	3	3	0	3
전공선택		0003620	국제기구론 *	3	3	0	3
전공선택		0004614	행정과거버넌스 *	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000743	인사행정론	3	3	0	3
전공필수		0000773	지방재정론	3	3	0	3
전공선택		0003601	현대행정과정정보	3	3	0	3
전공선택		0004611	공공선택론	3	3	0	3
전공선택		0010012	세계정치사	3	3	0	3
전공선택		0011240	공직과행정학 2	3	3	0	3
전공선택		0004617	복지행정론 *	3	3	0	3
전공선택		0005623	행정이론 *	3	3	0	3
전공선택		0009476	공공기관실무 *	3	3	0	3
전공선택		0010017	글로벌정치행정론 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0007032	복지정책론	3	3	0	3
전공선택		0010013	국제정치경제	3	3	0	3
전공선택	4-2	0000761	행정철학	3	3	0	3
전공선택		0000770	정책평가론	3	3	0	3
전공선택		0010016	한반도와국제정치	3	3	0	3
합계(38개 교과목)		전공필수18(18) + 전공선택96(96) = 114(114)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Understanding of Social Science	International Preemptive Response	Expert Knowledge of Political & Public Administration	Problem-solving Practical Ability
1학년	1학기	• 공공인재육성1			
	2학기	• 공공인재육성2			
2학년	1학기	• 행정과경제1 • 국제개발협력	• 행정학개론 • 정치학개론 • 국제관계론	• 정부와기업	• 행정영어1
	2학기	• 행정과경제2		• 재무행정론	• 정책학개론 • 조직론 • 조직행태론 • 행정영어2
3학년	1학기		• 역량개발론 • 국제기구론	• 공공기관론 • 행정과거버넌스 • 공직과행정학1	• 리더십론 • 지방정치행정론 • 행정과빅데이터
	2학기	• 행정이론 • 세계정치사	• 글로벌정치행정론 • 현대행정과정정보	• 지방재정론 • 공공선택론 • 공공기관실무 • 공직과행정학2 • 인사행정론	• 복지행정론
4학년	1학기			• 복지정책론	• 국제정치경제
	2학기			• 행정철학 • 정책평가론	• 한반도와국제정치

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 공 인 재 육 성 1	1-2	공 공 인 재 육 성 2
2-1	행 정 학 개 론	2-1	국 제 관 계 론
2-1	국 제 개 발 협 력	2-1	행 정 과 경 제 2
2-1	행 정 과 경 제 1	2-2	조 직 론
2-2	재 무 행 정 론	2-2	행 정 과 경 제 2
2-2	세 계 정 치 사	2-2	정 책 학 개 론
3-1	국 제 정 치 경 제	3-1	역 량 개 발 론
3-1	공 공 기 관 론	3-1	행 정 과 거 버 년 스
3-1	국 제 기 구 론	3-2	한 반 도 와 국 제 정 치
3-2	글로벌 정치 행정론	3-2	공 공 선 택 론
3-2	국 제 정 치 행정세미나	3-2	행 정 이 론
4-2	행 정 철 학	3-1	행 정 와 빅 데 이 터

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	정 치 학 개 론	2-1	정 부 와 기 업
2-2	인 사 행 정 론	2-2	조 직 행 태 론
3-1	역 량 개 발 론	3-1	리 더 십 론
3-1	지 방 정 치 행정론	3-2	행 정 이 론
3-2	현 대 행 정 과 정 보	3-2	지 방 재 정 론
3-2	복 지 행 정 론	3-2	공 공 기 관 실 무
4-1	복 지 정 책 론		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 정책분석평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	행 정 학 개 론	2-1	정 책 학 개 론
3-1	행 정 과 빅 데 이 터	4-2	한 국 정 치 행정론
4-2	정 책 평 가 론		

교과목 해설

- 0010009 공공인재육성1(Public Talent Development 1) 3(3)**
 사회과학부 학생으로서 기본적인 학문의 입문과목으로 행정학의 기본적인 개념과 의의, 다양한 접근방법 등을 강의함으로써 공공인재로서의 가장 기본적인 소양인 공적마인드(public mind)를 갖게 하고 공공에 대한 이해와 정부의 필요성 등에 대한 이해를 높이고자 함.
- 0010010 공공인재육성2(Public Talent Development 2) 3(3)**
 본 강좌는 사회과학에 입문하는 학생들을 위한 것이다. 특히 우리 나라 정치사회의 공공인재가 되고 싶은 자신의 꿈과 비전을 펼치려는데 필요한 정치학, 행정학 등 학문적 내용의 기초적 이해를 도모한다. 이를 위해 정치, 행정과 관련된 전반적인 내용들을 실제의 사례와 접목시켜 알기 쉽게 설명한다. 아울러, 학문적 이론과 현실 사회와의 관련성에 주목한다. 정치 행정은 우리 가까이에 있다. 우리 생활의 문제를 비롯해서 한국 정치사회에서 표출되는 다양한 문제들을 이해하고 해결하기 위한 공공의 노력들이 정치 행정의 주요한 요소이다. 수강생들이 정치·사회 현상에 대한 사고의 폭을 넓힐 수 있고, 자기 나름대로의 문제의식과 논리를 형성함으로써 공공인재로서의 학문적 실천적 기초를 배양할 수 있게 한다.
- 0000741 정치학개론(Introduction to Political Science) 3(3)**
 인간이라는 행위자가 주체가 되는 정치에 대한 기본적인 이해를 목표로 하는 과목이다. 인간, 정치, 정치학이라는 주요 개념들을 중심으로 정치현상을 이해하고 분석한다. 또한 정치현상을 분석하기 위한 기초적인 정치이론의 고찰과 각국 정치체제의 비교 및 개관 등을 그 내용으로 한다. 정치학을 이해하는데 필요한 기초적 지식을 제공하는 입문과목이다.
- 0000796 국제관계론(International Relations) 3(3)**
 국제정치에 관한 기초적인 이론과 연구방법을 분석한다. 즉, 20세기 국제정치학의 발전 과정을 살펴보고 국제정치학의 패러다임을 현실주의, 자유주의, 구조주의로 나누어서 분석한다. 그리고 중요한 국제정치이론인 국제체계이론, 세력균형이론, 세력전이이론, 게임(Game)이론, 통합이론, 세계체제이론 등을 검토한다. 또한 국제정치의 주요 이슈로서 핵, 환경, 세계화, 테러 등의 문제를 살펴본다.
- 0000740 행정학개론(Introduction to Public Administration) 3(3)**
 행정학개론에서는 행정과 민주주의, 행정과 환경, 행정 이념, 행정 목표, 행정 개혁, 행정학설사 등을 포괄적으로 강의하여 학생들이 행정학 각론을 이해할 수 있는 기반을 닦는다. 이 과목에서는 행정학설사를 바탕으로 행정학 각론이 진화해 온 과정을 살펴보면서 조직, 재무, 인사, 관리과학, 정책학, 지방행정, 비교행정 등의 각론을 소개하여 행정학을 전공할 수 있는 학문적 기초를 구축한다.
- 0007030 행정과경제1(Public Administration and Economy 1) 3(3)**
 현대생활에서 발생되고 있는 다양한 경제문제와 행정이 어떻게 상호 영향을 주고 받는가를 이해하기 위한 이론과 실제에 대한 지식을 제공한다. 경제학의 기본원리인 미시경제 분야에 중점을 두고 강의를 하게 되며, 이론에 대한 기본원리 및 개념을 단편적으로 설명하기보다는 그 근본원인을 이해시켜서 현실의 행정과 경제를 파악하고 응용력을 키워나갈 수 있도록 하는데 강의 목표를 둔다.
- 0000767 정부와기업(Government and Private Enterprise) 3(3)**
 공공재의 존재, 외부효과, 독과점, 정보의 비대칭성 등으로 인한 시장실패를 치유하기 위한 정부의 존재이유와 필요성 및 정부개입의 근거뿐만 아니라 실질적인 정책 등 정부규제의 내용과 유형 및 이론 등을 강의하며, 독점적 생산, 정부산출물의 측정공란성 등 정부실패요인과 규제실패 등을 파악하여 정부와 기업 간의 바람직한 관계와 역할분담을 위한 규제개혁을 모색한다.
- 0007028 행정영어1(Public Administration and English 1) 3(3)**
 공공행정 분야에서 사용되는 영어에 대한 학습을 통해 외국어 능력을 갖춘 공공행정분야 인재를 육성하고자 함

- 0007029 행정영어2(Public Administration and English 2)** 3(3)
공공행정 분야에서 사용되는 영어에 대한 학습을 통해 외국어 능력을 갖춘 공공행정분야 인재를 육성하고자 한다.
- 0011238 공직과행정학1(Public Office and Public Administration 1)** 3(3)
공직과행정학1은 공직자가 왜 중요하고, 공직자의 역할은 무엇인지 등 공직에 대한 전반적 이해를 돕고, 공직자가 되기 위해 필요한 준비를 돕기 위해 개설한 교과목이다. 공직과행정학1은 행정학 교과목 중 행정이론, 정책학, 조직학에 대한 이론을 종합적으로 학습한다. 그리고, 공무원시험 준비를 위한 각종 정보를 제공하고 기출문제를 함께 풀이한다.
- 0011239 행정과빅데이터(Public Administration and Big Data)** 3(3)
빅데이터는 데이터 규모, 데이터 생성속도, 데이터 다양성의 증가로 인한 데이터 복잡성은 증가하지만, 진실성, 시각화가 추가되어 데이터 분석에 따른 새로운 가치를 창조하는 영역으로 제4차산업혁명의 핵심으로 대두되는 분야이다. 또한, 중앙정부와 지자체에서의 빅데이터는 기존의 정보와 새로운 공공·민간데이터의 공유, 융합, 능동적 실시간 시민 참여를 통하여 데이터 기반 행정구현과 정책결정 그리고 시정혁신을 이룰 수 있고, 시민의 삶의 질 향상과 지역경쟁을 활성화시키기 위한 가치 창조형 에코 플랫폼이라고 할 수 있다. 이 과목에서는 데이터를 다루고 분석할 수 있는 기본 교과과정을 습득한 후, 통계적 처리방법 등의 활용법을 통해 스스로 필요한 데이터를 설계하고 표현하는 방법 등을 배우며, 다양한 프로젝트 등을 통하여 빅데이터를 응용하여 사회현상의 문제를 진단하고 해결해 가는 학습에 중점을 둔다.
- 0000743 인사행정론(Public Personnel Administration)** 3(3)
정부 및 공공부문의 효과적인 인적자원관리를 위한 제반 기법과 관련 이론을 탐구한다. 현대 정부에서 인적자원이 차지하는 중요성에 비추어 볼 때, 인사행정론 과목은 과거처럼 공무원의 임용, 교육훈련, 평가, 공직윤리의 함양이라는 범주에 국한하지 않고, 정부 및 공공부문의 거시적 인적자원계획을 통한 장단기 인력수급, 직무분석평가의 제도화를 통한 합리적인 공직분류체계 및 임용요건의 구체화, 직무급 및 성과급 등 선진적 보수체계의로의 전환 등 새로운 인사행정 영역의 탐구를 시도한다.
- 0010013 국제정치경제론(International Political Economy)** 3(3)
세계화 이후 그 중요성이 더해가고 있는 정치와 경제의 상호관련성을 분석한다. 이를 위해 제2차 세계대전 이후 국제정치경제학의 발전과정, 국제정치경제학의 3대 시각(자유주의, 중상주의, 급진주의), 국제무역의 정치경제, 국제통화체제의 정치경제 등을 중점적으로 살펴본다.
- 0000745 재무행정론(Public Financial Administration)** 3(3)
정부예산의 개념 및 중요성과 예산편성 및 집행과 예산심의 및 결산과 회계검사 등 예산관련 집단들의 예산과정상의 역할과 기능 등을 파악하며, 합리적 모형과 점증주의 등 예산결정이론 등을 검토하여 바람직한 예산개혁방안을 모색해 본다. 또한 재무행정의 개념, 구조, 예산의 과정·예산결정의 합리화를 위한 이론과 기법, 예산과 계획, 재정정책 등 공공부문에 속하는 모든 재정활동의 행정학적 이해를 돕는다.
- 0004315 조직론(Public Organization Theory)** 3(3)
조직관리의 개념적 기초, 조직관리의 전개, 조직과 환경, 조직의 구조와 조직의 변동, 발전 등을 다룬다. 이 과목에서는 공공조직의 작동메카니즘을 이해하고, 공공조직의 목적을 계획하고 달성하는 과정에서 조직의 역할과 관리자의 역할을 이해함으로써 공공조직의 분석능력과 관리능력을 습득하는데 목적을 둔다.
- 0003620 국제기구론(International Organization)** 3(3)
국제연맹, 국제연합 등 국제기구가 발전해온 과정을 역사적으로 검토하고, 최근 국제관계의 중요한 행위자로서 부상하고 있는 IGOs와 INGOs의 과거, 현재, 미래를 다룬다. 더불어서 현존 국제사회에서 활동하고 있는 여러 국제기구에 대한 연구를 진행한다. 국제연합을 비롯하여 INGOs 등 각종 국제기구의 기능과 역할을 분석하여, 향후 국제기구들이 세계 평화 유지 및 국제사회의 발전을 줄 수 있는 방안을 고찰한다.

0007031 행정과경제2(Public Administration and Economy 2) 3(3)

거시경제에 대한 이해를 기초로 국가의 행정과 경제가 상호작용하는 메커니즘을 이해하기 위한 이론과 실제에 대한 지식을 제공한다. 모든 개별경제주체들의 상호작용의 결과로 인해 나타나는 한 나라의 경제전체 현상에 대한 분석을 통해 국민 소득, 물가, 실업, 환율, 국제수지 등 경제 전반에 영향을 미치는 변수들의 결정요인과 이러한 변수들 간의 상호관련성을 강의하며, 경제성장이론과 경기변동이론에 대해서도 공부한다.

0010016 한반도외국제정치(Korea Peninsular in World Politics) 3(3)

과학과 정책학, 행정과 정책학, 정책학의 패러다임, 정책형성, 실시, 평가 등 정책과정 일반에 관련된 일반이론을 다룬다. 정부의 정책은 현대사회에 대한 급격한 변화에 대한 국가차원의 대응이며, 또한 현대사회의 급격한 변동의 근원지가 되고 있다. 이러한 정책의 형성, 집행, 평가과정에 대한 이론을 습득하고, 다양한 시각속에서 정책과정을 개선할 수 있는 방안을 도출해낸다.

0000753 정책학개론(Introduction to Policy Science) 3(3)

과학과 정책학, 행정과 정책학, 정책학의 패러다임, 정책형성, 실시, 평가 등 정책과정 일반에 관련된 일반이론을 다룬다. 정부의 정책은 현대사회에 대한 급격한 변화에 대한 국가차원의 대응이며, 또한 현대사회의 급격한 변동의 근원지가 되고 있다. 이러한 정책의 형성, 집행, 평가과정에 대한 이론을 습득하고, 다양한 시각속에서 정책과정을 개선할 수 있는 방안을 도출해낸다.

0000744 조직행태론(Organizational Behavior) 3(3)

조직행태론의 개념적 기초와 전개 및 조직내 개인의 행동과 동기를 이해시키고, 행정조직에 그 초점을 맞추어 그 기능 및 관리문제를 동태적으로 연구한다. 조직이론의 기초적 이해를 바탕으로 조직 내에서 동태적 현상을 이해하고 분석함으로써 관리자로서의 능력을 향상시키는데 학습의 목적을 둔다.

0010014 역량개발론(Capacity Development) 3(3)

인적자원관리의 새로운 패러다임으로 등장한 역량기반 인적자원관리 패러다임하에서 중요한 개념으로 등장한 역량은 직무수행과정에서 높은 성과를 보이는 사람의 내재적 특성을 의미하는 것으로 필수역량과 차별화역량으로 구분된다. 이 과목은 최근 정부와 공공기관, 민간기업 등에서 임용의 중요한 기준으로 응시자의 역량을 검증하는 절차가 새로운 트렌드로 자리잡고 있음을 고려하여, 취업을 준비하는 사람들이 미래의 직장에서 성공적인 직무수행에 필요한 차별화역량과 필수역량을 찾아내고 학습하는 방법을 지원한다.

0009404 공공기관론(Public Institutions) 3(3)

공공기관(공기업, 준정부기관, 기타공공기관)에 취업하고자 하는 학생, 공공기관에 대해 관심을 가지고 있는 학생의 실무적인 이해를 위한 과목으로서 공공기관의 종류, 기능과 조직, 운영방법, 채용방식, 인채상 등에 대해 탐구함으로써 학생들의 취업에 도움을 주고자 하는 것이다.

0004615 리더십론(Theories of Leadership) 3(3)

리더십에 관한 여러 이론을 이해하고, 변동하는 조직사회 속에서 리더십의 효과성을 향상할 수 있는 능력을 습득한다. 그러기 위해서는 리더십이론, 리더십의 조건, 정보화 사회와 현대적 리더십의 특질 등을 다룬다. 특히 현대사회에서 리더십 역할의 이해와 리더십의 역량을 증가시키는 훈련 프로그램을 통하여 현대 조직사회에 리더로 성장할 수 있는 잠재력을 키우는 데 학습목적을 둔다.

0010015 지방정치행정론(Local Political Government) 3(3)

본 과목에서는 지방자치와 지방행정의 특성, 지방행정과 정치, 국가와 지방간의 관계, 지방행정과 주민과의 관계 등을 중심으로 특히, 지역개발을 위한 행정의 역할을 강조한다. 또한 지방정부의 관리를 중심으로 하여 정치·경제 및 법률적 관점에서 기본적 이론을 다룬다. 이른 바탕으로 기초자치정부에서 제기되는 문제를 분석·정리하고 지방자치의 민주성과 효율성을 조화·제고할 수 있는 대안을 모색한다.

0004614 행정과거버넌스(Public Administration and Governance) 3(3)

과학과 기술의 발달은 인류의 생활 전반에 걸쳐 직접적이고 강력한 영향을 미친다. 경제는 물론 정치와 행정 그리고 문화생활도 예외가 될 수 없다. 행정과 거버넌스에서는 획기적으로 발달한 과학과 기술이 우리들의 공공부문

에 미친 영향을 분석한다. 보다 구체적으로, 정치제도의 변화, 시민사회의 새로운 기능과 역할, 국제사회제도의 새로운 기능과 역할 등에 관해 논의한다.

0005623 행정이론(Theories of Public Administration) 3(3)

행정학 이론의 발달과정과 패러다임의 변천, 행정학 연구의 접근법, 인접학문과의 관계, 최근의 연구경향 등을 학습케 함으로써 행정학 연구의 이론적 기초를 강화하는데 목표를 둔다.

0010017 글로벌정치행정론(Global Politics and Public Administration) 3(3)

지구촌 시대에 세계 각국 정치행정의 역사와 이론, 구조와 과정 그리고 주요 쟁점 등을 비교연구의 방법에 입각하여 포괄적으로 살펴본다. 선진국의 정치행정, 개도국의 정치행정의 특징 등을 분석하면서 발전론적 관점에서 미래의 과제와 전망을 탐구한다.

0003601 현대행정과정정보(Information and Current Public Administration) 3(3)

지식정보화 시대의 진전과 함께 새로운 정부관리 패러다임이 모색되고 있는 현 시점에서 정부 내 정보화 사업의 방향을 설정하고 정보화 사회가 가져올 사회적 변화에 효과적으로 대응할 수 있는 정부의 역할과 구조에 대해서 탐구한다. 이 과목의 구체적인 내용으로서는 전자정부로 대변되는 정부관리의 정보화 사업, 사회의 정보화 진전에 따른 각종 긍정적 부정적 파급효과에 적절히 대응할 수 있는 정부의 정보화 정책의 형성과 집행, 평가 등을 들 수 있다. 부의 정보화 정책의 형성과 집행, 평가 등을 들 수 있다.

0000773 지방재정론(Local Public Finance) 3(3)

지방자치의 정착을 위해 지방재정의 의의와 특징 등을 파악하며, 지방세제도와 세외수입 및 지방교부세, 지방양여금, 국고보조금 등 지방재정조정제도와 지방채 등 세입론 뿐만 아니라 투자재원 및 지출성과 등 세출론을 파악하여 중앙과 지방간의 재원배분과 지방간의 재원배분, 지방세출의 효과성 등을 분석한다.

0011240 공직과행정학2(Public Office and Public Administration 2) 3(3)

공직과행정학2는 공직과행정학1과 공통적으로 공직자가 왜 중요하고, 공직자의 역할은 무엇인지 등 공직에 대한 전반적 이해를 돕고, 공직자가 되기 위해 필요한 준비를 돕기 위해 개설한 교과목이다. 공직과행정학2는 공직과행정학1에 이어 행정학 교과목 중 인사행정, 재무행정, 지방행정 등에 대한 이론을 종합적으로 학습한다. 그리고 공무원시험 준비를 위한 각종 정보를 제공하고 기출문제를 함께 풀이한다.

0010012 세계정치사(Political History of International Relations) 3(3)

근대 절대주의 체제의 붕괴 이후 오늘에 이르기까지 유럽 등 주요 국가들이 경험했던 다양한 정치제도 등을 탐구하고, 나아가서 근대 서구국제질서의 형성과정으로부터 현대 국제질서의 전개에 이르기까지 국제관계의 변화 및 각국 외교정책의 역사적 전개과정 및 주요 특징을 이해한다. 국가 간 이익의 상충과 조정과정 그리고 이러한 것들이 국제사회에 미친 영향을 살펴봄으로써 세계 정치역사의 큰 흐름을 파악한다.

0004617 복지행정론(Social Welfare Administration) 3(3)

사회복지정책을 집행하는 것이 사회복지행정이라는 정의가 있듯이 복지행정은 복지정책 과목과 연계하여 논의하게 된다. 본 과목은 일반 시민의 보건복지와 관련되는 분야를 대상으로 사회적 정의를 실현하기 위한 시각에서 논의되고 있으며, 개별적이고 시혜적이 아닌 공공적 제도와 권리의 개념 하에서 연구되고 있다. 거시적인 정책적 시각과 실천적인 복지전달체계에 이르기까지의 일반적 내용과 사회복지의 기본적 구성인 사회보장제도의 내용과 가치문제, 그리고 관련된 실천분야의 특성과 정책, 기본원리와 실천방법 등을 다룬다.

0004611 공공선택론(Public Choice) 3(3)

공공선택론은 1960년대 초에 성립한 경제학의 한 분과이다. 이 과목을 행정학에서 다루는 이유는 공공선택이 공공부문 참여자들의 행태를 경제학적으로 분석하는 새로운 이론이기 때문이다. 경제학적 가정, 경제학적 연구 및 분석 방법에 따라 공공부문에 참여하는 정치인·관료·이익집단·시민·정당 등의 참여자들의 어떤 이유로 어떤 행동을 하고 그 사회적 결과가 어떤 것인지를 분석하여 정책을 결정·집행하는 전 과정을 보다 사실적으로 이해할 수 있도록 한다.

2114028 복지행정론(Social Welfare Administration) 3(3)

사회복지정책을 집행하는 것이 사회복지행정이라는 정의가 있듯이 복지행정은 복지정책 과목과 연계하여 논의하게 된다. 본 과목은 일반 시민의 보건복지와 관련되는 분야를 대상으로 사회적 정의를 실현하기 위한 시각에서 논의되고 있으며, 개별적이고 시혜적이 아닌 공공적 제도와 권리의 개념 하에서 연구되고 있다. 거시적인 정책적 시각과 실천적인 복지전달체계에 이르기까지의 일반적 내용과 사회복지의 기본적 구성인 사회보장제도의 내용과 가치문제, 그리고 관련된 실천분야의 특성과 정책, 기본원리와 실천방법 등을 다룬다.

0000761 행정철학(Philosophy of Public Administration) 3(3)

행정이란 공익이나 사회정의 내지 사회 형평성 등 사회의 바람직한 목적 가치의 실현을 위해 정치적 환경 속에서 공공정책을 결정하고 이를 구체화하는 협동적 집단행동이다. 따라서 행정철학은 행정이 추구하여야 할 바람직한 가치에 관한 학문이다. 즉, 행정의 궁극 목적 및 행정과정 전반을 지배하는 바람직한 가치를 연구하는 분야로서, 가치의 본질과 인식 가능성 및 가치판단의 기준 등을 연구대상으로 하는 학문인 것이다. 그러므로 본 과목에서는 행정학 전반에 걸친 이론과 주요 개념의 철학적인 규명과 의미를 통하여 행정학 이론형성 및 내용탐구와 행정성과의 분석을 행정윤리와 가치와 관련하여 연구한다.

0009476 공공기관실무(Public Institution Practice) 3(3)

역사적으로 우리나라의 정부와 시장 사이의 관계는 영·미계 국가와 달리 정부의 영향력이 압도적으로 큰 것으로 평가되고 있다. 그것은 시장이 제대로 발달되지 못한 상태에서 정부 주도의 경제성장이 이루어진 역사적 과정 속에서 형성된 관계 지형으로 이해할 수 있다. 이처럼 정부의 영향력이 매우 큰 맥락 속에서 우리나라 공공기관들 역시 그 수에 비해 국가경제에 미치는 영향이 매우 큰 것으로 평가되고 있다. 따라서 공공기관 설립의 논리적 근거를 비롯하여 공공기관 유형, 공공기관 지배구조, 공공기관 내부관리(조직, 인사, 재무), 공공기관 경영평가, 그리고 공공기관 개혁 등 다양한 주제를 다룰 것이며, 실제 공공기관 운영사례를 검토하게 될 것이다. 이 강의를 통해 학생들은 공공기관에 대한 실무적 이해를 심화시킬 것으로 기대한다.

0000770 정책평가론(Policy Evaluation Theory) 3(3)

정부의 정책은 결정과정의 민주성과 정책내용의 합리성이 중요하다. 그러나 바람직하다고 판단해서 채택한 정책이 순조롭게 집행되었다고 해도 사전에 의도했던 정책목표를 달성한다는 보장이 없다. 정책의 시행에는 각종 사회적 자원이 사용되는데, 자원의 효율적 사용을 위해서 그리고 국민에 의한 민주적 통제를 위해서 정부가 시행한 정책은 항상 평가가 이루어져야 한다. 본 과목에서는 정책평가의 필요성, 정책평가의 기준, 정책평가설계의 유형 그리고 과학적인 정책평가에 필요한 기초 통계분석기법 등을 배우게 된다.

지적학전공

교육목표

지적학전공의 범주는 토지문제의 해결을 위한 기초학문으로서, 전공분야는 토지의 등록관리를 위한 지적학, 지적행정, 토지법을 비롯한 부동산학, 토지정보 및 GIS, 지적전산 및 지적측량학 등으로 세분된다. 교육목표는 공공부문(Public Sector)과 민간부문(Private Sector)에서 토지와 관련하여 제기되는 각종 문제를 파악하고, 이를 해결하는데 필요한 지식과 실무능력을 갖춘 인재를 양성하는데 초점을 맞추고 있다. 더 나아가 학부과정에서 다진 기초이론을 바탕으로 한 사회현상의 분석과 기술신화를 위하여 조사 및 응용과 실험을 통한 연구, 4차 산업혁명의 시대적 요청에 부응한 토지정보체계(Land Information System)로 발전시키는 것을 교육의 목표로 설정하고 있다.

학과소개

지적학전공은 국토의 효율적 이용과 개발보존을 위한 과학적 이론의 제시와 토지분야의 전문 고급인력의 필요에 따라 행정자치부(구 내무부)의 요청으로 1979년 설치되었다. 전국에 지적학전공 교육은 4년제 기준 3개 대학교에서 이루어지고 있는데 이중 청주대학교가 가장 오랜 전통과 역사를 자랑하고 있다. 지적학전공은 40년의 역사와 전통아래 2018년 현재까지 지적분야에 총 1,400여명의 전문가를 양성 배출하였다. 현재 동문들은 전국 지적 관련 대학교, 국토교통부, 지방자치단체, 공기업(한국국토정보공사, LH공사, SH공사 등), 관련 기업체(공간정보, 부동산감정평가, 항공사진측량, 지적측량 등) 등에 입사해 왕성한 활동을 하고 있어 명실상부한 이 분야의 메카로 발전하고 있다. 특히, 지적학전공은 매년 실시되는 현장견학 행사를 통해 학생들의 현장 감각을 더욱 고취할 수 있게 하며, 동·하계 인턴십, 방학 단기근로 추천을 통하여 학생들에게 현장실무를 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

졸업후진로

지적학전공을 이수하게 되면 지적과 토지분야의 전문 직종에 근무를 하게 된다. 주된 취업분야로는 공기업(한국국토정보공사, LH공사 등)과 공무원(국토교통부, 전국 모든 광역 및 기초 자치단체의 지적직, 토목직 등)분야로 현재 학과에서 가장 활발하게 취업이 이루어지고 있는 분야이다. 실 예로, 2018년 기준 최근 5년간 지적직 공무원과 한국국토정보공사 입사시험에 매년 평균 21명 이상의 합격생을 배출하는 쾌거를 거두고 있다. 그리고 대학원 석박사과정 수행을 통하여 국책 연구기관 및 연구소, 전국 대학의 지적 및 부동산관련 학과의 교수로도 진출할 수 있다. 이외에도 한국감정원, 부동산감정평가법인, 공인중개업 등과 같은 부동산분야는 물론 공간정보업체, 항공사진측량업체, 지적측량업체 등으로 진출할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 발전적 토지 관리를 통한 질 높은 생활 영위를 위해 부동산, 지적 등 국토공간 관리의 전문 지식을 습득하여 공공 및 민간 분야 토지 문제를 해결할 수 있는 지적 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 국토의 효율적 이용과 관리를 위해 토지 전문 지식과 공공 및 민간에서 발생하는 부동산지적 현상 문제 해결 능력을 갖춘 전문 인재 양성
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 매우 높은 수준으로 대부분을 차지함. 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며, 관련 분야의 직·간접 경험을 통한 전문 실무 및 실습 제공이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 지식정보 활용, (3) 협업, (4) 분석적사고능력, (5) 문제인식능력으로 나타남. • 전공 교육을 통해 육성되어야 할 인재의 모습은 실용·융합 인재 양성으로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 지적학 전문 지식 이해 및 활용 (2) 지식정보활용 ▶ 국토공간 효율적 관리를 위한 정보 활용 (3) 협업 ▶ 토지관리 실무수행을 위한 협업 능력 (4) 분석적사고능력 ▶ 지적학 실무지식 습득 및 이해 분석력 (5) 문제인식능력 ▶ 토지관리 문제 탐색 및 창의적 해결

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	지적학 및 관련 법률 이해	<ul style="list-style-type: none"> 부동산지적입문 지적학 해양지적개론 지적전산학 민법총칙 • 부동산학개론
	지식융합 역량	효율적 토지관리를 위한 지적 및 부동산 분야 융복합 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> 사회생활과부동산법입문 부동산생활공법2 지적관계법규론 공간통계 <ul style="list-style-type: none"> 공간정보론 부동산생활공법1 시민사회와부동산사법1 부동산지적정보론 SQL과데이터베이스 시민사회와부동산사법2
창의 Creativity	종합적 사고 역량	복잡·다한 공간 활용에 대한 종합적 사고 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> 지적측량학1 사진측량학 <ul style="list-style-type: none"> 지적측량학2 응용측량학 지적확정측량 GPS측량
	진취적 사고 역량	국토공간 관리 지식 활용을 통한 질 높은 생활 영위 기여	<ul style="list-style-type: none"> 공간데이터베이스관리론 토지정보체계론 공간적사고 <ul style="list-style-type: none"> GIS1 GIS2 부동산공시법연구 GNSS측량
소통 Communication	글로컬 의사소통 역량	지적학 지식 제공 및 소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷과토지정보 <ul style="list-style-type: none"> 정보사회의도시계획
	상호문화역량	토지 관련 문제 다양화 요구 대응 및 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> 지적행정론 <ul style="list-style-type: none"> 부동산지적정책론
인성 Character	자기관리 역량	지식전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 부동산중개및실무
	공동체 역량	사회에서 요구되는 토지문제 실무 수행을 위한 협업능력	<ul style="list-style-type: none"> 데이터분석및실습1 현장실습 <ul style="list-style-type: none"> 데이터분석및실습2

교육과정표

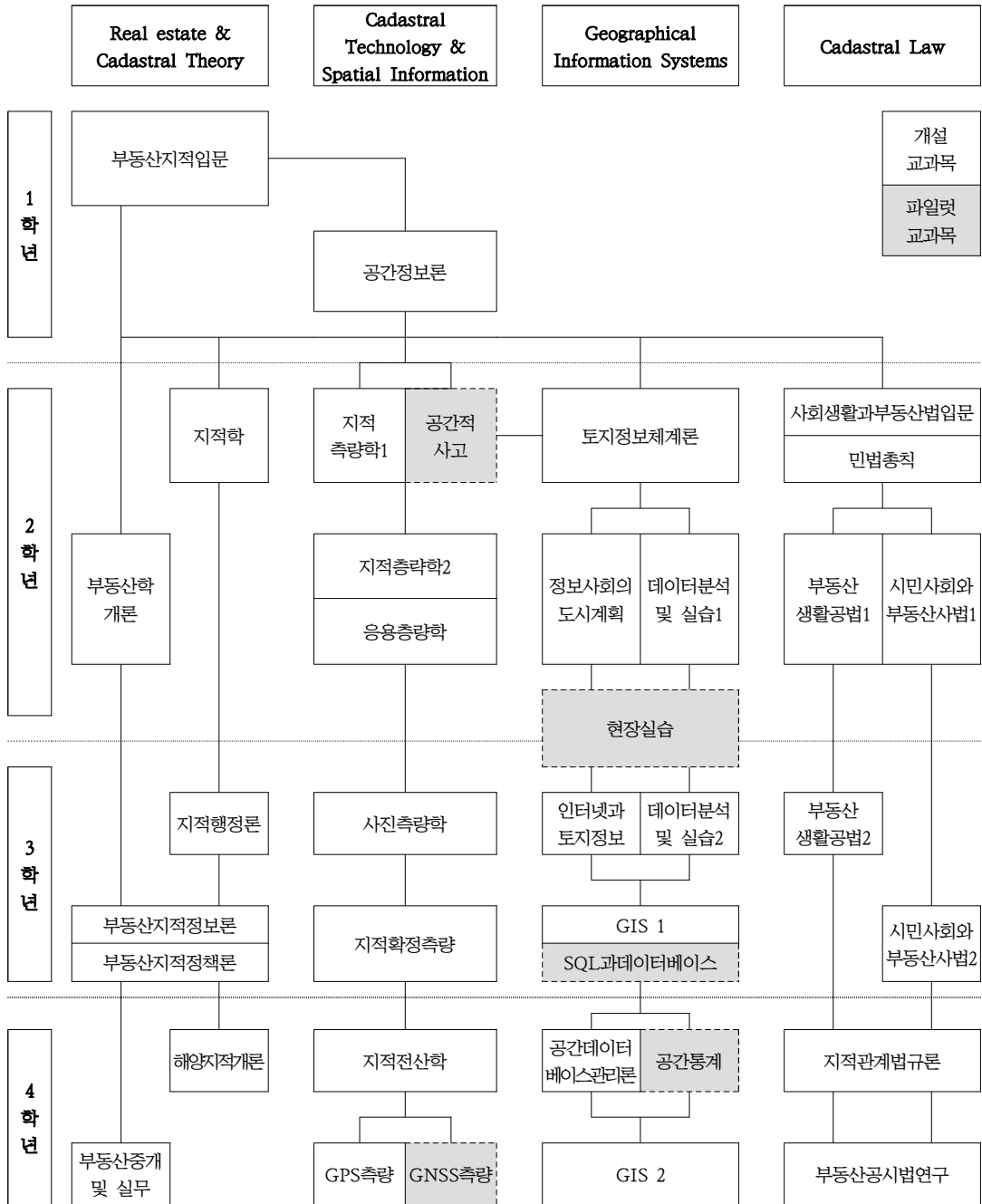
지적학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009996	부 동 산 지 적 입 문	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0005650	공 간 정 보 론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0000935	지 적 학	3	3	0	3
전공선택		0009997	지 적 측 량 학 1	3	3	0	3
전공선택		0009998	토 지 정 보 체 계 론	3	3	0	3
전공선택		0005651	사 회 생 활 과 부 동 산 법 입 문	3	3	0	3
전공선택		0000081	민 법 총 칙	3	3	0	3
전공선택		0010005	공 간 적 사 고 *	3	3	0	3
전공선택	2-2	0000934	부 동 산 학 개 론	3	3	0	3
전공선택		0009999	지 적 측 량 학 2	3	3	0	3
전공선택		0000954	응 용 측 량 학	3	3	0	3
전공선택		0010000	정 보 사 회 의 도 시 계 획	3	3	0	3
전공선택		0010001	데 이 터 분 석 및 실 습 1	2	0	3	3
전공선택		0005657	부 동 산 생 활 공 법 1	3	3	0	3
전공선택		0010199	시 민 생 활 과 부 동 산 사 법 1	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0007024	지 적 행 정 론	3	3	0	3
전공선택		0004409	사 진 측 량 학	2	0	3	3
전공선택		0003707	인 터 넷 과 토 지 정 보	3	3	0	3
전공선택		0010002	데 이 터 분 석 및 실 습 2	2	0	3	3
전공선택		0005658	부 동 산 생 활 공 법 2	3	3	0	3
전공선택		3-2	0007027	부 동 산 지 적 정 보 론	3	3	0
전공선택	0007023		부 동 산 지 적 정 책 론	3	3	0	3
전공선택	0010003		지 적 확 정 측 량	3	3	0	3
전공선택	0005660		G I S 1	3	3	0	3
전공선택	0010200		시 민 생 활 과 부 동 산 사 법 2	3	3	0	3
전공선택	0010006		S Q L 과 데 이 터 베 이 스 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0007022	해 양 지 적 개 론	3	3	0	3
전공선택		0007025	지 적 전 산 학	3	3	0	3
전공선택		0005662	공 간 데 이 터 베 이 스 관 리 론	3	3	0	3
전공선택		0010004	지 적 관 계 법 규 론	2	0	3	3
전공선택		0010007	공 간 통 계 *	2	0	3	3
전공선택	4-2	0003702	부 동 산 증 개 및 실 무	2	0	3	3
전공선택		0003708	G P S 측 량	3	3	0	3
전공선택		0005665	G I S 2	3	3	0	3
전공선택		0007026	부 동 산 공 시 법 연 구	2	0	3	3
전공선택		0010008	G N S S 측 량 *	3	3	0	3
합 계 (37개 교과목)		전공선택 101(108) = 101(108) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Real estate & Cadastral Theory	Cadastral Technology & Spatial Information	Geographical Information Systems	Cadastral Law
1학년	1학기	• 부동산지적입문			
	2학기		• 공간정보론		
2학년	1학기	• 지적학	• 지적측량학1 • 공간적사고	• 토지정보체계론	• 사회생활과부동산법입문 • 민법총칙
	2학기	• 부동산학개론	• 지적측량학2 • 응용측량학	• 정보사회의도시계획 • 데이터분석및실습1	• 부동산생활공법1 • 시민사회와부동산사법1 • 공법1
3학년	1학기	• 지적행정론	• 사진측량학	• 인터넷과토지정보 • 데이터분석및실습2 • 현장실습	• 부동산생활공법2
	2학기	• 부동산지적정보론 • 부동산지적정책론	• 지적확정측량	• GIS1 • SQL과데이터베이스	• 시민사회와부동산사법2
4학년	1학기	• 해양지적개론	• 지적전산학	• 공간데이터베이스관리론 • 공간통계	• 지적관계법규론
	2학기	• 부동산중개및실무	• GPS측량 • GNSS측량	• GIS2	• 부동산공시법연구

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	부동산지적입문	3-1	지적행정론
1-2	공간정보론		인터넷과토지정보
2-1	지적학	3-2	G I S 1
	지적측량학 1		시민생활과부동산사법 2
2-2	민법총칙	4-1	공간데이터베이스관리론
	부동산학개론		지적전산학
	지적측량 2	4-2	G I S 2
부동산생활공법 1	G P S 측량		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-2	공간정보론	3-2	G I S 1
2-2	부동산학개론	4-2	부동산공시법연구

3) 자격취득 관련 교과목

■ 지적기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	지적학	3-1	부동산생활공법 2
	토지정보체계론	3-2	G I S 1
지적측량학 1	부동산지적정보론		
2-2	부동산생활공법 1	4-1	공간데이터베이스관리론
	지적측량학 2		지적전산학
	응용측량학	4-2	G I S 2

■ 측량및지형공간정보기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-2	공간정보론	3-2	G I S 1
2-2	부동산생활공법 1		4-2
3-1	사진측량학	G I S 2	
	부동산생활공법 2		

■ 공인증개사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	민법총칙	3-1	부동산생활공법 2
2-2	부동산생활공법 1	3-2	부동산지적정책론
	부동산학개론	4-2	부동산증개및실무
	시민생활과부동산사법 1		부동산공시법연구

교과목 해설

- 0009996 부동산지적입문(Introduction of Real Estate Cadastre) 3(3)**
 이 강좌는 부동산지적 활동에 의한 현상을 학생들에게 올바르게 바라보고 인지하도록 기초지식을 습득시키는 것이다. 즉 본 강의를 통하여 부동산지적 기본 개념, 부동산지적의 활동과 현상, 부동산지적 이론, 부동산지적과 인간, 부동산지적과 사회, 부동산지적정보화 등을 올바르게 인식하고 관련 지식을 습득하게 한다.
- 0005650 공간정보론(Spatial Information Theory) 3(3)**
 지적정보(cadastral information)를 비롯한 다양한 공간정보에 대하여 취득방법, 관리방법, 분석방법 등을 중점적으로 학습한다. 그리고 우리나라 공간정보시스템의 구축 내용 및 동향에 대해 파악하고, 공간정보를 기반으로 하는 다양한 최신 정보화시스템에 대하여 강의한다.
- 0000935 지적학(Land Management Theory) 3(3)**
 지적학은 토지의 조사·등록·관리·운영을 중심으로 한 기초 학문으로서 토지의 지표, 지하, 지상을 그 연구범위로 하여 다양한 인접학문과 연계성을 갖는다. 따라서 본 강의는 지적 전반에 대한 기본적인 이론을 이해하고 기초지식을 습득 및 활용하는데 목적을 두고 있다.
- 0009997 지적측량학 I (Cadastral Surveying I) 3(3)**
 지적측량학에 관한 기초 이론인 개념, 오차론, 원점체계, 기준점체계 등에 관한 내용을 학습한다. 그리고 지적삼각점의 위치결정을 위한 지적삼각측량, 지적삼변측량, 삼변삼각결합측량과 이에 관한 망조정 방법을 강의한다. 특히, 실무능력 고취와 관련 자격증 취득을 위해 지적삼각점의 조표설치, 수평각 3대회 관측 등을 실습하고 이를 기초로 지적삼각망의 구성 및 조정 등을 학습한다.
- 0009998 토지정보체계론(Land Information System) 3(3)**
 본 강좌의 주된 목표는 학생들에게 토지정보체계에 관한 기본적인 지식을 습득시키는 것이다. 이러한 목표를 달성하기 위해 본 강좌는 토지 정보 시스템의 개념, 시스템 구성 요소, 토지 데이터 수집 방법, 토지 데이터 관리 방법 및 LIS 사례 등의 주제에 중점을 둔다.
- 0005651 사회생활과부동산법입문(Social Life and Introduction to Real Estate Law) 3(3)**
 토지는 인간생활의 기반으로 부동산공법과 사법의 적용대상이다. 본 강좌는 토지법에 대한 입문과정으로서 학생들에게 공익과 사익의 조정개념으로서의 토지에 대한 기본원리와 토지에 관한 법체계를 이해시키는 것이 목적이다.
- 0000081 민법총칙(General Part Civil Law) 3(3)**
 민법이란 개인과 개인간의 법률관계를 규율하는 법을 말한다. 민법총칙은 민법상의 각종 권리에 공통되는 기본원칙을 규정한 것으로서 이 과정을 통해 권리의 주체, 권리의 객체, 권리변동 원인에 관하여 학습한다.
- 0000934 부동산학개론(Real Estate Theory) 3(3)**
 본 강좌는 지적학과 학생들의 전공 기초의 성격을 띤 강좌로 부동산을 둘러싼 다양한 활동 및 현상에 대한 관심을 고양시키고 부동산 관련 각종 시험에 응시하고자 하는 학생들을 위하여 부동산 기초이론을 학습시키는데 목적을 두고 있다.
- 0009999 지적측량학 II(Cadastral Surveying II) 3(3)**
 지적삼각점의 위치결정 이후에 수행되는 지적삼각보조정, 지적도근점측량에 관한 기초 이론으로서 개념, 망의 종류, 오차 조정 등에 관한 학습한다. 그리고 실무능력 고취와 관련 자격증 취득을 위해 토탈스테이션(Total Station)을 이용한 지적도근점의 설치, 관측, 오차 조정 등에 관한 내용을 실습한다.

- 0000954 응용측량학(Applied Surveying) 3(3)**
지적측량과 관련된 토지측량의 응용을 위하여 지형측량, 하천측량, 노선측량, 토량계산, 터널측량 등에 관하여 실습과 이론을 강의 연구한다. 그리고 지적측량 실습과정으로서 수준측량, 토탈스테이션(전자평판)측량을 수행하고 현황측량 성과도를 작성한다.
- 0010000 정보사회의도시계획(Urban Planning in Information Age) 3(3)**
정보사회의 도래는 우리사회의 모든 영역에 있어서 엄청난 변화를 초래했다. 이 강좌를 통해 수강생들은 정보사회가 오늘날 도시들에 제기하고 있는 여러 가지 도전과 이에 대한 대응방안들은 익히게 된다. 이 강좌는 주로 사회과학대학 전산실에서 진행된다.
- 0010001 데이터분석및실습 I (Data Analysis and Practice I) 2(3)**
지적 분야에서는 다양한 토지관련 데이터가 수집되어 이용되고 있다. 이러한 데이터들에 생명을 불어넣기 위해서는 여러 가지 분석이 필요하다. 본 강좌의 주된 목표는 수강생들에게 데이터분석에관한 기본지식을 습득시키는 것이다. 이 강좌에서는 기술적 분석, 확률분포, 교차분석, ANOVA, 그리고 상관분석 등을 주로 학습한다.
- 0005657 부동산생활공법 I (Social life and Public Real Estate Law I) 3(3)**
인간이 토지를 소유·이용·개발·보전함에 있어서 사회성과 공공성이 필수적이다. 이 과정은 공공복리증진이라는 공익적 목적을 달성하기 위해 토지소유권에 관한 규제 내지 제한을 규율하고 있는 국토의 계획 및 이용에 관한 법률, 도시개발법, 건축법 등에 관한 내용을 공부한다.
- 0010199 시민생활과부동산사법 I (Civil Society and Private Real Estate I) 3(3)**
이 과정은 학생들에게 부동산에 관한 각종 권리의 내용과 그 기본원칙을 습득시키는데 목적이 있다. 즉 소유권, 점유권, 지상권, 지역권, 전세권, 유치권, 저당권의 규율내용과 이러한 권리들의 변동에 대해서 학습한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
지적관련분야의 공공기관이나 기업체 등에서 학생들이 직접 현장을 체험해 보면서, 실무의 업무처리방식 등을 관찰하고 앞으로의 진로선택에 도움을 주는 것을 목적으로 한다.
- 0007024 지적행정론(Land Management Administration) 3(3)**
지적행정은 기존 지적실무 중심의 관점 및 내용을 탈피하여 행정이론을 지적 분야에 접목시켜 지적행정의 위치 및 역할을 파악하는데 목적을 두고 있다. 따라서 이론에 입각하여 객관적이고 논리적인 현상을 검토하여 지적행정을 바라보는 관점의 다양성을 고취시키고자 한다.
- 0004409 사진측량학(Photogrammetry) 2(3)**
사진측량의 기초이론과 항공사진측량(무인항공사진측량)과 지상사진측량에 관한 내용을 학습한다. 그리고 항공사진측량의 발달 과정별(기계식, 해석식, 수치사진측량) 측량 및 도화내용을 강의한다. 특히, Aerial Triangulation의 개념, Strip, Block 조정방법, 오차분석 등에 관한 내용을 습득하고, LIS를 위한 사진측량의 응용 등을 강의한다.
- 0003707 인터넷과토지정보(Internet and Land Information) 3(3)**
본 강좌의 주된 목표는 수강생들에게 인터넷상에서 효율적으로 토지정보를 검색할 수 있는 능력을 배양시키는 것이다. 이러한 목표를 달성하기 위해 본 강좌는 학생들에게 인터넷상에 존재하는 토지정보의 유형, 이들의 정보로서의 가치, 그리고 검색방법 등에 대하여 강의하고 실습시킨다. 특히, 본 강좌에서 수강생들은 트위터, 페이스북과 같은 소셜미디어를 활용한 토지정보검색방법에 대하여 집중적으로 학습한다.
- 0010002 데이터분석및실습II(Data analysis and practice II) 2(3)**
본 강좌의 주된 목표는 수강생들에게 고급 데이터분석기법 및 기본적인 빅데이터분석기법을 습득시키는 것이다. 이 강좌에서 학생들은 회귀분석, 판별분석, 요인분석과 같은 고급통계분석기법과 클러스터분석, 텍스트 마이닝, 워드클라우드분석 등 기본적인 빅데이터분석기법을 학습한다.

- 0005658 부동산생활공법II(Social life and Public Real Estate Law II)** 3(3)
 이 강좌는 학생들에게 부동산가격공시에 관한 법률, 공익사업을 위한 토지 등의 취득 및 보상에 관한 법률, 도시 및 주거환경정비법 등을 습득시킴으로써 공공복리증진이라는 공익목적 실현과 사유재산권보호라는 사익보호의 요청에 균형적 사고를 갖는 전문 지식을 기르는데 목적이 있다.
- 0007027 부동산지적정보론(Real Estate Cadastre Information)** 3(3)
 본 강의는 빠르고 지속적으로 변화하는 부동산지적 분야의 속성을 이해하고 실생활과 행정에 폭넓게 활용할 수 있는 부동산종합공부시스템과 부동산 관련 정보시스템 등 정보화 동향을 살펴보고 향후 바람직한 부동산지적정보화 방향을 설정하는데 목적을 두고 있다.
- 0007023 부동산지적정책론(Real Estate Cadastre Policy)** 3(3)
 부동산지적정책은 부동산의 이용과 부동산으로부터 발생하는 소득 및 효용의 배분에 의도적 영향을 미치는 정부의 행정행위와 조치라고 할 수 있다. 따라서 부동산문제의 실상을 파악하고 정부의 부동산정책을 다각도로 검토한 후 정책목표의 달성여부를 체계적으로 분석하여 부동산 및 지적정책의 역할과 기능을 이해할 수 있도록 한다.
- 0010003 지적확정측량(Confirmation Surveying for Cadastral)** 3(3)
 택지개발을 위한 지적확정측량의 가구, 획지의 수치설계와 수치이동 측량에 대해 깊이 있게 강의 학습하다. 지적확정측량의 계산에 필요시 되는 가구교차점계산, 원과 직선의 교차계산, 가구정점 계산, 면적지정분할 계산 등을 강의한다. 특히, 자적실습 과정으로서 지적삼각측량, 지적도근측량, 지적세부측량을 실시한다.
- 0005660 GIS I (Geographic Information Systems I)** 3(3)
 본 강좌의 주된 목적은 학생들에게 GIS 개념, 기술적인 문제 및 응용 프로그램에 대한 기본적인이고 실질적인 지식을 습득시키는 것이다. 즉, 지리 정보 시스템(GIS)의 기본 개념을 소개합니다. 이 강좌는 수강생들에게 GIS의 일반 원칙, 공간 정보의 유형과 특성, 분석방법 등을 학습시킨다.
- 0010200 시민생활과부동산시법II(Civil Society and Private Real Estate II)** 3(3)
 이 과정은 학생들에게 부동산을 중심으로 한 각종의 계약, 계약불이행에 대한 책임, 담보책임 등의 기본원리를 습득시킴으로써 일상생활에서 발생할 수 있는 부동산관련 분쟁해결에 실질적인 도움을 주고자 한다.
- 0007022 해양지적개론(Introduction to Marine Cadastre)** 3(3)
 해양지적은 기존의 육지에 한정되어 있던 지적을 탐구하여 새로운 영역의 지적을 탐구하고 이해하는 계기를 마련하며 향후 해양지적제도의 도입이 실현될 경우 전공자로서의 역할을 수행할 수 있도록 하는데 강의 목적을 두고 있다.
- 0007025 지적전산학(Cadastral Information System)** 3(3)
 지적전산의 기초 내용으로서 개념, 자료취득, 자료구조, 데이터베이스 구축, 자료분석, 응용시스템 등에 관한 내용을 학습한다. 그리고 현재 업무에서 활용되고 있는 시스템의 종류와 운영 방법에 대해 강의한다. 시스템은 지적행정 시스템, PBLIS, LMIS, KLIS, 부동산종합공부시스템을 중심으로 학습한다. 이외에도 공간정보 분야의 정보화 시스템구축 동향 및 활용 등에 관한 내용을 강의한다.
- 0005662 공간데이터베이스관리론(Space Database Management Theory)** 3(3)
 이 강좌의 주된 목적은 학생들에게 공간데이터베이스관리에 관한 기본이론 및 실무지식을 습득시키는 것이다. 즉, 본 강좌를 통해 학생들에게 공간데이터베이스의 개념, 데이터모형, 관계형 데이터베이스, E-R 모형, SQL, 정규화 등 공간데이터베이스관리에 관한 기본지식을 습득하고 MySQL이나 ArcGIS를 이용하여 실무능력을 기르게 된다.
- 0010004 지적관계법규론(Cadastre-related Laws)** 2(3)
 이 강좌는 학생들에게 지적관계법규(공간정보의 구축 및 관리 등에 관한 법률, 지적재조사에 관한 특별법, 공간정보기본법) 전반에 대한 규율내용을 습득시킴으로써 지적에 관한 법이론과 관련 실무능력을 기르는데 목적이 있다
- 0003702 부동산중개및실무(Real Estate Brokerage and Practice)** 2(3)
 본 강좌는 부동산유통의 중요성과 함께 부동산시장의 원리, 중개이론과 중개실무 및 중개업법 등을 학습하는 것에 목적이 있다. 이를 통해서 현재의 비정상적이고 열악한 부동산시장의 유통구조를 개선함으로써, 정보화시대에 걸 맞는 부동산중개 방안을 모색하고자 한다.

- 0003708 GPS측량(Global Positioning System) 3(3)**
 위성항법시스템에 관한 기초 이론으로서 개념, 측위원리, 측위방법 등에 관한 내용을 학습하고, GPS, GLONASS, Galileo 위성항법 시스템의 운영 내용에 대해 강의한다. GPS의 측위방법으로 정지측량(Static), 신속정지측량(Rapid static), 실시간 측량(RTK)에 관한 내용과 지적측량에 적용 동향에 대해 학습한다. 그리고 GPS측량의 좌표체계와 타원체(WGS-84), 우리나라의 세계좌표체계(ITRF)와 타원체(GRS80)에 대한 내용을 강의한다.
- 0005665 GIS II(Geographic Information Systems II) 3(3)**
 본 강좌의 주된 목표는 학생들에게 ArcGIS 10.x 소프트웨어 패키지에 대한 심층적인 실무 지식을 제공하는 것이다. 학생들은 ArcGIS 10.x 실습 및 프로젝트를 통해 GIS실무지식을 익히게 된다.
- 0007026 부동산공시법연구(Theory of Public Announced Law Real Estate) 3(3)**
 이 과정은 학생들에게 부동산등기법, 공간정보의 구축 및 관리 등에 관한 법률과 그 기본원칙의 학습을 목적으로 한다. 부동산등기법은 부동산의 권리변동관계를 규율하는 법이며, 공간정보의 구축 및 관리 등에 관한 법률은 부동산의 물리적 현황에 대한 등록·공시를 규율하는 법이다. 이를 통해 우리나라의 부동산공시제도에 대한 이해를 돕고자 한다.
- 0010005 공간적사고(Spatial Thinking) 3(3)**
 사람들은 매일 공간적 결정을 내린다. 그러나 많은 사람들이 공간적 의사결정을 내릴 때마다 시행착오를 겪고 있다. 이 강좌의 주된 목표는 수강생들에게 합리적인 공간적 의사결정을 하는데 필요한 여러 가지 공간적 사고와 행동들을 교육시키는 것이다. 합리적인 공간적 사고를 갖기 위해서는 정확한 공간에 대한 지식이 필요하다. 이 과목을 통하여 수강생들은 공간에 대한 개념, 지도, 주제도, 중심지 이론, 공간행태, 입지이론, WebGIS등에 대하여 공부한다.
- 0010006 SQL과데이터베이스(SQL and Database) 3(3)**
 본 강좌의 주된 목적은 학생들에게 SQL과 데이터베이스에 관한 기본적인 지식을 습득시키는 것이다. 이 강좌를 통해 학생들은 SQL의 Select, Where, Order by 등 다양한 명령어를 배우고, Create DB, Create Table을 이용하여 데이터베이스와 테이블을 만드는 방법을 학습한다.
- 0010007 공간통계(Spatial Statistics) 2(3)**
 본 강의에서는 통계와 관련한 기초 지식을 습득하고, 이를 이용한 문제 풀이방법에 대해 학습한다. 더 나아가 공간데이터를 이용한 통계적인 지역분석 방법에 대해 연구 강의한다.
- 0010008 GNSS측량(GNSS) 3(3)**
 본 강의는 GPS, GLONASS, Galileo 등과 같은 GNSS(Global Navigation Satellite System Surveying)에 대해 종합적인 항법 이론을 학습한다. 또한 각각의 시스템에 대한 측위원리와 활용 분야에 대해 연구 강의한다.

사회복지학전공

교육목표

사회현상을 과학적으로 분석하고 설명할 수 있는 균형적인 교육을 통해 습득된 지식을 현실 사회에 구체적으로 적용하여 다양한 사회부문을 체계적으로 이해할 수 있도록 한다. 기초학문과 아동 및 청소년복지, 가족복지, 노인복지, 장애인복지, 정신건강사회복지, 의료사회복지 등 분야별로 전공에 필요한 지식과 기술을 학습하여 효과적인 실습교육 및 현장실전능력을 함양함으로써 '역량 있는 사회복지전문가 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

사회복지학전공은 사회현상을 과학적으로 분석하고 설명하는 이론적 지식을 바탕으로, 사회를 체계적으로 이해하고 경험적으로 조사·분석하는 사회학적 지식과, 현장 맞춤형 실무적용을 위한 사회복지학 전문지식을 포괄하여 학습한다.

이를 통해 사회복지의 가치를 근거로 한 실천 훈련을 통해 역량 있는 사회복지전문가 양성과 동시에 사회복지분야 국가자격취득을 위한 전문교육과정을 운영하고 있다. 또한 사회학적 관점과 지식을 활용하고 사회현장에 대한 조사실습을 통해 사회구조와 변화를 객관적이고 심층적으로 파악할 수 있는 전문 인재를 배양하는 교육과정을 운영하고 있다.

졸업후진로

- 지역사회 복지기관 및 사회복지 전담 공무원
- 공공기관 및 일반공무원(지방자치단체와 각종 국가기관), 경찰/교정기관
- 대기업, 중소기업 사회공헌팀 및 사회적기업 실무자
- 병원 및 지역사회 정신보건 현장 의료사회복지사 및 정신건강사회복지사
- 각 기관별 전문상담가, 학교사회복지사, 교정사회복지사, 건강가정사
- 신문사, 방송사, 사회여론조사업체, 시민사회단체 등
- 국내외 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 사회구조와 변화를 객관적이고 심층적으로 파악하기 위해 사회학적 지식과 사회복지 현장 맞춤형 실무 활용을 기반으로 복지사회 윤리와 가치 역량을 추구하는 사회복지 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 사회복지 윤리와 가치를 바탕으로, 사회학적 지식과 사회복지 현장 실무 적용 실천력을 습득하여 사회문제를 객관적/심층적으로 파악하고 예방, 해결하는 사회복지 전문가 양성
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 취업이 매우 높은 편이며, 관련 분야의 직, 간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공 명확화로 윤리 및 가치 실천력이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 문제인식능력, (2) 의사전달력, (3) 지식정보활용, (4) 협업, (5) 경쟁 순으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 인성을 갖춘 인재, 소통하는 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 문제인식능력 ▶ 사회 문제에 따른 효율적 해결 (2) 의사전달력 ▶ 사회복지학적 실무 지식 전달력 (3) 지식정보활용 ▶ 사회복지학적 지식 및 사회조사·분석 활용 (4) 협업 ▶ 사회복지 가치 실천을 위한 협업 능력 (5) 경쟁 ▶ 사회복지 윤리와 가치를 위한 공동체 간 소통 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	사회복지학 및 사회학 기초 지식 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 사회학개론 • 고전사회학이론 • 현대사회학이론 • 사회복지학개론 • 인간행동과사회환경
	지식융합 역량	사회복지 및 사회학 기반 이론을 통한 지식 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 사회복지경영론 • 사회복지행정론 • 지역사회복지론 • 장애인복지론 • 사회복지법제와실천 • 사회보장론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	사회복지 및 사회학 전문 지식 활용 및 종합적 사고력	<ul style="list-style-type: none"> • 사회통계학 • 가족복지론 • 사회변동론 • 사회계층론 • 비교사회론 • 사회복지조사론 • 사회복지자료분석론 • 가족상담및치료 • 노인복지론 • 사회문제론 • 사회조사방법론 • 사회현지조사 • 정치사회학 • 범죄사회학 • 여가사회학 • 직업사회학 • 환경사회학 • 정보사회학
	진취적 사고 역량	사회문제 탐색 및 효율적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 사회복지정책론 • 프로그램개발과 평가
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	사회복지 실천 및 사회조사분석을 위한 소통능력	<ul style="list-style-type: none"> • 사회복지실천론 • 사회복지실천기술론 • 여성과사회
	상호문화역량	사회복지환경 변화에 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> • 사례관리론 • 가족과문화
인성 Character	자기관리 역량	사회조사분석 및 사회복지전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 아동복지론 • 정신건강론 • 정신건강사회복지론 • 의료사회복지론 • 교정복지론 • 사회복지현장실습1 • 사회복지윤리와철학 • 캡스톤디자인1
	공동체 역량	사회복지 실무 수행을 위한 협업 및 경쟁 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 학교사회복지론 • 사회복지현장실습2 • 캡스톤디자인2

교육과정표

사회복지학전공

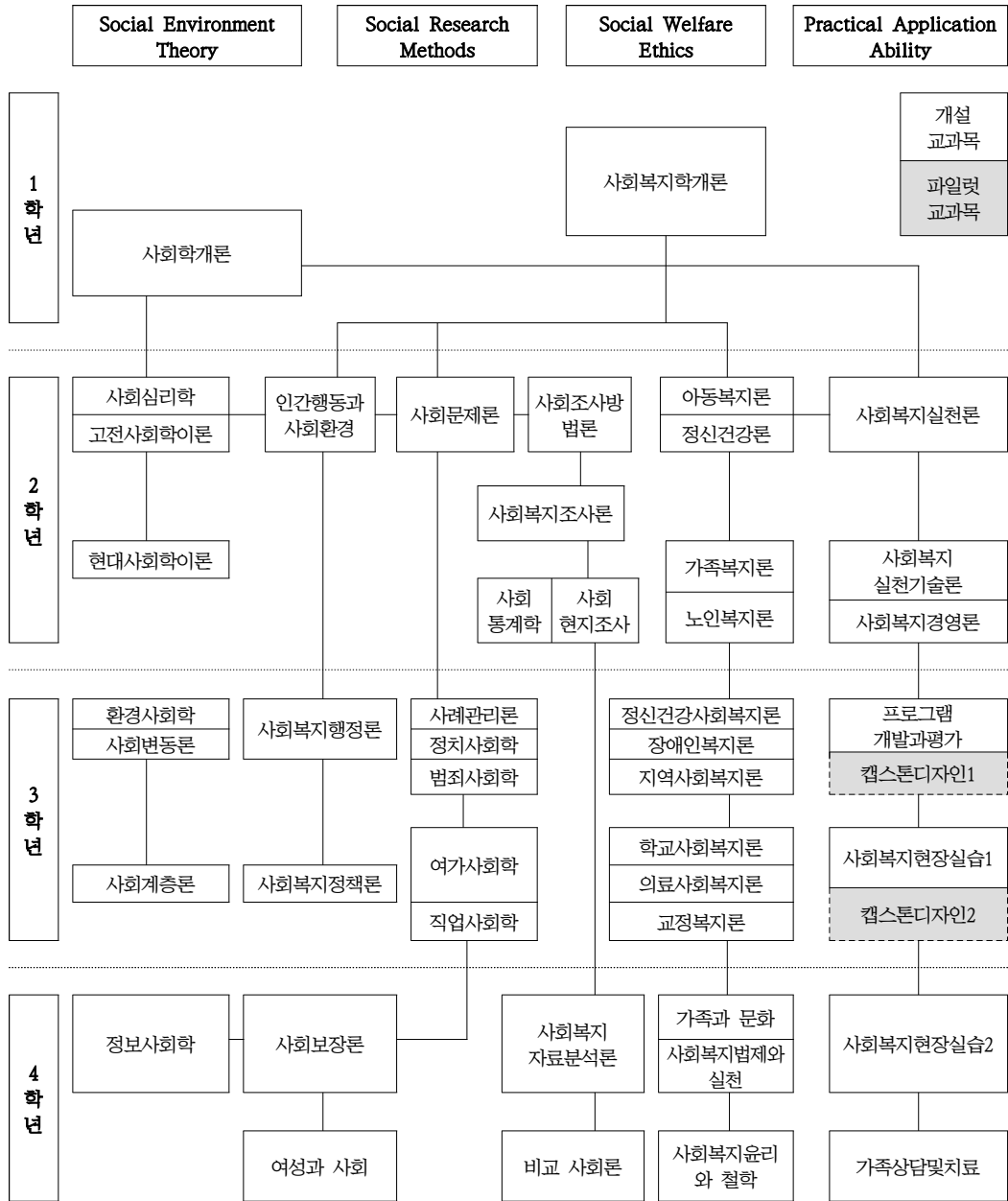
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0011700	사 회 복 지 학 개 론	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0003752	사 회 학 개 론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0000846	인 간 행 동 과 사 회 환 경	3	3	0	3
전공선택		0000861	사 회 심 리 학	3	3	0	3
전공선택		0003777	고 전 사 회 학 이 론	3	3	0	3
전공선택		0003666	사 회 문 제 론	3	3	0	3
전공선택		0004620	사 회 조 사 방 법 론	3	3	0	3
전공선택		0003670	아 동 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0003668	사 회 복 지 실 천 론	3	3	0	3
전공선택		0003671	정 신 건 강 론	3	3	0	3
전공선택	2-2	0003612	현 대 사 회 학 이 론	3	3	0	3
전공선택		0000851	사 회 복 지 조 사 론	3	3	0	3
전공선택		0003755	사 회 통 계 학	3	3	0	3
전공선택		0004618	사 회 현 지 조 사	3	3	0	3
전공선택		0007236	가 족 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0003667	노 인 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0003676	사 회 복 지 실 천 기 술 론	3	3	0	3
전공선택		0008895	사 회 복 지 경 영 론	3	3	0	3
전공선택	3-1	0003788	환 경 사 회 학	3	3	0	3
전공선택		0003757	사 회 변 동 론	3	3	0	3
전공선택		0003669	사 회 복 지 행 정 론	3	3	0	3
전공선택		0008894	사 례 관 리 론	3	3	0	3
전공선택		0003765	정 치 사 회 학	3	3	0	3
전공선택		0003611	범 죄 사 회 학	3	3	0	3
전공선택		0009653	정 신 건 강 사 회 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0007235	장 애 인 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0003678	지 역 사 회 복 지 론	3	3	0	3
전공선택		0003684	프 로 그 램 개 발 과 평 가	3	3	0	3
전공선택		0007151	캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	2	2

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	3-2	0003672	사 회 복 지 현 장 실 습 1	3	0	3	3	
전공선택		0003756	사 회 계 층 론	3	3	0	3	
전공선택		0003673	사 회 복 지 정 책 론	3	3	0	3	
전공선택		0004459	여 가 사 회 학	3	3	0	3	
전공선택		0003614	직 업 사 회 학	3	3	0	3	
전공선택		0005649	학 교 사 회 복 지 론	3	3	0	3	
전공선택		0005647	의 료 사 회 복 지 론	3	3	0	3	
전공선택		0003680	교 정 복 지 론	3	3	0	3	
전공선택		0007152	캡 스 톤 디 자 인 2 *	2	0	2	2	
전공선택	4-1	0008892	정 보 사 회 학	3	3	0	3	
전공선택		0003720	사 회 보 장 론	3	3	0	3	
전공선택		0007234	사 회 복 지 자 료 분 석 론	3	3	0	3	
전공선택		0007233	가 족 과 문 화	3	3	0	3	
전공선택		0011701	사 회 복 지 법 제 와 실 천	3	3	0	3	
전공선택		0003681	사 회 복 지 현 장 실 습 2	3	0	3	3	
전공선택	4-2	0007232	여 성 과 사 회	3	3	0	3	
전공선택		0004623	비 교 사 회 론	3	3	0	3	
전공선택		0007238	사 회 복 지 윤 리 와 철 학	3	3	0	3	
전공선택		0005648	가 족 상 담 및 치 료	3	3	0	3	
합 계(48개 교과목)		전공선택 142(142) = 142(142) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Social Environment Theory	Social Research Methods	Social Welfare Ethics	Practical Application Ability
1학년	1학기			• 사회복지학개론	
	2학기	• 사회학개론			
2학년	1학기	• 인간행동과사회환경 • 사회심리학 • 고전사회학이론	• 사회문제론 • 사회조사방법론	• 아동복지론 • 정신건강론	• 사회복지실천론
	2학기	• 현대사회학이론	• 사회복지조사론 • 사회통계학 • 사회현지조사	• 가족복지론 • 노인복지론	• 사회복지실천기술론 • 사회복지경영론
3학년	1학기	• 환경사회학 • 사회변동론 • 사회복지행정론	• 사례관리론 • 정치사회학 • 범죄사회학	• 정신건강사회복지론 • 장애인복지론 • 지역사회복지론	• 프로그램개발과평가 • 캡스톤디자인1
	2학기	• 사회계층론 • 사회복지정책론	• 여가사회학 • 직업사회학	• 학교사회복지론 • 의료사회복지론 • 교정복지론	• 사회복지현장실습1 • 캡스톤디자인2
4학년	1학기	• 정보사회학 • 사회보장론	• 사회복지자료분석론	• 가족과문화 • 사회복지법제와신설	• 사회복지현장실습2
	2학기	• 여성과사회	• 비교사회론	• 사회복지윤리와철학	• 가족상담및치료

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	사 회 복 지 학 개 론	1-2	사 회 학 개 론
2-1	인 간 행 동 과 사 회 환 경	2-1	고 전 사 회 학 이 론
2-1	사 회 복 지 실 천 론	2-2	현 대 사 회 학 이 론
2-2	사 회 복 지 조 사 론	2-2	사 회 복 지 실 천 기 술 론
3-1	사 회 복 지 행 정 론	3-1	지 역 사 회 복 지 론
3-2	사 회 복 지 정 책 론	3-2	사 회 복 지 현 장 실 습 1
4-1	사 회 복 지 법 제 와 실 천		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	사 회 복 지 학 개 론	1-2	사 회 학 개 론
2-1	인 간 행 동 과 사 회 환 경	2-1	사 회 문 제 론
2-1	사 회 조 사 방 법 론	2-1	아 동 복 지 론
2-1	사 회 복 지 실 천 론	2-1	정 신 건 강 론
2-2	사 회 복 지 조 사 론	2-2	사 회 통 계 학
2-2	사 회 현 지 조 사	2-2	가 족 복 지 론
2-2	노 인 복 지 론	2-2	사 회 복 지 실 천 기 술 론
2-2	사 회 복 지 경 영 론	3-1	사 회 복 지 행 정 론
3-1	사 례 관 리 론	3-1	정 신 건 강 사 회 복 지 론
3-1	장 애 인 복 지 론	3-1	지 역 사 회 복 지 론
3-1	프 로 그 램 개 발 과 평 가	3-1	캡 스톤 디 자 인 1
3-2	사 회 복 지 정 책 론	3-2	캡 스톤 디 자 인 2
3-2	학 교 사 회 복 지 론	3-2	의 료 사 회 복 지 론
3-2	교 정 복 지 론	3-2	사 회 복 지 현 장 실 습 1
4-1	사 회 보 장 론	4-1	사 회 복 지 자 료 분 석 론
4-1	가 족 과 문 화	4-1	사 회 복 지 법 제 와 실 천
4-1	사 회 복 지 현 장 실 습 2	4-2	여 성 과 사 회
4-2	사 회 복 지 윤 리 와 철 학	4-2	가 족 상 담 및 치 료

3) 자격취득 관련 교과목

■ 사회복지사 2급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	사 회 복 지 학 개 론	2-1	인 간 행 동 과 사 회 환 경
2-1	사 회 복 지 실 천 론	2-2	사 회 복 지 조 사 론
2-2	사 회 복 지 실 천 기 술 론	3-1	사 회 복 지 행 정 론
3-1	지 역 사 회 복 지 론	3-2	사 회 복 지 정 책 론
3-2	사 회 복 지 현 장 실 습 1	4-1	사 회 복 지 법 제 와 실 천
2-1	사 회 문 제 론	2-1	아 동 복 지 론
2-1	정 신 건 강 론	2-2	가 족 복 지 론
2-2	노 인 복 지 론	2-2	사 회 복 지 경 영 론
3-1	사 례 관 리 론	3-1	정 신 건 강 사 회 복 지 론
3-1	장 애 인 복 지 론	3-1	프 로 그 램 개 발 과 평 가
3-2	학 교 사 회 복 지 론	3-2	의 료 사 회 복 지 론
4-1	사 회 보 장 론	4-1	사 회 복 지 자 료 분 석 론
4-2	사 회 복 지 윤 리 와 철 학		

■ 건강가정사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	사 회 복 지 학 개 론	2-1	인 간 행 동 과 사 회 환 경
2-1	아 동 복 지 론	2-1	사 회 복 지 실 천 론
2-1	정 신 건 강 론	2-2	사 회 복 지 조 사 론
2-2	가 족 복 지 론	2-2	사 회 복 지 실 천 기 술 론
3-1	사 회 복 지 행 정 론	3-1	장 애 인 복 지 론
3-1	지 역 사 회 복 지 론	3-1	프 로 그 램 개 발 과 평 가
4-1	가 족 과 문 화	4-2	여 성 과 사 회
4-2	가 족 상 담 및 치 료		

■ 사회조사분석사 2급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	사 회 조 사 방 법 론	2-2	사 회 복 지 조 사 론
2-2	사 회 통 계 학	4-1	사 회 복 지 자 료 분 석 론

교과목 해설

0011700 사회복지학개론(Introduction to Social Welfare) 3(3)

사회복지에 대한 일반적 소개를 목적으로 사회복지의 개념, 가치, 발달사, 실천방법, 분야 등을 개괄적으로 고찰한다. 현대사회에서의 사회복지의 중요성과 개인의 기본적 욕구충족은 물론 인간다운 삶의 질을 높여주는 경제적, 사회적, 가치적, 문화적인 측면에서의 접근의 가능성을 모색하여 사회복지를 체계적이고 종합적으로 개괄하여 그 내용을 소개한다.

0003752 사회학개론(Introduction to Sociology) 3(3)

사회학 전공자 입문과정으로서 학문의 성격, 관련개념, 해당 연구영역 등을 개괄적, 총괄적으로 소개하고, 음미한다. 이 과목은 사회학의 학문적 성격, 현실 인식방법등의 기본 윤곽을 잡고, 해당영역의 이해에 필요한 학자, 개념, 용어를 소개하는 데 그 목표가 있다. 우선 사회학 탄생과 사회학자에 대한 소개를 하고, 사회학의 접근법(거시-미시사회학, 사회유형, 명목론-실재론 등)에 익숙해지며 또한 사회학의 학문영역에 대하여 알아보도록 한다. 강의는 교과서와 과제물(서평) 제출 그리고 수업 중 토론으로 진행된다. 이 과목은 사회학 전공자로서 전제되는 사회학적 인식, 틀을 제공하여 사회학도로서 2,3,4학년 전공심화 과목의 탐색교과로서 역할을 담당하게 된다.

0000846 인간행동과사회환경(Human Behavior and The Social Environment) 3(3)

사회복지학의 연구는 '환경속의 인간' 을 중심으로 이루어지기에 이에 대한 가장 기초적인 과목으로 중요시된다. 학습해야 할 세 가지 측면은 인간이 태어나서 죽을 때까지의 발달과정을 파악하고, 각각의 발달단계에 따른 제반적 사회 환경으로써 사회, 문화, 경제 등을 파악하여, 이러한 중적인 발달과 환경과의 관계를 이해할 수 있도록 관련지어주는 체계적 관점에서 이해를 강조한다. 또한 이러한 지식을 바탕으로 이루어지는 사회복지실천에 대한 응용을 심도 있게 연구하기 위하여 학생들은 다양한 수준에 있는 인간행동에 관심 갖도록 학습한다.

0000861 사회심리학(Social Psychology) 3(3)

개인과 사회는 불가분의 관계에 있다. 개인은 사회를 떠나서 살 수 없고, 개인 없는 사회 또한 생각할 수 없기 때문이다. 따라서 개인과 사회는 동전의 앞뒷면과 같은 관계라 할 수 있다. 이 과목은 사회현상이나 사회 속에서 개인의 행동을 이해하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 인성, 인지, 태도 등 개인과 사회를 연결하는 현상에 대한 이론을 검토하고 개인과 사회의 유기적 관계를 분석, 이해한다.

0003777 고전사회학이론(Classical Sociology Theory) 3(3)

사회학의 학문적 기초를 다져준 고전 사회학자들의 이론과 사상을 단순한 연대사적인 나열이 아니라 사회적인 배경과 유기적으로 연관시켜 봄으로써 전통적인 사회학적 사고방식을 확인한다. 뿐만 아니라, 그러한 인식의 현대적인 의미를 밝혀내어 사회학적 상상력을 넓혀 나아간다. 이는 이후에 더욱 깊이 있는 사회학 연구를 위한 이론을 습득하는데 있어 필수적인 과정으로 기능한다.

0003666 사회문제론(Social Problems) 3(3)

사회문제의 개념과 이론을 습득하여 사회문제에 대한 시각을 정립함으로써 제반 사회문제를 분석하고 이에 대한 대책을 모색한다.

0004620 사회조사방법론(Social Research Methods) 3(3)

강의 전반부는 후기 산업사회의 전반적 특징을 사회의 여러 측면 즉-인구, 정치, 경제, 산업, 교육, 노동, 여성과 가족, 여가, 시민, 환경운동 등-을 개괄적으로 소개하는 것으로 구성된다. 후반부는 이러한 사회적 속성을 진단하고 평가하기 위하여 사회학적 분석기법-질문지법, 면접법, 내용분석법, 참여관찰법 등-을 동원하여 관련 공식 통계, 역사적 기록 등을 인용 해석해 본다. 이러한 훈련과정은 사회학적 분석과 평가를 위한 길잡이 역할을 담당할 것인데, 사회학 전공자, 부전공자를 불문하고 필요한 입문과정이다.

0003670 아동복지론(Child Welfare) 3(3)

아동 및 청소년 복지의 제반 이론과 개념을 습득시키며, 분야별로 실제상의 문제와 해결방법을 이해시켜 아동 복리 증진

을 위하여 강의함에 목적을 둔다.

0003668 사회복지실천론(Theories of Social Work Practice) 3(3)

사회복지실천론은 전통적인 방법론인 개별사회사업, 집단사회사업, 지역조직사업을 통합시킨 방법론이다. 따라서 여기에서 개인 및 가족, 집단, 지역사회를 대상으로 클라이언트의 사회적 기능을 향상시키기 위한 방법을 학습하는 것이다. 그 내용은 사회복지실천의 기초개념, 가치, 지식, 기술 등을 포함하는 구성요소를 익히고 클라이언트와의 관계, 사회사업면접, 개입과정 등을 살펴봄에 사회복지의 현장에서는 어떻게 적용시키는가에 대한 사회복지사의 역할을 중심으로 학습한다. 학생들은 사회에서 벌어지는 사회복지의 문제에 관심을 두면서 익힌다.

0003671 정신건강론(Mental Health) 3(3)

정신건강은 인간행동과사회환경 과목을 보완하는 과목으로써 인간을 보다 정상적인 정신건강발달에 비중을 둔다. 또한 비정상적인 발달과정도 익힘으로써 사회복지대상자를 보다 충분히 이해하도록 돕는 기초지식을 위해 학습한다. 또한 이러한 기본적인 지식이 사회복지실천과 어떤 관련을 지니고 어떻게 다루어야 하나를 파악한다. 즉 다양한 대상자의 정신건강을 검토함으로써 현대인의 생활에서 정신건강을 중요시 여기고 특히 정신건강사회복지론의 선수과목으로 이루어진다.

0003612 현대사회학이론(Contemporary Sociological Theory) 3(3)

현재 국내외에서 전개되는 최신의 사회학 이론을 소개, 음미하는 데에 이 과목의 목표가 주어진다. 그 구체적 접근 방법으로는 편이상 거시론적 접근과 미시론적 접근으로 양분한다. 거시적 접근 방식의 대상은 국가 조직과 제도, 사회집단, 계급, 계층이나 소수집단의 변동이나 구조이며 전체 사회의 경제적, 사회적, 문화적 변동을 다룬다. 한편 미시적 접근 방식은 개인차원에서 개별 개인간의 상호 작용을 다룬다.

0000851 사회복지조사론(Research Methods in Social Welfare) 3(3)

우선 사회조사의 일반적인 이론 및 방법을 강의하고 실제 사회복지조사에서 사용되는 방법론에 대해 사례를 통해 강의함으로써 학생들에게 사회복지실제 분야에서 활용하게 한다.

0003755 사회통계학(Social Statistics) 3(3)

〈사회현지조사〉와 〈사회조사방법론〉에서 학습한 질적 양적자료를 처리, 분석하는 방법을 배운다. 기초적 사회통계학은 강의를 통해서, 실제 자료 분석은 기존의 통계 패키지를 활용하게 된다. 이 강의에서 학생들은 사회학 전공자로서 관련 원 자료 및 공식 통계처리방법을 익힌다. 특히 최근 발달하고 있는 인터넷을 활용한 여러 분석기법을 소개하는 데 주목한다. 특히, 강의와 함께 실습이 중요하기 때문에, 강의와 더불어 자료 분석, 처리에 대한 노하우가 강조될 것이다. 강의는 교과서, 컴퓨터 실습 그리고 과제물 부과로 진행될 것이다. 이 강의로 인해 학생들은 이론수준의 추상이 아니라 구체적이고 실제 프로젝트에 접하여 자료를 처리, 분석, 해석해 낼 수 있는 능력을 얻을 수 있다.

0004618 사회현지조사(Fieldworkin Sociology) 3(3)

지금까지 습득한 사회학적 지식과 정보를 구체적으로 현실세계에 응용, 접목하여 사회학의 학문적 성격을 “실감” 하는 계기를 마련한다. 이 수업에서는 사회학적 분석과 평가에 필요한 관련자료 접근법, 해석 능력을 함양하되, 강의 초점은 질적 접근법에 주어진다. 구체적으로는 사회적 속성을 진단, 평가, 분석하는 데에 요구되는 구체적 요령, 기술을 익히는 것이 학습의 방법 및 내용이 될 것이다. 강의는 교과서, 현장답사조사, Project과제물 제출 그리고 수업 중 토론으로 진행된다. 이 수업은 현장 속에서 체험한 경험은 앞으로의 관련 과목 수강은 물론 사회학도로서 필수불가결한 자질 형성에 길잡이 역할을 제공하게 될 것이다.

0007236 가족복지론(Social Work with Families) 3(3)

현대사회에 있어서 가족의 의미와 중요성을 고찰하고 가족과 사회문제와의 관계를 검토하여 살펴보고 사회복지사의 역할을 중심으로 가족사정과 가족치료의 방법을 숙지함으로써 가족정책의 이해와 가족문제 해결능력을 배양한다. 가족의 생활주기상 또는 상황적으로 나타날 수 있는 가족의 문제와 가족의 정신 역동적 상호작용을 이해하고 가족의 문제에 개입하고 치료하는 전문기술을 숙지하여 가족해체를 예방하고 건전한 가족생활의 방향을 제시한다.

0003667 노인복지론(Social Work with the Elderly) 3(3)

본 교과목은 산업사회의 급증하는 노인인구를 위한 사회복지에 학생들을 준비시키기 위한 교과목이다. 좀 더 구체적으로 노인의 개념과 특성, 노인문제 및 노화와 관련된 제 이론, 노인과 가족, 노인과 여가, 노인과 성, 노인과 죽음에 관련된 쟁점들을 검토한 후, 노인복지정책과 서비스 및 실천방법에 대해 고찰해 보고자 한다.

0003676 사회복지실천기술론(Skills and Techniques of Social Work Practice) 3(3)

사회복지실천론을 바탕으로 전문인으로서의 능력을 강화하기 위해 방법론적인 접근을 통해 사회복지의 실무에서 활용할 수 있는 기술을 인지한다. 또한 다양한 사회복지실천현장에서 이루어지는 사회복지사의 역할을 이해하고, 사회복지 실천대상에게 효과적으로 개입하기 위한 구체적인 실천기술과 기법의 활용에 초점을 두어 사회복지실천현장에서의 전문성 향상에 기여하기 위한 교과목이다.

0008895 사회복지경영론(The Management of Social Welfare Institution) 3(3)

사회복지사로서 실천현장에서 필요한 시설운영 방법과 기초행정실무를 익힐 수 있도록 한다. 주요 내용은 사회복지시설 설치와 운영에 관한 이론과 실제를 검토하여 효과적이고 효율적 사회복지시설 경영방안을 제시하고 사회복지법인 및 시설 운영에 필요한 사무관리, 재정관리 등에 대해 구체적 실행 방안을 익히도록 한다. 또한 직무에 직접 활용할 수 있는 사회복지시설정보시스템과 한글 및 엑셀 등 사무관련 전산 프로그램 등의 기초를 다진다.

0003788 환경사회학(Environmental Sociology) 3(3)

지금까지 진척된 고도의 산업화와 발전의 대가로 환경문제가 작금의 사회적 쟁점으로 부각되었다. 그러나 기존의 환경연구는 대부분의 경우 자연과학적 접근에서 이루어졌다. 본 과목은 환경문제를 하나의 사회적 화두로 전제, 관련사항을 사회과학적 인식의 틀에서 접근한다. 따라서 이 강의는 “발전의 세기”, “경제의 세기”에서 “자연의 세기”로 인식전환의 필요성을 제기하고 이러한 패러다임 변화가 성공하기 위해 필요한 사고와 실천의 양 측면을 사회학적 사고로 인도하는 것을 목표로 한다. 구체적으로, 이 강의에서는 개발 우선 논리의 폐해를 소개하고, 환경친화적 삶의 전제조건을 따져보며, 이에의 실천을 위한 여러 움직임을 하나의 사회운동 차원에서 모색한다. 강의는 교과서, 조별Project제출(필요시 현장답사) 그리고 수업 중 토론으로 진행된다. 이 강의로 인해 환경과과학자로서 인간이 아니라 환경지킴이로서 인간이 되기 위한 노력과 지혜, 그리고 실천이 우리 삶의 가치권으로 들어올 수 있을 것이다.

0003757 사회변동론(Social Change) 3(3)

사회의 실제적 핵심적 내용인 사회구조의 개념을 해명하고 그것이 변동하게 되는 원인, 과정 그리고 결과를 집중적으로 논의함으로써 급변하는 현대사회의 성격과 내용을 검토한다. 그리고 특히 근대 한국사회의 구조적 변동과 가치 및 의미의 세계를 구체적으로 조망해 본다. 이러한 연구를 위해 이론적 강의, 수업 중 토론, 자료 수집 및 리포트 작성 등의 방식으로 과정이 진행된다.

0003669 사회복지행정론(Social Welfare Administration) 3(3)

사회복지 조직에서의 행정이 역할과 관련된 기술, 행동, 문제 및 쟁점들을 검토하고 아울러 행정가의 리더십 유형을 살펴본다. 또한 급격하게 변화하는 사회복지환경에 따라 사회복지 조직 및 서비스의 효율성, 효과성, 책임성이 강화하고 있는 사회복지행정 전반을 연구하고 앞으로의 전망을 모색한다.

0008894 사례관리론(Case Management) 3(3)

사례관리는 복합적인 욕구를 지닌 대상자들이 증가하면서 지속적이고 장기적인 개입이 필요해서 등장한 효율적인 서비스 개입모델이다. 교과내용은 개념정의 및 이론적 근거, 사례관리의 발전과정, 모델과 구성요소, 단계별 실천과정, 사례관리자의 역할을 학습하고, 다양한 실천현장에서 사례관리의 임상적 및 행정적 실천방법과 기술이 어떻게 적용되는가를 분야별로 학습한다.

0003765 정치사회학(Political Sociology) 3(3)

정치사회학은 사회학과 정치학의 연결고리로서 정치와 사회, 정치학과 사회학의 상호작용을 다룬다. 특히, 사회관계에 중요한 계급적, 제도적, 문화적 성격 등이 정치구조나 권력관계와 관련을 맺음으로써 탄생되는 인간관계와 그 전개과정을 연구한다. 따라서 정치사회학에서 다루는 중요한 내용으로는 국가와 정치세계, 이데올로기, 지배계급, 체제변동과 사회운동을 들 수 있다.

0003611 범죄사회학(Sociology of Crime) 3(3)

우리 사회에는 근간에 다양한 형태의 범죄가 나타나고 있으며, 이로 인한 피해도 심각한 지경에 이르렀다. 이 같은 범죄는 그 성격 및 양상이 사회의 구성 및 작동 과정과 밀접하게 연결되어 있다. 이 과목은 사회적 현상으로서 범죄와 비행에 관한 체계적 분석을 목표로 한다. 이러한 체계적 분석을 통하여 우리 사회에 확산되고 있는 범죄에 대한 대응책을 제시할 수 있을 것이다.

0009653 정신건강사회복지론(Social Work in Mental Health) 3(3)

의료보험법과 정신보건법이 제정됨에 따라 정신건강사회복지사들이 역할 할 수 있는 제도적 뒷받침이 마련되었다. 따라서 정신 장애인에 대한 접근을 위해서 정신장애의 개념, 증상 및 정신병리, 분류체계 등을 익히고, 정신건강의 예방, 치료, 재활을 위해서 정신건강사회복지사의 역할을 학습한다. 특히, 정신건강현장에서 중요한 다른 정신건강전문요원간의 팀워크, 정신장애인의 사회기술훈련과 재활치료의 방법을 익힌다. 아울러 지역사회정신건강의 이념에 따른 사회복지사의 역할을 증시하여 학습하며, 또한 졸업 후 1년간의 수련과정을 위한 준비학습도 강조한다.

0007235 장애인복지론(Social Welfare with People with Disabilities) 3(3)

우리나라 장애인복지의 현황과 문제점, 대책을 강의함과 동시에 장애인의 신체적, 사회적, 직업적 재활에 있어서 사회복지사의 역할을 모색해 본다. 장애인복지의 기본 이념인 장애인의 완전한 사회통합과 기회평등을 장애인의 효율적인 재활을 통해서 이루어짐을 강조하고 사회적 환경의 변화와 장애인에 대한 인식변화가 이루어져야 할 당위성을 전제로 사회의 장애인에 대한 이해와 장애인에 적합한 재활서비스와 사회복지 프로그램을 살펴본다.

0003678 지역사회복지론(Community Welfare Practice) 3(3)

지역사회가 갖는 여러 가지 특성 및 지역사회 주민의 욕구에 따라 지역사회가 갖는 자원을 효율적으로 활용케 하는 지역사회의 조직에 필요한 방법과 기술을 터득케 한다.

0003684 프로그램개발과평가(Social Welfare Program Development & Evaluation) 3(3)

사회복지현장에서 대상자의 삶의 질 향상을 위해서 제공되는 프로그램에 대해서 책무성이 강조되는 현재의 상황에 따라 보다 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발해야한다. 이러한 프로그램의 개발은 새로운 이론에 따라 구축될 수도 있지만 기존 혹은 새로운 프로그램에 대한 평가를 통해서도 구축된다. 따라서 학생들은 실습을 통하여 경험한 사회복지의 다양한 현장의 프로그램을 분석하고 평가하여 수정하는 순환적 모델을 적용하여 대상자의 욕구사정, 목표설정, 필요한 자원의 조사 및 개발 등을 연구하는 방법을 학습한다.

0003756 사회계층론(Social Stratification) 3(3)

모든 인간사회에서 사회구성원들 간에 다양한 차이가 나타난다. 각 개인이 소유하는 권력, 재산, 명예의 정도에 차이가 있고, 이러한 차이는 곧 그 개인의 인생사 전반을 결정하는 주요한 원인이 된다. 이 과목에서는 이 같은 차이가 왜 나타나고, 어떻게 전개되며, 구조화되는가에 대하여 분석적으로 검토한다.

0003673 사회복지정책론(Social Welfare Policy) 3(3)

현대사회가 요구하는 사회복지 정책수립에 필요한 모델 설정과 기술 및 여러 국가의 사회복지정책을 비교함으로써 우리의 현실에서 요구하는 정책입안의 방향에 관해서 이해하도록 한다.

0004459 여가사회학(Sociology of Leisure) 3(3)

인간의 일상생활을 세 부분으로 구분하자면 일과 휴식(여가) 및 수면으로 나뉜다. 산술적으로는 인생의 약 1/3이 여가생활에 동원되는 셈이다. 따라서 인간에게 있어 일 못지않게 중요한 부분이 여가시간의 활용방식이라 할 수 있다. 이 과목에서는 사회의 성격에 따라 여가의 활용방식이 어떠한 차이가 있는지 비교하여 보고, 사회변화에 따라서 여가의 의미, 활용방식이 어떻게 변하는지 살펴본 후, 여가가 현대인의 일상생활에 어떠한 영향을 미치는지 고찰한다.

0003614 직업사회학(Sociology of Occupation) 3(3)

개발된 산업사회에서 차지하는 직업의 의미와 기능은 한 개인의 사회적 정체성에 근간을 이루는 다원적 성격을 지닌다. 일의 의미와 기능, 직업 선택과 능력개발, 직업사회화, 전문직과 비전문직, 주변적 일탈적 직업, 직업 위상을 결정하는 요인들, 여성과 취업, 사회문제로서 취업을 다룬다. 산업사회에서 취업, 직업생활을 둘러싼 관련쟁점을 사회학적으로 개괄해서 취업생활에 길잡이가 될 수 있도록 한다.

0005649 학교사회복지론(Social Welfare in Schools) 3(3)

학교라는 상황 안에서 발생될 수 있는 학생들의 문제 즉, 정신건강, 학교폭력, 약물 오·남용, 고민, 진로문제 등을 이해할 수 있는 지식을 탐구하고 이들을 원조해주기 위하여 필요한 지식을 학습한다.

- 0005647 의료사회복지론(Social Work in Health Care)** 3(3)
건강 분야에서 사회복지실천 기법을 배우는 것을 목적으로 한다. 환자와 환자의 가족을 돕는데 관련되는 사회복지 실천 이론과 개입모델을 배우며 우리나라 의료서비스의 문제점과 개선책을 도모한다.
- 0003680 교정복지론(Social Work in Corretional Settings)** 3(3)
비행청소년 및 범죄인에 관한 이해와 이들의 사회 적응을 위한 변화동기를 제공하는 데 중점을 두어 이를 실천하는 데 필요한 구체적인 개입방법과 기술을 익히도록 한다. 또한 이들과 관련된 가족 및 주변체계에 대한 개입을 통해 통합적인 관점에서의 문제에 대한 이해를 증진시키고, 나아가 비행 및 범죄예방을 위한 효과적인 방안을 모색한다.
- 0003672 사회복지현장실습1(Social Work Practicum 1)** 3(3)
사회복지실습은 필수과목으로 사회복지현장에서 받는 1단계과정으로 사회복지실천에 대한 이해를 높이고 현장실습과 슈퍼비전을 통해 학과과정에서 배운 사회사업의 지식과 개입기술을 체계화하며, 자신의 성장 뿐 아니라 사회복지전문가로서 성장할 수 있도록 한다. 구체적으로 기초 실습은 미시 및 거시체계를 대상으로 일반주의 사회복지 실천의 기회를 제공한다. 즉 개인, 집단, 가족 등 다양한 수준에서의 개입에 필요한 사회복지사의 기본적 지식과 기술의 습득을 목적으로 하여, 학생들이 사회복지전문직의 정체성을 발달시킬 수 있도록 한다. 또한 심화실습으로 학생의 각 관심영역에 대한 전문성 강화를 위하여 세부 전공분야별(아동/청소년, 여성/가족, 노인/장애인, 의료/정신의료, 지역복지 및 기관관리, 정책분석 및 개발) 실습을 실시한다.
- 0008892 정보사회학(Information Sociology)** 3(3)
정보사회학이란 정보사회의 급속한 진전에 따라 정보사회의 성격, 변동요인, 앞으로의 전망 등을 사회학적 관점에서 설명하는 분야이다. 즉 현대 정보사회의 제반 사회현상을 사회학적 시각을 통해 조사·분석·평가하고, 바람직한 대안을 제시하는 사회학의 기초 학문이다.
- 0003720 사회보장론(Social Security)** 3(3)
구미를 중심으로 한 사회보장의 역사적 배경과 사회보장에 관한 제 이론을 고찰함과 동시에 우리나라의 사회보장의 현황 및 문제점을 검토하고 앞으로의 방향을 모색한다.
- 0007234 사회복지자료분석론(Data Analysis for Social Welfare)** 3(3)
자료의 통계적 분석방법들을 소개하는 과목으로 현대사회에서 중요하게 인식되는 계량적인 자료의 분석과 관련이론들, 개념들, 기술들의 실질적인 응용에 비중을 둔다. 본 과목은 실질적인 데이터를 분석하고 그 결과를 해석하는 능력의 배양에 초점을 두고 있다.
- 0007233 가족과문화(Family and Culture)** 3(3)
가족과 문화는 가족의 가치, 가족생활의 변화, 가족문화의 형성과정을 다루는 과목이다. 이 교과목의 목표는 가족의 의식주, 여가활동, 소비행동을 살펴봄으로써 가족문화의 연속성과 변화를 이해하는 데 있다.
- 0011701 사회복지법제와실천(Social Welfare and Laws)** 3(3)
사회복지와 관련된 다양한 법과 제도를 파악하고 이러한 제도적 장치 안에서 복지 수혜자에게 어떻게 하면 효율적이고 효과적으로 사회복지 서비스를 제공할 것인가에 대하여 전문가로서 갖추어야 할 관련 지식을 학습한다.
- 0003681 사회복지현장실습2(Social Work Practicum 2)** 3(3)
사회복지현장실습은 필수과목으로 사회복지현장에서 받는 1단계과정으로 사회복지실천에 대한 이해를 높이고 현장실습과 슈퍼비전을 통해 학과과정에서 배운 사회사업의 지식과 개입기술을 체계화하며, 자신의 성장 뿐 아니라 사회복지전문가로서 성장할 수 있도록 한다. 구체적으로 기초 실습은 미시 및 거시체계를 대상으로 일반주의 사회복지 실천의 기회를 제공한다. 즉 개인, 집단, 가족 등 다양한 수준에서의 개입에 필요한 사회복지사의 기본적 지식과 기술의 습득을 목적으로 하여, 학생들이 사회복지전문직의 정체성을 발달시킬 수 있도록 한다. 또한 심화실습으로 학생의 각 관심영역에 대한 전문성 강화를 위하여 세부 전공분야별(아동/청소년, 여성/가족, 노인/장애인, 의료/정신의료, 지역복지 및 기관관리, 정책분석 및 개발) 실습을 실시한다.

- 0007232 **여성과사회(Women and Society)** 3(3)
 가정과 노동시장, 기업과 각종 조직과 생활세계에서 빠르게 자신들의 영역을 확장하고 그 안에서 작동하는 여성과 그리고 이에 반하는 여성 차별적인 현상을 사회학적으로 분석하는 지식을 얻게 한다.
- 0004623 **비교사회론(Comparative Sociology)** 3(3)
 지구상의 여러 사회는 정치, 경제, 산업과 기업, 노동, 가족, 이데올로기, 교육, 사회운동 등 여러 측면에서 공통적인 요소도 있고 다양한 모습을 보이기도 한다. 비교사회학은 지구촌 사회들의 공통성과 다양성 등 구조적 특징들을 비교·분석하는 이론을 고찰하고 몇 가지 사례들을 선택하여 집중적으로 검토한다.
- 0007238 **사회복지윤리와 철학(Social Work Ethics and Philosophy)** 3(3)
 전문사회복지실천 및 원리와 관련된 윤리를 조명하여 변화하는 한국사회의 사회복지윤리의 문제를 연구 모색하며, 사회복지기관에서의 실천사례를 분석하여 접근방법과 문제해결기술을 분석·연구한다.
- 0005648 **가족상담 및 치료(Family Counseling and Therapy)** 3(3)
 가족상담의 기본적 원리와 절차를 이해하고, 가족치료의 제반 모델의 이론과 구체적인 기법을 습득하여 가족사례에 적용해본다. 아울러 우리나라의 가족특성과 문화에 적용 가능한 가족상담 및 가족치료 모델을 모색한다.
- 0007151 **캡스톤디자인1(Capstone Design 1)** 2(2)
 1~2학년 동안 배운 전공 교과목 및 이론 등을 바탕으로 현장(또는 사회)에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력 팀워크 리더십을 배양하도록 한다.
- 0007152 **캡스톤디자인2(Capstone Design 2)** 2(2)
 1~2학년 동안 배운 전공 교과목 및 이론 등을 바탕으로 현장(또는 사회)에서 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력 팀워크 리더십을 배양하도록 한다.

인문사회대학

인문학부



인문학부는 학생들이 각 전공의 전문가로서 가져야할 기초 지식과 더불어, 평생 새로운 지식을 탐구하고 전문분야에서 계속 성장하기 위해 필요한 학문적 및 실용적 사고능력을 기를 수 있도록 교육한다.

인문학부는 모든 학문의 기초가 되는 인문학 교육과정을 운영한다. 인문학부는 영어영문학 전공, 동양어문학 전공 및 문헌정보학 전공의 세 개 전공과정을 중심으로 인간과 사회에 대한 이해력, 창의력 및 자아개발 능력을 함양하며, 건전한 직업인이자 교양인으로 성장할 수 있도록 교육한다.

인문학부의 구체적 교육목표는 다음과 같다:

1. 인문학 기본 지식과 소양을 기초로 하여 품격 있는 삶을 이끌어 가는 능력을 배양한다.
2. 인문학 지식을 개인의 삶 개선과 사회 발전에 공히 기여할 수 있는 자산으로 만들 수 있는 역량을 기른다.
3. 인문학 지식을 정보사회에서 개인의 창의적 활동과 책임 있는 의사 결정의 기반으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.
4. 인문학 지식을 평생 자신을 계발하고 문화적, 직업적 및 사회적 역량을 향상시키는 자산으로 공고히 한다.

문헌정보학전공

교육목표

문헌정보학 전공은 현대 지식기반사회에서 정보전문가 및 문화선도자인 사서 양성을 교육 목표로 한다. 사서는 대학, 기업, 연구기관 등의 학술과 연구·개발, 업무활동을 위한 정보와 기록의 수집, 처리, 검색 및 분석 전문가이자, 학교와 지역사회의 교육, 정보 및 독서와 문화활동을 기획하고 지원하는 문화선도자이다. 본 전공은 사서의 기본적 소양, 전문지식과 윤리의식을 함양하고, 급격히 발전하고 변화하는 현대 사회에서 다양한 형태와 경로로 생산 및 배포되는 고품질 지식·정보자원의 선별, 조직과 활용, 고전 자료의 평가, 문화콘텐츠 가공, 보존 및 활용능력을 갖추도록 교육한다.

학과소개

문헌정보학 전공은 상기한 교육목표에 준하여, 대학도서관, 공공도서관, 학교도서관, 전문도서관과 정보센터, 기록관리기관, 정보시스템과 커뮤니케이션 기업 등 다양한 정보 및 문화 관련 기관에서 사서 및 정보전문가로서 업무 수행에 필요한 고급의 지식·정보 분석과 활용 능력, 이용자 서비스 기획과 제공, 정보시스템 개발 및 운영에 필요한 전문지식을 교육한다. 아울러 졸업 이후 실무현장에서 새로운 지식을 계속 탐구하고 계발할 수 있는 능력과 건전한 전문가 윤리의식의 함양을 증시한다.

졸업후진로

- 대학도서관, 공공도서관, 전문도서관과 정보센터, 학교도서관의 사서와 사서교사
- 중앙 및 지방정부, 교육청, 군대 등의 사서직 공무원
- 정부기관, 언론사, 기업, 연구기관, 의료기관, 법조계 등 주제정보 및 기록관리 전문가
- 도서관·정보시스템과 데이터베이스 구축과 개발, 서비스 전문가
- 지역사회 독서활동, 문화 콘텐츠와 서비스 기획 및 개발 전문가
- 기타 인문학 전문성 및 컴퓨터 활용 업무

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 사서의 기본 소양과 전문지식, 윤리의식을 함양하고, 디지털 정보사회에서 다양한 매체와 경로로 생산 및 배포되는 고품질 지식자원과 문화콘텐츠의 수집, 조직, 분석, 평가 및 처리능력을 가진 정보전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 지식기반사회의 요구와 정보전문직에 대한 폭넓은 이해와 넓은 소양을 바탕으로, 다양한 정보와 지식을 효과적으로 수집, 분석, 처리, 관리할 수 있는 전문성과 순발력, 책임감을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 대다수를 차지하였으며 전공과 무관한 직무 관련 취업이 그 뒤를 이었음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 정보전문가 및 문화 선도자로서 사서직을 수행하게 하기 위해 전공과정에서 습득하도록 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 지식정보수집, (3) 협업, (4) 분석적사고능력 (5) 외국어활용능력으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성된 인재의 모습은 정보기술활용능력 및 문화지식을 기반으로 한 실용융합적 특성을 가짐.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 지식정보수집 ▶ 지식자원과 문화콘텐츠의 수집 협업 ▶ 발전적 협력 및 교류 분석적사고능력 ▶ 지식정보의 조직화, 분석 외국어활용능력 ▶ 다양한 매체의 지식정보 활용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	지원 · 정보 · 기술 활용 역량	지식정보의 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> 자료목록론 자료분류론
	지식융합 역량	지식정보의 처리, 관리, 평가	<ul style="list-style-type: none"> 정보자원과콘텐츠 조직연습 특수매체조직론 오픈액세스정보조직
창의 Creativity	종합적 사고 역량	정보관련 분야의 폭넓은 이해와 사고력	<ul style="list-style-type: none"> 정보서비스론 정보이용자론 서지학연구 기론관리학연구 장서개발론 문화콘텐츠연구
	진취적 사고 역량	정보전문가로서의 전문성과 순발력	<ul style="list-style-type: none"> 주제별정보원 정보서비스연습 참고정보원 도서관문화프로그램 기획캡스톤디자인
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 매체의 정보를 이해하고 분석하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> 정보기술론 디지털인문학 정보검색론 데이터사이언스 도서관관련법과법률정보원 텍스트정보처리 도서관교육실습1 도서관데이터베이스론 정보매체론 메타데이터론 도서관교육실습2
	상호문화역량	디지털 정보사회의 다양한 지식자원에 대한 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> 도서관자동화론 학술정보센터경영론 정보사회와리터러시 문헌정보학전문용어해설 웹 인터페이스와 앱 설계
인성 Character	자기관리 역량	정보전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 문헌정보학의이해 정보학의이해 정보정책과윤리
	공동체 역량	정보의 수집, 분석, 처리과정에 대한 발전적 협력 및 교류	<ul style="list-style-type: none"> 도서관 · 정보센터경영론 독서지도론 학교 · 공공도서관경영론 현장실습 문헌정보학연구방법론

교육과정표

문헌정보학전공

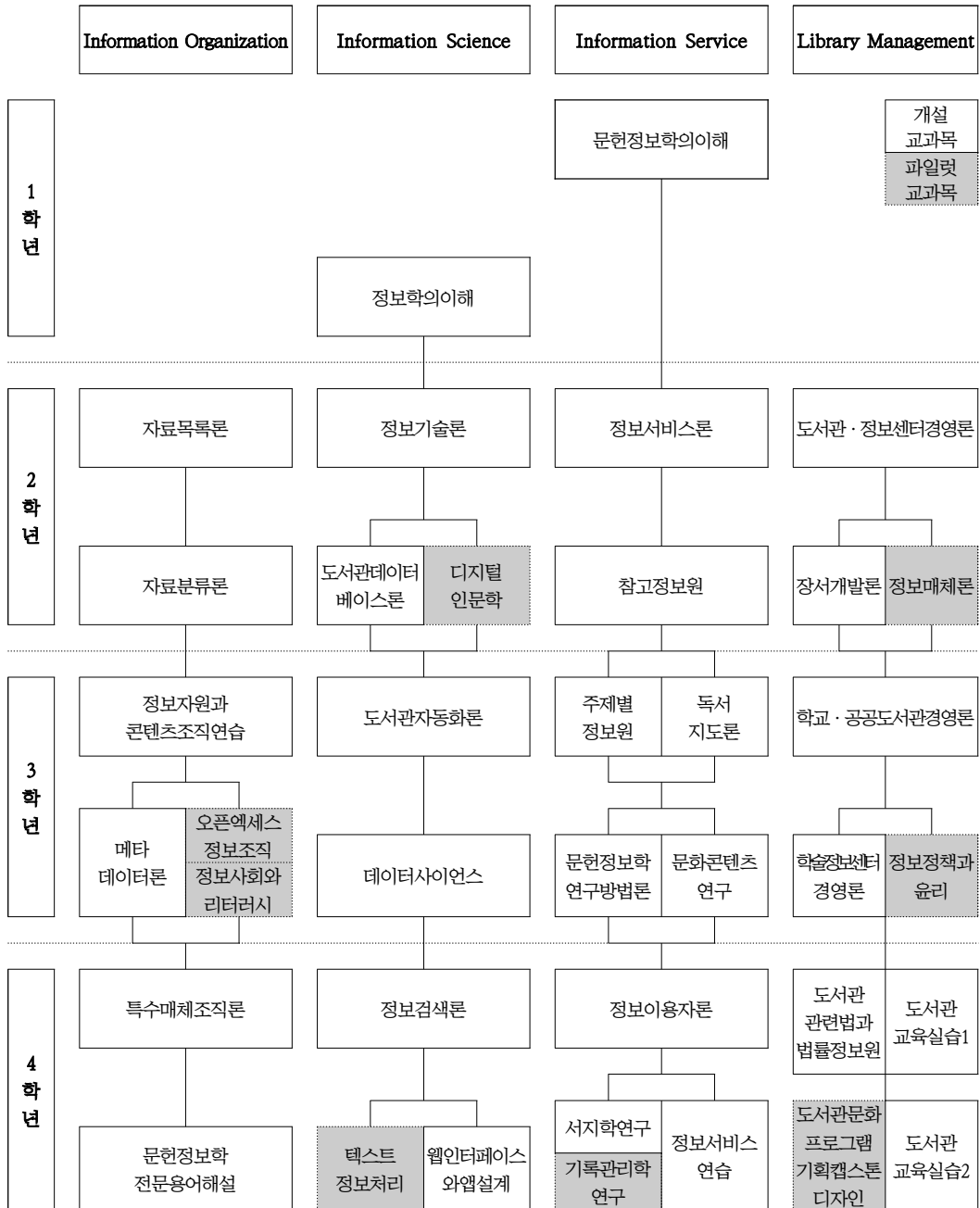
이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습기	계
전공선택	1-1	0004662	문헌정보학의 이해	3	3	0	3
전공선택	1-2	0001148	정보학의 이해	3	3	0	3
전공선택	2-1	0001717	정보서비스론	3	3	0	3
전공선택		0004665	도서관·정보센터경영론	3	3	0	3
전공선택		0004670	자료목록론	3	0	4	4
전공선택		0011497	정보기술론	3	0	4	4
전공선택	2-2	0004666	자료분류론	3	0	4	4
전공선택		0006919	참고정보원	3	3	0	3
전공선택		0004669	장서개발론	3	3	0	3
전공선택		0008238	도서관데이터베이스론	3	0	4	4
전공선택		0011147	정보매체론*	3	3	0	3
전공선택		0011501	디지털인문학*	3	0	4	4
전공선택	3-0	0005357	현장실습*	0	0	0	0
전공선택	3-1	0004674	학교·공공도서관경영론	3	3	0	3
전공선택		0004678	독서지도론	3	3	0	3
전공선택		0011142	정보자원과콘텐츠조직연습	3	0	4	4
전공선택		0001707	도서관자동화론	3	0	4	4
전공선택		0006930	주제별정보원	3	3	0	3
전공선택	3-2	0004671	학술정보센터경영론	3	3	0	3
전공선택		0006920	메타데이터론	3	0	4	4
전공선택		0009655	데이터사이언스	3	0	4	4
전공선택		0011140	문화콘텐츠연구	3	3	0	3
전공선택		0001743	문헌정보학연구방법론	3	0	4	4
전공선택		0011150	정보사회와리터러시*	3	3	0	3
전공선택		0011151	오픈액세스정보조직*	3	0	4	4
전공선택		0011502	정보정책과윤리*	2	2	0	2

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	4-1	0011498	특 수 매 체 조 직 론	3	0	4	4
전공선택		0006922	도 서 관 교 육 실 습 1	3	0	3	3
전공선택		0001679	정 보 검 색 론	3	0	4	4
전공선택		0011144	정 보 이 용 자 론	3	3	0	3
전공선택		0011145	도서관관련법과법률정보원	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006923	도 서 관 교 육 실 습 2	3	0	3	3
전공선택		0011499	서 지 학 연 구	3	3	0	3
전공선택		0011146	웹 인 터 페이스 와 앱 설 계	3	0	4	4
전공선택		0011500	정 보 서 비 스 연 습	3	0	4	4
전공선택		0009408	문헌정보학전문용어해설	3	3	0	3
전공선택		0011503	텍 스트 정 보 처 리 *	3	0	4	4
전공선택		0011504	기 록 관 리 학 연 구 *	3	3	0	3
전공선택		0011505	도서관문화프로그램기획캡스톤 디 자 인 *	3	0	4	4
합 계 (39개 교과목)		전공선택 113(130) = 113(130) 학점(시수) (*):교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Information Organization	Information Science	Information Service	Library Management
1학년	1학기			<ul style="list-style-type: none"> • 문헌정보학의이해 	
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 정보학의이해 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 자료목록론 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보기술론 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보서비스론 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관·정보센터 경영론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 자료분류론 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관데이터베이스론 • 디지털인문학 	<ul style="list-style-type: none"> • 참고정보원 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보매체론 • 장서관리론
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 정보자원과콘텐츠 조직연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관자동화론 	<ul style="list-style-type: none"> • 주제별정보원 	<ul style="list-style-type: none"> • 학교공공도서관경영론 • 독서지도론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 오픈액세스정보조직 • 메타데이터론 • 정보사회와리터러시 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터사이언스 	<ul style="list-style-type: none"> • 문헌정보학연구방법론 • 문화콘텐츠연구 	<ul style="list-style-type: none"> • 학술정보센터경영론 • 정보정책과윤리
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 특수매체조직론 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보검색론 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보이용자론 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관관련법과 법률정보원 • 도서관교육실습1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 문헌정보학 전문용어해설 	<ul style="list-style-type: none"> • 웹인터페이스와 앱설계 • 텍스트정보처리 	<ul style="list-style-type: none"> • 서지학연구 • 정보서비스연습 • 기록관리학연구 	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관교육실습2 • 도서관문화프로그램 기획캡스톤디자인

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	문헌정보학의 이해	1-2	정보학의 이해
2-1	도서관정보센터경영론 자료 목록론	2-2	자료분류론 도서관데이터베이스론
3-1	학교·공공도서관경영론 독서지도론 도서관자동화론 주제별정보원	3-2	자료조직연습
4-1	정보검색론		

2) 사회진출을 위한 교과목

세부 전공 목표	학년 학기	교 과 목 명	세부 전공 목표	학년 학기	교 과 목 명
전문 사서	1-1	문헌정보학의 이해	기록 관리	2-2	장서개발론
	1-2	정보학의 이해		3-1	주제별정보원
	2-1	자료목록론 도서관·정보센터경영론			
	2-2	자료분류론			
	3-1	학교·공공도서관경영론	문화 콘텐츠 전문	2-2	도서관데이터베이스론
	3-2	학술정보센터경영론		3-1	도서관자동화론
	4-1	고전자료조직과처리 도서관교육실습 1		3-2	문화콘텐츠연구 메타데이터론
	4-2	도서관교육실습 2			

3) 자격취득 관련 교과목

■ 2급 정사서

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	문헌정보학의 이해	1-2	정보학의 이해
2-1	도서관정보센터경영론 자료분류론	2-2	장서개발론 자료분류론
		3-2	학술정보센터경영론

■ 컴퓨터활용능력(1급)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	정보학의 이해	2-2	도서관데이터베이스론
3-1	정보자원과콘텐츠조직연습	4-1	정보검색론

■ 정보처리기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	정보학의 이해	2-2	도서관데이터베이스론
3-2	메타데이터론		

4) 교직전공관련교과목

이수구분	개설학년 학기	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
				이론	실험 습기	계
전공선택	2-1	자료목록론	3	0	4	4
	2-2	자료분류론	3	0	4	4
	2-1	정보서비스론	3	3	0	3
	2-2	장서개발론	3	3	0	3
	3-1	독서지도론	3	3	0	3
	3-1	학교공공도서관경영론	3	3	0	3
	3-1	도서관자동화론	3	0	4	4
	4-1	정보검색론	3	0	4	4

교과목 해설

0004662 문헌정보학의이해(Introduction to Library & Information Science) 3(3)

지식기반사회에서 인쇄, 비인쇄, 전자형태의 인간지식과 정보를 처리하고 관리하는 문헌정보학의 기본적 개념을 이해하는 것을 교육의 목표로 한다. 구체적으로는 다양한 관종의 도서관과 정보센터의 기능, 정보전문가로서 사서직의 역할 및 정보 서비스 방법론을 고찰하고, 문헌정보학의 발전 역사와 전문분야, 정보사회의 특성 및 이용 가능한 정보시스템과 서비스를 개괄적으로 학습한다. 수업은 강의를 위주로 하되, 주어진 주제에 대한 토론을 병행하며, 정보전문가의 기본적 지식, 기술과 소양을 기르는 데 주력한다.

0001148 정보학의이해(Introduction to Information Science) 3(3)

문헌정보학의 한 분야로서 발전한 정보학의 기본적 이론과 실무적 핵심요소 등을 이해하고, 급속히 발전하는 컴퓨터 및 최신 정보 커뮤니케이션 기술의 활용에 관련된 기본 지식을 습득하는 것을 교육의 목표로 한다. 구체적으로는 정보학의 기초이론과 발전 역사, 정보의 분석·가공·추적 및 탐색에 관한 기본 지식을 개괄적으로 다루며, 도서관 자동화 시스템, 데이터베이스, 정보 네트워크, 정보검색 등의 개념 및 관련 이론을 소개한다. 수업은 강의를 중심으로 진행하면서, 학생들이 다양한 도서관과 정보센터 현장 방문 및 사례분석 등을 통해 적극적으로 참여하고, 정보전문가로서 필요한 커뮤니케이션 능력 및 최신 정보기술 활용 능력을 스스로 개발할 수 있는 기반을 갖추도록 지도한다.

0001717 정보서비스론(Information Services) 3(3)

문헌정보학 내에서 정보조사제공학의 위치와 역할을 조망하고, 정보조사제공학에 대한 이론적 이해와 전문정보사서의 실무적 소양을 함양시킴을 그 교육목표로 한다. 학습방법은 정보센터 및 디지털도서관에서 정보이용자들이 요구하는 정보의 행태를 고찰하고, 첨단정보를 활용할 수 있도록, 강의와 학습자의 실제 정보검색을 병행하면서 강의를 진행한다. 구체적으로 이용자와의 커뮤니케이션기법, 데이터베이스 및 인터넷을 활용한 각종 정보조사제공 기법을 숙지시킨다. 강의의 결과 수강자들의 전문정보사서로서의 자질을 성장시킴을 목적으로 한다.

0004665 도서관·정보센터경영론(Library & Information Center Management) 3(3)

도서관 및 정보센터의 경영관리에 대한 기본적인 지식을 습득하고 추후 각 관종별(대학도서관, 전문도서관, 학교도서관, 공공도서관, 특수도서관) 도서관 경영 교과목의 학습을 위해 필요한 이론들을 이해하도록 하는데 교육목표를 둔다. 구체적으로는 도서관과 정보센터에 적용되는 일반 경영이론과 기법, 직원, 자료, 시설, 예산, 봉사를 포함한 제반 업무의 조직과 관리를 다룬다. 수업은 강의를 중심으로 진행하면서, 학생들로 도서관 및 정보센터의 현장에서 경영 이론의 적용 사례를 조사, 분석 및 발표하게 함으로써, 이론과 실제의 연관성을 파악하고, 비영리 공익기관인 도서관의 특성에 따른 경영의 현황을 이해하고 실행할 수 있는 소양을 기르도록 한다.

0004666 자료분류론(Classification of Library Materials) 3(4)

근대 및 현행의 문헌자료를 중심으로 도서관 자료조직법의 중요한 부문인 자료분류법에 대한 전문적 지식 교육을 목표로 한다. 이론 강의와 〈한국십진분류법〉, 〈듀이십진분류법〉 등 주요한 분류법의 이론 강의와 실습을 통하여 도서관자료조직의 이론적 기초를 습득하고 실무능력을 함양한다.

0008238 도서관데이터베이스론(Library Database) 3(4)

도서관 자동화 시스템 및 정보검색 시스템 관련 데이터베이스의 구조와 기능에 대한 이해를 도모하며, 효율적, 체계적인 전자정보 조직, 검색과 접근 기술의 기본적 활용능력을 배양하는 것을 교육의 목표로 한다. 아울러 다양한 국내의 데이터베이스 시스템과 서비스의 현황을 분석하며, 텍스트, 이미지, 멀티미디어 등 다양한 성격의 데이터베이스 구축과 관리 방법 등 기술적 측면과 더불어 정보공유, 보안, 윤리, 저작권 등 법규, 제도, 정책 등의 관련 지식을 습득하도록 한다.

0004669 장서개발론(Collection Development) 3(3)

도서관 및 정보센터에서 다루는 다양한 도서관자료들에 대한 기본적인 지식과 자료별 제반 관리상의 특성을 이해하도록 하는데 교육목표를 두고 구체적으로는 도서관 및 정보센터의 장서개발이론, 도서선택도구, 장서개발정책, 수서업무 장서평가 등을 다룬다. 나아가 국내·외 도서관의 장서개발정책을 조사·분석하면서 각 관종별 장서개발정책의 수립에 대한 기본

적인 요건과 기법 등을 고찰한다. 수업의 진행은 장서개발에 대한 이론 강의를 중심으로 하고 도서관과 정보센터의 실제 사례의 조사 및 분석을 실시한다. 이러한 과정을 통해 전문직 사서로서 도서관 자료의 선정, 평가, 장서개발정책 수립 등에 대한 실무 능력을 함양한다.

0004670 자료목록론(Cataloging of Library Materials) 3(4)

근대 및 현행의 문헌자료를 중심으로 도서관 자료조직법의 중요한 부분인 자료목록법에 대한 전문적 지식을 습득하게 함으로써 자료조직을 위한 전문사서로서의 자질함양을 목표로 한다. 강의를 통하여 〈한국목록규칙〉, 〈영미목록규칙〉, 〈국제 표준서지기술법〉, 〈한국문헌자동화목록법〉, RDA 등 국내 및 국제적 목록 표준의 이론적 이해 및 목록 실습을 통하여 자료조직의 이론적 기초를 습득하고 실무능력을 함양한다.

0011147 정보매체론(Information Media) 3(4)

디지털 정보환경에서 교수·학습·연구 및 문화 활동에 필요한 다양한 정보매체의 특성과 기능을 숙지하고, 매체와 콘텐츠의 효과적 비평과 활용에 필요한 소양을 습득하는 것을 교육의 목표로 삼는다.

0004674 학교공공도서관경영론(Management of School & Public Libraries) 3(3)

학교도서관과 공공도서관의 경영 전반에 관해 이해하도록 하는데 교육 목표를 두고, 구체적으로는 학교 및 공공 도서관 운영을 위한 기준과 지침, 관련 법규, 사서의 자격요건, 배치, 훈련, 기술업무 등 제반 경영관리 기법들을 다룬다. 나아가 학교도서관 운영의 활성화 및 공공도서관과의 연계 활용 방안 등을 고찰한다. 수업의 진행은 강의를 주로 하되, 각 세부업무별 사례 조사 및 현장 조사 등을 부가하여 발표와 토론을 유도하고자 한다. 이러한 과정을 통해 학교도서관과 공공도서관에 대한 이해와 학습능력의 향상 및 도서관 현장 적용 능력을 고취한다.

0004678 독서지도론(Reading Instruction) 3(3)

도서관 이용자를 위한 도서관자료의 올바른 이용 지도 방법을 학습하고, 이용자 개인과 집단의 다양한 정보요구와 수준에 적합한 독서능력 계발을 인도할 수 있는 소양을 기르는 것을 교육 목표로 한다. 특히 학교도서관과 공공도서관의 아동 및 청소년 이용자들에 대한 독서지도 기법, 독서목록의 계발 방법, 독서교육의 계획과 실천 방법, 독서요법, 독서조사와 평가 등의 주제를 다루며, 이들을 위한 수준별, 맞춤형, 이용자 친화적 독서지도의 방법을 발전시켜 평생 활용 가능한 독서능력의 함양 및 독서문화 환경 조성 등에 필요한 제반 이론을 숙지한다.

0006919 참고정보원(Information Services) 3(3)

정보서비스론의 후속과목으로, 전문 정보사서의 자격을 갖추기 위한 각종 정보서비스의 참고정보원을 개발하고, 인물·지리·언어 정보원 및 색인·초록 전문서비스를 위한 정보원의 검색 이론과 실제를 학습함으로써, 전문정보사서의 자질 향상을 꾀한다.

0006920 메타데이터론(Metadata) 3(4)

더블린코어 메타데이터, MODS, ONIX 등 등 도서관 및 유관 분야의 전자적 정보처리를 위해 활용되는 다양한 메타데이터의 발전과 구조, 기능 등을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 교육의 목표로 한다. 전자적 정보의 기술과 표현, 관리, 보존 등 메타데이터의 기능별 특성과 요소의 분석, MARC를 포함하여 상이한 메타데이터 간 호환, 국내의 기관과 국가, 국제 도서관 커뮤니티의 메타데이터 개발 활동과 정책 등을 살펴봄으로써, 정보전문가로서의 소양을 심화하는데 초점을 맞추어 지도한다.

0011140 문화콘텐츠연구(Understanding of Cultural Contents) 3(3)

현대사회 도서관 및 정보에 관련된 문화 콘텐츠 분야의 체계적 이해와 심층적 분석 능력을 기르고, 이를 기반으로 하여 고부가 가치를 갖는 지식 콘텐츠를 창출할 수 있는 정보 활용 능력을 배양한다. 특히 지식 기반 사회의 학교, 공공, 대학 및 전문도서관 뿐만 아니라 문화·학습·산업계에서 요구하는 정보 문화 전반에 관한 폭넓은 지식을 갖게 함으로써 주제전문사서로서 소양을 갖추게 한다.

0001707 도서관자동화론(Library Automation) 3(4)

도서관과 정보센터의 자동화 및 전자도서관 구축 등에 관한 이론 및 실무적 지식의 습득을 교육의 목표로 한다. 국내에서 개발된 다양한 관종의 도서관을 위한 통합 도서관 자동화 시스템 등의 구조와 기능을 분석하고, 디지털 도서관의 구축과 활용, 전자정보원의 연계와 검색, 각종 정보 커뮤니케이션 기술의 활용, 도서관 관련 표준 등 주제를 주요한 내용으로 다룬다. 통합 도서관 자동화 시스템의 기본 모듈 및 확장 모듈 구조의 원리를 이해하면서 실제 시스템 구축과 운영이 가능

한 수준의 정보처리능력을 계발하고, 심화된 실습을 통하여 정보전문가로서의 소양을 기른다.

0004671 학술정보센터경영론(Management of Academic & Research Libraries) 3(3)

연구개발정보를 중점적으로 다루는 대학도서관과 전문도서관의 경영 전반을 이해하게 하는 것을 목표로 한다. 구체적인 학술정보센터(대학 및 전문도서관)의 기능, 조직, 인사관리, 장서구성, 정보조직, 이용자업무, 도서관건물, 재무관리, 협동업무, 업무평가를 다룬다. 강의와 사례조사 및 현장조사 등을 병행하며, 도서관 업무별 주제발표와 토론을 통해 대학도서관과 전문도서관에 대한 이해와 학습 능력을 향상시키고, 도서관 현장 적응 능력을 기른다.

0006930 주제별정보원(Information Resources in Subject Areas) 3(3)

참고정보원의 후속과목으로, 전문주제 정보사서가 가져야 할 각 주제별 정보자료의 이해와 전문지식의 함양을 교육 목표로 한다. 실제적인 정보조사 제공 업무의 수행을 위하여 필요한 기본적인 일반 참고정보원, 그리고 인문, 사회, 자연과학, 예술 등 여러 주제 분야의 정보자료와 서지정보원을 CD-ROM 및 데이터베이스 등에서 조사·파악함으로써, 정보서비스의 실제적인 능력을 기르고, 나아가 특정한 주제전문 정보사서로서의 자질을 배양할 수 있게 한다. 강의를 통해 각 주제 분야의 개괄적 이론 및 현황을 이해한 후에, 학생들이 직접 각 주제별 전문분야 중 하나를 선택하여 해당 주제 분야의 전문정보들을 직접 파악하는 실습을 위주로 한다.

0011142 정보자원관리콘텐츠조직연습(Practicum of Information Resources and Contents Organization) 3(4)

디지털 정보환경에서 인쇄문헌, 시청각자료 및 디지털 정보자원의 지식조직과 접근 제공 능력을 심화하는 것을 목표로 삼는다. <한국십진분류법>, Dewey Decimal Classification, <한국목록규칙>, Resource Description & Access 등 자원 기술과 분류를 위한 국내 및 국제적 규칙, KORMARC와 MARC 21, MARCXML, MODS 등 정보자원의 표현과 처리를 위한 포맷 등을 실습한다.

0006922 도서관교육실습1(Library Education Field Work 1) 3(3)

대학, 공공, 전문 및 특수도서관 등 다양한 관종의 도서관 현장에서 필요한 기본적 실무 소양의 습득 및 적용을 실습하는 것을 교육 목표로 한다. 도서관 운영, 장서개발, 목록, 자동화 시스템 관리, 정보서비스 제공, 독서지도 등 문헌정보학 교육과정을 통해 습득한 제반 이론 및 실무 지식을 다양한 관종의 도서관 현장에서 일정 기간 동안 실습함으로써 정보전문가로서의 능력과 자질을 배양하도록 한다. 반드시 '도서관교육실습 2'와 연계하여 이수해야 한다.

0009408 문헌정보학전문용어해설(Terminology of Library and Information Science) 3(3)

문헌정보학 이론 및 실무 분야의 새로운 전문 용어를 숙지하고, 정보의 수집·정리·검색 및 활용에 적용할 수 있는 기본 소양을 배양한다.

0001144 정보이용자론(Information Needs and User Behavior) 3(3)

다양한 이용자층의 정보요구와 정보추구행태를 주제와 학문분야, 연령과 계층, 도서관 관종 등 다각적 관점에서 분석하고, 효과적 및 창의적인 정보요구 충족 전략과 정책 수립 및 정보서비스와 프로그램 개발에 적용하는 방안을 학습한다.

0001145 도서관관련법규법률정보원(Laws Related to Libraries and Legal Information Resources) 3(3)

각종 도서관과 정보 관련 법령과 제도 및 저작권, 출판, 지적재산권, 개인정보보호, 검열, 인권 등 정보사회의 주요 이슈 관련 법령과 제도를 이해하고, 법률지식과 다양한 법률정보원을 활용함으로써 정보의 자유로운 흐름과 지식의 평등한 확산에 기여하는 정보전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

0001679 정보검색론(Information Retrieval) 3(4)

정보검색의 기본적 이론과 실제적 적용 현황을 이해하고, 정보검색전문가로서 사서의 능력을 배양하는 것을 교육의 목표로 한다. 온라인, 오프라인 환경에서 국내외의 도서관 및 정보센터 등에서 활용하는 다양한 정보시스템과 서비스의 검색방법을 실습하고, 정보검색 효율을 높이기 위한 각종 도구 및 통제어휘 등의 기능과 활용 방법을 모색한다. 색인·초록·시소러스, 주제표목 등의 기본 개념을 숙지하고, 주요한 정보검색 시스템의 설계와 평가, 다양한 정보검색 기법의 발전 등을 학습하도록 한다.

0001743 문헌정보학연구방법론(Research Methodology in LIS) 3(4)

문헌정보학 이론 및 도서관 현장의 실무적 문제를 분석하고, 해결 방안을 제시하는 능력을 기르기 위한 다양한 연구방법론을 학습한다. 수업에서는 서베이, 포커스 그룹 인터뷰, 문헌 및 내용분석, 빅 데이터 분석 등 연구방법을 이해하고, 이를 적용하여 선택한 주제를 심층적으로 분석하고 연구하게 한다.

0006923 도서관교육실습2(Library Education Field Work 2) 3(3)

‘도서관교육실습 1’의 후속과목으로서 대학, 공공, 전문 및 특수도서관 등 다양한 관종의 도서관 현장에서 필요한 기본적인 실무 소양 습득 및 적용을 실습하는 것을 교육 목표로 한다. 도서관 운영, 장서개발, 목록, 자동화 시스템 관리, 정보 서비스 제공, 독서지도 등 문헌정보학 교육과정을 통해 습득한 제반 이론 및 실무 지식을 다양한 관종의 도서관 현장에서 일정 기간 동안 실습함으로써 정보전문가로서의 능력과 자질을 심화시키도록 한다. 반드시 ‘문헌정보학 실습 1’과 연계하여 이수해야 한다.

0001146 웹인터페이스와설계(Web Interface and App Design) 3(4)

학술정보 서비스를 위한 콘텐츠 기획, 이용자 행태와 정보시스템의 기능적 측면을 고려한 인터페이스 설계 및 효과적 서비스를 위한 어플리케이션 구축에 대한 지식을 습득하고, 관련 소프트웨어(Web Editor, 웹 개발 프로그래밍 언어 등)를 이용하여 실제 웹 사이트 및 앱 구축을 실습한다.

0001150 정보사회와리터러시(Literacies and Information Society) 3(3)

정보사회의 책임감 있는 구성원이자 정보전문가로서 평생 자기주도적 학습과 자아개발, 직업적 성장, 심미적 및 창의적 문화를 향유하는 데 필요한 정보 커뮤니케이션 리터러시(ICT), 미디어 & 정보 리터러시(MIL), 문화 리터러시 등의 기본 요소를 학습하고, 도서관과 정보센터 등에서 이용자를 교육할 수 있는 체계적 및 심층적 지식과 소양을 기른다.

0001151 오픈엑세스정보조직(Information Organization on Open Access) 3(4)

현대 도서관에서 학술정보의 자유로운 유통과 접근을 위해 발전된 오픈 액세스의 기본 개념과 정보공유의 사회적, 문화적 및 학술적 함의를 다룬다. 특히 저작권, 오픈 액세스의 정의와 이론적 기반, 국내 및 국제적 오픈 액세스 정책과 프로젝트 등 주제를 통해 새로운 학술 커뮤니케이션 패러다임으로서 오픈 액세스의 활용 가치를 숙지하게 한다.

0011497 정보기술론(Information Technology) 3(4)

정보의 축적, 조직, 배포에 활용되는 정보기술과 이와 관련된 소프트웨어를 다룬다. 도서관정보센터 업무에 도입되는 컴퓨터와 통신 기술에 치중한다.

0009655 데이터사이언스(Data Science) 3(4)

최근 다양한 기기들로부터 생산되는 데이터들을 문제해결에 활용하기 위한 이론들과 기법을 습득하는 것을 목표로 한다. 데이터의 속성 및 유형, 데이터 수집, 관리, 탐색, 데이터 분석, 데이터 시각화와 관련된 기법을 학습한다.

0011498 특수매체조직론(Special Material organization) 3(4)

일반자료가 아닌 전문매체 즉, 비인쇄매체와 디지털매체에 대한 편목기술과 분류기술에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.

0011499 서지학연구(Study on Bibliography) 3(3)

문헌정보의 기본 대상이 되는 책을 비롯하여 정보처리의 기본요소가 되는 정보와 지식의 소재인 문헌정보의 통정(Control)을 목적으로 하는 서지학에 대한 전반적인 이해를 그 교육목표로 한다. 열거서지학, 분석서지학, 형태서지학 등 서지학의 여러 영역에 대한 이론 및 연구방법론의 제이론을 고찰한다. 강의를 위주 못한 이론 교육 및 각 영역별 시정자료의 학습을 통하여 교육의 실재성을 고양시킨다.

0011500 정보서비스연습(Practicum of Information Service) 3(4)

정보서비스 영역에서 학습한 내용을 바탕으로 도서관에서 정보이용자들이 요구하는 정보의 행태를 고찰하고 이용자와의 커뮤니케이션기법, 데이터베이스 및 인터넷을 활용한 각종 정보조사제공 기법을 활용하여 첨단정보를 제공하는 실무를 연습한다.

0011501 디지털인문학(Digital Humanities) 3(4)

디지털 기술을 기반으로 인문학을 바라보는 관점에 대해서 학습한다. 기존의 인문학 연구와는 다르게 디지털 기술을 통해 새롭게 시도하고 있는 인문학 연구에 대해서 살펴보고, 여러 인문사회학적 질문들에 대한 해답 찾기 위한 다양한 기술 적용 방법을 배운다.

0011502 정보정책과윤리(Information Policy and Ethics) 2(2)

정보사회의 발전과 변화에 대응하여 여러 가지 정보 현상들을 분석하는 능력이 요구됨에 따라 정보 관련 현상들을 정책적인 시각에서 분석하여 정보사회를 인도할 수 있는 안목을 갖추도록 한다. 또한 정보윤리 이론들을 다루고, 지적재산, 사적 자유, 접근 및 검열, 컴퓨터 전산화의 효과, 운영의 윤리규약을 포함한 전문적 정보와 관련된 이슈들에 대해 배운다.

0011503 텍스트정보처리(Text Processing) 3(4)

자연언어 형태의 텍스트를 대상으로 하는 텍스트마이닝 및 정보검색시스템 구현에 필요한 품사 태깅, 형태소 분석, 구문 분석 등 자연언어 처리기법과 관련 소프트웨어를 다룬다.

0011504 기록관리학연구(Study on Archive Management) 3(3)

기록관리의 핵심 영역인 수집, 선별, 평가, 정리기술 및 기록정보서비스, 기록전문가, 디지털보존 등에 관한 기본 내용을 학습한다. 국내의 기록관리학 동향과 함께 선진국에서 수행되고 있는 최신연구영역도 함께 파악한다.

0011505 도서관문화프로그램기획캡스톤디자인(Library Culture Program planning Capstone Design)3(4)

도서관에서 이루어지는 문화프로그램 운영을 위해 연령별, 계층별, 유형별 도서관 문화 프로그램의 특성을 분석, 연구하고 실제 도서관 문화 프로그램을 기획함으로써 현장에서 활용할 수 있는 인재를 양성한다.

영어영문학전공

교육목표

다양한 영미 문학, 시, 극, 소설, 비평 등의 장르별 작품의 철저한 학습을 통해 창의적이며 비판적인 사고 능력을 함양하고, 멀티미디어 시설 기반 어학 훈련을 통해 영어 구사능력 향상을 위한 교육을 진행한다. 이를 통해 미래사회가 필요로 하는 창의적이고 균형 있는 시각을 가진 '영미문화의 깊은 이해와 폭 넓은 인문학적 소양을 갖춘 글로벌 인재 양성을 목표로 한다.

학과소개

세계의 중심이 되는 영어 문화권과 그 뿌리가 되는 언어 및 문화의 이해는 국제화 시대에 필수적 요소로 현대 사회의 실생활 적용 및 수요가 지속되고 있다. 영어영문학전공은 세계화 시대에 필요한 훌륭한 인재를 양성하기 위해 미래사회가 필요로 하는 영어권사회와 문화에 대한 총체적인 이해를 다루는 학문으로, 학술적 자율성과 현실적 효율성이 조화되어 있는 기반적 요소이다.

영어영문학전공에서는 국제화 시대의 필수 언어인 영어에 대한 완벽한 구사 능력과 영문학, 영어학, 전문영어, 영미문화를 아우르는 다양한 교과목을 중심으로 영어권 문화에 대한 이해력을 함양할 수 있는 전문 교과과정을 운영하고 있다.

졸업후진로

- 외교관, 통역사 및 번역사
- 금융계(은행, 보험 및 증권 등) 및 무역·유통 분야
- 외국계 기업 및 일반기업 해외영업 부서
- 협회 및 국가투자기관(코트라, 무역협회, 상공회의소, 중소기업 중앙회)
- 방송 및 신문 기자, PD, 아나운서 등 언론계
- 교원임용고시를 통한 중등교사
- 대학원 진학 등

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 실무적인 영어소통능력을 제고하고 영미문학과 영어학에 대한 심도있는 학습을 통해 폭넓은 인문학적 소양을 함양함으로써 국제화시대가 요구하는 글로벌 전문가를 양성함
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 창의적/비판적 사고능력 및 인문학적 소양을 바탕으로 능숙한 영어구사 능력과 영미 문화에 대한 전문지식을 갖춘 글로벌 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 매우 높은 수준으로 대부분을 차지함. 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며, 관련 분야의 직·간접 경험을 통한 전문 실무 및 실습 제공이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 외국어활용능력, (2) 지식정보활용, (3) 의사전달력, (4) 리더십, (5) 글로벌마인드로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재 모습은 소통하는 인재 양성으로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> 외국어 활용능력 ▶ 유창한 영어 회화 구사 능력 지식정보활용 ▶ 영미문화에 대한 이해 및 정보 활용 의사전달력 ▶ 국제화시대 원활한 의사소통 리더십 ▶ 글로벌 리더십 글로벌마인드 ▶ 국제화시대 문화 이해 및 교류 선도

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공 역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	지원 · 정보 · 기술 활용 역량	기본적 영어영문학 이론	<ul style="list-style-type: none"> 영어학입문 영어의이해 영어학특강
	지식융합 역량	듣기쓰기말하기 기반의 영어학 전문지식	<ul style="list-style-type: none"> 실용영문법 구문론 응용언어학 영어어휘의이해
창의 Creativity	종합적 사고 역량	영미문학에 대한 창의적/비판적 사고력	<ul style="list-style-type: none"> 영미문학의이해 영국문학사 19세기영미소설 영미희곡사 영미단편소설 낭만주의영시 현대영미시
	진취적 사고 역량	국제화 시대 폭넓은 인문학적 문제해결력	<ul style="list-style-type: none"> 셰익스피어 미국문학과문화 문학과영상 영미수필 젠더와문학 지역연계PBLIII
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	유창한 영어 회화 구사 능력	<ul style="list-style-type: none"> 영어발음실습 실용영어 영어독해 실무영어 중급영어회화 고급영어회화 고급영어
	상호문화역량	글로벌 시대 환경 변화에 대한 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> 영어발표연습 시사영어 영어번역 외국어논리및논술 영어도론 초급영작 고급영작
인성 Character	자기관리 역량	글로벌 전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 외국어교육론 현장실습 외국어교재연구및지도법 취업영어
	공동체 역량	영미권 문화에 대한 이해와 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> 문학과대중문화

교육과정표

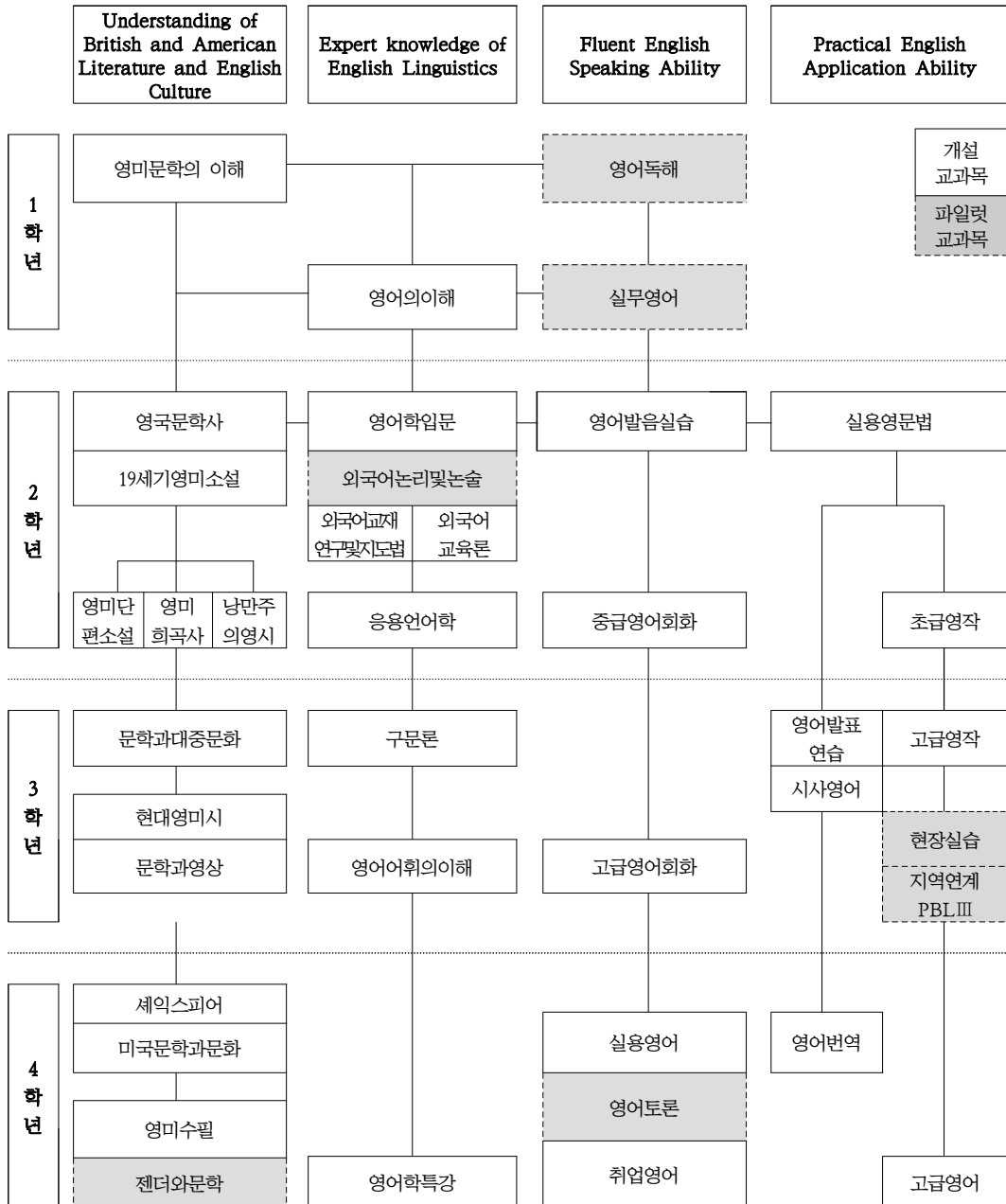
영어영문학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0001213	영 미 문 학 의 이 해	3	3	0	3
전공선택	(탐색)	0008663	영 어 독 해 *	3	3	0	3
전공선택	1-2	0010043	영 어 의 이 해	3	3	0	3
전공선택	(탐색)	0010052	실 무 영 어 *	3	3	0	3
전공선택	2-1	0001428	영 국 문 학 사	3	3	0	3
전공선택		0001385	1 9 세 기 영 미 소 설	3	3	0	3
전공선택		0010044	영 어 학 입 문	3	3	0	3
전공선택		0010045	영 어 발 음 실 습	3	3	0	3
전공선택		0001429	실 용 영 문 법	3	3	0	3
전공선택		0006756	외 국 어 논 리 및 논 술 *	2	2	0	2
전공선택		0006754	외 국 어 교 육 론	3	3	0	3
전공선택	2-2	0001369	영 미 단 편 소 설	3	3	0	3
전공선택		0001216	영 미 희 곡 사	3	3	0	3
전공선택		0001427	낭 만 주 의 영 시	3	3	0	3
전공선택		0006901	응 용 언 어 학	3	3	0	3
전공선택		0001382	중 급 영 어 회 화	3	3	0	3
전공선택		0001404	초 급 영 어 작	3	3	0	3
전공선택		0006755	외 국 어 교 재 연 구 및 지도 법	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0011702	지 역 연 계 P B L III *	3	0	3	0
전공선택	3-1	0005680	문 학 과 대 중 문 화	3	3	0	3
전공선택		0010047	구 문 문 론	3	3	0	3
전공선택		0010048	영 어 발 표 연 습	3	3	0	3
전공선택		0001377	시 사 영 어	3	3	0	3
전공선택	3-2	0001452	현 대 영 미 시	3	3	0	3
전공선택		0010049	문 학 과 영 상	3	3	0	3
전공선택		0010050	영 어 어 휘 의 이 해	3	3	0	3
전공선택		0001389	고 급 영 어 회 화	3	3	0	3
전공선택		0001378	고 급 영 작	3	3	0	3
전공선택	4-1	0001374	세 익 스 피 어	3	3	0	3
전공선택		0010051	미 국 문 학 과 문 화	3	3	0	3
전공선택		0001214	실 용 영 어	3	3	0	3
전공선택		0008664	영 어 번 역	3	3	0	3
전공선택		0010054	영 어 토 론 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0001482	영 미 수 필	3	3	0	3
전공선택		0001380	영 어 학 특 강	3	3	0	3
전공선택		0005057	취 업 영 어	3	3	0	3
전공선택		0001486	고 급 영 어	3	3	0	3
전공선택		0010055	젠 더 와 문 학 *	3	3	0	3
합 계(39개 교과목)		전공선택 113(113) = 113(113) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분	Understanding of British and American Literature and English Culture	Expert knowledge of English Linguistics	Fluent English Speaking Ability	Practical English Application Ability	
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 영미문학의이해 		<ul style="list-style-type: none"> • 영어독해 	
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 영어의이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 실무영어 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 19세기영미소설 • 영국문학사 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어학입문 • 외국어논리및논술 • 외국어교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어발음실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 실용영문법
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 낭만주의영시 • 영미희곡사 • 영미단편소설 	<ul style="list-style-type: none"> • 외국어교재연구및지도법 • 응용언어학 	<ul style="list-style-type: none"> • 중급영어회화 	<ul style="list-style-type: none"> • 초급영작
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 문학과대중문화 	<ul style="list-style-type: none"> • 구문론 		<ul style="list-style-type: none"> • 영어발표연습 • 시사영어
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 현대영미시 • 문학과영상 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어어휘의이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 고급영어회화 	<ul style="list-style-type: none"> • 고급영작 • 지역연계PBLⅢ
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 셰익스피어 • 미국문화과문화 		<ul style="list-style-type: none"> • 실용영어 • 영어토론 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어번역
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 영미수필 • 젠더와문학 	<ul style="list-style-type: none"> • 영어학특강 	<ul style="list-style-type: none"> • 취업영어 	<ul style="list-style-type: none"> • 고급영어

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	영 미 문 학 의 이 해	2-1	실 용 영 문 법
2-1	영 국 문 학 사	2-1	1 9 세 기 영 미 소 설
2-1	영 어 학 입 문	2-2	응 용 언 어 학
2-2	영 미 단 편 소 설	2-2	영 미 희 곡 사
2-2	남 만 주 의 영 시	3-1	구 문 론
3-1	문 학 과 대 중 문 화	3-2	문 학 과 영 상
3-2	현 대 영 미 시	3-2	영 어 어 휘 의 이 해
4-1	세 익 스 피 어	4-1	미 국 문 학 과 문 화
4-2	영 어 학 특 강	4-2	영 미 수 필

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	영 어 독 해	2-2	중 급 영 어 회 화
3-1	영 어 발 표 연 습	3-2	고 급 영 어 회 화
4-1	실 용 영 어	4-2	취 업 영 어

3) 교직전공 관련 교과목

이수구분	개설 학년 학기	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
				이론	실험 습·기	계
전공선택	2-1	외 국 어 논 리 및 논 술	2	2	0	2
	2-2	외 국 어 교 재 연 구 및 지 도 법	3	3	0	3
	2-1	외 국 어 교 육 론	3	3	0	3
합 계		교직전공 8(8) 학점(시수)				

교과목 해설

- 0001213 영미문학의이해(Introduction to British & American Literature) 3(3)**
 영미문학을 개괄적으로 이해하기 위해 문학이 탄생하는 시대적 역사적 배경을 탐색하고 다양한 장르의 문학적 특징을 파악한다. 기본적인 문학이론을 섭렵하여 영문텍스트를 비판적 시각에서 읽을 수 있는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.
- 0008663 영어독해(English Reading) 3(3)**
 영어영문학 전공자로서 영어텍스트를 올바르게 인지하고, 표면적 의미뿐만 아니라 맥락적 의미와 암시적 의미를 이해할 수 있는 능력을 기른다.
- 0010043 영어의이해(Understanding of English) 3(3)**
 영어의 전반적인 이해를 돕기 위해 신입생을 위해 마련한 전공탐색과목이다. 이 과목에서는 영어라는 언어의 언어학적 특징에 대해서 어린이의 언어 발달 또는 뇌와 언어 등 다양한 관점에서 살펴보게 된다.
- 0010052 실무영어(Business English) 3(3)**
 영어영문학과 전공자가 졸업 후에 진출할 수 있는 직업군을 탐색하고 관련 분야의 전문 용어와 표현을 숙지하고 영어로 표현할 수 있는 능력을 기른다. 아울러 본 과목을 통해 토익, 토익스피킹과 같은 영어시험을 준비할 수 있게 도와준다.
- 0001428 영국문학사(History of English Literature) 3(3)**
 고대 앵글로 색슨 문학으로부터 신고전주의 문학에 이르기까지 주요 문학사적 시대별로 정치적, 사회적 배경을 우선 살펴보고, 나아가 각 시대가 지향했던 미학의 원리에 대해 고찰하고자 한다. 또 각 시대를 대표하는 작가의 주요 작품을 일부 선독함으로써 영문학 사조의 변천 과정과 함께 서양의 지적 전통의 흐름에 대한 전반적인 이해를 갖도록 한다.
- 0001385 19세기영미소설(The 19th English-American Novel) 3(3)**
 소설의 기원과 발달과정을 살펴보고 빅토리아시대 영국소설들과 19세기 미국소설들을 중심으로 작품의 구성 및 기법을 고찰해본다. 디킨즈, 브론테 자매, 대커리, 하디, 호손, 멜빌 등과 같은 작가들의 작품 분석을 통해 당시 사회적 배경과 작품 세계를 이해하도록 한다.
- 0010044 영어학입문(Introduction to English Linguistics) 3(3)**
 이 과목에서는 음성학, 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론 등 영어학의 핵심 분야들을 개괄적으로 학습한다.
- 0010045 영어발음실습(Practice of English Pronunciation) 3(3)**
 이 과목은 영어의 소리들을 소개하고 영어 발음을 익히는 것을 목표로 한다. 특히, 영어의 소리들의 발음 표기법과 그 소리들이 어떻게 발음되는지를 익힌다. 발음을 듣고 어떻게 발음되는지를 익힐 수 있는 다양한 시각적 청각적인 도움이 미디어 자료를 통해 제공될 것이다.
- 0001429 실용영문법(Practical English Grammar) 3(3)**
 영문법을 배우는 목적은 영어에 의한 올바른 의사전달 능력을 갖추는데 있다. 본 수업은 문장구조 분석이나 이해에만 치중하는 학습이 아니라 실제 영어의 사용과 직결되는 실용 문법을 학습하는데 주안점을 둔다.
- 0006756 외국어논리및논술(Foreign Logic and Essay Writing) 2(2)**
 예비교사에게 외국어작문 과정에 대한 이해를 돕고 나아가 분석적 읽기 및 비판적 사고 능력을 제고하려는 것이다. 이 과정은 또 학생의 비판적이며 논리적인 작문 능력의 개발에 초점을 맞출 것이다.
- 0006755 외국어교재연구및지도법(Research on Foreign Instructional Materials and Methods) 3(3)**
 교사 양성을 목적으로 교재연구와 외국어 지도법을 함양시킨다. 현장학습에서 어떠한 방법으로 학생들의 흥미를 유발시킬 것인지 학습한다. 학생들의 불안감을 덜어주고 개방적이고 창의적인 수업환경과 보다 좋은 학습 분위기를 만들기 위

해 어떤 방법으로 수업을 진행할 것인지에 대해 학습한다. 특히 최근에 이루어지는 교재나 지도법들의 경향들을 중점적으로 살펴봄과 학습방법이 어떻게 이루어져야 하는지에 대해서 강의의 통해 보다 효과적인 외국어 지도법을 익힐 것이다.

0001369 영미단편소설(English-American Short Story) 3(3)

영미 단편소설 읽기를 통해 다양한 작가들이 시대적인 이슈들을 어떻게 재현하고 있는지 분석한다. 또한 단편소설의 역사와 구조적 특징을 고찰한다. 특히 세기별로 중요한 작가들의 작품들을 정선 감상함으로써 장편소설과 다른 단편소설의 문학적 테크닉과 문체를 이해한다.

0001216 영미희곡사(History of British & American Drama) 3(3)

서양희곡의 원천인 그리스 연극에서부터 현재 우리 시대에 이르기까지 희곡의 생성, 발달, 변천과정을 살펴보고 그것이 각 시대마다 끼친 영향을 분석한다. 또한 서양 문화를 이끌어 온 다양한 이론과 흐름, 시대적 특성이 희곡에 끼친 영향과 역할을 짚어보기 위해 각 시대를 대표하는 작가와 작품을 선정하여 읽고 분석한다. 이런 과정의 습득은 학생들로 하여금 우리시대의 특성과 이론의 도출을 가능케 할 것이다.

0001427 낭만주의영시(English Romantic Poetry) 3(3)

낭만주의의 정의와 함께 낭만시가 갖는 영시사적 의미를 살펴보고 19세기의 사회적 정치적 배경을 고찰하고자 한다. 또한 블레이크, 워즈워스, 콜리지, 셸리, 키이즈 등 주요 낭만시인의 대표작품을 중심으로 그들이 혁명기의 자기 사회를 어떻게 진단하고 이해했는지 살펴보고, 나아가 개인의 정서 및 상상력을 중시하고, 민주적 질서와 휴머니즘을 옹호했던 그들의 시세계가 갖는 현대적 의미도 함께 조망하기로 한다.

0006901 응용언어학(Applied Linguistics) 3(3)

언어학과 인접 학문들을 결합시켜 실용적인 문제에 적용하는 응용언어학의 주요 분야들을 다룬다. 주요 분야로는 언어가 인간의 두뇌 속에서 어떻게 처리되는가를 다루는 언어처리, 어린이들의 모국어 습득을 연구하는 1차 언어습득, 모국어를 습득한 사람이 또 다른 언어를 습득하는 과정을 연구하는 2차 언어습득, 인간의 뇌에서 언어가 어떻게 이해되고 발화되고 습득되는지 연구하는 신경언어학 등이 있다.

0001382 중급영어회화(Intermediate Conversation) 3(3)

본 과목은 학생들의 영어회화 능력을 한 층 더 발전시키는 목표를 둔다. 폭넓은 의사소통 기술 습득과 실제상황에 대처할 수 있는 회화능력을 발전시킨다. 분단훈련과 개별훈련을 통해서 본인의 생각을 영어로 자유롭게 표현할 수 있도록 유도한다. 더 나아가 국제적 감각을 높이고 고급영어도 사용할 수 있도록 훈련한다.

0001404 초급영작(Basic English Composition) 3(3)

본 과목은 영문법에 대한 이해를 바탕으로 영어의 기본문형과 어휘를 늘리고자 한다. 또한 구어체 어휘 연습을 통해 현실에서 사용하는 문형의 감각을 키우고자 한다. 마지막으로 자기소개서와 같은 에세이를 작성하는 연습을 통해 글쓰기의 힘을 배양하고자 한다.

0005680 문학과대중문화(Literature and Popular Culture) 3(3)

세계화 시대의 문화적 중심이 된 대중문화와 영미문학을 비판적 시각으로 수용하고 섭렵함으로써 전지구화된 문화에 대한 폭넓은 이해를 갖도록 한다. 문화이론뿐 아니라 다문화 사회의 중요 이슈로 등장한 인종과 성, 차이에 대한 토론을 통해 급변하는 현대사회에 대처할 수 있는 문화적 감수성을 함양한다.

0010047 구문론(Syntax) 3(3)

영어의 구조를 생성문법적 시각에서 조망함으로써 학생들에게 영어에 대한 이해의 폭과 깊이를 넓혀주는 데 주안점을 둔다. 또한 이 과목에서는 학교문법과 생성문법과의 관계를 다룸으로써 학생들의 영어실력을 향상시키는 데 도움을 주고자 한다.

0010048 영어발표연습(Practice of English Presentation) 3(3)

글로벌화된 국제사회의 일원이 되기 위한 자격을 갖추기 위해 영어발표는 기본적인 조건이다. 이러한 수요에 부응하고자 본 강좌는 영어발표력을 효율적으로 수행하기 위해서 관련된 기본적인 기술과 이론을 학습하고 실전연습을 하는 기회를 갖는다. 본 강좌에서 접할 수 있는 영어발표는 학교에서 행해지는 아카데미 프리젠테이션에서 회사에서 요구되는 업무보고를 포함한다.

- 0001377 시사영어(Current English) 3(3)**
정치, 경제, 사회, 문화 등을 다룬 시사성 있는 영문기사 및 뉴스독해를 통해 영문 독해력을 향상시키고 세계동향의 흐름을 파악함으로써 세계에 대한 지식과 이해의 폭을 넓힌다.
- 0006754 외국어교육론(Theoretical Foundations of Foreign Language Learning and Teaching) 3(3)**
교육 현장에서 학생들을 가르치는데 필요한 외국어 문법을 중심으로 외국어 교육방법을 학습한다. 아울러 규범상의 문법뿐 아니라 외국어 교육의 이론적 배경을 이해함으로써 실제 학교 현장에서 학생들의 외국어 어휘 능력을 제고할 수 있는 실제적인 예들을 제시함으로써 외국어 교육의 실용성과 효용성을 추구한다.
- 0001452 현대영미시(Modern Anglo-American Poetry) 3(3)**
이 과목은 19세기말부터 20세기 영미시의 특성과 주변 배경을 고찰하고 대표적인 영국, 미국, 아일랜드의 작가와 작품을 읽고 토론함을 주목표로 한다. 이와 더불어 현대 영미시와 우리 현대시를 비교해 시적 감수성을 증진시키며 번역 및 창작, 시청각 자료로 학생들의 영어 연습도 겸한다.
- 0010049 문학과영상(Literature and Film) 3(3)**
영상매체를 통해 영국, 미국, 그리고 제 3세계 문화에 접근하면서 전반적인 영어 실력을 향상시키고 문화에 대한 포괄적인 토론을 한다. 또한 비교 문화적 접근을 통해 전지구화 시대의 다양한 문화를 이해할 수 있는 능력을 키운다. 또한 문자와 영상매체의 차이와 유사성을 비교 분석한다.
- 0010050 영어어휘이해(Understanding of English Word) 3(3)**
영어 단어 생성과 의미를 소개한다. 또한 영어 단어의 여러가지 내포적인 의미를 다양한 맥락을 통해 배운다.
- 0001389 고급영어회화(Advanced Conversation) 3(3)**
영어회화 기술을 숙달하여 유창한 구사능력을 갖추는 것을 목적으로 한다. 다양한 상황을 연습함으로써 실생활에서도 완벽한 의사소통이 가능하도록 한다. 또한 1:1훈련을 통해서, 본인의 생각을 영어로 자유롭게 표현할 수 있도록 유도하고 고급영어도 사용할 수 있도록 도와준다.
- 0001378 고급영작(Advanced English Composition) 3(3)**
본 과목은 모범적인 영어문장을 모델로 삼아 집중적으로 작문 연습을 시킴으로써 영작의 기술과 요령을 학습한다. 나아가 자기 생각을 자유로이 정확하게 표현할 수 있는 글쓰기 능력을 향상시킨다. 마지막으로 논리력을 향상시킴으로써 짜임새 있는 글을 쓸 수 있도록 도와준다.
- 0001374 셰익스피어(Shakespeare) 3(3)**
이 교과 과정은 셰익스피어의 소네트와 드라마 작품을 읽고 토론함에 주력한다. 이와 더불어 영국의 눈부신 도약기인 셰익스피어가 살던 르네상스 시대의 대표 작가와 작품 역시 개관한다. 그리고 이를 위해 영상과 공연이란 교수 방법을 사용해 학생들의 이해도와 창작력을 증진시킨다.
- 0010051 미국문학과문화(American Literature and Culture) 3(3)**
가속화 되는 세계화 현상 속에서 미국문화는 현대인의 삶을 이해하고 분석하는데 매우 중요한 위치에 있다. 미국문학과 문화를 한국적 관점에서 새롭게 읽기를 시도하는 것을 목표로 한다. 미국문화를 이해하기 위해 역사적으로 변천해온 미국 지성과 사회적 변화를 분석한다.
- 0001214 실용영어(Practical English) 3(3)**
말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 학생들의 언어능력을 발전시키는 것을 목적으로 하며, 다양한 언어능력을 향상시킬 수 있는 연습을 통해 실질적인 영어능력을 갖도록 하는데 있다. 분단훈련과 개인훈련을 병행하고, 영어에 쉽게 접근할 수 있도록 기초영어회화 훈련과 반복훈련을 강조한다. 이런 훈련을 통해서 본인의 의사를 영어로 표현할 수 있도록 한다.
- 0008664 영어번역(English Translation) 3(3)**
영어 독해를 통해 향상된 영어텍스트의 올바른 인지능력을 영어번역교과 과정을 통해 심화시켜, 한국어와 영어텍스트 간에 표면적 의미, 맥락적 의미 및 암시적 의미를 올바르게 번역하고 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 0010054 **영어토론(English Debate)** 3(3)
 본 교과목을 통해서 학생들은 논리적인 사고력을 함양하고 여러 가지 시사 현안들에 대해서 찬성과 반대 의견에 대해서 영어로 표현하는 방법을 배운다.
- 0001482 **영미수필(English & American Essays)** 3(3)
 영국과 미국 작가들의 수필 읽기를 통하여 고급영어 독해력을 향상시키고 인생을 관조할 수 있는 사고력을 기르도록 한다. 또한 문학 장르로서 수필문학 이론을 이해하고 수필의 글쓰기 특징과 주제들을 분석한다.
- 0001380 **영어학특강(Topics in English Linguistics)** 3(3)
 영어학의 이론 분야인 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론의 몇 가지 주제를 선택하여 이를 심도 있게 다룬다. 이 강의를 통해 영어학 각 분야의 최근 동향과 영어의 언어 현상들을 분석하는 방법을 배운다.
- 0005057 **취업영어(English for Employment)** 3(3)
 영어영문학과 전공자가 졸업 후에 진출할 수 있는 직업군을 탐색하고 관련 분야의 전문 용어와 표현을 숙지하고 다양한 가상 상황에서 영어로 발표할 수 있는 능력을 키운다.
- 0001486 **고급영어(Advanced English)** 3(3)
 이 과목의 목적은 상급 수준의 정선된 영문을 읽고, 이해하는데 있다. 영문 내용을 빠르고 쉽게 이해할 수 있는 능력을 기르고 문장구조를 분석해 보고 내용을 요약하는 훈련도 한다. 영어권 국가의 사상, 경제, 문학, 정치, 문화에 대한 이해도를 높이고, 시사에 대한 이해력도 높인다. 더 나아가 국제 협력의 정신도 기른다.
- 0010055 **젠더와문학(Gender and Literature)** 3(3)
 사회 문화적으로 형성되는 젠더가 개인의 정체성 형성과 밀접한 관계가 있다는 점을 파악하고 영미문학이 역사적으로 변화해온 젠더 정체성과 젠더 역학이 어떻게 재현되고 있는지 연구한다.
- 0005357 **현장실습(Field Placement)** 0(0)
 영어영문학 관련 분야의 공공기관이나 기업체 등에서 학생들이 직접 현장을 체험해 보면서, 실무의 업무처리방식 등을 관찰하고 앞으로의 진로선택에 도움을 주는 것을 목적으로 한다.
- 0011702 **지역연계PBLⅢ (Community-based PBLⅢ)** 3(3)
 영어영문학과 관련된 지역사회와 연계된 문제를 탐구하고 문제를 해결하려는 과정에서 경험의 힘을 기르는 것을 목표로 한다.

동양어문학전공

교육목표

한자를 매개로 한 동북아시아 각국의 사상과 역사, 문화를 거시적이고 실용적인 관점에서 조망한다. 동양어 듣기·말하기·읽기·쓰기에 대한 전문 교육과 한국과 동양의 발전적 협력 및 상생에 일조할 수 있는 실무교육에 주력한다. 이를 통해 21세기 동북아시아대를 맞이하여 '동양의 이해와 교류를 통한 국제화시대에 적극적으로 동참할 수 있는 인재양성' 을 목표로 한다.

학과소개

동양어문학전공은 중국과 일본을 아우르는 동양의 언어, 문학 및 문화에 대한 폭넓은 교육을 통해 동아시아 시대의 발전적 협력과 상생을 이루는 경쟁력 제고에 핵심 역할을 하는 학문이다. 이 전공의 교육과정을 통해 21세기 동아시아 시대의 핵심적인 전문가로 사회에 진출할 수 있도록 돕는다. 중일 양국의 변화와 환경을 읽고 대응하는 문제해결의 전문성을 갖추기 위해 문화와 역사, 한자·문자학 분야 등을 심층적으로 탐구하는 교육과정을 운영하고 있다. 동양어문학전공에 입학한 학생들은 자신의 선택에 따라 중국어 분야와 일본어 분야 중, 한 분야를 중점적으로 이수하거나 두 분야를 골고루 이수할 수 있다.

졸업후진로

- 국제무역사, 관세사, 통역사, 번역사, 유통관리사, 등
- 금융계(은행, 보험 및 증권 등) 및 무역·유통 분야
- 교육대학원 진학 후 교원임용고시를 통한 중국어 및 일본어 교사
- 여행 및 항공사, 숙박·외식업, 호텔 등 중국 및 일본 관련 서비스업
- 방송 및 신문 기자, PD, 아나운서 등 언론계 및 출판계
- 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 21세기 동북아시아대를 맞이하여 듣기, 쓰기, 말하기의 종합적 동양어 능력 함양을 바탕으로 동양문화 전반에 대한 이해와 발전적 협력을 위한 글로벌 전문인 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 아시아 국가의 중요 역할 확대에 따라 동양 사회, 문화, 역사, 정치, 경제 등에 대한 이론적 지식과 고도의 외국어 능력을 습득하여 동양의 이해와 교류를 선도하는 글로벌 인재.
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 전공과 무관한 취업이 다소 높게 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공도 고려. <ul style="list-style-type: none"> 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 외국어 활용능력, (2) 지식정보활용, (3) 의사전달력, (4) 글로벌마인드, (5) 문화수용능력으로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 소통하는 인재로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> 외국어 활용능력 ▶ 유창한 동양어 구사 능력 지식정보활용 ▶ 동양어문학 이해 및 정보 활용 의사전달력 ▶ 동양문화에 대한 국제적 의사소통 글로벌마인드 ▶ 동북아 시대 추세 이해 및 대응 문화수용능력 ▶ 동북아문화 이해 및 교류 선도

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	동양어문학 관련 기본 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 기초중국어 • 기초일본어
	지식융합 역량	듣기 · 쓰기 · 말하기 기반의 중국어 및 일본어 전문지식	<ul style="list-style-type: none"> • 일본어문법 • 한자의이해1 • 한자의이해2 • 중국어문법 • 일어학개론 • 중어학개론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	동양의 사회 · 문화 · 정치 · 경제 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 동양문화의이해1 • 동양문화의이해2 • 애니메이션중국어 • 드라마일본어
	진취적 사고 역량	동북아시아 문제에 대한 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 동아시아영화의이해1 • 동아시아영화의이해2 • 현대문학작가와작품1 • 현대문학작가와작품2 • 영상시사중국어
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	유창한 중국어 및 일본어 회화 구사 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 초급중국어회화 • 중국어발음실습 • 일본어독해연습 • 일본어회화입문 • 중국어청취 • 일본어청취 • 중급일본어회화 • 중급중국어회화 • HSK실전연습 • 고급중국어회화 • 고급일본어청취
	상호문화역량	동북아 시대 환경 변화에 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> • 동화일본어 • 중국어작문 • 일본어작문 • 미디어일본어 • 중국어번역연습 • 비즈니스일본어 • 일본고급문장연습
인성 Character	자기관리 역량	글로벌 전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 취업중국어
	공동체 역량	동양문화에 대한 이해와 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 현대동아시아사상식1 • 현대동아시아사상식2

교육과정표

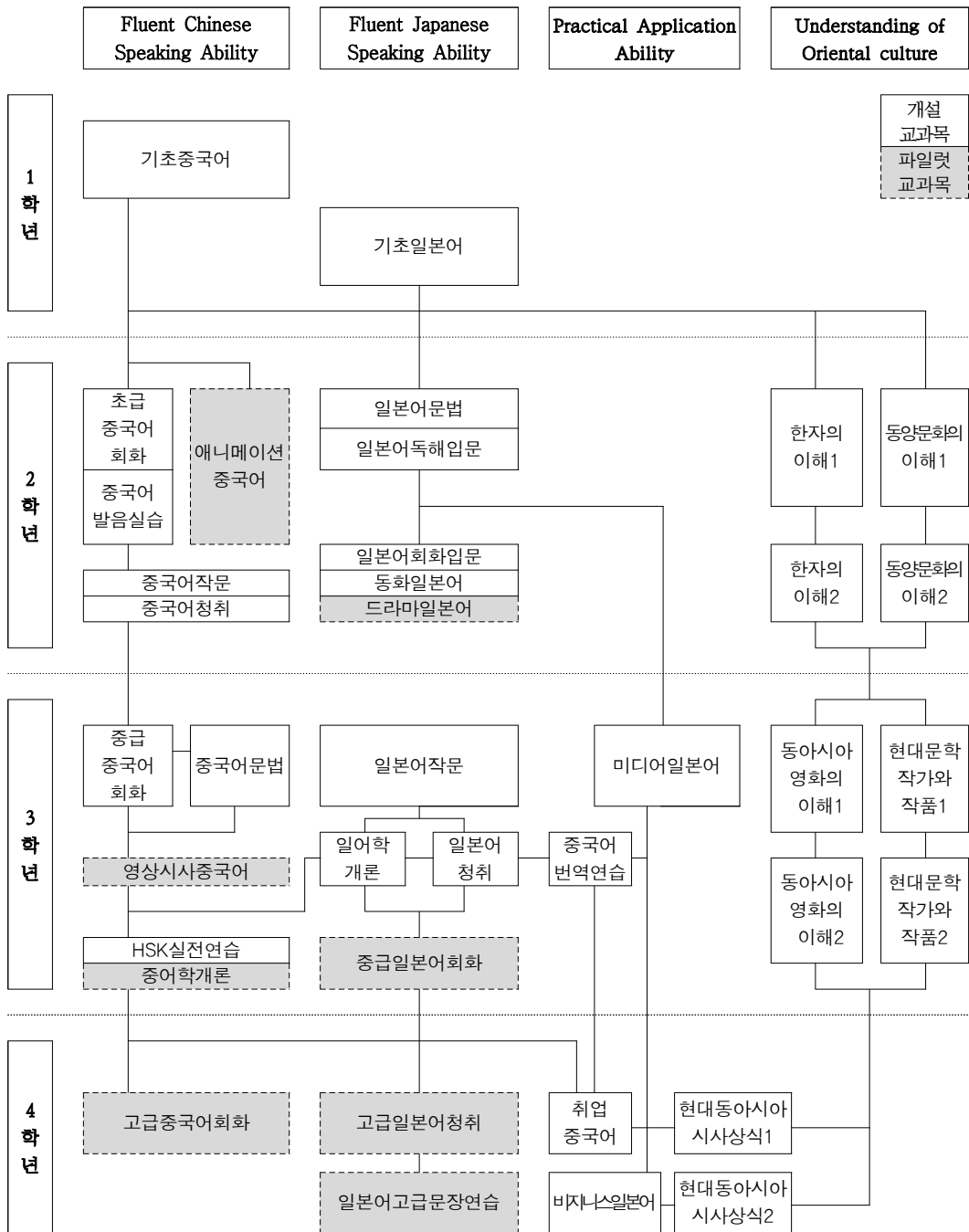
동양어문학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공탐색	1-1 (탐색)	0001304	기 초 중 국 어	3	3	0	3	
전공탐색	1-2 (탐색)	0004694	기 초 일 본 어	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0004703	일 본 어 문 법	3	3	0	3	
전공선택		0009899	일 본 어 독 해 입 문	3	3	0	3	
전공선택		0009900	한 자 의 이 해 1	3	3	0	3	
전공선택		0008245	초 급 중 국 어 회 화	3	3	0	3	
전공선택		0009901	동 양 문 화 의 이 해 1	3	3	0	3	
전공선택		0004684	애 니 메 이 션 중 국 어	3	3	0	3	
전공선택		0001305	중 국 어 발 음 실 습 *	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0001324	일 본 어 회 화 입 문	3	3	0	3	
전공선택		0009903	동 화 일 본 어	3	3	0	3	
전공선택		0009905	동 양 문 화 의 이 해 2	3	3	0	3	
전공선택		0009904	한 자 의 이 해 2	3	3	0	3	
전공선택		0001307	중 국 어 작 문	3	3	0	3	
전공선택		0009902	중 국 어 청 취	3	3	0	3	
전공선택		0009916	드 라 마 일 본 어 *	3	3	0	3	
전공선택	3-1	0009906	미 디 어 일 본 어	3	3	0	3	
전공선택		0009908	현 대 문 학 작 가 와 작 품 1	3	3	0	3	
전공선택		0004706	일 본 어 작 문	3	3	0	3	
전공선택		0004554	중 급 중 국 어 회 화	3	3	0	3	
전공선택		0001229	영 상 시 사 중 국 어	3	3	0	3	
전공선택		0009907	동 아 시 아 영 화 의 이 해 1	3	3	0	3	
전공선택		0001310	중 국 어 문 법 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0001255	일 어 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택		0009910	일 본 어 청 취	3	3	0	3	
전공선택		0009911	동 아 시 아 영 화 의 이 해 2	3	3	0	3	
전공선택		0009912	현 대 문 학 작 가 와 작 품 2	3	3	0	3	
전공선택		0009909	H S K 실 전 연 습	3	3	0	3	
전공선택		0001314	중 국 어 번 역 연 습	3	3	0	3	
전공선택		0001330	중 급 일 본 어 회 화 *	3	3	0	3	
전공선택	0001201	중 어 학 개 론 *	3	3	0	3		
전공선택	4-1	0009913	현 대 동 아 시 아 시 사 상 식 1	3	3	0	3	
전공선택		0001315	취 업 중 국 어	3	3	0	3	
전공선택		0004567	고 급 중 국 어 회 화 *	3	3	0	3	
전공선택		0004715	고 급 일 본 어 청 취 *	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0009914	비 즈 니 스 일 본 어	3	3	0	3	
전공선택		0009915	현 대 동 아 시 아 시 사 상 식 2	3	3	0	3	
전공선택		0009918	일 본 고 급 문 장 연 습 *	3	3	0	3	
합 계(38개 교과목)		전공선택 114(114) = 114(114) 학점(시수) (*) 교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Fluent Chinese Speaking Ability	Fluent Japanese Speaking Ability	Practical Application Ability	Understanding of Oriental culture
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 기초중국어 			
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 기초일본어 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 초급중국어회화 • 중국어발음실습 • 애니메이션중국어 	<ul style="list-style-type: none"> • 일본어문법 • 일본어독해입문 		<ul style="list-style-type: none"> • 한자의이해1 • 동양문화의이해1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 중국어작문 • 중국어청취 	<ul style="list-style-type: none"> • 일본어회화입문 • 동화일본어 • 드라마일본어 		<ul style="list-style-type: none"> • 한자의이해2 • 동양문화의이해2
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 중급중국어회화 • 중국어문법 • 영상시사중국어 	<ul style="list-style-type: none"> • 일본어작문 • 중국일본어회화 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어일본어 	<ul style="list-style-type: none"> • 동아시아영화의이해1 • 현대문학작가와작품1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • HSK실전연습 • 중어학개론 	<ul style="list-style-type: none"> • 일어학개론 • 일본어청취 	<ul style="list-style-type: none"> • 중국어번역연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 동아시아영화의이해2 • 현대문학작가와작품2
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 고급중국어회화 	<ul style="list-style-type: none"> • 고급일본어청취 	<ul style="list-style-type: none"> • 취업중국어 • 현대동아시아시사 상식1 	
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 일본고급문장연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 현대동아시아시사 상식2 • 비즈니스일본어 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	한 자 의 이 해 II	2-1	일 본 어 문 법
2-2	중 국 어 청 취	2-1	한 자 의 이 해 I
3-1	중 국 어 문 법	3-1	현대문학작가와작품 I
3-2	중 어 학 개 론	3-1	미 디 어 일 본 어
3-2	현대문학작가와작품 II	3-2	일 어 학 개 론
4-1	고 급 중 국 어 회 화	4-2	일 본 고 급 문 장 연 습

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	기 초 중 국 어	1-2	기 초 일 본 어
2-1	중 국 어 발 음 실 습	2-1	일 본 어 독 해 입 문
2-2	중 국 어 작 문	2-2	동 화 일 본 어
3-1	중 급 중 국 어 회 화	3-1	일 본 어 작 문
3-2	중 국 어 번 역 연 습	4-1	고 급 일 본 어 청 취
4-1	취 업 중 국 어	4-2	비 즈 니 스 일 본 어

3) 자격취득 관련 교과목

■ 관광통역안내사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	애 니 메 이 션 중 국 어	2-2	드 라 마 일 본 어
3-1	영 상 시 사 중 국 어	3-2	일 본 어 청 취
3-2	H S K 실 전 연 습		

■ 해외여행인솔사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	초 급 중 국 어 회 화	2-2	일 본 어 회 화 입 문
2-1	동 양 문 화 의 이 해 I	2-2	동 양 문 화 의 해 II

■ 문화관광해설사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	동 아 시 아 영 화 의 이 해 I	3-2	동 아 시 아 영 화 의 이 해 II
4-2	현 대 동 아 시 아 시 사 상 식 II	4-1	현 대 동 아 시 아 시 사 상 식 I

교과목 해설

- 0001304 기초중국어(Beginner Chinese) 3(3)**
 중국어 학습의 기초를 세운다. 중국어의 발음기호인 한어병음을 익혀, 스스로 사전을 통해 어휘를 찾고 발음할 수 있도록 하며, 기초적인 문장의 독해 및 작문을 해낼 수 있는 능력을 배양한다. 아울러 중국어의 간체자 쓰기를 연습한다. 교육 결과의 평가는 필기시험의 성적과 강의 중 질의에 대한 응답의 수준을 고려하여 평가한다.
- 0004694 기초일본어(Beginner Japanese) 3(3)**
 일본어를 처음 배우는 학습자가 쉽게 일본어를 학습할 수 있도록 발음과 문자, 기초적인 어휘를 익히게 하고, 기본문형을 학습하여 일본어의 기초적 문장을 읽고 표현할 수 있는 실력을 기른다. 이 과목 학습을 통하여 기초가 확립되고, 이를 바탕으로 일본어의 다음 학습을 위한 디딤돌이 되도록 한다.
- 0004703 일본어문법(Japanese Grammar) 3(3)**
 현대일본어에 대한 체계적인 문법교육을 통해 초급단계에서 습득한 현대일본어의 언어지식을 정리하고 일본어의 표현을 이해능력을 체득시키는데, 지금까지의 학교 문법(일본인이 모국어로서 배우는 문법)과는 달리, 일본인의 모국어가 아닌 제 2외국어로서 일본어를 바라보며 새로운 각도와 방법으로 일본어의 문법을 이해·습득하여 정확하고 올바른 일본어를 구사할 수 있게 한다.
- 0009899 일본어독해입문(Introduction to reading Japanese) 3(3)**
 단문읽기를 통하여 기본적인 일본어의 구조와 문형 등을 익힌다.
- 0009900 한자의이해1(Understanding of Japanese KANJI Chinese Texts 1) 3(3)**
 일본어 읽기에서 중요한 음독과 훈독·상용한자·특수한자·사전 찾기·특수한 읽기 등을 익혀서, 고급일본어로 진입할 수 있는 한자 지식을 향상시키고 동시에 폭넓은 한자 교양을 익힐 수 있는 능력을 기른다.
- 0008245 초급중국어회화(Beginner Chinese Conversation) 3(3)**
 중국어의 기초 발음과 문법을 익힌 학생들을 대상으로 일상생활과 여행, 어학연수 등 생활에 필요한 적절한 단어 습득과 상황별 회화를 단계적으로 학습함으로써 어순과 어법 및 어휘 등 전공 언어에 대한 기초능력을 제고하고, 중요 문장과 생활 속의 표현을 반복 학습함으로써 해당 언어의 정확성과 적응 능력을 향상시키는 것에 학습의 목표를 두어 개인별 표현 능력과 응용능력의 완성으로 학습의 수행능력을 평가한다.
- 0004684 애니메이션중국어(Chinese Animation) 3(3)**
 애니메이션으로 배우는 중국어는 생생하게 살아있는 현실 속의 중국어이다. 남녀노소의 연령과 고급동서의 사공을 초월하는 모든 분야의 언어가 그 속에 들어있다. 그림에 익숙해져 있는 학생들에게 대표적인 중국의 캐릭터가 등장하는 자료를 선택하여 읽힘으로써 중국어 독해능력을 증진시키고 아울러 중국 문화의 일면을 이해토록 한다.
- 0009901 동양문화의이해1(East Culture Understanding 1) 3(3)**
 현대 중국을 공식적으로 이해하는 데 필요한 현대 중국의 정치, 사회, 교육, 경제, 종교, 오락 등을 포함한 일상 생활문화 전반을 이해한다.
- 0001324 일본어회화입문(Japanese Conversation for Beginners) 3(3)**
 일본어 발음 실습에서 발음의 기초를 다진 학생이 Native Speaker의 지도를 통해, 인사·쇼핑·방문·교류·대학생활·여행·안내·음식점·전화 등의 상황을 설정하여, 생활 속의 필수 용어와 말을 암기하고 활용하도록 한다. 그리고 일본어회화 입문을 통해서 초급, 중급 실용으로 이어지는 일본어 회화수업의 기틀을 확립시킨다.
- 0009903 동화일본어(Japanese for Fairy Tales) 3(3)**
 친숙한 명작동화 읽기를 통하여 일본어 표현과 문형 등을 익히고, 원서를 읽을 수 있는 능력을 함양한다.

