2023학년도

서경대학교 요람

SINCE 1947
서경대학교
SEOKYEONG UNIVERSITY

건학 이념

서경대학교는 홍익인간의 정신을 이어받아 학문을 연구하고 교수하여 유능한 인재를 양성함으로써 인류공영의 이상사회 구현에 기여함을 건학이념으로 한다.

학문의 연구와 교수	홍익인간 정신의 계층	인류공영의 이상사회 구현

교훈

지(智)	인(仁)	용(勇)

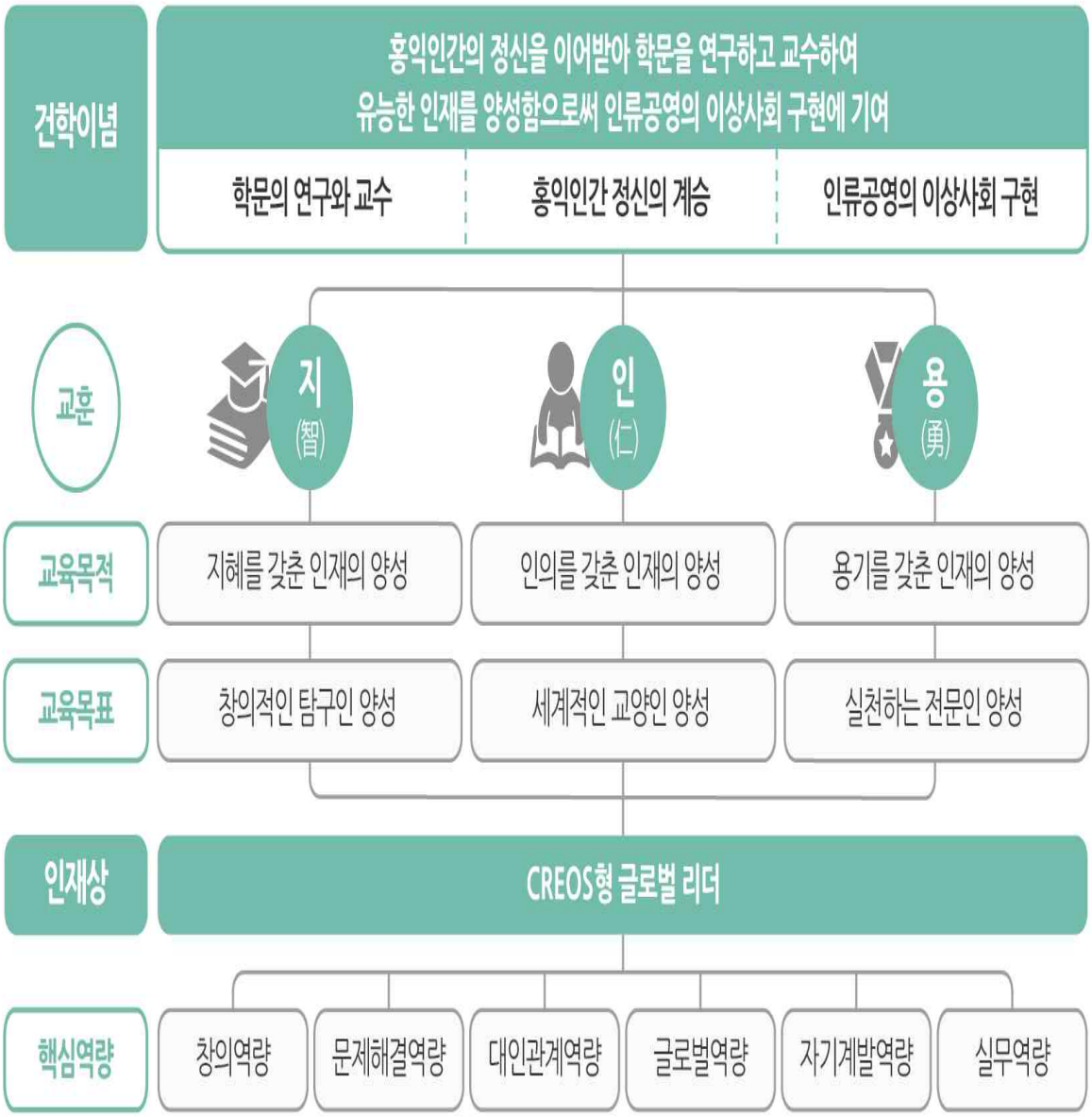
교육 목적

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

지혜(智慧)를 갖춘 인재의 양성	**인의(仁義)**를 갖춘 인재의 양성	**용기(勇氣)**를 갖춘 인재의 양성

교육 목표

창조적 탐구인 **양성**(智慧)	세계적 교양인 **양성**(仁義)	실천하는 전문인 **양성**(勇氣)
• 탐구적 자세 • 탐구방법의 숙달 • 과학적 사고방식 • 혁신적 자질 • 미래지향적 자세	• 폭넓은 교양과 종합적 판단력 • 인간주의적 가치관 • 세계인의 자세 • 심미적 안목과 표현력 • 진취적 자아정신	• 진리를 지키는 용기와 실천력 • 조직에 대한 헌신 • 직업윤리의 실천 • 전문적 능력 • 무실역행의 자세
학문적 측면	**윤리적 측면**	**실천적 측면**


건학이념
홍익인간의 정신을 이어받아 학문을 연구하고 교수하여
유능한 인재를 양성함으로써 인류공영의 이상사회 구현에 기여
학문의 연구와 교수
홍익인간 정신의 계승
인류공영의 이상사회 구현
교훈
지 (智)
인 (仁)
용 (勇)
교육목적
지혜를 갖춘 인재의 양성
인의를 갖춘 인재의 양성
용기를 갖춘 인재의 양성
교육목표
창의적인 탐구인 양성
세계적인 교양인 양성
실천하는 전문인 양성
인재상
CREOS형 글로벌 리더
핵심역량
창의역량
문제해결역량
대인관계역량
글로벌역량
자기계발역량
실무역량

학사일정

년	월	일	요 일	학 사 내 용	비 고
2023	3	2	목	· 2023학년도 1학기 개강	
		2 ~ 8	목 ~ 수	· 1학기 수강신청 정정	
		28	화	· 수업일수 1/4선	
		31	금	· 학기개시 30일	
	4	4월중	기간내	· 교직과정 이수예정자 교육실습	
		20 ~ 26	목 ~ 수	· 1학기 중간시험(8주차)	
		20 ~ 5.3	목 ~ 수	· 1학기 중간강의평가	
		21	금	· 수업일수 2/4선	
		30	일	· 학기개시 60일	
	5	1	월	· 근로자의날(※휴일)	
		5	금	· 어린이날(※휴일)	
		22	월	· 수업일수 3/4선	
		26	금	· 2022학년도 후기 졸업예정자 논문접수 마감	
		30	화	· 학기개시 90일	
	6	5	월	· 임시휴업일(※휴일)	※보강만 진행함
		6	화	· 현충일(※휴일)	
		8 ~ 13	목 ~ 화	· 보강일(근로자의날, 어린이날, 임시휴업일, 현충일)	
		14 ~ 20	수 ~ 화	· 1학기 기말시험	
		21	수	· 하계방학	
		21 ~ 27	수 ~ 화	· 1학기 성적평가 입력	
		22 ~ 7.12	목 ~ 수	· 2023학년도 하계계절학기	
		28 ~ 7.6	수 ~ 목	· 1학기 성적열람 및 정정(기말강의평가)	
	7	7	금	· 1학기 성적발표	
		17 ~ 28	월 ~ 금	· 2학기 휴학, 복학, 재입학 신청	
	8	14	월	· 임시휴일(※휴일)	
		15	화	· 광복절(※휴일)	
		17	목	· 제 73회 후기 학위수여일	
		21 ~ 24	월 ~ 목	· 2학기 수강신청	
	9	1	금	· 2학기 개강	
		1 ~ 7	금 ~ 목	· 2학기 수강신청 정정	
		27	수	· 수업일수 1/4선	
		28 ~ 30	목 ~ 토	· 추석연휴(※휴일)	
		30	토	· 학기개시 30일	
	10	2	월	· 임시휴업일(※휴일)	
		3	화	· 개천절(※휴일)	
		9	월	· 한글날(※휴일)	
		20	금	· 개교기념 대체휴업일(※휴일)	
		22	일	· 개교기념일(76주년)	
		23 ~ 27	월 ~ 금	· 2학기 중간고사(8주차)	
		23 ~ 11.3	월 ~ 금	· 2학기 중간강의평가	
		30	월	· 학기개시 60일	
		31	화	· 수업일수 2/4선	
	11	27	월	· 수업일수 3/4선	
		29	수	· 학기개시 90일	
	12	1	금	· 2023학년도 전기 졸업예정자 논문접수 마감	※보강만 진행함
		8 ~ 15	금 ~ 금	· 보강일(추석연휴,임시휴업일,개천절,한글날,개교기념 대체휴업일)	
		18 ~ 22	월 ~ 금	· 2학기 기말시험	
		23	토	· 동계방학	
		23 ~ 29	토 ~ 금	· 2학기 성적평가 입력	
		26 ~ 1.16	화 ~ 화	· 2023학년도 동계계절학기	
		30 ~ 1.8	토 ~ 월	· 2학기 성적열람 및 정정(기말강의평가)	
2024	1	9	화	· 2학기 성적발표	
		22 ~ 2.2	월 ~ 금	· 1학기 휴학, 복학, 재입학, 전과 신청	
	2	15	목	· 제 74회 전기 학위수여식	
		19 ~ 21	월 ~ 수	· 2024학년도 1학기 수강신청	

※ 보강일 안내

· 근로자의날 5/1(월)→ 6/8(목)	· 어린이날 5/5(금)→ 6/9(금)	· 임시휴업일 6/5(월)→ 6/12(월)
· 현충일 6/6(화)→ 6/13(화)	· 추석연휴 9/28(목)→ 12/14(목)	· 추석연휴 9/29(금)→ 12/8(금)
· 임시휴업일 10/2(월)→ 12/11(월)	· 개천절 10/3(화)→ 12/12(화)	· 한글날 10/9(월)→ 12/13(수)
· 개교기념 대체휴업일 10/20(금)→ 12/15(금)		

※ 위 일정표는 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

차 례

Ⅰ. 총 람

연 혁 ····· 3

약 사 ····· 3
연 표 ····· 10

학교법인 서경대학원 정관 ····· 22

대학기구 및 조직 ····· 45

기구표 ····· 45
구성과 조직 ····· 46

교 직 원 ····· 52

전임교원 ····· 52
직 원 ····· 61

Ⅱ. 학 사

학 칙 ····· 67

학칙시행세칙 ····· 107

Ⅲ. 교육과정

교육과정 ····· 143

교육과정 편제의 원칙 ····· 143
교육과정의 편성 ····· 144
교육과정의 내용 ····· 145
교육과정의 적용 ····· 147
교육과정 편성표 ····· 147
졸업인증제 ····· 153
학과(부)별 졸업요건기준 ····· 154
편입생 학점인정 안내 ····· 157
외국인 유학생을 위한 교육과정 ····· 158

교양교육과정 교과목 및 해설 ····· 159
핵심역량교양필수 교과목 ····· 159
기초학문교양선택 교과목 ····· 160
자유선택 교과목 ····· 186
영어특성화 교과목 ····· 186
전산실무능력 인증(전산특성화) 교과목 ····· 186
외국인 유학생을 위한 교양 교과목 ····· 187
교직과정 교과목 및 해설 ····· 189
학생군사교육단(ROTC) ····· 192
대학별 교육과정 ····· 193
인문사회과학대학 ····· 193
글로벌비즈니스어학부(영어/일어/중어/노어/불어) ····· 194
공공인재학부(공공인재/경찰행정) ····· 226
경영학부(경영/글로벌경영) ····· 240
군사학과 ····· 262
아동학과 ····· 273
광고홍보콘텐츠학과 ····· 280
이공대학 ····· 291
소프트웨어학과 ····· 293
금융정보공학과 ····· 301
전자컴퓨터공학과 ····· 314
나노화학생명공학과 ····· 328
물류시스템공학과 ····· 335
도시공학과 ····· 345
토목건축공학과 ····· 355
공연예술대학 ····· 364
공연예술학부(연기/연출/모델연기/무대기술/무대패션/뮤지컬) ····· 365
음악학부(피아노/관현악) ····· 444
실용음악학부(기악/작곡/보컬/싱어송라이터) ····· 453
무용예술학부(한국무용/실용무용) ····· 459
디자인&영상대학 ····· 478
디자인학부(시각정보디자인/생활문화디자인) ····· 479
영화영상학과 ····· 498
미용예술대학 ····· 505
헤어디자인학과 ····· 506
메이크업디자인학과 ····· 530

뷰티테라피&메이크업학과 ····· 544
융합대학 ····· 558
아트앤테크놀로지학과 ····· 559
스포츠앤테크놀로지학과 ····· 565
융합전공 교육과정 ····· 574
사이버드론봇학 ····· 578
핀테크 ····· 584
첨단인터렉티브공연 ····· 590
패션디지털트랜스포메이션 ····· 595

Ⅳ. 부속기관

학술정보관안내 ····· 604
정보전산원안내 ····· 612
보건진료소안내 ····· 616
예술교육원안내 ····· 617
공학교육연구센터안내 ····· 618
언어문화교육원안내 ····· 620
기타부속기관안내 ····· 621

Ⅴ. 학생군사교육단 및 산학협력단

학생군사교육단안내 ····· 623
산학협력단안내 ····· 625

Ⅵ. 학생생활

학생수칙 ····· 628
학생상벌에관한규정 ····· 630
학생단체의등록과운영에관한규정 ····· 633
생활관규정 ····· 641
장학금지급규정 ····· 644
예비군안내 ····· 650

총 람

연 혁

학교법인 서경대학원 정관

대학기구 및 조직

교직원

연 혁

□ 약 사

서경대학교는 1947년 10월 22일 서울특별시 중구 장충동 2가에서 한국대학으로 출발하여 이 땅에 뿌리를 내리기 시작했다.

민족의 해방과 더불어 일본의 수탈로 인해 황폐해진 조국을 하루 빨리 재건하기 위하여 낮에는 건설하며 밤에는 향학열에 불타는 젊은 인재들에게 교육의 기회를 마련해 주기 위하여 4년제 대학으로 인가된 최초의 정규 야간대학이었다.

그러나 미군정 이후 한국동란과 50년대의 어지러운 현대사 속에서 민족사학들은 많은 수난을 겪어야 했다. 민족의 비극인 한국전쟁의 와중에서도 제주도 임시교사에서 교육을 계속해야 했고, 급기야 1954년 9월 30일에는 폐교의 운명을 맞았다.

1955년 국제학원으로 재단이 인수되면서 교명도 국제대학으로 바뀌었으며, 그 후 감리학원을 거쳐 1958년 이화학당으로 재단이 인수되면서 20여 년간 국제대학은 꾸준하고 묵묵하게 공부하는 대학으로 인식되기도 했다. 이는 학교의 특성상 주경야독을 강조했던 건학정신에 따라 만학열에 불타는 산업 현장의 역군들이 학문의 필요성을 절감하고 스스로 공부하려는 의식이 높았기 때문이었으며, 이에 따라 학계·정계·법조계 등 사회의 각계각층에 많은 인재들을 배출하여 왔다.

1970년대에 들어오면서 각 대학의 양적 팽창과 야간강좌의 개설로 이부제대학이 속출하면서 국내 유일의 순수 야간 정규대학이라는 학교의 특징이 흐려지게 되었다. 또한 이화학당에서 삼문학원으로, 다시 삼문학원에서 명지학원으로 재단이 이양되면서 많은 어려움을 겪어야 했고 이는 대학의 정상적인 발전을 저해하는 커다란 요인이었다.

우리대학교가 본격적인 궤도에 들어서서 발전의 거보를 내딛는 계기를 이룬 것은 학교법인 성한학원(설립자 : 김성민 이사장)을 새로이 맞이하면서부터였다. 1987년 4월 이후 새롭게 출발하여 짧은 기간 동안 보여준 발전과 성장은 가히 눈부신 것이었다.

먼저 3개 학부 9개 학과였던 국제대학은 1987년 10월 경상학부에 회계학과를 신설하였으며, 1988년 3월 1일에는 교사를 서대문구 남가좌동에서 현 위치인 성북구 정릉동 16-1번지로 이전하였다. 이는 학교 설립이후 40여년 만에 최초로 대학의 부지, 건물 및 시설물을 갖게 되는 역사적인 사건이었다. 신축한 본관과 북악관에서 강의를 진행함으로써 명실상부한 실용교육의 요람으로 자리하고 더욱 깊이 있는 학문연구의 장을 많은 인재들에게 제공할 수 있게 된 것이다.

1988년 4월에는 제15대 오덕영 학장이 취임하였고, 1989년 11월에는 학교법인 성한학원에서 학교법인 국제대학원을 분리·신설하여 국제대학을 전담 운영하게 함으로써 학교 발전의 기틀을 마련하였다.

1990년대에 접어들면서 우리대학교는 눈부신 발전을 거듭하였다. 1990년 7월에는 지역사회

시민들에게 평생교육의 기회를 부여하고 새로운 지식정보와 첨단 기술을 습득시킴을 목적으로 사회교육원을 설립함으로써 지역사회봉사라는 또 하나의 대학 본연의 기능을 수행하는 계기가 되었으며, 10월에는 산업공학과, 응용통계학과, 정보처리학과 등 3개학과를 신설하였고, 이어 11월에는 학문의 전문화와 산학협동체제 확립을 위해 경영행정대학원을 설립하였다.

1991년 10월에는 노어노문학과, 중어중문학과, 화학과, 응용수학과, 산업디자인학과를 신설하고, 산업공학과, 응용통계학과, 정보처리학과 등 3개 학과에 각각 20명씩 증원하여 18개 학과로 편제되었다.

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

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

1993년 7월 제2대 총장으로 허재영 박사가 취임하여 연구하는 대학, 세계로 뻗어 가는 대학이라는 기치아래 우수 교수의 유치와 연구분위기 진작, 장단기 대학발전계획의 마련에 진력하였다. 무엇보다도 교육의 질적 향상, 나아가 서경대학교의 비약적인 발전을 위하여 교직원 및 학생들과 함께 각종 제도와 기구를 정비하고 교육환경을 조성하는데 전력을 다하였다. 이와 함께 늘어나는 학생 수와 그에 따른 교육환경의 개선을 위하여 대학의 교사 등 교육시설의 신·개축도 지속적으로 시행하였다.

1988년 지하 1층, 지상 5층, 연건평 약 1,950평의 본관과 지하 1층, 지상 7층, 연건평 약 3,850평의 북악관으로 출발한 우리대학교는 1993년 지하 2층, 지상 5층, 연건평 약 2,700평의 대일관을 강의동으로 사용하기 시작하였으며, 1994년에는 서경인의 염원인 청운관(학생회관)과 혜인관이 기공되었고, 중앙도서관의 신축이 계획되었다.

그 밖에 중앙도서관의 지속적인 개선, 장서의 확보 등을 통해 학습 분위기를 조성하고 있고, 연구용 및 행정용 주전산기를 새로 도입하여 활용하고 있으며, 어학실습실, 컴퓨터 실습실, 학회실 등 후생복지시설을 지속적으로 확충하여 왔다.

또한 창간된 이래 발전을 거듭하고 있는 신문사를 비롯하여 방송국, 교지편집실 등 대학언론기구와 총학생회를 비롯한 학생자치기구, 각종동아리 활동 등 학생들의 자율적이고 활발한 캠퍼스 활동을 통하여 대학문화의 창달에 크게 이바지하면서 서경대학교의 발전에 기여하고 있다.

1996년 2월 제3대 총장으로 민병천 박사가 취임하면서 선진대학, 민족대학, 실용대학의 발전계획을 수립하고 '세계 속에 우뚝 서는 실용적 민족대학'으로의 도약을 시작하는 한편, 3월에는 불어과 및 철학과를 신설하였으며, 국제교류를 확대하기 위하여 러시아의 하바로프스크대학교, 콤스몰스크공과대학교, 중국의 연변대학, 길림성 사회교육원, 북경어언문화대학, 일본의 오이타

대학, 벳부대학, 프랑스의 샹베리대학교, 미국의 휴스턴주립대학교, 머레이주립대학교와 자매결연을 맺었으며, 1996년 10월에는 정보처리학과를 컴퓨터과학과로, 전산통계학과를 전산정보관리학과로 학과 명칭을 개편하는 등 세계 속의 대학으로 발전하기 위하여 노력하고 있다.

또한 1997년 10월에는 도시공학과, 컴퓨터공학과(야간)를 신설하고 대학원에 컴퓨터과학과 석사과정을 신설하고 물류대학원을 설립하는 등 양과 질적인 면에서 괄목할 만한 성장을 거듭하고 있다.

1998년 10월에는 야간학과를 주간(17개 학과 750명)으로 대폭 전환하는 한편, 7개 학과(아동학과, 정보통신공학과, 전자공학과, 토목공학과, 패션디자인학과, 음악학과, 연극영화과)를 신설하였다.

또한, 교무처 및 강의동인 혜인관(2,825평)과 학생회관인 청운관(1,831평), 1000여대를 주차할 수 있는 수도권 유일의 주차장(지하 1·2층, 5,361평)과 교수연구동인 한림관(2,280평)을 완공하였으며, 첨단과학분야와 예술대학의 연극영화과를 비롯하여 패션디자인학과, 음악학과, 무용예술학과 등이 공동으로 사용할 수 있는 문예관을 준공하였다. 이와 같이 교육시설을 확보함으로써 국제화시대에 대비하는 명실상부한 종합대학으로 자리 매김하게 되었다.

1999년에는 종합서비스센터를 개소하여 학생들의 민원업무를 One-stop으로 처리할 수 있는 획기적인 봉사체제를 갖추었고, 학부제를 도입하여 이공대학에 전자통신컴퓨터공학부(140명), 수리정보통계학부(60명), 예술대학에 디자인학부(90명), 음악학부(40명), 연극영화학부(50명)를 새로이 신설하였다.

2000년도에는 노어학과, 중어학과, 아동학과, 회계학과를 주간으로 전환하였고, 전산정보관리학과를 정보관리학과로 명칭 변경하였다.

2001년도에는 시간제등록제와 계절학기를 시행하고, 전자상거래학과가 새로이 신설되었다. 불어과, 경제학과, 정보관리학과가 주간으로 전환하였으며, 노어학과와 불어과를 유럽어학부로 통합하고, 정보관리학과가 인터넷정보학과로, 전자통신컴퓨터공학부를 각각 전자공학과, 정보통신공학과, 컴퓨터공학과로 변경하였으며, 화학과를 응용화학과로 학과 명칭을 변경하였다. 아동학과에 유치원 2급 정교사 교직과정을 설치하였으며, 9월에 철학사상연구소를 설립하였다.

2002년에 민병천 박사가 제6대 총장으로 재임하였고, 정보통신매체를 이용한 원격교육을 실시하였으며, 3월에는 교수법 개발과 교육매체의 제작지원을 위한 교수학습개발센터와 학내 사회봉사 지원체제를 확립하기 위한 사회봉사단을 설치하였다.

2003년 3월에는 IT분야인 소프트웨어학과와 국내 최초 4년제 학사과정으로 미용예술학과를 신설하였으며, 6월에는 국가고시를 준비하는 학생을 위한 상승관을 개관하고, 9월에는 품질아카데미연구소를 설립하였다.

2004년 2월 제7대 한철수 총장이 취임하여 국제화, 특성화, 지식정보화, 실용화를 통한 세계 속의 명문대학으로 발돋움하고자 전임교육 및 리더십교육의 강화, 정보화 및 전산교육 강화, 외국어교육 및 국제교류 강화, 창조적 대학문화 창달 등의 노력을 하고 있으며, 7월에는 산학교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률에 따라 독립 법인으로 산학협력단을 설립하였다.

10월에는 패션디자인학과, 대학원 석사과정의 도시공학과, 연극영화과, 박사과정의 미용예술

학과, 교육대학원의 상담교육과정이 신설되었다. 특히 박사과정의 미용예술학과는 국내 최초로 신설된 과정으로 이에 따라 학부, 대학원, 평생교육원의 미용예술 교육체계가 연계됨으로써 전문우수미용인 양성에 독보적인 시스템을 갖추게 되었다. 한편 국제교류의 다각화를 위해 대만 소재 중국문화대학과 자매결연을 체결하였다.

2005년 2월 학문영역으로서의 군사학 정립과 학군협력 증진을 목적으로 군사학연구소를 설립하였고, 3월에는 사회교육원을 평생교육원으로, 취업정보센터를 종합인력개발센터로 각각 명칭을 변경하였으며, 일본 소재 히로시마시립대학과 자매결연을 체결하였다.

9월에는 육군본부와의 학군제휴협약을 체결하였고, 11월 3일에 학생군사교육단(ROTC) 설립 인가를 받아 2007학년도부터 학군사관후보생을 선발하게 됨으로써 대한민국 육군 초급장교 양성에 일조하게 되었으며, 독일 베를린공과대학교과 자매결연을 체결하였다.

2006년 3월에는 미국 사우스다코타대학교, 4월에는 미국 유타대학교, 5월에는 중국 북경인문대학과 자매결연을 체결하였다.

2006년 7월에는 21세기를 주도할 핵심기술인 나노산업기술 분야에 대한 기초연구와 그 응용에 관한 기술 개발 및 제반 연구를 수행하는 것을 목적으로 환경나노기술센터를 설립하였으며, 경영학과, 국제통상학과, 회계학과를 통합하여 경영학부를 신설하였다.

2007년 1월과 5월에 러시아 푸시킨대학교, 인도네시아 Diponegoro대학교과 자매결연을 맺었으며, 7월에는 미국 Southern New Hampshire University(SNHU)와 공동학위과정 협약체결을 맺어 2008학년도부터 미국대학공동학위 프로그램을 실시하고 있다.

2008년 2월 1일에 제8대 최영철 총장이 취임하여 세계화의 흐름에 동참하고 나아가 '세계화를 선도하는 인재를 길러내는 대학'이라는 세계 명문대학을 향한 비전을 제시하였다. 6월에는 공학교육인증프로그램 지원과 공학교육의 발전·지원을 위한 연구 및 프로그램 개발을 위하여 공학교육연구센터를 설립하였다.

2008년 10월 21일 개교 61주년을 맞이하여 "제2창학 원년"으로 선포하고, 우리대학교의 새로운 UI(University Identity)을 정립하였으며, 대내외적으로"GLOBAL 强小大學"의 비전을 제시하였다.

2009년 7월에는 우리대학교의 비전을 실현하기 위한 실행전략인 국제화 프로젝트에 따라 국제비즈니스어학부를 신설하고, 영국의 국립 University of Chichester와 미용예술분야의 공동학위 협약을 체결하였으며, 첨단화 프로젝트에 따라 화학생명공학부(나노환경공학전공, 생명공학전공)를 신설하였다. 또한 같은 해 10월 19일에는 우리대학교의 비전인 "GLOBAL 强小大學"의 염원을 담은 첨단 복합 건축물인 유담관(학술정보관, 글로벌에듀케이션센터, 뷰티아트센터)을 개관하였다.

2010년 6월에는 우리 대학교의 국제화 프로젝트에 따라 글로벌경영학과를 신설하여 미국 SNHU와의 공동학위 프로그램을 전담하게 하였다. 또한 실용화 프로젝트에 따라 음악학부에 뮤지컬전공과 재즈전공을 신설하였다.

2011년 2월 제9대 총장에 최영철 현 총장이 재취임하여 "21세기 글로벌 인재를 양성하는 첨단실용교육 중심대학" 으로의 발전목표를 실현하기 위한 국제화·첨단화·실용화 프로젝트를

지속적으로 실천해 나가고 있다.

2011년 6월에는 우리 대학교의 첨단화 프로젝트에 따라 나노융합공학과를 신설하고 미국 University of Texas at El Paso(UTEP)와의 나노융합분야의 공동학위 협약을 체결하였으며, 9월에는 대만 MingDao University와 11월에는 페루 Universidad San Ignacio de Loyola (USIL)와 2012년 2월에는 대만 Chinese Culture University와 공동학위 교육과정 협약을 체결하였다.

또한 실용화 프로젝트에 따라 연극영화학부에 모델연기전공을 신설하여 2012년부터 신입생을 선발하고, 2012년 2월 해병대사령부와 군사학과의 학군교류협정을 체결하였다.

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

또한 4월 대만 Hsuan Chuang University, 10월 대만 Toko University와의 자매결연을 통해 국제화 프로젝트를 지속적으로 실천하고 있다.

2012년 6월에는 실용화 프로젝트에 따라 문화콘텐츠학부, 공연예술학부를 신설하였다. 10월에는 이와 같은 국제화·첨단화·실용화 프로젝트에 따른 교육특성화 등의 성과를 인정받아서 제12회 한국대학신문대상 교육특성화우수대학상을 수상하였다.

11월에는 교직원 및 학생의 교육훈련을 통한 능력 배양 및 인재 양성, 외부기관 및 지역민 등에 대한 교육 시설의 제공을 통한 지역사회 발전에 기여하기 위하여 서경트레이닝센터를 설립하였으며, 현재 교직원의 직무 연수, 재학생의 취업역량 강화를 위한 드림캠프 등을 실시하고 있다.

2013년 6월에는 보다 나은 평생교육을 제공하고, 사회봉사를 실천함으로써 국가와 사회를 이끌어 나아갈 유능한 예술 인재를 양성하고자 평생교육원을 예술종합평생교육원으로 개편하여 보다 다양한 교육과정과 새로운 교육프로그램을 개발·제공하고 있다. 이와 함께 육군본부와 군사학과의 학군협약을 통해 통일한국의 미래를 이끌어갈 군사전문가 및 직업군인을 보다 체계적으로 양성할 수 있는 토대를 마련하였다. 또한 베트남의 Duy Tan University, Saigon Technology University을 비롯한 다수의 동남아시아지역 대학들과의 자매결연을 통해 국제화 프로젝트를 더욱 확대해 나가고 있다.

2014년 4월에는 디자인 관련 분야에 대한 깊이 있는 학문적 이론과 실제를 연구하기 위한 디자인연구소를 설립하였으며, 9월에는 학생의 면학을 위한 편의를 제공하고 자율적인 공동생활을 통해 인격을 도야할 수 있도록 생활관을 개관하였다.

2015년 7월에는 세계가 요구하는 최첨단 데이터컴퓨팅 소프트웨어의 교육과 연구 개발을 목적으로 데이터컴퓨팅센터를 설립하였고, 10월에는 한국의 학교컨설팅 분야의 발전에 기여하기 위해 한국학교컨설팅연구소를 설립하였다.

2016년 2월에는 대학구조개혁 등의 시대적 요구에 대한 선제적 대응을 위해 총장 직속기관인 서경혁신원(1원 10센터)을 설립하여 혁신적 대학운영체제를 구축하고 나아가 대학의 대내외 경쟁력을 강화하고 있다. 또한 프랑스 University Jean Monnet, 중국 하얼빈검교대학, 팔레스타인 Al-Quds University 와의 자매결연을 통해 다양한 국가들과의 국제화 프로젝트를 확

대해 나가고 있다.

2016년 3월에는 오늘날 실감미디어 시대에 따라 관련 분야의 교육 및 연구 개발을 위한 VR미래융합센터, 아시아를 넘어 세계로 영향력을 확장해 가고 있는 한국의 대중음악과 관련한 교육 및 연구 개발은 위한 대중음악연구소를 설립하는 등 시대적 요구에 부합하는 첨단화·실용화 프로젝트를 지속적으로 실천해 하고 있다.

대·내외 교육환경의 변화와 대학구조개혁 요구 등 미래사회에 대응하기 위하여 4월에 인성교양대학을, 6월에는 서경미래연구원을, 9월에는 대학평가처를 각각 신설하였다.

또한 국제화 프로젝트의 지속적 운영을 위하여 4월에 언어문화교육원을, 5월에 다문화연구센터를, 11월에는 외국인학생지원센터를 각각 신설하였고, 중국의 길림직업기술학원, 장춘과학기술학원, 동북사범대학교인문학원과의 교류 협약을 체결하였다.

2017년 2월에는 우리 대학의 핵심역량 관리를 위한 CREOS인증제의 도입 및 시행에 따라 이를 전담하기 위하여 서경혁신원에 CREOS인증센터를 설립하여 대학 교육과정의 체계적이고 전문적인 질 관리를 실시하고 있다.

2017년 3월에는 지역의 우수 영재 교육을 위한 실용음악영재교육원을 국내 대학 최초로 설립하였고, 5월에는 학생들의 현장실습 지원을 위해 서경혁신원에 현장실습지원센터를 설립하였다. 9월에는 대학의 전략 수립 및 기획과 관련된 통합적인 운영을 위해 대학평가처를 혁신기획처로 개편하였다. 또한 대학의 국제화 프로젝트에 따라 4월에는 대만 영동과학기술대학교와 12월에는 미국 뉴멕시코하일랜즈대학교와의 교류 협약을 체결하였다.

2019년 3월에는 대학혁신지원사업에 선정되면서 사업과 관련된 전반적인 업무를 수행하고자 대학혁신추진사업단을 신설하였고, 재학생들의 인권을 보호하고 인권침해 예방 및 인권침해 사안 발생 시 이를 해결할 수 있는 전담기구인 서경인권센터를 신설하였으며, 대학의 혁신 및 발전 방안을 모색하고 연구하기 위해 대학혁신발전연구원을 설립하였다.

2019년 8월에는 융합전공과 융복합프로그램의 효율적인 운영을 위한 융합대학을, 11월에는 서경공연예술창작연구소와 한불문화예술연구소를, 12월에는 직장어린이집인 서경SKON어린이집을 설립하였다.

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

2020년 8월에는 2주기 대학기관평가인증을 획득하였으며, 9월에는 교육부의 대학 기본역량 진단 및 대학기관평가인증 등의 대학평가에 선제적인 대응을 위해 서경혁신원을 교육혁신처로, 혁신기획처를 기획인사처로, 전자계산소를 정보전산원으로 변경하는 등의 직제 개편을 단행하였고, 10월에는 교육환경 변화에 따른 비대면 수업을 지원하기 위해 원격교육지원센터를 신설하였다.

2020년 12월에는 우수한 학생 입학자원의 안정적인 확보를 위한 전담 조직으로 입학처를 신설하였으며, 대학교육의 혁신과제 발굴과 대학평가를 총괄하는 혁신부총장을 신설하였다.

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

2021년 9월에는 전략사업&예산처, 공연예술센터, 골프산업연구소 및 캡스톤디자인연구소 신설 등의 직제 개편을 단행하였으며, 12월에는 입학처 입학전형연구센터를, 1월에는 총무처 산업안전관리센터를 신설하였다.

2022년 3월에는 대내외 교육환경 변화에 대응하기 위해 교육혁신처 및 교무처, 전략사업&예산처의 조직을 개편하고, 외국인학생지원센터를 글로벌교육원으로 변경하였으며, 산학연구처 및 전략사업연구소를 신설하였다. 또한 교육부 첨단학과로 아트앤테크놀로지학과와 스포츠앤테크놀로지학과를 신설하였고, 교육부로부터 '교육국제화역량인증대학'으로 선정되었다.

2022년 4월에는 교육부의 '국가근로장학사업 취업연계중점대학'에 3년 연속 선정되었다.

2022년 12월에 인도 CMR대학교와 23년 1월에는 미국 몽고메리대학과 MOU를 체결하였다.

현재 우리 대학교는 6개 단과대학에 8개 학부와 16개 학과(첨단학과 2개 학과 포함), 1개 대학원 및 3개 특수대학원에 석사과정 19개 학과(외국인전담학과 1개 학과 포함), 박사과정 7개 학과(외국인전담학과 1개 학과 포함)로 편제되어 있으며, 20개의 직·부속기관, 25개의 부설연구소를 갖추고 있다.

이와 같이 우리대학교는 CREOS형 인재를 양성하는 글로벌 실용교육중심대학으로 거듭나기 위하여 약 7,000여명의 학생이 교직원들과 함께 지속적으로 노력하고 있다.

□ 연 표

1947.10.22. 재단법인 한국학원에서 한국대학 설립·개교
소재지 - 서울특별시 중구 장충동 2가
편 제 - 2개 학부 6개 학과
법정학부 : 법률학과, 정경학과
문리학부 : 영문학과, 경제학과, 수물학과, 화학과
1955. 3.28. 한국대학을 재단법인 국제학원에서 인수·승계, 국제대학으로 개명
소재지 - 서울특별시 성동구 신당동 224번지
편 제 - 2개 학부 5개학과
법정학부 : 법률학과, 정경학과
문리학부 : 영문학과, 수물학과, 화학과
1956. 2. 학과 신설 : 국문학과, 학과 폐지 : 화학과
1956. 4. 재단법인 감리학원에서 국제대학 인수
편 제 - 2개 학부 5개학과
법정학부 : 법률학과, 정경학과
문리학부 : 국문학과, 영문학과, 수물학과
1958. 4. 9. 재단법인 이화학당에서 국제대학 인수
1959. 2.11. 학과 신설 : 가정학과, 학과 폐지 : 수물학과
1960. 2. 경제학과 신설
1960. 4. 1. 교사 이전(서울특별시 서대문구 충정로2가 2의 2)
1961.12. 2. 학과 폐지 : 정경학과, 가정학과
1962.12.26. 학부 명칭 변경 : 법정학부 → 법경학부
학과 신설 : 법경학부에 경영학과, 문리학부에 일어일문학과 및 가정학과
편 제 - 2개 학부 7개학과 설치
법경학부 : 법률학과, 경제학과, 경영학과
문리학부 : 국문학과, 영문학과, 일어일문학과, 가정학과
1968.12.31. 학과 명칭 변경 : 법률학과 → 법학과, 국문학과 → 국어국문학과,
영문학과 → 영어영문학과
1972. 1.22. 경영대학원 설립(설치학과 : 경영학과, 경제학과)
1978. 1.11. 가정학과를 폐지하고 법경학부에 무역학과 신설
1980. 2.29. 경영대학원 폐원
1980.11.26. 학교법인 삼문학원에서 국제대학 인수
1981. 3. 1. 인문과학연구소, 사회과학연구소, 산업경영연구소, 한일문화연구소 설립
1984. 2.16. 학교법인 명지학원에서 국제대학 인수
1987. 4.16. 학교법인 성한학원(이사장 김성민)에서 국제대학 인수, 김인석 학장 서리 취임
편제 - 3개 학부 9개학과
문리학부 : 국어국문학과, 영어영문학과, 일어일문학과
법 학 부 : 법학과, 행정학과
경상학부 : 경제학과, 경영학과, 무역학과, 전산통계학과
1987.10.28. 경상학부에 회계학과 신설
1988. 3. 1. 대학 교사 이전 : 서대문구 남가좌동에서 성북구 정릉동 16-1로 이전
1988. 4.12. 오덕영 학장 취임
1989.11.30. 학교법인 성한학원에서 학교법인 국제학원 독립·신설, 국제대학운영 전담
1990. 7.16. 사회교육원 설립
1990.10.17. 이공학부를 신설하고 동 학부 내에 산업공학과, 응용통계학과, 정보처리학과 신설

1990.11. 8. 경영행정대학원 설립(석사과정 신설 : 경영학과, 경제학과, 무역학과)
1991.10.22. 학과 신설 : 노어노문학과, 중어중문학과, 화학과, 응용수학과, 산업디자인학과
학과인원증원 : 산업공학과(20명), 응용통계학과(20명), 정보처리학과(20명)
1992. 4. 1. 종합대학교 승격, 초대 총장에 오덕영 박사 취임
1992. 6.16. 학교법인 국제학원에서 학교법인 서경대학원으로 법인명칭 변경
1992. 7.28. 대학원 설립(석사과정 신설 : 경제학과, 경영학과)
1992. 7.31. 학과 신설 : 생물공학과, 컴퓨터공학과
1992. 9. 1. 서경대학교로 교명 변경
편 제 - 4개 학부, 20개학과
인문과학부 : 국어국문학과, 영어영문학과, 일어일문학과, 중어중문학과, 노어노문학과
사회과학부 : 법학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 무역학과, 회계학과, 전산통계학과
이공학부 : 정보처리학과, 응용통계학과, 산업공학과, 응용수학과, 화학과, 생물공학과, 컴퓨터공학과
예술학부 : 산업디자인학과
1993. 7. 9. 제2대 총장에 허재영 박사 취임
1995. 3. 1. 도시과학연구소 설립
1995. 7. 1. 통일문제연구소 설립
1996. 2. 1. 제3대 총장에 민병천 박사 취임
1996. 3. 1. 학과 신설 : 불어과, 철학과
1996. 5.20. 러시아 하바로프스크공과대학교와 자매결연 체결
1996. 6. 4. 중국 연변대학과 자매결연 체결
1996. 7. 1. 산업기술연구소 설립
1996.10.21. 학과 명칭 변경 : 정보처리학과 → 컴퓨터과학과, 전산통계학과 → 전산정보관리학과
학과 인원 증원 : 컴퓨터과학과(20명), 산업디자인학과(20명)
1996.11. 8. 대학원 석사과정 신설 : 컴퓨터과학과
1996.12. 일본 오이타국립대학교와 자매결연 체결
1997. 5. 7. 중국 길림성 사회과학원과 자매결연 체결
1997. 6.24. 중국 북경어언대학과 자매결연 체결
1997. 9. 1. 학생생활연구소 설립
1997.11. 1. 학과 신설 : 도시공학과, 컴퓨터공학과(야)
물류대학원 신설(석사과정 신설 : 물류학과, 유통학과)
1997.11.26. 프랑스 샹베리대학교와 자매결연 체결
1997.12. 8. 미국 휴스턴주립대학교와 자매결연 체결
1997.12.16. 일본 벳부대학교와 자매결연 체결
1997.12.19. 미국 머레이주립대학교와 자매결연 체결
1998. 2. 1. 제4대 총장에 민병천 박사 취임
1998. 3.30. 러시아 콤스몰스크공과대학교와 자매결연 체결
1998. 7. 러시아 노보시비르스크국립종합대학교와 자매결연 체결
1998.11. 1. 주간전환학과 : 국어국문학과, 영어학과, 일어학과, 경영학과, 국제통상학과, 화학과, 컴퓨터과학과, 도시공학과, 산업디자인학과
학과 명칭 변경 : 무역학과 → 국제통상학과
학과 신설 : 아동학과(야), 전자공학과, 정보통신공학과, 토목공학과, 패션디자인학과, 연극영화과, 음악학과
대학원 석사과정 신설 : 전산정보관리학과, 컴퓨터공학과
1998.12. 미국 텍사스대학교(팬아메리카캠퍼스)와 자매결연 체결

1999.11. 1. 학부제 실시
- 전자통신컴퓨터공학부 : 전자공학전공, 컴퓨터공학전공, 정보통신공학전공
- 수리정보통계학부 : 응용수학전공, 정보통계전공
- 디자인학부 : 산업디자인전공, 패션디자인전공
- 음악학부 : 성악전공, 피아노전공, 관현악전공
- 연극영화학부 : 이론연출전공, 연기전공
주간전환학과 : 법학과, 수리정보통계학부, 산업공학과
학과 신설 : 무용예술학과(30명)
대학원 박사과정 신설 : 경영학과
대학원 석사과정 신설 : 국어국문학과, 영어학과, 중어학과, 법학과, 행정학과, 화학과, 생물공학과, 산업공학과
교육대학원 설립(석사과정 신설 : 교육행정)
2000. 2. 1. 제5대 총장에 민병천 박사 취임
2000. 3. 1. 편 제 - 4개 대학, 5개 학부, 주간 13개학과, 야간 10개학과
2000. 8. 대학원 박사과정 신설 : 컴퓨터과학과
주간전환학과 : 노어학과, 중어학과, 아동학과, 회계학과
학과명칭변경 : 전산정보관리학과 → 정보관리학과
편 제 - 4개 대학, 5개 학부, 주간 17개학과, 야간 6개학과
2001. 8. 시간제등록제, 계절학기 시행
학과(부) 신설 : 유럽어학부<노어전공, 불어전공>(40명), 전자상거래학과(40명)
주간전환학과 : 불어과, 경제학과, 정보관리학과
학과명칭변경 : 노어학과 → 노어전공, 불어과 → 불어전공, 화학과 → 응용화학과
정보관리학과 → 인터넷정보학과
전자통신컴퓨터공학부 → 전자공학과, 정보통신공학과, 컴퓨터공학과
대학원 박사과정 신설 : 컴퓨터공학과, 산업공학과, 생물공학과
대학원 석사과정 신설 : 일어학과, 산업디자인학과
교육대학원 석사과정 신설 : 컴퓨터공학교육전공, 영어교육전공
투자정보대학원 설립(석사과정 신설 : 부동산정보학과, 벤처경영학과, 금융정보학과)
사회과학대학원 설립(석사과정 신설 : 상담심리학과, 청소년지도학과, 사회복지학과)
2001. 9. 철학사상연구소 설립
2002. 2. 1. 제6대 총장에 민병천 박사 취임
2002. 3. 원격강좌 운영, 사회봉사단, 교수학습개발센터 설립
2002.11. 학과 신설 : 소프트웨어학과(40명), 미용예술학과(30명)
대학원 석사과정 신설 : 국제통상학과, 전자공학과
경영행정대학원 석사과정 신설 : 미용경영학과
교육대학원 학과명칭변경 : 컴퓨터공학교육 → 전산교육
편 제 - 4개 대학, 5개 학부, 주간 24개학과, 야간 3개학과
2003. 3. 2. 상승관 개관
2003. 4. 중국 동북재경대학과 자매결연 체결
2003. 9. 모집 전공 변경 : 이론연출전공 → 영화전공
대학원 석사과정 신설 : 미용예술학과, 음악학과
미용예술대학원 석사과정 신설 : 미용학과
투자정보대학원 석사과정 폐지 : 금융정보학과, 벤처경영학과
품질아카데미 설립
2004. 2. 1. 제7대 한철수 총장 취임

2004. 6. 러시아 노보시비르스크국립공과대학교와 자매결연 체결
2004. 7.12. 산학협력단 설립
2004.10. 학과 신설 : 패션디자인학과
전공 신설 : 디자인학부(비주얼컨텐츠디자인전공, 문화산업공예디자인전공)
전공 폐지 : 디자인학부(산업디자인전공, 패션디자인전공)
대학원 박사과정 신설 : 미용예술학과
대학원 석사과정 신설 : 도시공학과, 연극영화과
교육대학원 석사과정 신설 : 상담교육과정
대만 중국문화대학과 자매결연 체결
2005. 2.14. 군사학연구소 설립
2005. 3. 사회교육원을 평생교육원으로 명칭 변경
2005. 4. 일본 히로시마시립대학과 자매결연 체결
취업정보센터를 종합인력개발센터로 명칭 변경
2005. 9. 학군제휴 협약 체결(육군본부)
독일 배를린공과대학교와 자매결연 체결
2005.11. 3 학생군사교육단(ROTC) 인가
2006. 3. 미국 사우스다코타대학교와 자매결연 체결
2006. 4. 미국 유타대학과 자매결연 체결
2006. 5. 중국 북경인문대학과 자매결연 체결
2006. 7. 1. 환경나노기술센터 설립
학부제 실시 : 경영학부(경영전공, 국제통상전공, 회계전공)
특수대학원 통합·명칭 변경 : 경영행정대학원, 물류대학원, 사회과학대학원 → 산업대학원
2006. 9. 중국 대련대학과 자매결연 체결
2007. 1. 러시아 푸시킨대학교와 자매결연 체결
2007. 3. 편제
학 부 - 4개 단과대학, 6개 학부, 24개 학과(야간3개 학과)
대 학 원 - 석사과정 28개 학과, 박사과정 6개 학과
특수대학원 - 교육대학원, 산업대학원, 미용예술대학원
학생군사교육단 창설
2007. 5. 8. 인도네시아 Diponegoro대학교와 자매결연 체결
2007. 7. 9. 미국 Southern New Hampshire University(SNHU) 공동학위 협약채결
2007. 8. 학과신설 : 군사학과(40명), 금융정보공학과(40명)
주간전환학과 : 철학과
학과명칭변경 : 경제학과 → 금융경제학과
학과통합
사회과학대학 : 법학, 행정학(야) → 공공인적자원학부
이공대학 : 컴퓨터과학, 인터넷정보, 전자상거래, 소프트웨어 → 컴퓨터과학과
응용화학, 생물공학 → 화학생명공학과
전자공학, 정보통신공학 → 전자공학과
예술대학 : 미용예술, 패션디자인 → 미용패션학부
학부제실시 : 미용패션학부(미용예술전공, 패션디자인전공)
전공신설 : 경영학부(미국대학공동학위프로그램), 연극영화학부(무대예술전공)
전공폐지 : 무용예술학과(발레전공)
학과 인원 증원 : 연극영화학부(10명), 음악학부(30명)
교육대학원 폐지