- 0009905 **동양문화의이해2(East Culture Understanding 2)** 3(3)
 현대 일본을 공식적으로 이해하는 데 필요한 현대 일본의 정치, 사회, 교육, 경제, 종교, 오락 등을 포함한 일상 생활문화 전반을 이해한다.
- 0009916 **드라마일본어(Japanese Drama)** 3(3)
 일본 드라마를 통해 자주 사용하는 일상표현을 익힘과 동시에 청취능력을 향상시킨다.
- 0001307 **중국어작문(Chinese Composition)** 3(3)
 중국어로 작문할 때, 의도에 따라 적절하게 표현할 수 있고 문법에 적합하게 문장을 작성할 수 있도록 연습한다. 나아가 일반 회화나 실용문장을 표현할 때 원활하고 적절하게 대처할 수 있는 힘을 기른다.
- 0009902 **중국어청취(Listening of Chinese)** 3(3)
 중국어 영상(화면)을 배제시킨 오디오 음성에 의한 학습으로써, 그 속의 내용을 얼마나 이해하는지 문제를 통하여 중국어 청취능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.
- 0009904 **한자의이해2(Understanding of Chinese Character 2)** 3(3)
 중국어 읽기에서 중요한 음독과 상용한자·특수한자·사전 찾기·특수한 읽기 등을 학습한다. 한자 지식을 향상시킴과 동시에 폭넓은 한자 교양을 익혀 고급중국어로 진입할 수 있는 능력을 기른다.
- 0009906 **미디어일본어(Japanese for Mass Media)** 3(3)
 재미있는 일본의 대중매체를 경험하면서 살아있는 일본어를 습득한다.
- 0009908 **현대문학작가와작품1(Modern Literary Authors and Works 1)** 3(3)
 일본문학작품의 번역본 읽기와 비평·토론 등을 통하여 지아를 성찰한다.
- 0004706 **일본어작문(Japanese Composition)** 3(3)
 일본어를 학습하는데 있어 말로서 자신이 나타내고자 하는 표현을 자유롭게 하는 것과 함께 글로써도 자신의 의지와 나타내고자 하는 표현을 자유롭게 할 수 있어야 한다. 그렇기 때문에 우선 기초적으로 한 문장 한 문장씩 일본어로 표현하기 위해 일본어의 기본문형과 용법을 익혀 일본어의 기초 작문능력을 기른다. 본 수업을 바탕으로 고급문장연습의 기초를 확립한다.
- 0001330 **중급일본어회화(Intermediate Japanese Conversation)** 3(3)
 비판적 사고와 상호문화이해를 토대로 향상된 의사소통능력을 기른다.
- 0004554 **중급중국어회화(Intermediate Chinese Conversation)** 3(3)
 초급중국어회화를 익힌 학생들을 대상으로 중급 과정의 중국어 회화실력을 배양한다.
- 0009907 **동아시아영화의이해1(Understanding of East Asian movies 1)** 3(3)
 중국영화 감상을 통해 그들의 가치관과 정서 그리고 이문화(異文化)를 이해한다.
- 0001229 **영상시사중국어(Current of Chinese Literature & Society)** 3(3)
 중급 정도의 어학능력을 갖춘 학생들을 대상으로 중국어 실력의 향상과 함께 중국의 현대사회를 이해시키려는 목적으로 개설된 교과목이다. 인터넷을 통해 실시간으로 제공되는 중국어 뉴스나 신문 등 다양한 시사성 문장과 자료 등을 선별하여 시청하고 학습-강독함으로써 시사용어의 숙지 및 응용능력 제고에 학습의 목표를 두었다. 사전 고지된 과제의 개인 발표와 자료의 조별 수집은 현대 중국의 정세경제 및 사회현실에 대한 이해와 분석능력을 배양하는데 크기 기여할 것이다.
- 0001255 **일어학개론(Introduction to Japan Language)** 3(3)
 일본어의 여러 가지 표기방식, 정확한 발음, 다양한 어휘, 정확한 문법, 다양한 의미, 문체와 다양한 표현 등 일본어에 관한 전반적인 관점에서 학습, 교육시켜 일본어에 관한 전반적인 이해를 도모하는 것을 목표로 한다.

- 0009910 **일본어청취(Listening of Japanese)** 3(3)
일본어 영상(화면)을 배제시킨 오로지 음성에 의한 학습으로서, 그 속의 내용을 얼마나 이해하는지 문제를 통하여 일본어 청취능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.
- 0009911 **동아시아영화의이해2(Understanding of East Asian movies 2)** 3(3)
일본영화 감상을 통해 그들의 가치관과 정서, 그리고 이문화(異文化)를 이해한다.
- 0009909 **HSK실전연습(HSK Practice Exercise)** 3(3)
HSK 시험을 소개하고 대비를 위한 적응 연습을 한다.
- 0001314 **중국어번역연습(Chinese Translation Practice)** 3(3)
중국어 번역 능력과 기술을 집중적으로 향상시킨다.
- 0009912 **현대문학작가와작품2(Modern Literary Authors and Works 2)** 3(3)
중국 현대문학을 대표하는 작품 읽기와 번역·비평·토론 등을 통하여 자아를 성찰한다.
- 0001201 **중어학개론(Introduction to Chinese Linguistics)** 3(3)
중국 언어학의 개론적 내용을 학습한다. 특히 음운학과 어법학을 중심으로 중국어 초학자가 발음과 문법에 대해 체계적으로 이해할 수 있도록 지도하여 중국어의 수준을 한층 제고하도록 한다. 교육결과의 평가는 필기시험의 성적과 강의 중 질의에 대한 응답의 수준을 바탕으로 평가한다.
- 0009913 **현대동아시아사시상식(Common knowledge about modern East Asia 1)** 3(3)
동아시아라는 지정학적 관점에서 서로 닮았으면서도 이질적인 일본·일본인을 연구한다.
- 0001315 **취업중국어(Business Chinese)** 3(3)
실용중국어의 연계 과목으로 중국어의 활용능력을 증진하고 실제업무의 적응능력을 함양함으로써 취업기회를 극대화할 목적으로 개설된 교과목이다. 중국어의 각종 자격인증 시험 및 취업 관련 기출문제를 다루어 응용력을 향상시키고 중국어 면접의 실습과 무역문 작성의 구체적 실례를 통한 어학능력의 제고를 학습의 목표로 한다. 취업에 유리한 다양한 과제를 접함으로써 사회진출의 폭을 확대하고 능력과 전문성을 겸비한 인재로서의 소양과 조건을 구비하는 데에 일조할 수 있을 것이다.
- 0004567 **고급중국어회화(Advanced Chinese Conversation)** 3(3)
중국어를 구사할 수 있는 학생들을 대상으로 하는 교과목으로, 중급중국어회화의 수준을 한 단계 높여 중국인 교수와 회화 훈련을 한다. 중국의 제반 상황과 의·식·주 등의 일상생활과 관련한 내용을 중국어로 대화하며 중국에 대한 이해를 깊게 한다. 평가는 중간 및 기말고사 모두 회화능력을 테스트하며 이를 통해 다양한 분야에서 사용하는 중국어를 자유롭게 구사할 수 있는 능력을 갖게 하며 사회 진출의 발판을 마련하게 한다.
- 0004715 **고급일본어청취(Listening of Advanced Japanese)** 3(3)
중급 일본어청취를 이수한 학습자(혹은 이에 상응하는 학습능력자)를 대상으로, NHK 등의 라디오 뉴스 및 여러 일본어 청취물을 들려주며, 또 프린트물을 통해 청취한 내용을 얼마나 이해하였는가를 테스트 해봄으로써, 오로지 음성(화면) 등의 다른 정보는 차단)에 의한 일본어의 판단, 이해능력을 더욱 향상시키는 것을 목표로 한다.
- 0009914 **비즈니스일본어(Japanese in Business)** 3(3)
일본어 활용 직무에 필요한 실전능력을 기를 수 있는 훈련을 한다.
- 0009918 **일본고급문장연습(Practice in Advanced Japanese Composition)** 3(3)
일상생활에서 쓰이는 평이한 일본어 문장보다는 보다 전문적인 일본어 학습의 필요에 따라서, 일본어 작문의 중요성이 부각되는 현실에 있어서 한국어와 일본어의 표현의 차이·관습의 차이·일본어만 존재하는 특수한 표현·관용어적 표현을 익혀서 일본어다운 일본어를 구사하고 표현할 수 있게 함을 목표로 고급문장을 완전히 익힐 수 있게함을 목표로 한다.

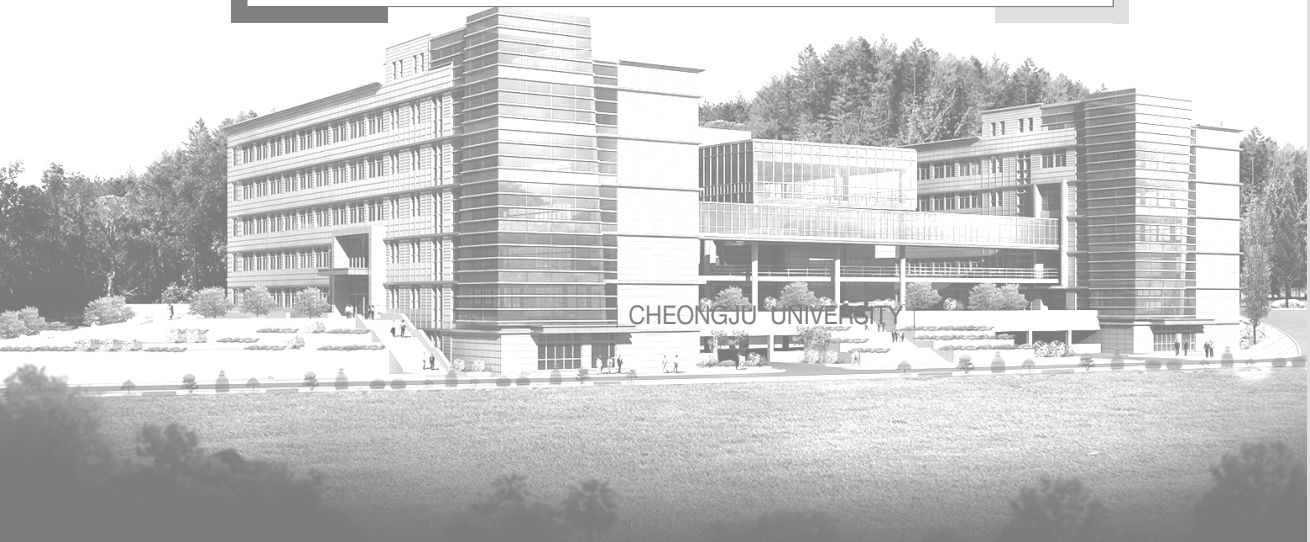
- 0009915 현대동아시아사상식2(Common knowledge about modern East Asia 2) 3(3)
 동아시아라는 지정학적 관점에서 서로 닮았으면서도 이질적인 중국 문화와 중국인을 연구한다.
- 0001305 중국어발음실습(Chinese Pronunciation Drill) 3(3)
 중국어는 특이한 발음형태를 갖고 있을 뿐아니라 4성으로 의미를 구분하고 있다. 중국인의 발음 학습을 통해 청취력을 기르고 기초회화 능력을 증대시킨다.
- 0001310 중국어문법(Chinese Grammer) 3(3)
 중국어 문법학의 기존 성과를 학습에 적용하다 보다 정확한 중국어가 구사될 수 있도록 한다. 중국어의 어휘와 여러 용법을 체계화하여 학습자 스스로 중국어 수준을 높일 수 있는 역량을 갖추도록 한다.

공과대학

공과대학의 교육목표는 학부와 전공간의 상호유기적인 관련을 가지면서 심오한 이론과 실용적 응용방법을 체계적으로 연구·교육하고 기초소양과 전문지식을 갖춘 기술·과학도로서 뿐만 아니라 창의적인 문제 해결능력과 종합적인 인격을 갖춘 유능한 인재를 양성하여 지역 사회와 국가 산업발전에 기여하고 나아가 인류 사회에 봉사하는데 있다.

중부권 중핵 산업도시로 급성장하고 있는 청주를 비롯한 지역사회가 필요로 하는 고급기술인력의 공급원으로서 산·학·연 협동체제의 중추적 역할을 수행하기 위한 공과대학의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 기초과학과 응용과학의 유기적인 협조체제 속에서 기초 과학도와 첨단산업의 역군이 될 수 있는 고급인력을 양성한다.
- 전공영역의 기본적 원리와 실용적 응용방법을 터득하고, 지식과 정보를 창의적으로 적용하여 세계화·정보화 사회에 적용하도록 한다.
- 지식과 정보를 현장에서 효과적으로 활용하기 위한 실용적 방법을 습득케 하며 공동체 이익을 위한 가치체계를 확립한다.
- 다양한 문화를 폭넓게 수용하고, 법과 질서를 준수하며 협동심과 책임의식을 갖게 한다.



공과대학

에너지·광기술융합학부



에너지·광기술융합학부는 에너지·응용화학전공, 에너지융합공학전공, 광기술·에너지융합전공으로 구성되어 있으며, 첨단 에너지기술과 광기술을 기반으로 한국의 미래산업을 발전시키고 선도해 나갈 역량있고 진취적인 융복합 기술인력을 양성하고 있다.

에너지·응용화학전공에서는 전통적인 화학기술을 중점적으로 다룬다. 본 전공에서는 폭넓은 전문지식을 이수한 융합 인재를 양성하기 위해 실험실습위주의 학사교육과정을 통해 유·무기 물질 합성 및 분석, 태양전지 및 이차전지 분야의 소재, 소자제조, 시스템 등의 균형 있는 이론과 실무교육을 통하여 현장적응 능력이 향상된 미래형 엔지니어 육성을 목적으로 하고 있다.

에너지융합공학전공에서는 21세기 ‘그린뉴딜’ 시대에 맞춰 신재생에너지 관련 전문인력양성을 목표로 태양광에너지(태양전지)와 에너지저장(이차전지)분야 및 연료전지(수소에너지) 기술을 특성화하여 국가 및 지역 산업육성과 기술개발에 이바지하기 하기 위하여, 미래 친환경 에너지 산업을 선도할 창의적이고 진취적인 현장 적응형 우수한 인재양성을 목표로 하고 있다.

광기술·에너지융합전공은 광기술을 기반으로 전기·전자공학과 에너지 기술이 융합한 복합기술을 다루고 있다. 21세기는 광자(光子)의 시대라고 할 정도로 빛을 이용한 광기술 분야는 미래 사회에 필수적이며, 우리 삶을 변화시키는 첨단 기술 분야로서 자리매김 하고 있다. 광기술에너지융합전공에서는 이러한 사회의 요구에 맞춘 미래 에너지 산업과 광산업을 주도할 전문 인력을 양성하고자 한다.

에너지 · 응용화학전공

교육목표

에너지·응용화학전공에서는 전통적인 유기화학공업, 무기화학공업 및 이차전지와 수소에너지를 포함하는 에너지 산업 분야의 국가 및 지역산업육성과 기술개발에 이바지하기 위하여 '산업사회에 연관된 기초지식과 연구능력, 창의성·진취성을 갖춘 엔지니어의 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

에너지·응용화학전공에서는 전통적인 화학 기술을 기초로 하여 이를 응용하는 응용화학 분야와 2차전지 및 수소 에너지 중심의 에너지 분야를 다룬다. 응용화학 분야는 새로운 소재 개발, 신물질 합성, 화합물의 분석 등과 관련하여 중요한 분야이며, 에너지 분야는 현대 산업사회의 가장 중요한 자원으로써 화석원료의 고갈과 지구온난화 문제로 인해 저탄소, 친환경 신재생에너지의 필요성과 중요성이 점차 부각 되고 있다. 본 전공에서는 폭넓은 전문지식을 이수한 융합형 인재를 양성하기 위하여 실험·실습 위주의 학사 교육과정을 운영하고 있으며, 유·무기 물질 합성 및 분석, 전기화학 및 이차전지 분야의 소재, 소자 제조 등의 균형 있는 이론과 실무교육을 통하여 현장 적응능력이 향상된 미래형 엔지니어 육성을 목적으로 한다.

졸업후진로

- 전통 화학관련분야 : 생활용품, 화장품, 플라스틱, 제약회사 등
- 유·무기화학공업분야 : 석유화학공학기술자, 고무 및 플라스틱 화학공학기술자, 재료공학기술자 등
- 에너지 분야 : 2차전지와 수소에너지 소재, 제조, 에너지저장 서비스

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지·응용화학에 대한 기초지식 및 연구능력과 창의성과 진취성을 갖춘 산업 현장의 요구에 맞는 에너지·응용화학 엔지니어의 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 응용화학, 에너지 분야의 지식을 갖추고, 학습된 전문 지식에 기반하여 기술을 활용 및 응용할 수 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 기타 의견이 유사한 비율로 나타남. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, 지식정보 활용 (2) 융합적지식창출능력, 분석적사고능력 (3) 도전정신, 리더십 (4) 지식정보수집, 대안적사고능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용 융합 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용, 지식정보활용 ▶ 에너지·응용화학 지식 습득 (2) 융합적지식창출능력, 분석적사고능력 ▶ 에너지·응용화학 기술 활용 (3) 도전정신, 리더십 ▶ 화학산업 및 에너지산업의 기술 이해 (4) 지식정보수집, 대안적사고능력 ▶ 화학산업 및 에너지산업의 기술의 적용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	에너지·응용화학 기초 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학 • 유기화학 • 분석화학 • 응용생화학 • 기기분석 • 화학수학¹ <ul style="list-style-type: none"> • 생화학 • 유기신소재 • 화학결합론 • 무기화학
	지식융합 역량	에너지·응용화학 지식과 기술 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 무기화학응용 • 유기화학실험 • 무기화학실험 • 기기분석 • 생유기화학 • 실무역량강화실습 <ul style="list-style-type: none"> • 무기화학 • 물리화학실험 • 기기분석실습 • 고분자합성실험 • 유기화학응용 • 기기분석응용 • 화학수학² • 물리화학응용
창의 Creativity	종합적 사고 역량	화학산업 및 에너지산업 생산시스템 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 화학양론 • 고분자화학 <ul style="list-style-type: none"> • 화학반응공정
	진취적 사고 역량	화학산업 및 에너지산업 생산기술의 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 이차전지 • 무기공업화학 • 무기신소재 • 유기신소재 <ul style="list-style-type: none"> • 유기공업화학 • 고분자공학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	글로벌 화학산업과 에너지산업의 이해 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지화학 <ul style="list-style-type: none"> • 신재생에너지
	상호문화역량	에너지·응용화학 신기술 이해 및 수용	<ul style="list-style-type: none"> • 전기화학 • 에너지생화학 • 유기정밀화학 • 수소에너지 <ul style="list-style-type: none"> • 전기분석화학실험 • 나노재료화학
인성 Character	자기관리 역량	에너지·응용화학 엔지니어로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 응용화학의세계 <ul style="list-style-type: none"> • 생활과에너지·화학
	공동체 역량	화학산업 및 에너지산업 기술의 과학적 적용 및 협업	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인 • 현장실습

교육과정표

에너지·응용화학전공(2021학년도 개편 교육과정)

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0011506	응용화학의세계	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0009727	생활과에너지·화학	2	2	0	2
전공선택	2-0	0001970	화학양론*	3	3	0	3
전공선택	2-1	0001958	분석화학	3	3	0	3
전공선택		0002747	화학수학1	3	3	0	3
전공선택		0001904	물리화학	3	3	0	3
전공선택		0002660	유기화학	3	3	0	3
전공선택		0011507	에너지화학	3	3	0	3
전공필수		0002732	물리화학실험	2	0	3	3
전공선택	2-2	0002749	화학수학2	3	3	0	3
전공필수		0002734	유기화학실험	2	0	3	3
전공선택		0011508	유물리화학응용	3	3	0	3
전공선택		0009729	유기화학응용	3	3	0	3
전공선택		0009730	무기화학	3	3	0	3
전공선택		0011509	신재생에너지	3	3	0	3
전공선택	3-0	0002750	기기분석실습*	2	0	3	3
전공선택		0009745	생유기화학*	3	3	0	3
전공선택		0005357	현장실습*	0	0	0	0
전공선택		0011693	실무역량강화실습*	0	0	0	0
전공선택	3-1	0011510	유기신소재	3	3	0	3
전공필수		0002733	무기화학실험	2	0	3	3
전공선택		0009732	무기화학응용	3	3	0	3
전공선택		0009733	기기분석	3	3	0	3
전공선택		0001977	전기화학	3	3	0	3
전공선택		0002742	생화학	3	3	0	3
전공선택		0001973	화학결합론	3	3	0	3
전공선택	3-2	0009736	기기분석응용	2	2	0	2
전공선택		0009737	응용생화학	3	3	0	3
전공선택		0004442	유기공업화학	3	3	0	3
전공선택		0011511	무기신소재	3	3	0	3
전공필수		0011512	전기분석화학실험	2	0	3	3
전공선택	4-0	0011515	에너지생화학*	3	3	0	3
전공선택		0011516	고분자합성실험*	2	0	3	3
전공선택		0011517	수소에너지*	3	3	0	3
전공선택		0011518	유기정밀화학*	3	3	0	3
전공선택		0006600	캡스톤디자인*	3	0	3	3
전공선택	4-1	0002738	고분자화학	3	3	0	3
전공필수		0002746	무기공업화학	3	3	0	3
전공선택		0007674	이차전지	3	3	0	3
전공필수	4-2	0011513	화학반응공학	3	3	0	3
전공필수		0011514	나노재료화학	3	3	0	3
전공필수		0001979	고분자공학	3	3	0	3
합계(42개 교과목)	전공필수20(24) + 전공선택91(93) = 111(117)학점(시수) (*):교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

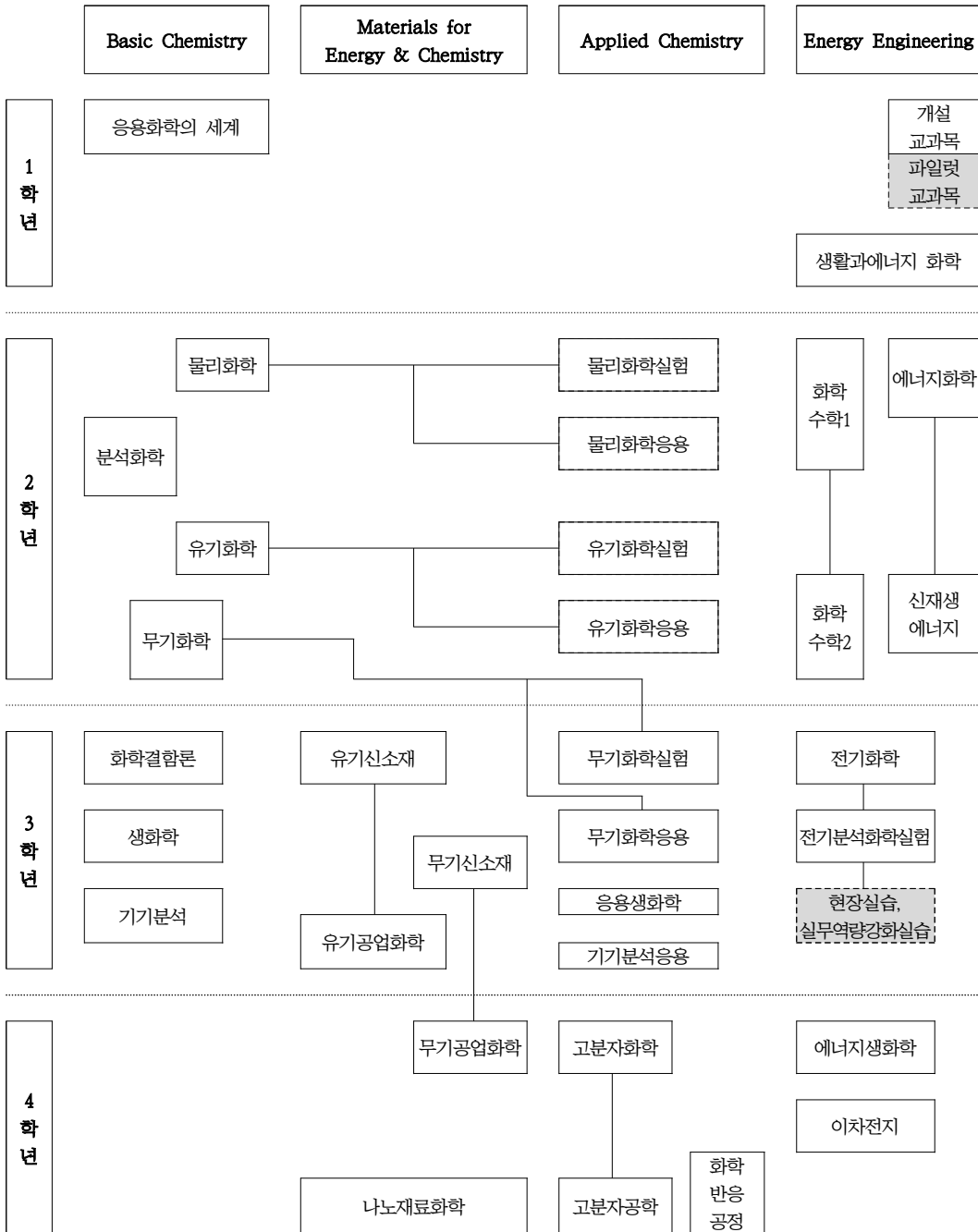
에너지·응용화학전공(2021학년도 이전 교육과정)

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009726	에너지·화학의세계	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0009727	생활과에너지·화학	2	2	0	2
전공선택	2-0	0001970	화학양론*	3	3	0	3
전공필수	2-1	0002734	유기화학실험	2	0	3	3
전공필수		0005779	공학수학	3	3	0	3
전공선택		0001904	물리화학	3	3	0	3
전공선택		0002660	유기화학	3	3	0	3
전공선택		0001812	전기자기학 1	3	3	0	3
전공선택		0009728	에너지회로	3	3	0	3
전공필수		0009731	에너지회로실험	2	0	3	3
전공필수	2-2	0002733	무기화학실험	2	0	3	3
전공선택		0008919	환경물리화학	3	3	0	3
전공선택		0009729	유기화학응용	3	3	0	3
전공선택		0009730	무기화학	3	3	0	3
전공선택		0004476	재료공학	3	3	0	3
전공선택		0001813	전기자기학 2	3	3	0	3
전공선택		0005357	현장실습*	0	0	0	0
전공선택	3-0	0011693	실무역량강화실습*	0	0	0	0
전공선택		0007762	전기화학기초실험*	3	0	3	3
전공선택		0009745	생유기화학*	3	3	0	3
전공선택		0009746	전자재료물성*	3	3	0	3
전공필수		0009734	태양광모듈실험	2	0	3	3
전공선택	3-1	0001958	분석화학	3	3	0	3
전공선택		0009732	무기화학응용	3	3	0	3
전공선택		0009733	기기분석	3	3	0	3
전공선택		0001977	전기화학	3	3	0	3
전공선택		0004844	반도체소자공학 1	3	3	0	3
전공선택		0011431	태양광에너지소자와지식재산*	3	3	0	3
전공필수		3-2	0009739	태양전지제조실험	2	0	3
전공필수	0009735		물리분석화학실험	2	0	3	3
전공선택	0009736		기기분석응용	2	2	0	2
전공선택	0009737		응용생화학	3	3	0	3
전공선택	0009738		전기화학응용	3	3	0	3
전공선택	0004845		반도체소자공학 2	3	3	0	3
전공선택	0009740		결정형태양전지	3	3	0	3
전공선택	0006600		캡스톤디자인	3	0	3	3
전공선택	4-0	0007676	태양광발전시스템	3	3	0	3
전공선택		0008973	전기전자공학개론	3	3	0	3
전공필수		0009741	공업화학응용실험	2	0	3	3
전공선택	4-1	0009742	세라믹소재실험	2	0	3	3
전공선택		0009743	박막형태양전지	3	3	0	3
전공선택		0007674	이차전지	3	3	0	3
전공선택	4-2	0009744	고분자화학실험	2	0	3	3
전공선택		0007678	차세대전지공학	3	3	0	3
합계(44개 교과목)		전공필수 17(24) + 전공선택 97(99) = 113(123) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Basic Chemistry	Materials for Energy & Chemistry	Applied Chemistry	Energy Engineering
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 응용화학의세계 			
	2학기				<ul style="list-style-type: none"> • 생활과에너지 · 화학
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학 • 유기화학 • 분석화학 		<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 화학수학1 • 에너지화학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 무기화학 • 화학양론 		<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학응용 • 유기화학실험 • 유기화학응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 화학수학2 • 신재생에너지
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 기기분석 • 생화학 • 화학결합론 	<ul style="list-style-type: none"> • 유기신소재 	<ul style="list-style-type: none"> • 무기화학실험 • 무기화학응용 • 생유기화학 • 기기분석실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기화학
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 유기공업화학 • 무기신소재 	<ul style="list-style-type: none"> • 응용생화학 • 기기분석응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기분석화학실험 • 현장실습 • 실무역량강화실습
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 무기공업화학 	<ul style="list-style-type: none"> • 고분자화학 • 고분자합성실험 • 유기정밀화학 • 캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지생화학 • 이차전지 • 수소에너지
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 나노재료화학 	<ul style="list-style-type: none"> • 화학반응공정 • 고분자공학 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	분 석 화 학	3-1	기 기 분 석
2-1	물 리 화 학	3-1	전 기 화 학
2-1	물 리 화 학 실 험	3-1	생 화 학
2-2	유 기 화 학 실 험	3-2	기 기 분 석 응 용
2-2	물 리 화 학 응 용	3-2	전 기 분 석 화 학 실 험
2-2	유 기 화 학 응 용	4-1	고 분 자 화 학
2-2	무 기 화 학	4-1	2 차 전 지
3-1	무 기 화 학 실 험	4-1	캡 스톤 디 자 인
3-1	무 기 화 응 용	4-2	고 분 자 공 학

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	분 석 화 학	3-2	기 기 분 석 응 용
2-1	물 리 화 학	3-2	유 기 공 업 화 학
2-1	유 기 화 학	3-2	현 장 실 습
2-1	에 너 지 화 학	4-1	고 분 자 화 학
2-2	무 기 화 학	4-1	무 기 공 업 화 학
2-2	신 재 생 에 너 지	4-1	이 차 전 지
3-1	기 기 분 석	4-2	고 분 자 공 학
3-1	전 기 화 학	4-2	화 학 반 응 공 정

3) 자격취득 관련 교과목

■ 화학분석기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	분 석 화 학	3-2	기 기 분 석 응 용
3-1	기 기 분 석	4-1	이 차 전 지
3-1	전 기 화 학		

■ 위험물산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	유 기 화 학	2-2	유 기 화 학 응 용

■ 수질환경기사, 대기환경기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	무 기 화 학	3-2	응 용 생 화 학
3-1	무 기 화 학 응 용		

교과목 해설

- 0009727 생활과에너지화학(Energy and Chemistry to Society) 2(2)**
 화학의 각 분야 소개, 단위의 환산, 양론계산, 유기 및 무기 물질, 물, 촉매, 에너지 변환, 고분자 재료, 반도체 및 다양한 에너지에 대하여 강의한다.
- 0000000 응용화학의세계(World of Applied Chemistry) 2(2)**
 화학의 각 분야 소개, 단위의 환산, 양론계산, 유기 및 무기 물질, 물, 촉매, 에너지 변환, 고분자 재료, 반도체 및 다양한 에너지에 대하여 강의한다.
- 0002734 유기화학실험(Experimental Organic Chemistry) 2(3)**
 유기화학을 통해 학습한 다양한 유기물질에 대한 특성을 이해시키기 위해 학생 스스로 자료수집 및 분석을 통하여 얻은 자료를 이용하여 유기합성실험에 필요한 기본실험 조작법을 바탕으로 간단한 유기화합물의 합성에서부터 합성염료와 시약, 농약, 약품, 계면활성제, 인쇄잉크, 화장품 및 고분자 물질에 이르기까지 다양한 유기물질의 합성을 하고자 한다. 또한 수종의 다른 유기물질의 합성을 과제로 하여 자료수집 및 결과분석 등을 학업성취도에 대한 평가기준으로 삼는다.
- 0001904 물리화학(Physical Chemistry) 3(3)**
 화학현상을 거시적인 관점에서 다루는데 필요한 열역학의 기본개념을 주로 강의한다. 기체, 액체 및 고체상태, 평형이론, 열역학 제 1, 2, 3 법칙 등에 대하여 강의한다.
- 0002660 유기화학(Organic Chemistry) 3(3)**
 현대생활에서 매일 접하게 되는 유기물질에서는 석유류제품, 의류, 종이, 의약품, 사진필름, 화장품, 석유, 플라스틱, 고무, 도료, 접착제 등이 있으며, 유기화학에서는 이러한 유기화합물의 구조, 성질 및 반응 메커니즘에 대한 기초적인 이론 강의를 통해 유기화학 및 고분자화학의 학습에 필요한 기초를 다지는데 목적을 두고 있다. 기본적인 유기물질에 대한 구조 및 구조에 따른 특성에 대한 이해도를 본 강의를 통해 학습된 교육결과에 대한 학생의 능력 및 그에 대한 평가를 하고자 한다.
- 0002733 무기화학실험(Experimental Inorganic Chemistry) 2(3)**
 이론적으로 배운 무기화합물 중 일부를 직접 합성하고 정제하며 배웠던 분석방법을 이용하여 이들의 구조를 확인하고 그 특성을 측정한다. 아울러 화학도라면 필수적으로 습득하여야 될 실험하는 태도 및 방식을 배운다.
- 0009729 유기화학응용(Organic Chemistry and Application) 3(3)**
 고분자화학, 생화학 등의 고급학문에 대한 기초능력 배양에 필수적인 유기화합물의 성질, 반응 등을 이해하는데 요구되는 기초지식을 심화학습하며, 알코올에테르-에폭시화합물-알켄-알킬-방향족화합물-벤젠 유도체-알데히드-케톤-카르복시산 등 다양한 유기화합물의 명명법-구조-제법 및 관련 화학반응을 학습시키고자 한다. 기본적인 유기물질뿐만 아니라 새로 개발된 유기물질의 특성을 이해하고 예측할 수 있는 능력을 학생들의 평가 및 교육결과에 대한 평가기준으로 삼는다.
- 0009730 무기화학(Inorganic Chemistry) 3(3)**
 모든 물질의 기본이 되는 원자의 구조부터 시작하여, 화학결합에 의한 분자의 형성, 다양한 무기분자들의 특성을 그 구조와 연관시켜 체계적으로 공부한다. 아울러 무기물을 다루는데 있어서 필요한 기본개념들에 대해서도 소개가 된다.
- 0001970 화학양론(Stoichiometry) 3(3)**
 화학반응에서 양적인 관계에 대한 이해, 당량의 개념, 열량 계산, 산화-환원 반응, 각종 전지, 배위화합물 이론, 금속과 비금속 등의 분야에 대하여 기본적인 화학양론을 강의한다. 양론 계산에 있어서 Excel과 같은 스프레드시트를 활용하는 방법에 대하여 강의한다.

- 0001958 분석화학(Analytical Chemistry) 3(3)**
LSM method, 각 종 금속의 정량분석, 역적정법, EDTA 적정, 각종 발열체의 열효율 측정 이론, 산화-환원 적정법 등 고전적인 분석법에 대하여 강의한다.
- 0009732 무기화학과응용(Inorganic Chemistry and Application) 3(3)**
배위화합물, 고체물질 및 유기금속물질의 구조 및 화학반응성에 대하여 전반적으로 공부하며 이들에 관한 정보를 얻기 위하여 사용하는 실험적인 방법과 예를 들어 학생들이 쉽게 이해하도록 한다.
- 0009733 기기분석(Instrumental Analysis) 3(3)**
첨단전자기기를 이용하는 분광학적 분석법으로 물질의 구조를 밝히는 것은 분석화학의 필수적인 부분이다. 본 강좌에서는 물질의 구조분석에 필요한 핵자기공명분광학, 적외선분광학, 및 질량분광학의 원리와 기기로부터 얻어진 스펙트럼의 기초적 해석법을 다룬다.
- 0001977 전기화학(Electrical Chemistry) 3(3)**
응용화학 전공의 개설과목으로 태양광분야에 필요한 기초적인 화학 지식을 이수한 후에 트랙과정에서 인정해 줌으로써 이 분야로 진출하고자 하는 학생의 필요를 채우려 한다. 따로 트랙에서 개설이나 변경하지 않고 기존의 전공에서 이수한 것을 인정하는 인정과목이다.
- 0009745 생유기화학(Bioorganic Chemistry) 3(3)**
생명체에서 일어나는 대사, 단백질과 유전자 발현을 포함한 여러 가지 현상을 유기화학의 지식을 이용하여 공부하고자 한다.
- 0009736 기기분석응용(Instrumental Analysis and Application) 2(2)**
크로마토그래피를 사용한 분리 분석, 스펙트로스코피를 사용한 분광분석으로 미지 시료를 정성, 정량하는 방법에 대해 보다 깊게 배운다.
- 0009737 응용생화학(Applicative bioChemistry) 3(3)**
화학의 5대 분야 가운데 하나인 생화학에 대하여 전반적으로 다루는 강의이다. 본 교과목에서 생체에서 일어나는 화학반응이 단백질로 이루어진 효소의 촉매작용으로 어떻게 속도가 증가되면 그리고 효소의 활성이 어떻게 조종되는지를 다루게 된다. 또한 세포들이 환경으로부터 어떻게 에너지를 빼내며 그들의 고분자물질의 구성성분들을 어떻게 합성하며 그에 따른 대사 에너지의 발생과 저장을 어떻게 하는지에 대하여 이해의 폭을 넓히게 될 강의이다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
교육의 현장적합성을 증진하기 위하여 현장실습지침에 의거 교육의 현장적합성을 증진하기 위하여 시행하는 제반 현장실습 교과목이다.
- 0007674 이차전지(Rechargeable Battery Engineering) 3(3)**
전기화학적 방법을 이용한 리튬이온전지 및 자동차용 납축전지 등 2차전지에 대한 기초이론과 에너지 저장 방법에 대하여 배운다. 또한 태양광 분야에서도 독립형 태양광 시스템을 구성하는 데 있어서 저장장치는 필수적이다. 장기적인 에너지 저장을 위한 2차 전지의 기본적인 개념과 2차 전지의 종류, 제조 공정 및 재료에 대한 기본 지식을 배운다.
- 0006600 캡스톤디자인(Capstone Design) 3(3)**
전공 교과목에서 배운 지식을 실제 실험, 실습을 통해서 프로젝트를 수행한다.
- 0002747 화학수학1(Chemical Mathematics 1) 3(3)**
화학을 전공하는 학생들이 필수적으로 습득해야할 수학 중 미적분, 삼각함수, 벡터, 행렬 등 기본 개념을 정리한다.

- 0002749 화학수학2(Chemical Mathematics 2) 3(3)
 화학을 전공하는 학생들이 필수적으로 습득해야할 미분방정식의 종류와 풀이법에 대해 강의한다. 1계, 2계 미분방정식과 상미분, 편미분방정식을 포함한다.
- 0011508 물리화학응용(Application of Physical Chemistry) 3(3)
 기체분자 운동론, 빛의 파동성, 전자 배제, 화학결합론, 분자간의 힘 등에 대하여 공부한다. 엑셀 등의 소프트웨어를 활용하여 각종 물리화학전 계산 문제를 해결하는 능력을 키운다.
- 0011507 에너지화학(Energy Chemistry) 3(3)
 우리 생활의 중요한 부분을 차지하는 에너지에 대한 주요 내용, 이론을 강의한다. 석유, 석탄 등 기존 화석원료, 태양광, 풍력, 조력 등 신재생에너지 등을 포함한다.
- 0011509 신재생에너지(Renewable Energy) 3(3)
 햇빛, 물, 쓰레기, 바람 등의 에너지를 변환시켜 신재생에너지를 만들어 사용하는 방법과 관련 기본 이론을 강의한다.
- 0002732 물리화학실험(Physical Chemistry Lab) 2(3)
 물리화학 실험의 기본 기구와 기법을 숙달시키고 물리화학 강의에서 다룬 원리를 실험을 통하여 확인하고 이론의 응용력을 키운다.
- 0002742 생화학(Biochemistry) 3(3)
 생체내에서 일어나는 생명 현상을 화학 지식을 이용하여 분자 수준에서 학습한다. DNA, RNA, 단백질, 핵산, 대사생화학 등을 배우는 교과목이다.
- 0011510 유기신소재(Organic new Materials) 3(3)
 전통적인 유기소재와 첨단 유기신소재의 제조 및 합성과 기본 이론에 대하여 배우는 교과목이다.
- 0001973 화학결합론(Chemical Bond Theory) 3(3)
 기본적인 양자화학 개념과 원자가 결합이론, 분자궤도함수이론 등을 배우는 교과목이다.
- 0004442 유기공업화학(Organic Industrial Chemistry) 3(3)
 유기화합물을 제조하는 유기공업화학 전반에 대한 개괄적인 소개, 석유화학공업, 계면활성제, 화장품, 의약품, 염료공업 등을 배우는 교과목이다.
- 0011511 무기신소재(Inorganic New Materials) 3(3)
 전통적인 무기소재와 첨단 무기신소재의 제조 및 합성과 기본 이론에 대해 배우는 교과목이다.
- 0002738 고분자화학(Polymer Chemistry) 3(3)
 고분자의 중합반응, 구조, 물성 등 관련된 고분자 화학의 이론과 실제에 대하여 배우는 교과목이다.
- 0011512 전기분석화학실험(Electro-analytical Chemistry Lab) 2(3)
 습식분석, 무게분석 등 분석화학과 전기화학 관련 주제에 대하여 직접 실험하는 교과목이다.
- 0002746 무기공업화학(Inorganic Industrial Chemitry) 3(3)
 무기화합물을 제조하는 무기공업화학 전반에 대한 개괄적인 소개, 산, 알칼리, 비료공업과 금속공업, 세라믹공업, 전자재료공업 등을 배우는 교과목이다.
- 0011513 화학반응공정(Chemical Reaction Process) 3(3)
 주요 유기, 무기 및 생화학 공업에서 사용하는 주요 단위반응과 공정에 대하여 구체적으로 배우는 교과목이다.

- 0011514 나노재료화학(Nano-material Chemistry) 3(3)
 나노 크기에서 나타나는 현상에 관한 원리와 나노재료, 기기의 제작 및 응용을 소개한다. 대표적인 나노 물질인 나노입자, 나노막대, 나노관 등의 여러 가지 합성법과 새로운 성질 및 이들을 이용한 여러 가지 신소재의 개발에 관하여 개괄적으로 소개한다.
- 0001979 고분자공학(Polymer Engineering) 3(3)
 고분자 전반에 관한 기초 개념에 대하여 소개하고, 다양한 고분자 합성방법 및 가공 공정, 제조된 고분자의 구별 및 분석 방법과 구조, 물성에 대하여 배우는 교과목이다.
- 0002750 기기분석실습(Instrumental Analysis Lab) 2(3)
 기기분석 강의에서 배운 UV-Vis, FT-IR, NMR, Mass, GC, HPLC, 열분석기 등의 장비를 직접 사용하여 실습하고, 실제 분석한 스펙트럼을 해석하는 연습을 한다.
- 0011515 에너지생화학(Energy Biochemistry) 3(3)
 에너지와 연관된 생화학 분야에 대하여 강의한다. 생명체의 생리활성 유지에 필수적인 물질의 생합성 과정과 분해과정을 에너지 관점에서 이해한다.
- 0011516 고분자합성실험(Polymer Synthesis Lab) 2(3)
 벌크중합, 용액중합, 유화중합, 현탁중합 등 다양한 중합법에 의해 고분자를 직접 합성하고, 합성된 고분자의 분자구조와 특성을 살펴본다.
- 0011517 수소에너지(Hydrogen Energy) 3(3)
 지구온난화의 주범인 화석연료를 대체할 에너지로 각광을 받고 있는 수소에너지와 관련하여, 수소의 생산, 저장, 운송, 이용, 안전, 수소자동차, 수전해 등에 대하여 배우는 교과목이다.
- 0011518 유기정밀화학(Organic Fine Chemistry) 3(3)
 유기화학을 기초로 하여 유기합성의 주요 개념과 방법을 강의한다. 각종 관능기 도입법과 산화반응, 환원반응, 보호원자단 도입 및 제거방법 등을 배우는 교과목이다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)
 현장실습을 통하여 산업체 또는 연구소의 제반 업무 수행에 필요한 협업 능력과 기술을 습득하고, 사무 경영 및 업무 진행 과정 등을 익힌다.

에너지융합공학전공

교육목표

21세기 '그린뉴딜' 시대에 맞춰 신재생에너지 관련 전문인력양성을 목표로 태양광에너지(태양전지)와 에너지저장(이차전지) 분야 및 연료전지(수소에너지) 기술을 특성화하여 기후변화에 능동적으로 대응 가능하며, 국가 및 지역 산업육성과 기술개발에 이바지하기 위하여 세계적 수준의 교육과 연구 역량을 구축하고 미래 친환경 에너지 산업을 선도할 창의적이고 진취적인 현장 적응형 우수한 인재 양성을 목표로 하고 있다.

학과소개

21세기에 들어서 환경문제와 기후변화 등 지구의 온난화를 규제, 방지하기 위한 국제적인 움직임이 활발해지는 가운데 저탄소, 친환경 녹색산업의 육성과 발전이 우리나라의 신성장 동력원으로서 인식되고 있으며, 이에 따라 대표적 융합학문인 태양광에너지를 비롯한 이차전지 및 수소에너지 등 신재생에너지 분야가 부각 되었다.

이러한 시대적, 국가적 요구에 부응하기 위하여 에너지융합공학전공은 반도체, 디스플레이산업을 잇는 우리나라의 21세기 신성장동력인 '태양전지'와 '이차전지', '연료전지(수소에너지)'의 신재생에너지 산업분야를 창출하고 발전시키며 이끌어갈 핵심 인재를 양성하고 있다. 또한, 이러한 대표적 융합학문을 특화하고, 교육과정의 국제화, 전문화를 통하여 국내 최고의 학문발전과 기술인력을 양성하고자 하는 미래 비전을 갖고 있다.

특히, 태양광, 이차전지 및 수소에너지 분야는 충청북도 특화사업 및 지역클러스터 주력분야로서 동북아 최고의 "아시아 솔라밸리 충북"조성에 중추적 역할을 담당하게 될 것이다.

프로젝트 랩, 글로벌에너지현장 실습(R&D인턴십) 등 실험실습위주의 학사교육과정은 태양전지 및 이차전지, 연료전지 분야의 소재, 소자제조, 시스템 등의 균형 있는 이론과 실무교육을 통하여 현장 적응 능력을 높이고 아울러 직업윤리 소양을 함께 갖추게 함으로서 미래형 엔지니어 육성을 목적으로 한다.

졸업후진로

에너지융합공학전공의 졸업생들은 졸업 후 공학학사를 취득하게 되며, 취업분야로는 태양광과 이차전지, 수소에너지 산업으로 진출을 하게 된다. 세부 진로는 태양전지의 소재, 셀 및 모듈, 시스템 및 전력서비스의 태양광산업의 가치사슬 전 분야와 이차전지의 화학소재, 전지제조 및 에너지저장서비스 분야의 민간 및 공기업의 핵심 엔지니어가 될 수 있으며 연료전지의 화학소재, 전지제조 및 수소에너지 저장 및 안전관련 분야의 민간 및 공기업 엔지니어 될 수 다. 국가고시를 통한 공인자격증 취득과 함께 전문기술인으로서 활동할 수도 있고, 국내의 대학원 진학을 통하여 대학교수 및 국공립 전문 연구원 전문 과학자가 될 수 있다. 또한, 신재생에너지 분야의 기술창업을 통한 전문 기술 경영인이 될 수 있다.

- 취업분야: 태양전지의 소재, 셀 및 모듈, 시스템 및 전력서비스의 태양광산업의 가치사슬 전 분야와 이차전지의 화학소재, 전지제조 및 에너지저장서비스 분야 및 연료전지의 화학소재, 전지제조 및 수소에너지 저장 및 안전 관련 분야
- 예상기업: 한화솔루션, 현대그린에너지솔루션, 신성이엔지, 아반시스코리아, LG전자, 삼성SDI, STX솔라, 오성LST, OCI, 에스에너지, 웅진에너지, 한솔 등(태양광), LG화학, 삼성SDI, SK 이노베이션, 한화L&C, 예코프로비엠, 포스코케미칼, 대주전자재료, SKC, 두산솔루스 등(이차전지), 현대자동차, 두산퓨얼셀, 코오롱인더스트리, 효성중공업, 광신기계공업, 범한퓨얼셀, 에스퓨얼셀, 엘켈텍, 일진복합소재, 제이엔케이히터, 효진오토테크, SK E&S, 한국가스안전공사(수소에너지)
- 국가고시: 신재생에너지발전설비기사, 신재생에너지발전설비산업기사, 전기기사

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 에너지융합공학에 대한 기초지식 및 연구능력과 창의성과 진취성을 갖춘 산업 현장의 요구에 맞는 에너지융합공학 엔지니어의 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 신재생 에너지 분야의 지식을 갖추고, 학습된 전문 지식에 기반하여 기술을 활용 및 응용할 수 있으며, 글로벌 융합과학산업과 신재생 에너지산업의 이해 능력이 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 기타 의견이 유사한 비율로 나타남. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, 지식정보 활용 (2) 융합적지식창출능력, 분석적사고능력 (3) 도전정신, 리더십 (4) 지식정보수집, 대안적사고능력으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용 융합 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용, 지식정보활용 ▶ 에너지융합공학 지식 습득 융합적지식창출능력, 분석적사고능력 ▶ 에너지융합공학 기술 활용 도전정신, 리더십 ▶ 신재생 에너지산업의 기술 이해 지식정보수집, 대안적사고능력 ▶ 신재생 에너지산업의 기술의 적용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	에너지 · 융합과학 기초 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 고분자화학공학 • 연료전지및수소에너지기초 • 에너지재료열역학 • 박막형태양전지(프로젝트 Lab) • 전기전자공학개론 • 차세대태양전지 • 기기분석 • 공학수학응용 • 수소저장이론
	지식융합 역량	에너지 · 융합과학 지식과 기술 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학실험 • 전기화학기초실험(프로젝트 Lab) • 전기화학응용 • 고급재료공학 • 이차전지설계 • 태양광공정실험
창의 Creativity	종합적 사고 역량	에너지산업 및 융합과학산업 생산시스템 이해 및 적용	
	진취적 사고 역량	에너지산업 및 융합과학산업 생산기술의 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지소재(프로젝트 Lab) • 전기화학 • 반도체소자공학1 • 에너지융합실험1(프로젝트 Lab) • 반도체소자공학2 • 에너지융합실험2(프로젝트 Lab) • 이차전지 • 태양광발전시스템설계 · 시뮬레이션 • 태양광에너지소재와지식재산 • 고급태양광발전시스템 설계 · 시뮬레이션
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	글로벌 융합과학산업과 에너지산업의 이해 능력	
	상호문화역량	에너지 · 융합과학 신기술 이해 및 수용	
인성 Character	자기관리 역량	에너지 · 융합과학 엔지니어로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌에너지현장 실습1(R&D인턴십) • 글로벌에너지현장 실습2(R&D인턴십)
	공동체 역량	에너지산업 및 융합과학산업 기술의 과학적 적용 및 협업	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌에너지캡스톤디자인

교육과정표

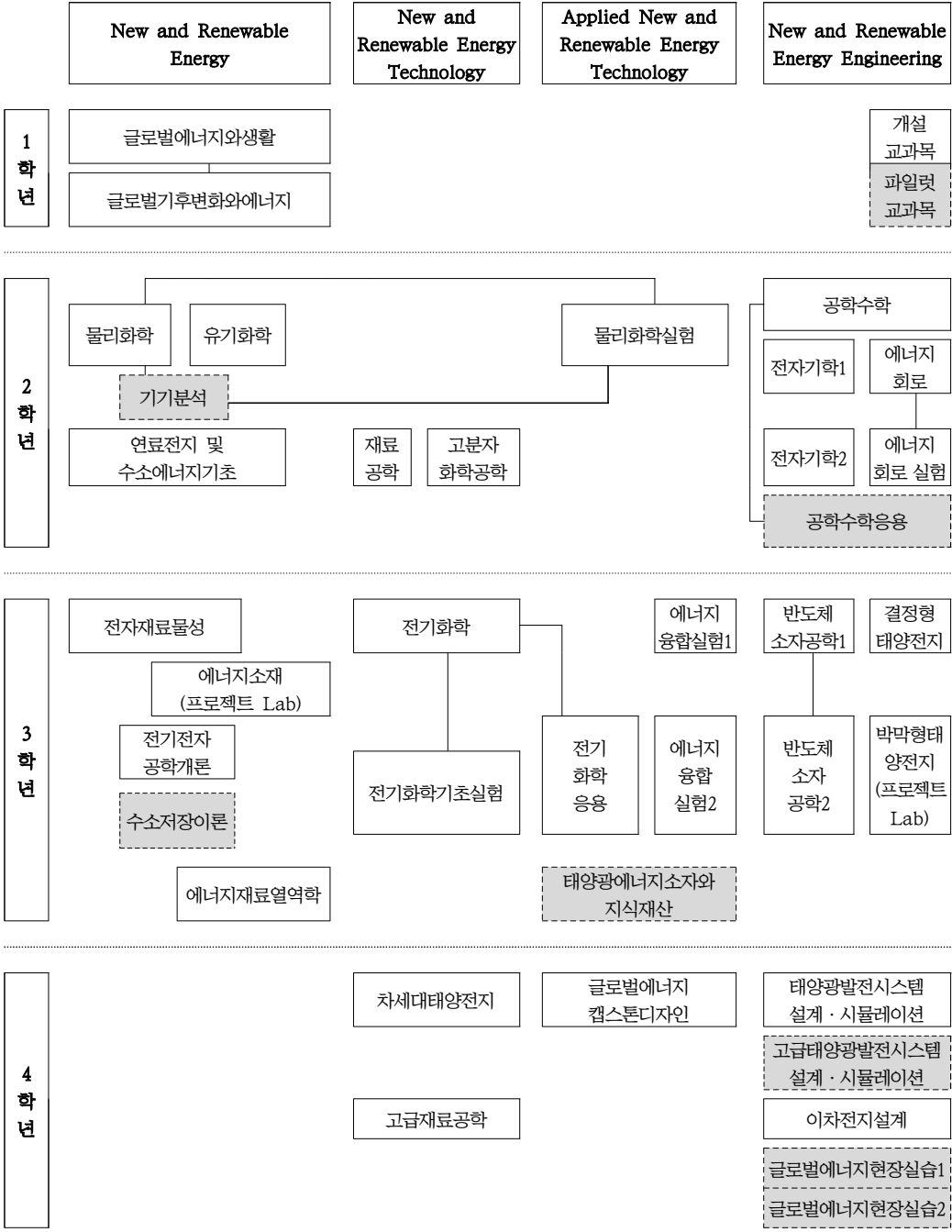
에너지융합공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0011604	글로벌에너지와생활	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0011605	글로벌기후변화와에너지	2	2	0	2
전공선택	2-1	0001812	전기자기학 1	3	3	0	3
전공선택		0001904	물리화학	3	3	0	3
전공선택		0002660	유기화학	2	2	0	2
전공선택		0002732	물리화학실험	2	0	3	3
전공선택		0005779	공학수학	3	3	0	3
전공필수		0009728	에너지회로	3	3	0	3
전공선택		0009733	기기분석*	3	3	0	3
전공선택	2-2	0001813	전기자기학 2	3	3	0	3
전공선택		0004476	재료공학	3	3	0	3
전공필수		0009731	에너지회로실험	2	0	3	3
전공필수		0011606	에너지회로응용	3	3	0	3
전공선택		0011609	연료전지및수소에너지기초	3	3	0	3
전공선택		0011608	고분자화학공학	2	2	0	2
전공선택		0011607	공학수학응용*	3	3	0	3
전공선택	3-1	0001977	전기화학	3	3	0	3
전공선택		0004844	반도체소자공학 1	3	3	0	3
전공선택		0009740	결정형태양전지	3	3	0	3
전공선택		0009746	전자재료물성	3	3	0	3
전공필수		0011611	에너지융합실험1(프로젝트Lab)	2	0	3	3
전공선택		0011610	에너지소재(프로젝트Lab)	3	3	0	3
전공선택		0011431	태양광에너지소재와지식재산*	3	3	0	3
전공선택	3-2	0004845	반도체소자공학 2	3	3	0	3
전공선택		0008973	전기전자공학개론	3	3	0	3
전공선택		0009738	전기화학응용	3	3	0	3
전공필수		0011612	전기화학기초실험(프로젝트Lab)	2	0	3	3
전공선택		0011613	에너지재료열역학	3	3	0	3
전공선택		0011614	박막형태양전지(프로젝트Lab)	3	3	0	3
전공선택		0011616	에너지융합실험2(프로젝트Lab)	2	0	3	3
전공선택	0011615	수소저장이론*	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0007674	이차전지	3	3	0	3
전공선택		0011618	글로벌에너지캡스톤디자인	3	0	3	3
전공선택		0007677	차세대태양전지	3	3	0	3
전공필수		0011617	태양광발전시스템·시뮬레이션	3	3	0	3
전공선택		0007675	태양광공정실험*	3	0	3	3
전공선택		0011619	글로벌에너지현장실습 1 (R & D 인턴십)*	0	0	0	0
전공선택		4-2	0011620	고급재료공학	3	3	0
전공선택	0011621		이차전지설계	3	3	0	3
전공선택	0011622		고급태양광발전시스템 설계·시뮬레이션*	3	3	0	3
전공선택	0011623		글로벌에너지현장실습 2 (R & D 인턴십)*	0	0	0	0
합계(41개 교과목)		전공필수 15(18) + 전공선택 93(95) = 108(113) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		New and Renewable Energy	New and Renewable Energy Technology	Applied New and Renewable Energy Technology	New and Renewable Energy Engineering
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌에너지와생활 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌기후변화와 에너지 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학 • 유기화학 • 기기분석 		<ul style="list-style-type: none"> • 물리화학실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 공학수학 • 전기자기학1 • 에너지회로
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 연료전지및수소에너지 기초 	<ul style="list-style-type: none"> • 재료공학 • 고분자화학공학 		<ul style="list-style-type: none"> • 전기자기학2 • 에너지회로응용 • 에너지회로실험 • 공학수학응용
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전자재료물성 • 에너지소재(프로젝트 Lab) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기화학 	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지융합실험1(프로젝트Lab) • 태양광에너지소자와 지식재산 	<ul style="list-style-type: none"> • 결정형태양전지 • 반도체소자공학1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지재료열역학 • 전기전자공학개론 • 수소저장이론 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기화학기초실험(프로젝트Lab) • 전기화학응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 에너지융합실험2(프로젝트Lab) 	<ul style="list-style-type: none"> • 박막형태양전지(프로젝트Lab) • 반도체소자공학2
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 차세대태양전지 • 이차전지 	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌에너지캡스톤 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 태양광발전시스템 설계 · 시뮬레이션 • 태양광공정실험 • 글로벌에너지환경실습1 (R & D 인턴십)
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 고급재료공학 		<ul style="list-style-type: none"> • 이차전지설계 • 고급태양광발전시스템 설계 · 시뮬레이션 • 글로벌에너지환경실습2 (R & D 인턴십)

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	물리화학	3-1	에너지소재(프로젝트Lab)
2-1	전기자기학 1	3-1	전기화학
2-1	에너지회로	3-1	반도체소자공학 1
2-1	공학수학	3-2	전기화학응용
2-1	유기화학	3-2	반도체소자공학 2
2-2	재료공학	3-2	에너지재료열역학
2-2	전기자기학 2	3-2	박막형태양전지 (프로젝트 Lab)
2-2	에너지회로응용	3-2	전기전자공학개론
2-2	고분자화학공학	4-1	차세대태양전지
2-2	연료전지 및 수소에너지기초	4-1	이차전지
3-1	결정형태양전지	4-1	고급재료공학
3-1	전자재료물성		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	글로벌에너지와생활	3-1	에너지융합실험 1 (프로젝트 Lab)
1-2	글로벌기후변화와에너지	3-2	전기화학기초실험 (프로젝트 Lab)
2-1	물리화학실험	3-2	전기화학응용
2-1	에너지회로	3-2	에너지융합실험 2
2-2	에너지회로응용	4-1	태양광발전시스템 설계 · 시뮬레이션
2-2	에너지회로실험	4-1	글로벌에너지캡스톤디자인
3-1	전기화학	4-2	이차전지설계

3) 자격취득 관련 교과목

■ 태양광발전설비기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	에 너 지 회 로	3-2	박 막 형 태 양 전 지 (프 로 젝 트 L a b)
2-2	에 너 지 회 로 응 용	3-2	에 너 지 용 합 실 험 2
2-2	에 너 지 회 로 실 험	4-1	태양광발전시스템 설계· 시 물 레 이 션
3-1	결 정 형 태 양 전 지	4-1	차 세 대 태 양 전 지
3-1	에너지소재(프로젝트Lab)	4-1	이 차 전 지
3-1	에 너 지 용 합 실 험 1 (프 로 젝 트 L a b)		

교과목 해설

- 001604 글로벌에너지와생활(Global Energy and Life) 2(2)**
우리 주변의 자연에서 일어나는 여러 가지 현상과 일상생활에 관련된 현상이나 제품들을 에너지의 지식을 기초로 하여 간단하고 명료하게 살펴봄으로써 생활을 이해하고자 한다.
- 001605 글로벌기후변화와에너지(Global Climate Change and Energy) 2(2)**
국제사회에서 일어나는 기후변화 현상과 영향에 대해 논의하여 보고, 기후변화에 대한 에너지 정책 및 이에 대응하는 에너지 자원에 관한 개발 및 사용, 응용기술에 대해 살펴보고자 한다.
- 0001904 물리화학(Physical Chemistry) 3(3)**
화학변화의 이론적 기초를 이해하기 위해 열의 변환과정에 관한 기본법칙인 열역학 0, 1, 2, 3법칙에 대한 기본 개념과 그 이용 등에 대하여 강의한다.
- 0002732 물리화학실험(Physical Chemistry Experiment) 2(3)**
수학 및 물리학의 지식을 이용하여 합리적으로 화학현상을 설명하는 과목으로 모든 화학분야의 근간을 다루며, 물리화학의 이해를 도우며 정확한 수치를 필요로 하는 실험을 한다.
- 0001812 전자기학1(Electro Magnetics 1) 3(3)**
전자회로의 기본 원리인 전류법칙 및 전압 법칙을 습득한다. 이를 바탕으로 각종 전자회로의 해석 기술을 익히고, 전자회로에 사용되는 각종 기본소자인 저항, 인덕터, 캐패시터, 정류기, 그리고 반도체 소자인 다이오드 및 광다이오드의 원리를 습득한다. 직류회로를 기본으로 교류회로의 원리 및 해석을 습득하여 궁극적으로 전자회로 및 광측정 장치의 상호 연결 및 측정 기술을 알도록 한다.
- 0009728 에너지회로(Energy Circuit) 3(3)**
본 과정은 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석 방법을 배운다.
- 0005779 공학수학(Engineering Mathematics) 3(3)**
미분방정식, 라플라스/푸리에 변환에 대해서 깊이 공부한다.
- 0002660 유기화학(Organic Chemistry) 3(3)**
현대생활에서 매일 접하게 되는 유기물질에서는 석유류제품, 의류, 종이, 의약품, 사진필름, 화장품, 석유, 플라스틱, 고무, 도료, 접착제 등이 있으며, 유기화학에서는 이러한 유기화합물의 구조, 성질 및 반응 메커니즘에 대한 기초적인 이론강의를 통해 유기화학 및 고분자화학의 학습에 필요한 기초를 다지는데 목적을 두고 있다.
- 0004476 재료공학(Materials Science) 3(3)**
에너지 소자를 이루는 재료들의 물성적 특성에 대한 기초 지식을 습득하는 것이 목적이다. 이를 위해 고체의 결정구조 및 양자역학의 개념에 대한 기초적인 이해를 바탕으로 물질 내 에너지밴드와 전자의 수송 현상 등을 이해하며, 이러한 현상들로부터 도체, 반도체, 절연체를 구분하고 그들의 전기적·광학적·유전적 특성을 이해한다. 전자재료의 성질에 대한 이러한 지식들은 전자회로와 시스템 등을 구성하는 소자들을 폭넓게 이해하게 할 것이다.
- 0001813 전자기학2(Electro Magnetics 2) 3(3)**
정전류 및 정자기 특성에 대해서 공부한다. 먼저 정전류 분야에서는 전류와 옴의 법칙, 전력, 전류밀도 및 저항 계산에 대해서 공부한다. 그리고 전류에 의해 생기는 자기장 및 벡터포텐셜의 정의 및 계산, 자기쌍극자, 자화 및 자화전류, 유도기와 인덕턴스 및 자기에너지에 대해서 공부한다.
- 001606 에너지회로응용(Energy Circuit Application) 3(3)**
본 과정은 에너지회로 과목의 후속 교과목으로 교류전원 공급에 따른 회로 구성 및 R, L, C 소자에 대한 개념 및 직렬/병렬 회로의 해석방법을 배운다.

- 0011608 고분자화학공학(Polymer Chemical Engineering) 2(2)**
 고분자물질의 분자구조 및 특성, 합성고분자의 중합반응에 있어서 반응기구와 공정, 고분자의 물성, 즉 열적, 기계적, 전기적 성질 및 플라스틱의 성형, 고분자의 분석 및 시험법 등 고분자 전반에 관하여 강의한다.
- 0011609 연료전지및수소에너지기초(Basic of Fuel Cell and Hydrogen Energy) 3(3)**
 본 교과목에서는 대표적 신재생에너지 기술 중인 수소와 연료전지에 대한 전반적인 이해를 목적으로 실험·실습 기자재를 이용하여 수소 연료전지의 기초 발전원리와 특성, 물의 전기분해 원리, 연결 방법에 따른 연료전지 발전 효율 등에 대해 학습한다.
- 0009731 에너지회로실험(Circuit Experiment) 2(3)**
 본 과정은 에너지회로를 제작함에 있어 회로도상의 이론적 설계 결과와 제작후의 실험 결과를 일치시키는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다.
- 0009740 결정형태양전지(Crystalline Solar Cell) 3(3)**
 태양광을 직접적으로 전기로 바꾸는 solar device의 기본 개념부터 출발하여 응용까지 강의한다. 특히, 결정형 실리콘 태양 전지에 대한 태양광의 특성, 반도체 pn접합, 태양전지의 특성, 설계, 모듈 등 solar device의 기초이론과 응용을 다루어 관련 태양광 관련 산업에 종사할 인재를 양성한다.
- 0009746 전자재료물성(Electronic Material Properties) 3(3)**
 반도체 소자, 고체 광학 소자, 초전도체, 센서 및 액츄에이터 등의 여러 가지 전자재료 응용소자에 대해 학습한다. 소자의 동작 원리와 응용범위의 상관관계에 대해 중점적으로 연구한다. 본 강의에서는 PN junction, FET, LED, 디스플레이(LCD, OLED, PDP, FED), 태양전지, 더미미터, 센서, 액츄에이터 등에 대해 고찰한다.
- 0011610 에너지소재(프로젝트Lab)(Energy Material(Project Lab)) 3(3)**
 반도체, 유전체 등 다양한 전자 에너지 소재에 대해 강의한다.
- 0001977 전기화학(Electrical Chemistry) 3(3)**
 에너지분야에 필요한 기초적인 화학 지식을 배운다.
- 0004844 반도체소자공학1(Semiconductor Device Engineering 1) 3(3)**
 전자의 입자성 및 파동성, 분포함수, 자유전자이론, 반도체의 결정구조, 에너지 대역론, 전자전도기구, 진성반도체 및 불순물 반도체, P-N 접합 특성을 다룬다.
- 0011611 에너지융합실험1(프로젝트Lab)(Energy Convergence Experiment 1(Project Lab)) 2(3)**
 태양광 모듈 제조에 필요한 소재 및 제조 공정에 대해 실험한다. 태빙, 라미네이션 및 프레임 제작, 모듈 측정을 진행한다.
- 0011612 전기화학기초실험(프로젝트Lab)(Experiment of Electrical Chemistry(Project Lab)) 2(3)**
 이론적으로 배운 무기화합물 중 일부를 직접 합성하고 정제하며 배웠던 분석방법을 이용하여 이들의 구조를 확인하고 그 특성을 측정한다. 아울러 화학적 방법에 의한 전기전력 저장에 관한 필수적으로 습득하여야 될 실험하는 태도 및 방식을 배운다.
- 0009738 전기화학응용(Electrical Chemistry Application) 3(3)**
 습식야금, 표면처리, 부식 및 방식의 기초가 되는 전기화학 원리의 이해를 통해 이를 현장에 적용할 수 있다. - 용액론 - 금속표면처리 - 전기분해와 전극전위를 포함한 전극에서의 반응속도론과 열역학 - 용액의 비저항, 전도도 측정, 전지의 기전력측정 및 전지의 종류와 특성
- 0004845 반도체소자공학2(Semiconductor Device Engineering 2) 3(3)**
 전자의 입자성 및 파동성, 분포함수, 자유전자이론, 반도체의 결정구조, 에너지 대역론, 전자전도기구, 진성반도체 및 불순물 반도체, P-N 접합 특성을 다룬다.

- 0011613 에너지재료열역학(Energy Materials Thermodynamics) 3(3)
열역학은 모든 자연과학과 이공계 분야의 가장 중요한 기초분야로 본 에너지재료열역학에서는 소재를 다루는 학문 분야의 기초인 에너지, 각종 에너지 간 상호 관계 및 재료의 상변태시 일어나는 여러 열역학 함수의 변화와 이로인한 재료의 구조, 성질 등의 상관관계를 교육하고자 한다.
- 0011614 박막형태양전지(프로젝트 Lab)(Thin Film Solar Cells(Project Lab)) 3(3)
박막형 실리콘 태양전지, CIGS 태양전지 등을 학습한다.
- 0011616 에너지융합실험2(Energy Convergence Experiment 2) 2(3)
태양전지 제조에 필요한 소재 및 제조 공정에 대해 실험한다. 벌크형 및 박막형 실리콘 태양전지, 화합물반도체 CIGS 태양 전지 뿐만 아니라 염료감응형, 유기고분자 태양전지의 제조에 필요한 기초 소재와 전극 재료, 고분자 필름 등 소재 및 세정, 확산, PECVD, 스퍼터, 레이저 스크라이빙 등 제조 공정에 대해 강의와 함께 실습을 통하여 실제 적용 방법을 익힌다.
- 0008973 전기전자공학개론(Introduction of Electronic Engineering) 3(3)
전기에너지의 기초 개념을 잡아줄 수 있는 전기전자 기초 과목
- 0007677 차세대태양전지(Next Generation Solar Cells) 3(3)
4차 산업혁명 시대 도래에 따른 차세대 태양광- 페로브스카이트 태양전지, 유기 태양전지, 염료 감응형 태양전지, 양자 점 태양전지 제조 공정 및 특성에 관한 학습을 한다.
- 0007674 이차전지(Rechargeable Battery Engineering) 3(3)
전기화학적 방법을 이용한 리튬이온전지 및 자동차용 납축전지 등 2차전지에 대한 기초이론과 에너지 저장 방법에 대하여 배운다. 장기적인 에너지 저장을 위한 2차 전지의 기본적인 개념과 2차 전지의 종류, 제조 공정 및 재료에 대한 기본 지식을 배운다.
- 0011617 태양광발전시스템 설계·시뮬레이션(Solar energy conversion system design/simulation) 3(3)
양광발전시스템 구성요소를 이해하여, PV Syst 소프트웨어를 이용하여 최적화된 태양광발전시스템을 설계하고, 시뮬레이션을 통하여 발전량을 검토하는 능력을 배양하는 훈련한다.
- 0011618 글로벌에너지캡스톤디자인(Global Energy Capston Design) 3(3)
전공 교과목에서 배운 지식을 실제 실험, 실습을 통해서 프로젝트를 수행
- 0011619 글로벌에너지현장실습1(R&D인턴십)(Global Energy Field Practice 1(R&D internship)) 0(0)
취업에 앞서 산업 현장이나 연구소 등에 파견되어 현장 체험을 통해 경험을 쌓음
- 0011620 고급재료공학(Advanced Materials Engineering) 3(3)
에너지 재료공학적 측면에서 특별한 관심의 대상이 되는 최신 연구 분야 및 기술을 소개하고 토론하는 강좌
- 0011621 이차전지설계(Advanced Materials Engineering) 3(3)
이차전지(양극, 음극, 전해질 등의 핵심소재) 제조 설계 및 성능평가 방법 습득
- 0011623 글로벌에너지현장실습2(R&D인턴십)(Global Energy Field Practice 2(R&D Internship)) 0(0)
취업에 앞서 산업 현장이나 연구소 등에 파견되어 현장 체험을 통해 경험을 쌓음
- 0009733 기기분석(Instrumental Analysis) 3(3)
첨단 전자기기를 이용하는 분광학적 분석법으로 물질의 구조를 밝히는 것은 분석화학의 필수적인 부분이다. 본 강좌에서는 물질의 구조분석에 필요한 핵자기공명 분광학, 적외선분광학 및 질량 분광학 원리와 기기로부터 얻어진 스펙트럼의 기초적 해석법을 다룬다.

- 0011607 공학수학응용(Advanced Engineering Mathematics) 3(3)
 미분방정식, 라플라스/푸리에 변환에 대해서 깊이 공부한다.
- 0011431 태양광에너지소자와지식재산(Solar Energy Device and Intellectual Property) 3(3)
 본 과목에서는 태양광에너지소자의 기본다이오스인 반도체소자의 물성, 동작원리, 제조방법 등에 관하여 강의한다. 또한, 태양광에너지소자에 관한 특허기술검색을 실시하여 이 분야에 관한 동향을 파악하고 동시에 이들 소자들을 이용한 새로운 태양광다이오스의 개발 및 응용에 필요한 지식재산에 관하여 강의한다. 이 강의를 통하여 지식재산권 출원 방법을 이해하고 관련 전공의 결과물을 권리화하여 전공분야에 활용하는 능력을 함양한다.
- 0011615 수소저장이론(Hydrogen Storage Theory) 3(3)
 물리적/화학적인 수소저장 방식 및 그에 적합한 저장 소재개발 전략 등에 대해 다룬다.
- 0007675 태양광공정실형(Solar Cell Process) 3(3)
 최신 태양전지 제작 공정기술 및 경향을 습득한다.
- 0011622 고급태양광발전시스템설계·시뮬레이션(Advanced Solar Energy Conversion System Design/Simulation) 3(3)
 태양광발전시스템 구성요소를 이해하여, PV Syst 소프트웨어를 이용하여 최적화된 태양광발전시스템을 설계하고, 시뮬레이션을 통하여 발전량을 검토하는 능력을 배양한다.

광기술에너지융합전공

교육목표

한국 광산업과 에너지 산업을 발전시키고 선도해 나갈 진취적 역량을 지닌 광기술 에너지 융합 전문 인력의 양성을 목표로, 광기술공학과 에너지공학의 기초 및 응용, 종합설계 능력을 위한 체계적이고 전략적인 교육과정을 운영한다. 이를 통해 광기술에너지 분야에서 필요로 하는 '창의력과 응용능력, 실무능력을 체득하고 도덕성을 겸비한 광기술 에너지 융합 전문가의 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

광기술은 생활용품에서 광통신, 반도체의 제조공정, 환경 측정은 물론 의료장비 및 인공위성에 이르기까지 다양한 분야에서 활용되고 있다. 21세기를 광자(光子)의 시대라고 할 정도로 빛을 이용한 광기술 분야는 미래 사회에 필수적이며, 우리 삶을 변화시키는 첨단 기술 분야로서 자리매김 하고 있다. 현재 에너지 분야는 온난화, 화석연료 고갈 등 환경파괴와 대규모 자원고갈로 심각한 상황에 직면하여 미래 에너지의 필요성과 효율적인 활용방안에 대한 중요성이 부각되고 있다. 광기술에너지융합전공에서는 이러한 사회의 요구에 맞춘 미래 에너지 산업과 광산업을 주도할 전문 인력을 양성하고자 한다. 또한 기술력에 비중이 높고 혁신이 빠른 산업특성을 반영한 전문 인력양성을 위하여, 미래 광 산업에 대한 이해를 기반으로 기하광학, 파동광학, 광자공학 등 균형 있는 이론과 실무 교육과정을 운영하고 있다.

졸업후진로

- 영상, 디스플레이(삼성전자, 삼성전기, 삼성모바일디스플레이, LG전자, LG 이노텍, LG Display)
- 광부품 및 광학기기(한빛레이저, E.O.테크닉스, 그린광학, 한국전광, 프로옵틱스, 세코닉스, 방주광학, 옵트론텍, 엠씨넥스)
- 방위산업 및 연구기관 등

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 광기술을 기반으로 한 전기, 전자공학과 에너지 공학의 복합적인 첨단기술과 지식을 습득하여, 해당 산업계의 빠른 기술변화에 대응 할 수 있는 창의력과 도덕성을 갖춘 광기술에너지 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 창의력과 도덕성을 바탕으로, 광기술 기반의 전기·전자공학 및 에너지 공학의 첨단 복합기술과 지식을 습득하여 빠른 기술변화에 대응하는 전문성을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 재학생들이 원하는 진로는, 졸업 후 취업이 79명(68%)으로 과반수가 넘는 학생이 전공과 관련된 직업을 갖기를 원함. • 필요한 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용과 지식정보활용, (2) 문제 인식과 분석적 사고능력, (3) 외국어활용능력, (4) 협업 등으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 인성을 갖춘 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술과 지식의 이해 및 활용 ▶ 광기술과 에너지 공학 기본지식과 기술 (2) 문제 인식과 분석적 사고능력 ▶ 첨단 복합기술의 습득과 대응력 (3) 외국어활용능력 (4) 협업과 도전정신 ▶ 학습과 아이디어 실현을 위한 협업 (5) 리더십 ▶ 과학도로서의 인성과 도덕성

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목
실용 · 융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	광기술 기반 기본 지식과 기술 에너지공학 기본 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 일반광학 • 광공학개론 • 공업수학1 • 공업수학2 <ul style="list-style-type: none"> • 전자기학1 • 전자기학2 • 전자장론
	지식융합 역량	광기술전자공학과 에너지공학의 융합기술과 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 광에너지계측 • 광에너지공학 • 광기술특론 • 레이저공학특론 <ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 • 캡스톤디자인2 • 광에너지공학특론 • 광정보공학특론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	첨단 복합기술과 지식의 습득과 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 광디스플레이공학 • 회로이론 • 전자회로 <ul style="list-style-type: none"> • 전자실험1 • 전자실험2
	진취적 사고 역량	첨단복합 기술의 빠른 변화에 대한 대응력	<ul style="list-style-type: none"> • 광전자공학 • 현대물리 • 양자역학 • 레이저공학 <ul style="list-style-type: none"> • 기하광학1 • 기하광학2 • 현대광학1 • 현대광학실험1
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	지식과 기술의 활용을 위한 소통능력	<ul style="list-style-type: none"> • 현대광학2 • 현대광학실험2 <ul style="list-style-type: none"> • 수치해석실습 • 섬유광학 • 광정보공학
	상호문화역량	복합적인 첨단기술과 지식의 습득과 창의적 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 레이저응용
인성 Character	자기관리 역량	과학도로서의 인성과 도덕성	<ul style="list-style-type: none"> • 기초광학실험1 • 기초광학실험2 <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로그래밍 • 광정보공학실습
	공동체 역량	학습과 아이디어 실현을 위한 협업능력과 도전정신	<ul style="list-style-type: none"> • 박막광학 • 광전자공학실습 • 광에너지공학실습 <ul style="list-style-type: none"> • 광학설계실습 • 조명설계실습

교육과정표

광기술·에너지융합전공

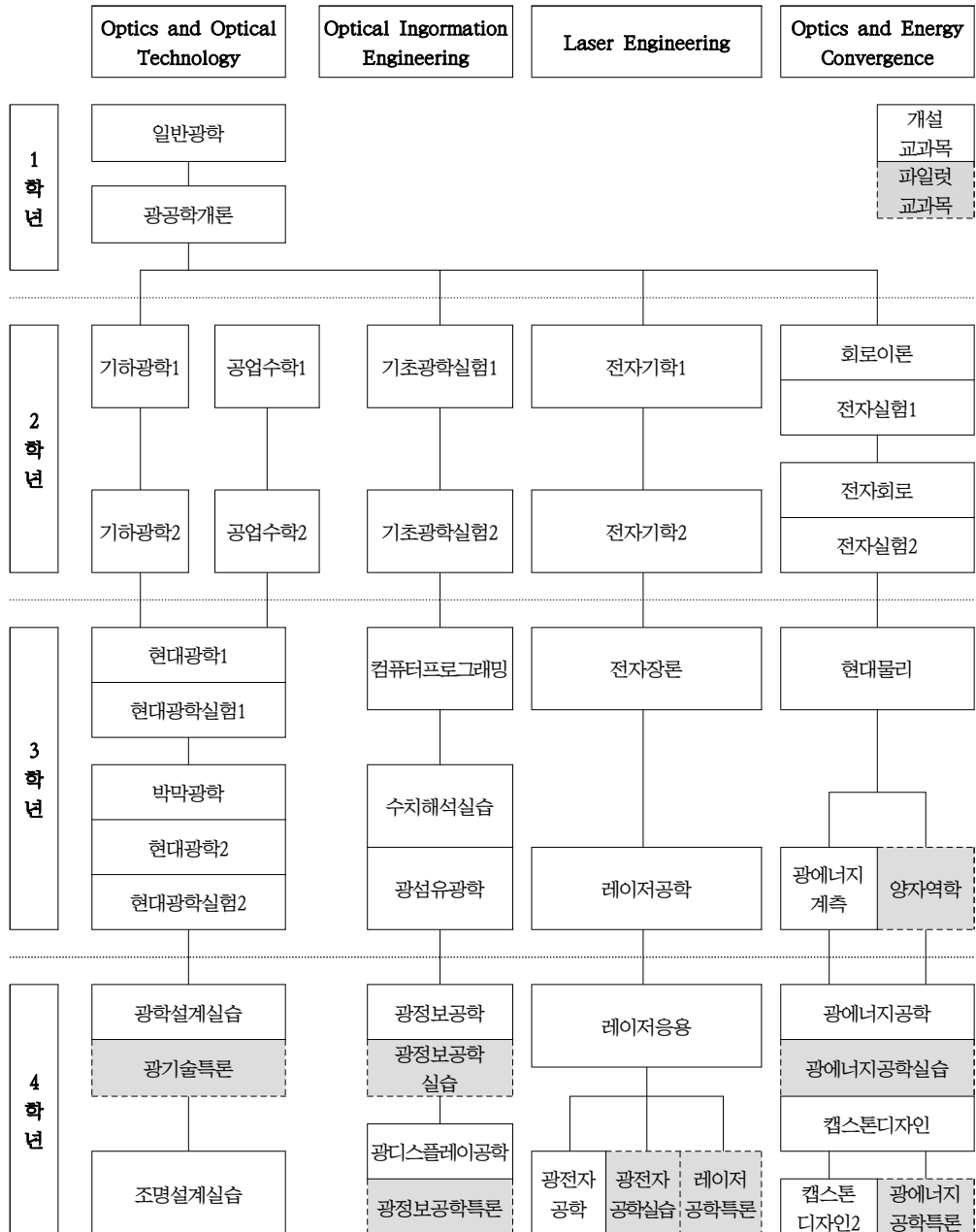
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0002338	일 반 광 학	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0002339	광 공 학 개 론	2	2	0	2
전공선택	2-1	0000186	공 업 수 학 1	3	3	0	3
전공선택		0002413	기 하 광 학 1	3	3	0	3
전공선택		0005398	기 초 광 학 실 험 1	2	0	3	3
전공선택		0002417	전 자 기 학 1	3	3	0	3
전공선택		0002185	회 로 이 론	3	3	0	3
전공선택		0002155	전 자 실 험 1	2	0	3	3
전공선택	2-2	0000187	공 업 수 학 2	3	3	0	3
전공선택		0002414	기 하 광 학 2	3	3	0	3
전공선택		0005404	기 초 광 학 실 험 2	2	0	3	3
전공선택		0002426	전 자 기 학 2	3	3	0	3
전공선택		0002351	전 자 회 로	3	3	0	3
전공선택		0002156	전 자 실 험 2	2	0	3	3
전공선택	3-0	0002352	양 자 역 학 *	3	3	0	3
전공선택	3-1	0002458	박 막 광 학	3	3	0	3
전공선택		0002340	현 대 광 학 1	3	3	0	3
전공선택		0004868	현 대 광 학 실 험 1	2	0	3	3
전공선택		0002298	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍	2	0	3	3
전공선택		0002369	전 자 장 론	3	3	0	3
전공선택		0002357	현 대 물 리	3	3	0	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	3-2	0002341	현 대 광 학 2	3	3	0	3
전공선택		0004869	현 대 광 학 실 험 2	2	0	3	3
전공선택		0008967	수 치 해 석 실 습	2	0	3	3
전공선택		0002343	레 이 저 공 학	3	3	0	3
전공선택		0010212	광 에 너 지 계 측	3	3	0	3
전공선택		0008205	광 섭 유 광 학	3	3	0	3
전공선택	4-0	0009748	광 에 너 지 공 학 실 습 *	2	0	3	3
전공선택		0009749	광 정 보 공 학 실 습 *	2	0	3	3
전공선택		0009750	광 기 술 특 론 *	3	3	0	3
전공선택		0009751	레 이 저 공 학 특 론 *	3	3	0	3
전공선택		0009752	광 정 보 공 학 특 론 *	3	3	0	3
전공선택		0009753	광 에 너 지 공 학 특 론 *	3	3	0	3
전공선택		0009754	광 전 자 공 학 실 습 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0006547	광 학 설 계 실 습	2	0	3	3
전공선택		0002344	광 정 보 공 학	3	3	0	3
전공선택		0002345	레 이 저 응 용	3	3	0	3
전공선택		0009747	광 에 너 지 공 학	2	2	0	2
전공선택		0007151	캡 스 톤 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택	4-2	0008968	조 명 설 계 실 습	2	0	3	3
전공선택		0008270	광 디 스 플 레 이 공 학	3	3	0	3
전공선택		0001847	광 전 자 공 학	3	3	0	3
전공선택		0007152	캡 스 톤 디 자 인 2	2	0	3	3
합 계(43개 교과목)		전공선택 111(126) = 111(126) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Optics and Optical Technology	Optical Information Engineering	Laser Engineering	Optics and Energy Convergence
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 일반광학 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 광공학개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공업수학1 기하광학1 	<ul style="list-style-type: none"> 기초광학실험1 	<ul style="list-style-type: none"> 전자기학1 	<ul style="list-style-type: none"> 회로이론 전자실험1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 공업수학2 기하광학2 	<ul style="list-style-type: none"> 기초광학실험2 	<ul style="list-style-type: none"> 전자기학2 	<ul style="list-style-type: none"> 전자회로 전자실험2
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 박막광학 현대광학1 현대광학실험1 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> 전자장론 	<ul style="list-style-type: none"> 현대물리
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 현대광학2 현대광학실험2 	<ul style="list-style-type: none"> 광섬유광학 수치해석실습 	<ul style="list-style-type: none"> 레이저공학 	<ul style="list-style-type: none"> 광에너지계측 양자역학
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 광학설계실습 광기술특론 	<ul style="list-style-type: none"> 광정보공학 광정보공학실습 	<ul style="list-style-type: none"> 레이저응용 	<ul style="list-style-type: none"> 광에너지공학 캡스톤디자인1 광에너지공학실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 조명설계실습 	<ul style="list-style-type: none"> 광디스플레이공학 광정보공학 특론 	<ul style="list-style-type: none"> 광전자공학 레이저공학특론 광전자공학실습 	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인2 광에너지공학특론

전공교과 연계도



진학·진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	전 자 기 학 1	3-1	현 대 광 학 1
	기 하 광 학 1		현 대 물 리
2-2	전 자 기 학 2		전 자 장 론
	기 하 광 학 2	3-2	현 대 광 학 2

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	기 하 광 학 1	4-1	광 정 보 공 학
2-2	기 하 광 학 2		레 이 저 응 용
3-1	박 막 광 학		광 학 설 계 실 습
	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍	4-2	광 전 자 공 학
3-2	광 에 너 지 계 측		조 명 설 계 실 습
	레 이 저 공 학		광 디 스플 레 이 공 학
	광 섭 유 광 학		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 광학기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	일 반 광 학	3-1	박 막 광 학
1-2	광 공 학 개 론	3-2	레 이 저 공 학
2-1	기 하 광 학 1		광 에 너 지 계 측
2-2	기 하 광 학 2		현 대 광 학 2
3-1	현 대 광 학 1	4-1	레 이 저 응 용

교과목 해설

- 0002338 일반광학(General Optics) 2(2)**
 광학 전공의 기초 교과목으로서 반사, 굴절, 분산 등 기본적인 특성과 렌즈, 프리즘, 거울 등과 관련된 기초 광학 등과 빛의 파동성 및 이중성과 관련된 간섭, 회절, 산란, 광원 및 레이저 등에 대한 기본적인 개념들을 다룬다.
- 0002339 광공학개론(Introduction of Optical Engineering) 2(2)**
 광공학개론에서는 광파와 광자의 기본적인 특성을 다룬다. 물리광학과 양자광학에 관계된 간단한 이론적 기초개념을 다루는데 물리광학에서는 간섭, 회절, 편광 박막을 그리고 양자광학에서는 광원과 레이저를 다룬다.
- 0000186 공업수학1(Engineering Mathematics 1) 3(3)**
 해석학에 기반을 둔 수학적 기법을 습득하고, 이 내용에 대한 공학적 응용에 대한 기본적인 해결 능력을 키운다. 수열, 급수, 근사값전개 미분, 적분, 미분방정식, 다중적분, 편미분방정식, Fourier 급수전개 및 적분변환에 대해 공부한다.
- 0005398 기초광학실험1(Introductory Optics Lab 1) 2(3)**
 광의 전파특성인 굴절, 투과, 반사, 분산 및 간섭과 기하광학에 대한 기초 실험을 통하여 학습하며 광의 기본적인 특성과 광학결상의 기본원리를 이해한다.
- 0002155 전자실험1(Electronic Experiment 1) 2(3)**
 전기전자 실험의 기본적인 측정기 사용법을 익히며, 직류 및 교류회로에서 각 소자의 특성을 측정하여 전기회로의 기본개념을 익히도록 한다.
- 0002417 전자기학1(Electromagnetics 1) 3(3)**
 빛이라는 전자기파를 공부하는데 필수로 요구되는 벡터의 성질과 연산을 다룬 다음 자유공간과 유전체가 있을 때의 정전기 특성에 대해서 공부한다. 벡터 분야에서는 벡터의 정의 및 연산, 좌표계, 벡터의 미분과 적분에 대해서 공부하고, 정전기 분야에서는 전기장 및 전위의 정의, 유전체에서의 정전기학, 축전기와 전기용량, 정전기 에너지에 대해서 공부한다.
- 0002413 기하광학1(Geometrical Optics 1) 3(3)**
 빛의 굴절과 반사에 의한 광학결상의 원리를 이해하고, 이상적인 광학계의 결상과 광학기기의 구조 및 동작원리를 연구한다.
- 0002185 회로이론(Circuit Theory) 3(3)**
 광학을 전공하는 학생들에게 필요한 전자공학의 기본인 회로이론을 학습하는 것을 목표로 한다. 회로이론을 통하여 전기 및 전자회로 해석의 기초인 키르히호프의 전류 전압 법칙 그리고 저항, 캐패시터, 인덕터 등의 선형 부품의 이해 및 활용을 습득하며, 직렬 및 병렬 회로의 해석, 직류 및 교류 회로의 해석을 통하여 간단한 전기 전자회로의 분석 특히 광전자공학 분야로의 활용을 습득하도록 한다.
- 0000187 공업수학2(Engineering Mathematics 2) 3(3)**
 광학을 공부하는 데 필수적으로 필요한 여러 함수의 성질 및 이들의 미분 적분을 복습한다. 그리고 기초적인 벡터 해석에 대한 정의와 응용을 배운다.
- 0002426 전자기학2(Electromagnetics 2) 3(3)**
 정전류 및 정자기 특성에 대해서 공부한다. 먼저 정전류 분야에서는 전류와 옴의 법칙, 전력, 전류밀도 및 저항 계산에 대해서 공부한다. 그리고 전류에 의해 생기는 자기장 및 벡터포텐셜의 정의 및 계산, 자기쌍극자, 자화 및 자화전류, 유도기와 인덕턴스 및 자기에너지에 대해서 공부한다.

- 0002414 기하광학2(Geometrical Optics 2) 3(3)
광학계의 결상과정에서 발생하는 광학수차를 이해하고, 광학계의 설계 및 평가 방법에 대하여 연구한다.
- 0002351 전자회로(Electronic Circuits) 3(3)
광학을 전공하는 학생들에게 필요한 전자공학의 기본인 전자회로를 학습하는 것을 목표로 한다. 회로이론의 기초를 바탕으로 다이오드 및 트랜지스터와 같은 반도체 소자의 물리적 특성 및 전류 전압 특성을 학습하며, 이를 발전시켜 디지털 회로 및 컴퓨터의 구조를 이해하고 활용할 수 있도록 한다. 또한 트랜지스터 증폭기 회로와 연산증폭기 회로를 소개함으로써 전자증폭기 회로의 기능을 이해하도록 한다.
- 0002156 전자실험2(Electronic Experiment 2) 2(3)
반도체 소자 및 OP Amp에 대한 특성을 이해하고 이를 사용하여 응용회로를 구성하고 특성을 측정한다. 게이트 IC를 이용한 전자회로를 구성하여 디지털회로의 기본개념을 익히도록 한다.
- 0005404 기초광학실험2(Introductory Optics Lab 2) 2(3)
광학계의 수차현상, 결상특성을 실험을 통하여 학습하며, 광학장비의 특성 및 동작원리에 대한 광기술을 배운다.
- 0002340 현대광학1(Modern Optics 1) 3(3)
광학의 제반현상을 빛과 물질사이의 상호작용의 관점에 다룬다. 빛의 벡터적 성질로부터 빛의 편광, 그에 따른 사와 굴절의 문제를 다루고 빛의 결맞음현상을 다루어 빛의 간섭계를 이해한다.
- 0002357 현대물리(Modern Physics) 3(3)
현대양자물리의 기초가 되는 특수상대성원리, 빛의 파동성과 입자성을 이해함으로써 입자의 파동성을 확인하고 원자구조에 관한 기초적인 결과들을 유도함으로써 현대양자역학분야로 접근하고자 한다.
- 0002369 전자기장론(Electromagnetic Field Theory) 3(3)
전자기학을 토대로 시간적으로 변하는 맥스웰 방정식을 학습하며, 전자파의 에너지 전달, 평면파의 편광, 투과와 반사 특성 등을 해석하고, 이를 레이저, 광섬유 및 광전자에서 활용할 수 있도록 도파로에서의 전파특성 등에 대하여 다룬다.
- 0002458 박막광학(Optics of Thin Film) 3(3)
렌즈나 프리즘, 거울 등 여러 광학 소자들에서 필요 기능에 따라 사용되는 무반사 박막, 고반사 박막, 색 필터, 편광, 광속 분리기 등 다양하게 사용되는 다층 박막계에 대한 이론적 기초와 간단한 설계 방법, 박막 공적, 진공 측정 및 시스템 등을 다루어 향후 광학 산업 현장에서 응용될 수 있는 역량을 기르고자 한다.
- 0002298 컴퓨터프로그래밍실습(Computer Programming Practice) 2(3)
그래픽 언어인 Labview를 이용해 기하광학, 현대광학 및 현대물리에서 배운 중요 광학실험의 광학변수를 측정함으로써 계측기통신 및 데이터 획득에 관한 시범을 익히고자 한다.
- 0004868 현대광학실험1(Modern Optics Lab 1) 2(3)
빛의 파동에 의하여 나타나는 빛의 회절, 간섭현상과 렌즈의 수차, 굴절률등과 관련된 제반 이론을 실험을 통하여 학습하고 광학가공 및 박막증착에 대한 실습을 통하여 광학 기술실무 능력을 배양한다.
- 0008967 수치해석실습(Numerical Analysis Practice) 2(3)
이 교과에서는 함수근사, 방정식의 해법, 곡선적합, 수치미적분을 실습을 통하여 학습한다.
- 0002341 현대광학2(Modern Optics 2) 3(3)
빛의 회절을 다루어 이에 수반되는 광학적 현상들인 파동광학과 같은 고급 광학영역의 연구에 기초를 확립할 수 있게 하며 고체 내에서의 광학적 제반현상을 다루어 광학적 장치에 이용되는 광소자들의 현상을 이해한다.
- 0010212 광에너지계측(Optical Metrology) 3(3)
측광, 측색, 광 검출기, 분산, 간섭, 계측, 편광 및 측정 등에 관련된 기초 이론과 산업현장에서 많이 사용되는

각종 측정의 원리 및 이론을 다룬다.

0008205 광섬유광학(Fiber Optics) 3(3)

전반사, 굴절, 회절 및 편광과 같은 광 기초이론을 바탕으로 박막 광도파로 및 광섬유 전송선로의 해석 및 설계 기초를 습득한다. 광도파로내에서 빛의 전파현상, 광결합, 광손실, 정보전송을 등을 다루며, 광원, 광검출기 소자의 기초 이론을 습득하며 또한 광통신, 광센서 및 기타 광섬유의 응용분야를 학습한다.

0002343 레이저공학(Laser Engineering) 3(3)

시공간적 결맞음을 비롯한 레이저광의 특성을 이해시키며, 여기, 유도방출, 반전분포, 증폭, 발진조건 및 광공진기에 대해 개념을 잡고, 모드동기, Q-스위칭, 고조파 발생 등 레이저광의 제어에 대해서도 이해할 수 있도록 학습한다.

0004869 현대광학실험 2(Modern Optics Lab 2) 2(3)

빛의 현상을 응용하고 이용하는 분야에 관련된 측광, 측색, 간섭계측, 다층박막 설계 및 코팅, 렌즈계 설계 및 제작, 편광측정 등을 실습하여 Zone plate, 전기광학, 무반사 박막계 등의 실무적용 능력을 배양한다.

0006547 광학설계실습(Pracice in Optical Design) 2(3)

이 교과에서는 Code V를 이용하여 광학계를 구성하고 분석하고 최적화하는 실습을 수행한다.

0002344 광정보공학(Optical Information Processing) 3(3)

파동광학 이론 및 후리에 변환 이론을 기초로 하여 프레넬 및 프라운호퍼 고급 회절이론을 습득하고 이를 바탕으로 렌즈의 특성 해석 및 평가, 3차원 광 영상처리 및 입체 홀로그래피 기술, 그리고 광영상 패턴 인식 및 광학적 처리 기술을 다룬다.

0002345 레이저응용(Laser Applications) 3(3)

레이저응용의 모태가 되는 각종 레이저 즉, Nd:YAG 레이저, Ar+ 레이저, CO2 레이저 및 Ti:Sapphire 레이저와 자유전자 레이저, X-선 레이저 등 현재 활발히 개발되고 있는 신형 레이저들에 대한 열개, 구조 및 동작 특성을 강의하며, 이들의 활용 방법 등에 대해서 학습한다.

0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)

전공교육과정을 통하여 학습한 광학 및 광기술에 대한 지식을 지도교수의 지도아래 광공학 실무에 활용하는 방법과 과정을 학습한다.

0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 2(3)

전공교육과정을 통하여 학습한 광학 및 광기술에 대한 지식을 지도교수의 지도아래 광공학 실무에 활용하는 방법과 과정을 학습한다.

0001847 광전자공학(Optoelectronics) 3(3)

반도체에 대한 기본적인 물성 이론과 반도체레이저, LED의 동작원리를 학습하고, 반도체소자를 비롯한 광 검출기와 CRT, PDP 및 LCD 등의 디스플레이 등에 대해서도 그 원리를 익히도록 한다.

0008270 광디스플레이공학(Optical Display Engineering) 3(3)

디스플레이(CRT, PDP, LCD, OLED 등) 전반에 걸친 기본 이론을 정리하고, 디스플레이 산업에 실제 필요한 광학적 시스템 및 광계측기 등의 사용방법을 습득하도록 한다.

0008968 조명설계실습(Practice in Illumination Design) 2(3)

이 교과에서는 빛과 광기계시스템의 상호작용을 모델링하고 분석하기 위하여 Light Tools를 사용하는 방법을 실습을 통하여 학습한다.

공과대학

BT융합학부



보다 건강하고 삶의 질을 높이기 위한 인류의 꿈을 실현하고자하는 바이오기술은 4차산업혁명의 핵심적인 요소이며, 바이오기술은 첨단 정보통신기술과 융합하여 완전히 새로운 산업과 삶의 형태를 창출하게 될 것이다.

청주대학교 BT융합학부는 이러한 변화와 비전을 실현하여 학생들에게 4차산업혁명으로 변화하는 세상에서 경제와 사회를 선도하는 리더로써 자신들의 꿈을 성취할 수 있도록 하는 것을 교육목표로 하여 제약바이오메디컬공학전공과 바이오산업공학전공으로 이루어져 있다.

제약공학과 바이오메디컬학이 융합한 제약바이오메디컬공학전공은 제약·바이오분야의 학문을 기초로 하여 이를 응용한 제약 산업 및 의생명산업에 필요한 이론과 실무능력을 배양하여 제약·바이오 산업분야에 필요한 인재를 양성하는 것을 교육목적으로 하며, 품질관리 및 생산실무능력을 배양하고 시장 및 인허가제도를 이해하여 제약·바이오 분야의 연구 및 품질관리 분야로의 진출을 목적으로 교육과정을 운영하고 있다.

바이오산업공학전공은 바이오기술을 바탕으로 제품과 서비스를 생산하고 이를 소비자에게 효과적으로 전달하는 생산시스템을 과학적으로 분석/설계하고 체계적으로 운영하며, 이론적 지식 및 실무적용이 가능하도록 실습을 확대한 전공교육과정을 운영하여, 바이오기업에서 필요로 하는 체계적이고 수준 높은 생산/유통시스템 관리기술의 지식과 실무 능력을 겸비한 창의적 인재 양성을 교육목표로 한다.

바이오산업공학전공

교육목표

바이오산업공학전공은 4차 산업혁명의 핵심 기술 산업분야이며 우리 대학 특성화 분야인 바이오산업의 기초 지식 및 응용지식과 바이오산업 관련 기업들이 현장에서 필요한 제품의 개발, 생산과 품질관리 그리고 공급유통망관리 능력을 겸비하여 종합적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖춘 창의적 인재 양성을 목표로 한다.

학과소개

바이오산업은 의학, 화학, 에너지, 식품, 농업, 환경, 화장품 등 전 분야에 걸쳐 생명공학기술과 신기술을 융합해 인류의 건강증진, 질병의 예방·진단·치료 등에 필요한 물질과 서비스 같은 다양한 부가가치를 창출하는 신개념의 산업이다. 바이오산업 관련 기업들은 기존에 제조업에 비하여 정교한 공정기술, 안전기술, 생산설비의 자동화, 위생, 높은 수준의 품질 유지가 필요하며, 체계적이고 수준 높은 생산시스템 관리기술을 겸비한 창의적 인재를 요구하고 있다.

바이오산업공학전공은 바이오기술을 바탕으로 제품과 서비스를 생산하고 이를 소비자에게 효과적으로 전달하는 생산시스템을 과학적으로 분석/설계하고 체계적으로 운영하도록 하며, 이론적 지식 및 실무적용이 가능하도록 실습을 확대한 전공 교육과정을 운영하고 있다. 또한 기술 및 품질경영 측면에서의 실습과정을 운영하여 기업의 생산성과 효율성을 극대화하는 인력 양성을 하고자 한다.

졸업후진로

- 국공립연구소 : 환경부, 생명공학연구소, 국립생물자원관, 국가습지연구소, 생물종다양성연구소 등
- 공무원 : 보건/환경직 공무원, 축사연구사, 농업연구사, 임업연구사, 학연연구사, 농촌연구사 등
- 바이오산업 관련 산업체 및 연구소 : 바이오기업, 환경복원 전문업체, 생태계평가기관 등
- 교육기관 : 대학교수, 중등학교 교사
- 국내외 대학원 및 전문대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오산업의 기초 지식 및 응용지식과 산업공학의 지식을 바탕으로 해당 분야에서 요구되는 실무능력을 갖춘 바이오산업공학 인재의 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오산업에 필요한 기초지식과 응용지식의 체계를 습득하고, 연관 산업의 신기술을 융합하여 종합적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이하이며, 현재 계획 없음의 비율이 다소 높게 나타남. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, 지식정보 활용, (2) 분석적 사고능력, 문제인식능력, (3) 협업, 의사전달력, 도전정신, 리더십 (4) 융합적지식창출 능력, 대안적사고능력, 추론적사고능력으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용 융합 인재, 창의적 인재로 나타남.
주도요출역량	<ul style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용, 지식정보활용 ▶ 바이오산업공학 지식 (2) 분석적 사고능력 ▶ 바이오 생산시스템 융합기술 이해 및 적용 (4) 문제인식능력 ▶ 바이오 신기술 이해 및 활용 (5) 협업, 의사전달력, 리더십 ▶ 바이오산업 기술협업 및 엔지니어로서의 소양

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	바이오산업 기초 지식	<ul style="list-style-type: none"> 유전체학 단백질체학 바이오통계 컴퓨터프로그래밍 건강기능식품학 <ul style="list-style-type: none"> 바이오배양실습 바이오통계실습
	지식융합 역량	바이오산업공학 응용지식	<ul style="list-style-type: none"> 바이오공학입문 실험설계및분석 세포배양학 <ul style="list-style-type: none"> 바이오산업공학개론 경제성공학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	바이오 생산시스템 융합기술 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> 바이오품질경영 생산계획및통제 경영과학 바이오산업제조공학 바이오산업자동생산시스템 <ul style="list-style-type: none"> 바이오품질공정관리
	진취적 사고 역량	바이오 신기술 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 조직공학 생물신소재공학 식품독성학 대사체학 조직배양학 바이오융합개론 <ul style="list-style-type: none"> 발효공학 기능성식품학 생물공학 유전자조절학 분리정제실습
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	바이오산업 기술경영과 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> 천연물화학 생물공정공학 발효공학실습 제품신뢰성공학 향장학및실습
	상호문화역량	바이오 신기술 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 대사체학 조직배양학 생물공학 유전자조절학 분리정제실습
인성 Character	자기관리 역량	바이오산업 엔지니어로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 의사결정론 <ul style="list-style-type: none"> 기술경영 바이오윤리사회의책임및실제 식품산업현장실습
	공동체 역량	바이오산업 기술의 과학적 적용 및 협업	<ul style="list-style-type: none"> 양조공학실습 캡스톤디자인 <ul style="list-style-type: none"> 식품분석및실습 바이오산업경영학특연구

교육과정표

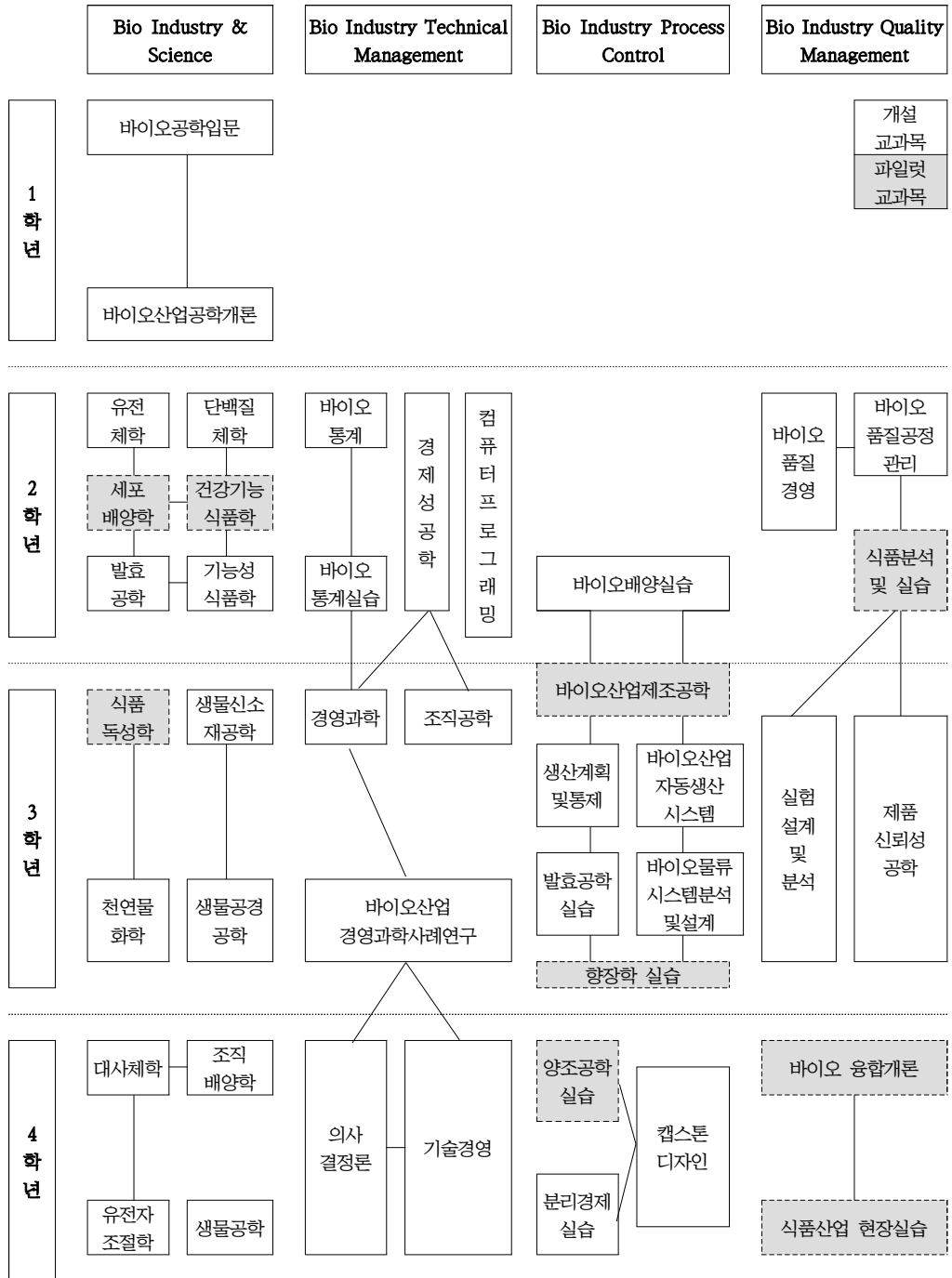
바이오산업공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009772	바 이 오 공 학 입 문	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0009488	바 이 오 산 업 공 학 개 론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0004800	유 전 체 학	3	3	0	3
전공선택		0004802	단 백 질 체 학	3	3	0	3
전공선택		0009773	바 이 오 통 계	3	3	0	3
전공선택		0002298	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 영	2	0	3	3
전공선택		0009489	바 이 오 질 경 영	3	3	0	3
전공선택		0009791	건 강 기 능 식 품 학 *	3	3	0	3
전공선택		0009792	세 포 배 양 학 *	3	3	0	3
전공선택	2-2	0002019	발 효 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009774	기 능 성 식 품 학	3	3	0	3
전공선택		0009775	바 이 오 배 양 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009776	바 이 오 통 계 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009777	바 이 오 품 질 공 정 관 리	3	3	0	3
전공선택		0002583	경 제 성 공 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009793	경 식 품 분 석 및 실 습 *	2	0	3	3
전공선택	3-1	0009778	조 직 공 학	3	3	0	3
전공선택		0006909	조 생 물 신 소 재 공 학	3	3	0	3
전공선택		0004527	경 영 과 학	3	3	0	3
전공선택		0000250	생 산 계 획 및 통 제	3	3	0	3
전공선택		0002330	실 험 설 계 및 분 석	2	0	3	3
전공선택		0009779	바 이 오 산 업 자 동 생 산 시 스템	2	0	3	3
전공선택		0009794	식 품 독 성 학 *	3	3	0	3
전공선택	0009491	바 이 오 산 업 제 조 공 학 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0009780	천 연 물 화 학	3	3	0	3
전공선택		0009781	생 물 공 정 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009782	발 효 공 학 실 습	2	0	3	3
전공선택		0009784	제 품 신 뢰 성 공 학	2	0	3	3
전공선택		0009785	바 이 오 산 업 경 영 과 학 사 례 연 구	2	0	3	3
전공선택		0009786	바 이 오 물 류 시 스템 분 석 및 설 계	3	3	0	3
전공선택		0009795	향 장 학 및 실 습 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0009787	대 사 체 학	3	3	0	3
전공선택		0009788	조 직 배 양 학	3	3	0	3
전공선택		0002609	의 사 결 정 론	3	3	0	3
전공선택		0006600	캡 스 톤 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0009796	양 조 공 학 실 습 *	2	0	3	3
전공선택		0009797	바 이 오 융 합 개 론 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0002815	생 물 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009789	유 전 자 조 절 학	3	3	0	3
전공선택		0009790	분 리 정 제 실 습	2	0	3	3
전공선택		0002335	기 술 경 영	3	3	0	3
전공선택		0009798	식 품 산 업 현 장 실 습 *	2	0	3	3
합 계(42개 교과목)		전공선택 112(126) = 112(126) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Bio Industry & Science	Bio Industry Technical Management	Bio Industry Process Control	Bio Industry Quality Management
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오공학입문 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오산업공학개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 유전체학 • 단백질체학 • 건강기능식품학 • 세포배양학 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오통계 • 컴퓨터프로그래밍 		<ul style="list-style-type: none"> • 바이오품질경영
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 발효공학 • 기능성식품학 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오통계실습 • 경제성공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오배양실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오품질공정관리 • 식품분석및실습
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 생물신소재공학 • 식품 특성학 	<ul style="list-style-type: none"> • 조직공학 • 경영과학 	<ul style="list-style-type: none"> • 생산계획및통제 • 바이오산업자동생산 시스템 • 바이오산업제조공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 실험설계및분석
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 천연물화학 • 생물공정공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오산업경영과학 사례연구 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오물류시스템 분석및설계 • 발효공학실습 • 향장학및실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품신뢰성공학
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 대사체학 • 조직배양학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사결정론 	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인 • 양조공학실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 바이오융합개론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 생물공학 • 유전자조절학 	<ul style="list-style-type: none"> • 기술경영 	<ul style="list-style-type: none"> • 분리정제실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 식품산업현장실습

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	유 전 체 학	3-1	조 직 공 학
2-1	단 백 질 체 학	3-1	경 영 과 학
2-1	바 이 오 통 계	3-1	생 산 계 획 및 통 제
2-2	발 효 공 학	3-2	천 연 물 화 학
2-2	기 능 성 식 품 학	3-2	생 물 공 정 공 학
2-2	바 이 오 품 질 공 정 관 리	3-2	바 이 오 물 류 시 스템 분 석 및 설 계

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	바 이 오 품 질 경 영	3-1	바 이 오 산 업 자 동 생 산 시 스템
2-2	발 효 공 학	3-2	생 물 공 정 공 학
2-2	기 능 성 식 품 학	3-2	발 효 공 학 실 습
2-2	경 제 성 공 학	3-2	바 이 오 산 업 경 영 과 학 사 례 연 구
3-1	생 물 신 소 재 공 학	4-1	대 사 체 학
3-1	생 산 계 획 및 통 제	4-2	생 물 공 학

3) 자격취득 관련 교과목

■ 품질경영기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	공 업 통 계 1	3-1	실 험 설 계 및 분 석
2-1	품 질 경 영	3-1	생 산 계 획 및 통 제
2-2	공 업 통 계 2	3-2	제 품 신 뢰 성 관 리
2-2	공 정 품 질 관 리	4-2	품 질 공 학 실 무

■ 시스템엔지니어(정보처리기사, 전자상거래 관리자)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	컴 퓨 터 프 로 그 래 밁	3-1	통 계 자 료 분 석
2-1	원 가 회 계	3-2	데 이 터 마 이 닝
2-2	컴 퓨 터 프 로 그 래 밁 응 용	4-1	재 무 경 제 성 분 석
2-2	경 제 성 공 학	4-2	설 계 품 질 최 적 화

■ 생산관리전문엔지니어(물류관리사, 유통관리사, CPIM)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	품 질 경 영	3-1	자 동 생 산 시 스텝
2-1	작 업 측 정 및 설 계	3-2	인 간 공 학
2-2	물류시스템 분석 및 설계	3-2	제 품 신 퇴 성 관 리
2-2	공 정 품 질 관 리	4-1	의 사 결 정 분
3-1	생 산 계 획 및 통 제	4-2	품 질 공 학 실 무

■ 생물공학기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	유 전 체 학	3-1	바 이 오 산 업 제 조 공 학
2-1	세 포 배 양 학	3-2	생 물 공 정 공 학
2-2	발 효 공 학	3-2	발 효 공 학 실 습
2-2	바 이 오 배 양 실 습	4-1	양 조 공 학 실 습
2-2	식 품 분 석 및 실 습	4-2	생 물 공 학

■ 발효 효소 관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	세 포 배 양 학	2-2	식 품 분 석 및 실 습
2-2	발 효 공 학	3-2	생 물 공 정 공 학
2-2	바 이 오 배 양 실 습	3-1	발 효 공 학 실 습

교과목 해설

- 0009772 바이오공학입문(Introduction to Biotechnology)** 3(3)
 바이오공학의 입문과목으로서 바이오 공학 분야의 전체적인 개요 및 용어를 설명하고 바이오 공학 분야와 산업공학과와의 연계성을 이해시킨다.
- 0009488 바이오산업공학개론(Introduction to Bio Industrial Engineering)** 3(3)
 바이오산업의 공학적 특성에 대하여 이해하고, 관련된 주요 문제와 이의 해결을 위한 접근방법, 응용분야 등을 소개하며, 앞으로 4차산업혁명과 관련된 바이오산업에서 요구하는 필수적인 사항들에 대해 논의한다.
- 0004800 유전체학(Genomics)** 3(3)
 유전학 및 분자생물학의 기술을 유전자나 특정 생물의 전체 게놈에 대한 DNA 염기서열화(DNA sequencing)에 적용하여 데이터를 분석하고 정립하는 과목이다.
- 0004802 단백질체학(Proteomics)** 3(3)
 세포 안 또는 개체 안의 모든 단백질을 총체적으로 연구하는 학문을 말한다. 단백질체학은 생체 내의 세포, 조직, 또는 체액 시료에 존재하는 다양한 단백질을 동시에 분석하여 특정 단백질 간의 상호작용을 규명한다.
- 0009773 바이오통계(Bio Engineering Statistics)** 3(3)
 바이오산업공학 전공에 필수적인 확률의 기초개념, 확률분포의 정의와 활용을 이해하고 확률변수, 확률분포, 통계적 추정, 검정 및 이를 기초로 한 각종 통계적 기법에 대해 연구한다.
- 0002298 컴퓨터프로그래밍(Computer Programming)** 2(3)
 C 언어의 사용법을 습득하고 전공과목에서 사용하는 고수준 언어의 활용능력을 배양한다.
- 0009489 바이오품질경영(Quality Management for Bio Industry)** 3(3)
 세계시장에서 품질을 기반으로 바이오산업의 기업 경쟁력을 확보하기 위한 품질철학, 품질경영전략 및 개선기법들을 이해하고 그 활용능력을 배양한다.
- 0009791 건강기능식품학(Health Functional Sitology)** 3(3)
 건강기능식품의 정의, 건강위해요인, 효능 평가 방법과 공전수재 건강식품, 작용기전, 부작용 및 기타 관련된 소재에 대해 알아보고, 건강기능 식품에 대한 종합적인 지식에 대해 학습한다.
- 0009792 세포배양학(Cell Culture)** 3(3)
 동물 및 식물 세포를 발생, 분화시켜 조직 또는 성체를 만드는 과정을 알아보고, 그 방법과 종류에 대해 공부하는 과목이다.
- 0002019 발효공학(Fermentation Technology)** 3(3)
 발효식품, 발효유, 주류, 유기산, 생화학 소재 등 식품 및 발효공업 제조 산업에서 이용되는 이론과 사례에 대해 공부한다.
- 0009774 기능성식품학(Functional Sitology)** 3(3)
 건강기능식품의 정의 현황 및 법률적 관리 기능성 소재의 작용 기작, 건강 기능 소재의 생산과 평가 등을 다룸으로서 기능성 소재 및 식품에 관하여 전반적인 과학적 사고를 증진시킨다.
- 0009775 바이오배양실습(Bio-Culture Laboratory)** 2(3)
 미생물 배양의 배양액 제조, 발효조의 구조 및 공정과정을 학습하며 실제 미생물을 배양하여 유용물질을 생산하는 기술을 습득한다.

- 0009776 **바이오통계실습(Practice for Bio Engineering Statistics)** 2(3)
MINITAB 등을 활용하여 바이오산업공학 분야에 활용되는 통계기법을 실습한다.
- 0009777 **바이오품질공정관리(Bio Process Quality Control)** 3(3)
소비자를 만족시킬 수 있는 품질의 제품을 가장 경제적으로 생산하기 위해 생산 공정에 통계적 기법을 활용하는 통계적 품질관리(SQC)의 제반이론과 방법들에 대해 학습한다. 품질관리 기초수법들과 각종 관리도, 공정능력분석, 그리고 품질검사 및 보증기법들이 소개된다.
- 0002583 **경제성공학(Engineering Economics)** 3(3)
공학적 대안들을 시간적 가치와 비용의 측면에서 평가하는 기법들을 고찰하고 예제를 통해 공학의 경제적 측면의 중요성을 인식케 한다.
- 0009793 **식품분석및실습(Food Analysis and Trainig)** 2(3)
식품의 일반성분을 정성 및 정량적인 방법으로 분석하는 학문으로, 식품의 판정 및 각종 식품품질평가의 기본이 된다. 식품성분의 분석 또는 품질관리를 하는데 필요한 화학분석 및 기기분석의 기초이론과 식품분석 실험을 위한 기초사항은 물론, 식품의 일반성분 및 특수성분의 분석과 품질평가 등에 대하여 여러 표준적인 방법을 학습한다.
- 0009778 **조직공학(Tissue Engineering)** 3(3)
생명과학·의학·공학의 기본개념과 기술을 바탕으로 생체조직의 대용품을 만들어 이식함으로써 생체 기능의 유지·향상·복원을 학습한다.
- 0006909 **생물신소재공학(Bioactive Materials)** 3(3)
생물학적으로 활용될 수 있는 소재를 미생물, 식물 및 해양생물로부터 탐색하고 상업적으로 생산하는 일련의 과정을 다룬다. 여기에는 생물화학, 생물환경, 식품, 생물에너지 및 자원, 농업 및 해양, 생물공정 및 엔지니어링과 생물학적 공정 및 측정 시스템을 포함하고 있다.
- 0004527 **경영과학(Operations Research)** 3(3)
바이오공학에서 발생하는 제반 문제를 수리/계량적으로 접근하여 해를 구하는 기법을 탐구한다.
- 0000250 **생산계획및통제(Production Planning & Control)** 3(3)
바이오산업의 생산 시스템 구성 요소 및 특징에 대해 공부하고, 특히 바이오기업에서 많이 활용하고 있는 ERP, SCM, JIT, scheduling 등 재고, 물류 등과 관련된 관리 기법, 생산성 향상을 위한 분석 및 개선 기법 등에 대해 집중 교육한다..
- 0002330 **실험설계및분석(Design and Analysis of Experiments)** 2(3)
연구, 기술개발을 위해 효율적인 실험 방법을 설계하고 결과를 올바르게 분석하는 실험계획법을 공부한다.
- 0009779 **바이오산업자동생산시스템(Production Automation for Bio Industry)** 2(3)
바이오산업의 생산 자동화 기술인 NC system, Robotics, Group Technology 그리고 AGV, AS/RS와 같은 자동물류시스템의 이론과 활용을 배우고, 이 기술들을 결합한 통합시스템의 분석과 설계 기법을 개발한다.
- 0009794 **식품독성학(Food Toxicology)** 3(3)
식품독성학의 기초적인 원리와 식품에 대한 독성 및 일부 화합물의 독성에 대한 이해를 위한 지식을 학습한다.
- 0009491 **바이오산업제조공학(Manufacturing System for Bio Industry)** 3(3)
바이오 제조 기업의 생산과 유통/물류 관리에 필수적인 생산관리, 공정관리, 물류 및 유통관리 시스템의 분석과 설계, 구축, 운영을 위한 이론과 방법론을 다룬다.
- 0009780 **천연물화학(Natural Product Chemistry)** 3(3)
질병의 치료에 직접 이용되는 천연물 또는 다른 치료약물을 합성하는데 이용되는 천연물들에 대하여 기원, 구조, 분리 및 응용 등에 강의함으로써 새로운 의약품의 개발을 위한 천연약물의 탐색방법에 대하여 파악한다.

- 0009781 **생물공정공학(Bioprocess Engineering)** 3(3)
 생물축매를 이용하는 공정을 공학적 원리에 입각하여 설계, 개발, 해석하는 것을 다루는 과목으로, 이러한 생물공정을 통하여 기본 원리를 학습하고 생물공정시스템의 모델링과 최적제어 등을 위한 기초설계 기술을 공부한다.
- 0009782 **발효공학실습(Fermentation Technology Training)** 2(3)
 발효식품, 발효유, 주류, 유기산, 생화학 소재 등 식품 및 발효공업 제조 산업에서 이용되는 이론을 이해하고, 실험을 통해 학습한다.
- 0009784 **제품신뢰성공학(Reliability Engineering)** 2(3)
 품질보증, 제품책임 등과 관련하여 제품의 신뢰성 및 안정성을 제고시키기 위한 제반 관리활동, 그리고 제품의 기획, 설계에서 생산, 운영에 이르기까지 전 단계에 걸친 신뢰성 설계, 시험, 예측, 평가 관련 이론 및 기술에 대해 학습한다.
- 0009785 **바이오산업경영과학사례연구(Case Study for Bio Management Science)** 2(3)
 바이오산업 관련 기업의 경영문제를 경영과학 사례를 중심으로 학습한다. 이 교과목은 학생들이 직접 사례를 발굴하고 토의하는 프로젝트 중심으로 진행된다.
- 0009786 **바이오물류시스템분석및설계(Design & Analysis of Logistics for Bio Industry)** 3(3)
 물류란 원재료, 부품, 반제품, 완제품 등을 공급지에서 생산자, 생산자에서 소비자에게 인도하기 위한 이동과 보관을 전략적으로 관리하는 과정이다. 이 과목은 바이오기업의 물류활동에 관련된 시스템을 설계하고 운영하는 기법을 이해하는 데 목적이 있다.
- 0009795 **향장학및실습(Cosmetic Science and Training)** 2(3)
 인체를 아름답게 꾸며주는 각종 화학제, 향료, 화장품과 미생물 등의 정의, 종류, 성분, 구조 등과 관련된 기초 내용 및 내용을 연구한다.
- 0009787 **대사체학(Metabolomics)** 3(3)
 세포내의 대사물질과 대사회로를 총체적으로 분석 연구하는 생물학의 분야 가운데 하나이다. 유전체학의 핵심 분과중의 하나로, 유전자형과 그 조절 결과에 의해서 생겨나는 모든 대사물질의 발현을 유전체와 연관시켜 분석하고 대사체의 추출 및 분류, 응용에 관해 연구한다.
- 0009788 **조직배양학(Tissue Culture)** 3(3)
 생리학, 육종 및 유전공학과 관련된 세포, 조직 및 기관의 배양에 관한 여러 가지 문제에 접근하며, 아울러 유전인자 발현의 분자적 측면과 효소활성에 대해서도 고찰하고자 한다.
- 0002609 **의사결정론(Decision Making)** 3(3)
 불확실한 상황 하에서 기업의 최대 이익을 추구하고 정책수립자의 최적 대안을 찾는 기법을 연구한다.
- 0006600 **캡스톤디자인(Capstone Design)** 2(3)
 학생들이 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 바이오산업공학의 제반 이론을 산업현장에서 응용할 수 있는 종합설계 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.
- 0009796 **양조공학실습(Brewing Technology Training)** 2(3)
 과실이나 곡류 및 전분질에 함유된 당질을 효모에 의해 발효시키는 양조과정에서 미생물의 작용, 효소의 역할, 발효공정 및 제조방법에 따른 다양한 과정을 이해하고 실험한다.
- 0009797 **바이오융합개론(Introduction to Bio Fusion)** 3(3)
 바이오 산업 제조 공정과 경영, 경제학 및 통계학을 융합, 접목시킴으로서 4차 산업을 리드할 바이오 분야의 인재양성을 목적으로 한다.

- 0002815 생물공학(Biotechnology) 3(3)
미생물이 생산하는 여러 가지 유용한 물질에 관하여 학습한다. 효소, 항생물질, 알코올발효, 각종발효, 폐수처리 등이 포함되며, 물질 생산의 생리 생화학적 metabolic pathway 및 생산의 공정 등을 알아본다.
- 0009789 유전자조절학(Gene Regulation) 3(3)
염색체의 안전성 유전자의 적응성 등과 DNA복제 및 복제후의 조절 전사 및 전사후의 조절을 다룬다. 발생분화, 면역, 암 등이 포함된다.
- 0009790 분리정제실습(Purification Process) 2(3)
생물물질의 분자량, 이온강도 및 비극성 등의 특징을 이용하여 column, 여과, 농축 등으로 단백질, 아미노산, 당 등을 분리 정제하는 실험이며, 제약, 식품 등의 현업에서 응용하고 있는 방법을 습득한다.
- 0002335 기술경영(Management of Technology) 3(3)
경영자원이 가지고 있는 고유한 기술기능 및 노하우를 유기적으로 통합하여 조직이 목적을 달성해가는 경영관련 기법을 연구하고 경영관리에 관련하여 실무에 필요한 관리기법들을 제시, 습득하게 하여 급변하는 경영환경에 즉시 대처할 수 있는 능력을 배양시킨다.
- 0009798 식품산업현장실습(Food Industry Field Placement) 2(3)
식품산업 기업 현장에서 발효조의 운영, 미생물의 배양, 유용물질의 수확 등을 기업 현장에서 실습한다.

제약바이오메디컬공학전공

교육목표

제약바이오메디컬공학전공은 화학합성 의약품, 생물약품, 유기화학 등의 약학 관련 기초학문과 세포학, 생화학 등의 유전공학적 기술 등을 포함하는 생명공학관련 제품 및 기술을 통해 제약 산업, 화장품산업, 건강식품산업, 소재산업, 환경산업 등의 발전 및 인류복지에 기여할 수 있는 학문분야로 본 전공은 '제약 산업 및 의생명산업에 필요한 이론과 실무능력을 배양하여 산업에 활용 및 응용력을 갖춘 인재양성' 을 목표로 하고 있다.

학과소개

제약바이오메디컬공학전공은 기존 제약공학과 바이오메디컬학과의 통합을 통해 신설되었다. 생명과학분야의 학문을 기초로 하여 이를 응용한 제약 산업 및 의생명산업에 필요한 이론과 실무능력을 배양하여 제약·바이오 산업분야에 필요한 인재를 양성한다.

본 전공에서는 생산 및 품질관리능력을 배양하고 시장 및 인허가제도를 이해하여 제약·바이오분야의 연구 및 품질관리 분야로의 진출을 목적으로 교육과정을 운영하고 있다.

졸업후진로

- 제약회사 품질 관리 직무
- 제약회사 품질 보증 직무
- 제약회사 연구소 연구원
- 제약회사 허가 및 개발부서
- 바이오산업 관련 산업체 및 연구소 연구원
- 국공립 연구소, 교육기관 등
- 의학·약학전문대학원 진학
- 보건행정관련분야 전문직 및 행정직
- 유전학 수사기관 및 언론사 과학 관련부서 등
- 화학물질 분석 전문기관

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 생명과학분야의 학문을 기초로 하여 이를 응용한 제약 산업및 의생명산업에 필요한 이론과 실무능력을 배양하여 제약산업과 의생명산업분야에 필요한 인재를 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 제약 산업 및 의생명산업에 필요한 이론과 실무능력을 습득하여, 이를 산업현장에서 활용하고 응용할 수 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 취업이 매우 높은 편이며, 대학원 진학에 대한 응답도 다른 응답 대비 높게 나타남. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, 외국어활용능력, 분석적사고능력, 지식정보활용, 문제인식능력, (2) 의사전달, 협업, 리더십, 도전정신, (3) 경험개방성, 대안적사고능력, (4) 추론적사고능력, 발산적사고능력, 융합가치인식 등으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용 융합 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용, 지식정보활용 ▶ 생명과학기초지식 (2) 외국어활용능력, 의사전달력 ▶ 제약산업및의생명산업 기술경영과 의사소통능력 (3) 분석적사고능력, 문제인식능력 ▶ 제약산업및의생명산업생산분야의 이해 및 적용 (4) 협업, 리더십 ▶ 제약산업및의생명산업 분야 협업과 엔지니어로서의 소양

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	생명과학 기초 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 생명과유전 • 생체대사론 • 분자생물학 • 의료생화학 • 인간과유전 • 질병세포생물학 • 분자면역학 • 핵산생물학 • 생화학 • 인체생리학 • 의학유전학 • 의생명공학 • 졸업논문지도
	지식융합 역량	제약산업 및 의생명산업 응용지식	<ul style="list-style-type: none"> • 유기화학 • 이화학분석 • 생물약제학 • 생물의약품학 • 바이오의약품실습 • 제약공학개론 • 제약영업마케팅 • 약물학 • 독성학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	제약산업 및 의생명산업 생산시스템 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 제제공학
	진취적 사고 역량	제약산업 및 의생명산업 생산기술의 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 분석계획수립및시료 전처리 • 의약품제조조건설정및 설비관리 • 의약품품질검사 • 의약품품질관리 • 이화학기기분석 II • 의약품제조공학 • 의약품 타당 · 충전 · 코팅 • 이화학기기분석 I • 의약품시험방법 밸리데이션 • 공정 · 완제품품질검사 • 의약품공정밸리데이션
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	제약산업 및 의생명산업 기술경과 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 제약통계학 • 제약산업학
	상호문화역량	제약산업 및 의생명산업 신기술 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품품질보증 • 의약품인허가 • 의약품규제관리학
인성 Character	자기관리 역량	제약산업 및 의생명산업 엔지니어로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 산업재산권
	공동체 역량	제약산업 및 의생명산업 기술의 과학적 적용 및 협업	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 • 현장실습 • 실무역량강화실습 • 의약품설계 • 캡스톤디자인2 • 현장실무실습

교육과정표

제약바이오메디컬공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0005081	생 명 과 유 전	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0009755	제 약 공 학 개 론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0002660	유 기 화 학	2	2	0	2
전공선택		0008613	제 제 공 학	3	3	0	3
전공선택		0011519	바 이 오 의 약 품 실 습	3	1	2	3
전공선택		0002017	인 간 과 유 전	3	3	0	3
전공선택		0009757	의약품제조조건설정및설비관리	2	0	3	3
전공선택		0008978	분석계획수립및시료전처리	2	0	3	3
전공선택		0008981	의 약 품 품질 검 사	3	3	0	3
전공선택		0007632	분 자 면 역 학	3	3	0	3
전공선택	2-2	0009758	이 화 학 분 석	3	3	0	3
전공선택		0011520	공 정 · 완 제 품 품질 검 사	2	0	3	3
전공선택		0008615	제 약 산 업 학	3	3	0	3
전공선택		0004797	핵 산 생 물 학	3	3	0	3
전공선택		0002742	생 화	3	3	0	3
전공선택		0009760	의약품타정·충진·코팅	2	0	2	2
전공선택		0009759	이 화 학 기 기 분 석 I	2	0	3	3
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-0	0006617	현 장 실 무 실 습 *	14	0	14	14
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0002671	분 자 생 물 학	3	3	0	3
전공선택	3-1	0008635	생 물 약 제 학	3	3	0	3
전공선택		0002014	생 체 대 사 론	3	3	0	3
전공선택		0008621	의 약 품 제 조 공 학	2	0	3	3
전공선택		0009762	이 화 학 기 기 분 석 II	2	0	3	3
전공선택		0008626	제 약 통 계 학	2	2	0	2
전공선택		0010190	의 약 품 품질 관 리	3	3	0	3
전공선택		0009768	캡 스톤 디 자 인 I	2	0	3	3
전공선택		0009764	의 학 유 전 학	3	3	0	3
전공선택	3-2	0008631	약 물 의 약 학	3	3	0	3
전공선택		0009765	의약품시험방법밸리데이션	2	0	3	3
전공선택		0009767	의약품규제관리학	3	3	0	3
전공선택		0009763	의 생 명 공 학	3	3	0	3
전공선택		0010187	의약품공정밸리데이션	2	0	3	3
전공선택		0005733	인 체 생 리 학	3	3	0	3
전공선택		0009769	캡 스톤 디 자 인 II	2	0	3	3
전공선택		0009756	질 병 세 포 생 물 학	3	3	0	3
전공선택	4-1	0008636	생 물 의 약 품 학	3	3	0	3
전공선택		0008992	의 약 품 품질 보 증	3	3	0	3
전공선택		0009770	의 약 품 인 허 가 *	3	3	0	3
전공선택		0008649	의 료 생 화 학 *	3	3	0	3
전공선택		0008628	의 약 품 설 계	2	0	3	3
전공선택	4-2	0008637	독 성 학	3	3	0	3
전공선택		0009766	제 약 영 업 · 마 케 팅	2	2	0	2
전공선택		0008653	제 약 영 업 · 마 케 팅 *	3	3	0	3
전공선택		0009771	졸 업 논 문 지 도 *	3	0	5	5
합 계(43개 교과목)		전공선택 14(127) = 114(127) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Bio Science & Genetics	Bio Medical Product Engineering	Pharmaceutical Process Engineering	Pharmaceutical Applied Technology
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 생명과유전 			
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 제약공학개론 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 인간과유전 	<ul style="list-style-type: none"> • 유기화학 • 제제공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품제조조건설및 설비관리 • 분석계획수립및시료 전처리 • 의약품품질검사 • 바이오의약품실습 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 분자면역학 • 핵산생물학 • 생화학 	<ul style="list-style-type: none"> • 이화학분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 이화학기기분석I • 공정·완제품품질검사 	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품타입·충진·코팅 • 제약산업학
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 생체대사론 • 분자생물학 	<ul style="list-style-type: none"> • 생물약제학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품품질관리 • 의약품제조공학 • 이화학기기분석II 	<ul style="list-style-type: none"> • 제약통계학 • 캡스톤디자인I • 현장실습 • 현장실무실습 • 실무역량강화실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의생명공학 • 의학유전학 • 인체생리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 약물학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품시험방법밸리 데이션 • 의약품공정밸리 데이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 의약품규제관리학 • 캡스톤디자인II
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 질병세포생물학 • 의료생화학 	<ul style="list-style-type: none"> • 생물약제학 		<ul style="list-style-type: none"> • 의약품품질보증 • 의약품인허가
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 졸업논문지도 	<ul style="list-style-type: none"> • 독성학 • 제약영업·마케팅 		<ul style="list-style-type: none"> • 산업재산권 • 의약품설계

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	제 제 공 학	3-2	약 물 학
	유 기 화 학		의 학 유 전 학
2-2	이 화 학 분 석	4-1	생 물 의 약 품 학
3-1	분 자 생 물 학	4-2	독 성 학
	생 체 대 사 론		졸 업 논 문 지 도

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	분석계획수립및시료전처리	3-1	생 물 약 제 학
	제 제 공 학		캡 스톤 디 자 인 I
	인 간 과 유 전	3-2	의 생 명 공 학
	의 약 품 품 질 검 사	4-2	의 약 품 설 계

3) 자격취득 관련 교과목

■ 화학분석기사

학년 학기	교 과 목 명
2-2	이 화 학 분 석
2-2	이 화 학 기 기 분 석 I
3-1	이 화 학 기 기 분 석 II

■ 생물분류기사

학년 학기	교 과 목 명
1-1	생 명 과 유 전
2-1	바 이 오 의 약 품 실 습
	인 간 과 유 전

■ 생물공학기사

학년 학기	교 과 목 명
3-1	분 자 생 물 학
4-1	질 병 세 포 생 물 학

■ 변리사

학년 학기	교 과 목 명
2-1	유 기 화 학
4-2	산 업 재 산 권

■ GMP기술인

학년 학기	교 과 목 명
2-1	의약품제조조건설정및설비관리
3-2	의 약 품 규 제 관 리 학

■ 밸리데이션기술인

학년 학기	교 과 목 명
3-2	의 약 품 공 정 밸 리 데 이 션
3-2	의 약 품 시 험 방 법 밸 리 데 이 션

교과목 해설

- 0005081 생명과유전(Life and Heredity) 3(3)**
 생명의 본질을 기본적인 개념에서 살펴본다. 지구상에 존재하는 다양한 생명체에 공통적으로 작용하는 생명의 중심원리, 즉 DNA에서 RNA를 거쳐 단백질로 표현되는 과정을 강의함으로써 바이오메디컬의 기본을 이해하도록 한다.
- 0009755 제약공학개론(Introduction to Pharmaceutical Engineering) 3(3)**
 제약공학에 대한 올바른 이해와 연구개발, 생산, 허가, 마케팅 등 제약 산업에 대해 전반적인 이해의 수준을 높이고 기초적인 제약공학관련 내용을 이해함으로써 제약관련 전문적인 지식습득을 위한 기초지식을 습득한다.
- 0002660 유기화학(Organic Chemistry) 2(2)**
 유기 화합물의 구조, 성질, 명명법, 합성, 반응 메커니즘 등에 관하여 체계적으로 이해하게 함으로써, 유기화학에 대한 기본 지식을 학습한다.
- 0008613 제제공학(Formulation Engineering) 3(3)**
 의약품을 비롯한 인체에 적용하는 제형개발의 이론적인 내용을 학습한다.
- 0009756 질병세포생물학(Disease Cell Biology) 3(3)**
 생물체를 이루는 기본단위로서, 생명현상의 형태적, 생리적 기초가 되는 세포의 형태, 미세구조, 기능 및 세포 소기관들의 상호작용에 이르기까지 형태학적인 면과 세포 속에 내포되어 있는 생명현상을 다각도로 이해함으로써 생물체의 구조와 기능상 체제에 체계적이고 심도 있게 강의한다.
- 0002017 인간과유전(Human and Heredity) 3(3)**
 인간은 조상으로부터 유전자를 물려받고 다시 후손에게 유전자를 전달한다. 사람의 정상 형질과 비정상적인 형질이 어떻게 유전이 되는지에 대해서 설명하고, 체질 및 재능의 유전, 염색체 상의 이상과 선천적 이상, 유전병을 일으키는 유전자, 유전병을 출산 전에 진단하는 방법 등을 강의한다.
- 0009757 의약품제조조건설정및설비관리(Establishment of Pharmaceutical Manufacturing Conditions and Facility Management) 2(3)**
 제조설비 관리를 위하여 제조설비 적격성평가, 제조조건 설정, 설비사용이력 관리, 제조설비 청소를 수행하는 능력을 교육한다.
- 0008978 분석계획수립및시료전처리(Establishment of Analysis Plan and Sample Preparation) 2(3)**
 요구사항파악, 시험방법 자료조사, 시험노트작성, 분석계획 수립등을 수행하는 능력을 교육하며, 시료의 특성 확인, 전처리 준비, 전처리 실시 등을 수행하는 능력을 교육한다.
- 0007632 분자면역학(Molecular Immunology) 3(3)**
 면역체계에 대한 기본 개념을 이해하고 분자 수준에서 면역반응의 메커니즘을 파악할 수 있도록 한다. 특히 면역계의 발달 및 구조, 선천성 및 후천성 면역반응, 항원의 인식, 면역반응과 관련된 질병 등을 중점적으로 살펴보도록 한다.
- 0009758 이화학분석(Physicochemical Analysis) 3(3)**
 이화학분석 실시, 분석실시, 측정데이터 확인 등을 수행하는 능력을 교육한다.
- 0008981 의약품품질검사(Pharmaceutical Quality Test) 3(3)**
 의약품의 품질관리를 위한 원료품질검사, 포장재 품질검사, 반제품 품질검사, 완제품 품질검사를 실시할 수 있는 능력을 교육한다.

0008615	제약산업학(Pharmaceutical Industry)	3(3)
	제약 산업에 대한 전반적인 이해를 위한 지식을 학습한다.	
0004797	핵산생물학(Nucleic Acids Biology)	3(3)
	핵산은 유전 현상을 나타내는 세포핵 내에 존재하는 물질이다. 이러한 핵산은 어떠한 구조를 하고 있으며 어떻게 유전 현상을 나타낼 수 있는지, 또 어떻게 조절되고 있는지에 대하여 강의한다.	
0002742	생화학(Biochemistry)	3(3)
	생물체의 생명현상에 참여하는 주된 생체고분자인 단백질, 핵산, 탄수화물 및 지질의 종류와 구조를 소개하고 이들의 물리, 화학적 특성을 강의한다. 이 분자들의 생물학적 기능을 알아보고 구조와의 상호 관계 및 이 기능을 조절하는 인자와 기작에 대해서도 강의한다.	
0009760	의약품타정·충진·코팅(Pharmaceutical Tableting, Filling, Coating)	2(3)
	의약품의 기본제형으로서 정제의 타정공정과 캡슐의 충전 공정, 그리고 정제 및 캡슐의 코팅공정을 이해하고 실제 제조하는 능력을 교육한다.	
0009759	이화학기기분석 I (Physicochemical Equipment Analysis 1)	2(3)
	이화학분석 실시, 기기분석실시, 측정데이터 확인 등을 수행하는 능력을 교육한다.	
0002671	분자생물학(Molecular Biology)	3(3)
	생명현상을 분자적으로 이해하기 위한 기초과목으로써 분자생물학의 논리와 개략적인 방법, 분자생물학에서 사용되는 기초적인 유전적 분석, 핵산과 염색체의 구조, 유전물질의 본성 그리고 DNA의 복제 과정에 대해 강의한다.	
0008635	생물의약품학(Biopharmaceuticals)	3(3)
	약물의 체내동태에 대한 정보와 약물분자 또는 제제의 무리화학적 특성과의 상관성에 대한 이해를 위한 지식을 학습한다.	
0002014	생체대사론(Bio Metabolism)	3(3)
	생명현상에 관하여 중요한 생체물질들의 대사과정과 이를 조절하는 체제에 대해 알아보고 대사과정의 이상으로 야기되는 여러 질환에 대해서도 강의한다.	
0008621	의약품제조공학(Pharmaceutical Manufacturing Engineering)	2(3)
	의약품의 제조공정에 관한 지식을 학습한다.	
0008626	이화학기기분석II(Physicochemical Equipment Analysis 2)	2(3)
	이화학분석 실시, 기기분석실시, 측정데이터 확인 등을 수행하는 능력을 교육한다.	
0008626	제약통계학(Pharmaceutical Statistics)	2(2)
	제약 산업에서 필요한 연구 설계 및 제약관련 통계에 대한 지식을 학습한다.	
0010190	의약품품질관리(Pharmaceutical Quality Management)	3(3)
	“기준 및 시험방법” 관리, 분석 장비 관리, 표준품과 시약관리, 품질시험을 하는 능력을 교육한다.	
0009764	의학유전학(Medical Genetics)	3(3)
	유전학의 연구 성과를 이용하여 유전성 질환의 치료 방법을 연구하는 의학 분야이다. 의학 유전학이란 학문은 유전적 변화가 인간의 건강과 질병에 어떤 관련이 있는지 학습한다.	
0008631	약물학(Pharmacology)	3(3)
	약물의 전반적인 이해를 위해 학습한다.	

- 0009765 의약품시험방법밸리데이션(Drug Test Method Validation) 2(3)**
 의약품 등의 제조공정 및 완제품의 품질관리를 위해 실시되는 시험방법의 타당성을 검증할 목적으로 실시되는 것으로 우수한 의약품의 품질을 충분히 확보하기 위한 능력을 교육한다.
- 0009767 의약품규제관리학(Pharmaceutical Regulatory Management) 3(3)**
 의약품 허가를 위해 의약품의 규정 및 기준, 의약품제조 및 품질관리기준, 의약품 인허가 규정, 해외의약품 규격 및 기준을 파악하는 능력이다.
- 0009766 제약영업·마케팅(Pharmaceutical Sales and Marketing) 2(2)**
 의약품 및 관련 상품이 제조업체로부터 최종소비자에게 인도될 때까지의 사회적 유통현상으로 보고 유통구조와 유통기관, 마케팅비용과 마케팅능력, 유통시스템화, 유통정책 등에 대해 교육한다.
- 0009763 의생명공학(Biomedical Engineering) 3(3)**
 공학 분야의 디자인 및 문제해결 방식을 생명과학과 의학에 도입해 모니터링, 치료, 진단 등 다양한 분야에서 의료 서비스를 발전시키는 데 중점을 두고 있다. 이 분야는 의료 서비스의 발전을 주목적으로 한다는 면에서 기존의 생명공학과 차별화되어 교육한다.
- 0010187 의약품공정밸리데이션(Pharmaceutical Process Validation) 2(3)**
 어떤 제조공정이 미리 설정된 기준과 품질특성(예를 들면, 역가, 순도, 안정성, 안전성)에 적합한 제품을 일관되게 제조할 수 있다는 것을 확실하게 보증할 수 있고 그 결과를 문서화하는 것을 교육한다.
- 0005733 인체생리학(Human Physiology) 3(3)**
 인체생리학은 인간의 몸에서 일어나는 주요한 생리현상인 기관의 구조와 기능을 분자적 수준에서 강의하고자 한다. 구체적으로 화학적 구성에 기초한 물질대사와 감각기관과 감지, 신경계의 구조적 기능적 조직화, 내분비계와 호르몬, 근육과 운동, 행동의 조절과 형태가 있으며, 통합적인 생리 체계인 순환, 호흡, 이온과 삼투압 균형, 에너지 획득과 소비, 환경 적응에 따른 변화 등을 다룬다.
- 0009770 의약품인허가(Pharmaceutical License) 3(3)**
 의약품의 개발과 인허가, 생산, 마케팅의 전 과정에 관여하여 관련 규제를 분석하고 적용하여 전략을 세우는 일을 교육한다.
- 0008649 의료생화학(Medical Biochemistry) 3(3)**
 단백질, 탄수화물, 지질, 핵산, 비타민의 인체 구성 물질과 구성 물질들의 대사과정, 그리고 혈액, 요, 호르몬의 임상 및 생명윤리 등 의료생화학에 관련된 기초이론을 다룬다.
- 0008636 생물의약품학(Biopharmaceuticals) 3(3)**
 생명체 및 효소, 분자생물학 및 면역학적 원리 및 기술을 사용하여 생산되는 생물의약품의 종류, 작용기전, 생물학적 특성, 분석법, 임상적용 등에 대한 이해하고 의약, 약학 및 제약 분야에 응용을 학습한다.
- 0008992 의약품품질보증(Pharmaceutical Quality Assurance) 3(3)**
 품질보증을 위해 GMP문서 관리, GMP교육, 연간품질평가, 변경관리, 자율점검, 불만처리·제품회수, 안정성시험 관리를 하는 능력을 교육한다.
- 0009768 캡스톤디자인 I (Capstone Design 1) 2(3)**
 전공 이론을 바탕으로 과제 기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동을 통해 경험하고 관련 산업에서 요구하는 문제 해결 능력배양을 위한 학습을 한다.
- 0008653 산업재산권(Industrial Property Rights) 3(3)**
 산업재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표), 저작권, 신지식재산권에 관한 기본적인 내용을 학습함으로써 재산산업에서 연구개발 활동이나 창작 활동의 성과물들이 어떻게 보호되고 권리화 되는지에 대한 이해를 위한 지식을 학습한다.

0009771 졸업논문지도(Graduation Thesis Guidance)	3(5)
졸업논문을 작성하기 위해 주제 선정, 논문 형식, 학술논문 검색 등을 지도하고 작성된 논문을 발표하기 위한 발표 자료 제작법, 발표자세 및 기술 등을 학습한다.	
0009769 캡스톤디자인II(Capstone Design 2)	2(3)
전공 이론을 바탕으로 과제 기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동을 통해 경험하고 관련 산업에서 요구하는 문제 해결 능력배양을 위한 학습을 한다.	
0008628 의약품설계(Pharmaceutical Design)	2(3)
제약 산업의 최신 기술동향과 개발과정 등의 학습을 통해 제약 산업과 관련된 다양한 진로분야를 학습한다.	
0008637 독성학(Toxicology)	3(3)
독성학의 기초적인 원리와 생물체에 대한 독성 및 일부 화합물의 독성에 대한 이해를 위한 지식을 학습한다.	
0011519 바이오의약품실습(Biopharmaceutical Practice)	3(3)
첨단재생의료 및 첨단바이오의약품 산업체에서 요구하는, 의약품 제조와 제품의 품질관리에 필요한 이론 및 실험을 교육 한다.	
0011520 공정·완제품품질검사(Process and Finished Product Quality Inspection)	2(3)
의약품의 품질관리를 위한 원료 품질검사, 포장재 품질검사, 반제품 품질검사, 완제품 품질검사를 수행하는 능력을 교육 한다.	
0005357 현장실습(Field Placement)	0(0)
제약회사의 실무능력 배양을 위해 현장의 업무를 경험하고 GMP의 개념을 직접 체험한다.	
0006617 현장실무실습(Industry Field Practice Program)	14(14)
제약회사의 실무능력 배양을 위해 현장의 업무를 경험하고 GMP의 개념을 직접 체험한다.	
0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement)	0(0)
제약회사의 실무능력 배양을 위해 현장의 업무를 경험하고 GMP의 개념을 직접 체험한다.	

공과대학

소프트웨어융합학부



본 소프트웨어융합학부는 4차 산업혁명을 선도하는 빅데이터, 인공지능, 정보보안 등의 고도화된 소프트웨어융합 분야에 대한 수준 높은 교육을 통하여 4차 산업혁명을 선도할 수 있는 전문가 양성을 교육목표로 한다. 컴퓨터공학, 통계학, 정보보안 등을 바탕으로 소프트웨어융합 분야에 필요한 다양한 이론을 학습하고 응용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 융합 교육과정을 제공하고 창의성을 갖춘 협업을 통하여 문제해결 능력을 갖추도록 교육한다. 지속적으로 변화하는 4차 산업혁명 환경에 적응할 수 있는 실무적 적용 교과과정을 운영하여 졸업 후 바로 소프트웨어융합 분야에 실무능력을 갖출 수 있는 창의적 인력양성에 주력한다. 이상과 같은 교육목표를 달성하기 위하여 세부전공으로 빅데이터통계학 전공, 인공지능소프트웨어 전공, 디지털보안전공을 개설하였다.

빅데이터통계학 전공은 빅데이터 분야에 필요한 다양한 이론을 학습하고 응용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 융합 교육과정을 제공하여 빅데이터 업무와 관련된 문제해결을 위하여 협업을 통하여 전문능력을 갖추도록 배양하여 졸업 후 바로 실무에 투입될 수 있는 창의적 인력양성에 주력한다.

인공지능소프트웨어 전공은 인공지능 소프트웨어 분야에 필요한 다양한 이론과 응용을 과학적인 방법으로 연구하고 교수하여 소프트웨어융합 산업발전에 기여할 문제해결 능력과 협동적 개발 능력을 갖춘 정보기술 전문 인력을 육성하여 졸업 후 바로 실무에 투입될 수 있는 창의적 인력양성에 주력한다.

디지털보안 전공은 정보보안 분야에 필요한 다양한 이론과 응용을 과학적인 방법으로 연구하고 교수하여 정보보안 산업발전에 기여할 문제해결 능력과 협동적 개발 능력을 갖춘 정보보안기술 전문인력을 육성하여 졸업 후 바로 실무에 투입될 수 있는 창의적 인력양성에 주력한다.

1학년에 학부로 입학하여 인성교양과목을 이수하고 전공할 전공분야를 탐색한 후, 2학년부서는 전공을 선택하여 관련전공 분야를 심도 있게 학습하여 전문기술과 실무능력을 배양하도록 한다.

빅데이터통계학전공

교육목표

빅데이터통계학전공에서는 빅데이터를 수집·저장·처리하고 분석하여 거대한 데이터 속에 숨겨진 규칙을 찾아내고, 이를 이용하여 최적의 의사결정을 수행할 수 있는 데이터 전문가를 양성한다. 빅데이터의 처리를 위한 컴퓨팅과 분석을 위한 통계이론 및 머신러닝 기법을 학습하여 4차 산업혁명 시대를 선도할 글로벌 경쟁력을 갖춘 빅데이터 전문가의 양성을 빅데이터통계학전공의 교육목표로 한다.

학과소개

4차 산업혁명 시대의 도래로 빅데이터에 대한 관심과 빅데이터 전문가의 수요가 지속적으로 증가하고 있다. 이에 빅데이터통계학전공에서는 빅데이터컴퓨팅, 빅데이터분석, 그리고 빅데이터활용의 3가지 교육 프로그램을 운영하여 빅데이터 전문가를 양성한다.

빅데이터컴퓨팅 프로그램에서는 R데이터언어, 파이썬, 클라우드컴퓨팅, 텍스트마이닝, 데이터베이스 등 빅데이터의 처리와 관련된 교육이 이루어지고, 빅데이터분석 프로그램에서는 데이터사이언스, 머신러닝, 데이터시각화, 수리통계 및 고급통계모형 등을 통하여 빅데이터의 통계분석을 학습한다. 또한 빅데이터활용 프로그램에서는 인공지능, 빅데이터서베이, 소셜미디어마케팅, 빅데이터경영공학 등 빅데이터 분석결과의 다양한 적용에 대하여 학습한다. 따라서 빅데이터통계학전공에서는 빅데이터컴퓨팅 능력을 바탕으로 빅데이터의 분석과 활용능력을 통해 실무적용도가 높은 교육과정을 운영한다.

졸업후진로

- 금융, 마케팅, 광고, 품질경영, 바이오 및 의학 등 다양한 분야의 데이터분석 전문가
- 국가기관, 기업체의 빅데이터 분석 연구기관 연구원
- 온라인, 오프라인, SNS 등의 환경에서 마케팅 조사 및 여론 조사 전문가
- 대학원에 진학하여 학문적 연구를 통한 연구직 및 교수직
- 빅데이터, 인공지능을 기반으로 하는 4차 산업혁명 시대에 새롭게 생겨나는 다양한 직종

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨팅과 통계학을 기반으로 하는 빅데이터 관련 지식과 기술을 습득하여, 4차 산업혁명시대의 흐름을 분석하고 예측할 수 있는 정보를 수집·처리하는 등의 실무능력과 책임감을 갖춘 빅데이터 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 분석력과 창의력을 바탕으로, 빅데이터 처리와 분석을 위한 컴퓨팅과 통계지식을 습득하여 세상의 규칙을 찾아내 분석하고 예측하는 전문성과 책임감을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 무관한 직무 관련 취업이 높게 나타났으며, 전공과 관련된 직무 관련 취업과 현재 계획 없음의 비율도 다소 높게 나타남. 이는 신규 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공도 고려. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 분석적사고능력과 지식정보활용, (2) 문제인식능력, (3) 외국어활용능력, (4) 지식정보 수집 순으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 창의적 인재로 나타남
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 지식정보활용능력, 지식정보수집능력 ▶ 데이터 정보수집 및 추출을 위한 통계학 기본 능력 및 응용지식 분석적사고능력, 문제인식능력 ▶ 자료 탐색 및 사회·경제 환경의 이해 외국어활용능력 ▶ 데이터 분석을 통한 커뮤니케이션 능력 협업 ▶ 빅데이터 전문가의 소양 및 협업능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	데이터 정보수집 및 추출을 위한 통계학 기본 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터입문 • 수리통계학1 • 확률론 • 행렬의계산 • 베이지안컴퓨팅 • 통계학특강 <ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터통계학개론 • 표본조사 • 수리통계학2 • 시뮬레이션
	지식융합 역량	컴퓨팅 및 통계학 응용지식	<ul style="list-style-type: none"> • 통계소프트웨어1 <ul style="list-style-type: none"> • 통계소프트웨어2 • 실험계획법2 • 범주형자료분석 • 시계열분석 • 통계모델링
창의 Creativity	종합적 사고 역량	자료의 탐색을 위한 분석적 사고능력	<ul style="list-style-type: none"> • 통계적품질관리 • 다변량통계분석 • 실험계획법1 • 회귀분석 <ul style="list-style-type: none"> • 전산통계 • 통계학연습
	진취적 사고 역량	사회·경제 환경의 이해와 문제인식	<ul style="list-style-type: none"> • 통계조사방법론
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	데이터와 분석기술 활용을 위한 커뮤니케이션 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터마케팅 <ul style="list-style-type: none"> • 데이터사이언스 • 통계데이터베이스
	상호문화역량	첨단 통계기술의 수용 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터분석 <ul style="list-style-type: none"> • 머신러닝
인성 Character	자기관리 역량	빅데이터 전문가의 기본 인성 및 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터시각화
	공동체 역량	빅데이터 처리와 분석을 위한 협업능력	<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터 사례연구

교육과정표

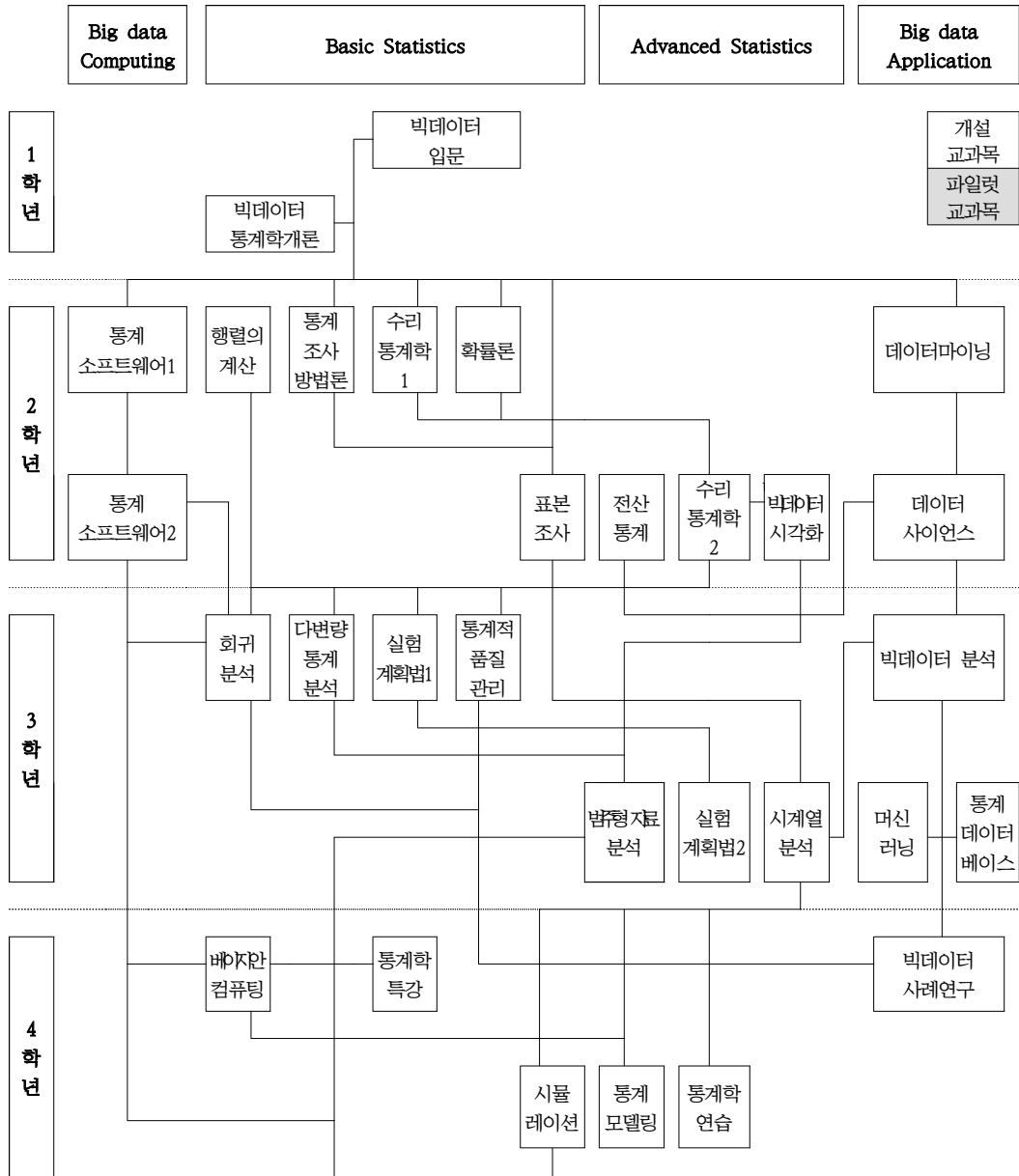
빅데이터통계학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009654	빅 데 이 터 입 문	3	3	0	3
전공선택	1-2 (탐색)	0011241	빅 데 이 터 통 계 학 개 론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0000661	통 계 조 사 방 법 론	3	3	0	3
전공선택		0000637	수 리 통 계 학 1	3	3	0	3
전공선택		0000643	확 률 론	3	3	0	3
전공선택		0002023	행 렬 의 계 산	3	3	0	3
전공선택		0002027	통 계 소 프 트 웨 어 1	3	0	3	3
전공선택		0005521	데 이 터 마 이 닝	3	0	3	3
전공선택	2-2	0000635	표 본 조 사	3	3	0	3
전공선택		0000638	수 리 통 계 학 2	3	3	0	3
전공선택		0002028	통 계 소 프 트 웨 어 2	3	0	3	3
전공선택		0004767	전 산 통 계	3	0	3	3
전공선택		0009655	데 이 터 사 이 언 스	3	0	3	3
전공선택		0011242	빅 데 이 터 시 각 화	3	3	0	3
전공선택	3-1	0000644	회 귀 분 석	3	3	0	3
전공선택		0000668	통 계 적 품 질 관 리	3	3	0	3
전공선택		0002032	실 험 계 획 법 1	3	3	0	3
전공선택		0005517	다 변 량 통 계 분 석	3	3	0	3
전공선택		0009661	빅 데 이 터 분 석	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000647	시 계 열 분 석	3	3	0	3
전공선택		0000675	범 주 형 자 료 분 석	3	3	0	3
전공선택		0002033	실 험 계 획 법 2	3	3	0	3
전공선택		0004768	통 계 데 이 터 베 이 스	3	0	3	3
전공선택		0009658	머 신 러 닝	3	0	3	3
전공선택	4-1	0004772	베 이 지 안 컴 퓨 팅	3	3	0	3
전공선택		0011243	빅 데 이 터 사 례 연 구	3	3	0	3
전공선택		0010195	통 계 학 특 강	3	0	3	3
전공선택	4-2	0000674	시 물 레 이 션	3	0	3	3
전공선택		0000676	통 계 학 연 습	3	0	3	3
전공선택		0007635	통 계 모 델 링	3	0	3	3
합 계(30개 교과목)		전공선택 90(90) = 90(90)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Big data Computing	Basic Statistics	Advanced Statistics	Big data Application
1학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터입문 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터통계학개론 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 통계소프트웨어1 	<ul style="list-style-type: none"> • 수리통계학1 • 행렬의계산 • 확률론 	<ul style="list-style-type: none"> • 통계조사방법론 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터마ining
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 통계소프트웨어2 	<ul style="list-style-type: none"> • 표본조사 	<ul style="list-style-type: none"> • 수리통계학2 • 전산통계 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터사이언스 • 빅데이터시각화
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 회귀분석 • 실험계획법1 • 다변량통계분석 • 통계적품질관리 		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터분석
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 실험계획법2 • 범주형자료분석 • 시계열분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 통계데이터베이스 • 머신러닝
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 베이지안컴퓨팅 • 통계학특강 		<ul style="list-style-type: none"> • 빅데이터사례연구
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 시뮬레이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 통계모델링 • 통계학연습 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	통계소프트웨어 1	1-2	빅데이터통계학개론
2-1	수리통계학 1	2-1	통계조사방법론
2-2	표본조사	2-2	수리통계학 2
3-1	회귀분석	3-2	실험계획법 2
3-1	실험계획법	3-2	시계열분석
3-1	빅데이터분석	4-2	통계모델링

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	빅데이터입문	1-2	빅데이터통계학개론
2-1	통계소프트웨어 1	2-1	통계조사방법론
2-1	데이터마케팅	2-2	데이터사이언스
2-2	표본조사	3-2	통계데이터베이스
3-1	통계적품질관리	3-2	범주형자료분석
3-1	빅데이터분석	3-2	머신러닝

3) 자격취득 관련 교과목

■ 사회조사분석사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	통계소프트웨어 1	1-2	빅데이터통계학개론
2-1	수리통계학 1	2-1	통계조사방법론
2-2	표본조사	2-2	수리통계학 2

■ 품질경영기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	수리통계학 1	1-2	빅데이터통계학개론
3-1	회귀분석	2-2	수리통계학 2
3-1	실험계획법 1	3-2	실험계획법 2
3-1	통계적품질관리	4-2	통계학연습

교과목 해설

- 0009654 빅데이터입문(Introduction to Big Data) 3(3)**
 인공지능, 사물인터넷 등 4차 산업혁명 시대에 빅데이터의 올바른 사용을 위하여 빅데이터의 특성, 저장, 분석, 활용 등에 대하여 강의한다. 특히 통계적 분석을 위한 빅데이터의 정형화 과정과 시각화를 수행하기 위한 데이터 언어에 대하여 체계적으로 학습한다.
- 0000633 빅데이터통계학개론(Introduction to Big Data and Statistics) 3(3)**
 빅데이터통계학개론은 스몰 데이터뿐만 아니라 빅데이터를 포함한 모든 데이터의 분석을 위한 기초적인 통계 이론에 대하여 학습한다.
- 0002027 통계소프트웨어(Statistical Software 1) 3(3)**
 자료의 양이 방대해지고 이들로부터 신속하고 정확한 정보를 얻기 위해서는 컴퓨터에 의존해야 한다. 컴퓨터를 이용하여 통계분석을 하는 경우 통계분석 패키지 프로그램을 이용해야 한다. 대표적인 통계분석 패키지 프로그램 중 현재 가장 널리 사용되는 프로그램은 R이다. 이 과정에서는 R을 이용하여 통계 소프트웨어에 대한 포괄적으로 교육이 진행된다.
- 0000637 수리통계학(Mathematical Statistics 1) 3(3)**
 기초적인 수학과 통계 이론을 바탕으로 분포이론(표본분포이론 포함), 추정과 검정론, 베이즈 이론 등을 공부하여 통계학의 원리를 습득하고 통계이론을 여러 분야에 응용할 수 있는 능력을 기르고자 한다.
- 0002023 행렬의 계산(Matrix Computation) 3(3)**
 행렬은 회귀분석, 실험계획법, 다변량분석과 통계자료분석에서 뿐만 아니라 통계학의 전 과정에 걸쳐 필요하며 매우 중요하다. 따라서 통계학의 학습에 필요한 행렬의 정의와 기본적인 연산법을 소개하고 벡터, 행렬 그리고 행렬식에 대한 정의와 선형변환, 정방행렬의 고유값, 고유벡터, 양정치 행렬의 고유값-고유벡터분해 등에 관한 이론과 활용에 관하여 학습한다. 또한 행렬이 통계자료 분석이나 통계의 응용에 어떻게 이용될 수 있는지를 예제를 통하여 학습한다.
- 0000635 표본조사(Survey Sampling) 3(3)**
 통계학의 주된 관심사는 연구대상이 되는 연구모집단에 대한 정확한 정보를 얻는데 있다. 그러나 현실적인 여러 제약 때문에 모집단 전체 자료를 사용할 수 없으므로 모집단의 일부인 표본으로부터 얻은 정보를 사용하게 된다. 본 교과목에서는 첫째, 단순임의 추출, 층화추출, 집락추출, 이중추출 등과 같이 모집단으로부터 표본을 추출하는 방법들을 살펴보고, 둘째는 비추정, 회귀추정 등과 같이 표본정보를 바탕으로 모집단의 정보를 예측하는 추정문제와 세 번째로 비표본오차를 다룬다.
- 0000643 확률론(Probability Theory) 3(3)**
 통계학의 기초가 되는 표본공간과 확률, 표본공간 위에서 정의되는 확률변수의 개념을 소개한다. 이산형과 연속형 확률변수, 확률변수에 대한 기댓값과 분산의 계산, 그리고 적률생성함수에 대한 기본적인 개념을 실제 응용문제를 통하여 확률론의 기초를 다룬다.
- 0002028 통계소프트웨어2(Statistical Software 2) 3(3)**
 통계소프트웨어1에서 학습한 기본적인 R 시스템의 지식을 바탕으로 실제 자료 분석 시 자주 사용되는 Base와 패키지에 포함되어 있는 중요한 R 절차들을 이용하기 위한 프로그래밍 방법을 학습하여 여러 가지 통계모형을 제외한 기본적인 자료 분석에 필요한 프로그램 능력을 배양하고 통계처리를 위한 기본적인 프로그램을 작성 원리와 아울러 매크로 기법까지 학습하게 된다.
- 0000638 수리통계학2(Mathematical Statistics 2) 3(3)**
 기초적인 수학과 통계 이론을 바탕으로 분포이론(표본분포이론 포함), 추정과 검정론, 베이즈 이론 등을 공부하여 통계학의 원리를 습득하고 통계이론을 여러 분야에 응용할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

- 0000661 통계조사방법론(Methodology for Statistical Survey) 3(3)**
 의사결정이나 정책결정 과정에서 널리 사용되고 있는 통계조사를 효과적으로 실시하기 위해서 조사계획, 설문지설계, 실
 제조사, 자료수집, 측정과 척도, 표본추출방법, 통계분석 그리고 보고서 작성 등, 통계조사 전반에 관련된 사항들을 이론과
 실습을 병행해서 학습한다.
- 0011242 빅데이터시각화(Visualization of Big Data) 3(3)**
 빅데이터 속에 숨겨진 규칙을 찾기 위하여 사회네트워크, 그래프, 산정도, 워드 클라우드 등 다양한 시각화 기법에 대하
 여 학습한다.
- 0009655 데이터사이언스(Data Science) 3(3)**
 데이터의 정의부터 분석 및 활용의 전 과정에 대한 이론적 강의를 먼저 진행하고 다음으로 실제 데이터를 이용하여 이론
 적으로 정리한 전체 프로세스를 단계별로 진행한다. 빅데이터 분야에서 가장 기본이 되는 데이터에 대한 학습을 통하여 이
 분야에서 이론과 실무를 겸비할 수 있는 강의를 진행한다.
- 0004767 전산통계(Computer and Statistics) 3(3)**
 데이터의 증가와 정보기술의 발달에 의해 통계적 자료 처리에 있어서 컴퓨터의 사용은 필수 불가결한 요소가 되었다. 따
 라서 이 과정에서는 통계학 연구에 필요한 컴퓨터 지식의 함양을 목표로 하고 있다. 특히 C/C++, Java와 같은 컴퓨터 프
 로그래밍 기술을 익혀서 컴퓨터 프로그램을 통한 데이터 처리 능력을 키운다.
- 0000644 회귀분석(Regression Analysis) 3(3)**
 설명변수와 반응변수사이의 연관성을 규명하기 위한 통계적 모형에 대해 소개한다. 단순회귀모형, 중회귀모형을 주로 다루며,
 모수의 추론방법에 대해서도 강의한다. 다변량회귀모형과 변수선택, 회귀진단 등의 이론도 다루어 실제적인 활용도를 높인다.
- 0002032 실험계획법1(Experimental Design 1) 3(3)**
 실험을 통하여 정보를 얻고자 할 때, 그 목적이나 대상, 내용 그리고 비용 등 실험 여건에 따라 실험방법이 다르게 된다.
 따라서 주어진 여건에 가장 적합한 실험계획 방법을 선정하여 사용하는 것이 중요하다. 이를 위하여 본 교과목에서는 다원
 배치법, 분할법, 라틴방격법, 요인배치법, 교락법, 일부실시법 등을 학습한다. 그리고 SAS 통계프로그램을 사용하여 실제
 실험 자료들을 분석한다.
- 0005517 다변량통계분석(Multivariate Statistical Analysis) 3(3)**
 일변량 분석의 범주에서는 고려할 수 없는 다변량 고유의 영역에 속하는 분석기법인 주성분분석, 인자분석, 집락분석, 판
 별분석, 정준상관분석 등 다변량 자료의 구조분석에 연관된 방법들을 학습하고 실제 자료를 이용하여 실습한다.
- 0000668 통계적품질관리(Statistical Quality Control) 3(3)**
 다양한 통계적 기법을 이용하여 제품의 품질을 관리하기 위한 관리도작성, 공정능력분석, 그리고6-Sigma 이론 등을 학
 습한다. 또한 SAS/QC를 사용하여 다양한 품질관리기법을 실제 자료를 사용하여 적용해 본다.
- 0005521 데이터마이닝(Data Mining) 3(3)**
 데이터 마이닝은 대용량의 데이터베이스로부터 최적의 의사결정에 필요한 지식을 추출하는 과정이다. 본 과목에서는 데
 이터 마이닝에 필요한 통계적 기법, 인공 신경망 등의 분석도구와 실제 프로젝트에 필요한 방법론을 학습하고, 실무에서
 데이터 마이닝 업무를 수행할 수 있는 능력을 기른다.
- 0002033 실험계획법2(Experimental Design 2) 3(3)**
 실험계획법1에서 배운 기본적인 실험계획법의 내용에 이어서 최근에 많이 사용되고 있는 실험계획법을 다룬다. 그 내용
 은 직교배열법, 반응표면 실험계획, 혼합물에 의한 실험계획, 불완비실험계획, 그리고 6시그마방법 등이 중심이 된다. 아울
 러 실험계획법1에서와 같이 SAS 통계프로그램을 사용하여 실제 자료들을 분석해 본다.
- 0000675 범주형자료분석(Categorical Data Analysis) 3(3)**
 사회과학, 인문과학, 자연과학, 약학, 의학, 생물학 등의 분야에서 발생하는 많은 통계 자료들은 분할표로 이루어져 있다.
 따라서 이차원 분할표에 대한 범주형 자료의 통계적 분석 뿐만 아니라 다차원 분할표에 대한 범주형 자료의 통계적 분석을
 다룬다. 여기에는 다차원 분할표의 로그선형모형, 모형선택, 로짓모형 등이 포함된다.

- 00112437 빅데이터사례연구(Case Study of Big Data)** 3(3)
 통계적 지식과 컴퓨터 프로그래밍 능력을 갖추고 실제 빅데이터 현장에서 발생하는 여러 가지 데이터 분석 및 활용에 대한 능력을 갖추기 위한 강의가 이루어진다.
- 0000647 시계열분석(Time Series Analysis)** 3(3)
 어떤 현상에 관련된 자료를 시간의 흐름에 따라 순차적으로 관측하여 이들이 가진 인과관계를 해석하고 해석된 결과를 바탕으로 미래의 현상을 예측하는 제반과정을 다룬다. 시계열모형의 예측방법으로 회귀분석법, 분해법, 평활법 등과 Box-Jenkins의 ARIMA 모형을 이용한 예측방법을 다룬다.
- 0004768 통계데이터베이스(Statistical Database System)** 3(3)
 데이터는 통계학에서 처리되는 가장 근원적인 요소이다. 컴퓨터 저장 매체 기술이 발달되고 대용량 데이터베이스 관리 시스템의 보급에 따라 통계학에서 다루어지는 대부분의 데이터가 데이터베이스 시스템에 저장되게 되어있다. 이 강좌에서는 통계적 데이터 분석 관점에서 관계형 데이터베이스에 대한 이론적 학습과 실습을 병행하여 통계학 연구에 있어서 데이터베이스 관리시스템의 사용을 원활히 수행할 수 있도록 한다.
- 0004772 베이지안컴퓨팅(Bayesian Computing)** 3(3)
 일반적인 통계적 방법을 베이지안(Bayesian)의 방법으로 재해석하고 사전정보의 결합과 무정보 사전분포, HPD 신뢰영역 등의 개념을 통하여 복잡한 데이터에 대한 효과적인 분석 기법을 강의한다. 또한 몬테 카를로적분과 깃스, 메트로폴리스 샘플링 통한 MCMC기법을 통하여 베이지안 컴퓨팅의 이론과 실습을 통하여 고급 다변량 통계분석 능력을 키운다.
- 0010195 통계학특강(Seminar in Statistics)** 3(3)
 기존에 개설되지 않았지만 새롭게 나타나는 통계학 분야를 학생들에게 소개하고 새 분야에 대한 기술과 방법을 접할 수 있도록 하고, 통계적 방법론의 기초적 응용을 학습하며 토의한다.
- 0000674 시뮬레이션(Simulation)** 3(3)
 컴퓨터의 난수(random number)의 생성 원리를 익힌 후 난수를 이용하여 표본이론 및 분포이론을 실습하고, SAS, C언어 등을 각종 통계 모형에 대한 모의실험을 학습한다.
- 0009661 빅데이터분석(Big Data Analysis)** 3(3)
 본격적인 빅데이터 분석을 위한 최신 자연어 처리에 대한 이론 및 실습을 학습한다. 특히 비정형 데이터를 정형화 하기 위하여 자연어 처리와 관련된 텍스트 처리 프로그래밍에 대한 강의가 진행된다.
- 0007635 통계모델링(Statistical Modeling)** 3(3)
 통계학에서 다루어지는 자료의 크기는 점점 방대해 지고, 자료에 포함된 변수들 간의 연관성도 복잡해지고 있다. 이와 같은 자료로부터 의사결정에 필요한 정확한 정보를 추출하는 것은 중요한 과제이다. 본 강의에서는 상관분석, 회귀분석, 다변량분석 등에서 다루어진 통계적 기법들을 모형화하는 통계적 이론을 학습한다. 또한 이 모형들을 바탕으로 변수들 간의 내재된 요인까지 밝혀내는 구조방정식모형 구축에 대한 통계적 응용도 함께 다루어 진다.
- 0000676 통계학연습(Practice in Statistics)** 3(3)
 통계학의 기본개념을 최근에 사회에서 널리 사용되고 있는 EXCEL을 사용하여 손쉽게 활용하는 방법을 다룬다. 이를 위해서 실제 자료들을 이용한다.
- 0009658 머신러닝(Machine Learning)** 3(3)
 인공지능과 빅데이터 분석에서 가장 핵심적이고 고도화된 분석도구인 머신러닝의 다양한 학습 알고리즘들에 대하여 다룬다. 인공지능경망, 의사결정나무모형 등 전통적인 머신러닝 기법 뿐만 아니라 딥러닝 등 최신 기법까지 모든 머신러닝 기법들을 강의한다.

인공지능소프트웨어전공

교육목표

인공지능소프트웨어전공에서는 소프트웨어 분야의 기초이론과 핵심 전공지식을 기반으로 다양한 실험 실습을 통해 실무 능력을 강화한 융합 교육 프로세스를 운영한다. 이를 통해 창의적이며 전문성과 융합적 사고력을 갖춘 인재를 육성하여 4차 산업혁명을 선도할 '소프트웨어 기반지식을 갖춘 실무형 융복합 인재양성' 을 목표로 한다.

학과소개

미래 산업의 핵심 고부가가치 기술인 소프트웨어 기술은 4차 산업의 핵심 플랫폼으로서 그 중요성이 증대되고 있다. 스마트폰, 인터넷은행, 전자정부 등 다양한 정보 시스템을 비롯하여 스마트 공장, 자율주행 자동차, 아마존 알렉사 같은 지능형 소프트웨어 기술이 지능정보사회로 가는 큰 변화를 주도하고 있다.

인공지능소프트웨어전공은 약 35년의 역사를 지닌 컴퓨터정보공학과를 모태로 지능형 소프트웨어 산업에 기여할 수 있는 창의적 문제해결 능력과 실무 능력을 갖춘 소프트웨어 인재를 양성하고 있다. 인공지능소프트웨어전공에서는 컴퓨터공학의 주요 이론교육은 물론 소프트웨어를 개발할 수 있는 실무교육과 지능형 소프트웨어 응용교육을 진행하고 있다.

졸업후진로

- 융복합 소프트웨어(스마트폰 앱, 모바일 소프트웨어, 금융 IT, 전자정부, 헬스케어 시스템, 스마트홈, 클라우드 서비스 등) 개발자
- 지능형 산업 시스템(스마트 공장, 스마트 물류창고, 지능형 건축물 등) 개발자
- IT 인프라(클라우드 컴퓨팅, 데이터베이스, 컴퓨터 네트워크) 관리자
- 전산직 공무원, 공공기관 IT 관리자

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 소프트웨어 분야의 기본 이론과 핵심 전공지식을 바탕으로 실무 프로그래밍 역량을 배양하고 4차 산업혁명의 핵심기술인 지능형 소프트웨어를 개발할 수 있는 창의력과 자기주도적 문제해결능력을 갖춘 실용 기술자 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 기본원리의 탄탄한 이해와 실무 프로그래밍 능력을 겸비하고, 소프트웨어 기술변화에 능동적으로 대처하며 지능형 알고리즘을 활용하여 현실세계의 문제를 해결하는 응용 프로그램을 개발할 수 있는 창의적이고 융합적 사고력을 갖춘 실용 전문 기술 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 재학생들의 진로 분석 한 결과, 졸업 후 취업이 82명(66%)으로 과반수가 넘는 학생이 전공과 관련된 직업을 갖기를 원함. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 문제인식능력과 분석적사고능력, (3) 지식정보의 수집과 활용 (4) 협업 등으로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용융합 인재로 나타남
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용 ▶ 컴퓨터 기본 지식 및 자료구조의 원리와 문제해결능력(알고리즘설계) 문제인식능력, 분석적사고능력 ▶ 컴퓨터 프로그래밍 역량, 컴퓨터언어 이해와 작성능력 지식정보의 수집과 활용 ▶ 인공지능 기술 및 프로그램개발 역량 협업 ▶ 정보기술 동향에 파악과 테크니컬 커뮤니케이션

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	컴퓨터 기본 지식과 기술	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터구조 운영체제 웹프로그래밍기초 JAVA스크립트 웹개발프레임워크 데이터베이스 데이터베이스응용 데이터베이스모델링 컴퓨터네트워크 모바일프로그래밍
	지식융합 역량	소프트웨어 기술융합 역량	<ul style="list-style-type: none"> 논리적사고(발상의전환) 자료구조 융합소프트웨어 설계 및 구현 머신러닝 인공신경망 데이터사이언스 SW공학 알고리즘설계 인공지능알고리즘및응용
창의 Creativity	종합적 사고 역량	기본도구 이해와 응용프로그램 개발 능력	<ul style="list-style-type: none"> 소프트웨어 이해 파이썬프로그래밍1 파이썬프로그래밍2 JAVA프로그래밍1 JAVA프로그래밍2 JSP기초 JSP응용 설계
	진취적 사고 역량	창의적 프로그램 개발 능력	<ul style="list-style-type: none"> 영상처리 자연어처리 컴퓨터비전
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	새로운 기술에 대한 주도적 습득	<ul style="list-style-type: none"> 시스템분석설계및지식재산 UI/UX디자인 인공지능 이해
	상호문화역량	건전한 직업관과 시민의식	<ul style="list-style-type: none"> 정보보안
인성 Character	자기관리 역량	건강한 자존감과 회복탄력성	<ul style="list-style-type: none"> PBL프로젝트 인공지능캡스톤디자인
	공동체 역량	테크니컬 커뮤니케이션 역량	<ul style="list-style-type: none"> 융합소프트웨어특강 인공지능특강 실무역량강화실습1 실무역량강화실습2 빅데이터분석 소프트웨어프로젝트1 소프트웨어프로젝트2

교육과정표

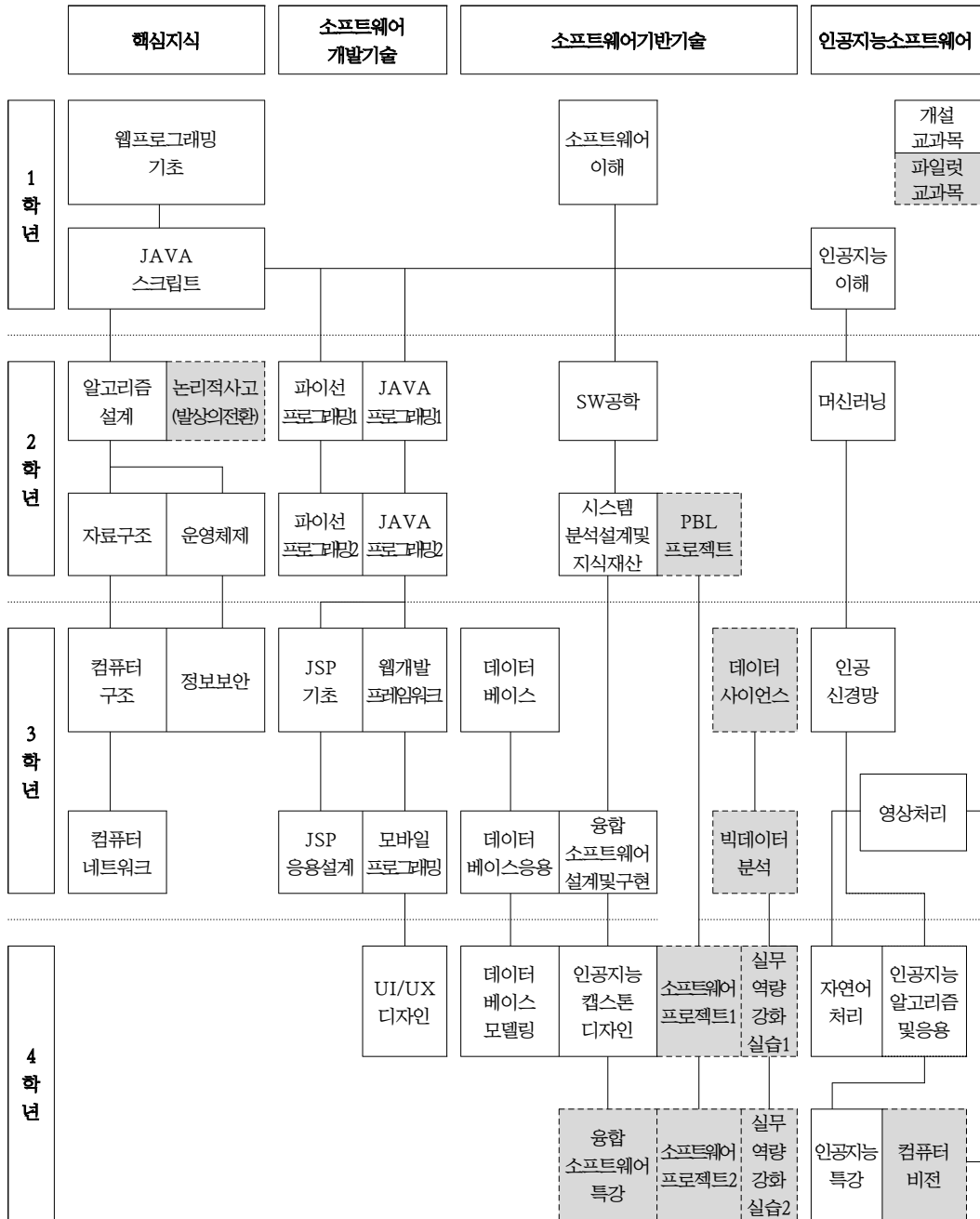
인공지능소프트웨어전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0011541	웹 프로그래밍 기초	2	2	0	2
전공선택		0010021	소프트웨어 이해	1	1	0	1
전공선택	1-2 (탐색)	0011542	J A V A 스크립트	2	2	0	2
전공선택		0010022	인공지능 이해	1	1	0	1
전공선택	2-1	0010023	파이썬 프로그래밍 1	3	0	3	3
전공선택		0010024	S W 공학	3	3	0	3
전공선택		0009658	머신러닝	3	3	0	3
전공선택		0010037	알고리즘 설계	3	3	0	3
전공선택		0008958	J A V A 프로그래밍 1	3	0	3	3
전공선택		0010036	논리적사고(발상의 전환) *	3	3	0	3
전공선택	2-2	0010025	파이썬 프로그래밍 2	3	0	3	3
전공선택		0008959	J A V A 프로그래밍 2	3	0	3	3
전공선택		0002275	운영체제	3	3	0	3
전공선택		0000516	자료구조	3	3	0	3
전공선택		0011428	시스템분석설계및지식재산	3	3	0	3
전공선택		0011244	P B L 프로젝트 *	3	0	3	3
전공선택	3-1	0011543	인공 신경망	3	3	0	3
전공선택		0011544	웹 개발 프레임워크	3	0	3	3
전공선택		0010026	J S P 기초	3	3	0	3
전공선택		0001835	컴퓨터 구조	3	3	0	3
전공선택		0002239	데이터베이스	3	3	0	3
전공선택		0010040	정보보안	3	3	0	3
전공선택	0009655	데이터사이언스 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0010028	J S P 응용설계	3	0	3	3
전공선택		0011288	모바일 프로그래밍	3	0	3	3
전공선택		0004866	데이터베이스 응용	3	3	0	3
전공선택		0001854	컴퓨터 네트워크	3	3	0	3
전공선택		0010029	융합소프트웨어설계및구현	3	0	3	3
전공선택		0010094	영상처리	3	0	3	3
전공선택	0009661	빅데이터분석 *	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0011545	자연어처리	3	3	0	3
전공선택		0011546	U I / U X 디자인	3	0	3	3
전공선택		0010027	인공지능알고리즘및응용	3	3	0	3
전공선택		0008206	데이터베이스모델링	3	3	0	3
전공선택		0011429	인공지능캡스톤디자인	3	0	3	3
전공선택		0010041	소프트웨어프로젝트1 *	3	0	3	3
전공선택	0011746	실무역량강화실습1 *	0	0	0	0	
전공선택	4-2	0010035	인공지능특강	3	3	0	3
전공선택		0010042	소프트웨어프로젝트2 *	3	0	3	3
전공선택		0010034	융합소프트웨어특강 *	3	3	0	3
전공선택		0011547	컴퓨터비전 *	3	0	3	3
전공선택		0011747	실무역량강화실습2 *	0	0	0	0
합계(42개 교과목)		전공선택 114(114) = 114(114) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		핵심지식 Core Knowledge	소프트웨어개발기술 Software Development Skill	소프트웨어기반기술 Software Infra Skill	인공지능소프트웨어 Intelligent Software
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 웹프로그래밍기초 		<ul style="list-style-type: none"> 소프트웨어이해 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> JAVA스크립트 			<ul style="list-style-type: none"> 인공지능이해
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 알고리즘설계 논리적 사고(발상의 전환) 	<ul style="list-style-type: none"> 파이썬프로그래밍1 JAVA프로그래밍1 	<ul style="list-style-type: none"> SW공학 	<ul style="list-style-type: none"> 머신러닝
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 자료구조 운영체제 	<ul style="list-style-type: none"> JAVA프로그래밍2 파이썬프로그래밍2 	<ul style="list-style-type: none"> 시스템분석설계 및 지식재산 PBL 프로젝트 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 구조 정보보안 	<ul style="list-style-type: none"> JSP 기초 웹개발프레임워크 	<ul style="list-style-type: none"> 데이터베이스 	<ul style="list-style-type: none"> 인공신경망
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터네트워크 	<ul style="list-style-type: none"> JSP응용설계 모바일프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> 데이터베이스응용 융합소프트웨어설계 및구현 데이터사이언스 빅데이터분석 	<ul style="list-style-type: none"> 영상처리
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> UI/UX디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 데이터베이스모델링 인공지능캡스톤디자인 소프트웨어프로젝트1 실무역량강화실습1 	<ul style="list-style-type: none"> 자연어처리 인공지능알고리즘 및응용
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> 융합소프트웨어특강 소프트웨어프로젝트2 실무역량강화실습2 	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능특강 컴퓨터비전

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	인 공 지 능 이 해	3-2	컴 퓨 터 네 트 워 크
2-1	파 이 션 프 로 그 래 밍 1 J A V A 프 로 그 래 밍 1 알 고 리 즘 설 계	4-1	인공지능알고리즘및응용 소프트웨어프로젝트 1
2-2	파 이 션 프 로 그 래 밍 2 J A V A 프 로 그 래 밍 2 자 료 구 조 운 영 체 계	4-2	소 프 트 웨 어 프 로 제 크 트 2

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	소 프 트 웨 어 이 해	3-1	데 이 터 베 이 스
1-2	인 공 지 능 이 해	3-2	빅 데 이 터 분 석
2-1	파 이 션 프 로 그 래 밍 1 J A V A 프 로 그 래 밍 1	4-1	인공지능캡스톤디자인
2-2	파 이 션 프 로 그 래 밍 2 J A V A 프 로 그 래 밍 2	4-2	융 합 소 프 트 웨 어 특 강

3) 자격취득 관련 교과목

■ 정보처리기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	소 프 트 웨 어 이 해	3-1	정 보 보 안
2-1	자 료 구 조	3-1	데 이 터 베 이 스
2-2	운 영 체 계	3-1	컴 퓨 터 네 트 워 크

■ 네트워크관리전문가(CCNA, Cisco Certified Network Associate)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	운 영 체 계	2-2	알 고 리 즘 설 계
3-1	컴 퓨 터 네 트 워 크		

■ 빅데이터분석전문가(ADP, Advanced Data analytics Professional)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	자 료 구 조	2-2	알 고 리 즘 설 계
3-2	빅 데 이 터 분 석	4-1	데 이 터 베 이 스 모 델 링

교과목 해설

- 0010021 소프트웨어이해(Understanding Software)** 1(1)
 소프트웨어 융합에 대한 핵심 교과 진입을 위해 소프트웨어의 각 영역을 학습하고 다양한 분야의 소프트웨어 원리, 구현, 응용에 대한 지식을 학습한다.
- 0010022 인공지능이해(Understanding of Artificial Intelligence)** 1(1)
 4차 산업혁명을 맞이하는 현 시점에서 인공지능은 더 이상 선택이 아닌 필수적인 핵심 기술 중 하나이다. 인공지능의 개념과 응용 분야에 대해 기본적인 소양을 갖추 수 있도록 관련 내용을 학습한다.
- 0010023 파이썬프로그래밍1(Python Programming 1)** 3(3)
 인공지능, IoT, 빅데이터 처리 등 다양한 분야의 소프트웨어 구현에 이용되는 파이썬 언어의 기초 문법 및 활용을 학습하여 소프트웨어 전문가로서의 기초 지식을 함양한다.
- 0010024 SW공학(SW Engineering)** 3(3)
 소프트웨어 관리에 필요한 요구사항 분석, 설계기법, 테스트 등 다양한 분야의 소프트웨어 공학 기법, 고려사항, 적용 사례 등을 학습하여 소프트웨어 전문가로서의 기본 자질을 함양한다.
- 0000516 자료구조(Data Structure)** 3(3)
 자료구조는 모든 소프트웨어 개발에 있어서 가장 기본이 되는 분야로, 이에 대한 이해는 필수적이다. 따라서 본 교과를 통해 다양한 자료구조들의 개념과 장단점, 응용분야에 대해 학습한다.
- 0008958 JAVA프로그래밍1(JAVA Programming 1)** 3(3)
 JAVA는 C 프로그래밍 언어와 함께 가장 많이 사용되고 있는 언어이다. JAVA는 완벽한 객체지향언어이므로 객체지향에 대한 이해를 통해 보다 고급 프로그래밍 스킬을 익힌다.
- 0010036 논리적사고(발상의 전환)(Logical Thinking(Conversion of Ideas))** 3(3)
 기존의 공학적 사고 방식을 학습한 이후, 소프트웨어 중심의 사고방식에 대하여 학습한다. 소프트웨어 중심 사고를 통하여 기존 문제 해결을 위한 능력을 배양한다.
- 0010025 파이썬프로그래밍2(Python Programming 2)** 3(3)
 파이썬 프로그래밍 I에서 학습한 기초 지식을 바탕으로 클래스 구현, 웹서버/클라이언트 구현, 이메일 처리 등 고수준의 파이썬 프로그래밍 기법을 학습한다.
- 0008959 JAVA프로그래밍2(JAVA Programming 2)** 3(3)
 JAVA프로그래밍1 교과를 통해 익힌 객체지향 프로그래밍 기법을 활용하여 보다 다양한 고급 응용프로그램 개발 실습을 통해 현실 세계에 존재하는 문제를 프로그래밍 기법으로 해결할 수 있는 능력을 기른다.
- 0002275 운영체제(Operating System)** 3(3)
 운영체제는 컴퓨터 및 전자기기를 운영하는데 필요한 모든 것을 관리한다. 운영체제를 구성하는 요소 및 기본 동작 원리에 대한 이해를 바탕으로 소프트웨어를 보다 효율적으로 설계할 수 있는 역량을 기른다.
- 0001835 컴퓨터구조(Computer Architecture)** 3(3)
 컴퓨터를 구성하는 CPU, 저장장치, 캐시 등 기본적인 구성품의 구조를 학습하고, 컴퓨터 설계 구조, 연산방식 및 구현, 빠른 컴퓨팅을 위한 구현 방법론 등을 학습하여 컴퓨터 구조에 대한 이해력을 증진한다.

- 0010037 알고리즘설계(Algorithm Design) 3(3)**
 알고리즘은 단순한 소프트웨어 설계 및 구현을 의미하는 것이 아닌 창의적인 문제 해결 방법을 만들어내는 과정으로, 그 중요성은 갈수록 높아지고 있다. 다양한 알고리즘의 이해를 바탕으로 문제 해결을 위한 고급 알고리즘 기법을 개발하기 위한 기법들을 습득한다.
- 0001854 컴퓨터네트워크(Computer Networks) 3(3)**
 컴퓨터 통신을 위한 컴퓨터 네트워크 설계 기법, 인터넷 통신 방법, 라우팅, 인터넷 주소 설계 등에 대한 학습을 통하여 컴퓨터 네트워크에 대한 기본 지식을 습득하고 네트워크 설계 능력을 함양한다.
- 0010026 JSP기초(JSP Foundations) 3(3)**
 JSP(Java Server Pages)는 HTML내에 자바 코드를 삽입하여 웹 서버에서 동적으로 웹 페이지를 생성하고 웹 브라우저에 돌려주는 언어다. 이를 이용하면 복잡한 프로그램도 웹에서 동작하는 것이 가능해진다. 본 교과에서는 JSP의 기본 문법들과 사용법을 학습하여 동적인 웹페이지 작성 기법을 습득하는 것을 목표로 한다.
- 0000511 시스템분석설계및지식재산(System Analysis and Design, IP) 3(3)**
 소프트웨어 설계를 위해 필요한 시스템 요구사항, 구조 등을 분석하는 다양한 기법에 대하여 학습하고, 이를 바탕으로 목표 소프트웨어를 설계하는 능력을 기른다.
- 0002239 데이터베이스(Database) 3(3)**
 데이터베이스는 소프트웨어에게 있어서 정보를 획득하기 위한 데이터 창고에 해당한다. DBMS(DataBase Management System)을 이용하기 위한 데이터베이스 시스템에 대한 개념, 이론과 관계 데이터 모델, SQL, 데이터베이스 설계에 대한 기본 원리와 기법을 학습한다.
- 0010040 정보보안(Information Security) 3(3)**
 컴퓨터 통신 및 네트워크에서 유통되는 다양한 형태의 정보에서 발생하는 보안 이슈와 관련 기술을 학습하고, 소프트웨어 설계 및 구현 시 보안 요소를 고려하고 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0010028 JSP응용설계(JSP Application Design) 3(3)**
 JSP기초 교과를 통해 습득한 JSP 기법들을 활용하여 웹 응용프로그램을 개발한다. 실습을 통해 진행되며, 동적인 웹 응용프로그램 설계 및 개발을 수행함으로써 고급 웹 프로그래밍 기법을 습득한다.
- 0010027 인공지능알고리즘및응용(Artificial Intelligence Algorithm and Applications) 3(3)**
 머신 러닝과 패턴 인식, 데이터 마이닝 기법을 활용하여 스스로 판단할 수 있는 능력을 가진 프로그램 작성을 목표로 한다. 많은 양의 데이터에서 의미 있는 정보를 추출하는 능력을 기른다.
- 0004866 데이터베이스응용(Database Applications) 3(3)**
 사물인터넷과 우리 생활의 디지털화로 인해 발생하는 수많은 데이터들, 즉 빅데이터를 관리하기 위한 데이터베이스의 중요성은 커지고 있다. 이러한 데이터베이스를 활용한 응용프로그램을 개발하는 방법을 습득한다.
- 0010029 융합소프트웨어설계및구현(Design and Implementation on Convergence Software) 3(3)**
 미래 기술의 핵심 키워드인 융합 소프트웨어 설계를 위한 기반 기술을 학습하고 다양한 소프트웨어를 연결시킬 수 있는 융합 소프트웨어 기법을 학습하여 융합 기술 구현이 가능한 단계의 지식을 배양한다.
- 0009661 빅데이터분석(Big Data Analysis) 3(3)**
 인터넷에서 생성되는 빅데이터를 수집, 가공, 처리, 분석을 위한 소프트웨어 기반 기술을 학습하여 자동화된 빅데이터 소프트웨어 설계 능력을 확보하고 실시간 빅데이터 분석 능력을 기른다.
- 0011746 실무역량강화실습1(Training Program for Practical Competence Enhancement 1) 0(0)**
 습득한 소프트웨어 지식과 기술을 현장에서 어떻게 활용할 것인가에 대한 실습을 진행한다.
- 0008206 데이터베이스모델링(Database Modeling) 3(3)**

현실 세계의 개념으로부터 논리적인 데이터 모델을 구성하고, 이를 물리적인 데이터베이스 모델로 환원하여 고객의 요구에 따라 특정 정보 시스템의 데이터베이스에 반영하는 작업을 데이터베이스 모델링이라 한다. 이는 주어진 문제를 해결하기 위해 현실 세계를 구조화하여 데이터베이스화 하는 것으로 이와 관련된 기법을 학습한다.

0006600 인공지능캡스톤디자인(AI Capstone Design) 3(3)

실제 현장에서 접하는 문제를 적극적으로 해결할 수 있도록 학부에서 배운 전공지식을 바탕으로 제품을 기획, 설계, 제작 평가하는 전 과정을 경험하게 하여 취업 후 재교육 필요 없이 곧바로 현장에서 일을 할 수 있는 유능한 인재를 양성한다.

0010041 소프트웨어프로젝트1(Software Project 1) 3(3)

소프트웨어 개발 전반에 대한 현장 적용 능력을 배양하기 위하여 타겟 소프트웨어를 선정하여 요구사항 분석, 사양서 작성, 소프트웨어 개발 방법론 적용, 소프트웨어 구현, 테스트, 유지보수 절차를 실습한다.

0008369 실무역량강화실습2(Training Program for Practical Competence Enhancement 2) 0(0)

습득한 소프트웨어 지식과 기술을 현장에서 어떻게 활용할 것인가에 대한 실습을 진행한다.

0010034 융합소프트웨어특강(Special Lecture on Convergence Software) 3(3)

현대에 개발되는 소프트웨어의 요구 사항들은 컴퓨터공학 지식만으로 충족시키기 어렵다. 즉, 다양한 분야와 융합되었을 때 소프트웨어는 보다 높은 부가가치를 가질 수 있다. 따라서 본 교과를 통해 소프트웨어 융합에 필요한 다양한 기법들에 대해 공부하고 실습한다.

0010035 인공지능특강(Special Lecture on Artificial Intelligence) 3(3)

인공지능 기법 중에서 인공지능망에 대해 공부를 한다. 인공지능망을 통해 익힌 기반 지식을 활용하여 딥러닝 기법들을 구현 및 설계하고, 공개 데이터베이스를 대상으로 한 실습을 통해 의미 있는 정보를 추출할 수 있는 능력을 기른다.

0010042 소프트웨어프로젝트2(Software Project 2) 3(3)

소프트웨어 요구사항 분석, 사양서 작성, 소프트웨어 개발 방법론 적용, 소프트웨어 구현, 테스트, 유지보수 절차를 실습을 통한 지식을 기반으로 소프트웨어 생애 전체의 문서화 능력과 구현 능력을 배양하여 소프트웨어 엔지니어의 능력을 확보한다.

0011541 웹프로그래밍기초(Web Programming Basics) 2(2)

통신기술의 발달은 웹 기반의 소프트웨어 서비스가 당연시되는 세상을 만들었다. 웹 문서를 제작할 수 있는 가장 기본적인 언어인 HTML을 이용하여 웹기반 소프트웨어 개발의 기초적인 내용을 습득한다.

0011542 JAVAS크립트(JAVA Script) 2(2)

자바스크립트는 웹 페이지에서 사용자로부터 특정 이벤트나 입력 값을 받아 동적인 처리를 목적으로 고안된 객체 기반의 스크립트 프로그래밍 언어이다. 이를 통해 보다 향상된 사용자 경험을 제공할 수 있는 프로그래밍 기술을 익힌다.

0009658 머신러닝(Machine Learning) 3(3)

머신러닝은 인공지능의 분야 중 하나이다. 다양한 머신러닝 알고리즘들의 원리를 이해하고 실습함으로써 인공지능에 대한 전반적인 이해를 높인다.

0011543 인공신경망(Artificial Neural Network) 3(3)

가장 기초적인 인공신경망인 퍼셉트론부터 딥러닝까지 다양한 인공신경망 알고리즘에 대해 학습하고, 실제 문제에 적용해봄으로써 인공지능의 핵심 기법을 습득한다.

0011544 웹개발프레임워크(Web Framework Development) 3(3)

웹 기반 소프트웨어 개발을 위한 프레임워크를 사용하여 효율적인 웹 응용 프로그램 개발 방법을 습득하고, 실제 응용 프로그램 개발 과정을 통하여 실무 능력을 향상시킨다.

- 0011288 모바일프로그래밍(Mobile Programming) 3(3)**
스마트폰에서 동작하는 모바일 응용프로그램, 즉 앱 개발을 위한 안드로이드 프로그래밍 기법을 학습하여 앱 개발 경험을 가진다.
- 0010094 영상처리(Image Processing) 3(3)**
카메라를 이용해 획득한 디지털 영상에서 정보를 획득하거나 미적인 개선을 위해 영상을 가공하는 방법인 영상처리 기법을 습득한다. 영상처리를 위한 다양한 인공지능, 머신러닝 기법을 학습한다.
- 0011545 자연어처리(Natural Language Processing) 3(3)**
사람의 언어를 분석하고 처리하는 기술인 자연어처리 기술은, 사람의 언어를 이해할 수 있는 기계를 만들기 위한 기술이다. 인공지능 분야에서 많은 연구가 되고 있는 분야로 관련 기술을 학습함으로써 인공지능 응용기술을 습득한다.
- 0011546 UI/UX디자인(UI/UX Design) 3(3)**
다양한 소프트웨어 사용자들의 편리성, 소프트웨어 유지보수 용이성, 융합 확장성 등을 고려한 UI/UX 디자인 사례와 적용 기술을 학습하여 실제 인터페이스 구현을 위한 능력을 기른다.
- 0011244 PBL프로젝트(PBL Project) 3(3)**
PBL(Project Based Learning)은 프로젝트 기반 학습을 의미한다. 스스로 문제를 찾고 창의적으로 문제를 해결해가는 과정을 통해 협업 능력과 실무에서 발생하는 다양한 상황에 대처할 수 있는 능력을 기른다.
- 0009655 데이터사이언스(Data Science) 3(3)**
빅데이터시대에 데이터는 계속해서 많아지고 다양해지고 있다. 이러한 데이터를 분석하여 정보를 추출하기 위해 머신러닝, 패턴인식, 데이터마이닝 등의 기법을 습득함으로써 데이터에 대한 이해를 높인다.
- 0011547 컴퓨터비전(Computer Vision) 3(3)**
사람이 시각을 통해 정보를 획득하는 것과 같이 기계에게 시각 정보를 제공해줄 수 있는 방법을 학습한다. 영상처리를 통해 배운 내용과 인공지능 기법들을 응용하여 다양한 컴퓨터비전 기술을 습득한다.

디지털보안전공

교육목표

창의적이고 열린 사고를 바탕으로 컴퓨터 및 네트워크 정보보안 분야의 전문지식을 갖추고, 국제화 및 전문화 시대에 맞는 실무 능력을 겸비한 디지털 보안 엔지니어 양성

학과소개

컴퓨터 시스템, 네트워크, 스마트기기, 멀티미디어 장치의 폭발적인 발전으로 인해 정보를 생산하고, 수집하고, 전송하는 정보통신 융합 서비스는 빨라지고 광대역화되고 편리해졌다. 그러나 컴퓨터 시스템과 네트워크들이 안전하게 보호되고 있지 않아서 공공 정보 및 개인 정보에 대한 다양한 해킹 공격이 광범위하게 발생하고 있다. 따라서 컴퓨터 시스템과 네트워크를 안전하게 보호할 수 있는 비밀성, 무결성, 인증, 접근 제어 등과 같은 정보보안 서비스의 중요성이 증가하고 있다.

디지털보안전공은 컴퓨터 시스템에 대한 다양한 해킹 및 바이러스 등과 같은 사이버 공격과 네트워크에서 발생하는 불법적인 정보의 노출, 정보의 수정, 사용자에게 대한 도용 등의 공격과 위협을 방어하고 해결할 수 있는 정보보안 기술의 원리와 기법을 교육한다. 이러한 교육과정을 통해, 제4차 산업사회에서 공공 정보와 개인 정보를 안전하게 저장하고 전달할 수 있는 능력을 갖춘 디지털보안 전문엔지니어를 양성한다.

졸업후진로

- 200여개 정보보안 전문 업체의 보안 컨설턴트, 모의해킹전문가, 악성코드 분석가
- 공공기관 및 민간기관의 보안관제사
- 소프트웨어 개발 업체의 Secure code 분석가 및 프로그래머
- 네트워크 및 IDC 서버 운영 업체의 보안시스템 운영 엔지니어
- SI(시스템통합) 업체의 보안기술 분야 설계 전문가
- 국가정보원과 국방부 등 정부기관의 정보보안 요원
- 경찰청의 사이버수사관
- 시스템 및 네트워크 구축 및 운영 관리자
- 어플리케이션 소프트웨어 개발자
- 웹 프로그램 개발자
- 소프트웨어 기술 영업 담당자
- IT 시스템 컨설턴트

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적이고 열린 사고를 바탕으로 컴퓨터 및 네트워크 정보보안 분야 전문 지식을 갖추고, 국제화 및 전문화 시대에 맞는 실무능력을 겸비한 디지털 보안 엔지니어 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적이고 열린 사고를 바탕으로 디지털 정보보안 분야의 전문지식을 습득하여 실무에서 발생하는 디지털 보안 문제를 능동적으로 해결하는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 현재 계획 없음이 다소 높게 나타남. 이는 신규 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공도 고려. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 지식정보의 수집 및 활용, (3) 분석적 사고 및 문제인식, (4) 도전 및 협업을 통한 융합적 지식창출로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용 융합 인재, 창의적 인재로 나타남.
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 디지털보안 기본지식 및 기술 활용 (2) 지식정보 활용 ▶ 소프트웨어개발 및 활용 (3) 분석적 사고 및 문제인식 ▶ 디지털보안 문제인식 및 해결 (4) 도전정신 및 협업 ▶ 프로젝트계획 및 수행 (5) 융합적 지식 창출 ▶ 신기술 및 융합기술의 이해 (6) 의사전달능력 ▶ 프로젝트 의사소통

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	디지털보안 기본지식 및 기술의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 파이썬프로그래밍1 파이썬프로그래밍2 JAVA프로그래밍1 JAVA프로그래밍2 웹프로그래밍 운영체제 현장실습 <ul style="list-style-type: none"> 자료구조 데이터통신 데이터베이스 서버구축및관리 컴퓨터구조 리눅스실습
	지식융합 역량	디지털 정보보안 실무능력	<ul style="list-style-type: none"> 현대암호학 시스템보안 시스템보안실습 웹보안 모의해킹 <ul style="list-style-type: none"> 디지털포렌식 윈도우즈보안 콘텐츠보안 보안소프트웨어 모바일프로그래밍 실무역량강화실습
창의 Creativity	종합적 사고 역량	디지털보안 문제인식 및 해결	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터네트워크 네트워크응용 네트워크보안 어플리케이션보안 모바일보안 <ul style="list-style-type: none"> 정보보안시스템 악성코드 네트워크보안실습 보안프로그래밍
	진취적 사고 역량	IT 프로젝트 계획 및 수행	<ul style="list-style-type: none"> PBL프로젝트
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	IT 프로젝트 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 소프트웨어공학 <ul style="list-style-type: none"> 정보보안정책및평가
	상호문화역량	디지털 보안 신기술 이해 및 수용	<ul style="list-style-type: none"> 정보보안실무 최신보안기술동향 <ul style="list-style-type: none"> 사이버테러및정보전 디지털포렌식
인성 Character	자기관리 역량	디지털보안 엔지니어로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 해킹의이해 디지털보안의이해
	공동체 역량	프로젝트 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인

교육과정표

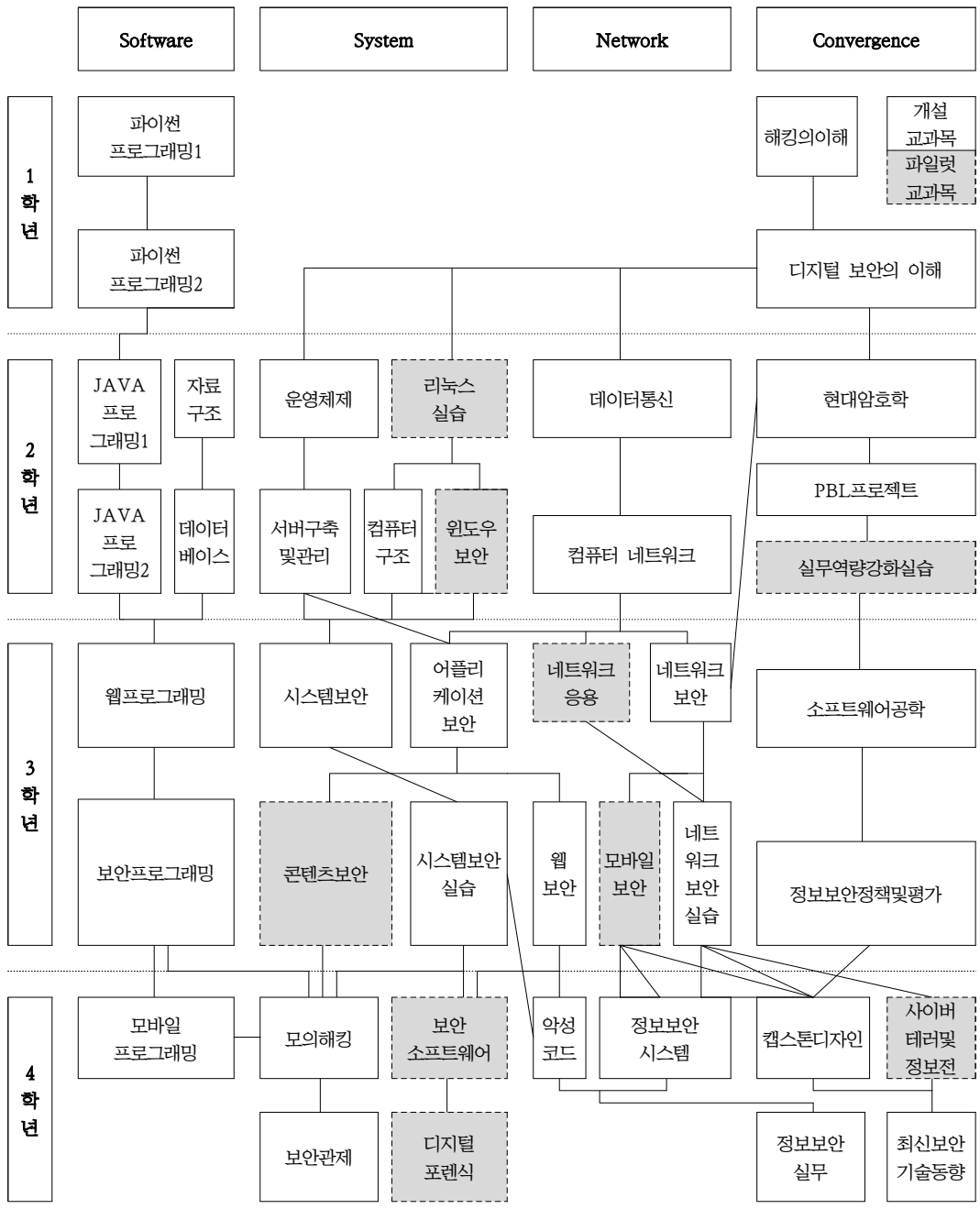
디지털보안전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0010023	파이썬 프로그래밍 1	2	2	0	2
전공선택		0009919	해킹의 이해	1	1	0	1
전공선택	1-2 (탐색)	0010025	파이썬 프로그래밍 2	2	2	0	2
전공선택		0009920	디지털보안의 이해	1	1	0	1
전공선택	2-0	0011693	실무역량강화실습 *	0	0	0	0
전공필수	2-1	0002275	운영체제	3	3	0	3
전공선택		0008958	JAVA 프로그래밍 1	3	0	3	3
전공선택		0000516	자료구조	3	3	0	3
전공선택		0001853	데이터통신	3	3	0	3
전공선택		0009921	현대 암호학	3	3	0	3
전공선택		0009937	리눅스실습 *	3	0	3	3
전공필수		2-2	0001854	컴퓨터네트워크	3	3	0
전공선택	0002239		데이터베이스	3	3	0	3
전공선택	0009922		서버구축및관리	3	0	3	3
전공선택	0001835		컴퓨터구조	3	3	0	3
전공선택	0008959		JAVA 프로그래밍 2	3	0	3	3
전공선택	0011244		PBL 프로젝트	1	0	2	2
전공선택	0009938		윈도우즈보안 *	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현장실습 *	0	0	0	0
전공필수	3-1	0009923	시스템보안	3	3	0	3
전공필수		0005552	네트워크보안	3	3	0	3
전공선택		0009929	어플리케이션보안	3	3	0	3
전공선택		0002309	웹프로그래밍	3	0	3	3
전공선택		0000524	소프트웨어공학	3	3	0	3
전공선택		0009926	네트워크응용 *	3	3	0	3
전공선택	3-2	0009927	시스템보안실습	3	0	3	3
전공선택		0009941	네트워크보안실습	3	0	3	3
전공선택		0011246	보안프로그래밍	3	0	3	3
전공선택		0011245	웹보안	3	0	3	3
전공선택		0011247	정보보안정책및평가	3	3	0	3
전공선택		0009930	모바일보안 *	3	3	0	3
전공선택		0009940	콘텐츠보안 *	3	3	0	3
전공필수	4-1	0006600	캡스톤디자인	2	0	3	3
전공선택		0011288	모바일프로그래밍	3	0	3	3
전공선택		0009932	모의해킹	3	3	0	3
전공선택		0011248	정보보안시스템	3	3	0	3
전공선택		0009934	악성코드	3	3	0	3
전공선택		0009942	보안소프트웨어 *	3	3	0	3
전공선택		0009943	사이버테러및정보전 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0009935	디지털포렌식 *	3	0	3	3
전공선택		0006951	정보보안실무	3	0	3	3
전공선택		0009936	최신보안기술동향	3	3	0	3
전공선택		0011249	보안관제	3	3	0	3
합계(43개 교과목)		전공필수 14(15) + 전공선택 100(101) = 114(116) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Software	System	Network	Convergence
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 파이썬프로그래밍1 			<ul style="list-style-type: none"> • 해킹의이해
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 파이썬프로그래밍2 			<ul style="list-style-type: none"> • 디지털보안의이해
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • JAVA프로그래밍1 • 자료구조 	<ul style="list-style-type: none"> • 운영체제 • 리눅스실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터통신 	<ul style="list-style-type: none"> • 현대암호학 • 실무역량강화실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • JAVA프로그래밍2 • 데이터베이스 	<ul style="list-style-type: none"> • 서버구축 및 관리 • 컴퓨터구조 • 윈도우즈보안 	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터네트워크 	<ul style="list-style-type: none"> • PBL프로젝트
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 웹프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> • 시스템보안 • 어플리케이션보안 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크보안 • 네트워크응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트웨어공학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 보안프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> • 시스템보안실습 • 콘텐츠보안 	<ul style="list-style-type: none"> • 웹보안 • 네트워크보안실습 • 모바일보안 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보보안정책및평가
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> • 모의해킹 • 보안소프트웨어 	<ul style="list-style-type: none"> • 정보보안시스템 • 악성코드 	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인 • 사이버테러및 정보전
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 보안관제 • 디지털포렌식 		<ul style="list-style-type: none"> • 정보보안실무 • 최신보안기술동향

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	현대암호학	2-1	운영체제
2-2	컴퓨터구조	2-2	컴퓨터네트워크
3-1	시스템보안	3-1	네트워크보안
3-1	어플리케이션보안	3-2	웹보안
3-2	정보보안정책및평가	4-1	악성코드
4-1	모의해킹	4-2	정보보안실무
4-2	최신보안기술동향		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	파이썬프로그래밍1	1-2	파이썬프로그래밍2
2-1	JAVA프로그래밍1	2-1	PBL 프로젝트
2-2	JAVA프로그래밍2	2-2	서버구축및관리
2-2	컴퓨터네트워크	3-1	시스템보안
3-1	네트워크보안	3-1	웹프로그래밍
3-1	어플리케이션보안	3-2	보안프로그래밍
3-2	시스템보안실습	4-1	모의해킹
4-1	정보보안시스템	4-1	캡스톤디자인
4-2	정보보안실무	4-2	보안관계

3) 자격취득 관련 교과목

■ 정보보안기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	현대암호학	2-1	운영체제
2-2	컴퓨터네트워크	3-1	네트워크보안
3-1	시스템보안	3-1	어플리케이션보안
3-2	정보보안정책및평가	4-1	정보보안시스템

■ 정보처리기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	파이썬프로그래밍1	1-2	파이썬프로그래밍2
2-1	운영체제	2-1	자료구조
2-2	컴퓨터네트워크	2-2	컴퓨터구조
2-2	데이터베이스	3-1	소프트웨어공학

■ CCNA

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	데이터통신	2-2	컴퓨터네트워크
3-1	네트워크응용	4-1	정보보안시스템

교과목 해설

- 0010023 파이썬프로그래밍1(Python Programming 1)** 2(2)
 프로그래밍 교육을 위한 새로운 프로그래밍 언어인 파이썬 언어의 기초를 학습한다. 파이썬 프로그래밍을 통해 프로그래밍의 기초과정인 프로그래밍의 필요성과 진행과정, 흐름도의 이해, 변수의 개념, 데이터의 형식, 연산자의 이해, 다양한 제어문과 배열을 학습한다.
- 0009919 해킹의이해(Understanding of Hacking)** 1(1)
 스마트시대에서는 개인의 신원정보, 기업체의 산업정보, 국가의 기간정보 등을 악의적인 공격자로부터 보호해야할 필요성이 증가하고 있다. 보안의 필요성과 해킹의 개념, 해킹 기법 및 해킹 사례를 학습한다.
- 0010025 파이썬프로그래밍2(Python Programming 2)** 2(2)
 프로그래밍 교육을 위한 새로운 프로그래밍 언어인 파이썬 언어의 활용을 학습한다. 파이썬 프로그래밍을 통해 파일 및 예외 처리, 함수, 모듈과 패키지, 주요한 내장 모듈, 클래스에 대한 이해를 하고 GUI 기초를 학습한다. 그리고 프로젝트를 통해 소프트웨어 개발 과정을 학습한다.
- 0009920 디지털보안의이해(Understanding of Digital Security)** 1(1)
 해킹으로부터 개인, 기업, 국가의 정보자원을 보호하기 위한 대응 방법을 학습한다. 디지털보안의 개념, 정보보호 서비스, 정보보호 기법을 살펴봄으로서 다가올 4차 산업사회에서 디지털보안의 필요성과 중요성을 인지한다.
- 0002275 운영체제(Operating System)** 3(3)
 소프트웨어에서 가장 핵심이 되는 운영체제를 학습한다. 운영체제의 역할, 주요 개념과 기능들을 명확하게 이해함으로써, 효율적인 응용 SW와 시스템 SW를 개발할 수 있는 기반 지식과 컴퓨터시스템을 효율적으로 운영할 수 있는 능력을 배양한다. 운영체제에 관한 실제적인 이해를 높이기 위해 Linux 시스템을 활용하여 진행한다.
- 0008958 JAVA프로그래밍1(JAVA Programming 1)** 3(3)
 JAVA(자바)는 안드로이드 앱 개발을 비롯해 각종 센서와 임베디드 제어,네트워크등 다양한 분야에 활용되고 있다. 또한, 전 세계 오픈소스 프로젝트 대부분이 JAVA 언어로 개발되고 있다. JAVA 언어의 초급과정인 언어의 특징, 데이터의 형식과 연산자, 조건문 및 반복문과 같은 흐름 제어, 배열, 메소드, 클래스를 학습한다.
- 0000516 자료구조(Data Structure)** 3(3)
 고급 프로그램 작성 시 필요한 자료구조에 대한 이해와 기본적인 알고리즘을 배우고 이에 대한 프로그래밍을 실습함으로써 다음 단계로 나가는 기초를 확립한다. 특히 순환호출의 개념을 익히고 정렬알고리즘, 스택, 큐, 선형검색, 이분 검색, 이진검색나무, 2-3나무, 2-3-4나무, 해싱, 힙 정렬 등의 알고리즘에 대해 학습한다.
- 0001853 데이터통신(Data Communication)** 3(3)
 기본적인 통신 시스템 구성 요소, 정보 및 신호변환 특성과 프로토콜의 기능 및 특성, 데이터 통신망의 이론과 실제 등의 데이터 통신 기본개념과 이에 필요한 통신망 구축과 응용 서비스 활용 기술의 학습을 통하여 정보통신의 발전에 일익을 담당할 수 있는 기본능력을 배양한다.
- 0009921 현대암호학(Modern Cryptography)** 3(3)
 암호의 역사와 암호학의 기본적 개념, 현대 암호학을 이해하는데 필요한 기본적인 정수론, 관용 암호 방식과 상용 관용 암호 방식, 공개키 암호 방식과 디지털 서명을 학습하고 정보 시스템에서의 사용자 인증, 식별, 암호 키 분배, 비밀 분산과 난수 생성, 영지식 증명, 암호 응용 프로토콜을 학습한다.
- 0009937 리눅스실습(Practical Training of Linux)** 3(3)
 호스트 컴퓨터의 대표적인 운영체제인 리눅스의 명령어, 디렉터리와 파일, 문서 편집, 셸, 파일 접근 권한 관리, 프로세

스 관리, 파일 시스템과 디스크 관리, 리눅스의 부팅과 종료, 소프트웨어 관리, 사용자 관리, 리눅스 네트워크 서비스 관리를 학습한다.

0001854 컴퓨터네트워크(Computer Network) 3(3)

컴퓨터 네트워크 기본개념과 네트워크 구축 및 응용 서비스를 위한 유용한 기술 등을 학습하고 주요 통신프로토콜인 TCP/IP의 TCP, UDP, IP, ARP, ICMP 등 각 계층별 프로토콜의 구조와 동작원리를 학습한다.

0002239 데이터베이스(Database) 3(3)

데이터베이스는 거의 전 분야의 정보시스템에서 폭넓게 활용되고 있는 분야로서 데이터베이스 기초 이론, 관계 모델, 데이터 모델링, 정규화, 트랜잭션 등의 개념, 데이터 모델과 연산, 데이터베이스 언어, 데이터베이스 설계, 데이터베이스 응용 기술을 학습한다.

0009922 서버구축및관리(Server Construction and Management) 3(3)

인터넷서비스를 제공하는데 가장 중요하고 핵심적인 리눅스 서버를 설치하고 관리하는 방법과 웹 서버, DNS 서버, FTP 서버, 메일서버, 데이터베이스 서버를 관리하는 방법을 학습한다.

0001835 컴퓨터구조(Computer Structure) 3(3)

컴퓨터시스템을 구성하는 각 장치의 구조와 특성, 컴퓨터시스템의 동작, CPU 구성요소 및 동작원리, 메모리의 종류, 구성요소 및 동작원리, 시스템 버스, I/O 및 인터럽트에 대해 학습한다.

0008959 JAVA프로그래밍2(JAVA Programming 2) 3(3)

JAVA 언어의 고급과정인 스윙 및 이벤트 처리, 쓰레드, 입출력 스트림, 네트워킹, JDBC, JNLP를 학습한다. 그리고 프로젝트를 통해 소프트웨어 개발 과정을 학습한다.

0011244 PBL프로젝트(PBL Project) 1(1)

창의력을 키우고 문제해결 능력을 높이기 위한 체계적인 프로젝트 진행방법을 교육한다. 창의적인 사고를 유출하기 위해 문제인식 방법, 아이디어 발상 기법, 아이디어 분석 및 평가, 아이디어 시각화 기법, 프로젝트의 프로세스와 보고서 작성기법 및 프리젠테이션 기법을 학습한다.

0009938 윈도우즈보안(Windows Security) 3(3)

안전한 윈도우 OS의 관리를 위하여 PC 내부 구조, 어셈블리어 기본, 디어셈블러와 디버거, 윈도우 실행 파일 구조, 취약점 분류, 셸 코드 원리와 작성, 셸코드 인코딩, 스택 버퍼 오버플로우, 힙 버퍼 오버플로우, 정수 오버플로우 익스플로잇, 방어와 우회기법, 버그헌팅을 학습한다.

0009923 시스템보안(System Security) 3(3)

안전한 시스템 관리를 위하여 운영체제 개요, 운영체제 주요 구성기술, 보안 운영체제, 클라이언트 보안, 윈도우 서버 보안, UNIX 서버 보안, Linux 서버 보안, 서버 보안 관리, 각종 시스템 보안위협 및 대응책을 학습한다.

0005552 네트워크보안(Network Security) 3(3)

안전한 네트워크 관리를 위한 네트워크 개요, TCP/IP, 라우팅, 네트워크 장비의 이해, 무선통신 보안, 네트워크 관리, 네트워크 기반 프로그램 활용, 네트워크 기반 공격의 이해, IDS/IPS, 침입차단 시스템, VPN을 학습한다.

0009929 어플리케이션보안(Application Security) 3(3)

안전한 어플리케이션 관리를 위하여 FTP 보안 위협 및 대책, 이메일 보안, SSL/TLS, 웹서버 보안, 웹 보안위협 및 대응책, DNS 보안, 데이터베이스 보안, 전자상거래 보안, 각종 애플리케이션 보안 위협 및 대응책을 학습한다.

0002309 웹프로그래밍(Web Programming) 3(3)

실용 프로그래밍 구현을 위하여 웹 프로그램과 서블릿, 서블릿의 라이프 사이클과 주요 클래스들, 서블릿에서 데이터 통신과 한글 처리, 서블릿 API, 서블릿에서의 데이터 저장, 서블릿에서의 파일 입출력과 전송, JDBC, MIME 형식별 데이터 처리, 서블릿에서의 필터와 이벤트, 서블릿과 애플릿 간의 데이터 전송을 학습한다.

- 0000524 소프트웨어공학(Software Engineering) 3(3)**
 정보시스템의 개발과 구축에서 가장 중요한 소프트웨어공학은 생산성 높은 소프트웨어 개발을 위해 체계적인 기술과 개발방법을 모색하는 종합학문이다. 따라서 가장 효율적인 정보시스템을 개발하기 위한 각종 개발 방법론을 학습하고 현재 사회에서 요구하는 각종 프로젝트를 계획에서 완성까지의 전 과정을 기안할 수 있는 능력을 학습한다.
- 0009926 네트워크응용(Network Application) 3(3)**
 네트워크 전문 엔지니어링 기술 습득을 위하여 이더넷 LAN, IPV4 라우팅 프로토콜, WAN, IPV4 서비스, IPV4 라우팅과 문제 해결, IPV6, 네트워크 관리, 클라우드 컴퓨팅 등 네트워크 라우팅 및 스위칭과정을 학습한다.
- 0009927 시스템보안실습(Practical Training of Systems Security) 3(3)**
 시스템보안을 실습하기 위하여 리눅스/유닉스의 계정과 권한 체계, 패스워드 크래킹, 리버스 엔지니어링, 레이스 컨디션, 버퍼 오버플로우, 포맷 스트링, 백도어, 윈도우/유닉스 시스템 보안 설정, 시스템 로그 분석, 흔적 제거와 침입 추적을 학습한다.
- 0009941 네트워크보안실습(Practical Training of Network Security) 3(3)**
 네트워크보안의 실제적인 대응방안을 실습하기 위하여 Whois와 DNS 조사, IP 주소 추적, 목록화, 스니핑, 스푸핑, 터널링, 세션 하이재킹, 무선 랜 보안, DoS와 DDoS 공격, 침입차단시스템, 침입 탐지 및 모니터링, 사용자 네트워크 보안을 학습한다.
- 0011245 웹보안(Web Security) 3(3)**
 현재 인터넷에서 제공되는 인터넷서비스중에서 가장 많이 사용되고 있는 웹서비스에 대해 학습하고 웹서버의 운영 및 관리와 안전한 웹서버 운영을 위한 SSL/TLS, 웹서버 보안, 웹 보안위협 및 대응책을 학습한다.
- 0011246 보안프로그래밍(Security Programming) 3(3)**
 프로그래밍 언어를 선택하여 암호도구, 키로깅, 버퍼오버플로우, 스니핑, 스푸핑, 악성코드, 백도어, ICMP 플루딩, SQL 인젝션의 동작원리를 분석하고 이러한 기법을 수행할 수 있는 어플리케이션을 프로그래밍하는 기법을 학습한다.
- 0011247 정보보안정책및평가(Information Security Policies and Assessment) 3(3)**
 기관과 개인의 정보보안 관리를 위하여 정보보호 정책 및 조직, 위험관리, 정보보안 관련 법규를 학습하고 보안기능에 대한 안정성과 신뢰성을 보증함으로써 사용자들이 안심하고 정보보호시스템을 사용할 수 있도록 지원하는 정보보호 제품의 보안성 평가 절차 및 체계와 국제적인 정보보호관련 인증 제도를 학습한다.
- 0009930 모바일보안(Mobile Security) 3(3)**
 안전한 모바일 기기 관리를 위하여 안드로이드 개론, 침투 환경 구성, 리버싱과 안드로이드 앱 감사, 안드로이드 기기의 트래픽 분석, 안드로이드 포렌식, SQLite 사용, 알려지지 않은 안드로이드 공격, ARM 익스플로테이션, 침투 테스트 보고서 작성을 학습한다.
- 0009940 콘텐츠보안(Contents Security) 3(3)**
 멀티미디어 콘텐츠 자산에 대한 권리를 안전하게 보호하고 체계적으로 관리하기 위한 콘텐츠 보호기술로서 DRM(Digital Rights Management, 디지털 저작권 관리), CAS(Conditional Access System, 제한 수신 시스템), CP(Copy Protection, 복제 방지), 워터마킹(Watermarking) 등과 같은 디지털 콘텐츠 보안기술을 학습한다.
- 0006600 캡스톤디자인(Capstone Design) 2(3)**
 실제현장에서 접하는 문제를 적극적으로 해결할 수 있도록 전공에서 배운 전문지식을 종합하여 실무에서와 동일한 과정으로 소프트웨어를 기획, 설계, 구현, 평가, 보고서작성, 발표 등 전 과정을 경험하고 기술을 습득할 수 있도록 하는 종합적인 프로젝트 교과목이다.
- 0009932 모의해킹(Penetration Testing) 3(3)**
 웹의 취약점을 분석하고 해결방안을 모색하기 위하여 OWASP-ZAP, 스구일, 스노비, 스쿼트, 엘사, 스노트 등 오픈소스를 활용하여 웹 취약점 진단, 취약점 항목별 스노트 분석, 파워셀, 침투 시나리오, 침투 실습 등 모의해킹과정을 학습한다.

- 0011248 정보보안시스템(Information Security System) 3(3)**
 안전한 시스템과 네트워크 관리를 위하여 Snort 등과 같은 공개용 IDS 도구를 사용하여, 침입차단 접속 제어, 침입차단 액세스 리스트와 오브젝트 그룹, 침입차단 NAT, 프로토콜 트래픽 제어, 시큐리티 컨텍스트, 트랜스패런트 모드, 침입차단 이중화 등을 학습한다.
- 0009934 악성코드(Malicious Code) 3(3)**
 악성코드의 분석과 해결 방안을 위하여 휘발성 데이터 수집 방법론, 프로세스 정보 수집, 포트와 프로세스/프로그램과의 연관성, 파일 프로파일링, 파일 유사도 인덱싱, 파일 시각화, 파일 난독화, 악성코드 표본 분석, 디지털 바이러시학을 학습한다.
- 0011288 모바일프로그래밍(Mobile Programming) 3(3)**
 스마트환경에서 로봇제어, 센싱, IoT 장치와의 접속 및 원격감시 제어, 네트워크 모니터링 앱, 암호 모듈이 탑재된 보안앱 개발 등을 할 수 있는 모바일 프로그래밍 능력을 학습한다.
- 0009942 보안소프트웨어(Security Software) 3(3)**
 보안용 소프트웨어 구현을 위한 소프트웨어 기본 취약점 분석, 설계 검토, 운영 검토, 애플리케이션 검토 프로세스 과정과 다양한 오픈 소스 기반의 보안 소프트웨어의 활용 방안을 학습한다.
- 0009943 사이버테러및정보전(Cyber Terrorism and Information Warfare) 3(3)**
 사이버 테러의 위협, 사이버 테러 대응 시큐리티 대책, 디지털 전장, 정보작전의 이해, 정보작전의 기반체계, 정보전 기술, 전자전, 미래정보전 무기체계를 학습한다.
- 0006951 정보보안실무(Practical Affairs of Information Security) 3(3)**
 기업환경에서 네트워크를 통해 발생할 수 있는 침해사고에 대응할 수 있는 방법을 학습한다. 기업의 정보보호 담당자로서 잠재적 공격자에 대항할 수 있는 시스템의 취약점 패치, 설정과일 강화, 시스템 접근 제어를 통한 방어기법과 패킷 분석을 위한 보안 도구 활용 기법을 학습한다.
- 0009936 최신보안기술동향(Recent Trends in Security Technology) 3(3)**
 취업 및 창업을 위한 네트워크보안, 시스템보안, 콘텐츠/정보유출 방지보안, 암호/인증, 보안관리, 보안컨설팅 시장 동향과 보안관계, 교육/훈련, 인증 서비스, 물리보안제품, 물리보안서비스, 유망 정보보안 시장 및 기업 동향을 학습한다.
- 0011249 보안관제(Security Monitoring & Control) 3(3)**
 정보시스템에 가해지는 보안 위협을 실시간으로 모니터링하여 악의적인 스캔 공격, 해킹 등 다양한 침해 공격을 탐지하고 다양한 정보보호 솔루션과 정보시스템에서 생성되는 로그를 분석하여 취약점 진단 및 침해사고 분석 기술 등 대응업무 수행할 수 있는 보안관제 기술을 학습한다.
- 0009935 디지털포렌식(Digital Forensics) 3(3)**
 해킹사고에 대한 증거 수집의 절차로서, 디지털 포렌식의 개요, 디지털 포렌식의 도구와 기능, 전자적 증거의 수집기술, 전자적 증거의 분석기술, IoT환경에서의 증거수집, 형사절차 개요, 압수·수색, 전자적 증거의 압수와 분석 단계별 요령, 형사소송법상 증거법칙, 통신제한 조치와 개인정보보호, 민사절차상 전자적 증거를 학습한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
 학교에서 배운 이론을 바탕으로 현장 실무에서 직접적인 체험을 통해 직무경험을 습득하고 산업체 현장에서 요구하는 소프트웨어 활용 능력과 보안실무 능력을 학습한다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)**
 산업체에서 장단기로 디지털 정보보안 관련 실무를 체험한다. 산업체 현장에서 요구하는 지식과 기술을 습득한다.

공과대학

휴먼환경디자인학부



토목환경공학전공은 국가의 기반이 되는 도로, 댐 등의 사회간접시설을 건설하고, 환경오염으로부터 인간과 자연생태계를 보호하기 위하여 다양하고 첨단화된 전문지식을 습득하고 연구하는 학문이다. 본 전공은 토목공학과 환경공학의 기초 및 응용분야에 관한 이론과 실습·실습 설계의 연계 통합교육을 통하여 졸업 후 현장에서 실무를 수행할 수 있는 능력을 배양하도록 학습하고 있다. 토목환경공학의 기술경쟁력을 확보한 졸업생은 각자의 적성과 희망에 맞추어 정부 및 지방자치단체 공무원, 국가 및 지방 연구기관 연구원, 한국수자원공사·한국도로공사 등의 정부투자기관, 건설 및 환경관련 회사에 진출하고 있다.

조경도시계획전공은 인간의 정주공간과 자연환경을 보전하고 활용하여 삶의 질이 향상될 수 있는 공간을 계획·조성하는 분야에 대한 전문지식을 습득하고 연구하는 학문이다. 종합실천과학이자 응용학문의 성격을 갖는 조경학과 도시계획학을 기반으로 국토환경을 계획, 설계, 시공, 관리 전문가를 양성하기 위하여 자연과학과 공학 등 기초학문을 습득하며, 창의적인 아이디어와 통찰력을 갖춘 분석능력의 함양 및 디자인 감각을 개발시키기 위한 실습과정 등을 편성하여 집중적으로 운영하고 있다. 졸업생은 조경·도시계획 분야의 정부 및 지방자치단체 공무원, 종합 건설업체, 국책 연구기관 등으로 다양하게 진출하고 있다.

건축학·건축공학전공은 우리의 삶을 담는 공간을 아름답고 안전하게 계획하고 만드는 종합학문이다. 1학년 기초건축교육을 통하여 적성과 진로를 탐구하고, 이를 바탕으로 2학년부턴 건축학프로그램(5년제)과 건축공학프로그램(4년제)로 분리하여 전공교육이 이루어진다. 건축학프로그램(5년제)은 건축계획과 설계를 중심으로 사회·환경·미학·기술적인 건축이론을 학습하고, 미래사회를 책임질 수 있는 국제적 수준의 경쟁력을 갖춘 건축학교육인증프로그램을 제공하고 있다. 한국건축학교육인증원으로부터 2012년 건축학교육인증 최고등급(5년)을 최초 획득하였고, 2017년 계속인증을 통해 건축학교육인증 최고등급(6년)을 획득하였다. 또한 건축공학프로그램(4년제)은 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 등 건축실현에 필요한 분야의 심화지식을 바탕으로, 건축물에 요구되는 전문지식 배양을 위해 유기적인 교육과정을 제공하고 있다.

토목환경공학전공

교육목표

토목환경공학전공은 청주대학교의 교육목표 및 공과대학의 교육목표를 바탕으로 토목공학과 환경공학분야의 기술력 확보를 위한 체계적인 교육을 통하여 전문지식과 현장 실무능력을 겸비하면서 창의력과 도덕성을 갖춘 공학 인재를 양성한다. 이를 위해 본 전공은 다음과 같은 세부 교육목표를 두고 있다. 토목환경공학을 기반으로 하는 창의적인 문제 해결능력을 갖춘 공학인을 육성하고, 사회적 책임과 역할을 이해하여 인간 존중과 공동체 의식을 함양한 인격인을 육성하며, 전공지식과 기초소양을 겸비하여 현장에서 실무를 능숙하게 수행할 수 있는 토목환경 전문가를 육성한다.

학과소개

토목환경공학전공은 국가의 기반이 되는 도로, 댐 등의 사회간접시설을 건설하고, 환경오염으로부터 인간과 자연 생태계를 보호하기 위하여 다양하고 첨단화된 전문지식을 습득하고 연구하는 학문이다. 본 전공은 토목공학과 환경공학의 기초 및 응용분야에 관한 이론과 실험·실습·설계의 연계 통합교육을 통하여 졸업 후 현장에서 실무를 수행할 수 있는 능력을 배양하도록 학습하고 있다.

졸업후진로

국가기간산업과 사회간접자본시설에 대한 투자가 지속적으로 증가하고 있기 때문에 이와 관련된 산업의 인력수요는 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 토목환경공학의 기술경쟁력을 확보한 졸업생은 각자의 적성과 희망에 맞추어 정부 및 지방자치단체 공무원, 국가 및 지방 연구기관 연구원, 한국수자원공사·한국도로공사 등의 정부투자기관, 건설 및 환경관련 기업에 진출하고 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 지속 가능 사회 구현을 위한 구조공학, 수공학, 지반공학, 환경공학, 수질공학 등 세부 전문지식과 현장 실무 이해를 기반으로 창의력과 도덕성을 갖춘 토목환경기술 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 창의력과 도덕성을 바탕으로, 토목환경 첨단기술과 지식을 습득하여 사회기반시설 및 환경분야에서 대두되는 문제 등을 해결하는 전문성을 갖춘 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 취업이 절반 이상을 차지하게 나타났으나 현재 계획이 없거나 전공과 무관한 직무 관련 취업이 일부 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공이 요구됨. • 요구되는 역량 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 문제인식능력, (3) 지식정보활용, (4) 분석적사고능력, (5) 외국어활용능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 실용·융합을 갖춘 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 토목환경 관련 기술력 습득 (2) 문제인식능력 ▶ 미래사회 토목환경 변화 대응 및 문제해결 (3) 지식정보활용 ▶ 토목환경 관련 전문기술 응용 및 활용 (4) 분석적사고능력 ▶ 토목환경 관련 종합적 사고력 (5) 외국어활용능력 ▶ 산업 현장과 효율적 의사소통

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	토목환경 관련 기초 지식 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 정 역 학 연 습 • 재 료 역 학 연 습 • 유 체 역 학 연 습 • 토 질 역 학 1 • 토 질 역 학 2 • 구 조 역 학 • 환 경 관 계 법 규
	지식융합 역량	토목환경 전문기술을 통한 실무 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 토 목 공 학 개 론 • 환 경 공 학 개 론 • 상 수 도 기 초 실 무 • 폐 수 처 리 공 학 • 수 리 학 연 습 • 공 업 수 문 학 • 수 리 수 문 학 • 수 자 원 공 학 • 토 양 지 하 수 오염 실 무 • 환 경 대 기 학 실 무 • 수 질 오염 분석
창의 Creativity	종합적 사고 역량	토목환경 첨단기술에 대한 설계 및 분석 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 토 목 환 경 기 초 설 계 • 발 과 공 학 설 계 • 폐 기 물 관 리 • 수 리 학 설 계 • 폐 기 물 자 원 화 및 설 계 • 도 로 설 계 • 상 하 수 도 설 계 • 환 경 영 향 평 가 설 계 • 강 구 조 공 학 설 계 • 기 초 설 계 • 터 널 공 학 설 계 • 지 반 설 계
	진취적 사고 역량	미래사회 사회기반시설 관련 문제 탐색 및 창의적 기술 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 환 경 화 학 및 실 험 • 암 석 역 학 실 험 • 수 질 관 리 및 실 험 • 토 질 실 험 • 수 질 공 학 실 험 • 대 기 오염 분석 실 험 • 기 기 분석 및 실 험 • 암 반 공 학 실 험 • 철 근 콘 크 리 트 설 계
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	산업 현장과의 효율적 의사전달력	<ul style="list-style-type: none"> • 대 기 오염 관 리 • 환 경 영 향 평 가 실 무
	상호문화역량	미래 생활환경 변화에 대한 선제적 대응력	<ul style="list-style-type: none"> • 하 수 도 기 초 실 무 • 환 경 모 델 링 • 유 해 화 학 물 질 관 리
인성 Character	자기관리 역량	토목환경기술 전문가로서의 인성 및 감각 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 하 폐 수 처 리 공 학 실 습 • 대 기 오염 장 치 실 무 • 건 설 환 경 리 더 쉽
	공동체 역량	토목환경 분야 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 대 기 오염 방 지 공 학 실 습 • 상 하 수 도 공 학 실 습

교육과정표

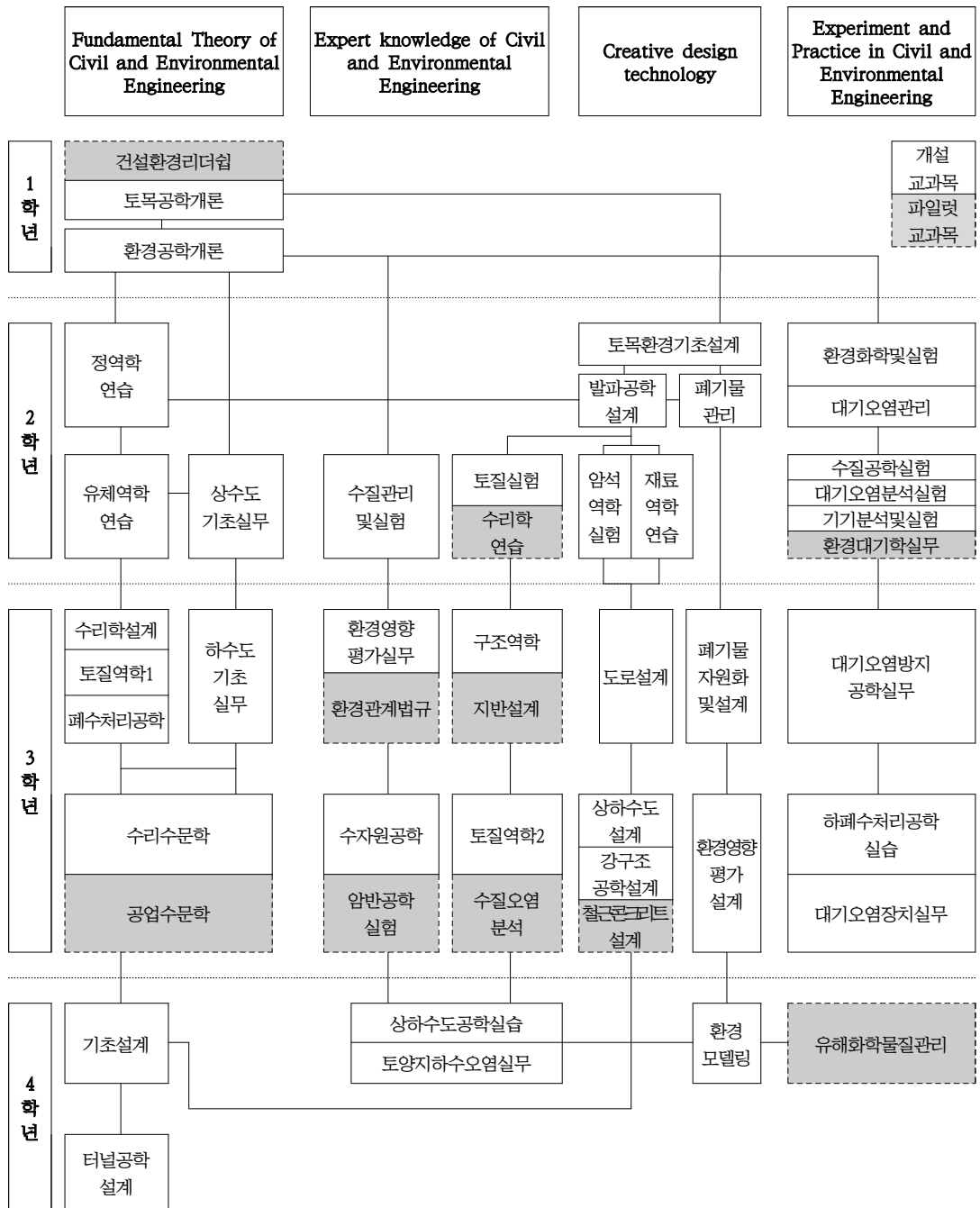
토목환경공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1	0009945	토 목 공 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택	(탐색)	0009965	건 설 환 경 리 더 쉽 *	3	3	0	3	
전공선택	1-2 (탐색)	0002875	환 경 공 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0009948	정 역 학 연 습	2	0	3	3	
전공선택		0002876	환 경 화 학 및 실	3	0	4	4	
전공선택		0009946	토 목 환 경 기 초 설	2	0	3	3	
전공선택		0009947	발 과 공 학 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0002881	대 기 오 염 관 리	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0004790	폐 기 물 관 리	2	0	3	3	
전공선택		0009952	재 료 역 학 연 습	2	0	3	3	
전공선택		0009951	질 관 리 및 실	3	0	4	4	
전공선택		0009949	수 질 공 학 실	2	0	3	3	
전공선택		0009950	상 수 도 기 초 실	2	0	3	3	
전공선택		0001989	암 석 역 학 실	2	0	3	3	
전공선택		0006978	토 질 실	2	0	3	3	
전공선택		0002857	대 기 오 염 분 석 실	2	0	3	3	
전공선택		0007004	유 체 역 학 연 습	2	0	3	3	
전공선택		0009953	기 분 석 및 실	2	0	3	3	
전공선택		0009966	수 리 분 학 연 습 *	2	0	3	3	
전공선택		0009967	환 경 대 기 학 실 무 *	2	0	3	3	
전공선택		3-1	0005131	토 질 역 학 1	3	3	0	3
전공선택			0006989	수 리 학 설	2	0	3	3
전공선택	0005093		구 조 역 학	3	3	0	3	
전공선택	0009955		환 경 영 향 평 가 실 무	2	0	3	3	
전공선택	0009956		대 기 오 염 방 지 공 학 실 무	2	0	3	3	
전공선택	0009957		폐 기 물 자 원 화 및 설 계	2	0	3	3	
전공선택	0009954		하 수 도 기 초 실 무	2	0	3	3	
전공선택	0002861		폐 수 처 리 공 학	3	3	0	3	
전공선택	0006980		도 로 설 계	2	0	3	3	
전공선택	0009968		지 반 설 계 *	2	0	3	3	
전공선택	0004438	환 경 관 계 법 규 *	3	3	0	3		
전공선택	3-2	0005137	토 질 역 학 2	3	3	0	3	
전공선택		0002877	수 리 수 문 학 실	3	3	0	3	
전공선택		0009959	대 기 오 염 장 치 실 무	2	0	3	3	
전공선택		0006943	상 하 수 도 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0006942	환 경 영 향 평 가 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0008422	수 자 원 공 학	3	3	0	3	
전공선택		0009958	강 구 조 공 학 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0009960	하 폐 수 처 리 공 학 실 습	2	0	3	3	
전공선택		0009969	공 업 수 문 학 *	3	3	0	3	
전공선택		0006987	철 근 콘 크 리 트 설 계 *	2	0	3	3	
전공선택	0009970	수 질 오 염 분 석 *	2	0	3	3		
전공선택	0006982	암 반 공 학 실 습 *	2	0	3	3		
전공선택	4-1	0009961	환 경 모 델 링	3	3	0	3	
전공선택		0009963	상 하 수 도 공 학 실 습	2	0	3	3	
전공선택		0009962	토 양 지 하 수 오 염 실 무	2	0	3	3	
전공선택		0006991	기 초 설 계	2	0	3	3	
전공선택	4-2	0009971	유 해 화 학 물 질 관 리 *	3	3	0	3	
전공선택		0009964	터 널 공 학 설 계	2	0	3	3	
합 계(49개 교과목)		전공선택 114(149) = 114 (149)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Fundamental Theory of Civil and Environmental Engineering	Creative design technology	Expert knowledge of Civil and Environmental Engineering	Experiment and Practice in Civil and Environmental Engineering
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 토목공학개론 • 건설환경리더십 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 환경공학개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 정역학연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 토목환경기초설계 • 발파공학설계 • 폐기물관리 		<ul style="list-style-type: none"> • 환경화학 및 실험 • 대기오염관리
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 유체역학연습 • 상수도기초실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 암석역학실험 • 재료역학연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 수질관리 및 실험 • 토질실험 • 수리학연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 수질공학실험 • 대기오염분석실험 • 기기분석및실험 • 환경대기학 실무
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 토질역학1 • 수리학설계 • 폐수처리공학 • 하수도기초실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 도로설계 • 폐기물자원화및설계 	<ul style="list-style-type: none"> • 구조역학 • 환경영향평가실무 • 지반설계 • 환경관계법규 	<ul style="list-style-type: none"> • 대기오염방지공학 실무
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 수리수문학 • 공업수문학 	<ul style="list-style-type: none"> • 상하수도설계 • 환경영향평가설계 • 강구조공학 설계 • 철근콘크리트설계 	<ul style="list-style-type: none"> • 토질역학2 • 수자원공학 • 수질오염분석 • 암반공학실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 대기오염장치실무 • 하폐수처리공학실습
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 기초설계 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경모델링 	<ul style="list-style-type: none"> • 상하수도공학실습 • 도양지하수오염실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 유해화학물질관리
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 터널공학설계 			

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명	
2-1	환경 화학 및 실험	3-2	하폐수처리공학 실습	
	대 기 오 염 관 리		대 기 오 염 장 치 실 무	
	폐 기 물 관 리		상 하 수 도 설 계	
2-2	수 질 관 리 및 실험		환경영향평가 설계	
	대 기 오 염 분 석 실 험		하 수 처 리 공 학	
	수 질 공 학 실 험		암 반 공 학 실 험	
	토 질 실 험		토 질 역 학 2	
3-1	암 석 역 학 실 험		4-1	기 초 설 계
	수 질 오 염 관 리			상 하 수 도 공 학 실 습
	하 수 도 기 초 실 무	환 경 모 텔 링		
	환경영향평가 실무	유 해 화 학 물 질 관 리		
	수 리 학 설 계	토 양 지 하 수 오 염 실 무		
	구 조 역 학	4-2	터 널 공 학 설 계	
	토 질 역 학 1			

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명	
2-1	환경 화학 및 실험	3-2	상 하 수 도 설 계	
	대 기 오 염 관 리		하 폐 수 처 리 공 학 실 습	
	폐 기 물 관 리		대 기 오 염 장 치 실 무	
2-2	발 파 공 학 설 계		환경영향평가 설계	
	수 질 공 학 실 험		4-1	토 질 역 학 2
	상 수 도 기 초 실 무			철 근 콘 크 리 트 설 계
	환경 대기 학 실 무	강 구 조 공 학 설 계		
	수 질 관 리 및 실험	수 질 오 염 분 석		
	대 기 오 염 분 석 실 험	환 경 모 텔 링		
	토 질 실 험	기 초 설 계		
유 체 역 학 연 습	유 해 화 학 물 질 관 리			
3-1	암 석 역 학 실 험	4-2	토 양 지 하 수 오 염 실 무	
	기 기 분 석 및 실험		상 하 수 도 공 학 실 습	
	수 질 오 염 관 리		터 널 공 학 설 계	
	폐 수 처 리 공 학			
	하 수 도 기 초 실 무			
	폐 기 물 자 원 화 및 설 계			
	환 경 영 향 평 가 실 무			
	토 질 역 학 1			
구 조 역 학				
수 리 학 설 계				
환 경 관 계 법 규				

3) 자격취득 관련 교과목

■ 토목기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	유 체 역 학 응 용 연 습	3-1	수 리 학 설 계
2-2	암 석 역 학 실 험	3-2	암 반 공 학 실 험
2-2	토 질 실 험	3-2	하 폐 수 처 리 공 학 실 습
2-2	토 질 역 학 1	3-2	철 근 콘 크 리 트 설 계
2-2	구 조 역 학	3-2	토 질 역 학 2

■ 수질환경기사(산업기사, 기술사)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	환 경 화 학 및 실 험	3-1	폐 수 처 리 공 학
2-2	상 수 도 기 초 실 무	3-2	상 하 수 도 설 계
2-2	수 질 관 리 및 실 험	4-1	유 해 화 학 물 질 관 리
3-1	하 수 도 기 초 실 무	4-1	환 경 모 델 링
3-1	환 경 관 계 법 규	4-1	상 하 수 도 공 학 실 습

■ 대기환경기사(산업기사, 기술사)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	대 기 오 염 관 리	3-1	대 기 오 염 방 지 공 학 실 무
2-2	대 기 오 염 분 석 실 험	3-2	대 기 오 염 장 치 실 무
3-1	환 경 대 기 학 실 무	4-1	유 해 화 학 물 질 관 리

■ 폐기물처리기사(산업기사, 기술사)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	폐 기 물 관 리	3-1	폐 기 물 자 원 화 및 설 계
3-1	폐 수 처 리 공 학	3-1	환 경 관 계 법 규

■ 소음진동기사(산업기사, 기술사)

학년 학기	교 과 목 명
3-1	환 경 관 계 법 규

■ 토양환경기사(산업기사, 기술사)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	환 경 관 계 법 규	4-1	토 양 지 하 수 오 염 실 무

■ 환경영향평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	환 경 관 계 법 규	4-1	환 경 모 델 링

교과목 해설

- 0002875 환경공학개론(Introduction to Environmental Engineering) 3(3)**
 인구문제, 자원고갈, 생태계의 원리 및 환경오염에 관련된 기초적 개념 학습을 바탕으로 하여, 하폐수 처리 등의 수질 관리, 대기오염물질 처리 위주의 대기관리, 생활폐기물 처리를 위한 소각 및 매립 등의 원리, 그리고 적용기술 및 한계 등을 학습하여 전공기초를 확립한다.
- 0002876 환경화학및실험(Environmental Chemistry Laboratory) 3(4)**
 물, 대기, 토양 등에 존재하는 각종 화학물질의 순환과정, 상호작용 그리고 이들이 생태계에 미치는 영향을 화학적인 관점에서 다루어 환경공학 전반에 기초를 제공한다. 수질, 대기질, 폐기물 등에 포함된 오염물질의 정성 및 정량분석에 필요한 기초적인 분석기술을 이해할 수 있도록 하며, 실험실습을 통하여 실험방법을 체득하게 한다.
- 0002877 수리수문학(Hydrology) 3(3)**
 유체역학에서 학습한 기초지식을 바탕으로 유체의 운동학, 차원해석과 상사법칙, 관수로 흐름, 개수로 흐름 및 해석을 통하여 환경 및 토목과 관련한 제반 기초수식을 이해하는 능력을 기른다.
- 0009951 수질관리및실험(Water Quality Management and Laboratory) 3(4)**
 하천, 호수 등 지표수에서의 물리적·화학적·생물학적 작용 등을 토대로 오염과정 및 자정작용을 이해시키고, 수질과 수량에 대한 기본개념, 반응공학과 물질수지 및 강, 호수, 지하수에 대한 수질관리방법을 다루며, 수질오염물질의 분석 및 농도계산, 폐수처리공정에 관한 실험 등을 다룬다.
- 0009946 토목환경기초설계(Civil & Environmental Engineering Basic Design) 2(3)**
 대표적인 사회기반시설과 환경시설물에 대한 기초적인 개념이해와 설계 개념, 설계 흐름, 설계 규정(시방서) 등을 설계 실습을 통해서 익힘으로써 설계 실무에 대한 기초 능력을 배양함을 목적으로 한다.
- 0009948 정역학연습(Statics Practice) 2(3)**
 엔지니어링 역학의 가장 기본으로 정적평형이론에 근거한 물리적 시스템작용하는 힘과 그 전달의 해석을 다룬다. 실생활에서 마주치는 힘과 반력의 개념 익힌다.
- 0009947 발파공학설계(Blasting Engineering Design) 2(3)**
 토목구조물 건설을 위한 산업용 화약류의 종류와 성능, 터널 및 지표 발파공법의 설계에 대하여 학습한다. 구조물의 발파 해체공법을 비롯한 각종 특수 발파 기법에 대하여 알아보고, 환경피해의 저감을 위한 제어발파공법을 다룬다.
- 0009955 환경영향평가실무(Practice in Environmental Impact Assessment) 2(3)**
 도로건설, 주택단지 개발, 관광단지 개발 등 대규모 개발사업이 초래하는 환경영향을 예측 및 평가하여 생태적 다양성, 사회적 형평성, 경제적 효율성을 추구하는 민주적 의사결정 시스템인 환경영향평가제도의 각종 기법을 습득하여 구체적인 현실에 적용할 수 있는 실무 소통능력을 함양시킨다.
- 0009956 대기오염방지공학실무(Air Pollution Control Engineering Practice) 2(3)**
 입자상 대기오염물질을 제어하는 집진기술, 가스상 대기오염물질을 처리하는 유해가스 처리방법을 다루며, 국소환기, 분진의 이송, 송풍기등 환기원리와 방법을 다룬다. 집진방법별 원리, 집진을 계산의 이해, 유해가스처리 방법 및 원리, 신기술등에 대한 내용을 습득하며 직접 체험을 한다.
- 0009957 폐기물자원화및설계(Waste Resource and Design) 2(3)**
 사업장에서 발생하는 자원의 효율적인 관리 및 처리 처분을 학습하고, 사업장 폐기물의 유해 특성을 학습하여 기업에게 직접적인 영향을 주고 있는 PRTR, RoHS, REACH 등 기업이 받고 있는 국제 동향을 학습하여, 자원화를 높이는 설계 능력을 기른다.

- 0009959 대기오염장치실무(Air Pollution Device Design) 2(3)**
 대기오염물질의 물리적, 화학적 특성에 따라 배출원에서 직접 제어하는 집진장치, 유해가스 처리장치, 환기장치 등의 원리와 구조를 이해시킨 후 설치하는 방법을 다룬다. 대기오염 방지장치의 종류별 특성 및 운용원리와 설계변수, 조업조건 등에 대한 이해능력을 배양하고 설계 능력을 키운다.
- 0009961 환경모델링(Environmental Modeling) 3(3)**
 환경공학의 기초지식을 바탕으로 실무에 사용할 수 있는 수질 또는 대기질 예측모형을 선택하여 입력자료의 작성, 모형의 보정 및 검증, 장래 예측을 수행할 수 있도록 한다.
- 0009963 상하수도공학실습(Practice of Water and Wastewater System) 2(3)**
 상하수도공학은 인간사회에 꼭 필요한 상수도와 하수도전반에 관련된 학문으로써 상수원의 공급부터 사용자에게 물이 전달되기까지의 전반적인 과정을 공부한다. 또한 하수와 폐수의 처리와 방출까지 과정에 대한 학습을 한다.
- 0009949 수질공학실험(Water Quality Engineering & Laboratory) 2(3)**
 수질에 관한 기초이론 및 물의 오염을 판단할수 있는 실험을 기초로 하여, 각종 오폐수와 음용수에 관한 각종 수질분석 실험과 각 연구소와 산업체에서 분석에 사용하는 기기 분석법의 이론과 현장적용 실험을 통해 학습한다.
- 0002881 대기오염관리(Air Pollution Management) 3(3)**
 대기오염물질의 종류 및 배출원에 대해 이해하고 이들 물질이 동식물과 인간에게 미치는 영향을 이해하게 한다. 대기오염물질의 이동 및 확산과정의 수학적 모형을 통한 대기질 예측기법, 대기오염원의 제어를 통한 대기질 관리방법 등을 다룬다. 또한 대기오염물질의 확산에 관여하는 복사에너지, 대류, 대기의 안정도 등에 대한 이해의 폭을 넓힌다.
- 0009950 상수도기초실무(Waterworks Basic Practice) 2(3)**
 삶의 질이 향상됨에 따라 국민의 상수도에 대한 인식과 요구 수준은 날로 높아지고 있으며, 급격한 산업발달로 인한 사회환경의 변화는 상수도에 많은 변화를 초래하여 수원의 수질저하 등 많은 문제를 야기하고 있다. 이러한 문제에 대처하기 위해 상수원관리 및 정수처리에 대한 기초적인 실무 능력을 습득하게 한다.
- 0001989 암석역학실험(Rock Mechanics Laboratory) 2(3)**
 암석의 물리적, 역학적 특성을 설명하고 응력과 변형률의 관계를 학습한다. 암석의 비파괴실험을 비롯하여 일축압축실험, 압열인장실험, 점하중강도실험, 삼축압축실험 등의 강도시험을 실시하고 암석분류, 자료처리 방법 등을 실험적으로 학습한다.
- 0009952 재료역학연습(Mechanics of Materials) 2(3)**
 토목공학의 기초가 되는 과목으로서 힘의 평형개념, 자유물체도의 작성, 구조부재의 역학적 성질, 힘이 물체에 작용했을 때 발생하는 응력 및 변형도의 관계, 구조부재로서 보와 기둥의 거동 등을 다룬다.
- 0006978 토질실험(Soil Mechanics Testing) 2(3)**
 본 과목에서는 토질역학에서 배울 흙의 물리적, 역학적 특성을 한국산업규격(KS)에서 정한 실내 실험을 통해 산정할 수 있는 방법을 배우고 실제 실험을 수행함으로써 흙의 기본 물성치를 정확히 획득하는 데에 목표를 두고 있다.
- 0002857 대기오염분석실험(Air Pollution Analysis Laboratory) 2(3)**
 입자상 대기오염 물질과 가스상 대기오염물질의 시료채취 및 분석방법, 연도내의 중금속류에 대한 시료채취 및 분석방법, 자외선흡광광도법, GC측정법 등을 실험을 통하여 익히며, 대기오염물질의 시료채취 및 분석에 대한 실험실습 보고서를 작성한다.
- 0007004 유체역학연습(Practice of Fluid Mechanics) 2(3)**
 유체역학은 유체와 관련한 물리학의 한 분야이다. 유체역학은 기계공학, 토목공학, 화학공학등 많은 분야에서 적용되고 있으며 정역학과 동수역학등으로 구분지어 진다. 유체역학은 유체의 성질과 흐름의 특성에 대해서 공부하는 학문이다.
- 0005131 토질역학1(Soil Mechanics 1) 3(3)**
 흙의 물리적, 역학적 특성을 설명하고 토질 구조물 설계 및 시공과 관련한 기초적인 이론을 다룬다. 사질토와 점성토의 특징, 흙의 구성, 공학적 분류법, 다짐이론, 흙속에서의 물의 흐름, 유효응력 개념 등에 대해 학습한다.

- 0005137 **토질역학2(Soil Mechanics 2)** 3(3)
토질역학 중 흙의 역학적 특성을 파악하고 이를 활용해 실제 토류구조물의 거동분석 및 안정성 평가에 그 목적을 둔다.
- 0006989 **수리학설계(Design of Hydraulics)** 2(3)
수리학은 유체의 역학적특성 및 적용과 관련한 학문이다. 유체역학의 기본적 이론을 토대로 유체의 흐름과 공학적적용에 초점을 맞춘 학문이다. 특히 물의 흐름특성과 성질에 대해서 공부하는 학문이다.
- 0009954 **하수도기초실무(Sewerage Basic Practice)** 2(3)
하수의 발생원 및 발생량, 하수도 기본계획의 수립, 하수 배제 방식의 특성 및 하수처리공정에 대한 실무 능력을 습득하게 한다.
- 0002861 **폐수처리공학(Wastewater Treatment Engineering)** 3(3)
산업폐수의 물리적·화학적·생물학적 성질에 따라 폐수를 처리하는 방법, 슬러지 처리방법, 폐수의 고도처리방법 등을 다룬다. 발생원별 산업폐수의 특성을 파악하고 폐수의 물리적처리, 화학적처리, 생물학적처리에 대한 이론과 실제기술을 다룬다.
- 0005093 **구조역학(Structural Analysis)** 3(3)
정적 및 부정적 구조물을 판별하고 하중과 반력의 관계를 이용하여 해석 기법을 익힌다. 또한 보, 트러스, 프레임 등 다양한 구조물의 변형과 변위, 내력과 외력을 산정하는 기법을 배운다.
- 0006943 **상하수도설계(Design of Water and Sewerage)** 2(3)
상수도공학과 하수도공학의 이론 지식을 바탕으로 상수도의 정수처리시설과 하수도의 생물학적처리시설의 전체공정을 설계할 수 있는 능력을 습득시킨다. 또한 상수도의 고도처리시설의 설계를 통하여 현장실무적 감각을 터득하도록 한다.
- 0006942 **환경영향평가설계(Design of Environmental Impact Assessment)** 2(3)
산업단지 개발, 에너지 개발, 환경기초시설 등 대규모 개발사업이 초래하는 환경영향을 예측 및 평가하여 생태적 다양성, 사회적 형평성, 경제적 효율성을 추구하는 과학적적 예측기법인 환경영향평가 기법의 각종 기술을 습득하여 구체적인 현실에 적용할 수 있는 창의적 능력을 함양시킨다.
- 0008422 **수자원공학(Water Resources Engineering)** 3(3)
수자원공학은 국가와 사회 기반시설 중에서 특히 물과 관련된 종합적인 학문분야로, 본 강의에서는 저수지, 댐, 댐관련 구조물, 발전수력 등의 수공구조물에 관련된 분야와 홍수피해절감, 최적입안 및 타당성 평가, 유역종합개발 계획, 물관련 법령 및 제도 등의 계획·분석분야로 나누어 수자원공학 전문분야에 걸쳐 강의하며, 수자원공학 전문 기술자로서 실무에서 필요로 하는 지식을 습득하는데 목적이 있다.
- 0004790 **폐기물관리(Solid Waste Management)** 2(3)
일상생활 및 사업장에서 발생하는 자원을 폐기하고 있는 상황에서 자원순환에 대한 개념을 확립하고, 수거방법, 재활용, 소각 및 매립의 전 과정에 대하여 종합적인 관리방안을 다룬다.
- 0009953 **기기분석및실험(Instrumental Analysis and Laboratory)** 2(3)
환경공학에서의 분석은 정성분석보다는 정량분석을 기초로 진행되며, 개별 매체에 포함된 미량의 중금속, 유기 물질의 분석에 이용되는 UV, AA, GC, GCMS 등의 분석 장비를 활용하여 실험함으로써 환경공학도로서의 분석 능력을 기른다.
- 0006980 **도로설계(Highway Design)** 2(3)
과학적인 분석기법을 통하여 도로공학 분야 전반에 대한 이해 증진과 이를 이용한 도로 구조물의 설계에 그 목표를 둔다.
- 0009958 **강구조공학설계(Steel Structural Engineering)** 2(3)
본 교과목에서는 강재로 구성된 부재 또는 구조물의 적절한 설계기법을 소개하고 그에 맞는 구조물의 시공상세에 대해 다룬다. 또한 학생들은 하중 저항 계수 설계법에 근거하여 구조부재 및 연결재로서의 강재를 해석하고 설계하는 능력을 갖춘다.

- 0009960 하폐수처리공학실습(Wastewater Treatment Engineering & Practice) 2(3)**
 물의 공급처리에 대한 물리화학적 이해를 통한 지식을 실제 물의 하폐수처리에 적용하므로 하폐수의 계획 및 설계를 이해하며 물리·화학, 생물학적 공정을 통해 최신의 하폐수 처리 시스템과 수처리 이론 및 적용에 대해 학습한다.
- 0009962 토양지하수오염실무(Practice in Soil and Groundwater Contamination) 2(3)**
 각종 산업공정 및 생활에서 배출되는 유해성폐기물에 기인되는 토양오염은 궁극적으로 지하수 오염으로 귀결되어 지표수 오염 및 농작물 오염까지 초래되는 메카니즘의 원리, 적용기술 및 한계 등에 관하여 학습을 하여 실용적 융합능력을 강화시킨다.
- 0006991 기초설계(Foundation Design) 2(3)**
 이전에 배웠던 토질역학을 바탕으로 얇은기초와 깊은기초 뿐만 아니라 사면안정 및 토류구조물의 안정성에 대해 이해하고 설계할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0009964 터널공학설계(Tunnel Engineering Design) 2(3)**
 지하철 및 도로터널과 같은 교통터널을 비롯하여 각종 대단면 지하공간의 설계를 위한 기본이론과 다양한 사례를 학습한다. 터널의 굴착, 지보, 계측관리 등의 시공과정을 다루며 산업용 및 주거용 지하공간의 설계 및 이용 사례를 소개한다.
- 0009945 토목공학개론(Introduction to Civil Engineering) 3(3)**
 인류의 긴 역사와 토목공학은 어떤 관계를 형성하여 발전해 왔는지를 살펴보고, 토목공학의 각 분야가 우리들의 생활에 어떤 영향을 미치는지 등을 생각해 본다. 또한 대표적인 사회기반시설 과 환경시설물에 대한 기초적인 개념이해와 토목공학에 대한 기초 능력을 배양함을 목적으로 한다.
- 0009965 건설환경리더쉽(Civil and Environmental Engineering Leadership) 3(3)**
 건설환경공학은 인간 문명에 필요한 주거, 교통, 생산을 위한 사회기반 시설물의 설계·건설 및 유지관리와 자연환경을 보전하며 지속가능한 사회를 구현하기 위한 기술을 연구하는 광범위한 학문이며 이를 배우는 공학도들에게 필요한 역사적 배경, 전공분야 소개 및 리더쉽과 관련된 기초를 제공한다.
- 0009966 수리학연습(Hydraulics) 2(3)**
 유체역학연습에서 배운 기본 이론들을 토대로 실제 흐름에 적용하고 응용하는 방법을 배우는 학문이다. 특히 물에 관련된 여러 가지 흐름해석 방법을 익히고 물의 기본성질 및 흐름특성을 배운다.
- 0009967 환경대기학실무(Environmental Meteorology Practice) 2(3)**
 대기의 구조 및 성분, 대기오염물질의 이동, 확산 분해에 영향을 미치는 복사, 바람, 난류, 대기안정도 등을 다룬 후, 실제 대기오염물질의 확산과정을 이해시킨다. 대기오염물질의 확산과정 및 확산방정식의 이해와 대기질 모델링, 오염농도 예측 등의 능력을 갖추게 한다.
- 0009968 지반설계(Geotechnical Design) 2(3)**
 기초, 옹벽, 사면안정, 지반개량 및 굴착 등과 같은 지반구조물을 설계하기 위해 필요한 기본이론을 학습하고, 실제 지반구조물을 설계할 수 있는 방법 및 이용사례를 제공한다.
- 0004438 환경관계법규(Environmental Laws) 3(3)**
 모든 환경기사시험에 필요한 환경정책기본법, 대기환경보전법, 수질 및 수생태계 보전법, 폐기물관리법, 소음진동규제법, 오수·분뇨 및 축산폐수의 처리에 관한 법, 해양오염방지법 등 각종 환경오염과 관계된 법률을 다루고 아울러 외국의 법체계와 비교 분석한다.
- 0009969 공업수문학(Engineering Hydrology) 3(3)**
 공업수문학은 지구상의 물의 순환을 연구하는 지구과학의 한 분야로 육지의 물 순환과정, 강수의 지역적 시간적 특성, 지하수의 이동, 그리고 물의 분포와 이동을 공학적인 방법으로 연구하는 학문이다.

- 0006987 **철근콘크리트설계(Reinforced Concrete Design)** 2(3)
응용역학의 기본원리와 실험결과로 얻어진 설계공식을 사용하여 여러 종류의 단면력을 받는 철근콘크리트부재를 해석하고 설계할 수 있는 능력을 키우며 철근콘크리트로 구성된 보, 슬래브, 기둥 등의 강도설계를 수행한다.
- 0009970 **수질오염분석(Water and Wastewater Analysis)** 2(3)
수질분석에 필요한 시료채취 및 보존, 시료의 전처리, 분석용 시약제조, 분석기기의 원리, 유기물질 및 중금속 등 수질오염물질의 분석 및 농도계산, 폐수처리공정에 관한 실험 등을 다룬다.
- 0006982 **암반공학실험(Rock Engineering Laboratory)** 2(3)
암반 불연속면의 역학적 특성에 대해 설명하고 암반의 조사 및 시험방법과 파괴이론을 다룬다. 암반의 기초적인 물성시험을 비롯하여 암반 불연속면에 대한 전단시험을 실시함으로써 암반의 분류 및 자료처리 방법 등을 실험적으로 학습한다.
- 0009971 **유해화학물질관리(Harmful Chemical Substance Management)** 3(3)
각종 환경유해물질 중 수질, 대기 및 수생태계에 영향을 미치는 유해물질에 대한 물질 및 에너지수지를 학습하고, 유해물질의 특성에 따른 적정 처리공법을 익힌다.

조경도시계획전공

교육목표

국토환경 및 도시공간 속에서 인간과 환경의 관계에 초점을 맞추는 학문으로, 생태환경·문화미학·사회경제 등 다양한 측면을 고려한 종합적이고 체계적인 공간계획을 수립할 수 있는 실무역량의 함양에 목적이 있다. 이에 따라 미래의 생활환경과 국토여건의 변화에 발맞추어 개발, 계획, 설계, 시공, 관리 등의 과정을 전문적인 이론과 실습교육을 통해 '실용공학으로서 기술적 능력과 예술적 감각을 갖춘 조경도시계획 전문가 양성' 을 목표로 한다.

전공소개

조경도시계획전공은 국토환경과 도시를 대표로 하는 인간의 정주공간과 자연환경, 자원의 보전과 활용 등에 대한 공간계획 및 조성에 대한 전문성을 갖추는 분야이다. 또한 개발로 인한 심각한 자연훼손과 에너지 및 사회문제의 해결 등 지속가능한 상생의 환경 조성에 대한 인식이 확대되면서, 문화와 생태를 기반으로 자연과 인간의 조화와 기능적, 미적 환경의 창출을 지향하는 종합 과학 학문으로 각광받고 있다.

조경도시계획전공에서는 종합실천과학이자 응용학문의 성격을 갖는 조경학과 도시계획학을 기반으로 국토환경을 계획, 설계, 시공, 관리하기 위한 전문가 양성을 위하여 자연과학과 공학 등 기초 학문 습득, 창의적인 아이디어와 통찰력을 갖춘 분석능력 함양, 디자인 감각을 개발시키기 위한 실습과정 등을 집중적으로 편성하여 운영하고 있다. 이를 통해 국토 및 환경 전반에 걸친 확장형 전문분야로서 한층 앞서가는 학습과 연구를 활발히 진행하고 있다.

졸업후진로

- 정부부처 및 각 지방 자치단체 조경·도시계획 분야 공무원
- 공기업(한국도로공사, LH공사, 한국수자원공사, 한국농어촌공사, 국립공원관리단, 한국전력공사, 철도청(코레일), 공항공사, 항만공사, 한국감정원 등)
- 종합 건설업체 : 도시계획 및 조경설계, 시공, 공무, 관리 부서
- 기술 전문업체 : 조경 식재 공사, 조경 시설물 설치공사 등
- 기술 용역업체 : 엔지니어링, 컨설턴트, 도시계획, 환경영향평가 등
- 국책 연구기관 및 연구소(국토연구원, 건설기술연구원, 지자체(발전)연구원, 기업체 연구소 등)
- 환경조경관련협회, 도시계획설계부동산관련협회, 비영리단체, 복지단체
- 국내외 대학원 진학
- 국가공인 자격증 : 조경기사, 도시계획기사, 생태복원기사, 산림기사, 수목보호기사, 교통기사, 공인중개사, 주택관리사, 감정평가사, 다양한 민간부문의 자격증

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국토(환경) 및 도시공간속에서 인간과 자연·환경의 관계에 초점을 맞추는 학문으로, 생태환경·문화미학·사회경제 등 다양한 측면을 고려한 종합적이고 체계적인 공간 계획을 수립할 수 있는 실무역량의 함양에 목적이 있다. 이에 따라 미래의 생활환경과 국토여건의 변화에 발맞추어 개발, 계획, 설계, 시공, 관리 등의 과정을 전문적인 이론과 실습교육을 통해 실용공학으로서 기술적 능력과 예술적 감각을 갖춘 조경도시계획 전문가 양성을 목표로 한다.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 실용성과 예술성을 바탕으로 조경 및 도시계획을 위한 기술적 재능과 창의적 디자인을 습득하여 체계적으로 공간을 계획하는 전문가 양성
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 취업이 절반 이상을 차지하는 것으로 보이며 현재 계획이 없거나 전공과 무관한 직무 관련 취업이 일부 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공이 요구됨. • 요구되는 역량 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 문제인식능력, (3) 지식정보활용, (4) 분석적사고능력, (5) 의사전달력으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 창의, 실용·융합을 갖춘 인재로 나타남.
<p>주요도출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 조경도시계획 관련 기초 이론 습득 (2) 문제인식능력 ▶ 미래의 조경도시계획 변화 대응 (3) 지식정보활용 ▶ 조경도시계획 관련 전문기술 응용 및 활용 (4) 분석적사고능력 ▶ 조경도시계획 관련 종합적 사고력 (5) 의사전달력 ▶ 산업 현장과의 의사전달력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	조경 및 도시계획 관련 기초 이론 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 조경학개론 • 도시학개론 • 도시계획론 • 도시개발론 • 조경재료학 • 조경사론 • 도시경제학 • 도시지리학
	지식융합 역량	실용공학적 전문기술 응용 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 환경생태경관론 • 조경도시법규 • 조경화훼학 • 조경관리학 • 측량학 • 환경조사통계분석
창의 Creativity	종합적 사고 역량	창의적 공간계획 및 디자인 설계 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터응용기법 • 컴퓨터응용설계 • 단지계획실습 • 정원설계 • 조경시공구조학 • 토지이용계획
	진취적 사고 역량	미래사회 국토여건 관련 문제탐색 및 창의적 해결 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 조경도시조사방법 • 비오톱설계 • 조경도시정보시스템 • 환경디자인론 • 동양조경사 • 수목관리학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	조경 시공 산업 현장과의 의사 전달력	<ul style="list-style-type: none"> • 제도색채실습 • 조경수목실습1 • 조경수목실습2
	상호문화역량	미래 생활환경 변화에 대한 선제적 대응력	<ul style="list-style-type: none"> • 국토및지역계획 • 환경계획 • 환경영향평가 • 도시농촌재생
인성 Character	자기관리 역량	조경도시계획 전문가로서의 인성 및 능력 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 조경도시설계캡스톤 디자인 1 • 조경도시설계캡스톤 디자인 2
	공동체 역량	조경도시계획 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 생태복원공학 • 부동산개발론 • 현장실습 • 조경산림경영론

교육과정표

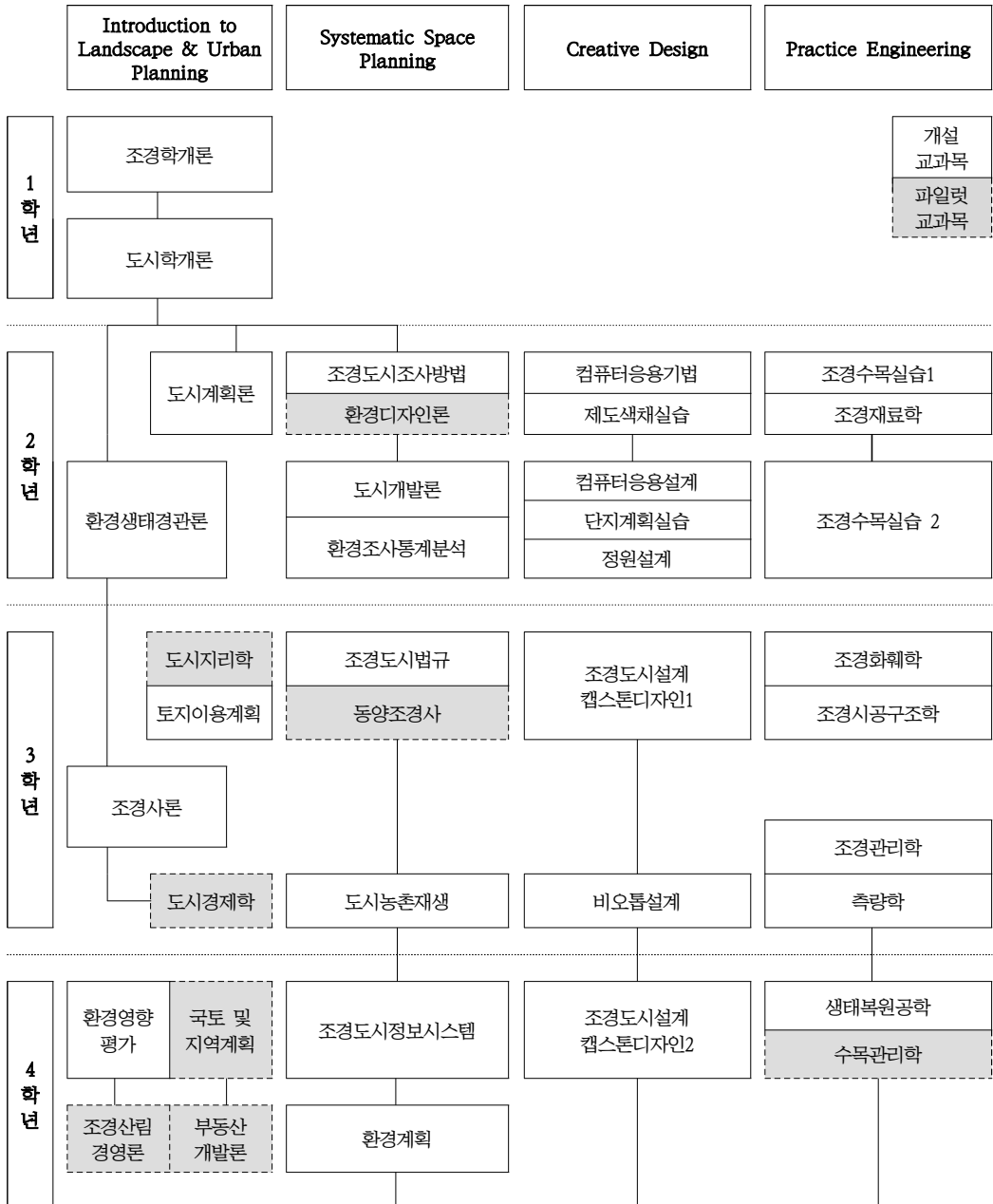
조경도시계획전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1 (탐색)	0002552	조 경 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택	1-2 (탐색)	0000913	도 시 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0000910	도 시 계 획 론	3	3	0	3	
전공필수		0010206	조 경 도 시 조 사 방 법	3	0	3	3	
전공필수		0009663	컴 퓨 터 응 용 기 법	3	0	3	3	
전공선택		0009664	제 도 색 채 실 습	3	0	3	3	
전공선택		0007084	조 경 수 목 실 습 1	3	0	3	3	
전공선택		0009665	조 경 재 료 학	3	0	3	3	
전공선택		0002130	환 경 디 자 인 론 *	3	0	3	3	
전공선택	2-2	0009666	환 경 생 태 경 관 론	3	3	0	3	
전공선택		0000886	도 시 개 발 론	3	3	0	3	
전공선택		0004835	컴 퓨 터 응 용 설 계	3	0	3	3	
전공선택		0003588	단 지 계 획 실 습	3	0	3	3	
전공선택		0004435	정 원 설 계	3	0	3	3	
전공선택		0007085	조 경 수 목 실 습 2	3	0	3	3	
전공선택		0009674	환 경 조 사 통 계 분 석	3	0	3	3	
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택	3-1	0009668	조 경 도 시 법 규	3	3	0	3	
전공필수		0010207	조 경 도 시 설 계 캡 스톤 디 자 인 1	3	0	3	3	
전공선택		0002126	조 경 화 획 학	3	0	3	3	
전공선택		0009669	조 경 시 공 구 조 학	3	0	3	3	
전공선택		0000900	토 지 이 용 계 획	3	3	0	3	
전공선택		0003986	도 시 지 리 학 *	3	3	0	3	
전공선택		0009675	동 양 조 경 사 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0009670	조 경 사 론	3	3	0	3	
전공선택		0009671	도 시 농 촌 재 생	3	0	3	3	
전공선택		0006801	비 오 톱 설 계	3	0	3	3	
전공선택		0002134	조 경 관 리 학	3	0	3	3	
전공필수		0004344	측 량 학	3	0	3	3	
전공선택		0005564	도 시 경 제 학 *	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0009673	조 경 도 시 정 보 시 스템	3	0	3	3	
전공필수		0010210	조 경 도 시 설 계 캡 스톤 디 자 인 2	3	0	3	3	
전공선택		0004788	생 태 복 원 공 학	3	0	3	3	
전공선택		0002550	환 경 영 양 평 가	3	3	0	3	
전공선택		0009672	국 토 및 지 역 계 획 *	3	3	0	3	
전공선택		0009676	수 목 관 리 학 *	3	0	3	3	
전공선택	4-2	0002135	환 경 계 획	3	0	3	3	
전공선택		0005627	부 동 산 개 발 론 *	3	3	0	3	
전공선택		0008924	조 경 산 립 경 영 론 *	3	0	3	3	
합 계(39개 교과목)		전공필수15(15) + 전공선택99(99) = 114(114)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Introduction to Landscape & Urban Planning	Systematic Space Planning	Creative Design	Practice Engineering
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 조경학개론 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 도시학개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 도시계획론 	<ul style="list-style-type: none"> 조경도시조사방법 환경디자인론 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터응용기법 제도색채실습 	<ul style="list-style-type: none"> 조경수목실습 1 조경재료학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 환경생태경관론 	<ul style="list-style-type: none"> 도시개발론 환경조사통계분석 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터응용설계 단지계획실습 정원설계 	<ul style="list-style-type: none"> 조경수목실습2
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 토지이용계획 도시지리학 	<ul style="list-style-type: none"> 조경도시법규 동양조경사 	<ul style="list-style-type: none"> 조경도시설계캡스톤 디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 조경화훼학 조경시공구조학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 조경사론 도시경제학 	<ul style="list-style-type: none"> 도시농촌재생 	<ul style="list-style-type: none"> 비오톱설계 	<ul style="list-style-type: none"> 측량학 조경관리학
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 국토 및 지역계획 환경영향평가 	<ul style="list-style-type: none"> 조경도시정보시스템 	<ul style="list-style-type: none"> 조경도시설계 스톤 디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 생태복원공학 수목관리학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 부동산개발론 조경산림경영론 	<ul style="list-style-type: none"> 환경계획 		

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	조경학개론	3-1	토지이용계획
1-2	도시학개론	3-1	조경도시법규
2-1	조경도시조사방법	3-1	조경화훼학
2-1	컴퓨터응용기법	3-1	조경시공구조학
2-1	도시계획론	3-2	측량학
2-1	제도색채실습	3-2	조경사론
2-1	조경수목실습 1	3-2	도시농촌재생
2-1	조경재료학	3-2	비오톱설계
2-2	환경생태경관론	3-2	조경관리학
2-2	도시개발론	4-1	조경도시설계캡스톤디자인2
2-2	컴퓨터응용설계	4-1	국토및지역계획
2-2	단지계획실습	4-1	조경도시정보시스템
2-2	정원설계	4-1	생태복원공학
2-2	조경수목실습 2	4-2	부동산개발론
3-1	조경도시설계캡스톤디자인1	4-2	환경계획

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	조경학개론	3-1	토지이용계획
1-2	도시학개론	3-1	조경도시법규
2-1	조경도시조사방법	3-1	조경화훼학
2-1	컴퓨터응용기법	3-1	조경시공구조학
2-1	도시계획론	3-2	측량학
2-1	제도색채실습	3-2	조경사론
2-1	조경수목실습 1	3-2	도시농촌재생
2-1	조경재료학	3-2	비오톱설계
2-2	환경생태경관론	3-2	조경관리학
2-2	도시개발론	4-1	조경도시설계캡스톤디자인2
2-2	컴퓨터응용설계	4-1	국토및지역계획
2-2	단지계획실습	4-1	조경도시정보시스템
2-2	정원설계	4-1	생태복원공학
2-2	조경수목실습 2	4-2	부동산개발론
3-1	조경도시설계캡스톤디자인1	4-2	환경계획

3) 자격취득 관련 교과목

■ 조경.(산업)기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	조 경 학 개 론	3-1	조 경 도 시 법 규
1-2	도 시 학 개 론	3-1	조 경 화 휘 학
2-1	조 경 도 시 조 사 방 법	3-1	조 경 시 공 구 조 학
2-1	도 시 계 획 론	3-2	측 량 학
2-1	제 도 색 채 실 습	3-2	조 경 사 론
2-1	조 경 수 목 실 습 1	3-2	도 시 농 촌 재 생
2-1	조 경 재 료 학	3-2	비 오 톱 설 계
2-2	환 경 생 태 경 관 론	3-2	조 경 관 리 학
2-2	도 시 개 발 론	4-1	국 토 및 지 역 계 획
2-2	단 지 계 획 실 습	4-1	조 경 도 시 정 보 시 스템
2-2	정 원 설 계	4-1	생 태 복 원 공 학
2-2	조 경 수 목 실 습 2	4-2	환 경 계 획
3-1	토 지 이 용 계 획		

■ 생태복원.(산업)기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	조 경 학 개 론	3-1	조 경 도 시 법 규
1-2	도 시 학 개 론	3-1	조 경 화 휘 학
2-1	조 경 도 시 조 사 방 법	3-1	조 경 시 공 구 조 학
2-1	도 시 계 획 론	3-2	측 량 학
2-1	제 도 색 채 실 습	3-2	조 경 사 론
2-1	조 경 수 목 실 습 1	3-2	도 시 농 촌 재 생
2-1	조 경 재 료 학	3-2	비 오 톱 설 계
2-2	환 경 생 태 경 관 론	3-2	조 경 관 리 학
2-2	도 시 개 발 론	4-1	국 토 및 지 역 계 획
2-2	단 지 계 획 실 습	4-1	조 경 도 시 정 보 시 스템
2-2	정 원 설 계	4-1	생 태 복 원 공 학
2-2	조 경 수 목 실 습 2	4-2	환 경 계 획
3-1	토 지 이 용 계 획		

■ 도시계획기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	도 시 학 개 론	3-1	조 경 도 시 법 규
2-1	도 시 계 획 론	3-2	도 시 능 촌 재 생
2-2	단 지 계 획 실 습	3-2	측 량 학
3-4	토 지 이 용 계 획	4-1	조경도시설계캡스톤디자인2
3-1	조경도시설계캡스톤디자인1	4-1	국 토 및 지 역 계 획

■ 교통기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	도 시 학 개 론	2-1	도 시 계 획 론

■ 환경기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-2	환 경 계 획	4-1	환 경 영 향 평 가

■ 공인중개사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	조 경 도 시 법 규	4-2	부 동 산 개 발 론

■ 주택관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	단 지 계 획 실 습	3-1	토 지 이 용 계 획
4-2	부 동 산 개 발 론		

교과목 해설

- 0002552 조경학개론(Introduction to Landscape Architecture) 3(3)**
 조경과 관련된 주요 주제의 개괄적 소개와 환경조경학 전반에 대한 흐름등 기초적인 지식을 습득하도록 한다.
- 0000913 도시학개론(Introduction to Urban Studies) 3(3)**
 도시의 개념과 분류, 동양과 서양 및 우리나라의 도시계획사, 도시화, 다양한 도시이론(고전이론, 생태학적 이론, 정치·경제학적 이론 등) 등을 개관한다. 그리고 외국 및 우리나라의 도시문제 현황을 인구, 주택, 토지이용, 산업, 교통, 환경오염문제, 범죄 등의 측면에서 살펴본 후, 도시문제의 해결방안을 모색한다.
- 0010206 조경도시조사방법(Survey Methodology on Landscape and Urban Studies) 3(3)**
 제반 물리적 공간계획에 필수적으로 필요한 현상의 인식과 분석의 방법론을 강의하고 실습하는 스튜디오 과목이다. 인간 행태를 비롯하여 자연환경, 인문 사회환경, 시각자원 등의 조사와 분석에 초점을 맞추고 있으며, 더불어 조사분석 결과의 다양한 표현기법을 익힌다.
- 0000910 도시계획론(Introduction to Urban Planning) 3(3)**
 오늘날 급속한 도시화와 함께 도시문제는 종합적으로 대처해야 할 필요성이 있다. 도시의 기능은 도시의 사회적, 경제적, 물리적, 공간적 측면과 도시환경 변화에 따라 다양한 도시문제를 일으키며 도시발전에 영향을 주고 있다. 따라서 바람직한 도시형성과 도시개발을 위한 기초적 이론과 방법론을 소개하는데 본 과목의 목적이 있으며 도시계획의 내용과 절차 및 법적·제도적 측면을 비롯한 외국의 도시계획 배경과 경험을 배우게 된다.
- 0009663 컴퓨터응용기법(Computer Aided Design and Application) 3(3)**
 조경계획에서부터 구조, 시공, 설계까지 컴퓨터 프로그램을 배우고, 실제로 대상을 컴퓨터프로그램으로 설계를 작성해 보는 실습을 한다.
- 0009664 제도색채실습(Drawing, Drafting, and Color Practicing) 3(3)**
 조경계획과 설계과정에 가장 기초가 될 수 있는 의사표시로서의 기본언어를 습득한다. 계획대상이나 자연사물을 2,3차원의 공간 표현능력 및 세부공간의 구성 재료와 전개방법 등을 연습한다. 또한 설계 과정상에 있을 수 있는 기초적 제도 및 표현기법을 실습한다.
- 0007084 조경수목실습1(Woody Landscape Plant and Practice 1) 3(3)**
 조경에서 가장 기본이 되는 재료로서 조경계획 및 설계에 널리 이용되는 녹음수, 상록수, 화교목, 화관목 등의 조경수목류를 대상으로 그 형태적, 생태적, 생리적, 특성 등에 대해 학습한다. 조경수목류의 기상학적, 공학적, 미학적, 건축적 이용 기법 등도 함께 다룬다. 특히 실습을 통해 수목분류, 식재환경의 특성, 재배관리 기법도 익힌다.
- 0009665 조경재료학(Landscape Architectural Material and Drafting) 3(3)**
 조경설계, 시공학, 적산의 기초과목으로 유희, 안내, 휴게, 경계등에 사용되는 조경재료의 특성 및 이용기법, 관리상에 문제 등을 숙지하여 시공관리능력을 배양한다.
- 0009666 환경생태경관론(Environment and Ecological Landscape) 3(3)**
 생태계를 구성하는 생물과 환경의 상호관계를 이해하고 서식처 및 생물다양성, 생태경관의 개념을 조정 및 환경계획에 적용할 수 있도록 관련 이론과 실례를 연구한다. 또한 경관생태학, 생태도시, 그린인프라, 생태이동통로와 같은 실제적인 계획설계 적용기법에 대해 논의하고 구체적인 사례를 중심으로 생태학 및 경관관련 이론과 실제적 적용방안을 모색한다.
- 0000886 도시개발론(Urban Development) 3(3)**
 도시개발에 관한 기초이론, 관련제도, 관련법규, 개발의 성격, 최적입지 및 적정 규모 등을 다룬다.

- 0004835 컴퓨터응용설계(Computer Aided Design) 3(3)**
 조경실무에서 활용되는 프로그램에 대한 기초적인 이해 및 실습을 통해 2D-3D도면 프로그램 활용 능력을 향상시키는 과목으로서 현재 실무에서 사용되는 프로그램에 대한 기초능력 확보와 실무적응력을 향상시킨다.
- 0003588 단지계획실습(Site Planning Practice) 3(3)**
 주거단지계획의 이론과 방법을 익히고 실무능력을 배양하는 데 있다. 이를 위해 모든 수강생들은 강의와 팀별 스튜디오 작업을 하게 되며, 다양한 국내의 사례검토와 특정 주거단지의 설계작업을 진행하게 된다.
- 0004435 정원설계(Garden Design) 3(3)**
 조경설계의 기본이 되는 공간단위로서 정원의 개념, 설계과정, 설계기법 등의 습득을 통하여 조경설계능력을 함양한다. 정원공간, 설계과정, 조경 설계기법의 종합적인 학습을 바탕으로 하며 실제 현장 사례를 선정하여 정원설계기법을 적용하도록 한다. 또한 각 설계 단계별로 합리적이고 창의적인 설계대안을 제시하여 조경전문가로서의 자질을 극대화하는 실습을 수행한다.
- 0007085 조경수목실습2(Woody Landscape Plant and Practice 2) 3(3)**
 조경에서 가장 기본이 되는 재료로서 조경계획 및 설계에 널리 이용되는 녹음수, 상록수, 화교목, 화관목 등의 조경수목류를 대상으로 그 형태적, 생태적, 생리적, 특성 등에 대해 학습한다. 조경수목류의 기상학적, 공학적, 미학적, 건축적 이용기법 등도 함께 다룬다. 특히 실습을 통해 수목분류, 식재환경의 특성, 재배관리 기법도 익힌다.
- 0000900 토지이용계획(Land Use Planning) 3(3)**
 도시계획에서 가장 중심적인 토지이용계획의 수립 및 집행에 관련되는 토지이용 관련 이론, 토지이용규제를 다룬 후 구체적 사례에 관해 학습한다.
- 0009668 조경도시법규(Landscape and Urban Regulation) 3(3)**
 도시 및 조경의 이론과 방법론이 현실적 적합성을 가지기 위해서는 법적·제도적 장치가 뒷받침되어야 한다. 이 과목은 현재 우리나라의 법규와 제도 속에서 여러 가지 개발행위가 어떻게 이루어지고 있는지를 살펴보고, 관련 법규의 내용을 이해함으로써, 중앙 및 지자체의 공공행정 및 개발행위에 대한 법지식의 함양 및 실생활로의 응용능력을 높이는데 그 목적이 있다.
- 0010207 조경도시설계캡스톤디자인1(Landscape and Urban Design Capstone Design1) 3(3)**
 조경계획 및 설계이론의 실제적 응용으로서 주로 도시환경에서의 공원이나 보행자 공간을 주로 다루는 스튜디오 과목이다. 전공이론과 창의적 아이디어를 기초로 대상지 조사분석, 개념전개, 계획, 설계과정을 전반적으로 대상지에 적용하며 완성하는 실습과목이다.
- 0002126 조경화훼학(Flowering Landscape Plant) 3(3)**
 일년초, 숙근초, 구근류, 잔디·지피류, 야생초화류 등의 조경화훼류를 대상으로 식물학적 생태적, 경관적, 특성과 조성방법, 이용방법 및 관리방법 등에 대하여 강의한다. 조경화훼류의 구분 및 특성파악을 위하여 답사, 시각매체 등에 의한 실습도 병행토록 한다.
- 0009669 조경시공구조학(Landscape Architectural Structure Theory) 3(3)**
 조경과 연관된 옥외공간의 주요시설물 중에서 정지, 배수, 도록, 스프링클러, 관개, 분등을 공학적으로 해결하고 그에 따른 재료의 응용원리와 실질적인 조경구조물의 설계과정을 다루는 응용학문이다.
- 0009670 조경사론(History of Landscape Architecture) 3(3)**
 조경의 발생단계부터 현대조경에 이르기까지 조경사의 전개, 발전과정을 개진하는 동시에 문화적, 정치적 및 사회적 배경이 조경양식에 미친 영향 등을 다루며 건축 및 도시계획 등 조경 관련분야의 발전과정도 비교함으로써 공간의 역사에 대한 폭넓은 이해를 도모하기 위한 과목이다.
- 0004344 측량학(Surveying and Practice) 3(3)**
 조경·도시계획의 집행과정에서 필수적인 측지학, 위성측량, 원격탐사, 일반측량, 응용측량, 사진측량, 지리정보시스템 등을 다룬다.

- 0009671 도시농촌재생(Urban & Rural Regeneration) 3(3)**
 도시 및 주거환경정비에 있어 정비사업의 새로운 대안으로 부상하고 있는 재생의 개념과 역사, 관련제도, 국내외 사례, 주민참여 방법론 등에 관해 학습한다.
- 0006801 비오톱 설계(Biotope Design) 3(3)**
 조경식재에 기반을 두고 전통적인 식재기법과 함께 생물서식공간인 비오톱(Bio-tope) 조성을 위한 식재계획 및 설계의 이론과 기술을 강의, 실습한다. 정원, 공간, 특수지역 등 제한 조경공간의 식재지역을 대상으로 실습프로젝트 를 수행하며, 이를 통해 생태적 식재환경과 생물종 및 서식지 복원을 통한 생태복원의 효과를 다각적으로 연구한다
- 0002134 조경관리학(Landscape Architecture Management) 3(3)**
 정원, 공원 및 기타 여가 공간 등 각종 조경공간의 질적 수준의 향상과 지속적 유지를 위한 합리적 관리체계의 수립방안, 관리실무능력을 향상시키기 위한 종합적인 각종 관리기법등을 다루는 과목이다. 각종 조경 식물과 조경시설물의 관리유형, 관리대책 및 관리 문제점 해결방안 등이 강의 내용의 주류를 이룬다.
- 0009672 국토 및 지역계획(National Land & Regional Planning) 3(3)**
 국토 및 지역계획은 국토 전체나 어느 특정한 지역이란 하나의 공간적 단위에 대해 그의 전체적인 성장과 발전을 도모하는 방향으로 변화시키기 위한 구상과 설계를 하나의 계획으로 정립한 것이다. 이 과목은 국토계획 및 지역계획의 개념과 성격을 알아보고 관련이론과 사례를 분석하고 향후 과제와 전망을 학습한다.
- 0009673 조경도시정보시스템(Landscape & Urban Information System) 3(3)**
 효율적 계획수행을 위해서는 도시의 인구, 경제, 환경, 토지이용, 기반시설 및 공공시설 등의 정보가 체계적으로 관리되고, 필요시 쉽게 제공되어야 한다. 본 과목은 다양한 조경도시정보 데이터베이스를 구축하고 이를 계획과정에 효과적으로 활용하는 기법을 다룬다. 즉 자료관리, 스프레드시트(Spread Sheet), 컴퓨터 맵핑(Mapping) 및 공간분석에 필요한 소프트웨어를 활용하여, 조경 및 도시계획 정책과정의 해결방법들을 다루게 된다.
- 0010210 조경도시설계캡스톤디자인2(Landscape and Urban Design Capstone Design 2) 3(3)**
 조경계획 및 설계이론의 실제적 응용으로서 주로 도시환경에서의 공원이나 보행자 공간을 주로 다루는 스튜디오 과목이다. 대상지는 공공성 및 시대적 흐름을 사고할 수 있는 장소로 선정하여, 전공이론과 발전된 창의적 사고능력을 실제 공간을 설계하는데 적용한다.
- 0005627 부동산개발론(Real Estate Development) 3(3)**
 부동산학 기초이론, 관련세제, 관련법규, 개발의 성격, 최적입지 및 적정 규모 등을 다룬다.
- 0004788 생태복원공학(Ecological Restoration Engineering) 3(3)**
 본 교과목은 훼손된 생태계의 복원을 다루는 생태복원의 시행분야와 실제적 사업내용을 바탕으로 한 기술적 내용을 다룬다. 세부적으로는 자연형 하천, 도시숲, 옥상정원 및 벽면녹화, 생태공원, 생태마을 조성 및 복원과 관련한 계획 설계 기법, 세부적 기술과 구조 공법 등을 중점적으로 탐구하는 과목이다. 또한 생태복원공간의 유지와 관리기술에 대한 내용을 학습한다.
- 0002135 환경계획(Environmental Planning) 3(3)**
 다양한 조경 및 도시 공간의 환경계획기법과 이론적 체계를 정립하고 계획능력을 함양시키기 위한 과목이다. 인간과 생물과의 공존, 인간환경과 자연환경과의 관계구축 및 자연생태계의 복원을 위한 접근방법을 탐구한다.
- 0002130 환경디자인론(Theory of Environmental Design) 3(3)**
 현대의 생활환경을 추구하는 데에는 디자인의 역할과 사고가 지대한 영향을 미치게 된다. 이러한 디자인의 역할과 사고법을 이해시키기 위하여 기초적 미학 이론과 새로운 디자인 발견을 위한 자연·인문환경의 현상 발견을 강의의 주요 내용으로 한다. 아울러 이상적 환경과 문화의 표현이 창의적 디자인의 사고에서 출발하고 있음을 강조하고자 한다.
- 0009674 환경조사통계분석(Environmental Statistics Analysis) 3(3)**
 계획이나 정책의 수립과정에서 필요한 사회현황자료의 수집과 분석에 관련되는 이론과 방법을 다루는 과목이다. 실증적 자료의 기술 및 추리통계학적 분석방법을 공공정책 문제에 응용하는 과정에 초점을 둔다, 변수 및 개념의 정의 및 측정, 자료의 수집, 자료의 기술, 확률 및 분포이론, 가설검증, 통계학적 추리 등을 다루며 초보적 수준의 다변량 기법도 다뤄진다. 실제분석은 SPSS/PC와 SAS패키지가 활용된다.

- 0003986 도시지리학(Urban Geography) 3(3)**
도시의 발달, 분포, 형태, 구조, 기능, 토지이용 등의 지리적 요소를 경제, 사회, 정치적 요인과의 상호관계라는 측면에서 고찰하고, 세계의 다양한 도시문제에 대한 도시정책 방향을 모색해 본다.
- 0009675 동양조경사(History of Oriental Landscape and Architecture) 3(3)**
조경의 발달단계부터 현대조경에 이르기까지 동양조경사의 전개, 발전과정의 개진하는 동시에 문화적, 정치적 및 사회적 배경이 조경양식에 미친 영향 등을 다룬다. 또한 조경공간의 배치구조와 수목식재요소들의 조성에 대한 관계, 내용 등을 학습한다.
- 0005564 도시경제학(Urban Economics) 3(3)**
도시 및 지역 제 현상에 대한 경제학적 시각과 접근방법을 통해서 도시 및 지역의 성장과 발전을 연구하는 분야이다. 미시경제와 거시경제를 비롯한 기초적인 경제이론을 소개하고, 나아가서 도시경제와 지역경제에 대한 이해를 높이며, 토지문제, 주택문제 등 관련분야에 대한 경제학적 분석능력을 함양한다.
- 0002550 환경영향평가(Environmental Impact Assessment) 3(3)**
도시 및 지역개발에 의한 환경영향을 사전에 예측·평가하여 환경관리를 도모하는 환경영향평가제도의 배경과 관련 법제를 고찰한 후 자연환경(기상, 지형·지질, 동·식물상, 해양환경, 수리·수문), 생활환경(토지이용, 대기질, 수질, 토양, 폐기물, 소음, 진동, 악취, 위락, 경관, 위생공중보건 등), 사회·경제환경(인구, 주거, 산업, 공공시설, 교통 등)에 대한 영향평가 기법이나 대기질 및 수질예측모형의 원리와 적용방법을 공부한 후, 사례연구를 통해 실무능력을 배양한다.
- 0009676 수목관리학(Landscape Plant Management) 3(3)**
조경수목 및 지피초화류의 수목의 전지전정, 병충해, 계절별, 시기별 관리 등 실무적인 수목관리분야 학습능력을 기르는 데 목적이 있다. 관리유형, 관리대책 및 관리 문제점 해결방안 등이 강의 내용의 주류를 이룬다.
- 0008924 조경산림경영론(Landscape Architecture and Forest Management) 3(3)**
조경 및 산림산업은 자연자원을 대상으로 하며 지속가능한 환경조성을 목표로 하고 있다. 조경 및 산림자원과 관련 사업의 효율적인 경영을 위해서는 인적, 물적 자원, 조직, 정보, 경영목표에 대한 학습이 필요하다. 강의는 경영의 개념과 관련 이론에 대한 이해와 실제 사례를 중심으로 한 조경 및 산림산업의 특성 및 다양한 경영 방법에 대한 내용으로 구성된다. 주요 강의내용은 1) 경영개론, 2) 건설산업 및 조경산업의 이해와 사례연구, 3) 산림경영의 개념과 원칙, 4) 산림경영계획, 5) 산림경영사례 등으로 구성된다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
학교에서 다루기 힘든 조경실무경험을 체험하여 학습효과를 높이고, 실무적인 일을 배움으로써 사회에 나가기 전 적응하는 단계이다.

건축학 · 건축공학전공

교육목표

청주대학교 휴먼환경디자인학부 건축학·건축공학 전공은 높은 경쟁력과 전문 건축인력을 양성하기 위한 창조적이고 실무적 교육에 초점을 맞추고 있다. 학생의 적성탐구와 전문성 강화를 위해 "Design(디자인), Build(구축·실천) & Sustain(유지·발전) Your Dream" 을 지향하는 건축설계와 건축이론교육중심의 5년제 건축학교육인증 프로그램인 "건축학" 과 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 등 건축물의 성능 및 생산과 관련된 공학적, 기술적 문제를 체계적으로 해결하는 4년제 "건축공학" 의 전공으로 구성되어 궁극적으로는 학생들이 이루고자 하는 건축적 이상을 실현할 수 있는 개성있고 특화된 교육 프로그램을 통해, 미래사회를 책임질 수 있는 경쟁력을 갖춘 국제적 수준의 건축 전문인력을 배출하고자 한다.

학과소개

오늘날 사람들은 다양한 건축공간환경 속에서 살고 있으며 건축분야는 그러한 환경을 매력적으로 만들고 넓은 공간을 새롭게 하여 궁극적으로 인간의 삶을 풍요롭게 하는 학문이다. 기초건축교육을 통하여 학생의 적성을 탐구하고 심도있는 전공탐구를 위해 건축학프로그램(5년제), 건축공학프로그램(4년제)로 입체적인 전문 건축교육체계를 구성하고 있다.

건축학프로그램(5년제)은 건축 설계를 중심으로 사회·환경·미학·기술적인 면에서의 기본 지식을 함양하고, 더불어 인문적 소양을 갖추어 미래사회를 책임질 수 있는 경쟁력을 갖춘 인력을 배출하는데 역점을 두고 있다. 청주대 건축학프로그램(5년제)은 건축학 프로그램 학사 전반의 통합적이고 효율적인 운영을 위한 전산시스템 개발, 전통 건축과 지역의 역사성을 중시하는 연계교육, 기술영역의 이해와 수준급 표현 등의 강점 등을 높게 평가 받아 한국건축학교육인증원으로 부터 2012년 최초 건축학교육 인증 최고등급인 5년 인증을 획득하였다. 이후 2017년 4월 인증실시를 통해 건축학 교육 인증 최고등급인 6년 인증을 부여받았다. 이에 따라, 본 프로그램을 이수한 학생은 졸업 후 국제 건축사연맹(UIA) 기준인 국내 건축사법에 따라 3년간의 실무수련만 받으면, 건축사 자격시험에 응시할 수 있으며, 경쟁력을 갖춘 국제적 수준의 인증교육프로그램으로 해외 건축설계분야의 진출과 취업에 강점을 가지고 있다.

건축공학프로그램(4년제)은 인간의 생활공간이 무엇인가를 규명하며 또한 아름다운 형태와 과학적인 기능을 탐구하는 과정에서 예술과 기술을 조화·구사하는 학문이다. 이러한 관점에서 건축공학프로그램은 건축의 예술적·기술적 측면이 모두 도모되면서 전문가로서의 기능배양 요구와 합리적 사고능력 요구를 충족하기 위한 융복합적 공학적 접근을 실현하고 있다. 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 등 건축실현에 필요한 핵심 분야의 심화지식을 바탕으로, 건축물의 생산-관리-유지-보강-해체에 이르는 건물생애주기(Building Life Cycle) 전반에 걸친 건축생산효율화, 구조물의 재난대응 및 안전성 확보, 건축물의 에너지성능 향상, 지속가능한 친환경성능확보 에 필요한 전문지식 배양을 위해 유기적인 교육과정을 제공하고 있다.

졸업후진로

청주대학교 건축학 · 건축공학전공에서는 실무능력 배양을 위한 이론과 실습교육을 통하여 경쟁력 있고 창조적인 건축 전문 인력 양성에 목적을 두며, 건축학프로그램(5년제) 졸업생은 건축학 전문학위를 갖게 됨과 동시에 졸업 후 실무수련(3년후) 건축사를 취득할 수 있다. 진로는 건축설계 및 감리, 건설, 인테리어, 도시설계, 부동산건설링, IT업계 등의 민간기업과 공기업으로 진출하며, 각종 국가고시를 통한 공무원과 대학원석·박사 학위 후 관련연구사의 연구원 등으로 진출할 수 있다. 특히 국내 건축학사 학력을 모두 인정받아 해외 대학원 진학, 해외 취업뿐만 아니라 해외 건축사자격 취득에도 유리하다. 건축공학프로그램(4년제) 졸업생은 건설회사, 구조설계 및 엔지니어링 사무소, 환경설비 설계 및 엔지니어링 사무소, 설계/시공감리회사, 안전진단 관련사무소, 건설자재, 전자 및 통신회사, IT 시스템 회사 등의 다양한 민간 분야뿐만 아니라, 국가 공무원, 정부투자 공기업, 교원 및 대학원 진학 등 사회전반에 걸쳐 다양한 분야로 진출할 수 있다. 실무에서 일정기간 종사 후 각 분야별 기술사(시공, 구조, 품질, 기계설비) 및 국가기술자격 취득으로 자영 사무실을 개설하여 전문화된 능력을 발휘할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 안전하고 쾌적한 환경의 창출을 위해 인간-자연-환경-산업의 유기적인 관계가 중요한 학문으로, 사회철학, 문화미학, 생태환경, 지구환경 등 다양한 요소를 고려한 융합형 건축공간 계획 전문성 및 생산성, 경제성 및 최적화 기술의 전문성 향상을 교육목표로 한다. 이를 위해, 인공지능, 사물 인터넷, 무인 최적건물운전과 같은 미래형 혁신기술을 적극적으로 활용하는 미래기술 융합전문가, 건축 및 도시재생과 생태환경을 공생시키는 친환경전문가, 건축의 예술적 가치와 산업의 효율성을 동시에 달성할 수 있는 통섭적 기술교육을 세부전략 목표로 수립한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 미래기술의 혁신과 건축과 도시재생을 융합하는 전문 인재 양성
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 교육목표의 효과적인 달성을 위해 교육현장에서 요구되는 역량은 다음과 같다. <ol style="list-style-type: none"> 문제인식능력, (2) 종합적 사고능력, (3) 지식정보활용, (4) 기술이해 및 활용, (5) 진취적 사고역량, (6) 공동체 협력능력 이러한 요구역량의 달성을 위해 실용·융합, 창의, 소통, 인성역량의 균형과 건축 계획 및 설계, 건축구조, 건축재료 및 시공, 건축환경 및 설비 등 개별분야의 전문성을 동시에 달성한다.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 문제인식능력 ▶ 사회문화 및 건축문화 관련 기초 이론 습득 종합적 사고능력 ▶ 인간-공간-건물-환경과의 상호연계성 학습 지식정보활용 ▶ 기초이론과 분야별 전문지식의 심화 및 활용 기술이해 및 활용 ▶ 혁신기술 및 미래기술의 이해와 건축적 활용 진취적 사고역량 ▶ 새로운 건축문화 및 건축기술 창출을 위한 연구 공동체 협력 능력 ▶ 산업전반의 이해당사자에 대한 높은 이해

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

건축학 · 건축공학전공[건축학프로그램]

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	실무적 건축인재 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 건축계획 • 건축설계스튜디오1 • 건축설계스튜디오3 • 건축설계스튜디오5 • 건축설계스튜디오6 • 건축CAD설계 • 건축멀티미디어 • 건축예산관리 • 건축시공기술 • 건축설계스튜디오2 • 건축설계스튜디오4 • 건축설계스튜디오6 • 건축설계스튜디오8 • 건축법과제도 • 도시경관과제도 • 지구단위계획 • 비정형구조디자인 • 디지털디자인과제작
	지식융합 역량	AI, IOT를 융합하는 미래 혁신 건축 전문가 양성	
창의 Creativity	종합적 사고 역량	건축학 · 건축공학이론의 이해와 창의적 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 리빙스페이스 디자인스튜디오 • 건축개론 • 건축형태와테크놀러지 • 건축구조역학 • 인간행태와심리 • 대지분석과계획 • 현대건축가와비평 • 리빙스페이스 디자인스튜디오 • 근현대건축론 • 친환경건축론 • 빌딩시스템테크놀러지 • 건축공간론 • 철골 · 철근콘크리트구조 계획 • 건축실무경험과사회
	진취적 사고 역량	창의적 발상 및 사고와 사회적 책임을 다하는 인재 양성	
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	인성과 전문성을 갖춘 인력양성과 네트워크 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 건축구조계획 • 건축설비계획 • 건축의장연습 • 도시공간설계 • 건축물보전과리모델링 • 실내환경디자인 • 건축재료계획과디자인
	상호문화역량	건축 · 도시 재생과 환경을 공생시키는 전문가 양성	
인성 Character	자기관리 역량	성실한 인성을 갖춘 지역사회에 기여하는 전문가 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 한국건축사 • 단지설계의이해 • 서양건축사 • 동양건축사 • 청주거주환경과문화
	공동체 역량	기술, (청주)지역성, 청건인(성)	

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

건축학 · 건축공학전공[건축공학 프로그램]

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	실무적 건축인재 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 건축CAD설계 • 건축멀티미디어 • 응용수학1 • 건축예산관리 • 건축시공기술 • 건축법과제도 • 건축재료 • 확률 및 통계실습 • 철근콘크리트구조 <ul style="list-style-type: none"> • 철골구조 기초 • 응용수학2 • 건축구조응용 • 철근콘크리트응용 • 건축구조시스템응용 • 건설공정관리실습 • 진단 및 유지관리
	지식융합 역량	AI, IOT를 융합하는 미래 혁신 건축 전문가 양성	
창의 Creativity	종합적 사고 역량	건축학 · 건축공학이론의 이해와 창의적 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 리빙플랫폼 디자인스튜디오 • 건축개론 • 건축형태와테크놀러지 • 건축공학설계1 • 건축구조역학 • 빌딩시스템테크놀러지 • 구조해석실무 • 건설소재화학 <ul style="list-style-type: none"> • 리빙플랫폼 디자인스튜디오12 • 건축설비계획 • 건축공학설계2 • 구조역학응용 • 건물에너지절약기술 • 건축시공기술 • 철골구조 응용
	진취적 사고 역량	창의적 발상 및 사고와 사회적 책임을 다하는 인재 양성	
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	인성과 전문성을 갖춘 인력양성과 네트워크 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 건축구조계획 • 건축설비계획 • 건축재료실험 • 건축환경실험 <ul style="list-style-type: none"> • 건설사업관리 • 건축설계실무 • 건축환경
	상호문화역량	건축 · 도시 재생과 환경을 공생시키는 전문가 양성	
인성 Character	자기관리 역량	성실한 인성을 갖춘 지역사회에 기여하는 전문가 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 건축법과 제도 • 구조계획실무 • 현장실습 • 건축시공실무 • 현장관리 및 실습
	공동체 역량	기술, (청주)지역성, 청건인(성)	

교육과정표

건축학·건축공학전공[건축학·건축공학 공통운영 프로그램]

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	설계	계
전공필수	1-1	0009030	리빙플랫폼디자인스튜디오1	3	0	0	6	6
전공필수		0002093	건축개론	2	0	3	0	3
전공필수	1-2	0009033	리빙플랫폼디자인스튜디오2	3	0	0	6	6
전공필수		0010087	건축형태와테크놀러지	2	0	3	0	3
전공필수	2-1	0004807	건축구조역학	3	3	0	0	3
전공선택		0005828	건축CAD설계	2	0	3	0	3
전공필수	2-2	0002053	건축계획	3	3	0	0	3
전공필수		0004811	건축구조계획	2	0	3	0	3
전공선택		0004498	건축멀티미디어	2	0	3	0	3
전공필수	3-1	0004815	건축시공기술	3	3	0	0	3
전공필수		0006613	건축법과제도	3	3	0	0	3
전공필수	3-2	0004821	건축설비계획	3	0	3	0	3
전공선택	4-1	0007075	건축예산관리	2	0	3	0	3
전공필수	4-2	0006615	빌딩시스템테크놀러지	3	3	0	0	3
전공선택	5-2	0006600	캡스톤디자인	2	0	3	0	3
합 계(15개 교과목)		전공필수 30(39) + 전공선택 8(12) = 38(51) 학점(시수)						

* 건축학프로그램(5년제), 건축공학프로그램(4년제)의 프로그램별 상세 교육과정은 각 프로그램 교육과정표 참조

건축학프로그램(5년제)

교육목표

청주대학교 건축학·건축공학 전공 건축학프로그램(5년제)은 높은 경쟁력과 전문 건축인력을 양성하기 위한 창조적이고 실무적 교육에 초점을 맞추고 있다. 학생의 적성탐구와 전문성 강화를 위해 "Design(디자인), Build(건축·실천) & Sustain(유지·발전) Your Dream" 을 지향하는 건축설계와 건축이론교육중심의 5년제 건축학교육인증 프로그램을 중심으로 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 등 건축물의 공학적, 기술적 지식을 통합적으로 교육하는 체계적인 교육환경을 갖추고 있다. 궁극적으로는 학생들이 이루고자 하는 건축적 이상을 실현할 수 있는 개성있고 특화된 교육 프로그램을 통해, 미래사회를 책임질 수 있는 경쟁력을 갖춘 국제적 수준의 건축 전문 인력을 배출하고자 한다. 또한 개설 50주년을 맞는 2020년에 학생, 교수, 동문, 대학의 의견을 종합적으로 수렴하여 앞으로 50년을 대비하는 건축학·건축공학전공의 미래 비전을 수립하고, 인공지능, 사물 인터넷, 무인 최적건물운전과 같은 미래형 혁신기술을 적극적으로 활용하는 미래기술 융합전문가, 건축 및 도시재생과 생태환경을 공생시키는 친환경전문가, 건축의 예술적 가치와 산업의 효율성을 동시에 달성할 수 있는 통섭적 기술교육을 교육목표로 수립하여 전문인력을 배출하고자 한다.

전공소개

오늘날 사람들은 다양한 건축공간환경 속에서 살고 있으며 건축분야는 그러한 환경을 매력적으로 만들고 넓은 공간을 새롭게 하여 궁극적으로 인간의 삶을 풍요롭게 하는 학문이다. 기초건축교육을 통하여 학생의 적성을 탐구하고, 이를 바탕으로 다양한 건축분야에 대한 심도있는 전공탐구를 위해 건축학·건축공학 전공 내에 건축학 건축학 프로그램(5년제), 건축공학프로그램(4년제)로 입체적인 전문 건축교육체계를 구성하고 있다.

건축학프로그램(5년제)은 건축 설계를 중심으로 사회·환경·미학·기술적인 면에서의 기본 지식을 함양하고, 더불어 인문적 소양을 갖추어 미래사회를 책임질 수 있는 경쟁력을 갖춘 인력을 배출하는데 역점을 두고 있다. 청주대 건축학프로그램(5년제)은 건축학 프로그램 학사 전반의 통합적이고 효율적인 운영을 위한 전산시스템 개발, 전통 건축과 지역의 역사성을 중시하는 연계교육, 기술영역의 이해와 수준급 표현 등의 강점 등을 높게 평가 받아 한 국건축학교육인증원으로부터 2012년 건축학인증 최고등급(5년)을 취득하였다. 지난 2017년에 인증평가를 다시 받은 결과, 지역의 역사적 문화적 맥락을 기반으로 한 교육, 컴퓨터와 실무능력을 중시하는 교육, 교수와 학생이 소통하는 교육에 노력하고 있다는 점에서 높은 평가를 받았으며, 수준 높은 건축학교육프로그램으로 인정받으면서 건축학인증 최고등급(6년)을 획득하였다.

이에 따라, 본 프로그램을 이수한 학생은 졸업 후 국제 건축사연맹(UIA) 기준인 국내 건축사법에 따라 3년간의 실무수련만 받으면, 건축사 자격시험에 응시할 수 있으며, 경쟁력을 갖춘 국제적 수준의 인증교육프로그램으로 국내 외 건축설계분야의 진출과 취업에 강점을 가지고 있다.

졸업후진로

청주대학교 건축학·건축공학전공 건축학프로그램(5년제)에서는 실무능력 배양을 위한 이론과 실습교육을 통하여 경쟁력 있고 창조적인 건축 전문 인력 양성에 목적을 두며, 건축학인증을 받은 건축학프로그램(5년제) 졸업생은 건축학 전문학위를 갖게 되고 동시에 졸업 후 실무수련(3년이상)을 통해 건축사취득 조건을 갖추게 된다. 진로는 건축설계 및 감리, 건설, 인테리어, 도시설계, 부동산컨설팅, IT업계 등의 민간기업과 공기업으로 진출하며, 각종 국가고시를 통한 공무원과 대학원석·박사 학위 후 관련연구소의 연구원 등으로 진출할 수 있다. 특히 국내 건축학사 학력을 모두 인정받아 해외 대학원 진학, 해외 취업뿐만 아니라 해외 건축사자격 취득에도 유리하다.

교육과정표

건축학·건축공학전공[건축학프로그램]

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	설계	계
전공필수	1-1	0009030	리빙플랫폼디자인스튜디오1	3	0	0	6	6
전공필수		0002093	건 축 개 론	2	0	3	0	3
전공필수	1-2	0009033	리빙플랫폼디자인스튜디오2	3	0	0	6	6
전공필수		0010087	건 축 형 태 와 테 크 놀 러 지	2	0	3	0	3
전공필수	2-1	0004806	건 축 설 계 스 투 디 오 1	5	0	0	10	10
전공필수		0005545	인 간 행 태 와 심 리	3	3	0	0	3
전공필수		0002080	서 양 건 축 사	3	3	0	0	3
전공필수		0004807	건 축 구 조 역 학	3	3	0	0	3
전공선택		0005828	건 축 C A D 설 계	2	0	3	0	3
전공필수	2-2	0004809	건 축 설 계 스 투 디 오 2	5	0	0	10	10
전공필수		0002059	한 국 건 축 사	3	3	0	0	3
전공선택		0006399	대 지 분 석 과 계 획	3	2	1	0	3
전공필수		0002053	건 축 계 획	3	3	0	0	3
전공필수		0004811	건 축 구 조 계 획	2	0	3	0	3
전공선택	0004498	건 축 멀 티 미 디 어	2	0	3	0	3	
전공필수	3-1	0004813	건 축 설 계 스 투 디 오 3	5	0	0	10	10
전공필수		0007073	단 지 설 계 의 이 해	3	0	3	0	3
전공선택		0008255	청 주 거 주 환 경 과 문 화	2	0	3	0	3
전공선택		0004493	실 내 환 경 디 자 인	2	0	3	0	3
전공필수		0004815	건 축 시 공 기 술	3	3	0	0	3
전공필수		0006613	건 축 법 과 제 도	3	3	0	0	3
전공필수	3-2	0004818	건 축 설 계 스 투 디 오 4	5	0	0	10	10
전공필수		0004489	근 현 대 건 축 론	3	3	0	0	3
전공필수		0007068	건 축 의 장 연 습	3	0	3	0	3
전공선택		0007072	비 정 형 구 조 디 자 인	2	0	3	0	3
전공선택		0002094	동 양 건 축 사	2	0	3	0	3
전공필수		0004821	건 축 설 비 계 획	3	0	3	0	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	설계	계
전공필수	4-1	0004820	건 축 설 계 스 튜 디 오 5	5	0	0	10	10
전공필수		0004822	도 시 공 간 설 계	3	0	3	0	3
전공필수		0007069	친 환 경 건 축 론	3	3	0	0	3
전공필수		0006260	디 지 털 디 자 인 과 제 작	2	0	3	0	3
전공선택		0005547	건 축 물 보 전 과 리 모 델 링	2	0	3	0	3
전공선택		0007075	건 축 예 산 관 리	2	0	3	0	3
전공필수	4-2	0004823	건 축 설 계 스 튜 디 오 6	5	0	0	10	10
전공필수		0006788	건 축 재 료 계 획 과 디 자 인	3	0	3	0	3
전공필수		0004495	건 축 공 간 론	3	3	0	0	3
전공선택		0007070	철골·철근콘크리트구조계획	2	0	3	0	3
전공선택		0008256	도 시 경 관 과 제 도	2	0	3	0	3
전공필수		0006615	빌 딩 시 스템 테 크 놀 러 지	3	3	0	0	3
전공필수	5-1	0004824	건 축 설 계 스 튜 디 오 7	5	0	0	10	10
전공필수		0005548	지 구 단 위 계 획	3	3	2	1	3
전공필수		0007071	현 대 건 축 가 와 비 평	2	0	3	0	3
전공필수		0006616	건 축 실 무 경 영 과 사 회	3	3	2	1	3
전공필수	5-2	0004825	건 축 설 계 스 튜 디 오 8	5	0	0	10	10
전공선택		0006600	캡 스 툰 디 자 인	2	0	3	0	3
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	1	0	2	0	2
합 계(46개 교과목)		전공필수 110(161) + 전공선택 26(38) = 136(199) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

건축학·건축공학전공[건축학 프로그램]

구 분		건축적 사고	설계	기술	실무
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 건축개론 	<ul style="list-style-type: none"> 리빙플랫폼디자인 스튜디오1 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 리빙플랫폼디자인 스튜디오2 건축형태와테크놀로지 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 서양건축사 인간행태와심리 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오1 건축CAD설계 	<ul style="list-style-type: none"> 건축구조역학 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 건축계획 한국건축사 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오2 건축멀티미디어 	<ul style="list-style-type: none"> 건축구조계획 	<ul style="list-style-type: none"> 대지분석과계획
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 실내환경디자인 청주거주환경과문화 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오3 	<ul style="list-style-type: none"> 건축시공기술 	<ul style="list-style-type: none"> 건축법과제도 단지설계의이해
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 근현대건축론 동양건축사 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오4 건축의장연습 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설비계획 비정형구조디자인 	
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 도시공간설계 친환경건축론 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오5 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털디자인과제작 건축물보전과리모델링 건축예산관리 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 건축공간론 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오6 	<ul style="list-style-type: none"> 건축재료계획과디자인 발당시스템테크놀로지 철골·철근콘크리트구조 	<ul style="list-style-type: none"> 도시경관과제도
5학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 현대건축가와비평 	<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오7 지구단위계획 		<ul style="list-style-type: none"> 건축실무경영과사회
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 건축설계스튜디오8 		<ul style="list-style-type: none"> 현장실습

전공교과 연계도

건축학 · 건축공학전공[건축학 프로그램]



진학·진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

건축학·건축공학전공[건축학 프로그램]

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	한 국 건 축 사	3-2	근 현 대 건 축 론
2-1	인 간 행 태 와 심 리	4-1	건축물보전과리모델링
2-2	건 축 계 획	4-1	친 환 경 건 축 론
3-2	등 양 건 축 사	4-2	건 축 공 간 론
2-1	서 양 건 축 사	5-1	현 대 건 축 가 와 비 평

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 1	3-2	비 정 형 구 조 디 자 인
2-1	건 축 C A D 설 계	4-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 5
2-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 2	4-1	디 지 털 디 자 인 과 제 작
2-2	건 축 계 획	4-1	건 축 예 산 관 리
2-2	건 축 멀 티 미 디 어	4-2	도 시 경 관 과 제 도
5-2	현 장 실 습	4-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 6
3-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 3	5-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 7
3-1	단 지 설 계 의 이 해	5-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 8
3-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 4		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 건축기사, 건축시공기술사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	한 국 건 축 사	3-2	건 축 설 비 계 획
2-1	건 축 구 조 역 학	3-1	건 축 법 과 제 도
2-2	건 축 계 획	3-2	건 축 설 비 계 획
3-1	건 축 시 공 기 술	3-2	근 현 대 건 축 론
2-1	서 양 건 축 사	4-2	철골·철근콘크리트구조계획
3-1	단 지 설 계 의 이 해	4-1	건축물보전과리모델링

■ 건축사, 실내건축(산업)기사, 문화재수리기술자

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	리빙플랫폼디자인스튜디오1	3-1	단 지 설 계 의 이 해
1-2	리빙플랫폼디자인스튜디오2	3-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 4
2-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 1	3-2	건 축 설 비 계 획
2-1	건 축 구 조 역 학	4-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 5
2-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 2	4-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 6
2-2	건 축 계 획	4-2	철골·철근콘크리트구조계획
3-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 3	5-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 7
3-1	건 축 법 과 제 도	5-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 8
3-1	건 축 시 공 기 술	2-2	한 국 건 축 사
3-2	근 현 대 건 축 료	2-1	서 양 건 축 사
2-1	건 축 C A D 설 계	4-1	실 내 환 경 디 자 인

■ 건축(산업)기사, 문화재수리기술자(보수)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	한 국 건 축 사	3-1	단 지 설 계 의 이 해
2-1	건 축 구 조 역 학	3-2	근 현 대 건 축 료
2-2	건 축 계 획	3-2	건 축 설 비 계 획
3-1	건 축 시 공 기 술	4-1	건 축 물 보 전 과 리 모 델 링
2-1	서 양 건 축 사	4-2	철골·철근콘크리트구조계획
3-1	건 축 법 과 제 도		

■ 건축설비기사, 건축물에너지평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 1	4-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 6
2-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 2	5-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 7
3-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 3	5-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 8
3-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 4	3-2	건 축 설 비 계 획
4-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 5		

■ 도시계획기사, 공인중개사, 감정평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 1	2-2	대 지 분 석 과 계 획
2-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 2	3-1	건 축 법 과 제 도
3-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 3	3-1	단 지 설 계 의 이 해
3-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 4	4-1	도 시 공 간 설 계
4-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 5	4-2	도 시 경 관 과 제 도
4-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 6	5-1	지 구 단 위 계 획
5-1	건 축 설 계 스 튜 디 오 7		
5-2	건 축 설 계 스 튜 디 오 8		

교과목 해설

- 0009030 리빙플랫폼디자인스튜디오1(Living Platform Design Studio 1)** 3(6)
 건축, 도시, 공예의 학문적 실제적 융복합 교육을 통해 리빙플랫폼디자인을 구현한다. 창의적인 공간 아이디어를 구체적인 형태와 공간으로 전환시키기 위한 공간구성, 표현방법의 다양한 연습을 통해 공간디자인의 가장 기본적인 디자인 방법과 이론을 습득한다.
- 0002093 건축개론(Introduction to Architecture)** 2(3)
 ‘바람직한 건축 전문가’로 키워내기 위하여 필요한 기초과정을 포함하는 것 외에도, 인간의 생활을 담은 건축을 쉽게 이해하고 바람직한 건축을 함께 만들어 갈 수 있는 기초능력을 배양한다.
- 0009033 리빙플랫폼디자인스튜디오2(Living Platform Design Studio 2)** 3(6)
 공간디자인에 필요한 물리적·심리적 측면에서의 예술적 감각을 익히며 설계도면 작성을 위한 기초적이고 합리적인 방법을 배운다. 주어진 조건에서 최적의 해법을 모색하기 위한 탐구 능력과 디자인의 문제해결 능력을 키우고, 모델링 등 다양한 실습을 통해 디자인 표현 역량을 배양한다.
- 0010087 건축형태와테크놀로지(Form and Technology)** 2(3)
 건축적 생각을 조형화함과 동시에 자신의 생각을 구체적인 형태와 공간으로 전환시키는 연습을 통하여 기초적인 물리 및 과학기술을 접목할 수 있도록 관련 영역을 탐구 함으로써 새로운 문제해결 능력을 키운다.
- 0004806 건축설계스튜디오1(Design Studio 1)** 5(10)
 건축전문분야의 입문과정으로서 창조적이고 합리적인 아이디어 발상을 위하여 기초지식과 아이디어 도출과정을 습득하고 이를 생활공간을 계획하는 데 적용함으로써 인간의 생활과 공간의 대응관계를 이해한다.
- 0002059 한국건축사(History of Korean Architecture)** 3(3)
 한국건축문화의 시대별 변천요인과 건축양식의 발전과정을 이해하고, 그 특성을 파악함으로써 한국건축의 역사적 총체성을 인식한다. 특히 건축별 특징을 고찰함에 있어 같은 동양권인 중국, 일본건축과의 상호 연관성을 비교 학습함으로써 한국 전통건축의 특성을 재인식하도록 하여 건축설계에서 바른 전통성 표현이 구현되도록 학습한다.
- 0004807 건축구조역학(Structural Mechanics)** 3(3)
 건축 구조물의 역학적 해석을 위한 기초과정으로 각종 하중의 종류를 이해하고 이를 산정하는 방법, 힘의 합성과 분해, 구조부재의 단면성질, 가상일의 법칙 등을 강의하여 건축구조물에 작용되는 힘의 흐름을 체계적으로 이해시킨다.
- 0005545 인간행태와심리(Human Behavior and Environmental Psychology)** 3(3)
 물리적 환경과 인간행태간의 상호관계를 밝혀주는 심리적, 행태적 이론과 방법을 이해한다. 사용자 요구분석 및 디자인 의사결정, 인간 행태와 건축형태와의 관계 등 사회적 행태가 건축설계에 미치는 영향과 이의 설계과정에서의 적용에 대해 공부한다.
- 0005828 건축CAD설계(Computer Aided Design for Architecture)** 2(3)
 기본적인 2D 및 3D CAD 프로그램을 이해하고 도면작성 방법을 습득하여 설계 도면작성에 응용하는 능력을 배양한다.
- 0004809 건축설계스튜디오2(Design Studio 2)** 5(10)
 데이터 분석 및 프로그래밍 과정을 연습하고, 구체적인 대지조건을 해석하는 과정을 통하여 실제 설계에 응용할 수 있는 훈련을 한다.
- 0002053 건축계획(Architectural Planing)** 3(3)
 인간의 생활, 활동, 의식과 공간과의 대응관계를 기저로 하는 주거건축을 중심으로 인간의 삶에 대한 질적 향상과 쾌적한 건축 환경을 창조하기 위하여 계획이론과 지각이론을 바탕으로 구체적인 건축의 목적에 대한 요구를 조사, 분석, 판단,

종합하고 공간과 형태로 이끌 수 있는 건축설계에 직접 이용될 수 있도록 교육한다.

- 0004811 **건축구조계획(Building Structure)** 2(3)
 건축구조에 관한 역학적 원리를 바탕으로 다양한 구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다. 이를 바탕으로, 건축물의 계획단계에서 건축물의 특성에 적합한 건축구조 시스템의 선정과 적용방법을 이해한다.
- 0006399 **대지분석과계획(Site Analysis and Design)** 3(3)
 대지가 가지고 있는 요소 즉 지형, 식재, 기후 및 법규 등의 분석에 의한 필수조건과 건축 프로그램과의 통합적인 문제 해결을 토대로 건물배치 및 조경계획의 기초적 문제를 다루고 단지 및 도시계획의 기초적인 설계기법을 이해한다.
- 0002094 **동양건축사(History of Oriental Architecture)** 2(3)
 한국 전통 건축과 깊은 관련이 있는 중국, 일본, 인도 등의 건축사를 강의하여 동양건축의 사조를 이해하고 이와 연관된 전통 건축문화의 생성 및 변화과정을 상호 비교하여 학습도록 함으로써, 각 나라의 건축적 특징을 이해시키도록 한다.
- 0004498 **건축멀티미디어(Architecture Multimedia)** 2(3)
 컴퓨터를 이용한 3D 렌더링 기법 등을 습득하여 건축디자인을 위한 그래픽 툴의 응용력과 시각적 표현 능력을 배양한다.
- 0004813 **건축설계스튜디오3(Design Studio 3)** 5(10)
 지역의 문화적, 역사적 맥락에서 건축을 이해하고 팀작업을 통해 전문가들의 협력의 중요성을 이해하며, 복합건물을 다룰 수 있는 능력을 배양한다.
- 0004815 **건축시공기술(Introduction to Building Construction)** 3(3)
 건축설계에 적합한 재료의 선정, 적절한 기술, 공법의 선택, 경제성 확보, 지역적 자원의 활용 등을 포함한 건축시공 기술 및 건설관리의 기본원리를 이해한다.
- 0002080 **서양건축사(History of Western Architecture)** 3(3)
 고대부터 근대에 이르기까지 서양건축 문화의 발전과정을 통사적으로 이해한다. 각 시대의 사회적 배경을 기초로 하여, 건축기술과 양식의 변천과정과 주기적으로 건축사의 시기를 특징짓는 대표적인 건축양식의 이해를 통하여 건축의 역사적 총체성을 인식한다.
- 0006613 **건축법과제도(Building Code)** 3(3)
 건축물을 짓기 위한 제반 법 규정을 이해하고, 특히 건축물의 안전, 위생 및 무장애설계 등의 공공성에 관한 법 규정을 적용할 수 있으며 건축전문인으로서의 직업 윤리와 전문적 행정업무의 범위와 책임에 관하여 이해한다.
- 0007073 **단지설계의이해(Site Planning)** 3(3)
 단지계획은 주생활에 필요한 공간의 양과 질을 주어진 조건에 맞도록 배분하고 조정하는 작업이며 토지와 인구규모, 소득과 생활수준, 지형과 자연환경, 지구의 기능분담 등을 고려하여 균형 있는 환경을 조성하기 위하여 밀도, 용적, 형태, 기능과 패턴 등을 설계하는데 필요한 이론을 배울 수 있다.
- 0004818 **건축설계스튜디오4(Design Studio 4)** 5(10)
 도시적 맥락에서의 바람직한 미래의 주거상을 예측하면서, 도시설계의 기본원리를 이해하고 지속가능한 주거단지 설계를 학습한다.
- 0004489 **근현대건축론(Theory of Modern Architecture)** 3(3)
 산업혁명 이후 현대에 이르기까지 건축문화의 발전과정을 이해하며, 동서양의 사회적, 경제적, 문화적 형성 배경 및 양식적 특성을 강의하며, 다양한 현대건축 작품과 이론의 원류를 정치제도·사회조직·산업구조·문화특성 등의 다각적인 관점에서 바라보면서 건축의 형태·공간·기술의 발전양상을 사적으로 규명하여 현대건축의 향방을 예측한다.
- 0004821 **건축설비계획(Architectural Equipment)** 3(3)
 환경의 재생가능성 및 환경조절 방법을 이해하고 건축물의 적절한 성능유지를 위한 조명, 음향, 위생, 방재 및 에너지 관

리 등을 포함한 건축설비 시스템을 이해한다.

0007068 건축의장연습(Theory of Architectural Design) 3(3)

건축 디자인의 미적 가치를 평가하고 기준화하는 이론을 정립한다. 이를 위해 건축 기본단위가 되는 형태, 공간을 중심으로, 그 안에 내재된 풍부하고 다의적인 의미 파악과 건축조형 원리의 습득, 그리고 결합 및 변형에 따른 여러 가지 유형의 다양한 해석을 통하여 건축 디자인 감각을 양성한다.

0005547 건축물보전과리모델링(Architectural Conservation and Remodeling) 2(3)

역사적 건축물과 유물, 환경의 중요성을 이해하고, 이들을 보존하기 위한 기록 및 실측조사기법, 건축구조 및 재료시공기술을 익히며, 이들을 재사용하기 위한 새로운 건축계획체커리스트의 작성 및 건축설계기술을 습득하도록 한다.

0007072 비정형구조디자인(Computer Technology in 3D Modeling) 2(3)

건물을 디자인하는데 있어 아이디어의 구축과 동시에 건물의 정보를 3차원으로 생성하고 통합하는 과정을 익혀 궁극적으로 건축물을 관리하고 각 부분의 시공, 유지, 관리적 측면의 건축물의 물리적 정보 종합을 배우고 응용할 수 있다.

0004820 건축설계스튜디오5(Design Studio 5) 5(10)

지역의 자연적, 환경적, 기후적 맥락과 제한 조건을 적절히 반영한 지속가능한 건축을 통하여 현대건축의 새로운 해석을 유도하고 통합적인 설계학습을 시작한다.

0004822 도시공간설계(Urban Design) 3(3)

도시계획의 역사를 통하여 국내의 현황을 파악하고 도시계획 이론들을 습득한다. 이를 바탕으로 도시설계의 사례를 조사 분석하여 바람직한 도시설계의 방향을 모색한다. 또한 도시를 형성하는 물리적 환경과 사회의 긴밀한 관계를 고려하여 도시설계를 진행할 수 있는 기초적인 능력을 배양시킨다.

0007069 친환경건축론(Green Building Design) 3(3)

건축과 생태환경의 상호작용에 관한 것으로, 대지와 건축물, 건축과 에너지의 상호작용 및 환경시스템에 대한 제반사항을 이해하도록 한다.

0006260 디지털디자인과제작(Digital Design and Fabrication) 2(3)

디지털 툴을 이용하여 초기 형태제작, 내부공간분할 그리고 에너지 최적의 설계부터 시공을 위한 실시설계 및 견적까지 전체 건축설계 프로세스 능력을 배양한다.

0007071 현대건축가와 비평(Contemporary Architects) 2(3)

현재 세계적 명성을 얻고 건축디자인 흐름을 이끌고 있는 건축가들의 이론적 배경을 탐구하고 그러한 이론들이 실제 작품을 설계할 때 어떻게 적용 되는지에 대한 과정을 이해하고 분석하여 건축스튜디오 작업시 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

0004493 실내환경디자인(Interior Design and Practice) 2(3)

건축실내공간의 쾌적한 공간연출과, 실내디자인에 대한 감각 개발 및 응용력을 배양하기 위하여 실내공간구성, 색채계획, 가구디자인, 재료활용, 설비기기, 디테일의 개발을 위한 실습을 진행한다.

0006788 건축재료계획과 디자인(Building Materials and Design) 3(3)

건축설계를 위한 효율적인 재료의 선택, 각종 건축 재료의 특성 및 적용법 습득 그리고 최신 건축 재료에 대한 내용을 고찰함으로써 궁극적으로는 효율적인 건축 재료 계획 능력을 함양시킨다.

0004823 건축설계스튜디오6(Design Studio 6) 5(10)

구조·시공·환경 등의 기술이 적용된 건물을 분석하는 능력을 습득하고, 사회적·도시적 맥락에서 건축을 이해한다. 증개축, 보수, 유지·관리 설계를 통한 전반적 시스템의 통합설계 능력을 습득한다.

0006615 빌딩시스템테크놀로지(Building System Technology) 3(3)

건축물 설계에 있어 필요한 건축, 구조, 설비, 전기등의 각 분야별 시스템을 실제 프로젝트를 통해 이해하고 통합설계에

적용하는 능력을 배양한다.

0004495 건축공간론(Architecture as Space) 3(3)

건축공간에 내재된 실체성을 공간 한정형식 및 공간 구성요소의 분석, 검토와 더불어 인간의 지각심리과정 등을 통하여 알아보고, 건축사적으로 대표적인 건축물을 공간론적 시각에서 분석하는 훈련을 쌓도록 한다.

0007070 철골철근콘크리트구조계획(Introduction to Reinforced Concrete and Steel Structure) 2(3)

건축구조물의 주요재료인 철근과 콘크리트의 기본특성과 역학적 성질 등을 설명하고, 극한강도설계법에 의한 보, 기둥, 슬래브, 벽체 및 기초 등을 안전하고 경제성 있게 설계할 수 있는 기초적인 능력을 배양시킨다.

0004824 건축설계스튜디오7(Design Studio 7) 5(10)

졸업설계를 통하여 다양한 프로그램의 건축물 설계와 도시설계의 계획적 특성을 고려한 포괄적이고 종합적인 프로젝트를 진행한다.

0005548 지구단위계획(District Unit Planning) 3(3)

건축물을 도시차원에서 관리하는 지구단위계획을 이해하고, 지구단위계획 설계능력 및 계획을 수립할 수 있는 지식을 습득하여 건축, 지역, 도시를 계획하는 총체적인 기술과 수법을 습득한다.

0007075 건축예산관리(Architectural Financial Management) 2(3)

건축실무를 하는데 있어 건축물의 설계부터 시공까지의 건설비용에 대한 관리체계를 습득함으로써 합리적인 예산 수립 및 공정운영을 배울 수 있다.

0004825 건축설계스튜디오8(Design Studio 8) 5(10)

실무차원에 초점을 두어 디자인개념에 따라서 상세설계능력을 배양할 수 있도록 하며, 그 전 과정의 전개를 보고 서화 하는 실무차원의 기본설계 도서를 작성한다.

0006616 건축실무경영과사회(Project Management of and Society) 3(3)

건축설계업무를 수행함에 있어 필요한 관리 및 행정적 지식과 더불어 건축사무소의 경영에 관련된 사업적 지식을 습득함으로써 건축사가 지녀야 할 전문가적 소양을 배양한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 1(2)

현장실습을 통하여 업무 수행에 필요한 리더쉽과 협업능력을 배양하고 사무실 경영 및 업무 진행과정 등을 인지하여 건축사의 법적, 사회적 책임과 역할을 이해한다.

0008255 청주거주환경과문화(Collective Habitat and Culture in Cheongju Korea) 2(3)

청주지역의 주거 형성 및 변천과정에 대한 이해와 글로벌한 거주 문화와의 비교를 통하여 청주만의 독자적인 특성과 정체성을 읽어 내면서, 가치 있다고 판단되는 거주환경의 보호와 함께 새로운 미래상을 그려내도록 한다.

0008256 도시경관과제도(Introduction to Townscape & Policy) 2(3)

자연경관과 인간이 만들어 놓은 물리적 환경, 그 안에 살고 있는 사람들과의 관계 속에서 끊임없이 지속적으로 변화를 거듭한다. 이 과정에서 각각의 관계를 규정하는 규칙 및 제도를 이해하고 새로운 도시 및 기존도시를 개발하는데 있어 도시 관련법과 정책에 초점을 맞춰 통합적인 도시경관계획에 대한 이해를 제공한다.

0006600 캡스톤디자인(Capstone Design) 2(3)

수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련이론 및 실무기술을 습득함으로써 전공에 관한 지식을 이용하여 실질적 문제들을 해결하는 능력을 기른다.

건축공학프로그램(4년제)

교육목표

청주대학교 건축공학 프로그램은 높은 경쟁력과 창조적인 건축공학 전문 인력을 양성하기 위한 교육과 훈련에 초점을 맞추고 있다. 건축공학 전문 인력으로서 요구되는 최소한의 기초교육 내용과 국제화에 상응하는 교육과정을 이수하고 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 그리고 건축설계 등 건축물의 성능 및 생산과 관련된 공학적, 기술적 문제를 체계적으로 해결해주는 전문 분야로서 건축물의 안정성, 기능성, 경제성 및 품질향상을 추구하기 위한 전문교육을 실시한다. 이를 위해 청주대학교의 교육 목표를 바탕으로 미래건축기술을 선도하는 건축공학인 육성에 적합한 교육목표를 수립하고 있으며, 핵심목표는 학문을 통한 창조적, 도덕적, 실천적 인력양성에 있다.

청주대학교 건축공학프로그램은 구성원의 요구를 반영하여 교육목표를 지속적으로 발전시켜 왔으며, 건축공학인재를 위한 심화프로그램 및 융복합 프로그램을 운영함으로써 학생, 산업체, 사회 및 국가에 최고의 건축공학 서비스를 제공하고 장기적으로는 사회적으로 책임감 있는 전문 인력을 양성할 수 있는 국제수준의 건축공학 교육기관으로 성장하고자 한다.

이를 위한 구체적인 목표는 다음과 같다.