2008. 2. 1. 제8대 최영철 총장 취임
2008. 2.27. 신축 학술정보관 준공
2008. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
특수대학원 : 경영대학원 - 3개 학과, 미용예술대학원 - 1개 학과
미국 Southern New Hampshire University(SNHU)와 공동학위프로그램 시행(경영학부)
2008. 6.11. 학교기업 설립(Paper House, KEN Research Center)
2008.10. 1. 공학교육연구센터 설립
학부 전공명칭 변경 : 연극영화학부 무대예술전공 → 무대기술전공
2008.10.21. 새로운 UI(University Identity) 선포
“제2창학 원년”선포(비전 :“GLOBAL 강소대학”)
2009. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
특수대학원 : 경영대학원 - 석사 3개 학과, 미용예술대학원 - 석사 1개 학과
2009. 7. 3 영국 University of Chichester 공동학위 협약 체결(미용예술분야)
2009. 7. 학부 정원 조정(2010학년도)
학부 신설 : 국제비스니스어학부(160명, 영어전공, 일어전공, 노어전공, 불어전공, 중어전공), 화학생명공학부(80명, 나노환경공학전공, 생명공학전공)
학과 신설 : 미용예술학과
학과(부) 폐지 : 화학생명공학과, 미용패션학부
전공명칭 변경 : 연극영화학부 영화전공 → 영화영상전공
학과 통합 : 영어학과, 일어학과, 유럽어학부, 중어학과 → 국제비스니스어학부
전공 폐지 : 미용패션학부(패션전공)
2009.10.19 유담관 개관식(학술정보관, 글로벌에듀케이션센터, 뷰티아트센터)
2010. 1. 대학원 학과 명칭 변경 : 연예매니지먼트학과 → 문화예술경영학과
2010. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 14개 학과
대 학 원 : 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
특수대학원 : 경영대학원 - 석사 3개 학과, 미용예술대학원 - 석사 1개 학과
영국 University of Chichester 공동학위프로그램 시행 : 미용예술학과
2010. 6. 학부 정원 조정(2011학년도)
학과 신설 : 글로벌경영학과
전공 신설 : 음악학부(뮤지컬전공, 재즈전공)
전공 폐지 : 음악학부(성악전공)
2011. 2. 1. 제9대 최영철 총장 취임
2011. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 15개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
경영대학원 - 석사 3개 학과
미용예술대학원 - 석사 1개 학과
계약학과 신설·운영(학부 - 미용예술학과, 대학원 - 경영학과, 미용예술학과)
상승관 폐지

2011. 6. 1. 학부 정원 조정(2012학년도)
- 학과 신설 : 나노융합공학과(40명)
- 전공 신설 : 연극영화학부 모델연기전공(20명)
- 정원 감축 : 디자인학부 비주얼콘텐츠디자인전공(40명 → 30명),
디자인학부 문화산업공예디자인전공(40명 → 30명),
화학생명공학과(80명 → 40명)
- 학과 전환 : 화학생명공학부 → 화학생명공학과
- 명칭 변경 : 토목공학과 → 토목건축공학과
무대의상연구소 설립
미국 University of Texas at El Paso(UTEP)와 공동학위 협약 체결(나노융합분야)
2011. 9. 5. 대만 MingDao University(명도대학)와 자매결연 체결
2011.11. 1. 대학원 정원 조정
- 학과 폐지 : 경영대학원 문화예술경영학과(석사과정)
- 정원 감축 : 경영대학원(60명 → 30명)
- 정원 증원 : 대학원 석사과정(65명 → 75명), 미용예술대학원(40명 → 60명)
2011.11.11. 페루 Universidad San Ignacio de Loyola(USIL)와 자매결연 체결
2012. 2. 6. 대만 Chinese Culture University 공동학위 협약 체결(미용예술분야)
2012. 2.20. 해병대사령부와 학군교류협정 체결
2012. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 6개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
경영대학원 - 석사과정 2개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
2012. 4. 1. 원격교육원, 학교기업 SKU 뷰티컴퍼니 설립
학교기업 KEN Research Center 폐지
2012. 4.19. 대만 Hsuan Chuang University와 자매결연 체결
2012. 6. 1. 학부 정원 조정(2013학년도)
- 학과(부) 폐지 : 국어국문학과(40명), 철학과(30명), 금융경제학과(40명)
연극영화학부(연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공)
- 학부 신설 : 문화콘텐츠학부(50명)
(문화콘텐츠전공, 국어국문학전공, 철학전공)
공연예술학부(106명)
(연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 무대패션전공)
- 전공 분리·학과 신설 : 연극영화학부 영화영상전공 → 영화영상학과(30명)
- 전공 신설 : 경영학부 금융경제전공, 공연예술학부 무대패션전공
- 정원 증원 : 경영학부(90명 → 100명)
음악학부 관현악전공(36명 → 40명), 재즈전공(10명 → 20명)
- 명칭 변경 : 디자인학부 비주얼콘텐츠디자인전공 → 시각정보디자인전공
디자인학부 문화산업공예디자인전공 → 생활문화디자인전공
예비군대대 → 예비군연대로 승격
2012.10.18. 제12회 한국대학신문대상 교육특성화우수대학상 수상(한국대학신문주관)
2012.10.31. 대만 Toko University와 자매결연 체결
2012.11. 1. 서경트레이닝센터 설립

2013. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 15개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
경영대학원 - 석사과정 2개 학과
미용예술대학 - 석사과정 1개 학과
학부 정원 조정(2014학년도)
- 전공 신설 : 경영학부 물류·마케팅전공
- 정원 증원 : 아동학과(40명 → 60명)
- 정원 감원 : 공공인적자원학부(80명 → 60명)
- 명칭 변경 : 경영학부 회계전공 → 회계·세무전공
산업공학과 → 산업경영시스템공학과
2013. 5. 베트남 Duy tan University, Saigon Technology University와 자매결연 체결
2013. 6. 1. 평생교육원을 예술종합평생교육원으로 명칭 변경
2013. 6. 4. 육군본부와 학군협약 체결(군사학과)
2014. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 15개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 10개 학과, 박사과정 5개 학과
경영대학원 - 석사과정 2개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
학부 정원 조정(2015학년도)
- 학과 신설 : 뮤지컬학과(26명), 실용음악학과(30명; 기악전공, 작곡전공, 보컬전공)
- 전공 폐지 : 음악학부 뮤지컬전공, 재즈전공
- 정원 증원 : 군사학과(40명 → 50명)
- 정원 감원 : 국제비즈니스어학부(160명 → 150명),
공공인적자원학부(60명 → 50명)
2014. 4. 1. 디자인연구소 설립
2014. 9. 1. 생활관 개관
2014.11. 5. 대학원 정원 조정(2015학년도)
- 대학원 명칭 변경 : 경영대학원 → 경영문화대학원
- 학과 신설 : 대학원 나노융합공학과(석사),
경영문화대학원 동양학과(석사)
- 명칭 변경 : 대학원 도시환경시스템공학과(석사)
→ 도시기반방재안전공학과(석사)
- 정원 증원 : 대학원 석사과정(75명 → 85명)
- 정원 감원 : 미용예술대학원 미용예술학과(60명 → 50명)
2015. 2. 1. 학부 정원 조정(2016학년도)
- 전공 신설 : 미용예술학과 헤어·메이크업 디자인전공, 뷰티테라피&메이크업전공
- 정원 증원 : 뮤지컬학과(26명 → 30명), 실용음악학과(30명 → 42명)
공연예술학부 연기전공(30명 → 40명)
공연예술학부 모델연기전공(26명 → 30명)
- 정원 감원 : 글로벌경영학과(60명 → 40명)
공연예술학부 무대기술전공(30명 → 20명)

2015. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 11개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
2015. 6.29. 프랑스 University Jean Monnet와 자매결연 체결
2015. 7. 1. 데이터컴퓨팅센터 설립
2015. 8.31. 원격교육원 폐지
2015.10. 1. 한국학교컨설팅연구소 설립
2015.12.16. 중국 Harbin Cambridge University(하얼빈 검교대학)와 자매결연 체결
2015. 2. 1. 서경혁신원 설립(대학혁신 및 평가센터, 핵심역량교육센터, 재정지원사업지원센터, 교수학습지원센터, 인성교육센터, 진로·심리상담센터, 취업지원센터, 창업지원센터, 사회봉사지원센터, 종합서비스센터)
2015. 2.20. 팔레스타인 Al-Quds University와 자매결연 체결
2016. 3. 1. 편제
학 부 : 4개 단과대학, 7개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 11개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
VR미래융합센터, 대중음악연구소 설립
2016. 4. 4. 인성교양대학 설치, 언어문화교육원 설립
2016. 4. 7. 성북구청과 지역문화컨텐츠 개발을 위한 업무협약 체결
2016. 5. 1. 학부 정원 조정(2017학년도)
- 대학 신설 : 미용예술대학
- 학과 신설 : 헤어·메이크업디자인학과(50명), 뷰티테라피&메이크업학과(30명)
- 학과 폐지 : 글로벌경영학과(40명), 미용예술학과(80명)
- 전공 폐지 : 경영학부 국제통상전공, 회계·세무전공, 금융경제전공, 물류·마케팅전공
- 전공 신설 : 경영학부 글로벌경영전공
- 전공 변경 : 실용음악학과 작곡전공 → 연주작곡전공
- 정원 증원 : 경영학부(100명 → 125명)
- 정원 감원 : 국제비즈니스어학부(150명 → 129명), 문화콘텐츠학부(50명 → 47명), 공공인적자원학부(50명 → 47명), 음악학부 피아노전공(18명 → 17명)
다문화연구센터 설립
2016. 6. 1. 서경미래연구원(직속기관) 설립
2016. 9. 1. 문화예술콘텐츠연구소 설립(구 철학사상연구소)
2016.11. 1. 외국인학생지원센터 설립(직속기관)
2016.11.22. 대학원 정원 조정(2017학년도)
- 학과 신설 : 대학원 공연예술학과(석사), 대학원 영화영상학과(석사)
- 학과 폐지 : 대학원 나노융합공학과(석사), 대학원 연극영화학과(석사)
2017. 2. 1. 제11대 최영철 총장 취임
2017. 3. 1. 편제
학 부 : 6개 단과대학, 7개 학부, 17개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 11개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과

2017. 3. 1. 실용음악영재교육원 설립
학부 정원 조정(2018학년도)
- 정원 감원 : 국제비즈니스어학부(129명 → 80명), 문화콘텐츠학부(47명 → 40명),
공공인적자원학부(47명 → 40명), 경영학부(125명 → 90명)
2017. 4.26. 대만 Ling Tung University와 자매결연 체결
2017. 5. 1. 학부 정원 조정(2018학년도)
- 학과 전환 : 문화콘텐츠학부 → 문화콘텐츠학과,
공공인적자원학부 → 공공인적자원학과
서경혁신원 현장실습지원센터 설립
2017. 9. 1. 방송국 폐지
2017.12.22. 미국 New Mexico Highlands University와 자매결연 체결
2018. 3. 1. 편제
학 부 : 6개 단과대학, 5개 학부, 19개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 11개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
한일문화예술연구소 설립(구 한일문화연구소)
2018. 4. 1. 학부 정원 조정(2019학년도)
- 전공 신설 : 공연예술학부 연출전공(6명)
실용음악학과 싱어송라이터전공
- 명칭 변경 : 컴퓨터과학과 → 소프트웨어학과
- 정원 감원 : 공연예술학부 연기전공(40명 → 34명)
2019. 3. 1. 편제
학 부 : 6개 단과대학, 5개 학부, 19개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 11개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
홍보실, 서경인권센터, 대학혁신추진사업단 설립(직속기관)
2019. 4. 1. 학부 정원 조정(2020학년도)
- 전공 신설 : 무용예술학과 실용무용전공(15명)
- 명칭 변경 : 산업경영시스템공학과 → 물류시스템공학과
- 정원 증원 : 실용음악학과(42명 → 44명)
공연예술학부 연출전공(6명 → 10명)
- 정원 감원 : 음악학부 피아노전공(17명 → 10명)
음악학부 관현악전공(40명 → 30명)
공연예술학부 연기전공(34명 → 30명)
2019. 8. 1. 융합대학 설립
2019.11. 1. 대학원 정원 조정(2020학년도)
- 대학원 신설 : 실용음악대학원
- 학과 신설 : 일반대학원 실용음악학과(석사), 실용음악대학원 실용음악학과(석사)
- 정원 증원 : 실용음악대학원 실용음악학과(0명 → 20명)
- 정원 감원 : 일반대학원 석사과정(75명 → 70명), 경영문화대학원(40명 → 30명),
미용예술대학원(50명 → 45명)
한불문화연구소, 서경공연예술창작연구소 신설

2019.12.23. 서경SKON어린이집 신설
2020. 2. 1. 제12대 최영철 총장 취임
2020. 3. 1. 편제
학 부 : 7개 단과대학, 5개 학부, 19개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 12개 학과, 박사과정 5개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
실용음악대학원 - 석사과정 1개 학과
2020. 4. 1. 학부 정원 조정(2021학년도)
- 통합 신설 : 화학생명공학과 + 나노융합공학과 → 나노화학생명공학과(40명)
- 분리 신설 : 헤어·메이크업디자인학과 → 헤어디자인학과(40명), 메이크업디자인학과(25명)
- 전공 신설 : 공공안재학부 공공인재전공(40명), 경찰행정전공(20명)
- 학부 전환 : 공공인적자원학과 → 공공인재학부
- 명칭 변경 : 국제비즈니스어학부 → 글로벌비즈니스어학부, 문화콘텐츠학과 → 광고홍보콘텐츠학과, 실용음악학과 연주작곡전공 → 작곡전공
- 정원 증원 : 공공인재학부(40명 → 60명), 공연예술학부 무대패션전공(20명 → 25명), 디자인학부 시각정보디자인전공(30명 → 35명), 생활문화디자인전공(30명 → 35명), 무용예술학과 실용무용전공(15명 → 20명)
- 정원 감원 : 아동학과(60명 → 50명), 나노화학생명공학과(80명 → 40명), 뷰티테라피&메이크업학과(30명 → 25명)
서울시 캠퍼스타운 사업자 선정
2020. 5. 1. 서경혁신원 현장실습지원센터, 혁신기획처 지역사회협력센터 폐지
산학융합인재개발원 신설
예술종합평생교육원을 예술교육원으로 명칭 변경
2020. 8.26. 교육부 2주기 대학기관평가인증 획득
2020. 9. 1. 직제 개편
- 서경혁신원을 교육혁신처로 개편
(교육혁신센터, CREOS인증센터, 교육품질·성과관리센터, 티칭이노베이션센터, 교수학습지원센터, 진로·심리상담센터, 취업지원센터, 창업지원센터)
- 혁신기획처 → 기획인사처(기획인사과, 예산조정과)
- 전자계산소 → 정보전산원(IT운영과, 정보보호과)
- 인사처(인사과), 산학연구처(연구지원과), 건설본부(건설과) 폐지
- 대외협력실, 서경미래연구원, 대학혁신발전연구원 폐지(교육혁신센터로 편입)
2020.10. 1. 교육혁신처 원격교육지원센터 신설
2020.11. 1. 대학원 정원 조정(2021학년도)
- 학과 신설 : 일반대학원 도시기반방재안전공학과(박사)
- 명칭 변경 : 나노생명공학과(석·박사) → 환경화학공학과(석·박사)
학교기업 폐지 : 서경아트컴퍼니
학교기업 신설 : SKU아트컴퍼니 씨어터, SKU아트컴퍼니 디자인, SKU아트컴퍼니 필름, SKU아트컴퍼니 뷰티
2020.12. 7. 혁신부총장 신설
산학융합인재개발원 폐지
교육혁신처 산학교육지원센터, 입학처(입학관리과) 신설

2021. 3. 1. 편제
학 부 : 7개 단과대학, 6개 학부, 18개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 12개 학과, 박사과정 6개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
실용음악대학원 - 석사과정 1개 학과
서경커뮤니케이션센터, 엔터테인먼트테크놀로지센터 설립
VR미래융합센터를 아트앤테크놀로지연구소로 변경
교육국제화 인증대학(IEQAS) 선정
2021. 4. 1. 학부 정원 조정(2022학년도)
- 대학 신설 및 변경 : 디자인&영상대학 신설, 예술대학 → 공연예술대학
- 학과 폐지 : 뮤지컬학과(30명)
- 전공 신설 : 공연예술학부 뮤지컬전공(30명)
- 학부 전환 : 실용음악학과(44명) → 실용음악학부(44명), 무용예술학과(40명) → 무용예술학부(40명)
- 대학 변경 : 아동학과(50명) 인문과학대학 → 사회과학대학, 디자인학부(70명), 영화영상학과(30명) 예술대학 → 디자인&영상대학
대학원 정원 조정(2021학년도)
- 정원 감원 : 일반대학원 103명 → 93명(석사과정 70명 → 60명), 미용예술대학원 45명 → 40명, 실용음악대학원 20명 → 10명
- 정원 증원 : 경영문화대학원 30명 → 55명
2021. 8.31. 교육부 대학 기본역량 진단 통과(일반재정 지원대학 선정)
2021. 9. 1. 직제 폐지 : 교육혁신처 산학교육지원센터, 인성교양대학 인성교육센터
직제 신설 : 전략사업&예산처(전략사업과/예산과/대학혁신추진사업단), 공연예술센터, 골프산업연구소, 캡스톤디자인연구소, 학교기업 SKU 스튜디오 134
직제 변경 : 교육혁신처 예술교육센터 → 교육혁신처 문화예술센터, 기획인사처 예산조정과 → 전략사업&예산처 예산과, 아트앤테크놀로지연구소 → 미디어아트연구소, 대학혁신추진사업단(직속기관) → 전략사업&예산처 대학혁신추진사업단(대학본부)
2021.10.15. 대학원 정원 조정(2022학년도)
- 학과 신설 : 일반대학원 공공디자인·행정학과(석사)
- 정원 감원 : 경영문화대학원 55명 → 45명
- 정원 증원 : 일반대학원 93명 → 103명(석사과정 60명 → 70명)
2021.12. 1. 학교기업 폐지 : SKU아트컴퍼니 디자인, SKU아트컴퍼니 필름, SKU아트컴퍼니 뷰티, 서경뮤직컴퍼니, SKU 스튜디오 134
입학처 입학전형연구센터 신설
2022. 1. 1. 문화예술센터 문화사업수탁운영사업단, 총무처 산업안전관리센터 신설
2022. 3. 1. 편제
학 부 : 8개 단과대학, 8개 학부, 15개 학과
대 학 원 : 일반대학원 - 석사과정 13개 학과, 박사과정 6개 학과
경영문화대학원 - 석사과정 3개 학과
미용예술대학원 - 석사과정 1개 학과
실용음악대학원 - 석사과정 1개 학과
직제 신설 : 전략사업&예산처 전략사업지원센터/캠퍼스타운조성사업단, 산학연구처(연구기획과/연구윤리센터), 전략사업연구소

2022. 3. 1. 직제 폐지 : 교육혁신처 티칭이노베이션센터/교육품질·성과관리센터/창업지원센터
직제 변경 : 교육혁신처 교수학습지원센터 → 교수학습원/교육혁신센터 → 교육혁신·성과관리센터/취업지원센터→ 취창업지원센터/문화예술센터 문화사업수탁운영사업단 → 전략사업&예산처 문화사업수탁운영사업단/문화예술센터 → 산학협력단 문화예술센터/원격교육지원센터 → 교무처 원격교육지원센터/현장실습지원센터 → 산학연구처 현장실습지원센터, 외국인학생지원센터 → 글로벌교육원, 한국학교컨설팅연구소 → 창업교육연구소

2022. 3.30. 교육부 '교육국제화역량인증대학' 선정

2022. 4. 1. 학부 정원 조정(2023학년도)
- 단과대학 통합 : 인문과학대학 + 사회과학대학 → 인문사회과학대학
- 신설(첨단학과) : 아트앤테크놀로지학과(20명), 스포츠앤테크놀로지학과(20명)
- 통합 : 전자공학과(80명) + 컴퓨터공학과(80명) → 전자컴퓨터공학과(120명)
- 명칭 변경 : 디자인학부 시각정보디자인전공(35명) → VD_비주얼디자인(35명), 디자인학부 생활문화디자인전공(35명) → LF_라이프스타일디자인(35명)
- 감원 : 전자컴퓨터공학과 160명 → 120명
- 증원 : 소프트웨어학과 80명 → 120명

2022. 4.20. 교육부 '국가근로장학사업 취업연계중점대학' 선정(3년 연속)

2022.11. 1. 대학원 정원 조정(2023학년도)
- 신설 : 일반대학원 융합교육학과(정원외 외국인 전담학과 석·박사과정)

2022.12. 9. 인도 CMR University와 MOU 체결

2023. 1.31. 미국 Montgomery College와 MOU 체결

< 역 대 총 장 >

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

학교법인 서경대학원 정관

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 법인은 대한민국의 교육이념에 입각하여 고등교육을 실시함을 목적으로 한다.
제 2 조(명칭) 이 법인은 학교법인 서경대학원(이하 “법인”이라 한다)이라 한다.
제 3 조(설치학교) 이 법인은 제1조의 목적을 달성하기 위하여 서경대학교를 설치·경영한다.
제 4 조(주소) 이 법인의 사무소는 서울특별시 성북구 서경로 124(정릉동)에 둔다.(개정 2021.09.01)
제 5 조(정관의 변경) 이 법인의 정관 변경은 이사 정수의 3분의 2 이상의 찬성에 의한 이사회의 의결을 거쳐 변경하며, 변경 후 14일 이내에 관할청에 보고하여야 한다.(개정 2012.11.08)

제 2 장 자산과 회계

제 1 절 자 산

제 6 조(자산의 구분) ① 이 법인의 자산은 기본재산과 보통재산으로 구분하되, 기본재산은 교육용 기본재산과 수익용 기본재산으로 구분하여 관리한다.
② 기본재산은 별도의 대장으로 관리하는 재산과 제11조의 규정에 의한 적립금 및 기타 이사회의 의결에 의하여 기본재산으로 정하는 재산으로 한다.
③ 보통재산은 제2항에서 정하는 이외의 재산으로 한다.
제 7 조(재산의 관리) ① 제6조 제2항의 규정에 의한 기본재산을 매도·증여·교환 또는 용도를 변경하거나 담보에 제공하고자 할 때에는 이사회의 의결을 거쳐 관할청의 허가를 받아야 한다.
② 기본재산과 보통재산의 운영과 관리에 관하여는 법령과 이 정관에 특별히 규정이 있는 경우를 제외하고는 이사회에서 따로 정한다.
제 8 조(경비와 유지 방법) 이 법인의 경비는 기본재산에서 나는 과실과 수익사업의 수입과 기타의 수입으로 충당한다.

제 2 절 회 계

제 9 조(회계의 구분) ① 이 법인의 회계는 학교에 속하는 회계와 법인에 속하는 회계로 구분한다.
② 법인 회계는 일반회계와 수익사업회계로 구분할 수 있다.
③ 제1항의 학교에 속하는 회계는 당해 학교의 장이 집행하고 법인의 업무에 속하는 회계는 이사장이 집행한다.
제 9 조의2(예·결산의 공개) ① 법인은 매 회계연도 개시 전에 예산을, 매 회계연도 종료 후에는 결산을 관할청에 보고하고 공시하여야 한다.
② 법인이 예산 및 결산을 관할청에 보고하고 공시함에 있어서는 당해 학교 인터넷 홈페이지에 1년간 공개하되, 예산의 경우에는 매 회계연도 개시 5일 이전에, 결산의 경우에는

매 회계연도의 종료 후 3월 이내에 하여야 한다.(개정 2018.04.27)

제 10 조(예산외의 채무 부담) 수지 예산으로써 정한 이외의 의무 부담 또는 권리 포기는 이사회의 의결을 거쳐 관할청의 허가를 받아야 한다.

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

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

제 3 절 (삭제)

제 13 조 내지 제 17 조 (삭제)

제 18 조 내지 제 21 조 (삭제)

제 3 장 기 관

제 1 절 임 원

제 22 조(임원의 종류와 정수) ① 이 법인에 다음의 임원을 둔다.

1. 이사 8인(이사장 1인을 포함한다)
2. 감사 2인

② 상근하는 임원으로 이사 1인을 둘 수 있다.

제 23 조(임원의 임기) ① 임원의 임기는 다음 각 호와 같다. 다만, 최초의 임원 반수의 임기는 그 임기의 반으로 한다.

1. 이사 3 년
2. 감사의 임기는 3년으로 하며, 1회에 한하여 중임할 수 있다.

② 보선에 의하여 취임하는 임원의 임기는 전임자의 잔임 기간으로 한다.

제 24 조(임원의 선임 방법) ① 이사와 감사는 이사회에서 선임하여 관할청의 승인을 받아 취임한다. 이 경우 임원의 성명, 나이, 임기, 현직 및 주요경력 등 인적 사항을 유지·경영학교 홈페이지에 상시 공개하여야 한다.

② 임기 전의 임원의 해임은 이사회의 의결을 거쳐 해임하고 7일 이내에 관할청에 보고한다.

③ 임원 중 결원이 생긴 때에는 2월 이내에 이를 보충하여야 한다.

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

제 24 조의2(개방이사의 자격) 이 법인의 개방이사는 이 법인이 설치·경영하는 학교의 설립목적이나 건학이념을 구현할 수 있는 자이어야 한다.(개정 2018.04.27)

제 24 조의3(개방이사의 정수) 이 법인의 개방이사의 수는 2명으로 한다.(개정 2018. 04.27)

제 24 조의4(개방이사의 선임) ① 법인은 개방이사의 선임사유가 발생한 날로부터 15일 이내(재직이사의 경우 임기만료 3월전)에 개방이사추천위원회(이하 “추천위원회”라 한다)에 개방이사 선임 대상자를 추천 요청하여야 한다.(개정 2018.04.27)

② 법인은 개방이사 선임 대상자를 추천 요청할 때 정관에서 정한 자격요건을 함께 제시할 수 있다.

③ 법인으로부터 추천 요청을 받은 추천위원회는 30일 이내에 대상인원의 2배수를 추천하여야 한다. 다만, 동 기간 내에 추천이 없을 시에는 법인은 관할청에 추천을 요청한다.

④ (삭제)

제 24 조의5(추천위원회) ① 추천위원회는 대학평의원회에 둔다.(개정 2018.04.27)

② 추천위원회 위원 정수는 5인으로 하고, 그 구성은 다음 각 호와 같다.
1. 대학평의원회에서 추천하는 자 3인
2. 법인에서 추천하는 자 2인
③ 추천위원회 위원장은 위원 중에서 위원의 호선으로 선출한다.
④ 그 밖의 추천위원회 운영에 관한 사항은 추천위원회 규정으로 정할 수 있다.

제 25 조(임원선임의 제한) ① 이사 정수의 반수 이상은 대한민국 국민이어야 한다.
② 이사회의 구성에 있어서 각 이사 상호 간에 민법 제777조에 규정된 친족 관계에 있는 자가 이사 정수의 4분의 1을 초과하여서는 아니 된다.
③ 이사 정수의 3분의 1 이상은 교육 경험이 3년 이상 있는 자라야 한다.
④ 감사는 감사 상호 간 또는 이사와 민법 제777조에 규정된 친족 관계에 있는 자가 아니어야 한다.
⑤ 감사 중 1인은 추천위원회에서 단수 추천한 자를 선임한다.
⑥ 제5항의 감사 추천 등에 대하여는 제24조의4의 규정을 준용한다.
⑦ 감사 중 1인은 공인회계사 자격을 가진 자라야 한다.
⑧ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 임원으로 선임하고자 하는 경우에는 재적이사 3분의 2 이상의 찬성을 얻어야 한다.
1. 관할청으로부터 임원취임승인이 취소된 날로부터 10년이 지난 사람(개정 2022. 11.25)
2. 사립학교 교원으로 재직 중 파면된 날로부터 10년이 지난 사람(개정 2022. 11.25)
3. 관할청의 요구에 의해 학교의 장에서 해임된 날로부터 6년이 지난 사람(개정 2022. 11.25)

제 25 조의2(임원의 결격사유) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람은 임원이 될 수 없다.(신설 2022.11.25)
1. 「국가공무원법」 제33조 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람
2. 「사립학교법」(이하 “법”이라 한다.) 제20조의2에 따라 임원취임의 승인이 취소된 후 10년이 지나지 아니한 사람
3. 법 제54조의2에 따른 해임 요구에 의하여 해임된 후 6년이 지나지 아니한 사람
4. 법 제61조에 따라 파면된 후 10년이 지나지 아니한 사람
5. 4급 이상의 교육행정공무원 또는 4급 상당 이상의 교육공무원으로 재직하다 퇴직한 후 2년이 지나지 아니한 사람

제 26 조(이사장의 선출 방법과 그 임기 등) ① 이사장은 이사 중에서 이사의 호선으로 선출하여 취임한다.
② 이사장의 임기는 이사로 재임하는 기간으로 한다.
③ (삭제 2021.09.01)

제 26 조의2(상임이사의 직무 및 선출방법과 그 임기 등) 이사회에 상임이사를 둘 수 있으며, 상임이사는 이사회에서 선출하고, 그 임기는 이사 재임기간으로 하며, 정관 제27조 제2항에 의한 위임받은 사항을 처리한다.(개정 2018.04.27)

제 27 조(이사장 및 이사의 직무) ① 이사장은 법인을 대표하고 법인의 업무를 통리한다.
② 이사는 이사회에 출석하여 법인의 업무에 관한 사항을 심의 결정하며, 이사회 또는 이사장으로부터 위임받은 사항을 처리한다.

제 28 조(이사장 직무대행자 지정) ① 이사장이 사고가 있을 때에는 이사장이 지명하는 이사가 이사장의 직무를 대행한다.
② 이사장이 궐위되었을 때에는 이사회에서 지명하는 이사가 직무를 대행한다.
③ 제2항의 규정에 의하여 이사장 직무대행자로 지명된 이사는 지체없이 이사장 선출의

절차를 밟아야 한다.

제 29 조(감사의 직무) 감사는 다음의 직무를 행한다.

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

제 30 조(임원의 겸직금지) ① 이사장은 이 법인이 설치·경영하는 학교의 장을 겸할 수 없다. (개정 2021.09.01)

② 이사는 감사 또는 이 법인이 설치·경영하는 학교의 교원 기타 직원을 겸할 수 없다. 다만, 학교의 장은 예외로 한다.

③ 감사는 이사장·이사 또는 학교법인의 직원(이 법인이 설치·경영하는 학교의 교원 기타 직원을 포함한다)을 겸할 수 없다.

제 2 절 이 사 회

제 31 조(이사회의 구성 및 기능 등) ① 이사회는 이사로서 구성한다.

② 이사회는 다음 각 호의 사항을 심의·결정한다.

1. 학교법인의 예산·결산·차입금 및 재산의 취득·처분과 관리에 관한 사항
2. 정관의 변경에 관한 사항
3. 학교법인의 합병 또는 해산에 관한 사항
4. 임원의 임면에 관한 사항
5. 법인이 설치한 학교의 장 및 교원의 임용에 관한 사항(개정 2022.11.25)
6. 법인이 설치한 학교의 경영에 관한 중요 사항
7. 수익사업에 관한 사항
8. 기타 법령이나 정관에 의하여 그 권한에 속하는 사항

③ 감사는 이사회에 출석하여 발언할 수 있다.

제 31 조의2(이사회 사전 공개) 이사회는 회의 개회 전에 회의 일시, 장소, 심의안건을 학교 홈페이지를 통하여 사전에 공개하여야 한다.(신설 2018.03.01, 개정 2018.04. 27)

제 32 조(의사정족수와 의결정족수 등) ① 이사회는 이 정관에 특별히 규정한 경우를 제외하고는 재적이사 과반수의 출석으로 개회하고, 이사정수의 과반수 찬성으로 의결한다.(개정 2021.09.01)

② 이사회의 회의는 이사가 동영상과 음성이 동시에 송수신되는 장치가 갖추어진 다른 장소에 출석하여 진행하는 원격영상회의의 방식으로 할 수 있다. 이 경우 해당 이사는 이사회에 출석한 것으로 본다.(개정 2021.09.01)

제 33 조(이사회 의결 제척 사유) 이사장 또는 이사가 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 그 의결에 참여하지 못한다.

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

제 33 조의2(이사회 회의록 공개) ① 이사회는 회의 종결 후 10일 이내에 당해 회의록을 학교 홈페이지를 통하여 1년 동안 공개하여야 한다. 다만, 「사립학교법 시행령」 제8조의2 제1항 각 호에 해당하는 사항은 이를 공개하지 아니할 수 있다.(개정 2018.04.27., 2021.

09.01)

② 제1항의 단서에 따라 이사회 회의록을 공개하지 아니하고자 하는 경우에는 당해 이사회에서 회의록의 공개여부 및 공개범위 등을 의결하여야 한다.

제 34 조(이사회의 소집) ① 이사회는 이사장이 필요하다고 인정할 때에 소집하고 그 의장이 된다.(개정 2021.09.01)

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

제 35 조(이사회 소집 특례) ① 이사장은 다음 각 호의 1에 해당하는 소집 요구가 있을 때에는 그 소집 요구일로부터 20일 이내에 이사회가 개최될 수 있도록 7일 이내에 회의 소집 통지를 하여야 한다.

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

② 이사회 소집권자가 궐위되거나 또는 이를 기피함으로서 7일 이상 회의소집이 불가능할 때에는 재적이사 과반수의 찬동으로 이를 소집할 수 있다. 다만, 소집권자가 이사회의 소집을 기피한 경우에는 관할청의 승인을 얻어야 한다.

제 3 절 대학평의원회

제 35 조의2(대학평의원회의 설치) 대학에는 교육에 관한 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회(이하 “평의원회”라 한다)를 설치한다.(개정 2018.04.27)

제 35 조의3(평의원회의 구성) ① 평의원회는 교원·직원 및 학생을 대표할 수 있는 자, 그리고 동문 및 대학발전에 도움이 될 수 있는 자 중에서 학교의 장이 위촉하는 13명의 평의원으로 구성하며, 각 구성단위의 정원은 다음 각 호와 같다.(개정 2018.03.01, 2018.04.27, 2021.03.01)

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

② 평의원의 임기는 2년으로 한다. 다만, 학생평의원의 임기는 1년으로 하며, 보궐 평의원의 임기는 전임자의 잔여임기로 한다.(개정 2021.03.01)

③ 평의원회에는 의장과 부의장을 각 1인을 둔다. 의장과 부의장은 평의원 중에서 호선하되, 그 임기는 평의원 임기와 같다.

④ 의장은 평의원회를 대표하며, 회의를 주재하고, 부의장은 의장을 보좌하며, 의장 유고시 이를 대리한다.

⑤ 평의원의 구성에 있어서 제1항의 각 단위 중 어느 한 단위에 속하는 평의원의 수가 평의원 정수의 2분의 1을 초과할 수 없다.

제 35 조의4(평의원회의 기능) 평의원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다. 다만, 제3호 내지 제5호의 경우 각각 자문에 한한다.(개정 2018.04.27)

1. 대학의 발전계획에 관한 사항
2. 학칙의 제정 또는 개정에 관한 사항
3. 대학헌장의 제정 또는 개정에 관한 사항
4. 대학교육과정의 운영에 관한 사항

5. 대학의 예산 및 결산에 관한 사항
6. 추천위원회 위원 추천에 관한 사항
7. 그 밖의 교육에 관한 중요사항으로써 학교의 장이 부의하는 사항

제 35 조의5(평의원의 위촉 및 운영규정) ① 평의원의 위촉 방법은 다음 각 호와 같다.(개정 2018.04.27, 2021.03.01)

1. 교원을 대표하는 평의원은 교수회의에서 추천한 자를 위촉한다.
2. 직원을 대표하는 평의원은 직원회의에서 추천한 자를 위촉한다.
3. 조교를 대표하는 평의원은 조교회의에서 추천한 자를 위촉한다.
4. 학생을 대표하는 평의원은 총학생회에서 추천한 자를 위촉한다.
5. 대학발전에 도움이 될 수 있는 자는 외부 인사 중에서 총장이 위촉한다.

② 평의원회 운영에 대하여 필요한 사항은 학교의 장이 따로 정한다.

제 4 절 청렴의무 등

제 35 조의6(청렴의무) 이사장, 학교법인의 임직원 및 학교의 장과 교직원은 법령을 준수하고 일체의 부패행위와 품위를 손상하는 행위를 하여서는 아니 된다.(개정 2018.04.27., 2022. 11.25)

② (삭제 2022.11.25)

제 35 조의7(사학기관 행동강령) ① 이사장, 학교법인의 임직원 및 학교의 장과 교직원은 제35조의6에 따른 청렴의무를 위하여 사학기관 행동강령을 준수하여야 한다.(신설 2022. 11.25)

② 사학기관 행동강령은 「부패방지 및 국민권익위원회의 설치와 운영에 관한 법률」 제2조 및 제8조에 의한 공무원 행동강령을 준용한다.(신설 2022.11.25)

제 4 장 수 익 사 업

제 36 조(수익사업의 종류) 이 법인이 설치하여 유지·경영하는 학교의 운영을 위하여 다음과 같은 사업을 한다.

1. 부동산 개발 및 임대사업
2. 이에 관련한 일체의 부대사업

제 36 조의2(수익사업의 명칭) 제36조의 사업을 하기 위하여 다음과 같이 수익사업을 경영한다.(개정 2018.04.27)

씨네플러스(강남구 신사동)빌딩

제 36 조의3(수익사업체의 주소) 제36조의 사업업체 사무소는 다음과 같다.

씨네플러스빌딩 : 서울특별시 강남구 신사동 603-2번지(개정 2018.04.27)

제 37 조(관리인) ① 제36조의 2에 규정된 사업을 경영하기 위하여 관리인을 둔다.

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

제 5 장 해 산

제 38 조(해산) 이 법인을 해산하고자 할 때에는 이사 정수의 3분의 2 이상의 찬성으로 교육부 장관의 인가를 받아야 한다.

제 39 조(잔여재산의 귀속) 이 법인을 해산하였을 때의 잔여 재산은 합병 및 파산의 경우를

제외하고는 교육부 장관에 대한 청산 종결의 신고가 종료된 후(다른 학교법인이나 기타 교육 사업을 경영하는 자)에게 귀속된다.

제 40 조(청산인) 이 법인이 해산한 때에는 청산인은 해산 당시의 이사 중에서 선출하되 교육부 장관의 승인을 받아야 한다.

제 6 장 교 직 원

제 1 절 교 원

제 1 관 임 명

제 41 조(임면) ① 임용이란 신규채용, 승진, 전보, 겸임, 파견, 강임, 휴직, 직위해제, 정직, 강등, 복직, 면직, 해임 및 파면을 말한다.(개정 2022.11.25)

② 이 법인이 설치·경영하는 학교의 장은 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임면하되 임기는 3년으로 하며 중임 할 수 있다. 다만, 그 임기 중 해임하고자 하는 경우에는 이사정수의 3분의 2 이상의 찬성에 의한 이사회의 의결을 거쳐야 한다.(개정 2013.12.05, 2014.08.20, 2022.11.25)

③ 제2항을 제외한 교원은 교원인사위원회의 심의를 거쳐 당해 학교의 장의 제청으로 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임용한다. 다만, 학교법인은 대학 교원 임용권 중 교원의 재임용, 의원면직, 당연면직, 전보, 겸임, 파견, 휴직, 직위해제 및 복직에 관한 권한을 총장에게 위임한다.(개정 2022.11.25)

④ 대학교의 교원은 다음 각 호의 범위 안에서 계약조건을 정하여 임용권자가 임용한다.(개정 2022.11.25)

1. 근무기간
   가. 교 수 : 정년까지의 기간으로 하되, 본인이 원하는 경우 또는 교수로 최초 임용되는 경우(당해 학교의 부교수가 교수로 임용되는 경우는 제외한다)에는 계약으로 정하는 기간으로 할 수 있다.(개정 2013.04.29)
   나. 부교수 : 6년 이내의 계약으로 정하는 기간(개정 2015.12.17)
   다. 조교수 : 2년 이내의 계약으로 정하는 기간(개정 2015.12.17)
   라. (삭제 2014.08.20)
2. 급여 : 정관 제47조의 규정에 의한 보수
3. 근무조건 : 강의담당시수, 소속 학과(부) 등에 관한 사항
4. 업적 및 성과 : 교육, 연구, 학생지도 등에 관한 사항
5. 재계약조건 및 절차 : 임용기간이 만료된 후 다시 임용되는 조건 및 절차 등에 관한 사항
6. 그 밖에 임용권자가 필요하다고 인정하는 사항
7. 제1호 내지 제6호의 계약 조건은 임용권자가 필요하다고 인정하는 경우 계약 당사자의 동의를 얻어 변경할 수 있다.(개정 2012.09.21, 2012.11.08, 2013.04.29)

⑤ 제2항, 제3항의 규정에 의하여 임용권자가 교원을 임용하였을 때에는 임용한 날로부터 7일 이내에 관계증빙서류를 첨부하여 관할청에 보고하여야 한다.(개정 2022.11.25)

⑥ 교원을 신규임용함에 있어서는 공개채용을 원칙으로 하며, 지원마감일 15일전까지 채용분야·채용인원·지원자격·심사기준 등에 관한 사항을 일간신문·관보·정보통신망 또는 학교 홈페이지 그 밖의 효과적인 방법으로 공고하여야 한다.(개정 2013.12.05, 2014.08.20, 2022.11.25)

⑦ 공개전형으로 채용하는 교원임용에 있어서는 당해 학교의 건학이념을 구현 하는데 필요한 요건을 갖춘 자로 제한할 수 있다.(개정 2022.11.25)

⑧ 교원에 관하여 정관에 정하지 아니하거나 위임한 사항에 대하여는 따로 규칙으로 정한다.(개정 2019.08.01, 2022.11.25)

제 41 조의2(삭제 2022.11.25)

제 41 조의3(강사 및 비전임교원) ① 학교에는 제41조의 교원 외에 강사 및 비전임교원(명예교수, 석좌교수, 초빙교수, 겸임교수, 교환교수, 연구교수, 특임교수, 산학협력중점교수, 창업중점교수, 객원교수)를 두어 교육 또는 연구 등을 담당하게 할 수 있다.(개정 2013.04.29, 2014.08.20, 2018.04.27, 2019.08.01)

② 강사 및 비전임교원의 임용은 당해 학교의 장에게 위임하며, 임용에 관한 세부사항은 따로 규칙으로 정한다.(신설 2012.11.08, 개정 2013.04.29, 2013.12.05, 2019.08.01)

제 2 관 신 분 보 장

제 42 조(휴직의 사유) 교원이 다음 각 호의 1에 해당하는 사유로 휴직을 원하는 경우에는 당해 교원의 임면권자는 휴직을 명할 수 있다. 다만, 제1호 내지 제4호의 경우에는 본인의 의사에 불구하고 휴직을 명하여야 하고, 제7호 및 제8호의 경우에는 본인이 원하는 경우 휴직을 명하여야 한다.(개정 2017.02.23, 2022.11.25)

1. 신체·정신상의 장애로 장기요양을 요할 때(불임·난임으로 인하여 장기간의 치료가 필요한 경우를 포함한다)(개정 2017.02.23)
2. 병역법에 의한 병역의 복무를 위하여 징집 또는 소집된 때(개정 2017.02.23)
3. 천재·지변 또는 전시·사변이나 기타의 사유로 인하여 생사 또는 소재가 불명하게 된 때
4. 기타 법률의 규정에 의한 의무를 수행하기 위하여 직무를 이탈하게 된 때
5. 학위취득을 목적으로 해외유학을 하거나 외국에서 1년 이상 연구 또는 연수하게 된 때(개정 2017.02.23)
6. 국제기구, 외국기관, 국내외의 대학·연구기관, 국가기관, 재외교육기관(「재외국민의 교육지원 등에 관한 법률」 제2조 제2호의 재외교육기관을 말한다) 또는 민간단체에 임시로 고용될 때(개정 2017.02.23, 2019.11.01, 2022.03.01, 2022.11.25)
7. 만 8세 이하 또는 초등학교 2학년 이하의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여성교원이 임신 또는 출산하게 된 때(개정 2017.02.23)
8. 만 19세 미만의 아동 청소년(제7호에 따른 육아휴직의 대상이 되는 아동은 제외한다)을 입양(入養)하는 경우(개정 2017.02.23)
9. 교육부장관이 지정하는 국내의 연구기관이나 교육기관 등에서 연수하게 된 때(개정 2017.02.23)
10. 사고 또는 질병 등으로 장기간의 요양을 요하는 부모, 배우자, 자녀 또는 배우자의 부모의 간호를 위하여 필요한 때(개정 2017.02.23)
11. 배우자가 국외근무를 하게 되거나 제5호에 해당하게 된 때(개정 2017.02.23)
12. 사립학교교직원 연금법 제31조에 따라 계산한 재직기간이 10년 이상인 교원이 자기개발을 위하여 학습·연구 등을 하게 된 때(신설 2017.02.23)
13. 기타 교원의 신청으로 학교의 장이 심사하여 허가할 때(신설 2017.02.23)

제 43 조(휴직의 기간) 교원의 휴직기간은 다음과 같다.

1. 제42조 제1호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 부득이한 경우 1년의 범위에서 연장할 수 있다. 다만, 「공무원 재해보상법」에 따른 공무상 부상 또는 질병으로 인한 휴직기간은 3년 이내로 한다.(개정 2019.08.01)

2. 제42조 제2호 및 제4호의 사유로 인한 휴직기간은 그 복무 기간이 만료될 때까지로 한다.
3. 제42조 제3호의 사유로 인한 휴직기간은 3개월 이내로 한다.(개정 2019.08.01)
4. 제42조 제5호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 한다. 다만, 학위취득의 경우에는 3년의 범위 안에서 연장할 수 있다.
5. 제42조 제6호의 사유로 인한 휴직기간은 그 고용기간으로 한다.
6. 제42조 제7호의 사유로 인한 휴직기간은 자녀 1명에 대하여 3년 이내로 하되, 분할하여 휴직할 수 있다.(개정 2017.02.23)
7. 제42조 제8호의 규정에 의한 휴직기간은 입양자녀 1명에 대하여 6개월 이내로 한다.(개정 2017.02.23)
8. 제42조 제9호의 규정에 의한 휴직기간은 3년 이내로 한다.(개정 2017.02.23)
9. 제42조 제10호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 재직기간 중 총 3년을 초과할 수 없다.(개정 2017.02.23)
10. 제42조 제11호의 사유로 인한 휴직기간은 3년 이내로 하되, 3년의 범위 안에서 연장할 수 있다. 다만, 총 휴직기간은 배우자의 국외근무, 해외 유학·연구 또는 연수기간을 초과할 수 없다.(개정 2017.02.23)
11. 제42조 제12호의 사유로 인한 휴직기간은 1년 이내로 하되, 재직기간 중 1회에 한한다.(신설 2017.02.23)
12. 제42조 제13호의 규정에 의한 휴직기간은 학교의 장이 따로 정한다.(신설 2017.02.23)

제 44 조(휴직 교원의 신분) ① 휴직중의 교원은 신분을 보유하나 직무에 종사하지 못한다.