1. 창의적 사고와 공학기초지식의 습득을 통한 문제해결능력 함양
2. 건축공학분야의 전문지식과 실험실습 및 설계기법을 통한 종합적 실용능력 함양
3. 공학인으로서 갖추어야 할 의사표현능력과 협동능력, 지속적 자기개발능력 함양
4. 올바른 사회성을 갖춘 참다운 리더십 함양
5. 다양한 세계문화에 대한 폭넓은 이해력과 국제적 협동능력 함양

전공소개

건축이란 바람직한 물리적 형태를 구현하고 그 안에서 가치 있는 인간의 생활공간이 무엇인가를 규명하며 또한 아름다운 형태와 과학적인 기능을 탐구하는 과정에서 예술과 기술을 조합 구사하는 학문이다. 이러한 관점에서 건축공학 프로그램은 건축의 예술적 측면과 기술적 측면이 모두 도모되면서 전문가로서의 기능 배양요구와 합리적 사고능력 요구를 충족하기 위한 공학적 차원의 접근을 통해 지속가능한 건물설계, 건축구조, 건축재료 및 시공, 건설관리, 건축환경 및 설비 그리고 융복합 기술을 활용한 유지관리 등 건축물의 성능 및 생산과 관련된 제반 예술적, 기술적 사항을 체계적으로 교육함으로써 이 분야의 전문 인력을 배출하는데 역점을 두고 있다. 아울러 심화된 융복합 기술을 활용할 수 있는 건축공학 전문가 양성을 위해 컴퓨터 공학, 데이터 사이언스, 전자 및 전기공학과의 적절한 연계를 추진하고 있으며, 이를 통해 국내뿐만 아니라 세계적으로 경쟁우위를 점할 수 있는 창조적, 도덕적, 실무형 건축공학 전문가를 양성하고자 한다.

졸업후진로

청주대학교 건축공학 프로그램에서는 실무능력 배양을 위한 이론과 실습교육을 통하여 경쟁력 있고 창조적인 건축공학 전문 인력 양성에 목적을 두며, 졸업 후 건설회사, 설계 및 인테리어 관련 사무소, 구조설계 및 엔지니어링 사무소, 환경설비 엔지니어링사무소, 부동산 컨설팅, 감리회사, 안전진단 관련사무소, 건설 자재, 국가 공무원, 정부투자 공기업, 교원 및 대학원 진학 등 사회전반에 걸쳐 다양한 분야로 진출할 수 있고, 실무에서 일정기간 종사 후 기술사, 대학원 프로그램과 연계한 건축사 등의 국가최고기술자격 취득으로 민간, 공공 및 개인 분야에서 전문능력을 발휘할 수 있다.

교육과정표

건축학 · 건축공학전공[건축공학 프로그램]

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	설계	계
전공필수	1-1	0009030	리빙플랫폼디자인스튜디오1	3	0	0	6	6
전공필수		0002093	건축개론	2	0	3	0	3
전공필수	1-2	0009033	리빙플랫폼디자인스튜디오2	3	0	0	6	6
전공필수		0010087	건축형태와테크놀러지	2	0	3	0	3
전공필수	2-1	0002119	건축재료	3	3	0	0	3
전공선택		0000092	응용수학1	3	3	0	0	3
전공선택		0005835	건물에너지절약기술	2	0	3	0	3
전공선택		0007125	건축구조응용	2	0	3	0	3
전공선택		0010205	건설소재화학	2	0	3	0	3
전공필수		0004807	건축구조역학	3	3	0	0	3
전공선택		0005828	건축CAD설계	2	0	3	0	3
전공선택	2-2	0000093	응용수학2	3	3	0	0	3
전공선택		0002120	건축재료실험	2	0	3	0	3
전공선택		0002218	건축환경	3	3	0	0	3
전공필수		0002053	건축계획	3	3	0	0	3
전공필수		0004811	건축구조계획	2	0	3	0	3
전공선택		0004498	건축멀티미디어	2	0	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현장실습*	0	0	0	0	0
전공필수	3-1	0007096	구조역학응용	2	0	3	0	3
전공선택		0007095	확률및통계실습	2	0	3	0	3
전공선택		0010088	건축설계실무	2	0	3	0	3
전공선택		0004485	철근콘크리트기초	3	3	0	0	3
전공선택		0007097	건축환경경실험	2	0	3	0	3
전공필수		0004815	건축시공기술	3	3	0	0	3
전공필수		0006613	건축법과제도	3	3	0	0	3
전공필수	3-2	0005090	철근콘크리트응용	2	0	3	0	3
전공선택		0004488	철골구조기초	3	3	0	0	3
전공선택		0006566	건축시공실무	2	0	3	0	3
전공선택		0007098	건설공정관리실습	2	0	3	0	3
전공선택		0006565	구조해석실무	2	0	3	0	3
전공필수		0004821	건축설비계획	3	0	3	0	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	설계	계
전공선택	4-1	0005087	건 축 공 학 설 계 1	2	0	3	0	3
전공선택		0005086	철 골 구 조 응 용	2	0	3	0	3
전공선택		0007100	구 조 계 획 실 무	2	0	3	0	3
전공선택		0002092	현 장 관 리 및 실 습	2	0	3	0	3
전공선택		0007075	건 축 예 산 관 리	2	0	3	0	3
전공선택	4-2	0005085	건 축 공 학 설 계 2	2	0	3	0	3
전공선택		0007103	건 축 구 조 시 스템 응 용	2	0	3	0	3
전공선택		0006614	건 설 사 업 관 리	2	0	3	0	3
전공선택		0008658	진 단 및 유 지 관 리	2	0	3	0	3
전공선택		0006600	캡 스 톤 디 자 인 *	2	0	3	0	3
전공필수		0006615	빌 디ング 시스템 테크놀러지	3	3	0	0	3
합 계(42개 교과목)		전공필수 37(48) + 전공선택 59(81) = 96(129) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

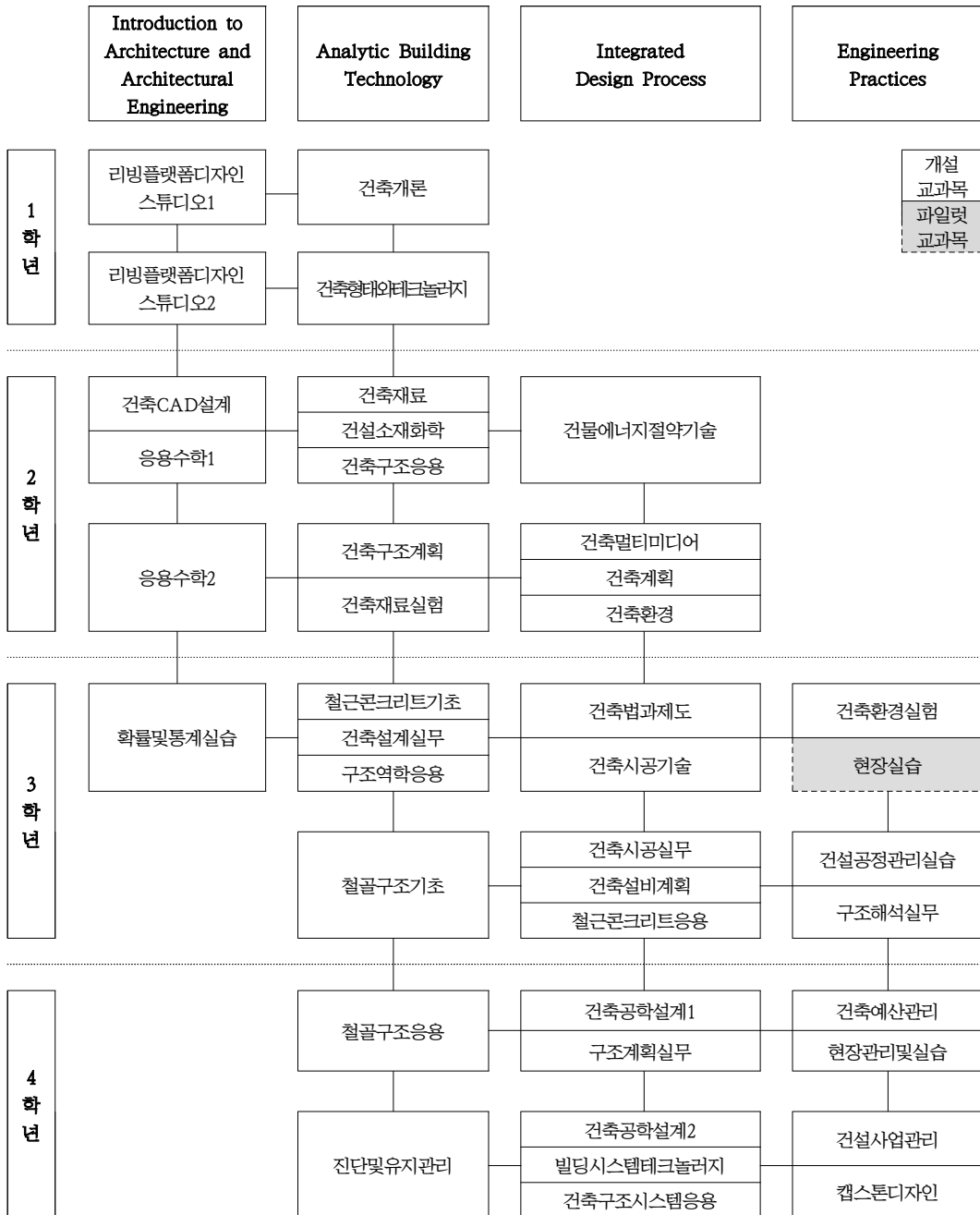
교과영역에 따른 교과 체계도

건축학 · 건축공학전공[건축공학 프로그램]

구 분		Introduction to Architecture and Architectural Engineering	Analytic Building Technology	Integrated Design Process	Engineering Practices
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 리빙플랫폼디자인 스튜디오1 	<ul style="list-style-type: none"> 건축개론 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 리빙플랫폼디자인 스튜디오2 	<ul style="list-style-type: none"> 건축형태와 테크놀러지 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 건축CAD설계 응용수학1 	<ul style="list-style-type: none"> 건축재료 건설소재화학 건축구조응용 	<ul style="list-style-type: none"> 건물에너지절약기술 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 응용수학2 	<ul style="list-style-type: none"> 건축구조계획 건축재료실험 	<ul style="list-style-type: none"> 건축멀티미디어 건축계획 건축환경 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 확률및통계실습 	<ul style="list-style-type: none"> 철근콘크리트기초 건축설계실무 구조역학응용 	<ul style="list-style-type: none"> 건축법과제도 건축시공기술 	<ul style="list-style-type: none"> 건축환경실험 현장실습
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 철골구조기초 	<ul style="list-style-type: none"> 건축시공실무 건축설비계획 철근콘크리트응용 	<ul style="list-style-type: none"> 건설공정관리실습 구조해석실무
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 철골구조응용 	<ul style="list-style-type: none"> 건축공학설계1 구조계획실무 	<ul style="list-style-type: none"> 건축예산관리 현장관리및실습
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 진단및유지관리 	<ul style="list-style-type: none"> 건축공학설계2 빌딩시스템 테크 놀러지 건축구조시스템응용 	<ul style="list-style-type: none"> 건설사업관리 캡스톤디자인

전공교과 연계도

건축학·건축공학전공[건축공학 프로그램]



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

건축학 · 건축공학전공[건축공학 프로그램]

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 구 조 역 학	2-1	건 축 재 료
2-2	건 축 환 경	2-2	건 축 구 조 계 획
2-2	건 축 재 료 실 험	3-1	건 축 시 공 기 술
3-1	구 조 역 학 응 용	3-1	건 축 환 경 실 험
3-2	구 조 해 석 실 무	4-2	건 설 사 업 관 리

2) 사회진출을 위한 교과목

■ 건축공학엔지니어공통

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	건 축 구 조 계 획	2-2	건 축 환 경
3-1	구 조 역 학 응 용	3-2	건 축 시 공 기 술
3-2	건 축 시 공 실 무	3-2	건 축 설 비 계 획
4-1	건 축 공 학 설 계 1	4-2	건 축 공 학 설 계 2

3) 자격취득 관련 교과목

■ 건축기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 구 조 응 용	2-1	건 축 재 료
2-2	건 축 구 조 계 획	2-2	건 축 계 획
2-2	건 축 재 료 실 험	3-1	구 조 역 학 응 용
3-1	철 근 콘 크 리 트 기 초	3-1	건 축 시 공 기 술
3-1	건 축 법 과 제 도	3-2	건 축 설 비 계 획
3-2	건 축 시 공 실 무	3-2	건 설 공 정 관 리 실 습
3-2	철 근 콘 크 리 트 응 용	4-1	건 축 예 산 관 리
4-2	건 설 사 업 관 리	4-2	빌 디ング 시 스템 테크놀러지

■ 건설안전기사, 콘크리트기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 축 재 료	2-2	건 축 재 료 실 험
3-1	건 축 시 공 기 술	3-2	건 축 시 공 실 무

■ 건축설비기사, 공조냉동기사, 전기기사, 건물에너지 평가사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	건 물 에 너 지 절 약 기 술	2-2	건 축 환 경
3-1	건 축 환 경 실 험	3-1	건 축 설 비 계 획
4-2	빌 디ング 시 스템 테크놀러지		

교과목 해설

- 0009030 리빙플랫폼디자인스튜디오1(Living Platform Design Studio 1)** 3(6)
 건축, 도시, 공예의 학문적 실제적 융복합 교육을 통해 리빙플랫폼디자인을 구현한다. 창의적인 공간 아이디어를 구체적인 형태와 공간으로 전환시키기 위한 공간구성, 표현방법의 다양한 연습을 통해 공간디자인의 가장 기본적인 디자인 방법과 이론을 습득한다.
- 0002093 건축개론(Introduction to Architecture)** 2(3)
 '바람직한 건축 전문인' 으로 키워내기 위하여 필요한 기초과정을 포함하는 것 외에도, 인간의 생활을 담은 건축을 쉽게 이해하고 바람직한 건축을 함께 만들어 갈 수 있는 기초능력을 배양한다.
- 0009033 리빙플랫폼디자인스튜디오2(Living Platform Design Studio 2)** 3(6)
 공간디자인에 필요한 물리적·심리적 측면에서의 예술적 감각을 익히며 설계도면 작성을 위한 기초적이고 합리적인 방법을 배운다. 주어진 조건에서 최적의 해법을 모색하기 위한 탐구 능력과 디자인의 문제해결 능력을 키우고, 모델링 등 다양한 실습을 통해 디자인 표현 역량을 배양한다.
- 0010087 건축형태와테크놀로지(Form and Technology)** 2(3)
 건축적 생각을 조형화함과 동시에 자신의 생각을 구체적인 형태와 공간으로 전환시키는 연습을 통하여 기초적인 물리 및 과학기술을 접목할 수 있도록 관련 영역을 탐구 함으로써 새로운 문제해결 능력을 키운다.
- 0004807 건축구조역학(Structural Mechanics)** 3(3)
 건축 구조물의 역학적 해석을 위한 기초과정으로 각종 하중의 종류를 이해하고 이를 산정하는 방법, 힘의 합성과 분해, 구조부재의 단면성질, 가상일의 법칙 등을 강의하여 건축구조물에 작용되는 힘의 흐름을 체계적으로 이해시킨다.
- 0005828 건축CAD설계(Computer Aided Design for Architecture)** 2(3)
 기본적인 2D 및 3D CAD 프로그램을 이해하고 도면작성 방법을 습득하여 설계 도면작성에 응용하는 능력을 배양한다.
- 0004809 건축설계스튜디오2(Design Studio 2)** 5(10)
 데이터 분석 및 프로그래밍 과정을 연습하고, 구체적인 대지조건을 해석하는 과정을 통하여 실제 설계에 응용할 수 있는 훈련을 한다.
- 0002053 건축계획(Architectural Planing)** 3(3)
 인간의 생활, 활동, 의식과 공간과의 대응관계를 기저로 하는 주거건축을 중심으로 인간의 삶에 대한 질적 향상과 쾌적한 건축 환경을 창조하기 위하여 계획이론과 지각이론을 바탕으로 구체적인 건축의 목적에 대한 요구를 조사, 분석, 판단, 종합하고 공간과 형태로 이끌 수 있는 건축설계에 직접 이용될 수 있도록 교육한다.
- 0004811 건축구조계획(Building Structure)** 2(3)
 건축구조에 관한 역학적 원리를 바탕으로 다양한 구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다. 이를 바탕으로, 건축물의 계획단계에서 건축물의 특성에 적합한 건축구조 시스템의 선정과 적용방법을 이해한다.
- 0004498 건축멀티미디어(Architecture Multimedia)** 2(3)
 컴퓨터를 이용한 3D 렌더링 기법 등을 습득하여 건축디자인을 위한 그래픽 툴의 응용력과 시각적 표현 능력을 배양한다.
- 0004815 건축시공기술(Introduction to Building Construction)** 3(3)
 건축설계에 적합한 재료의 선정, 적절한 기술, 공법의 선택, 경제성 확보, 지역적 자원의 활용 등을 포함한 건축 시공 기술 및 건설관리의 기본원리를 이해한다.

- 0006613 **건축법과제도(Building Code)** 3(3)
 건축물을 짓기 위한 제반 법 규정을 이해하고, 특히 건축물의 안전, 위생 및 무장애설계 등의 공공성에 관한 법 규정을 적용할 수 있으며 건축전문인으로서의 직업 윤리와 전문적 행정업무의 범위와 책임에 관하여 이해한다.
- 0004821 **건축설비계획(Architectural Equipment)** 3(3)
 환경의 재생가능성 및 환경조절 방법을 이해하고 건축물의 적절한 성능유지를 위한 조명, 음향, 위생, 방재 및 에너지 관리 등을 포함한 건축설비 시스템을 이해한다.
- 0006615 **빌딩시스템테크놀로지(Building System Technology)** 3(3)
 건축물 설계에 있어 필요한 건축, 구조, 설비, 전기등의 각 분야별 시스템을 실제 프로젝트를 통해 이해하고 통합 설계에 적용하는 능력을 배양한다.
- 0007070 **철골철근콘크리트구조계획(Introduction to Reinforced Concrete and Steel Structure)** 2(3)
 건축구조물의 주요재료인 철근과 콘크리트의 기본특성과 역학적 성질 등을 설명하고, 극한강도설계법에 의한 보, 기둥, 슬래브, 벽체 및 기초 등을 안전하고 경제성 있게 설계할 수 있는 기초적인 능력을 배양시킨다.
- 0007075 **건축예산관리(Architectural Financial Management)** 2(3)
 건축실무를 하는데 있어 건축물의 설계부터 시공까지의 건설비용에 대한 관리체계를 습득함으로써 합리적인 예산 수립 및 공정운영을 배울 수 있다.
- 0005357 **현장실습(Field Placement)** 0(0)
 현장실습을 통하여 업무 수행에 필요한 리더쉽과 협업능력을 배양하고 사무실 경영 및 업무 진행과정 등을 인지 하여 건축사의 법적, 사회적 책임과 역할을 이해한다.
- 0006600 **캡스톤디자인(Capstone Design)** 2(3)
 수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련이론 및 실무기술을 습득함으로써 전공에 관한 지식을 이용하여 실질적 문제들을 해결하는 능력을 기른다.
- 0002119 **건축재료(Building Material)** 3(3)
 건축재료는 목재, 석재, 시멘트, 콘크리트, 철재 등의 구조재를 비롯하여 기와, 스테이트 등의 지붕재료, 미장, 도료 등의 마무리 재료에 이르기까지 그 범위가 매우 넓다. 본 과목에서는 이와 같은 각종 건축재료중 구조재료를 중심으로 그 생산과정, 성분조직, 품질과 성질 및 용도 등을 이해시킴으로써 건축설계, 구조 및 시공 분야 등 건축전반의 기초가 되도록 한다.
- 0000092 **응용수학1(Applied Mathematics 1)** 3(3)
 건축구조물의 구조역학, 구조해석 및 구조설계의 바탕이 되는 각종 미분방정식의 해법 및 활용방안을 체계적으로 익히고 이를 실제 예제에 적용할 수 있는 능력을 배운다.
- 0005835 **건물에너지절약기술(Building Energy-Saving Technology)** 2(3)
 본 과목은 건물의 계획 및 설계단계에서 적용할 수 있는 다양한 에너지절약기술과 고효율 친환경 시스템의 원리를 이해하고 적용방법을 학습함으로써, 저에너지 친환경건축물을 만들기 위한 응용기술을 배양하는 것을 목적으로 한다.
- 0010205 **건축구조응용(Building Structure Application)** 2(3)
 아름답고, 튼튼하며 내구적인 구조물을 가장 경제적으로 건설함과 아울러 신 재료의 등장, 시공기술의 발전, 전문화에 따른 건축구조의 실체를 익히도록 한다.
- 0000093 **응용수학2(Applied Mathematics 2)** 3(3)
 건축구조물의 구조역학, 구조해석 및 구조설계의 바탕이 되는 행렬 및 벡터의 활용방안을 체계적으로 익히고 이를 실제 예제에 적용할 수 있는 능력을 배운다.

- 0002120 건축재료실험(Experiment of Building Material) 2(3)**
 건축공사에 사용되는 각종 건축재료를 한국산업규격(KS)에 따른 시험방법의 원리, 규격, 시험결과 분석 방법을 이해하고 이를 응용할 수 있는 지식을 습득하며, 실습을 통하여 실무현장에서 공정단계별에 따라 이루어지고 있는 건축재료 실험의 필요성, 실험계획 수립방법, 시험결과에 대한 정리 및 분석하는 방법을 익히도록 한다.
- 0002218 건축환경(Architectural Environmental Engineering) 3(3)**
 본 교과목에서는 건물과 인간을 둘러싼 건축환경의 물리적 현상을 이해하고, 열, 빛, 음, 공기, 에너지 등의 건축환경적 요소를 적절하게 제어할 수 있는 설계법과 환경시스템의 적용방법을 학습한다.
- 0007096 구조역학응용(Applied Structural Mechanics) 2(3)**
 건축구조물을 구성하는 각종 구조부재들의 역학적 특성을 이해하고 부재배치방법 및 골조의 구성 원리를 배우며 외부하중에 대한 각부재의 부재력 및 변위를 구하는 방법을 통하여 구조해석 및 구조설계에 적용할 수 있는 능력을 키워준다.
- 0007095 확률및통계실습(Practice of Probability and Statistics) 2(3)**
 확률론적 개념과 사고방법에 역점을 두고 확률론적 현상을 통하여 파악하는 능력을 기르며 이를 실무 규준에 적용할 수 있는 방법을 터득하고 나아가서는 각종 조사 자료의 통계처리 방법을 익힌다.
- 0010088 건축설계실무(Architectural Design Practice 1) 2(3)**
 다양한 사용자가 이용하는 소규모 상업건축물의 설계과정을 통해 건축주와 사용자의 요구를 만족시키기 위한 구조, 재료, 설비 시스템의 선정과 설계도면화 과정을 진행한다. 이러한 과정을 통해 건축기술자로서 갖추어야 할 건축설계, 설계도면의 독해능력 및 건축물의 3차원적 공간이해력을 증진시킨다.
- 0004485 철근콘크리트기초(Introduction to Reinforced Concrete) 3(3)**
 건축구조물의 주요재료인 철근과 콘크리트의 기본 특성과 역학적 성질등을 설명하고, 극한강도설계법에 의한 주요 구조부재를 안전하고 경제성있게 설계할 수 있는 기초적인 능력을 배양시킨다.
- 0007097 건축환경실험(Architectural Environmental Experiment) 2(3)**
 온도, 습도, 풍속, 복사온도 등 쾌적한 인간의 생활에 영향을 주는 건축환경적 요소를 올바르게 측정하고 평가하는 방법을 익힘으로써, 쾌적한 건축환경을 위한 조절방법과 에너지 절약 기술을 익힌다.
- 0005090 철근콘크리트응용(Applied Reinforced Concrete) 2(3)**
 철근콘크리트기초에서 익힌 철근콘크리트구조의 개념 및 각종 하중 상태에서의 구조부재들의 설계개념과 안전성 및 사용성을 고려하여 철근콘크리트 구조물의 구조설계실무에 직접 활용할 수 있는 능력을 키워준다.
- 0004488 철골구조기초(Introduction to Steel Structure) 3(3)**
 철골구조의 기본개념 및 역학적 특성과 인장재 및 압축재 설계, 보 및 기둥설계, 접합부설계등을 강의하고 각종 하중 상태하에서의 철골 부재들의 안전성 및 사용성 문제를 다룰 수 있는 기초적인 지식을 배양시킨다.
- 0006566 건축시공실무(Building Execution and Practice) 2(3)**
 건축시공 현장에서 이루어지는 각종 마감공사에 대한 세부 공법을 익히고 이를 공사 단계별 세부 시공계획서 작성, 현장 견학 및 시청각 교육 등 실습을 통해 건축시공 실무를 이해하도록 한다.
- 0007098 건설공정관리실습(Time Management for Construction and Practice) 2(3)**
 공사현장에서 원자재의 반입으로부터 완공건설물에 이르기까지 자재반입, 구조체와 마감재의 가공 및 조립의 흐름을 순서 정연히 능률적으로 계획하고, 공정을 결정하며, 예정을 세워 작업을 할당하고 독촉하는 절차를 배운다. 즉, 건축공사를 효율적으로 계획하고 관리할 수 있는 기술을 익힌다.
- 0006565 구조해석실무(Structural Analysis Application) 2(3)**
 다양한 유형의 건축구조물을 효율적으로 해석하기 위한 매트릭스해석법 및 유한요소법 등에 대한 기본 개념을 이해시키고 구조해석 실무용 프로그램 실습을 통한 구조물의 모델링 방법, 해석절차 및 해석결과와 표현방법 등을 익힘으로써 실제 구조설계실무를 수행하기 위한 적용능력을 기른다.

- 0005087 **건축공학설계1(Architectural Engineering Design 1)** 2(3)
 건축공학 프로그램의 종합설계 교과목으로서 전공교육과정을 통해 습득한 설계, 구조, 재료시공 및 환경설비 분야의 내용을 토대로 모든 설계 구성요소와 현실적 제한 요소를 종합적으로 고려하여 프로젝트의 기획, 설계 및 수행 그리고 결과 도출 프로세스를 진행하여 설계하도록 함으로서 전공관련 업무수행능력을 함양하도록 한다.
- 0005086 **철골구조응용(Applied Steel Structure)** 2(3)
 철골구조기초에서 익힌 강구조의 개념 및 각종 하중 상태하에서의 철골부재들의 설계개념과 안전성 및 사용성을 고려한 철골구조물의 구조설계실무에 직접 활용할 수 있는 능력을 키워준다.
- 0007100 **구조계획실무(Structural Planning Application)** 2(3)
 건축구조물의 초기설계 단계에서 구조물의 용도 및 하중조건에 맞는 경제적인 구조형태를 설계하기 위한 구조계획방안을 강구하며 이의 실무 적용방안을 배운다.
- 0002092 **현장관리및실습(On the Job Training 1)** 2(3)
 건설공사 실무현장에서 진행되는 각종 현장관리 업무에 대하여 현장관리자 입장에서 시공기술 및 관리 절차를 중심으로 이론, 현장견학 및 실습을 통해 체계적으로 학습하므로써 향후 실무에서 유용하게 활용토록 한다.
- 0005085 **건축공학설계2(Architectural Engineering Design 2)** 2(3)
 건축공학설계1의 연속과목으로서 전공교육과정을 통해 습득한 설계, 구조, 재료시공 및 환경설비 분야의 내용을 토대로 모든 설계 구성요소와 현실적 제한 요소를 종합적으로 고려하여 프로젝트의 기획, 설계 및 수행 그리고 결과 도출 프로세스를 진행하여 설계하도록 함으로서 전공관련 업무수행능력을 함양하도록 한다.
- 0007103 **건축구조시스템응용(Structural System Application)** 2(3)
 초고층 및 대공간 구조물을 구성하는 다양한 유형의 건축구조시스템의 역학적 거동 특성을 배우고 이를 바탕으로 하중조건을 고려한 최적의 구조시스템 선정방안을 배운다.
- 0006614 **건설사업관리(Construction Management)** 2(3)
 건설프로젝트의 참여자들간 원활한 의사소통을 통한 프로젝트의 성공적 수행을 위해 건설 프로젝트 단계별 주요 관리 기법에 대한 지식을 익히고 실무에 효과적으로 응용토록 한다.
- 0008658 **진단및유지관리(Safety inspection and Maintenance Management)** 2(3)
 본 과목에서는 건축구조물의 완공후 사용단계에서 발생할 수 있는 제반 노후화에 대한 원인과 대응방법을 습득하고, 사용과정에서 건축물의 안전성 확보를 위한 진단 및 유지관리 기법에 대한 지식을 습득하여 실무에 효과적으로 활용토록 한다.
- 0010205 **건설소재화학(Construction Material Chemistry)** 2(3)
 본 과목에서는 건축구조물의 완공후 사용단계에서 발생할 수 있는 제반 노후화에 대한 원인과 대응방법을 습득하고, 사용과정에서 건축물의 안전성 확보를 위한 진단 및 유지관리 기법에 대한 지식을 습득하여 실무에 효과적으로 활용토록 한다.

공과대학

융합전자공학부



융합전자공학부는 제4차 산업혁명의 주역이 될 인재를 육성하는 것을 목표로 하고 있다. 이를 위해 전기전자회로, 통신, 컴퓨터에 관한 기본 지식을 학습하는 기존의 전자공학과의 커리큘럼에 전기제어 제어계측 및 반도체, 디스플레이 등 여러 가지 기술을 융합한 학문을 배움으로써 미래 기술에 대한 이해와 시대의 변화를 포함하는 합리적인 교과과정을 운영하고 있다.

전자공학전공에서는 수준별 전공교육 및 전공실무 능력을 배양하는 교육을 실시하고 있다. 또한, 실무 교육 강화를 통한 취업을 향상을 위하여 다양한 실무 특강을 개설하여 교육하고 있다.

시스템반도체공학전공은 국가경제의 중심이자 차세대 성장 동력의 핵심이며 반도체 산업의 변화에 따른 첨단 신 기술을 교육함으로써 국가 기술경쟁력을 제고시키는데 핵심역할을 하고 있다. 또한 반도체 공정 및 재료, 반도체장비, 반도체 측정, 집적회로 설계 및 응용회로 분야 등을 집중적으로 탐구하고, 전기전자, 재료공학, 컴퓨터공학 등과 연계를 통한 폭넓은 분야를 운영하고 있다.

전기제어전공은 국가산업의 근간으로 산업현장에 필요한 전공으로 전기기기, 전력변환제어, 신재생 에너지 분야에서 직무를 성공적으로 수행할 수 있는 창의적이고 미래 지향적인 인성을 겸비한 현장실무 중심의 교육을 통해 전기와 계측제어가 융합된 특성화된 교육과정을 개발하고, 창의적 사고와 공학 기초지식을 기반으로 전문지식을 습득하며, 실험실습 및 설계기법을 통한 종합적 실용학습을 진행한다.

특히 융합전자공학부의 4학년 과정에서는 그동안 배운 교과목을 종합적으로 설계할 수 있는 캡스톤디자인(졸업작품)을 통해 문제해결 능력과 종합설계능력을 키우고 있다. 아울러 체계적인 인턴제도와 청년창업 지원을 통해 현장 밀착형 교육을 시킴으로써 전문 인력을 양성하고 지역과 사회에 기여할 수 있는 전문가를 육성하여 향후 제4차 산업혁명의 주역이 될 수 있는 공학도를 육성하고자 한다.

전자공학전공

교육목표

- 공학적 문제해결능력 함양
창의적 사고와 공학기초지식의 습득을 통한 문제해결능력 함양(진리탐구)
- 전자공학분야의 실용능력 함양
전자공학분야의 전문지식과 실험실습 및 설계기법을 통한 종합적 실용능력 함양(진리탐구)
- 자기개발능력 함양
공학인으로서 갖추어야 할 의사표현능력과 협동능력, 지속적 자기개발능력 함양(덕성함양, 실천봉공)
- 사회성을 갖춘 리더십 함양
올바른 사회성을 갖춘 참다운 리더십 함양(덕성함양, 실천봉공)
- 국제적 협동능력 함양
다양한 세계문화에 대한 폭넓은 이해력과 국제적 협동능력 함양(덕성함양, 실천봉공)

학과소개

- 1976년에 개설된 전자공학전공은 오랜 전통과 많은 우수한 졸업생을 배출한 전공으로 국가 기반 산업의 중심인 **융합전자산업** 발전에 크게 이바지하고 있다.
- 높은 취업률로 인기전공 중 하나인 전자공학전공은 취업률과 대학원, 유학 등의 진학률을 향상시키기 위하여 철저한 수준별 이론 전공 교육 및 전공 실무 능력을 배양하는 교육을 실시하고 있다.
- 또한, 실무 교육 강화를 통한 취업률 향상을 위하여 실무에 능통한 강사를 섭외하여 학기중 또는 방학을 이용하여 다양한 실무 특강을 개설하고 교육하여 이를 통해서도 많은 학생들이 국내는 물론 해외로도 취업을 하고 있다.

졸업후진로

- 설계분야
 - 선형 회로 설계 연구 및 분석 분야
 - 제품회로설계, 회로 시뮬레이션 분야
 - 레이아웃, ERC, DRC, LVS 기술 분야
 - 디지털가전, 통신, 컴퓨터, 통신단말기, 자동차내부전자기기, 시스템 반도체 개발 분야
 - 임베디드 시스템의 설계 및 SoC(System on a Chip) 분야
- 소자 분야
 - 메모리셀, 트랜지스터, 캐패시터 등에 대한 구조 설계 분야

- 센서소자, 시스템반도체소자등에 대한 구조 설계 분야
- 소프트웨어 분야
 - 시스템 소프트웨어 엔지니어
- IoT, 인공 지능, 전기자동차, 전자융복합 등 4차산업 엔지니어
- 전자/반도체 장비 개발 분야
- 제품기술
 - 하드웨어 프로그래머
 - 제품 인증 관리 분야
 - 제품의 공정 결함 및 동작특성 분석 분야
- 전자제품에 관한 전략 및 기획
- 전자제품에 관한 영업 및 마케팅
- 전자제품 품질관리
- 특허 출원 업무
- 프로젝트 기획 및 관리
- 정부출연 연구소 및 기업 연구소

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 전자공학도로서의 기초지식과 이론을 연마하고, 산업현장에서의 실무적 능력과 자질을 겸비한 첨단산업의 고급 전자공학 엔지니어를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 전공관련 전문지식과 꾸준한 개선의지를 바탕으로 상황을 인식하고, 새로운 정보기술을 활용하여 적용하는 인재 공학인으로서 국가산업 발전과 더불어 지역 산업에 대한 이해를 바탕으로 한 긍정적 태도와 실무적 역량을 겸비한 균형감 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 '전공과 관련된 직무 관련 취업' 이 압도적으로 높음. 뒤를 이어 '현재 계획 없음' 이라고 응답한 사람이며, 편입학 및 대학원 진학을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며, 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업에 실제 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 지식정보활용, (3) 분석적사고능력, (4) 융합적지식창출능력, (5) 문제인식능력으로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자원, 정보, 기술활용 역량 및 융합역량을 보유한 실용·융합 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용 ▶ 전문지식과 관련한 기술이해와 활용 지식정보활용 ▶ 새로운 정보기술의 수용과 활용하는 능력 분석적사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 융합적 지식창출능력 ▶ 새로운 융복합 전자기술창출 능력 문제인식능력 ▶ 공학적문제점을 발견하고 해결하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	전자공학에 필요한 지식정보 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 전자공학개론 • 전자수학 • 디지털공학 • 전기자기학 • 기초전자설계 • 전자장론 • 스마트센서공학
	지식융합 역량	다양한 제품과 전자공학의 융합	<ul style="list-style-type: none"> • 전자회로1 • 제어공학 • 마이크로프로세서기초 및실습 • 응용전자회로설계 • 반도체소자공학 • 전자회로2 • 영상처리
창의 Creativity	종합적 사고 역량	디지털 논리구성과 회로특성 분석력	<ul style="list-style-type: none"> • 기초전자실험1 • 회로이론및설계1 • 전자회로실험1 • 기초전자실험2 • 회로이론및설계2 • 전자회로실험2
	진취적 사고 역량	프로그램 제작 및 시스템 설계, 구현력	<ul style="list-style-type: none"> • 오픈하드웨어실습 • 임베디드시스템설계 • CAD설계 • 마이크로프로세서시스템 설계 • 디지털시스템설계 • 마이크로프로세서응용 및실습 • 신호및시스템 • SoC구조및설계 • 컴퓨터네트워크설계 • 아날로그IC설계
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 프로그래밍 언어 구사력	<ul style="list-style-type: none"> • C프로그래밍설계 • 컴퓨터알고리즘 • 리눅스시스템프로그래밍 • C++프로그래밍설계 및응용 • 윈도우프로그래밍설계 • C#프로그래밍
	상호문화역량	새로운 정보기술의 수용과 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털신호처리 • 임베디드프로그램 • 안드로이드프로그램 • IoT응용설계
인성 Character	자기관리 역량	전자공학도로서의 책임감과 자기관리력	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습
	공동체 역량	문제해결을 위한 협업과 도전정신	<ul style="list-style-type: none"> • 전자캡스톤디자인 • 로봇제어공학

교육과정표

전자공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0010089	전 자 공 학 개 론	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0008927	기 초 전 자 설 계	2	2	0	2
전공선택	2-1	0001804	기 초 전 자 실 험 1	2	0	4	4
전공선택		0002348	전 기 자 기 학	3	3	0	3
전공선택		0008261	회 로 이 론 및 설 계 1	2	0	3	3
전공선택		0008928	c 프 로 그 래 밍 설 계	3	0	3	3
전공선택		0002166	디 지 털 공 학	3	3	0	3
전공선택		0010090	오 픈 하 드 웨 어 실 습	3	0	3	3
전공선택		0002162	전 자 수 학 *	3	3	0	3
전공선택	2-2	0005782	디 지 털 시 스템 설 계	3	3	0	3
전공선택		0001805	기 초 전 자 실 험 2	2	0	4	4
전공선택		0002197	신 호 및 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0007107	반 도 체 소 자 공 학	3	3	0	3
전공선택		0008262	회 로 이 론 및 설 계 2	2	0	3	3
전공선택		0008929	c + + 프 로 그 래 밍 설 계 및 응 용	3	0	3	3
전공선택		0002369	전 자 장 론 *	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0002274	디 지 털 신 호 처 리	3	3	0	3
전공선택		0001817	전 자 회 로 1	3	3	0	3
전공선택		0001815	전 자 회 로 실 험 1	2	0	3	3
전공선택		0002165	제 어 공 학	3	3	0	3
전공선택		0008609	마이크로프로세서기초및실습	3	0	3	3
전공선택		0002207	컴 퓨 터 알 고 리 즘	2	0	3	3
전공선택		0011293	C # 프 로 그 래 밍 *	3	0	3	3
전공선택	3-2	0001818	전 자 회 로 2	3	3	0	3
전공선택		0001816	전 자 회 로 실 험 2	2	0	3	3
전공선택		0008931	로 봇 제 어 공 학	3	3	0	3
전공선택		0008264	마이크로프로세서응용및실습	3	0	3	3
전공선택		0008930	윈 도 우 프 로 그 래 밍 설 계	3	0	3	3
전공선택		0007108	S o C 구 조 및 설 계	2	0	3	3
전공선택		0011294	임 베 디 드 프 로 그 램 *	3	0	3	3
전공선택	4-1	0008435	전 자 캡 스톤 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0010092	응 용 전 자 회 로 설 계	3	0	3	3
전공선택		0008932	C A D 설 계	3	0	3	3
전공선택		0008933	리눅스시스템프로그래밍	3	0	3	3
전공선택		0008426	임 베 디 드 시 스템 설 계	2	0	3	3
전공선택		0010091	마이크로프로세서시스템설계*	3	0	3	3
전공선택		0010093	안 드 로 이 드 프 로 그 램 *	3	0	3	3
전공선택	4-2	0008936	I o T 응 용 설 계	3	0	3	3
전공선택		0008935	아 날 로그 I C 설 계	3	0	3	3
전공선택		0008427	컴 퓨 터 네 트 워 크 설 계	3	0	3	3
전공선택		0010094	영 상 처 리 *	3	0	3	3
전공선택		0009353	스 마 트 센 서 공 학 *	3	0	3	3
합 계(43개 교과목)		전공선택 114(126) = 114(126) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기초이론	회로설계	시스템 프로그래밍	시스템설계
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 전자공학개론 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 기초전자설계 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 기초전자실험1 전자수학 전기자기학 	<ul style="list-style-type: none"> 회로이론및설계1 	<ul style="list-style-type: none"> C프로그래밍설계 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털공학 오픈하드웨어실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 기초전자실험2 신호및시스템 전자장론 	<ul style="list-style-type: none"> 반도체소자공학 회로이론및설계2 	<ul style="list-style-type: none"> C#프로그래밍설계및응용 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털시스템설계
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 디지털신호처리 	<ul style="list-style-type: none"> 전자회로1 전자회로실험1 제어공학 	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로프로세서기초 및실습 C#프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터알고리즘
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 전자회로2 전자회로실험2 로봇제어공학 	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로프로세서응용 및실습 윈도우프로그래밍설계 	<ul style="list-style-type: none"> 임베디드프로그래밍 SoC구조및설계
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 전자캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 응용전자회로설계 CAD설계 	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로프로세서시스템 설계 안드로이드프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> 라눅시스템프로그래밍 임베디드시스템설계
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 영상처리 스마트센서공학 	<ul style="list-style-type: none"> IoT응용설계 	<ul style="list-style-type: none"> 아날로그IC설계 컴퓨터네트워크설계

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	전 자 공 학 개 론	1-2	기 초 전 자 설 계
2-1	기 초 전 자 실 험 1 회 로 이 론 및 설 계 1 전 기 자 기 학 디 지 털 공 학 오 픈 하 드 웨 어 실 습 C 프 로 그 래 밍 설 계 전 자 수 학	2-2	기 초 전 자 실 험 2 C++프로그래밍설계및응용 반 도 체 소 자 공 학 회 로 이 론 및 설 계 2 디 지 털 시 스템 설 계 신 호 및 시 스템 전 자 장 론
3-1	전 자 회 로 실 험 1 전 자 회 로 1 컴 퓨 터 알 고 리 즈 디 지 털 신 호 처 리 제 어 공 학 마이크로프로세서 기초 및 실습 컴 퓨 터 구 조	3-2	전 자 회 로 실 험 2 마이크로프로세서 응용 및 실습 로 봇 제 어 공 학 전 자 회 로 2 S o C 구 조 및 설 계 윈도우프로그래밍설계 수 치 해 석
4-1	C A D 설 계 전 자 캡 스톤 디 자 인 임베디드시스템설계 리눅스시스템프로그래밍 응용 전자회로설계 마이크로프로세서시스템설계 안 드 로 이 드 프 로 그 램	4-2	아 날 로 그 I C 설 계 컴퓨터네트워크설계 I o T 응 용 설 계 영 상 처 리 스 마 트 센 서 공 학

2) 산업체연계 교육과정

전공분야	교 과 목 명	전공분야	교 과 목 명
설계	디 지 털 시 스템 설 계 윈도우프로그래밍설계 S o C 구 조 및 설 계 임베디드시스템설계 C A D 설 계	소자	반 도 체 소 자 공 학 전 자 회 로 실 험 1 전 자 회 로 실 험 2
제품기술	마 이 크 로 프 로 세 서 신 호 및 시 스템 로 봇 제 어 공 학 디 지 털 신 호 처 리 전 자 캡 스톤 디 자 인	통신	전 기 자 기 학 C++프로그래밍설계및응용 컴퓨터네트워크설계
반도체	반 도 체 소 자 공 학 전 자 회 로 실 험 1 전 자 회 로 실 험 2		

3) 사회진출분야별 교과목

세부전공목표	교과목명	세부전공목표	교과목명
회로설계 엔지니어	디지털시스템설계 윈도우프로그래밍설계 S o C 구조 및 설계 임베디드시스템설계 C A D 설계	소자개발 엔지니어	반도체소자공학 전자회로실험 1 전자회로실험 2
반도체장비	반도체소자공학 전자회로실험 1 전자회로실험 2 아날로그IC설계	제품기술	마이크로프로세서 신호 및 시스템 로봇 제어공학 디지털신호처리 C A D 설계 전자캡스톤디자인
통신	전기자기학 C++프로그래밍설계및응용 컴퓨터네트워크설계		

4) 자격취득 관련 교과목

■ 전자기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	전기자기학	3-1	전자회로 1
2-1	회로이론 및 설계 1	3-2	전자회로 2
2-2	회로이론 및 설계 2	2-2	반도체소자공학

■ 전기기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	전기자기학	2-2	회로이론 및 설계 2
2-1	회로이론 및 설계 1	3-1	제어공학

■ 전기공사기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	회로이론 및 설계 1	3-1	제어공학
2-2	회로이론 및 설계 2		

■ 전자계산기기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	디지털공학	3-2	윈도우프로그래밍설계
3-1	컴퓨터구조		

교과목 해설

- 0010089 전자공학개론(Introduction to Electronic Engineering) 2(2)**
 기본 회로에 대한 지식과 응용, 반도체 및 여러 가지 전자회로에 대한 이해와 응용, 여러 가지 논리회로 및 조합회로에 관한 동작 및 응용을 가르친다.
- 0008927 기초전자설계(Introduction to Electronic Design) 2(2)**
 전자공학의 신입생들로 하여금 향후 전공으로 나아가기 위해 필요한 기초설계능력을 갖추도록 하는 과목이다. 따라서 전압, 전류 등 전자공학의 가장 기본적인 개념들과 저항, 커패시터, 인덕터, 다이오드, 트랜지스터 등 전자공학의 가장 기본적인 소자들의 구조, 물리적 동작원리, 전압-전류 관계 등을 충분히 학습하고, 이들을 포함하는 아주 기초적인 회로를 해석함으로써 이들 기본개념들과 소자들에 대한 이해를 보다 더 확실히 하도록 한다.
- 0001804 기초전자실험1(Basic Electronic Experiment 1) 2(4)**
 브레드보드를 이용한 실험과 PSPICE 툴을 이용한 시뮬레이션을 행함으로써 회로이론에서 배웠던 회로전반에 대한 이론을 확인하고 기초적인 실무적용능력을 향상시키도록 한다. 주요 실험 내용은 키르히호프의 법칙, 망로 및 마디 방정식, 중첩의 원리, 테브난의 정리, 노튼의 정리 등의 회로해석 기법 및 저장상태 해석, 결합회로 등에 관한 것이다.
- 0008261 회로이론및설계1(Circuit Theory & Design 1) 2(3)**
 본 과목에서는, 전자공학을 전공하는 학생들에게 회로해석을 위한 기초적인 이론과 지식을 배양할 수 있도록 강의한다. 구체적으로 선형 시불변 회로를 시간영역과 주파수 영역에서 해석할 수 있는 다양한 방법을 다룬다. 즉 키르히호프의 법칙, 망로 및 마디방정식, 중첩의 원리, 테브난의 정리, 노튼의 정리 등의 회로해석 기법 및 정상상태해석, 결합회로 등에 대해 공부한다. 본 과목의 수강을 통하여 전자공학 관련 분야의 시스템 해석 및 설계능력을 습득할 수 있다.
- 0002348 전자기학(Electromagnetic) 3(3)**
 전자기 현상의 일반사항을 이해하고, 좌표계, 발산 및 회전 벡터량을 공부한다. 그리고 정전계 현상 및 전계의 시스템 응용을 학습한다. 기본적인 이론을 주로 강의를 위주로 학습하며, 현실적으로 응용되고 있는 전계응용 시스템을 공부한다. 이론 강의 및 질의응답, 그리고 이론을 적용하기위한 연습문제풀이를 한다. 벡터량에 관한 이해, 발산 및 회전에 관한 공부, 정전계의 기본 사항 및 전계응용 능력을 습득한다.
- 0002166 디지털공학(Digital Engineering) 3(3)**
 본 과정은 디지털 시스템의 주요 블록을 정의하고 설계 과정을 학습하여 컴퓨터의 하드웨어에 필요한 기본 블록을 디지털 시스템으로 구현 한다. 수강 대상은 2학년 학생들 이며 디지털 시스템 실습 및 설계과정으로 이루어진다.
- 0010090 오픈하드웨어실습(Open Source Hardware) 3(3)**
 아두이노와 라즈베리 파이로 대표되는 오픈소스 하드웨어는 컴퓨터 프로그래밍을 통해 다양한 전자 소자들을 쉽게 제어할 수 있다. 본 과목에서는 오픈소스 하드웨어의 기본적인 사용법을 익히고, 체계적인 실습을 통해 전자 소자의 제어를 위한 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배양한다.
- 0008928 C프로그래밍설계(C Programming Design) 3(3)**
 컴퓨터의 일반적인 시스템 사용법과 기본적인 소프트웨어 사용법을 익히고 이에 필요한 컴퓨터 언어를 습득함으로써 전공 분야에 컴퓨터를 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 강의와 컴퓨터 실습을 병행하여 진행하며 개방적인 학습 방법으로 학생들이 능동적으로 참여하게끔 기본적으로 주어진 프로그램 예제를 풀고 응용 연습 문제를 풀 수 있도록 하여 그 결과물을 프린트하여 제출하도록 한다.
- 0002162 전자수학(Mathematics for Electronic Engineering) 3(3)**
 벡터, 행렬, 미적분 등 전자공학 전공의 전체 교과목을 이해하기 위해 필수적으로 필요한 수학적 이론을 가르친다.

- 0001805 기초전자실험2(Basic Electronic Experiment 2)** 2(4)
 브레드보드를 이용한 실험과 PSPICE 툴을 이용한 시뮬레이션을 행함으로써 회로이론에서 배웠던 회로전반에 대한 이론을 확인하고 기초적인 실무적용능력을 향상시키도록 한다. 주요 실험 내용은 키르히호프의 법칙, 망로 및 마디방정식, 중첩의 원리, 테브난의 정리, 노튼의 정리 등의 회로해석 기법 및 정상상태 해석, 결합회로 등에 관한 것이다.
- 0008929 C++프로그래밍설계및응용(C++Programming Design & Application)** 3(3)
 C++을 이용한 프로그래밍 기초를 배우는 과목으로 C++ 프로그램을 작성하기 위한 객체지향 프로그래밍 기법들과 클래스 라이브러리, 다형성, 그리고 템플릿 등을 사용하는 기법을 익히고 실습한다.
- 0002369 전자장론(Electromagnetic Field Theory)** 3(3)
 전자기현상의 일반사항을 이해하고, 좌표계, 발산 및 회전 벡터량, 정전계 현상 및 전계의 시스템 응용을 학습한다.
- 0007107 반도체소자공학(Semiconductor Device Engineering)** 3(3)
 반도체 이론 및 재료 그리고 pn 접합다이오드, 쌍극성 접합 트랜지스터(BJT), 전계효과 트랜지스터(FET), 광전소자, 고속소자 등 반도체 소자들의 동작원리, 특성, 제작 공정 및 적용 등을 이해하고자 한다.
- 0008262 회로이론및설계2(Circuit Theory & Design 2)** 2(3)
 본 과목에서는, 전자공학을 전공하는 학생들에게 회로해석을 위한 기초적인 이론과 지식을 배양할 수 있도록 강의한다. 구체적으로 선형 시 불변 회로를 시간영역과 주파수 영역에서 해석할 수 있는 다양한 방법을 다룬다. 즉 키르히호프의 법칙, 망로 및 마디방정식, 중첩의 원리, 테브난의 정리, 노튼의 정리 등의 회로해석 기법 및 정상상태해석, 결합회로 등에 대해 공부한다. 본 과목의 수강을 통하여 전자공학 관련 분야의 시스템 해석 및 설계능력을 습득할 수 있다.
- 0005782 디지털시스템설계(Digital System Design)** 3(3)
 실무적인 설계 기술과 회로 구현에 중점을 둔, 디지털 시스템과 하드웨어 공학에 대한 입문과정이다. 본 과목의 목표는 조합, 순차 디지털 논리 및 state machine 설계용 기본 컴퓨터 도구를 소개하여 응용토록 하는 것이다.
- 0002197 신호및시스템(Signal & System)** 3(3)
 신호와 시스템을 분석하는데 필요한 기초적인 수학과 개념은 기초 교과목을 통하여 거의 다 학습했다고 볼 수 있다. 이 교과목에서는 실제로 우리 주변이나 공학 분야에 존재하고 있는 신호나 시스템을 분석하고, 응용 분야에 적용하기 위하여 기초 이론들을 다시 이에 맞게 재해석하고 그 물리적인 의미를 찾아보는 것이다. 즉, 날로 다양해지는 여러 시스템의 해석 및 설계 능력을 배양하기 위하여, 신호와 이를 처리하는 공학적인 시스템에 대한 개념과 특성을 배우고, Fourier 변환, Laplace 변환, z-변환, 필터 등의 이해를 통하여 시간 영역과 주파수 영역에서 신호 및 시스템에 대한 해석 및 구현 방법을 이론적인 학습을 통하여 습득한다. 또한 이 교과목은 실제적인 응용 단계인 디지털 신호 처리를 학습하기 위한 기초 과정이라 할 수 있다.
- 0001815 전자회로실험1(Electronic Circuits Lab 1)** 2(3)
 본 과정은 전자회로를 제작함에 있어 회로도상의 이론적 설계 결과와 제작후의 실험 결과를 일치시키는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 기본 교육으로 계측기의 사용법, 계측기와 컴퓨터 인터페이스 구축, PSpice 사용법을 수행한 후, 다이오드, 트랜지스터, 소신호증폭기, 차동 증폭기, 다단증폭기, 전력증폭기, JFET, MOSFET 등의 실험을 한다.
- 0001817 전자회로1(Electronic Circuits 1)** 3(3)
 본 과정은 전자회로의 소개, 분석 그리고 증폭기의 설계가 포함되어 있다. 우선, 이 과정은 다이오드, BJT, MOSFET의 물리적인 구조와 기본동작 원리에 대하여 자세하게 설명하고, 이로부터 등가회로 모델이 구성되는 것을 이해시킨다. 그리고 이들 소자를 이용한 소신호 증폭기 회로, 차동증폭기, 다단증폭기의 설계와 분석을 공부할 것이다.
- 0002207 컴퓨터알고리즘(Computer Algorithm)** 2(3)
 컴퓨터 알고리즘의 설계 및 분석 기법을 학습한다. 컴퓨터 관련 문제들을 해결하기 위해 적용할 수 있는 주요 알고리즘들의 동작 원리와 특징을 학습한다.

- 0002274 디지털신호처리(Digital Signal Processing) 3(3)**
 신호 및 시스템에서 습득한 기본 개념을 바탕으로 이산 신호와 디지털 신호 처리의 개념 및 디지털 신호에 적용되는 기초적 수학적 이론, 디지털 필터설계 등의 디지털 신호 처리 알고리즘을 학습한다. 또한, 디지털 신호 처리 이론을 응용한 디지털 신호 처리 프로세서(DSP)의 시스템 하드웨어 구현 및 소프트웨어 프로그래밍을 이론적으로 습득하고, 음성신호와영상신호의 디지털 형식의 신호 처리 기법에 관하여도 교육한다. 특히, 음향, 영상 등의 신호를 원하는 형태로 처리하기 위한 기본 이론으로서, FFT, z-변환의 응용, 상관함수 및 그 응용 등을 배우고, 디지털 필터 및 적응 필터의 설계, 스펙트럼추정의 고전적 방법과 현대적 방법, DSP의 다양한 응용 사례 등 디지털 신호처리의 실제적인 이론과 기술을 습득, 배양한다.
- 0002165 제어공학(Control Engineering) 3(3)**
 제어 공학은 시스템의 다양한 특성을 수학적으로 모델링, 동특성을 분석, 그리고 시스템이 원하는 대로 동작 하도록 제어기를 설계하는 이론을 배우는 과목이다. 따라서 본 과목에서는 고전제어이론 및 현대제어이론에 관한 다양한 지식을 습득시키고, 또한 이러한 이론을 이용한 자동제어시스템의 동특성 해석 및 설계기법을 체계적으로 습득하게 함으로써 Home Automation, Factory Automation을 비롯한 자동제어분야의 연구능력 및 현장적응능력을 배양하고자 한다.
- 0008609 마이크로프로세서기초및실습(Microprocessor Design & Application) 3(3)**
 마이크로프로세서의 기본적인 원리를 이해하고 실제 마이크로 프로세서를 이용하여 각종 주변기기를 I/O포트를 이용하여 제어하여 동작을 확인하고 응용하는 능력을 배양한다.
- 0001835 컴퓨터구조(Computer Architecture) 3(3)**
 컴퓨터의 내부 구조 및 동작 원리를 학습한다. 명령어의 종류 및 형태, CPU와 메모리, 입출력 장치의 동작 원리 및 설계 방법을 포함한 최근의 컴퓨터구조 설계 기술을 학습한다.
- 0001816 전자회로실험2(Electronic Circuits Lab 2) 2(3)**
 본 과정은 연산증폭기, 복조기 그리고 발진기의 설계를 위한 기본적인 회로를 다룬다. 실험 내용으로 증폭기의 주파수 응답, 피드백, 연산증폭기, 복조기, 발진기, ic-switching 회로가 포함된다.
- 0008264 마이크로프로세서응용및실습(Microprocessor Application & Experiments) 3(3)**
 본 과목에서는 컴퓨터의 기본구조와 마이크로프로세서에 대한 구조와 사용방법 및 응용에 대하여 배운다. 본 과목 수강을 통해 수강생들은 산업분야에 적용 가능한 학문을 습득하여 경쟁력 있는 전문엔지니어로서의 능력을 향상하게된다. 본 과목에서는 Digital Input/Output, LED, Seven-segment, Dot LED, LCD를 다루고, A/D, D/A를 이용하여 각종 데이터 계측과 파형을 발생하는 원리를 습득한다. 또한 시리얼 데이터 통신에 대한 이해와 실제 응용을 다룬다.
- 0008931 로봇제어공학(Digital Control Engineering) 3(3)**
 이산치 제어계통을 위한 z-변환, 전달함수, 상태변수 표현법, 안정도 판별법등을 습득케 하며, 디지털 제어계통의 동특성 해석 및 제어기 설계기법을 익히도록 함. 컴퓨터 시뮬레이션에 의한 제어기 설계이론의 학습 및 과제와 시험을 통한 학습 성취도 확인. 강의 및 토론을 통하여 제어이론을 체계적으로 교수함. Home Automation, Factory Automation을 비롯한 자동제어분야의 연구능력 및 현장 적응능력을 배양할 수 있음.
- 0001818 전자회로2(Electronic Circuits 2) 3(3)**
 본 과정은 연산증폭기, 복조기 그리고 발진기의 설계를 위한 기본적인 회로를 다룬다. 그 주제는 증폭기의 주파수응답, 피드백, op-amps, 복조기, 오실레이터 그리고 ic-switching 회로가 포함된다.
- 0007108 SoC구조및설계(SoC Architecture & Design) 2(3)**
 최근 IT 기술의 발전에서 나타나는 디지털 융합(convergence)의 추세는 하나의 시스템이 점점 더 많은 수의 응용기능들을 요구한다. 이에 따라 하나의 칩에 점점 더 복잡한 SOC(System-On-a-Chip)의 설계가 요구된다. 이러한 SOC를 보다 더 효율적으로 설계해야 하며 아키텍처를 빠르게 하드웨어 기술언어인 RTL 설계로 연결시키기 위한 방법론을 소개한다. 날로 높아가고 있는 반도체 IP 기술의 설계 환경은 검증, synthesis, STA, SCAN, Formality와 같은 반도체 설계 과정을 하나의 환경에 통합한 SOC 설계 환경에 관해 강의 소개 한다.

- 0008930 윈도우프로그래밍설계(Windows Programing Design) 3(3)**
Windows 시스템의 구조와 관련 있는 프로그래밍 기술을 익히는 과목으로 Windows API 함수, DLL 함수 및 OLE 객체를 다루는 Windows 시스템 함수들을 사용하는 기법을 익히고 실습한다.
- 0001834 수치해석(Numerical Analysis) 3(3)**
공학적 문제를 수학과 프로그램을 결합하여 해결하고자 하는 과목으로서, 프로그래밍 능력과 수학적 해결 능력을 키운다.
- 0010091 마이크로프로세서시스템설계(Microprocessor System Design) 3(3)**
본 과목에서는 16비트 및 32비트 고급 마이크로컨트롤러를 이용한 디지털회로 설계 및 제어 방법에 대해서 학습한다. 고속, 고정밀 제어가 가능한 고급 마이크로컨트롤러를 이용해 입출력 제어, 타이머, ADC, 통신 및 디지털신호처리 등을 실습한다.
- 0008932 CAD설계(CAD Design) 3(3)**
CAD(Computer Aided Design)는 전자회로의 개발과 생산에 있어 생산성저하 및 안정된 품질을 보장해 줄수 있는 다양한 수단을 제공해 준다. 본 강의는 전자회로 설계용 CAD Tool(OrCAD)을 대상으로 하여 회로개발 과 생산에 활용할 수 있도록 사용법을 실습과 사례발표 위주로 강의한다.
- 0008435 전자캡스톤디자인(Electronic Capstone Design) 2(3)**
전공과정을 통하여 습득한 전공 지식과 관련 문헌의 조사를 통하여 얻은 지식을 토대로 교수의 지도아래 관심분야 가운데서 졸업논문이나 졸업작품의 과제를 설정한 후 실증적 결과를 도출하기 위한 과정을 배운다.
- 0008426 임베디드시스템설계(Embedded System Design) 2(3)**
특정한 처리를 하기 위해 전용으로 설계된 시스템을 설계하여 시스템에 내장(Embedded)한다. 하드웨어적인 기술방법, 소프트웨어적인 기술방법론을 강의 소개 한다. 마이크로프로세서가 내장된 시스템을 응용하여 특정한 전용 시스템을 설계 강의한다.
- 0008933 리눅스시스템프로그래밍(LINUX System Programming) 3(3)**
병행 프로세스/스레드의 개념 및 커널과의 관계, 시스템 호출과 인터럽트 및 CONTEXT SWITCHING의 관계, 프로세스 스케줄링, 주요 시스템 호출과 스크 및 타이머 인터럽트 핸들러의 내부 소개, 프로세스 기반 병행 프로그래밍 및 관련 리눅스 API의 활용, 리눅스 파일 시스템과 관련 API의 활용 등을 다룬다.
- 0010093 안드로이드프로그래밍(Android Programming Design) 3(3)**
안드로이드 앱의 설계 및 구현 방법에 대하여 학습한다. 스마트폰에서 구동되는 안드로이드 앱에 블루투스 및 W-iFi 통신 기능을 탑재하여 무선으로 전자 장치를 제어하는 앱을 설계하고 구현하는 능력을 배양한다.
- 0010092 응용전자회로설계(Design of Electronic circuit applications) 3(3)**
3학년까지 배운 아날로그, 디지털 회로들을 활용하여 다양한 응용을 설계해 보는 교과목으로서 창의적 설계 능력을 키운다.
- 0010094 영상처리(Image Processing) 3(3)**
방송, 미디어 등에서 다루는 영상의 압축, 변환, 변형 등의 영상 처리 기술을 배우고, 이를 활용하는 방법을 배운다.
- 0009353 스마트센서공학(Smart Sensor Engineering) 3(3)**
스마트 센서는 자동차, 스마트폰, 로봇 등 다양한 분야에 이용되고 있다. 본 과목에서는 이미지센서, 터치센서, 마이크로폰, GPS, 모션센서, 지자기센서, 조도센서, 근접센서 등과 같은 다양한 스마트 센서들의 원리와 응용방법을 학습한다.
- 0008935 아날로그IC설계(Analog IC Design) 3(3)**
전자회로를 기초로 하여 아날로그 집적회로 설계를 한다. 교과목에서는 전류미러, 바이어스 회로, 비교기, 연산증폭기 등의 아날로그 기본 회로를 설계한다. 또한, PSPICE를 사용하여 시뮬레이션하여 검증한다. 검증된 회로는 Cadance 툴을 사용하여 레이아웃, DRC, LVS 등의 검증 실습을 한다. 교육방법은 이론과 실기를 병행한다. 본 교과목에서는 반도체 전자산업 분야에 필요한 실무중심의 전문 인력을 양성한다.

0008427 컴퓨터네트워크설계(Computer Network Design) 3(3)

컴퓨터 네트워크에 대한 이용이 보편화됨에 따라, 두 시스템 간에 정보를 교환하는 것이 필수적인 문제이다. 컴퓨터의 기종을 구분하지 않고, 운영체제도 구분하지 않고 완전히 개방된 시스템에서 운용 가능토록 네트워크를 설계해야 한다.

0008936 IoT응용설계(IoT Aided Design) 3(3)

스마트폰에서 구동되는 안드로이드 앱을 구현하는 방법론을 학습하고, 체계적인 실습을 통해 산업 현장에 적용 가능한 안드로이드 앱을 설계, 구현하는 능력을 배양한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

현장실습을 통하여 업무 수행에 필요한 리더쉽과 협업능력을 배양하고 사무실 경영 및 업무 진행과정 등을 인지하여 전자공학과의 법적, 사회적 책임과 역할을 이해한다.

시스템반도체공학전공

교육목표

창의적사고와 반도체 분야의 전문지식을 바탕으로 차세대 시스템반도체 산업을 이끌어 갈 21세기 정보사회의 기술문명을 주도하는 인재양성을 목표로 하고 있다. 이를 위해 시스템반도체 분야의 전문 인력 양성을 통해 지역과 국제사회에 기여하고자 한다. 아울러, 융복합 첨단기술 및 진취적인 차세대 시스템 반도체 산업을 주도할 지식 기반을 갖춘 '신기술 및 산업체 현장 능력을 겸비한 글로벌 인재 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

반도체 분야는 국가경제의 중심이자 차세대 성장 동력의 핵심으로 충청북도의 신성장 동력 4대 전략산업 중 하나로 선정되었다. 또한 반도체 산업의 변화에 따른 첨단 신기술의 등장은 국가 기술경쟁력을 제고시키는데 핵심역할을 하고 있다.

시스템반도체공학전공에서는 기초과학과 응용과학의 조화로운 교육을 바탕으로 실용적 응용방법을 터득하여 전기전자 및 통신 분야 등 각종 첨단기술과의 융합을 통한 첨단 반도체 분야의 기술발전을 선도하고 있으며, 반도체 공정 및 재료, 반도체 장비, 반도체 측정, 집적회로 설계 및 응용회로 분야 등을 집중적으로 탐구하고, 전기전자, 재료공학, 컴퓨터공학 등과 연계를 통한 폭넓은 분야를 운영하고 있다.

졸업후진로

- 반도체 설계 및 제조업체(삼성전자, 하이닉스, 매그나칩스, 동부하이텍 등)
- 청주를 중심으로 진천, 오창, 천안, 대전의 사각벨트 내 반도체 장비 및 전문 설계 회사
- 외국계 공정 및 측정 업체(ASML(네덜란드), 도쿄 일렉트론(일본), 한국랩리서치(미국) 등)
- 전자통신연구원(ETRI), 전자부품연구원, 충북테크노파크 반도체 시험평가센터 등 국책연구소
- 충청북도 태양광 특구지역 내 태양광 관련 업체(신성솔라에너지, LG화학, LS산전 등)

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 21세기 정보사회에 따라 전자공학, 재료공학, 컴퓨터공학 등과 연계한 산업체 실무 현장 기술과 첨단기술변화에 적극적으로 창조할 수 있는 진취적인 반도체 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 융복합 첨단기술 및 진취적 사고를 바탕으로, 반도체신기술과 산업체 현장 적응 능력을 겸비하여 21세기 정보사회를 이끌 수 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 취업이 80% 이상을 차지하게 나타났으나 현재 계획이 없거나 전공과 무관한 직무 관련 취업이 일부 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 진로 탐색 기회 제공이 요구됨. 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 지식정보활용, (3) 분석적사고능력, (4) 외국어활용능력, (5) 협업으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용 ▶반도체공학 관련 기초 이론 습득 지식정보 활용 ▶반도체공학 전문기술 응용 및 활용 분석적사고능력 ▶반도체연계산업 첨단기술 분석력 도전정신 ▶반도체 관련 문제 탐색 및 창의적 기술 해결 협업 ▶반도체 관련 실무 수행을 위한 협업 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	반도체공학 관련 기초 이론 습득	<ul style="list-style-type: none"> • 반도체이해 • 반도체소자공학1 • 반도체패러지및테스트 <ul style="list-style-type: none"> • 반도체개론 • 반도체소자공학2
	지식융합 역량	반도체 공학 전문기술 응용 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 반도체측정 • 센서응용공학 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털시스템 • 박막공학 • 디스플레이공학 • IC레이아웃이론및실습
창의 Creativity	종합적 사고 역량	반도체연계산업 첨단기술에 대한 분석력 및 종합 사고력	<ul style="list-style-type: none"> • 회로이론1 • 전자회로1 • 논리회로1 • IoT센서 • 반도체장비 • CMOS소자및소부장비특성 <ul style="list-style-type: none"> • 회로이론2 • 전자회로2 • 논리회로2
	진취적 사고 역량	반도체 관련 문제 탐색 및 창의적 기술 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 회로이론실험1 • 논리회로실험1 • 반도체공정1 • 전자회로실험1 <ul style="list-style-type: none"> • 논리회로실험2 • 회로이론실험2 • 디지털시스템실험 • 전자회로실험2 • 반도체공정2 • 신소재MEMS공학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	반도체 산업 현장과의 의사전달력	<ul style="list-style-type: none"> • 아날로그집적회로 • TCAD소자공정설계1 <ul style="list-style-type: none"> • TCAD소자공정설계2 • SoC설계 • 임베디드시스템설계및실습
	상호문화역량	융복합 첨단사회 변화에 대한 선제적 대응력	<ul style="list-style-type: none"> • 광전자공학 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털집적회로설계
인성 Character	자기관리 역량	반도체 관련 산업에 대한 전문 경력개발 관리	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로그래밍기초 • 마이크로프로세서기초 • 디지털설계언어 <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로그래밍응용 • 마이크로프로세서응용
	공동체 역량	반도체 실무 수행을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 • 현장실습 <ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인2

교육과정표

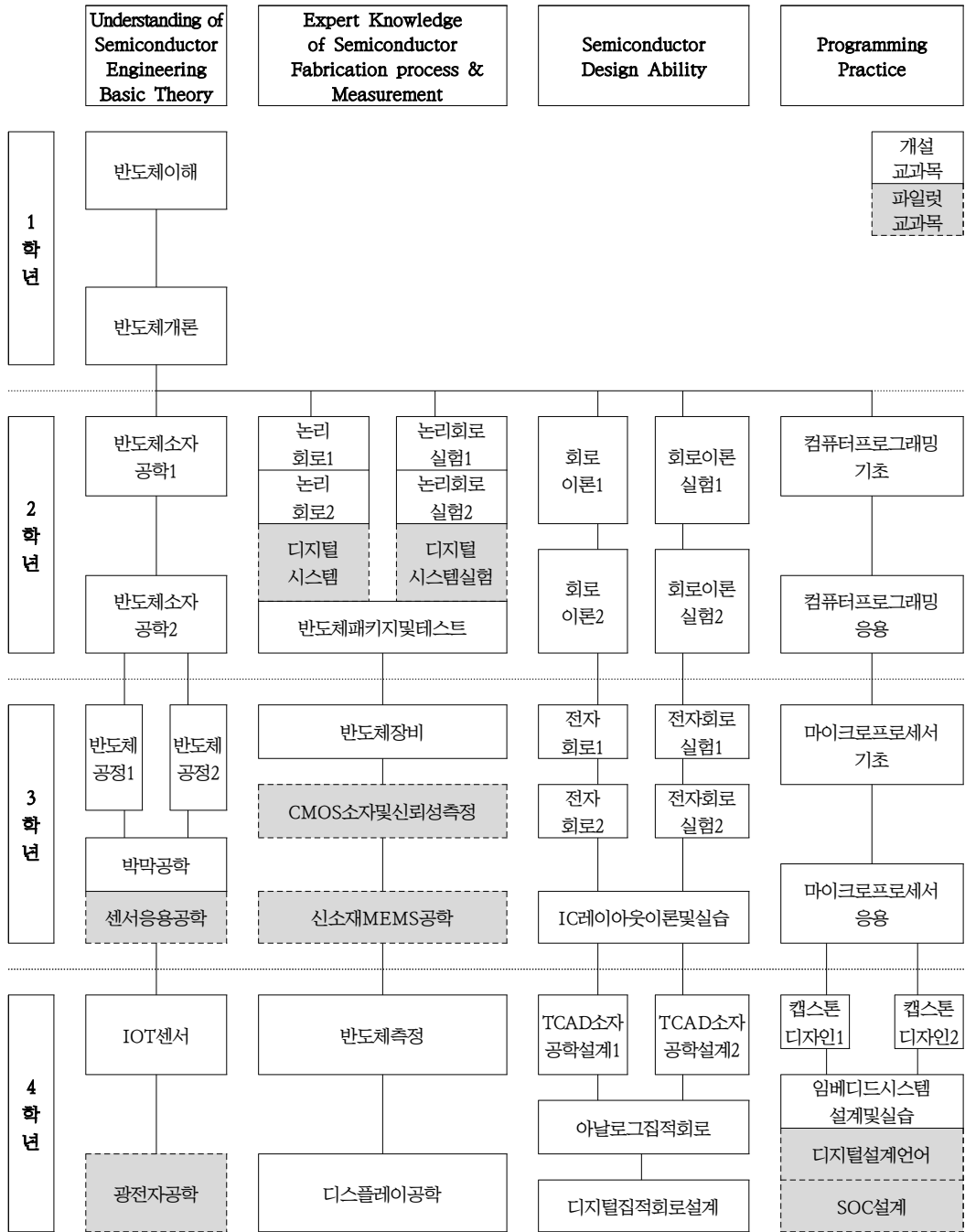
시스템반도체공학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1 (탐색)	0009719	반 도 체 이 해	2	2	0	2	
전공선택	1-2 (탐색)	0009720	반 도 체 개 론	2	2	0	2	
전공선택	2-1	0004844	반 도 체 소 자 공 학 1	3	3	0	3	
전공선택		0001800	회 로 이 론 1	3	3	0	3	
전공선택		0008939	회 로 이 론 실 험 1	2	0	3	3	
전공선택		0002406	논 리 회 로 1	3	3	0	3	
전공선택		0001806	논 리 회 로 실 험 1	2	0	3	3	
전공선택		0009723	컴 퓨 터 프 로 그 래밍 기 초	2	0	3	3	
전공선택		0011548	반 도 체 패 키 지 및 테 스톱	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0004845	반 도 체 소 자 공 학 2	3	3	0	3	
전공선택		0001802	회 로 이 론 2	3	3	0	3	
전공선택		0008941	회 로 이 론 실 험 2	2	0	3	3	
전공선택		0002407	논 리 회 로 2	3	3	0	3	
전공선택		0001807	논 리 회 로 실 험 2	2	0	3	3	
전공선택		0005786	컴 퓨 터 프 로 그 래밍 응 용	2	0	3	3	
전공선택		0002271	디 지 털 시 스템 *	3	3	0	3	
전공선택		0002469	디 지 털 시 스템 실 험 *	2	0	3	3	
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택	3-1	0001823	반 도 체 공 정 1	3	3	0	3	
전공선택		0006599	반 도 체 장 비	3	3	0	3	
전공선택		0001817	전 자 회 로 1	3	3	0	3	
전공선택		0001815	전 자 회 로 실 험 1	2	0	3	3	
전공선택		0008944	마 이 크로 프 로 세 서 기 초	3	3	0	3	
전공선택		0008952	C M O S 소 자 및 신 퇴 성 측 정 *	3	3	0	3	
전공선택		0008954	센 서 응 용 공 학 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0001826	박 막 공 학	3	3	0	3	
전공선택		0001824	반 도 체 공 정 2	3	3	0	3	
전공선택		0001818	전 자 회 로 2	3	3	0	3	
전공선택		0001816	전 자 회 로 실 험 2	2	0	3	3	
전공선택		0011549	I C 레 이 아 윗 이 론 및 실 습	3	0	3	3	
전공선택		0002200	마 이 크로 프 로 세 서 응 용	2	0	3	3	
전공선택		0008949	신 소 재 M E M S 공 학 *	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0008943	T C A D 소 자 공 정 설 계 1	2	0	3	3	
전공선택		0009725	아 날 로 그 집 적 회 로	2	0	3	3	
전공선택		0008947	I o T 센 서	3	3	0	3	
전공선택		0006598	반 도 체 측 정	2	0	3	3	
전공선택		0007151	캡 스톱 디 자 인 1	2	0	3	3	
전공선택		0001847	광 전 자 공 학 *	3	3	0	3	
전공선택		0009411	디 지 털 설 계 언 어 *	3	0	3	3	
전공선택	4-2	0008945	T C A D 소 자 공 정 설 계 2	2	0	3	3	
전공선택		0011550	임베디드시스템설계및실습	3	0	3	3	
전공선택		0004852	디 스플레이 공 학	3	3	0	3	
전공선택		0008948	디 지 털 집 적 회 로 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0007152	캡 스톱 디 자 인 2	2	0	3	3	
전공선택		0008946	S o C 설 계 *	2	0	3	3	
합 계(45개 교과목)		전공선택 112(130) = 112(130) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Understanding of Semiconductor Engineering Basic Theory	Expert Knowledge of Semiconductor Fabrication process & Measurement	Semiconductor Design Ability	Programming Practice
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체이해 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체소자공학1 	<ul style="list-style-type: none"> 논리회로1 논리회로실험1 반도체패키지및테스트 	<ul style="list-style-type: none"> 회로이론1 회로이론실험1 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터프로그래밍기초
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체소자공학2 	<ul style="list-style-type: none"> 논리회로2 논리회로실험2 디지털시스템 디지털시스템실험 	<ul style="list-style-type: none"> 회로이론2 회로이론실험2 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터프로그래밍응용
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체공정1 센서응용공학 	<ul style="list-style-type: none"> 반도체장비 CMOS소자및신뢰성 측정 	<ul style="list-style-type: none"> 전자회로1 전자회로실험1 	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로프로세서 기초
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 반도체공정2 박막공학 	<ul style="list-style-type: none"> 신소재MEMS공학 	<ul style="list-style-type: none"> 전자회로2 전자회로실험2 IC레이아웃이론및실습 	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로프로세서응용
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> IoT센서 광전자공학 	<ul style="list-style-type: none"> 반도체측정 	<ul style="list-style-type: none"> 아날로그집적회로 TCAD소자공학설계1 	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인1 디지털설계언어
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 디스플레이공학 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털집적회로설계 TCAD소자공학설계2 	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인2 임베디드시스템설계 및실습 SoC설계

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	반도체소자공학 1 회로이론 1 논리회로 1	2-2	반도체소자공학 2 회로이론 2 논리회로 2 디지털시스템 디지털시스템실험
3-1	반도체공정 1 전자회로 1 반도체장비 1 전자회로실험 1 CMOS소자및신뢰성측정	3-2	전자회로 2 전자회로실험 2 반도체공정 2 박막공학
4-1	아날로그집적회로 캡스톤디자인 1 광전자공학	4-2	디지털집적회로설계 캡스톤디자인 2

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	컴퓨터프로그래밍기초 반도체소자공학 1 회로이론 1 회로이론실험 1 논리회로실험 1 반도체패키지및테스트	2-2	컴퓨터프로그래밍응용 반도체소자공학 2 회로이론 2 회로이론실험 2 논리회로실험 2
3-1	반도체공정 1 전자회로 1 마이크로프로세서기초 센서응용공학	3-2	반도체공정 2 전자회로 2 박막공학 마이크로프로세서응용 IC레이아웃이론및실습 신소재MEMS공학
4-1	I o T 센서 아날로그집적회로 TCAD소자공학설계1 디지털설계언어 반도체측정 캡스톤디자인 1	4-2	디지털집적회로설계 TCAD소자공학설계2 임베디드시스템설계및실습 디스플레이공학 S o C 설계 캡스톤디자인 2

3) 자격취득 관련 교과목

■ 반도체설계기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	반 도 체 소 자 공 학 1 회 로 이 론 1 논 리 회 로 1	2-2	반 도 체 소 자 공 학 2 회 로 이 론 2 논 리 회 로 2
3-1	전 자 회 로 1	3-2	전 자 회 로 2
4-1	아 날 로 그 집 적 회 로	4-2	디 지 털 집 적 회 로 설 계

■ 전자기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 기 초 회 로 이 론 1	2-2	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 응 용 회 로 이 론 2
3-1	전 자 회 로 1	3-2	전 자 회 로 2

■ 전기기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	회 로 이 론 1	2-2	회 로 이 론 2

교과목 해설

- 0009719 반도체이해(Understanding of Semiconductor) 2(2)**
반도체에 대한 소개와 반도체의 특성을 숙지한다. 이를 바탕으로 반도체의 전기적 특성이 왜 발생하며 반도체가 현대 산업에 왜 중요한지를 이해한다.
- 0009720 반도체개론(Introduction to Semiconductors) 2(2)**
본 과목은 반도체산업에 대한 이해와 향후 전공할 반도체공학에 대한 기본지식을 습득한다. 좀 더 구체적으로 언급하면 반도체공정, 소자, 회로설계, 응용에 이르기까지 반도체공학 관련 전 분야에 대한 기본지식을 전달한다. 이 지식을 토대로 반도체에 대한 이해력을 키우는 것을 이 과목의 목적으로 한다.
- 0004844 반도체소자공학1(Semiconductor Device Engineering 1) 3(3)**
고체물리학을 바탕으로 반도체의 물성을 이해하고 전자와 정공의 거동을 바탕으로 캐리어 이동에 따른 전류의 흐름을 해석하여 반도체 물성을 견고하게 이해한다.
- 0001800 회로이론1(Circuit Theory 1) 3(3)**
회로이론에 대한 기초적인 이론 강의와 실무에 필요한 공학적 해석방법과 예제, 과제물을 통하여 문제해결 능력을 숙달 습득시킨다. 동시에 학생들로 하여금 수시고사 및 과제물을 활용하여 자신감을 배양한다. 교육내용은 회로소자(전압원, 전류원, 저항기, 커패시터, 인덕터 등)의 전기적인 특성의 이해, 다양한 회로소자들로 구성된 회로에서 임의의 마디 전압과 소자에 흐르는 전류를 구하는 회로 해석법(KCL, KVL, 중첩의 원리, 마디방정식, 망로방정식, 테브난 및 노튼 등가회로 등) 등이다.
- 0008939 회로이론실험1(Circuit Theory Experiment 1) 2(3)**
회로이론실험1은 회로이론1에서 배운 이론을 실제 실험을 통해서 확인하는 과목이다. 저항, 인덕터, 커패시터에 직류전압, 스위칭 전압, 교류전압을 가한 상태에서 전류, 전압을 측정하여 이론값과 측정값을 비교하여 이론을 다시 확인한다. 실험은 보드실험과 컴퓨터시뮬레이션 실험을 병행한다.
- 0002406 논리회로1(Logic Circuit1) 3(3)**
본 교과는 NOT, AND, OR, XOR와 같은 불대수에 대한 기초적인 지식을 습득하는데 있다. 논리회로 이론에서 배운 지식을 확립하기 위하여, BOOLE대수에 대한 지식, 논리 소자의 동작 원리, 그리고 조합논리 회로와 순서논리 회로의 해석 및 설계 등을 다룬다.
- 0001806 논리회로실험1(Logic Circuit Experiment1) 2(3)**
본 교과는 NOT, AND, OR, XOR와 같은 불대수에 대한 이론을 실습을 통해 이해하고자 한다. 논리회로 이론에서 배운 지식을 확립하기 위하여, BOOLE 대수에 대한 지식, 논리 소자의 동작 원리, 그리고 조합논리 회로와 순서논리 회로의 해석 및 Quartus II를 이용한 설계방법 등을 다룬다.
- 0004845 반도체소자공학2(Semiconductor Device Engineering 2) 3(3)**
반도체물성을 바탕으로 반도체의 소자의 동작원리를 이해하고 다이오드트랜지스터 광소자 및 반도체소자 응용을 숙지한다.
- 0001802 회로이론2(Circuit Theory 2) 3(3)**
주파수영역에서 앞에 언급한 학습한 회로 해석법을 라플라스 변환을 이용하여 그 응답을 구한다. 학생들은 주파수-영역 해석 기법을 이해하고 이용하여 1차 및 2차 회로들의 사인파 응답을 구한다. 이때, 페이저의 개념을 도입하고 그 개념을 이용하여 사인파의 정신-상태 응답에 대해 공부한다. 여파기, 종속 전원, 이상적인 변압기 회로들에 대한 개념을 설명하고 공부한다. 즉, 종속 전원들이 어떻게 다루지고 또 이들이 RLC회로에 어떤 영향을 미치는지를 보기 위해 많은 예제들을 살펴보고 구하는 내용들을 강의한다.

- 0008941 회로이론실험2(Circuit Theory Experiment 2)** 2(3)
회로이론실험2는 회로이론2에서 배운 이론을 실제 실험을 통해서 확인하는 과목이다. 저항, 인덕터, 커패시터에 직류전압, 스위칭 전압, 교류전압을 가한 상태에서 전류, 전압을 측정하여 이론값과 측정값을 비교하여 이론을 다시 확인한다. 실험은 보드실험과 컴퓨터 시뮬레이션 실험을 병행한다.
- 0002271 디지털시스템(Digital System)** 3(3)
본 교과는 하드웨어언어를 사용하여 고수준의 디지털 시스템의 설계방법을 다룬다. 이때 사용하는 언어는 VHDL 언어를 사용하며 언어의 표현방법으로는 자료 흐름적 표현, 동작적 표현, 구조적 표현 방법 등을 익히고 다양한 디지털 시스템의 응용을 다룬다.
- 0002469 디지털시스템실험(Digital System Experiment)** 2(3)
본 교과는 순서논리회로 Module에 의한 하드웨어 알고리즘으로부터 최종 설계단계에 이르기까지의 자동설계 기법을 실험을 통해 다룬다. 이를 위해 응용 소프트웨어는 Quartus II를 사용하며, 설계된 디지털시스템은 시뮬레이션을 통해 검증한다. 마지막으로 설계된 디지털시스템은 트레이닝 키트를 활용하여 검증된다.
- 0002407 논리회로2(Logic Circuit 2)** 3(3)
본 교과는 하드웨어언어를 사용하여 고수준의 디지털 시스템의 설계방법을 다룬다. 이때 사용하는 언어는 VHDL언어를 사용하며 언어의 표현방법으로는 자료 흐름적 표현, 동작적 표현, 구조적 표현 방법 등을 익히고 다양한 디지털시스템의 응용을 다룬다.
- 0001807 논리회로실험2(Logic Circuit Experiment 2)** 2(3)
본 교과는 순서논리회로 Module에 의한 하드웨어 알고리즘으로부터 최종 설계단계에 이르기까지의 자동설계 기법을 실험을 통해 다룬다. 이를 위해 응용 소프트웨어는 Quartus II를 사용하며, 설계된 디지털시스템은 시뮬레이션을 통해 검증한다. 마지막으로 설계된 디지털시스템은 트레이닝 키트를 활용하여 검증된다.
- 0008954 센서응용공학(Sensor Application Engineering)** 3(3)
본 과목에서는 사물인터넷에 적용하기 위해 다양한 센서의 응용을 다룬다. 이를 위해, 마이크로프로세서를 사용하여 온도, 전압, 전류, 습도, 압력, 위치 및 빛 센서를 실제 생활에 응용하는 방법을 배운다.
- 0001823 반도체공정1(Semiconductor Process 1)** 3(3)
반도체 전 공정(Front end of line) 중 집적회로 설계, 결정 성장, 에피택시, 웨이퍼 준비, 포토 마스크 제작, 산화, 확산, 이온 주입, 포토리소그래피, 박막 증착 공정에 대해 안내한다.
- 0001817 전자회로1(Electronic Circuits 1)** 3(3)
본 과정은 전자회로의 소개와 트랜지스터 증폭기들의 해석 및 설계를 학습한다. 우선, 그 과정은 물리적인 구조로부터 언어인 다이오드, BJT, 그리고 MOSFET의 기본적인 동작을 설명하고, 등가적인 소자 모델의 개념을 제공한다. 그 다음엔 기본적인 BJT와 FET 증폭기 및 차동과 다단 증폭기의 설계와 해석을 학습한다.
- 0001815 전자회로실험1(Electronic Circuit Lab 1)** 2(3)
본 과목은 회로 이론과 전자회로에 관련된 실험들을 실행한다. 다음의 실험들을 통하여 실제의 경험과 설계 연습에 대하여 초점을 맞췄다. : 1. 연산 증폭기 단자들의 용도와 특성, 2. 반전 증폭기와 비반전 증폭기, 3. 가중 가산기와 차동 증폭기, 4. 반전 적분기, 5.적합 다이오드의 단자 특성과 제너 다이오드의 단자 특성, 6. 반파 정류기와 반파 피크 정류기, 7. 전파 정류기와 전파 피크 정류기, 8. 제너 병렬 조정기 및 조정된 직류 전력 공급기, 9. BJT의 단자 특성과 바이어싱, 10. 공통-이미터 증폭기, 11. 공통-베이스 증폭기, 12. 공통- 컬렉터 증폭기, 13. 증가형 MOSFET의 단자 특성과 바이어싱, 14. NMOS 증폭기, 15. CMOS 증폭기, 16. BJT 논리 반전기, 17. CMOS 논리 반전기.
- 0009723 컴퓨터프로그래밍기초(Computer Programming Basics)** 2(3)
정보화 시대에 필수적으로 요구되는 것이 컴퓨터이며, 이와 같은 컴퓨터에도 언어가 있어 사람과 컴퓨터가 의사소통을 하게 된다. 컴퓨터의 언어에는 C, FORTRAN, COBOL, BASIC 등 여러 가지 언어가 있지만 이들 중에서 가장 많이 사용되며 유일한 언어가 바로 C언어이다. 본 교과 과목에서는 이론과 실습을 통해 C언어의 사용방법과 기본적인 문법을 익힌다.

- 0008944 마이크로프로세서기초(Microprocessor Foundation) 3(3)**
 마이크로프로세서에 대한 개념 및 구조를 습득함으로써 산업현장에서 널리 사용되며 응용가능한 프로세서의 활용능력을 키운다.
- 0008952 CMOS소자및신뢰성측정(CMOS Device and Reliability Measurements) 3(3)**
 CMOS소자 특성을 측정하는 장비와 측정 방법론을 배운다. CMOS소자특성 측정(Diode, MOS Cap, MOSFET, 저항, Ring Osc), 분석 및 추출(oxide두께/이동도/농도추출)과 소자 신뢰성(Hot carrier, GOI, Plasma damage 등) 수명 예측을 이해한다. 측정을 통해 MOSFET동작과 신뢰성 전반에 배운다.
- 0001826 박막공학(Thin Film Engineering) 3(3)**
 박막의 성장기술(진공 증착법, 스퍼터링, 플라즈마 증착법 등), 박막의 두께 측정법, 박막의 성장과정과 구조, 박막의 특성 등을 이해하고, 이를 이용한 박막의 응용에 대해서 배운다.
- 0001818 전자회로2(Electronic Circuits 2) 3(3)**
 본 과정은 BJT와 CMOS 증폭기의 설계를 위한 기본적인 회로부터 시작한다. 주제들은 증폭기의 주파수 응답, 귀환, 아날로그 집적회로의 소개, 여러 가지 유형의 증폭기 출력단, 아날로그 여파기, 발진기, 그리고 신호 발생기의 학습을 포함한다.
- 0001816 전자회로실험2(Electronic Circuit Lab 2) 2(3)**
 본 과목은 회로이론과 전자회로에 관련된 실험들을 실행한다. 다음의 실험들을 통하여 실제의 경험과 설계 연습에 대하여 초점을 맞췄다. : 18. BJT 차동 증폭기, 19. 능동 부하를 가진 BJT 차동 증폭기, 20. 다단 증폭기, 21. 공통-이미터 증폭기의 고주파 응답, 22. 공통-베이스 증폭기의 고주파 응답, 23.공통-컬렉터 증폭기의 고주파 응답, 24.캐스코드 증폭기의 고주파 응답, 25. A급 출력단, 26. B급 출력단, 27. 디지털-아날로그(D/A) 변환기, 28. 병렬형 아날로그-디지털(A/D) 변환기, 29. 저역-통과 여파기와 고역-통과 여파기, 30. 대역-통과 여파기와 대역-저지 여파기, 31. 원-브리지 발진기, 32.쌍안정 멀티바이브레이터, 33. 비안정 멀티바이브레이터, 34. 단안정 멀티바이브레이터.
- 0005786 컴퓨터프로그래밍응용(Computer Programming Applications) 2(3)**
 정보화 시대에 필수적으로 요구되는 것이 컴퓨터이며, 이와 같은 컴퓨터에도 언어가 있어 사람과 컴퓨터가 의사소통을 하게 된다. 컴퓨터의 언어에는 C, FORTRAN, COBOL, BASIC 등 여러 가지 언어가 있지만 이들 중에서 가장 많이 사용되며 유익한 언어가 바로 C언어이다. 본 교과 과목에서는 이론과 실습을 통해 C언어의 사용방법의 응용과 기본적인 문법의 응용을 익힌다.
- 0002200 마이크로프로세서응용(Microprocessor Application) 2(3)**
 마이크로프로세서의 응용 시스템을 설계할 수 있는 능력을 키우고, 실제 산업현장에서 적용 가능한 실무 중심의 교육을 목표로 한다. 이를 위해 마이크로프로세서에 대한 구조 및 응용 방법을 습득함으로써 고성능 프로세서의 활용능력을 키운다.
- 0008949 신소재MEMS공학(NEW Material MEMS Engineering) 3(3)**
 미세전자기계시스템, 실리콘이나 수정, 유리 등을 가공해 초고밀도 집적회로, 머리카락 절반 두께의 초소형 기어, 손톱 크기의 하드디스크 등 초미세 기계구조물을 만드는 기술을 말한다. 멤스 기술의 응용 범위는 전자코센서, 가속도 센서, 잉크젯 프린터 헤드, 유전자 정보 해독을 위한 바이오칩 등 생명의료 분야, 무선부품, 광부품, 미세기계 등 분야가 다양하다.
- 0008943 TCAD소자공정설계1(Design of Semiconductor Devices and Processes with TCAD 1) 2(3)**
 TCAD 상용 S/W를 활용해서 CMOS 기반 소자/공정 simulation 및 설계를 수행한다. Wafer 제작 없이 CMOS 집적 공정(Process integration)개념과 MOSFET 설계를 배운다. 소자 동작 조건 및 공정변화에 대한 전기적 특성과 관련 파라미터(전계, 전압, 농도, 신뢰성 관련)등을 이해한다.
- 0009411 디지털설계언어(Digital Hardware Description Language) 3(3)**
 본 과목은 디지털 시스템을 하드웨어 표현 언어로 설계하는 방법을 다룬다. 이를 위해 Verilog HDL을 사용하여 간단한 논리게이트에서부터 시스템 레벨의 디지털 시스템을 설계하고 이를 FPGA로 프로그래밍 하여 설계된 디지털시스템을 검증한다.

- 0008947 IoT센서(IoT Sensor) 3(3)
인간과 사물과 서비스가 연결된 세상이 왔다. 미래 사회의 주역이 될 반도체공학인은 사물인터넷에 대한 소양을 갖고 있어야 한다. 본 교과목에서는 사물인터넷의 3요소 중 하나인 센서에 대해 안내한다.
- 0008948 디지털집적회로설계(Design of Digital Integrated Circuits) 2(3)
이 과목에서 디지털 CMOS 집적회로 분석과 설계를 이해한다. MOSFET 특성 및 technology 스케일링 영향을 이해, CMOS gate 성능(delay, 잡음 및 전력소모) 및 최적화, 정적/동적 논리회로 등 다양한 논리게이트, 저전력 설계기법을 배운다. BSIM model/Interconnect model(simulation), design rule(layout) 및 Standard Cell 기본 개념을 배운다. 과제 수행을 통해 디지털 회로 simulation/layout을 진행한다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)
4학년 학생들이 수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련 이론 및 실무 기술을 습득함으로써 졸업 전에 공학도로서의 기본적인 자질을 갖추 수 있도록 최종적으로 확인한다. 특히, 이전에 습득한 공학설계의 의미와 접근 방법에 관한 지식을 이용하여 실제적인 문제들을 설계과정에 따라 직접 수행하게 된다.
- 0001847 광전자공학(Photoelectronics) 3(3)
본 교과는 광학과 전자 공학을 조합하여 정보의 전달이나 처리를 하는 새로운 기술을 다루는 과목으로 광의 기본적인 특성을 이해하고 전기신호를 광신호로 혹은 광신호를 전기신호로 변환할 수 있는 원리를 이해하고 그 소자들을 연구한다.
- 0006599 반도체장비(Semiconductor Equipment) 3(3)
본 과목은 전공정 장비(산화로, 확산로, ALD, CVD, 진공 증착기, 스퍼터, 플라즈마 에처, 마스크 정렬기, 이온 주입기, RTP, CMP 등)와 패키징 장비, 측정장비, 검사 장비의 구성과 작동법에 대해 안내한다.
- 0008945 TCAD소자공정설계2(Design of Semiconductor Devices and Processes with TCAD 2) 2(3)
전 학기(TCAD소자공정설계1)과목을 기반으로 TCAD 상용 S/W를 활용해서 실제 CMOS 소자 및 집적공정설계를 수행한다. 집중적인 TCAD simulation과 분석을 통해서 설계 목표치를 만족하기 위한 공정과 소자 설계 기법을 배운다.
- 0008946 SoC설계(SoC Design) 2(3)
본 과목은 SoC(System on Chip)의 기본개념과 설계 방법론을 다룬다. 이를 위해 SoC에 포함되는 각종 구성요소들을 이해한다. 또한 Verilog HDL을 사용해서 간단한 디지털 시스템을 설계하여 실제 SoC를 FPGA 키트로 구현해 본다.
- 0004852 디스플레이공학(Display Engineering) 3(3)
평판 디스플레이 기술은 반도체 기술을 바탕으로 물리, 화학, 전자, 재료 등 복합학문 기술 분야로써, 브라운관 TV를 비롯하여 LCD, PDP, LED, OLED 디스플레이 기술 등을 포함한다. 인터넷의 등장으로 테블릿 PC와 스마트 폰으로 진화되었으며, 미래에는 투명디스플레이를 구현하기 위한 기술이 개발되고 있다.
- 0006598 반도체측정(Semiconductor Measurements) 2(3)
각종 반도체 측정장비의 작동 원리, 구성, 동작 및 용도에 대해 안내한다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 2(3)
학생들이 수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련 지식을 이해한다. 이전에 습득한 공학설계의 의미와 접근 방법에 관한 지식을 이용하여 실제적인 문제들을 설계과정에 따라 직접 수행하게 된다. 학생들은 수행 절차에 기초를 둔 경험, 문제 해결 능력과 협업능력을 배운다.
- 0009725 아날로그집적회로(Analog Integrated Circuits) 2(3)
학생들의 반도체집적회로 설계능력을 배양하는데 목적이 있다. 학생들은 CMOS 아날로그 집적회로 설계능력을 배우고 배운 내용을 관련 설계 S/W를 통해서 실제로 구현하여 반도체 아날로그 설계능력을 키운다.
- 0011548 반도체패키지및테스트(Semiconductor Package & Test) 3(3)
칩의 사용 목적에 따른 반도체 패키지의 종류 및 특징에 대한 기술적인 면과 측정방법에 대하여 배우는 교과목이다.

- 0011549 IC레이아웃이론및실습(IC Layout Theory & Practice) 3(3)
설계한 CMOS 회로를 칩으로 만들 때 사용 공정에 맞추어 레이아웃하는 이론적인 내용을 학습하고 특정 반도체 공정에 맞춰 Cadence 툴을 이용하여 레이아웃을 하는 실습 교과목이다.
- 0011550 임베디드시스템설계및실습(Embedded System Design & Practice) 3(3)
시스템반도체를 설계하기 위한 교과목으로, 마이크로프로세서와 램, 타이머, 카운터, 외부 인터럽터, 시리얼통신, 그래픽 디스플레이 모듈, 범용 입출력포트, 아날로그를 디지털로 변화하는 컨버터, 디지털을 아날로그로 출력하는 컨버터 등이 내장된 임베디드 시스템을 설계하는 실습 교과목이다.
- 0001824 반도체공정2(Semiconductor Process 2) 3(3)
반도체 공정 1에 이어 전 공정(front end of line) 증 식각, 표면 평탄화(CMP), 금속 공정과 후공정(back end of line)인 다이 선별 후의 패키징 공정, 그리고 연속 공정에 대해 안내한다.

전기제어전공

교육목표

전기제어전공에서는 창의적 사고와 공학 기초지식 습득을 통한 공학적 문제해결 능력을 함양한다. 이를 통해 국가 기반 산업인 전기, 전자제어 분야의 전문가로 성장할 수 있도록 '전기제어 분야 기술발전에 기여하는 현장 실무형 기술인재 양성' 을 목표로 한다.

학과소개

전기제어분야는 국가산업의 근간으로 산업현장에 필요한 기본 기술이다. 따라서 전기기기, 전력변환제어, 신재생 에너지 분야에서 직무를 성공적으로 수행할 수 있는 창의적이고 미래 지향적인 인성을 겸비한 현장실무 중심의 맞춤형 전기기술인재 양성이 필요하다.

전기제어전공에서는 전기와 계측제어가 융합된 특성화된 교육과정을 개발하고, 창의적 사고와 공학 기초지식을 기반으로 전문지식을 습득하며, 실험실습 및 설계기법을 통한 종합적 실용학습을 진행한다. 또한 졸업생 취업 기업과의 지속적 연계를 위한 환류방안을 수립하여 운영하고 있다.

졸업후진로

- 전기공학/전기계측제어 기술자 및 연구원
- 전력변환, 전동기 구동 및 제어 등 전기·제어분야
- 산업공정 제어계측분야
- 전기 내·외선 및 소방 설비 분야
- 전기시설 및 발전설비의 관리, 유지보수, 제어분야
- 플랜트산업 제어공정 설계 및 시공, 기술 감리분야

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 공학기초지식을 바탕으로 전기제어분야의 첨단 실용지식과 기술을 습득하여, 국가산업의 근간이 되는 전기, 전자, 제어산업분야의 인성과 현장실무를 겸비한 창의적 전문가 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통능력과 문제해결능력을 바탕으로, 전기제어분야의 첨단실용지식과 융합기술을 습득하여, 국가 산업의 근간이 되는 전기, 전자, 제어산업분야를 리드하는 창의적 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 재학생들의 진로 분석 한 결과, 졸업 후 취업이 194명(84%)으로, 학과 내 취업전망을 고려하여 전공을 선택한 학생들이 많은 것으로 보임. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 분석적사고 및 문제인식능력, (3) 지식정보활용, (4) 의사전달력 등으로 나타남. 전공 교육과정에서 육성되어야 할 인재로 실용·융합 인재를 꼽았으며, 필요 역량과 인재상은 공통적인 결과치를 보임.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용 ▶ 전기제어 공학기초 지식의 활용 지식정보활용 ▶ 전기 제어 산업의 실용지식 및 기술 융합 분석적사고 및 문제인식능력 ▶ 전기제어 산업의 이해 및 문제해결 지식정보활용 ▶ 전기제어 분야 신기술 이해 의사전달력 ▶ 전기제어 분야 프로젝트 수행 의사소통 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	전기제어 공학기초 지식의 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 전기회로이론1 • 반도체공학 • 전자회로 • 전기공학개론 <ul style="list-style-type: none"> • 전기회로이론2 • 응용전자회로
	지식융합 역량	전기 제어 산업의 실용지식 및 기술 융합	<ul style="list-style-type: none"> • 전자기학 • 전력전자 • 전력시스템공학 • 에너지변환공학 <ul style="list-style-type: none"> • 전자장 • 전기전자소자공학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	전기제어 산업의 이해와 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 기초전기회로실험1 • 메카트로닉스 <ul style="list-style-type: none"> • 기초전기회로실험2
	진취적 사고 역량	전기제어 시스템 문제의 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 기제어캡스톤디자인 <ul style="list-style-type: none"> • 신호및시스템 • 전기계측공학 • 계측기기제어
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	전기제어분야 프로젝트 수행 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 전기기기설계 • 제어공학1 • 전기제어실험1 <ul style="list-style-type: none"> • 제어공학2 • 전력공학 • 전기기기응용설계 • 전기제어실험2
	상호문화역량	전자시스템 및 디지털 시스템의 신기술 이해 및 수용	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇제어공학 <ul style="list-style-type: none"> • 로봇공학개론 • 신재생에너지공학 • 지능형로봇제어 • 스마트그리드공학
인성 Character	자기관리 역량	전기제어 산업분야 전문인으로서의 인성 및 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털공학 • 임베디드시스템 <ul style="list-style-type: none"> • 임베디드소프트웨어
	공동체 역량	프로그램 설계와 구현을 위한 협업 및 수용성	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로그래밍설계1 • 마이크로프로세서설계 • 전기제어응용설계 • CAD모델링설계실습 • 전기공학수학 <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로그래밍설계2 • 전기응용수학 • 마이크로프로세서응용설계

교육과정표

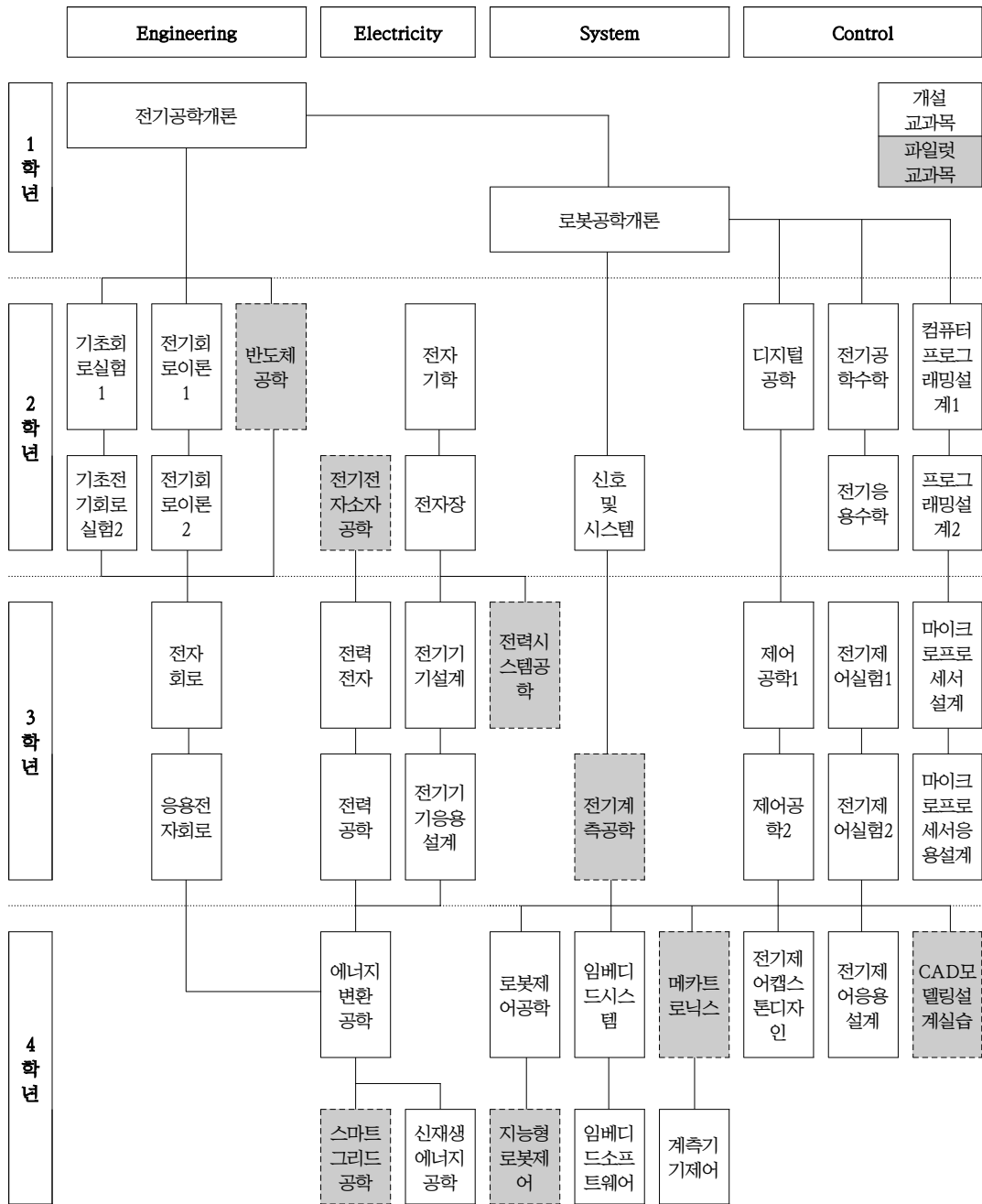
융합전자공학부 전기제어전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1 (탐색)	0009690	전 기 공 학 개 론	2	2	0	2
전공선택	1-2 (탐색)	0009691	로 봇 공 학 개 론	2	2	0	2
전공필수	2-1	0009692	기 초 전 기 회 로 실 험 1	2	0	3	3
전공필수		0009699	전 기 공 학 수 학	3	3	0	3
전공선택		0009694	전 자 기 학	3	3	0	3
전공선택		0009695	전 기 회 로 이 론 1	3	3	0	3
전공선택		0009697	컴퓨터프로그래밍설계1	2	0	3	3
전공선택		0002166	디 지 털 공 학	3	3	0	3
전공선택		0002164	반 도 체 공 학 *	3	3	0	3
전공필수	2-2	0009693	기 초 전 기 회 로 실 험 2	2	0	3	3
전공선택		0009700	전 자 회 장	3	3	0	3
전공선택		0009696	전 기 회 로 이 론 2	3	3	0	3
전공선택		0009698	컴퓨터프로그래밍설계2	2	0	3	3
전공선택		0002197	신 호 및 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0009701	전 기 응 용 수 학	3	3	0	3
전공선택		0009712	전 기 전 자 소 자 공 학 *	3	3	0	3
전공필수	3-1	0010220	전 기 제 어 실 험 1	2	0	3	3
전공필수		0002351	전 자 회 로	3	3	0	3
전공선택		0001829	제 어 공 학 1	3	3	0	3
전공선택		0009702	전 력 전 자	3	3	0	3
전공선택		0009703	전 기 기 기 설 계	2	0	3	3
전공선택		0009704	마 이 크 로 프 로 세 서 설 계	3	0	3	3
전공선택		0009713	전 력 시 스템 공 학 *	3	3	0	3
전공필수	3-2	0010221	전 기 제 어 실 험 2	2	0	3	3
전공선택		0009705	응 용 전 자 회 로	3	3	0	3
전공선택		0001830	제 어 공 학 2	3	3	0	3
전공선택		0010222	전 기 기 기 응 용 설 계	2	0	3	3
전공선택		0006587	마 이 크 로 프 로 세 서 응 용 설 계	3	0	3	3
전공선택		0009706	전 력 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009714	전 기 계 측 공 학 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0009708	전 기 제 어 응 용 설 계	2	0	3	3
전공선택		0007109	임 베 디 드 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0009709	에 너 지 변 환 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009710	전 기 제 어 캡 스톤 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0008931	로 봇 제 어 공 학	3	3	0	3
전공선택		0009715	메 카 트 로 닌 스 *	3	3	0	3
전공선택		0010224	C A D 모 델 링 설 계 실 습 *	3	0	3	3
전공선택	4-2	0009711	계 측 기 기 제 어	3	3	0	3
전공선택		0008953	신 재 생 에 너 지 공 학	3	3	0	3
전공선택		0010223	임 베 디 드 소 프 트 웨 어	3	3	0	3
전공선택		0009717	지 능 행 로 봇 제 어 *	3	3	0	3
전공선택		0009718	스 마 트 그 리 드 공 학 *	3	3	0	3
합 계(42개 교과목)		전공필수14(18) + 전공선택100(106) = 114(124)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Engineering	Electricity	System	Control
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전기공학개론 			
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 로봇공학개론 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전기회로이론1 • 기초전기회로실험1 • 반도체공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 전자기학 		<ul style="list-style-type: none"> • 전기공학수학 • 디지털공학 • 컴퓨터프로세서실계1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전기회로이론2 • 기초전기회로실험2 	<ul style="list-style-type: none"> • 전자장 • 전기전자소자공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 신호및시스템 	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터프로세서실계2 • 전기응용수학
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전자회로 	<ul style="list-style-type: none"> • 전력전자 • 전기기기설계 • 전력시스템공학 		<ul style="list-style-type: none"> • 제어공학1 • 전기제어실험1 • 마이크로프로세서실계
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 응용전자회로 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기기기응용설계 • 전력공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기계측공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기제어실험2 • 제어공학2 • 마이크로프로세서응용설계
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 에너지변환공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇제어공학 • 전기제어시스템디자인 • 임베디드시스템 • 메카트로닉스 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기제어응용설계 • CAD모델링설계실습
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 신재생에너지공학 • 스마트그리드공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 지능형로봇제어 • 계측기기제어 • 임베디드소프트웨어 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	전 기 공 학 수 학	2-2	전 기 회 로 이 론 2
3-1	전 력 전 자	3-2	제 어 공 학 2
3-1	전 자 회 로	3-2	마이크로프로세서응용설계
4-1	임베디드소프트웨어	3-2	전 기 제 어 실 험 2
4-1	전 기 제 어 응 용 설 계	3-2	전 기 기 기 응 용 설 계
4-1	에 너 지 변 환 공 학	3-2	전 력 공 학

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	전 기 공 학 개 론	1-2	로 봇 공 학 개 론
2-1	기 초 전 기 회 로 실 험 1	2-2	기 초 전 기 회 로 실 험 2
2-1	전 기 회 로 이 론 1	2-2	전 기 회 로 이 론 2
2-1	컴퓨터프로그래밍설계1	2-2	컴퓨터프로그래밍설계2
3-1	전 기 제 어 실 험 1	3-2	전 기 제 어 실 험 2
4-1	전 기 제 어 응 용 설 계	4-2	계 측 기 기 제 어

3) 자격취득 관련 교과목

■ 전기기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	전 자 기 학	2-2	전 자 장
2-1	전 기 회 로 이 론 1	2-2	전 기 회 로 이 론 2
3-1	전 자 회 로	3-2	응 용 전 자 회 로

■ 전자기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	전 자 기 학	2-2	전 자 장
2-1	전 기 회 로 이 론 1	2-2	전 기 회 로 이 론 2

■ 임베디드기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	컴퓨터프로그래밍설계1	2-2	컴퓨터프로그래밍설계2
3-1	마이크로프로세서설계	3-2	마이크로프로세서응용설계
4-1	임베디드시스템	4-2	임베디드소프트웨어

교과목 해설

- 0009690 전기공학개론(Principles and Applications Of Electricity and Electronics) 2(2)
 전기 및 전자공학의 개론과목으로서 전기 및 전자 부품의 기초와 전기 및 전자 분야에 사용되는 주요 계측기를 소개하고, 교류회로, 반도체소자, 전자회로에 대한 기본 소양을 다룬다.
- 0009691 로봇공학개론(Introduction to Robotics) 2(2)
 로봇 시스템의 분류, 로봇산업의 현황, 로봇과 자동화, 로봇구조 동작원리, 제어장치, 제어 알고리즘, 계측원리, 및 로봇의 기구학적 해석 능력을 익히며, 로봇이 생산현장과 인간사회에서 어떻게 응용되고 있는지를 알아본다.
- 0009692 기초전기회로실험 1(Basic Electrical Circuit Experiments 1) 2(3)
 회로이론의 기본적인 이론들을 직접 실험해 봄으로써 각 이론들의 타당성과 한계점을 이해한다. 또한, 브레드보드 실험과 PSPICE 시뮬레이션을 통하여 각종 회로의 해석 방법을 숙지하고, 실험에 사용되는 측정 장비들의 사용법을 익힘으로써 전기제어공학의 기초실력을 배양한다.
- 0009694 전자기학(Electromagnetics) 3(3)
 정전기장, 정자기장, 시변 전자기장 부분을 다룬다. 전자기 개념을 이해하는데 필수적인 vector calculus를 간단히 복습하고, 강의를 통해 정전장, 정자장, 시변 전자기장의 기본 원리를 이해하고, 궁극적으로 일반적인 Maxwell 방정식을 이해하고 응용할 수 있도록 교육한다.
- 0009695 전기회로이론 1(Electric Circuit Theory 1) 3(3)
 각종 전기량, 회로구성 소자의 특성 및 각종 회로법칙과 그의 물리적, 전기적 특성을 습득함으로써 전자, 전기기기의 특성이해및 관련분야 연구의 기초능력을 배양한다.
- 0009697 컴퓨터프로그래밍설계 1(Computer Programming Design 1) 2(3)
 컴퓨터의 기본적인 소프트웨어 사용법을 익히고, 특히 전자공학도가 필수적으로 익혀야할 컴퓨터 언어 중 C언어의 기본적인 활용 기법을 습득함으로써 전자전공 분야에 컴퓨터를 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
- 0002166 디지털공학(Digital Engineering) 3(3)
 디지털 시스템에 대한 개념을 이해하고, 디지털 시스템 설계에 필요한 기초지식(2진수 체계 및 연산, logic gate, 부울대수, 카노프맵)을 학습한다.
- 0009699 전기공학수학(Electrical Engineering Mathematics) 3(3)
 전기공학에 필요한 제반 수학적 기초 이론을 이해하고 문제에 적용하여 다양한 공학적 문제에 대한 수학적 모델링 및 해석능력을 함양한다.
- 0009693 기초전기회로실험 2(Basic Electrical Circuit Experiments 2) 2(3)
 회로실험 회로이론의 기본적인 이론들을 직접 실험해 봄으로써 각 이론들의 타당성과 한계점을 이해한다. 또한, 브레드보드 실험과 PSPICE 시뮬레이션을 통하여 각종 회로의 해석 방법을 숙지하고, 실험에 사용되는 측정 장비들의 사용법을 익힘으로써 전자공학 전공의 기초실력을 배양한다.
- 0009700 전자기장(Electromagnetic Field) 3(3)
 전자기학 중 자기장 및 전자기 유도에 대하여 이해한다. 전기장과 자기장의 상호관계를 나타내는 맥스웰 방정식을 이해하고 이의 결과로 나타나는 전자기파의 개념을 정립한다.
- 0009696 전기회로이론 2(Electric Circuit Theory 2) 3(3)
 각종 전기량, 회로구성 소자의 특성 및 각종 회로법칙과 그의 물리적, 전기적 특성을 습득함으로써 전자, 전기기기의 특성이해및 관련분야 연구의 기초능력을 배양한다.

- 0009698 컴퓨터프로그래밍설계 2(Computer Programming Design 2) 2(3)
컴퓨터의 기본적인 소프트웨어 사용법을 익히고, 특히 전자공학도가 필수적으로 익혀야할 컴퓨터 언어 중 C언어의 기본적 활용 기법을 습득함으로써 전자전공 분야에 컴퓨터를 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.
- 0002197 신호및시스템 1(Signal and System 1) 3(3)
연속 및 이산 신호들의 시간과 주파수 영역에서의 기초적인 해석과 변환기법을 익히고 아날로그 시스템과 이에 대한 디지털 시뮬레이터 구현을 위한 이론을 학습한다.
- 0009701 전기응용수학(Electrical Application Mathematics) 3(3)
상위 전공과정에서 접하게 되는 문제에 적용하는 예를 다루고 이러한 응용문제를 푸는데 있어서 기초가 되는 라플라스, 푸리에 변환 및 편미분 방정식에 대하여 익히며, 수치해석에 대한 기초를 학습한다.
- 0010220 전기제어실험 1(Electrical Control Experiments 1) 2(3)
각종 회로의 동작 원리와 이론적 배경을 실험실습을 통해 증명하고 이해하는데 목적이 있다. 또한, 계측기 사용방법과 측정방법을 습득하여 고급 엔지니어의 자질과 응용력을 고취 시키는데 있다.
- 0002351 전자회로(Electronic Circuits) 3(3)
전자 회로는 전자정보통신·반도체 공학을 공부하기 위해 가장 기본이 되는 교과목이다. 본 교과목의 강의 목표 그 첫 번째는 전자공학입문, 다이오드, 연산증폭기, BJT, MOSFET에 대해 배운다.
- 0001829 제어공학 1(Control Engineering 1) 3(3)
제어공학 이론을 통한 자동제어시스템의 동특성 해석 및 설계기법을 체계적으로 습득하게 함으로써 Home Automation, Factory Automation를 비롯한 자동제어 분야의 연구능력 및 현장 적용 능력을 배양하고자 함.
- 0009702 전력전자(Electrical Power Electronics) 3(3)
전력의 변환과 반도체를 이용한 제어에 대한 내용들을 배운다. 파워 디바이스의 작동원리와 기본적인 구조들에 대한 교과목이다. DC-DC전환, AC-DC전환, DC-AC전환, AC-AC전환 회로와 제어의 응용에 대해 학습한다.
- 0009703 전기기기설계(Electric Machinery Design) 2(3)
전기기기의 기본원리와 구조, 이론과 특성 및 운전과 시험방법 등에 대해서 습득하게 하고, 설계방법을 익혀 이의 응용력을 기른다.
- 0009704 마이크로프로세서설계(Microprocessor Design) 3(3)
마이크로프로세서의 기본적인 원리를 이해하고 실제 마이크로프로세서를 이용하기 위하여 각종 주변기기를 I/O포트를 이용하여 제어하여 동작을 이해하고 응용하는 능력을 배양한다.
- 0010221 전기제어실험 2(Electrical Control Experiments 2) 2(3)
각종 회로의 동작 원리와 이론적 배경을 실험실습을 통해 증명하고 이해하는데 목적이 있다. 또한, 계측기 사용방법과 측정방법을 습득하여 고급 엔지니어의 자질과 응용력을 고취 시키는데 있다.
- 0009705 응용전자회로(Application Electronic Circuits) 3(3)
전자 회로는 전자정보통신·반도체 공학을 공부하기 위해 가장 기본이 되는 교과목이다. 본 교과목의 강의 목표 그 첫 번째는 전자공학입문, 다이오드, 연산증폭기, BJT, MOSFET에 대해 배운다.
- 0001830 제어공학 2(Control Engineering 2) 3(3)
제어공학 이론을 통한 자동제어시스템의 동특성 해석 및 설계기법을 체계적으로 습득하게 함으로써 Home Automation, Factory Automation를 비롯한 자동제어 분야의 연구능력 및 현장 적용 능력을 배양하고자 함.
- 0010222 전기기기응용설계(Electric Machinery Application Design) 2(3)
전기기기의 기본원리와 구조, 이론과 특성 및 운전과 시험방법 등에 대해서 습득하게 하고, 설계방법을 익혀 이의 응용력을 기른다.

- 0006587 **마이크로프로세서 응용설계(Microprocessor Application Design)** 3(3)
 마이크로프로세서의 기본적인 원리를 이해하고 실제 마이크로프로세서를 이용하기 위하여 각종 주변기기를 I/O포트를 이용하여 제어하여 동작을 이해하고 응용하는 능력을 배양한다.
- 0009708 **전기제어 응용설계(Electrical Control Application Design)** 2(3)
 산업현장에서의 제어대상으로 제어 시스템을 구성하여 실제로 운용함으로써 제어대상의 특성, 제어모드의 특성을 파악하여 제어시스템 운용 및 설계능력을 배양한다.
- 0007109 **임베디드 시스템(Embedded System)** 3(3)
 MCU 를 설계하는 하드웨어 언어 이해와 임베디드용 ARM 보드를 이용하여 하드웨어 + 소프트웨어 설계를 하여 임베디드와 MCU 이해도를 높인다.
- 0009709 **에너지변환공학(Energy Conversion Engineering)** 3(3)
 산업의 고도성장과 더불어 전력 에너지의 수요가 급증하고 있는데, 이러한 전력 에너지를 발생하는 수력, 화력, 원자력 등을 강의한다.
- 0009710 **전기제어캡스톤디자인(Electrical Control Capstone Design)** 2(3)
 작품의 주제를 정하고, 기초설계와 부품의 선정, 조립과 시험 등의 일련의 과정을 팀별로 수행하며 작품의 최종 평가와 심사를 통해서 목표를 달성하게 된다.
- 0008931 **로봇제어공학(Robot Control Engineering)** 3(3)
 아두이노 Ez-Robot 장비를 이용하여 실습 하므로써 로봇 제어에 위한 필수 구성 요소인 각종 센서, 모터 제어 및 통신 방법에 대하여 익힐 수 있도록 한다.
- 0009711 **계측기기제어(Instrument Control)** 3(3)
 설비의 운전 상태를 판정하고 조정하는 각종 온도, 유량, 압력, 액위 등을 측정할 수 있는 단위 계기들의 특징과 동작을 실험을 통하여 학습한다.
- 0008953 **신재생에너지공학(New & Renewable Energy Engineering)** 3(3)
 로봇 시스템의 분류, 로봇산업의 현황, 로봇과 자동화, 로봇구조 동작원리, 제어장치, 제어 알고리즘, 계측원리, 및 로봇의 기구학적 해석 능력을 익히며, 로봇이 생산현장과 인간사회에서 어떻게 응용되고 있는지를 알아본다.
- 0010223 **임베디드소프트웨어(Embedded Software)** 3(3)
 MCU 를 설계하는 하드웨어 언어 이해와 임베디드용 ARM 보드를 이용하여 하드웨어 + 소프트웨어 설계를 하여 임베디드와 MCU 이해도를 높인다.
- 0002164 **반도체공학(Semiconductor Engineering)** 3(3)
 반도체를 이해하기 위한 이론들을 이해한 후 가장 기본적인 반도체 소자인 pn접합의 개념과 동작원리를 이해함으로써 레이저, LED, transistor 등 다양한 반도체 소자들과 그들의 제조방법 등에 대한 지식을 얻을 수 있다.
- 0009712 **전기전자소자공학(Electrical and Electronic Device Engineering)** 3(3)
 전기전자회로를 구성하는 다양한 반도체 소자들의 기본동작과 개념에 대한 내용을 주제로 강의한다.
- 0009713 **전력시스템공학(Electrical Power System Engineering)** 3(3)
 전력계통에 대한 기본적인 해석이론을 정리하고 전력계통 해석의 기본이 되는 조류계산에 대하여 학습한다. 이를 바탕으로 전력계통의 조류계산법, 고장해석 및 계통보호, 주파수 및 유효전력 제어, 전압 및 무효전력 제어, 안정도, 신뢰도 등을 다룬다.
- 0009714 **전기계측공학(Electric Measurement Engineering)** 3(3)
 연구 및 실험에 필요한 전기량의 측정에 있어 오차, 측정단위, 저항계, 전류계, 전압계, 전력계, AC/DC 브리지, 오실로스코프 등 각종 계측기 동작 및 구조를 익힌다.

- 0009715 메카트로닉스(Mechatronics) 3(3)
로봇의 기본 역학 및 기본적인 자동화 시스템에 대하여 학습하고, 또한, 액츄에이터, 센서, 로봇을 이용한 자동화 요소기술에 대한 설계기법과, 실제로 사용되고 있는 자동화기계 분야의 다양한 예를 통해 자동화의 기초기술을 중점 습득한다.
- 0010224 CAD모델링설계실습(CAD Modeling Design Practice) 3(3)
PCB(Printed Circuit Board) 제작 공정 이해, CAD(Computer Aided Design) Tool사용법, Schematic Design Tool 사용법 이해, ArtWork Design Tool 사용법 이해를 숙달한다.
- 0009717 지능형로봇제어(Intelligent Robot Control) 3(3)
아두이노 Ez-Robot 장비를 이용하여 실습 하므로써 로봇트 제어를 위한 필수 구성 요소인 각종 센서, 모터 제어 및 통신 방법에 대하여 익힐 수 있도록 한다.
- 0009718 스마트그리드공학(Smart Grid Engineering) 3(3)
전력에너지의 발생, 변환, 전달, 배분과 관련된 제반적인 실무기술을 익히고 실습을 통해서 심도 있는 전공능력을 향상시킨다.
- 0009706 전력공학(Electrical Power Engineering) 3(3)
전력의 변환과 반도체를 이용한 제어에 대한 내용들을 배운다. 파워 디바이스의 작동원리와 기본적인 구조들에 대한 도과정이다. DC-DC전환, AC-DC전환, DC-AC전환, AC-AC전환 회로와 제어의 응용에 대해 학습한다.

사범대학

실학성세의 대학이념을 바탕으로 중등교육 발전을 위해 헌신적으로 봉사할 수 있는 유능하고 사명감을 지닌 교육 전문인을 양성하는 것을 목적으로 한다.

1. 올바른 국가관과 교직원관을 갖춘 교사를 양성한다.
2. 폭넓은 교양과 전인적 인격을 갖춘 교사를 양성한다.
3. 심오한 전문 지식과 학습지도 능력을 갖춘 교사를 양성한다.
4. 정보화 사회에 부응할 수 있는 창의적 교사를 양성한다.



국어교육과

교육목표

국어교육과는 21세기 지식 정보 사회를 이끌어 나갈 청소년들을 교육할 수 있는 중등 교원을 양성하고 지식 정보의 기반인 창조적 언어와 한국 문화를 주도할 수 있는 진취적 인재 육성을 교육 목표로 하고, 구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

첫째, 중등학교에서 국어교육을 효율적으로 수행할 수 있도록 전문적 지식과 창의적 사고를 갖춘 훌륭한 국어 교사를 양성한다.

둘째, 국어 교사로서의 기본적인 인성과 전인 교육자의 자질을 갖춘 국어 교육 전문가를 양성한다.

셋째, 국어 교육의 실천과 사회봉사의 삶을 영위하는 전문 교원을 양성한다.

국어교육과는 이러한 인재를 양성하기 위해 문법 교육, 문학 교육, 의사소통 교육, 교과 교육 분야에 걸쳐 다양하고 깊이 있는 교육과정을 운영하고 있다. 지식정보 사회와 글로벌 시대를 맞이하여 국어교육의 중요성을 깊이새기면서, 국제적인 안목을 겸비한 국어교육의 전파와 실현을 극대화할 수 있도록 최선의 노력을 기울이고 있다.

학과소개

국어교육과는 2015년 3월에 개설되어, 창의적 지성과 훌륭한 인성을 갖춘 중등학교 국어 교사를 양성하는 것을 기본 목표로 삼고 있다. 이러한 기본 목표를 실현하기 위해서 세부 전공별 최신 이론과 지식을 이수하고 교사의 인격을 함양하기 위하여 지속적인 상담 관리와 인성 교육을 병행하여, 결과적으로 지성과 인성을 두루 갖춘 국어 교사를 배출하는데 최종 목표를 둔다. 또한 전공별 임용 특강, 세미나, 교수법 습득 등 다양한 학습 활동과 교육 봉사, 학교 현장 실습 등 알찬 현장 활동을 통하여 교사 임용시험을 철저하게 대비하여 좋은 결실을 맺을 수 있도록 하고 있다.

졸업후진로

본과의 개설 과목을 이수하여 졸업학점을 충족하면 중등학교 2급 정교사 자격증을 획득한다. 교사 자격증을 취득하여 중등교사 임용시험에 합격하면 공립학교 국어 교사가 될 수 있으며, 중등교사 임용시험과 상관없이 다양한 방법으로 교사를 임용하는 사립학교 교원 모집에 응모하여 국어 교사도 될 수 있다.

뿐만 아니라 교육청, 교육단체 등 교육 관련 공공기관 등에 진출할 수도 있으며, 대학원을 진학하여 심화된 국어교육학적 지식을 습득하여 국가 기관이나 연구소 등에서도 진출할 수 있다.

그 밖에도 국어과는 우리 사회 전 분야의 기본적인 핵심 교과로서 방송국, 언론사, 출판사, 일반 회사 등 사회 여러 기관에 진출하여 다양한 업무에서 중책을 담당할 수 있는 특징점을 지닌다.

- 공립학교 중등 국어 교사
- 사립학교 중등 국어 교사
- 대학원 진학 후 연구원 및 대학교수
- 교육-일반 행정직 등 국가공무원
- 국가 기관 연구소 등 연구원
- 사회 교육 기관 국어 교육 전문가
- 언론사 기자 등 전문가
- 방송사 작가 등 전문가
- 출판 전문인
- 일반 기업 등 회사원
- 시인, 소설가 등 작가

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 지식정보사회와 글로벌 시대에 맞는 창의적이고 융합적인 사고를 겸비하고, 국어교육의 전과와 실현을 극대화 할 수 있는 전인적 인격의 인재육성을 위하여 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 국어 활용 능력을 기반으로 한 폭넓은 지식과 교육자로서 필요한 바람직한 인성을 겸비한 국어교육 전문가를 양성한다. 2. 국어교육 분야에 대한 심도 있는 학문적 지식과 교과 전문가로서의 교수 능력을 함양하고, 학생의 다양성과 창의성을 중시하는 교육관 확립 및 교사로서의 품성을 도야한다. 3. 교육봉사 및 비교과프로그램 등을 통하여 리더십 및 의사소통능력을 향상한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 국어교사로서의 전문성과 바람직한 인성을 바탕으로 국어교육에 관련된 학문적 지식과 교육내용을 이해하고, 이를 실제 교수 현장에 적용할 수 있는 진취적이고 창의적 역량을 지닌 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 전공과 무관한 직무관련 취업이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 의사전달력, (3) 리더십, (4) 정서관리, (5) 문제인식능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성해야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 의사전달력 ▶ 지식 및 이론을 소통하고 공유하는 능력) (3) 리더십 ▶ 교사로서 최적의 교육을 제공 (4) 정서관리 ▶ 전문인으로서의 인성과 소양 관리 능력 (5) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공 역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	국어교육 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 국문학개론1 • 수필교육론 • 산문교육론 • 국어사 • 희곡교육론 • 국어학개론 • 국문학개론2 • 소설교육론 • 한국한문학교육론 • 시가교육론 • 중등문법교육론
	지식융합 역량	지식의 학습을 넘어서는 효과적인 전달과 교육방법과의 통합과 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 국어음운교육론 • 국문학사1 • 국어문장교육론 • 국어어휘의미교육론 • 국어단어교육론 • 문예비평교육론 • 국어규범교육론 • 국문학사2
창의 Creativity	종합적 사고 역량	학문 자체에 대한 지식에 더하여 연구 및 교수법까지의 종합적 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 국어교육론 • 국어문화교육론
	진취적 사고 역량	학문적 전문성 이상의 연구자 및 교수자로서의 적극적 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 국어논리및논술 • 국어교재연구및지도법
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 계층 및 대상의 효과적인 소통과 교류를 위한 소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 이해교육론 • 표현교육론
	상호문화역량	지식 전달자 이상의 전인교육 담당자로서의 소양과 역량 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 문법교육세미나 • 문학교육세미나 • 국어교육세미나
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 현대문학강독 • 고전문학강독
	공동체 역량	관련 전문가들과의 협업을 통하여 최적의 교육을 제공하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 캡스톤디자인1

교육과정표

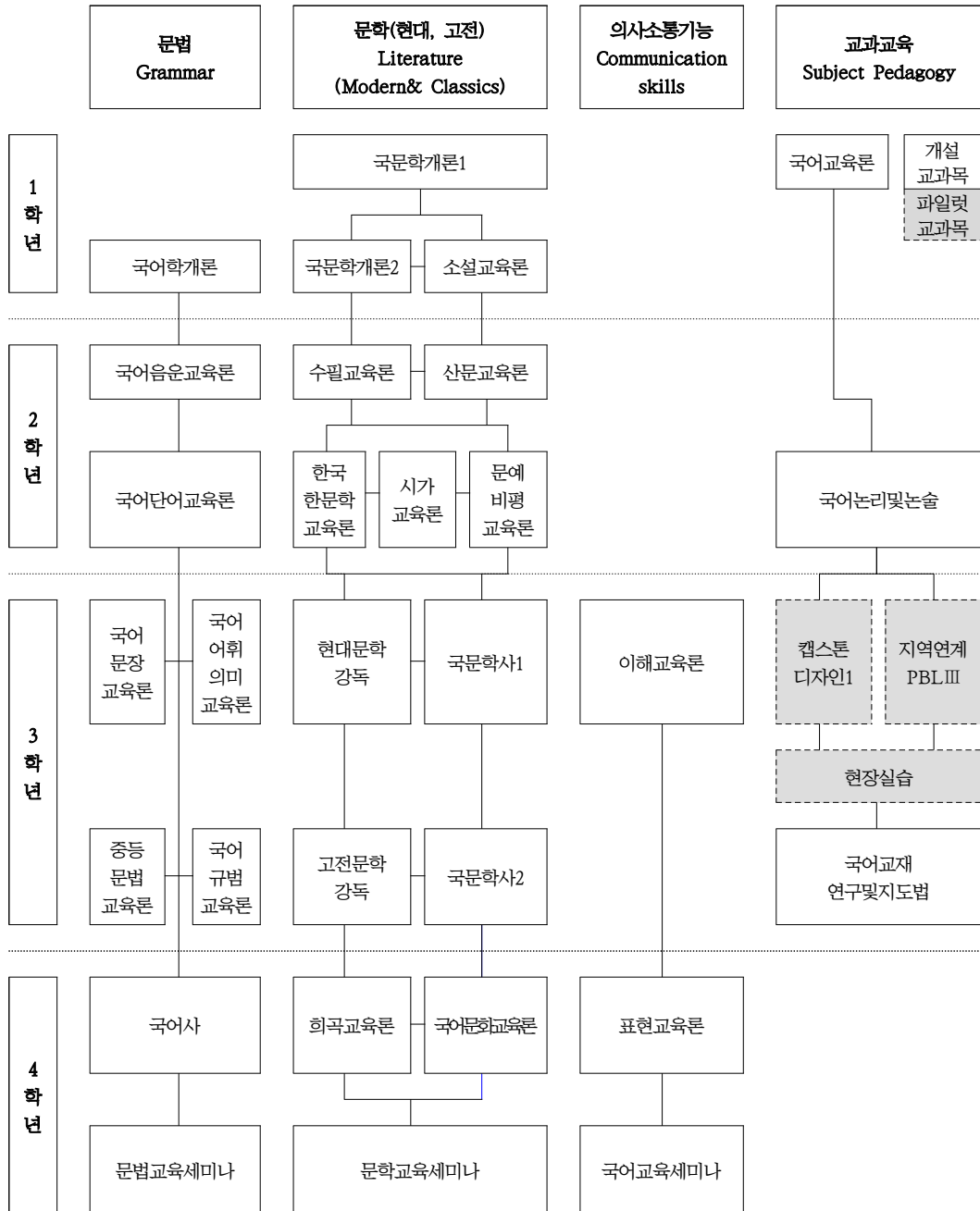
국어교육과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택 전공필수	1-1	0003878	국 어 교 육 론	3	3	0	3	
		0008675	국 문 학 개 론 1	3	3	0	3	
전공필수 전공선택 전공필수	1-2	0001009	국 어 학 개 론	3	3	0	3	
		0008554	소 설 교 육 론	3	3	0	3	
		0008676	국 문 학 개 론 2	3	3	0	3	
전공선택 전공선택 전공선택	2-1	0008555	국 어 음 운 교 육 론	3	3	0	3	
		0008556	수 필 교 육 론	3	3	0	3	
		0008557	산 문 교 육 론	3	3	0	3	
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	2-2	0008558	국 어 단 어 교 육 론	3	3	0	3	
		0008560	한 국 한 문 학 교 육 론	3	3	0	3	
		0006765	국 어 논 리 및 논 술	3	3	0	3	
		0008562	문 예 비 평 교 육 론	3	3	0	3	
		0008561	시 가 교 육 론	3	3	0	3	
전공선택 전공선택 전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0	
		0007151	캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	3	3	
		0011702	지 역 연 계 P B L III *	2	0	3	3	
전공선택 전공선택 전공필수 전공선택 전공선택	3-1	0008563	국 어 문 장 교 육 론	3	3	0	3	
		0008564	국 어 어 휘 의 미 교 육 론	3	3	0	3	
		0008677	국 문 학 사 1	3	3	0	3	
		0008566	현 대 문 학 강 독	3	3	0	3	
		0010927	이 해 교 육 론	3	3	0	3	
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	3-2	0010928	중 등 문 법 교 육 론	3	3	0	3	
		0008569	고 전 문 학 강 독	3	3	0	3	
		0008570	국 어 규 범 교 육 론	3	3	0	3	
		0003877	국 어 교 재 연 구 및 지 도 법	3	3	0	3	
		0008678	국 문 학 사 2	3	3	0	3	
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	4-1	0001017	국 어 사	3	3	0	3	
		0008572	희 곡 교 육 론	3	3	0	3	
		0008573	국 어 문 화 교 육 론	3	3	0	3	
		0010929	표 현 교 육 론	3	3	0	3	
전공선택 전공선택 전공선택	4-2	0008575	문 법 교 육 세 미 나	3	3	0	3	
		0008576	문 학 교 육 세 미 나	3	3	0	3	
		0008577	국 어 교 육 세 미 나	3	3	0	3	
합 계(33개 교과목)		전공필수15(15) + 전공선택79(81) = 94(96) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		문법 Grammar	문학(현대, 고전) Literature (Modern&Classics)	의사소통기능 Communication Skills	교과교육 Subject Pedagogy
1학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 국문학개론1 		<ul style="list-style-type: none"> • 국어교육론
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국어학개론 	<ul style="list-style-type: none"> • 국문학개론2 • 소설교육론 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국어음운교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 수필교육론 • 산문교육론 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국어단어교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 한국한문학교육론 • 시가교육론 • 문예비평교육론 		<ul style="list-style-type: none"> • 국어논리및논술
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국어문장교육론 • 국어어휘의미교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 국문학사1 • 현대문학강독 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 캡스톤디자인1 • 지역연계PBLⅢ
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 중등문법교육론 • 국어규범교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 고전문학강독 • 국문학사2 		<ul style="list-style-type: none"> • 국어교재연구및지도법
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국어사 	<ul style="list-style-type: none"> • 희곡교육론 • 국어문화교육론 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현교육론 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 문법교육세미나 	<ul style="list-style-type: none"> • 문학교육세미나 	<ul style="list-style-type: none"> • 국어교육세미나 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	국문학개론 1	1-2	국어학개론
1-2	국문학개론 2	3-2	중등문법교육론
4-1	국어사	4-1	국어문화교육론

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
3-1	이해교육론	3-2	국어규범교육론
4-1	교육실습	4-1	표현교육론

3) 자격취득 관련 교과목

■ 중등학교 정교사(2급) 국어, 한국어교원자격증, 국어능력인증시험(TOKL)

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	국어교육론	1-1	국문학개론 1
1-2	국어학개론	1-2	국문학개론 2
1-2	소설교육론	2-1	수필교육론
2-2	국어논리및논술	2-2	시가교육론
3-1	이해교육론	3-1	국문학사 1
3-2	국문학사 2	3-2	중등문법교육론
3-2	국어교재연구및지도법	4-1	국어사
4-1	국어문화교육론	4-1	표현교육론

교과목 해설

- 0003878 국어교육론(Theories of Korean Language Education) 3(3)
국어교육의 이론적·역사적 배경을 이해하며, 국어교육의 목표, 내용, 방법, 평가에 대한 기초적인 이해와 국어과 교육의 전반적인 사항에 관하여 접근한다.
- 0008675 국문학개론1(Outline of Korean Literature 1-Contemporary Literature Education) 3(3)
현대문학 이론에 대한 기초 지식을 습득하고, 현대문학 교육에 대한 일반적인 개념을 이해한다.
- 0001009 국어학개론(Outline of Korean Linguistics) 3(3)
국어학의 영역별 기초 이론과 개념을 익히고 나아가 국어학의 연구 성과에 대하여 탐구한다.
- 0008676 국문학개론2(Outline of Korean Literature 2-Classical Literature Education) 3(3)
한국 고전문학 이론과 작품에 대하여 일반 개념을 이해하고, 고전문학 교육에 대한 기초 이론을 함양한다.
- 0008554 소설교육론(Theories of Novel Education) 3(3)
소설에 대한 기본적인 이론 습득과 소설 감상 및 비평 능력을 함양하고, 소설 교육 이론에 대하여 체계적으로 이해한다.
- 0008555 국어음운교육론(Theories of Korean Phonology Education) 3(3)
기초적인 음성학적 지식을 바탕으로 한국어의 음운, 음운체계, 음운규칙 등에 대한 이론과 지도법에 대한 지식을 학습한다.
- 0008556 수필교육론(Theories of Korean Essays Education) 3(3)
한국 현대 수필의 전반적인 특징을 이해하고, 작품을 분석적으로 감상하여 이를 지도할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0008557 산문교육론(Theories of Korean Prose Education) 3(3)
고전문학 작품 중 수필, 서한, 일기 등 주요 장르들을 강독하여 그 이해의 폭을 넓혀 산문 교육의 능력을 함양한다.
- 0008558 국어단어교육론(Theories of Korean Morphology Education) 3(3)
한국어 단어 구조의 특성을 이해하고, 단어의 형태 변화와 단어 형성의 문법적 관계들을 고찰한다.
- 0008560 한국한문학교육론(Theories of Korean Chinese Writing Education) 3(3)
한자와 한문을 통해 한국 한문학의 우수성을 찾고 우수한 고전을 읽을 수 있는 능력을 함양한다.
- 0006765 국어논리및논술(Korean Logic and Essay Writing) 3(3)
국어과를 중심으로 통합 교과적이고 창의적인 논술 능력과 논술 교육 방법을 신장하여 교실현장에 적용할 수 있는 역량을 함양한다.
- 0008562 문예비평교육론(Theories of Literary Criticism Education) 3(3)
한국 근·현대 비평 이론을 바탕으로 비평사를 개괄하고 문예 비평의 방법 능력을 신장한다.
- 0008561 시가교육론(Theories of Korean Poetry Education) 3(3)
한국 현대 시 작품을 감상하고 비평할 수 있는 능력을 함양하여 현대시 교육에 적용할 수 있는 능력을 기른다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)
미래 사회가 요구하는 교육 전문가의 인성과 지식을 함양하기 위해 학습 당사, 학술 발표 등의 현장 실습을 통하여 이론적 지식과 현장의 실무를 융합할 수 있는 능력을 기른다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)
전공 이론을 바탕으로 교육 현장에 진출하기 위해 창의성, 팀워크, 실무 능력 등 직무 수행 능력을 향상한다.

- 0010927 **이해교육론(Education of Reading and Listening)** 3(3)
 의사소통에서 이해 영역의 지식 배양과 실천을 목표로 한다. 본 교과를 통해 중등현장에서 읽기와 듣기를 지도할 때 필요한 이론 및 교수·학습 방법을 습득할 수 있다.
- 0008563 **국어문장교육론(Theories of Korean Syntax Education)** 3(3)
 한국어 통사 이론을 이해하고, 문장의 구조와 종류 등 한국어 문장의 특성을 탐구한다.
- 0008564 **국어어휘의미교육론(Theories of Korean Lexicology & Semantic Education)** 3(3)
 한국어의 어휘 및 의미론의 기본 개념을 익히고 어휘 및 의미 분석의 원리와 방법론을 학습하며, 이를 어휘 및 의미 지도에 적용한다.
- 0008677 **국문학사1(History of Korean Literature 1-Classical Literature Education)** 3(3)
 한국 고전문학의 시대적 변천 과정을 고찰하고 주요 작가와 작품의 문학사적 가치를 이해하여 예비 국어과 교사의 고전문학사 교수 능력을 신장한다.
- 0008566 **현대문학강독(Selective Readings in Korean Modern Literature)** 3(3)
 중등학교 국어 교과서와 문학 교과서에 수록된 작품들을 강독하여 수업 현장에 이용할 수 있는 능력을 신장한다.
- 0010928 **중등문법교육론(Theories of School Education)** 3(3)
 전반적인 국어문법 내용을 체계적으로 정리하여, 국어과 예비교사로서 중등학교에서 효율적인 문법 교육을 수행할 수 있도록 교과교육적 중심의 교수·학습 역량을 함양한다.
- 0008678 **국문학사2(History of Korean Literature 2-Contemporary Literature Education)** 3(3)
 한국 현대문학의 시대적 변천 과정을 고찰하고 주요 작가와 작품의 문학사적 가치를 이해하여 예비교사의 현대문학사 교수 능력을 신장한다.
- 0008569 **고전문학강독(Selective Readings in Korean Classical Literature)** 3(3)
 중등학교 국어 교과서와 문학 교과서에 수록된 한국 고전 작품들을 강독하여 수업 현장에 이용할 수 있는 능력을 신장한다.
- 0008570 **국어규범교육론(Theories of Korean Orthography Education)** 3(3)
 현대 국어의 형태·음운론적 특질을 체계적으로 이해하고 이를 한글 맞춤법 등의 국어 어문규범에 적용할 수 있는 전문 능력을 신장한다.
- 0003877 **국어교재연구및지도법(Korean Teaching Materials & Methods)** 3(3)
 중등학교의 국어과 교재의 분석 및 제작 방법, 교수 학습 지도안의 작성, 교수 학습 방법 등을 학습하여 실제 국어과 교실 현장에서 국어를 지도할 수 있는 역량을 향상한다.
- 0001017 **국어사(History of Korean Language)** 3(3)
 한국어의 변천 과정을 시대적 배경과 특징을 이해하여 국어사 지도 능력을 함양한다.
- 0008572 **희곡교육론(Theories of Korean Play Education)** 3(3)
 희곡의 장르적 특성과 이론을 이해하고 주요 작품의 가치와 의의를 분석하여 희곡 지도의 역량을 향상한다.
- 0008573 **국어문화교육론(Theories of Korean Culture Education)** 3(3)
 한국의 전통 문화에 대한 이해와 한국어와 관련된 한국문화를 학습하여 한국문화의 교육적 역량을 함양한다.
- 0010929 **표현교육론(Education of Writing and Speaking)** 3(3)
 의사소통에서 표현영역의 지식 배양과 실천을 목표로 한다. 본 교과를 통해 중등 현장에서 쓰기와 말하기를 지도할 때 필요한 이론 및 교수·학습 방법을 습득할 수 있다.

0008575 문법교육세미나(Grammar Education Seminar) 3(3)

한국어에 관한 쟁점적인 논제를 중심으로 세부적으로 탐구하여 한국어의 구조 및 그 특성에 대한 종합적이고 심화된 지식과 학교 현장 적응 능력을 향상한다.

0008576 문학교육세미나(Literature Education Seminar) 3(3)

한국 문학에 관한 쟁점적인 논제를 중심으로 면밀하게 조사하여 한국 문학의 연구사, 작가, 작품론 등에 대한 심화된 지식과 학교 현장 적응 능력을 향상한다.

0008577 국어교육세미나(Korean Education Seminar) 3(3)

국어교육 분야의 쟁점적인 논제를 구체적으로 연구 검토하여 국어교육 분야의 이론과 현상에 관련된 지식과 학교 현장 적응 능력을 향상한다.

0011702 지역연계PBLⅢ(Community-based PBLⅢ) 2(3)

국어학, 국문학, 국어교육학과 관련되어 지역사회와 연계된 문제를 탐구하고 해결하려는 과정에서 경험을 쌓는 것을 목표로 한다.

수학교육과

교육목표

본 수학교육과는 교육자에게 중요한 사명감과 바른 인성을 바탕으로, 논리적 사고력과 수학적 사고력을 갖추고 수학교육 이론과 실재를 습득하여 이를 실천할 수 있는 전문성과 창의력을 갖춘 현장적응형 중등 수학교원 및 수학교육 전문가를 양성하고, 전문적인 수학적 지식과 정보를 갖추고 수학적 역량을 발휘하여 수학 공동체뿐만 아니라 인류사회에 기여할 수 있는 창의 융합형 수학 인재 양성을 목표로 한다.

학과소개

- 수학은 그 역사가 인류의 역사와 더불어 시작되었다고 해도 과언이 아니며 논리적 사고로 추상을 이해하고자 노력하는 기초학문 분야이다. 수학은 천문 관찰과 토지 측량에서 시작한 기하학 그리고 대수학, 해석학뿐만 아니라 현대의 응용수학에 이르기까지 엄청난 발전을 이루어 왔다. 지금까지 익숙하게 들어봤을 플라톤, 아리스토텔레스, 피타고라스 등 유명한 철학자들 역시 수학자이자 수학 교수였다.
- 수학의 발전과 더불어 수학교육 역시 인류역사에 꼭 필요한 분야로 자리매김해 왔다. 수학교육은 수학이라는 순수학문과 교육학, 심리학 등을 연계해서 다루는 학문 분야이다. 본 수학교육과는 학생들이 현대수학 분야인 해석학, 기하학, 대수학, 위상수학, 응용수학 등 수학 전 분야를 학습할 수 있도록 교육과정을 체계적으로 운영할 뿐만 아니라, 수학교사가 갖추어야 할 수학교육 이론과 실재를 연마하도록 하여 미래의 유능한 중등 수학교원 및 창의적인 수학교육 전문가를 양성하는 데 주력하고 있다.
- 청주대학교 수학교육과는 1974년에 설립되었으며 그 동안 1,500여 명의 졸업생이 배출되었다. 지금까지 배출된 졸업생들은 충북을 비롯한 전국 각지의 중등 교육계에서 큰 몫을 담당하고 있으며, 매년 전국 각 시도 교육청에서 실시하는 중등학교 교사 임용후보자 선정경쟁시험에 많은 합격생을 배출하여 교육계로의 진출이 활발하게 이루어지고 있다.

졸업후진로

본 수학교육과를 졸업 후 중등학교 2급 정교사(수학)자격증을 취득하여 국공립 또는 사립 중등학교 수학교사 및 입시학원 등 교육 관련 분야로 진출할 수 있다. 그리고 수학을 바탕으로 하는 관련 분야의 부전공, 복수전공, 이중전공 이수 제도 등을 활용하여 보험회계 분야, 컴퓨터 수학과 분야, 정부나 기업체의 통계학 분야, 기업체나 연구소의 시스템 분석 분야 등으로도 진출할 수 있다. 또한 졸업 후 대학원에 진학하여 보다 폭 넓은 연구 활동을 함으로써 연구 활동을 함으로써 연구원 및 대학교수로 진출하여 능력을 발휘할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> 교육자에게 중요한 사명감과 바른 인성을 바탕으로, 논리적 사고력과 수학적 사고력을 갖추고 수학교육 이론과 실제를 습득하여 이를 실천할 수 있는 전문성과 창의력을 갖춘 현장적응형 중등 수학교원 및 수학교육 전문가를 양성하고, 전문적인 수학적 지식과 정보를 갖추고 수학적 역량을 발휘하여 수학교동체뿐만 아니라 인류사회에 기여할 수 있는 창의 융합형 수학 인재를 양성한다.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> 교육에 대한 사명감과 바른 인성을 바탕으로, 논리적 사고력과 수학적 사고력을 갖추고 수학교육 이론과 실제를 습득하여 이를 실천할 수 있는 전문성과 창의력을 갖춘 현장적응형 중등 수학교원 및 수학교육 전문가
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 전공과 무관한 직무 관련 취업이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 리더십, (3) 분석적 사고능력, (4) 문제인식능력, (5) 의사전달력으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남.
<p>주요도출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 리더십 ▶ 교사로서 최적의 교육을 제공 (3) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (4) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (5) 의사전달력 ▶ 지식 및 이론을 소통하고 공유하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	수학교육 관련 기본적인 학술적 이론 및 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 집합론 • 미분적분학및연습1 • 정수론 • 선형대수학1 • 기초해석학1 • 미분적분학및연습2 • 이산수학 • 선형대수학2 • 기초해석학2 • 중등수학교육을위한 기초수학 • 확률및통계
	지식융합 역량	수학교육 관련 학술적 지식과 다양한 교육방법의 융합 및 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 현대대수학1 • 미분기하학1 • 해석학1 • 위상수학 • 복소해석학1 • 중등수학교육을위한 해석학 • 중등수학교육을위한 대수학 • 중등수학교육을위한 기하학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	수학교육 이론 및 연구 뿐만 아니라 교수법까지의 종합적 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터외수학교육 • 수학교재연구및지도법 • 수학교육론
	진취적 사고 역량	학문적 전문성 이상의 연구자 및 교수자로서의 적극적 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 고등미분적분학 • 복소해석학2 • 선형계획론 • 수학교육세미나1 • 미분방정식 • 현대대수학2 • 미분기하학2 • 해석학2 • 수학교육세미나2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 계층 및 대상의 효과적인 소통	<ul style="list-style-type: none"> • 수학교과논리및논술
	상호문화역량	지식 전달자 이상의 전인교육 담당자로서의 소양과 역량 함양	<ul style="list-style-type: none"> • 수학사및수학교육사 • 수학교육과정론
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습
	공동체 역량	관련 전문가들과의 협업을 통하여 최적의 교육을 제공하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 수학교육과캡스톤 디자인1 • 수학교육과캡스톤 디자인2

교육과정표

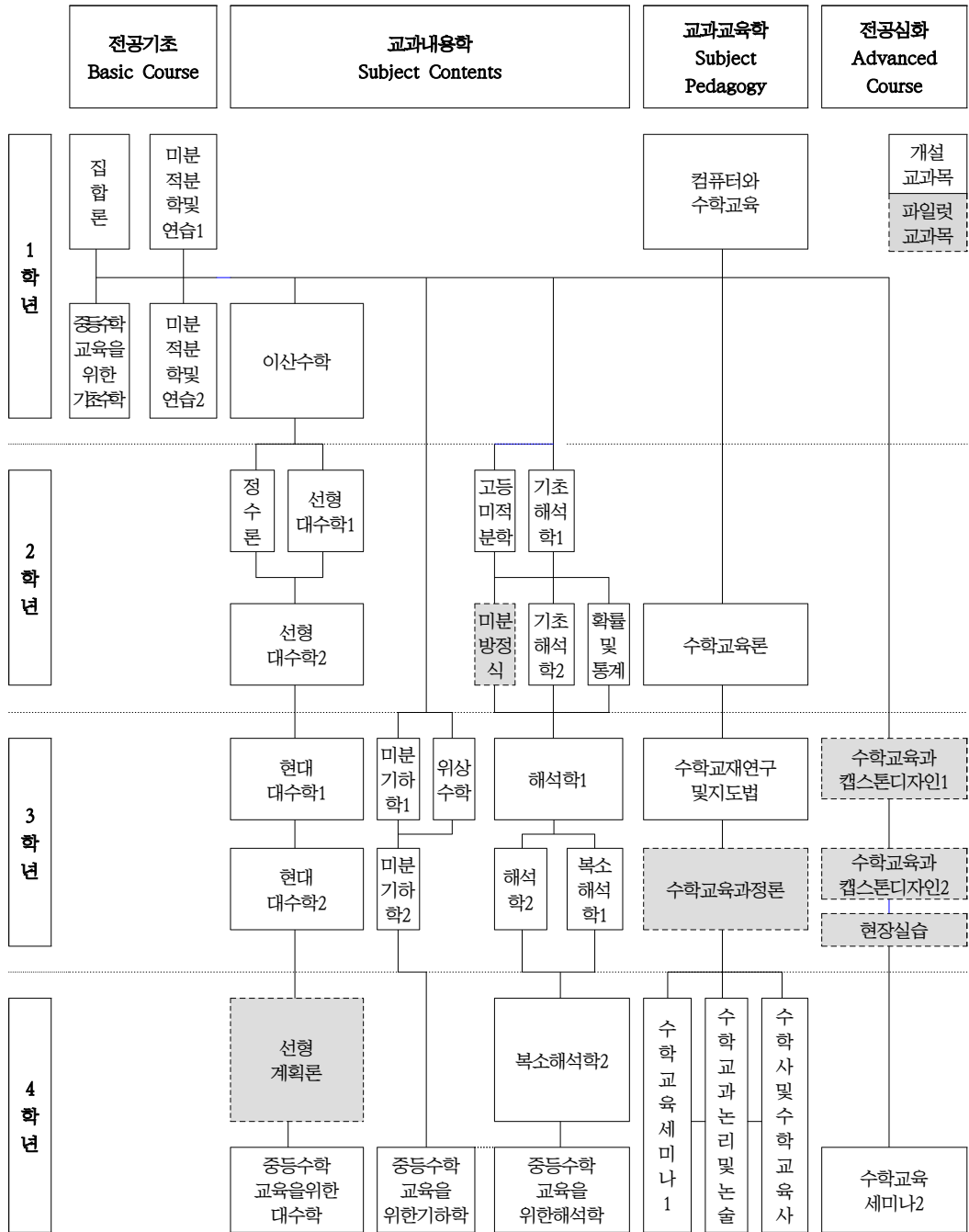
수학교육과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0005701	집 합 론	3	3	0	3
전공선택		0008995	미 분 적 분 학 및 연 습 1	3	0	4	4
전공선택		0005705	컴 퓨 터 와 수 학 교 육	2	0	2	2
전공선택	1-2	0004432	이 산 수 학	2	2	0	2
전공선택		0008996	미 분 적 분 학 및 연 습 2	3	0	4	4
전공선택		0011703	중등수학교육을위한기초수학	3	3	0	3
전공선택	2-1	0004067	정 수 론	3	3	0	3
전공선택		0004065	선 형 대 수 학 1	3	3	0	3
전공선택		0005703	기 초 해 석 학 1	3	3	0	3
전공선택		0011301	고 등 미 분 적 분 학	3	3	0	3
전공선택	2-2	0003904	수 학 교 육 론	3	2	1	3
전공선택		0004060	선 형 대 수 학 2	3	3	0	3
전공선택		0004507	확 률 및 통 계	3	3	0	3
전공선택		0005704	기 초 해 석 학 2	3	3	0	3
전공선택		0004049	미 분 방 정 식 *	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0011704	수학교육과캡스톤디자인1*	1	0	1	1
전공선택		0011705	수학교육과캡스톤디자인2*	1	0	1	1
전공선택	3-1	0004043	해 석 학 1	3	3	0	3
전공선택		0004046	미 분 기 하 학 1	3	3	0	3
전공선택		0004069	현 대 대 수 학 1	3	3	0	3
전공선택		0006036	위 상 수 학	3	3	0	3
전공선택	3-2	0003903	수 학교 재 연구 및 지도 법	3	2	1	3
전공선택		0004071	현 대 대 수 학 2	3	3	0	3
전공선택		0004057	미 분 기 하 학 2	3	3	0	3
전공선택		0004052	해 석 학 2	3	3	0	3
전공선택		0011297	복 소 해 석 학 1	3	3	0	3
전공선택		0011302	수 학 교 육 과 정 론 *	3	3	0	3
전공선택	4-1	0004077	수 학 사 및 수 학 교 육 사	3	3	0	3
전공선택		0011298	복 소 해 석 학 2	3	3	0	3
전공선택		0011299	수 학 교 육 세 미 나 1	3	3	0	3
전공선택		0011300	수 학 교 과 논 리 및 논 술	2	2	0	2
전공선택		0011303	선 형 계 획 론 *	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006984	중등수학교육을위한기하학	3	3	0	3
전공선택		0006985	중등수학교육을위한해석학	3	3	0	3
전공선택		0006988	중등수학교육을위한대수학	3	3	0	3
전공선택		0011304	수 학 교 육 세 미 나 2	3	3	0	3
합 계(37개 교과목)		전공선택 101(103) = 101(103) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분	전공기초 (Basic Course)	교과내용학(Subject Content)			교과교육학 (Subject Pedagogy)	전공심화 (Advanced Course)	
		대수학 (Algebra)	기하학 (Geometry)	해석학 (Analysis)			
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 집합론 미분적분학 및 연습1 				<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터와수학 교육 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 중등수학교육을 위한기초수학 미분적분학 및 연습2 	<ul style="list-style-type: none"> 이산수학 				
2학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 선형대수학1 정수론 		<ul style="list-style-type: none"> 기초해석학1 고등미분적분학 확률및통계 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 선형대수학2 		<ul style="list-style-type: none"> 기초해석학2 미분방정식 	<ul style="list-style-type: none"> 수학교육론 	
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 현대대수학1 	<ul style="list-style-type: none"> 미분기하학1 위상수학 	<ul style="list-style-type: none"> 해석학1 		<ul style="list-style-type: none"> 수학교육과 캡스톤디자인1
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 현대대수학2 	<ul style="list-style-type: none"> 미분기하학2 	<ul style="list-style-type: none"> 복소해석학1 해석학2 	<ul style="list-style-type: none"> 수학교육과정론 수학교재연구및 지도법 	<ul style="list-style-type: none"> 수학교육과 캡스톤디자인2 현장실습
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 선형계획론 		<ul style="list-style-type: none"> 복소해석학2 	<ul style="list-style-type: none"> 수학교과논리및 논술 	<ul style="list-style-type: none"> 수학교육세미나 수학사및수학 교육사
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 중등수학교육을 위한대수학 	<ul style="list-style-type: none"> 중등수학교육을 위한기하학 	<ul style="list-style-type: none"> 중등수학교육을 위한해석학 		<ul style="list-style-type: none"> 수학교육세미나2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	확 률 및 통 계	4-1	수 학 및 수 학 교 육 사
2-2	수 학 교 육 론	4-2	중등수학교육을위한대수학
3-2	수 학교 재 연 구 및 지 도 법	4-2	중등수학교육을위한해석학
3-2	수 학 교 육 과 정 론	4-2	중등수학교육을위한기하학

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	컴 퓨 터 와 수 학 교 육	3-1	해 석 학 1
1-2	이 산 수 학	3-2	수 학교 재 연 구 및 지 도 법
2-1	고 등 미 분 적 분 학	3-2	복 소 해 석 학 1
2-1	기 초 해 석 학 1	4-1	수 학 및 수 학 교 육 사
2-2	기 초 해 석 학 2	4-1	선 형 계 획 론
2-2	수 학 교 육 론	4-2	중등수학교육을위한기하학
2-2	미 분 방 정 식	4-2	중등수학교육을위한해석학
3-0	현 장 실 습	4-2	중등수학교육을위한대수학

3) 자격취득 관련 교과목

▣ 중등학교 2급 정교사(수학) 자격증, 평생교육사, 방과후교사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	컴 퓨 터 와 수 학 교 육	3-1	위 상 수 학
2-2	확 률 및 통 계	3-1	미 분 기 하 학 1
2-1	정 수 론	3-2	수 학교 재 연 구 및 지 도 법
2-1	선 형 대 수 학 1	3-2	복 소 해 석 학 1
2-2	수 학 교 육 론	4-1	수 학 및 수 학 교 육 사
3-0	현 장 실 습	4-2	중등수학교육을위한기하학
3-1	현 대 대 수 학 1	4-2	중등수학교육을위한해석학
3-1	해 석 학 1	4-2	중등수학교육을위한대하학

교과목 해설

0005701 집합론(Set Theory)

3(3)

집합론은 현대수학의 구조를 이해하기 위한 상식이며 수학적 사고의 토대로서 수학의 각 분야에 필요한 논리적 사고와 방법의 이론적 바탕을 제공해주며 수학의 형식적 체계를 연구한다. 명제와 수학적 증명법, 집합의 개념, 관계, 함수의 이해를 교육목표로 하며, 주제별 연습문제 풀이를 위한 조별 스터디 그룹을 구성하여 학습 하도록 한다. 강의방식은 교수의 강의와 질의응답 그리고 문제풀이를 위한 학생 중심의 발표식 세미나를 병행하며 강의결과로서 각 주제에 대한 중등교과 학습에의 활용방안을 모색한다.

0008995 미분적분학및연습1(Calculus 1)

3(4)

자연과학의 기초를 이루는 미분적분학의 내용 중 극한, 미분법과 그 응용, 초월함수의 미분법, 적분법과 그 응용, 매개방정식, 극좌표, 평면극 정리 등의 내용을 다루어 미분적분학의 기초 개념을 이해함을 교육목표로 하며, 주제별 문제풀이를 위한 토론식 학습과 요점 정리한 과제물을 부과한다. 강의진행방법은 교수의 강의, 질의응답 및 문제풀이 순으로 진행하며, 기대되는 강의결과는 관련된 고교교과과정의 미분적분학 내용과 연계시켜 기초개념의 이해는 물론, 학교현장에서 수학교사로서의 효과적인 교수방법이 배양되고 충분한 자질이 함양된다.

0005705 컴퓨터와수학교육(Computer man Mathematics Education)

2(2)

중등학교 수학교사가 알아야 할 컴퓨터 및 수학과 관련된 소프트웨어 등의 교육기자재의 활용법을 이론과 실습을 통하여 익힌다.

0008996 미분적분학및연습2(Calculus 2)

3(4)

미분적분학 및 연습1의 계속으로 무한급수, 함수의 전개, 해석기하, 편도함수, 중적분 등을 다루며, 교육목표, 학습방법, 강의진행방법, 강의결과는 미분적분학1과 동일하다.

0004432 이산수학(Discrete Mathematics)

2(2)

선택과 배열, 세는 방법과 분할의 문제, 그래프이론과 그 응용, 알고리즘, 의사결정과정과 최적화 등의 이해를 교육목표로 하며, 실세계에서 일어나는 유한이나 불연속의 이산적인 상황의 문제를 논리적으로 사고하여 해결하는 수학적 능력의 향상을 위해 주제별 문제 중심으로 학습한다. 강의 방식은 교수의 강의와 질의응답 그리고 문제 풀이를 위한 학생중심의 발표식 세미나를 병행 한다. 강의 결과로서 중등수학 교과에서의 창의력개발의 일환으로 강조되는 문제 해결의 지도에 활용할 수 있는 방안을 함께 모색한다.

0004067 정수론(Number Theory)

3(3)

정수론은 수학의 가장 오래된 분야중의 하나로서 수학발전에 크게 공헌한 학문으로 현대대수학의 기초가 될 뿐 아니라 정보이론과 암호이론 등에도 활용되고 있다. 본 강좌에서는 정수의 기본성질, 약수, 배수, 소인수분해, 합동식, 잉여류, Fermat의 정리, Euler의 정리, 합동식의 응용, 원시근, 평방잉여, 연분수전개, 특별한 형태의 부정방정식의 해법 등 정수론의 기본사항 이해와 이의 원활한 활용을 교육목표로 하고, 질의 응답과 다양한 문제풀이, 주제별 토론 및 발표 등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 정수론 내용에 대한 이론적 배경을 제공해 줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 기른다.

0004065 선형대수학1(Linear Algebra 1)

3(3)

선형대수학은 수학 자체의 기초일 뿐 아니라 여러 이공분야 및 인문사회분야에 이르기까지 널리 이용되는 학문이다. 선형대수학1에서는 고교과정의 수학을 바탕으로 행렬, 행렬의 성질, 연립1차방정식의 해법, 벡터공간, 벡터공간의 기저와 차원, 좌표변환 행렬, 1차 변환, 1차 변환과 행렬 등의 선형대수학의 기초개념 이해와 이의 원활한 활용을 교육목표로 하고, 질의응답과 다양한 문제풀이, 주제별 토론 및 발표 등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 선형대수학 내용에 대한 이론적 배경을 제공해줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 기른다.

0005703 기초해석학(Elementary Analysis 1) 3(3)

미분적분학1,2를 이수한 학생에게 극한, 미분, 적분, 개념 등에 대한 심화학습내용을 이해하고자함이 본 교과목의 교육목표이며, 도입부에서는 응용수학에 필요한 상미분방정식을 필히 심도있게 다루고 주제별 문제해결을 위한 토론 학습과 요점정리를 위한 과제물을 부과한다. 강의진행 방법은 강의, 질의응답 및 문제풀이 순으로 진행하며, 기대되는 강의 결과는 관련된 고교현장학습의 미분적분학 내용을 더욱 수준 높은 애용으로 연계시킨다. 그리하여 학교현장에서 수학교사로서의 효과적인 교수방법이 배양되고 충분한 자질이 함양·육성될 것으로 기대함.

0011301 고등미분적분학(Calculus of Several Variables) 3(3)

일변수 함수의 미분과 적분의 개념을 확장하여 수학뿐만 아니라 물리학 및 공학 분야에서 중요한 개념인 다변수 함수의 편미분, 이중적분, 선적분, 그린의 정리, 면적분, 스토크스의 정리, 발산정리, 역사상 정리 등에 관하여 다룬다.

0004049 미분방정식(Differential Equation) 3(3)

미분방정식의 해의 존재정리, 여러 형태의 1계 미분방정식의 특수해 및 일반해, 선형미분방정식, 상수계수의 선형미분방정식, 미분연산자, 연립미분방정식, 비선형 미분방정식의 소개 등을 다룬다.

0004060 선형대수학2(Linear Algebra 2) 3(3)

선형대수학1을 기초로 하여 행렬식, 내적공간, 정규직교기저, 특별한 형태의 선형연산자, 외적, 고유치, 고유벡터, 대각화, 최소다항식, 유리표준형, Jordan 표준형, 이차형식 등에 관련된 이론의 원활한 이해와 그의 활용을 교육목표로 하고, 질의응답과 다양한 문제풀이, 주제별 토론 및 발표등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 선형대수학 내용에 대한 이론적 배경을 제공해줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 기른다.

0005704 기초해석학2(Elementary Analysis 2) 3(3)

기초해석학1의 계속으로 다변수함수의 미분과 적분에 치중하여 다루며 교육목표, 학습방법, 강의진행방법, 강의결과는 기초해석학1과 동일함.

0003904 수학교육론(The Theory of Teaching Methods in Mathematics) 3(3)

중·고등학교 수학 교사가 되어 수학교과지도를 담당하여 학생들을 지도함에 필요한 수학교육이론을 지도함을 목표로 하여, 중·고등학교 교과서를 활용하여 수업지도안을 작성하고 멀티미디어를 사용하여 그룹별로 발표하는 방식으로 수업을 진행하여 교과구성 변천 및 교육목표, 지도내용, 지도상유의점 등을 습득하게 하려는 것이다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

현장실습을 통하여 교육업무수행에 필요한 리더쉽과 협업능력을 배양하고 경영 및 업무 진행과정 등을 인지하여 교사의 책임과 역할을 이해한다.

0004069 현대대수학1(Modern Algebra 1) 3(3)

현대대수학은 정수와 실수 같은 아주 구체적인 것으로부터 기본적인 공리를 추출하고 이것을 추상화하여 얻어지는 대수적 체계의 구조와 성질을 연구하는 학문으로 수학의 여러 분야뿐만 아니라 자연과학 등의 문제해결에 널리 응용되고 있다. 현대대수학에서는 군, 부분군, 정규부분군, 준동형, 순회군, 잉여류, 상군, 동형정리, 직적, n 차 대칭군의 성질, 군의 작용, Sylow의 정리, 유한생성 덧셈아벨군, 교환자부분군, 가해군등 군론에 관한 기본사항의 이해와 이의 원활한 활용을 교육목표로 하고, 질의응답과 다양한 문제풀이, 주제별 토론 및 발표 등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 대수학 내용에 대한 이론적 배경을 제공해줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 기른다.

0004046 미분기하학1(Differential Geometry 1) 3(3)

기하학적인 상상력과 창의적인 사고함양을 교육목표로 설정하고 3차원 유클리드 공간에서의 곡선과 곡면의 국소적 이론과 대역적 이론을 소개한다. 그 내용으로 곡선의 곡률과 꼬임률, Frenet-Serret의 정리, 국소곡선론의 기본정리, 등주부등식, Fenchel의 정리의 응용, 국소곡면의 표현 등을 강의, 질의응답, 시청각 교수매체 등을 충분히 활용하여 구체적인 예를 제시하고 이해시킨다. 그리고 이 과정을 통하여 수학교사가 갖추어야할 기하학적 능력을 길러주고 평면곡선의 대역적 성질 등을 중심으로 중·고등학교 수학의 기하내용과의 연계성을 이해시키는데 중점을 둔다.

0004043 해석학1(Analysis 1) 3(3)

미분적분학1,2, 기초해석학1,2에서 다룬 내용을 기초로 하여, 수열 및 급수, 다변수함수의 미분적분, 적분의 일반화된 이론 이해를 교육목표로 하며, 단계별 학습내용의 효과적인 이해를 위한 토론식 학습과, 요점 정리를 위한 과제물을 부과한다. 강의진행 방법은 강의, 질의응답, 문제풀이 순으로 진행하며, 기대되는 강의결과는 관련된 중등교과 과정의 내용과 연계시켜 현장에서 수학교사로서 효과적인 교수방법을 배양하고 자질이 함양 육성될 것으로 기대함.

0003903 수학교재연구및지도법(Teaching Methods in Mathematics) 3(3)

기존 교과서와 참고 교재의 특성을 파악하고 연계를 지어 교과서의 영역별 내용을 다루어 수업 계획 작성에 대한 창의적인 방법과 효율적인 교육성과를 기대할 수 있는 교재를 구성하는 태도와 능력을 기르는 것을 목표로 하며, 교수 실제와 가장 밀접하게 연관된 과목으로 수학교과지도에 필요한 수학적 사고력을 배양할 수 있는 교수원리의 기초이론과 실제상황에 적합한 중·고등 교재 내용을 쉽고 흥미있게 창조적으로 학습지도안을 작성하여 발표하는 방식으로 수업을 진행하여 학습자가 쉽게 이해할 수 있는 교수 기술을 습득하게 한다.

0004071 현대대수학2(Modern Algebra 2) 3(3)

현대대수학을 기초로 하여 환, 정역, 체, 부분환, 이데알, 준동형, 상환, 동형정리, 소이데알, 극대이데알, 분수체, 매장, 유일인수분해정역, Euclid 정역, 다항식환, 다항식환의 성질 등 환론의 기본사항과 더불어 기본적인 확대체의 이해와 이의 원활한 활용을 교육목표로 하고, 질의응답과 다양한 문제풀이, 주제별 토론 및 발표 등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 현대대수학 내용에 대한 이론적 배경을 제공해줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 기른다.

0004057 미분기하학2(Differential Geometry 2) 3(3)

곡면기하학의 이론과 성질을 평면기하학 이론과 비교 검토 분석하고 곡면의 국소적 이론과 대역적 성질에 대한 심층적인 이해를 교육목표로 설정하고 Gauss곡률, 평면곡률, 측지선, 곡면의 기본정리, Gauss-Bonnet정리 등을 강의, 질의응답, 시청각 교수매체 등을 활용하여 충분히 이해시킨다. 그리고 이 과정을 통하여 중·고등학교에서의 평면기하, 미분적분과의 연계성을 분명히 이해시키는데 중점을 둔다.

0004052 해석학2(Analysis 2) 3(3)

해석학1의 계속으로 푸리에급수, 스티체스적분, 르베측도 등의 내용을 다루며, 교육목표, 학습방법, 강의진행방법, 강의결과 해석학1과 동일함.

0011297 복소해석학1(Complex Analysis 1) 3(3)

실변수함수에 관한 미분적분을 기초로 하여 복소변수 함수에 관한 확장된 미분적분내용을 교수함을 교육목표로 하며, 초등함수, 해석함수, 코وشي-리이만 방정식, 멱급수 이론 등을 학습한다. 효과적인 문제의 해결을 위한 토론식 학습이 강조되며, 요점정리를 위한 과제물을 부과한다. 강의진행 방법은 강의, 질의응답, 문제풀이 순으로 진행한다. 기대되는 강의결과는 중등 교육 현장에서 수학교사로서 효과적인 교수방법을 배양하고, 자질이 함양 육성될 것으로 기대함.

0011302 수학교육과정론(Mathematics Curriculum) 3(3)

수학과 교육과정의 이론과 구조를 살펴본다. 이를 바탕으로, 우리나라의 수학과 교육과정의 변천과 다른 나라의 수학과 교육과정을 살펴본다. 그리고 우리나라의 수학과 교육과정과 다른 나라의 수학과 교육과정을 분석한다.

0011303 선형계획론(Linear Programming) 3(3)

선형계획론은 주어진 선형 조건(일차방정식, 일차부등식) 하에서 일차목적함수의 최댓값 또는 최솟값을 구하는 최적화 이론이며, 응용과학에 널리 활용된다. 본 수업에서는 널리 이용되는 해법인 심플렉스 방법과 그 기하학적 의미를 수학적 관점으로 접근하며, 컴퓨터 실습을 통해 실전 활용도 습득을 도모한다.

0011298 복소해석학2(Complex Analysis 2) 3(3)

복소해석학1의 계속으로 코وشي 정리, 로랑급수, 유수정리, 등각사상 등을 학습하며, 교육목표, 학습방법, 강의진행방법, 강의결과는 복소해석학1과 동일함.

0011300 수학교과논리및논술(Mathematical Logic and Essay Writing) 2(2)

수학적 지식을 충분히 이해하고 이를 학생들에게 논리적으로 전달하는 데 많은 도움이 되는 수리 논리에 관하여 심도 깊게 배우고, 나아가 수학 및 수학교육에 관련한 다양한 주제에 대한 논리적인 논술 방법 및 기술을 배우고

이를 실습한다.

0011299 수학교육세미나(Seminar in Mathematics Education 1) 3(3)

수학교육의 목적과 내용, 수학교육의 실제, 수학교육에 관한 연구방향, 수학교육의 세계적인 동향과 교육과정, 수학 학습-지도의 방법 등을 다룬다.

0004077 수학사및수학교육사(History of Mathematics) 3(3)

고대에서 현대까지 수학의 역사적 흐름, 수학과 인간과의 관계, 수학교육의 역사적 변천과정을 고찰하고 분석하여 인간 이성의 발전과정과 그 수학 교육적 의의를 이해하는데 교육목표를 설정하고 인류문명발달의 원동력이 된 수학의 흐름을 주제별로 강의, 질의응답, 토론 및 발표 등을 병행하여, 이해할 수 있게 한다. 그리고 이 과정을 통하여, 중·고등학교 수학 내용을 중심으로 수학의 역사적 발생과정을 다루어 중·고등학교 수학교재의 관점을 이해하는데 도움이 되도록 하고 세계화·정보화 시대에 대비하기 위하여 세계적인 수학교육의 동향뿐만 아니라 우리나라 수학교육과정의 변천과정과 방향에 대해서도 살펴보는데 역점을 둔다.

0006984 중등수학교육을위한기하학(Principle of Geometry Education) 3(3)

위상수학의 이론을 토대로 하여 중등교과와의 연계도가 높은 한붓그리기, 오일러공식, 미적분의 개념, 일반기하의 개념과 정리 등 중등수학의 내용들을 위상수학의 개념과 관련하여 심도 있게 이해함을 교육목표로 하며, 주제별 문제풀이를 위한 조별 스터디그룹을 구성하여 학습한다. 강의방식은 교수의 강의와 질의응답 그리고 문제풀이를 위한 학생중심의 발표식 세미나를 병행하며 강의 결과로서 중등수학의 기하관련 개념들에 대해 위상적 구조와 연계성을 이해함으로써 학교 현장에서 적응능력을 함양시키고 효과적인 기하교육의 방법을 모색한다.

0006985 중등수학교육을위한해석학(Principle of Analysis Education) 3(3)

해석학1,2의 내용을 더욱 심화시켜 공부하며 현장교육에 효과적인 학습이 되도록 수학적 전문지식과 교육자로서의 인격과 덕성을 도야하는데 중점을 두고 교육함을 교육목표로 하며, 전반적인 측도이론, 적분이론, 공간(바나흐, 힐베르트)이론 등을 다룬다. 해석학 전반에 걸친 중요한 문제들의 해결을 위한 토론식 학습 방법을 도입하며, 강의 진행방법은 강의, 질의응답, 문제풀이 순으로 진행한다. 기대되는 강의결과는 교육현장에서 수학교사로서의 해석학 전반에 걸친 기초개념들과, 중등교육과정에서의 관련개념들을 연계시켜 효과적인 교수방법을 배양하고, 자질이 함양 육성될 것으로 기대함.