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

③ 제42조 제3호의 경우를 제외하고는 휴직 기간이 만료된 교원이 30일 이내에 복귀를 신고한 때에는 당연히 복직된다.

제 45 조(휴직 교원의 처우) ① 제42조 제1호의 규정에 의하여 휴직된 교원에 대하여는 다음 각 호의 구분에 따라 봉급의 일부를 지급한다. 다만, 공무상 질병 또는 부상으로 휴직한 경우에는 그 기간 중 봉급 전액을 지급한다.(개정 2017.02.23, 2019.08.01)

1. 휴직 기간이 1년 이하인 경우 : 봉급의 7할
2. 휴직 기간이 1년 초과 2년 이하인 경우 : 봉급의 반액(신설 2019.08.01)

② 제42조 제5호의 사유에 의하여 휴직한 교원에 대하여는 그 휴직기간 중 봉급의 반액을 지급할 수 있다.(개정 2019.08.01)

③ 제42조 제7호의 사유에 의하여 30일 이상 휴직한 교원에 대하여는 「공무원수당 등에 관한 규정」에 따른 육아휴직수당을 지급한다.(개정 2019.08.01)

④ 제1항 및 제2항에 규정되지 않은 휴직의 경우에는 봉급을 지급하지 아니한다.(신설 2019.08.01)

제 46 조(직위해제) ① (삭제 2018.04.27)

② 임용권자는 다음 각 호의 1에 해당하는 교원에 대하여는 직위를 부여하지 아니할 수 있다.(개정 2022.11.25)

1. 직무수행 능력이 부족하거나 근무성적이 극히 불량한 자 또는 교원으로서 근무 태도가 심히 불성실한 자
2. 징계 의결이 요구된 자
3. 형사 사건으로 기소된 자(약식명령이 청구된 자는 제외한다)(신설 2018.04.27)

4. 금품비위, 성범죄 등 대통령령으로 정하는 비위행위로 인하여 감사원 및 검찰·경찰 등 수사기관에서 조사나 수사 중인 자로서 비위의 정도가 중대하고 이로 인하여 정상적인 업무수행을 기대하기 현저히 어려운 자(신설 2018.04.27)

③ 제2항의 규정에 의하여 직위를 부여하지 아니한 경우에 그 사유가 소멸된 때에는 임용권자는 지체 없이 직위를 부여하여야 한다.(개정 2018.04.27, 2022.11.25)

④ 제2항의 규정에 의하여 직위가 해제된 자에 대하여는 다음 각 호의 구분에 따라 봉급의 일부를 지급한다.(개정 2018.04.27)

1. 제2항 제1호의 규정에 의하여 직위해제된 자에 대하여는 봉급의 8할을 지급한다.(신설 2018.04.27)
2. 제2항 제2호 내지 제4호의 규정에 의하여 직위해제된 자에 대하여는 봉급의 반액을 지급한다. 다만, 직위해제일로부터 3월이 경과하여도 직위를 부여받지 못할 때에는 그 3월이 경과한 이후의 기간 중에는 봉급의 3할을 지급한다.(신설 2018.04.27, 개정 2019.08.01)

⑤ 임용권자는 제2항 제1호에 의하여 직위해제된 자에 대하여 3월 이내의 기간 대기를 명한다.(개정 2022.11.25)

⑥ 제5항의 규정에 의하여 대기명령을 받은 자에 대하여는 임용권자는 능력 회복이나 태도 개선을 위한 교육훈련 또는 특별한 연구과제의 부여 등 필요한 조치를 하여야 한다.(개정 2022.11.25)

⑦ 제2항 제1호와 제2호·제3호 또는 제4호의 직위해제 사유가 경합하는 때에는 제2호·제3호 또는 제4호를 사유로 직위해제 처분을 하여야 한다.(개정 2018.04.27)

⑧ (삭제 2018.04.27)

제 46 조의2(면직의 사유) ① 임용권자는 교원이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 면직시킬 수 있다.(신설 2018.04.27, 개정 2022.11.25)

1. 휴직 기간이 끝나거나 휴직 사유가 소멸된 후에도 직무에 복귀하지 아니하거나 직무를 감당할 수 없을 때
2. 근무성적이 극히 불량한 때
3. 정부를 파괴함을 목적으로 하는 단체에 가입하고 이를 방조한 때
4. 정치운동을 하거나 집단적으로 수업을 거부하거나 또는 어느 정당을 지지 또는 반대하기 위하여 학생을 지도·선동한 때
5. 인사기록에 있어서 부정한 채점·기재를 하거나 허위의 증명이나 진술을 한 때

② 제1항 제2호 내지 제5호의 사유에 의하여 면직시키는 경우에는 교원징계위원회의 동의를 얻어야 한다.(신설 2018.04.27)

제 47 조(보수) 교원의 보수는 따로 규칙으로 정한다.(개정 2013.12.05)

제 48 조(의사에 반한 휴직·면직 등의 금지) ① 교원은 형의 선고·징계처분 또는 사립학교법이 정하는 사유에 의하지 아니하고는 본인의 의사에 반하여 휴직 또는 면직 등 부당한 처분을 당하지 아니한다. 다만, 학급·학과의 개폐에 의하여 폐직이나 과원이 된 때에는 그러하지 아니한다.

② 교원은 권고에 의하여 해직을 당하지 아니한다.

③ 교원은 징계처분 기타 그 의사에 반한 불리한 처분에 대하여 불복이 있을 때에는 재심위원회에 재심을 청구할 수 있다.

제 48 조의2(후임자 보충 발령의 유예) 교원이 본인의 의사에 반하여 파면 또는 해임되거나 근무 성적 불량으로 면직되었을 때에는 그 처분한 날로부터 30일 이내에 후임자의 발령을 하지 못한다.(개정 2018.04.27)

제 49 조(정년) ① 교원의 정년은 65세로 한다. 다만, 학교의 장은 그러하지 아니한다.
② 교원은 그 정년이 달한 날이 속하는 학기의 말일에 당연히 퇴직된다.
제 49 조의2(명예퇴직) ① 교원으로 20년 이상 근속하고, 정년 전에 스스로 퇴직하고자 하는 경우에는 명예퇴직할 수 있으며, 이에 따른 명예퇴직수당을 지급할 수 있다.(신설 2020.09.01)
② 명예퇴직에 필요한 사항은 따로 규칙으로 정한다.(신설 2020.09.01)
제 49 조의3(특별승진) ① 재직 중 특별한 공적이 있는 교원은 당해 학교의 장의 추천을 받아 특별승진 임용할 수 있다.(신설 2022.11.25)
② 재직 중 특히 공적이 현저한 자가 정관 제49조의2에 의거 명예퇴직할 때에는 특별승진 임용할 수 있다.(신설 2022.11.25)

제 3 관 교원인사위원회

제 50 조(교원인사위원회 설치) 교원(학교의 장을 제외하며, 강사, 비전임교원을 포함한다.)의 임용 등 인사에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 당해 학교에 교원인사위원회(이하 “인사위원회”라 한다)를 둔다.(개정 2019.08.01, 2022.11.25)
제 51 조(인사위원회의 기능) ① 인사위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1. 교원의 임용에 관한 사항(개정 2022.11.25)
2. 교원의 보직에 관한 사항
3. 교원의 연수대상자 및 포상대상자 추천에 관한 사항
4. 공개전형의 시행에 관한 사항
5. 기타 학교의 장이 인사위원회의 심의를 필요하다고 인정하는 사항
② (삭제)
제 52 조(인사위원회의 조직) ① 인사위원회는 학교별로 학교의 장이 임명하는 7인 이내의 교원으로 조직한다.(개정 2018.04.27)
② 인사위원회 위원의 임기는 1년 이내로 하되, 중임할 수 있다.
제 53 조(인사위원회위원장 및 직무) ① 인사위원회의 위원장은 학교의 장이 임명하되, 교원인사 관련 담당부서장이 위원장이 된다.
② 인사위원회의 위원장은 위원회를 대표하며, 회무를 통리한다.
③ 인사위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 의장이 된다.
④ 위원장이 사고가 있을 때에는 위원장이 미리 지정한 위원이 그 직무를 대행한다.
제 54 조(인사위원회의 회의 소집 등) ① 인사위원회의 회의는 학교장의 요청이 있을 때 또는 위원장이 필요하다고 인정할 때에 위원장이 이를 소집한다.
② 인사위원회는 재적 위원 과반수의 출석과 출석 위원 과반수의 찬성으로 의결한다.
제 55 조(회의록 작성) ① 인사위원회는 회의록을 작성하여 당해 학교의 장에게 보고하여야 한다.
② 제1항의 회의록에는 위원장을 포함한 출석위원 2인 이상이 서명·날인한다.
제 56 조(인사위원회의 간사 등) ① 인사위원회의 서무를 처리하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.
② 간사와 서기는 당해 학교의 교직원 중에서 학교의 장이 임명한다.
제 57 조(운영세칙) 인사위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 당해 인사위원회의 의결을 거쳐 위원장이 이를 정한다.

제 2 절 교원징계위원회

제 58 조(징계의 사유 및 종류) 교원의 징계사유 및 종류에 관하여는 「사립학교법」 제61조를 준용한다.(개정 2022.11.25)

제 59 조(교원징계위원회의 조직) ① 교원징계위원회는 9인의 위원으로 조직한다. (개정 2022.11.25)

② 교원징계위원회의 위원은 다음 각 호의 사람 중에서 이사회의 의결을 거쳐 이사장이 임명하거나 위촉한다.(개정 2019.08.01)

1. 해당 학교의 교원 또는 학교법인의 이사(신설 2019.08.01, 개정 2022.11.25)
2. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자(신설 2019.08.01)

가. 법관, 검사 또는 변호사로 5년 이상 근무한 경력이 있는 자(신설 2019.08.01)

나. 대학에서 법학, 행정학 또는 교육학을 담당하는 조교수 이상으로 재직 중인 사람(신설 2019.08.01, 개정 2022.11.25)

다. 공무원으로 20년 이상 근속하고 퇴직한 자(신설 2019.08.01)

라. 그 밖에 교육이나 교육행정에 대한 전문지식과 경험이 풍부하다고 인정되는 자(신설 2019.08.01)

③ 교원징계위원회는 다음 각 호에 따라 구성하여야 한다.(신설 2019.08.01)

1. 제2항 제1호에 따른 학교법인의 이사인 위원 수가 전체 위원 수의 2분의 1을 초과할 수 없다.(신설 2019.08.01)
2. 제2항 제2호에 따라서 위촉된 위원(이하 “외부위원”이라 한다)을 2인 이상 포함하되, 외부위원은 해당 학교법인 또는 이사장이 설치·경영하는 학교에 소속된 사람이 아닐 것(신설 2019.08.01, 개정 2022.11.25)
3. 특정 성(性)이 위원장을 포함한 위원 수의 10분의 6을 초과하지 아니할 것(신설 2022.11.25)

제 59 조의2(외부위원의 임기 등) ① 외부위원의 임기는 3년으로 하며, 1회에 한하여 연임할 수 있다.(신설 2019.08.01)

② 이사장은 외부위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 해당 위원을 이사회의 의결을 거쳐 해촉할 수 있다.(신설 2019.08.01)

1. 심신장애로 인하여 직무를 수행할 수 없게 된 경우(신설 2019.08.01)
2. 직무와 관련된 비위사실이 있는 경우(신설 2019.08.01)
3. 직무태만, 품위손상이나 그 밖의 사유로 인하여 위원으로 적합하지 아니하다고 인정되는 경우(신설 2019.08.01)
4. 위원 스스로 직무를 수행하는 것이 곤란하다고 의사를 밝히는 경우(신설 2019.08.01)
5. 제65조의3에 따른 비밀누설금지 의무를 위반한 경우(신설 2019.08.01)

제 60 조(교원징계위원회의 위원장 선출 및 직무) ① 교원징계위원회 위원장은 위원의 호선으로 선출한다.

② 교원징계위원회의 위원장은 위원회를 대표하며 회무를 통리한다.

③ 교원징계위원회의 회의는 위원장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

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

제 61 조(징계의결의 기한) 교원 징계의결의 기한은 「사립학교법 시행령」 제24조의10을 준용한다.(개정 2021.09.01, 2022.11.25)

제 62 조(제척사유) 교원징계위원회 위원은 그 자신에 관한 징계사건을 심리하거나 피징계자와 친족관계가 있을 때에는 당해 징계사건의 심리에 관여하지 못한다.

제 62 조의2(위원의 기피 등) ① 징계 대상자는 교원징계위원회의 위원이 불공정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 상당한 사유가 있을 때에는 그 사실을 서면으로 소명하고 기

피를 신청할 수 있다.(개정 2018.04.27)

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

③ 제62조의 규정에 의한 제척 또는 제1항의 규정에 의한 기피로 교원 징계위원회의 출석위원이 재적위원의 3분의 2에 미달되어 징계사건을 심리 할 수 없게 된 때에는 교원징계위원회의 위원장은 위원의 수가 재적 위원 수의 3분의 2 이상이 될 수 있도록 위원의 임명권자에게 임시 위원의 임명을 요청하여야 한다.

제 62 조의3(징계 의결 요구사유 통지) 교원의 임용권자가 교원에 대한 징계 의결을 요구할 때에는 징계의결 요구와 동시에 징계대상자에게 징계사유를 기재한 설명서를 송부하여야 한다.(개정 2018.04.27, 2022.11.25)

제 63 조(진상조사 및 의견의 개진) ① 교원징계위원회는 징계 사건을 심리함에 있어서 진상을 조사하여야 하며, 징계 의결을 행하기 전에 본인의 진술을 들어야 한다. 다만, 2회 이상 서면으로 소환하여도 불응한 때에는 그 사실을 기록에 명시하고 징계 의결을 할 수 있다.

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

제 64 조(징계 의결) ① 징계 의결은 재적 위원 3분의 2 이상의 출석과 재적 위원 과반수의 찬성으로 한다.(개정 2022.11.25)

② 교원징계위원회는 징계사건을 심의한 결과 징계를 의결하였을 때에는 주문(主文)과 이유를 적은 징계의결서를 작성하여 임용권자 및 관할청에 보내어 알려야 한다.(개정 2022.11.25)

③ 임용권자가 제2항의 징계의결서를 받았을 때에는 재심의를 요구받은 경우를 제외하고는 징계의결서를 받은 날부터 15일 이내에 그 의결 내용에 따라 징계처분을 하여야 한다. 이 경우 임용권자는 징계처분의 사유를 적은 결정서를 해당 교원에게 교부하여야 한다.(개정 2019.08.01, 2022.11.25)

④ 임용권자는 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제2조에 따른 성폭력범죄 및 「양성평등기본법」 제3조 제2호에 따른 성희롱에 해당하는 사유로 제4항에 따라 징계처분의 사유를 적은 결정서를 교부할 때에는 피해자가 요청하는 경우 그 징계처분 결과를 피해자에게 함께 통보하여야 한다.(개정 2022.11.25)

⑤ 교원징계위원회 회의는 공개하지 아니한다.

제 65 조(징계 의결 시의 정상참작 등) 교원징계위원회가 징계사건을 의결함에 있어서는 징계대상자의 소행, 근무성적, 공적, 개전의 정, 징계요구의 내용, 기타 정상을 참작하여야 한다.

제 65 조의2(징계사유의 시효) 교원의 징계사유의 시효는 「국가공무원법」 제83조의2 및 「교육공무원법」 제52조를 준용한다.(개정 2018.04.27, 2021.09.01)

제 65 조의3(비밀누설의 금지) 교원징계위원회에 참석한 사람은 직무상 알게 된 비밀을 누설해서는 아니 된다.(신설 2019.08.01)

제 66 조(교원징계위원회의 간사 등) ① 교원징계위원회의 사무를 처리하게 하기 위하여 간사와 서기를 둘 수 있다.

② 간사와 서기는 교원징계위원회가 설치된 당해 기관 소속 직원 중에서 그 임명권자가 임명한다.

제 67 조(운영 세칙) 교원징계위원회의 운영에 관하여 이 정관에 규정되지 아니한 사항은 당해 교원징계위원회의 의결을 거쳐 위원장이 정한다.

제 68 조 내지 제 81 조 (삭제)

제 4 절 사 무 직 원

제 82 조(자격) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 사무직원(일반직 및 기술직 등을 포함한다. 이하 “일반직원”이라 한다)으로 임용될 수 없다.(개정 2014.02.27, 2021.09.01, 2022.11.25)

1. 피성년후견인(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
2. 파산선고를 받고 복권되지 아니한 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
3. 금고 이상의 형을 받고 그 집행이 끝나거나, 집행을 받지 아니하기로 확정된 후 5년이 지나지 아니한 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
4. 금고 이상의 형을 선고받고 그 집행유예의 기간이 끝난 날부터 2년이 지나지 아니한 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
5. 금고 이상의 형의 선고유예를 선고받고 그 선고유예기간 중에 있는 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
6. 법원의 판결 또는 다른 법률에 따라 자격이 상실되거나 정지된 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
7. 징계로 파면처분을 받은 날부터 5년이 지나지 아니한 사람과 해임처분을 받은 날부터 3년이 지나지 아니한 사람(개정 2021.09.01, 2022.11.25)
8. 공무원으로 재직기간 중 직무와 관련하여 「형법」 제355조, 제356조에 규정된 죄를 범하여 300만원 이상의 벌금형을 선고받고 그 형이 확정된 후 2년이 지나지 아니한 사람(신설 2022.11.25)
9. 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제2조에 규정된 죄를 범하여 100만원 이상의 벌금형을 선고받고 그 형이 확정된 후 3년이 지나지 아니한 사람(신설 2022.11.25)
10. 미성년자에 대한 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」제2조에 따른 성폭력범죄, 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제2조 제2호에 따른 아동·청소년 대상 성범죄를 저질러 파면·해임되거나 형 또는 치료감호를 선고받아 그 형 또는 치료감호가 확정된 사람(집행유예를 선고받은 후 그 집행유예기간이 경과한 사람 포함한다)(신설 2022.11.25)

② 일반직원 중 기술직의 경우에는 임용될 직종에 관한 자격증, 면허증 기타 임용권자가 필요로 하는 자격이 있는 자를 우선 임용할 수 있다.(개정 2014.02.27)

③ 재직 중인 일반직원이 제1항의 규정에 해당하게 될 때에는 당연 퇴직한다.

제 83 조(임용) ① 일반직원의 신규임용·승진·승급·전직·전보·강임·휴직·직위해제·정직·강등·복직·면직·해임 및 파면·근속승진·대우직원선발·명예퇴직(이하 “임용”이라 한다)은 임용권자가 공개채용, 전형 또는 근무성적 기타 능력의 실증에 의하여 행함을 원칙으로 한다.(개정 2022.11.25)

② 일반직원은 이사장이 임용하되, 학교 소속 일반직원은 당해 학교의 장의 제청이 있어야 한다.(개정 2019.08.01)

③ 일반직원에 관하여 정관에 정하지 아니하거나 위임한 사항에 대하여는 따로 규칙으로 정한다.(개정 2019.08.01)

④ (삭제 2017.04.27)

제 84 조(복무) 일반직원의 복무에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다.

제 85 조(보수) 일반직원의 보수는 따로 규칙으로 정한다.(개정 2013.12.05)

제 86 조(신분보장) 일반직원의 신분보장에 관하여는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용한다.

제 86 조의2(정년) ① 일반직원의 정년은 만 60세로 한다.(개정 2015.12.17, 2018.04.27)

1. (삭제 2015.12.17)
2. (삭제 2015.12.17)
3. (삭제 2015.12.17)

② 정년에 달한 일반직원은 각 정년이 해당하는 연도의 학기말에 당연 퇴직한다.

제 86 조의3(명예퇴직) ① 일반직원으로 20년 이상 근속하고, 정년 전에 스스로 퇴직하는 경우에는 명예퇴직할 수 있으며, 이에 따른 명예퇴직수당을 지급할 수 있다.(신설 2020. 09.01)

② 명예퇴직에 필요한 사항은 따로 규칙으로 정한다.(신설 2020.09.01)

제 87 조(징계 및 재심청구) ① 일반직원의 징계는 사립학교 교원에게 적용하는 규정을 준용하되, 일반직원징계위원회는 법인에 따로 두어야 한다.

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

제 5 절 연구원 및 조교

제 87 조의2(연구원 및 조교) ① 학교에 필요한 연구원 및 조교를 둔다.(개정 2017. 02.23)

② 연구원 및 조교에 대한 세부사항은 따로 규칙으로 정한다.(개정 2017.02.23)

(본조 신설 2012.09.21, 개정 2017.02.23, 2018.04.27)

제 7 장 직 제

제 1 절 법 인

제 88 조(법인사무조직) 이 법인의 업무를 처리하게 하기 위하여 사무국 및 사무과를 두되 국장은 3급(부참여) 이상의 직원으로 과장은 5급(부참사) 이상의 직원으로 보하며, 그 분장업무는 따로 규칙으로 정한다.(개정 2020.09.01)

제 2 절 대 학 교

제 89 조(총장 등) ① 대학교에 총장을 둔다.

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

③ 대학교에 교학부총장, 대외협력부총장, 혁신부총장을 두며, 임기는 2년으로 하되 중임할 수 있다.(개정 2020.12.03)

④ 교학부총장은 조교수 이상의 교원으로 보하고, 대외협력부총장, 혁신부총장은 조교수 이상의 교원 또는 비전임교원으로 보하거나, 관련 전문직능인으로 보할 수 있다.(개정 2020.12.03)

⑤ 부총장은 총장을 보좌하며, 총장 유고 시에 교학부총장이 직무를 대행한다.(개정 2020.12.03)

⑥ (삭제 2017.09.01)

제 89 조2(학장, 학과(부)장, 대학원장) ① 대학교의 단과대학에 학장, 대학원에 대학원장을 두며, 조교수 이상의 교원으로 보한다.(개정 2018.04.27)

② 단과대학 및 대학원의 학과(부)에 학과(부)장을 두며, 조교수 이상의 교원으로 보하되, 필요한 경우 비전임교원으로 보할 수 있다.(개정 2013.04.29)

③ 학장, 학과(부)장 및 대학원장은 총장의 명을 받아 당해 단과대학, 학과(부), 대학원의

교무를 통할하고 소속 교직원을 지휘·감독하며, 학생을 지도한다.

④ 단과대학 및 대학원에는 학장과 대학원장을 보좌하기 위하여 부학장과 부원장을 둘 수 있으며, 조교수 이상의 교원으로 보하되, 필요한 경우 비전임교원으로 보할 수 있다.(개정 2017.09.01, 2019.08.01)

제 90 조(하부조직) ① 대학교에 교육혁신처, 기획인사처, 교무처, 입학처, 학생처, 총무처, 전략사업&예산처, 산학연구처를 둔다.(개정 2016.02.25, 2016.09.01, 2017.09.01., 2020.09.01, 2020.12.03, 2021.09.01, 2022.03.01)

② 각 처에는 과, 센터 등 필요한 부서를 둘 수 있으며, 이에 관한 사항은 따로 규칙으로 정한다.(개정 2016.02.25, 2016.09.01, 2017.09.01, 2020.09.01)

③ 각 처에는 처장을 두되, 교육혁신처장 및 총무처장은 조교수 이상의 교원 또는 4급(참사) 이상의 직원으로 보하거나, 비전임교원 또는 관련 전문직능인으로 보하고, 기획인사처장, 교무처장, 입학처장, 학생처장, 전략사업&예산처장, 산학연구처장은 조교수 이상의 교원으로 보한다.(개정 2016.02.25, 2016.09.01, 2017.09.01, 2020.09.01, 2020.12.03, 2021.09.01, 2022.03.01)

④ 처장을 보좌하기 위하여 부처장을 둘 수 있으며, 부처장은 조교수 이상의 교원 또는 4급(참사) 이상의 직원으로 보한다.(개정 2020.09.01)

⑤ 각 처에 두는 부서의 장은 조교수 이상의 교원 또는 5급(부참사) 이상의 직원으로 보한다.(개정 2015.02.26, 2015.08.28, 2016.02.25, 2016.11.29, 2017.09.01, 2019.03.01, 2020.05.01, 2020.09.01)

⑥ (삭제 2020.09.01)

⑦ (삭제 2020.09.01)

⑧ (삭제)

⑨ (삭제 2020.09.01)

⑩ (삭제 2020.09.01)

⑪ (삭제 2020.09.01)

⑫ (삭제 2020.09.01)

⑬ 제1항 및 제2항의 사무분장에 관한 사항은 따로 규칙으로 정한다.(신설 2016. 09.01, 개정 2020.09.01)

제 90 조의2(산학협력단) ① 대학교에 산업교육을 진흥하고 산학협력을 촉진하기 위하여 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률 제25조의 규정에 의한 산학협력단을 둔다.(개정 2015.08.28, 2018.04.27)

② 산학협력단의 조직과 운영은 산학협력단 정관에 의한다.

제 90 조의3(삭제 2020.09.01.)

제 91 조(부속기관 등) ① 대학교에는 필요한 부속기관, 직속기관, 부설연구소(이하 '부속기관 등'이라 한다)를 둘 수 있다.(개정 2016.09.01, 2016.11.29, 2022.11.25)

1. (삭제 2022.11.25)
2. (삭제 2022.11.25)
3. (삭제 2022.11.25)

② (삭제)

③ 부속기관 등에는 각각 장을 두며, 부속기관 등의 장은 조교수 이상의 교원, 5급(부참사) 이상의 직원으로 보하되, 필요한 경우에는 비전임교원으로 보할 수 있다.(개정 2016.09.01, 2017.09.01, 2019.03.01, 2020.09.01)

④ 부속기관 등의 장은 총장의 명을 받아 기관에 관한 사무를 관장하고 소속 교직원을 지

휘, 감독한다.(개정 2016.09.01)

⑤ 부속기관 등의 운영에 관한 세부사항은 따로 규칙으로 정한다.(개정 2016. 09.01)

제 91 조의2(평생교육시설)(삭제 2020.09.01)

제 91 조의3(학교기업) ① 대학교에 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 학교기업을 둘 수 있다.(신설 2015.08.28, 개정 2018.04.27)

② 학교기업의 운영에 관한 세부사항은 따로 규칙으로 정한다.(신설 2015.08.28)

제 92 조(삭제 2020.09.01)

제 92 조의2(삭제 2018.04.27)

제 3 절 정 원

제 93 조(정원) 법인 및 학교에 두는 일반직원의 정원은 각각 별표 1 및 별표 2와 같다.

제 8 장 보 칙

제 94 조(공고) 이 법인이 법령과 정관 및 기타 이사회의 의결에 의하여 공고하여야 할 사항은 서울신문에 공고한다.

제 95 조(시행세칙) 이 정관의 시행에 관하여 필요한 사항은 이사회의 의결을 거쳐 세칙으로 정한다.

제 96 조(설립당초의 임원) 이 법인의 설립당초의 임원은 다음과 같다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1989년 1월 18일부터 시행한다.

② (국제대학 교직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 국제대학에 근무하는 교직원은 이 정관에 의하여 임명된 것으로 보며 교원의 임용 기간은 현임용기간으로 한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1989년 11월 30일부터 시행한다.(성한학원에서 국제학원으로)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1991년 3월 1일부터 시행한다.(예·결산 자문위원회)

② (교원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 법인과 유지 학교에 근무하는 교원 및 일반직원은 이 정관에 의하여 학교법인이 임명한 것으로 보되 교원의 임용기간은 종전의 규정에 의한다.

③ (교원 징계에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 교원징계위원회 및 재심위원회에 계류중인 징계 및 재심청구사건은 종전의 규정에 의한다.

④ (인사위원회 위원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 임명된 대학 교육기관의 인사위원회 위원 중 이 정관에 의하여 당연직 위원이 아닌 위원은 이 정관 시행일에 해임된 것으로 본다.

⑤ (일반직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 종전의 정관에 의하여 정원을 초과하는 경우에는 그 초과하는 일반직원이 퇴직할 때까지 그 정원이 따로 있는 것으로 보되 일반직원의 신규임용은 그 초과하는 정원이 있을 때에는 채용하지 못한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1992년 4월 1일부터 시행한다.(학장에서 총장으로)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1992년 6월 16일부터 시행한다.(서경대학원)

② (임원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 국제학원의 임원은 이 정관에 의하여 임명된 것으로 보며 임원의 임기는 종전의 임기로 한다.

③ (교직원에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 법인과 국제대학교에 근무하는 교직원은 이 정관에 의하여 임용한 것으로 보며 교원의 임용기간은 현임용기간으로 한다.

④ (예·결산자문위원회 및 재심위원회 위원 임명에 대한 경과조치) 이 정관 시행당시 예산·결산자문위원회 및 재심위원회의 위원은 임명권자가 이 정관에 의하여 임명한 것으로 보며 교원의 임용기간은 현임용기간으로 한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1992년 9월 1일부터 시행한다.(서경대학교로 교명 변경)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1992년 12월 24일부터 시행한다.(학교의 장의 임기는 2년으로 한다.)

② (학교의 장에 대한 경과조치) 이 정관은 시행 당시 학교의 장의 임기는 종전의 정관에 의한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1995년 1월 18일부터 시행한다.(지도과, 장학과, 예산조정과 삽입)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1996년 5월 10일부터 시행한다.(사무국, 사무과)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1996년 5월 20일부터 시행한다.(교학, 기획관리부총장)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1998년 5월 14일부터 시행한다.(일반직원 정원)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 1999년 2월 5일부터 시행한다.(수익사업의 종류, 사업의 명칭, 사업체의 주소)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2000년 4월 10일부터 시행한다.(교원기간 임명)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2003년 5월 2일부터 시행한다.(학교의 장의 정년) 다만, 제41조 제1항 변경규정은 2004년 2월 1일부터 시행한다.(학교의 장의 임기)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2003년 7월 3일부터 시행한다.(건설본부)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2004년 7월 2일부터 시행한다.(산학협력단)

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2005년 10월 24일부터 시행한다.
② (경과조치) 이 정관의 시행 당시 선임된 감사의 임기는 종전의 정관에 의하여 유지한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2006년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2007년 5월 21일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2007년 5월 23일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2007년 7월 16일부터 시행한다.
② (임원임기에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 재임 중인 임원은 제23조(임원의 임기)의 개정에도 불구하고 당해 임원의 임기가 종료될 때까지 종전의 임기에 의한다.
③ (기타) 이 정관에 정하지 아니한 사항은 사립학교법 및 사립학교법시행령에 의거 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2007년 12월 6일부터 시행한다. 다만, 제42조 제7호의 개정규정은 2008년 1월 1일부터 시행한다.
② (학교의 장의 임기에 대한 경과조치) 이 정관 시행 당시 재임 중인 학교의 장은 그 임기 만료 시까지 제41조 제1항의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 의한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2008년 7월 21일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2010년 7월 22일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2012년 5월 2일부터 시행한다.

부 칙

① (시행일) 이 정관은 2012년 9월 21일부터 시행한다.

② (조교수의 임기에 대한 경과조치) 이 정관 시행 이전 조교수로 재임 중인 교원(고등교육법 개정에 따른 전임강사 명칭 폐지에 따라 조교수로 전환된 교원 제외)은 제41조 제2항의 개정 규정에도 불구하고 종전의 규정에 의한다.

부 칙 (개정 2012.11.08)

① (시행일) 이 정관은 2012년 11월 8일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2013.04.29)

① (시행일) 이 정관은 2013년 4월 29일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2013.12.05, 2014.08.20)

① (시행일) 이 정관은 2013년 12월 05부터 시행한다.

부 칙 (개정 2014.02.27)

① (시행일) 이 정관은 2014년 02월 27부터 시행한다.

② (일반직원 직종 변경에 따른 경과조치) 이 정관 개정 이전 재직 중인 기능직원은 이 개정 정관 시행일에 일반직원으로 전환 임용된 것으로 본다.

부 칙 (2014.08.20)

① (시행일) 이 정관은 2014년 8월 20일부터 시행한다.

부 칙 (2015.02.26)

① (시행일) 이 정관은 2015년 2월 26일부터 시행한다.

부 칙 (2015.08.28)

① (시행일) 이 정관은 2015년 8월 28일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2015.12.17)

① (시행일) 이 정관은 2015년 12월 17일부터 시행한다.

② (교원 근무기간 변경에 따른 경과조치) 이 정관 시행 이전 부교수 및 조교수로 재임 중인 교원은 제41조 제2항 제1호의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 의한 근무기간을 적용한다.

③ (일반직원 정년 변경에 따른 경과조치) 이 정관의 개정에도 불구하고 제86의2 제1항에 관한 변경 사항은 2016년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2016.02.25)

① (시행일) 이 정관은 2016년 2월 25일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2016.09.01)

① (시행일) 이 정관은 2016년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2016.11.29)

① (시행일) 이 정관은 2016년 11월 29일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.02.23)

① (시행일) 이 정관은 2017년 02월 23일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.04.27)

① (시행일) 이 정관은 2017년 04월 27일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.09.01)

① (시행일) 이 정관은 2017년 09월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.03.01)

① (시행일) 이 정관은 2018년 03월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.04.27)

① (시행일) 이 정관은 2018년 04월 27일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.03.01)

① (시행일) 이 정관은 2019년 03월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.08.01)

① (시행일) 이 정관은 2019년 08월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.11.01)

① (시행일) 이 정관은 2019년 11월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.12.23)

① (시행일) 이 정관은 2019년 12월 23일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.05.01)

① (시행일) 이 정관은 2020년 05월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.09.01)

① (시행일) 이 정관은 2020년 09월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.12.03)

① (시행일) 이 정관은 2020년 12월 03일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.03.01)

① (시행일) 이 정관은 2021년 03월 01일부터 시행한다.
② (대학평의원 구성 변경에 따른 경과조치) 이 정관의 개정에도 불구하고 제35조의3 제1항의 개정 사항은 차기 대학평의원회의 구성부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.09.01)

① (시행일) 이 정관은 2021년 09월 01일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2022.03.01)

이 정관은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2022.11.25)

이 정관은 2022년 11월 25일부터 시행한다.

(별표 1)

법인 일반직원 정원

직 종	직 급	정 원	비 고
일 반 직	2급 (참 여) 3급 (부참여) 4급 (참 사) 5급 (부참사) 6급 (주 사) 7급 (부주사) 8급 (서 기) 9급 (부서기)	1 1 1 1 2 2 2 2	
총 계		12	

(별표 2)

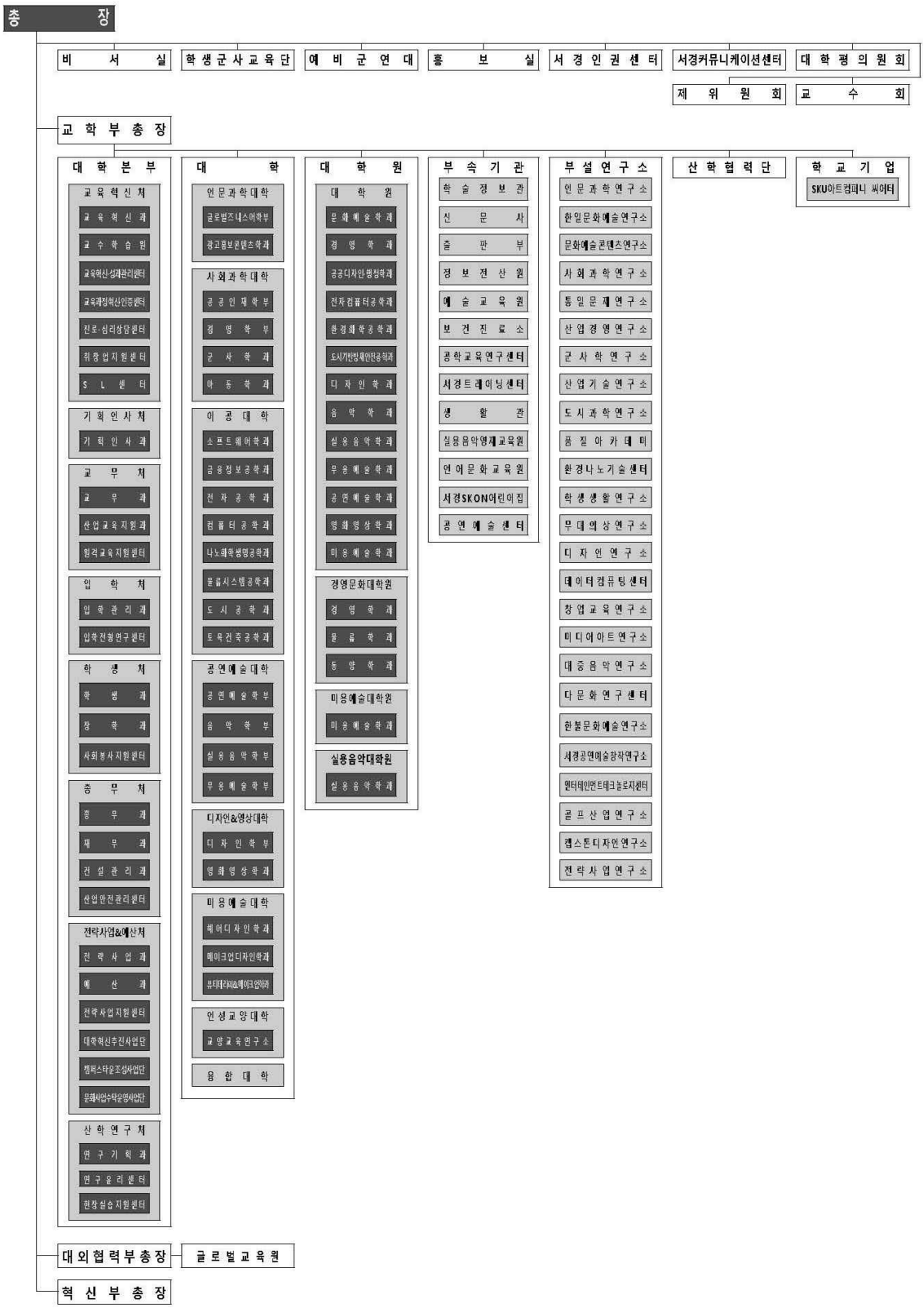
서경대학교 일반직원 정원

직 종	직 급	정 원	비 고
일 반 직	2급(참 여)	1	
	3급(부참여)	4	
	4급(참 사)	5	
	5급(부참사)	14	
	6급(주 사)	19	
	7급(부주사)	24	
	8급(서 기)	26	
	9급(부서기)	28	
	소 계	121	
기 술 직	4 등 급	1	
	5 등 급	2	
	6 등 급	2	
	7 등 급	2	
	8 등 급	2	
	9 등 급	2	
	소 계	11	
총 계		132	

대학 기구 및 조직

□ 기구표

- 총장
  - 비서실
  - 학생군사교육단
  - 예비군연대
  - 홍보실
  - 서경인권센터
  - 서경커뮤니케이션센터
    - 제위원회
  - 대학평의원회
    - 교수회
  - 교학부총장
    - 대학본부
      - 교육혁신처
        - 교육혁신과
        - 교수학습원
        - 교육혁신·성과관리센터
        - 교육과정혁신인증센터
        - 진로·심리상담센터
        - 취창업지원센터
        - SL센터
      - 기획인사처
        - 기획인사과
      - 교무처
        - 교무과
        - 산업교육지원과
        - 원격교육지원센터
      - 입학처
        - 입학관리과
        - 입학전형연구센터
      - 학생처
        - 학생과
        - 장학과
        - 사회봉사지원센터
      - 총무처
        - 총무과
        - 재무과
        - 건설관리과
        - 산업안전관리센터
      - 전략사업&예산처
        - 전략사업과
        - 예산과
        - 전략사업지원센터
        - 대학혁신추진사업단
        - 캠퍼스타운조성사업단
        - 문화사업수탁운영사업단
      - 산학연구처
        - 연구기획과
        - 연구윤리센터
        - 현장실습지원센터
    - 대학
      - 인문과학대학
        - 글로벌즈니스어학부
        - 광고홍보콘텐츠학과
      - 사회과학대학
        - 공공인재학부
        - 경영학부
        - 군사학과
        - 아동학과
      - 이공대학
        - 소프트웨어학과
        - 금융정보공학과
        - 전자공학과
        - 컴퓨터공학과
        - 나노화학생명공학과
        - 물류시스템공학과
        - 도시공학과
        - 토목건축공학과
      - 공연예술대학
        - 공연예술학부
        - 음악학부
        - 실용음악학부
        - 무용예술학부
      - 디자인&영상대학
        - 디자인학부
        - 영화영상학과
      - 미용예술대학
        - 헤어디자인학과
        - 메이크업디자인학과
        - 뷰티테라피&메이크업학과
      - 인성교양대학
        - 교양교육연구소
      - 융합대학
    - 대학원
      - 대학원
        - 문화예술학과
        - 경영학과
        - 공공디자인·행정학과
        - 전자컴퓨터공학과
        - 환경화학공학과
        - 도시기반방재안전공학과
        - 디자인학과
        - 음악학과
        - 실용음악학과
        - 무용예술학과
        - 공연예술학과
        - 영화영상학과
        - 미용예술학과
      - 경영문화대학원
        - 경영학과
        - 물류학과
        - 동양학과
      - 미용예술대학원
        - 미용예술학과
      - 실용음악대학원
        - 실용음악학과
    - 부속기관
      - 학술정보관
      - 신문사
      - 출판부
      - 정보전산원
      - 예술교육원
      - 보건진료소
      - 공학교육연구센터
      - 서경트레이닝센터
      - 생활관
      - 실용음악영재교육원
      - 언어문화교육원
      - 서경SKON어린이집
      - 공연예술센터
    - 부설연구소
      - 인문과학연구소
      - 한일문화예술연구소
      - 문화예술콘텐츠연구소
      - 사회과학연구소
      - 통일문제연구소
      - 산업경영연구소
      - 군사학연구소
      - 산업기술연구소
      - 도시과학연구소
      - 품질아카데미
      - 환경나노기술센터
      - 학생생활연구소
      - 무대의상연구소
      - 디자인연구소
      - 데이터컴퓨팅센터
      - 창업교육연구소
      - 미디어아트연구소
      - 대중음악연구소
      - 다문화연구센터
      - 한불문화예술연구소
      - 서경공연예술창작연구소
      - 웬터테인먼트테크놀로지센터
      - 골프산업연구소
      - 캡스톤디자인연구소
      - 전략사업연구소
    - 산학협력단
    - 학교기업
      - SKU아트컴퍼니 씨어터
  - 대외협력부총장
    - 글로벌교육원
  - 혁신부총장



□ 구성과 조직

(1) 구 성

본교에는 인문과학대학, 사회과학대학, 이공대학, 공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학, 인성교양대학, 융합대학 등 8개 단과대학에 8개 학부와 15개의 학과가 있으며, 대학원에 석사과정 13개 학과, 박사과정 5개 학과를, 경영문화대학원에 석사과정 3개 학과, 미용예술대학원에 석사과정 1개 학과, 실용음악대학원에 석사과정 1개 학과를 두고 있으며, 계약학과와 13개의 부속기관 및 25개의 부설연구소, 9개의 직속기관 그리고 산학협력단, 학교기업을 두고 있다.