0006988 중등수학교육을위한대수학(Principle of Algebra Education) 3(3)

현대대수학 1,2를 기초로 체론의 기초사항과 대수적 구조를 학습하고, 수학학습 이론을 바탕으로 한 효율적인 대수교육의 방법 연구를 교육목표로 하여 중·고등학교 수학교과와 대수학부분을 심도 있게 분석검토하고 다양한 주제별 토론 및 발표 등을 동반한 강의를 통하여 학습내용을 잘 이해할 수 있도록 하여 중·고등학교 수학의 대수학 내용에 대한 이론적 배경을 제공해줄 뿐 아니라 창의적인 학습지도 능력을 길러서 학교 현장에서 적응능력을 함양시키고 효과적인 대수교육의 방법을 모색한다

0011304 수학교육세미나2(Seminar in Mathematics Education 2) 3(3)

수학교육의 목적과 내용, 수학교육의 실제, 수학교육에 관한 연구방향, 수학교육의 세계적인 동향과 교육과정, 수학 학습지도의 방법 등을 다룬다.

0011703 중등수학교육을위한기초수학(Basic Mathematics for Mathematics Education) 3(3)

전공수학의 기본 언어의 역할을 하는 집합, 논리, 함수, 행렬 등의 이론을 학습하여 기초수학의 개념을 다지며, 이를 통해 중등수학에서 다루는 개념의 의의를 파악하고, 전공수학 학습에 필요한 기본적인 지식 및 논리구조를 익힌다. 또한 중등수학교육에 접목 가능한 교수 방법을 함께 배양한다.

0004507 확률및통계(Probability and Statistics) 3(3)

확률론적 개념이해와 사고방법 개발을 목표로 설정하고 확률공간 구축, 확률질량 함수/확률밀도 함수, 분포함수, 확률변수, 기댓값과 분산 등의 기본적인 이론과 추정, 검정에 관한 이론적 바탕과 귀납적 사고에 바탕을 둔 가능성의 원리를 강의, 토론 및 발표, 질의응답 등을 병행하여 구체적인 수학 모형을 통하여 체계적으로 이해할 수 있게 한다. 그리고 이 과정에서 초, 중, 고등학교에서 확률개념을 재조명하고, 특히 고등학교 확률통계과정에서 나오는 여러 가지 용어의 개념과 의미를 이해하게 하는 데 초점을 둔다.

0006036 위상수학(Topology)

3(3)

n 차원 유클리드 공간은 거리개념을 가지고 있으므로 극한이나 연속성 등을 조사할 수 있는데, 거리개념이 없는 일반 집합에 위상이란 구조를 줌으로 유클리드 공간 상의 연구를 확장할 수 있다. 일반 집합에 위상이란 구조를 주어 극한성, 연속성 등 공간의 여러 성질을 연구함으로써 유클리드 공간이 갖는 수학적 개념들을 일반화하고 더불어 위상공간의 특성에 대하여 공부한다. 위상의 개념, 연속, 위상동형, 거리공간, 공간의 분리성, 가분공간, 가산공간 등에 대하여 배운다. 강의 방식은 교수의 강의와 질의응답 그리고 문제풀이를 위한 학생 중심의 발표식 세미나를 병행하여 강의에서 학습한 수학의 위상적 구조를 중등교과에서 활용방안을 모색한다.

0011704 수학교육과캡스톤디자인1(Mathematics Education and Capstone Design 1)

1(1)

학부 1, 2학년 전공이론 과정 중 배운 집합론, 정수론, 선형대수학 등을 바탕으로 과제기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동을 통해 경험하고, 이 결과를 바탕으로 수업 시연 및 발표를 수행하여 봄으로써 자기주도적 문제해결 능력과 협업 능력을 갖춘 창의적 인재 양성을 목표로 한다.

0011705 수학교육과캡스톤디자인2(Mathematics Education and Capstone Design 2)

1(1)

학부 1, 2학년 전공이론 과정 중 배운 미적분학, 기초해석학, 이산수학, 확률 및 통계 등을 바탕으로 과제기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동, 수업 시연 및 발표 등을 통해 경험함으로써 수학적 문제해결능력, 자료 분석 능력, 컴퓨터를 이용한 분석 능력 등을 갖춘 현장적응형 수학교원 양성을 목표로 한다.

교직과

교육목표

실학성세의 창학이념을 바탕으로 중등교육 발전을 위해 헌신적으로 봉사할 수 있는 유능하고 사명감을 지닌 교육 전문인을 양성하는 것을 목적으로 한다.

교직과정의 교육목표는 올바른 국가관, 교직관을 갖춘 교사 양성, 폭넓은 교양과 전반적인 인격을 갖춘 교사 양성, 심오한 전문지식과 학습지도 능력을 갖춘 교사 양성 그리고 정보화 사회에 부응할 수 있는 창의적 교사를 양성 하는데 있다.

학과소개

청주대학교의 교직과정은 1965년 경영학 전공 개설을 필두로 현재 사범대학 2개 학과, 인문사회대학 2개 전공 등 총 2개 대학 4개 전공에 개설되어 있다.

졸업후진로

2급 정교사 자격증을 소지하고서 국·공립은 물론 사립 중등학교 교과 교사 및 사서 교사로 진출할 수 있으며, 대학원에 진학하여 소정의 학위과정을 마친 후 대학 교원으로 진출할 수 있다. 그리고 교육연구원 및 교육연구사의 등의 교육연구직이나 교육행정직 및 교육관련 정부 산하 기관의 교육연구·개발직으로 진출할 수 있으며, 기업체의 산업교육분야(HRD) 및 교육기업의 콘텐츠 개발자로 진출할 수 있다.

교육과정표

교직과

구분	교과목코드	교 과 목 명	학점(시수)	개설학기		비고
				사범계		
필수	0003859	교 육 학 개 론	2(2)	1-2		
	0003852	교 육 심 리	2(2)	2-1		
	0003862	교 육 철 학 및 교 육 사	2(2)	3-1		2012학년도 입학자까지 적용
	0006078	학 교 현 장 실 습	2(4주)	4-1		
	0003860	교 육 방 법 및 교 육 공 학	2(2)	2-2		
	0003861	교 육 사 회	2(2)	2-2		
	0003856	교 육 평 가	2(2)	2-1		
	0003866	교 육 행 정 및 교 육 경 영	2(2)	4-1		
	0009405	특 수 교 육 학 개 론	2(2)	3-1		2009학년도 입학자부터 적용
	0006076	교 직 실 무	2(2)	3-2		2009학년도 입학자부터 적용
	0006079	교 육 봉 사 활 동	2(60시간)	4-1		2009학년도 입학자부터 적용
	0009526	학교폭력예방및학생의이해	2(2)	2-1		2013학년도 입학자부터 적용
교양	0006887	심 리 학 으 로 의 초 대	2(2)	사이버강의		
자유선택	0006080	평 생 교 육 경 영 론	3(3)	4-1		평생교육사 자격 승인 받은 자 적용
	0006081	원 격 교 육 론	3(3)	2-2		평생교육사 자격 승인 받은 자 적용
	0006082	평 생 교 육 실 습	3(3)	3-2		평생교육사 자격 승인 받은 자 적용
	0006429	평생교육프로그램개발론	3(3)	3-2		평생교육사 자격 승인 받은 자 적용
	0006430	노 인 교 육 론	3(3)	4-1		평생교육사 자격 승인 받은 자 적용

* 비사범계는 사범계와 동일하게 개설됨.

교과목 해설

- 0003859 **교육학개론(Introduction to Pedagogy)** 2(2)
교육학 전반에 대한 기초적 이론, 교직윤리, 특히 교사론에 역점을 둔다.
- 0003852 **교육심리(Educational Psychology)** 2(2)
학습 및 발달이론, 생활지도에 역점을 두며 심리적 기초개념 및 이론을 다룬다.
- 0003862 **교육철학및교육사(Philosophy & History of Education)** 2(2)
교육의 철학적 기초, 교육의 역사적 기초, 특히 우리나라와 관련된 교육사 내지 교육철학에 역점을 둔다.
- 0006078 **학교현장실습(Field Practice in School Education)** 2(2)
학교교육의 현장에 직접 참여함으로써 참관실습, 실무실습, 수업실습 등 다양한 현장경험을 체득할 수 있도록 한다.
- 0003860 **교육방법및교육공학(Instructional Method & Educational Technology)** 2(2)
교수-학습 이론, 체제적 수업설계, 교육방법 및 전략, 에듀테크 등에 대한 개념 및 이론에 대한 이해를 기반으로 실제 교육현장에서 적용 및 활용할 수 있도록 한다.
- 0003861 **교육사회(Sociology of Education)** 2(2)
교육의 사회적 기능, 특히 학교와 지역사회관계에 중점을 두며 사회학적 기초개념과 이론에 대해서 연구한다.
- 0003856 **교육평가(Educational Evaluation)** 2(2)
학교현장에서 수업평가 및 학생평가를 위한 이론적 기초를 학습하며 수업 및 학생평가에 사용되는 평가 도구와 특성에 대해 이해하여 실제 학교현장에서 교육목적에 맞는 평가를 실행할 수 있도록 한다.
- 0003866 **교육행정및교육경영(Educational Administration & Management)** 2(2)
교육행정과 경영의 개념, 교육제도 및 조직, 교원인사, 장학 및 학교행정, 지도성 이론, 동기 이론, 학급경영 등의 기초 개념과 이론을 다룬다.
- 0009405 **특수교육학개론(Introduction to Special Education)** 2(2)
특수교육의 대상이 되는 아동의 특성, 유형, 원인, 조기발견과 진단, 치료와 교육에 관련된 제반 개념과 지식 및 이론을 연구한다.
- 0006076 **교직실무(Business Affairs in Educational Practice)** 2(2)
교직 수행 과정에서 요구되는 교육관련 제도 및 법규에 대한 이해를 심화하고 아울러 행정적 실무처리 능력을 함양하도록 한다.
- 0006079 **교육봉사활동(Activities for Educational Service)** 2(2)
보조교사로서의 다양한 경험을 갖게 함으로써 현장교육에 대한 이해를 넓히고 아울러 교육실무를 익힐 수 있는 기회를 갖도록 한다.
- 0009526 **학교폭력예방 및 학생의 이해(The Prevention of School violence & Understanding students)** 2(2)
학교폭력의 개념 및 실태, 학교폭력 관련 법 제도 및 관련 프로그램 등에 대해 이해와 학생의 인성교육을 통해, 학교폭력 발생을 사전에 예방하고 사후 적절한 대처를 할 수 있는 대응 능력을 향상시키고자 한다.
- 0006887 **심리학으로의 초대(Invitation to Psychology)** 2(2)
효율적인 교육활동을 위해서 심리적 기초개념 및 이론을 다룬다.

- 0006080 평생교육경영론(Theory of Management in Life-long Education) 3(3)
국가수준의 평생교육의 이념, 제도 및 정책에 관한 관점을 형성하고, 개별 평생교육기관 수준의 경영원리와 운영 기법을 학습하고 실제로 적용할 수 있는 능력을 배양 한다.
- 0006081 원격교육론(Theories of Distance Education) 3(3)
시·공간적 제약을 극복할 수 있는 다양한 원격교육 유형에 대한 이해를 통해, 교육효과 제고는 물론 교육적 상호작용을 증진할 수 있는 방안을 체계적으로 연구하고 분석할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0006082 평생교육실습(Practice in Life-long Education) 3(3)
평생교육기관 현장에 직접 참여함으로써, 평생교육기관의 역할과 기능에 대한 이해를 심화하고 동시에 평생교육종사자로서의 봉사정신을 함양하도록 한다.
- 0006429 평생교육프로그램개발론(Theory of Program Development in Life-long Education) 3(3)
학교교육을 포함한 청소년교육, 성인교육, 기업(산업)교육을 위한 평생교육 프로그램(교육과정, 강좌)을 설계, 개발 및 실행하는 전반적인 과정에 관한 기본 가정, 개념, 원리, 요소, 특성 및 적용에 대하여 체계적으로 고찰하고, 이들 교육과정 개발의 현장 적용에 대하여 탐구한다.
- 0006430 노인교육론(The Theory of Teaching Method for the Age) 3(3)
노년기의 심리적 특성에 대한 이해를 기초로 노인 교육프로그램을 기획·실행할 수 있는 능력을 배양한다.

예술대학

고도의 지식기반 정보화 사회 속에서 예술 교육은 보다 나은 인류사회를 구현하고 인간의 행복을 추구하며 사회 이상을 실현시키는 창의력 교육의 장이 되어야 한다. 현대예술은 총체적인 문화개념으로 이해되어야 하기에 그 밑거름으로서의 예술교육의 책임감은 실로 막중하다 할 것이며, 미래사회에서 차지하는 비중은 점점 커지게 될 것이다. 문화란 한 공동체의 사회와 역사가 집적되어 이루어낸 결과이며 총체적인 현상이다. 그러므로 문화개념으로서의 예술교육은 단지 종래의 한정된 범위에서의 소극적 답습과 재현 행위를 넘어서 역사와 철학, 윤리와 가치, 전문적인 지식과 표현 능력을 개발하는 다양하고 깊은 전문인 교육을 지향하여야 한다. 그리고 인류 문화를 발전시키는 원동력으로 확장 해석하여 다양한 시도와 노력을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있는 융합의 장이 되어야 한다.

따라서 예술교육의 방향은 인간의 역사와 철학을 바탕으로 인간의 가치함양을 위한 예술인의 책임을 인식시키고, 다양한 예술 이론을 바탕으로 실천적인 방법을 통해 심층적으로 경험할 수 있는 예술의 세계를 추구하도록 해야 할 것이다. 또한 현대사회의 복합적인 변화와 제현상들을 예술적으로 이해 발전시킬 수 있도록 예술가들의 사회적 기능과 역할을 사회 전반에 인식시켜 나아가야 한다. 그리하여 시대와 사회가 요구하는 미래 지향적인 인재 양성에 궁극적인 목표를 세우고, 문화 발전과 사회의 주역으로 발돋움할 수 있는 개성 있고 창의력 있는 이상적인 인재를 배출하는 데 크게 기여하는 예술대학이 되어야 할 것이다.



예술대학

디자인·조형학부



디자인·조형학부는 시각디자인전공, 공예디자인전공, 아트앤패션디자인전공, 디지털미디어디자인전공, 산업디자인전공, 만화애니메이션전공으로 구성되어 있으며 전공단위로 실기전형을 통해 학생을 선발합니다. 디자인·조형학부는 융합마인드의 기초교육과정을 통해 다양한 디자인적 능력과 예술적 소양을 기르며 심화과정을 통해 공예, 생활, 광고, 영상, 그래픽, 뉴미디어, UX, UI, 인쇄, 아트, 의상, 머천다이징, 제품, 환경, 만화, 애니메이션 등 디자인관련 산업에서 요구하는 다양한 실무에 적응할 수 있는 교육과정을 이수하게 됩니다. 제4차산업혁명으로 인한 산업지형의 변화는 종합적 문제해결역량으로 대변되는 융복합적 역량을 갖춘 인재를 요구합니다. 디자인·조형학부는 이를 위해 학부제의 장점을 통해 융합적 마인드 및 실무 능력과 디자인·예술적 감각을 겸비한 창의적 미래형 인재양성에 목표를 두고 있습니다.

시각디자인전공

교육목표

21세기 지식기반 정보화 사회의 본격적인 진입으로 다양한 사회적 요구와 시각디자인의 활동범위가 확대되고 있는 바, 인쇄, 그래픽, 영상, 미디어, 광고 등 다양한 매체를 활용한 교육을 통해 실무에서 요구되는 전문기술을 함양하고, 창조적 아이디어의 발상 및 조형, 기획, 관리능력을 훈련하여 새로운 가치를 창출하는 전문 시각디자이너 육성을 목적으로 한다.

학과소개

1977년 응용미술학과로 신설된 청주대학교 예술대학 디자인·조형학부 시각디자인전공은 1982년 제1회 졸업생을 배출한 이후 학계 및 실무 분야에 다양한 전문 인력을 배출하며 국내 디자인 산업 발전에 일익을 담당하고있다.

2008년부터 새롭게 만들어진 예술대학 신관의 첨단 교육 환경에서 효율적인 강의와 실기 훈련 및 선후배간의 활발한 교류를 통해 지식 기반 정보화 사회에 적합한 프로페셔널한 시각디자이너 양성에 전념을 다하고 있다. 아울러 시각디자인전공은 변화되는 시대의 새로운 패러다임을 선도하고자 인쇄, 광고, 새로운 미디어 등 시각디자인 분야의 다양한 미디어에 적합한 새로운 조형 능력을 훈련하고, 창조적 발상 훈련, 디자인 매니지먼트, 디자인사고 등에 관련한 디자인 방법론과 함께, 효과적으로 정보를 전달하는 표현 능력을 배양하는 실무 중심의 다양한 커리큘럼을 교육하고 있다.

졸업후진로

다양한 시각디자인 관련 직종에 취업하게 된다. 다양한 미디어와 적용기법의 확장으로 관련 직종은 점차 확대되는 추세이며, 광고대행사, 광고제작회사, 기업체홍보실, 신문사, 방송국영상실, 영상물제작회사, 그래픽디자인 전문회사, 마케팅실, 패키지디자인회사, 캐릭터디자인회사, 콘텐츠기획사, Cable TV회사, 인터넷방송사, 이벤트회사, UCC 다중매체사, 편집디자인회사, CI 및 BI브랜드회사, 네이밍전문회사, 브랜드기획, 일러스트레이터, 디자인벤처창업 등에 취업하게 된다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 21세기 지식기반 정보화 사회의 본격적인 진입으로 다양한 사회적 요구와 시각디자인의 활동 범위가 확대되고 있는바, 인쇄, 그래픽, 영상, 미디어, 광고 등 다양한 매체를 활용한 교육을 통해 실무에서 요구되는 전문 기술을 함양하고, 창조적 아이디어의 발상 및 조형, 기획, 관리능력을 훈련하여 새로운 가치를 창출하는 전문 시각디자이너 육성을 목적으로 한다.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 발전적 변화를 위해 지속적인 아이디어 생성과 도전을 시도하고, 새로운 시각으로 문제를 발견하고, 융합적인 사고로 문제를 다각도로 해결하며, 다양한 지식과 기술을 바탕으로 효과적인 메시지를 전달함으로써 새로운 가치를 창출하고, 디자인을 통해 사회와 문화의 발전에 기여할 수 있는 사회적 책임감을 가진 인재
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 ‘전공과 관련된 직무 관련 취업’ 이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 ‘취업’ 을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직, 간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 외국어 활용 능력, (3) 지식정보활용, (4) 도전정신, (5) 분석적사고능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 ‘창의적 인재 양성’ 으로 나타남.
<p>주도요출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 전문기술에 대한 이해 및 활용 (2) 외국어 활용능력 ▶ 다양한 매체의 지식정보 활용 (3) 지식정보활용 ▶ 지식자원과 문화콘텐츠의 수집 (4) 도전정신 ▶ 예술적 창의성을 기반으로한 실험정신 (5) 분석적사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	시각디자인 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> 시각전달디자인론 평면조형 컴퓨터그래픽스
	지식융합 역량	시각디자인의 표현방식에 대한 탐구와 적용	<ul style="list-style-type: none"> 발상기법론 캐릭터디자인&3D 프린팅 색채디자인 재료와그래픽모티 베이션
창의 Creativity	종합적 사고 역량	내적인 창의적 아이디어를 다양한 관점에서 종합적 으로 표현/전달	<ul style="list-style-type: none"> 관찰과표현1 포토그래피 일러스트레이션1 북아트디자인 프로젝트디자인1 관찰과표현2 디자인과글쓰기 디지털모델링 일러스트레이션2 프로젝트디자인2
	진취적 사고 역량	전통적 방식을 넘어선 창의적이고 혁신적인 표현방법에 대한 탐구/적용	<ul style="list-style-type: none"> 시각디자인1 편집디자인1 커뮤니케이션디자인1 시각디자인2 편집디자인2 커뮤니케이션디자인2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 대상과의 효과적 소통을 위한 개방적 마인드와 소통스킬	<ul style="list-style-type: none"> 기초영상 인쇄광고디자인1 영상광고디자인1 비즈니스디자인 인쇄광고디자인2 인포메이션디자인 영상광고디자인2
	상호문화역량	상대의 정신적/심리적 상태를 공감/이해하며, 이에 맞춘 표현 적용	<ul style="list-style-type: none"> 타이포그래피1 모션그래픽스2 에디토리얼디자인1 타이포그래피2 모션그래픽스1 디자인리서치&전략 에디토리얼디자인
인성 Character	자기관리 역량	전문가로서의 열린 마음과 철저한 자기관리	<ul style="list-style-type: none"> 시각정보디자인1 캡스톤디자인2 시각정보디자인2
	공동체 역량	나 개인을 넘어서는 공동체적 관점에서의 작품 활동	<ul style="list-style-type: none"> 브랜드패키지디자인1 캡스톤디자인1 브랜드패키지디자인2

교육과정표

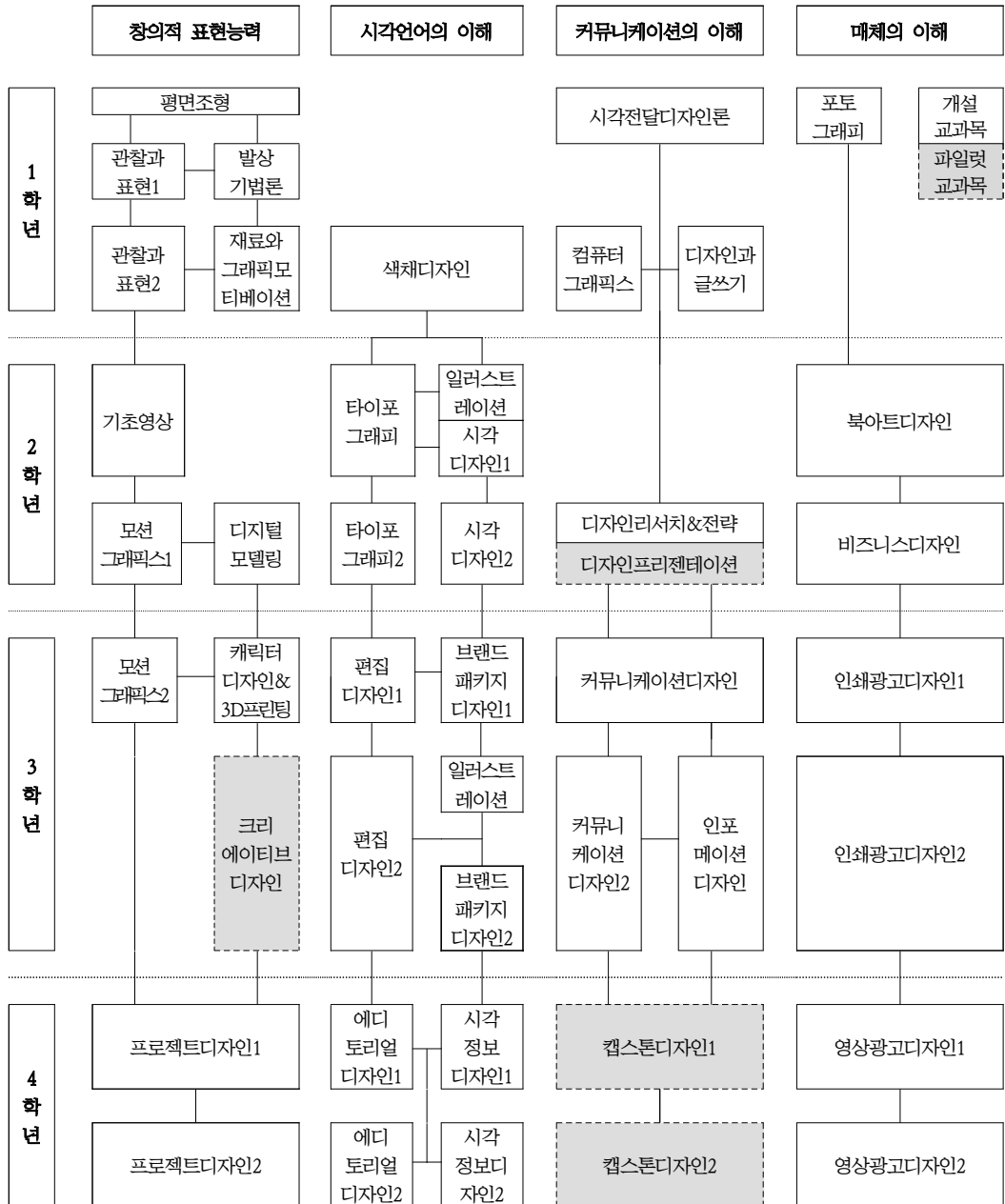
시각디자인전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0002954	시각전달디자인론	2	2	0	3
전공선택		0003035	평면조형	2	0	3	3
전공선택		0005186	관찰과표현 1	2	0	3	3
전공선택		0005343	포토그래피	2	0	3	3
전공선택		0006967	발상기법론	3	3	0	3
전공선택	1-2	0002277	컴퓨터그래픽스	2	0	3	2
전공선택		0005191	관찰과표현 2	2	0	3	3
전공선택		0005212	색채디자인	3	3	0	3
전공선택		0010095	재료와그래픽모티베이션	2	0	3	3
전공선택		0010097	디자인과글쓰기	2	2	0	3
전공선택	2-1	0002900	시각디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0002918	일러스트레이션 1	2	0	3	3
전공선택		0004897	초영상	2	0	3	3
전공선택		0005211	타이포그래피 1	3	3	0	3
전공선택		0005271	북아트디자인	2	0	3	3
전공선택	2-2	0002901	시각디자인 2	3	3	0	3
전공선택		0005214	비즈니스디자인	2	0	3	3
전공필수		0005216	타이포그래피 2	3	3	0	3
전공필수		0005219	모션그래픽스 1	2	0	3	3
전공선택		0010096	디지털모델링	2	0	3	3
전공선택		0010108	디자인리서치 & 전략	3	3	0	3
전공선택		0011334	디자인프리젠테이션 *	3	3	0	3
전공필수	3-1	0002960	인쇄광고디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0005221	편집디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0005224	모션그래픽스 2	2	0	3	3
전공선택		0010102	커뮤니케이션디자인 1	3	3	0	3
전공필수		0010930	브랜드패키지디자인 1	2	0	3	3
전공선택	0010931	캐릭터디자인 & 3D프린팅	2	0	3	3	
전공선택	3-2	0002919	일러스트레이션 2	2	0	3	3
전공필수		0002961	인쇄광고디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0005226	편집디자인 2	3	3	0	3
전공필수		0010103	커뮤니케이션디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0010107	인포메이션디자인	2	0	3	3
전공선택		0010932	브랜드패키지디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0011335	크리에이티브디자인 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0002968	영상광고디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0005358	시각정보디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0006973	에디토리얼디자인 1	2	0	3	3
전공선택		0010109	프로젝트디자인 1	2	0	3	3
전공선택	4-2	0002969	영상광고디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0005359	시각정보디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0006974	에디토리얼디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0010110	프로젝트디자인 2	2	0	3	3
전공선택	4-0	0007151	캡스톤디자인 1 *	2	0	3	3
전공선택	4-0	0007152	캡스톤디자인 2 *	2	0	3	3
합계(45개 교과목)		전공필수13(18) + 전공선택86(115) = 99(133)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		창의적 표현능력	시각언어의 이해	커뮤니케이션의 이해	매체의 이해
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 평면조형 • 관찰과표현1 • 발상기법론 		<ul style="list-style-type: none"> • 시각전달디자인론 	<ul style="list-style-type: none"> • 포토그래피
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰과표현2 • 재료와그래픽모티베이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 색채디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터그래픽스 • 디자인과글쓰기 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 기초영상 	<ul style="list-style-type: none"> • 시각디자인1 • 일러스트레이션1 • 타이포그래피1 		<ul style="list-style-type: none"> • 북아트디자인
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 모션그래픽스1 • 디지털모델링 	<ul style="list-style-type: none"> • 시각디자인2 • 타이포그래피2 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인리서치&전략 • 디자인프리젠테이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 비즈니스디자인
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 모션그래픽스2 • 캐릭터디자인&3D프린팅 	<ul style="list-style-type: none"> • 편집디자인1 • 브랜드패키지디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> • 인쇄광고디자인1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 크리에이티브디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 일러스트레이션2 • 편집디자인2 • 브랜드패키지디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션디자인2 • 인포메이션디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 인쇄광고디자인2
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> • 시각정보디자인1 • 에디토리얼디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상광고디자인1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> • 시각정보디자인2 • 에디토리얼디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상광고디자인2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
3-1	인쇄광고디자인 1	3-2	인쇄광고디자인 2
3-1	브랜드패키지디자인 1	3-2	브랜드패키지디자인 2
3-1	편집디자인 1	3-2	편집디자인 2
3-1	커뮤니케이션디자인 1	3-2	커뮤니케이션디자인 2
3-1	모션그래픽스 2	4-2	영상광고디자인 2
3-1	캐릭터디자인&3D프린팅	4-2	에디토리얼디자인 2
3-1	아이덴티티디자인 1	4-2	시각정보디자인 2
4-1	영상광고디자인 1		
4-1	에디토리얼디자인 1		
4-1	시각정보디자인 1		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
3-1	커뮤니케이션디자인 1	3-2	커뮤니케이션디자인 2
3-1	브랜드패키지디자인 1	3-2	브랜드패키지디자인 2
3-1	편집디자인 1	3-2	편집디자인 2
3-1	모션그래픽스 2	3-2	인쇄광고디자인 2
4-1	인쇄광고디자인 1	4-2	영상광고디자인 2
4-1	영상광고디자인 1	4-2	에디토리얼디자인 2
4-1	에디토리얼디자인 1	4-2	시각정보디자인 2
4-1	시각정보디자인 1	4-2	프로젝트디자인 2
4-1	프로젝트디자인 1		

3) 자격취득 관련 교과목(해당학과만 작성)

■ 시각디자인산업기사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-2	색채디자인		

■ 컬러리스트산업기사, 광고도장기능사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	일러스트레이션 1	2-2	색채디자인
2-1	시각디자인 1	2-2	시각디자인 2

■ 포장산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	브랜드패키지디자인 1	3-2	브랜드패키지디자인 2

■ 멀티미디어콘텐츠제작전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-2	모션 그래픽스 1	3-1	모션 그래픽스 2

■ 전자출판기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	타이포그래피 1	2-2	타이포그래피 2
3-1	편집디자인 1	3-2	편집디자인 2
4-1	에디토리얼디자인 1	4-2	에디토리얼디자인 2

■ 게임그래픽전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	디지털모델링		
2-1	일러스트레이션		
3-1	캐릭터디자인&3D프린팅		

교과목 해설

- 0002954 시각전달디자인론(Theory of Visual Communication Design) 2(2)**
 사회/문화적 환경에서 디자이너에게 필요한 시각디자인의 본질, 정의, 의미, 개념 등과 사례연구를 통해 전문디자이너로써 필요한 디자인 지식, 감각 등을 탐구할 수 있는 기본 기량을 형성할 수 있도록 디자인 평가 및 의사 결정 방법 등을 학습한다.
- 0003035 평면조형(2D Composition) 2(3)**
 사물을 조형적으로 관찰하고 대상의 구조적 특성을 파악하는 인지 및 능력을 키우고, 이에 따른 시각 사고의 결과를 다양한 방법으로 기호화, 구조화, 양식화함으로써, 기초적 시각 표현능력을 양성하며 조형 요소의 배치, 결합을 통한 정보 전달 방법을 해석할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0005186 관찰과 표현1(Observation and Expression 1) 2(3)**
 사물이나 형상을 정밀하게 관찰하는 태도를 기르기 위해 연필과 종이와 같은 제한된 재료와 소재를 통해 사물을 정확하게 표현하는 기본적인 테크닉을 반복적으로 훈련하여 조형 표현의 기초적인 능력을 함양한다.
- 0005343 포토그래피(Photography) 2(3)**
 디자이너에게 필요한 표현 기법인 사진의 가능성을 탐구하고, 화면의 구도, 연출, 조명 등의 이론 학습과 디지털 카메라 촬영 및 디지털 이미지 프로세싱의 실습을 통해 다양한 사진 표현 방법을 학습함으로써 사진 표현 기량을 높이고 디자인 프로세스상의 응용 능력을 함양한다.
- 0006967 발상기법론(Theory of Creative Methodology) 3(3)**
 효과적인 커뮤니케이션을 위한 시각적 사고능력 배양을 목적으로 창조적인 아이디어 도출을 위해 독창적인 아이디어 창출 방법을 학습함으로써 디자인 전개 과정에서 요구되는 창의력 및 표현의 바탕이 되는 이론을 습득한다.
- 0002277 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics) 2(3)**
 2차원 그래픽 전문 프로그램인 포토샵, 일러스트레이터를 중심으로 이미지 합성, 픽셀아트, 벡터 등의 디지털 표현 방법을 실습함으로써 디자이너에게 필요한 컴퓨터그래픽 지식 및 기술을 습득하고 디지털 환경에 대한 이해를 통해 디자인 도구로서 컴퓨터의 가능성을 탐구한다.
- 0005191 관찰과표현2(Observation and Expression 2) 2(3)**
 수채화, 유화, 파스텔 등의 다양한 소재를 적합한 재료에 표현하는 방법 습득을 통해 표현 재료의 특성을 파악하고 그에 따른 창조적이고 독창적인 표현 방법을 발견함으로써 독자적이고 창작적인 표현 능력을 배양한다.
- 0005212 색채디자인(Color and Design) 3(3)**
 색채의 특성을 커뮤니케이션의 중요한 수단으로 독창적으로 활용하기 위해 색채에 관한 기본적인 이론을 학습하고, 색채의 차원, 칼라모드, 대비, 배색 등의 색채 표현 실습을 통하여 색채계획, 색채조절, 색채관리, 색채구성, 색채처리, 색채전달 등의 활용 및 표현 방법을 연습함으로써 디자인 표현에서의 색채언어의 중요성을 인식하고 색채 활용 능력과 미적 감각을 함양케 한다.
- 0010095 재료와그래픽모티베이션(Material and Graphic Motivation) 2(3)**
 기초시각디자인 과정으로서 오브제와 서브젝트의 관계에서 도출되는 이미지를 연구함으로써 사물과 재료의 시각화 가능성을 모색한다.
- 0010097 디자인과글쓰기(Design & Text) 2(3)**
 시각디자인에서 언어는 시각표현의 주요 근간중의 하나이다. 언어의 확장은 글쓰기에서 시작되며 '디자인글쓰기' 강좌를 통해 읽고 쓰는 능력을 배양시키며 이를 디자인사고의 확장과 발상의 다양성에 적용시키며 창조적 디자이너의 자질을 함양한다.

- 0002900 시각디자인1(Visual Design 1) 2(3)
 실험적인 주제에 따른 다양한 표현방법을 탐구할 수 있도록 개인별 프로젝트를 설정하고 진행해 봄으로써, 독창적인 디자인 수행능력을 함양하여 차별화된 컨셉에 의한 표현방법과 표현전략 수립과정을 숙달할 수 있도록 한다.
- 0002918 일러스트레이션1(Illustration 1) 2(3)
 주제에 따른 사실적 표현, 구상적 표현, 상징적 표현 등 다양한 묘사 기법을 계획하고 여러 가지 재료를 창의적으로 활용함으로써 커뮤니케이션의 목적에 맞는 독창적인 자신의 스타일을 탐색하고 고급표현 능력을 함양한다.
- 0004897 기초영상(Basic Motion Graphics) 2(3)
 디지털 캠코더의 기초적인 촬영 방법과 프리미어를 통한 기초 편집 실습을 통해 시·공간에 의해 변화되는 영상의 특성과 조형원리를 이해함으로써 시간중심의 디자인 활용능력을 확장한다.
- 0005211 타이포그래피1(Typography 1) 3(3)
 활자의 역사와 시각적 원리를 습득하고, 한글과 영문의 기본글꼴에 대한 레터링 훈련을 바탕으로 문자 기본구조의 이해를 돕고 의미에 따른 활자변형과 글자 표현방법을 숙달함으로써 독립적인 디자인 요소로서의 문자 활용 능력을 함양한다.
- 0005271 북아트디자인(Book Arts Design) 2(3)
 책의 형식을 가진 시각 예술작품인 북아트의 구조와 형식을 이해하고 다양한 장정기법, 시각이미지, 외형 등을 디자인함으로써 개성적이며 독창적인 표현능력을 함양한다.
- 0002901 시각디자인2(Visual Design 2) 2(3)
 전달할 내용이나 메시지를 시각언어를 통해 표현하고, 효과적으로 프리젠테이션 하기까지의 시각전달 프로세스를 이해하기 위해 정보의 특성과 내용을 시각화시키는 방법을 픽토그램, 다이어그램 인포메이션 디자인 등의 표현 방식을 통해 습득한다.
- 0005214 비즈니스디자인(Business Design) 2(3)
 디자인과 마케팅의 개념에서 확장하여 디자인 산업에서 필요한 시각디자인 비즈니스의 영역을 탐색하고, 기획-마케팅-판매의 전 과정을 체험하고 실제 디자인 상품 개발에 응용할 수 있도록 함으로써 미래 사회의 주체가 되는 전문 디자이너의 능력을 함양한다.
- 0005216 타이포그래피2(Typography 2) 3(3)
 현대 타이포그래피의 발전과정을 학습하고, 실험적인 타이포그래피 표현방식의 습득을 통해 독창적인 문자 활용 가능성을 탐색하여 새로운 메시지 역할을 하는 단어 또는 문장의 독립적인 표현방법을 탐구한다.
- 0005219 모션그래픽스1(Motion Graphics 1) 2(3)
 사진, 문자, 심볼, 일러스트 등의 그래픽 요소를 2차원, 3차원 등의 공간과 시간을 통해 움직임으로써 새로운 표현 방법을 확장하고, 시각 요소와 청각적 요소의 배치 훈련을 통해 영상 매체에 적합한 그래픽 표현 방법을 플래시를 통해 숙련한다.
- 0010096 디지털모델링(Digital Modeling) 2(3)
 3D 컴퓨터 모델링 프로그램을 이용하여 입체를 모델링하는 과정으로 3D 프로그램의 개념을 이해하고 평면의 입체화 과정과 제품을 디자인하는 능력을 배양함.
- 0010108 디자인리서치&전략(Design Research & Strategy) 3(3)
 주어진 과제 해결을 위한 마케팅분석, 전략설정, 컨셉 개발, 디자인기획 등 디자인실무와 같은 현장 프로세스를 체험하고 실제 프레젠테이션 연출에서 발표까지 디자인기획 실무를 위한 토달 솔루션을 익힌다.
- 0002919 일러스트레이션2(Illustration 2) 2(3)
 텍스트 해석과 이해를 기반으로 디자이너의 상상력과 조형적 표현을 심화하며 이에 따른 결과를 극대화할 수 있는 모색을 위해 디지털 및 다양한 미디어에 대한 적응과 실험을 도모함

- 0002960 인쇄광고디자인1(Print Advertising Design 1)** 2(3)
 광고와 사례를 중심으로 신문·잡지 등 인쇄광고의 특성 및 광고 표현의 본질과 유형을 파악하고, 제시된 주제에 따른 자료수집과 자료분석 과정을 통해 기본 컨셉을 도출하여 효과적인 광고전략을 수립하고 이를 시각화시키는 프로세스를 경험하게 함으로써 실무 제작능력을 함양한다.
- 0005221 편집디자인1(Editorial Design 1)** 2(3)
 전통적 인쇄 매체인 책의 편집에 대한 기초 이론을 습득한 후 정보를 구성, 제작하는 기획 과정을 통해 정보 구조에 관해 이해하고, 본문을 중심으로 조형 요소를 그리드의 확장과 변형을 통해 효과적으로 제어하고 표현하는 방법을 학습한다.
- 0005224 모션그래픽스2(Motion Graphics 2)** 2(3)
 영화 타이틀, 뮤직비디오, 애니메이션 등의 매체에 필요한 모션 그래픽스 등의 다양한 영상 표현 기법을 실습하고 각 영상매체의 포맷 및 특성과 이미지전달 형식을 연구, 영상매체 제작의 총체적인 프로세스를 이해하고 다양한 영상 표현 기법과 창조적인 연출력을 이론과 실기를 통해 학습한다.
- 0010102 커뮤니케이션디자인1(Communication Design 1)** 3(3)
 커뮤니케이션 디자인 분야의 특성을 이해하고 주제의 관찰과 담론을 통해 효율적인 표현 가능성을 위한 다양한 접근과 독창적 방법을 연구한다. 커뮤니케이션 디자인의 제반 이론 이해를 토대로 글과 그림으로 전달하는 소구력이 가장 강력한 시각 전달매체인 포스터의 제작 진행과 학습을 통하여 창조적인 사고와 조형적 능력을 배양함과 동시에 개념을 형상화하고 시각화하는 정보 전달의 방법을 체득한다.
- 0010930 브랜드패키지디자인1(Brand Package Design 1)** 2(3)
 제품의 보호와 편의기능 그리고 판매촉진을 충족시키기 위한 수단으로써 패키지 디자인을 이해하고, 패키지 디자인의 구조적, 기능적, 표현적인 문제 해결 방법을 습득할 수 있도록 실제 제품을 선정하고 자료수집, 분석, 제작 등의 패키지 디자인 프로세스 실습을 통해 제작 능력을 함양한다.
- 0010931 캐릭터디자인&3D프린팅(Character Design & 3D Printing)** 2(3)
 다양한 시각 디자인 분야에 응용할 수 있는 독창적인 캐릭터 개발을 위해 일반적인 사물의 특징을 잘 파악하여 의인화하고 개성 있게 표현할 수 있도록 양식화하는 능력을 개발하며 이를 3차원의 입체적표현 방식으로 전환하는 과정을 습득하고, 입체물을 제작·응용하는 디자인 프로세스를 이해함으로써 디자이너의 의도를 정확하게 표현하는 과정을 경험한다.
- 0002961 인쇄광고디자인2(Print Advertising Design 2)** 2(3)
 상품광고 사례를 중심으로 신문·잡지 등 인쇄광고의 특성 및 광고 표현의 본질과 유형을 파악하고, 제시된 주제에 따른 자료수집과 자료 분석 과정을 통해 기본 컨셉을 도출하여 효과적인 광고 전략을 수립하고 이를 시각화시키는 프로세스를 경험하게 함으로써 실무 제작 능력을 함양한다.
- 0005226 편집디자인2(Editorial Design 2)** 3(3)
 편집디자인1에 연계하여 실험적인 편집 방법과 디자인을 개발하고 응용함으로써 새로운 가능성을 탐구한다. 또한, 복디자인의 구성요소를 이해하고 실습함으로써 최종 작업까지의 숙련도를 높인다.
- 0010103 커뮤니케이션디자인2(Communication Design2)** 2(3)
 커뮤니케이션 매체 등의 역사와 표현방법 등을 학습하고, 주제에 가장 타당한 아이디어와 효과적인 커뮤니케이션의 표현 방법과 효과적인 메시지 전달 방법의 근원을 밝혀 다양한 그래픽적인 능력과 경험을 체험 한다.
- 0010107 인포메이션디자인(Information Design)** 2(3)
 인포메이션디자인은 정보를 구성하여 효율적으로 사용할 수 있게 하는 디자인 능력을 습득하고 복잡하거나 구조화되지 않은 데이터를 시각적으로 표현하여 정보의 의미를 보다 명확하고 분명하게 시각적으로 표현함으로써 커뮤니케이션 효율을 높이는 시각화 능력을 함양한다.

- 0010932 브랜드패키지디자인2(Brand Package Design2)** 2(3)
 제품 포장을 중심으로 한 기능성 위주의 패키지 디자인 외적으로 POP를 통한 판매촉진, 전시효과, 연구 등의 제품 홍보에 관련된 패키지 디자인의 확장된 개념을 이해하고, 개인별 또는 팀별로 설정된 프로젝트 제작을 통한 디자인 프로세스를 통해 실무적인 감각 및 능력을 함양한다.
- 0002968 영상광고디자인1(Television Commercial Advertising Design 1)** 2(3)
 TV광고의 총체적인 프로세스를 이해하고, 광고 전략에 따른 효과적인 영상 메시지 전달 기법과 창조적인 아이디어 표현 방법을 전략적으로 구사할 수 있도록 광고기획능력을 함양한다.
- 0005358 시각정보디자인1(Visual Information Design 1)** 2(3)
 시대가 요구하는 가치 창출자로서의 디자이너의 역할을 수행하기 위해 정보를 수집, 분석, 가공하는 능력을 키우고, 이를 통해 디자인을 상품화 할 수 있는 디자인 방법을 학습함으로써, 디자인의 문제 해결 뿐 아니라 새로운 가치를 창의적으로 발굴할 수 있는 자질을 함양하고 능동적인 디자인 비즈니스 능력을 키운다.
- 0006973 에디토리얼디자인1(Editing by Design 1)** 2(3)
 실무적인 주제 혹은 개인별 리서치를 중심으로 출판 개념이 확장된 개인 미디어를 개발하고 다양한 표현 방법과 창의적인 전략 및 새로운 접근 방법의 글쓰기를 통해 지면에 최적화된 효과적인 디자인 프로모션 방법을 실험해 본다.
- 0010109 프로젝트디자인1(Project Design 1)** 2(3)
 프로젝트디자인1은 자율적으로 프로젝트를 조사, 기획하여 결과물을 도출하기 위한 수업으로 디자인 언어, 매체, 디자인의 사회적 역할 등과 관련하여 사회적 이슈 및 관심 분야를 종합적으로 연구하고 문제를 해결함으로써 전문가로서 가져야 할 문제의식을 통해 논리적 접근 방법을 경험하여 개개인의 독창적인 능력을 발견하고 개발하는 종합적인 과정이다.
- 0002969 영상광고디자인2(Television Commercial Advertising Design 2)** 2(3)
 영상 촬영과 편집, 모션그래픽스의 적용 등을 통해 소구층에 효과적인 광고 메시지 전달을 위한 다양한 표현 방법을 개발하고 표현함으로써 영상광고 제작의 실무 능력을 함양한다.
- 0005359 시각정보디자인2(Visual Information Design 2)** 2(3)
 전문 디자이너로서 필요한 퍼스널 아이덴티티를 형성할 수 있는 디자인 프로젝트 수행을 통해 디자인 지식, 감각, 하드웨어, 소프트웨어 등을 총체적으로 구사하는 종합적인 디자인 능력을 키우고, 심화된 디자인 프로젝트 수행에 따른 의사 전달 수단을 탐색하고 문제에 대한 비판 능력, 독창적 해결 능력, 디자인 관리 능력을 함양한다.
- 0006974 에디토리얼디자인2(Editing by Design 2)** 2(3)
 글쓰기와 이미지가공의 실험성을 넓혀 지면으로 가능한 미디어를 확장시키며 시대적인 트렌드를 읽고 반영하여 실무현장에 최적화된 디자인결과물을 도출해내는 프로세스를 경험하여 프로페셔널한 디자이너의 소양을 키운다.
- 0010110 프로젝트디자인2(Project Design 2)** 2(3)
 프로젝트디자인2는 디자인의 사회적 역할에 중점을 두고 사회적 이슈 및 관심 분야를 프로젝트화하여 결과물을 완성하는 수업으로 전문가로서의 문제인식을 체계화하여 해결하는 종합적인 과정이다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1)** 2(3)
 시각디자인 실무 프로젝트의 전체 과정을 산학협력을 통해 체험하고 발생하는 문제 상황의 창의적 해결 과정을 습득하여 디자인의 예측과 대응 능력을 함양하고 협업을 통한 파트너십을 체득한다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2)** 2(3)
 기업 실무 현장의 환경을 직접 체험을 통해 시각디자인 현장 프로젝트를 기획, 설계, 제작할 수 있는 디자인 전 과정을 이해함으로써 종합적인 디자인 능력을 극대화하고 사회에서 요구하는 전문 디자이너의 능력을 함양한다.

공예디자인전공

교육목표

- 현대사회의 생활공간에 유익함과 즐거움을 전달하는 공예가 및 종합적 실무능력을 보유한 공예디자이너 양성을 위해 2D·3D컴퓨터그래픽스 운용능력 및 재료에 따른 다양한 제작기술을 배양하고, 공예디자이너로서의 창의적 사고와 조형적 감각을 형성할 수 있는 디자인 창의력 개발과 구상능력을 함양시키고자 한다.
- 공예와 생활문화에 대한 통합적 사고와 독창성 실현을 통해 국가와 지역 공예문화 산업발전에 기여하는 전문가와 교육자를 육성한다.

학과소개

- 공예디자인전공은 대중적·산업적 디자인의 영역에서부터 개인적·예술적인 작가활동의 영역에 이르기까지 장르의 다양성과 전문성, 그리고 독창성과 예술성이 복합적으로 통합되어 있으므로 졸업 후의 진로 선택과 활동의 폭이 매우 넓은 학과이다.
- 본 전공의 기초과정에서는 전공의 탐색과 관련 지식, 전공 심화과정에서는 창의성과 조형적 능력을 개발할 수 있도록 교육하고 있다. 특히 기초 학년부터 포토샵, 일러스트레이터, CAD, 3D프로그램 등 컴퓨터그래픽스의 운용능력 배양을 위한 교육과정을 운영함으로써 졸업 후 취업을 위한 역량 강화에 중점을 두고 있다.

졸업후진로

- 인테리어 및 익스테리어(실내외디자인) 관련 업종
- 2D·3D컴퓨터그래픽스업무 관련 다양한 직종
- 3D 프린팅 관련 제품 개발업체, 문화상품(생활용품·기념품·관광상품) 개발업체, 광고홍보업체, 상품기획(MD), 공예조형작가
- 디자인교습소 운영(학원), 개인공방(작품제작 및 판매) 운영, 개인샵 운영(샵마스터), 창업(공예품개발, 제작, 판매)
- 미술실기 교사, 중고등 예술강사, 대학 교수
- **금속·옷칠공예디자인:** 금속공예조형작가, 금속환경조형물디자이너, 귀금속장신구디자이너, 패션장신구디자이너, 주얼리코디네이터, 주얼리마스터, 보석감정사, 토탈패션디자이너(장신구·제화·가방·벨트), 조명업체디자이너, 무대미술 특수소품 제작자, 금속개인공방 및 샵(shop) 운영, 칠예작가, 옷칠생활공예디자이너, 옷칠문화상품디자이너, 옷칠장신구디자이너, 옷칠개인공방 및 샵(shop) 운영 등
- **도자·유리공예디자인:** 도예작가, 유리조형작가, 도자제품 생산업체디자이너, 유리제품 생산업체디자이너, 도자환경조형물디자이너, 유리환경조형물디자이너, 도자 개인공방 및 유리 개인공방, 샵(shop), SNS공예플랫폼 운영

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 현대사회의 생활공간에 유익함과 즐거움을 전달하는 공예가 및 종합적 실무능력을 보유한 공예디자이너 양성을 위해 2D·3D컴퓨터그래픽스 운용능력 및 재료에 따른 다양한 제작기술을 배양하고, 공예디자이너로서의 창의적 사고와 조형적 감각을 형성할 수 있는 디자인 창의력 개발과 구상 능력을 함양하며, 공예와 생활문화에 대한 통합적 사고와 독창성 실현을 통해 국가와 지역 공예 문화 산업발전에 기여하는 전문가와 교육자를 육성한다.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 공예 예술에 대한 폭넓은 소양과 다양한 표현 기술의 이해를 바탕으로 새로운 가치를 창출하고, 창의적인 사고로 사회의 변화에 능동적으로 대처하여 공예산업과 공예예술의 발전에 기여하는 인재
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 '전공과 관련된 직무 관련 취업' 이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 창업 및 대학원 진학이 있음. 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음 • 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 도전정신, (3) 기술이해 및 활용, (4) 외국어 활용능력, (5) 협업으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 창의적 인재양성으로 나타남.
<p>주요도출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식자원과 문화콘텐츠의 수집 (2) 도전정신 ▶ 예술적 창의성을 기반으로 한 실험정신 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 전문기술과 이해 및 실무활용 (4) 외국어 활용능력 ▶ 다양한 매체의 지식정보 활용 (5) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	공예 관련 기본적인 학술적 지식 습득 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> 디지털2D디자인1 공예의이해 기초평면디자인 기초금속디자인1 CAD의기초 스튜디오사진기법 전시기획과공간디자인 <ul style="list-style-type: none"> 디지털2D디자인2 디자인의이해 기초금속디자인2 CAD의활용 디자인조형원리와구상 재료와표현
	지식융합 역량	다양한 방법을 통한 종합적/통합적 표현방식에 대한 탐구와 적용	<ul style="list-style-type: none"> 색채조화와표현 산업과공예 <ul style="list-style-type: none"> 입체디자인
창의 Creativity	종합적 사고 역량	내적인 창의적 아이디어를 다양한 관점에서 종합적으로 표현/전달	<ul style="list-style-type: none"> 라이노3D모델링 취업포트폴리오제작1 3D렌더링과프린팅1 지브러쉬3D모델링1 <ul style="list-style-type: none"> 라이노모델링과3D프린팅 취업포트폴리오제작2 3D렌더링과프린팅2 지브러쉬3D모델링2
	진취적 사고 역량	전통적 방식을 넘어선 창의적이고 혁신적 표현 방법에 대한 탐구/적용	<ul style="list-style-type: none"> 도자·유리장식디자인1 금속·옷칠리빙디자인1 문화상품디자인도자유리 도자리빙디자인1 유리리빙디자인1 <ul style="list-style-type: none"> 도자·유리장식디자인2 금속·옷칠리빙디자인2 문화상품디자인도자유리2 도자리빙디자인2 유리리빙디자인2
소통 Communication	글로컬 의사소통 역량	다양한 대상과의 효과적 소통을 위한 개방적 마인드와 소통스킬	<ul style="list-style-type: none"> 도자·유리트렌드디자인1 금속·옷칠트렌드디자인1 문화상품디자인금속·옷칠 <ul style="list-style-type: none"> 도자·유리트렌드디자인2 금속·옷칠트렌드디자인2 문화상품디자인금속·옷칠
	상호문화역량	상대의 정신적/심리적 상태를 공감/이해하며, 이에 맞춘 표현 적용	<ul style="list-style-type: none"> 창업과마케팅1 문화상품및패키지개발1 <ul style="list-style-type: none"> 창업과마케팅2 문화상품및패키지개발2
인성 Character	자기관리 역량	전문가로서의 열린 마음과 철저한 자기관리	<ul style="list-style-type: none"> 취창업융합현장실습1 취창업융합현장실습2 <ul style="list-style-type: none"> 취창업융합현장실습1 취창업융합현장실습2
	공동체 역량	나 개인을 넘어서는 공동체적 관점에서의 작품 활동	<ul style="list-style-type: none"> 우리문화디자인현장교육 문화상품개발현장교육1 현장실습 <ul style="list-style-type: none"> 우리문화디자인현장교육2 문화상품개발현장교육2 문화상품개발현장교육3 실무역량강화실습

교육과정표

공예디자인전공

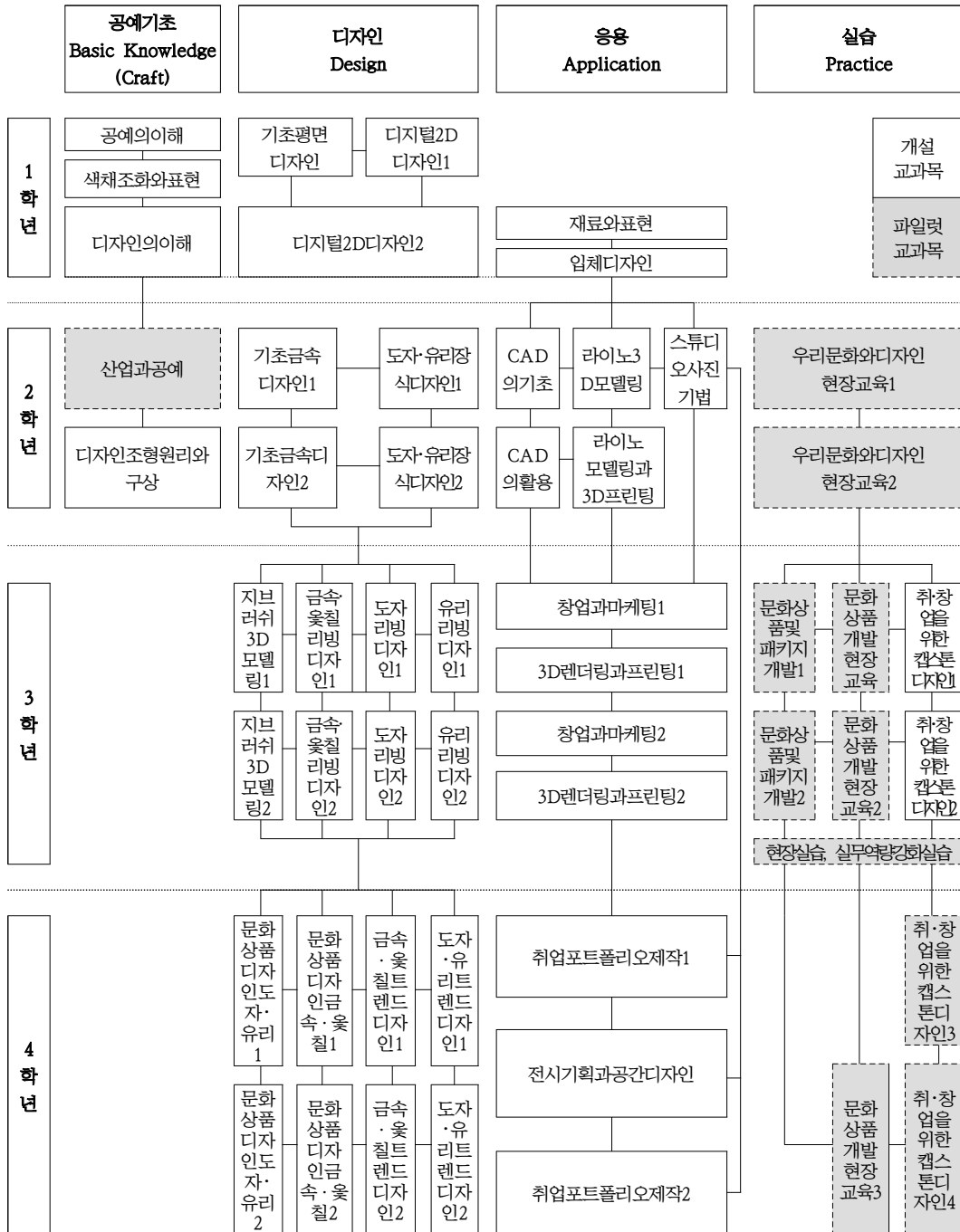
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0011551	디 지 털 2 D 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0010933	기 초 평 면 디 자 인	2	0	2	2
전공선택		0010934	공 예 의 이 해	2	2	0	2
전공선택		0009034	색 채 조 화 와 표 현	2	2	0	2
전공선택	1-2	0008294	입 체 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0011552	디 지 털 2 D 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0008396	재 료 와 표 현	2	2	0	2
전공선택		0003051	디 자 인 의 이 해	2	2	0	2
전공선택	2-1	0010935	스 튜 디 오 사 진 기 법	2	2	0	2
전공선택		0009044	라 이 노 3 D 모 델 링	3	0	3	3
전공선택		0010111	C A D 의 기 초	2	0	3	3
전공선택		0010112	기 초 금 속 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0010114	도 자 · 유 리 장 식 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0011336	산 업 과 공 예 *	2	2	0	2
전공선택		0010116	우리문화와디자인현장교육1*	2	0	3	3
전공선택	2-2	0010120	라이노모델링과3D프린팅	3	0	3	3
전공선택		0009039	C A D 의 활 용	2	0	3	3
전공선택		0010113	기 초 금 속 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0010117	우리문화와디자인현장교육2*	2	0	3	3
전공선택		0010115	도 자 · 유 리 장 식 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0010118	디 자 인 조 형 원 리 와 구 상	2	2	0	2
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0010131	창 업 과 마 케 팅 1	2	2	0	2
전공선택		0011553	3 D 렌 더 링 과 프 린 팅 1	3	3	0	3
전공선택		0011554	지 브 러 쉬 3 D 모 델 링 1	3	3	0	3
전공선택		0011555	도 자 리 빙 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0011556	유 리 리 빙 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0011709	금 속 · 옷 칠 리 빙 디 자 인 1	2	0	3	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택		0010130	문화상품개발현장교육1*	2	0	3	3
전공선택		0010122	문화상품및패키지개발1*	2	2	0	2
전공선택		0010124	취·창업을위한캡스톤디자인1	2	0	3	3
전공선택	3-2	0011557	도 자 리 빙 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0011558	유 리 리 빙 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0011559	3 D 렌 더 링 과 프 린 팅 2	3	3	0	3
전공선택		0011560	지 브 러 슈 3 D 모 델 링 2	3	3	0	3
전공선택		0010132	창 업 과 마 케 팅 2	2	2	0	2
전공선택		0011710	금 속 · 옷 칠 리 빙 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0010123	문화상품및패키지개발2*	2	0	3	3
전공선택		0010144	문화상품개발현장교육2*	2	0	3	3
전공선택		0010125	취·창업을위한캡스톤디자인2	2	0	3	3
전공선택	4-1	0011561	금 속 · 옷 칠 트 렌 드 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0011562	문화상품디자인금속·옷칠1	2	0	3	3
전공선택		0010133	취 업 포 트 폴 리 오 제 작 1	2	2	0	2
전공선택		0010137	도 자 · 유 리 트 렌 드 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0010213	문화상품디자인도자·유리1	2	0	3	3
전공선택		0011565	전 시 기 획 과 공 간 디 자 인 *	2	0	3	3
전공선택		0010142	취·창업을위한캡스톤디자인3*	2	0	3	3
전공선택		4-2	0011563	금 속 · 옷 칠 트 렌 드 디 자 인 2	2	0	3
전공선택	0011564		문화상품디자인금속·옷칠2	2	0	3	3
전공선택	0010214		문화상품디자인도자·유리2	2	0	3	3
전공선택	0010134		취 업 포 트 폴 리 오 제 작 2	2	2	0	2
전공선택	0010138		도 자 · 유 리 트 렌 드 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택	0010145		문 화 상 품 개 발 현 장 교 육 3 *	2	0	3	3
전공선택	0010143		취·창업을위한캡스톤디자인4*	2	0	3	3
합 계(55개 교과목)			전공선택 112(146) = 112(146) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임				

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		공예기초 Basic Knowledge (Craft)	디자인 Design	응용 Application	실습 Practice
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공예의이해 색채조화와표현 	<ul style="list-style-type: none"> 기초평면디자인 디지털2D디자인1 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 디자인의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털2D디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 재료와표현 입체디자인 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 산업과공예 	<ul style="list-style-type: none"> 기초금속디자인1 도자·유리장식디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> CAD의기초 라이노3D모델링 스튜디오사진기법 	<ul style="list-style-type: none"> 우리문화와디자인현장교육1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 디자인조형원리와구상 	<ul style="list-style-type: none"> 기초금속디자인2 도자·유리장식디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> CAD의활용 라이노모델링과3D프린팅 	<ul style="list-style-type: none"> 우리문화와디자인현장교육2
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 지브러쉬3D모델링1 도자리빙디자인1 유리리빙디자인1 금속옻칠리빙디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 3D렌더링과프린팅1 창업과마케팅1 	<ul style="list-style-type: none"> 취·창업을위한캡스톤디자인1 문화상품및패키지개발1 문화상품개발현장교육1 현장실습
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 지브러쉬3D모델링2 도자리빙디자인2 유리리빙디자인2 금속옻칠리빙디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 3D렌더링과프린팅2 창업과마케팅2 	<ul style="list-style-type: none"> 취·창업을위한캡스톤디자인2 문화상품및패키지개발2 문화상품개발현장교육2 실무역량강화실습
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 문화상품디자인도자·유리 문화상품디자인금속·옻칠 금속·옻칠트렌드디자인1 도자·유리트렌드디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 취업포트폴리오제작1 전시기획과공간디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 취·창업을위한캡스톤디자인3
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 문화상품디자인도자·유리 문화상품디자인금속·옻칠 금속·옻칠트렌드디자인2 도자·유리트렌드디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 취업포트폴리오제작2 	<ul style="list-style-type: none"> 취·창업을위한캡스톤디자인4 문화상품개발현장교육3

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	디지털 2D 디자인 1 공예의 이해 색채조화와 표현	1-2	디지털 2D 디자인 2 재료와 표현 디자인의 이해
2-1	스튜디오 사진기법 라이노 3D 모델링 기초 금속디자인 1 도자·유리장식디자인1	2-2	라이노모델링과3D프린팅 도자·유리장식디자인2 기초 금속디자인 2 디자인조형원리와구상
3-1	도자리빙디자인 1 유리리빙디자인 1 문화상품및패키지개발1 금속·옷칠리빙디자인1 지브러쉬 3D 모델링 1 3D 렌더링과프린팅 1	3-2	도자리빙디자인 2 유리리빙디자인 2 문화상품및패키지개발2 금속·옷칠리빙디자인2 지브러쉬 3D 모델링 2 3D 렌더링과프린팅 2
4-1	취업포트폴리오제작 1 문화상품디자인금속·옷칠1 금속·옷칠트렌드디자인1 문화상품디자인도자·유리1 도자·유리트렌드디자인1	4-2	취업포트폴리오제작 2 문화상품디자인금속·옷칠2 금속·옷칠트렌드디자인2 문화상품디자인도자·유리2 도자·유리트렌드디자인2

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	디지털 2D 디자인 1	1-2	입체디자인
2-1	스튜디오 사진기법 라이노 3D 모델링 C A D 의 기 초 우리문화와디자인현장교육1	2-2	라이노모델링과3D프린팅 C A D 의 활 용 우리문화와디자인현장교육2
3-1	창업과마케팅 1 지브러쉬 3D 모델링 1 3D 렌더링과프린팅 1 문화상품및패키지개발1 금속·옷칠리빙디자인1 문화상품개발현장교육1 취·창업을위한캡스톤디자인1 도자리빙디자인 1 유리리빙디자인 1	3-2	창업과마케팅 2 지브러쉬 3D 모델링 2 3D 렌더링과프린팅 2 문화상품및패키지개발2 금속·옷칠리빙디자인2 문화상품개발현장교육2 취·창업을위한캡스톤디자인2 도자리빙디자인 2 유리리빙디자인 2
4-1	취업포트폴리오제작 1 문화상품디자인금속·옷칠1 금속·옷칠트렌드디자인1 문화상품디자인도자·유리1 도자·유리트렌드디자인1 취·창업을위한캡스톤디자인3	4-2	취업포트폴리오제작 2 문화상품디자인금속·옷칠2 금속·옷칠트렌드디자인2 문화상품디자인도자·유리2 도자·유리트렌드디자인2 취·창업을위한캡스톤디자인4 문화상품개발현장교육3

3) 자격취득 관련 교과목

■ 컴퓨터그래픽스응용기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디 지 털 2 D 디 자 인 1	1-2	디 지 털 2 D 디 자 인 2

■ 귀금속가공기능사, 보석감정사, 주얼리마스터, 주얼리코디네이터

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 예 의 이 해 색 채 조 화 와 표 현	1-2	디 자 인 의 이 해
2-1	기 초 금 속 디 자 인 1	2-2	기 초 금 속 디 자 인 2 디 자 인 조 형 원 리 와 구 상
3-1	금 속 · 옷 칠 리 빙 디 자 인 1	3-2	금 속 · 옷 칠 리 빙 디 자 인 2
4-1	문 화 상 품 디 자 인 금 속 · 옷 칠 1 금 속 · 옷 칠 트 렌 드 디 자 인 1	4-2	문 화 상 품 디 자 인 금 속 · 옷 칠 2 금 속 · 옷 칠 트 렌 드 디 자 인 2

■ 도자기공예기능사, 유리시공기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 예 의 이 해 색 채 조 화 와 표 현	1-2	디 자 인 의 이 해
2-1	도 자 · 유 리 장 식 디 자 인 1	2-2	도 자 · 유 리 장 식 디 자 인 2 디 자 인 조 형 원 리 와 구 상
3-1	도 자 리 빙 디 자 인 1 유 리 리 빙 디 자 인 1	3-2	도 자 리 빙 디 자 인 2 유 리 리 빙 디 자 인 2
4-1	도 자 · 유 리 트 렌 드 디 자 인 1 문 화 상 품 디 자 인 도 자 · 유 리 1	4-2	도 자 · 유 리 트 렌 드 디 자 인 2 문 화 상 품 디 자 인 도 자 · 유 리 2

■ 3D 그래픽디자인

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	라 이 노 3 D 모 델 링	2-2	라 이 노 모 델 링 과 3 D 프 린 팅
3-1	지 브 러 슈 3 D 모 델 링 1 3 D 렌 더 링 과 프 린 팅 1	3-2	지 브 러 슈 3 D 모 델 링 2 3 D 렌 더 링 과 프 린 팅 2

■ 실내건축기사, 실내건축기능사, 실내건축산업기사, 전산응용건축제도기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	C A D 의 기 초	2-2	C A D 의 활 용
	라 이 노 3 D 모 델 링		라 이 노 모 델 링 과 3 D 프 린 팅

■ 제품디자인산업기사, 제품디자인기사, 제품응용모델링기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디지털 2D 디자인 1 기초 평면 디자인 색채 조화와 표현	1-2	입체 디자인 디지털 2D 디자인 2 재료와 표현 디자인의 이해
2-1	라이노 3D 모델링 C A D 의 기초	2-2	라이노 모델링과 3D 프린팅 C A D 의 활용
3-1	지브러쉬 3D 모델링 1 3D 렌더링과 프린팅 1 문화상품 및 패키지 개발 1 문화상품 개발 현장 교육 1 취·창업을 위한 캡스톤 디자인 1	3-2	지브러쉬 3D 모델링 2 3D 렌더링과 프린팅 2 문화상품 및 패키지 개발 2 문화상품 개발 현장 교육 2 취·창업을 위한 캡스톤 디자인 2
4-1	문화상품 디자인 금속·옷칠 1 취·창업을 위한 캡스톤 디자인 3 문화상품 디자인 도자·유리 1	4-2	문화상품 디자인 금속·옷칠 2 취·창업을 위한 캡스톤 디자인 4 문화상품 디자인 도자·유리 2 문화상품 개발 현장 교육 3

교과목 해설

- 0010933 기초평면디자인(Basic 2D Design) 2(2)**
 사물과 형태를 바라보는 시점의 다양화를 드로잉을 바탕으로 관찰과 실기를 통해 익히며 개개인마다 창의적인 표현능력을 배양하는데 그 목적을 둔다. 다양한 매체와 표현방법에 대한 경험을 통하여 자신의 감정이나 사물에 대한 인식방법을 확인하고 그것을 표현하는 과정에 익숙해짐으로서 창작행위에 대한 자신감을 배양한다.
- 0010934 공예의이해(Understanding Craft) 2(2)**
 공예의 문화적 기능과 사회적 역할 및 공예가의 역할이 무엇인지를 인지하도록 하며, 공예와 인류문화의 관계 및 실용적·미적 가치를 조명하고 이를 바탕으로 공예에 내재한 쓰임의 아름다운 가치를 학습한다.
- 0009034 색채조화와표현(Study on Color Harmony & Expression) 2(2)**
 색채의 속성, 색채계획, 색채조화 등의 학습을 통해 창조적인 색채표현 감각을 익히고 이를 작품에 효과적으로 적용할 수 있는 응용력과 시각적인 표현 능력을 배양한다.
- 0008294 입체디자인(Form Composition Design) 2(3)**
 디자인의 기초요소와 원리를 바탕으로 형태, 색상, 구조 등에 대한 탐구력을 기르며 평면 및 입체디자인에 대한 조형감각 및 시각적 형상화 능력을 배양한다. 또한 공간에 대한 이해를 바탕으로 3D 시뮬레이션 및 형태를 직접 제작해 봄으로써 공간지각력, 관찰력, 재료에 대한 이해력, 독창적인 표현 능력을 기른다.
- 0003051 디자인의이해(Understanding Design) 2(2)**
 20세기의 디자인 발전의 근원이 된 산업혁명 이후 조형운동을 중심으로 근대 디자인의 개념과 원리, 발전과정 등을 역사적 관점에서 학습한다.
- 0010935 스튜디오사진기법(Photography of Studio) 2(2)**
 사진 전반에 관한 기초적인 기술과 표현방식을 익히며, 포트폴리오 제작에 필요한 스튜디오 촬영 및 디지털 보정과 응용 방법에 대해 배운다.
- 0009044 라이노3D모델링(Rhino 3D Modeling) 3(3)**
 2D에서부터 3D 형식의 유기적인 커브와 서페이스 및 솔리드에 이르기까지 효율적으로 모델링할 수 있는 라이노 3D의 기초 기능을 익힘으로써 생활용품(제품), 문화상품, 액세서리, 장신구 등의 디자인 및 모델링 작업을 자유롭게 수행할 수 있도록 한다.
- 0010111 CAD의기초(Basic of Computer Aided Design) 2(3)**
 실무에서 사용하는 인테리어, 건축, 기계 도면 등의 실습 구성을 바탕으로 도면 작성의 기본기를 다지며, 다양한 실무 도면을 통해 2D드로잉부터 3D모델링까지 Auto CAD의 다양한 기능을 익힌다.
- 0010112 기초금속디자인1(Basic Course for Metalworking 1) 2(3)**
 금속공예의 재료 및 제작기법을 기반으로 금속공예 입문을 위한 기초기술과 도구의 사용방법을 익히고, 금속판재를 이용하여 기본적인 펜던트, 다양한 액세서리, 문구류 등을 제작함으로써 금속공예의 기본능력을 배양한다.
- 0010116 우리문화와디자인현장교육1(Korean Culture & Design Education 1) 2(3)**
 한국문화의 전반적인 특성을 이해하고 이를 공예디자인으로 발전시킬 수 있는 방안을 모색하여 한국 및 지역 문화속에 내재된 소재가 현장실습을 통해 디자인에 스며들 수 있도록 지도한다.
- 0010114 도자·유리장식디자인1(Ceramics & Glass Deco Design 1) 2(3)**
 <도자·유리장식디자인1>은 도자와 유리가 지닌 각기의 물성과 특성을 이해하고 다양한 실기 작업을 통해 창의적 표현능력을 배양한다.

- 0011336 산업과공예(Industry & Crafts) 2(2)**
공예는 일반적으로 대량생산이 아닌 소규모 제품들로 제작된다. 본 교과목에서는 현대사회가 요구하는 Mass Product의 제작을 위해 디자인과 공예와 산업간의 연관성을 이해하여 보다 현실적인 디자인 감각을 배양시키고자 한다.
- 0010120 라이노모델링과3D프린팅(Rhion Modeling & 3D Printing) 3(3)**
<라이노3D모델링>의 후속과정으로서, 라이노 3D와 Z-Brush 프로그램 등의 호환 학습을 통해 세련된 렌더링의 구현 능력을 배양한다. 3D프린팅 결과물의 도출 또는 실물의 사출을 통해 3D프린팅을 활용한 제품 및 피규어 생산의 프로세스를 이해한다.
- 0009039 CAD의활용(Application of Computer Aided Design) 2(3)**
실무에서 사용하는 인테리어, 건축, 기계 도면 등의 실습 구성을 바탕으로 도면 작성의 기본기를 탄탄하게 다지며, 다양한 실무 도면을 통해 2D드로잉 작업부터 3D모델링 작업까지 Auto CAD의 다양한 기능을 익힌다.
- 0010113 기초금속디자인2(Basic Course for Metalworking 2) 2(3)**
<기초금속디자인1>의 기초 기술을 바탕으로 진일보한 세공기법을 연마하며 금속공예의 다양한 가공기법과 작업요령 등을 익힌다. 장식 소품 및 장신구 제작 등을 통해 제작기법에 따른 독창적인 표현능력을 배양한다.
- 0010117 우리문화와디자인현장교육2(Korean Culture & Design Education 2) 2(3)**
한국문화의 전반적인 특성을 이해하고 이를 공예디자인으로 발전시킬 수 있는 방안을 모색하여 한국 및 지역 문화속에 내재된 소재가 현장실습을 통해 디자인에 스며들 수 있도록 지도한다.
- 0010115 도자·유리장식디자인2(Ceramics & Glass Deco Design 2) 2(3)**
<도자·유리장식디자인2>는 도자와 유리가 지닌 각각의 물성과 특성을 이해하고 다양한 실기 작업을 통해 창의적 표현능력을 배양한다.
- 0010118 디자인조형원리와구상(Design Principles & Conception) 2(2)**
디자인의 개념과 조형요소 및 원리에 대한 지식을 학습·이해하고 디자인 전개과정을 통한 아이디어 도출방법을 익힌다. 이를 바탕으로 디자인 발상에 대한 구체화 역량 및 문제해결의 능력을 배양한다.
- 0010131 창업과마케팅1(Understanding Establishment & Management 1) 2(2)**
창업에 대한 정보와 지식의 습득을 바탕으로 창업 마인드 및 기업가 정신을 함양하며 경영의 원리를 이해함으로써 창업 인식을 제고하고, 다양한 실천창업교육을 통해 예비 창업자로서의 노하우 체득과 차별화된 경쟁력을 갖춘다.
- 0010122 문화상품및패키지개발1(Cultural goods & Package Design 1) 2(2)**
상품 외관의 미적 효과뿐만 아니라 상품의 보호, 편의 기능, 판매 촉진 등을 충족시키기 위한 포장의 수단으로써, 패키지 디자인의 기능적·구조적 표현방법을 학습하고 브랜드 디자인을 겸한 자료의 분석과 관련 프로세스 실습을 통해 패키지 제작 능력을 배양한다.
- 0010130 문화상품개발현장교육1(Cultural Goods Developing Education 1) 2(3)**
지역의 특수성에 바탕을 둔 문화유산 및 무형유산을 바탕으로 지역의 정체성과 고유성을 지닌 문화상품을 개발하는 능력을 배양한다. 지역성을 가진 문화상품을 차별화된 경쟁력 있는 디자인상품으로 제작하는 방법을 현장학습을 통해 제작하기 위한 강좌이다.
- 0010124 취·창업을위한캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)**
학생들이 팀을 형성하여 프로젝트에 대한 종합설계를 계획하고 수행하는 가운데 팀워크와 리더십을 배양하며, 기업이 실제 필요로 하는 시제품 디자인, 제작, 평가를 스스로 진행하고 산업현장에서 발생할 수 있는 문제해결 능력과 창의력을 갖추도록 한다.
- 0010132 창업과마케팅2(Understanding Establishment & Management 2) 2(2)**
공예디자인 창업 및 판매 경쟁력 강화에 필요한 실무 기반의 이론적 정보와 지식을 습득한다. 이를 위해 마케팅 전략의 개념, 콘텐츠 구성, 시장의 선택, 경쟁전략의 수립, 전략의 실행, 시장과의 상호작용 등에 대해 학습하며 모의 경험을 통해 예비창업자로서의 전략적 준비를 꾀한다.

- 0010123 문화상품및패키지개발2(Cultural goods & Package Design 2)** 2(3)
 상품 외관의 미적 효과뿐만 아니라 상품의 보호, 편의 기능, 판매 촉진 등을 충족시키기 위한 포장의 수단으로써, 패키지 디자인의 기능적·구조적 표현방법을 학습하고 브랜드 디자인을 겸한 자료의 분석과 관련 프로세스 실습을 통해 패키지 제작 능력을 배양한다.
- 0010144 문화상품개발현장교육2(Cultural Goods Developing Education 2)** 2(3)
 지역의 특수성에 바탕을 둔 문화유산 및 무형유산을 바탕으로 지역의 정체성과 고유성을 지닌 문화상품을 개발하는 능력을 배양한다. 지역성을 가진 문화상품을 차별화된 경쟁력 있는 디자인상품으로 제작하는 방법을 현장학습을 통해 제작하기 위한 강좌이다.
- 0010125 취 · 창업을위한캡스톤디자인2(Capstone Design 2)** 2(3)
 캡스톤디자인1의 연속과정으로서 기업(업체)이 요구하는 시제품을 제작함에 있어 디자인, 제작, 평가를 스스로 진행하고 산업현장에서 발생할 수 있는 문제해결 능력과 창의력을 갖추도록 한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement)** 0(0)
 1학기말까지 졸업 작품 제작을 마친 학생에 한하여, 2학기에 인턴쉽 교육과정을 제공 받을 수 있다. <인턴쉽프로젝트>는 전일제를 기준으로 하며, 최소 160시간(4주) 이상의 근무를 전제조건으로 하여 6학점의 전공학점을 대체 인정한다.
- 0010133 취업포트폴리오제작1(Portfolio-Making 1)** 2(2)
 포트폴리오는 취업과 진학을 위한 필수품으로써 자신의 역량을 보여줄 수 있는 유일한 결과물이므로, 포트폴리오의 구성 및 파일링 방법, 효과적인 작품활용법, 제작 재료, 레이아웃과 편집 요령 등에 대해 학습하며 디지털 및 아날로그 포트폴리오를 제작한다.
- 0010145 문화상품개발현장교육3(Cultural Goods Developing Education 3)** 2(3)
 지역의 특수성에 바탕을 둔 문화유산 및 무형유산을 바탕으로 지역의 정체성과 고유성을 지닌 문화상품을 개발하는 능력을 배양한다. 지역성을 가진 문화상품을 차별화된 경쟁력 있는 디자인상품으로 제작하는 방법을 현장학습을 통해 제작하기 위한 강좌이다.
- 0010137 도자 · 유리트렌드디자인1(Cermics & Glass Trend Design 1)** 2(3)
 급변하는 현대사회 속에서 공예시장 또한 빠르게 발전하고 있다. 점차 일품공예의 중요성이 확산되고 있는 현대사회 속에 도자와 유리도 그 흐름에 따른 디자인의 개발이 중요시되고 있다. 이에 본 교과목에서는 현대사회의 유행과 시장에서의 요구를 반영한 생활 공예의 디자인 및 제작을 익히게 된다.
- 0010142 취 · 창업을위한캡스톤디자인3(Capstone Design 3)** 2(3)
 캡스톤디자인1·2의 심화과정으로서 기업(업체)이 요구하는 시제품을 졸업작품과 연계하여 제작하도록 함으로써 보다 심도 있는 제품(상품) 개발에 초점을 둔다. 산업현장에서 발생할 수 있는 기술적인 문제해결 능력과 전문적 디자이너로서의 소양을 갖추도록 한다.
- 0010213 문화상품디자인도자 · 유리1(Goods Design in Ceramic & Glass 1)** 2(3)
 도예의 기법인 판성형기법, 석고성형, 물레성형, 이장주입 및 유리공예의 가공기법인 랩프위킹, 라미네이팅, 캐스팅, 슬립 핑, 퓨징 등의 기법을 통해 습득한 조형 표현의 역량을 바탕으로 실용적 측면의 기물과 생활용품을 개발·제작한다.
- 0010134 취업포트폴리오제작2(Portfolio-Making 2)** 2(2)
 포트폴리오는 취업과 진학을 위한 필수품으로써 자신의 역량을 보여줄 수 있는 유일한 결과물이므로, 포트폴리오의 구성 및 파일링 방법, 효과적인 작품활용법, 제작 재료, 레이아웃과 편집 요령 등에 대해 학습하며 디지털 및 아날로그 포트폴리오를 제작한다.
- 0010138 도자 · 유리트렌드디자인2(Cermics & Glass Trend Design 2)** 2(3)
 급변하는 현대사회 속에서 공예시장 또한 빠르게 발전하고 있다. 점차 일품공예의 중요성이 확산되고 있는 현대사회 속에 도자와 유리도 그 흐름에 따른 디자인의 개발이 중요시되고 있다. 이에 본 교과목에서는 현대사회의 유행과 시장에서의

요구를 반영한 생활 공예의 디자인 및 제작을 익히게 된다.

0010143 취·창업을위한캡스톤디자인4(Capstone Design 4) 2(3)

캡스톤디자인3의 연계과정으로서 기업(업체)이 요구하는 시제품을 졸업작품과 연계하여 제작하도록 하고 보다 완성도 높은 제품(상품) 개발에 중점을 둔다. 전문적 디자이너로서의 기술과 창의력을 갖추도록 한다.

0010214 문화상품디자인도자·유리2(Goods Design in Ceramic & Glass 2) 2(3)

도예의 기법인 관성형기법, 석고성형, 물레성형, 이장주입 및 유리공예의 가공기법인 램프워킹, 라미네이팅, 캐스팅, 슬립핑, 퓨징 등의 기법을 통해 습득한 조형 표현의 역량을 바탕으로 문화상품과 생활용품을 개발·제작한다.

0011551 디지털2D디자인1(Digital 2D Design 1) 2(3)

본 교과목에서는 그래픽 작업에서 꼭 필요한 2D 그래픽 프로그램인 어도비 포토샵 및 일러스트의 기능을 배우고 실습함으로써, 다양한 작품 제작 및 졸업 후 여러 방면으로 진출할 수 있도록 기초를 잡아주는 것을 목표로 한다.

0011552 디지털2D디자인2(Digital 2D Design 2) 2(3)

본 교과목은 디지털2D디자인1의 연속과정으로, 그래픽 작업에서 꼭 필요한 2D 그래픽 프로그램인 어도비 포토샵 및 일러스트의 기능을 배우고 실습함으로써, 다양한 작품 제작 및 졸업 후 여러 방면으로 진출할 수 있도록 기초를 잡아주는 것을 목표로 한다.

0008396 재료와표현(Material & Expression) 2(2)

금속, 도자, 유리의 기본 물성을 다루는 수업으로 이론과 더불어 기초 전공 기법을 재료별로 다룸으로써 창의적인 발상을 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 훈련한다.

0011555 도자리빙디자인1(Ceramics Living Design 1) 2(3)

본 교과목은 실생활에 쓰이는 공예의 이론적 학습을 바탕으로 시각적, 창의적인 사고로 디자인 전문성을 갖게 하고, 도자가 가지고 있는 물성을 파악하여 다양한 기물에 관한 연구를 하며, 이를 바탕으로 실생활에 쓰이는 제품을 제작하는 역량을 키우는 데 그 목적을 둔다.

0011556 유리리빙디자인1(Glass Living Design 1) 2(3)

본 교과목은 실생활에 쓰이는 공예의 이론적 학습을 바탕으로 시각적, 창의적인 사고로 디자인 전문성을 갖게 하고, 유리가 가지고 있는 물성을 파악하여 다양한 기물에 관한 연구를 하며, 이를 바탕으로 실생활에 쓰이는 제품을 제작하는 역량을 키우는 데 그 목적을 둔다.

0011553 3D렌더링과프린팅1(3D Rendering & Printing 1) 3(3)

본 교과목은 라이노3D모델링의 후속과정으로, 라이노3D와 Z-Brush 프로그램 등의 호환 학습을 통하여 세련된 렌더링 구현 능력을 배양한다. 3D프린팅 결과물의 도출 또는 실물의 사출을 통하여 3D프린팅을 활용한 리빙 제품, 웨어러블, 패션 및 피규어 생산을 구현한다.

0011554 지브러쉬3D모델링1(Z-Brush 3D Modeling 1) 3(3)

기존 3D 프로그램으로는 접근하기 힘든 사물의 형태를 자유롭게 제작할 수 있는 지브러쉬 프로그램을 활용하여 학생들은 금속, 도자, 유리가 가지는 유기적인 형태와 자유로운 곡선 모델링을 구사할 수 있는 능력을 배양한다.

0011557 도자리빙디자인2(Ceramics Living Design 2) 2(3)

본 교과목은 도자리빙디자인1의 연속과정으로, 실생활에 쓰이는 공예의 이론적 학습을 바탕으로 시각적, 창의적인 사고로 디자인 전문성을 갖게 하고, 도자가 가지고 있는 물성을 파악하여 다양한 기물에 관한 연구를 하며, 이를 바탕으로 실생활에 쓰이는 제품을 제작하는 역량을 키우는 데 그 목적을 둔다.

0011558 유리리빙디자인2(Glass Living Design 2) 2(3)

본 교과목은 유리리빙디자인1의 연속과정으로, 실생활에 쓰이는 공예의 이론적 학습을 바탕으로 시각적, 창의적인 사고로 디자인 전문성을 갖게 하고, 유리가 가지고 있는 물성을 파악하여 다양한 기물에 관한 연구를 하며, 이를 바탕으로 실생활에 쓰이는 제품을 제작하는 역량을 키우는 데 그 목적을 둔다.

- 0011559 3D렌더링과프린팅2(3D Rendering & Printing 2)** 3(3)
 본 교과목은 3D렌더링과프린팅1의 연속과정으로, 라이노3D와 Z-Brush 프로그램 등의 호환 학습을 통하여 세련된 렌더링 구현 능력을 배양한다. 3D프린팅 결과물의 도출 또는 실물의 사출을 통하여 3D프린팅을 활용한 리빙 제품, 웨어러블, 패션 및 피규어 생산을 구현한다.
- 0011560 지브러쉬3D모델링2(Z-Brush 3D Modeling 2)** 3(3)
 지브러쉬3D모델링1의 연속과정으로, 기본 3D 프로그램으로는 접근하기 힘든 사물의 형태를 자유롭게 제작할 수 있는 지브러쉬 프로그램을 활용하여 학생들은 금속, 도자, 유리가 가지는 유기적인 형태와 자유로운 곡선 모델링을 구사할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011561 금속·옷칠트렌드디자인1(Metal & Ottchil Trend Design 1)** 2(3)
 본 교과목에서는 금속·옷칠의 다양한 기법을 활용하여 현대사회가 요구하는 트렌드 디자인을 선도적으로 이끌어 나갈 수 있도록 기획·디자인·제작의 전반적인 과정을 학습한다. 타인과는 다른 나만의 가치의 중요성이 주목받고 있는 현대사회에서 새로운 공예 라이프 스타일을 주도할 수 있는 디자인 감각의 배양을 목표로 한다.
- 0011562 문화상품디자인금속·옷칠1(Goods Design in Metal & Ottchil 1)** 2(3)
 한국인의 심미적·정서적 문화가 수반된 한국적 문화상품 제작을 중심으로 창의적인 아이디어를 구상하고 구체화하는 과정을 통하여 발생하는 문제 해결을 모색하며, 인접 분야의 정보와 지식을 탐구하고 활용하여 확장된 영역에서의 독창적인 문화상품을 개발·제작한다.
- 0011565 전시기획과공간디자인(Planning Exhibition & Spatial Design)** 2(3)
 학생들이 작품의 제작뿐만이 아닌, 작품을 활용한 전시를 기획하여 운영하는 수업이다. 학생들은 직접 전시의 주제를 만들고 장소를 섭외하고 작가를 초빙하여 공간을 구성하고, 이 과정을 통하여 전시를 이해하고 전시 행정가로서의 진로를 탐색할 수 있다.
- 0011563 금속·옷칠트렌드디자인2(Metal & Ottchil Trend Design 2)** 2(3)
 본 교과목에서는 금속·옷칠의 다양한 기법을 활용하여 현대사회가 요구하는 트렌드 디자인을 선도적으로 이끌어 나갈 수 있도록 기획·디자인·제작의 전반적인 과정을 학습한다. 타인과는 다른 나만의 가치의 중요성이 주목받고 있는 현대사회에서 새로운 공예 라이프 스타일을 주도할 수 있는 디자인 감각의 배양을 목표로 한다.
- 0011564 문화상품디자인금속·옷칠2(Goods Design in Metal & Ottchil 2)** 2(3)
 한국인의 심미적·정서적 문화가 수반된 한국적 문화상품 제작을 중심으로 창의적인 아이디어를 구상하고 구체화하는 과정을 통하여 발생하는 문제 해결을 모색하며, 인접 분야의 정보와 지식을 탐구하고 활용하여 확장된 영역에서의 독창적인 문화상품을 개발·제작한다.
- 0011709 금속·옷칠리빙디자인1(Metal & Ottchil Living Design 1)** 2(3)
 최신 트렌드를 반영한 콘텐츠로서의 생활용품, 주방용품, 서재용품, 인테리어용품, 패션주얼리 등 일상의 환경에서부터 신변장식에 이르기까지 망라하여 새로운 관점에서 작품 제작을 시도하며, 상상력과 재료의 확장을 통하여 금속작품의 융복합적 조형 세계를 실현한다.
- 0011710 금속·옷칠리빙디자인1(Metal & Ottchil Living Design 2)** 2(3)
 “금속·옷칠리빙디자인1”의 후속 과정으로, 일반적, 상업적, 통념적 이미지를 탈피하여 아트웍(Artwork)으로서 실험적이고 독창성 있는 표현을 통하여 결과물을 도출한다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement)** 0(0)
 4차 산업혁명 시대에 있어서 성공적인 취업 및 취업 이후 직장에서의 생존에 도움이 될 수 있도록 하며 예비 창업자 및 창업과 관련한 역량을 강화하도록 한다.

아트앤패션전공

교육목표

아트&패션 전공은 미래 문화산업 시대를 선도할 글로벌 경쟁력을 갖춘 ‘도전적이고 창조적인 인재 양성’을 목표로, 문화예술과 ICT 패션 테크놀로지를 결합하여 차세대 융복합 성장산업 발전을 선도하고자 합니다. 이를 위해 사회적 요구를 반영하는 교육프로그램을 개발운영하고, 교육여건 개선을 위한 학과 교육의 질적 수준 제고(提高)를 통하여 산학협력을 할 수 있는 교육을 지향합니다.

학과소개

아트&패션 전공은 21C 창조산업분야 창의인재 양성을 위하여 순수예술과 패션디자인 그리고 테크놀로지의 융합으로 만들어졌습니다. 4차 산업혁명의 도래로 여러 영역의 경계가 허물어지고 예술적 감성이 중요시 되는 개념의 시대로 변화하고 있습니다.

이러한 사회변화 구조에 대비한 미래 사회는 ICT(Information and Communication Technologies)를 기반으로 산업간의 융복합, 산업융합시대를 맞이하고 있습니다. 이런 산업 흐름에 발 빠르게 적응할 수 있는 실무능력을 겸비한 시각예술가 및 패션 디자이너를 양성하기 위하여 예술과 패션 장르 간의 통섭을 시도하여, 아트&패션 전공은 미래 사회에서 요구하는 상상력과 예술적 감성을 지닌 차세대 실무형 인재를 양성하고자 합니다.

졸업후진로

예술패션산업융합코디네이터, 패션디자이너, 화가, 테크니컬디자이너, 큐레이터, 텍스타일디자이너, 전시디자이너, 무대의상디자이너, 문화·예술기획자, 3D패션디자이너, 3D모델리스트, 아트 패션 분야 창업, 패션에디터, 아트컨설턴트, 패션스타일리스트, 예술작가, 패션칼럼니스트, 패션코디네이터, 미술품스페셜리스트, 일러스트레이터, 패션컨설턴트, 패션디렉터, 패션MD, VMD, 에코제품디자이너, 제품디자이너, 수퍼바이저, 그래픽디자이너, 캐릭터디자이너, 세일즈프로모터, 애니메이터, 카테고리매니저, 캘리그래피, 메디컬일러스트레이터, 프리랜서, 아트 패션분야 교수 및 강사, 퍼스널쇼퍼, 웹디자이너, 디스플레이어, 애니메이터, 바이어, 그래픽티아티스트, 디스플레이어, 웹디자이너, 모델리스트, 사진전문가

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 예술과 패션의 유기적인 관계를 이해하고, 산업 분야에 적용가능한 혁신적 사고와 아이디어를 찾아내어 이를 구현하는 경쟁력을 갖춘 시각예술 및 예술패션 융합산업 분야의 통섭형 창의 인재를 양성.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 예술, 패션과 관련된 전문지식 바탕으로, 창의적인 아이디어를 기술과 결합하여 산업의 발전에 기여할 수 있는 경쟁력을 갖춘 인재.
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 취업이 절반 이상이며, 창업이 다소 높게 나타남. 타전공에 비해 대학원 진학에 대한 응답이 높음. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식 및 기술의 활용, (2) 의사전달, (3) 종합적 사고(분석적사고, 발산적사고), (4) 도전 및 협업으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 창의적 인재, 실용 융합 인재로 나타남.
<p>주요도출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보의 활용 ▶아트앤패션기본지식 및 기술 활용 (2) 기술이해 및 활용 ▶예술,패션과 테크놀로지 융합 (3) 의사전달 ▶예술적 소통 및 표현 (4) 분석적사고능력, 발산적사고능력 ▶창의적 아이디어의 실현 (5) 도전정신 ▶무한한 예술적 상상력 (6) 협업 ▶아이디어 구현을 위한 협업능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	아트앤패션 기본지식 및 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 다이닝기법과발상 • 패턴메이킹 • 섬유관리학 • 사진실기 • 다이닝패션상품개발 • 패션디자인실무 <ul style="list-style-type: none"> • 동서양복식사 • 패션메이킹
	지식융합 역량	예술 패셔와 테크놀로지 융합	<ul style="list-style-type: none"> • 복식조형 • 테크니컬인체조형 • ICT융합패션종합설계1 • 패션모델링2 • 핀워크2 • 3D아트앤패션2 • 기업연계디자인프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> • 아트패션소품 • 패션모델링1 • 컴퓨터플랫드로잉 • 아트패션소품1 • 핀워크1 • 테크니컬디자인실무 • ICT융합패션종합설계2 • 아트패션소품2 • 아트앤패션마케팅 • 다이닝기법과발상2 • 색채와배색
창의 Creativity	종합적 사고 역량	창의적 아이디어의 실현	<ul style="list-style-type: none"> • 신규브랜드런칭프로세스 • 아트앤패션포트폴리오
	진취적 사고 역량	무한한 예술적 상상과 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 패션소재기획과신소재 • 현대미술과자유창작 • 캡스톤디자인1 • 현대미술과자유창작3 <ul style="list-style-type: none"> • 현대미술과자유창작2 • 아트앤패션패브리카처지 • 캡스톤디자인2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	예술적 소통 및 표현능력	<ul style="list-style-type: none"> • 기초조형1 • 회화적표현1 • 생산관리 <ul style="list-style-type: none"> • 기초조형2 • 회화적표현2 • 아트앤패션트렌드 • 아트앤패션디자인발상 • 아트앤패션디자인톤 • 패션상품캡스톤디자인 • 패션취업과창업
	상호문화역량	예술패션융합 산업 적응력	<ul style="list-style-type: none"> • 아트앤패션디자인프로세스 • 현장실습 • 패션케이스스터디 <ul style="list-style-type: none"> • 아트앤패션디자인프로세스 • 실무역량강화실습
인성 Character	자기관리 역량	예술인으로서의 인성과 디자이너로서의 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 아트앤패션일러스트 • 한국화 <ul style="list-style-type: none"> • 선과획(드로잉)
	공동체 역량	아이디어 구현을 위한 협업 능력	<ul style="list-style-type: none"> • ICT융합캡스톤디자인 • 3D 아트앤패션1 <ul style="list-style-type: none"> • 런웨이패션디자인

교육과정표

아트앤패션전공

이수구분	개설 학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0009866	다 이 닝 기 법 및 발 상	2	0	3	3
전공선택		0003222	기 초 조 형 1	2	0	3	3
전공선택		0008448	복 식 조 형	2	0	3	3
전공선택		0009842	아 트 앤 패 션 일 러 스트	2	0	3	3
전공선택		0009843	테 크 니 컬 인 체 조 형	2	0	3	3
전공선택	1-2	0011566	아 트 앤 패 션 디 자 인 발 상	2	0	3	3
전공선택		0003226	기 초 조 형 2	2	0	3	3
전공선택		0009851	동 서 양 복 식 사	3	3	0	3
전공선택		0011567	아 트 앤 패 션 디 자 인 론	2	2	0	2
전공선택		0010201	패 션 메 이 킹	2	0	3	3
전공선택		0010936	아 트 패 션 소 품	2	0	3	3
전공선택	2-1	0011568	아 트 앤 패 션 마 케 팅	3	3	0	3
전공선택		0011570	색 채 와 배 색	2	2	0	2
전공선택		0009857	회 화 적 표 현 1	2	0	3	3
전공선택		0009844	한 국 화	2	0	3	3
전공선택		0010203	패 턴 메 이 킹	2	0	3	3
전공선택		0011251	섬 유 관 리 학	2	2	0	2
전공선택		0009846	아 트 앤 패 션 디 자 인 프 로 세 스 1	2	0	3	3
전공선택	2-2	0010937	아 트 앤 패 션 트 렌 드	3	3	0	3
전공선택		0011569	다 이 닝 기 법 과 발 상 2	2	0	3	3
전공선택		0009848	선 과 획 (드 로 잉)	2	0	3	3
전공선택		0009863	회 화 적 표 현 2	2	0	3	3
전공선택		0009859	패 션 소 재 기 획 과 신 소 재	3	3	0	3
전공선택		0009855	패 션 모 델 링 1	2	0	3	3
전공선택		0010204	아 트 앤 패 션 디 자 인 프 로 세 스 2	2	0	3	3
전공선택		0009872	컴 퓨 터 플 렛 드 로 잉 *	2	0	3	3
전공선택		0009873	아 트 패 션 소 품 1 *	2	0	3	3
전공선택		0009874	핀 위 크 1 *	2	0	3	3
전공선택	3-0	0007151	캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	3	3
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0009850	현 대 미 술 과 자 유 창 작	2	0	3	3
전공선택		0009852	I C T 융 합 패 션 종 합 설 계 1	2	0	3	3
전공선택		0009853	I C T 융 합 캡 스톤 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0009854	3 D 아 트 앤 패 션 1	2	0	3	3
전공선택		0009862	패 션 모 델 링 2	2	0	3	3
전공선택		0000226	생 산 관 리	3	3	0	3
전공선택		0009875	핀 위 크 2 *	2	0	3	3

이수구분	개설 학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	3-2	0000209	사 진 실 기	2	0	3	3
전공선택		0009858	I C T 융합패션종합설계2	2	0	3	3
전공선택		0009860	런 웨 이 패 션 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0009861	테크니컬디자인실무	2	0	3	3
전공선택		0011571	패션상품캡스톤디자인	2	0	3	3
전공선택		0009864	현대미술과자유창작2	2	0	3	3
전공선택		0009856	아트앤패션패브릭리서치	2	0	3	3
전공선택		0009876	아 트 패 션 소 품 2 *	2	0	3	3
전공선택	4-0	0007152	캡 스톤 디 자 인 2 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0009865	현대미술과자유창작3	2	0	3	3
전공선택		0009870	다이닝패션상품개발	2	0	3	3
전공선택		0010938	신규브랜드런칭프로세스	2	0	3	3
전공선택		0010939	패션케이스스터디	3	3	0	3
전공선택		0011572	패 션 디 자 인 실 무	2	0	3	3
전공선택		0010940	기업연계디자인프로젝트	2	2	0	2
전공선택		0009868	3 D 아 트 앤 패 션 2	3	0	3	3
전공선택	4-2	0009871	아트앤패션포트폴리오	2	0	3	3
전공선택		0011573	패 션 취 업 과 창 업	3	3	0	3
합 계 (56개 교과목)		전공선택 116(158) = 116(158) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Art	Fashion	Design	Technology
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 기초조형1 	<ul style="list-style-type: none"> 복식조형 다이닝기법및발상 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션일러스트 	<ul style="list-style-type: none"> 테크니컬인체조형
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 기초조형2 	<ul style="list-style-type: none"> 동서양복식사 아트패션소품 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션디자인론 아트앤패션디자인발상 	<ul style="list-style-type: none"> 패션메이킹
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 색채와배색 회화적표현1 한국화 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션디자인 프로세스1 	<ul style="list-style-type: none"> 패턴메이킹 섬유관리학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 선과획(드로잉) 회화적표현2 	<ul style="list-style-type: none"> 다이닝기법과발상2 아트패션소품1 패션소재기법과신소재 아트앤패션트렌드 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션 디자인 프로세스2 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터플래트드로잉 핀위크1 패션모델링1
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 현대미술과자유창작 	<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 실무역량강화실습 	<ul style="list-style-type: none"> ICT융합패션종합 설계1 ICT융합캡스톤 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 생산관리 3D아트앤패션1 핀위크2 패션모델링2
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 현대미술과자유창작2 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션패브릭 리서치 아트패션소품2 패션상품캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 런웨이패션디자인 캡스톤디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 사진실기 ICT융합패션종합 설계2 테크니컬디자인실무
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 현대미술과자유창작3 	<ul style="list-style-type: none"> 다이닝패션상품개발 패션케이스스터디 기업연계디자인프로 세스 	<ul style="list-style-type: none"> 신규브랜드런칭프로 세스 패션디자인실무 	<ul style="list-style-type: none"> 3D아트앤패션2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 패션취업과창업 	<ul style="list-style-type: none"> 아트앤패션포트폴리오 캡스톤디자인2 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	아트앤패션디자인프로세스1	3-2	런 웨 이 패 션 디 자 인
2-2	아트앤패션디자인프로세스2	3-2	테크 니 컬 디 자 인 실 무
3-1	ICT융합패션종합설계1	4-1	현대 미술과 자유창작 3
3-2	아트앤패션패브릭리서치	4-1	패 션 디 자 인 실 무

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	패 턴 메 이 킹	4-1	현대 미술과 자유창작 3
3-1	ICT융합캡스톤디자인	4-1	신규브랜드런칭프로세스
3-1	3 D 아 트 앤 패 션 1	4-1	기업연계디자인프로젝트
3-2	테크 니 컬 디 자 인 실 무	4-2	아트앤패션포트폴리오
4-1	3 D 아 트 앤 패 션 2	4-2	패 션 취 업 과 창 업

3) 자격취득 관련 교과목

■ 컬러리스트

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	색 채 와 배 색		

■ 패션디자인산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	패 턴 메 이 킹	3-1	패 션 모 텔 링 2
2-2	패 션 모 텔 링 1	3-2	ICT융합패션종합설계2

■ GTQ(그래픽기술자격), GTQi(그래픽기술자격기일리스트)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	아 트 앤 패 션 일 러 스트		

교과목 해설

- 0003222 기초조형1(Formative Practice 1) 2(3)
 시각예술 분야의 전문가가 되기 위해서는 반드시 필요한 기본조형감각(조형요소, 조형원리)을 연구 학습한다.
- 0009842 아트앤패션일러스트(Art & Fashion Illust) 2(3)
 수작업 일러스트 스킬업 교육과 Adobe Illustrator를 활용할 수 있도록 소프트웨어 교육과 동시에 툴을 활용한 패션일러스트와 도식화 그리는 방법을 익혀 제품디자인을 할 수 있도록 한다.
- 0009843 테크니컬인체조형(Technical Human body Modeling) 2(3)
 인체의 기능성을 이해하고 입체 모형을 제작함으로써 ICT 개념에 입각한 인체도구를 다양한 실습기자재(신장체중자동측정기,인바디,슬라이딩게이지,체열진단기,등고선활영기,마탄계측기)를 사용함과 동시에 3D인체조형물 제작인체구조, 패턴요소, 미적 표현의 3인자를 동시에 이해하고자 한다.
- 0009844 한국화(Oriental painting) 2(3)
 자연 관찰을 통하여 수묵과 채색등 전통기법과 함께 다양한 소재와 재료를 사용하여 기본 조형 감각을 익히고, 이것을 응용한 일러스트 및 디자인 실습을 통해 학생 개개인의 다양한 표현방법의 영역을 확장한다.
- 0000209 사진실기(Photography) 2(3)
 시각예술 전 분야에서 요구되는 사진의 중요성에 입각하여 디지털 사진의 촬영, 조명사용법 등 기본실기 전반을 공부한다.
- 0009846 아트앤패션디자인프로세스 1(Art & Fashion Design Process 1) 2(3)
 아트를 융합한 패션디자인 상품을 개발하기 위한 발상법과 스케치 방법, 컨셉보드를 만들어 제품기획부터 디자인, 모델링, 상품제작까지 단계 전반의 프로세스를 배운다.
- 0003226 기초조형2(Formative Practice 2) 2(3)
 기초조형1의 심화과정으로서 기본조형감각을 바탕으로 자신만의 회화적 표현방법을 실습하는 수업이다.
- 0010201 패션메이킹(Fashion Making) 2(3)
 패브릭을 활용하여 입체조형을 학습하는 단계이며, 1차적으로 재봉기 사용법을 익히고 2차적으로 ICT 기능이 포함된 기초의상 제작 재봉기를 사용하는 방법을 익히고, 시대적 유행감각에 맞는 기초 의상제작 능력을 학습한다.
- 0011251 섬유관리학(Specific Study Clothes Care) 2(2)
 의류 포함한 섬유의 관리에 대해서 생산-판매-구매-사용-폐기까지의 전 과정에 대해서 파악하고 익혀서 패션 전문가로서의 면모를 갖추도록 한다.
- 0010203 패턴메이킹(Pattern Making) 2(3)
 의복 패턴의 기초 및 다투 머니튜레이션에서부터 응용패턴 디자인까지 다양한 기법을 습득하게 한다. 옷본 패턴 설계법을 습득한 다음, 디자인적인 감각을 살린 패턴을 응용 및 제작하는 기술을 배운다.
- 0010204 아트앤패션디자인프로세스2(Art & Fashion Design Process 2) 2(3)
 패션디자인 상품을 개발하기 위한 발상법과 스케치 방법, 컨셉보드를 만들어 제품기획부터 디자인, 모델링, 상품제작까지 단계 전반의 프로세스 교육하며 1단계 수업에서 배운 스킬을 활용하여 실무 프로세스로 전문화 하여 학습한다.
- 0009848 선과획(드로잉)(Line and Stroke) 2(3)
 선과 획의 차이에 대한 정확한 이해를 바탕으로 다양한 실습작업을 통해 독자적인 표현방법을 모색하도록 한다.

- 0009850 **현대미술과자유창작(Modern Art and Free Creation)** 2(3)
현대미술문화의 다양한 흐름과 경향에 대한 이해를 바탕으로 자유창작 및 작품제작을 하는 수업이다.
- 0009851 **동서양복식사(Eastern & Western Costume History)** 3(3)
동양과 서양의 의복사를 전반을 교육하며 의복이 원시적인 자연물 이용의 미개한 형태에서 현대의 활동적인 의복으로 발전되기까지의 주된 변화의 흐름을 파악할 수 있도록 사회배경과 의복과의 상호영향 관계를 배운다 또한 의복종류 외에 헤어스타일과 모자,신발,액세서리 등 복식에 관련된 부속물도 함께 다룬다.
- 0009852 **ICT융합패션종합설계1(ICT Convergence Fashion Capstone Design 1)** 2(3)
저학년에서 배운 전공과목 및 이론 등을 바탕으로 산업체가 필요로 하는 과제를 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양. ICT 기술을 융합한 상품을 개발하는 종합설계 교과목이다.
- 0009853 **ICT융합캡스톤디자인(ICT Convergence Capstone Design)** 2(3)
ICT융합캡스톤디자인은 디자인, 예술, IT, 경영학, 인문 사회학, 공학 등 다방면 분야를 학생들이 모여 창의적 상품의 개발을 연구하고 결과물의 데모까지 진행한다.
- 0009854 **3D아트앤패션1(3D Art & Fashion 1)** 2(3)
3D 아트앤패션 1은 컴퓨터 CAD로 스커트, 상의원형을 디자인하여 설계하고 이를 3차원 3D프로그램을 활용하여 패턴화하여 접목시킨다. 설계된 패턴을 가상 플랫폼에서 수정, 설계하여 디자이너적 발상과 창의적 안목을 기르는 데 목적이 있다.
- 0009855 **패션모델링1(Fashion Modeling 1)** 2(3)
패션메이킹과 패턴메이킹을 바탕으로 하여 패션 상품을 제작하기 위한 평면 패턴 및 입체제작 능력을 배양하고 공업용 재봉틀을 활용하여 의상을 제작하는 테크닉 스킬을 배운다.
- 0009857 **회화적표현1(Pictorial Expression 1)** 2(3)
인체 및 인공물 또는 자연물에 대한 세심한 관찰을 통한 다양한 회화실습 교육을 하여 재현을 촉발시키는 주관성 혹은 주제적 정체성을 학습한다.
- 0009858 **ICT융합패션종합설계2(ICT Convergence Fashion Capstone Design 2)** 2(3)
저학년에서 배운 전공과목 및 이론 등을 바탕으로 산업체가 필요로 하는 과제를 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양. ICT 기술을 융합한 상품을 개발하는 종합설계 교과목이다.
- 0009859 **패션소재기획과신소재(Fashion Material Planning and New Materials)** 2(2)
섬유패션 분야에서 꼭 필요한 섬유소재에 대한 기본 및 전문지식의 습득과 더불어 최신 섬유가공에 대해서 살펴봄으로서 패션 전문가로서의 면모를 갖추도록 한다.
- 0009860 **런웨이패션디자인(Runway Fashion Design)** 2(3)
선정된 주제에 맞는 테마별 컬렉션을 디자인하고 제작하여 런웨이 쇼를 통해 창작의상을 발표하도록 지도하며 전국패션쇼 및 공모전을 대비하고 지원하는 수업이다.
- 0009861 **테크니컬디자인실무(Technical Design Working-level)** 2(3)
패션메이킹과 패턴메이킹, 디자인프로세스 수업을 바탕으로 하여 제품을 디자인하고 샘플을 제작하여 대량 생산을 지시할 수 있는 작업지시서(내수용, 해외용) 작성 테크닉 스킬을 배운다.
- 0009862 **패션모델링2(Fashion Modeling 2)** 2(3)
패션모델링 1을 통해 습득한 패턴메이킹 스킬과 입체 패턴을 조합하여 고급화된 패턴제작 능력을 배양하고 아트 의상을 제작하는 모델링 프로세스를 배운다. 조용히 급변하는 국내 및 국제 패션산업의 환경변화에 능동적으로 대처하고 주도해 나갈 패션마케팅 전문인을 양성함을 그 목적으로 한다.

- 0009863 **회화적표현2(Pictorial Expression 2)** 2(3)
회화적표현1의 심화과정으로 인체 및 인공물 또는 자연물에 대한 세심한 관찰을 통한 다양한 회화실습교육을 바탕으로 자기 정체성을 찾아 자기다움을 구체적으로 표현하며 그에 필요한 적절한 재료 및 표현방법을 찾아가는 수업이다.
- 0009864 **현대미술과자유창작2(Modern Art and Free Creation 2)** 2(3)
현대미술문화의 다양한 흐름과 경향에 대한 이해를 바탕으로 한 자유창작 및 작품제작을 통해 개인 실습능력을 함양한다.
- 0009865 **현대미술과자유창작3(Modern Art and Free Creation 3)** 2(3)
현대미술과 자유창작 1,2의 심화과정으로 현대미술문화의 다양한 흐름과 경향에 대한 이해를 바탕으로 시각예술 자유창작 및 공간을 활용한 작품제작을 한다.
- 0009866 **다잉기법및발상(Dyeing Technique & Thinking)** 2(3)
다양한 섬유를 염색하기 위한 분류별 기초 염색의 효율적 발색을 위한 기술적 방법을 체득한다. 이를 통해 섬유에서 염색으로 낼 수 있는 색감의 영역을 체감하고 염색작품과 의상의 소재 개발에 응용될 염색작업들을 시도해 본다. 섬유로 만든 제품들의 디자인 과정에서 알아야 할 기본적인 특징들을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 제품이 만들어지는 과정과 완성도를 경험해본다.
- 0009868 **3D아트앤패션2(3D Art & Fashion 2)** 3(3)
3D 아트앤패션 2 는 입체패턴으로 드레이핑 작업을 진행한 기성복과 아트웨어를 디렉팅하여 최종적으로 3D 프로그램을 활용한다. 가상바디에 착장, 무대 컷워크를 시연 해 봄으로써 전문가적인 디자이너 소양을 기르는데 목적이 있다.
- 0009870 **다잉패션상품개발(Dyeing Fashion Product Development)** 2(3)
다잉 패션 상품개발에 있어 소비자들의 사용실태와 디자인 선호도에 대한 조사를 통하여 다잉 패션상품 개발의 밑바탕이 되어 향후 디자인 전개 및 제품 개발의 방향 제시한다.
- 0009871 **아트앤패션포트폴리오(Art & Fashion Portfolio)** 2(3)
art&fashion 수업을 통해 발표되었던 개인작품 포트폴리오 제작 발표한다.
- 0008448 **복식조형(Apparel Form)** 2(3)
기초조형1,2의 연장으로 조형 예술의 기초 원리와 구성 요소를 이해하고, 이를 바탕으로 디자인 요소를 활용한 표현 능력을 훈련하며 패션디자인에서 실질적으로 필요한 디자인력을 배양하도록 한다.
- 0010937 **아트앤패션트렌드(Art Fashion Trend)** 3(3)
아트패션트렌드는 유통산업의 활성화를 위하여 소비자가 원하는 리즈를 정확파악하고 소비자와 아트패션트렌드 양자의 이익을 증진하기 위한 리서치를 의미한다.
- 0010938 **신규브랜드런칭프로세스(New Brand Launching Process)** 2(3)
사업계획서 작성 및 패션브랜드 런칭에 필요한 전과정을 교육하여 사업계획서와 포트폴리오를 결과물로 도출한다.
- 0010939 **패션케이스스터디(Fashion Case Study)** 3(3)
국가간 경제 없이 경쟁이 이루어지고 있는 패션산업에 있어서, 패션기업들의 성패에 중요한 영향을 미치는 요인들인 소재, 스타일 등의 패션트렌드와 소비자들에 대한 새로운 정보를 다양한 정보매체를 통해 입수하여 사례를 연구 분석한 후 활용하는 방법을 연구한다.
- 0010936 **아트패션소품(Art Fashion Props)** 2(3)
아트 패션 소품에서는 의상에 직접 관련이 되는 신발이나 가방, 헤어소품 등을 중심으로 디자인하고 제작하는 기초 지식 들 습득하고 제작해봄으로서 토탈 패션에 대한 감각을 익힌다.
- 0010940 **기업연계디자인프로젝트(Enterprise Connection Design Project)** 2(2)
여성복·남성복·아동복 등 여러 복종의 기업들과 연계하여 디자인을 제안하고 품평을 통해 평가를 받으며 컨설팅을 직접 연계한다.

- 0009873 아트패션소품1(Art Fashion Props 1) 2(3)
 아트 패션 소품에서 심화된 과정으로 의상에 직접 관련이 되는 신발이나 가방, 헤어소품 등을 중심으로 디자인하고 제작하는 기초 지식을 습득하고 제작해봄으로서 토탈 패션에 대한 감각을 익힌다.
- 0009876 아트패션소품2(Art Fashion Props 2) 2(3)
 아트 패션 소품1에서 심화된 과정으로 의상에 직접 관련이 되는 신발이나 가방, 헤어소품 등을 중심으로 디자인하고 제작하는 기초 지식을 습득하고 제작해봄으로서 토탈 패션에 대한 감각을 익힌다.
- 0009872 컴퓨터플랫드로잉(Computer Flat Drawing) 2(3)
 컴퓨터 디자인 프로그램을 활용하여 드로잉하는 수업으로 소프트웨어 교육과 동시에 플랫 디자인 방식을 배워 디자인 감각을 갖춘다.
- 0009874 핀워크1(Pin Work 1) 2(3)
 핀을 이용해 마네킹에 직접 천을 대어 디자인을 창작하며 입체적으로 드레이프를 잡으며 의복을 완성하는 기법을 익힌다.
- 0009875 핀워크2(Pin Work 2) 2(3)
 핀워크1의 심화과정으로 핀을 이용해 마네킹에 직접 천을 대어 디자인을 창작하며 입체적으로 드레이프를 잡으며 의복을 완성하는 기법을 익힌다.
- 0011566 아트앤패션디자인발상(Art-fashion Design Thinking) 2(3)
 창조적인 패션 디자인 발상에 체계적으로 접근할 수 있는 방법을 제시하며 풍부한 사진과 그림을 바탕으로 하여 패션 디자인 발상에 자주 사용되는 발상법을 학습하고 디자인을 전개하여 일러스트로 표현한다.
- 0011567 아트앤패션디자인론(Art-fashion Design Theory) 2(2)
 패션디자인에 필요한 디자인 요소와 원리, 디자인 활용 등 패션디자인에 직접적인 관련이 있는 내용에 덧붙여 산업혁명 이후 현대복식과 예술양식의 흐름에 대해 학습한다. 또한 창조력을 요구하는 패션전문인들에게 필요로 하는 지식과 정보를 제공한다.
- 0011568 아트앤패션마케팅(Art and Fashion Marketing) 3(3)
 예술과 패션마케팅 사례를 국내외의 연구를 조사하고 관련된 사례를 습득하여 글로벌 시대 리더로써 자질을 갖춘다.
- 0011569 다이닝기법과발상2(Dyeing Technique & Thinking 2) 2(3)
 다양한 섬유를 염색하기 위한 분류별 기초 염색의 효율적 발색을 위한 기술적 방법을 체득한다. 이를 통해 섬유에서 염색으로 낼 수 있는 색감의 영역을 체감하고 염색작품과 의상 소재 개발에 응용될 염색작업을 시도해 본다. 섬유로 만든 제품들의 디자인 과정에서 알아야 할 기본적인 특징을 배우고 전반적인 디자인 과정을 적용하여 어패럴 및 인테리어, 섬유관련 제품이 만들어 지는 과정과 완성도를 경험 해본다. 또한 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용하여 섬유를 표현하고 컨셉보드, 이미지맵을 활용한 포트폴리오를 제작할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011570 색채외배색(Colors and Arrangement of Colors) 2(2)
 패션디자인의 색채감각을 훈련시키기 위한 입문적인 교과목으로 패션의 특성, 패션 문화, 패션 감각, 색채와 디자인, 이미징, 컬러트렌드 교육을 목표로 한다.
- 0000226 생산관리(Production Management) 3(3)
 패션상품의 프로덕션 과정을 이해하고 현장실무능력을 함양한다.
- 0011571 패션상품캡스톤디자인(Fashion Commodity Capstone Design) 2(3)
 패션기업과 협력하여 기업이 실무적으로 필요한 상품들을 캡스톤디자인 수업을 통하여 조사·개발하고 학교의 학업과 기업의 실무를 경험한다.

- 0011572 **패션디자인실무(Technical Design Working-Level)** 2(3)
패션메이킹과 패턴메이킹, 디자인프로세스 수업을 바탕으로 제품을 디자인하고 샘플을 제작하여 대량 생산을 지시할 수 있는 작업지시서(내수용, 해외용)작성 테크닉을 배운다.
- 0011573 **패션취업과창업(Fashion Jobs & Start-Ups)** 3(3)
패션산업 분야의 취업과 창업 지식을 이해하고, 이력서, 자기소개서 작성법교육과 모의면접 등 실전 수업을 진행한다. 창업에 필요한 사업계획서 작성, 클라우드 펀딩 등을 배운다.
- 0009856 **아트앤패션패브릭리서치(Art and Fashion Fabric Research)** 2(3)
정보수집 시장 조사 및 트렌드 분석을 바탕으로 거시적인 시장 타겟에 따라 원사의 특징부터 제작, 제편, 염색가공에 이르기까지 소재를 선택하고 기획하는 방법을 배운다.
- 0007151 **캡스톤디자인1(Capstone Design 1)** 2(3)
산업체 또는 사회가 필요로하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.
- 0007152 **캡스톤디자인2(Capstone Design 2)** 2(3)
산업체 또는 사회가 필요로하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.
- 0005357 **현장실습(Field Placement)** 0(0)
전공에서 배운 지식을 기초로 실질적으로 패션업계 현장에서 인턴과정을 실시하며 실무능력을 강화시킨다.
- 0011693 **실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement)** 0(0)
전공에서 배운 지식을 기초로 실질적으로 패션업계 현장에서 인턴과정을 실시하며 실무능력을 강화시킨다.

디지털미디어디자인전공

교육목표

디지털미디어디자인전공은 인간 중심의 윤리적 사고를 토대로 디지털 신기술을 디자인 실무에 적용하고, 새로운 기술 환경을 제안하는 실무형 디지털 디자인 전문가 양성을 목표로 한다.

이를 위해 정보건축(IA), 사용자경험디자인(UX), 정보인터랙션디자인(IxD), 인터페이스디자인(UI) 등을 학습하고, 웹디자인, 앱디자인, 영상디자인, 확장현실디자인 등 첨단 매체 디자인 활용 능력을 함양한다.

학과소개

디지털미디어디자인은 정보화 사회에 요구되는 영상 콘텐츠와 첨단 디지털 기기의 스마트한 사용자 환경을 디자인하는 예술과 기술이 융합된 학문이다. 본 전공은 사용자 중심의 디자인 원칙을 기반으로 정보, 인터랙션, 디자인의 영역을 상호 결합하고, 창의적인 사고와 인간 심리와 행동 양식을 학습하며, 첨단 디지털 기술의 적용을 위한 제반 지식을 연구한다. 세부적으로는 디자인 사고, 서비스 디자인 방법론 등을 통해 새로운 디지털 환경에서 발생하는 문제를 공감, 정의, 아이디어 도출, 해결방안 제시, 테스트 등의 순환 과정을 통해 다양한 디자인 해결방안을 제안하는 프로젝트 중심의 수업으로 진행한다. 최종 프로젝트의 결과물은 교과과정에 따라 그래픽, 영상, 일러스트레이션 등의 표현 방식을 학습 후 웹, 모바일, 소프트웨어, 사물인터넷, 실감콘텐츠, 메타버스 등의 매체로 제작한다.

졸업후진로

• 디자이너

웹분야 : 웹/모바일 UI/UX디자이너, 웹퍼블리셔, 온라인광고디자이너, SNS콘텐츠 디자이너 등

영상분야 : 모션그래픽디자이너, 광고영상디자이너, 전시미디어디자이너, 미디어아티스트, VFX 디자이너 등

인터랙션분야 : 웹/모바일 인터랙션 디자이너, 비주얼 인터랙션 디자이너, 실감콘텐츠(XR) 디자이너 등

게임분야 : 게임그래픽디자이너, 3D디자이너, 2D디자이너, 게임레벨디자이너, 애니메이터, 캐릭터디자이너 등

기타분야 : 고객센터서비스디자이너, 상품디스플레이디자이너, 사운드디자이너, 디지털스토리텔러 등

• 플래너

디지털콘텐츠기획자, 서비스기획자, 콘텐츠기획자, SNS 기획자, 영상기획자, 전시기획자, 프로모션기획자, 인터넷광고기획자, 게임기획자, 전시미디어기획자, 게임시나리오 작가 등

• 관련업체 및 기관

온라인광고대행사, 종합광고대행사, 웹에이전시, 게임회사, 포스트프로덕션, XR(VR/AR/MR)전문개발사, 콘텐츠 제작사, 온라인퍼블리싱회사, 모바일관련분야, IT개발회사, 기업디자인연구소, 스타트업 컴퍼니 등

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 인간과 기술에 대한 이해를 바탕으로 정보 및 인터랙션 디자인 분야의 전문지식을 습득하여, 디지털 신기술을 적용, 융합하여 활용하는 실무 능력을 지닌 정보인터랙션 서비스 및 디지털 디자인 전문가의 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 인간 중심의 디자인 원칙을 바탕으로 정보, 인터랙션, 디자인 관련 전문지식을 습득하여, 디지털 환경에서의 디자인 문제를 능동적으로 해결하는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 취업이 대다수이며, 취업과 관련된 전공 역량의 설정이 필요함. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 문제인식능력과 협업, 기술 이해 및 활용 (2) 지식 및 정보의 습득 및 활용, 커뮤니케이션, (3) 종합적 사고능력(발산적 사고, 대안적 사고, 추론적 사고), (4) 융합 및 문화수용성으로 나타남. 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 창의적 인재, 실용 융합 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 문제인식능력, 종합적 사고능력 ▶ 디자인 문제의 탐색 및 해결 기술 이해 및 활용, 지식 및 정보의 습득 및 활용 ▶ 디자인과 서비스의 융합 협업 및 의사소통 ▶ 디자인 협업 및 커뮤니케이션 융합 및 문화수용성 ▶ 디지털 환경의 이해, 신기술의 수용, 인간행동 및 심리의 이해

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공 역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	디지털미디어디자인의 기본지식 및 기술의 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털미디어론 • 2D컴퓨터그래픽스 • 기초프로그래밍1 • 디지털칼라시스템 • 영상디자인1 • 웹디자인1 • 앱디자인1 • 가상현실디자인 • 인터페이스디자인1 • 3D컴퓨터그래픽스1 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털타이포그래피 • 기초프로그래밍2 • 비디오와사운드 • 영상디자인2 • 웹디자인2 • 앱디자인2 • 증강현실디자인 • 인터페이스디자인2 • 디지털포트폴리오 • 디지털영상촬영 • 3D컴퓨터그래픽스2
	지식융합 역량	디지털미디어디자인 및 서비스 융합	<ul style="list-style-type: none"> • 정보디자인1 • 인터랙션디자인1 • UX프로그래밍1 • 고급프로그래밍1 <ul style="list-style-type: none"> • 정보디자인2 • 인터랙션디자인2 • UX프로그래밍2 • 고급프로그래밍2
창의 Creativity	종합적 사고 역량	디지털 환경과 인간 행동 심리의 이해 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 정보와지각 • 영상과텍스트 • 서비스경험디자인1 <ul style="list-style-type: none"> • 서비스디자인 • 서비스경험디자인2
	진취적 사고 역량	디지털 일상 문제의 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털포토그래피 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털조형실습 • 디자인씽킹 • 인간심리와행동
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	디자인을 통한 사람과 제품 간의 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털리터러시 <ul style="list-style-type: none"> • 인터랙티브스토리텔링
	상호문화역량	디지털 환경에 대한 이해와 신기술의 수용 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털매체와표현 • 프로토타이핑 • 뉴미디어디자인1 <ul style="list-style-type: none"> • 뉴미디어디자인2
인성 Character	자기관리 역량	디자이너로서의 기본 인성 및 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인연구세미나 <ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 실무역량강화실습
	공동체 역량	디자인 커뮤니티를 위한 협업 및 수용성	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인시스템론 • 캡스톤디자인1 <ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인2

교육과정표

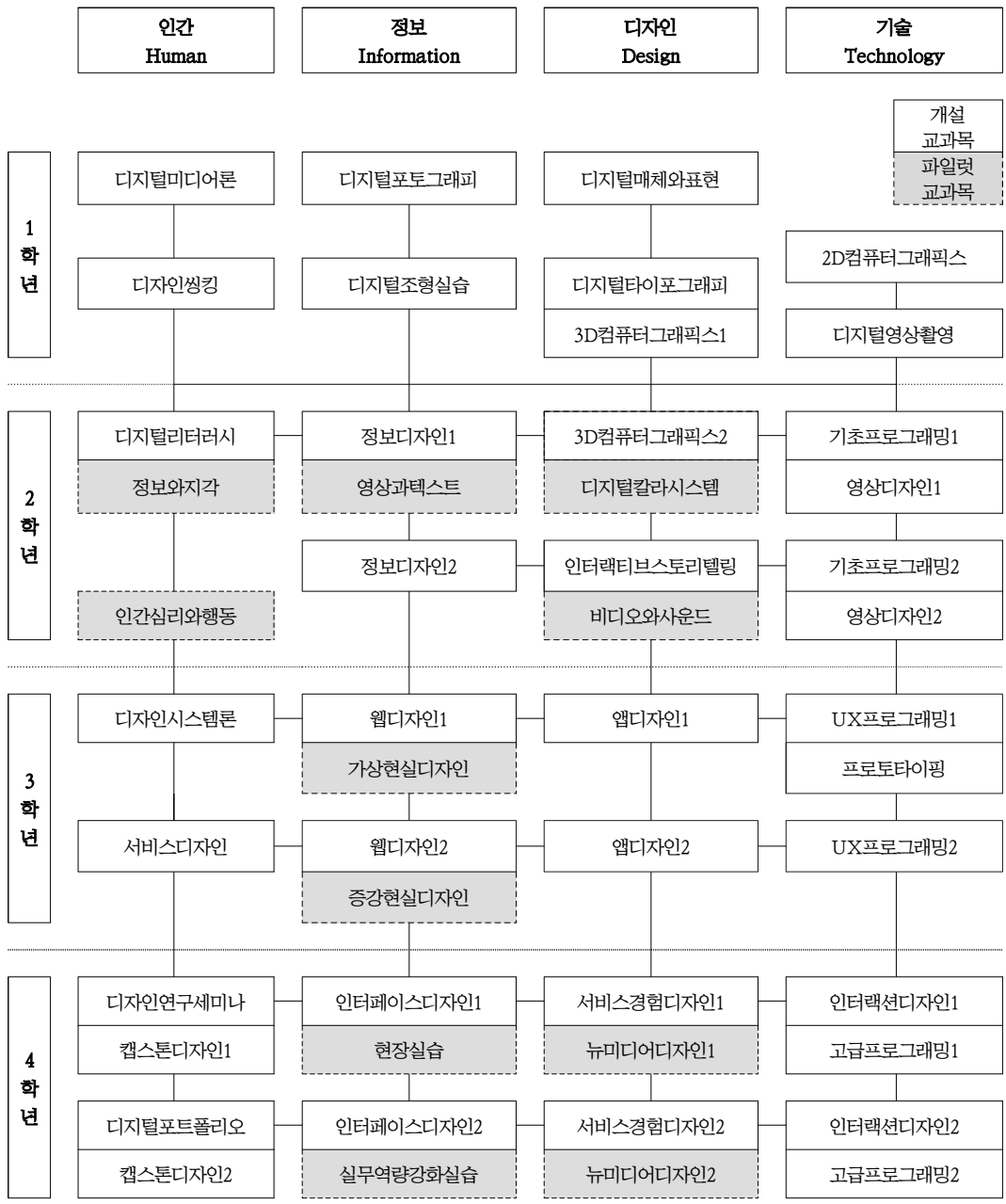
디지털미디어디자인전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간				
					이론	실험 습·기	계		
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택	1-1	0009803	디지털미디어론	3	3	0	3		
		0009806	디지털포토그래피	2	0	3	3		
		0011156	2D컴퓨터그래픽스	2	0	3	3		
		0009800	디지털매체와표현	2	2	0	2		
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	1-2	0009802	디지털타이포그래피	2	0	3	3		
		0009804	디자인형식	2	0	3	3		
		0010942	디지털조형실습	2	0	3	3		
		0011706	디지털영상촬영	2	0	3	3		
		0011707	3D컴퓨터그래픽스1	2	0	3	3		
		0009805	기초프로그래밍1	2	2	0	2		
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	2-1	0009815	정보디자인1	2	0	3	3		
		0010098	영상디자인1	2	0	3	3		
		0011252	디지털리터러시	2	2	0	2		
		0011708	3D컴퓨터그래픽스2	2	0	3	3		
		0009830	정보와지각*	2	2	0	2		
		0009831	디지털칼라시스템*	2	2	0	2		
		0009832	영상과텍스트*	2	2	0	2		
		0009820	정보디자인2	2	0	3	3		
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	2-2	0009808	인터랙티브스토리텔링	2	0	3	3		
		0009807	기초프로그래밍2	2	2	0	2		
		0010101	영상디자인2	2	0	3	3		
		0009833	인간심리와행동*	2	2	0	2		
		0009834	비디오와사운드*	2	2	0	2		
		0009813	UX프로그래밍1	2	0	3	3		
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	3-1	0009821	프로토타이핑	2	0	3	3		
		0009811	웹디자인1	2	0	3	3		
		0009812	앱디자인1	2	0	3	3		
		0011253	디자인시스템론	2	2	0	2		
		0009835	가상현실디자인*	2	0	3	3		
		0009817	웹디자인2	2	0	3	3		
전공필수 전공필수 전공필수 전공선택 전공선택	3-2	0009818	앱디자인2	2	0	3	3		
		0009819	UX프로그래밍2	2	0	3	3		
		0011254	서비스디자인	2	2	0	2		
		0009836	증강현실디자인*	2	0	3	3		
		0009822	디자인연구세미나	3	3	0	3		
		0005218	인터페이스디자인1	3	0	4	4		
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	4-1	0009823	서비스경험디자인1	3	0	4	4		
		0009824	인터랙션디자인1	3	0	4	4		
		0007151	캡스톤디자인1	2	0	3	3		
		0009825	고급프로그래밍1	3	3	0	3		
		0005357	현장실습	2	0	3	3		
		0009838	뉴미디어디자인1*	3	0	4	4		
		0009826	디지털포트폴리오	3	3	0	3		
		0005223	인터페이스디자인2	3	0	4	4		
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	4-2	0009827	서비스경험디자인2	3	0	4	4		
		0009828	인터랙션디자인2	3	0	4	4		
		0007152	캡스톤디자인2	3	0	4	4		
		0009829	고급프로그래밍2	3	3	0	3		
		0011693	실무역량강화실습*	2	0	3	3		
		0009840	뉴미디어디자인2*	3	0	4	4		
		합계(50개 교과목)		전공필수13(18) + 전공선택101(130) = 114(148)학점(시수) (*교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임)					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		인간 Human	정보 Information	디자인 Design	기술 Technology
1학년	1학기	• 디지털미디어론	• 디지털포토그래피	• 디지털매체와표현	• 2D컴퓨터그래픽스
	2학기	• 디자인씽킹	• 디지털조형실습	• 디지털타이포그래피 • 3D컴퓨터그래픽스1	• 디지털영상촬영
2학년	1학기	• 디지털리터러시 • 정보와지각	• 정보디자인1 • 영상과텍스트	• 디지털칼라시스템 • 3D컴퓨터그래픽스2	• 기초프로그래밍1 • 영상디자인1
	2학기	• 인간심리와행동	• 정보디자인2	• 인터랙티브스토리텔링 • 비디오와사운드	• 기초프로그래밍2 • 영상디자인2
3학년	1학기	• 디자인시스템론	• 웹디자인1 • 가상현실디자인	• 앱디자인1	• UX프로그래밍1 • 프로토타이핑
	2학기	• 서비스디자인	• 웹디자인2 • 증강현실디자인	• 앱디자인2	• UX프로그래밍2
4학년	1학기	• 디자인연구세미나 • 캡스톤디자인1	• 인터페이스디자인1 • 현장실습	• 서비스경험디자인1 • 뉴미디어디자인1	• 인터랙션디자인1 • 고급프로그래밍1
	2학기	• 디지털포트폴리오 • 캡스톤디자인2	• 인터페이스디자인2 • 실무역량강화실습	• 서비스경험디자인2 • 뉴미디어디자인2	• 인터랙션디자인2 • 고급프로그래밍2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디지털매체와표현	1-1	디지털미디어론
2-1	디지털리터러시	3-1	디자인시스템론
3-2	서비스디자인	4-1	디자인연구세미나

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	정보디자인 1	2-1	영상디자인 1
2-2	정보디자인 2	2-2	영상디자인 2
3-1	웹디자인 1	3-1	웹디자인 1
3-1	UX프로그래밍 1	3-2	웹디자인 2
3-2	웹디자인 2	3-2	UX프로그래밍 2
4-1	인터페이스디자인 1	4-1	서비스경험디자인 1
4-1	인터랙션디자인 1	4-1	고급프로그래밍 1
4-2	인터페이스디자인 2	4-2	서비스경험디자인 2
4-2	인터랙션디자인 2	4-2	고급프로그래밍 2

3) 자격취득 관련 교과목

■ 웹디자인 기능사 GTQ 1급, GTQ 2급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	웹디자인 1	2-1	정보디자인 1
3-2	웹디자인 2	2-2	정보디자인 2
4-1	인터페이스디자인 1	4-2	인터페이스디자인 2

■ 컴퓨터그래픽응용기능사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	2D컴퓨터그래픽스	1-2	3D컴퓨터그래픽스 1
2-1	디지털칼라시스템	2-1	영상디자인 1

■ 게임디자인전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-1	인터랙션디자인 1	4-1	뉴미디어디자인 1
4-2	인터랙션디자인 2	4-2	뉴미디어디자인 2

■ 실감콘텐츠(XR)전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	UX프로그래밍 1	4-1	고급프로그래밍 1
3-2	UX프로그래밍 2	4-2	고급프로그래밍 2

교과목 해설

- 0009803 디지털미디어론(Digital Media Theory) 3(3)**
영상, 음성, 데이터 등 상이한 형태의 정보를 디지털 신호방식에 따라 통합적으로 처리, 전송, 표시하는 디지털 미디어의 생성, 발전 과정과 의미, 역할, 특징 등을 학습한다. 또한, 디지털과 미디어 기술에 의해 변화된 디자인과 예술 분야의 다양한 현상을 탐색하며, 새로운 미디어 제작을 위해 필요한 관점, 태도, 능력, 지식 등에 대해 다룬다.
- 0009806 디지털포토그래피(Digital Photography) 2(3)**
디지털 카메라의 사용 원리와 특징을 이해하고 조명, 촬영, 편집, 가공의 과정에서 필요한 표현기법을 습득하고, 다양한 디지털 매체에서 사용되는 파노라마, 디오라마, 스톱모션, 중층 합성 등의 화면 이미지 표현 방법을 학습한다.
- 0009800 디지털매체와표현(Digital Media & Expression) 2(2)**
디지털을 기반으로 하는 다양한 스마트 기기의 보급 확산과 매체의 진화로 이미지 표현과 전달 방식이 변화되고 있다. 본 수업에서는 디지털 리터러시 기초 이론을 토대로 최신 디지털 매체 환경의 변화를 이해하고, 그 속에서 이루어지는 다양한 표현기법을 체험함으로써 효과적인 디지털 커뮤니케이션 표현방식을 습득한다.
- 0011156 2D컴퓨터그래픽스(2D Computer Graphics) 2(3)**
디지털 이미지 편집의 기초 능력을 함양하기 위하여 비트맵과 벡터를 활용한 이미지 제작 기법을 학습한다. 이를 위해 포토샵과 일러스트레이터의 기본 툴로부터 고급 편집 제작 기법을 습득하여 디지털 이미지 제작을 위한 기초 능력을 함양한다.
- 0010942 디지털조형실습(Digital Molding) 2(3)**
조형원리에 대한 기본 이해를 바탕으로 평면조형과 입체조형의 기초를 실습을 통해 체득하고 다양한 표현 방법을 학습한다. 이를 위해 점의 표현과 선의 성격, 배치의 질서, 공간의 구조, 배열의 관계, 혼돈과 질서, 공간연습, 운동의 형태, 움직이는 인체의 표현, 일상의 세계, 사물의 세계, 눈과 시각, 지각하는 인간 등에 대해 학습한다.
- 0011706 디지털영상촬영(Digital Video Shooting) 2(3)**
새로운 디지털 환경 속에서 뉴미디어에 사용되는 동영상 제작물과 소스 등을 촬영하고 제작한다. 이를 위해 동영상 촬영을 위한 사전 기획과 제작 등의 프로세스를 익히고, 각종 영상 촬영 방법 등을 경험하면서 뉴미디어 환경에 맞는 영상 제작 표현능력을 익힌다.
- 0011707 3D컴퓨터그래픽스1(3D Computer Graphics 1) 2(3)**
3D 컴퓨터 그래픽의 기초적인 제작 방법(모델링, 맵핑, 라이팅, 렌더링 등)을 익히고, 3D 그래픽 프로그램의 기본적인 사용방법을 체계적으로 학습한다. 이를 통해 입체 공간에서 활용되는 디자인 요소와 결과물을 제작하여 3D 컴퓨터 프로그램에 대한 기본방법을 학습한다.
- 0009802 디지털타이포그래피(Digital Typography) 2(3)**
디지털 스크린에서 활용되는 문자의 형식과 특징을 통해 기본 원리들을 이해한다. 특히 정보의 위계 구성을 통한 레이아웃 훈련을 통해 시각적 감수성을 함양하기 위해 활자의 유형 분류, 스타일 등의 기본 표현 형식을 통해 정보 형식에 적합한 시각적 균형 감각을 학습한다.
- 0009815 정보디자인1(Information Design 1) 2(3)**
디지털환경에서 사용되는 데이터와 정보의 개념 구분, 정보디자인의 영역과 역할, 정보시각화의 역사 등을 배움으로써 정보디자인의 개념을 정립한다. 또한, 정보디자인 사례를 파악하여 정보의 조직화, 정보의 시각화, 사용자 컨텍스트를 이해하며, 실습을 통해 정보시각화의 능력을 함양한다.

- 0011708 3D컴퓨터그래픽스2(3D Computer Graphics 2)** 2(3)
 3D 컴퓨터그래픽스에서 습득한 기본적인 제작 프로세스를 바탕으로, 3D 제작 능력을 보다 고도화하여 완성도 높은 그래픽 결과물을 도출하고, 3D 컴퓨터 프로그램을 이용해 디자인 활용 능력을 강화한다.
- 0009805 기초프로그래밍1(Basic Programming 1)** 2(2)
 컴퓨터 프로그램을 처음 시작하는 학생들을 위한 과목으로 컴퓨터 프로그래밍의 개념 및 구체적인 기법들을 소개한다. 스크래치 또는 프로세싱 등의 코딩 프로그래밍 실습을 통해 컴퓨터 프로그래밍과 관련된 지식을 학습한다.
- 0009830 정보와지각(Information & Perception)** 2(2)
 감각기관을 통해 수집된 정보를 해석하는 지각 현상의 보편적 속성을 인지과정과 관련하여 검토한다. 보다 구체적으로 물리적 자극과 감각현상 간의 관계, 지각의 내용과 정신물리학적 특질, 시각적 지각에 관한 기초적인 이론을 사례 중심으로 학습한다.
- 0009831 디지털칼라시스템(Digital Color System)** 2(2)
 기본적인 색채 이론을 기반으로 웹, 영상 등 디지털 매체에서 사용되는 RGB, CMYK, HSV, CIE, LAB 등의 다양한 색 공간을 사례 중심으로 학습하고 이를 현장에서 응용할 수 있는 체계 이론을 습득한다.
- 0009832 영상과텍스트(Image & Text)** 2(2)
 영상과 문자에 관련된 제반 이론을 통해 비판적 사유 의식을 함양한다. 본 과정에서는 문자와 이미지 그리고 영상의 형태적, 개념적 특성에 대해 알아보며 사례분석 과제를 응용하여 본인의 아이디어를 영상과 텍스트를 통해 전달하는 여러 방법에 대해서 살펴본다.
- 0009804 디자인씽킹(Design Thinking)** 2(3)
 명확하지 않은 사용자의 니즈를 이해하고, 해결 방안을 도출하기 위해 공감적 태도(mindset)를 활용하는 논리 추론적 접근법을 학습한다. 이를 통해 제품, 서비스와 관련된 비즈니스 모델과 프로세스에 이르는 다양한 형태의 문제 해결에 적용할 수 있는 사용자 중심의 혁신 프로세스를 습득한다.
- 0009820 정보디자인2(Information Design 2)** 2(3)
 본 수업은 디지털 환경에서 발생하는 정보 디자인의 문제의식을 발굴하고, 전통적인 정보시각화 방법인 길 찾기 와 안내, 그래픽 다이어그램 등의 학습을 통해 새로운 미디어의 개입에 따라 변화하는 환경에 필요한 정보 표현 능력을 배양하고 미래에 대한 식견을 함양한다.
- 0009808 인터랙티브스토리텔링(Interactive Storytelling)** 2(3)
 선형적인 이야기의 감정적이고 극적인 면을 이해하기 위해 전통적인 서사의 방식을 습득하고, 이야기 구조에 컴퓨터의 상호작용성과 가변성에 관련된 이론을 적용하여 사용자의 선택에 따라 변화하는 스토리텔링 프로젝트를 구상, 이를 체계화한다.
- 0009807 기초프로그래밍2(Basic Programming 2)** 2(2)
 객체 지향 프로그래밍 언어의 기본적인 원리와 이를 바탕으로 한 효율적이고 세련된 프로그래밍 기법을 습득한다. 특히, 객체를 이용한 설계과정 및 프로그래밍 방법론 등을 학습한다.
- 0009833 인간심리외행동(Human Mentality & Behavior)** 2(2)
 사이버 공간에서 벌어지는 사용자 행동에 대한 이해를 위해 특정 행동을 유발하게 만든 자극이나 그 행동을 이루는 마인드의 구조를 규명하고, 특정 행동이 어떻게 출현하여 어떻게 변화하며 이런 변화의 과정을 나타내는 규칙이나 질서는 무엇인가를 행동 심리학의 기초 이론을 통해 분석하여 효율적인 경험 디자인을 수행하기 위한 기초적인 지식을 함양한다.
- 0009834 비디오와사운드(Video & Sound)** 2(2)
 디지털 매체에서 사용되는 비디오와 사운드의 형식과 특징을 이해한다. 특히, 시간성을 중심으로 이미지에 음성, 효과음, 배경음 등의 소리를 결합하는 방식을 사례 중심으로 학습하고, 이를 응용할 수 있는 기초 이론을 습득한다.

- 0011254 서비스디자인(Service Design Planning) 2(2)**
 무형의 서비스를 가시화하기 위해 사용자 조사와 서비스 디자인 기획에 관련된 이론과 실습을 진행한다. 특히 사회 현상에서 고객과 제품 간의 접점에서 벌어지는 상황 속에서 문제를 도출하고 이를 해결하는 창의적인 과정을 직접 수행하는 협업 과정을 통해 디지털 사회에서 발생할 수 있는 문제 해결 중심의 프로젝트 기반 수업을 진행한다.
- 0009811 웹디자인1(Web Design 1) 2(3)**
 웹 사이트의 구조를 이해하고, 뮤즈 프로그램의 기능 습득을 통해 데스크탑, 태블릿, 모바일 환경에 반응하는 반응형 사이트를 제작하여 웹 환경에서 구현되는 웹 디자인의 다양한 표현 형식을 습득한다.
- 0009812 앱디자인1(App Design 1) 2(3)**
 iPhone OS, Android OS 등 다양한 모바일 플랫폼 위에서 사용되는 모바일 앱의 사용 환경을 소개하고 운영체제의 인터페이스 원칙을 학습하고, 정보 소통 방식을 중심으로 하는 응용 앱을 개발하여 시뮬레이터 및 실제 해당 모바일 장치에서 테스트 및 실행하는 과정을 학습한다.
- 0009813 UX프로그래밍1(UX Programming 1) 2(3)**
 컴퓨터에서 사용되는 데이터의 기본적인 구조와 이를 처리하는 여러 가지 방법들을 연구한다. 즉, 배열, 레코드, 스택, 큐, 리스트, 그래프, 트리 등의 처리기법을 연구하며 특히, 멀티미디어 데이터와 같은 다양한 데이터의 기본적인 구조 및 이를 처리하는 여러 방법 등을 학습한다.
- 0011252 디지털리터러시(Digital Literacy) 2(2)**
 인터넷 플랫폼, 소셜 미디어 및 모바일 장치와 같은 디지털 기술들이 발전하고 정보에 대한 통신 및 정보 액세스가 점차 증가하는 사회에서 정보와 커뮤니케이션 기술을 이용하는 능력으로 인지적 능력과 기술적 능력을 배양한다. 또한, 정보의 탐색, 선별, 평가, 적용 및 생성하는 능력을 통해 정보를 관리, 조작, 작성하기 위한 실질적인 기술들을 학습한다.
- 0010098 영상디자인1(Video Design 1) 2(3)**
 실무 영상 프로젝트 제작기법을 습득하기 위해 시간-공간에서의 움직임과 사운드의 결합을 통한 메시지 전달 방식, 표현 기법, 편집능력 등을 학습한다. 이를 위해 프리미어, 애프터이펙트 등의 동영상 편집 소프트웨어의 고급 기법을 연습하고 실제 작품을 제작한다.
- 0009835 가상현실디자인(Virtual Reality Design) 2(3)**
 2차원 중심의 디지털 인터페이스를 확장하여 현실 세계의 경험을 가상공간에 적용하는 실험적인 프로젝트를 수행한다. 이를 위해 공간, 대기 원근법, 지형지물, 사운드 스케이프, 가이드, 레티클, 상호작용 등의 제반 이론을 학습한다.
- 0011253 디자인시스템론(Design System Theory) 2(2)**
 디자인시스템론은 “누가 그것을 어떻게 사용할 것인가?”에 대한 문제 도출과 해결안을 제시하는 것으로 일관성과 효율성의 유지목적과 공유가치, 디자인 원칙을 세우고 아이덴티티, 구성요소 및 패턴 등을 분석하여 명확한 표준에 따른 가이드를 제시할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0009817 웹디자인2(Web Design 2) 2(3)**
 최신 웹디자인 트렌드를 구현하기 위해 웹 표준, 웹 접근성에 맞춘 HTML5, CSS 등의 기초 지식을 학습하고 드림위버 등 웹 사이트 제작 프로그램의 사용 방법을 습득하여 실무에서 요구되는 프로젝트를 제작한다.
- 0009818 앱디자인2(App Design 2) 2(3)**
 다양한 모바일 플랫폼에 대한 인터페이스의 특성을 이해하고 실제 사용자 행동과 반응을 요구하는 모바일 앱을 개발하는 프로젝트 기반 실습수업이다.
- 0009819 UX프로그래밍2(UX Programming 2) 2(3)**
 인터넷과 웹의 기본 개념 및 기술을 소개하고, 웹 저작 및 프로그래밍 언어인 JAVA Script, DHTML, ASP, PHP, VRML, XML 등에 대해서 배우고 실습한다.

- 0010101 영상디자인2(Video Design 2)** 2(3)
 3차원 공간에서 적용되는 정보전달 방식을 이해하고, 시간과 공간의 조정을 통해 다양한 표현 형식을 발굴한다. 특히, 디지털 환경의 변화인 가상현실, 증강현실 공간에서 사용자와 상호작용 할 수 있는 정보 환경 구성을 위한 기초적인 역량을 습득한다.
- 0009821 프로토타이핑(Prototyping)** 2(3)
 개발자들과 사용자들의 의사소통을 증진하여 효과적인 제작 프로세스를 구현하기 위해 페이퍼 목업, 와이어프레임 등의 현실 세계의 방법론을 수행하고, 다양한 디지털 프로토타이핑 도구의 특징과 기능을 학습한다.
- 0009836 증강현실디자인(Augmented Reality Design)** 2(3)
 현실 세계에 가상현실을 접목하여 현실감을 증강하는 방법을 통해 입체적인 환경에서 사용자의 몰입감을 강화하는 시각 환경 구현방법을 습득하고 이를 적용하기 위해 증강현실 프로젝트를 제작한다.
- 0009822 디자인연구세미나(Design Studies Seminar)** 3(3)
 본 과목은 기술발전 흐름과 산업현장에서의 활용 현황을 선행 연구 중심으로 학습한다. 이를 위해 정보 인터랙션 디자인 관련 최신 기술 분야를 선정하여 관련 분야의 동향, 핵심 기술, 응용분야 등을 문헌과 논문, 작품사례들을 통하여 조사 분석하여 제반 이론을 정리하고 주요 이슈들을 파악한다.
- 0005218 인터페이스디자인1(Interface Design 1)** 3(4)
 디지털 기기와 사용자 간의 상호작용 환경의 접점에서 발생하는 요구사항과 문제점을 도출하고 그래픽 사용자 환경을 기반으로 개선할 수 있는 방안을 모색한다.
- 0009823 서비스경험디자인1(Service Experience Design 1)** 3(4)
 기존 제품이나 서비스에서 사용자가 얻는 물질적 만족, 정신적 만족에서 확장하여 관계적 만족을 제공하기 위해 사용자 행동 변화를 이루기 위한 사회, 경제, 환경적 가치를 창출하는 방안을 모색한다. 이를 위해 졸업전시 프로젝트로 삶의 환경에서 발생하는 문제점을 도출하고 이를 개선할 수 있는 방안을 기획한다.
- 0009824 인터랙션디자인1(Interaction Design 1)** 3(4)
 인간과 시스템의 상호작용에 대한 기본 이론을 다양한 예를 통해 학습하고 이를 적용한 프로젝트를 진행한다. 이를 위해 디지털 미디어에 기반을 둔 비주얼 인터랙션에 대해 이해하고 디지털 미디어에서 인터랙션을 적용하는 방법, 프로그래밍 기법 등을 터득하여 프로젝트에 적용한다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1)** 2(3)
 캡스톤 디자인은 하나의 문제를 실무와 동일한 과정에서 수행하며 해결하는 것이다. 디지털미디어디자인전공에서 학습한 다양한 분야의 이론과 방법을 기반으로 융합적인 프로젝트 구현을 목표로 실무와 연계하여 진행된다. 본 교과에서는 기획과 구현을 위한 프로젝트를 진행한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement)** 2(3)
 교육과정에서 습득한 디자인 역량을 바탕으로 산관학연 연계를 통해 산업 현장의 다양한 실무를 체험한다. 이 과정을 통해 자신의 직무를 발견하고 자기 주도적 진로를 개척하는 실무 중심의 맞춤형 인재를 양성한다.
- 0009838 뉴미디어디자인1(New Media Design 1)** 3(4)
 디지털 환경에서 이루어지는 새로운 프로젝트들을 탐색하고, 다양한 매체의 새로운 특성을 분석하고, 새로운 기술을 응용한 매체를 대상으로 실험적인 프로젝트를 기획한다.
- 0009825 고급프로그래밍1(High_level Programming 1)** 3(3)
 아두이노, 라즈베리파이 등의 피지컬한 인터페이스를 구현하기 위한 특화된 프로그래밍 기법을 학습한다.
- 0009826 디지털포트폴리오(Digital Portfolio)** 3(3)
 포트폴리오 제작 이론을 학습하고 사례를 분석한 후, 전공 과정 중에 제작된 작품들을 재구성한다. 또한, 이를 전문 디자인너로서 Behance, Instagram, Facebook 등의 온라인 환경에 게시하여 효과적인 구직 활동에 도움이 되도록 한다.

- 0005223 인터페이스디자인2(Interface Design 2) 3(4)
인터페이스 디자인 1에서 기획된 내용을 바탕으로 제품의 사용자 환경을 실제로 개선 할 수 있는 방안을 프로젝트에 적용하여 졸업 작품으로 제작한다.
- 0009827 서비스경험디자인2(Service Experience Design 2) 3(4)
서비스 경험 디자인 1 과목에서 진행한 기획 내용을 실제로 구현하기 위한 방법을 구상하고 이를 실제화함으로 관계적인 서비스 혁신을 이룰 수 있는 디자인 해결 방법을 프로젝트로 구체화한다.
- 0009828 인터랙션디자인2(Interaction Design 2) 3(4)
인터랙션 디자인 1에서 기획한 내용을 바탕으로 실제적인 표현과 기술적인 적용을 통해 졸업 작품을 제작한다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 3(4)
캡스톤 디자인 설계1에서 기획하고 프로토타입을 통해 구현의 타당성과 가능성을 실험한 프로젝트를 실제 구현한다. 프로젝트 결과물은 교수 및 전문가 평가를 거쳐 전시로 대외적으로 공개한다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 2(3)
공동의 목적과 목표 달성을 촉진하기 위하여 개인이나 집단이 활동을 결합하고, 적대적 협동, 강제적 협동, 경쟁적 협동, 소비자 협동, 생태학전 협동, 자발적 협동의 과정과 사례를 통해 함께 일하는 방식을 체득한다. 이와 함께 디자인 프로젝트 진행 시, 직장 생활이나 프리랜더 활동 중에 생길 수 있는 문제점에 대처하여 효과적인 팀 운영방식을 도출하며 리더십을 함양할 수 있는 방안을 찾는다.
- 0009840 뉴미디어디자인2(New Media Design 2) 3(4)
뉴 미디어 디자인 1에서 기획한 내용을 토대로 관련 기술을 적용하여 기본 교과 과정에서 확장된 독창적이고 실험적인 프로젝트를 실제화한다.
- 0009829 고급프로그래밍2(High_level Programming 2) 3(3)
고급 프로그래밍 1에서 학습한 내용을 기반으로 프로젝트에 필요한 확장된 기술을 적용하여 실제 작품을 제작하고 테스트를 거쳐 안정화한다.

산업디자인전공

교육목표

- 현재 산업디자인은 국가 경제 발전과 기업활동, 문화증진을 위한 핵심 요인으로 간주 되고 있다. 특히 다양성을 지향하고 자연친화적인 삶을 중시하는 21세기의 사회변화는 문화적 아이덴티티와 글로벌 감각이 조화를 이룬 새로운 패러다임의 전환을 요구하고 있다. 이러한 시대 상황에 효과적으로 부응하기 위하여 산업디자인전공은 다양한 지식의 융합을 바탕으로 개인의 특성과 능력을 최대한 계발하는 융합형 창의 리더를 지향한다. 또한, 각 과정의 유기적인 교육을 통하여 창의적인 문제해결능력과 조형감각의 함양은 물론 합리적인 사고와 미적 감수성을 바탕으로 '독창적인 아이디어와 심미적 표현능력을 지닌 탁월한 디자인리더 양성' 을 그 목표를 둔다.

학과소개

- 21세기는 지식을 기반으로 하는 정보화 시대로서 복합적이고 다학문적인 영역의 경계를 가로지르는 융합디자인 교육을 요구하고 있다. 이에 청주대학교 산업디자인전공에서는 '글로벌 감각의 다빈치형 인재' 육성을 위하여 범학문적 지식을 습득하게 하고, 이성과 감성의 조화로운 사고와 표현을 바탕으로 새로운 디자인 언어를 탐구함은 물론, 개개인의 창의성과 역량을 혁신의 단계로 끌어올리는 디자인 교육을 실천하고 있다.

졸업후진로

- 가전제품디자인, 정보기기디자인, 가구 및 조명 디자인
- 운송디자인, 의료기기 및 산업기기디자인, POP
- 환경제품디자인, 환경시설물디자인, 공공디자인, 레저스포츠 디자인
- UX디자인, AR/VR, 서비스디자인
- 실내디자인(건축), 공간코디네이션, 전시디자인, VMD
- 2D 및 3D 콘텐츠 디자인, CG, 영상
- 기업체 디자인부서, 디자인전문회사, 연구소
- 교육기관(교원), 정부기관·지자체(공무원)
- 국내외 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다문화적 융합디자인을 기반으로 독창적 아이디어와 심미적 표현 능력을 습득하여 조형예술, 과학기술, 인문학 등 폭넓은 분야와 결합되는 창조적 가치관을 갖춘 전문디자이너 양성
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술과 신지식사회를 주도하기 위해 합리적 사고와 미적 감수성을 바탕으로 독창적 아이디어와 심미적 표현능력을 갖춘 인재
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업은 절반 이상을 차지하게 나타났으나 현재 계획이 없거나 전공과 무관한 직무 관련 취업이 일부 나타남. 이는 전공에 대한 인지가 낮거나 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것에 기인할 수 있음. 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있지 않은 것으로 판단, 관련 분야의 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 문제인식능력, (2) 기술이해 및 활용, (3) 융합적지식창출 능력, (4) 협업, (5) 도전정신으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적·진취적 사고 역량을 기반으로 한 창의적 인재 양성으로 나타남.
<p>주도요출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 문제인식능력 ▶ 신지식사회를 주도하기 위한 디자인 문제 인식 (2) 기술이해 및 활용 ▶ 심미적 디자인 표현 이해 및 활용 (3) 융합적지식창출 ▶ 다문화적 융합 종합디자인 능력 (4) 협업 ▶ 산업디자인 현장 내 협력 및 협업 (5) 도전정신 ▶ 산업디자인 문제 탐색 및 창조적 해결력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	심미적 디자인 표현 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 산업디자인론 • 실내디자인론 • 디자인재료와생산 • 디자인제도 • 디자인조형 • 지식재산과인간공학
	지식융합 역량	다문화적 융합 종합 디자인 표현 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰과표현 • 디지털드로잉기법 • 디자인아이디에이션 • 융합디자인방법론 • 디자인표현기법 • ID타이포&그리드 • 모형제작기법 • 비주얼아이디에이션기법 • 디지털인터랙션디자인
창의 Creativity	종합적 사고 역량	융합적 사고와 독창적 아이디어 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털2D설계 • 디자인사고 • 융합적사고와디자인창의성 • 창의적발상과발명 • 디지털3D모델링 • 제품구조디자인 • 제품시스템디자인 • 디자인과IP • 디자인이노베이션 • 주거공간디자인 • 건강과공간디자인 • 환경시설물디자인 • 가구및조명디자인 • 운송및산업기기디자인 • 환경시스템디자인 • 센서와코딩
	진취적 사고 역량	창조적 아이디어를 통한 합리적 디자인 해결력	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인프로세스 • 제품디자인스튜디오 • 제품디자인실무 • 프로젝트기획및포지셔닝 • 실내디자인스튜디오 • 실내디자인실무 • 환경디자인스튜디오
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	디자인 현장 내 효율적 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 전시인터랙션디자인 • 바이오디자인
	상호문화역량	다문화 시대 환경 변화에 대한 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> • 유엑스(UX)디자인 • 서비스디자인스튜디오
인성 Character	자기관리 역량	디자인 전문가로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 산관학협력프로젝트1 • 산관학협력프로젝트2 • 졸업작품기획및포지셔닝 • 디자인포트폴리오 • 실무역량강화실습
	공동체 역량	문화예술적 실습에 대한 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 융합디자인스튜디오 • 융합디자인실무 • 크로스캡스톤디자인1 • 크로스캡스톤디자인2 • 크로스캡스톤디자인3 • 크로스캡스톤디자인4

교육과정표

산업디자인전공

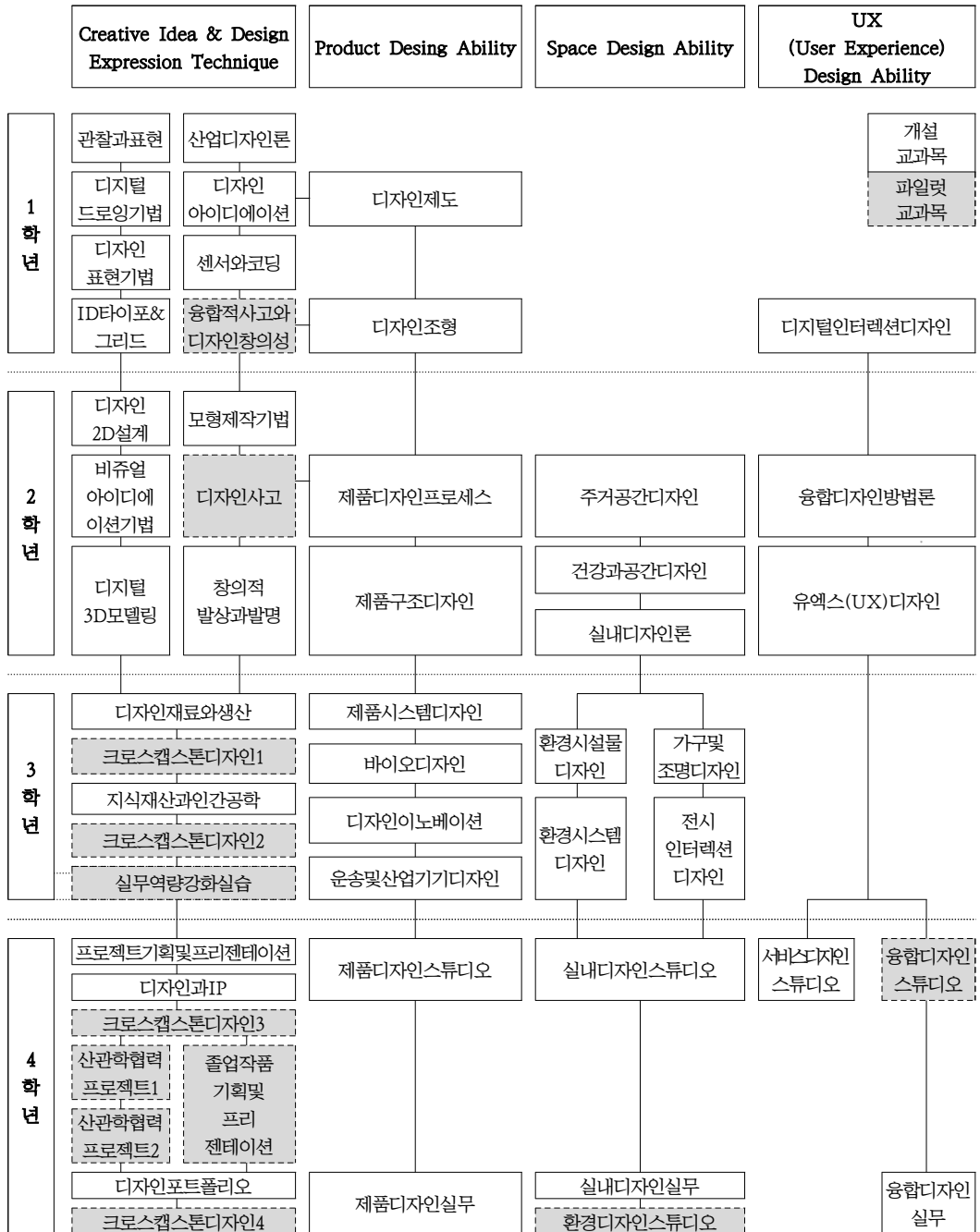
이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-0	0008284	융합적사고와디자인창의성*	3	3	0	3
전공선택	1-1	0007126	디지털드로잉기법	2	0	3	3
전공선택		0007128	관찰과표현	2	0	3	3
전공선택		0005194	산업디자인론	3	3	0	3
전공선택		0007129	디자인제도	2	0	3	3
전공선택		0008283	디자인아이디에이션	3	3	0	3
전공선택	1-2	0007127	디자인표현기법	2	0	3	3
전공선택		0007130	디지털인터랙션디자인	2	0	3	3
전공선택		0008551	디자인조형	2	0	3	3
전공선택		0008559	ID타이포&그리드	2	0	3	3
전공선택		0011576	센서와코딩	3	3	0	3
전공선택	2-0	0009681	디자인사고*	2	0	3	3
전공필수	2-1	0008286	제품디자인프로세스	2	0	3	3
전공선택		0007131	비주얼아이디에이션기법	2	0	3	3
전공선택		0005374	모형제작기법	2	0	3	3
전공선택		0007132	디지털2D설계	2	0	3	3
전공선택		0007133	주거공간디자인	2	0	3	3
전공선택		0005203	실내디자인론	3	3	0	3
전공선택	2-2	0007135	디지털3D모델링	2	0	3	3
전공선택		0007134	유엑스(UX)디자인	2	0	3	3
전공선택		0008285	융합디자인방법론	2	2	0	2
전공선택		0007137	창의적발상과발명	3	3	0	3
전공선택		0007138	제품구조디자인	2	0	3	3
전공선택		0009025	건강과공간디자인	2	0	3	3
전공선택	3-0	0009026	크로스캡스톤디자인1*	2	0	3	3
전공선택		0009027	크로스캡스톤디자인2*	2	0	3	3
전공선택		0011693	실무역량강화실습*	1	0	1	1
전공필수	3-1	0007140	가구및조명디자인	2	0	3	3
전공선택		0007139	환경시설물디자인	2	0	3	3
전공필수		0007143	제품시스템디자인	2	0	3	3
전공선택		0007142	디자인재료와생산	3	3	0	3
전공선택		0007141	바이오디자인	2	0	3	3

이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	3-2	0007145	전 시 인 터 렉 션 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0007146	운 송 및 산 업 기 기 디 자 인	2	0	3	3
전공필수		0008287	디 자 인 이 노 베 이 션	2	0	3	3
전공선택		0007144	환 경 시 스템 디 자 인	2	0	3	3
전공선택		0011426	지 식 재 산 과 인 간 공 학	3	3	0	3
전공선택	4-0	0007150	졸업작품기획및프리젠테이션*	2	0	3	3
전공선택		0007637	융 합 디 자 인 스 튜 디 오 *	2	0	3	3
전공선택		0009685	산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 1 *	2	0	3	3
전공선택		0009688	산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 2 *	2	0	3	3
전공선택		0009028	크 로 스 캡 스톤 디 자 인 3 *	2	0	3	3
전공선택		0009029	크 로 스 캡 스톤 디 자 인 4 *	2	0	3	3
전공선택		0010926	환 경 디 자 인 스 튜 디 오 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0007147	제 품 디 자 인 스 튜 디 오	2	0	3	3
전공선택		0007149	실 내 디 자 인 스 튜 디 오	2	0	3	3
전공선택		0009414	서 비 스 디 자 인 스 튜 디 오	2	0	3	3
전공선택		0011575	디 자 인 과 I P	3	3	0	3
전공선택		0011577	프 로 제 크 트 기 획 및 프리젠테이션	2	2	0	2
전공선택	4-2	0007153	제 품 디 자 인 실 무	2	0	3	3
전공선택		0007155	실 내 디 자 인 실 무	2	0	3	3
전공선택		0007156	디 자 인 포 트 폴 리 오	2	0	3	3
전공선택		0009244	융 합 디 자 인 실 무	2	0	3	3
합 계(53개 교과목)		전공필수 8(12) + 전공선택 106(143) = 114(155) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Creative Idea & Design Expression Technique	Product Design Ability	Space Design Ability	UX (User Experience) Design Ability
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰과표현 • 디지털드로잉기법 • 산업디자인론 • 디자인아이디에이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인제도 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인표현기법 • ID타이포&그리드 • 센서와코딩 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인조형 		<ul style="list-style-type: none"> • 디지털인터랙션디자인
	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 융합적사고와디자인 창의성 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털2D설계 • 모형제작기법 • 비주얼아이디에이션법 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인프로세스 	<ul style="list-style-type: none"> • 주거공간디자인 • 실내디자인론 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적발상과발명 • 디지털3D모델링 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품구조디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 건강과공간디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 유엑스(UX)디자인 • 융합디자인방법론
	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인사고 			
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인재료와생산 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품시스템디자인 • 바이오디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경시설물디자인 • 가구및조명디자인 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 지식재산과인간공학 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인이노베이션 • 운송및산업기기디자인 	<ul style="list-style-type: none"> • 환경시스템디자인 • 전시인터랙션디자인 	
	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 크로스캡스톤디자인1 • 크로스캡스톤디자인2 • 실무역량강화실습 			
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인과IP • 프로젝트기획및프리젠테이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인스튜디오 	<ul style="list-style-type: none"> • 실내디자인스튜디오 	<ul style="list-style-type: none"> • 서비스디자인스튜디오
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인포트폴리오 	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 실내디자인실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합디자인실무
	공통	<ul style="list-style-type: none"> • 크로스캡스톤디자인3 • 크로스캡스톤디자인4 • 산관학협력프로젝트1 • 산관학협력프로젝트2 • 졸업작품기획및프리젠테이션 		<ul style="list-style-type: none"> • 환경디자인스튜디오 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합디자인스튜디오

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	산 업 디 자 인 론	3-1	디 자 인 재 료 와 생 산
	디 자 인 제 도		바 이 오 디 자 인
1-2	디 자 인 아 이 디 에 이 셴	3-2	전 시 인 터 렉 셴 디 자 인
	디 자 인 조 형		운 송 및 산 업 기 기 디 자 인
I D 타 이 포 & 그 리 드	디 자 인 이 노 베 이 셴		
2-1	제 품 디 자 인 프 로 세 스	4-0	산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 1
	주 거 공 간 디 자 인		산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 2
2-2	실 내 디 자 인 론	4-1	제 품 디 자 인 스 투 디 오
	융 합 디 자 인 방 법 론		실 내 디 자 인 스 투 디 오
	제 품 구 조 디 자 인		서 비 스 디 자 인 스 투 디 오
3-1	건 강 과 공 간 디 자 인	4-2	디 자 인 과 I P
	가 구 및 조 명 디 자 인		제 품 디 자 인 실 무
	환 경 시 설 물 디 자 인		디 자 인 포 트 폴 리 오
제 품 시 스템 디 자 인	융 합 디 자 인 실 무		
			실 내 디 자 인 실 무

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디 지 털 드 로 잉 기 법	3-2	전 시 인 터 렉 셴 디 자 인
	산 업 디 자 인 론		디 자 인 이 노 베 이 셴
디 자 인 아 이 디 에 이 셴	환 경 시 스템 디 자 인		
1-2	디 지 털 인 터 렉 셴 디 자 인	4-0	산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 1
	센 서 와 코 디ング		산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 2
2-1	제 품 디 자 인 프 로 세 스		크 로 스 캡 스톤 디 자 인 3
	모 형 제 작 기 법		크 로 스 캡 스톤 디 자 인 4
	주 거 공 간 디 자 인	제 품 디 자 인 스 투 디 오	
2-2	실 내 디 자 인 론	4-1	실 내 디 자 인 스 투 디 오
	제 품 구 조 디 자 인		서 비 스 디 자 인 스 투 디 오
건 강 과 공 간 디 자 인	프 로 제 크 트 기 획 및 프 리 젠 테 이 셴		
3-0	융 합 디 자 인 방 법 론	4-2	제 품 디 자 인 실 무
	크 로 스 캡 스톤 디 자 인 1		디 자 인 포 트 폴 리 오
크 로 스 캡 스톤 디 자 인 2	융 합 디 자 인 실 무		
3-1	가 구 및 조 명 디 자 인		실 내 디 자 인 실 무
	환 경 시 설 물 디 자 인		
	제 품 시 스템 디 자 인		
	바 이 오 디 자 인		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 제품디자인기사, 제품디자인기술사, 제품디자인산업기사, 제품응용모델링기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디 지 털 드 로 잉 기 법	3-2	운 송 및 산 업 기 기 디 자 인
2-1	제 품 디 자 인 프 로 세 스		디 자 인 이 노 베 이 션
	디 지 털 2 D 설 계		환 경 시 스템 디 자 인
2-2	디 지 털 3 D 모 델 링	4-0	산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 1
	유 액 스 (U X) 디 자 인		산 관 학 협 력 프 로 제 크 트 2
	제 품 구 조 디 자 인	4-1	제 품 디 자 인 스 튜 디 오
3-1	환 경 시 설 물 디 자 인	4-2	제 품 디 자 인 실 무
	제 품 시 스템 디 자 인		

■ 컴퓨터그래픽스응용기사, 웹디자인기능사, 그래픽기술자격(GTQ)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디 지 털 드 로 잉 기 법	2-1	디 지 털 2 D 설 계
1-2	디 지 털 인 터 렉 션 디 자 인	2-2	디 지 털 3 D 모 델 링

■ 실내건축기사, 실내건축기능사, 전산응용건축제도기능사, 실내건축산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	디 자 인 제 도	3-1	가 구 및 조 명 디 자 인
2-1	디 지 털 2 D 설 계		3-2
	주 거 공 간 디 자 인	4-1	
	실 내 디 자 인 론		4-2
2-2	디 지 털 3 D 모 델 링		
	건 강 과 공 간 디 자 인		

교과목 해설

- 0008551 디자인조형(Design Structure) 2(3)**
디자인의 기초개념을 이해하고 이를 통해 평면과 입체의 조형요소 및 조형원리 이론을 통하여 조형감각을 개발하고 기초 전공 능력을 배양한다. 또한, 다양한 형태, 구조, 색상, 재질 등을 분석하고 창조적으로 형상화하는 방법을 습득한다.
- 0008283 디자인아이디어이션(Design Ideation) 3(3)**
아이디어를 착상하고 구체화하는 과정을 통해 문제해결 메커니즘인 디자인을 이해하고, 디자인 인접 분야의 정보와 지식을 활용하여 상식의 폭을 넓힘과 동시에 전문지식을 활용하는 아이디어 발상법을 습득한다. 이를 통해 아이디어의 발현에 서부터 구현 가능성을 높이는 아이디어이션 역량과 디자인 의사전달 방법을 강화한다.
- 0008284 융합적사고와디자인창의성(Integrated Thinking & Design Creativity) 3(3)**
다방면의 분야로부터 정보, 지식, 경험 등을 활용하여 디자인의 과정에서 발생하는 독특하고 난해한 문제를 정의하고 창의적 해결책을 찾는 방법을 탐구한다. 디자인의 문제해결 전 과정에서 창의성은 각 단계마다 요구되며 다음 단계로 이동케 하는 핵심 인자임을 인지하여 디자인 창의성 배양을 유도한다.
- 0007126 디지털드로잉기법(Digital Drawing) 2(3)**
디자인 설계의 기초과정으로서 필수적인 2D 소프트웨어를 통한 래스터 및 벡터 이미지편집과 가공 방법을 학습하여 디자인 표현을 구체화하고 형상표현 능력을 배양한다.
- 0007128 관찰과표현(Observation & Expression in Design) 2(3)**
사물에 대한 관찰과 표현을 훈련하는 과목으로서 관찰을 통한 분석력과 통찰력을 기르고, 반복적인 연습과 사용재료에 대한 이해는 표현능력의 숙달로 이어져 고도의 창의력과 감각이 겸비된 전공 심화과정의 토대를 구축한다.
- 0005194 산업디자인론(Theory in Industrial Design) 3(3)**
디자인의 생성 동기와 발달과정 및 철학적 배경을 주지시키고, 디자인의 윤리와 가치, 디자이너의 책임과 의무 및 전문성에 대한 교육을 통해 디자이너의 소양을 쌓고 능력을 발휘할 수 있도록 한다.
- 0007127 디자인표현기법(Design Expression Technique) 2(3)**
디자인 대상에 대한 아이디어를 구조화하고 다양한 재료와 도구를 이용하여 가장 적절한 표현방법 및 기법을 핸드 드로잉을 중심으로 숙지함과 동시에 대상물을 효과적으로 구체화할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0008285 융합디자인방법론(Integrated Design Methodology) 2(2)**
다양한 영역의 지식을 융합하여 조사, 분석, 종합, 평가에 이르기까지 디자인 프로세스에 입각한 디자인 접근 방법을 이해한다. 창의성 중심의 문제 정의, 해결책 도출, 의사소통 등을 학습함으로써 디자인 전 과정을 전개할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0007129 디자인제도(Design Drafting) 2(3)**
조형 커뮤니케이션에 있어 평면 및 입체물의 제반요소에 대한 이해와 사물에 따른 기초조형 능력을 도식화, 수치화시킬 수 있는 제도와 재료의 사용법을 익히고 습득한 도법을 바탕으로 발전된 2D, 3D 형상의 구현에 중점을 둔다.
- 0007130 디지털인터랙션디자인(Digital Interaction Design) 2(3)**
디지털드로잉기법의 확장으로 디자이너에게 요구되는 다양한 디지털 프로그램의 활용 능력을 배양하는데 목적을 두고, 디자인 대상과 상호 의사소통의 범위를 넓혀 디지털드로잉기법 및 툴의 숙련을 통해 창조적인 아이디어 발상으로 이미지와 영상을 구현하는 능력을 배양한다.