(2) 조 직

총장 및 부총장

총 장	최 영 철	교 학 부 총 장	김 범 준
대외협력부총장	김 준	혁 신 부 총 장	구 자 억

직속기관

비 서 실 장	한 문 성		
학 생 군 사 교 육 단 장	오 성 환		
예 비 군 연 대 장	박 성 일		
홍 보 실 장	문 성 용		
서 경 인 권 센 터 장	이 준 복		
서 경 커 뮤 니 케 이 션 센 터 장	김 숙 이		

대학본부

교육혁신처장	구 자 억	학 생 처 장	함 형 준
기획인사처장	조 영 완	총 무 처 장	김 용 민
교 무 처 장	최 우 석	전략사업&예산처장	이 석 형
입 학 처 장	정 한 경	산 학 연 구 처 장	이 철 민

대 학

인문과학대학

학 장	정 웅 석	글로벌비즈니스어학부장	한 영 균
		광고홍보콘텐츠학과장	김 문 기

사회과학대학

학 장	정 웅 석	공공인재학부장	성 봉 근
		경 영 학 부 장	한 태 동
		군 사 학 과 장	채 성 준
		아 동 학 과 장	신 윤 승

이공대학

학 장	강 선 미	소프트웨어학과장	신 우 창
		금융정보공학과장	함 형 준
		컴퓨터공학과장	김 재 현
		전 자 공 학 과 장	이 주 영
		나노화학생명공학과장	조 은 민
		나노융합공학과장	김 종 훈
		물류시스템공학과장	고 현 우
		도 시 공 학 과 장	이 동 화
		토목건축공학과장	안 재 현

공연예술대학

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

디자인&영상대학

학	장 서 인 숙	디 자 인 학 부 장	김 지 인
		영 화 영 상 학 과 장	장 민 용

미용예술대학

학	장 윤 영 란	헤 어 디 자 인 학 과 장	진 용 미
		메이크업디자인학과장	주 영 주
부 학	장 신 세 영	뷰티테라피&메이크업학과장	김 은 숙

인성교양대학

학	장 윤 영 란		

융합대학

학	장 이 석 형	아트앤테크놀로지학과	김 상 훈
		스포츠앤테크놀로지학과	김 재 환

대 학 원

대 학 원

대 학 원 장	한 문 성	도시기반방재안전공학과장	안 재 현
		디 자 인 학 과 장	김 지 인
		음 악 학 과 장	김 낙 구
문 화 예 술 학 과 장	한 정 섭	실 용 음 악 학 과 장	이 동 욱
경 영 학 과 장	한 문 성	음악학과장(실용음악전공)	장 웅 상
공공디자인·행정학과	정 희 정	무 용 예 술 학 과 장	전 순 희
전자컴퓨터공학과장	송 병 권	공 연 예 술 학 과 장	강 신
환경화학공학과장	이 철 민	영 화 영 상 학 과 장	장 민 용
미 용 예 술 학 과 장	양 은 진		

경영문화대학원

대 학 원 장	박 영 선	경 영 학 과 장	최 우 석
		물 류 학 과 장	고 현 우
		동 양 학 과 장	이 희 주

미용예술대학원

대 학 원 장	조 홍 범	미 용 예 술 학 과 장	박 은 준

실용음악대학원

대 학 원 장	조 홍 범	실 용 음 악 학 과 장	이 동 욱

부속기관

학술정보관장	이주영		
정보전산원장	강선미	예술종교육원장	유해은
정보전산원부원장	김용성	공학교육연구센터장	강선미
신문사주간	방미영	보건진료소장	함형준
출판부장	임성식	언어문화교육원장	김동휘
생활관장	함형준	공연예술센터장	김동원
실용음악영재교육원장	장웅상		

부설연구소

		학생생활연구소장	성봉근
		무대의상연구소장	박은정
인문과학연구소장	강창수	디자인연구소장	김지인
한일문화예술연구소장	이즈미지하루	데이터컴퓨팅센터장	민미경
문화예술콘텐츠연구소장	권미경	창업교육연구소장	구자억
사회과학연구소장	김종훈	엔터테인먼트트그놀로지센터장	김명하
통일문제연구소장	성봉근	미디어아트연구소장	홍성대
산업경영연구소장	한문성	대중음악연구소장	장웅상
군사학연구소장	양해수	다문화연구센터장	-
산업기술연구소장	강선미	한불문화예술연구소장	최내경
도시과학연구소장	이승주	서경공연예술창작연구소장	주지희
품질아카데미소장	김규식	캡스톤디자인연구소장	정수정
환경나노기술센터장	-	골프산업연구소장	최우석
		전략사업연구소장	김석호

산학협력단

산학협력단장	이철민

제위원회

간행물심의위원회
강의질개선위원회
개인정보보호심의위원회
공간활용위원회
공연예술특성화위원회
교무위원회
교수학습원연구위원회
교수학습원운영위원회
교원양성위원회
교원업적평가위원회
교원인사위원회
교육과정위원회
교육과정평가위원회
교육수요만족도관리위원회
교육재원통합관리위원회
교육품질관리위원회
구성원참여·소통위원회
규정심의위원회
기금운용심의회
다문화연구센터운영위원회
대외협력위원회
대학계약학과운영위원회
대학발전기금조성위원회
대학발전연구위원회
대학발전운영위원회
대학발전위원회
대학발전평가위원회
대학원교육과정위원회
대학원발전위원회
대학원산학협력위원회
대학원위원회
대학원입학전형공정관리위원회
대학원입학전형관리위원회
대학입학전형공정관리대책위원회
대학입학전형관리위원회
대학특성화위원회
대학혁신추진사업단 자체평가위원회
대학혁신추진사업단운영위원회
등록금심의위원회
미용예술특성화위원회
보건진료소운영위원회
사회봉사지원센터운영위원회
산학협력단운영위원회
생활관운영위원회
서경트레이닝센터운영위원회
서경혁신원운영위원회
신문사운영위원회
실용교육위원회
실용음악영재교육원운영위원회
실험실습기자재관리위원회
전자컴퓨터특성화위원회
언어문화교육원운영위원회
연구실안전관리위원회
연구윤리진실성위원회
예술교육원운영위원회
인권위원회
인성교양대학운영위원회
인성교육센터운영위원회
입학사정위원회
장애학생복지위원회
장학위원회
정보전산원운영위원회
정보통신보안심의위원회
직무발명심의위원회
직원인사위원회
진로·심리상담센터운영위원회
창업교육학사제도운영위원회
취창업지원센터운영위원회
출판위원회
교육과정혁신·인증센터운영위원회
CREOS인증위원회
학군단운영위원회
학사관리위원회
학생상벌심의위원회
학생지도위원회
학술연구위원회
학술정보관위원회
해외학위검증위원회
홍보위원회
융복합프로그램관리위원회
원격교육관리위원회
원격수업운영위원회
산학협력단창업심의위원회
교육혁신운영위원회
비교과통합운영위원회
산학교육지원센터운영위원회
문화예술지역협력위원회
다문화연구센터운영위원회

교 직 원

□ 전임교원

인문과학대학

글로벌비즈니스어학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	강창수	문학박사	중문학
교수	박민웅	문학박사	동양어학
부교수	이즈미지하루	문학석사	일어회화(Native Speaker)
조교수	박부남	문학박사	영어영문학
조교수	백송종	문학박사	일어일문학
조교수	최내경	문학박사	불어
조교수	한영균	국제사회학박사	국제사회학
조교수	이지나	경제학박사	기업관리학
조교수	최창열	경영학박사	무역학
조교수	이승연	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	제이크프레스톤	이학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	벤자민스핑크	신학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	쿠레이시빌엘	교육학박사	영어회화(Native Speaker)
조교수	마크	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	박민선	예술석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	피터샌달	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	전화	문학박사	중어회화(Native Speaker)
조교수	장춘매	문학석사	중어회화(Native Speaker)
조교수	마리즈부르뎅	문학석사	불어회화(Native Speaker)
조교수	잔나	국제학박사	노어회화(Native Speaker)

문화콘텐츠학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	반성택	철학박사	철학
부교수	박윤우	문학박사	국문학

광고홍보콘텐츠학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	김문기	언론학석사	광고
조교수	방미영	문화예술학박사	문화예술행정경영
조교수	김희연	광고홍보학석사	광고/PR

사회과학대학

공공인재학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	정웅석	법학박사	법학
부교수	김정훈	행정학박사	행정학
부교수	이준복	법학박사	법학
부교수	임성은	행정학박사	도시행정학
부교수	성봉근	법학박사	법학
부교수	이순자	법학박사	법학
부교수	한기영	정치학박사	한국정치
조교수	김보람	교육학석사	교육학

경영학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	김영호	경제학박사	경제학
교수	박영선	공학박사	경영공학
교수	한문성	경영학박사	회계학
교수	정한경	경영학박사	경영학
교수	김종훈	경영학박사	경영학
교수	박용무	경영학박사	회계학
부교수	김영진	경영학박사	경영학
부교수	김서경	경영학박사	경영학
부교수	최우석	경영학박사	경영학
부교수	노무종	경영학박사	인사조직
부교수	장정길	경영학박사	보건복지경영
부교수	김철문	경영학박사	경영학
부교수	조정근	경영학석사	경영학
부교수	조수익	경영학박사	경영학
부교수	조철호	경영학박사	경영학
조교수	김성호	경영학석사	경영학
조교수	이근화	경영학박사	경영학
조교수	안성열	경영학박사	경영학
조교수	한태동	경영학박사	경영정보학
조교수	신재원	관광학박사	관광경영

경영학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	강승은	경영학박사	경영학
조교수	김석호	경영학박사	경영학
조교수	이봉휘	경영학박사	보건복지경영
조교수	곽범준	관광학박사수료	관광경영학
조교수	존윌리암슨	문학석사	영어회화(Native Speaker)

군사학과

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

아동학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	민미희	생활과학박사	아동가족학
부교수	신혜원	문학박사	아동가족학
조교수	신윤승	문학박사	아동가족학
조교수	유영미	문학박사	아동가족학
조교수	정채영	문학박사수료	아동가족학

이공대학

소프트웨어학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	민미경	이학박사	계산통계학
교수	김치용	이학박사	계산통계학
교수	유귀열	이학박사	계산통계학
교수	김성석	이학박사	컴퓨터학
교수	유석원	이학박사	전산학
교수	신우창	이학박사	소프트웨어공학
부교수	장문수	공학박사	지능시스템
부교수	노정규	이학박사	전산과학
조교수	이지영	정보시스템학박사	IT서비스전략기획과관리

금융정보공학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	함형범	이학박사	통계학
조교수	함형준	웰스매니지먼트학석사	웰스매니지먼트학

금융정보공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	송인규	경영학석사	경영학
부교수	안창호	이학박사	전산통계학
조교수	서기수	경영학박사	재무관리

전자공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	송병권	공학박사	전자공학
교수	서기성	공학박사	전기공학
교수	김준	공학박사	전자공학
교수	정준모	공학박사	전자공학
교수	이승우	이학박사	수학
교수	강선미	공학박사	전자공학
교수	정연춘	공학박사	전자공학
부교수	이주영	공학박사	전자공학
조교수	조근호	공학박사	전자공학

토목건축공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	안재현	공학박사	토목환경공학
교수	김지상	공학박사	토목공학
부교수	최재순	공학박사	토목공학

컴퓨터공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	김태영	공학박사	전기컴퓨터공학
교수	김재현	이학박사	통계학
교수	박태룡	이학박사	수학
교수	이광엽	공학박사	전자공학
교수	손용락	공학박사	정보 및 통신공학
교수	김진헌	공학박사	전기공학
교수	조영완	공학박사	전자공학
부교수	임철수	공학박사	전산학
부교수	이대원	이학박사	컴퓨터교육학
조교수	최용석	공학박사	정보디스플레이
조교수	남기훈	이학박사	컴퓨터과학

화학생명공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	홍성엽	이학박사	화학
교수	조홍범	이학박사	생물학
교수	이철호	농학박사	농생물학
교수	김환건	이학박사	화학
교수	김기은	공학박사	생물공학
조교수	조은민	농학박사	농학생명과학연구과

나노화학생명공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	이철민	보건학박사	보건관리학
부교수	강상현	공학박사	화학생명공학
부교수	윤성원	환경과학박사	환경과학
부교수	서성철	철학박사	환경보건학
부교수	김호현	보건학박사	보건학
부교수	조용성	보건학박사	보건관리학
조교수	김희석	공학박사	환경계획학
조교수	조용민	보건학박사	환경및산업보건학

나노융합공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김종훈	공학박사	바이오마이크로시스템공학
조교수	송민정	공학박사	화학공학

물류시스템공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	고현우	공학박사	산업공학
부교수	김재현	공학박사	산업공학
조교수	지수윤	공학박사	산업공학
조교수	손영환	공학박사	산업공학
조교수	심현택	공학박사	산업공학

도시공학과			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	김학열	도시및지역계획학박사	도시및지역계획학
교수	이승주	공학박사	건축공학
부교수	김인하	공학박사	건축공학
부교수	김병춘	공학석사	도시환경시스템공학
부교수	모무기	공학박사	도시공학
부교수	심경석	공학박사	도시계획학
조교수	이동화	공학박사	조경학
조교수	김재명	공학박사	공간정보공학
조교수	위재송	조경학석사	생태조경학

공연예술대학

음악학부

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

공연예술학부

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	강신	연극영화교육학석사	모델연기
부교수	박은정	이학박사	무대패션
부교수	김명남	연극학석사	무대기술
조교수	김용준	예술학석사	연극예술학
조교수	김태연	패션예술학석사	패션예술
부교수	한정섭	예술학박사	문화예술학
조교수	노은영	예술학박사	문화예술학
조교수	백경희	예술학석사	공연예술협동과정
부교수	주지희	연극학석사	연극영화학
조교수	김국희	이학박사	의상학
조교수	권혁준	석사(디플롬)	성악
부교수	황태율	석사(디플롬)	성악(테너)
조교수	이종석	문화예술학석사	문화예술학
조교수	김삼일	예술학석사	연극영화
부교수	최은정	음악학박사	성악
조교수	최성윤	예술학박사수료	예술학협동과정
조교수	이승복	교육학석사	연극영화교육
조교수	임선희	예술학석사	교육연극
조교수	조영아	미술학박사	의상학
조교수	이진석	미술학석사	드라마(디자인풍경)

실용음악학부

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

무용예술학부

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

디자인&영상대학

디자인학부

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

영화영상학과

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

미용예술대학

헤어디자인학과

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

메이크업디자인학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	신세영	디자인학박사	메이크업
조교수	임희경	이학박사	의류학
조교수	주영주	미용예술학박사	메이크업
조교수	최민령	미용예술학박사	뷰티디자인
조교수	장소쌍	미용예술학박사	메이크업
조교수	후어타오	미용예술학박사	메이크업

뷰티테라피&메이크업학과

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

융합대학

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	이석형	경영학박사	경영학
부교수	김명하	영상학박사	영상학
부교수	정희정	디자인학박사	디자인경영학과
부교수	장혜정	공학박사	미래도시융합공학과
조교수	조흥연	정치학석사	신문방송학과
조교수	유미옥	영상학박사	영상공학
조교수	유상현	미디어아트박사수료	미디어아트

아트앤테크놀로지학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	김상훈	영상공학박사	디지털영상

스포츠앤테크놀로지학과

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
부교수	임희성	이학박사	물리치료학
조교수	김재환	이학박사	골프
조교수	신재광	이학박사	스포츠산업

인성교양대학

직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
교수	임성식	이학박사	계산통계학
교수	임경식	문학석사	연극학
교수	한찬욱	이학박사	수학
부교수	윤영란	교육학박사	교육심리학
부교수	안가경	이학박사	수학
부교수	김범준	교육학박사	교육행정학
부교수	전효선	법학박사	법학
부교수	박연옥	경영학박사	마케팅
부교수	이정규	교육학박사	교육심리학/교육과정
조교수	김동휘	관광학박사	관광경영학
조교수	박일순	경영학박사	경영학
조교수	유승규	경영학박사	경영학
조교수	유정	인지과학박사	인지과학
조교수	장지연	문학박사	영어영문학
조교수	김숙이	철학박사	교육학
조교수	박봉현	국어국문학박사수료	외국어로서의 한국어교육
조교수	박진환	문학박사	노어노문학
조교수	이순희	교육학박사수료	교육학
조교수	정수정	교육학박사수료	교육학

인성교양대학			
직급	성명	학위	전공 및 담당 분야
조교수	브랜든 스미스	교육학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	오일러	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	디온 타이어리	행정학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	루징	경영학석사	중어회화(Native Speaker)
조교수	섀인크래머	문학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	빈트렁	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	케이틀린리	TESOL석사	TESOL
조교수	제프리기븐스	TESOL석사	TESOL
조교수	리차드쇼우	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	라이트	이학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	딜란폴리	TESOL석사	TESOL
조교수	크리스푸게이	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	케네스드레넌	경영학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	데이비드 레드맨	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	조세핀 벳져	문학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	아이젠하워 리	이학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	베리 유스티스	TESOL석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	알란번	이학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	피터프로스트	경제학사	영어회화(Native Speaker)
조교수	이영숙	행정학석사	영어회화(Native Speaker)
조교수	아론 위즈워스	교육학사	영어회화(Native Speaker)

□ 직 원

부 서 명		직 책	성 명
교육혁신처	교육혁신과	과 장 직 원	정해정 김영규 김세희 조지윤
	교수학습원	과 장 직 원 연구원	정해정(겸) 강민정, 김명식 김용진(겸)
	교육혁신·성과관리센터	과 장 연구원	정해정(겸) 서송원(겸)
	교육과정혁신·인증센터	과 장 주 임	정해정(겸) 송진민
	진로·심리상담센터	과 장 직 원 직 원	방효영(겸) 남상예(겸) 박수민(겸)
	취창업지원센터	과 장 직 원	방효영 한동훈 이상협 오현주 김현주(겸)
	SL센터	과 장 직 원	정해정(겸) 김세희(겸)
기획인사처	기획인사과	계 장 직 원	강홍석 김수연 박해랑(겸)
교무처	교무과	과 장 계 장 주 임 직 원	조경배 홍웅건 황병서 심민호 이인섭 신유상 박재령
	산업교육지원과	과 장 계 장 주 임	조경배(겸) 김태훈 박광훈
	원격교육지원센터	과 장 직 원	조경배(겸) 신유상(겸)
입학처	입학관리과	과 장 계 장 직 원	하현 조승철 김종혁 김한성
학생처	학생과	계 장 직 원	김광민 김훈이 이영우
	장학과	계 장 주 임 직 원	차혁완 천성일 이서연 안병학(휴직)
	사회봉사지원센터	계 장 직 원	김광민(겸) 김훈이(겸)

부 서 명		직 책	성 명
총 무 처	총 무 과	과 장 계 장 주 임 직 원	송정섭 고원범 김남희 김봉수(겸) 최형원 정찬호 김영진
	재 무 과	계 장 주 임 직 원	김성은 권혁규 금상윤 이환희
	건 설 관 리 과	과 장 계 장 주 임 직 원	최동호 장명선 이용철 하병훈 이철호 김병양 김성철 박현호 안호성 노유선 문장혁 윤국현 김종원
	산 업 안 전 관 리 센 터	과 장 주 임 직 원	최동호(겸) 송기범 문장혁(겸)
전략사업&예산처	전 략 사 업 과	과 장 계 장 직 원	노정훈(겸) 우종욱(겸) 손익태(겸) 서현희 김진솔
	예 산 과	과 장	노정훈(겸)
	전 략 사 업 지 원 센 터	과 장 직 원	노정훈(겸) 손익태(겸)
	대 학 혁 신 추 진 사 업 단	과 장 계 장 직 원	노정훈 우종욱 손익태 이진영 정충화 양영은 최정준 남상예 김용진 이해린 민동주 서송원 박수민 김현주
	캠 퍼 스 타 운 사 업 단	과 장 직 원	노정훈(겸) 윤인순
산 학 연 구 처	연 구 기 획 과	과 장 계 장 직 원	문승현 홍성균, 고윤식 이무환
	연 구 윤 리 센 터	과 장 계 장 직 원	문승현(겸) 홍성균(겸) 임희빈
	현 장 실 습 지 원 센 터	과 장 계 장 직 원	문승현(겸) 방효영(겸) 이상협(겸), 이진영(겸)
대 학 원		과 장 계 장 주 임	최형훈 윤상민, 김태훈(겸) 박기태
학 술 정 보 관		관 장 계 장 주 임	고현우 안석희, 송동석, 조성연, 김봉수 장혜성
정 보 전 산 원	I T 운 영 과	과 장 계 장 주 임 직 원	김용성 이상근 이준섭 이재호
	정 보 보 호 과	과 장 계 장 직 원	김용성(겸) 이상근(겸) 주기상

부 서 명		직 책	성 명
예술교육원	교학과	원장 과장 주임 직원	유해은 박용호 이다윤 이정혁, 권혜조, 임혜원, 문성준
	입학홍보실	과장 주임 직원	박용호(겸) 이다윤(겸) 권혜조(겸)
보건진료소		직원	박현숙
서경트레이닝센터		센터장 직원	정규혁 김용완, 김이현
실용음악영재교육원		과장 직원	박용호(겸) 이정혁(겸)
언어문화교육원		원장 계장 직원	김동휘 박영일 육혜정 박주연(겸) 김우진(겸)
산학협력단		과장 계장 직원	문승현(겸) 홍성균(겸), 고윤식(겸) 이무환(겸)
비서실		실장 직원	한문성 박지은
학생군사교육단		단장 행정관	홍성규 조대성
예비군연대		연대장 과장 계장 직원	박성일 김세래 조성연(겸) 이구일
홍보실		실장 직원	문성용 박해랑
서경인권센터		계장 직원	김광민(겸) 김훈이(겸)
서경커뮤니케이션센터		과장 직원	정해정(겸) 김영규(겸)
글로벌교육원	외국인학생지원과	계장 직원	박영일 박주연 김우진(겸) 위장미
	외국인학생교학과	계장 직원	박영일(겸) 김우진, 박주연(겸)
	외국인학생상담실	직원	박주연(겸)
인성교양대학		과장 직원	정해정(겸) 김세희(겸)

학 사

학 칙

학칙시행세칙

학 칙

제 1 장 총 칙

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

1. 건학이념 : 서경대학교는 홍익인간의 정신을 이어받아 학문을 연구하고 교수하여 유능한 인재를 양성함으로써 인류 공영의 이상사회의 구현에 기여함을 건학이념으로 한다.
2. 교육목적 : 본교는 건학이념에 따라 민족과 인류 사회발전에 필요한 심오한 학술이론과 유용한 응용방법을 연구·교수하고, 건전한 인격을 함양·도야하는 전인교육을 실시하여 지혜(智慧)·인의(仁義)·용기(勇氣)를 갖춘 지도적 인재를 양성함을 목적으로 한다.
3. 교육목표(신설 2014. 4. 1)
   가. 창조적인 탐구인 양성(신설 2014. 4. 1)
   나. 세계적인 교양인 양성(신설 2014. 4. 1)
   다. 실천하는 전문인 양성(신설 2014. 4. 1)

제 2 조(편제 및 정원) ① 본교에 인문과학대학, 사회과학대학, 이공대학, 공연예술대학, 디자인&영상대학, 미용예술대학, 인성교양대학, 융합대학, 대학원, 경영문화대학원, 미용예술대학원, 실용음악대학원을 둔다.(개정 2008. 3. 1, 15. 3. 1, 16. 4. 4, 16. 5. 1, 19. 8. 1, 19.11. 1, 22. 3. 1)

② 각 대학과 학과(부)의 학생정원은 별표 1과 같다.

③ 대학원 및 경영문화대학원, 미용예술대학원, 실용음악대학원의 학칙과 학위수여에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2015. 3. 1, 19.11. 1)

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

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

(조 신설 2011. 3. 1)

제 2 장 직 제

제 3 조(직제) 본교의 직제는 별도로 정한다.

제 3 장 부속기관 및 부설연구소

제 4 조(부속기관 및 부설연구소) ① 본교에 다음의 부속기관 및 부설연구소를 둔다.(개정 2008. 3. 1)

1. 부속기관 : 학술정보관, 신문사, 출판부, 정보전산원, 예술교육원, 보건진료소, 공학교육연구센터, 서경트레이닝센터, 생활관, 실용음악영재교육원, 언어문화교육원, 서경SKON어린이집, 공연예술센터(개정 2009. 3. 1, 10. 6.10, 11. 3. 1, 12. 4. 1, 12. 11. 1, 13. 6. 1, 14. 9. 1, 15. 8.31, 16. 2. 1, 16. 4. 4, 17. 3. 1, 17. 9. 1, 19. 3. 1, 19.12.23, 20. 5. 1, 20. 9. 1, 21. 9. 1)
2. 부설연구소 : 인문과학연구소, 한일문화예술연구소, 문화예술콘텐츠연구소, 사회과학연구소, 통일문제연구소, 산업경영연구소, 군사학연구소, 산업기술연구소, 도시과학연구소, 품질아카데미, 환경나노기술센터, 학생생활연구소, 무대의상연구소, 디자인연구소, 데이터컴퓨팅센터, 창업교육연구소, 미디어아트연구소, 대중음악연구소, 다문화연구센터, 한불문화예술연구소, 서경공연예술창작연구소, 엔터테인먼트테크놀로지센터, 골프산업연구소, 캡스톤디자인연구소, 전략사업연구소(개정 2010. 6.10, 11. 6. 1, 14. 4. 1, 15. 7. 1, 15.10. 1, 16. 3. 1, 16. 5. 1, 16. 9. 1, 18. 3. 1, 19. 3. 1, 19.11. 1, 20. 9. 1, 21. 3. 1, 21. 9. 1, 22. 3. 1)

② 제1항의 부속기관 및 부설연구소의 직제와 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 4 장 수업연한 및 재학연한

제 5 조(수업연한) ① 본교의 수업연한은 4년(8학기)을 원칙으로 하되, 학업성적이 극히 우수한 자에 한하여 수업연한을 단축할 수 있다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학위과정의 수업연한은 외국대학과의 협약에 따라 다르게 할 수 있다.(개정 2014. 3. 1)

② (삭제 2022. 6. 1)

제 6 조(재학연한) ① 재학연한은 제한을 두지 아니한다.(개정 2017. 6. 1)

② (삭제 2017. 6. 1)

제 7 조(삭제 2017. 6. 1)

제 5 장 학년과 학기, 수업일수 및 휴업일

제 8 조(학년과 학기) ① 학년은 3월 1일부터 익년 2월말까지로 한다.

② 학년은 다음과 같이 두 학기로 나누며 따로 계절학기를 둘 수 있다. 다만, 학기의 수업을 2주를 초과하지 아니하는 범위 내에서 학기개시일 전에 개강할 수 있다.(개정 2014. 3. 1)

제 1 학기 : 3월 1일부터 8월 31일까지

제 2 학기 : 9월 1일부터 익년 2월말까지

③ 계절학기 : 하계 및 동계 방학기간에 설치하며 계절학기 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

④ 제1항 및 제2항에도 불구하고 교육과정의 운영상 필요한 경우에는 전공, 학년 또는 학위과정별로 학기를 달리 정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2020. 9. 1)

제 9 조(수업일수) ① 수업일수는 매학년 30주 이상(학기당 15주 이상)으로 한다. 다만, 시간제로 등록하여 수업을 받는 자(이하 “시간제등록생”이라 한다)만을 대상으로 하는 수업을 받는 시간제등록생의 경우에는 그러지 아니하다.(개정 2015. 3. 1)

② 천재지변, 그 밖에 교육과정의 운영상 부득이한 사유로 제1항의 규정에 의한 수업일수를 충족할 수 없는 경우에는 매 학년도 2주의 범위 안에서 수업일수를 감축할 수 있다.(신설 2015. 3. 1)

③ 제1항에도 불구하고 교육과정 운영상 필요에 따라 수업일수를 달리하여 운영할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2020. 9. 1)

제 10 조(휴업일) ① 정기휴업은 다음과 같다.

하계방학, 동계방학, 개교기념일, 토·일요일, 기타 국정공휴일

② 총장은 필요에 따라 방학기간을 변경하거나 임시 휴업일을 정할 수 있으며, 휴업일이라도 필요할 때에는 실험실습 등을 과할 수 있다.

제 6 장 입학 및 전과

제 1 절 입 학

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

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

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

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

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

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

② 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리대책위원회를 둔다.

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

제 15 조(입학허가·취소) ① 입학(편입학 포함)의 허가는 사정위원회를 거쳐 교무위원회의 의결에 따라 총장이 행한다. 다만, 외국인 입학(편입학 포함) 및 추가모집에 의한 입학

은 교무위원회의 의결을 생략한다. 또한 외국인입학(편입학 포함)의 경우 총장은 표준 입학허가서를 발급한다.(개정 2009. 1. 1, 18. 4. 1)

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

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

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

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

(조 개정 2021. 4. 1)

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

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

1. 필기고사
2. 실기고사
3. 면접고사
4. 전적대학 내신성적

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

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

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

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

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

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

② 재입학에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 2 절 전 과(부)

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

② 전과(부)에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 23 조(이수학점) 전과(부)한 자는 기 취득학점 여하를 막론하고 해당학과(부) 전공이수

에 필요한 최저학점 이상을 이수하여야 한다.

제 7 장 등록 및 등록금 (개정 2010.12.31)

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

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

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

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

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

(조 개정 2010.12.31)

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

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

(조 신설 2010.12.31)

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

(조 개정 2010.12.31)

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

(조 개정 2010.12.31.)

제 8 장 휴·복학 및 퇴학

제 28 조(휴학) 병역, 질병, 출산, 창업, 기타 부득이한 사유로 인하여 수업일수 1/4 이상 등교할 수 없을 때에는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다. 다만, 질병 및 출산으로 인할 때에는 종합병원에서 발급하는 의사의 진단서 또는 출산을 증빙할 수 있는 관련서류를 첨부하여야 한다.(개정 2014. 3. 1, 14. 9. 1, 15. 3. 1)

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

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

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

제 30 조(삭제 2022. 6. 1)

(조 개정 2014. 3. 1, 15. 3. 1, 삭제 2022. 6. 1)

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

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

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

④ 복학 기간내에 복학원을 제출하지 아니한 자는 제적된다. 다만, 일반휴학 및 재휴학 기간이 만료된 자의 경우에는 자동 복학처리 된다.(개정 2020. 9. 1)

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

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

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

제 9 장 교과의 이수

제 1 절 교육과정

제 34 조(교육과정) ① 교육과정은 대학의 교육목적과 교육목표에 따라 교양교육과정과 전공교육과정, 일반선택과정으로 편성되며, 전공에 따라 교직과정을 편성·운영할 수 있다.(개정 2014. 3. 1, 14. 4. 1, 14. 9. 1)

② 교육과정은 교육과정위원회 심의를 거쳐 총장이 정한다.

(전문개정 2010. 3. 1)

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

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

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

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

(조 신설 2008. 3. 1)

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

(조 신설 2008. 3. 1)

제 35 조의4(외국인 유학생 교육과정) 외국인 유학생을 위한 교육과정을 편성·운영할 수 있으며 세부사항은 별도로 정한다.
(조 신설 2010. 3. 1)

제 2 절 수 업

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

제 37 조(수업시간표) ① 수업시간표는 매학기 수업 개시 전에 총장이 이를 정한다.
② 개설교과목 중 일부과목은 원격수업으로 운영할 수 있으며, 원격수업 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2020. 7. 1)

제 38 조(수강신청) ① 학생은 학기마다 소정기간 내에 수강신청을 하여야 한다.
② 수강신청 절차에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 3 절 교과의 이수

제 39 조(학기당 취득학점) ① 학생은 매학기 12학점 이상을 이수함을 원칙으로 하되 19학점을 초과할 수 없으나, 직전학기 소정학점을 이수하고 그 학업성적이 평점평균 4.35 이상을 받은 자는 3학점까지 초과 이수할 수 있다.(개정 2015. 2. 1, 15. 8.31, 16. 6. 1, 21. 7. 1)
② 제1항의 규정에도 불구하고 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학과(부)는 21학점까지 이수할 수 있고, 학군사관후보생(ROTC)은 3학점까지 초과 이수할 수 있다.(개정 2016. 6. 1)
③ 계절학기에는 6학점의 범위 내에서 이수할 수 있다.(신설 2016. 6. 1)

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

제 40 조의2(군 복무 중 학점인정) ① 병역법에 따른 군 복무로 휴학 중인 자가 소정의 등록 및 수강절차를 거쳐 원격수업으로 취득한 학점은 학기당 3학점 총 6학점까지 복학 시에 자유선택으로 인정함을 원칙으로 한다.(신설 2015. 8.31, 개정 2021. 1. 1)
② 병역법에 따라 군복무를 마친 복학생을 대상으로 복무기간 중의 교육훈련 및 대민봉사시간 등을 학점으로 인정할 수 있으며, 이에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2015. 8.31, 개정 2021. 1. 1)
(조 신설 2015. 8.31)

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

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

다.

제 42 조(교직과정 이수) ① 중등학교 또는 유치원 정교사(2급) 자격취득을 희망하는 학생은 교직과정을 이수하여야 한다.(개정 2010. 3. 1)

② 제1항의 교직과정에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 42 조의2(이수면제) ① 공인시험 등에서 일정수준 이상의 성적을 취득하였거나 또는 소정의 자격을 갖추어 교과목의 학습목표를 달성한 것으로 인정되는 자에 대하여 교과목 이수를 면제할 수 있다.

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

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

(조 신설 2010. 3. 1)

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

제 43 조(전공이수학점) 졸업에 필요한 전공기본이수학점은 36학점 이상으로 한다. 다만, 복수전공, 융합전공, 자기설계전공을 이수하지 않는 경우는 48학점 이상을 이수하여야 한다.(개정 2015. 2. 1, 17. 6. 1, 17.10. 1)

제 43 조의2(심화전공) ① 전공을 72학점 이상 이수한 경우 심화전공을 이수한 것으로 인정한다.(신설 2012. 3. 1)

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

(조 신설 2012. 3. 1)

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

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

(조 신설 2022. 6. 1)

제 44 조(복수전공) 복수전공 희망자는 제1전공을 의무로 하고 제2전공을 이수할 수 있다.

제 44 조의2(융합전공) 융합전공 희망자는 제1전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 융합전공을 이수할 수 있다.(신설 2017. 6. 1)

(조 신설 2017. 6. 1)

제 44 조의3(자기설계전공) 자기설계전공 희망자는 제1전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 자기설계전공을 이수할 수 있다.

(조 신설 2017.10. 1)

제 45 조(부전공) 부전공을 희망하는 자는 제1전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 부전공을 이수할 수 있다.(개정 2017.10. 1)

제 45 조의2(연계전공) 연계전공 희망자는 제1전공을 의무로 하고, 소정의 절차에 따라 연계전공을 이수할 수 있다.

(조 신설 2017.10. 1)

제 46 조(시행세칙) 복수전공, 융합전공, 자기설계전공, 부전공, 연계전공에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2017. 6. 1, 17.10. 1)

제 5 절 시험과 성적

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

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

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

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

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

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

제 50 조(학업성적의 분류) 각 과목별 학업성적은 다음과 같이 분류하되, D^0 이상을 급제로 하고 F이하를 낙제로 한다.

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

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

② (삭제 2010. 3. 1)

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

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

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

제 52 조(삭제 2010. 3. 1)

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

② 학사경고에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 6 절 진급 및 졸업

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

졸업학점 / 수료학년	120학점
1학년(2학기)	30학점 이상
2학년(4학기)	60학점 이상
3학년(6학기)	90학점 이상
4학년(8학기)	120학점 이상

제 55 조(졸업학점) 졸업에 필요한 이수학점은 120학점 이상으로 한다.(개정 2012. 3. 1, 13. 9. 1, 14. 3. 1, 15. 3. 1, 19.11. 1, 20. 9. 1, 21. 7. 1, 22. 3. 1)

제 56 조(졸업논문) ① 졸업예정자는 졸업논문을 제출하여 합격하여야 한다.(개정 2010. 3. 1)

② 졸업논문 시행에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2010. 3. 1)

제 56 조의2(졸업인증) ① 졸업에 필요한 소정의 학점 이외에 졸업인증을 획득하여야 한다.(신설 2017. 6. 1)

② 졸업인증 시행에 관한 세부사항은 별도로 정한다.(신설 2017. 6. 1)

(조 신설 2017. 6. 1)

제 57 조(졸업인정) ① 졸업에 필요한 소정의 전 과정을 이수하고, 졸업인증을 획득한 자에게는 졸업을 인정하고 별표 2와 같이 학위를 수여한다.(개정 2010. 3. 1, 17. 6. 1)

② 졸업논문심사에 불합격하거나 졸업인증을 획득하지 못한 자는 수료로 처리하며, 학위를 수여하지 않는다. 다만, 수료자가 이후 졸업논문심사에 합격하고, 졸업인증을 획득하면 해당 학기에 학위를 수여할 수 있다.(개정 2017. 6. 1)

③ 복수전공, 융합전공, 자기설계전공, 부전공, 연계전공을 이수한 자에게는 졸업증서에 복수전공, 융합전공, 자기설계전공, 부전공, 연계전공을 표시한다.(개정 2017. 6. 1, 17.10. 1)

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

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

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

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

(조 신설 2010. 3. 1, 개정 2017. 6. 1)

제 58 조의3(학사학위취득유예) ① 8학기 이상을 등록하고 졸업요건을 충족한 자 중 졸업을 희망하지 않는 자는 학사학위취득유예를 할 수 있으며, 1회 1학기, 최대 4회까지 신청할 수 있다.(신설 2017. 6. 1, 개정 2019. 1. 1)

② 학사학위취득유예자는 수료자 신분으로서 휴학할 수 없다. 다만, 학사학위취득유예

자가 수강신청을 원할 경우 다음 학기에 1학점 이상 등록하여야 한다.(신설 2019. 1. 1)

(조 신설 2017. 6. 1, 개정 2019. 1. 1)

제 10 장 포상 및 징계

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

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

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

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

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

제 11 장 학 생 활 동

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

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

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

1. 대학 본연의 기능인 수업, 연구 등을 방해하거나 교육목적에 위배되는 행위(개정 2017. 1. 1)
2. 성토, 시위, 농성, 등교거부 또는 방해, 확성기 사용 등 수업에 지장을 초래하는 집단적 행위(개정 2017. 1. 1)
3. (삭제 2017. 1. 1)
4. (삭제 2017. 1. 1)

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

(조 개정 2017. 1. 1)

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

② 학생지도위원회의 조직과 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

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

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

1. 교내·외 10인 이상의 집회
2. 교내광고, 인쇄물의 배부 또는 부착, 현수막 게시
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생지원활동 또는 시상 의뢰

4. 외부 인사의 학내초청

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

(조 개정 2017. 1. 1)

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

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

③ 지도교수제의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

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

제 68 조(삭제 2017. 1. 1)

제 12 장 장 학 금

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

② 장학금 지급에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

제 70 조(지급의 제한) (삭제 2008. 3. 1)

제 13 장 위탁생 및 외국인학생

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

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

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

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

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

제 14 장 공개강좌

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

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

제 15 장 교수회 및 대학평의원회

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

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

② 교수회는 총장이 소집하고, 그 의장이 된다.

③ 교수회는 재적인원 과반수의 출석으로 개회한다.

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

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

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

(조 신설 2008. 3. 1)

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

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

③ (삭제 2008. 3. 1)

제 77 조(삭제 2008. 3. 1)

제 16 장 교무위원회

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

② 교무위원회의 조직 및 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

③ (삭제 2008. 3. 1)

제 17 장 시간제등록

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

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

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

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

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

제 84 조(등록) 전형에 합격한 자는 소정 기간 내에 수강신청하고 신청학점에 따라 확정된

등록금을 학기개시일 전 60일 이내의 지정된 기간 내에 납부하여야 한다.(개정 2009. 3. 1)

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

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

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

(조 신설 2009. 3. 1)

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

제 18 장 학점은행제

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

1. 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자
2. 학점인정 등에 관한 법률 제7조 및 동법 시행령 제16조에 따라 교양 30학점 이상, 전공 60학점 이상(전필 포함), 총 140학점 이상 인정받은 자(개정 2018. 6. 1)
3. 본교에서 취득한 학점이 84학점 이상인 자

② 본교에서 취득한 학점에는 정규 교육과정에서 취득한 학점, 시간제등록을 통하여 이수한 학점, 본교에서 「학점인정 등에 관한 법률」 제3조에 의거 평가인정 받은 학습과정을 이수한 학점을 포함한다.(개정 2009. 3. 1, 16. 6. 1, 18. 6. 1)

③ 거짓이나 부정한 방법으로 학위를 받은 자에 대하여는 그 학위를 취소할 수 있다.(신설 2018. 6. 1)

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

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

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

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

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

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

(조 신설 2016. 6. 1)

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

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

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

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

(조 신설 2016. 6. 1)

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

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

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

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

④ 제1항부터 제3항까지 규정한 사항 외에 시험 실시, 성적평가 및 이에 따른 학습과정 이수 인정에 필요한 세부적인 사항은 교육부장관이 정한 고시를 따른다.(신설 2016. 6. 1)

(조 신설 2016. 6. 1)

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

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

(조 신설 2016. 6. 1)

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

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

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

(조 신설 2016. 6. 1)

제 19 장 산학협력기관

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

② 산학협력단의 운영에 관한 세부사항은 별도로 정한다.

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

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

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

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

(조 신설 2008. 6. 11)

제 20 장 학생군사교육단 (신설 2010. 6.10)

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

② 학생군사교육단의 운영에 관한 세부사항은 총장이 별도로 정한다.

(조 신설 2010. 6.10)

제 21 장 자체평가 (개정 2010. 6.10)

제 91 조(자체평가) ① 고등교육법에 따라 자체평가를 실시한다.

② 자체평가에 관한 세부사항은 총장이 별도로 정한다.

(조 신설 2009. 7. 1, 조 개정 2010. 6.10)

제 22 장 학칙개정 (개정 2010. 6.10)

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

(조 개정 2010. 6.10)

제 23 장 학술정보관 (신설 2016. 5. 1)

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

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

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

(조 신설 2016. 5. 1)

제 24 장 사회봉사지원센터 (신설 2020. 5. 1)

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

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

(조 신설 2020. 5. 1)

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 1984년 5월 15일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1986년 9월 3일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 1987년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 1983년 12월 22일부터 1987년 7월 10일 사이에 학원사태와 관련 제적된 자는 학칙 제14조 및 제15조의 예외로 재입학 심사위원회의 심의에 따라 총장은 재입학을 허가할 수 있다.(1987년 9월 1일부터 2년 이내 재입학 할 수 있다).

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 1993년 8월 27일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 1999년 7월 10일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 시행 이전의 영어영문학과, 일어일문학과, 노어노문학과, 중어중문학과, 무역학과 재적자(휴학자 포함)에 대하여는 영어학과, 일어학과, 노어학과, 중어학과, 국제통상학과로 재적한 것으로 보며, 모집단위가 폐지 또는 변경된 학과(부)의 휴학 및 제적자(성적불량제적자 제외)는 다음 각 호에 따라 복학 또는 재입학한다.

① (복학) 야간에서 주간으로 모집단위가 변경된 학과의 휴학자가 복학할 때에는 학년에 따른 주간 동일학과로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다.

② (재입학) 야간에서 주간으로 모집단위가 변경된 학과의 제적자(성적불량제적자 제외)가 재입학할 때에는 주간 동일학과로 재입학함을 원칙으로 한다.

③ 국어국문학과, 영어학과, 일어학과, 노어학과, 중어학과, 경영학과, 국제통상학과, 컴퓨터과학과, 산업디자인학과가 이에 따른다.

부 칙

1. 이 학칙은 2000년 11월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 법학과, 응용수학과, 응용통계학과(이상 야간), 전자공학과, 컴퓨터공학과(주간), 정보통신공학과, 산업디자인학과, 패션디자인학과, 음악학과, 연극영화과(연기전공)에 입학하여 휴학한 자가 복학할 때에는 학년에 따른 주간 법학과 또는 수리정보통계학부(응용수학전공, 정보통계전공), 전자통신컴퓨터공학부(전자공학전공, 컴퓨터공학전공, 정보통신공학전공), 디자인학부(산업디자인전공, 패션디자인전공), 음악학부, 연극영화학부(연기전공)로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학할 수 있다. 다만, 휴학 또는 복학 회수에 따라 학과 및 전공을 변경할 수 없으며 1회로 한정한다.

부 칙

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

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2002년 10월 15일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정학칙 이전의 연극영화학부(이론연출전공)로 입학하여 재적하고 있는

자가 휴학한 후 복학할 때에는 학년에 따른 연극영화학부(영화전공)으로 복학함을 원칙으로 하되, 본인의 희망에 따라 입학당시의 모집단위로 복학 할 수 있다.

부 칙

1. 이 학칙은 2003년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 6월 30일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2004년 10월 15일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 7월 13일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2006년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

학과에 재입학한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2007년 11월 5일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2008년 6월 11일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2008년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2009년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 2월 10일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 6월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2010년 12월 31일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2011년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 1월 26일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2012년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2013년 11월 5일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2014년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2015년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 2월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 4월 4일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2016년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2018년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 11월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2019년 12월 23일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 2월 5일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 5월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 학칙 제87조 내지 제88조의6의 개정 규정에서 정하지 않은 세부사항은

「예술교육원 규정」 및 「예술교육원 학점은행제 학사관리지침」에 따른다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2021년 12월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 4월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 학칙은 2022년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

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

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

편 제 정 원 표(2019학년도)

대 학	학 과 (부)		입학정원	비 고
인문과학대학	국제비즈니스어학부	영어전공	80	
		일어전공		
		중어전공		
		노어전공		
		불어전공		
	문화콘텐츠학과		40	
	아동학과		60	
	소계		180	
사회과학대학	공공인적자원학과		40	
	경영학부	경영전공	90	
		글로벌경영전공		
	군사학과		50	
	소계		180	
이공대학	소프트웨어학과		80	
	금융정보공학과		40	
	전자공학과		80	
	컴퓨터공학과		80	
	화학생명공학과		40	
	나노융합공학과		40	
	산업경영시스템공학과		40	
	도시공학과		40	
	토목건축공학과		40	
	소계		480	
예술대학	디자인학부	시각정보디자인전공	30	
		생활문화디자인전공	30	
	음악학부	피아노전공	17	
		관현악전공	40	
	뮤지컬학과		30	
	실용음악학과	기악전공	42	
		연주작곡전공		
		보컬전공		
		싱어송라이터전공		
	공연예술학부	연기전공	34	
		무대기술전공	20	
		모델연기전공	30	
		무대패션전공	20	
		연출전공	6	
	영화영상학과		30	
	무용예술학과	한국무용전공	20	
	소계		349	
미용예술대학	헤어·메이크업디자인학과		50	
	뷰티테라피&메이크업학과		30	
	소계		80	
총계			1,269	

편 제 정 원 표(2020학년도)

대 학	학 과 (부)		입학정원	비 고
인문과학대학	국제비즈니스어학부	영어전공	80	
		일어전공		
		중어전공		
		노어전공		
		불어전공		
	문화콘텐츠학과		40	
	아동학과		60	
	소계		180	
사회과학대학	공공인적자원학과		40	
	경영학부	경영전공	90	
		글로벌경영전공		
	군사학과		50	
	소계		180	
이공대학	소프트웨어학과		80	
	금융정보공학과		40	
	전자공학과		80	
	컴퓨터공학과		80	
	화학생명공학과		40	
	나노융합공학과		40	
	물류시스템공학과		40	
	도시공학과		40	
	토목건축공학과		40	
	소계		480	
예술대학	디자인학부	시각정보디자인전공	30	
		생활문화디자인전공	30	
	음악학부	피아노전공	10	
		관현악전공	30	
	뮤지컬학과		30	
	실용음악학과	기악전공	44	
		연주작곡전공		
		보컬전공		
		싱어송라이터전공		
	공연예술학부	연기전공	30	
		무대기술전공	20	
		모델연기전공	30	
		무대패션전공	20	
		연출전공	10	
	영화영상학과		30	
	무용예술학과	한국무용전공	20	
		실용무용전공	15	
	소계		349	
미용예술대학	헤어·메이크업디자인학과		50	
	뷰티테라피&메이크업학과		30	
	소계		80	
총계			1,269	

편 제 정 원 표(2021학년도)

대 학	학 과 (부)		입학정원	비 고
인문과학대학	글로벌비즈니스어학부	영어전공	80	
		일어전공		
		중어전공		
		노어전공		
		불어전공		
	광고홍보콘텐츠학과		40	
	아동학과		50	
	소계		170	
사회과학대학	공공인재학부	공공인재전공	40	
		경찰행정전공	20	
	경영학부	경영전공	90	
		글로벌경영전공		
	군사학과		50	
	소계		200	
이공대학	소프트웨어학과		80	
	금융정보공학과		40	
	전자공학과		80	
	컴퓨터공학과		80	
	나노화학생명공학과		40	
	물류시스템공학과		40	
	도시공학과		40	
	토목건축공학과		40	
	소계		440	
예술대학	디자인학부	시각정보디자인전공	35	
		생활문화디자인전공	35	
	음악학부	피아노전공	10	
		관현악전공	30	
	뮤지컬학과		30	
	실용음악학과	기악전공	44	
		작곡전공		
		보컬전공		
		싱어송라이터전공		
	공연예술학부	연기전공	30	
		무대기술전공	20	
		모델연기전공	30	
		무대패션전공	25	
		연출전공	10	
	영화영상학과		30	
	무용예술학과	한국무용전공	20	
		실용무용전공	20	
	소계		369	
미용예술대학	헤어디자인학과		40	
	메이크업디자인학과		25	
	뷰티테라피&메이크업학과		25	
	소계		90	
총계			1,269	

편 제 정 원 표(2022학년도)

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

편 제 정 원 표(2023학년도)

대 학	학 과 (부)		입학정원	비 고
인문사회과학대학	글로벌비즈니스어학부	영어전공	80	
		일어전공		
		중어전공		
		노어전공		
		불어전공		
	공공인재학부	공공인재전공	40	
		경찰행정전공	20	
	경영학부	경영전공	90	
		글로벌경영전공		
	군사학과		50	
	아동학과		50	
	광고홍보콘텐츠학과		40	
	소계		370	
이공대학	소프트웨어학과		120	
	금융정보공학과		40	
	전자컴퓨터공학과		120	
	나노화학생명공학과		40	
	물류시스템공학과		40	
	도시공학과		40	
	토목건축공학과		40	
	소계		440	
공연예술대학	공연예술학부	연기전공	30	
		연출전공	10	
		모델연기전공	30	
		무대기술전공	20	
		무대패션전공	25	
		뮤지컬전공	30	
	음악학부	피아노전공	10	
		관현악전공	30	
	실용음악학부	기악전공	44	
		작곡전공		
		보컬전공		
		싱어송라이터전공		
	무용예술학부	한국무용전공	40	
		실용무용전공		
	소계		269	
디자인&영상대학	디자인학부	VD_비주얼디자인	35	
		LF_라이프스타일디자인	35	
	영화영상학과		30	
	소계		100	
미용예술대학	헤어디자인학과		40	
	메이크업디자인학과		25	
	뷰티테라피&메이크업학과		25	
	소계		90	
융합대학	아트앤테크놀로지학과		20	
	스포츠앤테크놀로지학과		20	
	소계		40	
총계			1,309	

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

학 위 수 여 종 별 표

대 학	학 과 (부)	학 위
인문과학대학	국어국문학과	문학사
	국제비즈니스어학부	문학사
	글로벌비즈니스어학부	문학사
	문화콘텐츠학부	문학사
	문화콘텐츠학과	문학사
	광고홍보콘텐츠학과	문학사
	아동학과	문학사
사회과학대학	공공인적자원학부 법학전공	법학사
	공공인적자원학부 행정학전공	행정학사
	공공인적자원학과	법행정학사
	공공인재학부 공공인재전공	법학사
	공공인재학부 경찰행정전공	경찰행정학사
	경영학부	경영학사
	글로벌경영학과	경영학사
	군사학과	군사학사
이공대학	컴퓨터과학과	이학사
	소프트웨어학과	이학사
	금융정보공학과	공학사
	화학생명공학부	공학사
	나노융합공학과	공학사
	나노화학생명공학과	공학사
	화학생명공학과	공학사
	전자공학과	공학사
	컴퓨터공학과	공학사
	산업경영시스템공학과	공학사
	물류시스템공학과	공학사
	도시공학과	공학사
	토목건축공학과	공학사

대 학	학 과 (부)	학 위
예 술 대 학	디자인학부 시각정보디자인전공	미 술 학 사
	디자인학부 생활문화디자인전공	미 술 학 사
	음 악 학 부 피 아 노 전 공	음 악 학 사
	음 악 학 부 관 현 악 전 공	음 악 학 사
	뮤 지 컬 학 과	뮤 지 컬 학 사
	실 용 음 악 학 과	실 용 음 악 학 사
	공 연 예 술 학 부 연 기 전 공	공 연 예 술 학 사
	공 연 예 술 학 부 연 출 전 공	공 연 예 술 학 사
	공 연 예 술 학 부 무 대 기 술 전 공	공 연 예 술 학 사
	공 연 예 술 학 부 모 델 연 기 전 공	공 연 예 술 학 사
	공 연 예 술 학 부 무 대 패 션 전 공	공 연 예 술 학 사
	영 화 영 상 학 과	영 화 학 사
	무 용 예 술 학 과 한 국 무 용 전 공	무 용 예 술 학 사
	무 용 예 술 학 과 실 용 무 용 전 공	실용무용예술학사
	미 용 예 술 학 과	미 용 예 술 학 사
	미용예술학과 헤어·메이크업디자인전공	미 용 예 술 학 사
	미용예술학과 뷰티테라피&메이크업전공	미 용 예 술 학 사
미용예술대학	헤 어 · 메 이 크 업 디 자 인 학 과	미 용 예 술 학 사
	헤 어 디 자 인 학 과	미 용 예 술 학 사
	메 이 크 업 디 자 인 학 과	미 용 예 술 학 사
	뷰 티 테 라 피 & 메 이 크 업 학 과	미 용 예 술 학 사
융 합 대 학	콘 텐 츠 커 머 스 융 합 전 공	융 합 학 사
	화 장 품 브 랜 드 매 니 지 먼 트 전 공	융 합 학 사
	사 이 버 드 론 봇 학 전 공	융 합 학 사
	빅 데 이 터 비 즈 니 스 인 텔 리 전 스 전 공	융 합 학 사
	첨 단 인 터 렉 티 브 공 연 전 공	융 합 학 사
	패 션 디 지 털 트 랜 스 포 메 이 션 전 공	융 합 학 사
	핀 테 크 전 공	융 합 학 사

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

학 점 은 행 제 학 위 수 여 종 별 표

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

[별지 제1호 서식] (신설 2018. 6. 1)

제 ○○○○○ 호

학 위 증 서

성 명 :

생년월일 :

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

학 위 : ○○○학사

전 공 : ○○○학

년 월 일

서경대학교 총 장 ○ ○ ○ (인)

학위번호 : 서경대 - 학점 - ○○○○ - ○○○

[별지 제2호 서식] (신설 2018. 6. 1, 개정 2019. 3. 1)

제 호

학 위 증 명 서

성 명 :

생 년 월 일 :

전 공 :

학 위 :

학 위 수 여 일 자 :

증 서 번 호 :

학 위 등 록 번 호 :

위의 사실을 증명합니다.

20 년 월 일

서경대학교 교무처장

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

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

성 적 증 명 서

학 번		대 학		학과(부)		성 명	
생년월일		입학일자		졸업(수료)일자			

인정학점 및 성적

전공필수		전공선택		교양		일반선택	
총점평균				평점평균			

※ 이수구분은 표준교육과정에 의하여 구분, 평점은 백분위 성적 표기과목에 한함
※ 총정평균은 표기된 학점에 따른 성적의 평균임

구분	학습과목명	학점	성적	이수년월	구분	학습과목명	학점	성적	이수년월

위의 사실을 증명합니다.

20 년 월 일

서 경 대 학 교 교 무 처 장

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

학 칙 시 행 세 칙

· 수강신청에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제38조에 의하여 수강신청에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(수강신청기간) 학생은 매학기 소정기간 내에 수강신청을 완료하여야 한다.

제 3 조(수강신청요령) ① 모든 학생은 매학기 공지되는 수강신청안내에 따라 지도교수와 학과(부)장의 수강지도를 받은 후 본인이 직접 인터넷 수강신청 웹사이트에서 신청하여야 한다.(개정 2008. 3. 1, 10. 6.10, 15. 2. 1)

② 특히 수강신청을 할 때 교과의 이수 구분별 해당 영역을 잘 선택하여 졸업학점에 지장이 없도록 세심한 주의를 하여야 한다.

③ 수강신청은 지정된 기간 내에 선수강 과목 및 타과금지 과목을 제외한 모든 과목을 자유롭게 신청 및 변경 할 수 있으며, 수강신청을 완료한 후에는 종합정보시스템상 본인의 수강내역을 반드시 확인하여야 한다.(개정 2010. 6.10, 15. 2. 1)

④ 본교에 재직 중인 교원의 자녀는 해당 교원의 강의를 수강할 수 없음을 원칙으로 하되, 불가피한 사유로 수강하여야 하는 경우 해당 교원은 사전에 자녀수강신고서(별지 제1호서식)를 작성하여 교무처에 제출하여야 한다.(신설 2019. 6. 1)

⑤ 제4항에 규정된 사항을 위반한 교원에 대해서는 총장이 제재 조치를 할 수 있다.(신설 2019. 6. 1)

제 4 조(신청학점) ① 학기당 12내지 19학점을 원칙으로 하되, 직전학기 소정학점을 이수하고 그 학업성적이 평점평균 4.35 이상을 받은 자는 3학점까지 초과 신청할 수 있다. 다만, 졸업학기에는 9학점 이상 신청할 수 있다.(개정 2015. 2. 1, 15. 9. 1, 16. 6. 1, 21. 7. 1)

② 제1항의 규정에도 불구하고 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학과(부)는 21학점까지 신청할 수 있고, 학군사관후보생(ROTC)은 3학점까지 초과 신청할 수 있다.(개정 2015. 3. 1, 16. 6. 1)

제 5 조(9차 이상 등록자 수강신청) ① 8학기를 재학하고도 졸업에 필요한 소정학점을 취득하지 못하여 9차 이상 등록하는 학생도 반드시 수강신청을 하여야 한다.

② 9차 이상을 등록하는 학생은 제4학년 한 학기 등록금을 납부하여야 한다. 다만 해당학기의 수강신청 학점이 3학점까지(졸업논문 및 시험 포함)는 계절학기 시간당 등록금 상당의 일정액을, 6학점까지(졸업논문 및 시험 포함)는 등록금의 1/3을, 9학점까지(졸업논문 및 시험 포함)는 등록금의 1/2을, 10학점 이상은 등록금의 전액을 납부하되 1,000원 미만은 절사한다.(개정 2013. 2.22, 14. 3. 1, 14. 9. 1, 15. 2. 1)

제 6 조(교양과목) 제1학년은 교양과목 중 학과(부)에서 지정하는 편성표에 따라 반드시 신청 이수하여야 한다.

제 7 조(전공과목) 전공기본이수학점은 36학점 이상으로 한다. 다만, 복수전공, 융합전공, 자기설계전공을 이수하지 않는 경우는 48학점 이상을 이수하여야 하되, 72학점 이상을 이수하면 심화전공을 이수한 것으로 인정한다.(개정 2012. 3. 1, 14. 3. 1, 15. 2. 1, 17. 6. 1, 17.10. 1)

제 8 조(일반선택과목) 교양 및 전공과목 이외에 개설된 전과목을 자유로이 신청하여 수강할 수 있다.

제 9 조(재수강) ① 재수강은 평점이 2.5(C+)이하인 학수번호가 동일한 교과목에 한한다.(개정 2012. 9. 1)

② 기 이수 교과목의 성적은 재수강 신청학기 성적발표와 동시에 “N/A”로 대체하여 표기하고, 취득학점 및 평점평균의 산출에는 반영하지 아니하며, 재수강 교과목은 “R”을 부가하여 표기한다.(개정 2015. 3. 1)

③ 2016학년도 입학자부터는 재수강 성적이 A°를, 2017학년도 입학자부터는 재수강 성적이 B+를 초과할 수 없으며, 한 학기당 6학점까지만 신청 가능하다.(신설 2016. 3. 1, 개정 2017. 3. 1)

④ 재수강 횟수는 과목당 2회로 제한하며, 졸업필수 교과목 및 F학점 교과목에 대해서는 예외로 할 수 있다.(신설 2020. 7. 1)

제 9 조의2(대체재수강) ① 교과과정 개편에 따라 폐지된 교과목은 대체 지정된 교과목으로 이수하여야 한다. 다만, 2016학년도 입학자부터는 대체재수강 성적이 A^0를, 2017학년도 입학자부터는 대체재수강 성적이 B+를 초과할 수 없으며, 재수강을 포함하여 한 학기당 6학점까지만 신청 가능하다.(신설 2016. 3. 1, 개정 2017. 3. 1)

② 기 이수 교과목의 성적은 대체재수강 신청학기 성적발표와 동시에 “N/A”로 대체하여 표기하고, 취득학점 및 평점평균의 산출에는 반영하지 아니하며, 대체재수강 교과목은 “R”을 부가하여 표기한다.(신설 2016. 3. 1)

(조 신설 2016. 3. 1)

제 10 조(중복수강의 금지) 수강신청 기준에 위반되거나 중복 수강한 경우에는 학점을 인정하지 아니한다.

제 11 조(수강신청의 변경) ① 수강 신청된 교과목의 변경은 수강신청 및 수강신청 정정기간에 본인이 직접 수강신청 웹사이트 상에서 변경하여야 한다. 다만, 기간 이후의 변경은 할 수 없음을 원칙으로 한다.(개정 2014. 3. 1)

② 수강 신청된 교과목을 철회하고자 할 때에는 개강 후 소정기간 내에 서경종합정보시스템에서 직접 철회하여야 한다. 다만, 철회 후에도 신청학점은 학기당 최저신청학점 이상이어야 하며, 수강인원이 폐강 기준인원 미만일 경우 철회가 불가함을 원칙으로 한다.(개정 2019. 3. 1)

제 11 조의2(선수강신청 과목의 변경 및 삭제) 선수강 신청된 교과목은 수강신청 및 수강신청 정정기간에 변경하거나 삭제하지 못함을 원칙으로 한다. 다만, 수강 철회기간에 서경종합정보시스템에서 직접 철회 할 수 있다. 철회 후에도 신청학점은 학기당 최저신청학점 이상이어야 하며, 수강인원이 폐강 기준인원 미만일 경우 철회가 불가함을 원칙으로 하되, 교양필수의 영어교과목은 예외로 할 수 있다.(신설 2014. 3. 1, 개정 2019. 3. 1)

(조 신설 2014. 3. 1)

제 12 조(수강신청 미필자에 대한 규제조치) ① 복학 등 부득이한 사유로 인하여 수강신청 기간 및 정정기간 이후, 수업일수 1/4선 이전에 수강신청을 해야 하는 경우는 해당 학과(부)장의 수강지도를 받은 후 수강신청서를 학사관리과로 제출하여 수강신청을 해야 하며 수강신청 이전 수업은 모두 결석으로 처리한다.(개정 2014. 3. 1)

② 수업일수 1/4선 이후의 수강신청은 할 수 없음을 원칙으로 한다.(신설 2014. 3. 1)

제 13 조(기타사항) 본 세칙에 정하지 아니한 사항은 교무일반관례에 따른다.

부 칙

1. 이 세칙은 1995년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 1997학년도 입학자부터 이 시행세칙을 적용한다. 다만, 복학자, 재입학자는 해당시점의 시행세칙을 적용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2005년 2월 14일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 6월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 2월 22일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 2월 1일부터 시행한다.

2. (경과조치) 이 세칙 제4조 제1항의 개정 규정은 2015학년도에 1학년으로 재학하는 자부터 적용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2021년 7월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 세칙 제4조 제1항의 개정 규정은 2022학년도 제1학기부터 적용한다.

[별지 제1호 서식] (신설 2019. 6. 1)

자녀수강 신고서

1. 교원정보

신고인 (교 원)	소속		교원구분 (전임,비전임,강사)	
	성명		학생과의 관계	
	연락처			

2. 학생정보

대학교명		학과(부)		전공	
학년		학번		성명	

3. 자녀수강내역

학수번호	분반	과목명	신청사유	비고

※ 유의사항

1. 본교에 재직 중인 교원의 자녀는 해당 교원의 강의를 수강할 수 없음을 원칙으로 하되, 불가피한 사유로 수강하여야 하는 경우 해당 교원은「자녀수강신고서」를 수강신청기간 시작일 전까지 교무처로 제출하여야 한다.
2. 위 사항을 위반한 교원에 대해서는 총장이 제재 조치를 할 수 있다.

위와 같이 교수-자녀간 수강신고서를 제출합니다.

20 . . .

신고인: ㊞

·학사경고 및 학사경고 제적에 관한 시행세칙·

제 1 조(목적) 본 세칙은 학칙 제53조에 규정된 학사경고에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(학사경고) ① 학업성적이 매학기 평점평균 1.6미만인 자에게 학사경고를 과한다. 다만 9차 학기이상 등록자 중 10학점 미만 신청자는 학사경고대상에서 제외한다.(개정 2016. 3. 1)

② 학사경고자는 본인 및 보호자에 통보하고 학적부에 기재한다.

③ 학사경고자는 학과(부)장 및 지도교수에 통보하여 특별 지도하도록 하며, 교수학습지원센터 및 진로·심리상담센터에서 진행하는 학사경고자 특별관리 CREOS CARE PROGRAM에 참여하도록 지도한다.(개정 2015. 3. 1, 16. 3. 1, 17.10. 1)

제 3 조(학사경고 제적) ① 연속하여 3회 이상 학사경고 받은 자나 재학 중 통산하여 5회 이상 학사경고 받은 자는 제적한다.

② 학사경고 제적자가 재입학 후 1회 이상의 학사경고를 받을 경우에는 제적한다.(신설 2010. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1995년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 세칙 제2조 제1항의 개정 규정은 2016학년도 입학자부터 적용하며, 그 이전에 입학한 학생은 종전 규정에 따른다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

· 편입학에 관한 시행세칙 ·

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 6월 10일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] (삭제 2022. 3. 1)

[별표 2] (신설 2020. 3. 1, 개정 2022. 3. 1)

편입생 인정학점 기준(120학점 기준)

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

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

· 복수전공에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제44조에 규정된 복수전공에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(허용범위) ① 모든 학과(부)의 전공은 복수전공의 대상이 될 수 있다.(개정 2010. 3. 1)
② 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학위과정은 복수전공의 대상에서 제외한다.(신설 2010. 3. 1, 개정 13. 9. 1)

제 3 조(이수학점) 복수전공을 하고자 하는 자는 다음 각 호에 해당하는 사항을 이수하여야 한다.(개정 2008. 3. 1, 17. 6. 1)

1. 복수전공 해당학과(부)의 전공 36학점 이상을 이수하여야 한다.(개정 2014. 3. 1, 17. 6. 1)
2. 복수전공 해당학과(부)가 요구하는 졸업요건을 갖추고, 졸업논문 또는 졸업종합시험에 합격하여야 한다.

제 4 조(학점대체) 복수전공을 중도에 포기한 자가 이미 취득한 학점이 21학점 이상일 때에는 부전공으로, 그 이하일 때에는 일반선택과목을 이수한 것으로 본다.

제 5 조(복수전공 기재) 복수전공의 전 과정을 이수한 자는 그 사실을 졸업증서에 기재한다.

제 6 조(복수전공자의 졸업연기) (삭제 2010. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 세칙은 1997학년도 신입생부터 적용한다. 다만, 복학자, 재입학자는 해당시점의 시행세칙을 적용한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

· 부전공에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제45조에 규정된 부전공에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(허용범위) ① 모든 학과(부)의 전공은 부전공의 대상이 될 수 있다.(개정 2010. 3. 1)
② 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 학위과정은 부전공의 대상에서 제외한다.(신설 2010. 3. 1, 개정 13. 9. 1)

제 3 조(이수학점) 부전공을 이수하고자 하는 자는 졸업에 필요한 모든 요건을 이수하고, 추가로 소정의 절차에 따라 해당학과(부)의 전공 21학점 이상을 이수하여야 한다.(개정 2014. 3. 1, 17.10. 1)

제 4 조(삭제 2014. 3. 1)

제 5 조(학점대체) 부전공을 중도에 포기한 자가 취득한 부전공 학점은 일반선택과목을 이수한 것으로 본다.

제 6 조(부전공의 기재) 부전공의 전 과정을 이수한 자는 그 사실을 졸업증서에 기재한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1995년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

· 교직과정에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제42조에 의하여 교직과정을 이수하는데 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(설치학과(부)) 교직과정 설치학과(부)는 문화콘텐츠학부(국어국문학전공), 국제비즈니스어학부(영어전공, 일어전공, 중어전공, 노어전공), 아동학과, 전자공학과, 디자인학부(시각정보디자인전공, 생활문화디자인전공), 공연예술학부(연기전공), 영화영상학과, 헤어·메이크업디자인학과, 뷰티테라피&메이크업학과로 한다.(개정 2009. 3. 1, 12. 3. 1, 13. 9. 1, 16. 3. 1, 19. 1. 1)

제 3 조(이수신청) ① 교직과정을 이수하고자 하는 자는 제2학년 1학기 소정기간 내에 신청서를 교무처에 제출하여야 한다.(개정 2009. 3. 1, 13. 3. 1, 17. 6. 1)

② 제1항에 따라 교직과정의 이수를 신청하는 자는 교직 적성 및 인성검사를 합격하여야 한다.(신설 2017. 6. 1)

제 4 조(선발) ① 교직과정 이수자는 해당학과(부) 교직과정 승인인원 내에서 선발한다.(개정 2017. 6. 1)

② 교직과정을 이수하고자 하는 자가 해당학과(부)의 승인인원을 초과한 경우에는 다음의 순서에 따라 선발한다.(개정 2010. 3. 1, 17. 6. 1)

1. 총 평점평균
2. 총 전공 평점평균
3. 총 취득학점
4. 총 전공 취득학점
5. 신입학성적

③ 교직과정 선발결과에 이의가 있는 자가 선발결과의 열람을 요청할 경우 그 결과를 열람할 수 있다.(신설 2017. 6. 1)

제 5 조(이수) ① 교직과정 이수자는 학내에 개설된 교직과목 22학점을 이수하여야 한다.(개정 2009. 3. 1)

② 전공과목은 교과교육과목 최소 8학점과 기본이수영역 내에서 21학점 이상을 포함하여 총 50학점 이상을 이수하여야 한다.(신설 2009. 3. 1, 개정 2012. 3. 1)

③ 교직과정 이수자는 교직 적성 및 인성검사를 실시하여 적격판정 2회 이상을 취득하여야 한다.(신설 2009. 3. 1, 개정 13. 3. 1)

제 6 조(실습) ① 제5조의 학점을 이수한 자는 4주간의 교육실습 및 60시간 이상의 교육봉사활동과 교원양성기관의 장이 실시한 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2회 이상 하여야 한다. 교육봉사활동에 관한 규정은 따로 정한다.(개정 2009. 3. 1, 12. 3. 1, 16. 3. 1)

② 교육실습을 받고자 하는 자는 교육실습 신청서를 소정기간내에 교무처에 제출하여야 한다.

③ 교육봉사활동 시간을 인정받고자 하는 자는 소정기간내에 교무처에 인정신청서를 제출하여야 한다.(신설 2009. 3. 1)

④ 교육실습신청자는 소정의 실습비를 지정기일 내에 납부하여야 한다.

⑤ 공업에 관한 표시과목의 교직과정 이수예정자는 제1항의 교육실습 및 교육봉사활동과는 별도로 산업체 현장실습을 4주 이상 이수하여야 한다.(개정 2009. 3. 1)

제 7 조(무시험검정 구비서류) 교직과정 이수자는 무시험검정에 필요한 다음 각 호의 1에 해당하는 서류를 소정기간내에 교무처에 제출하여야 한다. 다만, 교원자격 무시험 검정원서는 학사학위 수여예정자만이 제출할 수 있다.

1. 교원자격 무시험 검정원서 1부

2. 성적증명서 1부

제 7 조의2(무시험검정 합격기준) 2012학년도 입학자까지는 전체 과목 평균성적이 75/100(C+) 이상이어야 하고, 2013학년도 입학자부터는 전공과목 평균성적이 75/100(C+) 이상, 교직과목 평균성적이 80/100(B°) 이상이어야 한다.(신설 2013. 3. 1)

(조 신설 2013. 3. 1)

제 8 조(자격상실) ① 소정기일 내에 검정원서 및 구비서류를 제출하지 아니하는 자는 자격증 취득의사가 없는 것으로 간주하여 처리한다.

② 교직과정 이수예정자가 제적된 경우에는 자격이 상실된다.

제 9 조(자격의 회복) (삭제 2010. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1995년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

· 전과(부)에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제22조에 의하여 전과(부)에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(자격) 본교에서 1학년 이상을 수료한 자에 대하여 재학 중 1회에 한하여 허용한다. 단, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에는 예외로 한다.(개정 2011. 3. 1, 12. 3. 1, 14. 3. 1, 17. 6. 1)

제 3 조(허용범위) 전입 학과(부) 입학정원의 30% 범위 내에서 허용한다.(개정 2021. 7. 1)

제 4 조(신청방법) ① 전과(부)를 신청하는 학생은 소정의 신청기간에 전과원서를 제출해야 한다.(개정 2017. 6. 1)

② 전과(부)신청서는 지정된 기간 내에 소속학과(부)장 및 전과(부) 희망학과(부)장의 승인을 받아 교무처에 제출한다.

제 5 조(심사) ① 전과(부)신청서를 접수한 교무처장은 아래에 정한 심사기준에 의하여 적격여부를 심사하여 총장의 최종승인을 받아 확정한다.

② 전과(부) 신청자가 신청학과(부)의 허용범위를 초과하는 경우에는 다음의 순서에 따른다.

1. 전학년 평점평균순
2. 총점순
3. 고학번순

③ 전과(부) 신청자에게는 전과(부)하고자 하는 학과(부)에서 시험 또는 면접을 과할 수 있다.

제 6 조(이수학점) ① 전과(부)한 학생은 전과(부)한 학과(부)의 교육과정을 이수하여야 한다.

② 전과(부)한 학생이 전과(부)하기 전에 이수한 교과목 중 동일 또는 유사한 교과목에 대해서는 전공으로 인정할 수 있다.

③ (삭제 2012. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 2월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2021년 7월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 세칙 제3조의 개정 규정은 2022학년도 제1학기부터 적용한다.

· 졸업논문에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제56조에 의하여 졸업논문시행에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(수강신청 및 제출) 졸업예정자는 졸업논문에 관한 교과목을 신청하여 성적을 취득해야 하며, 졸업논문을 제출함을 원칙으로 한다.(개정 2012. 3. 1)

② (삭제 2012. 3. 1)

(조 개정 2012. 3. 1)

제 2 조의2(졸업논문의 형식) 졸업논문은 학문과 학과(부)의 계열 및 성격에 따라 교육과정 등을 감안하여 졸업종합시험, 실험실습보고서, 실기발표, 공인어학 및 능력시험 인정 등(이하 “졸업논문”이라 한다)으로 대체할 수 있다.(신설 2012. 3. 1)

(조 신설 2012. 3. 1)

제 3 조(졸업논문제출자격) 최종학년에 재학하는 자로서 졸업예정기준(취득학점, 등록횟수, 교육과정 이수조건 등)에 결격사유가 없는 자라야 한다.(개정 2012. 3. 1)

(조 개정 2012. 3. 1)

제 4 조(졸업논문작성 및 제출시기) ① 졸업예정자는 졸업논문작성 계획서를 최종 학기 초에 소속 학과(부)장에게 제출하여야 한다.

② 논문은 제출된 논문작성 계획서에 따라 작성하여야 하며, 논문의 규격과 양식은 대학별로 정한다.

③ 논문은 최종졸업학기 11월말(후기졸업 예정자는 5월말)까지 논문지도교수를 거쳐 학과(부)장에게 제출한다.

(조 개정 2012. 3. 1)

제 5 조(졸업논문지도) 졸업논문에 대한 세부지도, 심사절차는 각 학과(부)가 소속교수들의 회의를 통해 정하여 실시한다.

(조 개정 2012. 3. 1)

제 6 조(졸업논문심사) ① 제출된 논문은 심사위원의 심사를 거쳐 P/NP로 판정한다.(개정 2014. 3. 1)

② 학과(부)장은 졸업논문의 심사위원을 2인 이상으로 구성하여 심사를 마친 후, 학기말 시험 성적 제출기간동안 결과를 교무처에 제출한다.(개정 2014. 3. 1)

③ 통과된 논문의 제목 및 성적은 학적부에 기재한다.(개정 2012. 3. 1)

④ 실기발표의 경우는 공고를 통하여 공개되어야 하며, 심사위원은 개인의 능력이 판단될 수 있도록 지도하고 평가하여야 한다.

⑤ 졸업종합시험을 실시하는 학과(부)는 졸업종합시험관리위원회를 두어 전체를 관리하고 시험범위는 전공과목을 균형있게 배분하여 실시한 후 그 결과를 제출한다.

(조 개정 2012. 3. 1)

제 7 조(삭제 2010. 3. 1)

제 8 조(졸업논문의 불합격) ① 졸업논문 불합격자는 졸업을 하지 못하며, 다음 학기에 재수강을 통하여 취득하여야 한다.(개정 2012. 3. 1, 14. 3. 1)

② 특성화 졸업요건, 취업캠프 등 각 학과(부)별 졸업요건을 충족하지 못한 경우도 졸업논문은 불합격 된다.(신설 2012. 3. 1)

(조 개정 2012. 3. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 1995년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2014. 9. 1)

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 개정 세칙 시행 이전의 2010학번까지의 졸업불가자는 졸업논문 및 시험 수강신청 시 P학점으로 수강신청 되나 졸업사정 시 종전과 동일하게 전공 3학점으로 인정한다.(개정 2014. 9. 1)

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 9월 1일부터 시행한다.

· 시간제등록 운영에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙79조 내지 제85조에 의하여 시간제등록 운영에 관한 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

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

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

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

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

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

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

② 기 제출한 서류와 전형료는 일체 반환하지 않는다.

제 5 조(전형시기) 시간제 등록생의 전형시기는 매 학기별로 한다.

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

제 7 조(등록허가) ① 전형에 합격한 자에게 등록을 허가한다.

② 소정의 등록금(수업료)을 납입함으로써 시간제학생으로 등록된다.

③ 매 학기별로 전형하고 등록을 허가함으로 휴학은 허가하지 아니한다.

④ 납입된 수업료는 반환하지 아니한다.

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

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

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

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

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

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

제 14 조(삭제 2008. 3. 1)

제 15 조(삭제 2008. 3. 1)

제 16 조(학위수여) ① 본교에서 학위를 받고자 하는 자는 본교에서 취득한 학점이 84학점 이

상인 자로서 본 세칙 소정의 전 과정을 이수하고, 학칙 제57조에 규정된 졸업요건을 충족하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 학점인정 등에 관한 법률 시행령 제16조 제1항 제1호에 의거 전공 60학점 이상, 교양 30학점 이상을 포함하여 총 140학점 이상을 취득하여야 한다.

제 17 조(삭제 2008. 3. 1)

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

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

② 성적증명서와 등록증명서의 발급신청은 정규학생과 동일한 방법으로 한다.

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

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

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

· 국내 교류대학 학점인정에 관한 시행세칙 ·

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

제 2 조(교류형태) 교류대학과의 교류형태는 다음과 같다.

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

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

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

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

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

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

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

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

③ 학점교류학생이 교류기간에 소요되는 개인의 비용일체는 본인이 부담한다.

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

⑤ 학점교류학생은 교류기간이 끝나면 즉시 본교에 복귀하여야 한다.

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

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

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

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

② 교류대학은 교류학생에게 소속대학 학생과 동일한 학업과 복지시설의 이용을 허락한다.

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

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

부 칙

1. 이 세칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2005년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

· 계절학기 운영에 관한 시행세칙 ·

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

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

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

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

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

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

제 4 조(개설기간) 계절학기의 개설기간은 5주 이내로 한다.

제 5 조(학점) ① 1학점당 15시간 이상 강의를 원칙으로 한다.

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

③ 취득학점으로는 조기 졸업할 수 없다.

④ 수강신청자가 실 수업시간의 3/4 이상을 출석하고, 소정의 시험에서 D^0급 이상의 성적을 취득하였을 때에는 이수학점으로 인정한다.

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

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

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

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

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

③ 수강료는 계절학기 개설 공고시 총장이 정한다.

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

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

부 칙

1. 이 세칙은 2001년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2006년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2007년 12월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2015년 2월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

· 외국대학 계절학기 학점인정에 관한 시행세칙 ·

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

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

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

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

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

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

② ~ ⑥ (삭제 2008. 3. 1)

부 칙

1. 이 규정은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

· 재입학에 관한 시행세칙 ·

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

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

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

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

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

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

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

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

1. 등록학기가 많은 자
2. 평점평균이 높은 자
3. 연소자

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

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

② (삭제 2012. 3. 1)

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

부 칙

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

부 칙

1. 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

· 사회봉사활동에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제51조 제4항 및 사회봉사지원센터 규정 제2조 제3호에 의한 사회봉사활동에 관한 학점인정 기준 및 절차 등을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2020. 5. 1)

제 2 조(이수구분) 사회봉사 과목은 자유선택으로 한다.

제 3 조(교과목명 및 학점) 교과목명은「사회봉사1」,「사회봉사2」로 하며, 학점은 과목별로 1학점으로 한다.

제 4 조(성적 및 학점인정) ① 사회봉사 과목의 성적은 P/NP로 표기한다.(개정 2020. 5. 1)

② 학점인정은 매학기 1학점까지 인정하며, 재학기간 중 2학점까지 이수할 수 있다.

③ 사회봉사 이수학점은 당해 학기 이수 학점으로는 가산되나, 평점계산에는 포함하지 아니한다.

제 5 조(학점인정 절차) ① 사회봉사교과목 전담교원은 매학기 학칙 제50조에 의거하여 학점인정 명부를 작성하여 매학기 종료 후 2주 이내에 교무처장에게 통보한다.(개정 2020. 5. 1)

② 교무처장은 제4조의 성적 및 학점인정기준에 따라 학점을 인정한다.

제 6 조(학점인정 기준) ① 사회봉사활동 시간은 학점당 30시간 이상으로 하고 1일 최대 인정시간은 6시간으로 한다.

② 사회봉사활동은 당해 학기에 활동한 시간에 한하여 인정한다. 단, 학기당 30시간을 초과하는 시간은 인정하지 아니한다.

③ 사회봉사활동은 당해 학기에 단일 기관에서 봉사한 시간에 한하여 인정한다. 단, 봉사기관의 사정에 따라 타 기관에서 봉사한 시간을 누적하여 적용할 수 있다.

④ 사회봉사활동은 해외봉사활동 참여 단원에 대하여 소정의 절차(본 세칙 제7조와 제9조) 없이 다음 학기에 봉사활동 시간을 인정한다.(신설 2020. 5. 1)

제 7 조(사회봉사활동 신청 절차) 사회봉사활동으로 학점을 인정받고자 하는 자는 학기개시 15일전에 사회봉사활동신청서를 사회봉사지원센터에 제출하여야 한다.(개정 2020. 5. 1)

제 8 조(사회봉사활동 인정범위) 사회봉사활동 인정범위는 사회봉사지원센터 운영위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정한다.(개정 2020. 5. 1)

제 9 조(사회봉사활동확인서 제출) 사회봉사활동확인서는 종료 후 7일 이내에 사회봉사지원센터로 제출하여야 한다.(개정 2020. 5. 1)

제 10 조(사회봉사활동 평가) 사회봉사활동 평가는 사회봉사활동확인서를 받아 사회봉사지원센터 운영위원회에서 평가한다.(개정 2020. 5. 1)

제 11 조(학점 불인정 기준) 다음 각 호의 1에 해당할 경우는 학점을 인정하지 아니한다.

1. 사회봉사기관에서 “F” 평가를 받은 경우
2. 사회봉사활동확인서를 미제출한 경우
3. 기타 인정할 수 없다고 판단되는 경우

제 12 조(사회봉사활동 인정기관) 다음 각 호에 해당하는 기관을 인정함을 원칙으로 한다.(개정 2020. 5. 1)

1. 순수 비영리 사회복지기관 및 단체
2. 기타 사회봉사지원센터 운영위원회에서 인정한 기관

부 칙

1. 이 세칙은 2011년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 5월 1일부터 시행한다.

·융합전공에 관한 시행세칙·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제44조의2에 규정된 융합전공에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(정의) 융합전공은 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(부)가 연계하여 개설한 교육과정을 말한다.

제 3 조(개설) 융합전공의 개설은 융복합프로그램관리위원회 및 교무위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 개설한다.(개정 2019. 1. 1, 19. 8. 1)

제 3 조의2(교육과정) 융합전공의 교육과정은 CREOS인증위원회의 인증 획득 후 교육과정위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.(신설 2019. 1. 1)

(조 신설 2019. 1. 1)

제 4 조(이수신청) 융합전공 희망자는 융합전공이수신청서를 소정의 신청기간에 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.(개정 2019. 3. 1)

제 4 조의2(수강신청자격) 본교에서 1학년(33학점) 이상을 수료한 재학생에 한하여 허용한다.(신설 2019. 3. 1)

(조 신설 2019. 3. 1)

제 5 조(이수학점) 융합전공 희망자는 본인의 제1전공 졸업에 필요한 모든 요건을 이수하고, 추가로 다음 각 호에 해당하는 사항을 이수하여야 한다.

1. 융합전공에서 요구하는 전공 36학점 이상을 이수하여야 한다.
2. 융합전공에서 요구하는 졸업요건을 갖추고, 졸업논문 또는 졸업종합시험에 합격하여야 한다.

제 5 조의2(중복인정 학점) 융합전공 희망자가 본인의 제1전공과 융합전공 교육과정에 모두 편성된 동일한 교과목을 이수할 경우 9학점까지 중복하여 인정할 수 있다.(신설 2020. 9. 1)

(조 신설 2020. 9. 1)

제 6 조(학점대체) 융합전공을 중도에 포기한 자의 해당전공 취득학점은 일반선택과목을 이수한 것으로 본다.(개정 2017.10. 1, 19. 1. 1)

제 7 조(융합전공 기재) 융합전공의 전 과정을 이수한 자는 그 사실을 졸업증서에 기재한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

· 자기설계전공에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제44조의3에 규정된 자기설계전공에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(정의) 자기설계전공은 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 학생이 기존 학과(부)에 개설되어 있는 교과목을 활용하여 전공명, 교육목표, 학위명을 설계하여 개설한 교육과정을 말한다.

제 3 조(이수신청 및 승인) ① 자기설계전공을 이수하고자 하는 자는 기존 학과(부)에 개설되어 있는 교과목으로 48학점 이상의 교육과정을 편성한 후 지도교수의 승인을 받아 소정의 신청기간에 제출하여야 한다.

② 학생이 신청한 자기설계전공은 다전공운영위원회의 심의 후 교무처장의 허가를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.(개정 2019. 1. 1)

제 4 조(이수학점) 자기설계전공 희망자는 본인의 제1전공 졸업에 필요한 모든 요건을 이수하고, 추가로 다음 각 호에 해당하는 사항을 이수하여야 한다.

1. 자기설계전공 36학점 이상을 이수하여야 한다.
2. 지도교수와 다전공운영위원회의 심의를 거쳐 총장이 요구하는 졸업논문 또는 졸업종합시험에 합격하여야 한다.(개정 2020. 9. 1)

제 5 조(학점대체) 자기설계전공을 중도에 포기한 자의 해당전공 취득학점은 일반선택과목을 이수한 것으로 본다.(개정 2019. 1. 1)

제 6 조(자기설계전공 기재) 자기설계전공의 전 과정을 이수한 자는 그 사실을 졸업증서에 기재한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

· 연계전공에 관한 시행세칙 ·

제 1 조(목적) 이 세칙은 학칙 제45조의2에 규정된 연계전공에 관한 세부적인 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(정의) 연계전공은 학과(부)가 다른 학과(부)의 전공과 연계하여 만든 전공에서 개설한 교육과정을 말한다.

제 3 조(개설) 연계전공의 개설은 다전공운영위원회 및 교무위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 개설한다.(개정 2019. 1. 1)

제 3 조의2(교육과정) 연계전공의 교육과정은 CREOS인증위원회의 인증 획득 후 교육과정위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.(신설 2019. 1. 1)
(조 신설 2019. 1. 1)

제 4 조(이수신청) 연계전공 희망자는 연계전공이수신청서를 소정의 신청기간에 제출하여 허가를 받아야 한다.

제 5 조(이수학점) 연계전공 희망자는 졸업에 필요한 모든 요건을 이수하고, 추가로 소정의 절차에 따라 해당 연계전공을 위한 전공 21학점 이상을 이수하여야 한다.

제 6 조(학점대체) 연계전공을 중도에 포기한 자가 이미 취득한 학점은 일반선택과목을 이수한 것으로 본다.

제 7 조(연계전공 기재) 연계전공의 전 과정을 이수한 자는 그 사실을 졸업증서에 기재한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2017년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 세칙은 2019년 1월 1일부터 시행한다.

교육과정

교육과정

대학별 교육과정

교 육 과 정

□ 교육과정 편제의 원칙

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

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

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

□ 교육과정의 편성

1. 교육과정은 교양교육과정과 전공교육과정, 일반선택과정으로 편성되며, 전공에 따라 교직과정을 편성·운영할 수 있다.

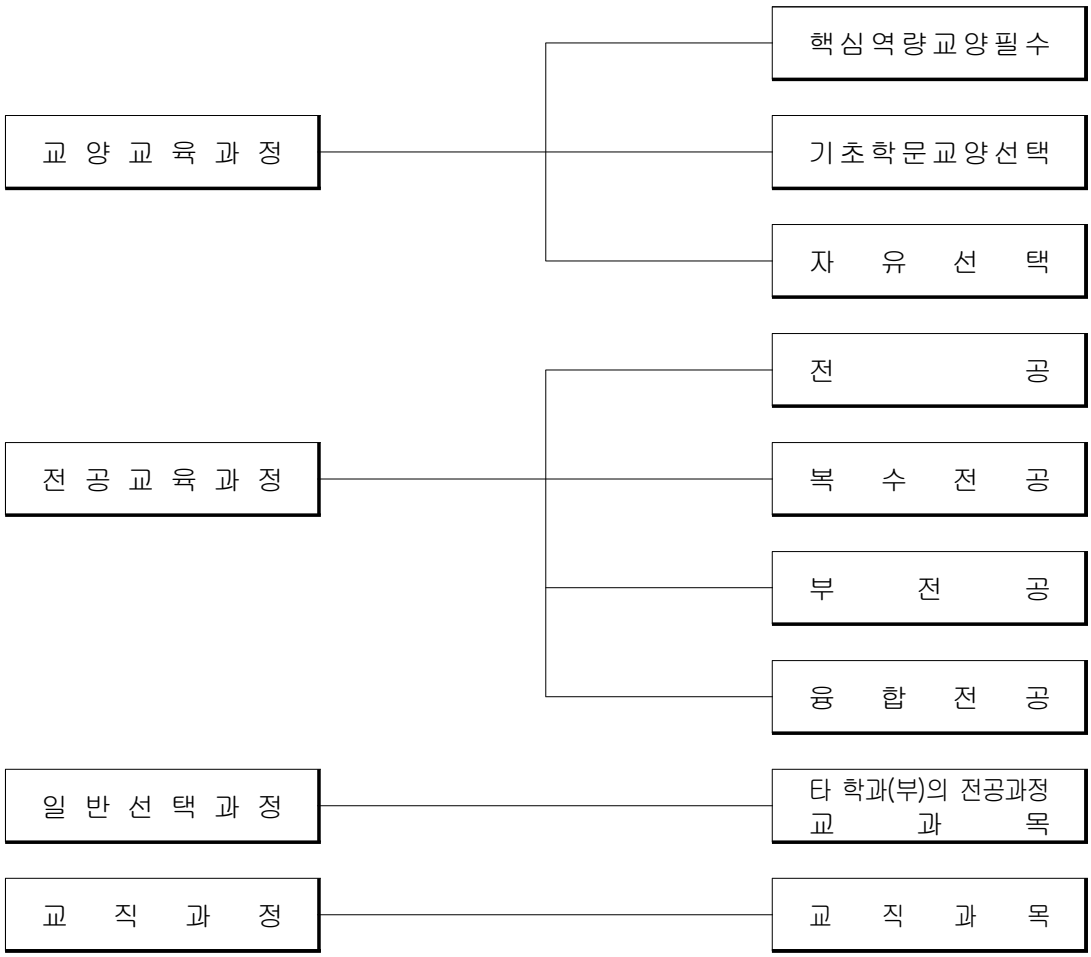
◦교양교육과정은 ① 핵심역량교양필수, ② 기초학문교양선택, ③ 자유선택 교과목으로 편성되며,

◦전공교육과정에는 ① 전공, ② 복수전공, ③ 융합전공, ④ 부전공 과정이 있다.

◦일반선택과정은 본인 전공 이외의 타 학과(부)의 전공과정 교과목으로 편성되어 있다.

◦전공에 따라 교원양성을 위한 교직과정이 편성되어 있다.

2. 교육과정의 편성은 다음과 같다.



<교육과정의 편성>

□ 교육과정의 내용

1. 교양교육과정

⑴ 편성의 원칙

가. 교양필수과목을 유지하되 폭 넓은 교양교육의 기회를 확대하기 위하여 선택 교과목의 편성을 다양화한다.

나. 세계화, 정보화 등 미래형 학문분야에 맞춘 교육을 제공하여 미래 사회가 필요로 하는 역량을 배양할 수 있도록 교육과정을 혁신한다.

다. 전공교육에 대한 기반적 성격보다는 시대적 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 교육에 주안을 두어 실용성 있는 교과목의 편성을 확대한다.

⑵ 교과목 구성

가. 핵심역량교양필수에는 「상상력에의초대」, 「문제해결의힘」, 「홀리스틱리더십」, 「Global English 1」, 「Global English 2」, 「World English 1」, 「World English 2」, 「내인생의성공학·실패학」, 「직무리허설」을 둔다.

나. 기초학문교양선택에는 ㉮ 인문과 예술, ㉯ 사회와 세계, ㉰ 과학과 기술, ㉱ 미래와 융합, ㉲ 인성과 체육을 두며, 단과대학별 교육과정 편성에 따라 선택 이수하여야 한다.

다. 자유선택은 본 대학교의 특성화를 구현하고 국제화·다양화 시대에 적응할 수 있는 다양한 교과목을 개설한다.

라. 외국인 유학생에 대한 교양교과목은 별도로 편성한다.

2. 전공교육과정

⑴ 편성의 원칙

학과(부)의 전공교육과정은 대학의 교육목표인 창조적 탐구인, 세계적 교양인, 실천하는 전문인을 양성할 수 있도록 학과의 특성 및 교육목표를 고려하여 다음과 같은 기본 원칙에 따라 편성한다.

가. 학문분야에 대한 기초 지식을 다루는 전공기초과목과 심도 있는 세부 전문지식을 다루는 전공심화과목을 과목간의 상호 연계성 및 세부 학문단위의 균형을 고려하여 체계적으로 편성한다.

나. 전문 분야에 대한 종합적 사고력과 응용력을 키울 수 있도록 이론과 실무가 적절하게 조화되도록 하되 실용적 전문인의 양성을 위한 교육과정을 지향한다.

다. 학문분야별로 특성화를 추구하고 변화하는 학문적·사회적 요구에 적절하게 대응한다.

⑵ 교과목 구성

가. 전공

① 전공과목의 최저이수학점은 48학점으로 한다. 단, 복수전공 또는 융합전공 이수 시 전공최저이수학점은 36학점으로 적용한다.

② 1, 2학년 과정은 계열 및 학과(부)의 전공기초 성격의 과목을 개설하고 3,4학년 과정은 전문교육과목을 학년 구분 없이 개설한다.

③ 모든 학과(부)의 실험실습 과목 및 실험실습 시간 비율을 확대하고, 외국어 관련 학과에서는 실용교육을 강화하기 위하여 원어민 강의의 비율을 높인다.

④ 학과(부)에서는 전공 기초, 전공 핵심, 전공 심화 과목을 학과(부) 내규로 지정하여 자체적으로 운영할 수 있다.

나. 복수전공

① 이수절차 : 복수전공학과(부)에서 요구하는 과정을 모두 이수하여야 하며, 전공최저 이수학점(36학점) 이상을 이수하여야 한다.

② 신청범위 : 모든 학과(부)에 개방함을 원칙으로 한다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 공동학위 또는 복수학위 과정은 복수전공의 대상에서 제외한다.

다. 융합전공

① 정　　의 : 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(부)가 연계하여 개설 운영하는 교육과정

② 이수절차 : 융합전공에서 요구하는 과정을 모두 이수하여야 하며, 전공최저 이수학점(36학점) 이상을 이수하여야 한다.

③ 신청범위 : 본교에서 1학년(30학점) 이상을 수료한 재학생

라. 부전공

부전공 희망학과(부)의 전공 21학점 이상을 이수하여야 한다. 다만, 교육과정을 외국대학과 공동으로 운영하는 공동학위 또는 복수학위 과정은 부전공의 대상에서 제외한다.

3. 일반선택과정

⑴ 졸업에 필요한 이수구분별 최저이수학점을 초과하여 이수한 교과목으로 본인의 전공 이외의 타 학과(부)의 전공과정 교과목 등을 포함한다.

⑵ 전공, 복수전공, 융합전공 또는 부전공으로 수강하는 경우가 아닌 경우의 이수구분은 일반선택으로 구분된다. 타 학과 전공교과목 수강은 예술대학의 특수한 과목을 제외한 모든 학과(부)의 개설 교과목을 자유롭게 수강 할 수 있다.

4. 교직과정

⑴ 2013학번부터는 교직과목 22학점(교육실습, 교육봉사활동 포함) 및 전공과목(기본이수영역 21학점 및 교과교육영역 8학점이상 포함) 50학점 이상을 이수하여,
전공과목 평균성적이 75/100(C+) 이상, 교직과목 평균성적이 80/100(Bo) 이상의 성적을 취득하여야 하며, 교직 적성 및 인성 검사 적격판정 2회 이상, 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2번 이수하여야 한다.

□ 교육과정의 적용

신 교육과정의 적용은 다음과 같다.

⑴ 2021학번부터는 신 교육과정을 적용한다.

⑵ 2017학번부터 2020학번까지는 해당 교육과정을 적용한다.