- 0008559 ID타이포&그리드(ID Typography & Grid) 2(3)**
 산업디자인 타이포그래피에 대한 이론과 실습을 통해 디자인의 기초 조형원리 습득, 공간과 사물에 대한 관계 탐구와 조형 감각 및 역량을 향상시킨다. 또한, 그리드 시스템을 이해하여 대상물에 대한 레이아웃과 편집능력을 배양하여 효과적인 디자인 표현능력을 갖추도록 한다.
- 0008286 제품디자인프로세스(Product Design Process) 2(3)**
 제품디자인 학습의 기초과정으로서 실무에서 요구하는 리서치 방법과 표현 등 전반적인 디자인 프로세스를 이해한다. 창조적인 아이디어를 구상하여 합리적인 문제해결로 구현하고 최적의 결과물을 도출한다.
- 0007131 비주얼아이디어이션기법(Visual Ideation) 2(3)**
 디자인 대상에 따른 아이디어 표현 방법 및 기법을 학습하고 다양한 재료와 도구를 이용하여 대상물을 효과적으로 구체화할 수 있는 능력을 함양한다. 또한, 디자이너의 자기표현 방법으로서 정확하고 효과적인 기법 개발에 중점을 둔다.
- 0005374 모형제작기법(Technique for Model Making) 2(3)**
 입체조형 감각 향상과 입체표현 능력 배양을 위한 모형 제작 실험으로서 다양한 재료를 사용하여 형태, 구조, 색상, 재질 등을 창의적으로 가시화하며, 모형(스터디 마켓 및 디자인 마켓) 제작 방법을 학습한다.
- 0007132 디지털2D설계(Digital 2-Dimensional Drawing) 2(4)**
 디지털드로잉기법에서 습득한 기초지식을 바탕으로 디자인 실무를 위해 강화된 2D 설계기법을 숙달한다. 이를 통해 초기 디자인 개발 프로세스를 이해하며, 컴퓨터를 이용한 디자인 설계 능력을 배양한다.
- 0007133 주거공간디자인(Residential Space Design) 2(3)**
 주거공간의 기본원리를 이해하고 공간계획 방법을 습득한다. 공간과 형태의 문제를 형태심리학적 배경에서 연구하고, 공간조치와 인간행태와의 관계를 행동과학적 기초 위에서 탐구하며, 주거공간의 구성적 원리와 조형을 자연의 질서를 통해 모색한다.
- 0007138 제품구조디자인(Product Structure Design) 2(3)**
 제품디자인프로세스에서 체험한 기초디자인 소양을 토대로 연구과제(가설)를 설정하여 제품구조에 대한 이해를 심화한다. 문제선정, 조사분석, 디자인컨셉도출, 스케치, 모형제작, 컴퓨터응용, 도면 제작 등을 단계적으로 수행함으로써 궁극적으로 디자인 창의성, 제품 구조 분석 및 구현 가능성을 높인다.
- 0007135 디지털3D모델링(Digital 3-Dimensional Modeling) 2(3)**
 디지털 2D 설계를 기본으로 3차원의 디지털 입체형상을 구현하며, 디자인 실무 프로세스 능력을 익힌다. 이를 통해 각 전공과목과 연계된 디자인개발과정(디자인설계, 제조관련 프로세스 등)을 프로젝트와 접목시켜 프토펬시열이 갖추어야 할 3D 소프트웨어 기법을 숙지한다.
- 0009025 건강과공간디자인(Health & Interior Design) 2(3)**
 다양한 건강관련 소비자의 요구/욕구를 파악하고 변화하는 공간 조형의 기본원리를 이해한다. 사례 분석을 통한 공간의 계획과 방법을 습득하고 사용자와 클라이언트의 요구에 부합되도록 효과적인 공간 창출 능력을 배양한다.
- 0007134 유엑스(UX)디자인(User Experience Design) 2(3)**
 디자인 조형원리를 기본으로 디자인 대상과 사용자의 관계를 심리적·물리적으로 재정립하여 사용자 중심(친화)의 디자인 가치를 극대화한다. 사용자와 인공물과의 인터페이스, 인터랙션, 정보 아키텍처, 사용성 등에 대한 지각, 감각, 인지와 행동 등에 대한 경험요소를 디자인을 통해 이해를 넓히고 그 표현 방법을 숙지한다.
- 0005203 실내디자인론(Theory in Interior Design) 3(3)**
 실내 환경과 인간의 역사적 공존 관계 및 유기적 접촉 관계에 대한 이해를 토대로, 합리적인 실내 환경 구성의 방법과 이론들을 습득한다. 이를 통해 실내디자인에 관한 체계적이고 논리적인 사고를 바탕으로 디자인 실무 수행능력을 배양한다.
- 0007137 창의적발상과발명(Creative Thinking & Invention) 3(3)**
 21세기가 요구하는 창의융합형 디자이너를 양성하기 위하여 기존의 것을 탈피하여 혁신적인 사고와 아이디어를 도출 및 구체화한다. 이를 통해 기존의 것을 개선하고 새로운 것을 만들어 내는 디자인 발명을 실현한다.

- 0007143 제품시스템디자인(Product System Design) 2(3)**
 제품구조디자인의 연계과목으로 디자인 대상의 연구범위 및 내용을 심화하여, 제품 시스템을 전체나 부분으로 융합·환원하는 과정을 학습함으로써 더욱 고도화된 디자인 프로세스 프로젝트 수행 능력을 배양한다.
- 0007140 가구및조명디자인(Furniture & Lighting Design) 2(3)**
 공간 및 환경적 요소에 따라 변화하는 가구와 조명, 실내공간의 상관관계를 이해하고 체계적인 조사와 분석을 통해 다양한 실내공간의 합리적이고 독창적인 가구 및 조명디자인을 창출한다.
- 0007139 환경시설물디자인(Environmental Facilities Design) 2(3)**
 21세기의 물리적, 공간적 환경변화에 대한 이해를 바탕으로 기존환경 시설물을 체계적으로 조사, 분석하여 문제점과 개선점을 도출하고, 합리적이며 아름다운 환경시설물 디자인 능력을 배양한다.
- 0007142 디자인재료와생산(Design Material & Production) 3(3)**
 다변화되고 있는 디자인 재료, 물성, 표면처리 등과 같은 새로운 디자인 기본요소들의 중요성을 인식하고, 신소재 및 3D 프린팅 기술의 도입으로 인한 새로운 생산공정의 이해를 통해 디자인 대상의 가치를 향상시킨다.
- 0007141 바이오디자인(Bio Design) 2(3)**
 생태계의 다양성과 효율성에 대해 학습하고 디자인의 원천인 자연 유기시스템을 체계적으로 조사, 분석하여 생존을 위한 구조 및 원리를 터득하고 응용한다. 또한 디자인 대상에 그 원리를 접목함으로써 새로운 디자인 문제해결을 위한 능력을 배양한다.
- 0008287 디자인이노베이션(Design Innovation) 2(3)**
 디자인은 직관적이고 기술을 주도하는 과학이며, 보편적인 예술과의 융합을 통해 혁신을 이끌어 내는 혁신주도형 메커니즘을 포함한다. 단순히 새로움을 창출하는 것이 아닌 효과성에 무게가 실린 특히 실현 가능하고 경제적 성과를 도출할 때, 디자인 이노베이션이 작동함을 이해하고 그에 맞는 실험과 프로젝트 수행을 통하여 디자인 역량을 배양한다.
- 0007145 전시인터랙션디자인(Display Interaction in Space Design) 2(3)**
 공간과 인간과의 상호 의사소통에 관한 체계적이고 인간 중심적 디자인 접근 방법을 프로젝트별 프로세스에 적용하고 훈련함으로써, 전시대상, 적용공간의 특성과 의사소통에 따른 다양한 계획, 전개와 구현능력을 키우고 창의적인 디자인 소통법과 표현기법을 익힌다.
- 0007146 운송및산업기기디자인(Transportation & Industrial Instrument Design) 2(3)**
 빠르게 진보하는 운송기기 기술 및 트렌드의 이해와 스타일링 학습을 통해 조형감각을 극대화하는 한편, 안전성과 기능성에 직결된 산업기기 디자인의 특성을 숙지하여 균형 있는 디자인 감각과 지식을 습득한다.
- 0007144 환경시스템디자인(Environment System Design) 2(3)**
 21세기의 다양한 환경적 요구와 욕구를 파악하고 인간의 삶을 영위하는 쾌적한 환경(공공)과 아름다운 공간을 조성하기 위해, 환경 시스템과 구성 요소들의 다양한 사례를 연구하고 합리적인 대안 제시와 표현능력을 배양한다.
- 0007147 제품디자인스튜디오(Product Design Studio) 2(3)**
 제품디자인프로세스, 제품구조디자인, 제품시스템디자인의 후속과목으로서 예비디자인의 능력을 갖춘다. 고도화된 연구(프로젝트)를 종합적으로 수행할 수 있는 문제해결 능력 배양과 디자인문화 분석에 중점을 둔다.
- 0007149 실내디자인스튜디오(Interior Design Studio) 2(3)**
 주거공간디자인, 가구및조명디자인과 전시인터랙션디자인의 후속과목으로서 예비디자인의 능력을 갖춘다. 고도화된 연구(프로젝트)를 종합적으로 수행할 수 있는 능력 배양과 디자인문화 분석에 중점을 둔다.
- 0009026 크로스캡스톤디자인(Cross Capstone Design 1) 3(3)**
 디자인 대상의 기획에서 설계, 수행, 구현 등에 이르기까지 산학협력의 결과물을 산출해 내는 프로세스를 학습한다. 산업 현장에서 요구하는 융합형 창의인재 양성을 위해 이종계열 지식의 깊이를 더하고 현장 실무능력을 배양한다.

- 0007153 **제품디자인실무(Product Design Practice)** 2(3)
 실무에서 요구하는 제품디자인 수준의 창의적이고 합리적인 리서치 전개능력, 발표력, 포트폴리오 등 종합적 디자인 기 술력을 배양한다. 그 결과를 종합발표(졸업작품전)함으로써 프로페셔널의 실무능력을 갖춘다.
- 0009244 **융합디자인실무(Integrated Design Studio Practice)** 2(3)
 융합디자인스튜디오의 후속과목으로서 예비디자이너의 능력을 갖춘다. 고도화된 연구(프로젝트)를 종합적으로 수행할 수 있는 문제해결 능력 배양과 디자인문화 분석에 중점을 둔다.
- 0007156 **디자인포트폴리오(Design Portfolio)** 2(3)
 희망 분야로의 진출을 위해 전 학년의 과제물 자료화, 맞춤형 주제 대입, 표현 방법 등을 통한 디지털과 아날로그 형태 의 포트폴리오를 제작하여 예비 디자이너로서의 소양과 역량을 극대화한다.
- 0009027 **크로스캡스톤디자인2(CrossCapstone Design 2)** 3(3)
 크로스캡스톤디자인1의 연속으로 숙련된 실무역량 배양과 융합형 창의인재를 양성한다.
- 0009414 **서비스디자인스튜디오(Service Design Studio)** 2(3)
 디자인의 영역은 과학, 경제, 인문학의 경계를 넘나들며 융합 및 확장되고 있다. 학제적 디자인 연구와 고도의 디자인 행 위를 통해 혁신적인 결과물을 창출하는 다빈치형 실무 디자이너를 양성한다.
- 0009685 **산관학협력프로젝트1(Industry-government-academia Collaboration Project 1)** 2(3)
 디자인 대상의 기획에서 설계, 수행, 구현 등에 이르기까지 산관학협력으로 결과물을 도출한다. 협업 환경 구축과 마인드 및 디자인 역량을 극대화하는 맞춤형 교육과정을 통해 실무에 최적화된 인재를 양성하고 창의적 실무능력을 배가한다.
- 0009028 **크로스캡스톤디자인3(Cross Capstone Design 3)** 3(3)
 크로스캡스톤디자인2의 연속으로 숙련된 실무역량 배양과 융합형 창의인재를 양성한다.
- 0009029 **크로스캡스톤디자인4(Cross Capstone Design 4)** 2(3)
 크로스캡스톤디자인3의 연속으로 숙련된 실무역량 배양과 융합형 창의인재를 양성한다.
- 0009688 **산관학협력프로젝트2(Industry-government-academia Collaboration Project 2)** 2(3)
 산관학협력프로젝트1의 연속으로 숙련된 실무역량 배양과 융합형 창의인재를 양성한다.
- 0007155 **실내디자인실무(Interior Design Practice)** 2(3)
 고도화된 실내디자인 실무를 통하여 합리적이고 실제적인 문제해결 방법을 습득하고, 현장조사와 실습을 병행한다. 주거, 상업, 공공, 전시 공간 등을 자유로이 선택하여 그 결과를 종합발표(졸업작품전)함으로써 프로페셔널의 실무능력을 갖춘다.
- 0009681 **디자인사고(Design Thinking)** 2(3)
 디자인 사고는 21세기 혁신 창출의 방법과 도구로써 널리 활용되고 있다. 이를 통해 다양한 관점에서 문제를 발견 및 정 의하여 근본적인 문제 해결책을 도출하는 창의적 디자인 방법론을 습득한다.
- 0007150 **졸업작품기획및프리젠테이션(Graduation Work Planning & Presentation)** 2(3)
 전공 경쟁력 강화를 위한 졸업작품을 기획하고 완성도를 높이기 위한 과정으로서 산업 현장에서 요구되는 실무형 창의인 재 양성에 중점을 둔다. 혁신적 아이디어를 구체화하는 과정을 공모나 산학협력 프로젝트 등과 연계하여 예비 디자이너로 서의 역량을 강화한다.
- 0007637 **융합디자인스튜디오(Integrated Design Studio)** 2(3)
 디자인 현장에서 요구되는 리서치와 학제적 접근을 통해 디자인 결과물을 도출하여 실무에서 요구하는 수준의 능력을 배 양한다. 그 결과를 종합발표(졸업작품전)함으로써 프로페셔널의 실무능력을 갖춘다.
- 0010926 **환경디자인스튜디오(Environment Design Studio)** 2(3)
 환경시설물 및 환경시스템디자인의 후속과목으로서 예비디자이너의 능력을 갖춘다. 고도화된 연구(프로젝트)를 종합적으

로 수행할 수 있는 문제해결 능력 배양과 디자인문화 분석에 중점을 둔다.

0011575 디자인과IP(Design & IP) 3(3)

디자인은 창의적 접근과 문제해결 방법으로서 다양한 분야에서 활용되고 있으며 IP(Intellectual Property:지식재산)는 AI시대에 그 중요성이 날로 증대하고 있다. 이에 방법론과 전략 그리고 IP로서 디자인에대한 다면적 이해와 탐구를 통해 디자인 역량을 함양한다.

0011576 센서와코딩(Sensors & Coding) 3(3)

디자인은 사물, 공간, 인간의 상호작용을 바탕으로 한 다양한 가치 창출의 매개체다. 센서와 사물의 입력과 출력 등 아날로그 및 디지털 기술을 활용한 사물간 상호작용, 기능의 응용, 실험 검증 과정 등을 거쳐 디자인 대상에 창의적으로 적용한다.

0011577 프로젝트기획및프리젠테이션(Project Planning & Presentatation) 2(2)

디자인은 유무형적 대상을 창출하기 위해 계획하고 실행하는 도구로 최적화되어 있다. 어떤 것을 세밀하게 헤아려 계획한다는 뜻으로도 해석할 수 있듯이 프로젝트 기획 및 프리젠테이션을 통해 명확한 의사소통과 표현능력을 향상하고 디자인 리서치와 실무를 연계하여 다빈치형 디자이너를 육성하는 데 중점을 둔다.

0011426 지식재산과인간공학(Intellectual Property & Ergonomics) 3(3)

인간과 기계, 인간과 작업공간, 인간과 환경과의 관계를 지식재산의 측면에서 고찰하고 인체의 기능과 특성, 인체에 관한 데이터의 측정 및 응용방법, 인간-기계 시스템 등 인간공학에 관한 내용을 지식재산으로 연계하여 학습한다. 이를 토대로 관계분석 및 활용방법 등 물리적, 심리적 측면에서 연구함과 동시에 지식재산 사례연구를 통하여 인간요소에 입각한 디자인을 합리적인 방법으로 개발할 수 있는 능력을 함양한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 1(1)

교육과정에서 습득한 디자인 역량을 바탕으로 산관학연 연계를 통해 산업현장의 다양한 실무를 체험한다. 이 과정을 통해 자신의 직무를 발견하고 자기 주도적 진로를 개척하는 실무 중심 맞춤형 인재를 양성한다.

만화애니메이션전공

교육목표

철저한 기초교육 및 창의적 전공심화를 바탕으로 웹툰/극화창작, 애니메이션 창작, 영상/특수효과 제작, 게임그래픽 제작 등의 실습을 통해 새로운 디지털 테크놀러지를 접목한 융합콘텐츠 제작 능력을 배양함으로써 디지털콘텐츠 리더를 육성하고, 산업체가 요구하는 기술과 경쟁력을 갖춘 인재를 양성한다.

학과소개

만화애니메이션 전공은 예술대학의 오랜 전통을 기반으로, 만화·애니메이션·게임·영상 산업분야에 있어서 창의력을 갖춘 전문 예술인 양성을 목표로 설립되었으며 청주대학교의 특성화 전공으로서 첨단교육시설을 갖추고 있다. 전공 교육은 기초과정에서부터 심화과정에 이르기까지 체계적인 교육과정을 운영하고 있으며, 현장 실무 경험이 풍부한 교수진에 의해 교육이 진행되어 학생 스스로 다양하고 폭넓은 과정을 선택할 수 있는 장점을 갖고 있다. 이밖에도 만화애니메이션 전공은 일러스트, 3D 애니메이션, 영상 동아리 등의 활발한 비교과활동과 선후배와의 만남, 전문가 특강, 오픈 클래스와 같은 교육기회를 제공함으로써 학습역량 강화와 인적 네트워크 향상의 기회를 제공하고 있다.

졸업후진로

출판만화가, 웹툰작가, 애니메이터, 모델러, 프로듀서, 애니메이션 감독, 콘텐츠 기획, 캐릭터 디자이너, 배경 디자이너, 레이아웃 아티스트, 컨셉 아티스트, 영상디자이너, 모션그래픽 아티스트, 게임CG디자이너, VFX 디자이너

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 철저한 기초교육 및 창의적 전공심화를 바탕으로 웹툰/극화장작, 애니메이션 창작, 영상/특수효과 제작, 게임그래픽 제작 등의 실습을 통해 새로운 디지털 테크놀러지를 접목한 융합콘텐츠 제작 능력을 배양함으로써 디지털 콘텐츠 리더를 육성하고, 산업체가 요구하는 기술과 경쟁력을 갖춘 인재를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 소양, 예술적 감각을 바탕으로 다양한 미디어와 친숙도 향상에 능동적으로 대처하고, 성공적인 과업 수행을 위해 자기 자신을 지속적으로 관리하며, 전문성 확보를 위한 계획을 수립하고 효율적으로 실행하는 능동적이고 주도적인 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 '전공과 관련된 직무 관련 취업' 이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 '현재계획 없음' 이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 도전정신, (3) 지식정보활용, (4) 정서관리, (5) 협업으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 창의적 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식자원과 문화콘텐츠의 수집 (2) 지식정보수집 ▶ 지식자원과 문화콘텐츠의 수집 (3) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력 (4) 분석적사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (5) 외국어 활용능력 ▶ 다양한 매체의 지식정보 활용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용·융합 Practical Convergence	자원·정보·기술 활용 역량	애니메이션 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 만화기초1 • 애니메이션기초 1 • 인체드로잉1 • 디지털페인팅1 • 만화기초2 • 애니메이션기초2 • 인체드로잉2 • 디지털페인팅2
	지식융합 역량	다양한 주제에 대한 종합적 /통합적 표현방식에 대한 탐구와 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 표현매체연구1 • 디지털드로잉1 • 표현매체연구2 • 디지털드로잉2
창의 Creativity	종합적 사고 역량	내적인 창의적 아이디어를 다양한 관점에서 종합적으로 표현 /전달	<ul style="list-style-type: none"> • 만화의이해1 • 스토리보드표현연구1 • 애니메이션제작기법1 • 2D애니메이션1 • 만화의이해2 • 스토리보드표현연구2 • 애니메이션제작기법2 • 2D애니메이션2
	진취적 사고 역량	전통적 방식을 넘어선 창의적이고 혁신적 표현 방법에 대한 탐구 /적용	<ul style="list-style-type: none"> • 인체드로잉3 • 카툰장작1 • 3D애니메이션1 • 만화애니메이션스토리텔링1 • 웹툰제작1 • 졸업작품제작1 • 인체드로잉4 • 카툰장작2 • 3D애니메이션2 • 만화애니메이션스토리텔링2 • 웹툰제작2 • 졸업작품제작2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 대상과의 효과적 소통을 위한 개방적 마인드와 소통스킬	<ul style="list-style-type: none"> • 기초컴퓨터그래픽1 • 동작연구1 • 디지털아트워크1 • 특수효과기초1 • 기초컴퓨터그래픽2 • 동작연구2 • 디지털아트워크2 • 특수효과기초2
	상호문화역량	상대의 정신적 /심리적 상태를 공감 /이해하며 , 이에 맞춘 표현 적용	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션의이해1 • 극화장작1 • 애니메이션의이해2 • 극화장작2
인성 Character	자기관리 역량	전문가로서의 열린 마음과 철저한 자기관리	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터디자인1 • 게임인터페이스제작1 • 캡스톤디자인1 • 독립프로젝트1 • 어시스턴트프로그램1 • 캐릭터디자인2 • 게임인터페이스제작2 • 캡스톤디자인2 • 독립프로젝트2 • 어시스턴트프로그램2
	공동체 역량	나 개인을 넘어서는 공동체적 관습·가치의 작품 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 산학협력스튜디오1 • 산학협력스튜디오2 • 현장실습

교육과정표

만화애니메이션전공

이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습기	계
전공선택	1-1	0005234	인 체 드 로 잉 1	2	0	3	3
전공선택		0005235	애 니 메 이 션 기 초 1	2	0	3	3
전공선택		0005491	만 화 기 초 1	2	0	3	3
전공선택		0005245	표 현 매 체 연 구 1	2	0	3	2
전공선택		0009081	기 초 컴 퓨 터 그 래 픽 1	2	2	0	3
전공선택		0009089	애 니 메 이 션 의 이 해 1	2	2	0	2
전공선택		0009091	만 화 의 이 해 1 *	2	2	0	2
전공선택	1-2	0005237	인 체 드 로 잉 2	2	0	3	3
전공선택		0005238	애 니 메 이 션 기 초 2	2	0	3	3
전공선택		0005492	만 화 기 초 2	2	0	3	3
전공선택		0005252	표 현 매 체 연 구 2	2	0	3	3
전공선택		0009082	기 초 컴 퓨 터 그 래 픽 2	2	2	0	2
전공선택		0009090	애 니 메 이 션 의 이 해 2 *	2	2	0	2
전공선택		0009092	만 화 의 이 해 2 *	2	2	0	2
전공필수	2-1	0005241	애 니 메 이 션 제 작 기 법 1	2	0	3	3
전공필수		0005494	카 툰 창 작 1	2	0	3	3
전공선택		0007292	디 지 털 드 로 잉 1	2	0	3	3
전공선택		0005246	인 체 드 로 잉 3	2	0	3	3
전공선택		0007293	캐 릭 터 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0007294	동 작 연 구 1	2	2	0	2
전공선택		0009087	디 지 털 아 트 워 크 1	2	0	3	3
전공선택	0009105	스 토 리 보 드 표 현 연 구 1 *	2	0	3	3	
전공필수	2-2	0005248	애 니 메 이 션 제 작 기 법 2	2	0	3	3
전공필수		0005495	카 툰 창 작 2	2	0	3	3
전공선택		0007319	디 지 털 드 로 잉 2	2	0	3	3
전공선택		0005253	인 체 드 로 잉 4	2	0	3	3
전공선택		0007322	캐 릭 터 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0007323	동 작 연 구 2	2	2	0	2
전공선택		0009088	디 지 털 아 트 워 크 2	2	0	3	3
전공선택	0009106	스 토 리 보 드 표 현 연 구 2 *	2	0	3	3	
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0005255	3 D 애 니 메 이 션 1	3	3	0	3
전공선택		0005493	극 화 창 작 1	2	0	3	3
전공선택		0010946	만 화 애 니 메 이 션 스토리텔링 1	2	0	3	3
전공선택		0009085	웹 툰 제 작 1	2	2	0	2
전공선택		0009095	특 수 효 과 기 초 1	2	0	3	3
전공선택		0007325	디 지 털 페 인 팅 1 *	2	0	3	3
전공선택		0009103	2 D 애 니 메 이 션 1 *	2	0	3	3
전공선택	0009107	게 임 인 터 페이스 제 작 1 *	2	0	3	3	
전공선택	3-2	0005261	3 D 애 니 메 이 션 2	3	3	0	3
전공선택		0005497	극 화 창 작 2	2	0	3	3
전공선택		0010947	만 화 애 니 메 이 션 스토리텔링 2	2	0	3	3
전공선택		0009086	웹 툰 제 작 2	2	2	0	2
전공선택		0009096	특 수 효 과 기 초 2	2	0	3	3
전공선택		0007326	디 지 털 페 인 팅 2 *	2	0	3	3
전공선택		0009104	2 D 애 니 메 이 션 2 *	2	0	3	3
전공선택	0009108	게 임 인 터 페이스 제 작 2 *	2	0	3	3	

이수구분	학년 학기	학수번호	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	4-1	0007336	독 립 프 로젝 트 1	2	2	0	2
전공선택		0007330	졸 업 작 품 제 작 1	2	0	3	3
전공선택		0007333	산 학 협 력 스 튜 디 오 1	2	2	0	2
전공선택		0007151	캡 스 톤 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0009083	어 시 스템 트 프 로 그 램 1	2	2	0	2
전공선택	4-2	0007337	독 립 프 로젝 트 2	2	2	0	2
전공선택		0007338	졸 업 작 품 제 작 2	2	0	3	3
전공선택		0007334	산 학 협 력 스 튜 디 오 2	2	2	0	2
전공선택		0007152	캡 스 톤 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0009084	어 시 스템 트 프 로 그 램 2	2	2	0	2
합 계(57개 교과목)	전공필수 8(12) + 전공선택 106(140) = 114(152) 학점(사수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		미학/조형이론 (Aesthetics & Molding) Basic Knowledge	미디어 오퍼레이팅 (Media Operating)	연출방법론 (Directing Methodology)	멘토링 (Mentoring)
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 만화기초1 만화의이해1 애니메이션기초1 인체드로잉1 	<ul style="list-style-type: none"> 기초컴퓨터그래픽1 애니메이션의이해1 	<ul style="list-style-type: none"> 표현매체연구1 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 표현매체연구2 스토리보드표현연구1 동작연구1 인체드로잉3 	<ul style="list-style-type: none"> 기초컴퓨터그래픽2 애니메이션의이해2 	<ul style="list-style-type: none"> 만화기초2 만화의이해2 애니메이션기초2 인체드로잉2 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 스토리보드표현연구1 동작연구1 인체드로잉3 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털드로잉1 캐릭터디자인1 	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션제작기법1 디지털아트워크1 카툰창작1 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 스토리보드표현연구2 동작연구2 인체드로잉4 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털드로잉2 캐릭터디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션제작기법2 디지털아트워크2 카툰창작2 	
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 특수효과기초1 3D애니메이션1 2D애니메이션1 	<ul style="list-style-type: none"> 만화애니메이션 스토리텔링1 디지털페인팅1 웹툰제작1 극화창작1 게임인터페이스제작1 	
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 특수효과기초2 3D애니메이션2 2D애니메이션2 	<ul style="list-style-type: none"> 만화애니메이션 스토리텔링2 디지털페인팅2 웹툰제작2 극화창작2 게임인터페이스제작2 현장실습 	
4학년	1학기				<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인1 어시스턴트프로그래밍1 신협학력스튜디오 독립프로젝트1 졸업작품제작1
	2학기				<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인2 어시스턴트프로그래밍2 신협학력스튜디오2 독립프로젝트2 졸업작품제작2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	기초컴퓨터그래픽 1	4-1	독립프로젝트 1
1-2	기초컴퓨터그래픽 2		
2-1	애니메이션제작기법 1	4-2	독립프로젝트 2
2-2	애니메이션제작기법 2		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-1	졸업작품제작 1	4-2	졸업작품제작 2
4-1	산학협력스튜디오 1	4-2	산학협력스튜디오 2
4-1	어시스턴트프로그램 1	4-2	어시스턴트프로그램 2
4-1	독립프로젝트 1	4-2	독립프로젝트 2

3) 자격취득 관련 교과목

■ 게임 그래픽 전문가

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	기초컴퓨터그래픽 1	2-2	애니메이션제작기법 2
	애니메이션기초 1		캐릭터디자인 2
1-2	기초컴퓨터그래픽 2	3-1	만화애니메이션스토리텔링1
	애니메이션기초 2		3D애니메이션 1
2-1	디지털드로잉 1	3-2	만화애니메이션스토리텔링2
	디지털아트워크 1		3D애니메이션 2
	애니메이션제작기법 1	4-1	독립프로젝트 1
2-2	캐릭터디자인 1	4-2	독립프로젝트 2
	디지털드로잉 2		
	디지털아트워크 2		

■ 그래픽 기술 자격(GTQ)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	기초컴퓨터그래픽 1	3-1	특수효과기초 1
1-2	기초컴퓨터그래픽 2	3-2	특수효과기초 2
2-1	디지털드로잉 1	4-1	독립프로젝트 1
	디지털아트워크 1		
2-2	디지털드로잉 2	4-2	독립프로젝트 2
	디지털아트워크 2		

■ 컴퓨터 그래픽스 운용기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	기초컴퓨터그래픽 1	3-1	특수효과기초 1
1-2	기초컴퓨터그래픽 2		2D애니메이션 1
2-1	디지털드로잉 1	3-2	특수효과기초 2
	디지털아트워크 1		2D애니메이션 2
2-2	디지털드로잉 2	4-1	캡스톤디자인 1
	디지털아트워크 2	4-2	캡스톤디자인 2

교과목 해설

- 0005234 인체드로잉1(Figurative Drawing 1) 2(3)**
 인체드로잉은 시각예술의 기본적인 언어이며 일종의 개념형성 활동이다. 매일 보는 인물이라 할지라도 눈에 보이는 대로 그리는 것 같으나 실은 그리는 이가 주체적으로 표현하기 때문이다. 즉 드로잉은 사물을 관찰하고 그 관찰된 결과를 그리는 이가 내면화해서 간단한 조형언어로 묘사 혹은 표현한다. 본 교과목은 수없는 반복과정을 통하여 인체를 익숙하게 대상화할 수 있는 능력을 배양하는 것이 목표이다.
- 0005235 애니메이션기초1(Animation Fundamentals 1) 2(3)**
 애니메이션을 학습하는데 가장 기본이 되는 교과목으로 특히, 2D애니메이션의 기본원리, 제작과정을 실습을 통해 익힌다.
- 0005491 만화기초1(Introduction to Comics 1) 2(3)**
 만화를 그리기 위한 재료 및 도구쓰기, 아이디어발상 기법 등 각종 동물의 생김새와 인간의 얼굴의 특징들을 자세하게 관찰하고 묘사하는 과정으로 만화창작의 기본이 되는 교과목이다.
- 0005245 표현매체연구1(The Practical Study for Art Materials 1) 2(3)**
 만화와 애니메이션은 회화 매체가 복제적 형태로 발전한 것이다. 따라서 만화나 애니메이션에는 수채화적인 요소, 수묵화적인 요소, 유화의 요소, 디자인적 요소, 질감, 제스처 등 회화의 표현기법이 다양하게 포함되어 있다. 본 교과는 만화 와 애니메이션의 배경과 특수효과를 나타내는 재료들을 학습한다.
- 0009081 기초컴퓨터그래픽1(Basic Computer Graphic 1) 2(2)**
 창의적인 아이디어를 컴퓨터 통해 종합적으로 활용하는 방법과 다양한 어플리케이션을 이용하여 컨셉 디자인을 확장시키는데 중점을 둔다.
- 0009089 애니메이션의이해1(Understanding Animation 1) 2(2)**
 애니메이션의 정의와 형태 그리고 제작과정을 살펴보고, 실제 작품 감상을 통해 한국과 미국 애니메이션의 역사 및 특징 등을 이해하는 교과목이다.
- 0009091 만화의이해1(Understanding Cartoon 1) 2(2)**
 카툰의 태동과 발전과정을 살펴보고 한국과 일본 그리고 미국 카툰의 역사와 특징 등을 분석하며 대중문화예술로서 카툰과 커뮤니케이션 매체로서의 카툰을 이해한다.
- 0005237 인체드로잉2(Figurative Drawing 2) 2(3)**
 인체드로잉1의 연계교과목이다. 드로잉은 매체의 특성상 단순하다는 이유로 자체적으로 가치를 인정받기 보다는 마치 작품의 준비과정이나 연습그림으로 종종 평가되고 있는 것이 현실이다. 그러나 제작이 가장 원초적인 만큼 오히려 그리는 이의 감각을 직감적으로 재현한다는 점에서 최근 그 가치가 재평가되고 있다. 물론 만화나 애니메이션작업의 근간이 드로잉이다.
- 0005238 애니메이션기초2(Animation Fundamentals 2) 2(3)**
 3D애니메이션 작품 제작을 위한 기본 저작 툴을 익히고 이를 통해 모델링에서 애니메이션 그리고 편집까지 전 과정을 이해하여 독자적인 단편 애니메이션을 제작할 수 있도록 한다.
- 0005492 만화기초2(Introduction to Comics 2) 2(3)**
 만화기초1의 심화과정이다.
- 0005252 표현매체연구2(The Practical Study for Art Materials 2) 2(3)**
 표현매체연구1의 심화과정이다.

- 0009082 기초컴퓨터그래픽2(Basic Computer Graphic 2) 2(2)
 기초컴퓨터그래픽1 과정을 통해 습득한 기술을 바탕으로 한 중급과정으로 예술적 방향성과 프로젝트 개발 중심의 수업으로 구성된다.
- 0009090 애니메이션의이해2(Understanding Animation 2) 2(2)
 애니메이션의이해1의 심화과정으로 일본과 중국 그리고 유럽 애니메이션의 역사 및 특징 등을 분석하고 실제 작품 감상을 통해 이해하는 교과목이다.
- 0009092 만화의이해2(Understanding Cartoon 2) 2(2)
 만화의이해1의 심화과정으로 유럽 카툰의 역사와 특징 등을 분석하고 대중문화로서의 만화와 커뮤니케이션 매체로서의 카툰을 이해한다.
- 0007292 디지털드로잉1(Digital Drawing 1) 2(3)
 태블릿 등 각종 디지털 매체를 활용하여 평면 드로잉의 범주와 영역을 더욱 확장시켜 보다 현실적이며 역동적으로 대상을 표현할 수 있는 드로잉 능력을 배양하는 기본 교과목이다.
- 0005246 인체드로잉3(Figurative Drawing 3) 2(3)
 인체드로잉1, 2의 연속심화과정으로 하나의 작가적 캐릭터를 드로잉을 통하여 습득할 수 있다. 잘 그린다는 것은 단지 재주 있게 묘사한다는 뜻이 아니라 묘사하는 과정에서 대상을 재창조하는 과정이 필수적인데 이는 꾸준한 감각적 훈련을 통해서만 가능하다. 특히 인물묘사에서는 미묘한 차이는 곧소통전달의 관건이기에 드로잉 심화과정은 대중매체 예술가에게는 가장 필수적인 일종의 자격조건이라고 할 수 있다.
- 0005241 애니메이션제작기법1(Animation Techniques 1) 2(3)
 캐릭터 모델링에 대한 여러 가지 방식의 차이를 이해하고 실제 캐릭터를 모델링하여 주어진 사운드에 맞추어 Lip-Sync 애니메이션을 완성한다.
- 0007293 캐릭터디자인1(Character Design 1) 2(3)
 캐릭터 디자이너가 되기 위한 실무 능력 배양을 목표로 3D프로그램을 이용한 캐릭터 모델링 제작을 학습한다.
- 0007294 동작연구1(Motion Study 1) 2(2)
 캐릭터의 기본 동작들에 대한 다양한 물리적 법칙과 타이밍을 심도 있게 연구 분석하고 이를 토대로 실제 원화 및 동화 그리고 배경을 제작하여 라인테스트 과정을 통해 자연스러운 동작들을 연구한다.
- 0005494 카툰창작1(The Creative Work of Cartoon 1) 2(3)
 한칸 또는 네칸의 형식으로 코믹, 시사 등 다양한 카툰의 창작 연습과정이다.
- 0009087 디지털아트워크1(Digital Artwork 1) 2(3)
 영상 합성 작업의 중요한 요소인 매트페인팅을 구현하기 위해 수작업 기반의 디지털 페인팅과 디지털 일러스트 능력을 교육하되 공간의 구성과 실재적 질감이 표현되는 빛의 사용에 주안점을 둔다.
- 0009105 스토리보드표현연구1(Storyboard Expression Study 1) 2(3)
 효과적인 스토리텔링의 구조에 대해 이해한 후 이를 영상으로 제작하기 위한 스토리보드의 작법에 대해 학습하고, 실제적인 타이밍의 측정을 위해 2D 애니메틱을 제작한다.
- 0007319 디지털드로잉2(Digital Drawing 2) 2(3)
 디지털드로잉1의 심화과정으로서 컴퓨터그래픽을 활용하여 시간의 추이에 따라 변화하는 움직임과 동작들을 순간적으로 포착하여 표현할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0005253 인체드로잉4(Figurative Drawing 4) 2(3)
 인체드로잉1,2,3의 심화완성과정이다.

0005248	애니메이션제작기법2(Animation Techniques 2)	2(3)
	애니메이션제작기법1의 심화과정으로서 캐릭터 모델링과 리깅을 완성하여 간단한 애니메이션을 제작한다.	
0005495	카툰창작2(The Creative Work of Cartoon 2)	2(3)
	카툰창작1의 연계과정으로 한칸 또는 네칸의 형식으로 코믹, 시사 등 다양한 카툰의 창작 연습과정이다.	
0007322	캐릭터디자인2(Character Design 2)	2(3)
	캐릭터디자인1의 연계학습으로 노말 맵을 이용한 모델링과 맵핑을 교육한다.	
0007323	동작연구2(Motion Study 2)	2(2)
	동작연구1의 심화단계로서 캐릭터의 동작을 다양한 상황 하에서 이해하고 이에 대한 적절한 연출을 구성할 수 있는 능력을 키운다. 더불어 애니메이션 전문 툴을 활용한 컬러 시퀀스 결과물을 제작한다.	
0009088	디지털아트워크2	2(3)
	수작업 기반의 매트페인팅을 실사 영상이나 CGI 기반의 렌더링 된 요소들과 합성하는 과정을 학습한다. 완성도 높은 합성 작업을 위해 포스트프로그램을 활용한 2.5D기반의 공간 구성을 연출한다.	
0009106	스토리보드표현연구2(Storyboard Expression Study 1)	2(3)
	공통으로 주어진 스토리를 개별적으로 각색한 후 이에 맞게 스토리 보드를 구성한다. 완성된 스토리 보드에 맞게 3D 사 전 시각화 작업을 진행하여 현상이 아닌 가상의 공간에서 가장 효과적인 동선과 카메라 앵글 및 워크를 설계한다. 이를 통하여 실제 촬영에서 발생하는 비용과 문제점을 최소화하는 능력을 고취한다.	
0005357	현장실습(Field Placement)	0(0)
	학생의 현장업무 실습 과정이다.	
0007325	디지털페인팅1(Digital Painting 1)	2(3)
	디지털 페인팅을 위한 소프트웨어 툴의 기본 조작능력을 익히고 다양한 기법들을 연구하여 배경미술에 적용할 수 있도록 학습하는 과정이다.	
0005255	3D애니메이션1(3D Animation 1)	3(3)
	캐릭터 애니메이션을 중점적으로 연구하기 위해 여러 가지 상황에 맞추어 캐릭터 액팅을 자연스럽게 연출하는 과정이다.	
0005493	극화창작1(Comic Strip 1)	2(3)
	만화기초1과 만화기초2를 바탕으로 여러 종류의 이야기 만화에 대한 기초창작과정이다.	
0010946	만화애니메이션스토리텔링1(Cartoon Animation Storytelling 1)	2(3)
	웹툰·극화, 애니메이션에서 가장 중요한 스토리텔링 스트러처 분석과 재구성을 학습하여 작가로서의 기본적 소양을 함양 한다.	
0009085	웹툰제작1(Webtoon 1)	2(2)
	웹툰 매체에 대한 전반적인 이해와 함께 스케치, 배경, 효과작업 등의 작업과정을 실습함으로써 기술을 습득하고 실제 개인작품을 기획, 제작할 수 있는 능력을 배양한다.	
0009095	특수효과기초1(VFX Basic 1)	2(3)
	영상의 스토리텔링을 보다 효율적으로 전달하고, 시각적 완성도를 배가시키기 위한 특수효과를 학습 한다. 대표적 특수효과인 파티클 시스템을 2D, 3D 기반으로 폭넓게 교육하여 다양한 시뮬레이션 구현을 가능하게 한다.	
0009103	2D애니메이션1(2D Animation 1)	2(3)
	여러 개의 연속된 이미지를 통해 움직임을 구현하는 애니메이션의 원리를 이해하고, 드로잉 애니메이션 기법을 이용하여 키프레임, 스트레치와 스쿼시(stretch and squash), 싸이클링, 배경 등을 중점적으로 실습한다.	

- 0009107 게임인터페이스제작1(Game Interface 1) 2(3)
 UI, UX 등에 대한 이해와 연구를 통해 실제 게임 인터페이스 디자인에 필요한 요소를 도출하고 기존 게임의 인터페이스를 리뉴얼 해본다.
- 0007326 디지털페인팅2(Digital Painting 2) 2(3)
 디지털페인팅1의 심화과정이다.
- 0005261 3D애니메이션2(3D Animation 2) 3(3)
 3D애니메이션을 제작하기 위한 고급과정으로서 자신의 창작캐릭터와 스토리를 기초로 수준 높은 단편 애니메이션 작품을 제작 하는데 그 목표를 둔다.
- 0005497 극화창작2(Comic Strip 2) 2(3)
 극화창작1을 통하여 익힌 작품제작 경험을 토대로 40~60쪽 정도의 서사만화를 제작한다.
- 0010947 만화애니메이션스토리텔링2(Cartoon Animation Storytelling 2) 2(3)
 웹툰·극화, 애니메이션에서 가장 중요한 스토리텔링 스펙트럼 분석과 재구성을 학습하여 작가로서의 기본적 소양을 함양한다.
- 0009086 웹툰제작2(Webtoon 2) 2(2)
 웹툰제작 1의 심화과정으로 개인의 웹툰 작업을 완성한다.
- 0009096 특수효과기초2(VFX Basic 2) 2(3)
 블루스크린 등을 활용한 전문적인 크로마키 촬영과 컬러키 등을 이용한 특정 색상 추출 작업을 통해 디지털 합성 작업에 대한 이해와 구현 능력을 함양하고, 조합된 영상의 시각적 일관성을 위해 세컨더리 레벨까지의 컬러그래이딩 작업을 진행한다.
- 0009104 2D애니메이션2(2D Animation 2) 2(3)
 2D애니메이션 1의 심화과정으로 가속과 감속, 부차적 움직임, 과장 등을 연구하며, 특히 특수효과와 후반작업까지 완성한다.
- 0009108 게임인터페이스제작2(Game Interface 2) 2(3)
 특별 자체 게임을 구상하되 해당 게임의 세계관에 부합되는 게임인터페이스 디자인을 실제로 구성해본다.
- 0007336 독립프로젝트1(Independent Project 1) 2(2)
 자유로운 상상력과 독창적 아이디어를 바탕으로 한 기획창작 만화, 애니메이션 제작 프로젝트로 다양한 사고와 형식의 실험을 유도하며, 각종 공모전 및 영화제에 적극 출품하여 자신만의 독특한 예술세계를 구축해나간다.
- 0007330 졸업작품제작1(Production of Pre-Graduation Work 1) 2(3)
 개개인의 작품 특성에 맞게 멀티미디어 작업방식과 전통적인 수작업 방식을 병행하여 다양한 방식의 졸업작품 제작을 완성하는데 그 목표를 둔다.
- 0007333 산학협력스튜디오1(Industry-Academic Cooperation Studio 1) 2(2)
 만화애니메이션 및 영상 관련 산업체와 협력하여 프로젝트 수행 및 실무 중심의 맞춤형 전공 교육을 실시하여 희망 분야로의 취업 가능성을 높인다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)
 학생들이 수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련 이론 및 실무 기술을 습득함으로써 졸업 전에 기본적인 자질을 갖추 수 있도록 최종적으로 확인한다.

- 0009083 어시스턴트프로그램1(Assistant Program 1) 2(2)
어시스턴트프로그램1은 학생들이 그동안 배운 내용을 다양한 프로젝트에 적용할 기회를 제공하는 수업으로 제안, 발전 및 수행 단계에 이르기까지 프로젝트를 경험함으로써 졸업작품에 도움이 되도록 한다.
- 0007337 독립프로젝트2(Independent Project 2) 2(2)
독립프로젝트1의 심화과정이다.
- 0007334 산학협력스튜디오2(Industry-Academic Cooperation Studio 2) 2(2)
산학협력스튜디오1의 심화과정이다.
- 0007338 졸업작품제작2(Production of Pre-Graduation Work 2) 2(3)
졸업작품제작1의 심화완성과정이다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 2(3)
학생들이 수행할 연구과제의 주제를 결정하고 관련 이론 및 실무 기술을 습득함으로써 졸업 전에 기본적인 자질을 갖추 수 있도록 최종적으로 확인한다.
- 0009084 어시스턴트프로그램2(Assistant Program 2) 2(2)
어시스턴트프로그램1 수업을 통해 습득한 기술을 바탕으로 한 연속과정으로 예술적 테크니과 및 개발 중심의 수업으로 구성된다.

예술대학

연극영화학부



본 연극영화학부는 인류의 모든 예술 분야를 포함하는 총체적 종합 예술로서의 연극과 영화가 융합되어 21세기 4차 산업 혁명시대의 핵심이 될 분야이다.

이와 같은 예술의 전반적인 작업의 과정을 파악하게 하며 제반 테크놀로지를 습득하고, 창작자로서의 철학과 창의성을 체계화시키고자 한다. 더불어 Industry4.0의 AR, VR을 선도할 지도자를 양성함에 있어서 한국은 물론 국제적 연극, 영화 산업을 이끌어 나아갈 국제적인 안목과 실력을 갖춘 인재 양성에 중점을 두어 교육을 할 것이다. 훌륭한 교수님들과 창의력 넘치는 학생들과 함께 최선을 다하여 뛰어난 실무 능력을 겸비한 전문 인력을 배출하고 연극, 영화 분야 전반에서 우리나라와 국제 사회를 이끌어 나갈 수 있는 인재를 양육하는 데 중심적 역할을 하고자 한다.

40년 전통의 축적된 노하우를 겸비한 연출·제작전공은 대중예술로서의 연극과 영화의 스토리텔링의 구성 및 시각화 방법을 중심으로 집중 트레이닝하고 있으며 다양한 예술장르의 융복합을 통한 심미적 탐구를 지향하고 있다.

연기전공은 선진문화 창달을 위한 진취적 실험정신과 창의력을 고취하여 다양하고 입체적인 실습위주 교육을 통해 산학간의 거리감을 없애고 나아가 상호보완적 관계로 발전시키며 궁극적으로 전문 연극 예술인 육성을 목표로 한다.

연출 · 제작전공

교육목표

인문학적 소양과 예술적 감성을 지닌 영화영상분야의 전문가를 양성한다. 프리 프로덕션부터 포스트 프로덕션에 이르기 까지 전반적인 영화작업을 파악할 수 있도록 전문화된 영화의 제반 테크놀로지를 습득하고, 다양한 학문영역과의 융복합 교육을 통해 영화창작자로서의 철학과 창의성을 체계적으로 기르도록 한다.

학과소개

영화는 더 이상 일부 전문가의 전유물이 아닌 누구나 쉽게 접하고 자신의 창작물을 만들 수 있는 예술 장르로 인식되고 있다. 영화영상기술의 발전으로 인하여 생산자와 수용자의 역할을 동시에 수행하게 되면서 영화에 대한 일반인들의 관심은 날로 높아지고 있다. 이제 우리의 청소년들은 영화를 자기표현의 또 다른 수단으로서 인식하고, 자신들의 감성을 손쉬운 테크놀로지의 힘을 빌려 자유롭게 표현하기를 주저하지 않는다. 또한, 영화는 다양한 직업군과 문화를 형성한다는 점에서 산업적으로도 그 가치를 인정받고 있다. 최근 한국영화가 질적으로 도약하고 규모면에서도 다른 나라와의 경쟁 가능성을 인정받고 있다는 점에서 앞으로 산업으로서의 발전 가능성이 무궁무진한 학문분야이다.

졸업후진로

- 영화제작 업체 영화기획 및 제작, 영화배급 및 마케팅 부서
- 촬영/조명감독, 편집(필름/디지털), 사운드, 조명, 카메라 등 기술자
- 방송국 PD, 드라마 및 방송작가
- 영상교사 및 교수 등 영상교육분야
- 영상진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 한국문화예술위원회 및 각종 문화재단 등 관련 공공기관

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 제작현장의 필요에 부합하는 전문성 교육 통하여 다양한 제작전문가들과의 소통능력과 예술 장르에 대한 이해를 가진 크리에이터와 국제적 경쟁력을 갖춘 인재 양성을 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 창의력과 뛰어난 실무 능력을 겸비한 전문 인력 • 영화 · 연극 · 음악 등 문화예술 전반에서 우리나라와 국제 사회를 이끌어 나갈 수 있는 인재 • 다양하게 분화된 문화예술을 수용할 수 있는 유연한 시야와 능력을 가진 인력
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 80% 이상을 차지하여 대부분 전공과 관련한 진로가 목표임이 명확하게 나타남. 이 요구를 충족하기 위해 실제 현장에서 필요한 기술적 능력을 배양할 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 협업, (2) 도전정신, (3) 의사전달력, (4) 분석적 사고능력, (5) 기술 이해 및 활용으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 겸비한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남
주도요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력 (2) 도전정신 ▶ 예술적 창의성을 기반으로 한 실험정신 (3) 의사전달력 ▶ 자기의 아이디어를 소통하고 공유하는 능력 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (5) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 기예의 이해, 선택 및 활용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	예술창작에 필요한 테크니카와 테크놀로지 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 사진과표현 • 촬영2 • 편집1 • 컬러코렉션1 • 촬영1 • 촬영3 • 편집2 • 컬러코렉션2
	지식융합 역량	다양한 예술장르에 대한 이해 및 이의 융복합 예술 창조 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 공간과스토리텔링 • 이미지분석 • 스타일분석 • 연극콘텐츠비평 • 영화와뉴미디어분석 • 연극스타일연구 • 예술경영세미나 • 예술과상상력
창의 Creativity	종합적 사고 역량	예술적 · 창의적 아이디어를 작품으로 구체화할 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 무대미술실습 • 연극연출론 • 음악뮤지컬양상불1 • 스토리구조분석 • 단편시나리오&희곡창작 • 프로덕션디자인1, • 극장무대기술 • 희곡의이해 • 플롯&캐릭터 • 무대조명실습 • 음악뮤지컬양상불2 • 장편시나리오&희곡창작 • 프로덕션디자인2
	진취적 사고 역량	창의적인 예술활동을 이끄는 예술적 실험 및 도전 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 사운드디자인1 • 촬영마스터클래스 • 사운드디자인2 • 프로듀싱마스터클래스
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	예술활동 시 요구되는 다양한 소통으로 시너지를 내는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술기획 • 연극기획제작
	상호문화역량	다양한 문화에 대한 이해와 관용	<ul style="list-style-type: none"> • 한국연극사 • 세계영화사
인성 Character	자기관리 역량	예술인으로서의 자기관리 및 공동목표 수행능력	<ul style="list-style-type: none"> • 영화예술론 • 한국영화클래스 • 연출 · 제작워크샵1 • 연출 · 제작워크샵3 • 연출 · 제작워크샵2 • 연출 · 제작워크샵4
	공동체 역량	단체예술활동에서 구성원 간의 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술콘텐츠디자인1 • 연출 · 제작졸업작품워크샵 • 전공취업세미나 • 연기제작워크샵1 • 연기제작워크샵3 • 창작기술워크샵 • 산업현장실습 • 문화예술콘텐츠디자인2 • 연출 · 제작멘토링 • 연기제작워크샵2 • 연기제작워크샵4

교육과정표

연출제작전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0003481	영 화 예 술 론	3	3	0	3
전공선택		0010974	문 화 예 술 기 획	2	0	3	3
전공선택		0010975	한 국 영 화 클 래 스	2	0	3	3
전공선택		0010976	사 진 과 표 현	2	0	3	3
전공선택	1-2	0003373	세 계 영 화 사	3	3	0	3
전공선택		0003465	활 영 1	2	0	3	3
전공선택		0006798	극 장 무 대 기 술	2	0	3	3
전공선택		0011092	희 곡 의 이 해	3	3	0	3
전공선택	2-1	0003365	한 국 연 극 사	3	3	0	3
전공선택		0003466	활 영 2	2	0	3	3
전공선택		0009122	사 운 드 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0010978	연 출 · 제 작 위 크 샵 1	2	0	3	3
전공선택		0010979	편 집 1	2	0	3	3
전공선택		0010980	무 대 미 술 실 습	2	0	3	3
전공선택		0011024	연 기 제 작 위 크 샵 1 *	2	0	3	3
전공선택	2-2	0009118	플 롯 & 캐 릭 터	2	0	3	3
전공선택		0009125	사 운 드 디 자 인 2	2	0	3	3
전공선택		0009132	스 타 일 분 석	3	3	0	3
전공선택		0010981	연 출 · 제 작 위 크 샵 2	2	0	3	3
전공선택		0010982	활 영 3	2	0	3	3
전공선택		0010984	편 집 2	2	0	3	3
전공선택		0010985	무 대 조 명 실 습	2	0	3	3
전공선택		0011008	창 작 기 술 위 크 샵 *	2	0	3	3
전공선택		0011029	연 기 제 작 위 크 샵 2 *	2	0	3	3
전공선택	3-1	0003407	연 극 연 출 론	3	3	0	3
전공선택		0010987	연 출 · 제 작 위 크 샵 3	2	0	3	3
전공선택		0010988	음 악 뮤 지 컬 앙 상 블 1	2	0	3	3
전공선택		0010989	스 토 리 구 조 분 석	3	3	0	3
전공선택		0010990	단 편 시 나 리 오 & 희 곡 창 작	2	0	3	3
전공선택		0010991	프 로 덕 션 디 자 인 1	2	0	3	3
전공선택		0010992	컬 러 코 렉 션 1	2	0	3	3
전공선택		0011093	문화예술콘텐츠캡스톤디자인1	2	0	3	3
전공선택		0011098	공 간 과 스 토 리 텔 링 *	3	3	0	3
전공선택		0011034	연 기 제 작 위 크 샵 3 *	2	0	3	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	3-2	0010994	연출·제작워크샵 4	2	0	3	3
전공선택		0010995	음악뮤지컬양상블 2	2	0	3	3
전공선택		0010997	장편시나리오&희곡창작	2	0	3	3
전공선택		0010998	프로덕션디자인 2	2	0	3	3
전공선택		0010999	컬러코렉션 2	2	0	3	3
전공선택		0011000	연극콘텐츠비평	2	0	3	3
전공선택		0011094	문화예술콘텐츠캡스톤디자인2	2	0	3	3
전공선택		0011095	영화와뉴미디어분석	3	3	0	3
전공선택		0011010	산업현장실습 *	2	0	3	3
전공선택		0011039	연기제작워크샵 4	2	0	3	3
전공선택	4-1	0007048	이미지분석	3	3	0	3
전공선택		0011001	연출·제작졸업작품워크샵	3	0	4	4
전공선택		0011002	촬영마스터클래스	2	0	3	3
전공선택		0011003	연극기획제작	2	0	3	3
전공선택		0011011	전공취업세미나 *	2	0	3	3
전공선택	4-2	0011006	프로듀싱마스터클래스	2	0	3	3
전공선택		0011007	연극스타일연구	2	0	3	3
전공선택		0011096	연출·제작멘토링	3	0	4	4
전공선택		0011097	예술과상상력	3	3	0	3
전공선택		0011012	예술경영세미나 *	3	3	0	3
합계(54개 교과목)	전공선택 122(164) = 122(164) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Fundamental Theory	Practical Media Techniques	Artistic Style and Experience	Workshop & Seminar
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술기획 영화예술론 한국영화클래스 	<ul style="list-style-type: none"> 사진과표현 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 세계영화사 	<ul style="list-style-type: none"> 촬영1 희곡의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 극장무대기술 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 한국연극사 	<ul style="list-style-type: none"> 사운드디자인1 촬영2 편집1 	<ul style="list-style-type: none"> 무대미술실습 	<ul style="list-style-type: none"> 연출·제작워크샵1 연기제작워크샵1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 스타일분석 	<ul style="list-style-type: none"> 촬영3 플롯&캐릭터 사운드디자인2 편집2 	<ul style="list-style-type: none"> 무대조명실습 	<ul style="list-style-type: none"> 연출·제작워크샵2 연기제작워크샵2 창작기술워크샵
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공간과 스토리텔링 	<ul style="list-style-type: none"> 스토리구조분석 단편시나리오&희곡경작 컬러코렉션1 	<ul style="list-style-type: none"> 음악뮤지컬양상블1 프로덕션디자인1 연극연출론 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술콘텐츠캡스톤 디자인1 연출·제작워크샵3 연기제작워크샵3
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 영화와 뉴미디어분석 연극콘텐츠비평 	<ul style="list-style-type: none"> 장편시나리오&희곡경작 컬러코렉션2 	<ul style="list-style-type: none"> 음악뮤지컬양상블2 프로덕션디자인2 산업현장실습 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술콘텐츠캡스톤 디자인2 연출·제작워크샵4 연기제작워크샵4
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 이미지분석 연극기획제작 		<ul style="list-style-type: none"> 촬영마스터클래스 	<ul style="list-style-type: none"> 연출·제작졸업작품워크샵 전공취업세미나
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 예술과상상력 연극스타일연구 예술경영세미나 		<ul style="list-style-type: none"> 프로듀싱마스터클래스 	<ul style="list-style-type: none"> 연출·제작멘토링

진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	영 화 예 술 론	1-2	세 계 영 화 사
1-2	희 곡 의 이 해	2-1	한 국 연 극 사
2-2	스 타 일 분 석	3-1	연 극 연 출 론
3-1	스 토 리 구 조 분 석	3-1	공 간 과 스 토 리 텔 링
3-2	영 화 와 뉴 미 디 어 분 석	4-1	이 미 지 분 석
4-2	예 술 과 상 상 력	4-2	예 술 경 영 세 미 나

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	한 국 영 화 클 래 스	1-2	극 장 무 대 기 술
2-1	사 운 드 디 자 인 1	2-2	플 롯 & 캐 릭 터
2-1	편 집 1	2-2	사 운 드 디 자 인 2
2-1	무 대 미 술 실 습	2-2	편 집 2
3-1	음 악 뮤 지 컬 앙 상 블 1	2-2	무 대 조 명 실 습
3-1	프 로 텍 션 디 자 인 1	3-2	음 악 뮤 지 컬 앙 상 블 1
3-1	컬 러 코 렉 션 1	3-2	프 로 텍 션 디 자 인 2
3-1	문 화 예 술 캡 스톤 디 자 인 1	3-2	컬 러 코 렉 션 2
3-2	연 극 콘 텐 츠 비 평	3-2	산 업 현 장 실 습
3-2	문 화 예 술 캡 스톤 디 자 인 2	4-1	연 극 기 획 제 작
4-1	전 공 취 업 세 미 나	4-2	프 로 듀 싱 마 스 터 클 래 스
4-2	연 극 스 타 일 연 구		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 사진기능사, 문화예술교육사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	문 화 예 술 기 획	1-1	사 진 과 표 현
1-2	촬 영 1	2-1	연 출 · 제 작 위 크 샵 1
2-1	촬 영 2	2-2	연 출 · 제 작 위 크 샵 2
2-2	촬 영 3	3-1	연 출 · 제 작 위 크 샵 3
3-1	단 편 시 나 리 오 & 희 곡 창 작	3-2	연 출 · 제 작 위 크 샵 4
3-2	장 편 시 나 리 오 & 희 곡 창 작	4-1	연 출 · 제 작 졸 업 작 품 위 크 샵
4-1	촬 영 마 스 터 클 래 스	4-2	연 출 · 제 작 멘 토 링

교과목 해설

- 0003481 영화예술론(Film art theory) 3(3)**
 단순한 구경거리에 불과했던 영화가 어떻게 예술이 되었는가를 고찰한다. 촬영과 편집을 중심으로 영화 예술의 기본 개념을 알아본다. 다양한 예술영화를 분석하고 영화의 예술성에 대하여 토론한다.
- 0010974 문화예술기획(Culture and Arts Planning) 2(3)**
 문화예술산업의 전반적인 기획과정을 이해하고, 문화 예술에 대한 이론과 실재를 다룬다.
- 0010975 한국영화클래스(Korean Film Class) 2(3)**
 한국영화에 대한 역사적인 배경을 이해하고 감상하고 분석하여 한국영화가 추구해야할 모습에 대하여 토론한다.
- 0010976 사진과표현(Photograph and Expression) 2(3)**
 사진에 대한 이해를 통해 영상의 본질적인 이해를 하여 영상 표현 영역을 확장시키는 데 목적이 있다.
- 0003373 세계영화사(World Film History) 3(3)**
 역사적 관점에서 영화를 보는 시각과 유성영화 시대부터 현대영화에 이르기까지 세계영화의 조류를 영화사적으로 정리한다. 현재적 시각에서 대두되는 각 시대의 중요한 작품경향과 사조 및 영화작가와 영화운동 등을 소개하고 활용하여 시각적 이해를 도모하여 각 시대의 영화문화를 고찰한다.
- 0003465 촬영1(Cinematography 1) 2(3)**
 영화제작의 기초 학문과정으로 영상문법을 숙지하고 촬영, 조명, 녹음 등의 실습을 통해 전문적 인재양성에 필요한 기초 지식을 습득한다.
- 0006798 극장무대기술(Theater Stage Craft) 2(3)**
 극장 구조, 기능 및 무대공간에 대한 이해와 그의 활용 능력향상을 목표로, 장치— 조명, 음향, 공연 영상매체 등 기술을 습득하여 연극 창작의 토대를 만든다.
- 0011092 희곡의이해(Introduction to Drama) 3(3)**
 한국 현대 연극사를 공연사적 관점에서 투영해 낼 수 있는 주요 현대 창작 희곡을 읽고 분석한다. 희곡의 본질, 희곡의 요소(구성, 인물, 주제, 대사) 희곡의 양식 등 희곡 일반에 대한 이해를 강의 및 토론을 통해 도모한다.
- 0003365 한국연극사(History of Korean Theatre) 3(3)**
 고대부터 고려, 조선시대, 그리고 현대에 이르기까지 가면극, 인형극, 창극, 신파극, 신극 등 다양한 연극의 장르를 탐구하여 한국연극사의 변천과정을 파악한다.
- 0003466 촬영2(Cinematography 2) 2(3)**
 영화촬영 실제와 문법에 대한 강의를 토대로 영상의 기초이론 및 용어정리, 화면구성의 기초이론과 실습, 그리고 촬영, 편집, 녹음에 이르기까지 촬영기술을 습득한다. 특히 영화촬영에 있어서의 조명분야를 집중적으로 연구하고, 실습을 통하여 이들을 확인한다.
- 0009122 사운드디자인1(Sound Design 1) 2(3)**
 사운드 디자인1은 영화 사운드의 미학적인 연구와 동시녹음의 방법, 필름과 비디오 녹음의 차이, 마이크의 종류와 특성, 녹음기의 사용법, 기초적인 믹싱 등의 실습을 병행한다. 또한, 음향 및 음악에 대한 이해도 돕는다.
- 0010978 연출제작워크샵1(Directing and Production Workshop 1) 2(3)**
 영화의 기획 단계부터 촬영 직전까지의 과정을 라인 프로듀서와 조감독의 견지에서 단계별로 구분하여 체계적으로 숙지시키며 워크숍을 통해 영상언어와 문법을 습득한다.

- 0010979 편집1(Editing 1) 2(3)
 실습과 과제를 통해서 파이널 컷(final cut) 기초과정에 준한 기법들을 연마하고 기본적인 편집 이론을 학습하고 실습해보는 것을 목적으로 한다.
- 0010980 무대미술실습(Stage Art) 2(3)
 연극에서의 무대미술의 개념과 기법, 원리를 이해하고 희곡을 무대 위에 형상화하는 데 필요한 전 과정을 공부한다.
- 0009118 플롯&캐릭터(Plot & Character) 2(3)
 플롯과 캐릭터 과목은 영화 창작 설계에서 가장 중요한 플롯론과 캐릭터론을 중심축으로 영화언어의 이론과 기초를 다지는 수업이다. 글쓰기의 기초에서부터 출발해 연상 트레이닝과 마인드매핑 등을 통해 창의적 상상력을 키우고 이를 영화 스토리로 연결시키는 과정이 진행된다. 또한 플롯과 캐릭터의 기본 이론과 특성을 이해하고 이를 바탕으로 단편시나리오 시놉시스를 완성하게 된다.
- 0009125 사운드디자인2(Sound Design 2) 2(3)
 사운드디자인2는 영상사운드의 복합적인 기능을 논리적으로 파악하고 실질적인 기능을 익히는 과목으로 영화 사운드에 관한 기초적인 이론에서 고급적인 녹음기법과 장비 사용법 등을 익힌다.
- 0009132 스타일분석(Style Analysis) 3(3)
 히치콕, 브레송, 알모도바르 등의 작품을 선정해 영화 스타일을 분석한다. 2학년에 개설된 <쇼트 분석>에서 학습한 분석 방법을 토대로 작품을 살펴보고 영화 미학을 밝혀낸다. 각 작품의 스타일이 감독의 영화관과 어떻게 연결되는지 논의한다.
- 0010981 연출제작워크샵2(Directing and Production Workshop 2) 2(3)
 영화의 기획 단계부터 촬영 직전까지의 과정을 라인 프로듀서와 조감독의 견지에서 단계별로 구분하여 체계적으로 숙시시키며 워크숍을 통해 영상언어와 문법을 습득한다.
- 0010982 촬영3(Cinematography 3) 2(3)
 영화 표현의 가장 기본적이고 일반적인 기술을 습득하기 위해 카메라를 중심으로 실제조작의 요령과 숙련의 과정을 촬영장비를 통해 촬영실습으로 익히는 데 그 목적을 둔다.
- 0010984 편집2(Editing 2) 2(3)
 실습과 과제를 통해서 파이널 컷(final cut) 기초과정에 준한 기법들을 연마하고 기본적인 편집 이론을 학습하고 실습해보는 것을 목적으로 한다.
- 0010985 무대조명실습(Stage Lighting) 2(3)
 무대조명의 기본원리와 기능을 이해하고 분위기 창조에 필요한 기술적인 접근과 조명디자인의 기초로서 장면디자인을 실습한다.
- 0011008 창작기술워크샵(Creative Technique Workshop) 2(3)
 영상매체와 공연에 필요한 창작기술 습득을 위해 기획, 제작, 편성에 이르기까지 전 과정을 이해하고 실제 제작에 참여함으로써 현장에 필요한 직무를 익힌다.
- 0003407 연극연출론(Theory of Theater Directing) 3(3)
 시대별 연출사조와 연출가들에 대한 전반적인 이론을 연구하고, 연출론에 의한 연기 양식, 무대구성, 특성 및 방법, 스타일 등을 분석 검토한다.
- 0010987 연출제작워크샵3(Directing and Production workshop 3) 2(3)
 시나리오 및 콘티 작성에 중점을 두고 영화제작 방법을 연구함으로써 시놉시스 및 시나리오 작성, 작품의 발전 및 헌팅, 콘티 작성, 촬영, 현상, 편집, 녹음, 제작 완성 후 팀별 품평회에 이르기까지 탄탄한 제작 과정을 구체적으로 습득해보는 것을 목표로 한다.

- 0010988 음악뮤지컬앙상블1(Music & Musical Ensemble 1)** 2(3)
음악의 기초이론을 다루며, 이를 통하여 악곡의 구조와 연주방법에 대하여 보다 깊이 이해하도록 한다. 또한 화성법, 작·편곡법 등의 예비이론지식을 터득하게 한다.
- 0010989 스토리구조분석(Story Structure Analysis)** 3(3)
스토리의 기본적인 매커니즘을 익히고 우리 주변의 일상을 쇼트이미지로 표현해 봄으로써 스토리구조에 대한 이해를 도모한다. 또한 다른 영상매체에서의 쇼트이미지 활용에 주목하도록 하며 특히 영화기술의 근본이 되는 스토리구조분석 실습을 통하여 프레임 구성하는 능력을 함양시키는 데 그 목적을 둔다.
- 0010990 단편시나리오&희곡창작(Short Scenario & Playwriting)** 2(3)
단편 시나리오 워크샵에서는 심화된 시나리오 작법을 통해 시나리오가 가져야 될 영화적 문법을 창작의 관점에서 학습한다. 문자적 내러티브와 영상적 내러티브를 다양한 방법을 통해 이해하고 이를 시나리오 창작에 접목시켜 구체화된 시나리오로 탄생시키는 것이 목표이다. 단순한 플롯만으로 표현 가능한 단편에서 한 걸음 더 나아가 뚜렷한 내러티브를 갖고 플롯팅을 해야만 쓸 수 있는 단편시나리오 또는 중편시나리오를 완성할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0010991 프로덕션디자인(Production Design 1)** 2(3)
영화제작에 있어 미장센을 구현하는 데 중요한 역할을 담당하는 프로덕션 디자인의 기본적인 개념과 역할, 기능에 대해 학습하고 영화 미술의 역사를 통해 영상디자인의 발전과정과 함께 각각의 장르에 부합하는 영상 미장센이 무엇인지 함께 연구 발표한다. 또한 미장센의 핵심 원리인 영상의 구성요소들을 체계적이고 심도 있게 다루어 프로덕션 디자인의 프리 프로덕션과정(영상 디자인 컨셉 수립, 로케이션세트 헌팅방법, 소품 데코레이션 세팅과 설정, 의상/분장의 캐릭터 역할과 기능표현, VFX의 사전 시각화 등) 직접 경험한다.
- 0010992 컬러코렉션1(Color Correction 1)** 2(3)
영화의 미적 가치를 다루는 관점에서 접근하고, 색을 보정하는 프로그램을 통해 작품을 원하는 톤으로 만드는 방법을 습득하는 데 목적을 둔다.
- 0011093 문화예술콘텐츠캡스톤디자인1(Culture and Art Contents Production 1)** 2(3)
문화예술콘텐츠제작의 전 과정을 이해하고 제작에 필요한 기초 작업에 대한 학습으로 실제 영상콘텐츠를 제작한다. 영상매체 제작을 위해 기획, 제작, 편성에 이르기까지 전 과정을 이해하고 실제 제작에 참여함으로써 현장에 필요한 직무를 익힌다.
- 0011098 공간과스토리텔링(Space and Storytelling)** 3(3)
스토리텔링의 기본 개념 및 특성을 소개하고 각 매체별 스토리텔링에 있어서의 공통점과 차이점을 비교분석한다. 이를 토대로 영화적 스토리텔링의 구조를 익히고, 시나리오 필수 작법을 습득하는 과정이 이 교과목의 핵심이다. 시나리오 창작의 멘토역할을 할 참고 시나리오를 읽고 영화로 연결됐을 때의 스토리 텔링의 변화를 연구하는 작업 또한 포함된다. 이론과 병행하여 발표 및 토론회가 실시되며, 초단편시나리오 또는 단편시나리오를 창작한다.
- 0010994 연출제작워크샵4(Directing and Production Workshop 4)** 2(3)
영화제작을 통해 작업의 완성도와 예술성에 대한 이해를 고양시키고 영화에 대한 개념을 구체적으로 습득하는 것을 목표로 한다. 시나리오 소재 토론, 작품분석, 연출계획서 제출 및 헌팅, 촬영, 현상, 편집, 녹음에 이르기까지의 전 과정을 통해 청소년 영화제 및 단편영화제에 대비한 고급영화 제작과정을 알아본다.
- 0010995 음악뮤지컬앙상블2(Music & Musical Ensemble 2)** 2(3)
음악과 뮤지컬의 전 분야를 총집결하여 고도의 음악예술을 승화할 수 있는 협동음악을 체험함으로써 협동 연주의 소양을 함양한다.
- 0010997 장편시나리오&희곡창작(Long Scenario & Playwriting)** 2(3)
단편 시나리오와 장편 시나리오의 특성과 차이점을 습득하고 장편 시나리오에 필요한 서브플롯과 인물 구성을 연구한다. 집중력과 끈기가 필요한 장편 시나리오 작업의 특성상 각 단계마다 피드백이 제공되며 이를 바탕으로 장편 시나리오를 집필한다. 또한 시나리오가 제작되는 과정을 포함한 시나리오의 기획이나 트렌드 분석 등을 통해 이론적 학습에만 머물지

않고 현장에서 바로 연결될 수 있는 전문가적 시각과 예술가적 시선을 함양한다.

0010998 프로덕션디자인2(Production Design 2) 2(3)

프로덕션 디자인의 제작과정과 기본 영상구성요소들의 이해를 바탕으로 영상 제작 워크샵 수업과 연동하여 진행된다. 완성된 각자의 시나리오에 부합하는 미장센요소들을 사전 시각화하여 그 디자인을 통해 시나리오에 나타난 미장센 요소들의 적용과 함께 각 장면의 시각적 의미 구조를 설계한다. 이를 프로덕션 디자인의 계획과 상식으로 각자의 시각적 의미가 담긴 영상을 가시적으로 창조 발전시킨다. 프로덕션 디자인의 프로덕션 과정을 본인의 시나리오를 통해 직접 경험한다.

0010999 컬러교정2(Color Correction 2) 2(3)

영화의 미적 가치를 다루는 관점에서 접근하고, 색을 보정하는 프로그램을 통해 작품을 원하는 톤으로 만드는 방법을 습득하는 데 목적을 둔다.

0011000 연극콘텐츠비평(Studies on Theatre Criticism) 2(3)

연극의 이론과 미학을 중심으로 글쓰기를 통한 연극 공연의 평가를 목표로 다양한 공연 작품의 양식을 이해하고 분석하여 토론한다. 적성을 검사하고 전문가의 평가와 상담을 진행하며 적성과 직무간의 상관성을 확인하도록 한다.

0011010 산업현장실습(Industrial Field Placement) 2(3)

전공학점의 기준 외 교과목으로 최소 4주 이상 근무를 하는 조건으로 학점을 대체 인정한다.

0011094 문화예술콘텐츠캡스톤디자인2(Culture and Art Contents Production 2) 2(3)

문화예술콘텐츠캡스톤디자인1의 연속으로 현장실무 능력 배양과 인재를 양성한다.

0011095 영화와뉴미디어분석(Film and New Media Analysis) 3(3)

디지털 기술의 등장으로 변화한 영화 이미지에 대해 고찰한다. 게임과 영화 이미지와의 관계를 영화의 예를 들어 분석한다. 또한 넷플릭스와 같은 새로운 시청 방식의 영화의 특징을 알아본다.

0007048 이미지분석(Image Analysis) 3(3)

영화예술의 이론을 정리하고 영화의 형식에 대한 분석연구를 시도한다. 영화사가 문예사조의 흐름과 그 맥을 같이 해왔다는 전제 아래 영화라는 매체의 본성과 가능성을 살펴보고 리얼리즘 모더니즘 그리고 포스트 모더니즘이라는 문예사조의 변천 속에서 영화는 과연 어떻게 자리 매김되어 왔는가를 조명해 봄으로써 필름 시네마 그리고 무비 등으로 다양하게 지칭되는 영화의 이미지에 대한 심도있는 이해에 접근을 목적으로 하며 더불어 현대 영화의 장르 및 스타일 연구에 집중해 본다.

0011001 연출제작졸업작품워크샵(Thesis Workshop) 3(4)

졸업영화의 완성을 전제로 한 고급 영화제작 코스로서 연출, 촬영, 편집 등 제작 과정을 마무리하고 최종 평가한다.

0011002 촬영마스터클래스(Cinematography Master Class) 2(3)

영상 실기의 실제와 문법에 대한 강의를 토대로 영상의 기초이론 및 용어정리, 화면구성의 기초이론과 실습, 그리고 촬영, 편집, 녹음에 이르기까지 촬영 기술을 습득한다. 특히 영화 촬영에 있어서의 조명분야를 집중적으로 연구하고 실습을 통하여 이를 확인한다.

0011003 연극기획제작(Theatre Plan Production) 2(3)

연극 공연 기획을 위한 전반적인 이해와 현황의 분석 및 경영에 대해 연구하고 제작과정에 적용할 수 있는 실제적이고 창조적인 전문지식을 습득한다.

0011011 전공취업세미나(Employment Seminar) 2(3)

졸업 후 현장에서 겪을 수 있는 문제들을 미리 파악하여 해결할 수 있는 능력을 향상시키기 위해 현장에서의 전 작업 과정을 분석, 연구한다.

0011006 프로듀싱마스터클래스(Producing Masterclass) 2(3)

영화의 기획, 아이템 선정, 시나리오 개발 및 투자 유치, 캐스팅 및 프로덕션 전체 일정 및 예산 관리, 진행 그리고 마케팅, 배급, 상영 이후 영화 수익 정산 및 배분까지의 전체 과정을 총괄하고 책임지는 영화의 비즈니스적인 측면의 과정을 자세히 이해하고

프로듀서의 기본적인 역할을 익힌다. 프로듀서2에서는 영화의 제작과정 전반과 예산의 편성 및 집행 그리고 효율적인 예산의 운영에 대해 이해하고 특히 전반적인 프로덕션 일정의 조율과 배급과 부가 관권 및 각 저작권에 대한 기본적인 이해를 다루고자 한다.

0011007 연극스타일연구(Style of Acting Research) 2(3)

다양한 연극 연기 양식과 연기 훈련 방법의 이론을 연구한다.

0011012 예술경영세미나(Art Management Seminar) 3(3)

공연, 영화 등 각 분야별 특성 및 경영법을 익히고 예술 경영에 필요한 마케팅에 대해 연구하고 사례연구를 통해 문제점을 파악하여 대안을 제시한다.

0011096 연출제작멘토링(Directing and Production Mentoring) 3(4)

졸업영화의 완성을 전제로 한 고급영화제작 코스로서 연출, 촬영, 편집 등 제작과정을 마무리하고 최종 평가한다.

0011097 예술과상상력(Art and Imagination) 3(3)

영화는 음악, 미술, 무용, 연극, 문학 등 다양한 예술 장르의 영향을 받았으며 여러 예술의 효과를 영화 속에 표현하고 있다. 다른 장르의 예술과 영화는 어떤 관계인지 살펴본다. 또한 다양한 예술 장르가 영화의 상상력에 어떤 영향을 주고 있는지 영화의 예를 들어 분석한다.

0011024 연기제작워크샵1(Acting Production Workshop 1) 2(3)

연극제작실습 전초 단계로서, 그동안 개인 작업을 바탕으로 한 훈련이 실시되었다면 본 과 “집단창작” (collective creation) 및 “Workshop”작업으로서 제작과정의 중요성을 연구하며, 제작의 실체를 얻어가는 데 나타난 문제점을 연구하고 발표를 통한 검증을 한다.

0011029 연기제작워크샵2(Acting Production Workshop 2) 2(3)

연극제작의 1단계로서, 그동안 개인작업을 바탕으로 한 훈련이 실시되었다면, 본 과목은 “집단창작” 방법에 의해 연극제작을 시도하고 그 중요성을 연구하며, 제작의 실체를 얻어나가는 데에서 행해지는 체험을 통해 인식된 연극 제작전분야에 있어 발생할 수 있는 문제점들을 재연구 · 검토한다.

0011034 연기제작워크샵3(Acting Production Workshop 3) 2(3)

공연작품의 선택, 작품에 대한 토의를 시작으로 하여 공연에 이르기까지 연극제작 전 과정을 실습하며, 소극장 규모의 극장공간을 소화할 수 있는 능력을 개발하고, 공연 후 품평회를 통해 문제점을 고찰하고 공연한 작품을 재검토한다.

0011039 연기제작워크샵4(Acting Production Workshop 4) 2(3)

연극 제작의 창의력 개발을 목표로 연습 진행 과정에 관한 연구와 공연 후 공연에 대한 비평 및 평가를 하고 작품을 재고찰 한다. 주로 전통적 형태의 극장공간을 위한 연극제작을 습득하고 사실주의 계열 작품을 전통적 기법으로 시도한다.

연기전공

교육목표

1. 인간 보편의 정서와 감정을 이해하고, 특히 예술적 실험정신과 창의력이 우수한 인재상 양성
2. 연기 기초 훈련 및 제작 실습 훈련을 통한 경험, 매체 적응의 기술, 나아가 연극사 및 비평이론을 통한 지식의 습득 등으로 장르와 가치관의 통섭을 시행하여 연기 예술을 주도할 전문인을 양성
3. 세계로 나아갈 수 있는 글로벌 문화콘텐츠로 확장하기 위해 우리 고유의 예술적 가치관을 오늘의 예술 현장으로 확장시킬 창의력을 계발하여 활용
4. 이를 바탕으로 전문적인 작품 창작을 통해 사회가 기대하는 문화/예술적 요구를 연구하고 계발

학과소개

연극전공은 1981년 설립된 청주대학교 연극영화과는 대한민국 연극영화예술을 선도하는 역사와 전통에 빛나는 학과로서 전국적으로 그 입지를 굳건히 다져왔습니다. 한국 연극사에 길이 남는 업적의 극작가 故 차범석 교수님과 한국 문예영화의 대부, 김수용 감독님 등으로 대표되는 선배 교수진은 현업에서 쌓은 전문성과 경험을 바탕으로 후학들에게 실용적인 학문을 그대로 전수하는 학풍을 이어왔으며 이렇게 배출된 인재들은 연극과 영화 현장에서 왕성한 활동을 해오고 있습니다. 현재 연극전공은 창작의 계열은 넓히고 심화하는 융합 교육을 실시하고 있습니다.

졸업후진로

연극전공에서는 배움을 통해 얻은 지식으로 실전의 현장에서 훌륭한 예술인으로 성장할 수 있도록 노력하고 있습니다. 또한 예술인 양성을 기반으로 하여 졸업 후에는 대학원 진학 또는 유학을 통한 학계 진출, 연극, 영화, 방송 등의 현장에서 연출, 배우, 기획자, 극작가, 무대장치가, 음향디자이너, 조명디자이너, 무대감독 등 다양한 부분에 종사하여 예술 혼을 펼칩니다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p>교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 분야에서 활약할 기량을 가진 연기자를 육성하고 다양한 매체의 융복합 추세에 부응한 연기교육을 통해 국제적 감각과 역량을 지닌 배우를 양성한다.
<p>인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 연극, 영화, 뮤지컬 등 다양한 장르에서 활약하는 전문성을 갖춘 연기자 • 문화예술적인 소양과 풍부한 감성을 바탕으로 예술적 실험성과 창조적 표현력을 고루 갖춘 연기자 • 다양한 글로벌 한류 콘텐츠에서 활약할 국제적 역량을 다진 인재
<p>요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 80% 이상을 차지하여 대부분 전공과 관련한 진로가 목표임이 명확하게 나타남. 이 요구를 충족하기 위해 실제 현장에서 필요한 기술적 능력을 배양할 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 협업, (2) 도전정신, (3) 의사전달력, (4) 분석적 사고능력, (5) 기술이해 및 활용으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 겸비한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남.
<p>주도요출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력 (2) 도전정신 ▶ 예술적 창의성을 기반으로 한 실험정신 (3) 의사전달력 ▶ 자기의 아이디어를 소통하고 공유하는 능력 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (5) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 기예의 이해, 선택 및 활용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명	
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	예술창작에 필요한 테크닉과 테크놀로지 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임기초1 • 호흡&발성1 • 신체표현1 • 뮤지컬가창 • 움직임창작1 • 뮤지컬가창2 	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임기초2 • 호흡&발성2 • 신체표현2 • 움직임창작2
	지식융합 역량	다양한 예술장르에 대한 이해 및 이의 융복합 예술 창조 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 실험극연구 • 연기연출 • 대본낭독&극창작 	
창의 Creativity	종합적 사고 역량	예술적 · 창의적 아이디어를 작품으로 구체화할 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 연극놀이 • 씬스터디1(연극) • 프레임&쇼트1 • 디지털매체연기1 • 씬스터디3(영화) 	<ul style="list-style-type: none"> • 기초연기 • 카메라연기 • 이미지표현과연기술 • 프레임&쇼트2 • 씬스터디2(연극) • 디지털매체연기2 • 뮤지컬레파토리 • 씬스터디4(영화) • 캐릭터창조세미나 • 뮤지컬레파토리2 • 세계배우스타일연구
	진취적 사고 역량	창의적인 예술활동을 이끄는 예술적 실험 및 도전 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 연극의이해 • 스타니슬랍스키시스템 • 텍스트분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 서양연극사 • 아메리칸액팅메소드
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	예술활동 시 요구되는 다양한 소통으로 시너지를 내는 능력		
	상호문화역량	다양한 문화에 대한 이해와 관용	<ul style="list-style-type: none"> • 교육연극 • 아동연극실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 특수과제세미나 • 개별연기캡스톤디자인
인성 Character	자기관리 역량	예술인으로서의 자기관리 및 공동목표 수행능력	<ul style="list-style-type: none"> • 오디션테크닉1 	<ul style="list-style-type: none"> • 분장&코디네이트 • 오디션테크닉2
	공동체 역량	단체예술활동에서 구성원 간의 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 연기제작워크샵1 • 연기제작워크샵3 • 연기졸업작품워크샵1 • 연출제작워크샵1 • 연출제작워크샵3 	<ul style="list-style-type: none"> • 연기제작워크샵2 • 연기제작워크샵4 • 연기졸업작품워크샵2 • 연출제작워크샵2 • 연출제작워크샵4

교육과정표

연기전공

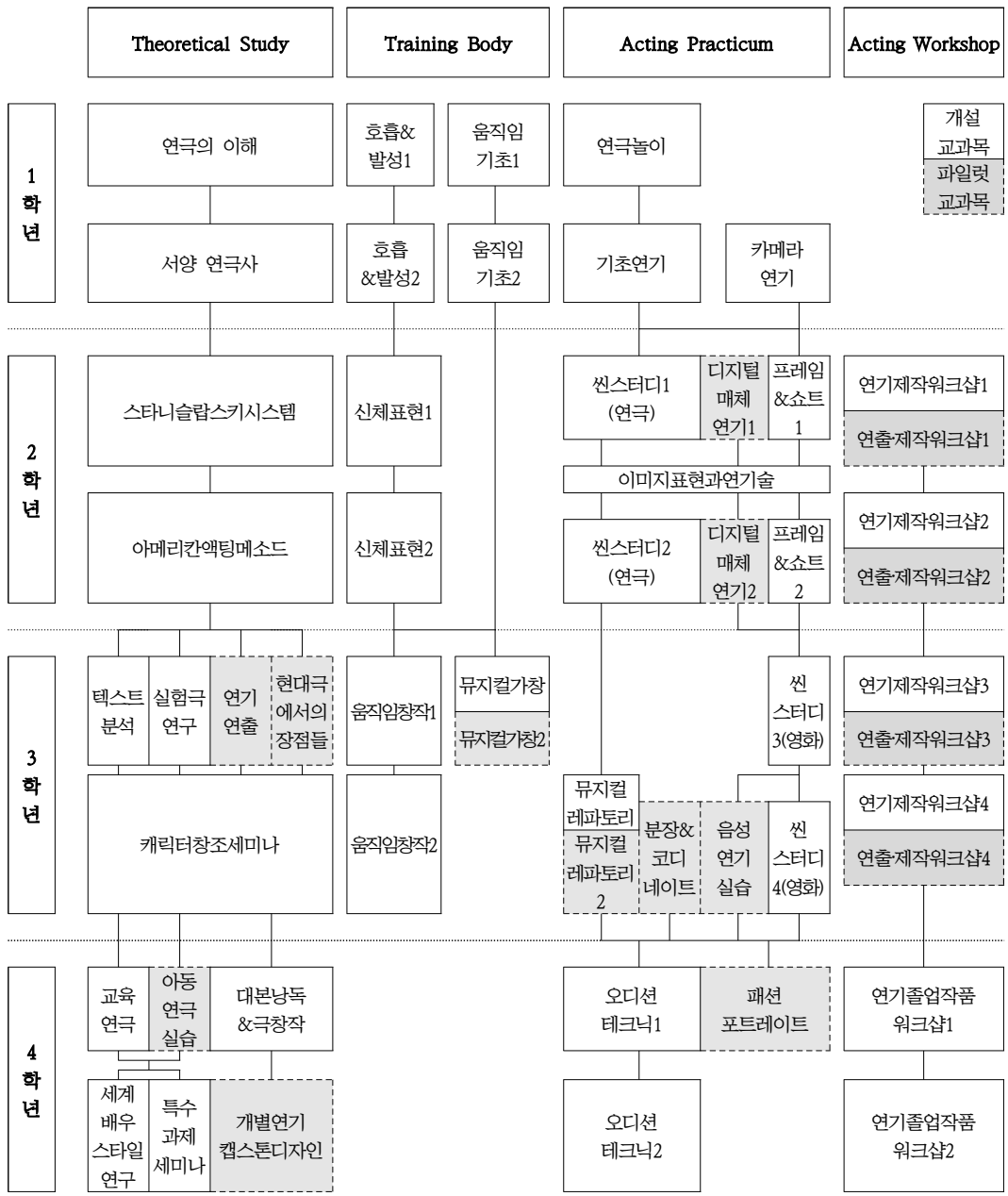
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습기	계
전공선택	1-1	0011013	연극의 이해	3	3	0	3
전공선택		0011014	음직임기초 1	2	0	3	3
전공선택		0011015	호흡 & 발성 1	2	0	3	3
전공선택		0011016	연극놀이	2	0	3	3
전공선택	1-2	0003367	서양연극사	3	3	0	3
전공선택		0009109	기초연기	2	0	3	3
전공선택		0011017	음직임기초 2	2	0	3	3
전공선택		0011018	호흡 & 발성 2	2	0	3	3
전공선택		0011019	카메라연기	2	0	3	3
전공선택	2-1	0011020	스타니슬랍스키시스템	3	3	0	3
전공선택		0011021	씬스터디 1 (연극)	2	0	3	3
전공선택		0011022	프레임 & 쇼트 1	2	0	3	3
전공선택		0011023	신체표현 1	2	0	3	3
전공선택		0011024	연기제작워크샵 1	2	0	3	3
전공선택		0011048	디지털매체연기 1 *	2	0	3	3
전공선택		0010978	연출·제작워크샵 1 *	2	0	3	3
전공선택	2-2	0010059	아메리칸액팅메소드	3	3	0	3
전공선택		0011025	이미지표현과연기술	2	0	3	3
전공선택		0011026	프레임 & 쇼트 2	2	0	3	3
전공선택		0011027	씬스터디 2 (연극)	2	0	3	3
전공선택		0011028	신체표현 2	2	0	3	3
전공선택		0011029	연기제작워크샵 2	2	0	3	3
전공선택		0011049	디지털매체연기 2 *	2	0	3	3
전공선택		0010981	연출·제작워크샵 2 *	2	0	3	3
전공선택	3-1	0011030	텍스트분석	3	3	0	3
전공선택		0011031	씬스터디 3 (영화)	2	0	3	3
전공선택		0011032	뮤지컬가창	2	0	3	3
전공선택		0011033	음직임창작 1	2	0	3	3
전공선택		0011034	연기제작워크샵 3	2	0	3	3
전공선택		0003480	실험극연구	3	3	0	3
전공선택		0011050	연기연출 *	2	0	3	3
전공선택		0011051	뮤지컬가창 2 *	2	0	3	3
전공선택		0010987	연출·제작워크샵 3 *	2	0	3	3

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습기	계
전공선택	3-2	0011035	뮤 지 컬 레 파 토 리	2	0	3	3
전공선택		0011036	씬 스테 디 4 (영 화)	2	0	3	3
전공선택		0011037	캐 릭 터 창 조 세 미 나	3	3	0	3
전공선택		0011038	음 직 임 창 작 2	2	0	3	3
전공선택		0011039	연 기 제 작 워 크 샵 4	2	0	3	3
전공선택		0011053	분 장 & 코 디 네 이 트 *	2	0	3	3
전공선택		0011054	뮤 지 컬 레 파 토 리 2 *	2	0	3	3
전공선택		0010994	연 출 · 제 작 워 크 샵 4 *	2	0	3	3
전공선택	4-1	0011040	교 육 연 극	3	3	0	3
전공선택		0011041	연 기 졸 업 작 품 워 크 샵 1	2	0	3	3
전공선택		0011042	대 본 낭 독 & 극 창 작	3	3	0	3
전공선택		0011043	오 디 션 테 크 닉 1	2	0	3	3
전공선택		0011057	아 동 연 극 실 습 *	2	0	3	3
전공선택		0011044	연 기 졸 업 작 품 워 크 샵 2	3	0	3	3
전공선택	4-2	0011045	세 계 배 우 스타 일 연 구	3	3	0	3
전공선택		0011046	오 디 션 테 크 닉 2	2	0	3	3
전공선택		0011047	특 수 과 제 세 미 나	3	3	0	3
전공선택		0011058	개 별 연 기 캡 스톤 디 자 인 *	2	0	3	3
합 계(51개 교과목)		전공선택 114(153) = 114(153) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Theoretical Study	Training Body	Acting Practicum	Acting Workshop
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 연극의이해 	<ul style="list-style-type: none"> 움직임기초1 호흡&발성1 	<ul style="list-style-type: none"> 연극놀이 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 서양연극사 	<ul style="list-style-type: none"> 움직임기초2 호흡&발성2 	<ul style="list-style-type: none"> 기초연기 카메라연기 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 스타니슬랍스키시스템 	<ul style="list-style-type: none"> 신체표현1 	<ul style="list-style-type: none"> 씬스터디1(연극) 프레임&쇼트1 디지털매체연기1 	<ul style="list-style-type: none"> 연기제작워크샵1 연출제작워크샵1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 아메리칸액팅메소드 	<ul style="list-style-type: none"> 신체표현2 	<ul style="list-style-type: none"> 이미지표현과연기술 씬스터디2(연극) 프레임&쇼트2 디지털매체연기2 	<ul style="list-style-type: none"> 연기제작워크샵2 연출제작워크샵2
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 텍스트분석 실험극연구 연기연출 	<ul style="list-style-type: none"> 뮤지컬가창 움직임창작 뮤지컬가창2 	<ul style="list-style-type: none"> 씬스터디3(영화) 	<ul style="list-style-type: none"> 연기제작워크샵3 연출제작워크샵3
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터창조세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 움직임가창2 	<ul style="list-style-type: none"> 뮤지컬레파토리 씬스터디4(영화) 분장&코디네이트 뮤지컬레파토리2 	<ul style="list-style-type: none"> 연기제작워크샵4 연출제작워크샵4
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 교육연극 대본낭독&극창작 아동연극실습 		<ul style="list-style-type: none"> 오디션테크닉1 패션포레이트 	<ul style="list-style-type: none"> 연기졸업작품워크샵1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 세계배우스타일연구 특수과제세미나 개별연기캡스톤디자인 		<ul style="list-style-type: none"> 오디션테크닉2 	<ul style="list-style-type: none"> 연기졸업작품워크샵2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	연 극 의 이 해	3-2	캐 릭 터 창 조 세 미 나
1-2	서 양 연 극 사		
2-1	스타니슬랍스키시스템	4-1	교 육 연 극 대 본 낭 독 & 극 창 작
	연 기 제 작 위 크 샵 1		
2-2	아 메 리 카 액 팅 메 소 드	4-2	특 수 과 제 세 미 나 개 별 연 기 캵 스톤 디 자 인
3-1	실 험 극 연 구		
		텍 스톤 분 석	

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	호 흡 & 발 성 1	3-1	썸 스톤 디 3 음 직 임 창 작 뮤 지 컬 가 창
1-2	기 초 연 기		
	호 흡 & 발 성 2		
2-1	프 레 임 & 쇼 트 1	3-2	썸 스톤 디 4 뮤 지 컬 레 파 토 리 음 직 임 창 작 2
	신 체 표 현 1		
	썸 스톤 디 1		
2-2	프 레 임 & 쇼 트 2	4-1	오 디 션 테 크 닉 1
	신 체 표 현 2	4-2	오 디 션 테 크 닉 2
	썸 스톤 디 2		

3) 자격취득 관련 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	연 기 제 작 위 크 샵 1	4-1	교 육 연 극 연 기 졸 업 작 품 위 크 샵 1
2-2	연 기 제 작 위 크 샵 2		
3-1	연 기 제 작 위 크 샵 3		
3-2	연 기 제 작 위 크 샵 4	4-2	연 기 졸 업 작 품 위 크 샵 2

교과목 해설

- 0011013 연극의이해(Introduction to Theatre) 3(3)**
연극 예술의 본질탐구를 위해 공연학이 문화인류학과 사회학 등 여러 분야와의 상호 관계를 통해 발전하는 과정을 고찰하고, 연극 예술 분야에 있어서 다각도로 새로운 공연학적 이슈를 제기하고, 그 이슈에 대한 연구방법 및 방향을 모색하여 새로운 이론 창출의 동기를 야기한다.
- 0011014 움직임기초1(Basic Physical Training 1) 2(3)**
기초적인 신체움직임의 기술습득을 목표로, 움직임의 다양한 표현방법과 형태를 통해 발성과 표현 능력을 갖추는 데 그 목적을 둔다.
- 0011015 호흡&발성1(Respiration and Vocalization 1) 2(3)**
호흡과 발성의 기초 원리를 이해하여 대사에 알맞은 소리를 자유롭게 구사하도록 돕는다.
- 0011016 연극놀이(Play of Theatre) 2(3)**
연기자로서의 신체적, 정신적, 감성적, 기초 소양을 최대한 성장계함을 목표로, 공연적 방법에서의 놀이 창작 작업을 통해 편안한 마음과 자유로운 참여에 기인한 휴식 공간 제공 및 잠재적 창의력을 개발하고, 나아가서 자발적이고도 능동적인 자아표현력 개발을 유도한다.
- 0003367 서양연극사(History of Western Theatre) 3(3)**
연극의 발생 기원부터 현대의 서양 연극까지 각 시기의 형성과정과 사회적 배경, 극장 조건, 공연 양상, 주요작품, 대표적 작가들에 관해 연구하고 분석해보며 연극사의 일반적 특징들에 관해 습득한다.
- 0009109 기초연기(Basic Acting) 2(3)**
연기는 나로부터 출발하는 것임을 인지하게 하여 상투적인 표현을 지양하고 배우 자신만의 고유한 정서를 자유롭게 표현하고 운용할 수 있도록 유도한다.
- 0011014 움직임기초2(Basic Physical Training 2) 2(3)**
움직임기초1의 연장이며, 신체움직임의 기술 습득을 목표로, 움직임의 다양한 표현방법과 형태를 통해 발성과 표현 능력을 갖추는 데 그 목적을 둔다.
- 0011018 호흡&발성2(Respiration and Vocalization 2) 2(3)**
호흡&발성1의 연장이며, 대사 화법의 기초적 기술 습득을 목표로 대사 언어 구조의 이해, 언어 표현을 위한 기초 기술 개발을 유도한다.
- 0011019 카메라연기(Camera Acting) 2(3)**
메소드연기 트레이닝을 통해 매체연기에 대한 이해를 하고 카메라 연기에 적용시킨다.
- 0011020 스타니슬랍스키시스템(Stanislavsky System) 3(3)**
스타니슬랍스키 시스템의 과학적 근거와 논리를 바탕으로 하는 리얼리즘 연기의 태동과 발전, 체계화 과정과 시스템화된 현재, 그 철학을 담아내는 훈련방법론을 이해하며 각 훈련 과정의 이해와 이유들에 대한 학습에 목적을 둔다.
- 0011021 씬스터디(Scene Study 1) 2(3)**
자아인식과 자아개발을 위한 기초단계로 연극, 영화, TV에서 연기자로서의 특징인 빠른 인식, 객관적이고 비판적인 시선, 열려진 몸과 마음, 튼튼한 신체의 소유, 진실성, 표현력 등을 중심으로 연구·실습한다.

- 0011022 프레임&쇼트1(Frame & Short 1) 2(3)
 카메라의 다양한 앵글에 적용할 수 있도록 학생들 개개인의 배우로서의 특·장점들을 연구하고, 표현 방법에 대해 심화학습을 한다.
- 0011023 신체표현1(Exploring the Tourism Industry 1) 2(3)
 연기의 다양한 움직임들을 통해 감정과 정보를 표현할 수 있도록 적합한 신체를 만들고 창의적인 신체 움직임을 증진시킨다.
- 0011024 연기제작워크샵1(Acting Production Workshop 1) 2(3)
 연극제작실습 전초 단계로서, 그동안 개인 작업을 바탕으로 한 훈련이 실시되었다면 본 과 “집단창작” (collective creation) 및 “Workshop”작업으로서 제작과정의 중요성을 연구하며, 제작의 실체를 얻어가는 데 나타난 문제성을 연구하고 발표를 통한 검증을 한다.
- 0011048 디지털매체연기1(Digital Camera Acting 1) 2(3)
 기초학년의 연기 기본 학습을 바탕으로 현장 활동을 자신감 있게 할 수 있도록, 매체연기의 특성을 비교하여 연구하고 매체연기의 기초가 되는 대사연습, 성격분석과 자신에 맞는 역할을 창조, 자신에 맞는 연기를 실습한다.
- 0011059 아메리칸액팅메소드(American Acting Method) 3(3)
 배우가 창조하는 인물의 내적진실과 깊이에 대한 탐구와 그에 주어진 상황을 믿게 만들으로써 살아 움직이는 복합적인 심리적 존재로 연기의 생명력을 부여하는 훈련에 목적을 둔다.
- 0011025 이미지표현과연기기술(Image Expression and Acting Method) 2(3)
 자기가 하고자 하는 이야기를 극으로 자유롭게 풀어낼 줄 아는 힘을 지속적으로 성장시키고 이를 통해 연출적 표현기법을 터득한다.(시작극) 한국,세계 명작 단편소설 중 극성이 있는 작품을 무대화함으로써 연기적 역량과 연출적 역량을 종합적으로 완성한다. (단편소설) 이후 이를 무대화하거나 영화화한다. 소설을 읽어내는 힘과 인문학적 역량을 키운다. 캐릭터 구축, 사건과 갈등의 극대화, 시대와의 소통 등을 이해한다.
- 0011022 프레임&쇼트2(Frame & Short 2) 2(3)
 프레임&쇼트1의 연장된 수업으로, 카메라의 다양한 앵글에 적용할 수 있도록 학생들 개개인의 배우로서의 특·장점들을 연구하고, 표현 방법에 대해 심화학습을 한다.
- 0011027 씬스터디2(Scene Study 2) 2(3)
 씬스터디1에서 습득한 움직임을 바탕으로 무대적 표현력을 증진시킴을 목표로, 주로 독백 장면 만들기(monologue scene making)를 실습한다.
- 0011028 신체표현2(Exploring the Tourism Industry 2) 2(3)
 신체표현1의 연장된 수업으로, 연기의 다양한 움직임을 통해 감정과 정보를 표현할 수 있도록 적합한 신체를 만들고 창의적인 신체 움직임을 증진시킨다.
- 0011029 연기제작워크샵2(Acting Production Workshop 2) 2(3)
 연극제작의 1단계로서, 그동안 개인작업을 바탕으로 한 훈련이 실시되었다면, 본 과목은 “집단창작” 방법에 의해 연극제작을 시도하고 그 중요성을 연구하며, 제작의 실체를 얻어나가는 데에서 행해지는 체험을 통해 인식된 연극 제작전분야에 있어 발생할 수 있는 문제점들을 재연구·검토한다.
- 0011049 디지털매체연기2(Digital Camera Acting 2) 2(3)
 디지털매체연기1의 연장된 수업으로, 기초학년의 연기 기본 학습을 바탕으로 현장 활동을 자신감 있게 할 수 있도록, 매체연기의 특성을 비교하여 연구하고 매체연기의 기초가 되는 대사연습, 성격분석과 자신에 맞는 역할을 창조, 자신에 맞는 연기를 실습한다.
- 0011030 텍스트분석(Introduction to Text) 3(3)
 한국 현대 연극사를 공연사적 관점에서 투영해 낼 수 있는 주요 현대 창작 희곡을 읽고 분석한다. 희곡의 본질, 희곡의 요소(구성, 인물, 주제, 대사) 희곡의 양식 등 희곡 일반에 대한 이해를 강의 및 토론을 통해 도모한다.

- 0011031 **씬스터디3(Scene Study 3)** 2(3)
연기의 기초 훈련과정을 이해하고 습득함을 목표로 무대 공간 활용과 무대적 제요소와의 상호작용을 통한 입체적 표현력 개발에 중점을 두며, 신체적 행동(신체훈련), 상상력, 집중력, 긴장이완, 정서의 기억, 대상물 연습 등을 훈련하고 2인 이상의 “장면 만들기” (scene making)를 중점적으로 실습한다.
- 0011032 **뮤지컬가창(Musical Acting)** 2(3)
뮤지컬 연기의 기초가 되는 노래와 춤을 중심으로 뮤지컬 연기의 본질을 이해하고 연기 방법론을 습득한다.
- 0011033 **움직임창작1(Exploring the Tourism Industry 1)** 2(3)
연기의 다양한 움직임을 통해 감정과 정보를 표현할 수 있도록 적합한 신체를 만들고 창의적인 신체 움직임을 증진시킨다.
- 0011034 **연기제작워크샵3(Acting Production Workshop 3)** 2(3)
공연작품의 선택, 작품에 대한 토의를 시작으로 하여 공연에 이르기까지 연극제작 전 과정을 실습하며, 소극장 규모의 극장공간을 소화할 수 있는 능력을 개발하고, 공연 후 품평회를 통해 문제점을 고찰하고 공연한 작품을 재검토한다.
- 0003480 **실험극연구(Studies on Post-Modern Theatre)** 3(3)
1960년대 이후 미국을 중심으로 일어난 포스트모던실험극 운동에 대한 체험적이고도 구체적인 이해를 목표로, 운동의 발생 동기, 진행 과정, 결과를 시청각적으로 분석 연구하고 재조명한다.
- 0011050 **연기연출(Acting Directing)** 2(3)
무대구성 능력의 다양화를 목표로 연기연출 전반에 대한 이론적 고찰과 그를 바탕으로 장면 구성을 시도하며, 궁극적으로 무대구성 능력의 체계화를 구현한다.
- 0011051 **뮤지컬가창2(Musical Acting 2)** 2(3)
뮤지컬가창의 연장된 수업으로, 뮤지컬 연기의 기초가 되는 노래와 춤을 중심으로 뮤지컬 연기의 본질을 이해하고 연기 방법론을 습득한다.
- 0011035 **뮤지컬레퍼토리(Musical Repertory)** 2(3)
뮤지컬 작품을 선택하여 공연화하는 과정을 통해 뮤지컬에 대한 전반적인 이해를 도모한다.
- 0011036 **씬스터디4(Scene Study 4)** 2(3)
연기자는 정해진 희곡에 나와 있는 인물과 성격을 분석하여 무대 위에서 직접 표현하고 무대적 표현을 연기환경에 맞춰 다양하게 바꿔야 되므로 기초 능력 개발 및 향상에 중점을 둔다.
- 0011037 **캐릭터창조세미나(Character Create Seminar)** 3(3)
새로운 캐릭터를 창조하기 위해 역할에 대한 분석과 캐릭터 설정에 대한 이론을 학습하고 실습한다.
- 0011038 **움직임창작2(Exploring the Tourism Industry 2)** 2(3)
움직임창작1의 연장된 수업으로, 연기의 다양한 움직임을 통해 감정과 정보를 표현할 수 있도록 적합한 신체를 만들고 창의적인 신체 움직임을 증진시킨다.
- 0011039 **연기제작워크샵4(Acting Production Workshop 4)** 2(3)
연극 제작의 창의력 개발을 목표로 연습 진행 과정에 관한 연구와 공연 후 공연에 대한 비평 및 평가를 하고 작품을 재고찰 한다. 주로 전통적 형태의 극장공간을 위한 연극제작을 습득하고 사실주의 계열 작품을 전통적 기법으로 시도한다.
- 0011053 **분장&코디네이트(Make-up & Co-ordinate)** 2(3)
영화에서는 대형 화면에 모든 인물이 확대되기 때문에 TV보다 더욱 섬세한 분장이 이루어져야 한다. 시대극, 고전극, 현대물, 예로, 액션, 코믹, 괴기 영화 등으로 다양하게 분류되는 영화의 특수분장과 특수효과 컴퓨터 그래픽 등을 이용한 분장을 함께 실습해본다.

0011054	뮤지컬레퍼토리2(Musical Repertory 2) 연기자의 표현 매체인 화술을 훈련하고 실습한다.	2(3)
0011040	교육연극(Educational Theater) 초 중등학교과정에서 현장 연극지도 능력 고취를 높일수 있도록 유도한다.	3(3)
0011041	연기졸업작품워크샵1(Acting Graduation Work Workshop 1) 연극제작 전 과정에 대한 구체적 이해와 무대 구성 능력 전문화를 목표로, 연극제작 전 과정을 세밀히 분석, 재검토하며, 특히 전통적 극장 외의 변형 공간을 위한 연극제작을 시도한다.	2(3)
0011042	대본낭독&극창작(Play Read&Theater Creation) 연극의 모체로 인식되고 있는 희곡을 배제하고, 대신 각 구성원들의 자발적인 창의적 아이디어로 극을 구성 하도록 유도, 개별적인 잠재력과 창의력 개발을 도모한다.	3(3)
0011043	오디션테크닉1(Methods of Audition 1) 연기자들이 직면할 각종 오디션에 효과적으로 대처할 수 있는 능력 배양을 목표로 오디션의 전 과정을 분석, 연구한다.	2(3)
0011057	아동연극실습(Child Theater Training) 고등학교에서의 체계적인 연극영화교육 능력 고취를 목표로, 교수학습법의 다양한 이론을 연구하고 실제적인 방법론을 탐구한다.	2(3)
0011044	연기졸업작품워크샵2(Acting Graduation Work Workshop 2) 연극제작 전 과정에 대한 구체적 이해와 무대 구성 능력 전문화를 목표로, 연극제작 전 과정을 세밀히 분석, 재검토하며, 특히 전통적 극장 외의 변형 공간을 위한 연극제작을 시도한다.	2(3)
0011045	세계배우스타일연구(Studies on World Actor Style) 세계의 배우들의 스타일을 연구하여 시대별 연기스타일을 탐구한다.	3(3)
0011046	오디션테크닉2(Methods of Audition 2) 오디션테크닉1에 연장된 수업으로, 연기자들이 직면할 각종 오디션에 효과적으로 대처할 수 있는 능력 배양을 목표로 오디션의 전 과정을 분석, 연구한다.	2(3)
0011047	특수과제세미나(Special Project Seminar) 연극의 전반적인 과정에 대한 과제들에 대해 토론하며 연구한다.	3(3)
0011058	개별연기캡스톤디자인(Capstone Design) 졸업 후 현장에서 겪을 수 있는 문제들을 미리 파악하여 해결할 수 있는 능력을 향상시키기 위해 현장에서의 전 작업 과정을 분석·연구한다.	2(3)
0010978	연출제작워크샵1(Directing and Production Workshop 1) 영화의 기획 단계부터 촬영 직전까지의 과정을 라인 프로듀서와 조감독의 견지에서 단계별로 구분하여 체계적으로 숙지시키며 워크숍을 통해 영상언어와 문법을 습득한다.	2(3)
0010981	연출제작워크샵2(Directing and Production Workshop 2) 영화의 기획 단계부터 촬영 직전까지의 과정을 라인 프로듀서와 조감독의 견지에서 단계별로 구분하여 체계적으로 숙지시키며 워크숍을 통해 영상언어와 문법을 습득한다.	2(3)
0010987	연출제작워크샵3(Directing and Production Workshop 3) 시나리오 및 콘티 작성에 중점을 두고 영화제작 방법을 연구함으로써 시놉시스 및 시나리오 작성, 작품의 발전 및 헌팅, 콘티 작성, 촬영, 현상, 편집, 녹음, 제작 완성 후 특별 품평회에 이르기까지 탄탄한 제작 과정을 구체적으로 습득해보는 것을 목표로 한다.	2(3)

0010994 연출제작워크샵4(Directing and Production Workshop 4)

2(3)

영화제작을 통해 작업의 완성도와 예술성에 대한 이해를 고양시키고 영화에 대한 개념을 구체적으로 습득하는 것을 목표로 한다. 시나리오 소재 토론, 작품분석, 연출계획서 제출 및 헌팅, 촬영, 현상, 편집, 녹음에 이르기까지의 전 과정을 통해 청소년 영화제 및 단편영화제에 대비한 고급영화 제작과정을 알아본다.

보건의료과학대학

실학성세를 바탕으로 진리탐구 덕성함양 실천봉공의 정신으로 창의적인 글로벌 전문가로서의 지식과 기술 및 태도를 확립한 전문 보건의료인을 양성하여 사회 안녕과 발전에 기여하고자 한다. 이를 위해 국민의 건강 증진에 헌신할 수 있는 지식, 품성, 기술을 습득할 수 있는 체계적인 교육을 제공함으로써 보건의료 전문 인력, 임상전문가, 보건의료 교육자 및 연구자로서의 지도적인 역량을 발휘할 수 있는 아래와 같은 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

1. 근거 중심의 지식과 기술을 기반으로 과학적 실무를 수행하는 보건의료인
2. 인간의 존엄성에 입각한 성숙한 태도로 전인적인 접근을 수행하는 보건의료인
3. 우수한 연구자와 지도자로서의 자질을 갖춘 보건의료인
4. 지역 사회와 국가의 보건의료 발전에 공헌할 보건의료인



간호학과

교육목표

실학성세를 바탕으로 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공의 정신을 함양하여 비판적 사고능력 및 과학적 실무능력과 도덕적 소양을 겸비한 전문 간호인을 양성한다.

1. 전문 간호지식 습득을 바탕으로 과학적 간호기술을 수행할 수 있다.
2. 간호대상자 및 보건의료 전문인과 효율적으로 의사소통하며 협력할 수 있다.
3. 간호 수행 및 실무향상을 위한 비판적 사고능력을 발휘할 수 있다.
4. 법적, 윤리적 책임에 근거한 전문 직업관을 수립할 수 있다.
5. 국내외 보건의료 및 간호의 정책 변화에 대응할 수 있다.

학과소개

간호학은 인류의 건강증진 및 질병으로부터의 회복을 목적으로 하는 실용적 학문이므로 인간존중의 간호윤리관을 확립하고, 전문 간호지식을 익히며, 과학적 문제해결 능력을 숙련하고 건강전달체계의 타 전문가들과 협동관계를 유지하면서 전인간호를 시행할 수 있는 능력을 배양시키는 학문이다. 이를 위해 본 간호학과에서는 교육목표와 교육과정을 연계하여 학과 교과목을 운영하고 있으며, 국내 우수 간호 현장 출신의 교수를 영입하여 학생들의 졸업 후 현장 적응능력을 최대화하여 졸업 후의 현장경쟁력을 강화하고 있다. 미래 세계 인류의 건강한 삶을 책임질 간호인재를 육성하기 위해 간호현장-교육-연구과정을 통합하는 국제수준의 간호교육 과정을 마련하여 시행하고 있다. 특히 충북 지역에서의 경쟁력 뿐 아니라 전국적인 경쟁력을 갖추기 위해 아낌없는 학교의 지원과 현장 경험이 풍부한 교수진들의 열정과 노력으로 미래의 건강한 사회를 이끌어갈 보건의료인이 될 수 있도록 지도하고 있다. 학생들은 본과에서 장차 세계적인 보건의료인의 꿈을 향해 나아갈 수 있을 것이다.

졸업후진로

병원간호사(상급종합병원, 대학병원 등의 종합병원, 병원 등), 해외취업(외국 간호사 자격증 취득 후), 산업장 간호사(기업체, 관공서, 호텔, 항공사 등), 개인창업(산후 조리원, 요양원 등), 의료 관련 상담원, 보건직 공무원, 보건의료 관련업체 등에 취업할 수 있으며 세부 분야는 아래와 같다.

1) 간호실무 분야

병원간호사, 보건간호사, 산업간호사, 보험심사간호사, 보건복지시설 간호사, 방문간호사, 국민보훈관리공단 및 건강보험심사평가원 심사직 간호사, 법의간호사, 장기이식코디네이터

2) 전문 간호사

노인, 가정, 중환자, 정신, 호스피스, 보건, 감염관리, 산업, 응급, 마취, 아동, 종양, 임상(국가공인전문분야)

3) 교육 및 연구분야

교수, 보건교육사, 보육교사, 공공 및 민간 보건기관 연구원

4) 경영 분야

노인요양시설장, 재가 장기요양시설장, 정신사회재활시설장, 보육시설장, 조산원장

5) 공무원

간호직, 보건직, 소방직 공무원

6) 국제보건종사자

해외간호사, 국제보건단체활동가

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 본 학과의 교육목적 및 목표는 청주대학교의 교육이념 및 교육목적, 국내외 보건의료 환경변화, 지역사회 특성, 국내외 간호대학의 교육목적 및 목표, 한국간호교육평가원, 국제간호협회의(International Council of Nurses, ICN), 미국간호대학협회의(American Association of Colleges of Nursing, AACN)에서 제시한 간호사 핵심역량을 고려하고, 간호학과 구성원 및 산업체의 의견을 반영하여 설정하였다. 이후 2주기 간호교육인증평가를 준비하면서 간호전문직에 요구되는 간호사 핵심역량 및 학습성과 기반 교육과정을 반영하고, 국내외 보건의료 환경의 변화 및 대학 교육에 대한 변화된 요구를 분석하여 2009년에 설정된 교육목적 및 교육목표를 수정하였다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 본 학과의 인재상은 비판적 사고능력(Critical thinking), 의료의사소통능력(Health communication), 전인간호를 위한 간호지식과 기술 적용능력(Application of nursing knowledge & skills), 정책대응능력(Recognition of healthcare policies), 윤리에 근거한 전문직관(Moral professionalism)으로 구성된 5가지 핵심역량을 모두 갖춘 '참(CHARM) 간호사'이다.
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 본 학과의 요구역량은 성과기반 교육과정 운영을 통한 핵심역량 증진에 초점을 둔 간호교육의 기반을 형성하기 위해 한국간호교육평가원 및 간호교육 기관에서 제시하는 교육목표를 분석하였다. 한국간호교육평가원에서 제시하는 간호사 핵심역량, 국제간호협회, 미국간호대학협회에서 제시하는 간호교육의 필수요소 및 역량, 10여개의 국내외 간호대학의 교육목표를 분석하고, 본 학과 교수, 재학생, 학부모, 산업체의 의견을 수렴하였다.
주요도출역량	<ul style="list-style-type: none"> 본 학과는 '전인간호를 위한 간호지식과 기술적용능력', '의료의사소통능력', '비판적 사고능력', '윤리에 근거한 전문직관', '정책대응능력'의 5가지 핵심역량을 도출하였다.

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	전인간호를 위한 간호지식과 기술적용	<ul style="list-style-type: none"> • 인체의구조와기능1 • 병태생리학 • 기본간호학및실습1 • 건강사정및실습 • 건강교육과상담 • 성인건강간호학2 • 성인건강간호학3 • 아동건강간호학2 • 여성건강간호학1 • 지역사회간호학2 • 정신건강간호학2 • 간호관리학1 • 노인건강간호학 <ul style="list-style-type: none"> • 인간발달론 • 간호미생물학 • 인체의구조와기능2 • 기본간호학및실습2 • 임상약리학 • 간호통계실습 • 진단적검사외간호 • 성인건강간호학1 • 지역사회간호학1 • 아동건강간호학1 • 여성건강간호학2 • 정신건강간호학1 • 성인건강간호학4 • 간호관리학2 • 재난간호
	지식융합 역량		<ul style="list-style-type: none"> • 성인건강간호학실습1 • 성인건강간호학실습2 • 지역사회간호학실습 • 정신건강간호학실습 • 노인건강간호학실습 • 선택실습 <ul style="list-style-type: none"> • 간호관리학실습 • 성인건강간호학실습3 • 성인건강간호학실습4 • 간호관리학실습
창의 Creativity	종합적 사고 역량	전인간호를 위한 간호지식과 기술적용	<ul style="list-style-type: none"> • 임상통합실습 • 통합시뮬레이션실습 • 통합핵심간호술실습 • 통합적사고외간호문제해결 • 간호중재종합설계
	진취적 사고 역량	비판적 사고능력	<ul style="list-style-type: none"> • 간호연구실습 • 간호과정및비판적사고
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	의료의사소통능력	<ul style="list-style-type: none"> • 인간관계와의사소통 • 현장실습
	상호문화역량		<ul style="list-style-type: none"> • 다문화간호
인성 Character	자기관리 역량	윤리에 근거한 전문직관	<ul style="list-style-type: none"> • 인간생명윤리 • 간호학개론과윤리 • 간호윤리세미나
	공동체 역량	정책대응능력	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료관계법규

교육과정표

간호학과

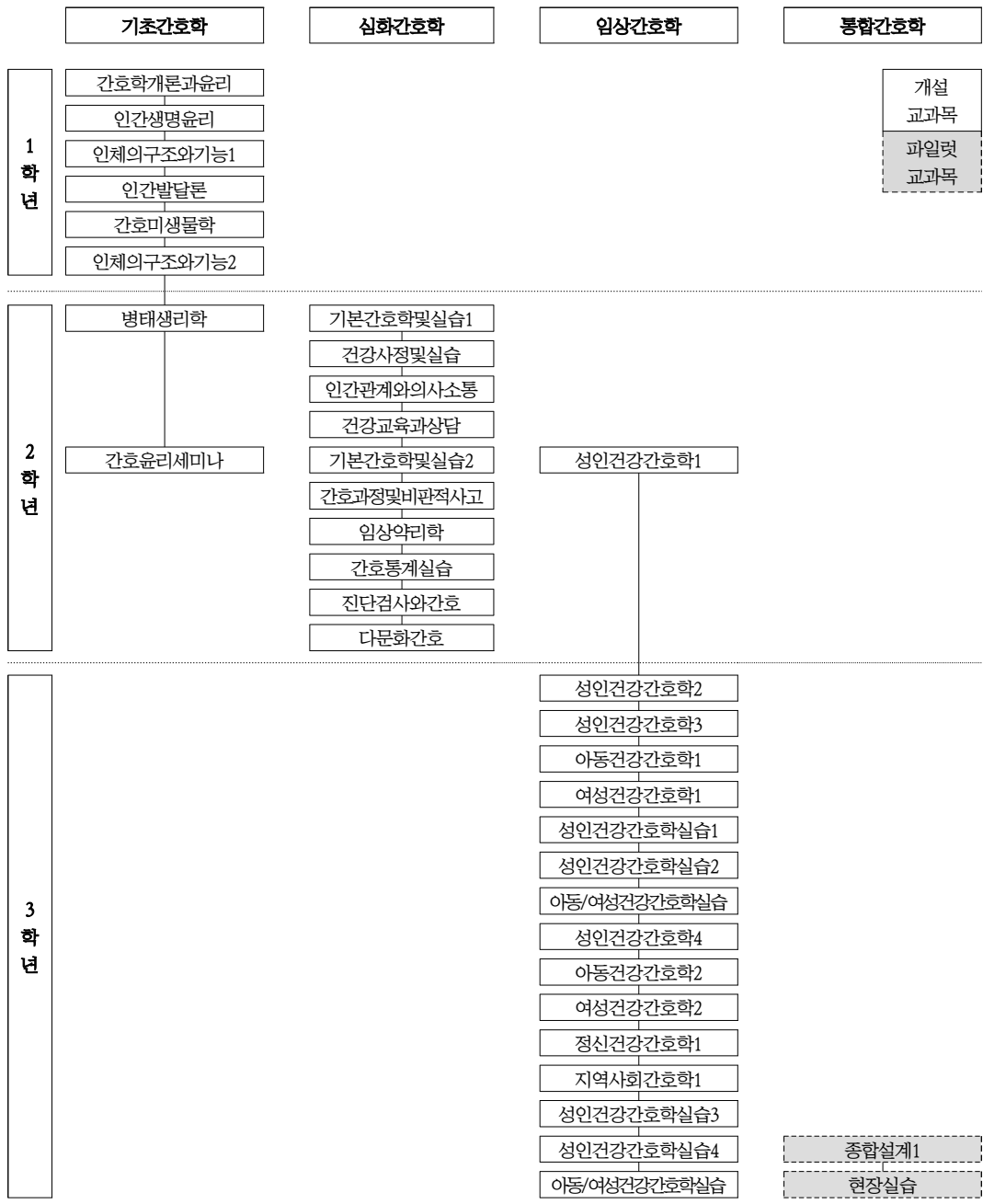
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험.실 습.실기	계
전공선택	1-1	0009152	인 체 의 구 조 와 기 능 1	3	3	0	3
전공선택		0010225	인 간 생 명 윤 리	2	2	0	2
전공선택		0011344	간 호 학 개 론 과 윤 리	2	2	0	2
전공선택	1-2	0006408	인 간 발 달 론	2	2	0	2
전공선택		0007219	간 호 미 생 물 학	2	2	0	2
전공선택		0009153	인 체 의 구 조 와 기 능 2	3	3	0	3
전공선택	2-1	0006159	병 태 생 리 학	2	2	0	2
전공필수		0006161	기 본 간 호 학 및 실 습 1	3	2	2	4
전공선택		0006162	건 강 사 정 및 실 습	2	1	2	3
전공선택		0009154	인 간 관 계 와 의 사 소 통	2	2	0	2
전공선택		0011258	건 강 교 육 과 상 담	2	2	0	2
전공필수	2-2	0006167	기 본 간 호 학 및 실 습 2	3	2	2	4
전공선택		0006777	간 호 과 정 및 비 판 적 사 고	2	2	0	2
전공선택		0008346	임 상 약 리 학	2	2	0	2
전공선택		0011259	간 호 윤 리 세 미 나	1	1	0	1
전공선택		0011260	간 호 통 계 실 습	1	0	2	2
전공선택		0011261	진 단 적 검 사 와 간 호	1	1	0	1
전공선택		0011262	다 문 화 간 호	1	1	0	1
전공선택		0011268	성 인 건 강 간 호 학 1	3	3	0	3
전공필수	3-0	0009157	여 성 건 강 간 호 학 실 습	2	0	6	6
전공필수		0009158	아 동 건 강 간 호 학 실 습	2	0	6	6
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0009160	아 동 건 강 간 호 학 1	3	3	0	3
전공선택		0009161	여 성 건 강 간 호 학 1	3	3	0	3
전공선택		0011269	성 인 건 강 간 호 학 2	3	3	0	3
전공선택		0011270	성 인 건 강 간 호 학 3	2	2	0	2
전공필수		0011273	성 인 건 강 간 호 학 실 습 2	2	0	6	6
전공필수		0011274	성 인 건 강 간 호 학 실 습 1	2	0	6	6
전공선택		0009165	종 합 설 계 1 *	1	0	2	2
전공선택		3-2	0006176	지 역 사 회 간 호 학 1	3	3	0
전공선택	0009167		아 동 건 강 간 호 학 2	2	2	0	2
전공선택	0009168		여 성 건 강 간 호 학 2	2	2	0	2
전공선택	0009169		정 신 건 강 간 호 학 1	3	3	0	3
전공선택	0011271		성 인 건 강 간 호 학 4	2	2	0	2
전공필수	0011275		성 인 건 강 간 호 학 실 습 4	2	0	6	6
전공필수	0011276		성 인 건 강 간 호 학 실 습 3	2	0	6	6

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험.실 습.실기	계
전공필수	4-0	0009172	정신건강간호학실습	2	0	6	6
전공필수		0009173	노인건강간호학실습	2	0	6	6
전공선택	4-1	0006186	지역사회간호학2	2	2	0	2
전공선택		0006192	간호관리학1	2	2	0	2
전공필수		0006195	지역사회간호학실습	2	0	6	6
전공선택		0009162	노인건강간호학	2	2	0	2
전공선택		0009175	정신건강간호학2	2	2	0	2
전공필수		0009176	선택실습	2	0	6	6
전공선택		0011272	간호연구실습	1	0	2	2
전공선택	4-2	0006199	간호관리학2	2	2	0	2
전공필수		0006202	간호관리학실습	2	0	6	6
전공선택		0006621	보건의료관계법규	1	1	0	1
전공필수		0009178	임상통합실습	2	0	6	6
전공필수		0011263	통합시물레이션실습	1	0	2	2
전공필수		0011264	통합핵심간호술실습	1	0	2	2
전공선택		0011265	재난간호	1	1	0	1
전공선택		0011266	통합적사고와간호문제해결	1	1	0	1
전공선택		0011370	간호중재종합설계*	1	0	2	2
합계(54개 교과목)	전공필수 32(84) + 전공선택 72(77) = 104(161)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기초간호학	심화간호학	임상간호학	통합간호학
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 간호학개론과윤리 • 인간생명윤리 • 인체의구조와기능1 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 인간발달론 • 간호미생물학 • 인체의구조와기능2 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 병태생리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 기본간호학및실습1 • 건강사정및실습 • 인체판별의사소통 • 건강교육과상담 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 간호윤리세미나 	<ul style="list-style-type: none"> • 기본간호학및실습2 • 간호과정및비판적사고 • 임상약리학 • 간호통계실습 • 진단검사와간호 • 다문화간호 	<ul style="list-style-type: none"> • 성인건강간호학1 	
3학년	1학기			<ul style="list-style-type: none"> • 성인건강간호학2 • 성인건강간호학3 • 아동건강간호학1 • 여성건강간호학1 • 성인간호학실습1 • 성인간호학실습2 • 아동·여성간호학실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 종합설계1 • 현장실습
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 성인건강간호학4 • 아동건강간호학2 • 여성건강간호학2 • 정신건강간호학1 • 지역사회간호학1 • 성인간호학실습3 • 성인간호학실습4 • 아동·여성간호학실습 	
4학년	1학기			<ul style="list-style-type: none"> • 정신건강간호학2 • 지역사회간호학2 • 노인건강간호학 • 간호관리학1 • 지역사회간호학실습 • 정신·노인간호학실습 • 선택실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 간호연구실습
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 간호관리학2 • 재난간호 • 보건의료관계법규 • 간호관리학실습 • 정신·노인간호학실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 통합적사노연간호문제해결 • 간호중재종합설계 • 통합심간호실습 • 통합사물대안실습 • 임상통합실습

전공교과 연계도





진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	간 호 학 개 론 과 윤 리 인 간 생 명 윤 리 인 체 의 구 조 와 기 능 1	3-1	성 인 건 강 간 호 학 2
	1-2		인 체 의 구 조 와 기 능 2 간 호 미 생 물 학
2-1	병 태 생 리 학 건 강 교 육 과 상 답	3-2	성 인 건 강 간 호 학 4 아 동 건 강 간 호 학 2 여 성 건 강 간 호 학 2 정 신 건 강 간 호 학 1 지 역 사 회 간 호 학 1
2-2	간 호 윤 리 세 미 나 성 인 건 강 간 호 학 1 임 상 약 리 학 간 호 통 계 실 습	4-1	정 신 건 강 간 호 학 2 지 역 사 회 간 호 학 2 노 인 건 강 간 호 학 간 호 관 리 학 1 간 호 연 구 실 습
		4-2	간 호 관 리 학 2 보 건 의 료 관 계 법 규

2) 사회진출을 위한 교과목

■ 병원 및 관련 분야

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	간호학개론과윤리 인체의구조와기능 1	3-1	성인건강간호학 2 성인건강간호학 3 아동건강간호학 1 여성건강간호학 1 성인건강간호학실습 1 성인건강간호학실습 2 여성/아동건강간호학실습
1-2	인체의구조와기능 2 간호미생물학		
2-1	병태생리학 인간관계와의사소통 건강교육과상담 기본간호학및실습 1 건강사정및실습	3-2	성인건강간호학 4 아동건강간호학 2 여성건강간호학 2 정신건강간호학 1 지역사회간호학 1 성인건강간호학실습 3 성인건강간호학실습 4 여성/아동건강간호학실습
2-2	간호윤리세미나 성인건강간호학 1 임상약리학 간호과정및비판적사고 진단적검사와간호 다문화간호 기본간호학및실습 2	4-1	정신건강간호학 2 지역사회간호학 2 노인건강간호학 간호관리학 1 간호연구실습 정신/노인건강간호학실습 지역사회간호학실습 선택실습
		4-2	간호관리학 2 보건의료관계법규 통합핵심간호술실습 통합시물레이션실습 통합적사고와간호문제해결 재난간호 간호중재종합설계 간호관리학실습 정신/노인건강간호학실습 임상통합실습

■ 보건소 및 지역사회 관련 분야

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	간 호 학 개 론 과 윤 리 인 간 생 명 윤 리 인 체 의 구 조 와 기 능 1	3-1	성 인 건 강 간 호 학 2 성 인 건 강 간 호 학 3 아 동 건 강 간 호 학 1 여 성 건 강 간 호 학 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 2 여 성 / 아 동 건 강 간 호 학 실 습
1-2	인 체 의 구 조 와 기 능 2 간 호 미 생 물 학		
2-1	병 태 생 리 학 인 간 관 계 와 의 사 소 통 건 강 교 육 과 상 담 기 본 간 호 학 및 실 습 1 건 강 사 정 및 실 습	3-2	성 인 건 강 간 호 학 4 아 동 건 강 간 호 학 2 여 성 건 강 간 호 학 2 정 신 건 강 간 호 학 1 지 역 사 회 간 호 학 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 3 성 인 건 강 간 호 학 실 습 4 여 성 / 아 동 건 강 간 호 학 실 습
2-2	간 호 윤 리 세 미 나 성 인 건 강 간 호 학 1 임 상 약 리 학 간 호 과 정 및 비 관 적 사 고 간 호 통 계 실 습 진 단 적 검 사 와 간 호 다 문 화 간 호 기 본 간 호 학 및 실 습 2	4-1	정 신 건 강 간 호 학 2 지 역 사 회 간 호 학 2 노 인 건 강 간 호 학 간 호 관 리 학 1 간 호 연 구 실 습 정 신 / 노 인 건 강 간 호 학 실 습 지 역 사 회 간 호 학 실 습 선 택 실 습
		4-2	간 호 관 리 학 2 보 건 의 료 관 계 법 규 통 합 핵 심 간 호 술 실 습 통 합 시 물 레 이 션 실 습 통 합 적 사 고 와 간 호 문 제 해 결 재 난 간 호 간 호 중 재 종 합 설 계 간 호 관 리 학 실 습 정 신 / 노 인 건 강 간 호 학 실 습 임 상 통 합 실 습

3) 자격취득 관련 교과목

■ 자격증명 : 간호사

▷ 발급기관 : 보건복지부

▷ 자격증 설명 : 간호사 국가 면허 자격

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	간 호 학 개 론 과 윤 리 인 간 생 명 윤 리 인 체 의 구 조 와 기 능 1	3-1	성 인 건 강 간 호 학 2 성 인 건 강 간 호 학 3 아 동 건 강 간 호 학 1 여 성 건 강 간 호 학 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 2 여 성 / 아 동 건 강 간 호 학 실 습
1-2	인 체 의 구 조 와 기 능 2 간 호 미 생 물 학		
2-1	병 태 생 리 학 인 간 관 계 와 의 사 소 통 건 강 교 육 과 상 담 기 본 간 호 학 및 실 습 1 건 강 사 정 및 실 습	3-2	성 인 건 강 간 호 학 4 아 동 건 강 간 호 학 2 여 성 건 강 간 호 학 2 정 신 건 강 간 호 학 1 지 역 사 회 간 호 학 1 성 인 건 강 간 호 학 실 습 3 성 인 건 강 간 호 학 실 습 4 여 성 / 아 동 건 강 간 호 학 실 습
2-2	성 인 건 강 간 호 학 1 임 상 약 리 학 간 호 과 정 및 비 판 적 사 고 기 본 간 호 학 및 실 습 2	4-1	정 신 건 강 간 호 학 2 지 역 사 회 간 호 학 2 노 인 건 강 간 호 학 간 호 관 리 학 1 간 호 연 구 실 습 정 신 / 노 인 건 강 간 호 학 실 습 지 역 사 회 간 호 학 실 습 선 택 실 습
		4-2	간 호 관 리 학 2 보 건 의 료 관 계 법 규 통 합 핵 심 간 호 술 실 습 통 합 시 물 레 이 션 실 습 간 호 관 리 학 실 습 정 신 / 노 인 건 강 간 호 학 실 습 임 상 통 합 실 습

▷ 취득과목 일람표

- 취득방법 : 한국보건의료인국가시험원 주최 시험응시 후 295점 중 177점 이상(60%) 취득
- 취득 후 진로 : 간호사 면허 취득 후 간호사로 활동
- 한국보건의료인국가시험원 기준 간호사 면허 시험과목 및 과락 기준 www.kuksiwon.or.kr

시험시간	시험과목	문항 수	배점	과락 기준
1	성 인 간 호 학	70	70	28점 미만
	모 성 간 호 학	35	35	14점 미만
2	아 동 간 호 학	35	35	14점 미만
	지 역 사 회 간 호 학	35	35	14점 미만
	정 신 간 호 학	35	35	14점 미만
3	간 호 관 리 학	35	35	14점 미만
	기 본 간 호 학	30	30	12점 미만
	보 건 의 료 관 계 법 규	20	20	8점 미만
총	8과목	295	295	177점 미만

■ 자격증명 : BLS provider

- ▷ 발급기관 : 대한 심폐소생술 협회
- ▷ 자격증 설명 : 생명을 소생시키는 기초적인 의료기술을 할 수 있는 자격증
- ▷ 취득과목 일람표

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	기 본 간 호 학 및 실 습 1	3-2	성 인 건 강 간 호 학 4
	건 강 사 정 및 실 습		성 인 건 강 간 호 학 실 습 3
2-2	성 인 건 강 간 호 학 1		4-1
	기 본 간 호 학 및 실 습 2	선 택 실 습	
3-1	성 인 건 강 간 호 학 2	4-2	통 합 핵 심 간 호 술 실 습
	성 인 건 강 간 호 학 3		통 합 시 물 레 이 션 실 습
	성 인 건 강 간 호 학 실 습 1		임 상 통 합 실 습
	성 인 건 강 간 호 학 실 습 2		

■ 자격증명 : 병원안전관리사(2급)

- ▷ 발급기관 : 보건복지부가 인정하는 기관의 민간자격증
- ▷ 자격증 설명 : 병원에서 발생할 수 있는 모든 안전 문제를 총괄하는 전문가
- ▷ 취득과목 일람표

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	인 간 생 명 윤 리	3-1	
1-2	간 호 미 생 물 학	3-2	지 역 사 회 간 호 학 1
2-1	기 본 간 호 학 및 실 습 1 인 간 관 계 와 의 사 소 통	4-1	지 역 사 회 간 호 학 2
			간 호 관 리 학 1
2-2	기 본 간 호 학 및 실 습 2	4-2	지 역 사 회 간 호 학 실 습
			간 호 관 리 학 2
			보 건 의 료 관 계 법 규
			간 호 관 리 학 실 습

교과목 해설

- 0009152 인체의구조와기능1(Human Structure and Function 1)** 3(3)
 본 교과목은 인체를 이해하기 위해 세포,조직, 장기, 계통을 학습하며 각 계통 중 근골격계, 심혈관계, 호흡계에서 구조와 기능을 학습함으로써 인체가 항상성을 어떻게 유지하는지 이해한다.
- 0010225 인간생명윤리(Human Life and Ethics)** 2(2)
 삶 속의 철학, 과학, 가치관을 재정립하고 인간생명에 대한 가치와 의료 전문직 내에서 갖추어야 할 의료윤리의 도덕적, 법적 측면을 공부하여 간호 전문인이 되기 위한 기초역량을 배양한다.
- 0011344 간호학개론과윤리(Introduction on Nursing)** 2(2)
 간호과학의 역사적 배경, 개념 목적 및 지식 체계에 대하여 학습하고, 간호 대상자, 건강의 본질, 간호의 사회적, 문화적, 윤리적 및 법적 측면에 대한 이해를 주요 학습 내용으로 한다. 또한 간호전문직의 위상, 각종 간호사업과 관련된 전문직 단체의 활동, 간호사업의 영역, 전문직 간호사의 역할과 책임을 다룬다.
- 0006408 인간발달론(Human Development)** 2(2)
 인간의 일생을 생물학적, 신체적 변화의 특징별로 분류하고, 연령단계별 신체, 인지, 정서, 사회성 등 발육발달현상의 특징을 습득한다. 인간발달이 현상에 영향을 미치는 요인과 조건을 이해함으로써 생애주기별 보건 프로그램 개발 시 활용할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0007219 간호미생물학(Microbiology)** 2(2)
 인체에 병리 상태를 초래하는 병원미생물에 초점을 두며 병원미생물의 분류와 특성 및 인체에 미치는 영향에 대해 학습한다.
- 0009153 인체의구조와기능2(Human Structure and Function 2)** 3(3)
 본 교과목은 인체를 이해하기 위해 각 계통 중 소화계, 신경계, 내분비계, 생식계에서 구조와 기능을 학습함으로써 인체가 항상성을 어떻게 유지하는지 이해한다.
- 0006159 병태생리학(Pathophysiology)** 2(2)
 병태생리학은 인체의 항상성이 유지되지 못할 때 발생하는 질병의 기전, 원인, 증상, 합병증 등을 학습하여 질병의 현상을 이해하는 과목이다.
- 0006161 기본간호학및실습1(Fundamentals of Nursing 1)** 3(4)
 간호과학의 기본개념과 인간의 기본요구에 대한 이해를 바탕으로 대상자의 기본요구를 충족시키고 대상자의 다양한 간호문제 해결을 돕기 위한 기본간호술을 학습한다.
- 0006162 건강사정및실습(Physical Assessment and Practice)** 2(3)
 인체의 건강상태를 평가하는데 사용되는 다양한 기술 및 장비의 원리와 적용 방법을 학습하며 실제에 적용할 수 있도록 실제 및 가상의 실습을 수행한다.
- 0011258 건강교육과상담(Health Education and Counseling)** 2(2)
 개인과 집단, 지역사회의 건강증진의 중요성을 확인하고, 건강행위 목표와 변화 전략을 적용할 수 있는 능력을 함양한다. 건강증진 프로그램 개발에 있어 필수적인 건강교육에 관련된 개념을 파악한다. 또한 개인이나 대상 집단의 학습요구 사정 방법, 건강교육내용, 교육방법, 교육보조자료 개발 및 교육평가 방법을 습득하여 적용한다.
- 0006167 기본간호학및실습2(Fundamentals of Nursing 2)** 3(4)
 간호과학의 기본개념과 인간의 기본요구에 대한 이해를 바탕으로 대상자의 기본요구를 충족시키고 대상자의 다양한 간호문제 해결을 돕기 위한 기본간호술을 학습한다.

- 0006777 **간호과정및비판적사고(Nursing Process & Critical Thinking)** 2(2)
 과학적 문제해결 방법인 간호과정을 올바르게 적용하여 대상자의 건강문제를 해결할 수 있으며 포괄적인 건강문제 사정을 위해 비판적 사고능력을 함양하도록 훈련한다.
- 0008346 **임상약리학(Clinical Pharmacology)** 2(2)
 약리의 기본원리를 학습하고 신체 계통별 및 질환별로 사용되는 약물요법에 대해 약물의 기전, 적응증, 투여방법, 부작용 및 간호에 대해 학습한다.
- 0011259 **간호윤리세미나(Nursing Ethics Seminar)** 1(1)
 간호실무와 윤리적 관계를 규명하여 환자 권리의 옹호를 위한 간호사의 전문직 역할을 수행할 수 있다.
- 0011260 **간호통계실습(Nursing Statistics Practice)** 1(2)
 간호 및 보건관련 연구를 위한 기본적인 통계의 개념과 수집된 자료를 과학적으로 분석하고 이해하는데 필요한 기술 및 추정 통계를 학습한다.
- 0011261 **진단적검사와간호(Diagonostic Test and Nursing)** 1(1)
 간호사는 임상 현장에서 이루어지는 다양한 진단적 검사에 대한 기초 지식과 간호사의 역할에 대해 이해해야 한다. 본 교과목을 통해 다양한 검사와 간호에 대한 지식을 체계적으로 습득함으로써 검사에 필요한 간호업무수행 능력을 배양한다.
- 0011262 **다문화간호(Crosscultural Nursing Care)** 1(1)
 전세계적으로 증가하고 있는 다문화 시대의 변화 요구에 따라 횡문화 간호사정을 수행하여 각 문화에 따른 간호 문제를 확인하고 해결하기 위한 문화적 지식, 기술, 태도를 함양한다.
- 0011268 **성인건강간호학1(Adult Health Nursing 1)** 3(3)
 성인기 대상자의 섭취/흡수/대사/체액불균형/배뇨/감각기능/안위 관련 건강문제를 이해하여, 과학적이며 전인적인 간호수행을 위한 지식, 기술, 태도를 습득하도록 한다.
- 0009154 **인간관계와의사소통(Interpersonal Relationship and Communication)** 2(2)
 본 과목은 간호사-환자 관계 수립과 유지에 근간이 될 인간 이해에 대한 기본 이론 학습을 통하여 학생 자신 및 간호 대상자에 대한 이해를 도모하고, 치료적 인간관계 및 의사소통술에 관한 지식을 함양하기 위한 교과목이다.
- 0009160 **아동건강간호학1(Child Health Nursing 1)** 3(3)
 신생아에서 청소년기에 이르는 아동의 정상적인 성장발달을 이해하고 아동건강증진 전략을 수행하는 아동간호사의 역할을 배우고 익힌다. 특히 성장발달에 관한 이론을 학습하여 아동의 성장발달을 증진시키고 건강을 유지하기 위한 간호방법을 학습한다.
- 0009161 **여성건강간호학1(Maternity and Women's Health Nursing 1)** 3(3)
 여성생식기계의 구조와 기능 및 생식 작용, 수정과 임신, 분만 과정을 학습한다. 또한 임신과 분만 중에 나타날 수 있는 건강문제를 학습하고, 임신 및 분만 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 학습한다.
- 0011269 **성인건강간호학2(Adult Health Nursing 2)** 3(3)
 본 교과목을 통해 학생들은 순환기계와 호흡기계 간호 문제를 가진 대상자를 간호하기 위해 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하게 되며 질환별 간호문제 진단과 간호중재 과정을 집중 학습하게 된다.
- 0011270 **성인건강간호학3(Adult Health Nursing 3)** 2(2)
 본 교과목을 통해 학생들은 신경계와 내분비계 간호 문제를 가진 대상자를 간호하기 위해 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하게 되며 질환별 간호문제 진단과 간호중재 과정을 집중 학습하게 된다.
- 0011273 **성인건강간호학실습2(Adult Health Nursing Practicum 2)** 2(6)
 본 교과목을 통해 학생들은 성인대상자의 건강문제와 질병 예방에 대한 과학적 지식과 이론에 근거하여 임상현장에서 대상자의 간호 요구 파악과 간호기술과 태도를 습득하고 간호과정을 적용하는 전인적인 간호를 수행할 수 있도록 한다.

- 0011274 **성인건강간호학실습1(Adult Health Nursing Practicum 1)** 2(6)
본 교과목을 통해 학생들은 성인대상자의 건강문제와 질병 예방에 대한 과학적 지식과 이론에 근거하여 임상현장에서 대상자의 간호 요구 파악과 간호기술과 태도를 습득하고 간호과정을 적용하는 전인적인 간호를 수행할 수 있도록 한다.
- 0006176 **지역사회간호학1(Communitith Health Nursing 1)** 3(3)
지역사회간호와 보건의료전달체계를 이해하고, 대상자의 문화적 다양성과 건강형평성을 고려하여 가족 및 지역사회의 건강문제를 해결하기 위한 가족간호과정 및 지역사회간호과정의 적용과 다양한 지역사회간호접근방법 및 기술을 학습한다.
- 0009167 **아동건강간호학2(Child Health Nursing 2)** 2(2)
각 계통에 문제가 있는 아동의 건강문제를 이해하고 이들을 대상으로 한 건강증진 및 질병회복을 위한 간호중재를 할 수 있는 능력을 학습한다. 또한 고위험신생아 및 발달장애아의 건강증진 및 질병회복을 위한 간호중재를 할 수 있는 능력을 학습한다.
- 0009168 **여성건강간호학2(Maternity and Women's Health Nursing 2)** 2(2)
산육과정, 산육기에 나타날 수 있는 요구와 건강 문제 및 산육기 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 학습한다. 또한 여성 생식기 관련 건강문제를 학습하고, 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 간호중재 방안을 학습한다.
- 0009169 **정신건강간호학1(Psychiatric Mental Health Nursing 1)** 3(3)
본 교과목은 정신건강과 정신질환이 개념, 정신건강상태 사정, 정신간호의 이해 및 정신간호사의 역할을 학습하여, 정신 건강간호의 기본원리에 대한 이해를 도모하고, 정신과 관련 질환 및 증상에 대한 제반 지식과 간호 역량을 함양하는 교과목이다.
- 0011271 **성인건강간호학4(Adult Health Nursing 4)** 2(2)
본 교과목을 통해 학생들은 근골격계와 혈액, 피부 질환을 가진 대상자를 간호하기 위해 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하게 되며 질환별 간호문제 진단과 간호중재 과정을 집중 학습하게 된다.
- 0011275 **성인건강간호학실습4(Adult Health Nursing Practicum 4)** 2(6)
본 교과목을 통해 학생들은 성인대상자의 건강 문제와 질병 예방에 대한 과학적 지식과 이론에 근거하여 특수한 임상현장에서 대상자의 간호 문제를 해결해나가는 통합적 사고력을 함양하고 전인적인 간호를 수행할 수 있도록 한다.
- 0011276 **성인건강간호학실습3(Adult Health Nursing Practicum 3)** 2(6)
본 교과목을 통해 학생들은 성인대상자의 건강 문제와 질병 예방에 대한 과학적 지식과 이론에 근거하여 특수한 임상현장에서 대상자의 간호 문제를 해결해나가는 통합적 사고력을 함양하고 전인적인 간호를 수행할 수 있도록 한다.
- 0009157 **여성건강간호학실습(Maternith and Women's Health Nursing Practicum)** 2(6)
임상상황에서 임신, 분만, 산육기 및 생식기 건강문제를 가진 대상자들의 건강문제를 해결하기 위한 과학적 간호기술과 간호과정 적용의 실재를 습득한다.
- 0009158 **아동건강간호학실습(Child Health Nursing Practicum)** 2(6)
신생아에서 청소년에 이르기까지의 정상적인 성장발달을 돕고 건강증진을 위한 이론을 근거로 간호현장에서 건강관리 및 건강문제의 해결방법을 습득한다.
- 0006186 **지역사회간호학2(Community Health Nursing 2)** 2(2)
인구집단의 건강수준관련 보건지표 및 건강조사 자료를 활용하고 국가보건정책을 반영하여 생애주기와 건강문제 중심별 인구집단의 건강요구를 사정하고 건강수준을 향상시키기 위하여 지역사회 간호사업을 계획, 수행 및 평가하는 능력을 함양한다.
- 0006192 **간호관리학1(Nursing Management 1)** 2(2)
간호조직과 관련된 개념 및 이론 체계를 습득하고 보건의료 수행에 따른 관련 법규 및 법에 대한 지식을 학습한다.

- 0006195 지역사회간호학실습(Community Health Nursing Practice) 2(6)
 보건소의 조직 현황과 역할, 보건소 업무와 관련된 법, 보건소 간호사의 역할과 업무를 확인하며, 개인, 가족, 지역사회의 건강문제를 진단하고, 지역사회 간호사업을 계획, 수행 및 평가하여 지역사회 주민의 건강문제를 해결할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0009162 노인건강간호학(Gerontological Nursing) 2(2)
 노인에게 흔한 건강 문제를 예방, 발견, 중재하는데 필수적으로 요구되는 노인건강 문제관리에 관한 최신 지식과 기술을 학습한다.
- 0009175 정신건강간호학2(Psychiatric Mental Health Nursing 2) 2(2)
 본 교과목은 아동청소년, 노인, 고위험대상자, 위기대상자에 대한 정신간호과정 적용에 대하여 학습하며, 다양한 정신간호중재 기법 및 병원 및 지역사회에서의 정신간호 제공자로서의 역할을 학습하는 교과목이다.
- 0009176 선택실습(Elective Clinical Nursing Practicum) 2(6)
 대상자의 기능적 건강양상별 특성에 따른 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 배양하고 간호과정 적용상 문제 요인을 파악하여 이로 인해 초래되는 여러 종류의 간호문제를 해결할 수 있는 능력을 함양한다.
- 0011272 간호연구실습(Nursing Research Practice) 1(2)
 과학적이고 체계적인 문제집근방법과 전반적인 연구과정의 단계를 배우고 연구보고서를 통하여 연구문제 설정, 연구설계 및 자료수집 방법, 도구와 측정, 자료분석 방법, 연구결과, 논의에 대한 논리적 과정을 검토하며 이러한 과정을 통하여 이론에 기초한 실무를 수행하는 과학적 기반을 마련한다.
- 0006199 간호관리학2(Nursing Management 2) 2(2)
 간호조직과 관련된 개념 및 이론 체계를 습득하고 보건의료 수행에 따른 관련 법규 및 법에 대한 지식을 학습한다. 간호 활동을 수행하는데 필요한 행정 지원을 하기 위해 간호 관리자가 알아야 할 인적관리, 물적관리 및 조직관리에 대해서 학습한다.
- 0006202 간호관리학실습(Nursing Management Clinical Practice) 2(6)
 간호조직과 관련된 개념 및 이론 체계를 습득하고 보건의료 수행에 따른 관련 법규 및 법에 대한 지식을 학습한다. 간호 활동을 수행하는데 필요한 행정 지원을 하기 위해 간호 관리자가 알아야 할 인적관리, 물적관리 및 조직관리에 대해서 학습한다.
- 0006621 보건의료관계법규(Health and Medical Law) 1(1)
 간호실무와 법적 관계를 규명하여 환자권리의 옹호를 위한 간호사의 전문직 역할을 수행할 수 있다.
- 0009178 임상통합실습(Integrated Clinical Nursing Practicum) 2(6)
 대상자의 건강양상별 특성에 따른 간호과정을 적용하고 간호과정 적용상 문제를 파악하여 이로 인해 초래되는 여러 종류의 간호문제를 해결할 수 있는 능력을 실제에 적용한다.
- 0011263 통합시뮬레이션실습(Integrated Simulation Practicum) 1(2)
 실제적인 간호상황을 시나리오화하여 학생들이 각 간호상황에 따른 간호수행의 근거를 이해하고 수행하도록 하여 실무 적응능력을 습득한다.
- 0011264 통합핵심간호술실습(Integrated Core Basic Nursing Skills Practicum) 1(2)
 복합적인 간호상황에 따라 요구되는 핵심기본간호술을 이해하고 이를 통합적으로 적용하여 수행할 수 있는 능력을 습득한다.
- 0011265 재난간호(Disaster Nursing) 1(1)
 재난과 재난간호의 개요를 이해하고, 지역사회 및 병원에서 재난 발생 시 재난대비와 간호의 원칙, 신속한 대응과 효율적 관리를 위한 지식과 기술을 습득하며, 국내외 재난사례를 통해 재난대응역량을 함양하고자 한다.

- 0011266 통합적사고와간호문제해결(Integrative Thinking & Nursing Problem-solving) 1(1)
복합적인 임상 현장에서 대상자의 간호문제 해결을 위해 다양한 정보를 통합하여 건강문제들을 확인하고 이러한 간호문제 해결을 위해 우선순위에 따른 간호를 결정할 수 있도록 학습함으로써 통합적 사고능력을 함양한다.
- 0009172 정신건강간호학실습(Psychiatric Mental Health Nursing Practicum) 2(6)
본 교과목은 임상실습을 통해 학생의 자기이해 및 치료적 자기 이용, 치료적 관계 형성과 정신간호사의 역할을 학습하며 대상자에게 정신간호과정을 적용하는 임상실습교과목이다.
- 0009173 노인건강간호학실습(Gerontological Nursing Practice) 2(6)
노인병원과 노인요양원에 입소하고 있는 노인을 대상으로 장기요양보호의 실제에 대해 학습하며 노인의 흔한 질병에 대한 치료, 간호, 재활에 대한 최신 지식과 기술을 학습한다.
- 0011370 간호중재종합설계(Development of Nursing Intervention) 1(2)
학생은 교과목을 통해 근거에 기반하여 간호문제를 확인하고 해결하기 위한 중재를 개발하는 과정을 학습하고 참여해보고 간호대상자에게 질 높은 간호중재를 제공하기 위한 역량을 기른다.

치위생학과

교육목표

올바른 인성과 실무능력을 갖추고 전문지식과 직업의식을 바탕으로 경쟁력 있는 구강보건 전문 인력 양성을 위하여 다음과 같은 교육목표를 설정한다.

1. 올바른 인격과 대인관계능력, 소통능력, 전문가 의식에 대한 기본소양을 함양한다.
2. 투철한 직업윤리를 바탕으로 인류의 구강건강증진에 헌신할 수 있는 봉사정신을 함양한다.
3. 근거 중심의 지식과 기술을 기반으로 문제의 원인을 분석하고 최적의 해결방안을 도출하는 역량을 배양한다.
4. 전문지식과 숙련된 치위생 기술을 통해 경쟁력 있는 실무 능력을 갖춘 치과위생 전문가를 양성한다.

학과소개

청주대학교 치위생학과는 본교의 교육이념인 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공의 정신을 바탕으로 구강보건 지식과 기술 및 윤리적 태도를 갖춘 전문 구강보건 전문가를 양성하고자 한다. 또한 국민과 인류의 구강건강증진에 기여할 수 있는 교육자, 연구자, 구강보건행정가 및 임상치과위생사 등의 다양한 치위생학 분야를 선도할 수 있는 창의적 글로벌 인재를 양성하고자 한다. 청주대학교 치위생학과는 미래 구강보건을 담당할 치과위생사를 양성하기 위해 우수한 교수진과 현장 접근형 실습실 환경을 구축하고 있다. 교육환경 및 내용이 세계화 및 미래화를 지향하고 있어 제2외국어 교육에 중점을 두고 있으며, 긴밀한 산학협력을 통하여 산업체가 요구하는 현장적응력이 뛰어난 치과위생사를 배출할 수 있도록 지도하고 있다. 무엇보다도 올바른 인격과 봉사정신을 가진 구강보건전문가로 성장하여 점차 인류에 기여할 수 있는 보건의료인이 될 수 있도록 지도하고 있다.

졸업후진로

치과위생사 면허 취득 후 임상 치위생 실무, 보건행정 및 교육연구, 해외취업, 보건의료관련 기업체 등 다양한 분야에 취업할 수 있다.

- (1) 임상 치위생 분야
국공립 의료기관, 치과병원, 종합병원, 보건(지)소, 산업체의무실
- (2) 보건행정 분야
보건 복지부 및 지방자치단체 행정직, 보건직 및 의료기술직 공무원
- (3) 교육 및 연구 분야
교수, 공공 및 민간 보건기관 연구원, 보건교육사
- (4) 해외 취업
외국 치과위생사 자격 취득 후 미국, 캐나다, 호주 등에서 치과위생사로 근무
- (5) 보건의료 관련분야 보건의료관련 기업체 및 유관단체

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 인성과 실무능력을 갖추고 전문지식과 직업의식을 바탕으로 경쟁력 있는 구강보건 전문 인력 양성을 위하여 다음과 같은 교육목표를 설정한다. 1. 올바른 인격과 인간관계능력, 소통능력, 전문가 의식에 대한 기본 소양을 함양한다. 2. 투철한 직업윤리를 바탕으로 인류의 구강건강증진에 헌신할 수 있는 봉사정신을 함양한다. 3. 근거 중심의 지식과 기술을 기반으로 문제의 원인을 분석하고 최적의 해결방안을 도출하는 역량을 배양한다. 4. 전문지식과 숙련된 치위생기술을 통해 경쟁력 있는 실무 능력을 갖춘 치과위생 전문가를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 본교의 교육이념인 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공의 정신을 바탕으로 구강 지식과 기술 및 윤리적 태도를 갖춘 전문 구강보건 전문가를 양성하고자 한다. 또한, 국민과 인류의 구강건강증진에 기여할 수 있는 교육자, 연구자, 구강보건 행정가 및 임상치과위생사 등의 다양한 치위생학 분야를 선도할 수 있는 창의적 글로벌 인재를 양성하고자 한다.
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 '전공과 관련된 직무 관련 취업' 이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 '전공과 무관한 취업' 및 '대학원 진학' 이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 문제인식능력, (3) 기술이해 및 활용, (4) 지식정보수집, (5) 분석적 사고능력, 대안적 사고능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어 할 인재의 모습은 자원, 정보, 기술활용 역량 및 융합역량을 보유한 '실용·융합인재 양성' 으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 문제인식능력 ▶ 문제점 발견 능력 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 도구의 이해, 선택 및 활용 (4) 지식정보수집 ▶ 지식자원의 수집 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력, 대안적 사고능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명	
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	치위생관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> 치위생학개론 치의학용어 구강해부학 구강생리학 치주학 공중구강보건학 기초치위생학 치과재료학 	<ul style="list-style-type: none"> 구강조직발생학 치아형태학 감염관리학 구강병리학
	지식융합 역량	임상적 및 사회적 치위생 활동을 위해 필요한 지식 학습과 실습	<ul style="list-style-type: none"> 구강방사선학 치과보존학 임상증례세미나캡스톤 디자인 공무원법캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 치과교정학 기초치위생및실습 치위생연구캡스톤 디자인
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식에 대한 통합적 접근과 조직화	<ul style="list-style-type: none"> 노인치위생학 구강미생물학 치과약리학캡스톤 디자인 구강악안면외과학 치과보철학 구강보건통계학 	<ul style="list-style-type: none"> 예방치위생학 치과임플란트학 소아치과학
	진취적 사고 역량	개인을 넘어서는 사회적 및 공중보건 가치를 반영한 활동	<ul style="list-style-type: none"> 치과건강보험학1 	<ul style="list-style-type: none"> 구강보건교육학 구강과전신건강캡스톤 디자인 보건의료법규 치과건강보험학2
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	업무 관련 전문가들과의 적극적인 소통과 교류		<ul style="list-style-type: none"> 예방치위생학및실습 의사소통론 치과영어
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 공동 작업 효율성 강화	<ul style="list-style-type: none"> 임상전단계실습1 심화치위생학및실습1 현장임상실습2 	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회구강보건캡스톤 디자인 구강방사선학및실습 현장임상실습1 심화치위생학및실습2 임상전단계실습2
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 직업윤리와의료서비스 	<ul style="list-style-type: none"> 치위생세미나
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> 치위생학및실습1 	<ul style="list-style-type: none"> 치위생학및실습2

교육과정표

치위생학과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습기	계	
전공선택	1-1	0006251	치 위 생 학 개 론	2	2	0	2	
		0009183	구 강 해 부 학	3	3	0	3	
		0006415	치 의 학 용 어	2	2	0	2	
전공선택	1-2	0009184	치 아 형 태 학	3	3	0	3	
		0005870	구 강 조 직 발 생 학	3	3	0	3	
		0007757	감 염 관 리 학	2	2	0	2	
전공선택	2-1	0005869	구 강 생 리 학	2	2	0	2	
		0006218	치 주 학	2	2	0	2	
		0009187	구 강 미 생 물 학	2	2	0	2	
		0011306	공 중 구 강 보 건 학	3	3	0	3	
		0011307	노 인 치 위 생 학	1	1	0	1	
		0011308	기 초 치 위 생 학	2	2	0	2	
		0010953	치과약리학캡스톤디자인*	2	0	3	3	
전공선택	2-2	0006216	구 강 병 리 학	3	3	0	3	
		0009188	구 강 보 건 교 육 학	3	3	0	3	
		0009189	예 방 치 위 생 학 및 실 습	1	0	2	2	
		0010948	예 방 치 위 생 학	3	3	0	3	
		0011309	기 초 치 위 생 학 및 실 습	1	0	2	2	
		0011310	치 과 교 정 학	2	2	0	2	
		0010952	구강과전신건강캡스톤디자인*	2	0	3	3	
전공선택	3-1	0006211	치 위 생 학 및 실 습 1	3	0	4	4	
		0009194	치 과 단 계 료 학	3	3	0	3	
		0009196	임 상 전 단 계 실 습 1	2	0	3	3	
		0010166	구 강 방 사 선 학	3	3	0	3	
		0011311	치 과 보 존 학	2	2	0	2	
		0011312	치 과 안 철 학	2	2	0	2	
		0011313	구 강 약 안 면 외 과 학	2	2	0	2	
전공선택	3-2	0006214	구 강 방 사 선 학 및 실 습	2	0	3	3	
		0006215	치 위 생 학 및 실 습 2	3	0	4	4	
		0009419	의 사 소 통 론	1	1	0	1	
		0010168	치 과 임 플 란 트 학	2	2	0	2	
		0010950	치 위 생 연 구 캡 스톤 디 자 인	2	0	3	3	
		0011314	지역사회구강보건캡스톤디자인	2	0	3	3	
		0011315	소 아 치 과 학	2	2	0	2	
0009208	현 장 임 상 실 습 1 *	2	0	6	6			
전공선택	4-1	0009202	구 강 보 건 통 계 학	2	2	0	2	
		0009418	직 업 윤 리 와 의 료 서 비 스	2	2	0	2	
		0010198	치 과 건 강 보 험 학 1	2	2	0	2	
		0011316	임상증례세미나캡스톤디자인	2	0	3	3	
		0011353	심 화 치 위 생 학 및 실 습 1	2	0	3	3	
		0011318	공 무 원 법 캡 스톤 디 자 인 *	2	0	3	3	
		0009209	현 장 임 상 실 습 2 *	2	0	6	6	
전공선택	4-2	0006420	보 건 의 료 법 규	2	2	0	2	
		0009206	임 상 전 단 계 실 습 2	2	0	3	3	
		0010172	치 과 건 강 보 험 학 2	1	0	2	2	
		0011319	심 화 치 위 생 학 및 실 습 2	2	0	3	3	
		0011320	치 과 영 어	2	2	0	2	
		0006422	치 위 생 세 미 나 *	2	0	3	3	
합 계(48개 교과목)		전공필수11학점(11) + 전공선택91학점(116) = 102(127)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기초치위생 Basic Dental Hygiene	임상치위생 Clinical Dental Hygiene	사회치위생 Social Dental Hygiene	교육치위생 Educational Dental Hygiene
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 치위생학개론 치의학용어 구강해부학 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 치아형태학 구강조직발생학 	<ul style="list-style-type: none"> 감염관리학 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 노인치위생학 구강생리학 구강미생물학 	<ul style="list-style-type: none"> 치주학 기초치위생학 치과임상캡스톤디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 공중구강보건학 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 구강병리학 	<ul style="list-style-type: none"> 치과교정학 예방치위생학 	<ul style="list-style-type: none"> 구강보건교육학 구강과전신건강캡스톤 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 기초치위생학및실습 예방치위생학및실습
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 치과재료학 구강방사선학 	<ul style="list-style-type: none"> 치과보존학 치과보철학 구강악안면외과학 		<ul style="list-style-type: none"> 치위생학및실습1 임상전단계실습1
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 소아치과학 구강방사선학및실습 치과임플란트학 현장임상실습1 	<ul style="list-style-type: none"> 지역사회구강보건캡스톤 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 치위생학및실습2 의사소통론 현장임상실습1
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 임상증례세미나캡스톤 디자인 		<ul style="list-style-type: none"> 구강보건통계학 공무원법캡스톤디자인 직업윤리와의료서비스 치과건강보험학1 	<ul style="list-style-type: none"> 심화치위생학및실습1 현장임상실습2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 치위생세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 보건의료법규 치과건강보험학2 	<ul style="list-style-type: none"> 심화치위생학및실습2 임상전단계실습2 치과영어

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	치 위 생 학 개 론 구 강 해 부 학	3-1	구 강 방 사 선 학
1-2	치 의 학 용 어 구 강 조 직 발 생 학		치 과 재 료 학
2-1	구 강 생 리 학	3-2	치 위 생 연 구 캡 스투 디 자 인
	구 강 미 생 물 학	4-1	구 강 보 건 통 계 학
2-2	구 강 병 리 학		임 상 증 례 세 미 나 캡 스투 디 자 인
	구 강 보 건 교 육 학	4-2	보 건 의 료 법 규
	예 방 치 위 생 학		치 위 생 세 미 나 치 과 영 어

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	치 위 생 학 개 론	3-1	구 강 방 사 선 학 치 과 보 존 학 치 과 보 철 학 구 강 약 안 면 외 과 학 치 위 생 학 및 실 습 1 임 상 전 단 계 실 습 1
1-2	치 의 학 용 어 감 염 관 리 학	3-2	소 아 치 과 학 구 강 방 사 선 학 및 실 습 치 위 생 학 및 실 습 2 치 위 생 연 구 캡 스투 디 자 인 현 장 임 상 실 습 1
2-1	공 중 구 강 보 건 학 치 주 학 기 초 치 위 생 학	4-1	심 화 치 위 생 학 및 실 습 1 임 상 증 례 세 미 나 캡 스투 디 자 인 현 장 임 상 실 습 2 치 과 건 강 보 험 학 1 의 사 소 통 론 직 업 윤 리 와 의 료 서 비 스
2-2	구 강 보 건 교 육 학 기 초 치 위 생 학 및 실 습 예 방 치 위 생 학 치 과 교 정 학	4-2	치 과 건 강 보 험 학 2 심 화 치 위 생 학 및 실 습 2 임 상 전 단 계 실 습 2 보 건 의 료 법 규 치 과 영 어

3) 자격취득 관련 교과목

■ 치과위생사 면허증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	구 강 해 부 학	3-1	구 강 방 사 선 학 치 과 보 존 학 치 과 보 철 학 구 강 약 안 면 외 과 학 치 과 재 료 학 치 위 생 학 및 실 습 1
1-2	치 아 형 태 학 구 강 조 직 발 생 학	3-2	소 아 치 과 학 구 강 방 사 선 학 및 실 습 치 위 생 학 및 실 습 2 지역사회구강보건캡스톤디자인 현 장 임 상 실 습 1
2-1	공 중 구 강 보 건 학 기 초 치 위 생 학 구 강 생 리 학 구 강 미 생 물 학 치 주 학	4-1	심 화 치 위 생 학 및 실 습 1 구 강 보 건 통 계 학 현 장 임 상 실 습 2
2-2	예 방 치 위 생 학 구 강 병 리 학 구 강 보 건 교 육 학 치 과 교 정 학	4-2	보 건 의 료 법 규 심 화 치 위 생 학 및 실 습 2

■ 병원코디네이터 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-1	직 업 윤 리 와 의 료 서 비 스 현 장 임 상 실 습 2	4-2	보 건 의 료 법 규 치 과 건 강 보 험 학

■ 응급처치(심폐소생술) 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	구 강 약 안 면 외 과 학	4-1	현 장 임 상 실 습 2
3-2	현 장 임 상 실 습 1	4-2	심 화 치 위 생 학 및 실 습 2

■ 병원사무관리사 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-1	치 과 건 강 보 험 학 1	4-2	치 과 건 강 보 험 학 2

■ 치과건강보험청구사 3급 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
4-1	직 업 윤 리 와 의 료 서 비 스 현 장 임 상 실 습 2 치 과 건 강 보 험 학 1	4-2	보 건 의 료 법 규 치 과 건 강 보 험 학 2

교과목 해설

- 0006251 치위생학개론(Introduction to Dental Hygiene) 2(2)**
 치위생학과에 입문한 학생들로 하여금 분명한 학습목표를 가지고 학업에 임할 수 있도록 전반적인 치과위생사 교육과정의 흐름을 이해시키는데 교육목표를 둔다. 치위생학 및 치과위생사 제도의 역사적 발전 과정과 치과위생사의 업무 범위와 역할, 진도방향 및 보건의료인으로서의 직무윤리에 대해 학습한다.
- 0009183 구강해부학(Head & Neck Anatomy) 3(3)**
 구강 및 주위 구조물들에 대한 해부학적 지식을 이론 강의와 실습을 통하여 공부함으로써 치위생학 학습의 기초적인 토대를 형성한다.
- 0009184 치아형태학(Dental Morphology) 3(3)**
 치아의 형태, 기능, 배열, 교합 및 치아주위 조직과의 관계에 대하여 학습함으로써, 치아의 해부학적 특성을 이해하고 관련 교과목 학습 및 임상 술기에 활용할 수 있는 능력을 습득한다.
- 0006415 치의학용어(Dental & Medical Terminology) 2(2)**
 치위생 영역에서 다루어지는 주요 영어 개념들에 대한 기초적인 지식을 습득함으로써 전공분야에서의 원활한 의사소통과 학업 동기 유발에 도움을 준다.
- 0005870 구강조직발생학(Oral Histology & Embryology) 3(3)**
 인체조직에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 치아와 구강 및 주위조직의 미세구조와 기능, 발생 과정을 종합적으로 학습함으로써 치위생학 학습의 기초지식으로 활용한다.
- 0007757 감염관리학(Infection Control in Dentistry) 2(2)**
 치과 임상현장에서 발생할 수 있는 감염성 질환의 주 원인이 되는 미생물의 특성과 발병원리를 이해하고 이를 관리할 수 있는 방법과 원리를 학습한다.
- 0011306 공중구강보건학(Public Oral Health) 3(3)**
 구강보건의 기본원리와 방법을 습득하여, 지역주민의 구강보건 교육 및 지도활동과 구강보건 증진에 관계되는 구강보건 사업 수행을 위한 지식과 기술을 습득하기 위해 구강병의 예방과 관리, 지역사회 구강보건, 구강보건 진료제도, 진료 사회 보장제도, 구강 보건 행정을 학습한다.
- 0005869 구강생리학(Oral Physiology) 2(2)**
 인체의 생명현상에 대한 기본적 이해를 바탕으로 인체의 다양한 기능 중에서 구강 및 주위 구조물의 정상적인 기능과 조절기전을 중심으로 공부함으로써 치위생학 학습의 기초적인 토대를 형성하여 임상진료에 활용할 수 있도록 한다.
- 0006218 치주학(Periodontics) 2(2)**
 치아주위 조직의 구조 및 기능에 대한 기본적인 이해와 치주질환의 발생원인, 치료, 역학, 예방, 치주기구의 취급 및 관리법 등을 학습함으로써 구강위생관리에 필요한 기초 지식을 습득한다.
- 0009187 구강미생물학(Oral Microbiology) 2(2)**
 인체의 정상 미생물 및 병원성 미생물의 총론적 이해를 바탕으로 구강 미생물과 구강질환 및 전신적인 감염증과의 상호 작용을 이해하고 치과 임상과의 관련성을 공부한다. 또한 구강영역을 포함한 인체의 면역현상과 방어기전에 대해 학습한다.
- 0011308 기초치위생학(Basic Science in Dental hygiene) 2(2)**
 구강질환을 예방하고 구강건강상태를 증진, 유지시키기 위해서는 구강건강관리가 필수적이다. 치과위생사의 주업무인 치석제거를 기반으로 이론과 관련된 실습을 통해 충분히 임상에서 응용하고 적용하고자 한다.

- 0006216 구강병리학(Oral Pathology) 3(3)**
 구강 및 악안면 영역에 발생하는 질환의 원인 및 양태에 대한 기본 지식을 강의 및 현미경 실습을 통해 습득하여, 임상 진료에 적용할 수 있도록 한다.
- 0009188 구강보건교육학(Oral Health Education) 3(3)**
 개인 및 집단을 대상으로 구강보건교육의 개념 및 과정, 치아우식증 및 치주병 예방과 식이조절교육, 학교구강보건사업, 진료실 구강보건교육, 특정집단에 대한 구강보건교육 등을 학습하고 구강건강관리 및 증진을 위한 구강보건에 관한 지식 및 구강보건 교육의 필요성을 인식시켜 유능한 구강보건 교육자로서의 능력을 배양한다.
- 0011309 기초치위생학및실습(Basic Science and Practice in Dental Hygiene) 1(2)**
 치과위생사의 주업무인 치석제거를 수행하기 위한 치주기구 사용법에 대해 공부한다. 치주기구 사용법에 대해 익히고 제반 실습을 진행하여 임상치위생 역량을 키운다.
- 0009189 예방치위생학및실습(Preventive Dental Hygiene Practice) 1(2)**
 예방치치실습을 습득하여 대상 환자의 구강상태를 평가하고 적절한 예방 계획을 수립할 수 있도록 한다. 또한, 예방치치를 직접 수행하고 결과를 평가하는 과정을 통해 이를 임상에서 실용화할 수 있도록 학습한다.
- 0011310 치과교정학(Orthodontics) 2(2)**
 치과 교정치료의 전반적인 술식과 과정에 대한 이해와, 교정진료에 사용되는 기구, 장치 및 재료를 숙지함으로써 교정 진료를 원활히 지원할 수 있도록 하며, 또한 교정환자의 구강위생처치 및 교육을 적합하게 수행할 수 있도록 한다.
- 0011311 치과보존학(Operative Dentistry) 2(2)**
 치아 경조직 질환의 치료 원리와 전반적인 임상 술식에 대한 이해를 바탕으로 보존치료에 사용되는 기구, 장치 및 재료를 숙지함으로써 보존 진료를 원활히 지원할 수 있도록 한다.
- 0011312 치과보철학(Prothodontics) 2(2)**
 결손 치아부위를 회복하여 구강기능을 재건하는데 중추적 역할을 담당하는 치과보철 분야 중에서 환자 상담, 임시 보철 몰의 제작, 보철 재료의 취급, 기공물 관리 과정 및 제반 임플란트 보철 등과 관련된 치과위생사 업무에 대해 공부함으로써 이를 임상에 응용할 수 있도록 한다.
- 0011313 구강악안면외과학(Oral and Maxillofacial Surgery) 2(2)**
 구강 및 악안면 수술의 기본적인 이해 및 외과용 기구의 소독, 관리, 수술 준비과정 등을 학습하고 관련 진료를 원활히 지원할 수 있도록 한다. 또한 치과영역에서 사용되는 약물에 대한 기초적인 지식과 임상 활용 등에 관해 공부하며, 치과위생사로서 알아야 할 약물의 작용기전과 전신적인 영향 및 유의사항을 숙지한다.
- 0009194 치과재료학(Dental Materials) 3(3)**
 치과재료의 물리적, 기계적 성질을 강의를 통해 이해함으로써 치과임상에 사용되는 다양한 치과재료를 적절히 취급할 수 있도록 학습한다.
- 0009196 임상전단계실습1(Preclinical Dentistry, Practice 1) 2(3)**
 진료현장에서 현장실무능력을 배양하고 임상치위생업무 및 진료협조업무에 임할 때 치과위생사로서 역할을 충실히 수행할 수 있도록 진료 분야에 대한 지식 및 기술을 습득할 수 있도록 한다.
- 0010166 구강방사선학(Oral and Maxillofacial Radiology) 3(3)**
 구강 및 악안면 조직의 해부학적 형태 및 관련 질환을 확인하기 위해 구강악안면 방사선 사진은 필수적이다. 치과위생사로서 구강악안면 방사선 사진을 바르게 얻기 위해 구강방사선학 이론을 공부한다.
- 0006211 치위생학및실습1((Dental Hygiene Theory and Practice 1) 3(4)**
 치과위생사의 임상 업무인 포괄적 구강위생관리에 요구되는 환자 사정, 치위생 진단, 치위생 관리 계획, 치위생 실행 및 평가 등에 관한 제반 이론을 공부하고 제반 술기를 습득하고 숙련한다.

- 0011314 지역사회구강보건캡스톤디자인(치위생교육)(Capstone Design1: Dental Hygiene Education)2(3)
구강보건교육과 관련된 과제의 기획, 수행, 분석 등의 과정을 경험하게 함으로써 기획능력, 협업능력, 실무능력 등을 갖춘 창의적 인재 양성을 목표로 한다. 구강건강관리 및 증진을 위한 구강보건교육 프로그램의 종합적 설계를 통해 구강보건 교육자로서의 능력을 배양하도록 한다.
- 0011315 소아치과학(Pedodontics) 2(2)
소아의 행동 특성과 행동조절의 기본 원리 및 방법, 소아 구강질환의 치료 원리와 술식에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 소아치과 치료에 사용되는 기구, 장치 및 재료를 숙지함으로써 소아치과 진료를 원활히 지원할 수 있도록 학습한다.
- 0009208 현장임상실습1(Field Practice in Dental Hygiene 1) 2(6)
치과의료기관의 현장실습을 통하여 임상 실무능력을 배양한다.
- 0006214 구강방사선학및실습(Oral Radiography Practice) 2(3)
치과위생사의 주요 업무 중 하나인 구강 및 악안면 조직의 방사선 촬영을 수행하고자 방사선 촬영 관련 이론을 공부하고 제반 실습을 통해 술기를 습득한다.
- 0006215 치위생학및실습2(Dental Hygiene Theory and Practice 2) 3(4)
치과위생사의 주된 임상 업무인 포괄적 구강위생관리 과정 및 술기를 대상자 실습을 통해 습득하고 숙련한다.
- 0010950 치위생연구캡스톤디자인(Capstone Design : Dental Hygiene Research) 2(3)
연구의 설계와 진행과정을 이해하여 치위생연구를 시행한다.
- 0010168 치과임플란트학(Dental Implant Theory) 2(2)
결손된 치아의 기능회복을 위해 최근 치과에서 많이 시행되고 있는 치과임플란트 이론을 공부하고 임플란트 시술 전반에 걸친 치과위생사의 역할에 대해 알아본다.
- 0009202 구강보건통계학(Oral Health Statistics) 2(2)
치위생 연구 및 구강 건강 조사에 필요한 다양한 구강보건 관련 통계 방법 및 통계자료에 관하여 학습한다.
- 0009209 현장임상실습2(Field Practice in Dental Hygiene 2) 2(6)
치과의료기관의 현장실습을 통하여 임상 실무 능력을 배양한다.
- 0009418 직업윤리와의료서비스(Vocational Ethics and Dental Medical Service) 2(2)
직업현장에서 치과위생사가 가져야 할 직업윤리에 대해 배우고 치과경영마케팅과 치과 업무 시스템에 대해 알아본다.
- 0009419 의사소통론(Communication Theory) 1(1)
치과위생사로서 자기성장 및 원활한 대인관계를 모도하기 위한 다양한 의사소통기술을 습득하고 숙련한다.
- 0011353 심화치위생학및실습1(Advanced Dental Hygiene and Practice 1) 2(3)
치과위생사의 주된 임상 업무인 포괄적 구강위생관리 과정 및 술기를 대상자 실습을 통해 습득하고 숙련한다.
- 0011316 임상증례세미나캡스톤디자인(Capstone Design : Clinical Dental Hygiene) 2(3)
구강질환예방 및 구강건강관리를 위한 포괄적인 임상 치위생 활동의 개념을 익히고, 개개인에게 요구되는 치위생학적 문제를 파악하여 특수한 구강문제를 해결할 수 있다.
- 0010198 치과건강보험학(Dental Health Insurance 1) 2(2)
국민건강보험에 관한 이론 및 구강진료에 관련되는 제반서식을 체계적이고 합리적으로 기록, 관리하는 원리와 방법을 학습하여 실무에서 활용할 수 있는 능력을 습득한다.