⑶ 2016학번 이하는 학번별 교육과정을 적용한다.

⑷ 복학자, 재입학자는 해당학번의 교육과정을 적용한다.

□ 교육과정 편성표

1. 2022학년도 입학자 이후 교육과정

구분	역량	영역 및 교과목	시간	학점	비고
핵심역량교양필수	창의역량	MZ세대창의력	2	2	※ 2022학년도 2학기부터 교양필수 교과목명 일부 변경됨
	문제해결역량	MZ세대문제해결	2	2	
	대인관계역량	MZ세대대인관계	2	2	
	자기계발역량	MZ세대자기계발	2	2	
	실무역량	MZ세대법이야기	1	1	
		MZ세대글쓰기와토론	1	1	
	글로벌역량	Global English 1	2	2	
		Global English 2	2	2	
		World English 1	2	2	
		World English 2	2	2	
기초학문교양선택	인문과 예술		2~3	2~3	※각 영역별 1과목 이상 이수 총 15학점 이상 이수 (모든 단과대학 적용)
	사회와 세계		2~3	2~3	
	과학과 기술		2~3	2~3	
	미래와 융합		2~3	2~3	
	인성과 체육		2~3	2~3	
단일전공이수학점				48	
복수전공이수학점				36	
융합전공이수학점				36	
부전공이수학점				21	
졸업최저이수학점				120	

2. 2021학년도 입학자 교육과정

구분	역량	영역 및 교과목	시간	학점	비고
핵심역량교양필수	창의역량	상상력에의초대	2	2	※ 2022학년도 1학기부터 “Global English1.2” 교과목의 학점 및 시간이 하향 조정. (기존 3학점 3시간 -> 2학점 2시간으로 변경)
	문제해결역량	문제해결의힘	2	2	
	대인관계역량	홀리스틱리더십	2	2	
	자기계발역량	내인생의성공학·실패학	2	2	
	실무역량	직무리허설	2	2	
	글로벌역량	Global English 1	2	2	
		Global English 2	2	2	
		World English 1	2	2	
		World English 2	2	2	
기초학문교양선택	인문과 예술		2~3	2~3	※단과대 예외 없이 5개 영역, 총15학점 이상 이수 **※각 영역별로 최소 3학점 이수** ※ 이공대학 선수강 : 대학수학 1 또는 2 중 한 개만 이수하면 과학과 기술 영역 이수로 간주(2021입학자부터)
	사회와 세계		2~3	2~3	
	과학과 기술		2~3	2~3	
	미래와 융합		2~3	2~3	
	인성과 체육		2~3	2~3	
단 일 전 공 이 수 학 점				48	
복 수 전 공 이 수 학 점				36	
융 합 전 공 이 수 학 점				36	
부 전 공 이 수 학 점				21	
졸 업 최 저 이 수 학 점				120	

3. 2017학년도 입학자부터 2020학년도 입학자까지의 교육과정

<table>
<tr><th>구분</th><th>역량</th><th>교과목명</th><th>학점</th><th>시간</th><th>비고</th></tr>
<tr><td rowspan="9">핵심
역량
교양
필수</td><td>창의역량</td><td>상상력에의초대</td><td>2</td><td>2</td><td rowspan="9">※ 2020입학자부터
World Wide English1,2
⇒ Global English 1,2 이수
(대체재수강 인정)
※ 커뮤니케이션영어1.2
⇒ World English1.2 이수
(대체재수강 인정)
※ 2022학년도 1학기부터 “Global English1.2” 교과목의 학점 및 시간이 하향 조정
(기존 3학점 3시간 ⇒
2학점 2시간으로 변경)</td></tr>
<tr><td>문제해결역량</td><td>문제해결의힘</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td>대인관계역량</td><td>홀리스틱리더십</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td rowspan="4">글로벌역량</td><td>World Wide English 1
(신) Global Enlish 1</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>World Wide English 2
(신) Global Enlish 2</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>커뮤니케이션영어 1</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>커뮤니케이션영어 2</td><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>자기계발역량</td><td>내인생의성공학·실패학</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td>실무역량</td><td>직무리허설</td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td rowspan="8">핵심
역량
교양
선택</td><td colspan="2">창 의 역 량</td><td>3</td><td>3</td><td rowspan="6"><17~19입학자>
※단과대학에 따라 선택 이수
- 인문사회과학대학 : 3개 영역
- 이공대학 : 3개 영역
- 예술미용예술대학 : 2개 영역
※각 영역별로 최소 3학점 이수
<20입학자>
※단과대 예외 없이 3개 영역,
총12학점 이상 이수</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결역량</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">대인관계역량</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">글 로 벌 역 량</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기계발역량</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">실 무 역 량</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td rowspan="2">문제해결역량[1)]</td><td>대학수학 1</td><td>3</td><td>3</td><td rowspan="2">※이공대학 선수강
- 1 또는 2 중 한 개만 이수하면 문제해결역량 이수로 간주</td></tr>
<tr><td>대학수학 2</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="3">단 일 전 공 이 수 학 점</td><td>48</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">복 수 전 공 이 수 학 점</td><td>36</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">융 합 전 공 이 수 학 점</td><td>36</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">부 전 공 이 수 학 점</td><td>21</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">졸 업 최 저 이 수 학 점</td><td>120</td><td></td><td></td></tr>
</table>

※ 경과조치

(1) 교양필수 교과목 미이수자는 다음과 같이 이수하여야 한다.

World Wide English 1 ➔ Global English 1	※ 대체재수강 인정
World Wide English 2 ➔ Global English 2	
커뮤니케이션영어 1 ➔ World English 1	
커뮤니케이션영어 2 ➔ World English 2	

4. 2008 ~ 2016학번 교육과정

가. 인문・사회과학대학

대학	구분	영역 및 교과목	학점	시간	비고
인문・사회과학대학	교양필수	자기계발과인성함양	1	1	Pass/Non-Pass <※ 군사학과 제외>
		발표토론과글쓰기	3	3	
		World Wide English 1	2	3	
		World Wide English 2	2	3	
		커뮤니케이션영어 1	1	2	
		커뮤니케이션영어 2	1	2	
	균형교양	역사와 철학	3	3	※ 5개 영역 중 3개 영역 선택 이수
		문화와 예술	3	3	
		경제와 사회	3	3	
		자연과 기술	3	3	
		제 2 외국어	3	3	
전 공 최 저 이 수 학 점			48		
복 수 전 공 이 수 학 점			36		
부 전 공 이 수 학 점			21		
졸 업 최 저 이 수 학 점			120		

※ 경과조치

(1) 교양필수 교과목 미 이수자는 다음과 같이 이수하여야 한다. 단, 기 취득한 교과목은 대체재수강 없음

인문과학대학 ・ 사회과학대학	World Wide English 1 ➔ Global English 1	※ 대체재수강 인정
	World Wide English 2 ➔ Global English 2	
	커뮤니케이션영어 1 ➔ World English 1	
	커뮤니케이션영어 2 ➔ World English 2	
	진로선택과자기계발 ➔ 자기계발과인성함양	

(2) 균형교양의 “5개 영역 중 3개 영역 선택” 이수방법은 2016학년도 1학기부터 모든 학번에 대하여도 소급적용함.

(3) 2013학년도 후기(2014년 8월) 졸업예정자부터 “실용한문” 교과목 교양필수에서 균형교양 “역사와 철학” 영역으로 전환 및 사회과학대학 군사학과 “자기계발과인성함양” 졸업 필수요건 제외함.

(4) 글로벌경영학과는 2015학년도 입학자부터는 위 표와 같이 인문・사회과학대학 교육과정을 적용함.

나. 이공대학

대학	구분	영역 및 교과목		학점	시간	비고
이공대학	교양필수	자기계발과인성함양		1	1	Pass/Non-Pass
		발표토론과글쓰기		3	3	
		World Wide English 1		2	3	
		World Wide English 2		2	3	
		커뮤니케이션영어 1		1	2	
		커뮤니케이션영어 2		1	2	
	균형교양	역사와 철학		3	3	※ 5개 영역 중 2개 영역 선택 이수
		문화와 예술		3	3	
		경제와 사회		3	3	
		자연과 기술		3	3	
		제 2 외국어		3	3	
		수리영역	대학수학 1	3	3	반드시 이수해야 함
			대학수학 2	3	3	
전 공 최 저 이 수 학 점				48		
복 수 전 공 이 수 학 점				36		
부 전 공 이 수 학 점				21		
졸 업 최 저 이 수 학 점				120		

※ 경과조치

(1) 교양필수 교과목 미 이수자는 다음과 같이 이수하여야 한다. 단, 기 취득한 교과목은 대체재수강 없음

이공대학	World Wide English 1 ➔ Global English 1	※ 대체재수강 인정
	World Wide English 2 ➔ Global English 2	
	커뮤니케이션영어 1 ➔ World English 1	
	커뮤니케이션영어 2 ➔ World English 2	
	진로선택과자기계발 ➔ 자기계발과인성함양	

(2) 균형교양의 “6개 영역 중 3개 영역 선택” 이수방법은 2016학년도 1학기부터 모든 학번에 대하여도 소급적용함.

- 6개 영역 중 1개 영역은 대학수학 1,2이며, 나머지 5개 영역 중 2개 영역을 선택하여 이수

(3) 2013학년도 후기(2014년 8월) 졸업예정자부터 “실용한문” 교과목을 교양필수에서 균형교양 “역사와철학” 영역으로 전환.

다. 예술대학

대학	구분	영역 및 교과목	학점	시간	비고
예술대학	교양필수	발표토론과글쓰기	3	3	
		World Wide English 1	2	3	
		World Wide English 2	2	3	
		커뮤니케이션영어 1	1	2	2학년 이수
		커뮤니케이션영어 2	1	2	
	균형교양	역사와 철학	3	3	※ 5개 영역 중 3개 영역 선택 이수
		문화와 예술	3	3	
		경제와 사회	3	3	
		자연과 기술	3	3	
		제 2 외국어	3	3	
전 공 최 저 이 수 학 점			48		
복 수 전 공 이 수 학 점			36		
부 전 공 이 수 학 점			21		
졸 업 최 저 이 수 학 점			120		

※ 경과조치

(1) 교양필수 교과목 미 이수자는 다음과 같이 이수하여야 한다. 단, 기 취득한 교과목은 대체재수강 없음

예술대학	World Wide English 1 ➔ Global English 1	※ 대체재수강 인정
	World Wide English 2 ➔ Global English 2	
	커뮤니케이션영어 1 ➔ World English 1	
	커뮤니케이션영어 2 ➔ World English 2	

(2) 균형교양의 “5개 영역 중 3개 영역 선택” 이수방법은 2016학년도 1학기부터 모든 학번에 대하여도 소급적용함.

(3) 2013학년도 후기(2014년 8월) 졸업예정자부터 “실용한문” 교과목을 교양필수에서 균형교양 “역사와철학” 영역으로 전환. 예술대학 “자기계발과인성함양” 교과목을 졸업 필수요건에서 제외함.

(4) 2015-2016학년도 미용예술학과 입학자는 “Intensive English Course 1~6”으로 본교 교양교육과정을 대체함.

□ 졸업인증제

1. 개념

(1) 졸업인증은 전공인증, 교양인증, 비교과인증으로 나뉘며 모든 인증을 충족한 자에게 CREOS 졸업인증이 부여됨. 졸업을 위해서는 졸업에 필요한 소정의 전 과정을 이수하고 졸업인증을 획득하여야 함. 졸업인증을 획득하지 못한 자는 졸업을 하지 못하고 수료자로 처리됨.

<table>
<tr><th colspan="2">영 역</th><th colspan="2">인 증 요 건</th></tr>
<tr><td rowspan="5">CREO0S
졸업인증</td><td>전공
인증</td><td colspan="2">1. 전공역량별 전공교과 이수
2. 학과(부) 특성을 반영한 인증요건 이수</td></tr>
<tr><td rowspan="3">교양
인증</td><td>2017~2019
입학자</td><td>1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2. 핵심역량교양선택
- 인문과학대학, 사회과학대학, 이공대학 3개 영역 9학점 이수
- 예술대학, 미용예술대학 2개 영역 6학점 이수</td></tr>
<tr><td>2020입학자</td><td>1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2. 핵심역량교양선택 : 3개 영역 12학점 이수
(모든 단과대학 적용)</td></tr>
<tr><td>2021입학자
이후</td><td>1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2. 기초학문교양선택 5개 영역 15학점 이수
(모든 단과대학 적용)</td></tr>
<tr><td>비교과
인증</td><td colspan="2">1. 1학년 CREOS 캠프
2. 2학년 SKON 캠프
3. 3학년 DREAM 캠프
※ 1 ~ 3 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함
※ 캠프별 이수기준에 따름</td></tr>
</table>

(2) 적용대상 : 2017학년도 입학자부터 적용

※ 편입생, 외국인유학생, 계약학과 및 재직자특별전형 재학생은 제외

(3) 학교특성화 졸업 요건

가) 영어특성화 : 졸업요건으로써 현행대로 계속 유지

나) 전산특성화 폐지 : 2017학년도 입학자부터 적용

※ 2016학년도 입학자까지는 전산특성화 졸업요건 유지

◈ 학과(부)별 졸업요건 기준 ◈

[인문/사회과학대학]

학 과(부)	영어특성화 (택1)				전산특성화 (택1) (2016학년도 입학자까지)				
	TOEIC		TOEIC Speaking Level	영어특성화 교과목	컴퓨터활용능력 + 워드프로세서 (단일등급)	MOS	MCAS	전산실무 능력인증 교과목	
	600점 이상	700점 이상						'12학번 까지	'13학번 부터
국제비즈니스어학부('10학번부터) 영어전공	'10학번부터 : 750점	'10학번 : 750점 **'11학번부터 : 800점**	**'10학번부터:Level 6 이상 (Intermediate High)**	없음	'08학번~16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	1과목	2과목
국제비즈니스어학부('10학번부터) 일어전공 노어전공 불어전공 중어전공	'10~'12학번	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	없음	〃	〃	〃	〃	〃
문화콘텐츠학부 문화콘텐츠전공 국어국문학전공 철학전공	없음	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	2과목	'13학번~16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	없음	2과목
문화콘텐츠학과 (2018학년도 입학자)		〃	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지
광고홍보콘텐츠학과	없음	'21학번부터	'21학번부터::Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	2과목	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지
아동학과	'08~'12학번	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	'08학번~16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	1과목	〃
공공인적자원학부 법학전공 행정학전공	'08~'12학번	〃	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	'08학번~16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	〃	〃
공공인적자원학과 (2018학년도 입학자)	없음	〃	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지
공공인재학부 공공인재전공 경찰행정전공	없음	'21학번부터	'21학번부터::Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	2과목	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지
경영학부 경영전공 국제통상전공 회계세무전공 금융경제전공 물류·마케팅전공 글로벌경영전공	'08~'12학번	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	2과목	〃	〃	〃	〃	2과목
글로벌경영학과 ('11~'16학번까지)	'11~'12학번	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	〃	〃	〃	〃	2과목
군사학과	'08~'12학번	'13학번부터	'13학번부터:Level 5 이상 (Intermediate Mid 1,2,3)	〃	'08학번~16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	〃	2과목

※ 1. 각 학과(부)별 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'교과목은 불합격 됨.
2. 학과(부)에 따라 선수과목 지정 등 필수성격의 교과목이 있을 수 있으므로 반드시 학과의 지도를 받아야 함.
3. 2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.

[이공대학]

학 과(부)	영어특성화 (택1)			전산특성화(택1) (2016학년도 입학자까지)				
	TOEIC	TOEIC Speaking Level	영어특성화 교과목	컴퓨터활용능력 + 워드프로세서 (단일등급)	MOS	MACAS	전산실무능력인증 교과목 (IT학과 제외)	
	600점 이상						'12학번까지	'13학번부터
금융정보공학과	'08학번부터	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	2과목	'08~'16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	1과목	2과목
컴퓨터과학과★	'04학번부터	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	'04~'16학번까지 : 2급 이상	〃	〃	★ 별도추가 항목있음	
화학생명공학과	'08학번부터	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	'08~'16학번까지 : 2급 이상	〃	〃	1과목	2과목
전자공학과★	〃	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	'04~'16학번까지 : 2급 이상	〃	〃	★ 별도추가 항목있음	
컴퓨터공학과★	〃	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	〃	〃	〃	★ 별도추가 항목있음	
나노융합공학과 ('12학번부터)	12학번부터	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	2과목	'12~'16학번까지 : 2급 이상	Core 5개중 2개 이상	6개중 2개 이상	1과목	2과목
산업경영시스템 공학과	〃	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	'04~'16학번까지 : 2급 이상	〃	〃	★ 별도추가 항목있음	
물류시스템공학과	'20학번부터	'20학번부터::Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지
도시공학과★	★ 별도추가 항목 있음	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	〃	〃	〃	1과목	2과목
토목건축공학과	12학번부터	'13학번부터:Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	〃	〃	〃	〃	〃
소프트웨어학과 ('19학번부터)	19학번부터	'19학번부터::Level 4 이상 (Intermediate Low)	〃	폐지	폐지	폐지	폐지	폐지

※ 1. 각 학과(부)별 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문(작품)및시험'교과목은 불합격 됨.
2.「★」표시가 있는 학과는 별도항목을 적용하고 있는 학과이므로 반드시 확인 후 이수하야 함.
3. 학과(부)에 따라 선수과목 지정 등 필수성격의 교과목이 있을 수 있으므로 반드시 학과의 지도를 받아야 함.
4. 2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.
5. 2007학년도 이전 입학자의 졸업요건은 해당 요람 참조.

[공연예술대학]

학 과(부)	영어특성화	전산특성화
공연예술학부	없음	없음
음악학부	〃	〃
실용음악학부	〃	〃
무용예술학부	〃	〃

[디자인&영상대학]

학 과(부)	영어특성화	전산특성화
디자인학부	없음	없음
영화영상학과	〃	〃

[미용예술대학]

학 과(부)	영어특성화	전산특성화
헤어디자인학과	없음	없음
메이크업디자인학과		
뷰티테라피&메이크업학과	〃	〃

[융합대학]

학 과(부)	영어특성화	전산특성화
아트앤테크놀로지학과	없음	없음
스포츠앤테크놀로지학과	〃	〃

※ 1. 각 학과(부)별 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문(공연,영화,연주,작품)및시험'교과목은 불합격 됨.
2. 학과(부)에 따라 선수과목 지정 등 필수성격의 교과목이 있을 수 있으므로 반드시 학과의 지도를 받아야 함.

□ 편입생 학점인정 안내

1. 교양교육과정은 모두 이수한 것으로 인정한다.

2. 편입학한 학번에 해당하는 재학생의 교육과정을 따르되 전적대학 전공인정학점을 제외한 전공최저이수학점과 전적대학 인정학점을 제외한 졸업최저이수학점을 이수하여야 한다.

3. 학점인정

   3학년 편입 기준, 120학점 기준 최대 59학점을 인정하되, 학과(부)의 전공학점 인정여부 판정 후 다음 별표에 따라 학점을 인정함.

4. 졸업요건

   학과(부)에서 요구하는 졸업요건을 충족하여야 한다. 학과(부)별 졸업요건 기준표 참조 후, 반드시 해당학과(부)의 지도교수님께 졸업요건에 대한 지도를 받기 바람.

구 분	편입생 인정학점 기준(120학점 기준)											
	전공학점 인정자						전공학점 불인정자					
	2학년		3학년		4학년		2학년		3학년		4학년	
	이수구분	학점	이수구분	학점	이수구분	학점	이수구분	학점	이수구분	학점	이수구분	학점
인정학점	전공	6	전공	12	전공	24	전공	-	전공	-	전공	-
	교양	24	교양	47	교양	72	교양	30	교양	59	교양	96
	소계	30	소계	59	소계	96	소계	30	소계	59	소계	96

졸업요건		
	단일전공이수학점	48
	복수전공이수학점	36
	융합전공이수학점	36
	부전공이수학점	21
	졸업최저이수학점	120

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

□ 외국인 유학생을 위한 교육과정

1. 교육과정 편성표

구 분		학수번호	과 목 명	개설학기	학점	비고
외국인 신입생	교 양	GE1909	중급경영한국어1	1학기	3	8과목이상 이수
		GE1910	중급경영한국어2	2학기	3	
		GE1914	초급경영한국어1	1학기	3	
		GE1915	초급경영한국어2	2학기	3	
		GE8201	한국문화의이해1	1학기	3	
		GE8202	한국문화의이해2	2학기	3	
		GE8203	한국문화탐방1	1학기	3	
		GE8204	한국문화탐방2	2학기	3	
		GE8205	시네마한국어1	1학기	3	
		GE8206	시네마한국어2	2학기	3	
		GE8207	드라마한국어1	1학기	3	
		GE8208	드라마한국어2	2학기	3	
		GE8209	생활속의한국어1	1학기	3	
		GE8210	생활속의한국어2	2학기	3	
		GE8211	한국어문법및회화1	1학기	3	
		GE8212	한국어문법및회화2	2학기	3	
		GE8213	초급뷰티한국어1	1학기	3	
		GE8214	초급뷰티한국어2	2학기	3	
		GE8215	중급뷰티한국어1	1학기	3	
		GE8216	중급뷰티한국어2	2학기	3	
		GE8217	비즈니스한국어1	1학기	3	
		GE8218	비즈니스한국어2	2학기	3	
	교양 최저 이수학점 *				24	2021학년도 입학자까지
					33	2022학년도 입학자부터
	전공 최저 이수학점 *				48	
	졸업 최저 이수학점 *				120	
2학년 편입생	**교양 최저 이수학점**				15	
3·4학년 편입생	내국인 편입생과 동일하게 적용함					

※ 교양 최저 24학점 이상, 단일 전공 최저 48학점(“졸업논문및시험”포함) 이상을 이수하여야 함.

※ 경과조치 : 기존 교육과정편성표의 기 이수 교과목을 포함하여 8과목 이상 이수하여야 함.

※ 경과조치 : 경영학부 외국인유학생 교육과정 졸업학점 120학점은 2020학년도 9월 입학생부터 적용.

□ 교양교육과정 교과목 및 해설

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

핵심역량교양필수 교과목

GE1303 MZ세대창의력(MZ Generation Creativity) **강의 및 실습 2시간 2학점**

미본 수업은 다가오는 미래사회를 적극적으로 대비하기 위하여 창의적 사고 및 태도를 신장시키고 융합적 사고를 발휘 할 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다. 수업과정에서는 창의력에 대한 이론과 실제를 적절히 활용하여 창의력의 발산, 유연한 태도, 실생활의 적용이 실천적으로 이루어질 수 있도록 학습한다.

GE1202 MZ세대문제해결(MZ Generation Problem and Solutions) **강의 및 실습 2시간 2학점**

주어진 상황을 분석적 비판적으로 인식하는 것을 기반으로 복잡한 문제해결에 기반이 되는 논리적사고, 알고리즘적 사고 등 기본적인 사고기법을 학습한다. 이를 통해 복합적인 문제를 논리적으로 분석하고 재구조화할 수 있는 능력을 기르고, 지식의 응용과 결합을 통해 종합적 사고력을 함양한다. 이를 다양한 상황 및 고차원적 문제해결에 적용하고 활용할 실행능력을 제고하여 포괄적인 문제해결능력을 함양한다.

GE1203 MZ세대대인관계
(MZ Generation Interpersonal Relationship) **강의 및 실습 2시간 2학점**

대인관계역량은 대학 생활 및 직장 생활에서 긍정적 인간관계를 유지할 수 있는 능력으로 조직 구성원들과 협업을 통해 공동체 내·외부의 갈등을 해결하는 요인이 된다. MZ세대의 바람직한 대인관계를 구축하기 위해 대인관계의 중요성 및 향상 방법, 조직의 이해, 팀워크 및 멤버십, 리더십, 의사소통의 기술 및 적용, 갈등관리 등을 학습한다.

GE1204 MZ세대자기계발(MZ Generation Self-development) **강의 및 실습 2시간 2학점**

본 교과목은 자신을 올바르게 이해하고 자신에게 적합한 진로를 탐색하여 자신의 삶을 주도적으로 살아가는데 필요한 자기계발 역량을 함양하고자 함

GE1205 MZ세대법이야기(MZ Generation Law Story) **강의 및 실습 1시간 1학점**

생활 속에서 밀접한 연관성을 갖는 법률 사례에 대해서 현실감 있게 다뤄보고 그 안에서 법률용어, 근거법령의 취지 및 내용 파악을 통해 기초지식을 확립함으로써 자신의 권리를 스스로 지켜나갈 수 있도록 한다.

GE1205 MZ세대글쓰기와토론
(MZ Generation Writing and Discussion) **강의 및 실습 1시간 1학점**

이 교과목에서는 국내외의 사회·경제·문화적 이슈를 주제로 토론하고 글을 쓰는 활동을 합니다. 이를 위해 강의 전반부에는 토론하기와 글쓰기의 기초를 학습하여 토론하기와 글쓰기를 하기 위한 기초 능력을 형성할 것입니다. 강의 후반부에는 국내외의 사회·경제·문화적 이슈 중 몇 가지를 선별하여 그에 대해서 구체적으로 조사하고 비판적으로 검토한 후, 이를 토대로 토론하고 이를 종합하여 글을 써서 완성하는 활동을 할 것입니다.

GE1974 World English 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

실용영어를 듣고 말하는 연습과정으로 생활영어를 소재로 영어 의사소통능력을 향상시키도록 지도한다. 일상생활에서 흔히 접하는 보편적인 주제에 관해 듣기를 통하여 주제에 관한 언어적, 문화적 이해를 넓

히고, 학습한 내용을 실제 대화에 활용함으로써 영어의 이해능력과 함께 표출능력을 향상시킨다.

GE1975 World English 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

World Englith 1의 심화과목으로 실제생활에서 자주 접하는 주제에 관해 듣고 말하기 연습을 통하여 영어로 자연스러운 의사소통능력을 함양한다. 말하기의 비중을 높여 영어의 표출능력을 더 향상시키고, 의사소통을 위한 영어의 기능성과 유창성을 강조한다.

GE1886 Global English 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 강좌는 영어권 원어민과 직접 의사소통을 할 수 있도록 학생들의 말하기 능력을 향상하기 위한 수업이다. 강좌는 학생들의 의사소통 능력 - 듣기 능력, 짝/모둠 활동, 그룹 논의, 상호 의사소통 등을 향상하는데 목표를 두고 있다.

GE1887 Global English 2 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 강좌는 영어권 원어민과 직접 의사소통을 할 수 있도록 학생들의 말하기 능력을 향상하기 위한 수업이다. 강좌는 학생들의 의사소통 능력 - 듣기 능력, 짝/모둠 활동, 그룹 논의, 상호 의사소통 등을 향상하는데 목표를 두고 있다.

기초학문교양선택 교과목

[과학과기술 영역]

GE1323 부자들의투자법(Investment of Rich People) **강의 3시간 3학점**

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

GE1309 스마트폰영상만들기(Creating Smartphone Films) **강의 및 실습 2시간 2학점**

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

GE1984 영상디자인(Motion Media Design) **강의 3시간 3학점**

영상 디자인에 사용되는 모션그래픽(Adobe After Effects)을 중심으로 영상/광고산업의 플랫폼에서 많이 쓰이고 있는 영상을 중심으로 색채, 레이아웃, 동작연구등을 중심으로 차별화된 영상연출에 대한 기본 능력을 익히고 뉴 미디어시대에 적합한 창의적인 영상디자인을 만들어내고자 한다. 또한 실무사례에 적용되었던 예들을 바탕으로 영상디자인의 적용 및 활용 방법을 습득한다.

GE1985 일러스트콘텐츠만들기(Illustration Content Creation) **강의 3시간 3학점**

커뮤니케이션 시각 화에 기본이 되는 포토샵과 일러스트레이터의 사용 및 응용 방법을 배우고 IT기술과 미디어의 다변화를 매개로 하는 스마트 미디어 시대의 흐름에 맞는 표현 방법과 주제에 적합한 효과적인 그래픽 표현의 다양성을 익혀 커뮤니케이션의 효과적인 시각화를 위한 기초적인 디자인 능력과 다양한 분야와 융합할 수 있는 창의적인 사고 능력을 습득한다.

GE1976 기초수학(Basic Calculus) 강의 1시간 1학점

명제, 집합, 실수와 이항연산, 복소수, 다항식, 부등식, 삼각함수, 유리함수와 무리함수, 미분과 적분, 수열과 급수 등의 내용에 대하여 기초적인 사항을 공부하고 질의응답을 통하여 대학수학공부를 효율적으로 할 수 있는 방법을 모색한다.

GE1991 프레젠테이션활용(Using Presentation) 강의 3시간 3학점

프리젠테이션을 학습하고 이를 통하여 다른 수업 및 실무에 활요하는 능력을 배양한다.

GE1988 실용워드프로세서 강의 3시간 3학점

워드프로세서는 사무자동화 환경에서 개별적인 사무 처리 업무의 효율화를 위해 생산성 향상과 질적 향상을 도모하는 것을 목적으로 한다. 워드프로세서에 대한 기본적인 내용을 숙지하고 다양한 실무 적 프로젝트를 실습 함으로써 전공 활용 능력을 고도화시키고 실무에서 접하게 되는 유사한 프로그램에 대해서도 자신 있고 적극적인 자세로 임할 수 있는 실무 역량을 강화한다.

GE1990 업무문서작성과발표(Business Writing and Presentation) 강의 3시간 3학점

기업에서 필요로하는 문서작성 능력, 발표능력, 의사소통능력을 향상시켜서 본인의 직무를 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

GE1989 엑셀의이해(Understanding of Exel Program) 강의 3시간 3학점

엑셀 프로그램의 엑셀 프로그램의 다양한 활용방법을 배우고 실습할 수 있는 기회 제공하며 MOS Expert 자격증 취득하는 데 목적을 둔다.

GE1040 과학기술과문화(Science, Technology and Culture) 강의 3시간 3학점

학문의 융복합이 회자되는 시대이다. 본 과목에서는 과학기술과 예술을 포함하는 문화와의 관계를 살펴보고 이들이 상호 침투하고 있음을 보이려고 한다. 따라서 이질적으로 보이는 두 영역에 대해 통합적 시각을 제공하려는 것이 목적이다.

GE1208 디지털스토리텔링(Digital Storytelling) 강의 3시간 3학점

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

GE1211 로봇과인간(Robot and Human) 강의 3시간 3학점

인간과 로봇의 관계를 전망해 보며 변화하는 사회와 발생할 수 있는 문제를 예측해 보고 로봇이 사람의 역할을 대신하는 로봇 시대를 어떻게 마주해야 하는지 고찰한다.

GE1214 미디어로세상보기(Viewing the World through Media) 강의 3시간 3학점

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

GE1239 가상현실(Virtual Reality) 강의 3시간 3학점

가상현실 개념을 이해하고 기본 원리를 학습한다. 실습을 통해 가상현실의 핵심 기술과 솔루션을 기반으로 가상현실 콘텐츠와 서비스 기획·제작·구현 등 전 과정에 대해 학습한다.

GE1243 사물인터넷소프트웨어프로그래밍(IoT Software Programming) 강의 3시간 3학점

초연결 사회의 원천기술인 사물인터넷은 센서가 인터넷 망을 통해 주변 환경을 자동으로 감지하고 통신할 수 있는 기술을 말한다. 이에 비IT학과 학생들에게도 4차 산업혁명 시대에 대비하는 교육이 필요하다. 물론 처음 접하기에는 쉽지 않은 분야이지만 가장 배우기 쉬운 블록 구조의 프로그램인 스크래치를 선택하였으며 아두이노 보드를 통해 설계 경험을 축척하려 한다. 사물인터넷의 스마트 센서 제어기술과 ICT 융합을 위한 창의적인 소프트웨어 기술을 습득하는 것을 수업 목표로 두고 있다.

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

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

GE3009 나노과학의세계(Introduction to Nanoscience) 강의 3시간 3학점

미래 산업과 시장을 지배할 나노과학분야의 흥미로운 주제들에 대하여 소개하고, 산업화에 성공한 나노공학 제품들을 분석하여 수업에 참여한 학생들이 새로운 나노소자를 설계할 수 있는 지식체계를 가질 수 있도록 돕는다.

GE3131 인터넷윤리(Internet Ethics) 강의 3시간 3학점

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

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

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

GE4130 영상매체와디자인(A Medium of Image and Design) 강의 3시간 3학점

멀티미디어 시대에 부응하는 이미지를 탐구하기 위하여 근본적인 시각이론을 습득하고 다양한 시각과 방법으로 연구하여 관련디자인 분야에 대한 새로운 가능성을 모색한다.

GE5102 무기체계론(Weapons System) 강의 2시간 2학점

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

GE1892 누구나쉽게배우는빅데이터분석
(Big Data Analysis for University Students on Use Power BI) 강의 3시간 3학점

본 교과목은 마케팅과 영업 지식, 비즈니스 데이터와 IT(Power BI)기술을 융합한 빅데이터 분석 역량 개발을 위한 과정으로 대학생들의 데이터 분석력과 향후 취업 대비 역량강화를 위한 과정이다. 이를 위해 이론보다는 실무역량을 중심으로 진행하는 실무중심의 과정이다.

GE1917 드론운용(Drone Operation) 강의 3시간 3학점

4차산업혁명의 중심축인 드론의 개발배경, 구조, 작동원리 , 활용영역 등 폭넓은 이론적 지식을 습득하여 드론조종국가자격증 필기시험 합격을 위한 충분한 소양을 함양함

GE1919 파이썬프로그래밍(Python Programming) 강의 3시간 3학점

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

GE1301 Advanced Calculus 1 강의 3시간 3학점

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

GE1302 Advanced Calculus 2 강의 3시간 3학점

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

GE1210 인공지능(Artificial Intelligence) 강의 3시간 3학점

인공지능이 선도하는 4차 산업혁명 시대에서 다가 올 사회 변화와 혼란 앞에서 인공지능에 대한 올바른 이해와 예측을 통해 우리가 알아야 할 것이 무엇이고 어떻게 대비해야 하는지를 학습하여 미래를 대비한다.

[미래와융합 영역]

GE1237 비즈니스혁신인물연구(Studies of Innovative People in Business) 강의 3시간 3학점

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

GE1880 TED처럼 살기(Live like TED) 강의 2시간 2학점

신의 과거 현재 그리고 미래를 여러 성공한 또는 유명한 사람들의 생각과 경험이 담긴 TED 강연을 보고 분석하면서 영어 실력을 향상시키고 자신의 삶과 비교하면서 자기 자신에 대해서 생각해 볼 수 있도록 한다.

GE1893 공상과학소설속의영어(Introduction to Science Fiction) 강의 2시간 2학점

공상과학소설과 관련된 간단한 퀴즈를 통하여 소설의 전체적인 맥락을 파악하고 다양한 공상과학 소설을 익히게 함으로써 문맥의 다양한 스타일을 이해한다.

GE1918 디자인씽킹 강의 3시간 3학점

Design Thinking을 기반으로 한 수혜자 중심적 사고와 창의적 문제해결방법론과 도구사용법을 학습한다.

GE1897 비디오제작(Video Production) 강의 2시간 2학점

이 수업에서 학생들은 실습 참여를 통해 카메라 촬영 비디오/영화/오디오 제작할 수 있으며, 학생들은 자신의 채널, 포트폴리오 또는 데모 비디오 콘텐츠를 만드는 방법을 배운다. 이번 수업은 개별 및 그룹이 함께 만들어가며, HD/4K 비디오 제작 기술 및 영상편집 기술을 발전시킬 수 있는 기회를 제공한다.

GE2202 드림챌린지(Dream Challenge(Self-planning)) 강의 2시간 2학점

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

GE2201 4차산업혁명과메타버스활용하기 (4th Industrial Revolution & Metaverse Use Skill) 강의 3시간 3학점

4차산업 혁명에 대한 이해와 최근 가장 핫인 이슈인 메타버스를 활용하는 능력을 배양해 향후 취업대비와 창업대비 역량을 강화한다.

GE1983 CREOS콘텐츠제작 강의 3시간 3학점

본 과목은 CREOS 인재 양성이라는 우리 대학의 새로운 비전에 따라 창의적이고, 상황에 적실한 응답을 하며, 현장경험이 풍부하며, 책임감과 의무감이 강한, 그리고 나눔을 실천하는 글로빌 리더로 나아가기 위한 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 아이디어 개발 단계부터 제작 및 배포까지 일련의 콘텐츠 제작 과정을 다뤄 향후 학생들이 다양한 프로젝트 업무 수행을 위한 기초를 다질 수 있다.

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

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

GE1998 게임디자인(Introduction to Game Design) 강의 3시간 3학점

본 과목은 게임디자인을 기반으로 디지털미디어에서 요구되는 다양한 콘텐츠 기획 및 제작을 위한 기초 지식을 습득하는 것을 목표로 게임엔진 기반 디지털게임의 기획안과 간단한 프로토타입을 완성한다.

GE1997 문화콘텐츠와도시디자인
(Cultural Contents and Urban Design) 강의 3시간 3학점

오늘날 국가경쟁력을 좌우하는 것은 문화와 디자인 이라고 하며 문화를 굴뚝 없는 산업이라고 한다.세계의 도시와 마을들의 사례를 살펴보며 다양한 지식을 축척하고 튼튼한 문화근력을 기르는데 교과목의 목적을 두고 있다.

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

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

GE1138 창의적스타트업(Creative Start Up) 강의 및 실습 3시간 3학점

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

GE1221 미래사회와젠더(Future Society and Gender) 강의 3시간 3학점

'젠더(Gender)'의 기초적인 이해와 일상에서 마주하는 다양한 사례를 분석하여 성별화 된 사회를 넘어 젠더 현상들을 깊이 있게 통찰하도록 한다.

GE1235 창업입문(Introduction to Start-up) 강의 3시간 3학점

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

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

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

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

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

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

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

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

미술이란 매개체를 clyf의 도구로만 설명하는 것이 아니라 미술작품을 감상과 동시에 자신과 타인을 알아가는 매개체로서의 역할까지 다양한 관점을 설명할 것이다. 환자들의 임상사례부터 미술과 문학과 심

리학개론을 연결시킨 융복합적인 학문의 세계로 흥미로운 과정을 자연스럽게 따라가면서 알아간다.

GE1867 영화캐릭터삼원분석(Movie character three-way analysis)
강의 및 실습 3시간 3학점

영화캐릭터 삼원분석이라는 교과목처럼 문학과 문화콘텐츠산업과 연결시킨다. 영화라는 문화자원은 이제 문화콘텐츠산업을 위한 중요한 소재이다. 또한 그것들은 4차 산업혁명시대에 새로운 자원이 되고, 문화산업의 발전과 지평을 확장시켜 준다.

GE1868 아이디어스타트업(Idea Startup)
강의 3시간 3학점

지역사회를 기반으로 다양한 직업과 융복합 산업에 대한 이해를 통해 아이디어가 어떻게 창업으로 이어지는지, 프로세스를 이해한다. 아이디어가 어떻게 창업으로 이어지는지, 전문가들과 함께 실습으로 진행하는 수업이며 이론적 지식 습득을 넘어서 현장에서 활용할 수 있는 실무중심 수업이다.

GE1870 영화로듣는클래식이야기(Classical Music Stories in Movies)
강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 장르와 음악의 범람 속에서 오랜 시간 우리 곁을 지켜온 클래식이란 장르를 영화라는 중간매체를 통해서 감상하고 학습하여 음악적 소양과 견문을 넓히고 더 나아가 클래식 음악이 영화 속에서 주는 시너지 효과와 각 상황별 적절하게 쓰인 클래식 음악을 탐구하고 이해해 종합적 사고력과 예술적 창의성을 개발한다.

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

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

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

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

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

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

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

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

GE1859 4차산업혁명시대대학생진로개발

(The 4nd Industrial Revolution and the Career Development of University Student) 강의 3시간 3학점

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

GE1913 직업기초융합역량

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

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

GE1920 4차산업혁명시대와인성

(The Fourth Industrial Revolution and Future) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 수업은 4차산업혁명 시대의 특성과 발생 가능한 문제에 대해 훈련해야 할 인성의 필요성을 공유하고, 토의를 통해 인성을 개발하고 의사소통 능력을 향상시킬 수 있도록 합니다

GE2137 기술과벤처창업(Technology and Venture Opening) 강의 및 실습 3시간 3학점

기술과 벤처창업과 관련된 이론 외에 사례 중심으로 교육을 진행하고, 나아가 벤처 창업을 위한 사전체험 단계로 사업계획서를 작성한다. 또한, 벤처창업과 관련된 업계 전문가의 특강과 현실적은 내용을 최대한 습득하도록 한다.

[사회와세계 영역]

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

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

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

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

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

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

GE1237 비즈니스혁신인물연구
(Studies of Innovative People in Business) 강의 3시간 3학점

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

GE1215 영상속정치읽기(Reading Politics in Video) 강의 3시간 3학점

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

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

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

GE1866 국제사회의갈등과분쟁
(Transnational Competition and Conflict) 강의 3시간 3학점

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

GE1903 기초중국어 강의 3시간 3학점

국제화시대 중국어 비중이 점점 높아지고 있으므로 기본 생활회화 중심으로 외국어 능력을 향상시키며, 이 과정에서 중국의 사회적, 문화적 배경을 습득한다.

GE1884 비디오게임의 역사(A History of Video Games) 강의 2시간 2학점

21세기 가장 인기 있는 엔터테인먼트 분야 중 하나인 비디오 게임을 통해 그래픽과 장르의 변화가 가져온 게임의 다양성에 대해 알아본다. 이에 대한 비디오 게임의 역사적 기록을 검토함으로써 다양한 분야와 문화를 이해하고 현대인들의 비디오게임에 대한 인식과 경계할 점을 파악하여 비디오게임 전반적인 이해를 돕는다.

GE1152 사회복지실천론(Theories of Social Work Practice) 강의 3시간 3학점

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

GE1153 사회복지정책론(Social Welfare Policy) 강의 3시간 3학점

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

GE1151 사회복지행정론(Social Welfare Administration) 강의 3시간 3학점

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

GE1977 세계금융의역사 강의 3시간 3학점

금융의 역사를 기반으로 금융 산업이 세계사에 미친 영향을 살펴봄으로써 글로벌 역량을 강화하고 국제 금융시장과 국가별 금융 산업의 발전을 접목하여 융복합적 사고를 배양한다.

GE1883 영어로만나는놀이문화(play culture in English) 강의 2시간 2학점

영어 문화권의 중요한 토대가 된 여러 게임들을 통하여 영어 표현과 관용구를 알아보고, 게임을 대한 전반적인 이해와 실습을 통하여 보다 쉽게 영어권 문화에 접근한다. 이를 위한 다양한 게임의 규칙과 어휘를 소개하여 그룹 활동을 통하여 사회능력향상의 기회를 제공한다.

GE1882 영어로배우는미국남북전쟁(The American Civil War) 강의 2시간 2학점

본 강좌의 개설 목적은 미국의 역사적인 사건인 남북전쟁을 통하여 교양적 소양을 기르기 위함이다. 오늘날의 세계사 전반에 있어서 중요한 역할을 하는 미국남북전쟁을 주제로 삼음으로써 학생들의 세계사상식을 향상시키고, 미국남북전쟁에 영어로 접근함으로써 학생들의 영어능력을 향상시킨다. 국내전쟁인 6.25전쟁과의 유사점과 차이점을 영어로 공부함으로써 한국전쟁역사에 보다 쉽게 한걸음 다가갈 수 있게 하기 위함이다.

GE4112 의생활과환경(Fashion and Environment) 강의 3시간 3학점

다양한 환경 조건에 따른 의생활의 기능을 분석하고 연구하게 하여 그 환경에 조화될 수 있는 디자인, 소재, 기능을 찾아 목적에 맞는 패션을 연출할 수 있는 능력을 갖도록 한다.

GE1224 전쟁과평화(War and Peace) 강의 3시간 3학점

개인과 국가, 세계사의 흐름을 바꾼 전쟁에 대해 학습하며 전쟁의 원인과 결과가 어떠했는지 균형 잡힌 시각으로 바라보도록 하고 평화의 소중함을 일깨워 주는 동시에 국세사회와 역사를 이해하는 능력을 갖추도록 한다.

GE1905 중국고사성어의이해 강의 3시간 3학점

한자와 성어를 익히며 중국 역사속에 녹아있는 지혜를 배우며, 고사성어를 역사적 문화적 맥락에서 익히게 하여 성어의 올바른 이해와 정확한 활용을 할 수 있도록 돕는다.

GE1150 지역사회복지론(Social Welfare Policy) 강의 3시간 3학점

학습을 통한 사회복지실천대상으로서 지역사회를 이해하고, 지역사회구성원의 삶의 질을 증진시키기 위

한 직·간접적 실천방법을 익혀 실제 사회복지실천현장에서 적용을 가능하게 한다.

GE1885 팝음악의역사(A History of Pop Music) **강의 2시간 2학점**

전 세계의 모든 문화와 음악 장르를 차용하여 신선하고 독창적인 음악으로 서양 문화를 주도한 팝 음악을 소개하며 오늘날까지 대중음악의 확장과 발전에 대해 1980년대, 1990년대, 2000년대의 원동력과 예술가에 대해 가르친다. 또한, MTV, 소년 밴드 및 30년 동안의 많은 다른 문화권의 아이콘의 등장의 배경을 알아본다.

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

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

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

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

GE1979 중국의 음식문화(Chinese Food Culture) **강의 3시간 3학점**

중국의 오랜 음식 문화에 대한 수업을 통하여 중국의 전통 및 현대 문화에 대한 이해력을 향상 시키는데 있다.

GE1980 중국의 차(茶)문화(Chinese Tea Culture) **강의 3시간 3학점**

중국의 오랜 차 문화에 대한 수업을 통하여 중국의 전통 및 현대 문화에 대한 이해도를 높히는데 있다.

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

기초적인 프랑스어 표현으로 이뤄진 실용적인 프랑스어를 익힌다. 이와 아울러 프랑스인들의 일상생활을 지배하고 있는 예술이나 문학, 여러 제도 등 실제적인 모습에 접근함으로 그들의 문화와 프랑스어를 생활 속에서 이해하는 것을 목표로 하고 있다.

GE1978 정책학으로문제해결하기(Problem Solution through Policy Science) **강의 3시간 3학점**

정책학의 기본개념을 습득하고 공익과 공적문제를 해결해 가기위해 사회문제를 바라보는 관점을 넓히며, 이를 바탕으로 학문과 종합적 연구를 통해 구체적인 수단과 방법을 모색한다.

GE1977 세계금융의역사(Financial History of World) **강의 3시간 3학점**

금융의 역사를 기반으로 금융 산업이 세계사에 미친 영향을 살펴봄으로써 글로벌 역량을 강화하고 국제 금융시장과 국가별 금융 산업의 발전을 접목하여 융복합적 사고를 배양한다.

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

재테크 전반에 대해 학습한다. 올바른 투자방법, 성공하는 사람들의 행동덕목, 투자와 삶의 균형 등을 학습하여 무엇보다 학습자 스스로가 올바르게 재테크를 할 수 있는 실천적 능력을 배양하는데 그 목적이 있다.

GE1996 독일스토리(Story of Germany) **강의 3시간 3학점**

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

GE1995 글로벌실용일본어(Global Practical Japanese) 강의 3시간 3학점

전공과 관계없이 모든 일본어 입문자를 대상으로 교재를 강독하고 문법 학습 및 어휘 숙지, 회화 연습을 중심으로 학습하여 일상생활에서 일본어로 간단한 의사소통이 가능하도록 하는 일본어 기초 교양 수업이다.