0011320 치과영어(Dental Hygiene English 2)	2(2)
치위생학 전공과 임상현장에서 필요한 다양한 영어활용 능력을 향상시키고 전문지식을 수집하고 분석할 수 있는 능력을 키움으로써 국제화 시대에 대비한다.	
0006420 보건의료법규(Health Law)	2(2)
치과위생사가 반드시 알아야 할 관련 법률(의료법, 의료기사법, 구강보건법, 지역보건법) 내용을 명확하게 숙지하여 치과위생사 업무를 수행할 수 있도록 학습한다.	
0009206 임상전단계실습2(Preclinical Dentistry Practice 2)	2(3)
진료현장에서 필요한 임상치위생업무 및 진료협조업무의 현장실무능력을 배양하고자 한다.	
0010172 치과건강보험학2(Dental Health Insurance 2)	1(2)
국민건강보험에 관한 이론 및 구강진료에 관련되는 제반서식을 체계적이고 합리적으로 기록, 관리하는 원리와 방법을 학습하여 실무에서 활용할 수 있는 능력을 습득한다.	
0011319 심화치위생학및실습2(Advanced Dental Hygiene and Practice 2)	2(3)
치과위생사의 주된 임상 업무인 포괄적 구강위생관리 과정 및 술기를 대상자 실습을 통해 습득하고 숙련한다.	
0010953 치과약리학캡스톤디자인(Capstone Design : Dental Pharmacology)	2(3)
전신질환 및 치과질환에서 사용되는 약물의 작용기전 및 부작용을 이해하며 임상치위생관리에서 적절한 약물을 사용할 수 있고 관련 약물의 부작용에 대해 대처할 수 있도록 임상적 종합 설계능력을 배양하도록 한다.	
0011307 노인치위생학(Geriatric Dental Hygiene)	1(1)
노인들의 신체적, 심리적 노화과정을 이해하여, 노인을 위한 구강관리 및 치위생과정 전반에 대해 학습한다.	
0006422 치위생세미나(Dental Hygiene Seminars)	2(3)
치위생연구에 대한 연구방법, 측정, 자료수집 및 분석에 대해 학습하고 연구를 수행할 수 있도록 한다.	
0010952 구강과전신건강캡스톤디자인(Capstone Design : Oral and Systemic Health)	2(3)
구강 건강과 전신 건강의 관련성을 조사하고 구강 및 전신 문제에 대한 해결책을 찾는다.	
0010948 예방치위생학(Preventive Dental Hygiene)	3(3)
구강 건강의 개념과 의의를 이해하여 치아 우식증 및 치주질환과 같은 중대구강병을 예방하며, 구강병 관리원칙에 따라 구강 건강 관리에 필요한 예방술식을 숙지한다.	
0011318 공무원법캡스톤디자인(Capstone Design : The National Public Service Law)	2(3)
보건직 및 행정직 공무원 임용준비에 도움이 될 수 있는 공무원법에 관하여 학습한다.	

방사선학과

교육목표

방사선학과의 교육 목적은 실학성세를 바탕으로 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공의 정신을 가진 창의적인 글로벌 전문가로서 방사선 진단, 치료, 핵의학 기술에 대한 지식과 태도를 확립한 전문 방사선사와 방사선 기초 학문과 응용 학문이 조화된 방사선 전문 인력을 양성하여 사회 안녕과 발전에 기여하는 것이다.

1. 세계화, 정보화의 새로운 시대질서 변화 속에서 보건 의료 분야에서 주도적 역할을 담당할 수 있는 미래 사회의 창조적인 방사선사를 양성한다.
2. 의료방사선 분야의 전문 지식은 물론 여러 인접 보건 의료 분야에 폭넓은 식견과 풍부한 교양을 겸비한 인간상을 구현케 한다.
3. 학생들로 하여금 인본주의에 입각한 사랑과 희생의 정신으로 봉사할 수 있는 기본적 소양을 확립하여 우리 사회의 발전과 안녕에 기여한다.

학과소개

방사선학과에서는 X선 일반영상검사, 투시조영영상검사, 유방영상검사, 혈관조영 및 중재적시술, 전산화단층영상(CT), 자기공명영상(MRI), 초음파검사, 골밀도검사 그리고 디지털의료영상관련 분야 등 환자 질병의 진단과 치료에 대한 영상의학적 학문과 기술을 습득한다. 방사선을 이용한 다양한 암의 치료에 대한 방사선종양 분야와 방사성 동위원소를 이용한 핵의학 검사를 수행하는 핵의학기술과학분야 등에서 근무하는 방사선사를 양성하고 있으며 방사선안전관리자, 비파괴검사, 방사선의료기기, 방사선정도관리 등 방사선과 관련된 분야의 전문가를 육성하고 있다. 의료 분야를 포함하여 사회 전반적으로 방사선을 안전하게 사용할 수 있는 전문 지식을 습득하고 기초 학문과 실용 학문을 조화시켜 창의적인 글로벌 전문가로서의 지식과 기술 및 태도를 확립한 전문 방사선사를 양성하여 사회 안녕과 발전, 국민건강증진에 기여하고자 한다.

졸업후진로

방사선학과 재학 중 취득할 수 있는 면허는 교육과학기술부에서 주관하는 방사성동위원소취급자 일반면허가 있으며, 졸업예정자 또는 졸업자가 취득할 수 있는 면허는 보건복지부에서 주관하는 방사선사면허가 있다. 방사선사 면허소지자는 대한방사선사협회에서 주관하는 전문국제방사선사, 전문방사선사 자격증을 취득할 수 있다. 그 밖에도 졸업 후 국제초음파사 자격증을 취득할 수 있다. 임상방사선사로서는 대학병원, 종합병원, 보건소, 군병원, 동물병원 등에서 근무할 수 있으며, 비임상방사선사로서는 의료기기 회사의 스페셜리스트, 국가연구소 및 관련 연구소 연구원으로 진출할 수 있다. 국가공무원으로는 보건직공무원, 국세청의 X선 전문검색관, 국립과학수사연구원의 법의조사관, 식약처 및 질병관리청, 군무원 등으로 임용될 수 있다. 교육 및 연구분야로는 대학교수, 의학물리학자, CRA(Clinical Research Associate) 등이 있다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 미래 산업을 선도할 전문 방사선 인력의 양성을 위해 방사선 진단, 치료, 핵의학 기술에 대한 지식과 태도를 확립한 전문 방사선사와 방사선 기초학문과 응용 학문이 조화된 방사선융합기술 전문가를 양성하여 사회의 안녕과 발전에 기여한다. 1. 의료분야를 포함한 사회 전반적인 방사선 관련 교육과 실습을 통해 폭넓은 전공역량 및 전문지식을 심화시키고, 새로운 기술 변화에 능동적으로 대처하는 창의적 인재를 양성한다. 2. 건강문제를 진단하고 해결의 우선순위와 목표를 설정함에 있어 임상정보의 수집과 분석, 진단의 정확성을 기할 수 있는 종합적 사고능력을 함양한다. 3. 국민보건을 위한 도덕적 인격연마와 환자안전관리의 소명감을 고취시키며, 국민 건강을 위한 실천적 봉사정신을 육성함으로써 인간존중의 직업윤리를 실천한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 정확한 진단과 치료를 위한 전문지식과 기술력을 확립하고, 환자에 대한 공감과 헌신, 봉사의 정신으로 직업적 소명의식을 실천하며, 국민건강 증진의 기여를 위하여 지속적인 자기개발과 실용적 능력을 향상을 주도하는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 현재계획 없음이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며, 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업에 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 지식정보활용, (3) 문제인식능력, (4) 분석적 사고능력, (5) 지식정보수집으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 종합적 사고 역량과 진취적 사고 역량을 보유한 창의적 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 기술의 이해, 선택 및 활용 (2) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (3) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력 (5) 지식정보수집 ▶ 다양한 지식정보 활용

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명	
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	방사선 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> 방사선학세미나 해부학세미나 방사선물리학 방사선관리학 방사선생물학 방사선장애방어 	<ul style="list-style-type: none"> 생리학 방사화학 병리학 방사선취급기술
	지식융합 역량	임상적 및 사회적 전문 활동을 위해 필요한 지식 학습과 실습	<ul style="list-style-type: none"> 디지털의료영상학실습 전기전자공학및실험 의료자기공명물리학 	<ul style="list-style-type: none"> 투시조영영상학 방사선영상학및실습1 방사선통계학실습 임상해리학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식에 대한 통합적 접근과 조직화	<ul style="list-style-type: none"> 방사선기기학 방사선치료기술학 해의학영상학세미나 초음파영상학 	<ul style="list-style-type: none"> 의료영상정보보호세미나 임상치료방사선학 임상자기공명영상학세미나 방사선영상분석학
	진취적 사고 역량	개인을 넘어서는 사회적 및 공중보건까지를 반영한 활동	<ul style="list-style-type: none"> 공중보건학 	<ul style="list-style-type: none"> 원자력관계법령 보건의료법규
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	업무 관련 전문가들과의 적극적인 소통과 교류	<ul style="list-style-type: none"> 전산화단층영상학및실습 현장실습 방사선치료임상실습 해의학임상실습 실무역량강화실습 	<ul style="list-style-type: none"> 방사선계측학및실습 혈관조영및중재적시술학세미나 임상시물레이션및실습 심화임상실습
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 공동 작업 효율성 강화	<ul style="list-style-type: none"> 방사선영상학및실습2 영상의학임상실습 임상기초영상학및실습 	<ul style="list-style-type: none"> 방사선기기관리학실험 3차원영상학실습 초음파영상학실습1 방사선영상진단학세미나
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 병원관리세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인1 환자간호및서비스
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인2 	

교육과정표

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0008349	방사선학세미나	2	0	3	3
전공선택		0009420	해부학세미나	2	0	3	3
전공선택	1-2	0009421	의료영상정보학세미나	3	0	4	4
전공선택		0003281	생리학	2	2	0	2
전공선택	2-0	0011693	실무역량강화실습*	0	0	0	0
전공선택	2-1	0007320	디지털의료영상학실습	3	0	4	4
전공선택		0001954	방사선물리학	3	3	0	3
전공선택		0006643	방사선관리학	2	2	0	2
전공선택		0006644	방사선생물학	3	0	3	3
전공선택		0009422	전기전자공학및실험	3	0	4	4
전공선택		0011578	방사선장애방어*	2	0	2	2
전공필수	2-2	0007321	방사선영상학및실습 1	3	0	4	4
전공선택		0002744	방사선화학	3	3	0	3
전공선택		0006647	원자력관계법령습	2	2	0	2
전공선택		0001838	방사선계측학및실습	3	0	4	4
전공선택		0006659	투시조영영상학	3	0	3	3
전공선택		0009211	방사선통계학실습*	2	0	3	3
전공선택		0006407	병리학	2	2	0	2
전공선택		0011579	방사선취급기술*	2	0	2	2
전공선택	3-0	0005357	현장실습*	0	0	0	0
전공필수	3-1	0007302	전산화단층영상학및실습	3	0	4	4
전공선택		0007299	방사선기기학	3	0	3	3
전공선택		0007300	방사선영상학및실습 2	3	0	4	4
전공선택		0007303	방사선치료기술학	3	3	0	3
전공선택		0009212	의료자기공명물리학	3	3	0	3
전공선택		0010173	핵의학영상학세미나	2	0	3	3
전공필수	3-2	0007305	3차원영상학실습	3	0	4	4
전공선택		0007301	방사선기기관리학실험	2	0	3	3
전공선택		0007308	임상치료방사선학	3	3	0	3
전공선택		0007309	초음파영상학실습 1	2	0	3	3
전공선택		0007310	영상핵의학	3	3	0	3
전공선택		0007151	캡스톤디자인 1*	3	0	5	5
전공선택		0010174	혈관조영및중재적시술학세미나	2	0	3	3
전공선택		0010175	임상자기공명영상학세미나	2	0	3	3
전공선택	4-1	0007315	영상기초영상학및실습	2	0	3	3
전공선택		0008352	병원관리학세미나	2	0	3	3
전공선택		0006665	공중보건학	2	2	0	4
전공선택		0007312	영상의학임상실습*	3	0	6	6
전공선택		0007313	방사선치료임상실습*	2	0	4	4
전공선택		0007318	핵의학임상실습*	2	0	4	4
전공선택		0007152	캡스톤디자인 2*	3	0	5	5
전공선택		0010176	초음파영상학	3	3	0	3
전공선택	4-2	0008351	환자간호및서비스	2	0	3	3
전공선택		0006420	보건의료법규	2	2	0	2
전공선택		0007316	임상시물레이션및실습	2	0	3	3
전공선택		0007317	심화임상실습*	3	0	6	6
전공선택		0009214	방사선영상진단학세미나	2	0	3	3
전공선택		0009215	방사선영상분석학*	2	0	3	3
합계(48개 교과목)		전공필수 9(12) + 전공선택 105(138) = 114(150) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기초의학 Basic Medical Knowledge	방사선과학 Radiologic Science	응용과학 Applied Science	임상실무 Clinical Practice
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 방사선세미나 해부학세미나 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 생리학 			<ul style="list-style-type: none"> 의료영상정보학세미나
2학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 방사선물리학 방사선관리학 방사선생물학 방사선장애방어 	<ul style="list-style-type: none"> 전기전자공학및실험 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털의료영상학실습 실무역량강화실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 병리학 	<ul style="list-style-type: none"> 원자력관계법령 방사선계측학및실습 방사선취급기술 	<ul style="list-style-type: none"> 방사화학 방사선통계학실습 	<ul style="list-style-type: none"> 방사선영상학및실습1 투시조영영상학
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 방사선기기학 	<ul style="list-style-type: none"> 방사선치료기술학 의료자기공명물리학 핵의학영상학세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 전산화단층영상학및실습 방사선영상학및실습2
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 3차원영상학실습 	<ul style="list-style-type: none"> 방사선기기관리학실험 	<ul style="list-style-type: none"> 초음파영상학실습1 혈관조영및중재적 기술학세미나 	<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인1 임상치료방사선학 임상핵의학 임상자기공명영상학세미나
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공중보건학 병원관리세미나 		<ul style="list-style-type: none"> 캡스톤디자인2 	<ul style="list-style-type: none"> 핵의학임상실습 영상의학임상실습 방사선치료학임상실습 임상기초영상학및실습 초음파영상학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 보건의료법규 환자간호및서비스 		<ul style="list-style-type: none"> 방사선영상분석학 	<ul style="list-style-type: none"> 임상시뮬레이션및실습 심화임상실습 방사선영상진단학세미나

진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	방 사 선 학 세 미 나 해 부 학	1-2	의료영상정보학세미나 생 리 학
2-1	전 기 전 자 공 학 방 사 선 물 리 학 방 사 선 생 물 학 방 사 선 관 리 학	2-2	방 사 화 학 병 리 학 세 미 나 방사선계측학및실습 방사선통계학실습
3-1	방 사 선 기 기 학 의 료 자 기 공 명 물 리 학	3-2	방사선기기관리학실험 혈관조영및중재적시술학세미나
4-1	초 음 파 영 상 학 실 습 2 병 원 관 리 세 미 나 공 증 보 건 학	4-2	방사선영상진단학세미나 방사선영상분석학

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	방 사 선 학 세 미 나	1-2	의료영상정보학세미나
2-1	디지털의료영상학실습	2-2	원 자 력 관 계 법 령 방사선영상학실습 1 투 시 조 영 영 상 학
3-1	방사선영상학및실습 2 전산화단층촬영학및실습 방사선치료기술학 핵의학영상학세미나	3-2	3 차 원 영 상 학 실 습 임상자기공명영상학세미나 초 음 파 영 상 학 실 습 1 방사선기기관리학실험
4-1	초 음 파 영 상 학 실 습 2 임상기초영상학및실습 영상의학임상실습 방사선치료임상실습 보 건 의 료 법 규	4-2	임상시물레이션및실습 심 화 임 상 실 습 핵 의 학 임 상 실 습 환 자 간 호 및 서 비 스

3) 자격취득 관련 교과목

■ 방사선사면허

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	해 부 학 방 사 선 학 세 미 나	1-2	의 료 영 상 정 보 학 세 미 나 생 리 학
2-1	전 기 전 자 공 학 및 실 험 디 지 털 의 료 영 상 학 실 습 방 사 선 물 리 학 방 사 선 관 리 학 방 사 선 생 물 학	2-2	방 사 선 계 측 학 및 실 습 방 사 선 영 상 학 및 실 습 1 투 시 조 영 영 상 학 병 리 학
3-1	방 사 선 기 기 학 방 사 선 영 상 학 및 실 습 2 전 산 화 단 층 영 상 학 및 실 습 방 사 선 치 료 기 술 학 핵 의 학 영 상 학 세 미 나 의 료 자 기 공 명 물 리 학	3-2	방 사 선 기 기 관 리 학 실 험 3 차 원 영 상 학 실 습 임 상 자 기 공 명 영 상 학 세 미 나 혈 관 조 영 및 중 재 적 기 술 학 세 미 나 임 상 치 료 방 사 선 학 초 음 파 영 상 학 실 습 1 임 상 핵 의 학
4-1	보 건 의 료 법 규 병 원 관 리 세 미 나 초 음 파 영 상 학 실 습 2 임 상 기 초 영 상 학 실 습 영 상 의 학 임 상 실 습 방 사 선 치 료 임 상 실 습 공 증 보 건 학	4-2	임 상 시 물 레 이 션 실 습 핵 의 학 임 상 실 습 심 화 임 상 실 습 환 자 간 호 및 서 비 스 방 사 선 영 상 진 단 학 세 미 나 방 사 선 영 상 분 석 학

■ 방사성동위원소취급자일반면허(RI)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	방 사 선 학 세 미 나	2-2	방 사 화 학 원 자 력 관 계 법 령 방 사 선 계 측 학 및 실 습
2-1	방 사 선 물 리 학 방 사 선 관 리 학 방 사 선 생 물 학		

■ CPR(심폐소생술)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	해 부 학	1-2	생 리 학
4-1	공 증 보 건 학	2-2	병 리 학 세 미 나
		4-2	환 자 간 호 및 서 비 스

■ 병원환자안전관리사(2급)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	방 사 선 학 세 미 나	2-2	방 사 선 계 측 학 및 실 습
2-1	방 사 선 관 리 학		방 사 선 영 상 학 및 실 습 1
3-1	방 사 선 영 상 학 및 실 습 2	3-2	방 사 선 기 기 관 리 학 실 험
4-1	공 중 보 건 학	4-2	환 자 간 호 및 서 비 스
	보 건 의 료 법 규 병 원 관 리 세 미 나		임 상 시 물 레 이 션 실 습

■ 국제초음파물리시험(SPI)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	해 부 학	1-2	생 리 학
2-1	방 사 선 물 리 학	2-2	병 리 학
2-1	디 지 털 의 료 영 상 학 실 습	3-2	초 음 파 영 상 학 실 습 1
4-1	초 음 파 영 상 학 실 습 2	4-2	방 사 선 영 상 진 단 학 세 미 나

■ 병원코디네이터

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	방 사 선 관 리 학	3-2	임 상 자 기 공 명 영 상 학 세 미 나
4-1	임 상 기 초 영 상 학 및 실 습 영 상 의 학 임 상 실 습 방 사 선 치 료 임 상 실 습 병 원 관 리 세 미 나		임 상 처 료 방 사 선 학 임 상 핵 의 학
		4-2	환 자 간 호 및 서 비 스 임 상 시 물 레 이 션 실 습 핵 의 학 임 상 실 습 심 화 임 상 실 습

■ 비파괴검사자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	방 사 선 학 세 미 나	2-2	방 사 화 학 원 자 력 관 계 법 령 방 사 선 계 측 학 및 실 습
2-1	전 기 전 자 공 학 및 실 험		
	방 사 선 물 리 학		
	방 사 선 관 리 학 방 사 선 생 물 학		

■ 손해사정사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	해 부 학	1-2	생 리 학
4-1	공 중 보 건 학 보 건 의 료 법 규	2-2	병 리 학
		4-2	환 자 간 호 및 서 비 스 방 사 선 영 상 진 단 세 미 나 방 사 선 영 상 분 석 학

교과목 해설

- 0008349 방사선학세미나(Radiological Science Seminar) 2(3)**
방사선 의학의 역사 및 의료 기술의 발달과정, 의료제도, 의료기관의 조직과 방사선 관련 부서 및 방사선사의 역할을 이해하고, 방사선의 물리적 성질, 방사선진단, 방사선치료, 핵의학검사 등에 대한 개론적인 내용을 이해하며, 의료종사자의 윤리 등 의학 및 의료의 기초 개념을 확립한다.
- 0009420 해부학세미나(Anatomy Seminar) 2(2)**
인체의 내부와 외부의 형태와 구조를 알고, 각 기관별 구조와 위치를 파악하여 인체구조의 형태적 특성을 계통별로 이해하여 인체의 각 세포조직 기관 등의 명칭과 해부학적 구조를 익히는 학문이다.
- 0003281 생리학(Physiology) 2(2)**
인체의 생명활동을 특정한 인과관계의 기작으로 설명하여 생리적 기작에 관한 총체적 기능을 공부한다. 특히 인체의 구조적 특성을 바탕으로 각 세포, 조직, 기관의 생리적 기능을 이해하며 보건의료인으로 갖추어야할 생리학의 전문지식을 습득하는 학문이다.
- 0009421 의료영상정보학세미나(Medical Imaging informatics & Practice) 3(4)**
방사선 영상의 형성 원리와 방사선 사진의 화질 관리를 위한 이론 및 실제 응용법에 관한 지식을 습득한다.
- 0007320 디지털의료영상학실습(Practice of Digital Medical Imaging) 3(4)**
병원정보시스템의 전체적인 개요와 의료정보학의 개론 및 이론을 포함하여 방사선과 정보시스템의 일부인 PACS 정보학의 내용을 습득하며, 디지털의료영상의 획득, 전송, 저장, 조회, 변환 등의 내용을 이해한다.
- 0001954 방사선물리학(Radiation Physics) 3(3)**
방사선의 발생, 방사선과 물질간의 상호작용 등 진료방사선 분야 전반에 걸친 방사선 물리학의 기초와 물리현상의 기본 이론에 대한 지식을 습득한다.
- 0006643 방사선관리학(Radiation Safety & Control) 2(2)**
방사선에 의한 장애를 방지하기 위하여 의료용 방사선 시설에 필요한 방어, 저장, 폐기시설 등의 설치기준, 방사성 동위원소를 갖춘 시설의 관리기술 및 방사선의 안전 취급법 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0006644 방사선생물학(Radiobiology) 3(3)**
방사선에 의한 생물학적 영향을 이해하며, 방사선의 체내의 피폭 및 방사성 동위원소를 투여했을 때 일어나는 생물학적 작용 및 방사선 장애에 관한 지식을 습득한다.
- 0009422 전기전자공학및실험(Electric Engineering) 3(4)**
전기전자이론, 전기전자계기와 그 측정기술, 전기·전자기기, 고전압 현상 및 전기·전자물성과 재료 등 방사선 설비 및 전자회로의 응용에 필요한 전기 전자공학의 기초 이론에 관한 지식을 습득한다.
- 0007321 방사선영상학및실습1(Practice of Radiographic Technology 1) 3(4)**
상하지 근골격의 진단적 가치가 있는 방사선 영상을 획득하기 위한 일반검사법의 이론을 습득하고 실습을 통하여 의료방사선의 안전한 사용법과 필름/증감지 방식의 방사선영상을 구현하고 해부적인 판독 능력을 함양시킨다.
- 0002744 방사화학(Radiochemistry) 3(3)**
전리방사선에 의해 발생하는 방사화학의 기초 이론과 이를 이용한 방사성의약품의 제조 등에 관한 지식을 습득한다.

- 0006647 원자력관계법령(Radiation Related Law) 2(2)
방사선의 안전한 취급과 관리를 위한 원자력법 시행규칙과 방사선량 등에 관한 규정을 인식하고, 방사선 취급 시 적정 부위에 적당한 방사선량을 사용하여 피폭선량을 최소화시키며, 환자는 물론 방사선작업종사자와 방사선 구역을 안전하게 할 수 있는 지식을 습득한다.
- 0001838 방사선계측학및실습(Radiation Measurement & Practice) 3(4)
방사선량의 개념과 검출 및 측정의 원리, 방사선 측정기의 구조와 특성, 동작원리를 이해하고 방사선의 에너지, 선량, 방사능과 개인피폭선량 계측의 방법에 관한 지식을 습득하며 실험을 통하여 측정방법을 학습한다.
- 0006659 투시조영영상학(Fluoroscopic Radiography) 3(3)
투시촬영장치 및 조영제를 사용하는 투시조영 촬영법의 목적과 검사과정을 익히고, 투시 중에 다양하게 변화되는 위·장관계, 간·담도계, 비뇨기계, 생식기계, 호흡기계, 골·관절계 등의 해부학적 명칭을 이해하고 이와 관련된 지식을 습득한다.
- 0009211 방사선통계학실습(Radiological Statistics Practice) 2(3)
방사선의학연구와 기본적인 통계개념을 이해하고 데이터 유형에 따른 통계분석방법을 실습한다.
- 0006407 병리학(Pathology) 2(2)
인체 각 기관, 장기의 중요한 질환의 원인, 경과, 기전 등을 이해하며 특히 방사선진단 및 치료의 대상이 되는 중요한 질환의 병리에 관한 과목이다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)
전공지식을 활용하여 의료기관 및 산업체 또는 공공기관 등의 현장에서 요구하는 실무역량을 함양 한다.
- 0007302 전산화단층영상학및실습(Practice of Computed Tomography) 3(4)
X-선을 이용한 컴퓨터단층영상에 대한 개념 및 단층영상형성에 관련된 이론과 각종 질환 또는 인체부위에 대한 검사법에 관한 지식을 이론과 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007299 방사선기기학(Radiation Equipments) 3(3)
진단용 X선 장치, 방사선 치료 장치, 핵의학검사기기, 초음파검사기기, 자기공명영상기기 등 방사선 기기들의 구조와 동작원리를 이해한다.
- 0007300 방사선영상학및실습2(Practice of Radiographic Technology 2) 3(4)
두개부 및 몸통부위 근골격계의 진단적 가치가 있는 방사선 영상을 획득하기 위한 일반검사법의 이론을 습득하고 실습을 통하여 의료방사선의 안전한 사용법과 디지털방식의 방사선영상을 구현하고 해부적인 관독 능력을 함양시킨다.
- 0007303 방사선치료기술학(Radiotherapeutics Technology) 3(3)
고에너지 X-선, 감마선, 전자선, 밀봉소선원 등을 이용한 방사선치료의 원리를 이해하고, 각종 질환별 치료계획, 치료선량의 측정, 조사기술, 각종 치료 장치 및 관련기기 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0009212 의료자기공명물리학(Medical Magnetic Resonance Physics) 3(3)
의료영상기법으로 적용되는 자기공명영상물리학은 정상인 및 질환에 대한 신체의 생리학적 과정을 해부학적으로 영상화 하기위한 방사선학이다.
- 0010173 핵의학영상학세미나(Nuclear Medicine Technology Seminar) 2(3)
핵의학검사에 필요한 방사성동위원소의 물리적 기초이론, 방사선측정, 핵의학기기와 사용기술 그리고 in vivo핵의학 검사 및 치료와 in vitro시료계측에 이용되는 방사성의약품의 제조, 특성 및 생체 내에서의 동태 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0007305 3차원영상학실습(Practice of 3D Medical Imaging Science) 3(4)
다양한 3차원 영상기법에 대한 이론 습득과 심혈관계, 근골격계, 호흡기계, 비뇨기계 등에 대한 3차원 의료영상의 구현을 통한 고정밀도의 진단 영상을 만들 수 있다.

- 0007301 방사선기기관리학실형(Quality Control Practice of Radiation Equipments) 2(3)
방사선 기기에 관한 규격 및 검사법, 기기관리법에 관한 지식과 안전관리 규칙에 따른 보수 관리에 필요한 사항, 각종 성능검사 방법과 내용 그리고 성능검사에 필요한 정도관리를 습득한다.
- 0007308 임상치료방사선학(Clinical Radiotherapeutics Technology) 3(3)
고에너지 X-선, 감마선, 전자선, 밀봉소선원 등을 이용한 방사선치료의 원리를 이해하고, 각종 질환별 치료계획, 치료선량의 측정, 조사기술, 각종 치료 장치 및 관련기기 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0007309 초음파영상학실습1(Practices of Ultrasonography 1) 2(3)
초음파를 발생시키는 원리 및 초음파를 이용한 영상형성에 관련되는 이론과 각종 질환 또는 인체부위에 대한 검사방법을 실습을 통해 지식을 습득한다.
- 0007310 임상핵의학(Nuclear Medicine Technology) 3(3)
핵의학검사에 필요한 방사성동위원소의 물리적 기초이론, 방사선측정, 핵의학기기와 사용기술 그리고 in vivo 핵의학 검사 및 치료와 in vitro 시료계측에 이용되는 방사성의약품의 제조, 특성 및 생체 내에서의 동태 등에 관한 지식을 습득한다.
- 0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 3(5)
의료기관(산업체)과 산학협력을 통해 방사선기술과학의 결과물을 산출해 현장밀착형 인재를 양성하고 창의적 실무 능력을 배양한다.
- 0010174 혈관조영및중재적시술학세미나(Angiography & Interventional Radiology Seminar) 2(3)
혈관조영검사법의 목적과 검사과정을 익히고, 검사 중에 다양하게 변화되는 혈관조영상과 진단과 치료를 병행하는 중재적방사선학을 이해하고 이에 관한 지식을 습득한다.
- 0010175 임상자기공명영상학세미나(Clinical Magnetic Resonance Imaging Seminar) 2(3)
임상자기공명영상학은 인체의 수소분포를 토대로 자기장의 세기를 이용하며 영상을 획득하기 위해 고주파를 이용하게 된다.
- 0007315 임상기초영상학및실습(Practice of Basic Clinical Radiology) 2(3)
임상현장에서 이루어지고 있는 영상의학, 방사선종양학, 핵의학 등에 대한 통합적인 방사선영상학과 임상기초의학학을 습득하여 예비방사선사로서의 소양을 기른다.
- 0008352 병원관리세미나(Hospital Administration Seminar) 2(3)
병원의 경영정보를 습득하여 의료기관으로 진출하는 방사선사들이 갖추어야 할 기본적인 병원 정보를 습득하고 의료 현장에 빨리 적응할 수 있는 능력을 향상시킨다.
- 0006665 공중보건학(Public Health) 2(2)
조직적인 지역사회의 노력을 통하여 질병을 예방하고 생명을 연장시키며, 신체적·정신적 효율을 증진시키는 기술에 관한 지식을 습득한다.
- 0007312 영상의학임상실습(Clinical Practice in Radiology) 3(6)
영상의학과와 관련된 업무를 종합적으로 임상에서 실습함으로써 임상실무능력을 향상시킨다.
- 0007313 방사선치료임상실습(Clinical Practice in Radiotherapy) 2(4)
방사선종양학과와 관련된 업무를 종합적으로 임상에서 실습함으로써 임상실무능력을 향상시킨다.
- 0007318 핵의학임상실습(Clinical Practice in Nuclear Medicine) 2(4)
핵의학과와 관련된 업무를 종합적으로 임상에서 실습함으로써 임상실무능력을 향상시킨다.
- 0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 3(5)
캡스톤 디자인 1에 이어 의료기관(산업체)과 산학협력을 통해 방사선 기술과학의 결과물을 산출해 현장밀착형 인재를 양성하고 창의적 실무능력을 배양한다.

- 0010176 초음파영상학(Ultrasonography) 3(3)
초음파를 발생시키는 원리 및 초음파를 이용한 영상형성에 관련되는 이론과 각종 질환 또는 인체부위에 대한 검사방법을 실습을 통해 지식을 습득한다.
- 0008351 환자간호및서비스(Patient Care in Radiology) 2(3)
방사선진료 간호의 기본 이론, 환자의 심리와 행동, 구급의료의 개요, 무균조작의 원리, 방사선 진료환자의 취급법 등 방사선 진료에 필요한 간호 원리와 방사선사의 직접 윤리에 관한 지식을 습득한다.
- 0006420 보건의료법규(Health & Medical Care Law) 2(2)
보건 및 의료시스템에 대해 제정된 각종 의료관계법규를 이해하고 방사선사의 자격, 면허, 업무 등에 관한 내용을 배움으로써 의료기사로서의 권리 및 의무규정을 이해한다.
- 0007316 임상시뮬레이션및실습(Practice of Clinical Simulation) 2(3)
임상의 새로운 신기술 및 장치 그리고 최첨단 검사법 등의 소개와 연구 중인 의료방사선기술과학 전 분야에 대해 토론 및 세미나를 실시하여 미래 기술과 지식에 대한 대처 능력을 키우고 우수한 정보를 얻을 수 있도록 한다.
- 0007317 심화임상실습(Advanced Clinical Practice) 3(6)
임상현장에서 전문방사선사 육성을 위한 집중적이고 고급화된 심화 실습을 실시하여 특성화된 임상실무능력을 배양시킨다.
- 0009214 방사선영상진단학세미나(Radiology Diagnostics Seminars) 2(3)
다양한 방사선영상에 대한 진단을 통해 정확한 영상의학의 이해하고 최신 지견을 습득한다.
- 0009215 방사선영상분석학(Radiographic Image Analysis) 2(3)
방사선영상이 방사선량과 자세의 정확도에 의한 좋지 않은 영상을 얻었을 경우 이를 해결하기 위한 문제 해결 능력을 높이고 최상의 영상품질을 얻을 수 있는 검사기술을 익힐 수 있다.
- 0011578 방사선장애행어(Radiation Safety) 2(2)
방사성동위원소일반면허 취득을 위한 선수 교과목이다.
- 0011579 방사선취급기술(Radiation Detection and Measurement) 2(2)
방사성 동위 원소 일반면허 취득을 위한 선수 교과목이다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)
방사선 전공지식을 기반으로 비임상분야의 산업체현장에서 요구하는 실무역량을 강화한다.

물리치료학과

교육목표

1. 물리치료의 전문지식을 바탕으로 평가와 치료방법의 임상과목과 최첨단 장비를 이용한 다양한 실습을 통해 현장성을 갖춘 전문 물리치료사를 양성한다.
2. 물리치료사로서의 윤리의식 및 인격적 소양을 갖추고, 원활한 대인관계 기술과 효과적인 의사소통 기술을 배양하여 사회의 건강과 안녕에 공헌하는 실천적 봉사를 구현한다.
3. 전문지식과 실무능력 함양을 통해 문제해결을 위한 다양한 물리치료 전략과 수립능력 배양하고, 신체적 손상 및 질병의 예방 활동과 치료, 재활을 체계적이고 과학적으로 수행한다.

학과소개

물리치료(physical therapy)는 질병, 사고 또는 선천적인 질환 등의 다양한 원인에 의해 장애를 갖게 된 사람들에 대한 평가, 재활 그리고 치료와 관련된 업무를 수행하며, 신체적 손상이나 질병의 예방 활동을 수행하기 위하여 체계적이고 과학적으로 접근하는 보건의료 전문 분야이다.

학과특성화: 최신 진단기자재 갖춘 최상의 실습교육환경 보유/ 전문의료기관의 협력을 통한 임상실습교육 강화/ 책 임지도교수제에 의한 학생 개개인의 진로지도/ 취업역량강화 프로그램 운영/ 물리치료대학원 운영
미국물리치료사 면허준비 등 다양한 학과동아리 운영

졸업후진로

- 의료기관 : 대학병원, 종합병원, 재활전문병원, 한방병원, 병의원, 재활복지관, 실버타운, 사회복지 시설 등
- 보건복지분야 공무원 : 보건복지부, 보건소, 물리치료장교, 군무원
- 보건복지분야 공공기관 : 국민건강보험공단, 한국장애인고용공단, 한국보건복지인력개발원등 산하단체
- 스포츠 관련기관 : 대한체육회 · 프로스포츠구단 의무실, 운동처방실, 스포츠연구소, 특수운동센터 등
- 보건의료산업계 : 의료기기 관련업체, 산업체 내 물리치료사
- 대학원 학위과정 : 대학교수 및 관련 연구소 분야 • 기타 : 해외 유학 및 해외 취업

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
<p style="text-align: center;">교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 직업적 윤리의식 및 기본소양과 전문지식 및 다양한 임상적 경험을 바탕으로 사회적 요구에 부응하는 최적의 보건의료 전문가 양성을 위하여 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 물리치료의 전문지식을 바탕으로 평가와 치료방법의 임상과목과 최첨단 장비를 이용한 다양한 실습을 통해 현장성을 갖춘 전문 물리치료를 양성한다. 2. 물리치료사로서의 윤리의식 및 인격적 소양을 갖추고, 원활한 대인관계 기술과 효과적인 의사소통 기술을 배양하여 사회의 건강과 안녕에 공헌하는 실천적 봉사를 구현한다. 3. 전문지식과 실무능력 함양을 통해 문제해결을 위한 다양한 물리치료 전략과 수립능력 배양하고, 신체적 손상 및 질병의 예방 활동과 치료, 재활을 체계적이고 과학적으로 수행한다.
<p style="text-align: center;">인재상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료인으로서의 직업적 소명의식을 바탕으로 희생과 봉사의 가치를 알고, 환자를 위하여 다양한 분야의 지식과 정보를 이해하며, 상호 협력을 도모함으로써 국민건강의 증진과 예방을 위해 지속적인 자기관리 노력을 기울이는 인재
<p style="text-align: center;">요구역량</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 대학원 진학 및 창업이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 문제인식능력, (3) 기술이해 및 활용, (4) 분석적 사고능력, (5) 협업으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양상으로 나타남.
<p style="text-align: center;">주요도출역량</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 장비의 이해, 선택 및 활용 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (5) 협업 ▶ 발전적 협력 및 교류

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공 역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	물리치료 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어 • 물리치료학개론 • 생리학 • 임상운동학 • 장애아동의이해 • 보장구및의지학 <ul style="list-style-type: none"> • 인체해부학및실습 • 물리치료진단학 • 기능해부학및실습
	지식융합 역량	임상적 및 사회적 전문활동을위해 필요한 지식 학습과 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 신경해부학 및 실습 • 응용운동치료학및실습 • 소아물리치료학및실습 • 정형물리치료학및실습 • 스포츠물리치료학및실습 <ul style="list-style-type: none"> • 전기관성치료학및실습 • 기초운동치료학및실습 • 수치료및마사지
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식에 대한 통합적 접근과 조직화	<ul style="list-style-type: none"> • 연구방법론 • 물리치료종합설계1 • 물리치료종합설계2 <ul style="list-style-type: none"> • 근골격계물리치료학 • 신경계물리치료학및실습 • 심호흡계물리치료학및실습 • 피부계물리치료학및실습 • 병리학 • 보건통계학 • 물리치료세미나
	진취적 사고 역량	개인을 넘어서는 사회적 및 공중보건까지를 반영한 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규 • 공중보건학 <ul style="list-style-type: none"> • 일상생활동작및실습 • 재활의학 • 노인물리치료학및실습
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	업무 관련 전문가들과의 적극적인 소통과 교류	<ul style="list-style-type: none"> • 측정및평가 • 신경계진단학및실습 <ul style="list-style-type: none"> • 영상진단학 • 재활심리및평가 • 임상 의사결정 • 물리치료종합설계3
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 고객지원의 효과 극대화	<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습1
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습4 • 임상실습5
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습2 • 실무역량강화실습 <ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 임상실습3

교육과정표

물리치료학과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1	0005868	의학용어	3	3	0	3	
전공선택		0007409	물리치료학개론	3	3	0	3	
전공선택	1-2	0007099	인체해부학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0007411	기능해부학및실습	3	0	4	4	
전공선택	2-0	0005357	현장실습*	0	0	0	0	
전공선택	2-1	0003281	생리학	3	3	0	3	
전공선택		0007415	임상운동학	3	3	0	3	
전공선택		0007413	측정및평가	3	0	4	4	
전공선택		0007410	신경해부학및실습	3	0	4	4	
전공선택	2-2	0006407	병리학	2	2	0	2	
전공선택		0006217	보건통계학	3	3	0	3	
전공선택		0007416	기초운동치료학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0007417	수치료및마사지	2	0	3	3	
전공선택		0007414	전기광선치료학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0007412	물리치료진단	3	0	4	4	
전공선택		0006222	임상실습1*	3	0	9	9	
전공선택	3-0	0011693	실무역량강화실습*	0	0	0	0	
전공선택	3-1	0007429	보장구및의지학	3	3	0	3	
전공선택		0007425	연구방법	3	3	0	3	
전공선택		0007418	응용운동치료학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0009216	신경계진단학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0007419	소아물리치료학및실습	2	0	4	4	
전공선택		0007430	정형물리치료학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0006224	임상실습2*	3	0	9	9	
전공선택	3-2	0007714	재활의학	2	2	0	2	
전공선택		0007421	신경계물리치료학및실습	3	0	4	4	
전공선택		0009247	근골격계물리치료학	3	0	4	4	
전공선택		0007426	심호흡계물리치료학및실습	2	0	3	3	
전공선택		0007427	일상생활동작및실습	2	0	3	3	
전공선택		0007428	피부계물리치료학및실습	2	0	3	3	
전공선택		0006423	임상실습3*	3	0	9	9	
전공선택	4-1	0006665	공중보건학	2	2	0	2	
전공선택		0006420	보건의료법규	2	2	0	2	
전공선택		0010177	장애아동의이해	2	2	0	2	
전공선택		0007423	스포츠물리치료학및실습	2	0	4	4	
전공선택		0009218	물리치료종합설계1*	3	0	4	4	
전공선택		0009219	물리치료종합설계2*	3	0	4	4	
전공선택		0007431	임상실습4*	3	0	9	9	
전공선택		0008594	임상실습5*	3	0	9	9	
전공선택	4-2	0008356	임상의사결정	3	3	0	3	
전공선택		0006669	영상진단학	2	0	3	3	
전공선택		0008354	물리치료세미나	2	0	4	4	
전공선택		0008355	재활심리및평가	2	0	3	3	
전공선택		0009217	노인물리치료학및실습	2	0	3	3	
전공선택		0010178	물리치료종합설계3*	3	0	4	4	
합계(45개 교과목)		전공선택 114(172) = 114(172)학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기초학습 Basic Knowledge	측정 및 평가 Measurement & Evaluation	치료 Therapy	응용치료 Applied Therapy
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어 • 물리치료학개론 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 인체해부학및실습 • 기능해부학및실습 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 생리학 • 임상운동학 • 신경해부학및실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 측정및평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 실무역량강화실습 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 물리치료진단학 • 병리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건통계학 	<ul style="list-style-type: none"> • 기초운동치료학 및실습 • 수치료및다사지 • 임상실습1 	<ul style="list-style-type: none"> • 전기광역치료학및실습
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 연구방법론 • 신경계진단학및 실습 • 보장구및의지학 		<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습2 	<ul style="list-style-type: none"> • 응용운동치료학및실습 • 소아물리치료학및실습 • 정형물리치료학및실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활활동작및실습 	<ul style="list-style-type: none"> • 재활의학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습3 	<ul style="list-style-type: none"> • 신경계물리치료학및실습 • 근골격계 물리치료학 • 심호흡계물리치료학및실습 • 피부계물리치료학및실습
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 장애아동의이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규 • 공중보건학 	<ul style="list-style-type: none"> • 물리치료종합설계1 • 물리치료종합설계2 • 임상실습4 • 임상실습5 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠물리치료학및실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 물리치료세미나 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상진단학 • 재활심리및평가 • 임상 의사결정 	<ul style="list-style-type: none"> • 물리치료종합설계3 	<ul style="list-style-type: none"> • 노인물리치료학및실습

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	의 학 용 어	4-1	스포츠물리치료학및실습
2-2	병 리 학		물 리 치 료 종 합 설 계 1
	보 건 통 계 학		물 리 치 료 종 합 설 계 2
3-1	연 구 방 법 론	4-2	물 리 치 료 종 합 설 계 3
	정 형 물 리 치 료 학 및 실 습		재 활 심 리 및 평 가
신 경 계 진 단 학 및 실 습	물 리 치 료 세 미 나		
3-2	재 활 의 학		노 인 물 리 치 료 학 및 실 습

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	물 리 치 료 학 개 론	3-2	일 상 생 활 동 작 및 실 습
2-0	현 장 실 습		임 상 실 습 3
2-2	수 치 료 마 시 지	4-1	장 애 아 동 의 이 해
	임 상 실 습 1		임 상 실 습 4
3-1	소 아 물 리 치 료 학 및 실 습		임 상 실 습 5
	응 용 운 동 치 료 학 및 실 습	영 상 진 단 학	
	임 상 실 습 2	임 상 의 사 결 정	

3) 자격취득 관련 교과목

■ 물리치료사 면허증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	인 체 해 부 학 및 실 습	3-1	보 장 구 및 의 지 학
	기 능 해 부 학 및 실 습	3-2	근 골 격 계 물 리 치 료 학
생 리 학	신 경 계 물 리 치 료 학 및 실 습		
2-1	임 상 운 동 학		심 호 흡 계 물 리 치 료 학 및 실 습
	신 경 해 부 학 및 실 습	피 부 계 물 리 치 료 학 및 실 습	
2-2	측 정 및 평 가	4-1	공 중 보 건 학
	전 기 광 선 치 료		보 건 의 료 법 규
	물 리 치 료 진 단 학		
	기 초 운 동 치 료 학 및 실 습		

■ CPR(심폐소생술)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	생 리 학	3-2	심호흡계물리치료학및실습

■ 피부관리사자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	인 체 해 부 학 및 실 습	3-2	피부계물리치료학및실습

■ 테이핑전문가 자격증(1급, 2급)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	응 용 운 동 치 료 학 및 실 습	4-1	스 포 츠 물 리 치 료 학 및 실 습

■ 정형도수치료학 전문가(기본입문) 과정(Introductory course of Maitland® Concept)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	생 리 학	3-2	심호흡계물리치료학및실습

■ 신경물리치료 전문가(PNF 기본입문) 과정

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	신 경 해 부 학 및 실 습	3-2	신 경 계 물 리 치 료 학 및 실 습
3-1	신 경 계 진 단 학 및 실 습		일 상 생 활 동 작 및 실 습

교과목 해설

- 0007409 물리치료학개론(Introduction to Physical Therapy)** 3(3)
물리치료학에 대한 전반적인 지식을 학습하며, 각 분야에서의 중점 사항과 포괄적인 흐름에 대해 파악함으로써 물리치료 사로서의 기본적인 식견과 소양을 쌓는다.
- 0005868 의학용어(Medical Terminology)** 3(3)
물리치료 분야와 관련된 질환의 평가와 치료를 쉽게 이해하고, 전반적인 의학적인 상태에 대해 이해하기 용이하도록 체계적으로 의학 용어들을 학습한다.
- 0007099 인체해부학및실습(Anatomy and Practice)** 3(4)
소화기계, 내분비계, 비뇨생식기계, 순환기계, 호흡기계, 골격계, 근육계 및 신경계와 관련된 전반적인 지식을 학습하며, 신체 활동 동안 내부 장기들이 활성화되는 작용 기전에 대해 설명한다.
- 0007411 기능해부학및실습(Functional Anatomy and Practice)** 3(4)
모든 물리치료 분야에 기초 지식이 되는 근육의 종류와 기능 및 관절의 형태에 대해 학습하고, 신체 전반적인 움직임과 기능에 대해 이해함으로써 물리치료학에 대한 기본적인 식견을 경험한다.
- 0007410 신경해부학및실습(Neuroanatomy and Practice)** 3(4)
신경계 물리치료의 기본이 되는 신경해부학의 지식을 효율적으로 학습하고 기자재를 사용하여 실습함으로써 중추신경계(뇌와 척수)의 기능을 이해하고 물리치료의 기초적인 지식을 습득하며 기본적인 소양을 함양한다.
- 0003281 생리학(Physiology)** 3(3)
신체 구성 요소들의 정상적인 활동 기전과 생리학적인 반응에 대해 학습하며, 물리치료 분야에서 생리학의 중요성에 대해 설명한다.
- 0007413 측정및평가(Measurement and Evaluation)** 3(4)
물리치료 중재를 적용하기 전에 기본적으로 시행하는 측정 및 평가에 대해 학습하며, 주로 근력 평가 및 관절가동범위 측정을 적용하는 절차와 과정에 대해 이해한다.
- 0007415 임상운동학(Clinical Kinesiology)** 3(3)
인체의 움직임과 기능적인 측면을 보다 수월히 이해할 수 있도록 기능해부학적인 기초 지식을 바탕으로 움직임 기전을 체계적으로 설명함으로써 다양한 물리치료 기법들의 효과에 대한 기본적인 지식을 이해한다.
- 0007414 전기광선치료학및실습(Electro-phototherapy and Practice)** 3(4)
물리치료 임상 현장에서 사용하고 있는 다양한 전기/광선 치료 장비들의 치료 기전 및 효능성에 대해 학습하며, 사용방법 및 적용 절차에 대해 실습한다.
- 0007416 기초운동치료학및실습(Basic Therapeutic Exercise and Practice)** 3(4)
물리치료 분야에서 사용하는 전반적인 운동치료의 종류와 각각의 효과에 대해 설명하며, 환자의 질환과 상태에 적합한 운동치료의 구체적인 적용 방법에 대해 학습한다.
- 0007412 물리치료진단학(Diagnostics for Physical Therapy and Practice)** 3(4)
근골격계 물리치료 및 정형물리치료를 정확히 적용하기 위하여 환자의 상태를 평가하는 다양한 방법들에 대해 설명하며, 평가 방법들의 증거에 기초한 신뢰성과 타당성에 대해 학습한다.

- 0007417 수치료및마사지(Hydrotherapy and Massage) 2(3)
 치료적인 목적으로 임상 현장에서 사용되고 있는 다양한 수중운동과 수치료의 종류에 대해 설명하고, 신체 부위별 다양한 종류의 치료적 마사지 방법들을 학습하고 연습함으로써 실제 마사지의 적용방법에 대해 이해한다.
- 0006217 보건통계학(Biostatistics) 3(3)
 물리치료 관련 정보들을 정리하고 분석하는 것뿐만 아니라 다양한 통계적인 기법들에 대해 학습하며, 실제 통계 프로그램을 사용하여 자료 처리하는 방법과 절차에 대해 학습한다.
- 0006407 병리학(Pathology) 2(2)
 신체 각 기관의 정상적인 생리 기능을 바탕으로 하여 질환 특성을 설명하며, 질환과 관련된 병리적인 과정에 대해 학습한다.
- 0007418 응용운동치료학및실습(Applied Therapeutic Exercise and Practice) 3(4)
 각 질환에 특화된 운동치료 방법들의 절차에 대해 구체적으로 학습하고 직접 적용하고 연습함으로써, 운동치료의 중요성과 그 효과를 이해하고 치료 전문성을 높일 수 있는 기회를 제공한다.
- 0007430 정형물리치료학및실습(Orthopedic Physical Therapy and Practice) 3(4)
 물리치료 분야에서 전통적으로 사용되고 있는 신체의 모든 관절들에 대한 다양한 정형 도수치료 기법들을 학습하고 반복 연습함으로써, 정형 도수치료 기법들을 체득하고 적용 효과에 대해 파악한다.
- 0007419 소아물리치료학및실습(Pediatric Physical Therapy and Practice) 3(4)
 소아의 발달 단계와 성장 과정에 대해 세부적으로 학습하고, 뇌성마비, 다운증후군, 근육병, 소아 관절염 등 소아에서 많이 발생하는 근골격계 및 신경계 질환의 특성과 전형적인 치료 방법들에 대한 기본적인 치료 개념에 대해 이해하는 것을 통해 치료적인 접근을 보다 명확히 할 수 있도록 다양한 지식을 접하고 경험한다.
- 0009216 신경계진단학및실습(Neurological Diagnosis and Practice) 3(4)
 신경계 질환과 관련된 신경학적 기전에 대해 학습하며, 신경계 질환을 가진 환자들에 대한 전반적인 평가 절차와 과정을 신경과학에 기반을 두고 설명한다.
- 0007425 연구방법론(Research Methodology) 3(3)
 치료 효과에 대한 증거에 근거한 물리치료 방법들에 대해 학습하며, 다양한 물리치료 자료들을 효율적으로 정리하고 분석하는 방법과 과정에 대해 이해한다. 또한 물리치료 관련 논문을 검색하고 연구와 관련된 정보를 취합하는 방법에 대해 설명한다.
- 0007421 신경계물리치료학및실습(Neurological Physical Therapy and Practice) 3(4)
 뇌졸중, 파킨슨병, 척수손상, 다발성 경화증, 뇌성마비 등 각 신경계 질환에 대한 전반적인 지식(정의, 역학적인 특성, 증상, 치료, 예후) 및 치료 개념에 대해 설명하며, 다양한 물리치료 기법들에 대해 소개하고 자세한 적용 방법 및 절차에 대해 학습한다.
- 0009247 근골격계물리치료학(Musculoskeletal Physical Therapy) 3(4)
 요통, 경통, 오십견, 관절염 등 보편적으로 나타나는 다양한 근골격계 질환들의 특성에 대해 설명하고 구체적인 치료방법 및 최근 치료 경향에 대해 학습함으로써, 전문성과 현장성 있는 근골격계 물리치료 접근 방식을 경험하고 반복 연습한다.
- 0007426 심호흡계물리치료학및실습(Cardiopulmonary Physical Therapy and Practice) 2(3)
 심장 질환과 폐질환으로 인해 발생하는 기능적인 문제를 해결하기 위한 물리치료적인 방법들에 대해 학습하고, 해부학을 기초로 한 기본적인 물리치료 방법과 절차에 대해 이해하고 반복 연습함으로써 심호흡계 물리치료 기법을 수월히 적용할 수 있도록 체계적으로 접근한다.

- 0007423 **스포츠물리치료학및실습(Sports Physical Therapy and Practice)** 3(4)
스포츠 현장에서 발생하는 근골격계 상해의 종류와 각 스포츠 종목과 관련된 상해 특성에 대해 이해하고, 선수들의 재활 과정과 신체 관리 및 경기력 향상 방안에 대해 설명하며, 다양한 접근 방식에 대해 학습한다.
- 0006669 **영상진단학(Diagnostic Imaging)** 2(3)
근골격계 물리치료 및 신경계 물리치료의 대상이 되는 질환들의 방사선 영상 진단에 대해 이해하며, 영상 진단의 기본적인 개념과 영상을 통한 객관적이고 정량적인 측정 방법에 대해 설명한다.
- 0007427 **일상생활동작및실습(Activities of Daily Living and Practice)** 2(3)
일상생활동작을 수행하는 과정과 절차에 대해 이해하고 신체적인 문제로 인해 나타나는 기능 장애를 보완하는 방법에 대해 학습함으로써, 신경계 및 근골격계 환자들이 호소하는 기능적인 문제와 일상생활동작을 회복시키는 방안에 대해 이해한다.
- 0007429 **보장구및의지학(Orthotics and Prosthetics)** 3(3)
근골격계 질환 및 신경계 질환을 앓고 있는 환자들의 기능을 보완하기 위하여 사용하는 보조기의 종류와 보조기 사용의 기본적인 기전에 대해 학습하며, 신체 각 부위의 절단에 사용하는 의지의 종류와 적용 절차에 대해 이해한다.
- 0008354 **물리치료세미나(Physical Therapy Seminar)** 2(4)
다양한 물리치료 기법에 대해 학습하고 임상 현장의 의견을 반영할 수 있는 직접적인 적용 방법에 대해 구체적이고 반복적으로 연습한다.
- 0008355 **재활심리및평가(Rehabilitation Psychology and Evaluation)** 2(3)
물리치료의 대상이 되는 다양한 질환을 앓고 있는 환자들의 심리적인 특성을 학습하고 물리치료에 도움이 되는 심리적인 환경에 대해 파악하며, 구체적인 심리 평가방법을 연습하고 활용한다.
- 0007714 **재활의학(Physical Medicine and Rehabilitation)** 2(2)
물리치료 분야에서 경험하게 되는 질환 및 손상에 대한 정보를 파악하고 다양한 물리치료 기법에 대해 학습하고 임상 현장의 의견을 반영할 수 있는 직접적인 적용 방법에 대해 구체적이고 반복적으로 연습한다.
- 0006665 **공중보건학(Public Health)** 2(2)
공공의 이익을 위하여 시행되고 있는 전반적인 보건의로 실행 체계와 보건 정책에 대해 설명하며, 특화된 보건의로 각 분야의 공공 서비스 측면에서의 조직적인 지역사회 추진 체계에 대해 학습한다. 또한 질병 예방과 생명 연장을 위한 정신적, 신체적 효율성을 증진시키는 방법들에 대해 설명한다.
- 0007428 **피부계물리치료학및실습(Integumentary Physical Therapy and Practice)** 2(3)
화상 혹은 피부질환과 같은 피부계 문제들로 인해 발생하는 기능장애에 대한 관리 방법에 대해 학습하고 실제 치료를 적용할 수 있도록 구체적인 적용 방법을 반복 연습한다.
- 0006420 **보건의료법규(Law of Medicine and Health)** 2(2)
의료법, 의료기사법, 장애인법 등 의료기사의 활동에 대한 기본적인 법률 정보에 대해 이해하며, 임상 병원 현장에서 물리치료사로 활동하기 위하여 반드시 필요한 법률적인 지식에 대해 학습한다.
- 0008356 **임상의사결정(Clinical Decision Making)** 3(3)
물리치료 평가 및 중재 방법을 선택하고 결정하기 위한 자세한 절차를 학습하고, 고려사항을 파악하며, 이를 토대로 물리치료의 전반적인 적용 근거를 만드는 과정에 대해 공부한다.
- 0009217 **노인물리치료학및실습(Geriatric Physical therapy and Practice)** 2(3)
노인의 신체적인 특징과 물리치료 관련성에 대해 학습하고, 물리치료 평가 및 중재 방법을 선택하고 결정하기 위한 자세한 절차를 학습하고, 고려사항을 파악하며, 이를 토대로 물리치료의 전반적인 적용 근거를 만드는 과정에 대해 공부한다.

0010177	장애아동의이해(Understanding of Children with Special Needs)	2(2)
	장애아동을 지원하는 관련법, 장애아동의 정의 및 특성, 진단방법, 기본적 지원방법, 교수방법 및 전략, 지원환경 등에 대해 학습함으로써 재활서비스를 제공할 때 좀 더 효과적인 지원을 할 수 있는 방법을 이해한다.	
0006222	임상실습1(Clinical Practicum in Physical Therapy 1)	3(9)
	임상 병원 현장에서 근골격계 질환에 대한 다양한 물리치료 방법을 경험하고 연습할 수 있도록 실습한다.	
0006224	임상실습2(Clinical Practicum in Physical Therapy 2)	3(9)
	임상 병원 현장에서 신경계 질환에 대한 다양한 물리치료 방법을 경험하고 연습할 수 있도록 실습한다.	
0006423	임상실습3(Clinical Practicum in Physical Therapy 3)	3(9)
	임상 병원 현장에서 사용되고 있는 전기치료 및 광선치료의 종류를 이해하고, 이론적인 개념과 실제 적용에 따른 문제점에 대해 토론하고 다양한 적용 방법들을 연습한다.	
0007431	임상실습4(Clinical Practicum in Physical Therapy 4)	3(9)
	임상 병원 현장에서 근골격계 질환에 대한 다양한 물리치료 방법을 경험하고 연습할 수 있도록 실습한다.	
0008594	임상실습5(Clinical Practicum in Physical Therapy 5)	3(9)
	임상 병원 현장에서 신경계 질환에 대한 다양한 물리치료 방법을 경험하고 연습할 수 있도록 실습한다.	
0005357	현장실습(Field Placement)	0(0)
	물리치료 현장에서 사용되는 치료 기법들을 학습하고, 물리치료의 최근 경향을 이해하며, 실제 적용에 필요한 행정절차 및 적용 절차를 습득한다.	
0009218	물리치료종합설계1(Casptone Design of Physical Therapy 1)	3(4)
	물리치료의 전문성을 높이기 위한 특화된 과정을 학습하고 전공 영역에 대한 토론 및 지식 탐구 과정을 강조한다.	
0009219	물리치료종합설계2(Casptone Design of Physical Therapy 2)	3(4)
	물리치료 전공 탐구를 위한 집단 토론 과정을 활성화하고 공동의 과제를 통해 각 상황에 적합한 주제를 선정하여 준비하며 전체적으로 자기 주도식 학습과정을 전개하도록 돕는다.	
001078	물리치료종합설계3(Casptone Design of Physical Therapy 3)	3(4)
	물리치료의 전문성을 높이기 위한 특화된 과정을 학습하고 전공 영역에 대한 토론 및 지식 탐구 과정을 강조한다.	
0011693	실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement)	0(0)
	물리치료 및 물리치료 관련 현장에서 필요한 최신 경향을 이해하며, 실제 행정 절차 및 적용 절차를 습득한다.	

작업치료학과

교육목표

1. 올바른 인성을 갖춘 전인적인 작업치료사 양성
2. 사회적인 요구와 작업치료 흐름을 반영하는 전문영역 확대
3. 이론적인 지식과 임상적인 경험을 두루 갖춘 현장성 있는 전문가 양성
4. 작업치료 국제화 능력 배양
5. 국제적인 기준에 적합한 교육 환경 제공
6. 치료 지식과 근거에 기반한 실무능력 배양
7. 학술 및 연구 능력을 겸비한 리더쉽 교육

학과소개

작업치료(Occupational therapy)는 산업화 및 고령화에 따른 환경 변화로 나타나는 질병이나 사고로 인하여 신체 장애 혹은 정신 기능 손상이 발생되어 사회적인 적응력이 감소된 사람들에게 일상생활을 최대한 독립적으로 수행하고 능동적으로 사회활동에 참여하여 행복한 삶을 영위할 수 있도록 치료를 시행하고 각종 도구를 이용하여 신체 활동을 수행함으로써 장애를 예방하고, 건강을 유지하며, 치료 및 훈련을 시행하는 재활의학의 한 분야이다. 사회에 이바지할 수 있는 작업치료사를 양성하기 위하여 기본적인 의과학 지식과 신체 및 정신사회적인 기능장애 관련 전공 지식은 물론 전문적인 치료기술과 보건의료 전문가로서 적합한 인성과 태도를 갖추는데 중점을 두고 있으며, 작업치료 학문의 발전과 다양한 사회 분야에 기여, 봉사하는 인재를 양성하는데 중점을 두고 있다.

졸업후진로

1. 병원(종합병원, 정신병원, 재활병원, 요양병원)의 재활의학과, 정신과, 치매센터, 보건소 등의 의료기관
2. 복지관, 양로원, 장애인 관련단체, 보호센터 등 사회복지시설
3. 초중등 특수학교의 치료교사, 아동발달센터, 장애아동 어린이집 등 교육 및 보육시설
4. 직업평가사, 직업훈련실, 장애인 고용관련 기관, 의료가기, 의수족 및 보조기 제작실
5. 장애인고용촉진공단 및 국민건강보험공단과 같은 관공서
6. 해외취업
7. 의학 전문대학원 등의 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 인성을 바탕으로 작업치료 학문의 발전과 다양한 사회 분야에 기여, 봉사하는 전인적인 인재 양성을 위하여 다음과 같이 교육 목표를 설정한다. 1. 작업치료 흐름을 반영한 장애 예방, 건강 유지, 치료 및 훈련 시행 등 전문적 치료기술 습득을 통해 치료지식과 근거에 기반한 실무 능력을 배양함으로써 이론적 지식과 임상적 경험을 두루 갖춘 현장성 있는 작업치료사를 양성한다. 2. 국제적 기준에 적합한 교육환경을 제공하고, 산업체의 요구와 사회적 변화에 부응하는 현장실무 중심의 역량을 강화함으로써 작업치료가 필요한 대상자들의 기능장애를 원활하게 회복시켜 사회의 건강과 안녕에 기여한다. 3. 치료지식에 기반한 실무능력과 학술 및 연구 능력을 겸비하여 응용력과 경쟁력을 갖춘 글로벌 인재를 육성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 작업치료 분야의 최신 지식과 기술을 주도적으로 수집 및 분석하고, 치료를 위한 적합한 도구 및 장비를 선택하고 활동을 계획하며, 지속적인 연구와 탐구의 자세로 문제해결에 능동적으로 대처함으로써 책임감과 소명의식을 갖고 봉사화 헌신의 가치를 실현하는 전인적인 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높음 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 함. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있으며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업에 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 지식정보활용, (2) 문제인식능력, (3) 기술 이해 및 활용, (4) 지식정보수집, (5) 분석적 사고능력, (6) 대안적 사고능력으로 나타남. • 전공 교육을 통해 육성해야 할 인재의 모습은 자기관리역량과 공동체역량을 보유한 인성을 갖춘 인재양성으로 확인됨.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 도구의 이해, 선택 및 활용 (4) 지식정보수집 ▶ 지식정보의 조직화, 분석 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (6) 대안적 사고능력 ▶ 다양한 방법으로 문제를 해결하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	작업치료 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 작업치료학개론 • 의학용어 • 치료적작업응용 <ul style="list-style-type: none"> • 인체해부학 • 작업치료심리학기초 • 인지재활 • 작업치료도구
	지식융합 역량	임상적 및 사회적 전문활동을 위해 필요한 지식 학습과 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 인체생리학 • 기능해부학 <ul style="list-style-type: none"> • 운동치료학및실습 • 보조기및의지학 • 직업재활
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식에 대한 통합적 접근과 조직화	<ul style="list-style-type: none"> • 성장과발달 • 재활의학 • 인체운동학 • 정신의학 • 일상생활동작 • 감각통합치료 <ul style="list-style-type: none"> • 작업치료신경해부학 • 신경계작업치료학 • 정신사회작업치료학 • 근골격계작업치료학 • 작업치료연구방법론 • 지역사회작업치료학 • 노인작업치료학
	진취적 사고 역량	개인을 넘어서는 사회적 및 공중보건까지를 반영한 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규및행정 • 공중보건학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	업무 관련 전문가들과의 적극적인 소통과 교류	<ul style="list-style-type: none"> • 아동작업치료학및실습 • 임상실습1 • 작업치료평가 <ul style="list-style-type: none"> • 이학적검사및실습
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 고객지원의 효과 극대화	<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습2 • 캡스톤디자인1 <ul style="list-style-type: none"> • 심리행동평가
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인3 • 임상수련 <ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인4
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 캡스톤디자인2 • 임상실습3 • 임상실습4 • 임상실습5 <ul style="list-style-type: none"> • 실무역량강화실습

교육과정표

작업치료학과

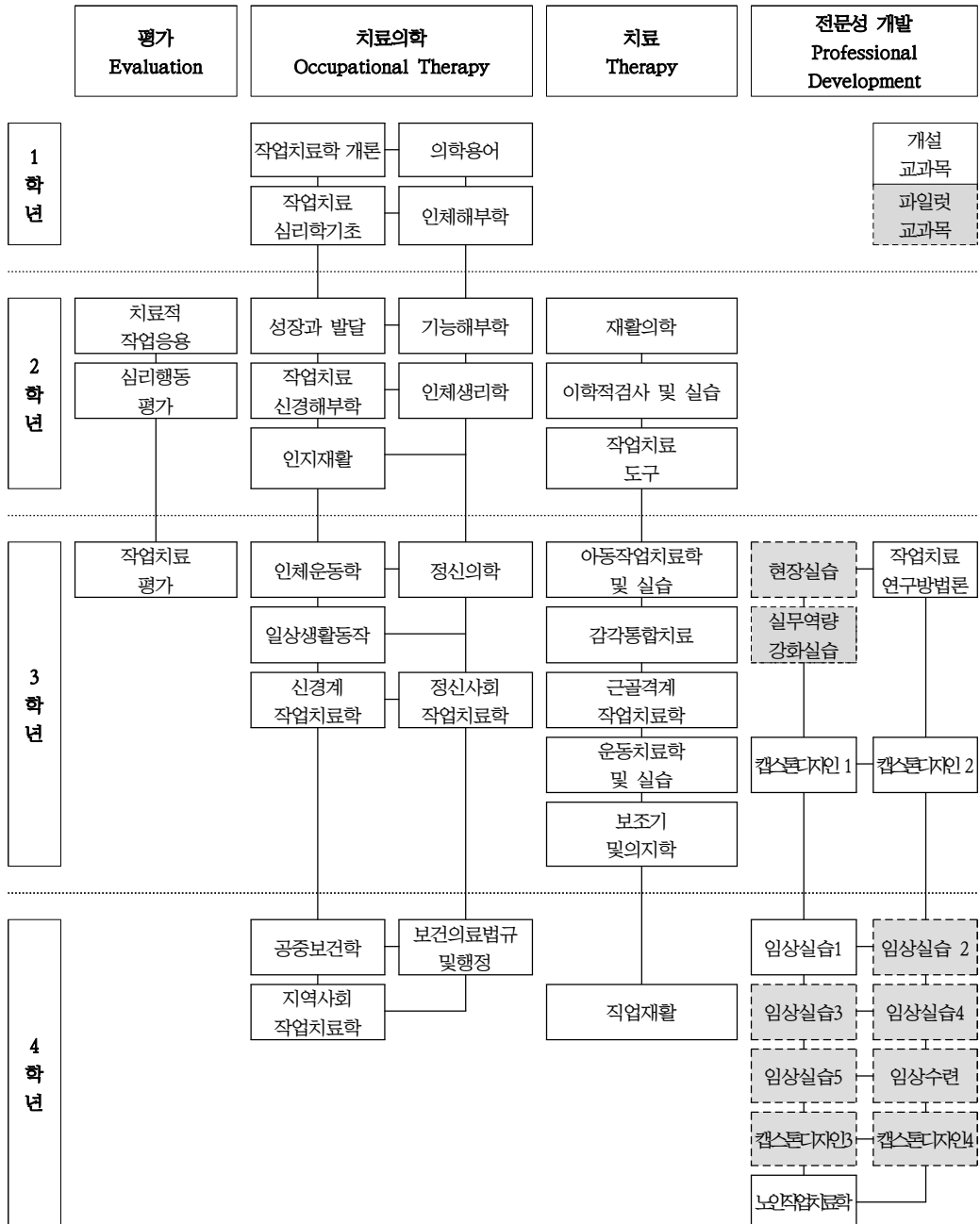
이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공필수 전공선택	1-1	0007705	작업치료학개론	3	3	0	3
		0005868	의학용어	2	0	3	3
전공선택 전공선택	1-2	0006631	인체해부학	3	0	4	4
		0008358	작업치료심리학기초	2	0	3	3
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	2-1	0007707	치료적작업응용	2	0	3	3
		0007709	기능해부학	3	0	4	4
		0008360	성장과 발달	3	3	0	3
		0005733	인체생리학	3	3	0	3
		0007714	재활의학	3	3	0	3
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	2-2	0007708	이학적검사및실습	3	0	4	4
		0007710	작업치료신경해부학	3	3	0	3
		0008359	심리행동평가	3	3	0	3
		0007722	인지재활	3	3	0	3
		0007724	작업치료도구	2	0	3	3
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	3-0	0007151	캡스톤디자인 1	2	0	3	3
		0007152	캡스톤디자인 2	2	0	3	3
		0005357	현장실습*	0	0	0	0
		0011693	실무역량강화실습*	0	0	0	0
전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	3-1	0007717	아동작업치료학및실습	3	0	4	4
		0007711	작업치료평가	3	0	4	4
		0007713	인체운동학	2	0	3	3
		0007715	정신의학	3	3	0	3
		0007723	일상생활동작	3	0	4	4
		0007728	감각통합치료	3	0	4	4
전공필수 전공필수 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	3-2	0007725	신경계작업치료학	3	0	4	4
		0007729	정신사회작업치료학	3	0	4	4
		0008361	근골격계작업치료학	3	0	4	4
		0007712	운동치료학및실습	2	0	3	3
		0007726	작업치료연구방법론	2	0	3	3
		0007727	보조기및의지학	2	0	3	3
전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택 전공선택	4-1	0006222	임상실습 1	3	0	9	9
		0007638	캡스톤디자인 3*	3	0	4	4
		0006224	임상실습 2*	3	0	9	9
		0006423	임상실습 3*	3	0	9	9
		0007431	임상실습 4*	3	0	9	9
		0008594	임상실습 5*	3	0	9	9
		0008593	임상수련*	2	0	6	6

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습*기	계
전공선택	4-2	000665	공 증 보 건 학	2	2	0	2
전공선택		000721	노 인 작 업 치 료 학	3	3	0	3
전공선택		000730	보 건 의 료 범 규 및 행 정	2	2	0	2
전공선택		0008362	지 역 사 회 작 업 치 료 학	3	0	4	4
전공선택		0008363	직 업 재 활	3	3	0	3
전공선택		0007639	캡 스톤 디 자 인 4 *	3	0	4	4
합 계(43 교과목)		전공필수 15(19) + 전공선택 95(148) = 110(167) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		평가 Evaluation	치료의학 Occupational Therapy	치료 Therapy	전문성개발 Professional Development
1학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어 • 직업치료학개론 		
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 인체해부학 • 직업치료심리학기초 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 치료직작업응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 기능해부학 • 성장과발달 • 인체생리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 재활의학 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 심리행동평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업치료신경해부학 • 인지재활 	<ul style="list-style-type: none"> • 이학적검사및실습 • 직업치료도구 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 직업치료평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 인체운동학 • 정신의학 • 일상생활동작 	<ul style="list-style-type: none"> • 아동직업치료학및실습 • 감각통합치료 	<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습 • 캡스톤디자인1 • 캡스톤디자인2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 신경계직업치료학 • 정신사회직업치료학 	<ul style="list-style-type: none"> • 근골격계직업치료학 • 운동치료학및실습 • 보조기및의지학 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업치료연구 방법론 • 실무역량강화실습
4학년	1학기				<ul style="list-style-type: none"> • 임상실습1 • 임상실습2 • 임상실습3 • 임상실습4 • 임상실습5 • 임상수련 • 캡스톤디자인3
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규및행정 • 지역사회직업치료학 • 공중보건학 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업재활 	<ul style="list-style-type: none"> • 노인직업치료학 • 캡스톤디자인4

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	의 학 용 어	1-2	작 업 치 료 심 리 학 기 초
2-1	성 장 과 발 달	2-1	재 활 의 학
2-2	심 리 행 동 평 가	3-1	인 체 운 동 학
3-1	정 신 의 학	3-2	운 동 치 료 학 및 실 습
3-2	작 업 치 료 연 구 방 법 론		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	작 업 치 료 학 개 론	2-1	치 료 적 작 업 응 용
2-2	작 업 치 료 도 구	2-2	인 지 재 활
3-0	현 장 실 습	3-0	캡 스톤 디 자 인 1
3-0	캡 스톤 디 자 인 2	3-1	아 동 작 업 치 료 학 및 실 습
3-1	작 업 치 료 평 가	3-1	감 각 통 합 치 료
3-2	근 골 격 계 작 업 치 료 학	3-2	정 신 사 회 작 업 치 료 학
3-2	신 경 계 작 업 치 료 학	3-2	보 조 기 및 의 지 학
4-1	임 상 실 습 1	4-1	임 상 실 습 2
4-1	임 상 실 습 3	4-1	임 상 실 습 4
4-1	임 상 실 습 5	4-1	임 상 수 련
4-2	노 인 작 업 치 료 학	4-2	지 역 사 회 작 업 치 료 학

3) 자격취득 관련 교과목

■ 작업치료사 면허증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	인 체 해 부 학	2-1	기 능 해 부 학
2-1	인 체 생 리 학	2-2	이 학 적 검 사 및 실 습
2-2	작 업 치 료 신 경 해 부 학	2-2	인 지 재 활
3-1	작 업 치 료 평 가	3-1	일 상 생 활 동 작
3-1	감 각 통 합 치 료	3-2	보 조 기 및 의 지 학
3-2	신 경 계 작 업 치 료 학	3-2	정 신 사 회 작 업 치 료 학
3-2	근 골 격 계 작 업 치 료 학	4-2	공 중 보 건 학
4-2	노 인 작 업 치 료 학	4-2	보 건 의 료 법 규 및 행 정

■ 보육교사 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	작업치료심리학기초	2-1	성 장 과 발 달
2-2	심 리 행 동 평 가	3-1	아 동작업치료학및실습

■ 심폐소생술 자격증(BLS Provider)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	의 학 용 어	1-2	인 체 해 부 학
2-1	인 체 생 리 학	3-2	근 골 격 계 작업치료학

■ 병원(환자)안전관리사 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	의 학 용 어	1-2	인 체 해 부 학
2-1	인 체 생 리 학	4-2	공 중 보 건 학

■ 재활복지상담사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	작업치료학개론	2-1	재 활 의 학
3-2	신 경 계 작업치료학	3-2	근 골 격 계 작업치료학

■ 정신건강상담사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	작업치료심리학기초	2-2	심 리 행 동 평 가
3-1	정 신 의 학	3-2	정 신 사 회 작업치료학

교과목 해설

- 0007705 **작업치료학개론(Introduction to Occupational Therapy)** 3(3)
작업치료의 개념에 대하여 이해하고 작업치료의 역사, 철학과 가치, 작업치료사의 역할, 작업치료의 과정 및 치료적 관계 등의 전공 핵심 내용을 학습한다.
- 0005868 **의학용어(Medical Terminology)** 2(3)
의학분야에서 널리 쓰이는 의학용어의 개념에 대한 학습을 통하여 전공과목 수업 진행 및 원서 학습의 토대를 마련한다.
- 0006631 **인체해부학(Human Anatomy)** 3(4)
소화기계, 내분비계, 비뇨생식기계, 순환기계, 호흡기계, 골격계, 근육계 및 신경계와 관련된 전반적인 지식을 학습하며, 신체 활동 동안 내부 장기들이 활성화되는 작용 기전에 대해 학습한다.
- 0008358 **작업치료심리학기초(Psychological basis for Occupational Therapy)** 2(3)
작업치료의 대상이 되는 인간의 마음을 과학적으로 탐구하고 학문적 이론을 학습하며 인간의 행동을 객관적으로 관찰하고 평가한다.
- 0007707 **치료적작업응용(Application of Therapeutic Occupation)** 2(3)
기능적인 문제를 가진 환자들에 적합하게 작업치료를 계획하고 적용하는 방법을 학습하고, 환경적인 영향을 고려한 다양한 응용 방법에 대해 설명한다.
- 0007709 **기능해부학(Functional Anatomy)** 3(4)
작업치료의 기초가 되는 몸의 구조와 움직임을 명명하고 분석하는 방법을 습득하며 뼈, 근육, 관절의 생체역학적 작용에 대하여 학습한다.
- 0008360 **성장과발달(Growth and Development)** 3(3)
인간의 정상적인 발달시기에 따른 특징을 이해하고 발달과정과 관련된 이론을 탐색하여 문화 및 환경과의 상호작용을 학습한다.
- 0005733 **인체생리학(Physiology)** 3(3)
각 인체의 계통(내분비계, 비뇨생식기계, 순환기계, 호흡기계, 골격계, 근육계 및 신경계)의 작용기전에 대해 학습한다.
- 0007714 **재활의학(Rehabilitation Medicine)** 3(3)
재활의학 분야에서 주된 치료의 대상이 되는 다양한 질환들의 특성과 치료기법들에 대한 포괄적, 기능적, 팀 접근 방법에 대하여 학습한다.
- 0007708 **이학적검사및실습(Physical Examination and Practice)** 3(4)
인체 움직임의 기본이 되는 관절가동범위와 근력 등을 정확히 평가하기 위하여 신체 부위별로 관절가동범위검사, 맨손근력검사, 특수검사를 시행하는 방법과 결과 해석 방법에 대하여 학습한다.
- 0007710 **작업치료신경해부학(Neuroanatomy for Occupational Therapy)** 3(3)
인체의 신경계통을 구성하고 있는 중추신경계와 말초신경계에 대한 학습을 통하여 인체의 움직임에 대한 신경 조절의 원리에 대하여 학습한다.
- 0008359 **심리행동평가(Psychological Behavioral Evaluation)** 3(3)
인간의 정신 능력을 분류하고 정신적인 요소가 사회적인 기능 및 신체 활동에 미치는 영향을 평가하며 인간의 행

등을 객관적으로 관찰하고 분석한다.

0007722 인지재활(Cognitive Rehabilitation) 3(3)

인간의 인지란 무엇인지 이해하고 뇌손상에 따른 인지장애 및 행동증상을 학습하며 인지재활의 이론적 배경과 중재 방법을 습득한다.

0007724 작업치료도구(Therapeutic Modalities in Occupational Therapy) 2(3)

작업치료의 대상이 되는 다양한 질환 및 증상을 가진 환자의 기능을 증진하기 위한 치료방법 중 다양한 형태의 치료도구들의 특징 및 적용 원리를 배워 임상적으로 적용할 수 있게 한다.

0007151 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 2(3)

작업치료에서 활용되는 치료도구들을 창의적으로 디자인하고 개발하여 사용할 수 있는 도구로 제작한다.

0007152 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 2(3)

일상생활에서 사용될 수 있는 보조도구를 창의적으로 디자인하고 개발하여 사용할 수 있는 도구로 제작한다.

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

작업치료학 전공과목을 통한 전문지식의 현장성을 강화하기 위해 작업치료학과 연계 임상기관에서 현장실습을 진행한다.

0007717 아동작업치료학및실습(Pediatric Occupational Therapy and Practice) 3(4)

소아의 발달 단계와 성장 과정에 대해 세부적으로 학습하고, 뇌성마비, 다운증후군, 근육병, 소아 관절염 등 소아에서 많이 발생하는 근골격계 및 신경계 질환의 특성과 전형적인 치료 방법들에 대한 기본적인 치료 개념에 대해 이해하는 것을 통해 치료적인 접근을 보다 명확히 할 수 있도록 다양한 지식을 접하고 경험한다.

0007711 작업치료평가(Evaluation of Occupational Therapy) 3(4)

작업치료 중재를 적용하기 전에 기본적으로 시행하는 측정 및 평가에 대해 학습하며, 주로 근력 평가 및 관절가동 범위 측정을 적용하는 절차와 과정에 대해 이해한다.

0007713 인체운동학(Human Kinesiology) 2(3)

신경해부학 및 기능해부학적인 지식을 바탕으로 정상인들과 신경계 손상환자들의 인체의 움직임을 비교분석하는 방법과 그에 따른 작업치료중재에 대해 학습한다.

0007715 정신의학(Psychiatry) 3(3)

정신적인 질환을 이해하도록 강의하고 정신적 질환에 작업치료와의 관련성에 대해 설명한다.

0007728 감각통합치료(Sensory Integration) 3(4)

작업치료적 접근법의 하나인 감각통합치료의 이론적 배경과 치료원리, 평가방법, 구체적인 치료방법을 교육한다.

0007723 일상생활동작(Activities of Daily Living) 3(4)

신체적 장애로 인해 독립적인 일상생활동작이 어려운 환자들에게 보조기구적용, 변형된 방법, 환경개선 등의 방법으로 잔여능력을 최대한으로 개발시키는 작업치료적 접근방법에 대하여 학습한다.

0008361 근골격계작업치료학(Musculoskeletal Occupational Therapy) 3(4)

근골격계 손상 및 질환에 대한 지식을 습득하고 작업치료의 목표, 평가, 중재에 대하여 학습하며, 임상에서 사용되는 중재 기술 및 활동을 실습을 통해 습득한다.

0007725 신경계작업치료학(Neurological Occupational Therapy) 3(4)

뇌졸중, 외상성 뇌손상, 파킨슨병, 척수손상, 다발성 경화증 등 다양한 신경계 질환에 대한 전반적인 지식(정의, 역학적인 특성, 증상, 치료, 예후) 및 치료 개념에 대해 설명하며, 다양한 작업치료적 접근방법에 대하여 학습한다.

0007729	정신사회직업치료학(Psychosocial Occupational Therapy) 정신 질환 환자에서 작업 치료가 필요한 이유와 치료 계획 설정을 지도하고 실습한다.	3(4)
0007712	운동치료및실습(Therapeutic Exercise and Practice) 작업치료 분야에서 사용하는 전반적인 운동치료의 종류와 각각의 효과에 대해 설명하며, 환자의 질환과 상태에 적합한 운동치료의 구체적인 적용 방법에 대해 학습한다.	2(3)
0007726	작업치료연구방법론(Research Methodology for Occupational Therapy) 치료 효과에 대한 증거에 근거한 작업치료 방법들에 대해 학습하며, 다양한 작업치료 자료들을 효율적으로 정리하고 분석하는 방법과 과정에 대해 이해한다. 또한 작업치료 관련 논문을 검색하고 연구와 관련된 정보를 취합하는 방법에 대해 설명한다.	2(3)
0007727	보조기및의지학(Orthotics and Prosthesis) 상/하지 보조기 및 의수족의 원리와 적용방법을 이해하고 요구되는 환자에게 적절한 치료적 제공을 할 수 있도록 학습한다.	2(3)
0007721	노인작업치료학(Geriatric Occupational Therapy) 노인들의 신체적인 특성과 노화와 관련된 신체변화에 대해 학습함으로써, 작업치료 적용 시 노인 환자에게에 대한 고려사항 및 주의사항에 대해 이해하고 증거에 기초한 다양한 치료 접근법들을 소개한다.	3(3)
0007730	보건의료법규및행정(Law of Medicine and Health) 의료법, 의료기사법, 장애인법 등 의료기사의 활동에 대한 기본적인 법률 정보에 대해 이해하며, 임상 병원 현장에서 작업치료사로 활동하기 위하여 반드시 필요한 법률적인 지식에 대해 학습한다.	2(2)
0008362	지역사회직업치료학(Community Occupational Therapy) 작업치료 급성기 중재 후 지역사회의 일원으로서 다시 적응하고 적절한 기능을 습득하여 지역사회 안에서 안전하고 의미 있는 작업을 유지할 수 있도록 중재하는 방법을 학습하고 실습한다.	3(4)
0008363	직업재활(Vocational Rehabilitation in Occupational Therapy) 작업치료 클라이언트의 직업 복귀를 위한 재활 현장에서 작업치료사의 역할과 중재 방법을 학습한다.	3(3)
0006665	공중보건학(Public Health) 공공의 이익을 위하여 시행되고 있는 전반적인 보건의료 실행 체계와 보건 정책에 대해 설명하며, 특화된 보건 의료 각 분야의 공공 서비스 측면에서의 조직적인 지역사회 추진 체계에 대해 학습한다. 또한 질병 예방과 생명 연장을 위한 정신적, 신체적 효율성을 증진시키는 방법들에 대해 설명한다.	2(2)
0007638	캡스톤디자인3(Capstone Design 3) 작업치료 전문분야와 관련된 과제의 기획, 수행 및 분석 등을 통해 문제해결능력을 배양하고, 작업치료 전문지식을 실제적으로 활용하는 능력을 갖추도록 한다.	3(4)
0007639	캡스톤디자인4(Capstone Design 4) 작업치료 전문분야에 대한 체계적인 조사와 연구를 통해 다양한 작업치료 분야의 임상증례를 분석하여, 연구자로서의 문제해결 능력을 증진시킬 수 있도록 한다.	3(4)
0006222	임상실습1(Clinical Practicum in Occupational Therapy 1) 신경계 작업치료 전문분야의 임상실습을 통해 실제적인 지식을 활용하고 전문인의 소양을 습득한다.	3(9)
0006224	임상실습2(Clinical Practicum in Occupational Therapy 2) 근골격계 작업치료 전문분야의 임상실습을 통해 실제적인 지식을 활용하고 전문인의 소양을 습득한다.	3(9)

0006423	임상실습3(Clinical Practicum in Occupational Therapy 3) 정신과 작업치료 전문분야의 임상실습을 통해 실제적인 지식을 활용하고 전문인의 소양을 습득한다.	3(9)
0007431	임상실습4(Clinical Practicum in Occupational Therapy 4) 노인/지역사회 작업치료 전문분야의 임상실습을 통해 실제적인 지식을 활용하고 전문인의 소양을 습득한다.	3(9)
0008594	임상실습5(Clinical Practicum in Occupational Therapy 5) 지역사회 및 소아작업치료 임상실습 현장에서 실제적인 지식을 활용하고 전문인의 소양을 습득한다.	3(9)
0008593	임상수련(Field work for Community-based Occupational Therapy) 지역사회 내에서 작업치료의 대상자들에게 전공 지식에 근거한 실제적인 작업치료 프로그램을 제작하여 적용해봄으로써 다양한 경험을 통하여 전문인의 소양을 습득한다.	2(6)
0011693	실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 지역사회 작업치료 유관기관에서의 실무역량강화실습을 통해, 작업치료 전문분야와 관련된 과제의 기획, 수행 및 분석 등을 통해 문제해결능력을 배양하고, 작업치료 분야에서 작업치료 실무역량을 강화한다.	0(0)

임상병리학과

교육목표

- 임상병리학과의 교육목표는 본교의 진리탐구, 덕성함양, 실천봉공을 토대로 국민보건 및 건강향상을 위해 보건의료인으로서 봉사하고 소명의식이 함양된 전문화된 임상병리사의 양성을 기본목표로 한다. 나아가 빠르게 진보하고 있는 생명과학기술 및 이와 관련된 NT, IT 등과의 융복합기술의 발전에 따라 새로이 제시되는 진단검사과학분야에 대한 이해를 높이고 해당 분야에 대한 창조적, 능동적 인재를 육성함으로써 보건·의료분야 뿐만 아니라 관련 학문 및 산업계에서 국내외적으로 선도적인 역할을 수행할 수 있는 보건의료 전문 기술인의 양성을 교육목표로 한다.

학과소개

- 임상병리학은 기초 의과학과 생명과학이 결합된 융합학문으로 질병의 진단, 치료경과, 예후 등을 첨단 과학기술에 기초하여 빠르고 정확하게 분석하여 해당 질환을 진단하는 응용학문이다. 대학에서는 임상병리학과의 발전을 위하여 전폭적인 지원을 하고 있으며 역량 있는 교수진, 첨단 실험·실습실, 최신 기자재 등을 갖추기 위한 계획을 진행하고 있다. 임상병리학과는 임상병리사 국가고시를 위한 다양한 기본 학문과 급성장하고 있는 첨단 진단연구경향과 진단기법을 습득할 수 있도록 균형감 있고, 체계화된 교육과정을 구축하였으며, 이를 통해 양성될 전문화된 임상병리사는 의료기관 및 연구기관, 그리고 제약회사 등 관련 산업계에 바로 투입될 수 있는 역량을 갖추 수 있다. 최근 보건의료산업은 고부가가치 산업으로서 그 가치를 인정받고 있으며, 임상병리 검사기술은 BT와 IT, NT 기술등과의 융합하여 새로운 진단 기술들이 다양하게 개발되고 있어 국가의 새로운 성장 동력으로 부상하고 있다. 따라서 응용학문인 임상병리학 전공자는 학문적, 경제적, 사회적 수요가 매우 크다고 할 수 있으며 이와 같은 첨단 응용학문을 습득할 수 있는 본교의 임상병리학과 학생들은 이러한 수요에 가장 적합한 인재로 양성되고 있다.
- 임상병리학과는 본 대학 교육이념에 따른 교육철학을 바탕으로 건강한 복지사회 구현에 필요한 창의적 인재배출을 위해 과학에 근거한 임상병리사로서의 전문성뿐만 아니라, 인간존중에 필요한 인격과 소양, 태도를 갖추도록 교육하고 있다.

졸업후진로

- 임상병리사는 졸업과 동시에 면허취득을 위한 국가시험에 응시할 수 있으며 임상병리사 면허 취득 후 다음과 같은 다양한 분야로 진로를 선택할 수 있다. 특히 본교의 임상병리학과는 충북 청주청원 지역에 개설된 유일한 4년제 학과로 첨단교육시설을 갖추어 국내, 국외진출뿐만아니라 인근 오송 생명과학연구단지과 연계를 통하여 관련 학문발전 및 산업계, 학계, 연구계 등에 진로를 결정할 수 있다.

1. 병원 및 의료기관 : 임상병리사 면허증을 취득한 후 병원의 진단검사의학과, 병리과, 핵의학과, 임상생리기능, 감염 관리, 보건행정, 임상검사센터 등 관련 분야
2. 국가기관 공무원: 보건직 공무원, 의료기술직 공무원으로 국립과학수사연구소, 식품의약품 안전처, 질병관리본부, 국립보건연구원, 출입국관리소, 건강관리협회, 보건환경연구원, 적십자 혈액원, 군 병원 군무원, 보건복지부등 국가기관 및 연구소 분야
3. 연구소 : 대학병원의 임상의학연구소, 기초의학연구소, 암센터 등과 국가기관 관련 학문분야 연구소의 다양한 연구분야
4. 대학 : 석사, 박사 학위과정을 졸업하여 임상병리학과 및 관련 학문분야 대학교수 및 관련 연구소의 연구분야

5. 보건의료산업계 : 국내외 제약회사, 진단제품회사, 의료장비회사등의 학술, 마케팅등 분야와 부설 연구소의 연구 및 정도관리 부서 등 다양한 분야
6. 국제 기관 및 해외병원 : 세계보건기구(WHO)등 국제기관 및 미국임상병리사 면허(ASCPi)취득 후 미국 병원에 취업 등 다양한 분야

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 임상병리학과는 국민보건 및 건강향상을 위해 진리탐구, 덕성함양, 실천 봉공의 3대이념을 바탕으로 보건의료인으로서 봉사과 소명의식이 함양된 전문화된 임상병리사 양성을 기본목표로 한다. 1. 전문화된 임상병리사 능력배양 : 빠르게 진보하고 있는 생명과학기술 및 이와 관련된 NT, IT 등과의 융복합기술의 발전에 따라 새로이 제시되는 진단검사 기술 분야를 이해함으로써 임상병리 전문가를 양성한다. 2. 능동적, 창의적 인재양성 : 임상병리사로서 보건·의료분야 뿐만 아니라 관련 학문 및 산업계에서 국내외적으로 선도적인 역할을 수행할 수 있는 능동적, 창조적 인재를 육성한다. 3. 사회적 책임의식의 배양 : 인간존중 및 건강복지사회 구현에 필요한 인격과 소양, 태도를 갖춘 사회적 책임의식이 있는 임상병리사를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 인성을 함양하고 능동적이며 창의적으로 전문지식을 탐구하며 선도적인 보건의료분야 전문가로서 건강사회구현에 책임의식을 갖는 임상병리사
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 대학원 진학이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 지식정보활용, (2) 기술이해 및 활용, (3) 문제인식능력, (4) 분석적 사고능력, (5) 협업으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남.
주요요출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 기술이해 및 활용 ▶ 기술의 이해, 선택 및 활용 (3) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력 (5) 협업 ▶ 최고의 서비스 구현을 위한 협력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	임상병리 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 인체해부학 • 임상병리학개론 • 병리학 • 임상화학 • 임상혈액학 • 임상생리학 • 임상생화학 • 임상통계학및정보분석실습 • 수혈검사학및실험 • 면역혈청학및실험
	지식융합 역량	임상적 및 사회적 전문활동을 위해 필요한 지식 학습과 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어 • 임상미생물학 • 임상면역학 • 핵의학검사학 • 임상유전학 • 조직병리학 • 임상바이러스학 • 진단세포학및실험 • 임상분자생물학 • 임상진균학및실험 • 임상병리학특론
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식에 대한 통합적 접근과 조직화	<ul style="list-style-type: none"> • 기생충학및실험 • 조직병리학실험1 • 심전도검사학실험 • 초음파검사학실험 • 임상화학실험1 • 임상미생물학실험1 • 임상혈액학실험1 • 뇨화학및실험
	진취적 사고 역량	개인을 넘어서는 사회적 및 공중보건까지를 반영한 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 감염관리학 • 법의학
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	업무 관련 전문가들과의 적극적인 소통과 교류	<ul style="list-style-type: none"> • 임상화학실험2 • 임상미생물학실험2 • 임상혈액학실험2 • 조직병리학실험2 • 폐기능검사학실험 • 임상신경기능검사학실험
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 공동 작업 효율성 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 세포배양및실험 • 임상분자진단학및실험
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 의료관계법규 • 공중보건학
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 • 현장실습1 • 현장실습2 • 임상실습1 • 임상실습2 • 캡스톤디자인2

교육과정표

임상병리학과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0007731	임 상 병 리 학 개 론	3	3	0	3
		0005868	의 학 용 어	2	2	0	2
		0006631	인 체 해 부 학	3	3	0	3
전공선택	1-2	0008364	임 상 생 리 학	3	3	0	3
		0008595	입 상 화 학	3	3	0	3
전공선택	2-0	0005837	현 장 실 습 1 *	2	0	3	3
		0008369	현 장 실 습 2 *	2	0	3	3
		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공필수	2-1	0007732	임 상 미 생 물 학	3	3	0	3
		0007733	임 상 화 학	3	3	0	3
		0007734	임 상 혈 액 학	3	3	0	3
		0006407	전 병 기 생 총 학 및 실	3	3	0	3
		0007735	전 기 생 총 학 및 실	2	0	3	3
전공필수	2-2	0007738	조 직 병 리 학	3	3	0	3
		0007736	임 상 미 생 물 학 실 험 1	2	0	4	4
		0007739	임 상 혈 액 학 실 험 1	2	0	4	4
		0007742	전 화 학 및 실 험	2	0	3	3
		0007743	전 화 학 및 실 험 1	2	0	4	4
		0007763	전 상 바 이 러 스 학	2	2	0	2
전공선택	3-0	0007151	캡 스톤 디 자 인 1 *	2	0	3	3
		0007152	캡 스톤 디 자 인 2 *	2	0	3	3
전공선택	3-1	0007737	임 상 미 생 물 학 실 험 2	2	0	4	4
		0007744	임 상 화 학 실 험 2	2	0	4	4
		0007747	조 직 병 리 학 실 험 1	2	0	4	4
		0008598	임 상 면 역 학	3	3	0	3
		0010956	심 전 도 검 사 학 실 험	1	0	2	2
		0010957	초 음 파 검 사 학 실 험	1	0	2	2
		0007740	임 상 혈 액 학 실 험 2	2	0	4	4
전공필수	3-2	0007752	임 상 분 자 생 물 학	3	3	0	3
		0007745	조 직 병 리 학 실 험 2	2	0	4	4
		0007749	수 혈 검 사 학 및 실 험	2	0	3	3
		0007750	면 역 혈 청 학 및 실 험	2	0	3	3
		0007751	진 단 세 포 학 및 실 험	2	0	3	3
		0007756	임 상 진 균 학 및 실 험	2	0	3	3
		0010958	임 상 신 경 기 능 검 사 학 실 험	1	0	2	2
		0010959	폐 기 능 검 사 학 실 험	1	0	2	2
		0007753	임 상 유 전 학	2	2	0	2
전공선택	4-1	0007754	해 의 학 검 사 학	2	2	0	2
		0007755	세 포 배 양 및 실 험	2	0	3	3
		0007757	감 염 관 리 학	2	2	0	2
		0007760	법 의 학	2	2	0	2
		0007761	임 상 분 자 진 단 학 및 실 험 *	2	0	3	3
		0006222	임 상 실 습 1 *	3	0	6	6
		0006224	임 상 실 습 2 *	3	0	6	6
		0007758	의 료 관 계 법 규	2	2	0	2
		0006665	공 중 보 건 학	2	2	0	2
전공선택	4-2	0007759	임 상 병 리 학 특 론	3	3	0	3
		0010960	임 상 통계 학 및 정 도 관 리 학 실 습	2	0	4	2

합 계(48개 교과목)

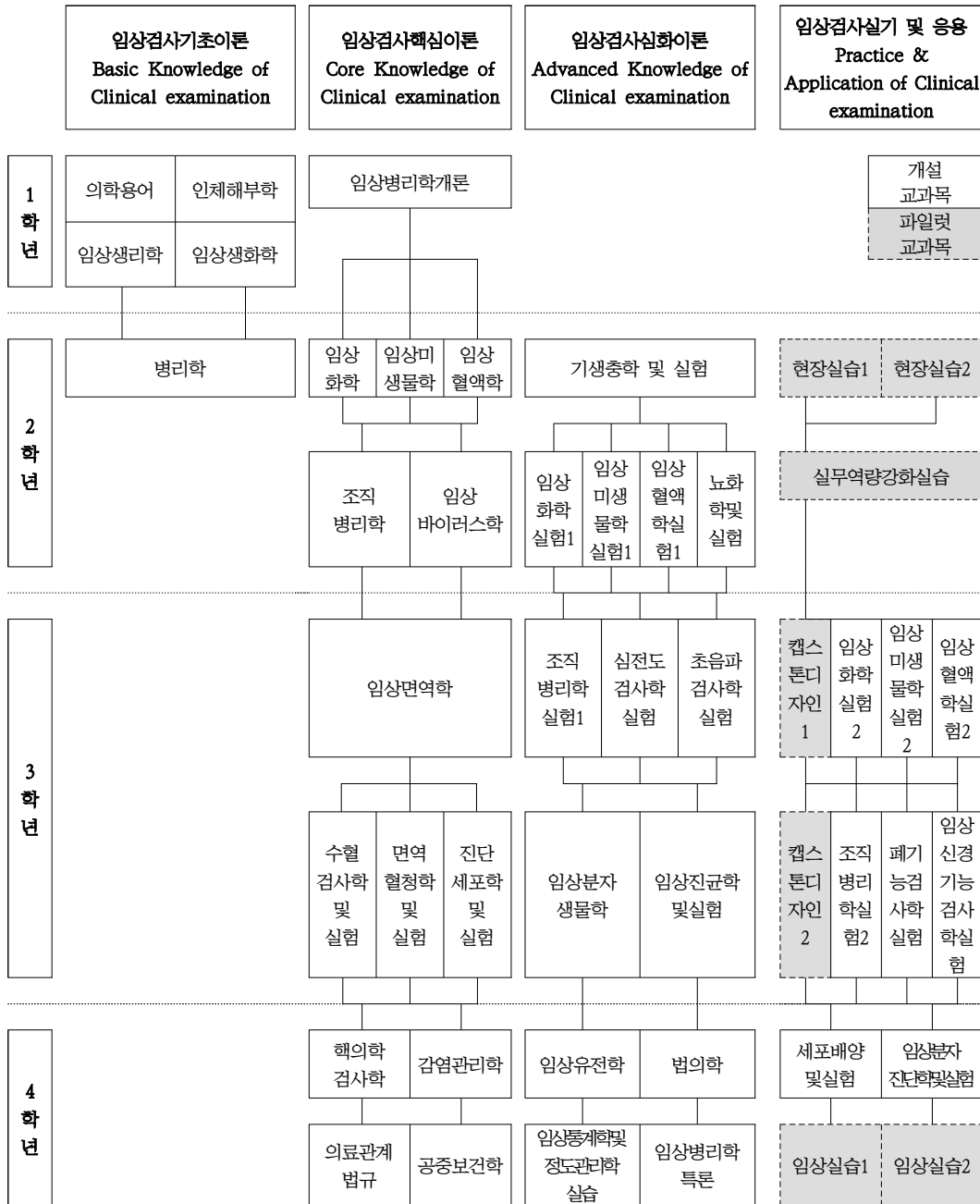
전공필수 15(15) + 전공선택 89(129) = 104(144) 학점(시수)

(*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		임상검사기초이론 Basic Knowledge of Clinical examination	임상검사핵심이론 Core Knowledge of Clinical examination	임상검사심화이론 Advanced Knowledge of Clinical examination	임상검사실기및응용 Practice & Application of Clinical examination
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어 • 인체해부학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상병리학개론 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 임상생화학 • 임상생리학 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 병리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상화학 • 임상미생물학 • 임상혈액학 	<ul style="list-style-type: none"> • 기생충학및실험 	
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 조직병리학 • 임상바이러스학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상화학실험1 • 임상미생물학실험1 • 임상혈액학실험1 • 뇨화학및실험 	
	공통				<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습1 • 현장실습2 • 실무역량강화실습
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 임상면역학 	<ul style="list-style-type: none"> • 조직병리학실험1 • 심전도검사학실험 • 초음파검사학실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상화학실험2 • 임상미생물학실험2 • 임상혈액학실험2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 수혈검사학및실험 • 면역혈청학및실험 • 진단세포학및실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상분자생물학 • 임상진균학및실험 	<ul style="list-style-type: none"> • 조직병리학실험2 • 폐기능검사학실험 • 임상장기기능검사학실험
	공통				<ul style="list-style-type: none"> • 캡스톤디자인1 • 캡스톤디자인2
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 핵의학검사학 • 감염관리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상유전학 • 법의학 	<ul style="list-style-type: none"> • 세포배양및실험 • 임상분자진단학 및실험 • 임상실습1 • 임상실습2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> • 의료관계법규 • 공중보건학 	<ul style="list-style-type: none"> • 임상통계학및정도 관리학실습 • 임상병리학특론 	

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	임 상 병 리 학 개 론	3-1	초 음 파 검 사 학 실 험
1-2	임 상 생 화 학	3-2	임 상 분 자 생 물 학
2-1	임 상 미 생 물 학		진 단 세 포 학 및 실 험
	임 상 화 학		임 상 신 경 기 능 검 사 학 실 험
2-2	임 상 혈 액 학		폐 기 능 검 사 학 실 험
3-1	조 직 병 리 학	4-1	임 상 유 전 학
	임 상 면 역 학		세 포 배 양 및 실 험
	심 전 도 검 사 학 실 험		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	의 학 용 어	3-1	심 전 도 검 사 학 실 험
2-1	기 생 총 학 및 실 험		초 음 파 검 사 학 실 험
2-2	임 상 미 생 물 학 및 실 험 1		임 상 혈 액 학 실 험 2
	임 상 화 학 실 험 1	조 직 병 리 학 실 험 2	
3-1	임 상 혈 액 학 실 험 1	3-2	진 단 세 포 학 및 실 험
	임 상 미 생 물 학 및 실 험 2		임 상 신 경 기 능 검 사 학 실 험
	임 상 화 학 실 험 2		폐 기 능 검 사 학 실 험
	조 직 병 리 학 실 험 1	4-1	감 염 관 리 학

3) 자격취득 관련 교과목

■ 임상병리사 면허

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	인 체 해 부 학	3-2	수 혈 검 사 학 및 실 험
1-2	임 상 생 리 학		면 역 혈 청 학 및 실 험
2-1	임 상 미 생 물 학		진 단 세 포 학 및 실 험
	임 상 화 학		임 상 진 균 학 및 실 험
	기 생 총 학 및 실 험		임 상 신 경 기 능 검 사 학 실 험
2-2	조 직 병 리 학	4-1	폐 기 능 검 사 학 실 험
	임 상 혈 액 학		해 의 학 검 사 학
	노 화 학 및 실 험		임 상 실 습 1
3-1	임 상 바 이 러 스 학	4-2	임 상 실 습 2
	심 전 도 검 사 학 실 험		의 료 관 계 법 규
	초 음 파 검 사 학 실 험		
			임 상 병 리 학 특 론

■ CPR(BLS proviser) 자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	인 체 해 부 학	3-2	폐 기 능 검 사 학 실 험
1-2	임 상 생 리 학	4-1	임 상 실 습 1
3-1	심 전 도 검 사 학 실 험		임 상 실 습 2
	3-2	초 음 파 검 사 학 실 험	의 료 관 계 법 규
	임상신경기능검사학실험	4-2	공 증 보 건 학

교과목 해설

- 0007731 임상병리학개론(Introduction to Biomedical Laboratory Science) 3(3)**
임상병리학에 대한 입문으로 관련 학문과 진단기법에 대한 제반 교육과정 및 연관성 등 임상병리학 전 분야의 기초적인 내용을 학습하고 임상병리학의 역사, 권리와 의무, 임상병리사로서 갖추어야 할 전문성에 대해 교육한다.
- 0005868 의학용어(Medical Terminology) 2(2)**
병의원을 비롯한 보건의료기관에서 사용하는 의학용어를 설명함에 있어 기초적인 인체 해부구조와 생리현상을 병리과정과 연관 지어 이해하도록 하고 질병 및 임상병리관련 진단검사에 필요한 용어 등을 숙지시킴으로써 관련 전공과목에 대한 용어를 충분히 이해하고 활용할 수 있도록 교육한다.
- 0006631 인체해부학(Human Anatomy) 3(3)**
인체를 구성하는 골, 근육 및 장기 등 중요한 인체의 구조에 대해 이해함으로써 각 인체 각 기관별 병리현상과의 연관성에 대한 지식을 습득한다.
- 0008364 임상생리학(Clinical Physiology) 3(3)**
해부학적 지식을 바탕으로 인체의 기관이나 세포의 기계적, 생리적인 기능을 파악하고 기능이상 시 나타날 수 있는 질환에 대해 이해함으로써 인체 각 기관의 전반적인 생리적 기전에 대한 지식을 습득한다.
- 0008595 임상생화학(Clinical Biochemistry) 3(3)**
생체를 구성하고 있는 고분자 물질의 구조와 기능, 대사 등 생체조절의 반응기전과 여기에 관여하는 반응물질에 대해 학습함으로써 생화학적 진단지표와 질환의 연관성에 대한 기초지식을 습득한다.
- 0007732 임상미생물학(Clinical Microbiology) 3(3)**
병원성 미생물의 종류, 생화학적 특성, 감염경로, 병리학적 기전 및 미생물 감염의 임상적 의미를 파악하여 미생물과 질환과의 연관성에 대해 학습한다.
- 0007733 임상화학(Clinical Chemistry) 3(3)**
인체의 혈청, 뇨 등 체액 중에 존재하는 대사물질들의 종류와 질병에서의 대사물질변화에 대해 공부하고 이를 진단하기 위한 진단기법을 이해함으로써 질환의 진단, 치료효과, 예후관정등에서 임상적 진단지표인 대사물질과 질환과의 연관성에 대해 학습한다.
- 0007734 임상혈액학(Clinical hematology) 3(3)**
혈액과 관련된 기관, 혈구의 발생과 혈액의 구성성분 등의 혈액의 형태와 기능을 이해하고 질환과 관련된 혈액의 구조적 또는 기능적 변화에 대한 지식을 습득한다.
- 0006407 병리학(Pathology) 3(3)**
질환에 있어서 질환의 원인과 관련된 세포, 조직, 장기에서의 형태학적 변화, 기능적인 변화 등 병태생리학적 변화에 대해 이해함으로써 질환의 원인, 임상양상에 대한 전반적인 지식을 습득한다.
- 0007735 기생충학및실험(Parasitology & Laboratory) 2(3)**
인체 기생충의 종류, 구조, 생활사, 질환형태, 감염예방 등에 대해 학습하고 기생충감염 질환을 진단하기 위해 필요한 진단기법에 대해 실습을 통해 지식을 습득한다.
- 0007738 조직병리학(Histopathology) 3(3)**
인체의 정상적인 조직과 질환에서의 이상이 있는 조직의 차이에 대해 이해하며 조직의 미세구조를 그 기능과 연관하여 학습하고 이를 진단하는데 필요한 기초검사지식을 습득한다.

- 0007736 **임상미생물학실험1(Clinical Microbiology & Laboratory 1)** 2(4)
 병원성 미생물 검사에 필요한 시약, 각종 배지, 배양기, 현미경 등 제반 기구 및 기기의 원리와 사용법을 익히고 이를 이용한 미생물 진단 기법을 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007739 **임상혈액학실험1(Clinical Chemistry & Laboratory 1)** 2(4)
 혈액을 이용한 진단검사에서 혈액구성성분, 혈구수, 혈액응고인자검사, 혈액형 검사 등 임상혈액 검사실에서 실시하는 모든 검사법에 대해 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007742 **뇨화학및실험(Urinalysis & Laboratory)** 2(3)
 소변의 물리적 특성과 질병과 관련된 소변의 생화학적 변화와 뇨침사물의 특징을 이해하고 이를 위한 진단방법에 대해 학습한다. 기타 체액(복막액, 관절액, 뇌척수액, 정액 등)에 대한 이해와 질환과의 연관성에 대해 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007743 **임상화학실험1(Clinical Chemistry & Laboratory 1)** 2(4)
 질환에 의해 변화된 체액 내 대사물질을 정량적으로 분석하는 다양한 진단기법에 대해 이해함으로써 질환의 진단, 치료 모니터링과 예후 판정에 사용되는 임상적 진단지표로서 체액내 대사물질의 진단기법에 대해 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007763 **임상바이러스학(Clinical Virology)** 2(2)
 인간에게 질환을 유발하는 바이러스의 종류, 감염경로, 감염 시 임상증상 등 바이러스의 특성을 이해함으로써 질병을 일으키는 기전과 임상적 의의 및 진단기법에 대해 학습한다.
- 0007151 **캡스톤디자인1(Capstone Design 1)** 2(3)
 전공 이론을 바탕으로 현장에서 이루어지고 있는 임상병리 진단검사 과정을 팀 활동을 통해 경험하게 함으로써 실무에서 요구하는 문제해결 능력, 협업 능력, 실무 능력 등을 갖추도록 지도한다.
- 0007152 **캡스톤디자인2(Capstone Design 2)** 2(3)
 전공 이론을 바탕으로 현장에서 이루어지고 있는 임상병리 진단검사 과정을 팀 활동을 통해 경험하게 함으로써 실무에서 요구하는 문제해결 능력, 협업 능력, 실무 능력 등을 갖추도록 지도한다.
- 0007737 **임상미생물학실험2(Clinical Microbiology & Laboratory 2)** 2(4)
 병원성 미생물 검사에 필요한 시약, 각종 배지, 배양기, 현미경 등 제반 기구 및 기기의 원리와 사용법을 익히고 이를 이용한 미생물 진단 기법을 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007744 **임상화학실험2(Clinical Chemistry & Laboratory 2)** 2(4)
 질병에 의해 변화된 체액내 대사물질을 정량적으로 분석하는 다양한 진단기법에 대해 이해함으로써 질병의 진단, 치료모니터링 예후 판정에 작용되는 임상화학 검사업무에 대해 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007747 **조직병리학실험1(Histopathology & Laboratory 1)** 2(4)
 다양한 조직표본의 제작, 염색 등에 관한 병리학적 검사기법들을 이해하고 각 진단기법들의 병리 조직학적 진단에의 응용, 검사원리, 결과판독에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0008598 **임상면역학(Clinical Immunology)** 3(3)
 생물이 생명을 유지하는데 필요한 기본적인 인체 면역 시스템에 대해 이해하고 면역반응 기전, 면역과 관련된 구성요소와 면역학적 검사지식에 대하여 학습한다.
- 0010956 **심전도검사학실험/초음파검사학실험(Electrocardiography technology & Laboratory/Ultrasonography technology & Laboratory)** 2(4)
 해부생리학을 바탕으로 심장에서 발생하는 전기적인 성질과 인체에 무해한 초음파를 이용하여 질환을 진단하고 관리하는데 필요한 검사에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.

- 0007740 **임상혈액화학실험2(Clinical chemistry & Laboratory 2)** 2(4)
 혈액을 이용한 진단검사에서 혈액구성성분, 혈구 수, 혈액응고인자검사, 혈액형 검사 등 임상혈액 검사실에서 실시하는 모든 검사법에 대하여 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007752 **임상분자생물학(Clinical Molecular Biology)** 3(3)
 유전자의 구조, 발현 및 조절기전을 이해하며 유전자 변이, 발현변화등과 질환과의 연관성을 분석하고 그 임상적 의의를 학습하며 다양한 분자생물학적 검사에 필요한 기초지식을 습득한다.
- 0007745 **조직병리학실험2(Histopathology & Laboratory 2)** 2(4)
 다양한 조직표본의 제작, 염색 등에 관한 병리학적 검사기법들을 이해하고 각 진단기법들의 병리 조직학적 진단에의 응용, 검사원리, 결과판독에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007749 **수혈검사학및실험(Blood bank & Laboratory)** 2(3)
 혈액수혈에 필요한 다양한 적합성 검사기법 및 각종 혈액 제제의 제조와 보관 및 제공, 수혈부작용등에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007750 **면역혈청화학및실험(Immunoserology & Laboratory)** 2(3)
 면역학의 기초지식을 토대로 면역반응을 이용하여 혈청학 검사에 이용되는 기법들의 종류 및 원리에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007751 **진단세포학및실험(Clinical Cytology & Laboratory)** 2(3)
 암세포의 구조, 형태와 양상을 이해하고 탈락세포 또는 추출된 세포에서 암에서 유래된 변형세포를 진단하는 다양한 진단기법에 대해 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007756 **임상진균학및실험(Clinical Mycology & Laboratory)** 2(3)
 병원성 진균의 종류, 생화학적 특성, 감염경로, 병리학적 기전 및 진균 감염의 임상적 의미에 대해 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0010958 **임상신경기능검사학실험/폐기능검사학실험(Neurological function technology & Laboratory/Pulmonary function technology & Laboratory)** 2(4)
 해부생리학을 바탕으로 뇌에서 발생하는 전기적인 성질과 폐기능을 분석하여 질환을 진단하고 관리하는데 필요한 검사에 대한 지식을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.
- 0007753 **임상유전학(Clinical Genetics)** 2(2)
 질병의 진단 및 치료분야에서 관련된 유전학적 인자들에 대한 이해를 함과 동시에 이에 관련된 임상적 적용된 다양한 유전학적 기법에 대해 학습한다.
- 0007754 **핵의학검사학(Nuclear Medicine Technology)** 2(2)
 각종 항원, 항체 및 호르몬 등 검사에 이용되는 방사성 동위원소의 종류, 취급 및 처리방법 및 이를 이용한 측정방법과 측정기기에 대해 학습한다.
- 0007755 **세포배양및실험(Cell Culture & Laboratory)** 2(3)
 임상진단 및 연구에 적용되는 각종 세포의 배양에 필요한 이론과 배양기술을 강의와 실습을 병행하여 학습한다.
- 0007757 **감염관리학(Hospital Infection & Safety Control)** 2(2)
 병원과 기타 환경에서 미생물, 바이러스, 진균 등의 감염에 의한 질환의 진단과 예방, 항생제 내성균 진단 및 감염관리 기술에 대하여 학습한다.
- 0007760 **법의학(Forensic Medicine)** 2(2)
 공정한 법집행을 위하여 병리학,미생물학,유전학 및 생화학등 임상병리학을 비롯한 모든 과학적 지식을 동원하여 사건을

해결하는 법의학에 대한 이해와 이에 필요한 검사지식을 학습한다.

0007761 임상분자진단학및실험(Molecular Diagnostics & Laboratory) 2(3)

새로운 진단영역으로 대두되는 분자생물학적 기법을 이용한 진단검사에 있어서 감염성 질환의 원인체 또는 유전성 질환 관련 유전자에 대한 다양한 분자진단학적 분석기법을 강의와 실습을 병행하여 습득한다.

0010960 임상통계학및정도관리학실습(Clinical Statistics & Quality Control on Laboratory Science) 2(4)

임상병리검사에서 검사과정 중 영향을 끼칠 수 있는 요인들에 대해 자료수집, 분석, 분석결과평가와 분석방법의 선택에 필요한 통계학 및 현장성 있는 각종의 정도관리 분석기법에 대해 학습한다.

0007758 의료관계법규(Laws and Regulations on Health) 2(2)

의료기사인 임상병리사로서 보건 및 의료시스템에 대해 제정된 각종 의료관계법규를 이해하고 임상병리사 자격, 면허 등에 관한 필요한 사항을 배움으로써 의료기사로서 권리 및 의무규정을 습득한다.

0006665 공중보건학(Public Health) 2(2)

병원성 원인체, 환경오염 등으로 인한 질병의 발생에 있어서 공중보건의 중요성을 이해하고 이를 예방, 관리하기 위한 제반지식을 습득한다.

0007759 임상병리학특론(Special issues of Biomedical Laboratory Science) 3(3)

전체적인 임상병리 전공과목에 대한 이해도를 높이기 위해 이에 필요한 이론 및 검사기법에 대해 학습하며 최신의 임상병리학분야의 학문적 연구와 새로이 개발된 검사기법, 병원을 비롯한 해당 산업 분야의 임상병리 검사 동향 등에 대한 지식을 습득한다.

0006222 임상실습1(Hospital On-site Training 1) 3(6)

임상병리 전공과목에 대한 강의와 실험실습의 교육을 습득한 후 실제 임상검사업무가 진행되는 병원에서 직접 환자와 검체를 대상으로 검체 채취에서부터 분석, 결과 보고까지 전 과정에 대한 임상실습 교육을 습득한다.

0006224 임상실습2(Hospital On-site Training 2) 3(6)

임상병리 전공과목에 대한 강의와 실험실습의 교육을 습득한 후 실제 임상검사업무가 진행되는 병원에서 직접 환자와 검체를 대상으로 검체 채취에서부터 분석, 결과 보고까지 전 과정에 대한 임상실습 교육을 습득한다.

0005837 현장실습1(Field Placement 1) 2(3)

학교에서 배운 전공학문에 대한 지식을 현장실습을 통해 실제 어떻게 응용되고 있는지를 체험함으로써 전공학문에 대한 이해도를 높이고 다양한 실무능력을 배양한다.

0008369 현장실습2(Field Placement 2) 2(3)

학교에서 배운 전공학문에 대한 지식을 현장실습을 통해 실제 어떻게 응용되고 있는지를 체험함으로써 전공학문에 대한 이해도를 높이고 다양한 실무능력을 배양한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)

임상병리 유관기관의 직무역량 강화실습을 통하여, 임상병리 전문분야와 관련된 과제의 기획, 수행 및 분석 등 문제해결능력을 배양하고, 임상병리 분야의 직무역량을 강화한다.

보건의료과학대학

보건행정·헬스케어학부



보건행정·헬스케어학부는 보건의료과학대학내 유일한 학부과정으로 보건행정학전공과 스포츠건강재활전공으로 구성되어있다. 두 전공 모두 21세기가 요구하는 창의적 융합인재를 양성하기 위해서 여러 가지 융·복합과정을 신설하였고, 단편적인 지식의 습득보다는 다양한 상황에 대처하기 위한 응용과 실용학문을 습득하는 과정으로 구성하였다. 보건행정학전공의 교육목표는 본교의 교육이념인 실학성세(實學成世, 실용학문을 바탕으로 성숙한 문화세계를 창조하자)의 정신을 이어받아 국민의 건강을 증진·향상시키고, 보건의료 서비스와 관련 산업을 활성화하는 등 국가보건의료체계 내에서 중추적 역할을 수행할 대학 4대 핵심역량(창의/실용·융합/소통/인성)을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.

스포츠건강재활전공의 교육목표는 운동을 통해 질병의 예방과 인류건강의 증진에 기여하는 방법을 깊이 연구하여 학문의 이론과 현장의 실무 감각을 고루 갖춘 인재를 양성하고 신체의 건강한 계발과 질병상태로부터의 재활을 지도하는 전문가를 양성한다.

스포츠건강재활전공

교육목표

운동을 통해 질병의 예방과 인류의 건강 증진에 기여하는 방법을 깊이 연구한다.
학문의 이론과 현장의 실무 감각을 고루 갖춘 인재를 양성한다.
신체를 건강하게 계발하고 건강한 삶을 유지할 수 있도록 지도하는 전문가를 양성한다.

학과소개

스포츠건강재활전공은 스포츠과학과 의학을 융합한 첨단학문을 배우는 전공이다. 우리 전공에서는 운동을 통한 일반인들의 건강증진 방법과 함께 현대사회에서 나날이 늘어나고 있는 근골격계 질환과 성인병 질환의 예방과 치료에 도움이 되는 운동 처방법을 교육한다. 또한 의사를 비롯한 의학 분야 교수진과 국가대표선수출신의 스포츠분야 교수진들이 함께 협업하여, 사람들 개개인의 체형과 체질에 따른 최선의 맞춤형 운동법과 질병상태로 부터의 재활방법을 연구하고 지도한다. 학생들은 해부학, 생리학, 병리학 등의 기초의학과 웨이트트레이닝, 필라테스, 무예 등의 운동실기 그리고 운동 처방학, 재활의학, 성인병학 등의 과목을 배우며, 이를 통해 운동과 재활영역의 전문가로 양성된다. 우리 전공은 일선 현장의 규격을 갖춘 첨단 운동재활 치료실과 운동실기를 위한 대단위 체육관을 운영하고 있다. 이를 통해 4차 산업 시대의 핵심인 건강산업을 선도하는 전문가를 양성하기 위한, 전국 최고 수준의 교육 인프라를 구축하고 있다.

졸업후진로

- 재활병원, 한의원, 보건소 등의 운동 처방사, 스포츠재활 전문가
- 스포츠메디컬 센터, 피트니스 센터의 전문 트레이너
- 프로스포츠 팀의 팀 트레이너
- 대학 및 연구소의 생리학 및 스포츠의학 연구전문가
- 스포츠 및 건강·보건 분야 관련 기업체 기획 및 영업자
- 건강/재활/피트니스 센터 개설 및 관련 분야 창업
- 국내외 대학원 진학

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 현장 실무 감각과 운동과 신체활동에 대한 과학적 지식을 겸비하여 인류 건강 증진에 기여할 수 있는 건강 재활 지도자 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 운동 신체활동에 대한 운동처방학, 재활의학 등 과학적 지식과 현장 경험을 바탕으로, 미래 인류 건강 증진에 이바지 할 수 있는 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업은 절반 이상을 차지하였으며 일부 대학원 진학에 대한 진로가 타 전공에 비해 응답이 높음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 도전정신, (3) 협업, (4) 지식정보활용, (5) 리더십으로 나타남 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 및 공동체 역량을 기반으로 한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 기술이해 및 활용 ▶ 스포츠 의학 기술 이해 및 활용 도전정신 ▶ 운동 신체활동을 기반으로 건강증진 기여 협업 ▶ 운동처방 및 재활의학 현장 경험을 위한 협력 능력 지식정보활용 ▶ 스포츠 과학 및 의학 융합 기술 활용 리더십 ▶ 스포츠 건강 재활을 위한 리더십

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	신체 건강 기초 이론 이해 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 인체와 생명의 이해 인체해부학 운동생리학 운동생화학 병태생리학 <ul style="list-style-type: none"> 운동역학 근관절학
	지식융합 역량	스포츠 과학 및 보건 융합 기술 적용	<ul style="list-style-type: none"> 운동영양학 스포츠윤리 노인체육론 <ul style="list-style-type: none"> 스포츠건강학개론 스포츠경영학 트레이닝방법론 스포츠재활의학 특수체육학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	운동 신체활동 과학적 지식에 대한 종합적 사고	<ul style="list-style-type: none"> 웨이트트레이닝 기능해부학 및 실습 운동생리학 실험실습 근막경선해부학 <ul style="list-style-type: none"> 환경생리학
	진취적 사고 역량	미래 인류 건강 증진을 위한 문제 탐색 및 창의적 해결	<ul style="list-style-type: none"> 운동손상 및 신경근 훈련 <ul style="list-style-type: none"> 심전도해석
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	신체 건강 계발과 재활을 지도하는 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> 발육발달과운동 재활을위한아이스포츠1 <ul style="list-style-type: none"> 핑셔널트레이닝 체력육성 재활을위한아이스포츠2 재활을위한실내스포츠1 재활을위한실내스포츠2
	상호문화역량	글로벌 건강산업 환경 변화에 대한 선제적 대응	<ul style="list-style-type: none"> 운동심리학 무도론 스포츠사회학
인성 Character	자기관리 역량	건강재활 지도자로서의 신체 활동 관리 및 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠마사지 <ul style="list-style-type: none"> 성인병과 운동 스포츠테이핑 교정운동실습
	공동체 역량	운동처방학 및 재활의학과정에 대한 발전적 협력 및 교류 능력	<ul style="list-style-type: none"> 재활태권도 운동처방실습2 <ul style="list-style-type: none"> 응급구조및심폐소생법 재활생활유도 운동처방실습1 재활필라테스 스포츠재활현장실습

교육과정표

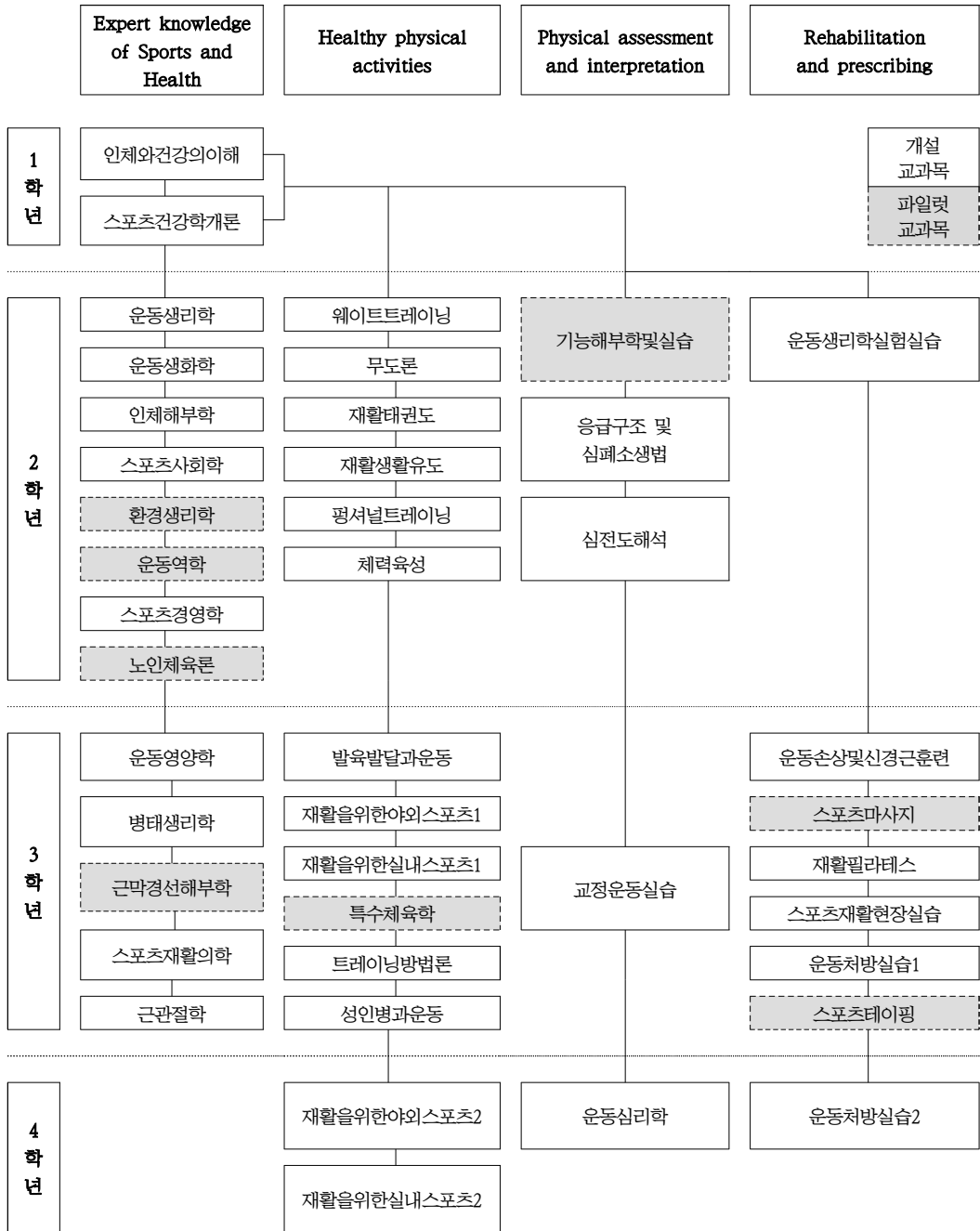
스포츠건강재활전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0009877	인체와생명의이해	3	3	0	3
전공선택	1-2	0009878	스포츠건강학개론	3	3	0	3
전공선택	2-1	0009880	재활태권도	3	0	4	4
전공선택		0004232	운동생리학	3	3	0	3
전공선택		0007782	웨이트트레이닝	2	0	4	4
전공선택		0007778	운동생리학실습	2	0	4	4
전공선택		0007795	운동생화학	3	3	0	3
전공선택		0006631	인체해부학	3	3	0	3
전공선택		0010228	무도학론	3	3	0	3
전공선택		0004199	스포츠사회학	3	3	0	3
전공선택		0009894	노인체육론*	3	3	0	3
전공선택		0007411	기능해부학및실습*	3	0	3	3
전공선택	2-2	0009883	재활생활유도	3	0	4	4
전공선택		0009882	서널트레이닝	2	0	4	4
전공선택		0007345	응급구조및심폐소생법	2	0	3	3
전공선택		0007349	심전도해석학	3	3	0	3
전공선택		0009898	스포츠경영학	3	3	0	3
전공선택		0010227	체력교육성	2	0	4	4
전공선택		0009895	환경생리학*	3	3	0	3
전공선택	0004893	운동역학*	3	3	0	3	
전공선택	3-1	0009879	재활을위한야외스포츠1	2	0	4	4
전공선택		0009884	운동손상및신경근훈련	2	0	4	4
전공선택		0009885	스포츠츠윤리학	3	3	0	3
전공선택		0004243	운동영양학	3	3	0	3
전공선택		0007783	발육발달과운동학	3	3	0	3
전공선택		0006159	병태생리학	3	3	0	3
전공선택		0007786	스포츠마사지*	3	0	3	3
전공선택		0009896	근막경선해부학*	3	0	3	3
전공선택	3-2	0009881	재활을위한실내스포츠1	2	0	4	4
전공선택		0009888	교정운동실습	2	0	4	4
전공선택		0009890	재활필라테스	2	0	4	4
전공선택		0009891	스포츠재활현장실습	2	0	4	4
전공선택		0007365	스포츠재활의학	3	3	0	3
전공선택		0005529	트레이닝방법론	3	3	0	3
전공선택		0005530	성인병과운동	3	3	0	3
전공선택		0009225	근운동관절학	3	3	0	3
전공선택		0009889	운동처방실습1	2	0	4	4
전공선택		0009897	특수체육학*	3	3	0	3
전공선택		0007788	스포츠테이핑*	3	0	3	3
전공선택		4-1	0009892	운동처방실습2	2	0	4
전공선택	0007779	운동생리학	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0009886	재활을위한야외스포츠2	2	0	4	4
전공선택		0009887	재활을위한실내스포츠2	2	0	4	4
합계(43개 교과목)		전공선택 114(145) = 114(145) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Expert knowledge of Sports and Health	Healthy physical activities	Physical assessment and interpretation	Rehabilitation and prescribing
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 인체와생명의이해 			
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠건강학개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 운동생리학 노인체육론 운동생화학 인체해부학 스포츠사회학 	<ul style="list-style-type: none"> 재활대권도 웨이트트레이닝 무도론 	<ul style="list-style-type: none"> 기능해부학및실습 	<ul style="list-style-type: none"> 운동생리학실험실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 환경생리학 운동역학 스포츠경영학 	<ul style="list-style-type: none"> 재활생활유도 평셔널트레이닝 체력육성 	<ul style="list-style-type: none"> 심전도해석 응급구조및심폐소생법 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠윤리 근막경선해부학 운동영양학 병태생리학 	<ul style="list-style-type: none"> 재활을위한하이스포츠 발육발달과운동 		<ul style="list-style-type: none"> 운동손상및1경기훈련 스포츠마사지
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠재활의학 근관절학 	<ul style="list-style-type: none"> 재활을위한실내스포츠 특수체육학 트레이닝방법론 성인병과운동 	<ul style="list-style-type: none"> 교정운동실습 	<ul style="list-style-type: none"> 재활필라테스 스포츠재활현장실습 스포츠테이핑 운동처방실습1
4학년	1학기			<ul style="list-style-type: none"> 운동심리학 	<ul style="list-style-type: none"> 운동처방실습2
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 재활을위한하이스포츠 재활을위한실내스포츠 		

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
1-1	인체와생명의이해	1-2	스포츠건강학개론
2-1	운동생리학	2-2	운동역학
3-1	운동영양학	3-2	트레이닝방법론
4-1	운동심리학	4-2	재활을위한실내스포츠2

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	재활태권도	2-2	재활생활유도
2-2	스포츠경영학	3-1	재활을위한야외스포츠1
3-2	재활을위한실내스포츠1	4-2	재활을위한야외스포츠2
4-2	재활을위한실내스포츠2		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 건강운동관리사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	운동생리학	2-2	운동역학
3-1	병태생리학	2-1	기능해부학 및 실습
2-2	응급구조 및 심폐소생법	4-1	운동심리학

■ 생활스포츠지도사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	운동생리학	2-2	운동역학
3-1	운동영양학	3-2	트레이닝방법론

■ 전문스포츠지도사

학년 학기	교과목명	학년 학기	교과목명
2-1	운동생리학	2-2	운동역학
3-1	운동영양학	3-2	트레이닝방법론

교과목 해설

- 0009877 인체외생명의이해(Human Biology) 3(3)
스포츠 의학의 근간이 되는 생물학에 관한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.
- 0009878 스포츠건강학 개론(Sports and Health) 3(3)
스포츠와 운동을 통한 건강에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.
- 0009880 재활태권도(Rehabilitation and Taekwondo) 3(4)
태권도를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.
- 0004232 운동생리학(Exercise Physiology) 3(3)
스포츠의학의 중심이 되는 것은 이론의 해석과 학문적으로 체계화한 운동에 관한 생리학이다. 신체운동과 신체, 특히 운동과 스포츠 활동 시의 신체의 작용을 연구대상으로 하는 방법을 공부한다.
- 0009894 노인체육론(Physical Education for The Aged) 3(3)
노인들을 위한 신체활동과 건강에 대한 지식을 습득하고 노인들에 대한 스포츠 활동을 지도하는 방법을 공부한다.
- 0007411 기능해부학및실습(Functional Anatomy) 3(3)
인체의 근 골격의 운동이 어떠한 해부학적 구조로 이루어지는지 파악하고 올바른 운동처방의 기초가 되는 지식을 마련한다.
- 0007782 웨이트트레이닝(Weight Training) 2(4)
건강하고 근육이 균형있게 잡힌, 건강하게 발달하고 터프하고 기능적인 몸을 만들기 위한 일련의 트레이닝을 말한다. 따라서 웨이트트레이닝은 바벨이나 덤벨과 같은 웨이트에 의한 저항을 이용한 운동방법의 적용과 능력을 기르는데 목표를 둔다.
- 0007778 운동생리학실험실습(Experiment in Exercise Physiology) 2(4)
운동생리학의 지식을 충분히 습득한 후 운동을 통해 일어나는 생리적인 변화를 쉽게 이해할 수 있도록 실험실습을 통하여 직접 측정하고 적절한 결과를 해석하는 과정을 통해 익힌다. 특히, 스포츠의학을 전공하는 학생들에게 운동생리학에 대한 실험실습은 가장 기초적인 과정이며, 관련된 많은 지식을 이해하는 첩경이 될 것이다.
- 0007795 운동생화학(Biochemistry Primer for Exercise Science) 3(3)
운동과 관련된 인체 내의 생화학적 대사과정을 습득하여 운동처방시 예견되는 생화학적 대사의 변화를 이해한다.
- 0006631 인체해부학(Human Anatomy) 3(3)
인체의 생리해부학적인 지식을 습득하고 운동으로 인한 인체의 발육발달 상태와 운동 시 작용되는 근육 해부학적으로 분석한다.
- 0010228 무도론(Knighthood) 3(3)
무인의 도리를 배우며 인성을 함양하는 데 목표를 둔다.
- 0009883 재활생활유도(Rehabilitation and Judo) 3(4)
유도를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.
- 0009882 펌셔널트레이닝(Functional Training) 2(4)
웨이트트레이닝을 기초로 하여 각 개인의 건강 체력(근력, 근 지구력, 유연성, 신체조성, 심근혈류능력, 명상)을 측정하여 개인별로 적합한 트레이닝을 실시함.

- 0009895 환경생리학(Environmental Physiology) 3(3)**
스포츠의학의 중심이 되는 것은 이론의 해석과 학문적으로 체계화한 운동에 관한 생리학이다. 신체운동과 신체, 특히 운동과 스포츠 활동 때의 신체의 작용을 환경을 연구대상으로 하는 방법을 공부한다.
- 0007345 응급구조 및 심폐소생법(First Aid & CPR) 2(3)**
체육활동을 실행하는데 있어 불의의 사고를 당했을 때 대처할 수 있는 방법과 능력을 배양하여, 실제 체육활동에 있어 불의의 사고를 예방 할 수 있고, 심장이 마비된 상태에서도 혈액을 순환시켜, 뇌의 손상을 지연시키고 심장이 마비 상태로 부터 회복하는데 대처할 수 있도록 심폐소생술 능력을 기르는데 목적이 있다.
- 0007349 심전도해석(EKG Interpretation) 3(3)**
심전도 검사는 매우 간단하게 심장의 이상 유무를 판단할 수 있는 가장 기본적인 검사로써, 스포츠의학 분야에서 가장 중요한 검사로 널리 이용되고 있다. 운동 중 관상동맥질환 등을 진단하고 운동능력을 측정하여 예후를 예측하는 능력을 기르게 된다.
- 0004893 운동역학(Sports Biomechanics) 3(3)**
스포츠현장에서 나타나는 운동과 그 원인이 되는 힘 사이의 법칙성을 연구하는 학문이다. 이 과목을 통해 효율적인 움직임 분석과 스포츠 현장에서의 상해에 대한 역학적인 분석을 함으로써 스포츠의학에 대한 기초과정을 학습하는데 목적이 있다.
- 0010227 체력육성(Training for Performance) 2(4)**
일반인, 경기인의 각종 트레이닝방법을 확립하기 위해 이론과 실습을 통해 강의 및 토의한다.
- 0009879 재활을 위한 야외스포츠 1(The Outdoor Sports for Rehabilitation 1) 2(4)**
야외스포츠를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.
- 0009884 운동손상 및 신경근훈련(Movement Impairment and Training for Nerve Root) 2(4)**
운동손상과 신경근 훈련에 대한 전공학문의 기초를 다진다.
- 0009885 스포츠윤리(Ethics for Sports) 3(3)**
스포츠 윤리의 기초적이고 전반적인 내용을 학습한다.
- 0007786 스포츠마사지(Sports Massage) 3(3)**
인체부위별 인체해부학, 생리학, 명상, 기수련, 혈, 경락을 공부하여 인체를 이해하도록 하면서 근육 부위별 마사지를 통하여 피로회복, 재활을 공부하게 될 것이다. 특히 고대한국인들로부터 전수되어 내려오는 약손 마사지를 전수하므로 국민병으로 알려진 소화기질환, 요통의 재활이나 피로회복에 효과를 경험하고 이를 통하여 봉사할 수 있는 지도자를 양성하는데 학습 목표를 둔다.
- 0009896 근막경선해부학(Anatomy Trains) 3(3)**
근육근막을 중심으로 한 인체해부학에 기초를 둔 생체역학과 자세분석에 관한 학문이며 이를 통해 전공학문의 기초를 다진다.
- 0004243 운동영양학(Exercise Nutrition) 3(3)**
운동영양학은 교육과정에서 운동과 관련된 영양학 등의 학문을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 총괄적으로 학습한다. 운동과 에너지, 운동과 탄수화물, 운동과 지질, 운동과 단백질, 운동과 비타민, 운동과 무기질, 운동과 수분 및 전해질, 운동과 근육, 운동과 체중조절 등의 내용을 배운다. 운동과 관련된 식사, 운동 시 관련된 근 수축과 에너지 대사의 불균형, 비만 치료의 운동 요법 등에 대해 공부한다.
- 0007783 발육발달과 운동(Growth, Development and Sports) 3(3)**
스포츠의학에서 인간의 발육발달과 운동에 대한 능력을 배양시킬 수 있도록 한다.

0006159	병태생리학(Pathological Physiology)	3(3)
	질병을 가진 상태에서의 몸의 항상성을 유지하려는 작용 병적 상태에 장애를 줄이면서 타 장기에 도움을 주기위한 운동 약물치료와 달리 우리과에서 운동을 하려면 그 병의 상태에 대해 알면서 하면 도움이 된다.	
0009881	재활을 위한 실내스포츠 1(The Indoor Sports for Rehabilitation 1)	2(4)
	실내스포츠를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.	
0009888	교정운동실습(Chiropractic Exercise)	2(4)
	교정운동을 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.	
0009890	재활필라테스(Pilates for Rehabilitation)	2(4)
	필라테스를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.	
0009891	스포츠재활현장실습(Practice for Sports Rehabilitation)	2(4)
	스포츠재활현장실습을 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 사회진출의 방향을 모색한다.	
0009897	특수체육(Special Physical Education)	3(3)
	노인들과 장애인들을 위한 신체활동과 건강에 대한 지식을 습득하고 노인들에 대한 스포츠 활동을 지도하는 방법을 공부한다.	
0007365	스포츠재활의학(Sports Rehabilitation Medicine)	3(3)
	환자의 질병치료와 일반인의 건강증진에 기여하고 일상생활을 더욱 윤택하게 만들기 위해 전문적인 의학 관리와 체계적인 운동 및 생활 관리 등을 학습하고, 특히나 운동선수들이 부상을 당한 후 부상전의 수준으로 회복하는데 도움을 주며, 경기력 향상을 위해 체계적이고 과학적인 스포츠기능 검사와 재활운동 프로그램을 학습한다.	
0005529	트레이닝방법론(The Physiology of Training for High Performance)	3(3)
	일반인, 경기인의 각종 트레이닝방법을 확립하기 위해 이론과 실습을 통해 강의 및 토의한다.	
0005530	성인병과운동(Lifestyle Disease and Exercise)	3(3)
	각종 성인병을 이해하고 이에 대한 대책으로 운동의 효과를 공부하여 고혈압, 고지혈증, 당뇨병, 비만, 동맥경화, 골다공증, 심근경색 등의 예방과 재활을 위한 운동처방을 할 수 있는 재활운동지도자 양성을 목표로 한다.	
0009225	근관절학(The Muscle(Anatomy/Movement/Examination))	3(3)
	인체의 근육과 관절의 움직임과 기능을 평가한다. 촉진 및 평가를 통해 해부학을 이해한다.	
0007788	스포츠테이핑(Sports Taping)	3(3)
	스포츠테이핑을 학습함으로써 현장 실무 시 가장 중요시되는 상해예방을 하는데 목적을 두고 운동 중 입은 상해를 마사지와 테이핑을 통해 교정하는 처방으로 이론과 실기를 병행한다.	
0009889	운동처방실습1(Experiment in Exercise Prescription 1)	2(4)
	운동부족병의 예방과 치료 및 건강 체력 향상을 위한 각종 운동검사방법과 운동처방의 원리 및 방법을 이해하고 처방방법을 공부하여 개인에게 알맞은 운동을 처방할 수 있는 능력과 각종성인병에 따른 운동처방서를 작성하고 실행하는 방법을 공부한다.	
0009892	운동처방실습2(Experiment in Exercise Prescription 2)	2(4)
	운동부족병의 예방과 치료 및 건강 체력 향상을 위한 각종 운동검사방법과 운동처방의 원리 및 방법을 이해하고 처방방법을 공부하여 개인에게 알맞은 운동을 처방할 수 있는 능력과 각종성인병에 따른 운동처방서를 작성하고 실행하는 방법을 공부한다.	
0009898	스포츠경영학(Sport Management)	3(3)
	스포츠경영학의 기본적인 개념을 학습하며 시장분석, 마케팅, 스폰서십, 홍보, 재무관리 등을 학습한다.	

0007779	운동심리학(Sports Psychology)	3(3)
	운동심리학의 제반 이론을 학습하고 운동선수와 일반을 위한 운동과 관련된 심리학의 활용에 학습한다.	
0009886	재활을위한야외스포츠2(The Outdoor Sports for Rehabilitation 2)	2(4)
	야외스포츠를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.	
0009887	재활을위한실내스포츠2(The Indoor Sports for Rehabilitation 2)	2(4)
	실내스포츠를 통해 건강과 재활에 대한 전반적 이해를 돕고, 전공학문의 기초를 다진다.	
0004199	스포츠사회학(Sport Sociology)	3(3)
	스포츠의 사회적 기능과 관련된 사회현상에 대해 학습하며, 전공학문의 기초를 다진다.	

보건행정학전공

교육목표

국민과 인류의 건강한 미래를 선도하는 글로벌 보건 전문가 양성을 위하여 보건정책, 병원경영 및 의료정보 분야 등의 전문지식을 바탕으로 다양한 건강육구를 실현할 수 있는 창의적 아이디어와 통섭적 사고를 함양하여, 양질의 의료서비스 제공을 위한 현장 중심의 실무이론 및 기술을 습득한다. 또한 올바른 인성과 함께 국민의 복지증진과 인류의 건강한 삶을 실현하는데 기여하고자 한다.

■ 특성화 계획

- 1) 실무 중심의 보건행정 및 병원경영 교과목 운영
 - 보건행정 및 병원경영과 관련된 교과목을 실무 중심으로 운영
 - 주요 교과목 : 보건행정학, 의료경영학, 병원조직 및 인사관리, 원무관리, 의료경영실습 등
- 2) 의료서비스 디자인 및 의료경영에 중점을 둔 산학협력 특성화 교과목 운영
 - 국제화, 의료산업화, 영리병원, 의료관광활성화 등을 준비
 - 의료관광학, 친환경의료디자인, 보건의료산업전망과창업, 보건의료기획 등
 - 이외에도 교양 교과목을 최대한 활용하여 영어 및 제2 외국어 교육에 중점을 둠
- 3) 보건의료정보관리사 글로벌화 중점 교육
 - 국가 보건의료정보관리사 자격 취득률100% 달성 노력
 - 미국 보건의료정보관리사 응시 가능시기에 맞춰 취득이 가능하도록 준비
 - 질병 및 수술분류, 의무기록관리학, 보건통계, 의학용어 등

전공소개

보건행정학전공(舊 의료경영학과)은 보건의료분야에서 의료기관을 포함한 다양한 조직들의 과학적이고 합리적인 경영전략을 연구하며 경영을 담당할 전문 인력을 양성한다. 2019년 말 기준 전국에 약 100여개 대학교에 이미 '의료경영', '보건행정' 등의 학과 또는 전공으로 개설되어 있고, 충북 도내의 4년제 대학으로는 처음으로 우리 대학에서 의료경영학과로 2010년 신설되었다.

최근 의료기관들은 전략적으로 조직의 규모를 점차 대형화, 종합화하거나 진료 분야를 전문화, 특화하는 경향이 있어, 의료기관별 발전 방향과 경영전략에 부합하는 전문성을 갖춘 우수 인재의 수요가 크게 증가하고 있다.

또한 보건의료분야가 인적자본과 기술 및 재원이 집약되는 고부가가치 산업분야로 인정되면서 국가 성장동력의 중요한 중심축으로 자리 잡았고, 이에 의료기관 뿐만 아니라 제약회사, 민간보험사, 정부 산하기관 및 각종 단체에서 글로벌 마인드를 가진 전문 인력을 요구하고 있다.

이와 더불어 청주대학교 보건행정학전공은 충북을 포함한 중부권은 물론 의료기관이 밀집한 서울 등 대도시와의 연계가 편리한 지리적 여건을 갖추고 있으며, 청주 오송에 위치한 질병관리청, 식품의약품안전처 등 주요 국책기관 등과 협력하여 연구 및 조직운영 등 다양한 분야에서 협력하여 취업도 증가하고 있다. 그동안 배출한 졸업생들은 대학병원 행정직과 보건 의료정보관리사, 질병관리청, 한국보건산업진흥원 등 국책기관 연구원으로, 보건직 공무원으로, 보험회사 손해사정사 등으로

로 다양한 분야에 진출하여 열심히 근무하고 있다. 2014년(83.2%)과 2015년(92.0%) 2년 연속 취업 최우수학과로 선정되기도 하였으며, 2016년~2018년 취업률 기준(유지취업률, 건강보험 공시기준) 87.5%, 87.3%, 87.3% 수준을 유지하고 있다.

이미 보건행정학전공은 높은 취업률로 그 경쟁력을 인정받고 있으며, 다른 어떤 대학이나 학과에도 뒤지지 않는 우수한 전공으로서 국가 보건의료분야와 의료기관 경영분야를 선도할 핵심 인재를 계속 육성해 나아갈 것이다.

졸업후진로

보건행정학전공(舊 의료경영학과) 졸업생은 대학병원을 위시한 종합병원급 의료기관, 보건복지부 산하 기관 및 보건직 공무원, 보험회사, 의료컨설팅회사 등에서 전문적인 능력을 발휘하고 있다. 구체적인 진로는 다음과 같다.

■ 졸업 후 구체적인 진로

- 의료기관 행정관리직
 - * 대학병원, 종합병원, 전문병원, 일반병원의 행정부서(원무팀, 기획팀, 재무팀 등)
- 의료기관 보건의료정보관리사
 - * 의무기록팀, 의료정보팀, 병원 내 연구부서 등
- 보건복지분야 공무원 (국가직, 지방직 공무원)
 - * 보건복지부, 질병관리청, 국립검역소, 국립보건연구원, 국립병원 및 소속기관
 - * 시·군·구 및 산하 보건소의 보건행정 공무원
- 보건복지분야 산하단체
 - * 국민건강보험공단, 한국식품의약품안전처, 건강보험심사평가원, 국민연금공단,
 - * 한국보건산업진흥원, 한국보건복지인력개발원 등
- 교수/연구원
 - * 한국보건사회연구원, 한국보건산업진흥원, 국민건강보험 정책연구원,
 - * 병원경영연구원 등
- 관련 협회
 - * 병원행정관리자협회, 대한보건의료정보관리사협회, 대한병원협회, 대한의사협회 등
- 국제협력기관
 - * 한국국제협력단(KOICA), 한국국제의료재단, 월드비전, 굿네이버스 등

■ 취득 면허 및 자격증

보건행정학전공 재학생이 학업 중 준비하여 취득하는 면허 및 자격증들은 다음과 같다.

- 보건의료정보관리사(국가면허증)
- 병원행정사(국가공인자격증, 대한병원행정관리자협회)
- 의료보험사(대한병원행정관리자협회)
- 손해사정사(보험개발원)
- 사회조사분석사(국가공인자격증, 한국산업인력공단)
- 전산회계사(국가기능기술자격증, 대한상공회의소)
- 정보처리기사(국가공인자격증, 한국산업인력공단)
- 산업기사(국가공인자격증, 한국산업인력공단)
- 사회보험사(사회보험사협회)
- 컴퓨터활용능력 1,2급(국가기술자격증, 대한상공회의소)
- Microsoft office Specialist(국제공인자격증, YBM)
- 개인정보관리사(한국정보평가협회)

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 국민과 인류의 건강한 미래를 선도하는 글로벌 보건전문가 양성을 위하여 보건정책, 병원경영 및 의료정보 분야 등의 전문지식을 바탕으로 다양한 건강육구를 실현할 수 있는 창의적 아이디어와 통섭적사고를 함양하여 양질의 의료서비스 제공을 위한 현장중심의 실무이론 및 기술을 습득한다. 또한 올바른 인성과 함께 국민의 복지증진과 인류의 건강한 삶을 실현하는데 기여하고자 한다. ■ 특성화계획 <ol style="list-style-type: none"> 1) 실무 중심의 보건행정 및 병원경영 교과목 운영 2) 의료서비스 디자인 및 의료경영에 중점을 둔 산학협력 특성화 교과목 운영 3) 보건의료정보관리사 글로벌화 중점 교육
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료분야 전문가로서의 지식과 폭넓은 소양을 갖추고 확고한 직업윤리와 책임감을 겸비한 전인적 인재 • 현대사회의 다양성을 중요시하며, 개방적 사고와 소통으로 원활한 상호작용과 협력을 이끌어내는 글로벌 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 보건행정학전공 요구역량 분석결과, 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 대학원 진학이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구 역량의 우선 순위는 (1)지식정보활용, (2)문제인식능력, (3)기술이해 및 활용, (4)분석적 사고능력, (5)협업으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 길러져야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (2) 문제인식능력 ▶ 문제상황에 대한 인식을 토대로 발전적 변화를 시도하는 능력) (3) 기술이해 및 활용 ▶ 기술의 이해, 선택 및 활용 (4) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력 (5) 협업 ▶ 최고의 서비스 구현을 위한 협력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공 역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	보건의료분야의 학술 및 실무 관련지식을 효과적으로 수집 하고 이해하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 공중보건학 • 보건의료의사결정론 • 보건행정학개론 • 병원진산학 • 의료경영학 • 병원조직및인사관리 • 의료정보관리학 • 현장실습
	지식융합 역량	보건의료분야의 다양한 지식과 정보를 분석하여 유용한 정보를 창출하고 활용하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 의무기록실무 • 보건경제학 • 해부생리학 • 의료마케팅 • 건강증진학 • 보건정책 • 해부병리학 • 병원재무및회계관리 • 보건통계
창의 Creativity	종합적 사고 역량	관련 학문이나 지식, 의사결정에 대한 비판적, 종합적 사고 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 압등록 • 원무관리 • 의료보험 • 역학및질병관리 • 의무기록관리학 • 질병및수술분류 • 의무기록전사 • 의료경영학신 • 건강정보보호
	진취적 사고 역량	보건의료분야의 다양한 현상과 문제에 대한 긍정적으로 바라보고, 변화를 지속적으로 추구하는 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 적정진료보장 • 보건의료기획
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	타인의 생각과 의도를 적절히 이해하고, 효과적이며 원활한 상호작용을 이끌어 내는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어1 • 병원경영연구 • 의학용어2
	상호문화역량	다양한 문화와 세계에 대한 이해를 바탕으로 한 개방적이고 적극적인 의사소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 의료서비스관리학 • 의료관광학 • 보건행정세미나 • 보건정책분석 • 보건의료커뮤니케이션
인성 Character	자기관리 역량	올바른 가치관과 학문 및 사회 전반에 걸친 폭넓은 소양을 추구하는 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규
	공동체 역량	조직문화를 이해하고, 희생과 봉사의 가치를 조직의 일원으로서 실현하려는 태도	<ul style="list-style-type: none"> • 의료경영캡스톤디자인1 • 의료경영캡스톤디자인2 • 의료경영실습

교육과정표

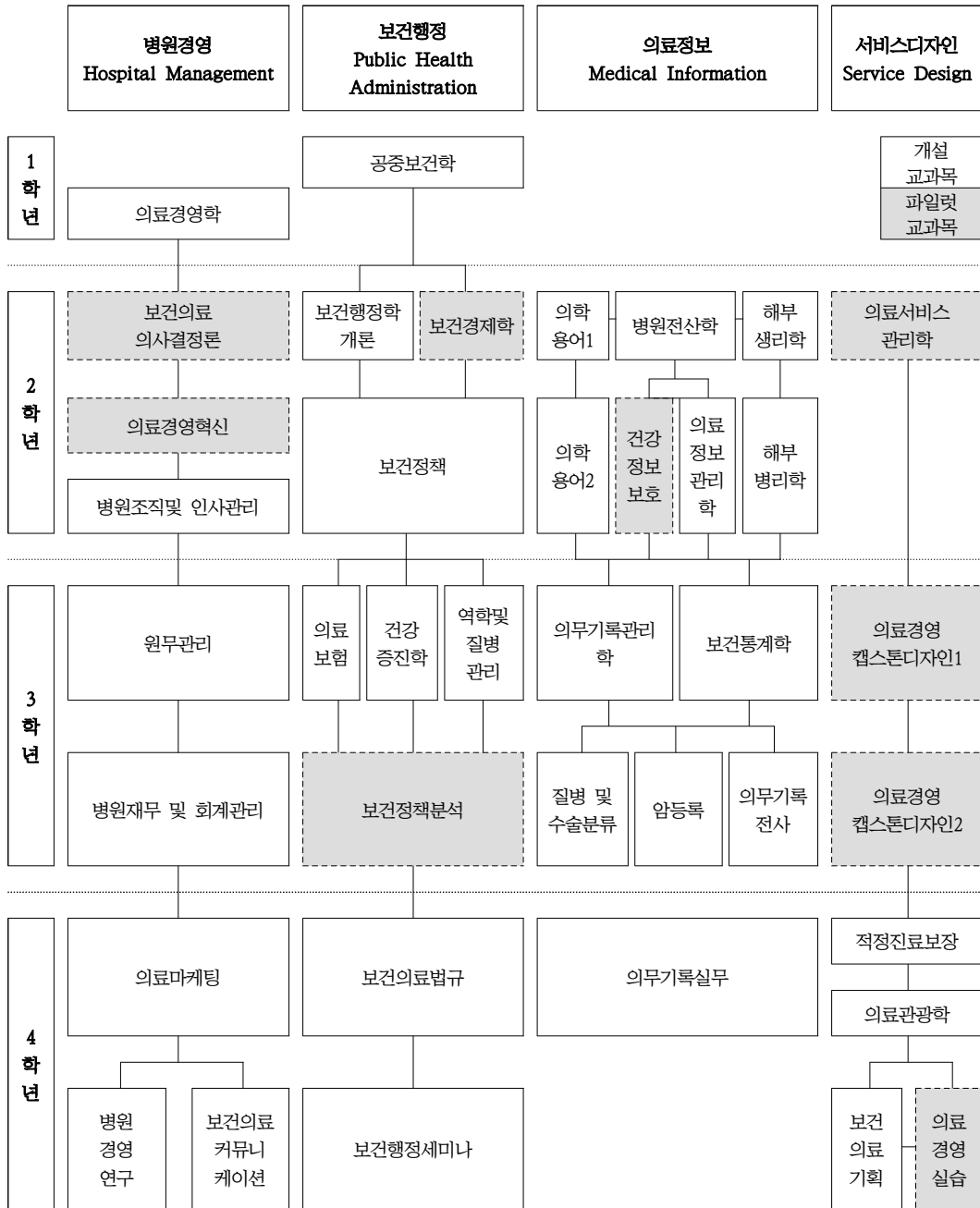
보건행정 · 헬스케어학부 보건행정학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0006665	공 중 보 건 학	3	3	0	3
전공선택	1-2	0006638	의 료 경 영 학	3	3	0	3
전공필수	2-1	0006628	보 건 행 정 학 개 론	3	3	0	3
전공선택		0006682	병 원 전 산 학	3	3	0	3
전공선택		0006405	해 부 생 리 학	3	3	0	3
전공선택		0006674	의 학 용 어 1	3	3	0	3
전공선택		0006676	보 건 경 제 학 *	3	3	0	3
전공선택		0011329	보 건 의 료 의 사 결 정 론 *	3	3	0	3
전공선택		0011330	의 료 서 비 스 관 리 학 *	3	3	0	3
전공필수	2-2	0006686	의 료 정 보 관 리 학	3	3	0	3
전공선택		0006673	해 부 병 리 학	3	3	0	3
전공선택		0006687	병 원 조 직 및 인 사 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006679	의 학 용 어 2	3	3	0	3
전공선택		0009223	보 건 정 책	3	3	0	3
전공선택		0011331	의 료 경 영 학 신 *	3	3	0	3
전공선택		0011332	건 강 정 보 보 호 *	3	3	0	3
전공선택	3-0	0008424	의 료 경 영 캡 스투디 자 인 1 *	2	0	3	3
전공선택		0008425	의 료 경 영 캡 스투디 자 인 2 *	2	0	3	3
전공선택		0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공필수	3-1	0006680	원 무 관 리	3	3	0	3
전공필수		0006681	의 료 보 험	3	3	0	3
전공선택		0010180	역 학 및 질 병 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006689	압 등 록	3	3	0	3
전공선택		0006684	의 무 기 록 관 리 학	3	3	0	3
전공필수	3-2	0006685	병 원 재 무 및 회 계 관 리	3	3	0	3
전공선택		0006688	질 병 및 수 술 분 류	3	3	0	3
전공선택		0008599	건 강 증 진 학	3	3	0	3
전공선택		0006690	의 무 기 록 전 사	3	3	0	3
전공선택		0006409	보 건 통 계	3	3	0	3
전공선택	0011333	보 건 정 책 분 석 *	3	3	0	3	
전공필수	4-1	0006420	보 건 의 료 법 규	3	3	0	3
전공선택		0006678	적 정 진 료 보 장	3	3	0	3
전공선택		0006691	의 료 마 케 팅	3	3	0	3
전공선택		0006693	의 무 기 록 실 무	3	3	0	3
전공선택		0007328	의 료 관 광 학	3	3	0	3
전공선택	4-2	0007659	보 건 의 료 기 획	3	3	0	3
전공선택		0008601	보 건 행 정 세 미 나	3	3	0	3
전공선택		0009224	병 원 경 영 연 구	3	3	0	3
전공선택		0007329	보 건 의 료 커 뮤 니 케 이 션	3	3	0	3
전공선택		0006694	의 료 경 영 실 습 *	2	0	3	3
합 계 (40개 교과목)		전공필수 18(18) + 전공선택 96(99) = 114(117) 학점 (시수) (*)교과목은 90학점 의로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		병원경영 Hospital Management	보건행정 Public Health Administration	의료정보 Medical Information	서비스디자인 Service Design
1학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> • 공중보건학 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의료경영학 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료의사결정론 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건행정학개론 • 보건경제학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어1 • 병원전산학 • 해부생리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 의료서비스관리학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의료경영혁신 • 병원조직및인사관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건정책 	<ul style="list-style-type: none"> • 의학용어2 • 건강정보보호 • 의료정보관리학 • 해부병리학 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 원부관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 의료보험 • 의학및질병관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 의무기록관리학 • 압등록 	<ul style="list-style-type: none"> • 의료경영캡스톤 디자인1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 병원재무및회계관리 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건정책분석 • 건강증진학 	<ul style="list-style-type: none"> • 질병및수술분류 • 의무기록전사 • 보건통계 	<ul style="list-style-type: none"> • 의료경영캡스톤 디자인2
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 의료마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료법규 	<ul style="list-style-type: none"> • 의무기록실무 	<ul style="list-style-type: none"> • 적정진료보장 • 의료관광학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 병원경영연구 • 보건의료커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 보건행정세미나 		<ul style="list-style-type: none"> • 보건의료기획 • 의료경영실습

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 증 보 건 학	3-1	역 학 및 질 병 관 리
1-2	의 료 경 영 학		의 무 기 록 관 리 학
2-1	보 건 행 정 학 개 론	3-2	보 건 통 계 학
	병 원 전 산 학		건 강 증 진 학
2-2	의 료 서 비 스 관 리 학	4-1	보 건 의 료 법 규
	병 원 조 직 및 인 사 관 리		의 무 기 록 실 무
	보 건 정 책	적 정 진 료 보 장	
3-1	의 료 정 보 관 리 학	4-2	병 원 경 영 연 구
	원 무 관 리		보 건 의 료 커 뮤 니 케 이 션
	의 료 보 험		보 건 의 료 기 획

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 증 보 건 학	1-2	의 료 경 영 학
2-1	보 건 행 정 학 개 론	2-1	병 원 전 산 학
2-1	해 부 생 리 학	2-1	의 학 용 어 1
2-2	의 학 용 어 2	2-2	의 료 정 보 관 리 학
2-2	보 건 정 책	2-2	병 원 조 직 및 인 사 관 리
3-2	건 강 증 진 학	3-1	역 학 및 질 병 관 리
3-1	원 무 관 리	3-1	의 료 보 험
3-1	의 무 기 록 관 리 학	3-2	병 원 재 무 및 회 계 관 리
3-2	암 등 록	3-2	보 건 통 계
3-2	질 병 및 수 술 분 류	3-2	의 무 기 록 전 사
4-1	적 정 진 료 보 장	4-1	의 무 기 록 실 무
4-1	보 건 의 료 법 규	4-1	의 료 마 케 팅
4-2	보 건 의 료 기 획	4-2	병 원 경 영 연 구
4-2	보 건 의 료 커 뮤 니 케 이 션	4-2	보 건 의 료 실 습

3) 면허·자격취득 관련 교과목

■ 보건의료정보관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 중 보 건 학	2-1	해 부 생 리 학
2-1	병 원 전 산 학	2-2	해 부 병 리 학
2-1	의 학 용 어 1	2-2	의 료 정 보 관 리 학
2-2	의 학 용 어 2	3-1	의 료 보 험
3-1	의 무 기 록 관 리 학	3-2	질 병 및 수 술 분 류
3-1	압 등 록	3-2	의 무 기 록 전 사
3-2	보 건 통 계	4-1	적 정 진 료 보 장
4-1	의 무 기 록 실 무	4-1	보 건 의 료 법 규

■ 병원행정사, 건강보험사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	보 건 행 정 학 개 론	1-1	공 중 보 건 학
2-1	해 부 생 리 학	2-2	해 부 병 리 학
2-1	병 원 전 산 학	2-1	의 학 용 어 1
2-2	병 원 조 직 및 인 사 관 리	2-2	의 학 용 어 2
3-1	원 무 관 리	3-1	의 료 보 험
3-2	병 원 회 계 및 재 무 관 리	3-1	의 무 기 록 관 리 학
4-1	보 건 의 료 법 규		

■ 손해사정사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 중 보 건 학	1-2	해 부 생 리 학
2-1	해 부 병 리 학	2-1	의 학 용 어 1
2-2	의 학 용 어 2	3-1	의 료 보 험
3-1	의 무 기 록 관 리 학	3-2	적 정 진 료 보 장
3-2	질 병 및 수 술 분 류	4-1	의 무 기 록 실 무

■ 사회조사분석사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	보 건 의 료 의 사 결 정 론	3-1	압 등 록
3-2	질 병 및 수 술 분 류	3-2	건 강 증 진 학

■ 국제의료관광코디네이터

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	공 중 보 건 학	2-1	해 부 생 리 학
2-2	해 부 병 리 학	2-1	의 학 용 어 1
2-2	의 학 용 어 2	3-1	원 무 관 리
4-1	의 료 관 광 학	4-1	보 건 의 료 법 규
4-1	의 료 마 케 팅	4-2	보 건 의 료 커뮤니케이션

■ 전산회계운용사 1, 2, 3급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-2	병 원 회 계 및 재 무 관 리		

■ 정보처리기사, 산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	병 원 전 산 학	2-2	의 료 정 보 관 리 학

■ 컴퓨터활용능력 1, 2급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	병 원 전 산 학	2-2	의 료 정 보 관 리 학

■ Microsoft Office Specialist

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	병 원 전 산 학	2-2	의 료 정 보 관 리 학

■ 개인정보관리사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	병 원 전 산 학	2-2	의 료 정 보 관 리 학

교과목 해설

- 0006665 공중보건학(Public Health) 3(3)**
 공중보건학의 개요, 환경보건, 보건관리, 전염병관리, 보건교육 등의 분야를 학습함으로써 장차 보건의료요원으로서 관련된 직무를 효율적으로 수행하는데 중점을 두고 있다.
- 0006638 의료경영학(Health Care Management) 3(3)**
 의료기관의 부서별 목표, 업무방법 및 발전방안을 폭넓게 학습함으로써 자금이나 물자, 시설, 장비 및 정보 등의 관리방안에 관한 기본적 이해를 도모하고 장래의 의료기관경영자가 갖추어야 할 자질과 소양을 함양하는 입문과정이다.
- 0006628 보건행정학개론(Health Administration) 3(3)**
 보건행정은 인구집단의 건강유지와 향상이라는 목표를 달성하기 위하여 합리적으로 행동하는 과정을 말하며, 본 과목에서는 보건행정의 개념과 필요성, 보건행정의 조직과 기능, 보건의료자원의 효율적 활용방안, 보건정책의 우선순위 결정을 위한 기획, 집행 및 평가방법, 보건행정 관리기법 등에 대해 학습한다.
- 0006682 병원전산학(Hospital Information System) 3(3)**
 보건의료 분야에서 축적되고 있는 방대한 데이터에 대한 이해와 분석 능력은 현재와 미래의 지식사회에서 경쟁력 있는 도구가 되고 있으며, 데이터베이스에 대한 이해는 그 초석이 되고 있다. 본 교과목은 병원전산의 기본이 되는 데이터베이스 시스템에 대한 기본적인 개념, 모델, 설계 등을 학습하고 실제 보건의료기관의 데이터를 이용한 실습을 통하여 병원전산에 대한 이해를 높이고자 한다.
- 0006405 해부생리학(Human Anatomy & Physiology) 3(3)**
 해부학과 생리학은 다 같이 생물을 대상으로 하는 자연과학이며 의학의 기초가 된다. 인체해부학이란 인체의 구조와 형태를 연구하는 학문이며, 생리학은 자연을 연구하는 학문으로 이 두 학문은 하나로 통합되어야만 인체를 완전히 이해할 수 있다고 본다. 따라서 인체생리학이란 인체에서 일어나고 있는 여러 과정, 활동 및 현상을 대상으로 하여 기능을 연구하는 학문으로 해부학에서는 구조를, 생리학에서는 기능을 주로 다룬다.
- 0006674 의학용어1(Medical Terminology 1) 3(3)**
 의료분야의 업무효율성을 높이기 위해서는 기본적인 의학용어의 이해가 필수적이다. 이 교과목에서는 기본적인 의학용어를 이해한다.
- 0006676 보건경제학(Health Economics) 3(3)**
 경제학의 기초이론에 대한 지식을 습득하고 의료수요, 의료공급, 의료산업 등의 분석을 통하여 의료시장의 효율성을 제 공하고 국민의료비의 절감과 효과적 배분 등 보건의료분야에서 경제학의 이론이 어떻게 적용되고 기능하고 있는지를 이해 한다.
- 0006686 의료정보관리학(Medical Informatics) 3(3)**
 환자의 진료, 의학교육, 연구 및 병원경영에 필요한 각종 정보를 효율적으로 체계화하여 관리하는 학문으로써, 인지과학, 의사결정이론, 정보과학 및 컴퓨터과학 등이 망라된 복합적 학문분야이다. 본 과목을 통하여 의료정보에 대한 기초적인 내용습득과 의료기관의 전산정보의 구축과정과 이용에 대하여 이해하고 실무에 대한 조별 조사연구와 발표를 통하여 학습자가 스스로 의료현장의 정보화 현실을 체험할 수 있도록 한다.
- 0006673 해부병리학(Clinical Pathology) 3(3)**
 질병의 진단, 경과, 치료효과 및 예후 등의 추정 판단에 필요한 의과학적 검사를 취급하는 학문 분야로서 어떤 질병에대 하여 진단 상 필요한 검사의 적용, 선택, 검사결과의 판독 및 해석할 수 있도록 한다.

- 0006687 **병원조직및인사관리(Human Resource Management in Health Care Facility)** 3(3)
 병원의 인적자원을 확보, 보상, 개발 및 취득 관리하는 것을 내용으로 한다.
- 0006679 **의학용어2(Medical Terminology 2)** 3(3)
 의학용어 I 을 이수한 학생들에게 인체의 각계(system), 예를 들면 소화기계, 신경계, 순환기계, 비뇨생식기계, 호흡기계 등의 해부학적 용어를 기초로 하여 진단용어, 증상용어, 수술처치용어, 검사용어, 약어 등을 연계하여 이해하고 숙지하여 활용할 수 있는 능력을 학습한다.
- 0009223 **보건정책(Health Policy)** 3(3)
 보건의료 분야의 근원적 문제 파악과 이를 해결하기 위한 정책의 방향을 살펴보고, 주요 보건정책의 성립과 배경, 목표, 정책효과를 분석해 본다.
- 0008424 **의료경영캡스톤디자인1(Healthcare Management Capstone Design 1)** 3(3)
 학생들이 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 병원행정 및 의료경영 이론을 보건의료분야의 산업현장에 응용할 수 있는 종합설계능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.
- 0008425 **의료경영캡스톤디자인2(Healthcare Management Capstone Design 2)** 3(3)
 학생들이 프로젝트 실습/설계 과정을 통해 의무기록 및 의료정보 이론을 보건의료분야의 산업현장에 응용할 수 있는 종합설계능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.
- 0006680 **원무관리(Patient Affairs Management)** 3(3)
 급박하게 변화하는 경영환경에 적응하면서 고객(환자)에게 감동을 주는 원무부서 근무자의 역할을 정립하는 동시에, 의료서비스 제공 과정과 관련된 제반 행정절차 뿐 아니라 정당한 수입원의 확보와 적정 관리, 경영개선 활동 등의 목적 및 방법, 관련 법규, 제도 등을 연구하는 실무과목이다.
- 0006681 **의료보험(Medical Insurance)** 3(3)
 의료보험의 기본원리를 이해하고 우리나라에서 적용되고 있는 의료보험의 기본제도를 파악함으로써 의료기관에서 필요한 의료보험 업무지식을 습득한다.
- 0010180 **역학및질병관리(Epidemiology)** 3(3)
 국민의 건강증진을 목표로 하여 건강문제의 파악, 질병의 원인구명, 질병발생을 예방할 수 있는 전략개발, 보건사업의 평가 등의 내용을 다룬다.
- 0008599 **건강증진학(Health Promotion)** 3(3)
 본 교과목은 건강증진과 질병 예방을 목표로 건강증진 행위와 관련된 생활양식을 확인하고 건강증진 활동을 계획하고 수행하는 과정을 학습한다. 적절한 영양관리, 운동, 적절한 수면, 스트레스 관리, 그리고 예방적인 정기검진 등이 포함된다.
- 0006684 **의무기록관리학(Medical Record Management)** 3(3)
 의료기관에서 환자진료과정에서 발생하는 정보가 수집된 의무기록의 개념, 내용, 활용가치, 이용, 관리방법 등에 관한 실용적인 지식 습득을 통하여 의무 기록 자료를 정보화하고 분석, 검색하여 효율적인 병원경영을 지원하는 양질의 정보를 제공 할 수 있는 이론교육을 제공한다.
- 0006685 **병원재무및회계관리(Hospital Finance & Accounting)** 3(3)
 병원에서 발생하는 다양한 재무의사결정 문제들을 살펴보고 합리적 자금조달, 운영 및 투자운영기법 등을 알아보고 회계 정보에 기초한 복식부기에 의해 정리할 수 있는 원리를 공부한다.
- 0006688 **질병및수술분류(Classification of Disease and Operation)** 3(3)
 환자에게 내려진 질 병명에는 KCD-4를 사용하고, 수술처치명은 ICD-9CM을 사용하여 정확한 분류번호를 부여하는 기준을 학습한다. 질병수술분류번호를 활용하여 환자 진료, 연구를 위한 주제별 검색이나 병원경영에 필요한 통계를 산출할 수 있도록 한다.

- 0006689 암등록(Cancer Registry) 3(3)**
 암으로 인한 사망이 증가됨에 따라 국가는 암에 대한 종합적, 체계적 관리를 수행토록 하는 암 관리법을 제정하였다. 이에 따라 중앙암등록본부, 지역암등록본부, 종합병원, 병원에서 암 발생에 관한 자료를 수집, 분석하여 통계를 산출하는 암등록 사업을 수행할 수 있는 암 등록 전문 인력이 요구된다. 본 과목에서는 암 등록의 정의, 종양의 분류, ICD-O의 활용방법, 암등록 조사서 기재 내용 등을 학습하여 암 등록 전문 인력으로서의 지식과 능력을 학습한다.
- 0006690 의무기록전사(Medical Record Transcription) 3(3)**
 환자진료과정에서 발생하는 보고서 중에서 의료인이 그 내용을 구술하여 녹음된 내용을 들으면서 보고서를 작성한다. 전사제도가 가장 많이 이용되는 분야는 영상의학과, 조직 병리과, 핵의학과 보고서와 수술보고서이므로 실제 녹음된 내용을 들으면서 PC를 이용하여 신속하고 정확한 보고서를 작성하는 능력을 학습한다.
- 0006409 보건통계(Health Statistics) 3(3)**
 의무기록 관련 정보들을 정리하고 분석하는 것뿐만 아니라 다양한 통계적인 기법들에 대해 학습하며, 실제 통계프로그램을 사용하여 자료를 처리하는 방법과 절차에 대하여 학습한다.
- 0006420 보건의료법규(Health law) 3(3)**
 의무기록사의 직무수행과 관련된 법률적 내용들을 포괄적으로 숙지하도록 의료법, 의료기사 등에 관한 법률, 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 등을 교육한다.
- 0006678 적정진료보장(Quality Assurance) 3(3)**
 21C에 의료기관의 질 평가, 질 향상 사업은 병원단위에서뿐만 아니라 국가 차원에서 중점적으로 추진되는 사업이다. 본 과목에서는 의료의 질(Quality)에 관한 개념, 접근방법, 활용도구 등에 관한 이론적 교육과 실제 병원단위 사업수행을 위한 사례연구 및 적용방법, 국가차원의 의료기관평가, 병원신입평가, 종합전문요양기관 인정평가 기준 등을 학습하여 QI(Quality Improvement)사업을 수행할 수 있는 전문 인력으로서의 지식과 업무수행능력을 학습한다.
- 0006691 의료마케팅(Medical Marketing) 3(3)**
 소비자가 주도하는 환경으로 변한 의료시장에서 의료 기관 조직이 생존하고 발전하기 위한 전략수단인 마케팅에 관한 개념을 정립하고 의료서비스의 특성이 반영된 바람직한 Mix의 개발 및 실무적 접근 방법 등을 학습·연구한다.
- 0006693 의무기록실무(Medical Record Review & Analysis) 3(3)**
 임상현장에서 발생하는 임상 각과별 환자의 의무기록을 교재로 하여 그 내용의 이해 및 분석을 통해 질병 및 수술처치분류, 암 등록, 통계항목의 색출, 완성도 점검, 퇴원요약정보(discharge summary)작성 등을 학습하여 의무기록내용을 정보화하는 능력을 함양한다.
- 0007328 의료관광학(Medical Tourism) 3(3)**
 최근 부각되고 있는 의료관광에 대한 글로벌 환경변화에 대한 이해를 중심으로 국내외 현황과 해외 주요병원들의 전략을 살펴보고, 국내 의료관광을 추진하고 있는 병원들의 추진전략과 시사점을 알아본다. 또한 병원들이 추진해야 하는 대응전략과 마케팅 전략을 단계적으로 이해할 수 있다.
- 0007659 보건의료기획(Healthcare Planning) 3(3)**
 병원을 둘러싼 의료시장의 전반적 분석과 계획으로 병원의 성립 및 운영실태 그리고 접근방법과 필요성에 대하여 기술력 문제 등을 다루고 보건의료재정과 관련된 여러 이론 및 기획과정을 개념적 단계로 이해한다.
- 0008601 보건행정세미나(Health Administration Seminar) 3(3)**
 보건행정세미나는 보건행정 영역에서도 특히 의료기관에 초점을 맞추어 경제, 경영의 개념과 역사, 의료인 문제, 전략경영, 병원건축, 사인시스템, 병원의 사회적 책임 등의 다양한 주제를 토론의 형식으로 진행함으로써 의료기관에 대한 다양한 이해를 할 수 있도록 한다.
- 0006694 의료경영실습(Field Practice in Medical Management) 2(3)**
 학생의 적성과 진로에 따라 2,3차 의료기관의 원무과, 의무기록과, 기획실, 총무과, 진료비 관리, 심사실 등에서 실무를 직접 접하고 체험함으로써 교과목에서 학습한 내용을 현장에 적용해 보는 기회를 갖고 졸업 후 학생 스스로 진로에 대한 안목을 키울 수 있는 기회를 가진다.