GE1994 한국기업과일본기업의경영전략 (Management Strategies of Korean and Japanese Companies) 강의 3시간 3학점

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

GE0015 현대사회와패션 (Contemporary Society and Fashion) 강의 3시간 3학점

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

GE1004 기업의이해(Sangsang Academy) 강의 3시간 3학점

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

GE1039 대중문화와매스미디어 (Mass Culture and Mass Media) 강의 3시간 3학점

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

GE1041 현대사회와디자인(Modern Society and Design) 강의 3시간 3학점

현대사회의 발달로 인한 디자인의 역할은 날로 커져가며, 이러한 현시점에서의 사회와 디자인의 관계 및 현대사회를 위한 올바른 디자인의 방향성을 제시한다.

GE1154 지역문화개발실습 (Practical Training on the Local Culture Development) 강의 및 실습 3시간 3학점

학생들의 주도적 현장 참여로 이루어지는 강의실 밖 수업으로 지역의 문화원형 및 문화자원 조사를 통한 커뮤니티 스토리맵핑을 작성, 문화콘텐츠 활용 방안을 도출한다. 학관민이 함께 모여 문화자원의 보존 및 복원에 대해 컨퍼런스 개최로 지속 성장 가능한 지역문화콘텐츠 개발에 참여한다.

GE1225 글로벌시사읽기(Reading Global Affaires) 강의 3시간 3학점

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

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

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

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

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

GE1255 독도이야기(Dokdo Story) **강의 3시간 3학점**

'독도이야기'는 우리 조상들이 살아온 영욕의 역사를 간직하고 있어서 우리 문화의 보고라고 할 수 있다. 따라서 '독도이야기'는 독도에 대한 역사적, 지리적, 국제법적 이해의 증진을 통해 어머니의 품과 같은 영토에 대한 애정과 수호 의지, 그리고 건전한 영토의식을 함양하는 것을 수업 목표로 한다.

GE1847,49 Business English 1 **강의 2시간 2학점**

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

GE1848,50 English Interview 2 **강의 2시간 2학점**

영어 인터뷰에 대비하여 다양한 과제와 모범답안을 제시하여 학습시키고, 꾸준한 반복적인 연습과 모의훈련 등을 통하여 학생들로 하여금 인터뷰를 준비하기 위한 적절한 방법과 답안들을 준비할 수 있도록 한다.

GE1853 영어포트폴리오(English Portfolio) **강의 및 실습 2시간 2학점**

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

GE1854 미국으로떠나요(Travel in English) **강의 및 실습 2시간 2학점**

매 수업 다른 주제와 카테고리를 활용하여 학생들의 영어듣기 능력을 향상시키고, 이와 관련된 표현 및 내용을 숙지시킨다. 또한, 이를 바탕으로 본인의 생각을 발표를 통해 표현함으로써 영어에 대한 자신감을 향상시킨다.

GE1856 글로벌언어흐름(Global Linguistic Flows) **강의 및 실습 2시간 2학점**

힙합, 대화주의, 언어 제국주의, 그리고 유용함에 대한 질문들을 고려하여 영어의 전세계적 확산 문제를 다룬다. 한국적 맥락으로 해석한다.

GE1857 스케이트보드의역사와문화(History/Culture of Skateboarding) **강의 및 실습 2시간 2학점**

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

GE1858 미국드라마영어연구 **강의 및 실습 2시간 2학점**

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

GE1860 중국챌린지(Chinese Challenge) **강의 3시간 3학점**

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

GE1861 프랑스스토리(French Story) **강의 3시간 3학점**

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

GE1863 일본챌린지(Japanese Challenge) 강의 3시간 3학점

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

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

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

GE2104 도시와국토(Urban Space and National Land) 강의 3시간 3학점

도시 및 국토의 개념과 제도 및 형성과정에 대한 강의를 통하여 도시화 및 국토개발로 인하여 제기되는 주택, 교통 및 도시공해에 관한 문제와 지역적 과밀·과소 문제, 국토 불균형 발전, 환경파괴 등 전반적인 문제를 이해하도록 하여 바람직한 도시 및 국토의 개발방향을 이해하게 한다.

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

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

GE1330 전쟁사(History of War) 강의 3시간 3학점

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

GE1869 기업의사회적책임(Corporate Social Responsibility) 강의 3시간 3학점

본 교과는 핵심역량 중 실무역량과 관련된 교과로, 우리는 지구공동체의 일원으로서 사회를 위해서 윤리를 바탕으로 올바른 사고와 행동을 실천하는데 중점을 둔다.

GE2001 경제의이해(Understanding of Economy) 강의 3시간 3학점

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

GE2002 현대사회와경영(Modern Society and Management) 강의 3시간 3학점

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

GE2004 국제화와무역(Internationalization and Trade) 강의 3시간 3학점

국제화 시대를 맞아 국내경제 및 국제경제에서 무역7이 수행하는 역할을 연구한다. 무역의 발생원인, 무역의 경제적 이익, 무역과 경제성장, 소득분배 구조에 미치는 영향 등을 연구하며, 구체적인 실천영역으로서 기업의 국제 상무에 대한 연구, 특히 무역경영에 대한 이해와 실무의 기초개념을 강의한다.

GE2005 법과사회(Law and Society) 강의 3시간 3학점

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

GE2007 현대사회와교육(Modern Society and Education) **강의 3시간 3학점**
현대사회에서의 핵심적인 과제는 인간의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 교육문제가 중요한 관건이다. 그러므로 교육학의 주요 영역에 대한 이해를 증진시키고, 아울러 이론적 배경과 학문적 성격을 연마한다.

GE2009 민주사회와시민의식(Democracy and Citizenship) **강의 3시간 3학점**
21세기 바람직한 민주사회 형성을 위한 대학인의 가치관 재정립, 리더십 함양에 수업목표를 두고 있다. 사회현상에 관한 과학적 이해와 실제 사례의 분석적 접근을 통하여 우리사회의 여러 현안 문제를 정확히 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 특히 본 강좌에서는 개인의 자유와 사회의 평등이라는 민주주의의 서로 다른 가치체계가 실제의 생활에서 어떻게 이루어지고 있는가를 쉽게 이해하고 대응할 수 있는 다양한 참여교육을 받을 수 있다.

GE2010 사회복지개론(Introduction to Social Welfare) **강의 3시간 3학점**
21세기 바람직한 민주사회 형성을 위한 대학인의 가치관 재정립, 리더십 함양에 수업목표를 두고 있다. 사회현상에 관한 과학적 이해와 실제 사례의 분석적 접근을 통하여 우리사회의 여러 현안 문제를 정확히 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 특히 본 강좌에서는 개인의 자유와 사회의 평등이라는 민주주의의 서로 다른 가치체계가 실제의 생활에서 어떻게 이루어지고 있는가를 쉽게 이해하고 대응할 수 있는 다양한 참여교육을 받을 수 있다.

GE2013 국제관계론(International Relations) **강의 3시간 3학점**
세계화 시대에 있어 국제관계의 주요 현상을 파악하고 이를 분석하는 국제관계이론을 다룬다. 이를 통해 국제사회의 흐름과 우리나라와의 관계에 관한 통찰력을 기르도록 한다. 국제관계를 형성하는 기본적인 요인과 역사적 흐름을 강의하며, 각국의 상이한 이해관계와 이를 둘러싼 협력이 어떻게 변화하고 조정·협력 되는지에 관해 고찰하도록 한다.

GE1244 일본스토리(A Story of Japan) **강의 3시간 3학점**
본 교과목은 일본의 역사와 지리, 문화 등 일본에 관한 제반 지식을 습득하고 국제화 시대를 살아가는 감각과 시야를 갖출 수 있도록 학습하여 [글로벌역량]을 함양함

GE1245 미국스토리(A Story of Japan) **강의 3시간 3학점**
본 교과목은 미국의 문화와 생활 전반에 대한 강의를 제공하며 한국과 미국의 문화와 행동의 공통점과 차이점을 알아보며, 문화에 대한 이해를 통해 쉽고 자연스럽게 [글로벌역량]을 함양함

GE1250 다문화주의와이민(Multiculturalism and Immigration) **강의 3시간 3학점**
본 교과목은 한국 내 나타나고 있는 다문화 현상을 올바르게 인식하고, 북한이탈주민, 외국인 노동자, 난민들과의 사회적 통합에 대해 고찰해보도록 하는 [글로벌역량]을 함양함

GE1906 중국기업의이해(Understanding of Chinese Enterprises) **강의 3시간 3학점**
중국의 100대 기업을 중심으로 성공전략과 중국 소비자에 대해 학습하여 한국과 어떠한 차이가 있는지 비교하고, 양국에서 성공할 수 있는 기업전략을 수립해본다.

GE1907 중국디지털마케팅(China Digital Marketing) **강의 3시간 3학점**
최근 중국의 디지털마케팅 트렌드에 대해서 살펴보고, 한국의 디지털마케팅과 상호비교하여 새로운 트렌드를 예측해본다.

GE1908 중국무역과비즈니스(China Trade and Business) **강의 3시간 3학점**
세계 경제대국으로 급부상한 중국의 무역전략과 경영, 경제 전반을 살펴봄으로써 무역의 기초를 이해하고 세계 무역의 흐름을 이해하도록 학습한다.

GE1865 갈등은무엇인가?(What is conflict?) 강의 3시간 3학점

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

GE1847 Business English 1 강의 2시간 2학점

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

GE1848 Business English 2 강의 2시간 2학점

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

[인문과예술 영역]

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

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

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

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

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

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

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

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

GE1317 연극의이해(Understanding of Drama) **강의 3시간 3학점**

전문적인 연극전공 학생들이 아닌 교양 과정의 학생들을 대상으로, 연극의 개념, 제작 과정, 배우의 역할, 각 장르별 연극 작품들의 특징과 현상, 연극의 사회적 기능과 효과 등 연극의 기초를 접할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 연극 관련 정보를 통해 지식 증진과 교양의 함양, 개인의 잠재력 계발 도모, 타 전공자들의 전공 역량에 대한 직간접적인 영향뿐만이 아니라, 여러 나라 작품의 일부 경험을 통해 인간과 세계, 즉 보편성과 차이 등에 대한 이해에 도움이 되고자 한다.

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

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

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

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

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

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

GE1900 신화속의영어(Introduction to Mythology) 강의 2시간 2학점

세계적인 신화와 신화에 관련된 인물을 알아보고 각 주제에 관련된 영상과 자료를 멀티미디어를 통해 영어와 신화를 어렵지 않게 접하게 하여, 언어적 기술과 주제를 네 가지 매크로 기술을 사용하여 제작 및 전달에 관한 프레젠테이션 기술을 향상시킨다. 그룹 활동을 통해 글로벌 시대에 걸맞은 언어능력과 교양인으로써의 다양한 소통능력을 기르고 자유롭고 개관적 사고를 가지게 한다.

GE1901 영어문장의구조(English Language Architecture) 강의 2시간 2학점

영어 문장에 대한 수준 높은 이해는 좀 더 복잡한 작문을 가능하게 하며 읽기의 이해도를 향상시키고 학생들은 다양한 글과 에세이, 편지 서신양식에 대해 학습하면서 기본 작문 연습을 견고하게 할 기회를 가질 것이다.

GE1916 프랑스갤러리 강의 3시간 3학점

프랑스 문화를 예술, 정치, 경제 등 다양한 시각에서 접근하며 창의력을 키우고 문화적 전통을 올바르게 이해한다.

GE1972 Advanced English-Reading and Writing 1(Advanced English-Reading and Writing 1) 강의 2시간 2학점

학생들의 부족한 읽기,쓰기 능력 향상시키고 체계적인 영어 문장구조 파악 능력을 갖출 수 있도록 하여 글로벌화 되어가는 현대사회에 학생들에게 유익한 Contents 제공한다.

GE1973 Advanced English-Reading and Writing 2(Advanced English-Reading and Writing 2) 강의 2시간 2학점

학생 관심에 따른 주제선정으로 영어에 대한 관심을 높이고 그룹 논의, 상호 의사소통을 통한 대인관계 역량 향상시켜 학생의 생각을 자유롭게 영어로 쓸수 있도록 함으로써 창의 역량을 향상시키고자 한다.

GE2145 트랜스미디어스토리텔링(Transmedia Storytelling) 강의 3시간 3학점

트랜스미디어는 중심 스토리를 토대로 다양한 미디어 플랫폼을 통해 다양한 콘텐츠를 생산 가능하게 해주며, 그 핵심에는 '스토리텔링'이 있다. '스토리텔링'은 문화 콘텐츠의 핵심 요소이며, 상품, 캐릭터의 부가가치를 높이고 지속적 콘텐츠 양상이 가능한다. 그러므로 스토리텔링의 핵심적 요소들을 점검하고, 미디어 컨버전스 시대의 '트랜스미디어'를 이해하는 것을 목표로 한다.

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

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

GE1002 발표토론과글쓰기(Presentation, Discussion and Writing) 강의 3시간 3학점

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

GE1003 실용한문(Practical Classical Chinese) 강의 3시간 3학점

일상생활 및 대학에서의 학문 활동을 하는 데 필수적으로 요구되는 일정 수준의 한자 및 한자어들을 습득하는 한편, 한문 해독에 필요한 기초적인 사항을 문장을 통해 익힘으로써 심화된 연구에 필요한 역량을 갖추며 전통적인 가치관을 이해할 수 있도록 한다.

GE1011 역사의이해(Understanding of History) 강의 3시간 3학점

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

GE1021 철학의이해(Introduction to Philosophy) 강의 3시간 3학점

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

GE1031 문학과사회(Literature and Society) 강의 3시간 3학점

문학과 사회와의 유기적인 관련성을 이론과 실제 작품을 통해 이해함으로써, 문학이 사회에 대해서 가지는 기능 및 사회가 문학에 끼치는 영향 등 문학의 사회적인 성격을 입체적으로 이해하게 한다.

GE1032 동양고전의이해(Understanding of Eastern Classics) 강의 3시간 3학점

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

GE1033 서양고전의이해(Understanding of Western Classics) 강의 3시간 3학점

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

GE1034 언어의이해(Understanding of Language) 강의 3시간 3학점

사회적 존재로서 인간의 삶은 근본적으로 언어에 의해 만들어지고, 언어에 의해 지탱된다. 언어가 무엇이며, 어떤 원리로 이루어지는지, 그 특성이 무엇이며 실제 생활에서 얼마나 중요한지 등에 대한 이해는 인간의 사회적 삶을 이해하는데 필수적인 요소이다. 이 과목은 인간의 존재적 특성과 삶의 방식을 더 구체적으로 이해하도록 하기 위하여 언어의 본질, 특성, 원리, 중요성 등을 이해시키는 데에 목적을 둔다.

GE1038 전통문화의이해(Understanding of Traditional Culture) 강의 3시간 3학점

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

GE1115 직업윤리(Vocational Ethics) 강의 3시간 3학점

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

GE1121 한국의전통사상(Korean Traditional Thoughts) 강의 2시간 2학점

한국 전통사상의 내용과 형성 전개과정 및 그 영향의 역사적 변천과정 등을 강의한다.

GE1124 문화재의이해(Understanding Cultural Properties) **강의 3시간 3학점**

문화재는 민족문화를 가장 잘 반영하고 있는 정신적 가치가 높은 것으로, 문화재에 깃든 문화 현상에 대한 탐구는 자신의 정체성을 찾고 미래 지향적 가치 창출을 위해 선행적으로 탐구해야 하는 분야이다, 문화재의 이해를 통한 시야 확대를 통하여 기초 학문을 연구하는데 도움을 주고자 한다.

GE1143 TOEIC Speaking **강의 3시간 3학점**

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

GE1206 예술과상상력(Art and Imagination) **강의 3시간 3학점**

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

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

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

GE1213 인문학콘서트(Humanities Concert) **강의 3시간 3학점**

인간 삶 전반을 탐구하는 인문학을 매개로 자신과 세계에 대한 이해를 심화시키고 인문학적 주제에 대한 탐구를 통해 논리적 사고력과 통찰력을 키운다.

GE1217 연극속인간심리(Human Psychology in Drama) **강의 3시간 3학점**

연극을 통해 인간 심리의 다양한 면을 이해하고 연기, 감정이입 등의 방법을 통해 대인관계에서 발생할 수 있는 상황을 직접 표현해보며 대인관계기술을 자연스럽게 습득한다.

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

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

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

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

GE3001 수학과문화(Mathematics & Culture) **강의 3시간 3학점**

수학의 대상과 접근방법 및 각 시대의 문화에 미친 영향 등에 대한 전반적인 흐름을 역사적 배경과 함께 고찰하고 인문, 사회, 자연과학의 세 분야와 수학과의 상호 연계성에 대해 이해시킨다.

GE3003 생명의기원과본질(Origin and Nature of Life) 강의 3시간 3학점

생명현상에 대한 과학적 사실의 검증과 다양한 생명관의 고찰을 통해 생명의 본질과 인간의 존엄성에 대한 제반문제를 다루며, 이를 통해 생명과학의 올바른 이해와 제 응용과학에 활용되는 자연 과학적 사고를 발전시킨다.

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

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

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

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

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

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

GE4129 여성과직업개발(Woman and Vocational Development) 강의 3시간 3학점

여성의 직업설계에 필요한 마인드와 의식, 태도형성, 정보 및 지식 능력을 배양하여 취업률과 취직률을 높이고 나아가 사회참여의 확대를 통하여 지역사회발전과 국가발전을 도모한다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 여성의 직업설계에 필요한 의사소통능력, 면접능력과 기술, 미래의 유망직종 직업정보 등 실용적인 지식과 정보를 획득하도록 한다.

GE4141 영화의이해(Understanding Movies) 강의 3시간 3학점

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

GE1898 사고와표현(Thinking and Expression) 강의 3시간 3학점

'사고와 표현'은 일종의 기초교양과목으로서 학생들이 관심있는 주제들에 대한 심도있는 사고와 그를 글로 쓰고 발표 및 토론할 수 있는 역량을 함양하기 위한 과목이다. 학생들이 주어진 혹은 관심 있는 주제에 관한 것을 사고하고 발표 및 토론하기에 앞서 우선 사회과학적 사고를 가능하게 할 기초적인 지식을 강의하여 다양한 사회적 이슈에 대한 이해를 돕고자 한다.

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

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

GE1259 Advanced English-Listening and Speaking 강의 2시간 2학점

This advanced speaking and listening class, taught by a native English speaker, will aim to improve learner confidence and clarity in communicative situations. Our focus will be more on fluency than accuracy, and on communication skills more than English knowledge.

GE1904 실용중국어(Practical Chinese) 강의 3시간 3학점

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

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

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

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

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

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

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

GE1895 Color Diagnostic and Image Making 강의 3시간 3학점

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

GE1896 consumer behavior & trend forcasting 강의 3시간 3학점

소비자의 의사결정과정을 이해한다. 소비자의 욕구와 동기를 이해하고 태도 형성과정 구매동기 및 소비자 만족을 극대화하고 충성도를 위한 소비자 조사 방법을 탐색해본다. 트렌드를 설명하고 예측할 수 있는 기본적인 틀을 이해하고, 시장을 분석해본다.

[인성과체육 영역]

GE1324 글로벌비즈니스매너(Global Business Manner) 강의 및 실습 3시간 3학점

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

GE1328 몸이란무엇인가(What is Soma?) 강의 및 실습 2시간 2학점

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

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

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

GE1310 스트릿댄스입문(Introduction to Street Dance) 실습 2시간 2학점

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

GE1314 재미있는연기연습(Introduction to Acting) **강의 3시간 3학점**

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

GE1315 모델워킹포즈맛보기(Introduction to Model Walking and Poses) **실습 3시간 3학점**

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

GE1316 K-POP보컬트레이닝(K-Pop Vocal Training) **강의 2시간 2학점**

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

GE1319 뷰티스타일링(Beauty Styling) **실습 2시간 2학점**

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

GE1321 스노우보드(Snowboard) **실습 2시간 2학점**

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

GE1219 SKU이노베이션리더십(SKU Innovation Leadership) **강의 3시간 3학점**

의사소통, 대인관계, 팀워크 등 리더십의 필요성을 이해하고 의견제시, 피드백을 통한 자신만의 리더십을 개발하여 미래를 이끄는 혁신 리더가 되기 위한 기본소양을 갖추도록 한다.

GE5103 리더십(Leadership) **강의 2시간 2학점**

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

GE1899 스포츠로배우는영어(Sports English) **강의 2시간 2학점**

배드민턴의 역사와 규칙을 배우고, 훈련 및 개별 과제를 통해 개별 능력을 향상시키고, 게임 및 토너먼트 경험을 통해 신체적 강화를 목적으로 한다.

GE1232 헬스디자인(Health Designs) **강의 3시간 3학점**

건강한 현대인으로서의 삶을 영위하기 위해 필요한 건강의 의미를 이해하고 몸과 마음의 관리법을 학습하여 질 높은 삶을 영위하는데 필요한 지식을 습득하도록 한다.

GE2204 농구(Basketball) **강의 2시간 2학점**

농구라는 단체운동을 통해 상호간의 협동심과 소통을 배우며체력을 단련한다.

GE2203 수상스키(Water-ski) **강의 2시간 2학점**

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

GE0610 이미지자기표현 (Image Self-Expression) 강의 3시간 3학점

개인이 추구하는 목표를 이루기 위해 자기 이미지를 통합적으로 관리하는 행위이자 자기 향상을 위한 개인의 노력을 통칭한다. 글로벌시대, 치열한 무한경쟁 사회에 당당하게 진출 하도록 자신만의 진가를 최고의 가치로 상품화시키고, 개성에 맞는 비즈니스 경쟁력을 향상시키며, 상황에 따른 대인관계 능력 및 신분과 역할에 어울리는 자기표현법을 체득하여 성공적인 자기실현과 삶의 질을 높이기 위한 적극적인 변화과정으로 활용한다.

GE1144 자기계발과인성함양(Self-development and Character Cultivation) 강의 1시간 1학점

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

GE1145 스쿼시(Squash) 강의 2시간 1학점

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

GE1146 피트니스(Fitness) 강의 2시간 1학점

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

GE1222 커뮤니케이션심리학(Psychology of Communication) 강의 3시간 3학점

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

GE1227 나는누구인가 (Who am I) 강의 3시간 3학점

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

GE1228 사회초년병되기(Becoming Fresh out of College) 강의 3시간 3학점

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

GE1231 스무살부자되기(Becoming Rich in 20) 강의 3시간 3학점

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

GE1237 비즈니스혁신인물연구(Studies of Innovative People in Business) 강의 3시간 3학점

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

GE1238 기업가정신(Entrepreneurship) 강의 3시간 3학점

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

GE1257 와인과의대화(Talk to Wine) 강의 3시간 3학점

와인에 대한 기초지식을 갖추고 와인 에티켓과 매너 등 대인관계에서 이용할 수 있는 와인 정보들을 학습한다.

GE2108 인간관계론(Introduction to Human Relations) 강의 3시간 3학점

현대 사회생활의 인간관계에 미치는 영향을 검토하고 조직 생활에서 인간관계 능력을 향상시키기 위한 이론과 지식 그리고 기술을 익힌다.

GE2136 현대인의교양과자기관리 (Being a cultivated man and self-discipline) 강의 3시간 3학점

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

GE4126 요가(Yoga) 강의 및 실습 3시간 3학점

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

GE4151 경력개발과멘토링(Career Path Development & Mentoring) 강의 2시간 2학점

2, 3학년을 대상으로 가까운 장래에 성공적인 취업준비를 위해 전략적 사고와 행동양식 함양을 목적으로 한다.

GE5103 리더십(Leadership) 강의 2시간 2학점

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

GE1902 풋살(FUTSAL) 강의 2시간 1학점

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

GE1251 성공의비밀 (The Secret of Success) 강의 3시간 3학점

본 교과목은 성공과 실패사례를 분석하고 성공을 위해 실질적으로 필요로 하는 직무수행 역량을 함양하여 성공하기 위한 경쟁력있는 인재를 창출하기 위한 [자기계발역량]을 함양함

GE1252 문제해결실천프로젝트(Project Performance of Problem Solving) **강의 3시간 3학점**

본 교과목은 4차산업혁명 시대에서 요구하는 융합적 사고를 기반으로 학생들 간의 소통을 통해 문제해결 능력과 상호의사소통능력 등을 함양하여 통섭형의 인재로서 창의적 [문제해결역량]을 함양함

GE1253 인간은무엇인가(What is Human) **강의 3시간 3학점**

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

GE4161 골프 1(Golf 1) **강의 2시간 2학점**

골프1 에서는 골프의 기본적인 용어 및 원리를 학습하고 기본적인 기술과 게임방법을 습득해 실제 골프 코스에 응용할 수 있도록 한다.

GE1986 골프 2(Golf 2) **강의 2시간 2학점**

생활체육으로서의 골프문화생활의 기초를 확립하기 위하며, 골프의 기초기술을 습득하여, 기본적인 운동습득의 성취감을 가지고 오는데 있다. 또한 골프의 기본용어를 이해하며, 이론과 실기를 겸비하는데 목적이 있다.

GE1987 스키(Ski) **강의 2시간 2학점**

자연환경에서의 단체 생활을 통하여 동료간의 상호 이해력을 기르고, 스키와 관련된 기복전인 과학적 원리를 이해하며, 아울러 단계별 스키기술을 구사할 수 있도록 한다. 또한 스키장에서의 안전수칙 및 예의를 숙지하여 스키를 즐기는데 있어 사고를 예방할 수 있도록 한다. 또한, 생리학적 및 역학적 지식을 함양하도록 하여 스키기술 및 이론을 습득하는데 용이하도록 한다.

자유선택 교과목

[영어특성화 교과목]

GE1837 TOEIC 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

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

GE1838 TOEIC 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

TOEIC I의 연속 과목으로 TOEIC I에서 학습한 내용보다 높은 수준의 TOEIC 실력을 갖추도록 강의한다.

[전산실무능력 인증(전산특성화) 교과목]

**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.

[사회와세계 영역]

GE1236 비즈니스커뮤니케이션실습(Practice of Business Communication) **강의 및 실습 3시간 3학점**

실무에서 활용 가능한 인터뷰와 프레젠테이션, 실용 서류 작성법 등 말과 글을 통한 실습을 통해 효율적 표현방식을 습득하여 취업역량을 강화한다.

[과학과기술 영역]

GE1147 데이터로보는세상(The world to be watched by DATA) **강의 3시간 3학점**

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

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

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

GE3816 컴퓨터프로그래밍실무(Practice of Computer Programming) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Visual Basic 언어의 기본구조와 특징을 학습하고 프로그래밍 실습을 통하여 비주얼 프로그래밍과 윈도우즈 프로그래밍의 기초를 갖춘다.

□ 외국인 유학생을 위한 교양 교과목

GE1915 초급경영한국어2(Elementary Management Korean2) 강의 3시간 3학점

경영·무역 관련 학문을 전공하는 외국인 학생들이 전공과목에 대한 기초를 다질 수 있는 선행학습과 동시에 한국어 학습이 이루어진다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE1909 중급경영한국어1(Intermediate Management Korean1) 강의 3시간 3학점

경영·무역 관련 학문을 전공하는 외국인 학생들이 전공과목에 대한 기초를 다질 수 있는 선행학습과 동시에 한국어 학습이 이루어진다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE1910 중급경영한국어2(Intermediate Management Korean2) 강의 3시간 3학점

경영·무역 관련 학문을 전공하는 외국인 학생들이 전공과목에 대한 전문성을 기를 수 있는 선행학습과 동시에 한국어 학습이 이루어진다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8201 한국문화의이해1(Understanding of Korean cultures1) 강의 3시간 3학점

한국 미디어 자료를 통해 한국의 현대 문화와 풍습을 이해하여 실생활에 유용한 한국어를 습득한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8202 한국문화의이해2(Understanding of Korean cultures2) 강의 3시간 3학점

한국 미디어 자료를 통해 한국의 현대 문화와 풍습을 이해하여 실생활에 유용한 한국어를 습득한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8205 시네마한국어1(Cinema Korean1) 강의 3시간 3학점

한국 영화 몇 편을 선정하여 영화를 통해 알 수 있는 한국 문화를 습득하고, 영화 속 스토리와 상황에 대해 연구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8206 시네마한국어2(Cinema Korean2) 강의 3시간 3학점

한국 영화 몇 편을 선정하여 영화를 통해 알 수 있는 한국 문화를 습득하고, 영화 속 스토리와 상황에 대해 연구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8207 드라마한국어1(Drama Korean1) 강의 3시간 3학점

인기있는 한국 드라마를 선정하여 드라마에 녹아 있는 현대 한국 문화와 한국인의 생활습관, 그리고 인생관 등을 탐구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8208 드라마한국어2(Drama Korean2) **강의 3시간 3학점**

인기있는 한국 드라마를 선정하여 드라마에 녹아 있는 현대 한국 문화와 한국인의 생활 습관, 그리고 인생관 등을 탐구한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8209 생활속의한국어1(Korean in daily life1) **강의 3시간 3학점**

일상생활과 관련된 다양한 한국어 상황 및 영역을 학습함으로써 한국에 대한 이해와 한국 생활에 대한 적응력을 높인다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8210 생활속의한국어2(Korean in daily life2) **강의 3시간 3학점**

일상생활과 관련된 다양한 한국어 상황 및 영역을 학습함으로써 한국에 대한 이해와 한국 생활에 대한 적응력을 높인다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8213 초급뷰티한국어1(Elementary Beauty Korean1) **강의 3시간 3학점**

피부미용, 메이크업, 헤어 등 미용예술과 관련된 전문분야의 기초를 습득하고 현장에서 실용적으로 사용할 수 있는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8214 초급뷰티한국어2(Elementary Beauty Korean2) **강의 3시간 3학점**

피부미용, 메이크업, 헤어 등 미용예술과 관련된 전문분야의 기초를 습득하고 현장에서 실용적으로 사용할 수 있는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8215 중급뷰티한국어1(Intermediate Beauty Korean1) **강의 3시간 3학점**

피부미용, 메이크업, 헤어 등 전문적인 미용예술관련 분야의 내용을 습득 및 심화시키고 실제 현장에서 사용되는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기 별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8216 중급뷰티한국어2(Intermediate Beauty Korean2) **강의 3시간 3학점**

피부미용, 메이크업, 헤어 등 전문적인 미용예술관련 분야의 내용을 습득 및 심화시키고 실제 현장에서 사용되는 표현을 학습한다. 과정 1과 2는 난이도의 차이가 아니라 학기별 교육에 따른 '사례와 현장, 내용의 차이'를 의미한다.

GE8218 비즈니스한국어2(Busines Korean 2) **강의 3시간 3학점**

비즈니스 한국어2는 한국과 아시아 시장에서 한국어를 구사하는 비즈니스에 적합한 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 한국 비즈니스에 필요한 지식, 경험, 네트워크 등을 통해 학습하고 다양한 정보를 제공한다.

□ 교직과정 교과목 및 해설

사회적인 요청에 부응하여 유능한 중등교사 또는 유치원교사 양성 배출을 목적으로 우리 대학교 문화콘텐츠학부 국어국문학전공, 국제비즈니스어학부 영어전공, 국제비즈니스어학부 일어전공, 국제비즈니스어학부 중어전공, 국제비즈니스어학부 노어전공, 아동학과, 전자공학과, 디자인학부 시각정보디자인전공, 디자인학부 생활문화디자인전공, 공연예술학부 연기전공, 영화영상학과, 미용예술학과에 교직과정을 설치 운영하고 있으며, 졸업과 동시에 중등학교 정교사(2급) 자격증 또는 유치원 정교사(2급) 자격증(아동학과만 해당)을 부여하는 과정이다. 교직이수희망자 중 승인된 인원 내에서 성적순으로 선발하여 교직과정에 설치된 과목을 모두 이수해야 한다.

⑴ 2013학번부터는 교직과목 22학점(교육실습, 교육봉사활동 포함) 및 전공과목(기본이수영역 21학점 및 교과교육영역 8학점이상 포함) 50학점 이상을 이수하여 전공과목 평균성적이 75/100(C+) 이상, 교직과목 평균성적이 80/100(Bo) 이상의 성적을 취득하여야 한다.

⑵ 2013학번부터는 교직 적성 및 인성 검사 적격판정 2회 이상(2012학번까지는 1회 이상)이어야 하며, 교직 이수하는 동안 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2회 실시하여야 한다.

① 2013번부터

학년	교 과 목 명	이수 구분	학점	시간	개 설 학 기		비 고
					1학기	2학기	
2	교육학 개론	교직	2	2	개 설		★는 전공으로 변경편성 ◎논리및논술=논리및논술에 관한 교육(중복수강금지) ◎교육과정 및 교육평가=교육과정 (중복수강금지)
	교육철학 및 교육사	〃	2	2	개 설		
	특수교육학개론(영재교육영역포함)	〃	2	2		개 설	
	논리 및 논술에 관한 교육 ★	전공	3	3		개 설	
3	교육심리	교직	2	2	개 설		
	교육방법 및 교육공학	〃	2	2	개 설		
	교직실무	〃	2	2		개 설	
	학교폭력의 예방 및 대책	〃	2	2		개 설	
	교과교육론★	전공	3	3	개 설		
	교과교재 연구 및 지도법★	전공	3	3		개 설	
4	교육행정 및 교육경영	교직	2	2	개 설		
	교육실습	〃	2	4주	개 설 (현장실습)		
	교육봉사활동	〃	2	60시간		개 설 (현장실습)	
	산업체현장실습(이공대)	〃	2	4주	개 설 (현장실습)		
	교육사회	〃	2	2		개 설	
	교육과정	〃	2	2		개 설	

ED1001 교육학개론(Introduction to Education) **강의 2시간 2학점**

교육학의 기초적 원리와 이론을 강의하며 교사관에 대한 자기철학을 확인하고, 교육자의 사명과 역할을 주지시켜 한국사회에서의 교육의 위치와 기능을 이해한다.

ED1002 교육철학및교육사(Philosophy of Education and History) **강의 2시간 2학점**

교육과 사람과 삶, 그리고 교육학의 의미와 개념을 이해하고 교육의 문제를 역사적 철학적으로 연구하는 방법들을 배운 뒤에 한국교육과 서양의 교육을 역사적, 철학적으로 검토·분석한다. 그리하여 그들이 한국교육의 문제를 보다 객관적이고 종합적으로 진단하고 비판할 수 있는 능력을 기른다.

ED1027 특수교육학개론(Introduction to Special Education) **강의 2시간 2학점**

특수아동들의 심리적, 행동적 특성을 이해하고, 각 장애의 특성에 맞는 지도법을 습득하여 학교현장에서 교사 직무수행 효율성을 높이기 위한 교사로서의 기본자질을 함양한다.

논리 및 논술에 관한 교육(각 전공별 이수)
(Education in Logic and Logical Writing) **강의 3시간 3학점**

교과별 특성에 부합되는 논리적 사고의 근본 법칙 및 논술에 관한 교육에 역점을 둔다.

ED1003 교육심리(Educational Psychology) **강의 2시간 2학점**

심리학적 지식과 방향을 기초로 한 학습자의 이해를 비롯하여 성장과 발달, 학습, 적응과 정신위생, 개인차와 교육측정, 학급과 집단심리 등 교육현장에서 활용할 능력을 배양한다.

ED1005 교육방법및교육공학 **강의 2시간**
(Educational Technology and Methodology) **2학점**

교수학습을 위한 시청각적 매체를 비롯한 기·교재의 활용원리 및 제작에 관한 이론과 실제에 접근시키면서 연구한다.

ED1028 교직실무(Practical Business of Teaching Profession) **강의 2시간 2학점**

교육현장에서의 적응력을 강화하기 위해 교사로서 실제 업무 수행에 필요한 소양과 기본적인 지식을 함양한다.

ED1047 학교폭력예방및학생의이해
(Theory and Practice of prevention of school violence) **강의 2시간 2학점**

예비교사로서 학교폭력의 이해 뿐만 아니라 실제적인 학교폭력의 예방과 대책방법에 대한 이론과 현장지도방법을 익히도록 한다.

교과교육론(각 전공별 이수)
(A Theory of Curriculum and Education) **강의 3시간 3학점**

교과교육에 관한 이론적, 역사적 배경과 교육목표 설정, 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

교과교재연구및지도법(각 전공별 이수) 강의 3시간 3학점
(A Study of Teaching Materials & Method of Instruct)
교과별 교수학습이론을 연구하고 실제학습계획 구안하며, 관련 교재의 선정과 교수방법 등 교과지도의 실제를 다룬다.

ED1007 교육행정및교육경영 강의 2시간 2학점
(Educational Administration and Management)
교육제도 및 조직과 학교행정 및 학급경영에 관한 이론을 연구하고 교생실습을 통한 실무에 접근시킨다.

ED1999 교육실습(Actual of Practice Teaching) 2학점
교직과정 이수자로 하여금 지정된 실습학교에서 4주간의 실습기간을 이수케 함으로써 교육이론의 현장적용과 교직의 실제체험을 터득하게 한다.

ED1029 교육봉사활동(Educational Service Activities) 2학점
유치원 및 초등·중등·고등학교에서 보조교사, 부진아 학생지도, 방과 후 학교 교사 등을 실시하며, 졸업 시까지 60시간 이상 이수하여야 한다.

ED1998 산업체현장실습(Field Internship) 2학점
교직과정 이수자로 하여금 지정된 산업체에서 4주간의 실습기간을 이수케 함으로써 교육이론의 현장적용과 교직의 실제체험을 터득하게 한다.

ED1008 교육사회(Educational Sociology) 강의 2시간 2학점
교육과 사회와의 이론과 실제를 분석 연구하여 상호작용하는 발전과정을 이해시키며 교육의 사회적 기능 등을 중심으로 강의한다.

ED0005 교육과정(Curriculum) 강의 2시간 2학점
교육과정의 원리와 방법을 연구하고 그 철학적, 사회적, 심리적 기초 위에 교육과정의 구성원리, 그리고 이론과 실제를 다룬다.

□ 학생군사교육단(ROTC : Reserve Officer's Training Corps)

RT1005 안보학(Security studies) **강의 4시간 3학점**

장병기본훈련(독도법, 정신전력, 체력검정), 군리더십(지휘훈육) 등으로 구성되어 있고 학군단장(지도교수) 책임 하에 주2회 실시한다. 장교후보생으로서 군인화를 위해 전술 기본지식습득, 기초체력 배양, 국가관 함양, 군리더십에 중점을 두고 교육 실시.

RT1006 안전 및 조직관리사례연구
(Security andorganization management case study research) **강의 4시간 3학점**

장병기본훈련(제식, 정신전력, 체력검정), 군리더십(지휘훈육), 안전문화 등으로 구성되어 있고 학군단장(지도교수) 책임 하에 주2회 실시한다. 장교후보생으로서 장교로서 기본소양을 갖추도록 전술 기본지식습득 및 기초체력 배양, 안보관 함양에 중점을 두고 교육 실시

RT1007 조직리더십(Organization leadership) **강의 4시간 3학점**

장병기본훈련(제식,체력검정), 군대윤리(인성교육), 군리더십(지휘훈육), 안보교육 등으로 구성되어 있고 학군단장(지도교수) 책임 하에 주2회 실시한다. 장교후보생으로서 야전에서 요구되는 전술지식과 인성이 갖춰진 장교 양성을 위해 전술기본지식 습득은 물론 확고한 군인정신, 인성 배양에 중점을 두고 교육 실시

RT1008 조직리더십 사례연구
(Organization leadership case study research) **강의 4시간 3학점**

장병기본훈련(제식,체력검정), 군리더십(지휘훈육), 전쟁사 등으로 구성되어 있고 학군단장(지도교수) 책임 하에 주2회 실시한다. 장교후보생으로서 리더로서 전문지식과 및 지휘통솔 능력이 구비된 장교 양성을 위해 지휘/관리능력 배양에 중점을 두고 교육 실시.

대학별 교육과정

인 문 사 회 과 학 대 학
(College of Humanities)

1. 교육목적

홍익인간의 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 순수학문과 제 학문이 융합된 학문영역을 연구하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문적 지식과 과학적 창의력을 지닌 교양 있는 전문인을 배출함을 인문과학대학 교육목적으로 한다.

2. 교육목표

인문과학대학은 상기의 교육목적을 달성하기 위하여 智·仁·勇이라는 서경대학교의 교육목표를 토대로 다음과 같은 목표를 설정한다.

⑴ 智 방면

- 창조적 탐구인의 자세로 인문학의 기본 사상과 사회 제반현상의 융합적인 연구방법론을 익힌다.
- 미래지향적 자세로 학문 이론과 인문 교양의 근본인 文·史·哲을 응용하는 창의적 기초교육을 강화한다.
- 응용과학 및 예술과의 폭넓은 교류를 통하여 정보화 시대를 견인하는 창조적 이론의 근거를 마련한다.

⑵ 仁 방면

- 도덕적이고 정서적으로 균형 있는 인간으로서 성장하는 데 기여한다.
- 국가와 민족을 초월하는 인간에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 인성교육을 강화한다.
- 세계적 교양인으로서의 조화와 균형을 갖춘 지성인을 양성한다.

⑶ 勇 방면

- 직업적 전문성과 지성과 용기를 겸비한 지도자를 양성한다.
- 정보화 시대를 선도하는 기술적 능력과 윤리성을 겸비한다.
- 국제적인 외국어 소통능력을 습득하도록 한다.

글로벌비즈니스어학부

(Division of Global Business Languages)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부는 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 다양한 지역의 언어·문화 관련 학문과 비즈니스가 융합된 영역을 연마하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 글로벌비즈니스어학부 핵심가치로 규정한다.

오늘날 세계화시대는 글로벌 의사소통능력은 물론 국제적 수준에 걸맞은 전문성과 세계시민의식을 갖춘 글로벌 인재를 필요로 하고 있다. 이에 글로벌비즈니스어학부는 실용외국어 교육 및 비즈니스 실무교육을 집중적으로 실시하며 외국문화에 대한 이해를 증진시킴으로써, 글로벌 무대를 배경으로 하는 비즈니스 분야에 필요한 수준의 외국어 구사능력과 비즈니스 능력을 겸비한 글로벌 인재 양성을 목표로 삼는다.

2. 교육과정 이수방법

1) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과(부)에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다. 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
2) 글로벌비즈니스어학부의 모든 학생은 일어, 중어, 노어, 불어, 영어 중 1개 전공을 선택하여 단일전공의 경우 해당 전공의 개설 과목 중 48학점 이상을 이수하여야 한다. 희망 학생은 그 외에 다른 전공을 복수전공 또는 부전공으로 이수할 수 있다.
3) 영어특성화교육방침에 따라 학부에서 요구하는 일정 이상의 자격 기준을 획득하여야 한다.
4) 글로벌비즈니스어학부의 전공 이수 방법은 학부 내규로 전공핵심과목을 필수로 지정하여 운영하므로 전공별로 사전 문의 후 수강 신청에 임하여야 한다.
5) 복수전공 학과(부)의 전공최저이수학점(36학점)이상의 전공과목을 이수하여야 하며, 복수전공 학과(부)에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 한다.
6) 부전공 학과(부)별로 개설된 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 한다.
7) 글로벌비즈니스어학부는 각 전공별로 내규에 따라 졸업요건이 상이하므로 반드시 전공별로 졸업요건을 확인하고 충족시켜야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

** 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 실무교과목

IB0001 무역학개론(Principles of International Trade) 강의 3시간 3학점

국제무역의 이론과 실무를 다루는 입문과정으로서, 학생들에게 국제무역의 이론과 실무에 관한 포괄적인 이해를 제고시키고자 한다. 국제무역의 의의, 기본이론, 국제경영 및 무역실무의 기초개념을 설명하고, 이의 응용에 관해 다룬다.

IB0002 무역실무(International Trade Practice) 강의 3시간 3학점

국제무역거래 활동에 필요한 지식을 중심으로 무역업무 전반에 걸쳐 포괄적으로 고찰한다. 무역상사의 경영, 국제무역관행, 인코텀즈, 수출입관리 및 방식, 계약, 통관, 운송서류, 신용장, 클레임, 무역금융 등을 연구하여 무역실무능력을 기른다.

IB0003 국제마케팅(International Marketing) 강의 3시간 3학점

국제마케팅 이론과 실무에 관한 이해를 제공하기 위해서 이 강좌에서는 국제마케팅의 원리를 검토하고 국제마케팅 환경 분석 및 국제마케팅 환경 하에서의 마케팅믹스의 적용에 관해 고찰한다. 또한 다국적기업의 마케팅사례에 관해서도 다룬다.

IB0004 물류실무(Practical Logistics) 강의 3시간 3학점

본 과정은 국제물류와 국제운송으로 구성된다. 국제물류에서는 재화의 효과적(효율적) 흐름 및 보관과 관련된 정보를 계획, 실행 및 통제하는 프로세스에 대해 학습한다. 국제운송은 해상운송을 중심으로 국제복합운송을 포함한 각 운송수단에 대한 기능을 학습한다.

IB0005 지역문화홍보마케팅실무(Regional culture and PR marketing practice) 강의 3시간 3학점

외국어 능력을 기반으로 지역분화를 이해하고 비즈니스에 응용할 수 있는 실무능력을 함양하고 홍보·마케팅을 위한 지역 황의 활용과 산업현황을 이해시키므로 지역문화 콘텐츠가 산업에 응용될 수 있도록 실무적인 학습을 한다.

IB0006 지역문화서비스실무(Regional culture and service work practice) 강의 3시간 3학점

외국어 능력을 기반으로 한 학생들이 지역문화 소양과 서비스 연계 교육을 받음으로 국제행사의 참여와 통역, 번역이나 호텔, 항공회사 등의 서비스 업종에서 실무능력을 발휘할 수 있도록 서비스 실무와 국제 문화에 대해 학습한다.

IB0010 무역결제론(Internatilna Trade Settlements) 강의 3시간 3학점

본 과정은 무역거래에는 물품종류와 운송방법, 대금결제방법 등에 따라 여러 가지 형식이 있다. 그리고 국제적인 물품매매에 따른 은행, 운송, 보험 등의 거래가 동시에 이루어진다. 무역결제론은 글로벌 비즈니스 수행과정에 필요한 자금결제 방법에 대한 이해를 기반으로 송금, 추심, 신용장 등을 활용한 결제방법과 신용장 통일 규칙, 팩토링 등의 국제 결제 등의 학습을 목표로 한다.

IB0011 무역계약론(International Trade Contract) 강의 3시간 3학점

본 과정은 무역계약과 해상보험으로 구성된다. 무역계약에서는 무역 당사자간 무역계약과 무역계약의 조건과 이행, 인코텀즈2020과 무역계약 클레임과 상사중재에 대해 학습한다. 해상보험은 해상보험계약의 일반적 특성과 해상위험과 해상손해, 해상보험증권과 협회적하약관 등을 학습한다.

IB0012 무역관계법(National Law of International Trade) 강의 3시간 3학점

기술의 발전으로 국제무역환경이 변화되고 기존의 상거래규칙도 꾸준히 바뀜에 따라 법률 체계가 상이한 이유로 다양한 분쟁이 발생하고 있다. 본 과정에서는 변화되는 상거래 법률 체계를 이해하기 위해 대외무역법을 통해 국내 무역제도를 이해하고, 관세법을 통해 수출입에 따른 조세 실무 등의 전문지식을 습득 하여 분쟁에 대비할 수 있도록 준비한다.

IB0013 비즈니스세미나(International Business Seminar) 강의 3시간 3학점

한국 경제는 수출주도형 성장전략을 기반으로 짧은 시간에 높은 수준의 경제발전을 이룩하였다. 본 과정에서는 비즈니스 경제상황과 무역현실을 이해하고, 새로운 기술과 접목되는 비즈니스 환경의 변화를 기반으로 비즈니스 모델을 이해한다. 이를 기반으로 비즈니스 창업을 위한 시장조사, 아이템 개발, 거래처 발굴 등 마켓플랜 수립과 실행 역량 조사, 시장분석방법 등을 통한 비즈니스 창업의 기회를 도모함을 목표로 한다.