- 0007329 보건의료커뮤니케이션(Healthcare Communication) 3(3)**
 병원 은 현대사회에서 가장 복잡한 조직으로서 경영환경은 갈수록 악화 되어져 가고 있으며, 그 복잡성으로 인해 올바른 의사소통은 점점 어려워지고 있다. 보건의료커뮤니케이션 과목은 병원경영인이 갖추어야 하는 커뮤니케이션의 기본적 이론과 방법을 그리고 직원 및 조직 내에서 사용할 수 있는 커뮤니케이션 기술에 대하여 이해할 수 있다.
- 0009224 병원경영연구(Reserchin Hospital Management) 3(3)**
 병원관리자로서 병원의 성장과 발전에 핵심적으로 기여할 수 있는 병원경영분야의 전문가적 지적 능력을 종합적으로 형성함과 동시에 병원 행정사 국가공인 시험과 의료보험사 민간자격시험에서 전원 100% 합격이라는 목표를 달성할 수 있도록 병원경영 분야의 심화학습을 하는데 있다. 더욱이 병원경영학을 전공하는 최고의 학년으로서 병원경영의 핵심분야를 총 정리 할 수 있도록 하고자 한다.
- 0011329 보건의료의사결정론(Decision Making in Health Management) 3(3)**
 의료기관에서 합리적인 의사결정을 위해 필요한 방법론과 개념을 이해하고, 실제 활용할 수 있는 분석기법을 습득한다. 이를 통해 최적화된 경영관리 역량을 배양한다.
- 0011330 의료서비스관리학(Healthcare Service Design) 3(3)**
 최근 확장되고 있는 의료서비스디자인과 환자의 경험관리에 대한 기본개념을 이해할 수 있다. 전인적 치료의 관점에서 서비스디자인을 활용할 수 있으며, 구체적인 내용으로 서비스 질 관리, 효과적 의사소통, 싸인시스템, 친환경 병원 등이 있다.
- 0011331 의료경영혁신(Medical Management Innovation) 3(3)**
 의료환경 변화에 따른 병원경영이 새로운 도전을 맞고 있고, 의료기관마다 처한 현실 속에서 경쟁우위를 차지하기 위한 새로운 경영방식을 요청받고 있다. 의료계의 무한 경쟁시대에서 전략적 경영을 통한 생존을 위한 경쟁력 강화 방안을 연구하고, 이러한 선두 경영을 실시하고 있는 각 병원의 사례를 분석하여 지속 가능 경영을 학습한다.
- 0011332 건강정보보호(Health Information Protection) 3(3)**
 개인 건강정보 보호의 중요성을 이해하고 관련 법, 보호 및 보안, 기술 등에 관한 지식을 습득하여 정보보호 및 보안 환경에 능동적으로 대응할 수 있도록 보건의료 정보보호 및 보안 관리 능력을 함양한다.
- 0011333 보건정책분석(Health Policy Analysis) 3(3)**
 보건 정책 분석은 정책 개발 과정에서 관련기관과 이해관계자, 그리고 아이디어의 상호 작용을 설명하는 것을 목표로 공공 정책에 대한 다분야 접근 방식을 의미한다. 과거의 정책 실패와 성공을 이해하고 미래의 정책 구현을 계획하는 것을 목표로 한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)**
 학생들이 배운 전공지식을 보건의료분야의 다양한 기관에서 적용해보고, 현장 전문가의 윤리, 태도, 직무기술 및 대인관계 능력 등에 대해 경험할 수 있다.



항공학부

대한민국의 중심 도시인 청주 시내에 위치한 청주대학교는 세종행복도시와 인접해 있는 교통의 요지이며, 특별히 항공분야와 밀접한 다수의 기관들이 모여 있는 지역입니다. 북쪽으로는 중부권의 관문공항인 청주국제공항과 공군 제17전투비행단이 위치하고 있으며, 남쪽으로는 공군사관학교, 항공우주의료원, 한국공항공사가 운영하는 항공기술훈련원 등이 위치하고 있습니다. 청주지역은 항공교육 인프라가 잘 구축되어 있어 상호간에 항공교육 분야에 시너지를 창출할 수 있을 것입니다. 본교의 항공학부는 2012년에 전세계적으로 급증하는 항공운송수요에 따른 조종사 양성을 위해 항공운항학과를 개설하였고, 2013년에는 항공공학엔지니어 및 정비사 양성 등의 수요에 발맞추어 항공기계공학과가 개설되었습니다. 2014년에는 최첨단의 DA-40NG 교육용 항공기 4대를 최초로 도입하고 비행교육원을 설립하였습니다. 현재 모의비행장치 2대(단발 및 쌍발기)와 단발 항공기 8대 및 DA42-VI 쌍발항공기를 갖추고 청주 및 무안공항에서 우수한 조종사를 양성하고 있습니다. 항공기계공학과는 전산해석 및 설계를 위한 CAD 실습실, 기계공학 실험실, 정비사 교육을 위한 정비실습실을 구축하여 미래인재의 양성에 힘쓰고 있습니다.

청주대학교 항공학부는 4차산업혁명에 대비한 인재양성을 위하여 2019년부터는 무인항공기학과를 개설하였으며, 항공운송수요 증가에 따른 객실승무원의 양성을 위한 항공서비스학과도 개설하여 2019년부터 신입생을 선발하고 있습니다. 이로써 항공학부는 4개 학과가 운영되고 있으며, 상호 협력하여 중부권 최고의 항공인재교육대학으로서의 위상을 강화해 나아가고 있습니다.

항공운항학전공

교육목표

- 글로벌 시대를 선도할 국제 수준의 우수한 전문 조종사 양성을 위한 교육목표는 다음과 같다.
 - 항공기 조종 관련 비행원리, 공중항법, 항공교통업무 및 운항절차 등 실무역량 강화
 - 항공기시스템, 비행안전시설, 비행안전관리 / 항공기상 및 항공관련법규 등 고도의 전문지식 함양
 - 최첨단 항공기와 시뮬레이터 등 첨단 교육환경에서 체계적인 교육으로 최고의 조종 실기능력 배양
 - 항공우주시대에 걸맞은 체계적이고 실질적인 교육프로그램을 통한 국제수준의 항공 전문 인재 양성

학과소개

청주대학교 항공운항학과(Aeronautical Science & Flight Operation)는 글로벌 시대를 선도할 국제 수준의 우수 조종사 및 운항관리 전문 인력을 양성하는 학과이다. 항공운항학과는 항공운항 관련 전문지식을 학습하고 항공기와 시뮬레이터 등 첨단 비행교육장비를 이용한 체계적인 교육프로그램과 실무적인 교육 훈련을 통하여 항공 운송산업의 급속한 발전과 운항환경의 변화에 적극 대처할 수 있는 창의적 적응력과 우수한 조종기량 및 글로벌 리더십을 겸비한 전문 조종사 양성을 목표로 하고 있다.

항공운항학은 전문적인 비행이론 지식의 습득과 실무능력배양도 중요하지만, 항공기를 책임지고 운항해야 하는 분야인 만큼 조종사로서 지녀야 할 리더십과 사명감도 매우 중요한 요소 중 하나이다. 따라서 전문지식을 함양하는 것 외에 승객의 안전을 책임질 수 있는 책임감 등 기본소양을 갖출 수 있도록 다양한 교육프로그램을 운영하고 있다. 또한 조종사로서의 핵심가치를 헌신, 책임감, 팀워크, 상호신뢰에 두고 이러한 가치관이 형성되도록 교육운영을 하고 있다.

전공교육으로는 항공기 운항에 필수과목인 운항실습을 비롯하여 모의비행, 항공역학, 공중항법, 계기비행, 항공기상, 항공법규, 항공교통업무, 항공생리, 항공기시스템, 비행안전관리 등이 있다.

조종사가 되고자 하는 꿈을 지닌 학생들에게 그 꿈이 실현되도록 전문적인 이론교육과 실기교육과정이 잘 편성되어 있으며, 맞춤형 교육을 통해 졸업 후 진로 및 취업을 제고를 위해 체계적으로 운영되는 학과이다.

졸업후진로

- 군조종사 경력 후 민간항공사 입사과정 : 공군 조종장학생 선발 시, 해군 예비장교후보생(조종병과) 선발시 공군 / 해군 장교로 임관하여 조종사가 될 수 있으며 의무복무 후 민간 항공사에 입사할 수 있다.
- 비행교관 경력 후 민간항공사 입사과정 : 4학년 졸업예정자를 대상으로 조종교육증명을 취득해서 본교 비행교육원 비행교관으로 채용되거나 다른 교육기관의 비행교관으로 채용되어 일정기간 비행경력 후 민간항공사에 입사할 수 있다.
- 기타진출 : 항공사 지상직, 국토교통부 공무원, 한국공항공사 항공관련 연구소 등으로 진출하여 항공운항과 관련된 업무에 종사할 수 있다.

전공역량 도출 배경

구 분	주요 내용
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 항공우주 시대를 선도할 국제 수준의 우수 조종사 및 운항관리 업무를 담당할 항공운항 전문 인력 양성을 위하여 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 항공운항 관련 비행원리, 공중항법, 항공교통업무 등 비행전문지식과 운항실습을 통하여 실무역량이 극대화된 우수한 전문 조종사 양성한다. 2. 항공기 시스템, 항행안전시설, 비행안전관리, 항공관련법규 등의 항공운항에 관한 높은 수준의 전문지식을 갖추어 군용 및 운송용 항공기 운항분야에서 국제경쟁력을 갖춘 판단력과 운항 역량을 배양한다. 3. 항공승객의 안전과 항공기를 보호하고 책임질 수 있는 조종사로서 자질을 갖춘 수 있도록 헌신과 책임감, 팀워크, 소통 및 상호신뢰 등의 인성을 함양한 인재를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 승객의 안전을 책임지는 조종사로서 안전하고 효율적 비행을 위한 전문성과 항공안전에 대한 책임의식, 봉사와 헌신의 소양을 갖추어 비행업무의 다양한 의사결정 상황에서의 문제를 정의하고 진단 및 판단할 수 있는 통찰력을 지닌 글로벌 리더
요구 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직,간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 외국어 활용능력, (2) 지식정보활용, (3) 기술이해 및 활용, (4) 리더십, (5) 분석적 사고능력, 문제인식능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재양성으로 나타남.
주요 도출역량	<ul style="list-style-type: none"> (1) 외국어 활용능력 ▶ 국제적 소통 및 표현 능력 (2) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (3) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 장비의 이해, 선택 및 활용 (4) 리더십 ▶ 전문인으로서의 책임감 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력 (6) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교 과 목 명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	항공운항학 관련 기초지식	<ul style="list-style-type: none"> 항공우주학개론 항공역학 항공전자
	지식융합 역량	항공운항학 전문지식 융합능력	<ul style="list-style-type: none"> 최신항법시스템 항공기성능해석 항공기추진기관 국내항공법
창의 Creativity	종합적 사고 역량	비행 핵심지식의 융합과 종합적 판단능력	<ul style="list-style-type: none"> 항공기상학1 항공기시스템 항행안전시스템 항공기상학2 비행안전관리
	진취적 사고 역량	항공운항학 및 비행술의 창조적 사고 및 적용 능력	<ul style="list-style-type: none"> 공중항법1 모의비행1 운항실습기초 운항실습1 운항실습4 운항실습5 운항실습6 항공학특론(IFR)실기 공중항법2 모의비행2 운항실습2 운항실습3 항공학특론(CPL)실기
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	국제적인 의사소통능력	<ul style="list-style-type: none"> 국제항공법 국제항공커뮤니케이션 실무 계기비행론 국제항공커뮤니케이션 항공교통업무 고급계기비행론 해외운항실습
	상호문화역량	상호 이해 및 문화적 수용과 융합능력	<ul style="list-style-type: none"> 항공교통통신실습 CRM(Crew Resource Management) 운항실습7 운항실습8 운항실습9
인성 Character	자기관리 역량	조종사 및 리더로서 인성 함양과 소양 보유	<ul style="list-style-type: none"> 항공산업론 조종사리더십 비행안전관리
	공동체 역량	조직사회 및 공동 이익을 위한 적응능력	<ul style="list-style-type: none"> 인적요소분석론 현장실습 비행교육학

교육과정표

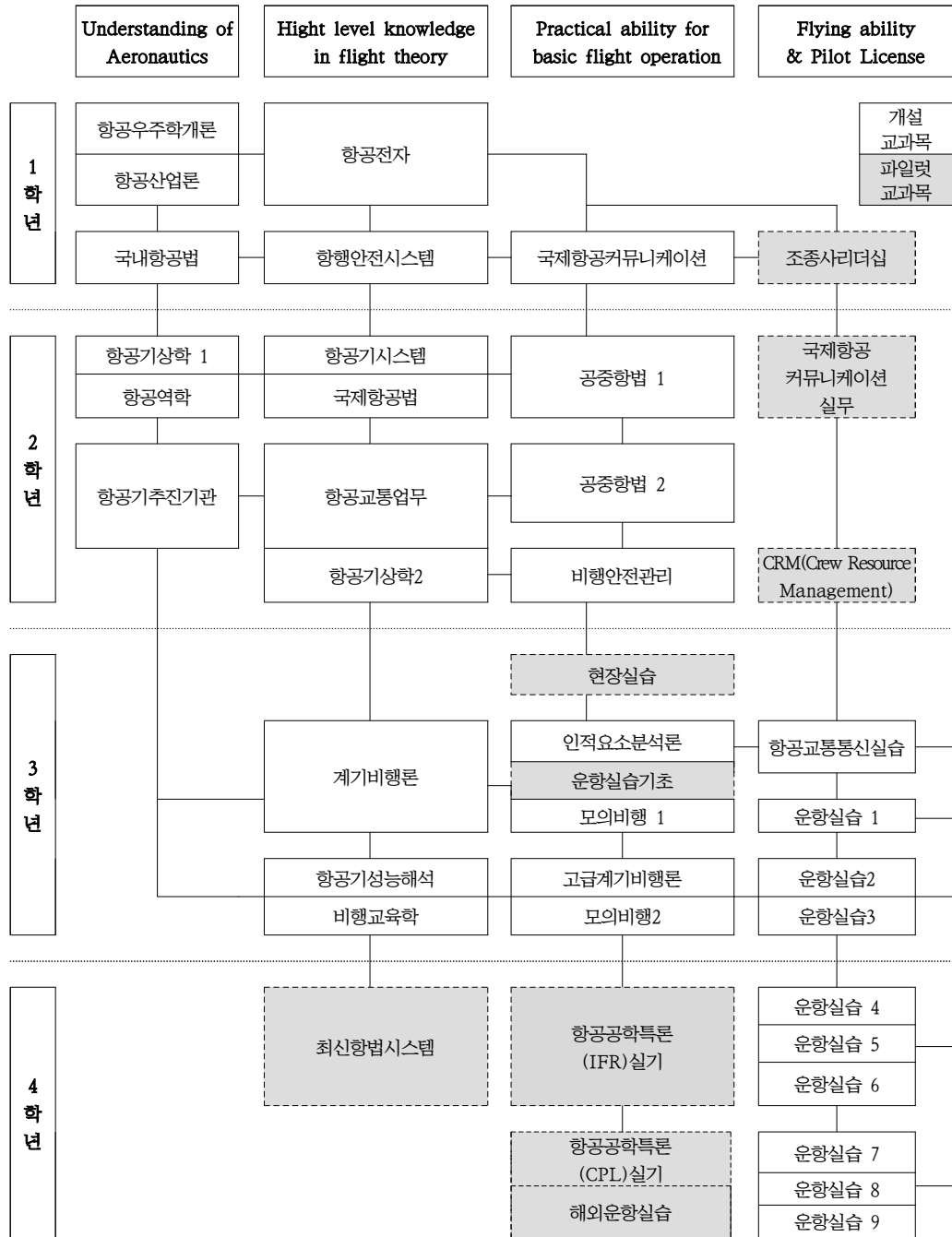
항공학부 항공운항학전공

이수구분	학년 학기	교과목 코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0007376	항 공 우 주 학 개 론	3	3	0	3
전공선택		0007616	항 공 전 자	3	3	0	3
전공선택		0010183	항 공 산 업 론	3	3	0	3
전공선택	1-2	0007383	국 내 항 공 법	3	3	0	3
전공선택		0007611	항 행 안 전 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0007816	국 제 항 공 커뮤니케이션	2	2	0	2
전공선택		0010965	조 종 사 리 더 십 *	3	3	0	3
전공선택	2-1	0007378	항 공 기 상 학 1	3	3	0	3
전공선택		0007386	항 공 역 학	3	3	0	3
전공선택		0007381	항 공 기 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0007398	국 제 항 공 법	3	3	0	3
전공선택		0010962	공 중 항 공 법 1	3	3	0	3
전공선택		0011339	국 제 항 공 커뮤니케이션실무*	2	0	2	2
전공선택	2-2	0010966	공 중 항 공 법 2	3	3	0	3
전공선택		0007617	항 공 기 추 진 기 관	3	3	0	3
전공선택		0007612	비 행 안 전 관 리	3	3	0	3
전공선택		0007385	항 공 교 통 업 무	3	3	0	3
전공선택		0007392	항 공 기 상 학 2	3	3	0	3
전공선택		0011340	CRM(Crew Resource Management)*	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	3-1	0007390	모 의 비 행 1	3	0	6	6
전공선택		0007391	운 항 실 습 1	3	0	6	6
전공선택		0007389	계 기 비 행 론	3	3	0	3
전공선택		0007405	인 적 요 소 분 석 론	3	3	0	3
전공선택		0009433	항 공 교 통 통 신 실 습	2	0	2	2
전공선택		0010963	운 항 실 습 기 초 *	1	0	2	2
전공선택	3-2	0010184	고 급 계 기 비 행 론	3	3	0	3
전공선택		0007394	모 의 비 행 2	3	0	6	6
전공선택		0007396	운 항 실 습 2	2	0	4	4
전공선택		0007397	운 항 실 습 3	2	0	4	4
전공선택		0007610	항 공 기 성 능 해 석	3	3	0	3
전공선택		0007401	비 행 교 육 학	3	3	0	3
전공선택	4-1	0007402	운 항 실 습 4	3	0	6	6
전공선택		0007403	운 항 실 습 5	3	0	6	6
전공선택		0007407	운 항 실 습 6	3	0	6	6
전공선택		0007406	최 신 항 법 시 스템 *	3	3	0	3
전공선택		0011343	항공공학특론(IFR)실기*	1	0	1	1
전공선택	4-2	0007408	운 항 실 습 7	3	0	6	6
전공선택		0009230	운 항 실 습 8	3	0	6	6
전공선택		0009231	운 항 실 습 9	2	0	4	4
전공선택		0010961	항공학특론(CPL)실기*	1	1	0	1
전공선택		0011341	해 외 운 항 실 습 *	3	0	6	6
합 계(42개 교과목)		전공선택 111(145) = 111(145) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구분		Understanding of Aeronautics	Hight level knowledge in flight theory	Practical ability for basic flight operation	Flying ability & Pilot License
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공우주학개론 항공산업론 	<ul style="list-style-type: none"> 항공전자 		
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 국내항공법 	<ul style="list-style-type: none"> 항행안전시스템 	<ul style="list-style-type: none"> 국제항공커뮤니케이션 	<ul style="list-style-type: none"> 조종사리더십
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공기상학 1 항공역학 	<ul style="list-style-type: none"> 항공기시스템 국제항공법 	<ul style="list-style-type: none"> 공중항법 1 	<ul style="list-style-type: none"> 국제항공커뮤니케이션 실무
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공기추진기관 	<ul style="list-style-type: none"> 항공교통업무 항공기상학2 	<ul style="list-style-type: none"> 공중항법2 비행안전관리 	<ul style="list-style-type: none"> CRM(Crew Resource Management)
3학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 계기비행론 	<ul style="list-style-type: none"> 모의비행1 인적요소분석론 운항실습기초 	<ul style="list-style-type: none"> 항공교통통신실습 운항실습1
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 항공기성능해석 비행교육학 	<ul style="list-style-type: none"> 고급계기비행론 모의비행2 	<ul style="list-style-type: none"> 운항실습2 운항실습3
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 최신항법시스템 	<ul style="list-style-type: none"> 항공공학특론(IFR)실기 	<ul style="list-style-type: none"> 운항실습4 운항실습5 운항실습6
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> 해외운항실습 항공공학특론(CPL)실기 	<ul style="list-style-type: none"> 운항실습7 운항실습8 운항실습9

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	항공기상학 1 항공기산업시스템 항공역학	2-2	항공교통업무 중항법 1·2 항공기추진기관 항공기상학 2 비행안전관리
3-1	항공교통통신실습 인적요소분석론 고급계기비행론	3-2	항공기성능해석 계기비행론 비행교육학
4-1	최신항법시스템	4-2	항공학특론(CPL)실기

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	비행안전시스템 국내항공법 국제항공커뮤니케이션 조종사리더십	2-2	비행안전관리 항공교통업무 중항법 항공기추진기관 항공기상학 2 CRM(Crew Resource Management)
2-1	항공기상학 1 항공기산업시스템 국제항공커뮤니케이션실무		
3-1	모의비행 1 인적요소분석론 항공교통통신실습	3-2	모의비행 2 항공기성능해석 고급계기비행론 비행교육학
4-1	운항실습 4·5·6 항공학특론(IFR)실기	4-2	운항실습 7·8·9 항공학특론(CPL)실기

3) 자격취득 관련 교과목

■ 항공무선통신사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항공전자	1-2	국제항공커뮤니케이션
1-1	항공우주학개론		
1-2	국내항공법		
1-2	비행안전시스템		

■ 자가용 조종사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	국 내 항 공 법	2-2	공 중 항 법 2 공 공 역 학
2-1	항 공 기 상 학 1 공 중 항 법 1		
3-1	운 항 실 습 1 모 의 비 행 1 항 공 교 통 통 신 실 습	3-2	운 항 실 습 2 , 3

■ 계기한정자격증명

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	국 내 항 공 법 국 제 항 공 커뮤니케이션	2-2	항 공 교 통 업 무 2 공 중 항 법 2
2-1	항 공 기 상 학 1 국 제 항 공 법 1 공 중 항 법 1		
3-1	계 기 비 행 론	3-2	항 공 교 통 통 신 실 습 2 모 의 계 기 비 행 론
		4-1	운 항 실 습 4 · 5 · 6 항 공 학 특 론 (I F R) 실 기

■ 사업용조종사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	항 행 안 전 시 스템 국 내 항 공 법	2-2	항 공 기 상 학 2 공 중 항 법 2
2-1	국 제 항 공 법 항 공 기 주 진 기 관 항 공 기 상 학 1 공 중 항 법 1		
3-2	항 공 기 성 능 해 석 고 급 계 기 비 행 론	4-2	운 항 실 습 7 · 8 · 9 항 공 학 특 론 (C P L) 실 기 해 외 운 항 실 습
4-1	운 항 실 습 4 · 5 · 6		

교과목 해설

- 0007376 항공우주학개론(Fundamentals of Aeronautical Science) 3(3)**
 항공우주 발달의 역사, 비행의 기본원리 및 항공기구조, 항공기 운항 및 응용 분야, 우주발사체와 우주 비행체 등에 관한 기초지식을 학습하여 항공우주분야 지식을 함양함으로써 항공운항학 전공의 소양을 배양한다.
- 0007616 항공전자(Fundamentals of Avionics) 3(3)**
 항공전기전자 및 통신의 기초이론, 항공기에 장착된 통신전자장치, 항법장치, 감시장치, 항행보조장치, 자동조종계통에 대한 기본지식을 습득하고, 각종 비행계기와 엔진계기 등의 작동원리 및 판독방법 등에 대한 기본지식을 학습한다.
- 0007383 국내항공법(Domestic Aviation Regulation) 3(3)**
 국내 항공법, 항공법 시행령 및 시행규칙 등에 관한 지식을 습득하여 항공종사자로서의 법률 적용능력을 배양시킴으로써 항공기의 운항 시 법적규범의 준수를 통하여 안전운항과 효율적 운영에 기여할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0007398 국제항공법(International Aviation Regulation) 3(3)**
 국제항공법의 이론과 국제 항공로 비행이 가능한 수준의 항공법 관련 지식을 함양하고, 항공종사자로서의 필수적인 항공법 실무 능력과 항공기관 관련 제 법규를 학습한다.
- 0007611 항행안전시스템(Air Navigation Facilities and Systems) 3(3)**
 항공기 운항과 관련된 안전시설의 원리와 기술기준, 이용방법에 관련된 지식을 학습하고, 항공기에 탑재된 항행안전시스템의 원리와 운용방법에 대한 지식을 학습한다.
- 0007378 항공기상학1(Aviation Weather 1) 3(3)**
 대기권과 성층권의 일반적인 기상현상을 이해하고 관련된 이론지식을 습득하며 항공기상관측, 기상예보 및 기상전문을 해독하여 항공기 안전 운항에 적용 할 수 있는 기초능력을 배양한다.
- 0007392 항공기상학2(Aviation Weather 2) 3(3)**
 대기권과 성층권의 일반적인 기상현상을 강의하고 항공기상관측, 기상예보 및 기상전문을 해독하여 항공기 안전 운항에 적용 할 수 있는 고급 능력을 배양한다.
- 0007617 항공기추진기관(Aircraft Engines) 3(3)**
 항공기용 추진기관인 왕복기관 및 제트기관의 열역학적 기초이론지식을 습득하고 왕복기관 및 제트기관의 각 구성품의 성능 및 작동원리에 관한 지식을 습득하여 항공기 운항 시에 추진기관에서 발생할 수 있는 여러 가지 현상 및 그 영향에 대하여 이해한다.
- 0007381 항공기시스템(Aircraft System & Equipment) 3(3)**
 항공기의 기체구조, 기내환경계통, 조종계통, 연료계통, 유압, 공압, 산소, 화재감지계통 등의 종류, 구성 및 작동원리에 관한 지식을 습득하여 항공기 운영에 필요한 보조장비에 대한 운용능력과 비상시 대처능력을 배양한다.
- 0007612 비행안전관리(Flight Safety Management) 3(3)**
 항공기의 사고와 재해의 개념 및 분류법, 항공기 사고의 원인과 방지 및 안전관리대책 등에 대하여 학습하며 항공기 사고 조사와 보고에 대한 절차에 관한 지식을 학습한다.
- 0007816 국제항공커뮤니케이션(International Aviation Communications) 2(2)**
 항공기 운영 및 조종 관련분야의 항공영어 숙지와 어학실습을 통한 EPTA 자격능력을 향상시키며 항공영어의 이해력 향상과 ATC(항공교통관제) 무선통화 능력을 향상시킬 수 있도록 실습한다.

- 0007386 **항공역학(Aerodynamics)** 3(3)
 항공기의 비행 원리와 특성을 해석하고 안정성과 조종, 특수비행성능, 무게와 균형 등의 관련지식을 습득하고, 아음속, 전음속 및 초음속 비행 중에 발생하는 제반 공기역학적 현상과 비행에 미치는 영향에 관한 지식을 습득한다.
- 0007385 **항공교통업무(Air Traffic Service)** 3(3)
 항공기의 운항과 관련한 교통관제용 통신장비 및 작동원리와 용어에 대한 이해, 비행하는 공역구분과 운항방법 등 항공기 운항과 관련된 일반적인 절차에 관한 지식을 습득하고 실습을 통하여 체득한다.
- 0010183 **항공산업론(Theory of the Airline Industry)** 3(3)
 항공우주산업 및 항공운송산업분야의 특성, 항공운송시스템 및 국제운송기구 ICAO 및 IATA의 역할과 항공사 운영 등에 대한 학습을 통하여 항공운송산업에 관한 전반적인 현황과 미래에 관하여 학습한다.
- 0005357 **현장실습(Field Placement)** 0(0)
 학생들이 직접 현장실습을 통하여 전문지식을 심화하고 현장을 경험하면서 실무능력을 익히도록 함으로써 항공인으로서의 자질을 갖추 수 있도록 지도한다.
- 0007394 **모의비행1(Fight Simulator-instrument 1)** 3(6)
 지상에서 모의비행훈련장치(FTD)를 이용하여 여러 가지 형태의 비행 상태 및 다양한 형태의 기상조건이 고려된 기초 비행자세, 계기비행, 실속 등을 실습한다.
- 0007610 **모의비행2(Fight Simulator-instrument 2)** 3(6)
 지상에서 모의비행훈련장치를 이용하여 여러 가지 형태의 비행상태 및 다양한 형태의 기상조건이 고려된 공중대기, 계기 출항 및 접근 등의 계기비행 절차 등을 실습한다.
- 0007610 **항공기성능해석(Aircraft Performance Analysis)** 3(3)
 왕복 프로파일링 및 제트 항공기에 대한 성능 특성에 관련된 이론적 지식을 습득하고 해석 능력을 배양함으로써 비행성능에 관한 전문지식의 함양은 물론 안전 및 경제적 비행운영의 능력을 키운다.
- 0007401 **비행교육학(Fundamentals of Instructing)** 3(3)
 교육학의 기초이론에 근거하여 비행교육 시 피교육자에 대한 학습, 학습과정, 교수과정, 교수법 등과 관련된 지식을 습득함으로써 이를 조종교관으로서 효과적으로 조종사를 양성할 수 있는 교수방법에 관한 실제적인 지식을 습득한다.
- 0007389 **계기비행론(Principles of instrument Flying)** 3(3)
 시계비행이 불가능한 야간 및 악천후 기상상태에서 이루어지는 계기비행의 절차 및 지식을 습득하기 위하여 전자항법장비의 운용 규칙, 기본 장비의 사용, 정밀조종의 원리, 계기비행의 절차, 인체의 생리학적 제문제, 항공등화시설 등을 포함한 계기비행에 관한 제반 지식을 습득한다.
- 0010184 **고급계기비행론(Advanced Theory of Instrument Flight)** 3(3)
 계기 비행과 계기비행증명 취득에 요구되는 계기비행규칙 및 절차, 전자항법, 계기접근 등에 관한 내용을 학습하여 고급 계기비행론에 대한 체계적인 지식을 습득하며, 계기비행자격에 요구되는 제반 사항을 학습한다.
- 0009433 **항공교통통신실습(Air Traffic Control Practice)** 2(2)
 항공운항, 항공교통관제분야에서 사용하는 특수영어를 강의 및 실습, 항공운항에 필요한 영어를 습득하여 조종사로서 소통능력을 함양한다.
- 0007391 **운항실습1(Flight Operation Practice 1)** 3(6)
 기초비행, 저속 및 실속비행, 지상지형물 참조비행, 이착륙, 단독비행, 야간 및 야외비행, 단독야외비행 등에 관련된 지식을 습득하고 및 실습하게 되며, 자가용 조종사 자격증명을 취득하기 위한 비행과목을 실습한다.

- 0007396 **운항실습2(Flight Operation Practice 2)** 3(6)
 기초비행, 저속 및 실속비행, 지상지형물 참조비행, 이착륙, 단독비행, 야간 및 야외비행, 단독야외비행 등에 관련된 지식을 습득하고 및 실습하게 되며, 자가용 조종사 자격증명을 취득하기 위한 비행과목을 실습한다.
- 0007397 **운항실습3(Flight Operation Practice 3)** 3(6)
 항공기 기장으로서 야외비행을 실습하게 되며 계기한정증명을 취득하기 위한 야외비행 경력을 충족시키는데 요구되는 일부 비행을 실습한다.
- 0007402 **운항실습4(Flight Operation Practice 4)** 3(6)
 기초 자세 계기비행, 공중대기, 계기출항 및 접근 등의 영역을 수강 및 실습하게 되며 계기한정증명을 취득한다.
- 0007403 **운항실습5(Flight Operation Practice 5)** 3(6)
 항공기 기장으로서 계기 야외비행을 수행하여 사업용 자격증명 취득을 위한 비행경력을 충족시키기 위한 비행실습을 한다.
- 0007407 **운항실습6(Flight Operation Practice 6)** 3(3)
 계기비행증명 취득에 요구되는 비행절차를 습득하며, 아울러 항공기 성능기동, 특수비행 등의 운영을 실습함으로써 사업용 조종사 자격증명을 취득하는데 필요한 비행실습을 수행한다.
- 0007408 **운항실습7(Flight Operation Practice 7)** 3(6)
 사업용 조종사 자격을 취득하기 위해 실습 비행을 수행하며 비행기의 특성, 운영 원리 및 비정상 조치 등에 대한 지식을 습득한다.
- 0009230 **운항실습8(Flight Operation Practice 8)** 3(6)
 사업용 조종사 자격 취득을 위한 고급비행능력을 함양하고, 필요시 교관으로서 갖추어야 할 항공지식 구비와 자세는 물론 계기비행, 공중기동, 이착륙, 비상저지 등의 비행기량을 구비시키는 실습과정이다.
- 0009231 **운항실습9(Flight Operation Practice 9)** 2(4)
 사업용조종사로서 단발 항공기 운영 및 다발한정자격을 추가하기 위해 단발 및 다발 비행기의 특성, 공중기동 및 비상기동절차 등에 대한 지식과 비행기량을 획득하는 실습과정이다.
- 0007405 **인적요소분석론(Human Factors Analysis)** 3(3)
 항공기 운항과 관련된 인적요소의 개념을 이해하고, 인적요소가 미치는 영향을 분석하여 항공기의 안전운항을 위한 인간관계, 비행절차, 비행관리 등과 관련된 지식을 습득한다. 또한, 시뮬레이터 등을 활용하여 조종실 내의 승무원간의 협조와 운항환경과의 관계에서 인적요소의 영향을 이해한다.
- 0010962 **공중항법 1(Air Navigation 1)** 3(3)
 차원 공간에서 비행에 필요한 기초 항법지식과 공중항법 비행 등에 관한 이론을 학습하고 항법계산 실무를 통하여 공중항법을 이해한다.
- 0010966 **공중항법 2(Air Navigation 2)** 3(3)
 3차원 공간에서 비행에 필요한 고급 공중항법에 관한 지식을 공중항법 1에서 학습한 내용을 기초로 하여 심화학습하고 실무적 지식을 습득한다
- 0010965 **조종사리더십(Pilot Leadership)** 3(3)
 리더십에 관한 이론 및 사례를 통하여 조종사 및 기장으로서 갖추어야 할 리더십을 배양한다.
- 0010964 **항공공학특론(IFR)실기(Special Topics in Aeronautics(IFR))** 1(1)
 계기비행 한정 자격증명 취득에 요구되는 계기비행이론, 계기비행절차 및 계기 비행 등에 관한 실무적인 지식을 습득한다.

- 0010961 **항공학특론(CPL)실기(Special Topics in Aeronautics(IFR))** 1(1)
비행실습교육에 기초하여 사업용 조종사 자격증명 취득에 요구되는 비행원리, AIM, 비행성능, 무게중심과 조종특성 등에 관한 실무적인 지식을 습득한다.
- 0010963 **운항실습기초(Pilot Leadership)** 1(2)
비행실습 교육을 하는데 있어서 기초운항실습 및 운항실습에 필요한 기초과목과 비행매뉴얼 등의 내용을 실기를 통하여 습득한다.
- 0011339 **국제항공커뮤니케이션 실무(Practice of IAC)** 2(2)
항공기의 국제적 운항시에 필요한 통신용어와 절차 등을 학습함으로써 EPTA 자격능력을 향상시키고 항공영어의 이해력 향상과 ATC(항공교통관제) 무선통화 능력을 배양한다.
- 0011340 **CRM(Crew Resource Management)** 3(3)
항공기 운항시 항공안전을 개선하기 위해 인적 오류의 영향을 미칠 수 있는 요소와 교육절차, 조종실에서 소통, 리더십 및 의사결정에 관한 사항 등을 학습함으로써 항공기 안전관리 능력을 향상시킨다.
- 0007406 **최신항법시스템(Advanced Navigation Systems)** 3(3)
항공기 운항에 적용되는 전통적인 항법시스템으로부터 최신 항법시스템인 GNSS를 활용한 항법시스템에 관한 이해를 통하여 조종사로서 요구되는 항법시스템의 운영 및 활용 능력을 함양한다.
- 0011341 **해외운항실습(Flight Training in Foreign Country)** 3(6)
해외 비행학교나 항공사 등에서 비행교육과 운항실습을 함으로써 미래 국제적인 조종사로서의 소양과 능력을 함양한다.

항공기계공학전공

교육목표

국가적 차원의 항공 및 기계산업 육성에 따른 수요에 대비한 항공기계공학 분야의 엔지니어링 인재 양성을 교육목표로 한다.

1. 항공기 부품 및 시스템의 창의적인 설계능력을 갖추고 항공기의 무결점 정비기술 능력을 갖춘 특성화된 항공기 시스템 전문 엔지니어링 인재를 양성한다.
2. 항공기계 공학 이론에 기반을 둔 논리적인 사고와 계산 능력, 실무 중심의 실습에 기반을 둔 창의적인 설계해석 및 응용능력을 배양하여 현장 적응능력을 함양한다.
3. 첨단 교육 장비와 전문 소프트웨어 활용을 통해 최신의 학술 지식 및 현장 실무지식을 습득하고 미래의 수요에 적응하는 인성과 뚜렷한 직업가치관을 갖춘 전문 항공기술 인재를 양성한다.

전공소개

청주대학교 항공학부 항공기계공학전공에서는 국가적 차원의 항공 및 기계산업 육성 및 4차 산업 수요를 대비하여 항공 부품 및 시스템의 설계해석 및 제어, 항공기 무결점 정비기술 능력을 갖춘 특성화된 엔지니어링 전문 인재 양성을 위한 교육과정을 운영하고 있다. 주요 교육내용으로는 기계요소설계, CAD/CAM, CATIA 응용설계, 공학컴퓨터프로그래밍, 자동 제어공학 등과 같은 차세대 설계 및 제어기법 교육과 항공기 기체구조, 항공기 왕복엔진 및 가스터빈 엔진, 항공전기전자 및 장비 등과 같은 첨단 항공정비 엔지니어링 교육을 실시한다. 이와 더불어 졸업전 항공기계종합설계 및 항공산업현장실습 등의 실무 중심체험학습 교육으로 졸업 후 신속한 직무적응 능력을 갖추도록 커리큘럼을 구성하고 있다.

졸업후진로

- 항공기 제작사, 항공 부품 및 기계 부품 개발 업체의 기술인력으로 진출
- 민간 항공사의 항공정비관리사, 정비엔지니어, 항공정비사로 진출
- 항공기술 분야 공무원 및 기계기술 분야 공무원으로 진출
- 군 및 정부기관의 항공정비 및 항공·기계기술 분야의 전문인력으로 진출
- 대학원 진학 후 항공 및 기계분야 정부 또는 기업체 전문 연구원으로 진출

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 국가적 차원의 항공 및 기계산업 육성에 따른 수요에 대비한 항공기계공학 분야의 엔지니어링 인재 양성을 위해 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 항공기계 부품 및 시스템의 창의적인 설계능력을 갖추고 항공기의 무결점 고급 정비 기술능력을 갖춘 특성화된 항공기 시스템 전문 엔지니어링 인재를 양성한다. 2. 항공기계 공학이론에 기반을 둔 논리적인 사고와 계산 능력, 실무 중심의 실습에 기반을 둔 창의적인 설계 및 응용능력을 배양하여 현장 적용능력을 함양한다. 3. 첨단 교육 장비와 전문 소프트웨어 활용을 통해 최신의 학술 지식 및 현장 실무지식을 습득하고 미래의 수요에 적응하는 인성과 뚜렷한 직업가치관을 갖춘 전문 항공기술 인재를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 폭넓은 소양과 책임의식을 겸비하고, 기술변화에 따른 지속적인 자기주도적 자기계발과 개방적 사고와 행동으로 성공적인 공동목표의 달성을 위해 타인과의 원활한 상호작용을 견인하는 창의적 리더십을 갖춘 공학인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 압도적으로 높았음. 뒤를 이어 현재계획 없음이라고 응답한 사람이 많았으며, 전반적으로 대부분의 학생이 취업을 목표로 하고 있음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용, (2) 문제 인식능력, (3) 지식정보활용, (4) 외국어 활용능력, (5) 분석적 사고능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자원, 정보, 기술활용 역량과 지식 융합 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 기술과 장비의 이해, 선택 및 활용 (2) 문제인식능력 ▶ 모호한 상황에서 문제점 발견 능력 (3) 지식정보활용 ▶ 지식정보의 처리, 관리, 평가 (4) 외국어 활용능력 ▶ 국제적 소통 및 표현 능력 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제와 문제를 정확히 파악하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	항공기계 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 항공공학개론 • 기계공학개론 • 유체역학 • 공학수학 • 전산기계제도
	지식융합 역량	기타 학문적 영역과의 통합적 활동을 위한 종합적 관점 학습과 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 항공기계구조 • 공업역학 • 항공역학 • 항공구조역학 • 열역학 • 재료역학 • 기계재료학 • 공학컴퓨터프로그래밍 • 비행역학해석 • 자동제어공학
창의 Creativity	종합적 사고 역량	다양한 전문영역들에 대한 균형적/개방적 관점을 통합 창의적 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 항공전기전자의기초 • 항공기왕복엔진 • 가스터빈엔진 • 항공기계념설계 • 항공장비 • 항공기왕복엔진실습 • 가스터빈엔진실습
	진취적 사고 역량	기타 전문영역과의 통합적 관점에 근거한 신규 솔루션 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 동역학 • CAD/CAM • 기계공학실험 • 기계요소설계 • 유한요소법 • CATIA응용설계
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 전문집단과의 효과적인 소통과 교류를 위한 소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 항공법 • 항공정비기초실습
	상호문화역량	업무 관련 전문가들과의 협업을 통한 공동작업 효율성 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 항공장비실습 • 항공정비일반
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 항공기체정비실습
	공동체 역량	전문적 팀의 일원으로서의 소속감과 책임감	<ul style="list-style-type: none"> • 항공산업현장실습1 • 항공산업현장실습2 • 항공기계종합설계

교육과정표

항공기계공학전공(2022학년도 개편 교육과정)

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1	0011729	항공기계공학개론	3	3	0	3	
전공선택		0011730	항공정비일반1	3	3	0	3	
전공선택		0011731	항공재료및복합소재	3	3	0	3	
전공선택		0011732	항공정비실습	3	0	4	4	
전공선택	1-2	0005779	공학수학	3	3	0	3	
전공선택		0011328	전산기계제도	3	0	4	4	
전공선택		0011733	항공정비일반2	3	3	0	3	
전공선택		0011734	항공정비실습2	3	0	4	4	
전공선택		0011735	항공전기전자기초	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0002774	유체역학	3	3	0	3	
전공선택		0007684	공업역학	3	3	0	3	
전공선택		0009232	공학컴퓨터프로그래밍	3	0	4	4	
전공선택		0011736	항공기체1	3	3	0	3	
전공선택		0011737	항공기왕복엔진일반	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0002770	열역학	3	3	0	3	
전공선택		0004483	재료역학	3	3	0	3	
전공선택		0011738	항공기체2	3	3	0	3	
전공선택		0011739	가스터빈엔진일반	3	3	0	3	
전공선택		0001834	수치해석	3	0	4	4	
전공선택	3-1	0005084	동역학	3	3	0	3	
전공선택		0009233	기계공학실험	3	0	4	4	
전공선택		0007386	항공역학	3	3	0	3	
전공선택		0011740	가스터빈엔진계통	3	3	0	3	
전공선택		0007704	항공정비관리	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0007690	C A D / C A M	3	0	4	4	
전공선택		0007695	자동제어공학	3	3	0	3	
전공선택		0007700	항공법	3	3	0	3	
전공선택		0011323	기계요소설계	3	3	0	3	
전공선택		0011741	인적요인성능및한계	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0007701	기계진동학	3	3	0	3	
전공선택		0007694	C A T I A 응용설계*	3	0	4	4	
전공선택		0007764	항공산업현장실습1*	3	0	3	3	
전공선택		0011742	항공기계캡스톤디자인1*	3	0	4	4	
전공선택		0011743	응용항공전자시스템공학*	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0007699	항공기계설계*	3	3	0	3	
전공선택		0007765	항공산업현장실습2*	3	0	3	3	
전공선택		0011326	유한요소법*	3	3	0	3	
전공선택		0011744	항공기계캡스톤디자인2*	3	0	4	4	
합계(38개 교과목)		전공선택 114(124) = 114(124) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

항공기계공학전공(2022학년도 이전 교육과정)

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1	0007680	항 공 공 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택		0007681	기 계 공 학 개 론	3	3	0	3	
전공선택	1-2	0011328	전 산 기 계 제 도	3	0	4	4	
전공선택		0005779	공 학 수 학	3	3	0	3	
전공선택	2-1	0007400	항 공 기 체 구 조	3	3	0	3	
전공선택		0002774	유 체 역 학	3	3	0	3	
전공선택		0007685	항 공 전 기 전 자 의 기 초	3	3	0	3	
전공선택		0007684	공 업 역 학	3	3	0	3	
전공선택	2-2	0004483	재 료 역 학	3	3	0	3	
전공선택		0002770	열 역 학	3	3	0	3	
전공선택		0007683	기 계 재 료 학	3	3	0	3	
전공선택		0009232	공 학 컴 퓨 터 프 로 그 래 밍	3	0	4	4	
전공선택		0007687	항 공 정 비 기 초 실 습	2	0	4	4	
전공선택	3-1	0009233	기 계 공 학 실 험	2	0	3	3	
전공선택		0011321	항 공 기 왕 복 엔 진	3	3	0	3	
전공선택		0011322	가 스 터 빈 엔 진	3	3	0	3	
전공선택		0007386	항 공 역 학	3	3	0	3	
전공선택		0007690	C A D / C A M	3	0	4	4	
전공선택		0007692	항 공 기 체 정 비 실 습	2	0	4	4	
전공선택		0007691	항 공 구 조 역 학	3	3	0	3	
전공선택		0005084	동 역 학	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0011323	기 계 요 소 설 계	3	3	0	3	
전공선택		0007693	비 행 역 학 해 석	3	3	0	3	
전공선택		0007695	자 동 제 어 공 학	3	3	0	3	
전공선택		0007694	C A T I A 응 용 설 계	2	0	3	3	
전공선택		0011324	항 공 기 왕 복 엔 진 실 습	2	0	3	3	
전공선택		0011325	가 스 터 빈 엔 진 실 습	2	0	3	3	
전공선택		0007696	항 공 장 비	2	2	0	2	
전공선택	4-1	0007699	항 공 기 개 념 설 계	3	3	0	3	
전공선택		0007700	항 공 법	2	2	0	2	
전공선택		0007697	항 공 장 비 실 습	2	0	4	4	
전공선택		0011176	항 공 정 비 일 반	3	3	0	3	
전공선택		0007764	항 공 산 업 현 장 실 습 1 *	4	0	160	160	
전공선택	4-2	0011326	유 한 요 소 법	3	3	0	3	
전공선택		0007765	항 공 산 업 현 장 실 습 2 *	4	0	160	160	
전공선택		0011327	항 공 기 계 종 합 설 계 *	3	0	4	4	
합 계(36개 교과목)		전공선택 101(427) = 101(427) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		기본공통 Basic Knowledge	기계항공시스템 엔지니어링 Aeronautical Mechanical Engineering	항공정비엔지니어링 Aeronautical Maintenance Engineering	실무공용 Practical Application
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공기계공학개론 		<ul style="list-style-type: none"> 항공정비일반1 항공정비실습1 항공재료및복합소재 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 전산기계제도 공학수학 		<ul style="list-style-type: none"> 항공정비일반2 항공정비실습2 항공전기전자기초 	
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공업역학 유체역학 	<ul style="list-style-type: none"> 공학컴퓨터프로그래밍 	<ul style="list-style-type: none"> 항공기체1 항공기왕복엔진일반 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 재료역학 열역학 	<ul style="list-style-type: none"> 수치해석 	<ul style="list-style-type: none"> 항공기체2 가스터빈엔진일반 	
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공역학 동역학 	<ul style="list-style-type: none"> 기계공학실험 	<ul style="list-style-type: none"> 가스터빈엔진계통 항공정비관리 	
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> CAD/CAM 	<ul style="list-style-type: none"> 기계요소설계 자동제어공학 	<ul style="list-style-type: none"> 인적요소성능및한계 항공법 	
4학년	1학기		<ul style="list-style-type: none"> 기계진동학 CATIA 응용설계 		<ul style="list-style-type: none"> 항공기계캡스톤디자인1 항공산업현장실습1 응용항공전자시스템공학
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 유한요소법 항공기계념설계 		<ul style="list-style-type: none"> 항공기계캡스톤디자인2 항공산업현장실습2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	공 업 역 학 항 공 기 체 구 조 학 유 체 역 학 항 공 전 기 전 자 의 기 초	2-2	재 료 역 학 열 역 학 공 학 컴 퓨 터 프 로 그 래 밍
3-1	동 역 학 항 공 역 학 항 공 구 조 역 학	3-2	자 동 제 어 공 학 비 행 역 학 해 석 기 계 요 소 설 계
4-1	항 공 기 개 념 설 계	4-2	유 한 요 소 법

2) 자격취득 관련 교과목

■ 항공 및 기계분야 기사자격증

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	항 공 전 기 전 자 의 기 초 유 체 역 학 항 공 기 체 구 조	1-2	전 산 기 계 제 도
3-1	동 역 학 C A D / C A M 항 공 역 학 항 공 구 조 역 학 항 공 기 왕 복 엔 진 가 스 터 빈 엔 진	2-2	재 료 역 학 열 역 학 공 학 컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 기 계 재 료 학
4-1	항 공 법	3-2	C A T I A 응 용 설 계 자 동 제 어 공 학 비 행 역 학 해 석 기 계 요 소 설 계 항 공 장 비

■ 항공정비사 면장

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	항 공 기 체 구 조 항 공 전 기 전 자 기 초	2-2	항 공 정 비 기 초 실 습
3-1	항 공 역 학 항 공 구 조 역 학 항 공 기 왕 복 엔 진 가 스 터 빈 엔 진 항 공 기 체 정 비 실 습	3-2	항 공 장 비 항 공 기 왕 복 엔 진 실 습 가 스 터 빈 엔 진 실 습
4-1	항 공 법 항 공 정 비 일 반 항 공 장 비 실 습		

교과목 해설

- 0011729 항공기계공학개론(Introduction to Aeronautical and Mechanical Engineering) 3(3)**
 최신 항공기의 구조 및 시스템, 항공정비 기술과 관련된 기초지식 및 엔지니어링을 위한 기본적인 필요한 지식을 습득한다. 항공기 구조, 항공기 추진, 비행성능, 비행동역학, 그리고 제어 및 전자전기계기 계통에 대한 전반적인 원리를 이해할 수 있다. 또한, 4차 산업혁명 기반의 첨단 항공산업 동향과 시대적 변화를 살펴보고 항공기계 산업 분야로의 진로설계 및 미래항공 엔지니어가 되기 위한 지식을 배양한다.
- 0011730 항공정비일반1(Introduction to Aircraft Maintenance 1) 3(3)**
 항공정비사가 정비업무를 수행하기 위해 알아야 할 항공기와 장비 등에 대한 기초원리부터 정비 실무를 수행하기 위해 필요한 기초 지식을 이해하고 학습한다.
- 0011731 항공재료및복합소재(Aircraft Materials and Composites) 3(3)**
 항공기 및 기계부품 등을 구성하는 다양한 재료들의 기본적인 결정구조 및 상태도, 변형 및 강화기구 등을 이해할 수 있다. 또한 비강도 비강성이 우수한 항공기용 복합소재에 대한 기본 개념과 이들을 이용한 항공기 부품 및 구조물 등의 강도설계를 위한 재료 선택의 기본 지식을 습득한다. 금속 및 복합소재의 역학적 거동 및 파괴특성, 각종 재료의 용도 등을 학습한다.
- 0011732 항공정비실습(Practice of Aircraft Maintenance) 3(4)**
 항공정비사의 기본적인 작업절차인 공구와 측정공구 취급, Bolt와 Nut의 체결, Safety Wire 작업, 항공전기전자 회로 구성 작업절차/방법을 학습하고 이를 반복 숙달함과 동시에 작업 결과에 대한 평가능력을 함양한다.
- 0005779 공학수학(Engineering Mathematics) 3(3)**
 공학적인 해석에 필요한 미분방정식, 벡터함수, 행렬, 라플라스 변환 및 편미분방정식의 해법에 대한 지식을 습득하여 다양한 분야의 공학적 제 문제에 적용능력을 함양한다.
- 0011328 전산기계제도(Computer-aided Mechanical Drawing) 3(4)**
 기계를 구성하는 각 구성 부품들의 2차원 부품도 및 조립도를 이해하고 기계도면을 해독하는 능력을 습득한다. 이를 위해 KS 및 ISO 규격에 기초한 기계제도 이론을 학습하고 AutoCAD 소프트웨어를 이용한 실습을 통해 도면작성 및 해독방법을 학습한다.
- 0011733 항공정비일반2(Introduction to Aircraft Maintenance 2) 3(3)**
 항공정비 업무를 효과적으로 수행하기 위하여 항공기의 중량과 평형, 항공기 판금/유공압 라인 및 피팅 등의 감항성 유지, 중/장정비 수행 관련 이론 및 실무사례를 학습한다.
- 0011734 항공정비실습2(Practice of Aircraft Maintenance 2) 3(4)**
 항공기 감항성 유지와 관련된 많은 작업 중 Corrosion Control, Servicing, Ground Handling, Inspection 등의 작업절차/방법을 학습하고 이를 반복 숙달함과 동시에 작업 결과에 대한 평가능력을 함양한다.
- 0011735 항공전기전자기초(Fundamentals of Avionics) 3(3)**
 전기전자에 대한 기초 지식인 전기/자기, 직류/교류회로, 전동기/발전기 등의 원리 및 해석방법을 학습하고 항공전 기전자계기계의 구조와 작동원리에 대하여 이해하여 항공기 및 기계제어시스템의 전기전자계통에 대한 정비 엔지니어링 능력을 배양한다.
- 0002774 유체역학(Fluid Mechanics) 3(3)**
 유체의 성질과 유동현상을 이해하고, 유체에 대한 기본개념, 유체정역학, 유체유동의 기본 방정식, 점성 및 비점성 유동, 내부유동 및 외부유동을 학습하여 유체기계에 적용능력을 배양한다.

- 0007684 공업역학(Engineering Mechanics)** 3(3)
 정적인 물체의 정역학적 해석과 운동 중인 물체의 운동과 힘 및 운동 관계를 다루는 동역학의 기본 이론을 습득하고 이를 실제 문제의 운동 현상에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0009232 공학컴퓨터프로그래밍(Computer programming for engineers)** 3(4)
 항공기 및 기계시스템의 설계, 제어, 해석을 위해 필수적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배양하는 데 목적이 있다. 산업 현장에서 널리 사용되고 있는 컴퓨터 언어(Matlab, Labview 등)의 활용에 대한 이론 및 실습을 통해 학습하게 된다.
- 0011736 항공기체1(Aircraft Structures 1)** 3(3)
 항공기 정비 엔지니어링과 관련된 항공기 기체구조, 관련 계통 및 하중/응력/중량/평형에 대하여 학습하고 다양한 사례를 해석하고 탐구하여 항공기 기체 정비 능력을 배양한다.
- 0011737 항공기왕복엔진일반(Introduction to Aircraft Reciprocating Engine)** 3(3)
 항공기 왕복엔진 관련 발달과정 및 열역학 기본 이론을 학습하여 항공기 왕복엔진의 구조/작동원리/관련 계통/프로펠러/정속 거버너 및 엔진 수리와 작동 방법을 습득한다.
- 0002770 열역학(Thermodynamics)** 3(3)
 열역학의 기본 개념들, 순수물질의 상태량, 질량보존의 법칙, 에너지 보존의 법칙(열역학 1법칙), 열역학 2법칙과 엔트로피를 학습하여 열역학적 변수들의 특성과 기본 관계를 이해하고 기체 동력 사이클에 대한 분석능력을 습득한다.
- 0004483 재료역학(Strength of Materials)** 3(3)
 구조재료의 특성에 대한 이해, 인장압축 및 전단, 축하중부재, 비틀림, 전단력과 굽힘모멘트, 보의 응력, 응력과 변형을 해석에 대한 이해 및 지식을 습득하여 구조재료 해석의 응용력을 배양한다.
- 0011738 항공기체2(Aircraft Structures 2)** 3(3)
 항공기 정비 엔지니어링과 관련된 항공기 금속/비금속/첨단복합재료, 유체라인/피팅 등을 포함한 각종 항공기용 하드웨어, 용접 및 고장탐구 작업 절차에 대하여 학습하고 다양한 정비작업/고장탐구 사례해석 능력을 함양한다.
- 0011739 가스터빈엔진일반(Introduction to Aircraft Gas Turbine Engine)** 3(3)
 항공기 가스터빈엔진 관련 발달과정 및 열역학 기본 이론을 학습하여 항공기 가스터빈엔진의 구조와 작동원리를 습득한다.
- 0001834 수치해석(Numerical Analysis)** 3(3)
 본 교과목에서는 과학 또는 공학문제와 연관된 지배방정식을 풀기 위한 제반 수치해석 방법을 소개한다. 특히, 보간, 수치미분, 수치적분, 미분방정식의 수치해, 이산변형법 등을 배운다.
- 0005084 동역학(Dynamics)** 3(3)
 시스템동역학은 질점 및 강체에 작용하는 힘과 이 힘에 의해 운동하는 물체와의 관계를 다룬다. 이 운동은 질점의 운동역학과 강체의 직선운동, 곡선운동, 회전운동, 평면운동, 공간운동 등에서 운동학 및 운동역학을 다룬다. 또한 실 공학세계에서의 실험문제와 설계문제를 올바르게 수학적으로 그리고 공학적으로 해석하는 방법을 제공한다.
- 0009233 기계공학실험(Experiment in Mechanical Engineering)** 3(4)
 재료역학, 유체역학, 열역학을 기반으로 하는 공학이론을 다양한 장비를 사용한 기초실험을 통해 쉽게 이해하고, 컴퓨터를 이용한 실험데이터 수집 및 정리를 통해 보고서 작성 능력 등을 배양한다.
- 0007386 항공역학(Fundamentals of Aerodynamics)** 3(3)
 항공역학의 기본 개념, 비점성 비압축성 유동의 지배방정식, 2차원 및 3차원 날개 주위의 유동에 대한 이해 및 응용능력을 배양한다.

- 0011740 가스터빈엔진계통(Aircraft Gas Turbine Engine Systems) 3(3)**
항공기 가스터빈엔진 구조/작동원리와 관련된 연료/윤활유/시동/점화/엔진제어 등의 계통과 성능을 학습하여 가스 터빈엔진의 수리와 작동 방법을 습득한다.
- 0007704 항공정비관리(Management of Aircraft Maintenance) 3(3)**
항공정비 엔지니어링 업무를 효과적으로 수행하기 위하여 항공기 정비규정, 정비 매뉴얼, 기술회보 및 정비의 목표/단계/인력관리 등을 학습하고 항공정비 엔지니어링 관련 관리 력을 배양한다.
- 0007690 CAD/CAM(Computer Aided Design/Computer Aided Manufacturing) 3(4)**
전산기계제도에서 배운 도면 독해 및 작성법에 대한 지식을 바탕으로 항공기 부품 및 기체 구조물, 산업기계의 구조물 및 부품에 대한 설계도를 컴퓨터를 이용하여 작성하고 판독할 수 있는 능력을 기른다.
- 0007695 자동제어공학(Automatic Control Engineering) 3(3)**
동적 시스템에서의 자동제어 기본원리와 이론을 습득함으로써 항공기 및 각종 산업기계의 자동제어시스템의 원리를 이해하여 이를 응용할 수 있는 능력 및 실제적인 공학문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0007700 항공법(Aviation Law) 3(3)**
항공기 정비 및 관리에 필요한 국제법 및 국내법규에 관련된 지식을 습득하여 항공종사자로서의 실무능력을 배양한다.
- 0011323 기계요소설계(Machine Elements Design) 3(3)**
항공기 및 기계산업에 사용되는 규격화된 기계요소의 명칭과 용도 등을 이해하고 기계요소의 종류 및 사용되는 환경조건에 따른 기계요소의 구조적 안정성 및 최적의 강도설계를 위한 이론 내용을 습득한다.
- 0011741 인적요인성능및한계(Human Factor Analysis and Limitations) 3(3)**
항공기 정비 엔지니어링과 관련된 인적요소의 개념을 이해하고, 인적요소가 미치는 영향을 분석하여 항공기 감항성 유지를 위한 인간관계, 정비절차/관리 등과 관련된 지식을 습득한다. 다양한 정비업무사례를 통해 정비업무 중 정비사 및 정비엔지니어 간의 업무협업에서 인적요소의 영향을 분석하는 능력을 배양한다.
- 0007701 기계진동학(Mechanical Vibrations) 3(3)**
항공기계시스템에 발생하는 진동의 원리/특성/발생원인/예측기법 등에 대한 이해와 진동 발생과 관련된 평가/방지 기술 등에 대하여 학습하고, 진동으로부터 안전한 항공 기계 시스템 설계/제작 및 감항성 유지업무에 응용할 수 있도록 한다.
- 0007694 CATIA응용설계(Applied Design by CATIA) 3(4)**
전산기계제도, CAD 설계를 통하여 학습한 이론 및 실기 지식을 바탕으로 항공기 및 인공위성, 달수송선, 로봇, 자동차 및 산업기계 등을 설계하고 해석하여 현장 적용 능력을 배양한다.
- 0007764 항공산업현장실습1(Working Practice in Aerospace Industry 1) 3(20)**
항공정비공학 및 기계공학 분야에서 학습한 지식을 현장 실무지식과 연계할 수 있는 항공산업현장 실습을 위한 과목으로 항공기계산업 분야의 기초적인 실무지식을 배양한다.
- 0011742 항공기계캡스톤디자인1(Capstone Design for Aeronautical and Mechanical Engineering 1) 3(4)**
전공 교과목에서 습득한 지식 및 모든 공학적 자질을 활용하여 종합적 시스템을 설계하고 구현하는 종합적 공학 설계 능력 및 현장 적용 능력을 배양한다. 팀 단위의 설계과제를 진행하면서 팀원의 중요성과 팀워크를 활용하는 방법을 터득하고 종합설계 발표회를 통해 효과적인 의사전달 능력도 함께 배양한다.
- 0011743 응용항공전자시스템공학(Applied Avionics System Engineering) 3(3)**
동역학/자동제어공학/기계진동학 등 5대 역학 및 응용 관련 공학 이론과 C/C++/Python 기반 공학컴퓨터프로그래밍/수치해석 실습 능력을 바탕으로 각종 시스템을 설계/제작/제어할 수 있는 능력을 배양하기 위해 다양한 항공기

계공학 관련 임베디드 시스템을 설계/제작/제어하는 방법을 학습한다. 또한, 학습한 내용을 바탕으로 아두이노/라즈베리파이/젯슨나노 등의 실제 임베디드시스템을 활용하여 공학적 아이디어를 설계/제작하고 관련 제어 기술을 설명할 수 있는 능력을 배양한다.

0007699 항공기개념설계(Aircraft's Conceptual Design) 3(3)

항공기의 개념설계를 위한 기본적 과정에 대하여 학습하고 모든 항공공학적 이론 지식을 종합적으로 적용하여 개념설계 실습을 함으로써 항공기 관련지식의 심화 및 항공기 설계의 기본 능력을 배양한다.

0007765 항공산업현장실습2(Working Practice in Aerospace Industry 2) 3(3)

항공정비공학 및 기계공학 분야에서 학습한 지식을 현장 실무지식과 연계할 수 있는 항공산업현장 실습을 위한 과목으로 항공기계산업 분야의 종합적 실무지식을 배양한다.

0011326 유한요소법(Finite Element Method) 3(3)

본 교과목은 구조 및 유동 문제 해석에 활발하게 사용되고 있는 수치해석기법인 유한요소법에 대해 다룬다. 유한요소법이란, 해석 대상을 유한 요소로 나누어 각각에 대한 편미분방정식을 세우고 이들을 조합하여 전체물체에 대한 방정식으로 해를 구해가는 방법이다. 본 과정에서는 유한요소법의 기초적인 이론을 통해 간단한 1차원 구조문제를 직접 프로그래밍 한다. 또한 범용 프로그램인 Ansys를 사용하여 복잡한 형태의 문제를 분석한다.

0011744 항공기캡스톤디자인1(Capstone Design for Aeronautical and Mechanical Engineering 2) 3(4)

전공 교과목에서 습득한 지식 및 모든 공학적 자질을 활용하여 종합적 시스템을 설계하고 구현하는 종합적 공학설계 능력 및 현장 적응 능력을 배양한다. 팀 단위의 설계과제를 진행하면서 팀원의 중요성과 팀워크를 활용하는 방법을 터득하고 종합설계 발표회를 통해 효과적인 의사전달 능력도 함께 배양한다.

항공서비스학전공

교육목표

- 서비스산업 종사자로서의 올바른 인성 및 소양과 자질을 함양하고 투철한 서비스 마인드 배양
- 항공서비스 전문 인력으로서 항공 전문지식 함양 및 실무역량 학습
- 외국어 어학능력 강화를 토대로 국제적 감각과 커뮤니케이션 역량 구축
- 견고한 이론적 토대와 실무역량을 함양할 수 있는 체계화된 교육 과정 개발과 차별화된 인재양성 시스템 강화

학과소개

- 전공은 올바른 인성과 인문학적 소양교육을 기반으로 항공 전문지식과 실무역량 교육을 강화함으로써 인성과 실력을 함께 갖추고 고객의 마음을 헤아리는 21세기 항공서비스 산업을 주도할 서비스 전문인력 양성을 목표로 함
- 이를 위하여 국내 최고의 교수진과 시설을 구비하여 다양하고 체계적인 이론교육과 실무교육을 실시함은 물론, 유연한 사고력을 바탕으로 한 문제해결 능력 함양에 힘쓰고, 항공서비스의 글로벌 경쟁력 강화를 위해 어학능력의 향상과 국제적 감각과 마인드 배양에 진력하고 있음

졸업후진로

- 국내외 항공사의 객실승무원, 국내외 항공사의 지상근무 요원
- 호텔 및 여행업계 등 관광산업 분야
- 기업 비서, 외식산업 분야 진출

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 항공전문지식 및 인성과 실력을 함께 갖춘 경쟁력 있는 항공전문인력 양성
인재상	<ul style="list-style-type: none"> 올바른 인성과 유연한 사고력으로 문제해결 능력과 커뮤니케이션 역량을 함양하고, 현장실무능력 및 전문성과 함께 국제적 감각을 겸비한 최고의 항공 서비스 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업은 80%를 차지하였으며, 전공과 무관한 직무관련 취업이 응답이 높음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. 요구되는 역량의 우선 순위는 (1)외국어활용능력, (2)글로벌 마인드, (3)협업 (4)의사전달력 (5)문제인식능력으로 나타남. 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 글로벌 의사소통과 상호문화역량을 기반으로 한 소통하는 인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> 외국어 활용능력 ▶글로벌 소통과 표현능력 글로벌 마인드 ▶글로벌 문화의 이해 능력 협업 ▶최고의 서비스 구현을 위한 협력 의사전달력 ▶직무과정에서 타인을 이해시키는 능력 문제인식능력 ▶모호한 상황에서 문제점 발견 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	항공서비스를 기반으로 한 실무지식의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 국제관광론 항공교통운송론 항공예약발권실무 비서업무론
	지식융합 역량	4차 산업과 항공서비스의 융합	<ul style="list-style-type: none"> 항공사경영론 항공산업개론 공항서비스실무 항공식음료실무 항공안전관리실무 4차산업과항공서비스
창의 Creativity	종합적 사고 역량	항공서비스 지식의 습득 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 항공객실업무론 서비스의이해
	진취적 사고 역량	다양한 상황 변화에 대한 대응력	<ul style="list-style-type: none"> 항공운송법규 기내조직원화재문제해결 항공서비스마케팅 항공면접사례분석 항공실전취업전략
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	지역사회 및 글로벌 활용을 위한 소통능력	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무영어1 항공실무중국어 항공취업영어인터뷰 항공실무영어2 항공실무일본어
	상호문화역량	서비스 지식의 습득과 창의적 활용	<ul style="list-style-type: none"> 국제개과와 커뮤니케이션 ROLEPLAY 현대산업의이해
인성 Character	자기관리 역량	항공서비스인으로서 인성과 도덕성	<ul style="list-style-type: none"> 이미지메이킹 항공면접실습 기내방송실무 산업체면접실습 기업체심화분석
	공동체 역량	학습의 실현을 위한 협업능력과 도전정신	<ul style="list-style-type: none"> CRM 지역경제와항공산업 기업체심화실습 항공의무및응급조치 현장실습 실무역량강화실습

교육과정표

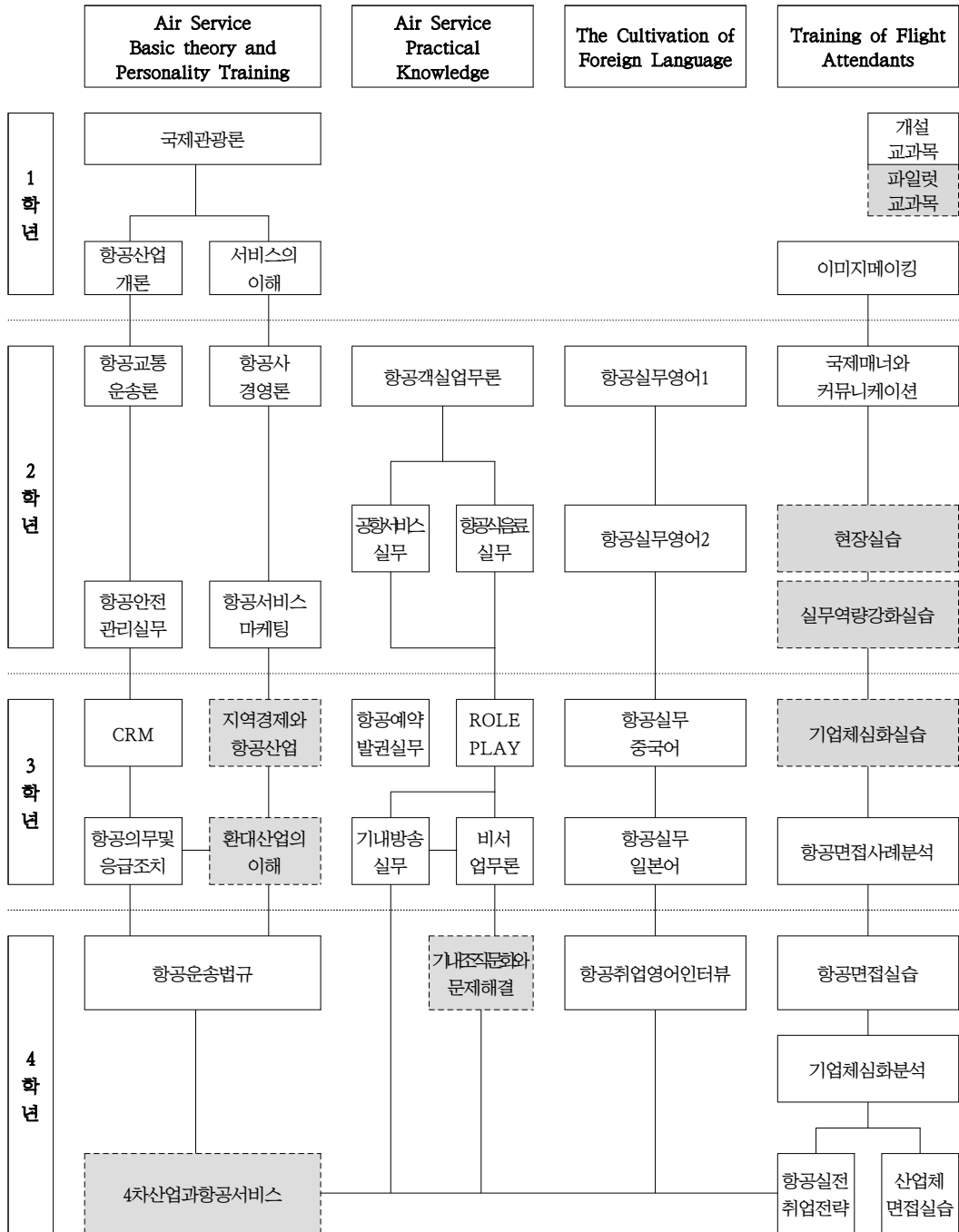
항공서비스학전공

이수구분	학년 학기	교과목코드	교과목명	학점	강의유형 및 시간			
					이론	실험 습·기	계	
전공선택	1-1	0000366	국 제 관 광 론	3	3	0	3	
전공선택		0005621	이 미 지 메 이 킹	3	0	3	3	
전공선택	1-2	0010967	항 공 산 업 개 론	3	3	0	3	
전공선택		0011101	서 비 스 의 이 해	3	3	0	3	
전공선택	2-0	0005357	현 장 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택		0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택	2-1	0000376	항 공 사 경 영 론	3	3	0	3	
전공선택		0011068	항 공 교 통 운 송 론	3	3	0	3	
전공선택		0011070	항 공 실 무 영 어 1	3	3	0	3	
전공선택		0011100	국제매너와커뮤니케이션	3	3	0	3	
전공선택		0011152	항 공 객 실 업 무 론	3	0	3	3	
전공선택	2-2	0011073	항 공 실 무 영 어 2	3	3	0	3	
전공선택		0011076	항 공 식 음 료 실 무	3	0	3	3	
전공선택		0011081	항 공 안 전 관 리 실 무	3	0	3	3	
전공선택		0011104	항 공 서 비 스 마 케 팅	3	3	0	3	
전공선택	3-0	0011715	기 업 체 심 화 실 습 *	0	0	0	0	
전공선택	3-1	0010969	C R M	3	3	0	3	
전공선택		0011071	항 공 예 약 발 권 실 무	3	0	3	3	
전공선택		0011153	R O L E P L A Y	3	0	3	3	
전공선택		0011074	항 공 실 무 중 국 어	3	3	0	3	
전공선택		0011712	환 대 산 업 의 이 해	3	3	0	3	
전공선택		0011088	지 역 경 제 와 항 공 산 업 *	3	3	0	3	
전공선택	3-2	0011072	공 항 서 비 스 실 무	3	3	0	3	
전공선택		0010971	항 공 면 접 사 례 분 석	3	3	0	3	
전공선택		0011078	기 내 방 송 실 무	3	0	3	3	
전공선택		0011107	항 공 실 무 일 본 어	3	3	0	3	
전공선택		0011106	항 공 의 무 및 응 급 조 치	3	0	3	3	
전공선택		0011713	비 서 업 무 론	3	3	0	3	
전공선택	4-1	0010972	항 공 운 송 법 규	3	3	0	3	
전공선택		0011083	항 공 면 접 실 습	3	0	3	3	
전공선택		0011109	항 공 취 업 영 어 인 터 뷰	3	0	3	3	
전공선택		0011090	기 내 조 직 문 화 와 문 제 해 결 *	3	3	0	3	
전공선택	4-2	0010973	산 업 체 면 접 실 습	3	0	3	3	
전공선택		0011085	항 공 실 전 취 업 전 략	3	3	0	3	
전공선택		0011714	기 업 체 심 화 분 석	3	0	3	3	
전공선택		0011091	4 차 산 업 과 항 공 서 비 스 *	3	3	0	3	
합 계(36개 교과목)		전공선택 99(99) = 99(99) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임						

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		Air Service Basic theory and Personality Training	Air Service Practical Knowledge	The Cultivation of Foreign Language	Training of Flight Attendants
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 국제관광론 			<ul style="list-style-type: none"> 이미지메이킹
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 서비스의이해 항공산업개론 			
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공교통운송론 항공사경영론 	<ul style="list-style-type: none"> 항공객실업무론 	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무영어1 	<ul style="list-style-type: none"> 국제매너와커뮤니케이션
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공서비스마케팅 항공안전관리실무 	<ul style="list-style-type: none"> 항공식음료실무 공항서비스실무 	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무영어2 	<ul style="list-style-type: none"> 현장실습 실무역량강화실습
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> CRM 지역경제와항공산업 현대산업의이해 	<ul style="list-style-type: none"> ROLEPLAY 항공예약발권실무 	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무중국어 	<ul style="list-style-type: none"> 기업체심화실습
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공의무및응급조치 	<ul style="list-style-type: none"> 기내방송실무 비서업무론 	<ul style="list-style-type: none"> 항공실무일본어 	<ul style="list-style-type: none"> 항공면접사례분석
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공운송법규 	<ul style="list-style-type: none"> 기내조직문화와 문제해결 	<ul style="list-style-type: none"> 항공취업영어인터뷰 	<ul style="list-style-type: none"> 항공면접실습 기업체심화분석
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업과항공서비스 			<ul style="list-style-type: none"> 산업체면접실습 항공실무취업전략

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	항 공 산 업 개 론	3-1	C R M
2-1	항 공 사 경 영 론	3-1	지 역 경 제 와 항 공 산 업
2-1	항 공 교 통 운 송 론	4-1	항 공 운 송 법 규
2-2	항 공 안 전 관 리 실 무	4-1	기 내 조 직 문 화 와 문 제 해 결
2-2	항 공 서 비 스 마 케 팅		

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	서 비 스 의 이 해	4-2	산 업 체 면 접 실 습
2-1	항 공 객 실 업 무 론	4-2	항 공 실 전 취 업 전 략
3-1	항 공 예 약 발 권 실 무	4-2	4 차 산 업 과 항 공 서 비 스
3-2	항 공 면 접 사 례 분 석		
4-1	항 공 면 접 실 습		
4-1	항 공 취 업 영 어 인 터 뷰		

3) 자격취득 관련 교과목

- SMAT , 식음료자격증(소믈리에, 바리스타, 조주사), 항공예약발권, 응급구조사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	서 비 스 의 이 해	4-2	항 공 의 무 및 응 급 조 치
2-2	항 공 식 음 료 실 무		
3-1	항 공 예 약 발 권 실 무		

- TOEIC, TOEIC SPEAKING

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	항 공 실 무 영 어 1	4-1	항 공 취 업 영 어 인 터 뷰
2-2	항 공 실 무 영 어 2		

- HSK, JPT

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	항 공 실 무 중 국 어	3-2	항 공 실 무 일 본 어

교과목 해설

- 0000366 국제관광론(International Tourism Management) 3(3)**
 관광학의 기초과정으로서, 사회과학의 측면에서 국제관광에 대한 입문지식을 학습한다. 이론과 현실과 접목하여 항공관광에 관한 실용적인 전문지식을 함양한다.
- 0005621 이미지메이킹(Image Making) 3(3)**
 서비스 전문인으로서 아름다운 마음을 표현하는 용모와 인사, 표정, 태도 등을 갖추는 방법에 대해 학습한다. 입체적인 교육을 통해 품위 있고 세련된 자신의 Image 연출법을 학습하고 숙달한다.
- 0010967 항공산업개론(Introduction of Aviation Business) 3(3)**
 항공산업의 제반 이론과 현상을 체계적으로 이해할 수 있으며, 항공산업 분야 전반에 걸쳐 실무적인 내용을 익힐 수 있다.
- 0011101 서비스의이해(Service Management) 3(3)**
 전문적인 대인 서비스를 행하기 위한 매너, 태도, 자세 등을 습득한다. 서비스에 대한 이해를 바탕으로 서비스 전문인으로서의 역량을 갖추기 위한 기반을 마련한다.
- 0000376 항공사경영론(Aviation Coporation Management) 3(3)**
 국내·외 항공시장 환경이 과거보다 어려워진 상황에서, 항공사가 경쟁 현실을 슬기롭게 헤쳐 나가는 방법을, 고객 만족도 제고 측면에서 이론과 실무적 관점에서 접근하여 학습한다.
- 0011068 항공교통운송론(Theory of Aviation Transport) 3(3)**
 항공교통운송업의 발달 배경, 주요 업무, 항공운송업의 종류, 국제항공기구 등 항공운송업무에 대한 기본적인 개념을 학습하여 항공 산업에서 필요한 전문적인 능력을 함양한다.
- 0011070 항공실무영어1(Aviation Practical English 1) 3(3)**
 항공산업 취업에 요구되는 기본적인 영어 실력 향상을 위해 문법, 청해, 독해 능력을 배양한다.
- 0011100 국제매너와커뮤니케이션(Global Manner and Service Communication) 3(3)**
 한국과 세계 여러 나라의 문화적 특징과 차이를 이해하고, 비즈니스에서 공통적으로 익혀야하는 각 나라의 예절, 에티켓, 배려적 태도를 체득할 수 있도록 한다.
- 0011152 항공객실업무론(Introduction to Flight Attendant Service) 3(3)**
 항공사 객실승무원의 업무 수행을 위한 이론과 실습을 학습한다. 항공기 객실서비스의 내용 및 근무절차를 익힘으로써 항공서비스현장에서 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011073 항공실무영어2(Aviation Practical English 2) 3(3)**
 항공 산업을 포함한 제반 서비스 산업 분야에서, 다양한 상황 별 필수 회화 표현들을 익히고 이해한다.
- 0011076 항공식음료실무(Introduction to In-flight Food & Beverage) 3(3)**
 항공기에서 차지하는 식음료 비중이 큼에 따라 식음료 시설에 관한 현대적인 경영이론과 기내식음료를 소개하고 이에 수반되는 실무를 익혀 항공 산업에 적응하도록 한다.
- 0011081 항공안전관리실무(Cabin Safety Practice) 3(3)**
 승무원으로서 항공 안전에 관한 기본적인 지식을 습득하고, 이를 통해 실제 업무 현장에서 항공 안전 측면에서 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 함양한다.

0011104	항공서비스마케팅(Aviation Service Marketing)	3(3)
	항공 서비스 기업의 실제 실무 자료를 기초로 항공 서비스 기업에 특화된 마케팅 전략을 습득한다.	
0011153	ROLE PLAY(ROLE PLAY)	3(3)
	가상의 항공기 객실업무를 역할 분담 방식으로 연습함으로써 객실 승무원으로서의 업무 역량을 함양한다.	
0010969	CRM(Crew Resource Management)	3(3)
	좁은 항공기내에서 수행되는 업무 중 심적 갈등을 최소화하고 커뮤니케이션을 활성화시키기 위한 절차와 방법을 학습하여 커뮤니케이션의 부재로 발생할 수 있는 휴먼에러(인적요인)를 줄이기 위한 관리체계를 습득한다.	
0011071	항공예약발권실무(Theory of Air Reservation Operation & Practice)	3(3)
	항공사와 여행사에서 이루어지는 여러 종류의 여객 예약 관련 업무의 내용과 실무적 기초 지식을 습득할 수 있다.	
0011072	공항서비스실무(Airport Service)	3(3)
	공항에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 항공기 탑승수속과 공항에서 필요한 다른 서비스 절차를 익힐 수 있도록 한다.	
0011074	항공실무중국어(Aviation Basic Chinese)	3(3)
	일상적인 중국어 회화 능력을 배양하는 한편, 항공분야에 필요한 기본적인 중국어 표현을 학습하여 중국인을 대상으로 한 기내 서비스 역량을 갖출 수 있게 한다.	
0011088	지역경제와항공산업(Local Economy and Aviation Industry)	3(3)
	지역의 경제를 파악하여 지역과의 연계 공항 및 항공서비스의 방향성에 대해 모색한다.	
0010971	항공면접사례분석(Practical Interview for Airline Company)	3(3)
	성공적인 취업을 위하여 다양한 항공 산업의 직무를 탐색하고 진로계획을 세우는데 목적이 있으며, 항공사 면접 사례분석과 연구를 통해 취업을 위한 확실한 목표설정과 환경 변화에 맞는 취업전략을 수립한다.	
0011078	기내방송실무(Cabin Announcement & Practice)	3(3)
	체계적인 보이스 트레이닝을 통해 방송역량을 개발하고, 이에 관한 승무원들의 책임과 역할을 익히도록 함으로써 효과적인 기내방송을 할 수 있도록 돕는다.	
0011106	항공의무및응급조치(Aviation First Aid Nurse & Practice)	3(3)
	승객 안전을 위해 응급의학 및 간호학에 관한 기초지식을 습득하고, 이를 통해 응급상황에서 적절한 조치를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.	
0011107	항공실무일본어(Aviation Practical Japanese)	3(3)
	문자와 발음 등의 기본적인 일본어 실력을 습득하게 함으로써 항공실무에 필요한 기초적인 일본어 회화 능력을 배양한다.	
0010972	항공운송법규(International Air Transport Law and Regulation)	3(3)
	항공법규에 대한 기본적인 지식의 함양과 전문적인 사항 및 개념들에 대한 이해를 통해 항공 산업에서 규정하고 있는 각종 제도와 절차에 대해 학습하여 항공종사자로서의 전문성을 함양한다.	
0011083	항공면접실습(Practical Interview for Airline Company)	3(3)
	질의응답을 통해 인성과 성품 평가, 적성 및 발휘 능력, 감각력과 판단력, 업무수행 능력과 성장가능성을 평가하는 각종 기법들을 학습한다. 또한 항공사 면접에서 채택하고 있는 표준면접, 기초질문 또는 자기소개, 압박질문, 갈등질문과 직무질문 등으로 분류하여 실습한다.	
0011090	기내조직문화와문제해결(In-flight Organizational Culture and Problem Solving)	3(3)
	항공사의 조직문화에 대해 탐색하고, 승무원 조직에서의 여러 가지 문제점을 파악하여 향후 원활한 조직생활을 할 수 있는 문제해결 능력을 배양한다.	

- 0011109 **항공취업영어인터뷰(Inflight English Interview)** 3(3)
 항공사 입사의 필수조건인 영어인터뷰에 대비하기 위해 항공사 영어인터뷰 사례를 분석하고 이를 토대로 영어인
 터뷰 면접 기술을 향상시킨다.
- 0010973 **산업체면접실습(Service Industry Interview Practice)** 3(3)
 항공사를 비롯한 공항, 호텔, 리조트, 카지노 등 국내의 서비스 기업의 성공적인 취업을 위하여 기존에 학습한 다양한 서
 비스기업의 직무를 탐색을 바탕으로 구체적인 목표설정과 취업전략을 세우고 이에 필요한 제반사항들을 갖춘다.
- 0011085 **항공실전취업전략(Airline Practical Employment Strategy)** 3(3)
 성공적인 취업을 위하여 다양한 항공사와 서비스 기업의 직무 탐색을 바탕으로 구체적인 목표설정과 취업전략
 을 세우고 이에 필요한 제반사항들을 갖춘다.
- 0011091 **4차산업과항공서비스(4th Industry and Aviation Services)** 3(3)
 4차산업에 따라 변화되는 서비스의 트렌드를 살펴보고, 항공서비스의 역할에 대해 고민하여 미래의 항공서비스
 산업에 대한 심도 있는 탐색과 변화에 따른 대응방안을 모색한다.
- 0011712 **현대산업의이해(Hospitality Industry Business Theory)** 3(3)
 호텔, 리조트, 카지노, 여행업 등 서비스분야에 대한 전반적인 학습을 토대로 호스피탈리티 산업에 대한 이해를
 제고한다.
- 0011713 **비서업무론(Introduction to Secretarial Studies)** 3(3)
 비서 업무 수행을 위한 기본적인 내용을 학습하고 비서로서 갖추어야 할 역량을 제고한다.
- 0011714 **기업체심화분석(Deep Corporate Analysis)** 3(3)
 학교에서 습득한 이론적 지식을 기초로 하여 항공사, 호텔, 여행사, 카지노 등 서비스 관련 업체에 대해 분석하
 고, 취업에 실질적 도움이 되게 한다.
- 0005357 **현장실습(Field Placement)** 0(0)
 습득한 이론적 지식을 기초로 하여 항공사, 호텔, 여행사, 카지노 등 서비스 관련 업체에서 실무역량을 강화한다.
- 0011693 **실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement)** 0(0)
 습득한 이론적 지식을 기초로 하여 항공사, 호텔, 여행사, 카지노 등 서비스 관련 업체에서 실무역량을 강화한다.
- 0011715 **기업체심화실습(Corporate Intensive Practice)** 0(0)
 습득한 이론적 지식을 기초로 서비스 관련 업체에서 현장실습을 실시하여 실무적 역량을 제고한다.

무인항공기학전공

교육목표

- 올바른 인성과 실학성세의 교육이념을 바탕으로 4차산업을 선도할 도전적이며 창의적인 무인항공기 전문 엔지니어 양성을 목표로 한다. 이를 위해 무인항공기(드론) 시스템 설계 및 제작능력, 비행제어시스템/지상통제시스템 소프트웨어 개발능력, 무인항공기 조종·운용·정비 및 데이터 활용 실무능력을 갖춘 기술 융합인재를 양성한다.

학과소개

- 무인항공기(드론)는 4차 산업의 핵심 플랫폼으로써 인공지능, 자율비행, 신소재, 3D프린팅, 5G통신과 같은 첨단기술의 집합체이다. 무인항공기 활용 분야는 급속도로 확대되고 있으며, 촬영, 감시/정찰, 무인택배, 농약살포, 시설물 점검을 비롯해 최근에는 수직이착륙이 가능한 에어 택시 및 개인용 자율 비행기까지 그 영역이 확대되고 있다.
- 무인항공기학전공은 드론의 설계부터 제작, 조종, 운용, 정비, 알고리즘 개발에 이르기까지 드론 플랫폼에 특화된 전문 교육과정을 운영하고 있다. 특히 소프트웨어 실무 중심의 전공으로 학생들은 항공, 전자, 기계 이론 지식을 습득하고, 이를 기반으로 드론을 설계/제작할 수 있으며, 항공IT시스템과 자율비행 소프트웨어 개발 능력을 갖출 수 있다. 학생들은 재학 중 초경량비행장치(무인비행기, 무인헬리콥터, 무인멀티콥터) 조종자, 항공무선통신사, 항공산업기사 자격증을 취득해 사회 진출의 기틀을 마련하고 있다.

졸업후진로

- 무인항공기 개발 업체의 엔지니어로 취업이 가능하고, 드론을 전문적으로 활용하는 공공기관 및 산업체에 취업, 또한 기술을 기반으로 자율 주행 및 로봇 관련 분야로도 진출
- 무인항공기(드론) 엔지니어
- 자율주행 IoT, 로봇, 소프트웨어 엔지니어
- 군 및 공공기관 드론 운영/관리 전문가
- 항공감시 및 영상분석
- 드론 교육 및 항공영상 촬영
- 기술 창업

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 올바른 인성을 바탕으로 무인항공기 체계 및 구조설계를 위한 폭넓은 공학적 전공지식을 갖추고 4차 산업을 선도할 도전적이며 창의적인 융합인재 양성을 목표로함
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 인성을 바탕으로 창의력과 도전정신을 겸비하여 제4차 산업의 신성장 동력을 주도할 융합형 공학 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무 관련 취업이 절반 이상을 차지하였으며 일부 대학원 진학에 대한 응답이 높음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 관련 분야 및 산업에 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선 순위는 (1) 기술이해 및 활용 능력 (2) 외국어 활용능력 (3) 분석적 사고 능력 (4) 문제 인식 능력으로 나타남. • 전공 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자원, 정보, 기술 활용과 지식융합역량을 기반으로 한 실용융합인재양성으로 나타남.
주도요출역량	<ul style="list-style-type: none"> (1) 기술이해 및 활용 ▶ 무인 항공기 이해 및 활용 (2) 외국어 활용능력 ▶ 국제적 소통 및 표현 능력 (3) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력 (4) 문제인식 능력 ▶ 문제상황에 대한 인식을 도대로 발전적 변화를 시도하는 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	무인항공기 설계 기본 지식	<ul style="list-style-type: none"> 항공우주학개론 공학수학 무인항공시스템이해 항공역학 실무역량강화실습 정역학 동역학 항공기체구조 항공전기전자 헬리콥터공학
	지식융합 역량	무인항공기 기술과 알고리즘의 융합	<ul style="list-style-type: none"> 항공소프트웨어이해 센서공학 컴퓨터프로그래밍응용 3D기본설계 수치해석 항공기관 자동제어공학 컴퓨터구조와운영체제 비행체구조설계및제작 무인항공기통신장치 비행동역학및제어 영상처리응용 임베디드SW설계 3D응용설계 컴퓨터네트워크및보안 인공지능드론시스템 드론영상처리
창의 Creativity	종합적 사고 역량	첨단 복합기술과 지식의 습득 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기종합설계1 무인항공기종합설계2 컴퓨터프로그래밍기초 항공기개념설계
	진취적 사고 역량	첨단 기술의 빠른 변화에 대한 대응력	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기비행SW설계 자동제어프로그래밍 무인항공기지상통제 SW설계 자율비행알고리즘설계
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	지식과 기술의 활용을 위한 소통능력	<ul style="list-style-type: none"> 항공법 항공국방산업개론
	상호문화역량	복합적인 첨단기술과 지식의 습득과 창의적 활용	<ul style="list-style-type: none"> 항공시뮬레이터 드론영상촬영및편집 공간정보공학
인성 Character	자기관리 역량	공학도로서의 인성과 도덕성	<ul style="list-style-type: none"> 드론조종실습기초
	공동체 역량	학습의 실현을 위한 협업 능력과 도전정신	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기창업

교육과정표

무인항공기학전공

이수구분	학년 학기	교과목 코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택	1-1	0007376	항 공 우 주 학 개 론	3	3	0	3
전공선택		0011118	드 론 조 종 실 습 기 초	2	0	3	3
전공선택	1-2	0004480	정 역 학	3	3	0	3
전공선택		0009723	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 기 초	3	0	4	4
전공선택	2-1	0005779	공 학 수 학	3	3	0	3
전공선택		0007700	항 공 법	2	2	0	2
전공선택		0011114	항 공 소 프 트 웨 어 이 해	3	3	0	3
전공선택		0011122	임 베 디 드 S W 설 계	3	3	0	3
전공선택		0011580	3 D 기 본 설 계	3	0	4	4
전공선택		0001846	센 서 공 학 *	3	3	0	3
전공선택		0005786	컴 퓨 터 프 로 그 래 밍 응 용 *	3	0	4	4
전공선택	2-2	0005084	동 역 학	3	3	0	3
전공선택		0007400	항 공 기 체 구 조	3	3	0	3
전공선택		0011112	무 인 항 공 시 스템 이 해	3	3	0	3
전공선택		0011117	항 공 전 기 전 자	3	3	0	3
전공선택		0011124	드 론 영 상 촬 영 및 편 집	2	0	3	3
전공선택		0011585	3 D 응 용 설 계 *	3	0	4	4
전공선택	3-1	0001834	수 치 해 석	3	3	0	3
전공선택		0011277	컴 퓨 터 구 조 와 운 영 체 제	3	3	0	3
전공선택		0007695	자 동 제 어 공 학	3	3	0	3
전공선택		0007386	항 공 역 학	3	3	0	3
전공선택		0011116	항 공 시 물 레 이 터	2	0	3	3
전공선택		0007688	항 공 기 관 *	3	3	0	3
전공선택	3-2	0007699	항 공 기 개 념 설 계	3	3	0	3
전공선택		0007703	헬 리 콥 터 공 학	3	3	0	3
전공선택		0011282	자 동 제 어 프 로 그 래 밍	3	0	4	4
전공선택		0011582	인 공 지 능 드 론 시 스템	3	3	0	3
전공선택		0011583	드 론 영 상 처 리	3	0	4	4
전공선택		0011283	공 간 정 보 공 학	3	3	0	3
전공선택		0011581	비 행 체 구 조 설 계 및 제 작 *	2	0	3	3
전공선택	4-0	0011693	실 무 역 량 강 화 실 습 *	0	0	0	0
전공선택	4-1	0011278	무 인 항 공 기 비 행 S W 설 계	3	3	0	3
전공선택		0011279	비 행 동 역 학 및 제 어	3	3	0	3
전공선택		0011128	무 인 항 공 기 통 신 장 치	3	3	0	3
전공선택		0011133	무 인 항 공 기 종 합 설 계 1	2	0	3	3
전공선택		0011584	영 상 처 리 응 용 *	3	0	4	4
전공선택	4-2	0011284	무 인 항 공 기 지 상 통 제 S W 설 계	3	3	0	3
전공선택		0011285	자 율 비 행 알 고 리 즘 설 계	3	3	0	3
전공선택		0011136	무 인 항 공 기 종 합 설 계 2	2	0	3	3
전공선택		0011281	컴 퓨 터 네 트 워 크 및 보 안 *	3	3	0	3

이수구분	학년 학기	교과목 코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공선택		0011711	항 공 국 방 산 업 개 론 *	2	2	0	2
전공선택		0011135	무 인 항 공 기 창 업 *	2	2	0	2
합 계(42개 교과목)		전공선택 114(127) = 114(127) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		공학 이론	항공IT 시스템 설계	무인항공기 설계/제작	무인항공기 활용
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 항공우주학개론 			<ul style="list-style-type: none"> 드론조종실습기초
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 정역학 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터프로그래밍기초 		
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 공학수학 센서공학 	<ul style="list-style-type: none"> 항공소프트웨어이해 컴퓨터프로그래밍응용 임베디드SW설계 	<ul style="list-style-type: none"> 3D기본설계 	<ul style="list-style-type: none"> 항공법
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 동역학 	<ul style="list-style-type: none"> 항공전기전자 무인항공기시스템이해 	<ul style="list-style-type: none"> 항공기체구조 3D응용설계 	<ul style="list-style-type: none"> 드론영상촬영및편집
3학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 수치해석 항공역학 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터구조및운영체제 자동제어공학 항공시뮬레이터 		<ul style="list-style-type: none"> 항공기관
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> 헬리콥터공학 	<ul style="list-style-type: none"> 자동제어프로그래밍 인공지능드론시스템 드론영상처리 	<ul style="list-style-type: none"> 항공기개념설계 비행체구조설계및제작 	<ul style="list-style-type: none"> 공간정보공학
4학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> 비행동역학및제어 무인항공기통신장치 	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기비행SW설계 	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기종합설계1 	<ul style="list-style-type: none"> 영상처리응용 실무역량강화실습
	2학기		<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기지상통제 SW설계 자율비행알고리즘설계 컴퓨터네트워크및보안 	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기종합설계2 	<ul style="list-style-type: none"> 무인항공기창업 항공국방산업개론

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항공우주학개론	3-2	헬리콥터공학
1-2	정역학	4-1	인공지능드론시스템
2-1	임베디드SW설계		드론영상처리
	항공소프트웨어이해		영상처리응용
2-2	공학수학	무인항공기비행SW설계	
	무인항공기시스템이해	비행동역학및제어	
3-1	동역학	4-2	무인항공기종합설계1
	컴퓨터구조와운영체제		자율비행알고리즘설계
	자동제어공학		컴퓨터네트워크및보안
3-2	항공역학	무인항공기지상통제SW설계	
	자동제어프로그래밍	자율비행알고리즘설계	

2) 사회진출을 위한 교과목

■ 무인항공기 시스템 및 소프트웨어 엔지니어

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항공우주학개론	3-1	자동제어공학
	드론조종실습기초		항공역학
1-2	컴퓨터프로그래밍기초	3-2	자동제어프로그래밍
2-1	임베디드SW설계	4-1	드론영상처리
	항공소프트웨어이해		무인항공기비행SW설계
2-2	공학수학	4-2	비행동역학및제어
	무인항공기시스템이해		영상처리응용
동역학	컴퓨터네트워크및보안		
3-1	컴퓨터구조와운영체제	자율비행알고리즘설계	
		무인항공기지상통제SW설계	

■ 무인항공기 비행체 설계 엔지니어

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항공우주학개론	3-1	항공역학
	드론조종실습기초	3-2	비행체구조설계및제작
1-2	정역학		항공기개념설계
2-1	공학수학		헬리콥터공학
2-2	무인항공기시스템이해	4-1	무인항공기종합설계1
	항공기체구조	4-2	무인항공기종합설계2

■ 무인항공기 조종/정비

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항 공 우 주 학 개 론	3-1	항 공 역 학
	드 론 조 종 실 습 기 초		항 공 기 관
2-1	항 공 법	3-2	공 간 정 보 공 학
2-2	무 인 항 공 기 시 스템 이 해	4-1	무 인 항 공 기 통 신 장 치
	항 공 기 체 구 조	4-2	무 인 항 공 기 창 업
	드 론 영 상 촬 영 및 편 집		컴 퓨 터 네 트 워 크 및 보 안

3) 자격취득 관련 교과목

■ 초경량비행장치(무인비행기, 무인헬리콥터, 무인멀티콥터) 조종자 자격증명

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항 공 우 주 학 개 론	2-2	무 인 항 공 기 시 스템 이 해
	드 론 조 종 실 습 기 초		항 공 기 체 구 조
2-1	항 공 법	3-1	항 공 역 학

■ 항공산업기사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항 공 우 주 학 개 론	2-2	동 역 학
1-2	정 역 학		무 인 항 공 기 시 스템 이 해
2-1	공 학 수 학	3-1	항 공 기 체 구 조
	항 공 법	3-2	항 공 역 학
			항 공 기 개 념 설 계

■ 항공무선통신사

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	항 공 우 주 학 개 론	2-2	무 인 항 공 기 시 스템 이 해
2-1	항 공 법		

■ 항공정비사(항공기계공학 교과목 연계)

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
2-1	항 공 법	3-1	항 공 역 학
2-2	항 공 전 기 전 자		항 공 기 관
	항 공 기 체 구 조		

교과목 해설

- 0007376 항공우주학개론(Introduction to Aerospace Engineering) 3(3)**
 항공우주학 입문에 해당하며 항공기, 로켓, 인공위성을 설계, 제작, 운용하기 위해 필요한 다양한 과학적, 공학적 원리를 배운다. 이 과목을 배우고 나면 비행원리, 비행성능, 안정성, 조종성, 항공기 구조, 추진기관, 항행시스템, 항공기 운항 등에 대해 매우 폭넓은 지식을 갖추게 된다.
- 0011118 드론조종실습기초(Drone Operation Practice) 2(3)**
 드론(무인멀티콥터)의 기본 이론을 비롯해 이륙 비행, 수평•상각•원주•공중정지(호버링) 비행, 비상 조작, 착륙 조작 등에 대한 조종 실습을 행함으로써 초경량비행장치(드론) 조종자 자격 취득을 위한 실기 시험에 대비한다.
- 0004480 정역학(Statics) 3(3)**
 정지 상태에 있는 물체에 작용하는 역학의 기본원리를 이해하고, 적합한 물리적 가정과 수학적 근사치를 현실에 맞게 구체화할 수 있는 능력을 갖추어, 공학적 문제를 해결할 수 있는 응용력을 배양한다. 응용역학의 기초가 되는 벡터(Vector), 힘의 합성 및 분해, 힘의 평형, 일과 에너지(Energy)에 관한 이론 및 문제해결 능력을 습득한다.
- 0009723 컴퓨터프로그래밍기초(Basic Programming) 3(4)**
 컴퓨터프로그래밍 입문자가 필요로 하는 프로그래밍의 개념을 확립하기위한 문제해결 절차의 고안, 프로그래밍언어의 변수와 타입, 배열, 수식과 논리식, 그리고 조건문과 반복문 등 흐름제어 구문, 서브 프로그램 등을 Python언어를 사용해서 논리 전개 능력 향상을 위한 예제 중심으로 학습한다.
- 0011112 무인항공기시스템이해(Introduction to Unmanned Aircraft System) 3(3)**
 무인항공기, 지상장비, 센서시스템, 제어기, 통신시스템, 파워시스템, 운용인력 등의 무인항공기 전체 시스템의 상호 작용과 관계구성을 이해하고 유인항공기와의 차이점 및 무인항공기의 운용 특징에 대해서 이해할 수 있다.
- 0011114 항공소프트웨어이해(Introduction to Avionics Software) 3(3)**
 항공소프트웨어의 요구사항, 설계절차, 감항인증, 설계 및 구현, 검증을 포함한 항공기 수명주기에 적합한 소프트웨어 개발 방법론을 배우고 무인항공기에 적용하는 방법을 이해하게 된다.
- 0005779 공학수학(Advanced Engineering Mathematics) 3(3)**
 모든 공학의 기초가 되는 수학의 응용분야로서, 공학에 널리 쓰이는 수학의 제반원리 및 응용을 교육하는 과목이다. 미분방정식, 행렬방정식, 라플라스 변환 및 복소함수의 해석, 편미분 방정식과 푸리에 급수 등 공학전반에 걸쳐 응용에 필요한 수학의 해석 기법을 익힌다.
- 0007700 항공법(Civil Aviation Law) 2(2)**
 무인항공기 안전운항과 효율적 운영을 위해 국내외 항공법 및 시행규칙을 익히고 무인항공기의 설계, 감항인증, 운용, 정비과정에 소요되는 항공법과 시행규칙을 습득한다.
- 0011580 3D기본설계(3D Modeling Basics) 3(4)**
 항공기 설계에 이용되는 전산 프로그램인 CATIA 및 FUSION360의 사용법 및 각종 기능을 배우므로써 다양한 항공기를 3차원으로 설계할 수 있다. 교과목을 통해 설계한 3D모델을 기반으로 3D프린트를 사용해 제품을 만들기도 하며, 제품 생산에 필요한 도면을 제작할 수 있다.
- 0001846 센서공학(Sensor Engineering) 3(3)**
 무인항공기에 사용되는 다양한 센서의 원리, 특징, 활용분야를 배우므로써 무인항공기에 적합한 센서를 선정하고 활용할 수 있다. 또한 임베디드 시스템 프로그래밍을 활용해 센서 데이터를 획득하고 처리하는 능력을 갖추게 된다.

- 0005786 컴퓨터프로그래밍응용(Applications Programming) 3(4)**
드론 및 IoT 장비 운용을 위한 필수 응용 프로그램 개발 능력을 갖추기 위해 Python과 C/C++언어를 이용한 프로젝트 실습을 수행한다. 드론, 아두이노, 라즈베리파이 등과 같은 임베디드 시스템에 탑재가능한 소프트웨어 개발 내용을 다룬다.
- 0011117 항공전기전자(Aircraft Electric and Electronics) 3(3)**
지구의 개형, 좌표계, 벡터 및 행렬, 코리올리 효과, 비행 동력학, 항법 및 측위 원리, 항공전자 시스템의 구조, 항공전자 버스 및 인터페이스 구조 등과 같이 항법과 관련된 항공전자 시스템의 원리를 이해하고 실제적인 응용 능력을 배양한다.
- 0011122 임베디드SW설계(Embedded Software) 3(3)**
임베디드 시스템 상에서의 소프트웨어 설계 및 HW와 SW 인터페이스 설계를 위한 기본 지식을 배우고 아두이노 기반의 임베디드 보드를 대상으로 소프트웨어를 설계하고 구현해봄으로써 실무적인 SW 개발 능력을 배양한다.
- 0005084 동역학(Dynamics) 3(3)**
움직이는 물체에 작용하는 힘과 모멘트에 따라 강체가 일으키는 거동을 공부한다. 다양한 상황에서 일어나는 현상에 대하여 기본적인 수학적 모델링을 정립하고, 이를 풀어가는 경험을 습득하여 실질적인 문제 해결능력을 배양한다.
- 0007400 항공기체구조(Airframe Structure) 3(3)**
항공기 기체구조물의 재료 및 특성을 알아보고, 항공기 구조물에 작용하는 하중 및 구조물의 응력, 변형을 이해한다. 기체구조 설계요구조건인 안전성, 신뢰성, 내구성을 만족하면서 최소의 중량으로 설계하기 위하여 항공기 구조해석 능력을 배양한다.
- 0011124 드론영상촬영및편집(Drone Media Production & Editing) 2(3)**
드론영상 촬영 기법과 촬영된 영상을 이용한 영상물 편집 이론을 배우고 각종 효과를 포함한 편집 실습을 통해 영상편집에 대한 이해를 심화하여 스스로 영상물을 완성하게 한다.
- 0011585 3D응용설계(3D Design Practice) 3(4)**
본 교과목에서는 CATIA 등 3D설계 소프트웨어를 이용해 제품을 설계하고, 도면을 제작해 3D프린터 및 레이저 가공기 등을 이용해 작품을 제작한다.
- 0001834 수치해석(Numerical Analysis) 3(3)**
본 교과목에서는 과학 또는 공학문제와 연관된 지배방정식을 풀기 위한 제반 수치해석 방법을 소개한다. 특히, 보간, 수치미분, 수치적분, 미분방정식의 수치해, 이산변형법 등을 배운다.
- 0011277 컴퓨터구조와운영체제(Computer Architecture & Operating Software) 3(3)**
컴퓨터를 구성하는 CPU, 저장장치, 캐시 등 기본적인 구성품의 구조를 학습하고, 컴퓨터 실제 구조, 연산방식 및 구현, 빠른 컴퓨팅을 위한 구현 방법론, 운영체제 동작 원리를 학습함으로써 컴퓨터에 대한 이해력을 증진한다.
- 0007695 자동제어공학(Automatic Control Engineering) 3(3)**
동적 시스템의 제어에 필요한 기초이론을 공부하고 이를 실제 문제에 적용하여 풀이과정을 통하여 제어원리를 파악한다. 더불어 항공기의 제어원리를 이해한다.
- 0007386 항공역학(Flight Mechanics) 3(3)**
항공기 설계에 필수적으로 고려되어야 하는 다양한 비행성능에 대한 지식을 습득한다. 종운동 및 횡운동 안정성에 대한 개념을 파악하고, 비행을 위한 필요조건들에 대하여 알아본다.
- 0011581 비행체구조설계및제작(Aircraft Structure Design Practice) 2(3)**
본 교과목에서는 3D설계도구를 이용해 무인항공기 비행체를 설계하고, 레이저 커팅기 및 3D프린터 등을 이용해 비행이 가능한 항공기를 제작한다.

- 0011116 항공시뮬레이터(Aircraft Simulator) 2(3)**
 무인항공기 및 항공기 시뮬레이터의 구성과 원리에 대해 학습한다. 무인항공기 시뮬레이터를 직접 운영해보므로써 시뮬레이터의 요구도를 식별하는 능력을 갖추게 된다. 또한 항공기 시뮬레이터 구동을 위한 6자유도 운동모델링 및 구동 소프트웨어를 프로그래밍으로 직접 구현해본다. 이를 통해 드론, 항공기, 차량, 로봇 등 다양한 시뮬레이터 소프트웨어 개발 능력을 갖추게 된다.
- 0007688 항공기관(Aircraft Propulsion System) 3(3)**
 무인항공기에 탑재되는 왕복엔진 및 가스터빈엔진, 전기추진장치의 발달과정과 작동원리, 구조에 대해 학습한다. 이를 통해 무인항공기 전기추진장치의 요구사항을 도출하고 분석하는 능력을 갖춘다. 또한 무인항공기용 전기추진장치 시험을 통해 추력, 토크, 소비전력 등을 측정하고 계산할 수 있게 된다.
- 0007699 항공기개념설계(Aircraft's Conceptual Design) 3(3)**
 항공기의 개념설계를 위한 기본 과정에 대해 학습하고 모든 항공공학적인 이론 지식을 종합적으로 적용하여 개념설계를 수행함으로써 항공기 관련지식의 심화 및 설계기본 능력을 배양한다.
- 0011281 컴퓨터네트워크및보안(Computer Network & Security) 3(3)**
 컴퓨터 통신을 위한 네트워크 설계 기법, 통신방법, 라우팅, 네트워크 보안 등에 대한 학습을 통해 무인항공기의 네트워크에 대한 기본 지식을 습득하고 무인기 통신 및 네트워크 설계 능력을 함양한다.
- 0007695 자동제어프로그래밍(Automatic Control Programming) 3(4)**
 자동제어 이론을 구현하기 위한 Matlab, Labview 프로그래밍 기법에 대해 학습한다. 모델링 기반의 프로그래밍을 통해 제어이론을 실습해보므로써 제어 실무 능력을 함양한다.
- 0011582 인공지능드론시스템(Artificial Intelligent Drone System) 3(3)**
 본 교과목에서는 머신러닝 및 딥러닝을 포함한 인공지능 기술을 배우고, 드론시스템에 인공지능을 적용하는 방법에 대해 배운다. 수강내용은 드론 및 드론 시뮬레이터에 탑재해 구현해본다.
- 0011583 드론영상처리(Drone Image Processing) 3(3)**
 본 교과목에서는 영상처리 기본 알고리즘을 배우고, 드론의 영상처리 활용 분야, 활용 방법, 알고리즘 구현 및 적용방법에 대해 배운다.
- 0011288 공간정보공학(Geographic Information Systems) 3(3)**
 GIS개념, 기술적인 문제 및 응용 프로그램에 대한 기본개념을 소개하고 GIS의 일반 원칙, 공간정보의 유형과 특성, 분석 방법 등을 배우고 무인항공기를 이용한 공간정보활용 기법에 대해 배울 수 있다.
- 0011278 무인항공기비행SW설계(UAS Flight Software Design) 3(3)**
 비행 소프트웨어의 구조와 기능에 대해 학습하고 오픈소스 기반의 드론 비행 소프트웨어를 분석하고 수정해보므로써 무인항공기 소프트웨어 실무 능력을 배양한다.
- 0011279 비행동역학및제어(Flight Dynamics & Control) 3(3)**
 지구 좌표계, 항공기 동역학 기초, 비행제어 구조에 대해 배우고, 무인항공기의 비행제어법칙을 설계하고 비행 시뮬레이션 모델을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011128 무인항공기통신장치(Unmanned Aircraft Datalink System) 3(3)**
 무인항공기 통신시스템의 구성과 통신장비 작동원리에 대해 학습한다. 통신을 위한 신호의 표현, 신호와 잡음해석법, 디지털 통신의 대역확산, 에러검출 및 정정, 안테나, 통신장비 성능평가 등을 배우고 무인항공기의 통신장치를 설계할 수 있는 능력을 배양한다.

- 0011133 무인항공기종합설계1(UAS Integrated Design 1) 2(3)
 캡스톤 디자인과정으로 고정의 무인기 또는 회전익 무인기의 개념설계, 성능해석 및 시스템 설계를 수행하여 학생이 스스로 새로운 무인항공기를 설계할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011584 영상처리응용(Advanced Image Processing) 3(4)
 본 교과목에서는 OpenCV를 비롯한 영상처리 라이브러리 및 드론을 활용한 영상처리 프로그램을 직접 개발하고, 구현해 본다.
- 0011284 무인항공기지상통제SW설계(UAS Ground Control Software Design) 3(3)
 무인기 지상통제 및 응용 소프트웨어의 구조와 기능에 대해 학습하고 오픈소스 기반의 드론 지상통제 소프트웨어를 분석하고 수정해봄으로써 무인항공기 소프트웨어 실무 능력을 배양한다.
- 0011285 자율비행알고리즘설계(Autonomous Flight Algorithm Design) 3(3)
 무인항공기의 영상처리, 영상인식, 충돌회피, 경로생성 등의 자율비행 관련 이론을 학습하고 프로그램을 구현하여 실험적으로 검증해봄으로써 4차산업 혁명의 신기술 적응력을 배양한다.
- 0007703 헬리콥터공학(Fundamental of Helicopter Flight) 3(3)
 헬리콥터의 제자리비행, 전진비행, 상승비행, 트림, 헬리콥터 트림, 로터 움직임 등의 기본 비행이론과 헬리콥터 동력, 연료 소모, 임무해석 등에 대해 학습하여 회적인 항공기의 성능분석 능력을 배양한다.
- 0011136 무인항공기종합설계2(UAS Integrated Design 2) 2(3)
 캡스톤 디자인과정으로 고정의 무인기 또는 회전익 무인기의 개념설계, 성능해석 및 시스템 설계를 수행하여 학생이 스스로 새로운 무인항공기를 설계할 수 있는 능력을 배양한다.
- 0011135 무인항공기창업(UAS Business Start-up) 2(2)
 무인항공기 관련 산업을 이해하고 창업에 필요한 전반적인 이해를 목표로하며 전 세계 무인항공기 창업 사례와 창업에 필요한 요소들에 대해 학습한다.
- 0011711 항공국방산업개론(S Business Start-up) 2(2)
 항공, 국방산업의 특징과 역사, 산업 현황에 대해 배우고, 향후 미래 산업의 발전 방향에 대해 전망하고 기획할 수 있는 능력을 기른다. 산업체에서 진행 중인 무인항공기 개발 사례와 국방 무기체계 개발 사례를 중심으로 현장 중심의 내용을 학습한다.
- 0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)
 학교에서 수확한 이론 및 실습내용을 바탕으로 현장에 투입 즉시 업무를 수행할 수 있는 역량 확보를 위해 산업현장에서 의 실습을 수행한다.



군사학과 국방안보드론학과

군사학과

교육목표

군사학부는 군사학의 학문체계정립과 미래의 전장환경에 능동적으로 대처하기 위한 인재양성을 위해 다음과 같은 목적으로 설립하였다. 첫째, 군사이론의 과학화와 체계를 정립하여 독립된 학문으로 위상을 정립시키고, 둘째 군사학 전문학위(학사, 석사, 박사)를 부여하기 위한 학사관리 여건을 조성하며, 셋째 이러한 기반을 바탕으로 후보생들이 합동중심사고를 견지하도록 지도한다.

이를 구현하기 위하여 군사학과의 교육목표는 국방환경 변화에 대응할 수 있는 미래형 군사전문가, 어학능력 및 다양한 국제문화 역량을 겸비한 글로벌 군사전문가, 유연하고 탄력적인 대응능력을 갖춘 창조형 군사전문가, 지(知).정(情).의(義)를 겸비한 전인적 군사전문가 양성에 두었다.

학과소개

청주대학교 군사학과는 2011년 학과 개설이후 2015년 제1회 졸업생 38명을 배출하였으며, 육군 협약대학의 후발주자 임에도 불구하고 급속성장하고 있다.

이러한 바탕에는 탁월한 전문성과 훌륭한 인품을 갖춘 교수진과, 군사학과 전용건물인 「총의관」을 보유하여 최첨단 강의 시스템세미나실-체력단련장실내영상사격장 등 잘 갖추어진 시스템에 의한 교육의 효과라고 할 수 있다.

특히, 주요성과로는 전국 최다인원 장교양성대학 선정(2014년), 전국 최다인원 텍사스 A&M대학 리더십 연수(2014년), 전국 최다인원 여자 ROTC 정원획득(2014년), 계약학과(육군 제13특수임무여단) 개설(2015년), 군사학 교육환경(독립건물, 안보공원, 영어교육 등) 최우수 평가(2013년) 등의 영예를 안고 있으며 졸업생 중 육군 동훈상을 수상하는 등 재학생 및 졸업생들이 두루 빛을 발하고 있다.

또한 다양한 특성화활동을 통해 장교로서의 올바른 품성과 자질을 함양하고 확고한 국가관을 확립하는데 노력하고 있는데, 주요 프로그램은 해외군사문화탐방, 기초교육(입학 후 1개월), 전적지답사 및 안보현장 견학/독도 탐방(4월), 군 연구기관(ADD, 지형정보단 등) 방문(1학기), 육군사관학교 전국안보학술 세미나(10월), 지상군 페스티벌 참가(10월), 교내·외 봉사활동(월 1회), 청성제(12월) 등의 행사를 실시하고 있다.

그리고 졸업인증제를 통해 우수하고 자신감 넘치는 장교를 양성하기 위해 노력하고 있다. 이에 따른 인증요건은 공인영어 성적(토익 700점 이상), 정보처리(워드, 문서실무사, 컴퓨터활용능력 2급 이상), 태권도(1단 이상), 체력(1급 이상)을 모두 달성해야만 졸업이 가능하다.

졸업후진로

남,여학생 모두 졸업과 동시에 학사장교 또는 ROTC장교로 임관하여 최대 7년간의 의무복무기간을 마친 후 본인의 희망에 따라 장기복무에 지원할 수 있다. 장기복무를 원치 않을 경우 군사전문인력으로서 복수전공을 활용하여 군무원, 공무원, 교수요원, 각종 군사관련 연구 기관 및 방위산업체 등 다양한 진로 선택이 가능하다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학의 학문체계정립과 국방환경의 변화에 따라 유연하고 탄력적인 대응능력을 갖춘 미래형 군사 전문가 양성을 위해 다음과 같이 교육목표를 설정한다. 1. 장교의 리더십 및 연합작전에 필요한 영어회화 능력 등 군사전문가로서 기본소양을 함양한다. 2. 첨단 강의시스템과 맞춤형 환경 조성을 통하여 군사이론 지식 습득 및 강인한 체력을 배양한다. 3. 어학능력 및 다양한 국제문화 역량을 겸비한 글로벌 군사 전문인재를 양성한다. 4. 국방환경의 변화에 따라 유연하고 탄력적인 대응능력을 함양하고 지(知), 정(情), 의(義)를 겸비한 전인적 군사 전문가를 양성한다.
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 장교후보생 신분으로 확고한 국가관을 바탕으로한 숭선수범의 자세를 견지하고 임무가 주어지면 책임감을 가지고 끝까지 완수하는 의지를 발현하며, 올바른 품성과 자질을 겸비한 전인적인 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 전공에서 요구되는 진로는 전공과 관련된 직무관련 취업이 압도적으로 높았음. 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 리더십, (2) 문제인식능력, (3) 외국어 활용능력, (4) 협업, (5) 분석적 사고능력으로 나타남. • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘인재 양성으로 나타남.
주요도출역량	<ul style="list-style-type: none"> (1) 리더십 ▶ 군인으로서 공동체 의식과 활동 (2) 문제인식능력 ▶ 문제상황에 대한 인식을 토대로 발전적 변화를 시도하는 능력 (3) 외국어 활용능력 ▶ 글로벌 소통과 표현능력 (4) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명
실용 · 융합 Practical Convergence	지원 · 정보 · 기술 활용 역량	군사학 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학개론 • 군사지리학 • 군대교육학 <ul style="list-style-type: none"> • 병서강독 • 직업군인론 • 주변국군사론
	지식융합 역량	기타 학문적 영역과의 통합적 활동을 위한 종합적 관점 학습과 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 북한학 • 무기체계론 • 전자정보전 • 전략론 • 전쟁과미디어 <ul style="list-style-type: none"> • 한국사및국가관 • 전술학의이해 • 합동및연합작전 • 군수조달
창의 Creativity	종합적 사고 역량	다양한 전문영역들에 대한 균형적/개방적 관점을 통합 창의적 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 국가안보론 • 국방정책론 • 민군관계론 • 국가위기관리론 <ul style="list-style-type: none"> • 전쟁론 • 국제관계론 • 전쟁전략시뮬레이션 (국방M&S)
	진취적 사고 역량	개인의 영역 이상의 사회적 및 국가적 문제에 대한 신규 솔루션 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 한국전쟁사 • 군사학세미나 • 미래정보전 <ul style="list-style-type: none"> • 세계전쟁사 • 군사학연구방법론 • 군사과학기술과정보보안
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 계층 및 계급과의 효과적인 소통과 교류를 위한 소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 군사영어1 • 군사영어2 • 군사영어3 • 군사영어4 <ul style="list-style-type: none"> • 군법개론
	상호문화역량	리더십을 바탕으로 한 상호 존중과 최적의 팀워크를 조성 / 리드하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 심리상담학 • 균형정실무 <ul style="list-style-type: none"> • 리더십(M) • 현장실습
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 무도1 • 무도2 • 병영체험1 • 병영체험2 <ul style="list-style-type: none"> • 장교역량개발 • 체력육성법1 • 체력육성법2
	공동체 역량	사회적 및 국가적 차원에서의 공동체 의식과 활동 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 군대윤리 <ul style="list-style-type: none"> • 지휘관리학1 • 지휘관리학2

교육과정표

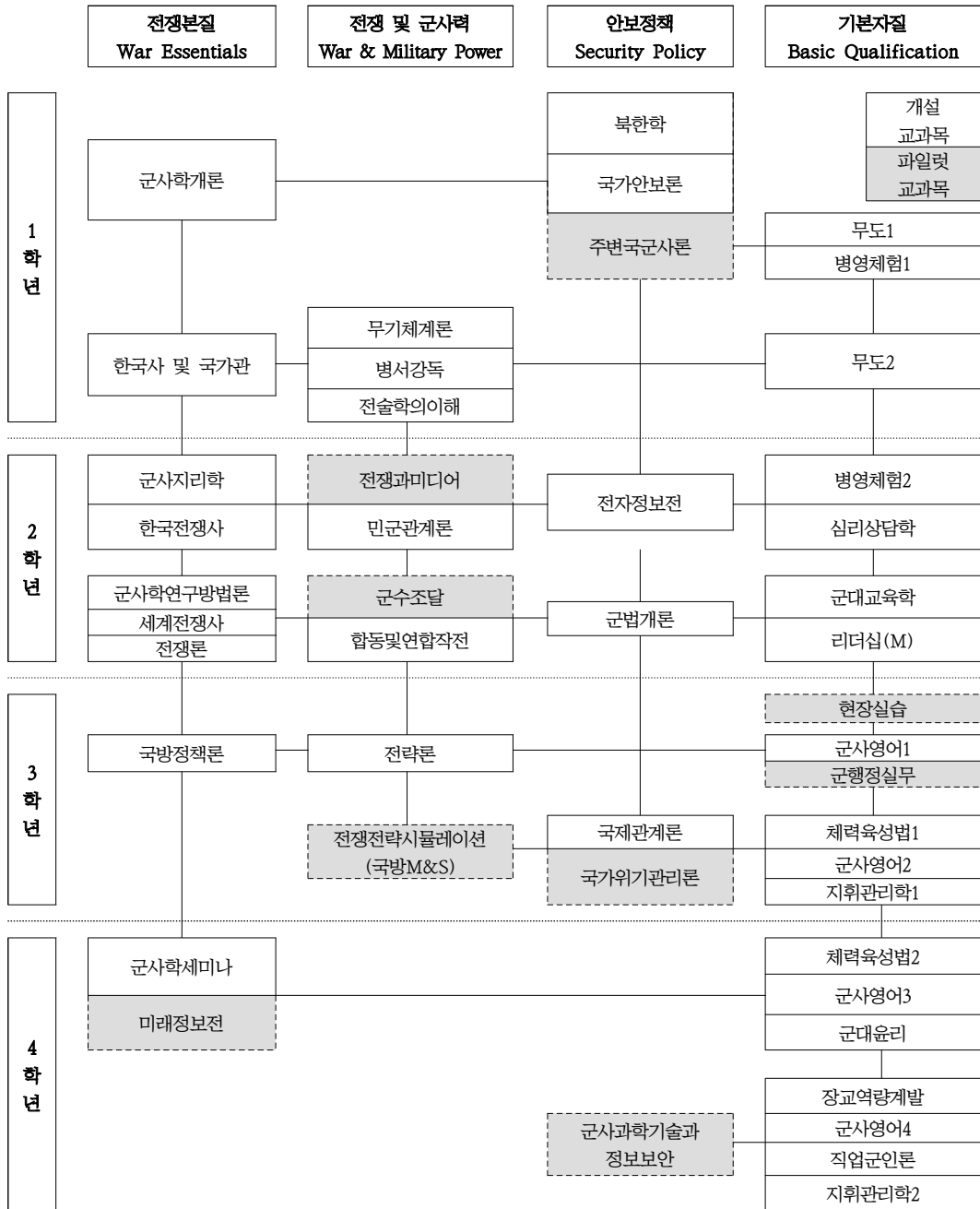
군사학전공

이수구분	학년 학기	교과번호	교과목명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습기	계
전공필수	1-1	0006728	군사학개론	3	3	0	3
전공필수		0005105	군복한학	3	3	0	3
전공선택		0006802	무도협1	1	0	2	2
전공선택		0006748	병영체협1	2	0	5	5
전공선택		0005106	국가안보론	3	3	0	3
전공선택		0011397	주변국군사론*	3	3	0	3
전공필수	1-2	0009228	한국사및국가관	2	2	0	2
전공선택		0006803	무도협2	1	0	2	2
전공선택		0006735	병서강독	2	2	0	2
전공선택		0005103	무기체계론	3	3	0	3
전공선택		0010182	전술학의이해	3	3	0	3
전공필수		2-1	0007771	한국전쟁사	3	3	0
전공선택	0006749		병영체협2	2	0	5	5
전공선택	0006732		전자정보전	3	3	0	3
전공선택	0006737		군사지리학	3	3	0	3
전공선택	0006739		민군관계론	3	3	0	3
전공선택	0006742		심리상담학	3	3	0	3
전공선택	0011399		전쟁과미디어*	3	3	0	3
전공선택	2-2	0006746	군대교육학	3	3	0	3
전공선택		0006734	전쟁론	3	3	0	3
전공선택		0006747	군법개론	3	3	0	3
전공선택		0007773	세계전쟁사	3	3	0	3
전공선택		0007812	군사학연구방법론	3	3	0	3
전공선택		0006808	리더십(M)	3	3	0	3
전공선택		0011342	합동및연합작전	2	2	0	2
전공선택		0011400	군수조달*	3	3	0	3
전공선택	3-0	0005357	현장실습*	0	0	0	0
전공선택	3-1	0006736	국방정책론	3	3	0	3
전공선택		0006738	전략론	2	2	0	2
전공선택		0007774	군사영어1	2	2	0	2
전공선택		0011401	군행정실무*	3	3	0	3
전공선택	3-2	0000796	국제관계론	3	3	0	3
전공선택		0007775	군사영어2	2	2	0	2
전공선택		0009423	체력육성법1	1	0	2	2
전공필수		0011716	지휘관리학	1	1	0	1
전공선택		0011402	전쟁전략시뮬레이션(국방M&S)*	3	3	0	3
전공선택		0011403	국가위기관리론*	3	3	0	3
전공선택	4-1	0006741	군사학세미나	3	3	0	3
전공필수		0006733	군대윤리	2	2	0	2
전공선택		0007776	군사영어3	2	2	0	2
전공선택		0009424	체력육성법2	1	0	2	2
전공선택		0011404	미래정보전*	3	3	0	3
전공선택	4-2	0006745	직업군인론	2	2	0	2
전공선택		0007777	군사영어4	2	2	0	2
전공선택		0009425	장교역량계발	3	3	0	3
전공필수		0011717	지휘관리학	1	1	0	1
전공선택		0011405	군사과학기술과정보보안*	3	3	0	3
합계(49개 교과목)		전공필수 15(15) + 전공선택 99(109) = 114(124) 학점(시수) (*)교과목은 90학점 외로 편성된 파일럿 교과목임					

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		전쟁본질 War Essentials	전쟁 및 군사력 War & Military Power	안보정책 Security Policy	기본자질 Basic Qualification
1학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학개론 		<ul style="list-style-type: none"> • 북한학 • 주변국군사론 • 국가안보론 	<ul style="list-style-type: none"> • 무도1 • 병영체험1
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 한국사및국가관 	<ul style="list-style-type: none"> • 무기체계론 • 병서강독 • 전술학의이해 		<ul style="list-style-type: none"> • 무도2
2학년	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 군사지리학 • 한국전쟁사 	<ul style="list-style-type: none"> • 전쟁과미디어 • 민군관계론 	<ul style="list-style-type: none"> • 전자정보전 	<ul style="list-style-type: none"> • 병영체험2 • 심리상담학
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학연구방법론 • 세계전쟁사 • 전쟁론 	<ul style="list-style-type: none"> • 합동및연합작전 • 군수조달 	<ul style="list-style-type: none"> • 군법개론 	<ul style="list-style-type: none"> • 군대교육학 • 리더십(M)
3학년	공통				<ul style="list-style-type: none"> • 현장실습
	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 국방정책론 	<ul style="list-style-type: none"> • 전략론 		<ul style="list-style-type: none"> • 군사영어1 • 군행정실무
	2학기	<ul style="list-style-type: none"> • 전쟁전략시뮬레이션 (국방M&S) 	<ul style="list-style-type: none"> • 국제관계론 • 국가위기관리론 	<ul style="list-style-type: none"> • 체력육성법1 • 군사영어2 	<ul style="list-style-type: none"> • 지휘관리학1
4학기	1학기	<ul style="list-style-type: none"> • 미래정보전 	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학세미나 		<ul style="list-style-type: none"> • 체력육성법2 • 군사영어3 • 군대윤리
	2학기			<ul style="list-style-type: none"> • 군사과학기술정보보안 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업군인론 • 군사영어4 • 장교역량개발 • 지휘관리학2

전공교과 연계도



진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-1	북 한 학	3-1	국 방 정 책 론
1-2	전 술 학 의 이 해		전 략 론
2-1	민 군 관 계 론	4-1	군 사 학 세 미 나
2-2	리 더 십 (M)	4-2	직 업 군 인 론

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	무 기 체 계 론	3-2	군 사 영 어 2
2-1	전 자 정 보 전		국 제 관 계 론
	민 군 관 계 론		
2-2	심 리 상 담 학	4-2	장 교 역 량 계 발
	군 대 교 육 학		
3-1	리 더 십 (M)		
3-1	군 사 영 어 1		

3) 자격취득 관련 교과목

■ 한국사 검정능력시험 3급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
1-2	한 국 사 및 국 가 관		

교과목 해설

- 0005103 무기체계론(Weapon System Theory) 3(3)**
 미래전쟁과 군사혁신을 이해하고, 현대무기의 특성, 효과지수, 전략, 전술의 변환과정을 살펴보고 과학기술과 상관관계 및 방위산업, 획득관리 등의 중요성을 탐구한다.
- 0005106 국가안보론(National Security Theory) 3(3)**
 국가안전보장의 개념, 목적과 대상, 범위 및 위협의 유형, 기능과 수단을 이해하고 국가안보의 중요성을 인식하는 데 있다.
- 0006728 군사학개론(On Introduction to Military Studies) 3(3)**
 군사학의 기본이 되는 군사학이란 무엇인가?로부터 병영생활 전반에 이르는 내용을 총망라하여 장교로서 기본적으로 꼭 알아야만 될 사항들을 숙지한다.
- 0006748, 0006749 병영체험1,2(Summer Military Camp 1,2) 2(5)**
 육군본부 군사학발전 협력 합의를(2004. 01. 05.)에 의거 군사학과 1·2학년 학생들에 대한 병영체험훈련이다. 교육중점은 1학년의 경우 신병양성교육의 핵심 과목위주의 병기초훈련체험이며, 2학년은 실무부대의 장교·부사관·병 생활을 직접 체험한다. 이를 통해 협동심과 공동체 의식을 함양하며, 초급장교의 기본을 갖춘다.
- 0006732 전자정보전(Electronic and Information Warfare) 3(3)**
 첨단과학기술과 정보기술의 급속한 발달은 전쟁수행 방식의 변화를 초래하고 있다. 본 강좌에서는 군사적으로 가치가 있는 전자정보의 식별과 수집방법 등 전자전 지원을 비롯하여, 전자공격 및 전자보호를 위한 기초이론을 학습한다.
- 0006733 군대윤리(Military Ethics) 2(2)**
 전쟁도덕의 문제를 규명하고, 직업군인으로서 장교직의 기능 및 위상과 윤리규범을 고찰한다. 이를 통해 직업군인의 올바른 윤리관 확립과 전장 및 전투상황에서의 전쟁도덕 원칙 및 도덕규율을 심득케 한다.
- 0006734 전쟁론(War and Its Theorists) 3(3)**
 전쟁에 관한 동서양의 주요 군사사상가들의 사상과 이론을 연구함으로써 전쟁, 전략, 전술의 기본원리를 이해한다.
- 0006735 병서강독(Readings in Military Thoughts) 3(3)**
 클라우제비츠의 『전쟁론』, 손자의 『손자병법』, 세조의 『병장설』 등 동서양의 군사고전들 중 중요한 텍스트를 강독분석함으로써 작전술과 지휘술, 군대의 편성과 유지 등에 관한 중요 개념 및 이론을 탐구한다.
- 0006736 국방정책론(Defense Policy) 3(3)**
 국제적, 지역적, 국가적 차원에서의 안보정세 판단 능력을 배양하고, 국방정책 결정과정 및 실행과정을 이해한다.
- 0006737 군사지리학(Military Geography) 3(3)**
 지형 및 기상요소를 과학적으로 이해하고 분석하여 작전에 미치는 영향을 고려함으로써 장차 지휘관 및 참모로서 지형 및 기상에 대한 전장정보 판단을 실시할 수 있는 능력을 부여한다.
- 0006738 전략론(Strategic Studies) 2(2)**
 과학기술 및 정보기술의 발전은 미래의 전장 환경의 변화를 예고하고 있으며, 처내亂 및 처테러 작전과 자연재해시 처민 구조활동 등 군의 임무가 다양화하고 있다. 본 강좌에서는 미래 환경에 대한 분석과 예측을 통하여 전평시 군사력을 포함한 국력의 체계적 개발 및 운용 방안을 모색한다.
- 0006739 민군관계론(Militia Relations) 3(3)**
 민군관계의 개념을 광의와 협의로 나누고, 군대와 사회와의 관계, 군대와 정치와의 관계를 탐구하며, 향후 민군관계의 바람직한 모델과 발전과제를 연구하여 군 전문 직업 군인으로서 바람직한 직업적 가치관과 태도를 정립한다. 그리고 군사업

무 수행과정에서 발생하는 민군관계의 현실적 가치들에 대한 윤리적 문제들을 합리적으로 처리할 수 있는 능력을 계발시켜 국방정책 및 군사작전을 수행하고, 성공적인 부대관리와 군 위상을 높이는데 필요한 배경지식을 부여한다.

0000796 국제관계론(International Politics) 3(3)

국가간 관계 및 국제정치에 대한 주요 이론들-현실주의, 자유주의, 마르크스주의, 세계체제론-의 핵심과 그것을 둘러싼 쟁점을 공부한다. 아울러 최근 국제정치이론의 새로운 의제로 떠오르고 있는 페미니즘을 포함한 탈 근대국제관계이론의 적합성과 의미를 검토한다.

0006741 군사학세미나(Military Seminar) 3(3)

군사사의 개념, 연구목적 및 방법, 그리고 현대 군사문제에 대한 이해 폭을 넓히고, 외부 전문가와의 교류협력을 통해 자신의 미래 군복무에 대한 설계를 하여 발표하고 신념화 시키는데 있다.

0006742 심리상담학(Psychology Counseling) 3(3)

인간의 행동과 심리과정을 과학적으로 연구하는 학문인 심리학적 지식을 학생들에게 제공함으로써 자신 및 타인에 대한 객관적인 이해를 가능하게 하고, 다양한 환경에 대한 적응능력을 증진시키며, 나아가서 장차 지휘자로서 부하 행동에 대한 이해와 효과적인 리더십을 함양하는데 필요한 기초지식을 부여한다.

0006745 직업군인론(A Professional Soldier) 2(2)

현대 군인의 바람직한 직업관은 소명의식을 바탕으로 하는 전문적인 직업관을 가져야하고 직업군인의 전문성, 사회적 책임성, 단체성 등이 균형 있게 조화되어야 함으로 개인적인 지극히 작은 범위가 아니라 위대하고 숭고한 국가와 민족 앞에 충성된 삶을 살겠다는 자랑스러운 군인 상을 정립하는 데 있다.

0006746 군대교육학(Military Education) 2(2)

성인교육의 기초이론과 교육학 원리를 숙지하여 장차 바하교육훈련에 접목시킬 수 있도록 하며, 군대에절 교육 및 군인으로서 지나야 할 덕목과 사명에 대해 교육함으로써 적과 싸워 반드시 이길 수 있는 장교자질을 구비한다.

0006747 군법개론(Laws of War) 3(3)

군사관련 제법규의 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 조직을 고찰 및 학습을 통하여 국가관을 확립함과 동시에 군의 통수작용과 통치 질서 등에 대한 지식을 습득시킨다. 이를 토대로 헌법의 하위규범인 군사에 관련된 법과 규정들을 학습함으로써 군기유지, 전투력의 보존 발휘 등을 위한 군법지식을 부여하고 합리적이며 효율적인 군사업무능력을 배양한다.

0006802, 0006803 무도1,2(Taekwondo 1,2) 1(2)

자기 자신을 지키고 상대방을 제압하기 위한 격투기술로 군 조직원들의 임무수행에 필요한 체력의 향상과 자신감, 공격정신, 민첩성, 협동심을 형성하는 신체훈련이다.

0006808 리더십(M)(Leadership(Military Studies)) 3(3)

소대장, 중대장의 초급지휘관으로서 갖추어야할 지휘통솔의 기본적인 이론과 지식을 습득하고, 나아가 실전에서 이루어지는 사례를 중심으로 실습을 함으로써, 성공적인 초급장교의 자질을 함양토록 한다.

0007771 한국전쟁사(Korea Military Studies) 3(3)

군사관련 한국 고전사 및 6·25 전쟁을 개관하여 주요 전례분석을 통해 지휘통솔 및 작전적 안목을 증대시키며, 이를 통해 미래의 전쟁에 대비하는 전략전술적 사고의 기초를 제공하는데 있다.

0007774 군사영어1(Military English 1) 2(2)

기초적인 병영생활, 계급, 부대단위, 제식훈련 등의 기초적인 군사용어를 숙달시키고, 소부대 전술 및 일상 업무 등에 관한 자유로운 대화를 가능케 할 군사영어 회화능력을 부여한다.

0007773 세계전쟁사(World Military History Studies) 3(3)

과거(고대로부터 현대)의 세계 주요 전쟁(고대중세의 유럽전쟁, 제 1·2차 세계 대전, 현대전 양상, 월남전, 중동전, 기타 전쟁)의 원인경과결과를 이해하고, 장차전에 대비하는데 필요한 교훈을 습득케 하며, 학생들에게 기초 군사지식을 제공하여 전투지휘에 필요한 용병술 및 판단력을 증대시키는데 있다.

- 0007775 군사영어2(Military English 2)** 2(2)
 기초적인 병영생활, 계급, 부대단위, 제식훈련 등의 기초적인 군사용어를 숙달시키고, 소부대 전술 및 일상 업무 등에 관한 자유로운 대화를 가능케 할 군사영어 회화능력을 부여한다.
- 0007776 군사영어3(Military English 3)** 2(2)
 기초적인 병영생활, 계급, 부대단위, 제식훈련 등의 상급 군사용어를 숙달시키고, 소부대 전술 및 일상 업무 등에 관한 자유로운 대화를 가능케 할 군사영어 회화능력을 부여한다. 나아가 전략 전술에 입합에 있어 만국공통어인 영어를 숙달하여 세계 어디에서든 강군이 될 수 있도록 한다.
- 0007777 군사영어4(Military English 4)** 2(2)
 기초적인 병영생활, 계급, 부대단위, 제식훈련 등의 상급 군사용어를 숙달시키고, 소부대 전술 및 일상 업무 등에 관한 자유로운 대화를 가능케 할 군사영어 회화능력을 부여한다. 나아가 전략 전술에 입합에 있어 만국공통어인 영어를 숙달하여 세계 어디에서든 강군이 될수 있도록 한다.
- 0007812 군사학연구방법론(Military Science Methodology)** 3(3)
 군부대에서 사용되는 연구들 군인, 사회, 인적 연구에 대해 접근하는 방법과 이를 활용하여 실질적으로 부대에 적용시킬 수 있는 능력을 배양하고, 이론과 지식을 연구하여 더 강한 부대를 만들도록 한다.
- 0009228 한국사및국가관(Korean History and Country View)** 2(2)
 육군 장교로서 반드시 알아야 할 한국 근·현대사에 대한 기본소양을 갖추기 위한 과목으로 국군의 역사적 정통성, 대한민국 건국과 발전과정에서 군대가 기여한 역할을 알 수 있게 한다.
- 0005105 북한학(North Korea Studies)** 3(3)
 북한의 정치, 외교, 군사, 경제, 사회체제의 실상과 남북한 통일정책을 이해하고, 북한체제의 변화에 대한 전망을 가능하게 하여, 북한이 국가안보 차원에서 위협의 대상임과 동시에 민족통일의 대상이며, 동반자로서 균형감각과 함께 올바른 인식을 갖도록 한다.
- 0005357 현장실습(Field Placement)** 0(0)
 장교로서 품성과 자질을 개발하고 학습의 효과를 증진하기 위하여 군부대 방문, 안보현장 견학, 군 행사 등의 현장에 직접 참가하여 지도한다.
 - 1학년 : 매년 10월 육군주간에 국군의날 행사 및 지상군 페스티벌 참가.
 - 전 학년 : 매년 5월 MT(Military Training)를 통해 2박 3일 동안 전방부대를 방문하여 GOP 경계 체험, 편제장비 소개, 장비 탐승 등의 실습 진행.
- 0094234 체력육성법1,2(Physical Strength Training Method)** 1(2)
 장교후보생으로서의 가져야할 개인 체력단련 방법 및 부대원 체력육성 지도능력을 갖추어야 하며, 장교 임관후 체육활동간 심판 지도능력까지를 구비한다.
- 009425 장교역량개발(Development of Military Officer's Capability)** 3(3)
 장교로서의 역할과 자질에 대해 기초적인 역량을 구비하기 위한 과목으로서 군대예절, 부대지휘, 각종 보고서 작성요령, 교관화 능력 등 야전실무적인 분야의 역량을 배양한다.
- 0010182 전술학의이해(Understanding of Military Tactics)** 3(3)
 군사이론의 핵심인 군사력 운용분야인 전술학은 용병술의 가장 하위에 있는 실천분야로서 전술의 본질, 전술의 원칙, 전술의 영역 인 전투의 수행방법에 대하여 이해하고자 한다.
- 0011342 합동및연합작전(Joint and Combined Operations)** 2(2)
 현대전의 특성과 추세를 반영하여 합동작전과 연합작전에 관련된 내용을 교육한다. 현대전은 육해공군이 협조하여 수행하는 합동전으로 세계각국은 합동성 강화를 위해 다양한 정책을 강구하고 있으며, 한국과 외국의 주요 사례를 고찰한다.

- 0011397 **주변국군사론(Marginal State Military Theory)** 3(3)
 동북아시아의 국제외교상 협력과 동맹에 의해 강대국의 영향을 많이 받는 나라인 주변국들의 국방(군사)외교적 측면에서 안보환경을 고려해서 정책을 추진해야 하는지에 대해 연구한다.
- 0011399 **전쟁과미디어(War and Media)** 3(3)
 전쟁을 경험한 나라들이 겪은 미디어의 특성과 역할에 대해 알아보고, 4세대 첨단 미래정보전에 대비하여 어떻게 전쟁과 미디어를 연관시켜 활용할 것인지에 대해 고찰한다.
- 0011400 **군수조달(Materiel Obtain)** 3(3)
 전쟁간 이루어지는 군사관련 물자인 군수산업을 어떻게 준비(연구개발, 소요판단)할 것이며, 가용한 모든자원을 활용하여 효과적·경제적·능률적으로 관리할 수 있는지에 대해 학습한다.
- 0011401 **군행정실무(Troops Administrative Work)** 3(3)
 야전 실무부대에서 장교로 임관후 행정업무에 대한 소개와 처리방법, 공문서 절차 진행등에 대한 전반적인 내용에 대해 알아보고 습득한다.
- 0011402 **전쟁전략시뮬레이션(국방M&S)**
 (War Strategy Simulatio: Defense Modeling and Simulations) 3(3)
 전쟁에 대한 전략을 위게임프로그램 중 국방 M&S모델을 활용해 시뮬레이션을 함으로서 복잡한 문제해결과 예상되는 현상에 대해 미리 대응하는 절차, 방법에 대해 고찰한다.
- 0011403 **국가위기관리론(Nation Crisis Management Theory)** 3(3)
 국가의 위기사태가 직면했을 때 위기를 어떻게 관리하여 전쟁을 예방하고, 유사시 위기를 관리하는 방법에 대해 알아본다.
- 0011404 **미래정보전(Future Information Warfare)** 3(3)
 급변하는 첨단미디어시대에 C4I 기술에 맞춰 어떻게 지휘통제체계를 확립하고, 이를 전투현장에 접목시켜 실시간 감시와 타격하는 무기체계를 갖춰 전쟁에서 승리할 수 있는지를 연구한다.
- 0011405 **군사과학기술과정보보안(Military Science Technology and Information Security)** 3(3)
 군사과학기술의 발전에 따라 이를 군대의 무기체계와 지휘통제체제에 적용하고, 이때 개인정보 및 군사보안의 기술을 갖춰 정보를 적의 위협으로부터 보호하여 작전에 유리하게 활용하는 분야에 대해 학습한다.
- 0011716 **지휘관리학1(Study of Command and Management 1)** 1(1)
 장교 후보생으로서 야전부대 실전배치 시 부여된 임무를 완수하기 위해 올바른 권한을 행사하고, 리더십을 갖춘 장교가 되기 위한 이론과 실무기술을 습득한다.
- 0011717 **지휘관리학2(Study of Command and Management 2)** 1(1)
 장교 후보생으로서 야전부대 실전배치 시 부여된 임무를 완수하기 위해 올바른 권한을 행사하고, 리더십을 갖춘 장교가 되기 위한 이론과 실무기술을 습득한다.

국방안보드론학과

교육목표

국방안보드론학과는 미래의 전장환경에 능동적으로 대처하기 위한 인재양성을 위해 다음과 같은 목적으로 설립하였다.

- 첫째, 국가와 민족을 위해 헌신하는 창조적 군사전문가 양성과,
 - 둘째, 군사학 전문학위(학사, 석사, 박사)를 부여하기 위한 학사관리 여건을 조성하며,
 - 셋째, 이러한 기반을 바탕으로 학군협력을 통해 육군이 요구하는 장기군무 간부 양성을 위한 맞춤형 교육을 도모한다.
- 이를 구현하기 위하여 국방안보드론학과의 교육목표는 국방환경 변화에 대응할 수 있는 미래형 군사전문가 양성, 육군의 간부 양성목표에 부합된 군사학 교육체계 운영, 현역 군 복무자의 특성을 고려한 학업관리 편성 및 운영, 투철한 군인정신·전문성·리더십·창의적 전투지휘능력을 겸비한 전인적 군사전문가 양성에 두고 있다.

학과소개

국방안보드론학과는 계약학과 재교육형 모델로 국가기관(국방부)와 학자금 지원계약을 체결하여 진행되는 제도이다. 2015년 1월 22일 13공수특전여단의 요청으로 육군본부에서 승인이 되었으며, 2015년 2월 23일 청주대학교와 13공수특전여단이 업무협약을 체결하면서 공식 출범하게 되었다. 편입생 제도로 3~4학년의 2년 과정으로 운영되며 강의실은 부대 내 2개의 첨단 강의실과 교수 및 학생휴게실로 구성되어 있다. 또한 검문을 넓히기 위해 중국, 베트남, 러시아, 유럽 등 해외군사문화 탐방을 실시하고 있으며 2016년에는 전군 계약학과 최초로 특수전 발전 세미나를 개최하여 학문의 발전을 위해 부단히 노력하고 있다. 이렇듯 장차 육군에서 요구하는 이론과 실무를 겸비한 고급간부 육성을 위해 선도적인 역할을 지향하며 정진하고 있다.

졸업후진로

졸업과 동시 군사학 학사학위를 취득하여 장기선발이나 진급심사시 우수한 경력인정 평가를 받을 수 있다. 또한 학사 학위와 연계하여 석·박사 과정으로 진학하여 군사학의 전문가로 진로를 선택할 수 있다. 그리고 전역후에도 군사전문인력으로서 군무원, 공무원, 교수요원, 각종 군사관련 연구기관 및 방위산업체 등 유관기관 취업을 통한 다양한 진로선택이 가능하다.

전공역량 도출 배경

구분	주요 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> • 국방안보드론학과는 미래의 전장환경에 능동적으로 대처하기 위한 인재양성을 위해 다음과 같은 목적으로 설립하였다. 1. 국가와 민족을 위해 헌신하는 창조적 군사전문가 양성과, 2. 군사학 전문학위(학사, 석사, 박사)를 부여하기 위한 학사관리 여건을 조성하며, 3. 이러한 기반을 바탕으로 학군협력을 통해 육군이 요구하는 장기근무 간부 양성을 위한 맞춤형 교육을 도모한다. <p>이를 구현하기 위하여 국방안보드론학과는 국방환경 변화에 대응할 수 있는 미래형 군사전문가 양성, 육군의 간부 양성목표에 부합된 군사학 교육체계 운영, 현역 군 복무자의 특성을 고려한 학업관리 편성 및 운영, 투철한 군인정신·전문성·리더십·창의적 전투지휘능력을 겸비한 전인적 군사전문가 양성에 두고 있다.</p>
인재상	<ul style="list-style-type: none"> • 현역 정예특전간부 신분으로 확고한 국가관을 바탕으로한 출신수범의 자세를 견지하고 임무가 주어지면 책임감을 가지고 끝까지 완수하는 의지를 발현하며, 올바른 품성과 자질을 겸비한 전인적인 인재
요구역량	<ul style="list-style-type: none"> • 대부분 전공과 관련된 진로에 대해 명확한 목표를 가지고 있는 것으로 판단되며 직·간접 경험을 통해 관련 분야 및 산업의 실제적으로 적용될 수 있는 교과목이 요구됨. • 요구되는 역량의 우선순위는 (1) 리더십, (2) 문제인식능력, (3) 외국어 활용능력 (4) 협업, (5) 분석적 사고능력으로 나타남 • 전공의 교육을 통해서 육성되어야 할 인재의 모습은 자기관리 역량과 공동체 역량을 보유한 인성을 갖춘 인재 양성으로 나타남
주요도출역량	<ol style="list-style-type: none"> (1) 리더십 ▶ 군인으로서 공동체 의식과 활동 (2) 문제인식능력 ▶ 문제상황에 대한 인식을 토대로 발전적 변화를 시도하는 능력 (3) 외국어 활용능력 ▶ 글로벌 소통과 표현능력 (4) 협업 ▶ 단체작업 중 조직력을 유지, 활용하는 능력 (5) 분석적 사고능력 ▶ 과제해결이나 문제상황에서 분석 능력

핵심역량 · 8대 하위역량 · 전공역량 · 교육과정 연계표

핵심역량(4C)	8대 하위역량	전공역량	교과목명	
실용 · 융합 Practical Convergence	자원 · 정보 · 기술 활용 역량	군사학 관련 기본적인 학술적 지식 학습 및 실습	<ul style="list-style-type: none"> • 군사학개론 • 군사지리학 • 군대교육학 	<ul style="list-style-type: none"> • 군사사상 • 직업군인론
	지식융합 역량	기타 학문적 영역과의 통합적 활동을 위한 종합적 관점 학습과 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 북한학(M) • 전자정보및무인항공 기초 • 영상촬영및편집 	<ul style="list-style-type: none"> • 한국사및국가관(M) • 무인항공기조종및장비 • 항공기상및관제영어
창의 Creativity	종합적 사고 역량	다양한 전문영역들에 대한 균형적/개방적 관점을 통합 창의적 접근	<ul style="list-style-type: none"> • 국가안보론(M) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전쟁론
	진취적 사고 역량	개인의 영역 이상의 사회적 및 국가적 문제에 대한 신규 솔루션 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 한국전쟁사 	<ul style="list-style-type: none"> • 세계전쟁사
소통 Communication	글로벌 의사소통 역량	다양한 계층 및 계급과의 효과적인 소통과 교류를 위한 소통 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 군사영어 	<ul style="list-style-type: none"> • 군법개론
	상호문화역량	리더십을 바탕으로 한 상호 존중과 최적의 팀워크 조성 / 리더하는 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 상담심리학 	<ul style="list-style-type: none"> • 리더십(M)
인성 Character	자기관리 역량	전문인으로서의 인성과 소양	<ul style="list-style-type: none"> • 특수작전개론 • 고공기본 • 전술학입문 • 전쟁연습1 	<ul style="list-style-type: none"> • 특수전전술1,2 • 전쟁학1 • 체력육성법
	공동체 역량	사회적 및 국가적 차원에서의 공동체 의식과 활동 능력		

교육과정표

국방안보드론학과

이수구분	학년 학기	교과목코드	교 과 목 명	학점	강의유형 및 시간		
					이론	실험 습·기	계
전공필수	3-1	0006728	군 사 학 개 론	3	3	0	3
전공선택		0008683	특 수 작 전 개 론	3	3	0	3
전공선택		0006745	직 업 군 인 론	3	3	0	3
전공선택		0006808	리 더 십 (M)	3	3	0	3
전공선택		0011718	영 상 활 영 및 편 집	2	2	0	2
전공선택		0009426	고 공 기 본	4	4	0	4
전공선택	3-2	0007771	한 국 전 쟁 사	3	3	0	3
전공선택		0006806	북 한 학 (M)	3	3	0	3
전공선택		0006746	군 대 교 육 학	3	3	0	3
전공선택		0006737	군 사 지 리 학	2	2	0	2
전공선택		0009229	한국사 및 국가관 (M)	2	2	0	2
전공선택		0011719	무 인 항 공 기 조 종 및 정 비	3	3	0	3
전공선택		0009427	전 술 학 입 문	2	2	0	2
전공필수	4-1	0006731	군 사 사 상	3	3	0	3
전공선택		0006807	국 가 안 보 론 (M)	3	3	0	3
전공선택		0011586	전 자 정 보 및 무 인 항 공 기 초	3	3	0	3
전공선택		0006747	군 법 개 론	3	3	0	3
전공선택		0008741	군 사 영 어	3	3	0	3
전공선택		0009428	특 수 전 전 술 1	2	2	0	2
전공선택		0009430	전 쟁 연 습 1	2	2	0	2
전공선택		0007773	세 계 전 쟁 사	3	3	0	3
전공선택	0006734	전 쟁 론	3	3	0	3	
전공선택	0008685	상 담 심 리 학	3	3	0	3	
전공선택	0011720	항 공 기 상 및 관 제 영 어	2	2	0	2	
전공선택	0009431	전 쟁 학 1	2	2	0	2	
전공선택	0009429	특 수 전 전 술 2	2	2	0	2	
전공선택	0009432	체 력 육 성 법	2	2	0	2	
합 계 (27개 교과목)		전공필수 6(6) + 전공선택 66(66) = 72(72) 학점(시수)					

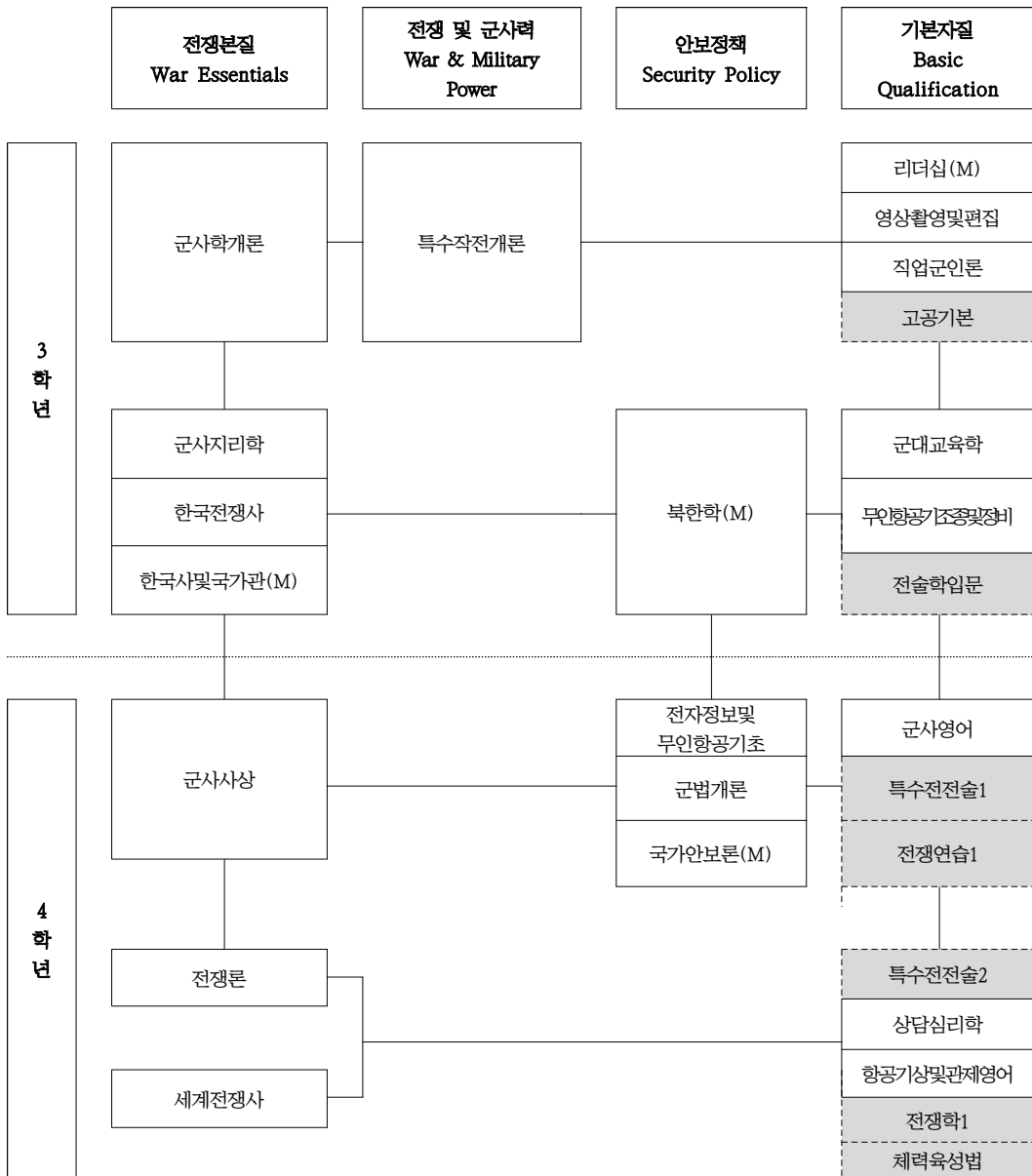
* 음영 7개 과목(고공기본, 전술학입문, 특수전전술1, 전쟁연습1, 전쟁학1, 특수전전술2, 체력육성법)을 산학협력법에 의거 경력인정 과목(20% 이내)으로 인정함.

교과영역에 따른 교과 체계도

구 분		전쟁본질 War Essentials	전쟁 및 군사력 War & Military Power	안보정책 Security Policy	기본자질 Basic Qualification
1학년	1학기	· 계약학과 재교육형 과정(산학협력법에 의거) : 편입과정으로 전문학사나 2년 이상의 과정을 수료한 인원에 대해 65학점을 인정			
	2학기				
2학년	1학기				
	2학기				
3학년	1학기	· 군사학개론	· 특수작전개론		· 리더십(M) · 직업군인론 · 고공기본 · 영상촬영및편집
	2학기	· 군사지리학 · 한국전쟁사 · 한국사및국가관(M)		· 북한학(M)	· 군대교육학 · 전술학입문 · 무인 항공기 조종 및정비
4학년	1학기	· 군사사상		· 전자정보및무인항공 기초 · 군법개론 · 국가안보론(M)	· 군사영어 · 특수전전술1 · 전쟁연습1
	2학기	· 전쟁론 · 세계전쟁사			· 특수전전술2 · 전쟁학1 · 체력육성법 · 상담심리학 · 항공기상 및 관제 영어

* 경력인정 교과목은 산학협력법에 의거하여 편성교목의 20% 범위내 학점인정 가능

전공교과 연계도



* 음영은 경력인정 교과목 : 산학협력법에 의거하여 편성과목의 20% 범위내 학점인정 가능

진학 · 진출을 위한 이수권장 교과목 Road Map

1) 대학원 진학을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	국 방 정 책 론	4-1	군 사 사 상
3-2	군 대 교 육 학	4-2	직 업 군 인 론

2) 사회진출을 위한 교과목

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-1	군 사 영 어	4-1	상 담 심 리 학
3-2	군 대 교 육 학	4-2	장 교 역 량 계 발

3) 자격취득 관련 교과목

■ 한국사 검정능력시험 3급

학년 학기	교 과 목 명	학년 학기	교 과 목 명
3-2	한 국 사 및 국 가 관 (M)		

교과목 해설

- 0006731 군사사상(Military Thoughts) 3(3)**
 군의 역할과 임무에 대한 동서양의 군사사상을 역사적으로 고찰하고, 군사학도로서 학문적 기반에 바탕을 둔 우리 군의 올바른 사상을 정립한다.
- 0006728 군사학개론(Introduction to Military Studies) 3(3)**
 군사학의 기본이 되는 군사학이란 무엇인가? 로부터 병영생활 전반에 이르는 내용을 총망라하여 장교로서 기본적으로 꼭 알아야만 될 사항들을 숙지한다.
- 0006732 전자정보및무인항공기초(Electronic Information and Introduction of UAV) 3(3)**
 첨단과학기술과 정보기술의 급속한 발달은 전쟁수행 방식의 변화를 초래하고 있다. 본 강좌에서는 군사적으로 가치가 있는 전자정보의 식별과 수집방법 등 전자전 지원, 전자공격 및 전자보호를 위한 기초이론과 무인항공기초를 학습한다.
- 0006734 전쟁론(War and Its Theorists) 3(3)**
 전쟁에 관한 동서양의 주요 군사사상가들의 사상과 이론을 연구함으로써 전쟁, 전략, 전술의 기본원리를 이해한다.
- 0006737 군사지리학(Military Geography) 2(2)**
 지형 및 기상요소를 과학적으로 이해하고 분석하여 작전에 미치는 영향을 고려함으로써 장차 지휘관 및 참모로서 지형 및 기상에 대한 전장정보 판단을 실시할 수 있는 능력을 부여한다.
- 0006745 직업군인론(A Professional Soldier) 3(3)**
 현대 군인의 바람직한 직업관은 소명의식을 바탕으로 하는 전문적인 직업관을 가져야하고 직업군인의 전문성, 사회적 책임성, 단체성 등이 균형 있게 조화되어야 함으로 개인적인 지극히 작은 범위가 아니라 위대하고 숭고한 국가와 민족 앞에 충성된 삶을 살겠다는 자랑스러운 군인 상을 정립하는 데 있다.
- 0006746 군대교육학(Military Education) 3(3)**
 성인교육의 기초이론과 교육학 원리를 숙지하여 장차 바하교육훈련에 접목시킬 수 있도록 하며, 군대에절 교육 및 군인으로서 지녀야 할 덕목과 사명에 대해 교육함으로써 적과 싸워 반드시 이길 수 있는 장교자질을 구비한다.
- 0006747 군법개론(Laws of War) 3(3)**
 군사관련 제법규의 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 조직을 고찰 및 학습을 통하여 국가관을 확립함과 동시에 군의 통수작용과 통치 질서 등에 대한 지식을 습득시킨다. 이를 토대로 헌법의 하위규범인 군사에 관련된 법과 규정들을 학습함으로써 무기유지, 전투력의 보존 발휘 등을 위한 군법지식을 부여하고 합리적이며 효율적인 군사업무능력을 배양한다.
- 0006806 북한학(M)(North Korea Studies, Military) 3(3)**
 북한의 정치, 외교, 군사, 경제, 사회체제의 실상과 남북한 통일정책을 이해하고, 북한체제의 변화에 대한 전망을 가능하게 하여, 북한이 국가안보 차원에서 위협의 대상임과 동시에 민족통일의 대상이며, 동반자로서 균형감각과 함께 올바른 인식을 갖도록 한다.
- 0006807 국가안보론(M)(national Security Theory, Military) 3(3)**
 국가안보보장의 개념, 목적과 대상, 범위 및 위협의 유형, 기능과 수단을 이해하고 국가안보의 중요성을 인식하는 데 있다.
- 0006808 리더십(M)(Leadership, Military) 3(3)**
 소대장, 중대장의 초급지휘관으로서 갖추어야할 지휘통솔의 기본적인 이론과 지식을 습득하고, 나아가 실전에서 이루어지는 사례를 중심으로 실습을 함으로써, 성공적인 초급장교의 자질을 함양토록 한다.

- 0007771 한국전쟁사(Korea Military Studies) 3(3)**
 군사관련 한국 고전사 및 6·25 전쟁을 개관하여 주요 전례분석을 통해 지휘통솔 및 작전적 안목을 증대시키며, 이를 통해 미래의 전쟁에 대비하는 전략전술적 사고의 기초를 제공하는데 있다.
- 0007773 세계전쟁사(World Military History Studies) 3(3)**
 과거(고대로부터 현대)의 세계 주요 전쟁(고대중세의 유럽전쟁, 제 1·2차 세계 대전, 현대전 양상, 월남전, 중동전, 기타 전쟁)의 원인·경과·결과를 이해하고, 장차전에 대비하는데 필요한 교훈을 습득케 하며, 학생들에게 기초 군사지식을 제공하여 전투지휘에 필요한 용병술 및 판단력을 증대시키는데 있다.
- 0008683 특수작전개론(Introduction to Special Warfare) 3(3)**
 공수특전여단의 가장 기본적인 특수작전에 대해 이론에서부터 각 국가별 전투기술에 대한 소개를 통해 이론적인 부분을 완벽히 체득한다.
- 0008685 상담심리학(Counseling Psychology) 3(3)**
 인간의 행동과 심리과정을 과학적으로 연구하는 학문인 심리학적 지식을 학생들에게 제공함으로써 자신 및 타인에 대한 객관적인 이해를 가능하게 하고, 다양한 환경에 대한 적응능력을 증진시키며, 나아가서 장차 지휘자로서 부하 행동에 대한 이해와 효과적인 리더십을 함양하는데 필요한 기초지식을 부여한다.
- 0008741 군사영어(Military English) 3(3)**
 기초적인 병영생활, 계급, 부대단위, 제식훈련 등의 기초적인 군사용어를 숙달시키고, 소부대 전술 및 일상 업무 등에 관한 자유로운 대화를 가능케 할 군사영어 회화능력을 부여한다.
- 0009229 한국사 및 국가관(M)(Korean History and Country View, Military) 2(2)**
 육군 장교로서 반드시 알아야 할 한국 근·현대사에 대한 기본소양을 갖추기 위한 과목으로 국군의 역사적 정통성, 대한민국의 건국과 발전과정에서 군대가 기여한 역할을 알 수 있게 한다.
- 0009426 고공기본(High Altitude) 4(4)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력 중 공중침투하여 임무수행에 필요한 고공기본훈련으로서 정예특전요원이면 당연히 구비해야 할 과업(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)
- 0009427 전술학입문(Entrance of Military Strategy and Tactics) 2(2)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력 중 전술에 입각한 임무수행에 필요한 과업(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)
- 0009428.9 특수전전술1,2(Special Warfare Technique) 2(2)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력중 공중침투하여 임무수행에 필요한 특수전전술로서 정예특전요원이면 당연히 구비해야 할 전투기술입(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)
- 0009430 전쟁연습1(War Game 1) 2(2)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력 중 임무수행에 필요한 전쟁연습1과목으로서 정예특전요원이면 당연히 구비해야 할 과업(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)
- 0009431 전쟁학1(Polemology 1) 2(2)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력 중 전투의 원리에 입각한 임무수행에 필요한 과업(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)
- 009432 체력육성법(Physical Strength Training Method) 2(2)**
 국방안보드론학과 학우의 기본능력 중 특수전교육단에서처럼의 강인한 체력단련을 숙달한 체력능력(경력인정 과목으로 육군 특수전학교의 정규과정으로 편성된 과목임)

0011718 영상촬영및편집(Video Shooting and Editing) 2(2)

무인항공기 촬영 영상 편집에 대한 효과적인 분위기 및 배경 설정, 목적에 맞는 정보의 분류 등의 원리를 이해하고 실제 편집능력을 배양한다.

0011719 무인항공기조종및정비(Operation and Maintenance of Unmanned Aerial Vehicles) 3(3)

무인항공기(드론) 조종 능력을 배양하여 실 장비 운영 능력 구비, 간단한 사용자 기술정비를 습득하여 장비에 대한 응급처치 능력을 배양한다.

0011720 항공기상및관제영어(Airplane and Control English) 2(2)

무인항공기(드론) 운영 시 가장 선행되는 기초요구자료인 기상을 분석하는 방법을 숙지하고, 실제 장비운영 시 사용될 수 있는 관제영어에 대한 초급수준의 회화능력을 배양한다.

일반선택(교직 · 자유선택) 과목 개요

교 직

1. 교직과목

9800003	교육학개론(Introduction to Pedagogy) 교육학 전반에 대한 기초적 이론, 교직윤리, 특히 교사론에 역점을 둔다.	2(2)
9800001	교육심리(Educational Psychology) 학습 및 발달이론, 생활지도에 역점을 두며 심리적 기초개념 및 이론을 다룬다.	2(2)
9800004	교육방법및교육공학(Instructional Method & Educational Technology) 학습의 이론과 실제, 특히 교육기자재 활용방법에 중점을 두며 교육공학의 기본 개념부터 실제 응용과 적용을 다룬다.	2(2)
9800005	교육사회(Sociology of Education) 교육의 사회적 기능, 특히 학교와 지역사회관계에 중점을 두며 사회학적 기초개념과 이론에 대해서 연구한다.	2(2)
9800006	교육철학및교육사(Philosophy & History of Education) 교육의 철학적 기초, 교육의 역사적 기초, 특히 우리나라와 관련된 교육사 내지 교육철학에 역점을 둔다.	2(2)
9800009	교육평가(Educational Evaluation) 학교 현장에서 수업평가 및 학생평가를 위한 이론적 기초를 학습하며 수업 및 학생평가에 사용되는 평가 도구와 특성을 이해한다.	2(2)
9800010	교육행정및교육경영(Educational Administration & Management) 교육제도 및 조직, 교원인사, 장학 및 학교행정, 학급경영 등의 기초 개념과 이론을 다룬다.	2(2)
9800172	특수교육학개론(Introduction Course in Special Education) 특수교육의 대상이 되는 아동의 특성, 원인, 조기발견과 진단, 치료와 교육에 관련된 제반 개념과 지식 및 이론을 연구한다.	2(2)
9800059	교직실무(Business Affairs in Educational Practice) 교직 수행 과정에서 요구되는 교육관련 제도 및 법규에 대한 이해를 심화하고 아울러 행정적 실무처리 능력을 함양하도록 한다.	2(2)
9800002	학교현장실습(Field Practice in School Education) 학교교육의 현장에 직접 참여함으로써 참관실습, 실무실습, 수업실습 등 다양한 현장경험을 체득할 수 있도록 한다.	2(2)
9800060	교육봉사활동(Activities for Educational Service) 보조교사로서의 다양한 경험을 갖게 함으로써 현장교육에 대한 이해를 넓히고 아울러 교육실무를 익힐 수 있는 기회를 갖도록 한다.	2(2)
9800173	학교폭력예방및학생의이해(The Prevention of School Violence Prevention & Understanding Students) 학교폭력예방의 이론과 실제라는 강좌는 학교폭력 발생의 사전 차단 효과를 제고함과 동시에 학교폭력에 대한 교사들의 대응능력을 향상시키고자 한다.	2(2)

2. 전공별 교과교육영역 교직전공과목은 해당학과(전공) 교육과정표에 따른다.

자유선택

1. 대학생활 설계 교과목

0005366 보람찬대학생활설계(Planning A Meaningful College Life) 1(1)

본 교과목은 인생에서 가장 황금시기인 청춘기, 순수한 감성과 인생에 대한 열정으로 충만한 시기에 학문에 대한 열정과 인생의 미래에 대한 꿈을 품고 그 실현을 위한 교과목이다. 대학은 어떠한 곳인지, 청주대학교는 어떠한 곳인지에 대한 전반적인 설명과 인생에서 가장 낭만적이고 꿈에 부푼 시기, 황금시기인 청춘시기를 보람차게 지내기 위한 지침이 되는 교과목이다.

2. 창업교과목

0009270 기업가정신과혁신1(Entrepreneurship & Innovation 1) 2(2)

본 교과목은 창업 마인드를 고취하고 기업이 정신을 습득할 수 있도록 하는데 있다. 이를 통하여 창업에 대한 전반적 이해를 높이고, 창업을 친숙하게 이해할 수 있도록 한다. 또한 기업가 정신과 혁신2의 선수 과목으로 역할을 한다.

0009271 기업가정신과혁신2(Entrepreneurship & Innovation 2) 2(2)

본 교과목은 창업 마인드를 고취하고 기업이 정신을 습득할 수 있도록 하는데 있다. 이를 통하여 창업에 대한 전반적 이해를 높이고, 창업을 친숙하게 이해할 수 있도록 한다.

0009272 창업학개론(Principal of Start-ups) 2(2)

본 교과목은 졸업 후 창업에 관심을 갖고 있는 학생들이 본격적인 창업을 준비할 수 있도록 창업의 기본 지식과 실무적 필요사항을 체계적으로 제공한다.

0009273 창업마케팅개론(Marketing for Start-ups) 2(2)

본 교과목은 창업 기업의 시장 개척과 마케팅에 대하여 이해함으로써 보다 시장지향적인 창업이 가능하게 하는 것과 동시에, 판로 개척에 도움을 주고자 한다.

0009274 창업기업운영회계(Management & Accounting for Start-ups) 2(2)

본 교과목은 회계의 기초를 다짐으로써 소규모 창업 시 효과적인 현금 흐름과 이익 창출을 가능하게 한다.

0009275 창업법규와세무(Regulations & tax for Start-ups) 2(2)

본 교과목은 창업에 필요한 다양한 법무 규정과 세무 규정을 이해함으로써, 기업 창업의 행정적 절차에 효과적으로 대응하게 한다.

0009276 특허와브랜드관리(Patent & Brand Management) 2(2)

본 교과목은 특허와 브랜드 관리에 대하여 이해함으로써 창업 시에 창업기업의 기술을 보호하고, 기업의 브랜드 가치를 증진시키는데에 도움을 주고자 한다.

0009277 벤처기술창업론(Venture Start-up Management) 2(2)

본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, IT나 인터넷 등 기술분야의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.

0009278 사회적기업창업론(Social Enterprise Management) 2(2)

본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 사회적기업이나 협동조합 등 제3섹터의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.

0009279 문화콘텐츠창업론(Culture & Contents Start-up Management) 2(2)

본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 공연, 예술, 학원, 문화 등 분야의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.

0009280 호스피탈리티창업론(Hospitality Start-up Management) 2(2)

본 교과목은 특정 업종별 창업을 희망하는 학생들을 대상으로 한다. 특히, 요식업, 호텔, 레스토랑, 관광산업 등의 창업에 필요한 지식을 전달하는 것을 목적으로 한다.

0009281 창업실습캡스톤디자인(Capstone Design for Start-up Management) 2(2)

본 교과목은 실제 창업을 준비하는 3,4학년의 고학년을 대상으로 창업을 지원하고, 성공할 수 있도록 실습의 기회를 제공한다.

0009347 창업실습1(Practice for Start-up 1) 3(3)

본 교과목은 창업 준비활동(창업동아리 활동)을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업동아리 활동이 ‘창업실습’ 교과 인정기준에 부합하는 경우 최대 6학점 이내에서 이수가 가능하다.

0008865 창업실습2(Practice for Start-up 2) 3(3)

본 교과목은 창업 준비활동(창업동아리 활동)을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업동아리 활동이 ‘창업실습’ 교과 인정기준에 부합하는 경우 최대 6학점 이내에서 이수가 가능하다.

0008866 창업현장실습1(On-the-job training for a Business 1) 0(0)

본 교과목은 창업 활동을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업 활동이 ‘창업현장실습’ 교과 인정기준에 부합되는 경우 최대 18학점 이내에서 이수가 가능하다.

0009401 창업현장실습2(On-the-job training for a Business 2) 0(0)

본 교과목은 창업 활동을 통해 학습목표 달성이 가능한 경우 학점으로 인정하는 교과목으로 창업과 학업의 병행에 따른 어려움을 해소할 수 있게 한다. 창업 활동이 ‘창업현장실습’ 교과 인정기준에 부합되는 경우 최대 18학점 이내에서 이수가 가능하다.

0011602 손에잡히는기업가정신(Entrepreneurship in Hand) 2(2)

경제성장과 사회변화 그리고 혁신을 만들어내는 창의적 아이디어, 아이디어보호(지적재산권), 비즈니스모델, 커뮤니케이션 등의 사례를 제시하여 수강생들의 기업가정신을 함양한다.

0011603 손에잡히는비즈니스플랜(Business Plan in Hand) 2(2)

창업에 관심있는 청년들에게 비즈니스 플랜 작성에 필요한 온라인 교육 콘텐츠를 제공하여 창업 마인드 제고를 위한 교육기회를 확대하고 기업가정신을 함양한다.

업종별창업실무1(Start-Up Practice 1 to Business Classification) 1(1)

OO업종 창업에 필요한 창업의 기본과 아이템 선정 방법, 창업아이템의 사업타당성 분석과 사업계획서 작성 방법을 아는 것을 목표로 한다. 이를 위해 산업의 특성, 동향 및 사업 전망을 탐색하고 창업가의 자질 테스트 및 창업가의 환경분석을 통해 바람직한 창업방향을 탐색한다. 또한 창업사업계획서를 전체적으로 조명하여 창업에 필요한 모든 사항을 객관적이고 체계적으로 정리할 수 있게 한다. (공방창업준비와운영1, 창업SNS마케팅, 외식업창업실무1, 외식업창업의이해1, 사회적기업과창업, 우리동네문화유산창업하기, 100만원으로100년가계창업하기, 취업과창업을통는영어학습전략1, 공짜창업, 창업과대인관계, 창업과커뮤니케이션기술, 공업용재봉기를이용한창업1, 창업성공을위한프리젠테이션기법1, 이벤트(공연, 행사)창업, 뮤지컬배우및연출기획창업1, 뮤지컬아카데미창업1, 예술심리치료창업1, 음악심리치료창업1, 예술재활심리치료사례연구창업1, 디자인아이템(자수)창업, 영화콘텐츠창업1, 단편영화제작창업1, 블록체인을활용한창업눈뜨기, DIY인테리어소품디자인창업, DIY에코백브랜드창업)

업종별창업실무2(Start-Up Practice 2 to Business Classification) 1(1)

OO업종의 창업기업에 필요한 경영전략 및 마케팅 전략, 인적자원관리 전략, e-비즈니스전략을 알게 하며, OO업종의 창업 절차 이해와 창업일정계획표 작성을 목표로 한다. 이를 위해 경영전략 분석방법, 경영전략 수립 시 고려사항, 틈새시장 분석 및 마케팅 전략 활용법을 익히며, 인력과 조직 구성에 대하여 검토하고 인터넷을 활용한 마케팅 전략을 이해하게 한다. 또한 OO업종의 입지선정, 인허가 사항 및 관련제도, 창업자금 조달 및 운용계획, 사업자등록 등을 다루어서 창업에 필요한 사항을 빠짐없이 준비할 수 있게 한다. (공방창업준비와운영2, 공업용재봉기를이용한창업2, 창업성공을위한프리젠테이션기법2, 뮤지컬배우및연출기획창업2, 뮤지컬아카데미창업2, 예술심리치료창업2, 약심리치료창업2, 예술재활심리치료사례연구창업2, 영화콘텐츠창업2, 단편영화제작창업2)

3. 현장실습 교과목(자유선택)

0005357 현장실습(Field Placement) 0(0)

학군사관 후보생으로서 갖추어야 할 체력, 정신전력,현장에서 실무경험을 통한 학생의 실용·융합 역량강화 및 커뮤니케이션 능력 강화 기회를 갖도록 한다.

0011693 실무역량강화실습(Training Program for Practical Competence Enhancement) 0(0)

전공에서 배운 지식을 토대로 현장의 업무를 경험하고 실무역량을 강화한다.

4. 학군사관후보생(ROTC) 교과목(자유선택)

0011174 안보학(Security Studies) 3(6)

학군사관 후보생으로서 갖추어야 할 체력, 정신전력, 제식 등을 습득하고 육군의 이해와 군법 등을 배움으로 군인화 단계에 적응한다.

0011175 조직리더십(Organizational Leadership) 3(6)

입관전 예비 장교후보생으로 필수 소양인 정신전력과 안전문화, 안보에 대한 개념을 정립한다.

0011185 안전및조직관리사례연구(Safety and Organizational Management Case Study) 3(6)

야전에서의 사례 연구를 통한 어야 할 기본 전투기술을 숙달하고, 군인기본자세 확립 및 군인정신을 함양한다.

0011186 조직리더십사례연구(A Case Study of Organizational Leadership) 3(6)

야전에서의 조직리더십 사례 연구를 통하여 정신전력과 안보관을 강화한다.

0011726 기초군사훈련(Basic Military Training) 1(1)

육군장교로 임관하기 전에 갖추어야 할 기본 전투기술을 숙달하고, 군인기본자세 확립 및 군인정신을 함양한다.

0011727 전투지휘자훈련(Combat Commander Training) 1(1)

육군장교로 임관하기 전에 갖추어야 할 분대 전투지휘능력을 배양하고, 분대급 제대 편제화기 및 장비 운용을 숙달한다.

0011728 아전지휘자훈련(Field Commander Training) 1(1)

육군장교로 임관하기 전에 갖추어야 할 각 병과별 전투지휘 및 직무수행 능력 배양하고, 소대 전투지휘 및 전투기술을 구비한다.

2022학년도 청주대학교 **교육과정편람**

|발행| 청주대학교
28503 청주시 청원구 대성로 298
☎ (043)229-8024

|편집|
청주대학교 교무처 학사지원팀