5. 졸업요건

□ 학부 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분		졸 업 요 건	비 고
영어전공	영어특성화*	1)TOEIC 800점 이상 2)TOEIC Speaking Level 6 이상/ Intermediate High 이상	택1
일어전공 중어전공 노어전공 불어전공	영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.
※ 학부 및 전공별 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격 됨.

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

글로벌비즈니스어학부의 모든 학생은 졸업요건을 만족하기 위해서는 2023학번부터 실무(IB : International Business)교과목을 단일전공의 경우는 24학점 이상, 복수전공의 경우는 15학점 이상, 부전공의 경우는 6학점 이상을 선택하여 이수해야 한다. 타전공이 우리 학부의 전공을 복수전공 및 부전공으로 이수하는 경우, 경영학부 등 일부 전공에 따라 실무(IB)교과목의 면제가 가능하나, 지도교원과 사전 상담 후에 이수 여부를 결정하도록 한다.

2022년도 이전 입학자는 학부 내 단일전공, 복수전공 모두 IB(실무)교과목은 6학점 이상을 선택하여 이수해야 한다. 타전공 학생이 우리 학부 전공을 복수전공으로 이수하는 경우나, 부전공의 경우는 실무(IB)교과목 이수는 면제된다.

학년도	이수 구분	학 부 졸 업 요 건
2023년도 이후 입학자	단일전공	외국어과목 36학점 이상 + 실무교과목 24학점 이상
	복수전공(학부내)	외국어과목 36학점 이상(×2) + 실무교과목 15학점 이상
	복수전공(타전공)	타전공 + 외국어과목 36학점 이상 + 실무교과목 15학점 이상
	부전공	외국어과목 15학점 이상 + 실무교과목 6학점 이상
2022년도 이전 입학자	단일전공	외국어과목 48학점 이상 + 실무교과목 6학점 이상
	복수전공(학부내)	외국어과목 36학점 이상 × 2 + 실무교과목 6학점 이상
	복수전공(타전공)	타전공 + 외국어과목 36학점 이상(실무교과목 면제)
	부전공	외국어과목 21학점 이상(실무교과목 면제)

□ 졸업 요건 : 학부(전공별) 내규

<글로벌비즈니스어학부 영어전공>

영어전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “EG1999 졸업논문및시험” 교과의 학점을 취득(Pass)하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

요 건		적용학번	졸 업 요 건	비 고
영어전공	졸업시험	전 체	1) TOEIC 800점 이상 2) TOEIC Speaking Level 6 이상/ Intermediate High 이상 *위의 공인어학시험 및 자격증은 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.	택1

<글로벌비즈니스어학부 일어전공>

일어전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “JP1999 졸업논문및시험” 교과의 학점을 취득(Pass)하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

요 건		적용학번	졸 업 요 건	비 고
일어전공	졸업시험	전 체	1) JLPT N1 2) JPT 700점 이상 *위의 공인어학시험 및 자격증은 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.	택1

<글로벌비즈니스어학부 중어전공>

중어전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “CL1999 졸업논문및시험” 교과의 학점을 취득(Pass)하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

요 건		적용학번	졸 업 요 건	비 고
중어전공	졸업시험	전 체	1) HSK 5급 이상 2) 한자능력자격시험 2급 이상(주관처 또는 시행처 불문)	

<글로벌비즈니스어학부 노어전공>

아래 (1~9)항의 요구사항을 모두 만족하는 경우 “RL1999 졸업논문및시험” 과목의 성적을 P로 처리한다.

1. 학교의 일반적 졸업요건을 충족하여야 한다.

2. 졸업 논문을 최종적으로 제출하기에 앞서 학기 초 소정 기한 내에 논문지도교수의 논문 내용에 대한 지도를 받아 졸업논문제출신청서, 중간보고서 등을 전공주임교수에게 제출하여야 하며 학기말 시험 기간 이전에 최종보고서 3부를 제본하여 전공주임교수에게 제출하여야 한다. 이때 논문 지도 교수의 과목을 수강하며 지속적으로 지도를 받아야 한다.
3. 논문 제출 시에는 소정의 양식에 따라 자기소개서와 이력서를 노어, 영어, 한국어로 작성하여 논문 속에 포함해야 한다. 이때 러시아어와 영어 원어민교수, 서경대 Job Cafe 등에서 노어, 영어, 한국어에 대해 각 1회 이상(총3회 이상) 노·영·한 자기소개서와 이력서에 대해 컨설팅을 받고 이를 증명하는 증명서(또는 컨설팅자료 복사본)를 논문 속에 첨부해야 한다.
4. 학기말 시험 최종일 다음 날 실시되는 논문 발표에서는 논문에 대해 노어, 영어, 한국어로 개요를 발표하고 해당 언어로 심사위원 3인의 질문에 대답하여야 한다. 이후 노어, 영어, 한국어로 자기소개를 하고 동일한 언어로 심사위원의 질문에 답변하여야 한다.
5. 러시아어 능력시험인 토르플(TORFL) 2단계(교내 모의 토르플은 기초부터 2단계까지 총 4단계를 모두 통과한 경우 공식 토르플 2단계를 통과한 것으로 동일하게 인정)를 통과하고 인증서를 논문에 토익성적표, MOS성적표 등과 함께 첨부해야 한다. 교내 모의 토르플을 응시하는 경우에는 원어민 교수의 러시아어 <말하기>와 <쓰기> 과목을 수강하여 과목 지도를 받고, 교내 모의 토르플의 <말하기> 시험과 <쓰기> 시험에 응시하여 합격해야 한다.
6. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 한다. 2016학번 이전 입학생은 SKON캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후), 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후)에 각각 모두 참가하여야 한다.
7. 논문 속에 학부 전공 소정 양식의 취업보고서와 취업기관인터뷰 보고서를 포함하여야 한다.
8. 재학기간 중 학부 전공 소정 양식에 따라 러시아어를 활용하는 러시아어 사회봉사를 1회 이상 실시하고 보고서를 작성하여 논문에 포함하여야 한다.
9. 졸업 논문 심사 이전에 소정의 기준에 부합하는 취업 증빙서류를 제출하는 경우 (5~8)항의 제출을 면제한다. 이 증빙서류의 복사본을 논문에 포함하여야 한다.

<글로벌비즈니스어학부 불어전공>

불어전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 "FR1999 졸업논문및시험" 교과목의 학점을 취득(Pass)하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

구 분		적용학번	졸 업 요 건	비 고
불어전공	졸업시험	전 체	1) DELF B1 이상	

▌영어 전공▐

(Major of English)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부 영어전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 글로벌 실용인재를 배출하고자 영어 언어·문화 관련 학문과 비즈니스가 융합된 영역을 연마하고자 한다. 그리고 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 핵심 가치로 규정한다. 국제적 비즈니스 교류가 심화·확대되는 시대적 환경변화에 부응하기 위해 실용영어의 구사 능력을 갖추어 영어권 지역을 포함한 국제무대에서 비즈니스 실무 제반 분야에서 활약 가능한 국제적 전문가를 양성하는 것을 교육목표로 한다.

2. 전공 이수체계도

<table>
<tr><th rowspan="2">전공능력</th><th colspan="8">학년-학기</th><th rowspan="2">직무관련 진출 분야</th></tr>
<tr><th>1-1</th><th>1-2</th><th>2-1</th><th>2-2</th><th>3-1</th><th>3-2</th><th>4-1</th><th>4-2</th></tr>
<tr><td>창의적 글로벌비즈니스 기획능력</td><td>Global English 1</td><td>Global English 2</td><td>Advanced English Conversation 1</td><td>Advanced English Conversation 2</td><td>Media Listening 1</td><td>영미문화</td><td>Advanced Business Talk 1</td><td>Advanced Business Talk 2</td><td>영어권현지기업, 국내기업 콘텐츠기획자</td></tr>
<tr><td>글로벌비즈니스 문제해결능력</td><td>World English 1</td><td>World English 2</td><td>영어학개론</td><td>*시사영강독 1</td><td>시사영강독 2</td><td>Media Lisening 2</td><td>Business Reading 1</td><td>Business Reading 2</td><td>영어권현지기업, 국내기업 통·번역사 및 신문·언론사</td></tr>
<tr><td>팀프로젝트 커뮤니케이션 글로벌비즈니스 능력</td><td>Reading& composition 1</td><td>*Reading& compositoin 2</td><td>Essay Writing1</td><td>Business Presentation in English</td><td>*Business Talk 1</td><td>Business Talk 2</td><td>영이문화 콘텐츠</td><td>영문학개론</td><td>영어권현지기업 국내기업 호텔 및 관광업</td></tr>
<tr><td>글로벌브랜드 비즈니스수행능력</td><td></td><td></td><td>Presentation in English</td><td></td><td></td><td rowspan="2">Business Writing 1</td><td>Business Writing 2</td><td>졸업논문 및 시험</td><td>영어권기업, 국내기업 서비스마케팅</td></tr>
<tr><td>인문학적 마인드기반 휴먼비즈니스능력</td><td>영상영어청취 번역연습</td><td>영어문법</td><td></td><td>영어독해</td><td>영어독해</td><td>영미권지역 사회연구</td><td></td><td>국내기업 출판, 언론사 영어 교사 및강사</td></tr>
<tr><td>융합실무 글로벌비즈니스 기획능력</td><td>무역학개론</td><td>무역실무</td><td>재무역개발론, 국제마켓팅</td><td>시츄에이션 무역특강</td><td>무역결제론
지역문화서비스연구</td><td>비무역관계론
지역문화홍보 마켓팅실무</td><td>비즈니스 세미나</td><td>비즈니스사례연구</td><td>해외마케팅 물품구매관리 급여관리 무역회사 비서</td></tr>
</table>

* 표시는 전공핵심교과목, 나머지는 전공심화교과목

학년/학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	창의적글로벌비즈니스 기획능력, 융합실무글로벌 비즈니스기획능력	기초 어학능력에 더해 상황 파악과 창의적 기획, 의사소통 능력 배양	Global English1, World English1, Reading & Composition 1, 영상영어청취번역연습 무역학개론
1-2		기초 어학능력에 더해 비판적 사고와 실천, 국제사회 이해능력 배양	Global English2, World English2, Reading & Composition2, 영어문법 무역실무
2-1	글로벌비즈니스문제해결능력, 팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력	중급 어학능력의 습득에 더해 정보수집 및 분석, 업무수행 능력	영어학개론, Advanced English Conversation1, Essay writing, Presentation in English, 무역개벌론, 국제마켓팅
2-2		중급 어학능력의 습득에 더해 문제해결능력, 의사소통과 리더십 배양.	영어문법, 시사영강독1, Advanced English Conversation 2, Business Presentation In English 시츄에이션 무역특강
3-1	글로벌브랜드비즈니스수행능력, 인문학적마인드휴먼비즈니스능력	상급 어학능력을 체득하고 정보수집 및 분석, 인문학적 소양배양	시사영강독2, Media Listening 1, English Reading Comprehension,(영어독해) Business talk1, 영미권지역사회연구 무역결제론, 지역문화서비스실무
3-2		상급 어학능력을 체득하고 문제해결, 타문화 이해 및 수용 능력을 통해 글로벌 시야 확장	영미문화, Media Listening 2, Business Talk 2, Business Writing 1 무역관계론, 지역문화홍보마케팅실무
4-1	팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력, 글로벌브랜드비즈니스수행능력	비즈니스 실무 능력과 필요 어학능력을 갖추고 리더십과 업무수행능력배양	영미문화 콘텐츠 Advanced Business Talk 1, Business Reading 1, Business writing 2 비즈니스세미나
4-2		국제사회에 대한 이해를 바탕으로 업무수행과 도전적 실천 능력배양	영문학개론, Advanced Business Talk 2, Business reading 2, 비즈니스사례연구, 졸업논문 및 시험

□ 전공 과정 이수 방법

영어전공 학생은 교양교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 학부 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육 과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 단일전공의 경우는 영어전공 최저 36학점과 IB교과목 (무역교과목) 24학점으로 총 60학점 이상을, 복수전공의 경우 타 전공과 영어전공을 최저 36학점씩 총 72학점과 IB교과목 15학점을, 부전공은

최저 21학점 중 영어전공 15학점과 IB교과목 6학점 이상을 이수한다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 영어전공 교과목 중에 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	해당학년 및 학기
전공핵심	EG2042	시사영강독 1	2-2
	EG2045	Business talk 1	3-1
	EG2059	Reading & Composition 2	1-2
	EG2051	Media Listening 1	3-1

3. 교과목 해설

EG0101 영어회화(English Conversation) **강의 및 실습 3시간 3학점**

발음, 억양, 악센트 등의 기초를 다지고 쉬운 문법과 어휘를 활용해 다양한 표현을 사용하여 자기의 의사를 영어로 말하는 능력을 향상한다.

EG1001 영어학개론(Introduction to Linguistics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

언어의 보편적이고 일반적인 특징을 학습하면서 영어의 전반적인 구성-음운, 형태, 문형, 의미, 화용론적인 요소-을 습득하여, 영어학의 기초적 소양을 함양한다.

EG1002 영문학개론(Introduction to English Literature) **강의 및 실습 3시간 3학점**

영문학의 흐름을 작가 및 장르 별로 공부하여 영문학의 배경 지식을 습득하면서 영문학의 기본적 배경과 장르별 특색을 다룬다. 영문학을 이해할 수 있는 문학용어와 작품 접근방법을 학습한다.

EG2022 영소설 번역연습(Translating English Novels) **강의 및 실습 3시간 3학점**

영어 문학작품을 통해 풍부한 어휘 실력을 갖출 수 있도록 한다. 더 나아가 각 분야의 번역과 관련한 일에 종사할 수 있도록 기초지식과 방법론에 대해 배운다. 영어와 한국어의 번역 기술을 익힌다.

EG2023 영미권 지역 사회연구(.Introduction to American Studies) **강의 3시간 3학점**

미국문학과 문화를 규정하는 대표적 특징인 다인종, 다문화의 관점에서 미국 사회를 이해하고 지역사회를 역사적이고 다각적인 관점에서 연구하며 비판적 사고능력을 배양한다.

EG2024 영상영어청취번역연습(Translation of Film English) **강의 및 실습 3시간 3학점**

영미권 영화나 드라마의 내용을 청취하면서 어휘와 표현을 습득한다. 특히 영화/드라마 장면을 선정하여 더빙과 쉐도잉을 통해 번역 연습을 하면서 말하기를 신장하고 패러디를 통해 작문 능력을 향상한다.

EG2026, EG2027 영미문화콘텐츠1, 2(English Culture Contents 1, 2) **강의 각 3시간 각 3학점**

영미 사회에 대한 특정한 지역별 문화 콘텐츠에 대한 언어문화적 접근을 시도하며 글로벌 시각을 갖도록한다. 글로벌 지구촌의 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

EG2036, EG2037 Composition 1, 2 **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

영어쓰기의 기초강좌로 다양한 문장작성 연습을 통하여 쓰기능력을 개발한다.

EG2038 Essay Writing **강의 3시간 3학점**

영어 쓰기의 마무리단계 강좌로 문장과 단락 구성 연습을 거쳐 주제에 따른 expressive, argumentative writing 논술작성능력을 개발한다.

EG2039, EG2040 Advanced English Conversation 1, 2 **강의 각 3시간 각 3학점**

세련된 영어 문형과 표현을 습득하여 자기의 의사를 높은 수준의 영어로 말하는 고급 언어 능력을 연마한다. 또한, 상황별 영어 문장의 패턴을 익혀 자연스러운 영어를 구사할 수 있게 한다.

EG2041, EG2042 시사영강독1, 2(Reading Contemporary Issues 1, 2) **강의 각 3시간 각 3학점**

매스미디어 및 인터넷의 활용을 통하여 뉴스와 시사 글의 내용이해, 주제 찾기, 및 어휘학습에 주력한다. 영미 우수의 일간지와 주간지에 실린 뉴스나 사설 강독을 통하여 외국문화와 관습, 정세 등에 대한 다양한 견해를 공부한다. 시사용어와 사회의 흐름을 익혀 글로벌 사회를 이해하는데 도움이 되도록 한다.

EG2043 Presentations in English **강의 및 실습 3시간 3학점**

주제에 대한 연구 조사를 실시하고 분석하는 일반적인 영어 발표 능력을 함양한다. 다양한 이슈에 대해 자신의 생각을 설득력 있게 제시하는 연습을 통해 영어 프리젠테이션 능력을 배양한다.

EG2044 Business Presentations in English **강의 및 실습 3시간 3학점**

Business와 관련된 다양한 주제에 관하여 연구 조사 및 발표한다. 비즈니스 현장에서 쓰이는 어휘와 표현을 학습하고 익혀서 비즈니스 현장에서 바로 사용할 수 있는 영어 능력을 기른다.

EG2045, EG2046 Business Talk 1, 2 **강의 각 3시간 각 3학점**

현대 비즈니스 분야의 리포트 및 정보물을 읽고 분석하여 비즈니스 상황에서 사용할 수 있는 표현과 소통 방법을 연마한다. 비즈니스 상황에 적합한 어휘와 표현력을 익혀 자유로운 비즈니스 소통이 가능하도록 한다.

EG2047, EG2048 Advanced Business Talk 1, 2 **강의 각 3시간 각 3학점**

비즈니스 상황에 적합한 어휘와 표현력을 익혀 자유로운 비즈니스 소통이 가능하도록 한다. 세련된 문형과 표현을 사용하여 다양한 비즈니스 상황에서 자기의 의사를 높은 수준의 영어로 말하는 능력을 연마한다.

EG2049, EG2050 Business Listening 1, 2 **강의 각 3시간 각 3학점**

세련된 문형과 표현의 Business에 관한 영어를 청취하는 능력을 연마한다.

EG2051, EG2052 Media Listening 1, 2 **강의 각 3시간 각 3학점**

CNN 뉴스, 영화 및 다양한 미디어 매체 및 영상물을 시청하고 어휘와 표현을 익히며 자유로운 토론이 가능하도록 학습한다.

EG2053 서식영어(Form English) **강의 및 실습 3시간 3학점**

서식영어는 실제 생활에서 쓰이고 있는 영어표현을 중심으로 다양한 실용적 문장을 학습하고 아울러 서식작성요령을 사례별로 학습과 연습을 거치면서 터득한다. 한국인들이 영어로 서식작성 시 범하기 쉬운 문제점도 진단한다.

EG2054, EG2055 Business Reading 1, 2 강의 각 3시간 각 3학점

현장에서 일어나는 실제 비즈니스 내용을 중심으로 강의함. 비즈니스와 관련된 내용과 비즈니스에서 거래상대방을 만나는 장면에서부터 협상, 계약, 서비스 등에서 행해지는 비즈니스영어를 주로 익힌다. 생활영어와 비즈니스 영어를 중심으로 실용적인 영어 내용들을 반복 학습한다. Business에 전문적인 영어 능력을 갖춘 전문인을 양성함을 목적으로 한다.

EG2056, EG2057 Business Writing 1, 2 강의 각 3시간 각 3학점

생활과 실무에 필요한 영어를 학습시키고 특히 다양한 영문통신문작성 연습을 한다. 주어진 내용을 적절히 표현하고 아울러 글을 조리 있게 구성할 수 있도록 영어표현기능의 구사력을 훈련하는 내용을 다룬다.

EG2058, EG2059 Reading and Composition 1, 2 강의 각 3시간 각 3학점

다양한 주제의 글을 읽고 각 주제에 관한 영작문을 연습한다. 장르에 적합한 문장작성 연습을 통하여 쓰기능력을 개발한다.

EG2064 영어문법(English Grammar) 강의 및 실습 3시간 3학점

영어를 말하고 쓰고, 읽을 수 있는 어법(usage)의 활용과 기본적인 문법체계를 확립하여 실용화 하도록 한다. 구어와 문어에서 다르게 활용되는 영어 어법을 비교 분석해서 활용할 수 있도록한다.

EG2065 영미문화(Cultural understanding) 강의 및 실습 3시간 3학점

영미 사회에 대한 올바른 이해와 폭넓은 식견을 갖도록 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 방면에 대한 접근을 시도하며, 더욱 넓게는 지구촌의 영어 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

EG2068 영어독해(Reading Comprehension) 강의 및 실습 3시간 3학점

영미 우수의 일간지와 주간지를 중심으로 한 뉴스 스타일의 글과 사설강독을 통하여 독해기술을 증진하고 더불어 외국 문화와 관습, 정세 등에 대한 다양한 견해를 공부한다.

EG2069 영어음성음운론(English Phonetics & Phonology) 강의 및 실습 3시간 3학점

현대 미국 영어의 음성과 발음에 대한 체계적 이해를 위한 과정으로, 개개음의 발음에서부터, 문장의 발음에 이르기까지 음성과 발음의 모든 측면을 분석적으로 학습하고 연습한다. 철자의 발음과 관계, 그리고 강세, 음조(억양), 리듬을 포함한다.

EG1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P학점

학과의 졸업시험에 응시하거나 졸업요건에 맞는 일정 수준 이상의 자격을 취득할 경우 졸업시험으로 대체할 수 있다. (Pass/Non-Pass)

▌일어 전공▐

(Major of Japanese)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부 일어전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 일어 사용지역의 언어·문화 관련 내용과 비즈니스가 융합된 학문을 연마한다. 또한 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 핵심 가치로 규정하며, 한일 간 비즈니스 교류가 확대되는 시대적 환경변화에 부응하기 위해 실용적 일어 구사능력을 갖추어 비즈니스 제반 분야에서 활약 가능한 일본지역 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

□ 전공 이수체계도

<table>
<tr><th rowspan="2">전공능력</th><th colspan="8">학년-학기</th><th rowspan="2">직무 적용
및 진출 분야
(예시)</th></tr>
<tr><th>1-1</th><th>1-2</th><th>2-1</th><th>2-2</th><th>3-1</th><th>3-2</th><th>4-1</th><th>4-2</th></tr>
<tr><td>창의적
글로벌비즈니스
기획능력</td><td rowspan="2">기초일어1</td><td>기초일어2</td><td rowspan="2">일본어문법</td><td>일본어회화</td><td>커뮤니케이션일회화1</td><td>커뮤니케이션일회화2</td><td rowspan="2">비지니스일회화1</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">일본현지기업
국내기업
콘텐츠기획자</td></tr>
<tr><td>일어능력시험1</td><td>일어능력시험2</td><td>미디어일어</td><td>일번역연습2</td></tr>
<tr><td>글로벌비즈니스
문제해결능력</td><td></td><td></td><td rowspan="2">일본어강독</td><td rowspan="2">일강독2</td><td>일번역연습1</td><td rowspan="2">*일본어학개론</td><td>비즈니스일어청취1</td><td>비즈니스일어청취2</td><td rowspan="2">일본현지기업
국내기업
통·번역사
신문·언론사</td></tr>
<tr><td>시사일어</td><td>일본어통역입문</td><td>일본어통역연습</td></tr>
<tr><td>팀프로젝트
커뮤니케이션
글로벌비즈니스
능력</td><td>기초일회화1</td><td>기초일회화2</td><td>시츄에이션일회화1</td><td></td><td>관광일어1</td><td>관광일어2</td><td>일본어프리젠테이션</td><td>일비즈니스사례연구</td><td>일본현지기업
국내기업
호텔·관광업</td></tr>
<tr><td>글로벌브랜드
비즈니스수행능력</td><td rowspan="2">시청각일어1</td><td rowspan="2">시청각일어2</td><td rowspan="2">일현대문리딩</td><td rowspan="2">일본어작문</td><td rowspan="3">*일본문화</td><td>일본문학개론</td><td rowspan="2">일본의마케팅마인드</td><td></td><td>일본계기업
국내기업
서비스마케팅</td></tr>
<tr><td>인문학적
마인드기반
휴먼비즈니스능력</td><td>드랜디일본어</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">국내기업
출판·언론사
일본어교·강사</td></tr>
<tr><td>융합실무
글로벌비즈니스
기획능력</td><td>*무역학개론</td><td>*무역실무</td><td>무역계약론

국제마케팅</td><td>시츄에이션일회화2</td><td>무역결제론

지역문화서비스실무</td><td>무역관계법

지역문화홍보마케팅실무</td><td>일역사의이해
*실용일어연습
비즈니스세미나</td><td>*비지니스일회화2</td><td>해외마케팅
물품구매관리
급여관리
물류통상
무역업</td></tr>
</table>

* 표시는 전공핵심교과목, 나머지는 전공심화교과목

학년/학기	주요 전공능력	세부 교육목표	주요 해당 교과목명
1-1	창의적글로벌비즈니스기획능력, 융합실무글로벌비즈니스기획능력	기초 어학능력에 더해 상황 파악과 창의적 기획, 의사소통 능력을 배양한다.	기초일어1, 일본어문법, 커뮤니케이션일회화1, 일본어학개론, 무역학개론
1-2		기초 어학능력에 더해 비판적 사고와 실천, 국제사회 이해능력을 배양한다.	기초일어2, 커뮤니케이션일회화2, 일어능력시험1, 무역실무
2-1	글로벌비즈니스문제해결능력	중급 어학능력의 습득에 더해 정보수집 및 분석, 업무수행 능력을 배양한다.	일본어강독, 일번역연습1, 비즈니스일어청취1, 미디어일어, 국제마케팅
2-2		중급 어학능력의 습득에 더해 문제해결능력, 의사소통과 리더십 등을 배양한다.	일어능력시험2, 일본어작문, 비즈니스일어청취2, 일본어회화, 일본어통역연습
3-1	팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력, 융합실무글로벌비즈니스기획능력	상급 어학능력을 체득하고 문제해결, 타문화 이해 및 수용 능력을 통해 글로벌 시야를 배양한다.	시사일어, 커뮤니케이션회화1, 관광일어1, 일번역연습1, 일본문화, 무역결제론, 지역문화서비스실무
3-2		비즈니스 실무 능력과 필요 어학능력을 갖추고 리더십과 업무수행능력을 배양한다.	커뮤니케이션일회화2, 시청각일어2, 일본어학개론, 지역문화홍보마케팅실무, 무역관계법
4-1	글로벌브랜드비즈니스수행능력, 인문학적마인드휴먼비즈니스능력	상급 어학능력을 체득하고 정보수집 및 분석, 인문학적 소양을 배양한다.	실용일어연습, 일본어통역입문, 일본의마케팅마인드, 비즈니스세미나
4-2		국제사회에 대한 이해를 바탕으로 업무수행과 도전적 실천 능력을 배양한다.	일비즈니스사례연구, 비즈니스일회화2, 일본어통역연습, 졸업논문및시험

□ 전공과정 이수방법

일어전공 학생은 교양교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 학부 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 단일전공의 경우는 일어전공 최저 36학점과 IB교과목 24학점으로 총 60학점 이상을, 복수전공의 경우 타 전공과 일어전공을 최저 36학점씩 총 72학점과 IB교과목 15학점을, 부전공은 최저 21학점 중 일어전공 15학점과 IB교과목 6학점 이상을 이수한다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 일어전공 교과목 중에 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	해당학년 및 학기
전공핵심	JP1206	일본문화	3-1
	JP0114	일본어학개론	3-2
	JP1085	실용일어연습	4-1
	JP1042	비즈니스일회화2	4-2

2. 교과목 해설

JP1001, JP1002 기초일어1,2(Elementary Japanese1,2) 강의 3시간 3학점

초급 수준의 일본어 학습자에 맞추어 일본의 문자 학습에서부터 발음, 억양, 악센트 등의 일본어 기초를 다지고 쉬운 문법과 어휘, 문형 등을 학습한다.

JP1003, JP1004 기초일회화1,2(Elementary Japanese Conversation1,2) 강의 3시간 3학점

초급 수준의 일본어 학습자에 맞추어 일본어 회화의 기본을 배우고 일본인과의 실제 대화에서 응용할 수 있도록 학습한다.

JP0114 일본어학개론(Introduction of Japanese Language Studies) 강의 3시간 3학점

일본어학 분야의 기본적인 용어와 개념을 이해한 후 이를 실용화하고 응용한다. 또한 언어학의 가장 보편적이고 일반적인 특징과 개별 언어인 일본어학의 특징을 서로 비교 분석하면서 학습한다.

JP0149, JP1050 커뮤니케이션일회화1, 2(Communicational Japanese Conversation1, 2) 실습 각 3시간 각 3학점

상급 레벨의 일본어 구두 표현능력을 익힌다. 상급 레벨의 어휘나 표현을 응용하여 공식적인 장면과 일상적인 장면을 구별하면서 말할 수 있게 된다. 상대가 말하는 의도를 이해하면서 논리적으로 자신의 의견을 말할 수 있도록 하고 일어로 비즈니스 사회에서 사회 진행, 프레젠테이션 등을 할 수 있도록 연습한다.

JP1012, JP1013 시청각일어1,2(Hearing of Japanese 1,2) 강의 및 실습 3시간 3학점

시청각 자료를 이용하여 일본어 청해 능력을 기르고 어휘 실력을 향상 시킨다. 더 나아가 일본어를 정확하게 듣고 내용을 파악한 후 바르게 구사할 수 있도록 반복 훈련한다.

JP1014, JP1015 시츄에이션일회화 1,2(Situation Japanese Conversation 1,2) 실습 3시간 3학점

중급레벨의 일본어 구두표현능력을 몸에 익힌다. 기초과정에서 학습한 어휘를 바탕으로 장면에 따른 표현의 차이를 인식하고 상대의 질문을 이해하며 자신의 의견을 말할 수 있도록 한다. 또한 그룹으로 프레젠테이션을 할 수 있는 능력을 양성한다.

JP1017 일강독2(Japanese Reading Comprehension 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

중급 이상의 일본어 독해를 통해 어휘, 문법, 문형 등을 익힌다. 「일본어강독」 과목과 연계하여 고급일어 표현과 높은 수준의 문장을 읽고 이해하는 능력을 기를 수 있도록 한다.

JP1024, JP1027 일한자 1, 2(Japanese Kanji 1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

일본 한자의 기본 구조와 원리를 이해하고 이를 바탕으로 많은 한자 어휘를 습득할 수 있도록 한다. 일본의 일상생활에서 사용되고 있는 상용한자를 익혀 수준 높은 어휘로 문장을 쓸 수 있게 한다.

JP1041, JP1042 비지니스일회화1, 2(Business Japanese Conversation1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

일본 기업이나 일본과 관련한 국내 기업에 입사하기 위한 준비를 한다. 일본어로 서류를 작성하고 일본어로 면접할 수 있도록 연습한다. 비즈니스 매너와 경어를 익혀 일본 기업과 상담하거나 비즈니스적인 전화 통화를 할 수 있도록 연습한다.

JP1053 시사일어(Current Japanese) 강의 및 실습 3시간 3학점

일본의 신문, 뉴스, 시사 매거진 등의 최신 기사를 통하여 일본의 정치, 경제, 사회 분야를 이해하고 분석하는 능력을 기른다. 더 나아가 시사용어와 비즈니스 사회의 흐름을 익혀 취업 활동에 도움이 되도록 한다.

JP1064 일본의마케팅마인드(Marketing Mind of Japan)　　강의 및 실습 3시간 3학점

일본 기업과 비즈니스 현장에서 고객 가치를 극대화할 수 있는 마인드를 익힌다. 일본 기업 풍토와 문화를 이해함으로써 일본과 관련한 기업에서의 비즈니스 활동을 원활하게 하고 잘 적응할 수 있도록 한다.

JP1068 트랜디일본어(Trendy Japanese)　　강의 및 실습 3시간 3학점

최신 일본 사회의 경향을 알리는 각 분야의 리포트 및 정보물을 읽고 분석하여 현대 비즈니스 사회의 흐름과 동향을 파악한다. 더 나아가 이를 통해 최신 일본어 어휘를 습득하고 어휘력을 향상시킨다

JP1070 일역사의이해(Understanding of Japanese History)　　강의 3시간 3학점

일본 역사의 전체적인 흐름을 시대별로 개관하여 파악한다. 역사의 흐름에 따라 일본의 사회 구조가 어떻게 변해왔고, 일본인의 가치관 등이 어떻게 변해 온 것인지를 이해함으로써 일본 사회에서의 적응도를 높일 수 있게 된다.

JP1073, JP1074 관광일어1, 2(Tourism Japanese 1, 2)　　강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

여행사, 호텔, 항공사 등 관광업계에서 요구되는 서비스 마인드를 갖추고 업무와 관련한 고급 비즈니스 일본어 표현 능력을 기른다. 또한 이와 관련한 분야의 취업에 도움이 되는 지식을 갖춘다.

JP1085 실용일어연습(Practical Japanese Drill)　　강의 및 실습 3시간 3학점

비즈니스 현장에서 쓰이는 어휘와 표현을 학습하고 익혀서 현장에서 바로 사용할 수 있는 일어 능력을 기른다.

JP1093 일현대문리딩(Modern Japanese Reading)　　강의 및 실습 3시간 3학점

일본의 현대 작품 중에서 뛰어난 작품을 엄선하여 다독함으로써 독해력과 어휘력을 증강시킨다. 또한 리딩을 통해 일본 문장의 패턴을 익혀 자연스러운 일본어를 구사할 수 있게 한다.

JP1094 일본어통역입문(Introduction of Japanese Interpretation)　　강의 및 실습 3시간 3학점

통역의 종류와 역할을 이해하고 주제별로 어휘를 늘리면서 주변의 여러 상황에 대한 일한 및 한일 통역을 연습한다. 또한 순차통역과 기본적인 동시통역을 할 수 있게 연습한다.

JP1095 미디어일어(Media Japanese)　　강의 및 실습 3시간 3학점

일본의 방송이나 인터넷 등, 각종 미디어에서의 일본어 해석과 청취 등을 통하여 정보력을 키우고 일본어 표현력을 높인다.

JP1100, JP1101일어능력시험1, 2(Japanese Proficiency Test 1, 2)　　강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

일본어와 관련한 각종 공인시험에 대비하여 어휘·문법·독해 영역 부분을 집중 학습하고 취업 및 유학을 준비하는 데에 있어 일정 자격을 갖출 수 있도록 한다.

JP1102 일본어통역연습(Practice of Japanese Interpretation)　　강의 및 실습 3시간 3학점

통역의 종류와 역할을 이해하고, 통역의 기술을 익힌다. 무역, 비즈니스, 방송, 이벤트, 관광 등 다양한 상황에서 통역을 할 수 있도록 어휘를 늘리면서 한일·일한 통역 능력을 기른다. 또한 순차통역과 기본적인 동시통역을 할 수 있게 연습한다.

JP1106, JP1107 일번역연습1, 2(Practice of Japanese Translation 1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

일본의 문학작품을 통해 풍부한 어휘 실력을 갖출 수 있도록 한다. 더 나아가 각 분야의 번역과 관련한 일에 종사할 수 있도록 기초지식과 방법론에 대해 배운다.

JP1109 일본어프리젠테이션(Japanese Presentation) 강의 및 실습 3시간 3학점

일본의 사회, 문화, 경제, 정치, 스포츠 등 시대적인 이슈에 대해 자신의 생각을 설득력 있게 제시하는 연습을 통해 프리젠테이션 능력을 배양한다.

JP1114. JP1115 비즈니스일어청취1, 2(Business Japanese Listening1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

일본의 최신 비즈니스 분야의 정보와 사회, 경제와 관련한 내용을 청취하면서 어휘력과 청해력을 기른다.

JP1116 일비즈니스사례연구(Study of Japanese Business Cases) 강의 및 실습 3시간 3학점

현대 일본의 비즈니스 성향에 대해 분석하고 그 전략과 시스템, 제품 생산, 판매, 고객 서비스 등의 제반 사항에 대해 학습한다. 또한 이를 통해 실용 일어를 익힌다.

JP1117 비즈니스일작문연습(Practice of Business Japanese) 강의 및 실습 3시간 3학점

경어를 중심으로 한 비즈니스 일어의 기본 문형을 바탕으로 현장 중심의 작문 능력을 기른다. 아울러 비즈니스 분야에서의 관용화되고 형식화된 여러 표현들을 몸에 익힌다.

JP1201 일본어강독(Japanese Reading Comprehension) 강의 및 실습 3시간 3학점

초급에서 중급 레벨의 일본어 독해를 통해 어휘, 문법, 문형 등을 익힌다. 많은 문장을 읽고 분석하는 훈련으로 일본어를 이해하는 능력을 기르도록 한다.

JP1202 일본어문법(Japanese Grammar) 강의 및 실습 3시간 3학점

현대 일본어문법의 기본 용어와 개념을 이해하고 언어체계를 파악한다. 형태적으로는 품사와 문의 접속, 활용 방법에 대해 공부하고, 의미적으로는 문장 구조에 대한 이해와 용법의 차이에 대해 학습한다.

JP1203 일본어작문(Practical Japanese Writing) 강의 및 실습 3시간 3학점

실용 일어의 어휘와 문형, 그리고 문법을 활용하여 일본어 작문 능력을 기르고 실제적인 연습을 통해 글쓰기의 기초를 확립한다.

JP1204 일본어회화(Japanese Conversation) 강의 및 실습 3시간 3학점

중·상급 레벨의 일본어구두표현능력을 몸에 익힌다. 학습한 어휘를 바탕으로 장면에 따라 표현을 구분해 사용하면서 상대의 질문을 이해하고 자신의 의견을 알기 쉽게 말할 수 있도록 한다. 또한 일본어 프레젠테이션 능력을 향상시킨다.

JP1206 일본문화(Japanese Culture) 강의 및 실습 3시간 3학점

일본 문화의 흐름과 특징을 이해한다. 또한 일본의 전통문화와 대중문화에 대해 학습함으로써 일본인과 일본 사회를 이해한다.

JP1207 일본문학개론(Introduction of Japanese Literature) 강의 및 실습 3시간 3학점

일본문학에 관한 전반적인 개요를 학습하고, 소설·시 등 장르별 대표 작가와 작품을 통하여 일본문학의 특성을 이해한다.

JP1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P학점

학과의 졸업시험에 응하거나 졸업요건에 맞는 일정 수준 이상의 자격을 취득할 경우 졸업시험으로 대체할 수 있다. (Pass/Non-Pass)

▌중어 전공▐

(Major of Chinese)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부 중어전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 중어 사용지역과 공간의 언어·문화 관련 학문과 비즈니스가 융합된 영역을 연마하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 글로벌비즈니스어학부 중어전공의 핵심가치로 규정한다.

21세기 세계 초강대국인 중국과의 교류를 위하여, 먼저 기본적이고 실용적인 중국어의 구사 능력을 배양하고, 이어 중국 관련 비즈니스 업무를 담당할 수 있는 자질을 향상시킴과 아울러 중국어 교·강사, 중국 통·번역가, 관광 전문가 등 중국 실무 인력의 양성에 주력한다. 또한 중국의 정치·경제·사회·문화 등을 두루 학습하여, 중국 전문가로서의 소양을 함양한다.

	중어의사소통능력
	실용실무중국어
	실무과정

□ 전공 이수체계도

	학년-학기								직무관련
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	진출 분야
구사능력	초급중국어회화1	초급중국어회화2	중급중국어회화1 중국어회화1	중급중국어회화2 중국어문법	고급중국어1	고급중국어2	프리토킹중국어1	프리토킹중국어2	중어권 현지기업, 국내기업 통번역사 및 신문사 방송사 등 언론사
비즈니스능력			중국어1 상황중국어1	중국어2 상황중국어2	비즈니스중국어1 무역중국어1	비즈니스중국어2 무역중국어2	비즈니스중국어회화1 시사중국어1	비즈니스중국어회화2 시사중국어2	중어권 현지기업, 국내기업의 영업 및 마케팅, 호텔업, 관광업 등
문화콘텐츠 파악능력			중국어학개론 문화중국어1	중국어권문화 문화중국어2	실용중국어1 현대중국의이해	실용중국어2 생활한자와한문	관광중국어1	관광중국어2	국내기업의 출판, 언론사, 중국어교사 및 강사
실무과정	무역학개론 회계기초	무역실무 재무회계연습				국제마케팅 물류실무 지역문화홍보마케팅실무 지역문화서비스실무 전산회계실습			해외 마케팅, 물품 구매 및 관리, 무역회사의 실무 담당 및 경영, 비서 등

2. 교과목 해설

CL1001, CL1002 중국어1, 2(Elementary Chinese1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**
중국어입문과정에서 습득한 기초적인 문장을 바탕으로 하여 진일보한 문장의 독해 및 구문의 분석과 어휘력 증강에 중점을 둔다.

CL1011 초급중국어회화1,2(Introduction to Chinese 1) 강의 및 실습 3시간 3학점
중국어 학습의 입문단계로 정확한 발음과 성조를 익히고 기본적인 문법과 문장을 숙달시켜 다음 단계 중국어 학습의 기반을 다진다.

CL1017 중국어문법(Chinese Grammar) **강의 3시간 3학점**
중국어법의 이론과 실제를 소개함으로써 현대 어법상의 제 특징을 이해하고 또 그 지식을 응용하여 각종 어문의 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

CL1019 중국문학개론(Introduction to Chinese Literature) **강의 3시간 3학점**
중국문학의 발전과정을 개괄적으로 살핌으로써 중국의 문화적 배경과 정신을 이해하여, 중국의 역사와 문화에 대한 기본 소양을 배양한다.

CL1020 중국어학개론(Introduction to Chinese Linguistics) **강의 3시간 3학점**
중국의 글(한자)과 말(중국어)에 대한 기본적 지식을 습득하여 정확한 중국어를 이해하고 익히며, 이를 통해 중국어에 대한 기본 소양을 배양 증진시키는 것을 목표로 한다.

CL1033 중급중국어회화1,2(Chinese Conversation 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**
초급중국어회화를 이수한 학생을 대상으로 중급의 회화를 구사할 수 있는 능력을 배양한다.

CL1202 중국어작문(Chinese Composition) **강의 및 실습 3시간 3학점**
중국어의 어휘와 문형을 기본으로 현장중심의 작문 능력을 배양하고, 아울러 단문과 복문의 작문 능력을 배양하고 나아가 실용문과 특정 주제에 대한 장편의 문장까지 작성할 수 있는 능력을 기른다.

CL1205, CL1206 문화중국어1, 2(Cultural Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**
중국의 지리·민족·역사·정치·경제·사회 등 전반에 관하여 초급 중국어를 통해 기본적 중국어 표현 능력을 양성하고, 나아가 중국 문화의 본질과 특성을 이해한다.

CL1207, CL1208 생활한자와 한문1,2(Practical Chinese Character 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**
실생활에 널리 사용되는 기본적인 한자의 습득을 통하여 정확한 어휘구사능력과 학습능력을 배양한다. 아울러 그것을 바탕으로 하여 기본적인 한문의 해석과 응용을 통하여 우리의 고전을 이해하고 나아가 중국어학습 등에 제공할 수 있는 소양을 기른다.

CL1209, CL1210 상황중국어1, 2(Situation Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**
일상생활에서 일어나는 다양한 상황에 대하여 각각의 주제를 정하여 반복 학습함으로써 외국인이 중국에서 학습하고 생활하는데 있어 필수적으로 알아야 하는 각종 상황에 대응할 수 있는 회화 실력 양성에 초점을 맞춘다.

CL1301, CL1302 무역중국어1, 2(Trade Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

중국과의 실질적인 교류를 위해 무역 거래에 필요한 무역중국어 회화와 중국 무역 개념 등을 습득한다.

CL1303, CL1304 관광중국어1, 2(Tourism Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

중국어 전문 관광통역요원의 배출이 필요한 시대에 전문적인 관광 지식과 경험을 습득하고, 관광 실전에 사용할 수 있는 중국어 표현 능력을 배양하며, 중국인을 안내하는 전문인으로서의 능력을 양성하는 것에 목표를 둔다.

CL1305, CL1306 시사중국어1, 2(Chinese for Current Events 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

최근 중국어 신문·잡지·인터넷 등에 게재된 주요 기사 중 문화·사회·경제·정치와 관련된 내용을 강독하고 토의하여, 현재 중국에서 사용하고 있는 전문용어의 습득과 시사문제의 파악을 통해 현대중국 사회를 이해한다.

CL1307, CL1308 시청각중국어 1, 2 (Multimedia Chinese 1, 2) **실습 각 3시간 각 3학점**

중국어로 제작된 영상 매체 및 녹음테이프 등 각종 시청각 교재를 활용하여 학생들로 하여금 듣고 보게 함으로써 청취력 및 중국어 활용 능력을 제고한다.

CL1309, CL1310 실용중국어1, 2(Practical Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

중국어의 실질적 활용을 위해 개개인이 경험할 수 있는 상황을 대비하여 실제 필요에 부합될 수 있는 중국어를 익힌다.

CL1319, CL1320 프리토킹중국어 1, 2(Freetalking Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

중급회화와 고급회화에서 익힌 회화를 바탕으로 다양한 주제와 상황을 설정하고 자유로운 대화를 통하여 생동하는 중국어를 익힌다.

CL1321, CL1322 고문번역연습 1, 2(Translation Chinese Classics 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

통상생활 속에서 쉽게 대하게 되는 고문의 실제 예문을 통해, 중국 문학작품이나 경서・제자백가서 등의 고전 번역 및 독해 능력을 배양하고, 현대중국어 및 우리말(한자단어)의 어휘 이해도를 향상시키도록 한다.

CL2002 중국어회화1(Chinese Conversation 1) **실습 3시간 3학점**

훈련된 기초능력을 바탕으로 하여 자신의 생각이나 느낌을 중국어로 직접 말할 수 있는 회화능력을 양성, 종국적으로 각종 전문분야에 대한 표현능력을 배양한다.

CL2005, CL2006 비즈니스중국어회화1, 2(Business Chinese Conversation 1, 2) **실습 각 3시간 각 3학점**

중국인과의 비즈니스에서 필수적으로 활용되는 중국어회화를 학습하여 현장에서의 대응능력을 갖춘다.

CL2007, CL2008 비즈니스중국어1, 2(Business Chinese 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

비즈니스와 관련된 중국어와 생활중국어를 회화뿐만 아니라 독해, 작문, 듣기 등의 학습을 통하여 그 능력을 배양한다.

CL2009, CL2010 HSK연습1, 2(Practice in HSK 1, 2)　　강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

세계적인 중국어 능력 평가 시험인 HSK(한어수평고시) 시험 대비를 위하여, 청취 어법 독해 종합 부문을 집중적으로 연습한다.

CL2011 현대중국의이해(Understanding of Modern China)　　강의 3시간 3학점

현대중국의 정치·경제·사회·문화 등 전 영역에 대해 개론적 설명을 시도하여, 현대중국 사회의 성격을 거시적으로 파악하고, 한국과 중국 간의 관계를 전반적으로 이해한다.

CL2012 현대중국의역사(The History of Modern China)　　강의 3시간 3학점

1921년 중국공산당의 창당과 함께 시작되는 현대중국의 성립배경을 살펴보고, 1949년 중화인민공화국의 수립과 함께 시작되는 사회주의 중국의 혁명투쟁 과정을 이해하며, 1980년대 이후 본격화되고 있는 중국적 사회주의현대화 건설 과정을 탐구한다.

CL2013 비즈니스중국어작문(Business Chinese Conversation)　　강의 및 실습 3시간 3학점

비즈니스 중국어의 어휘와 문형을 기본으로 현장중심의 작문 능력을 배양하고, 비즈니스 리포터에 근거하여 기본적인 표현 및 응용 표현 능력을 기른다.

CL2014, CL2015 중국어번역연습1, 2(Chinese Translation 1, 2)　　실습 각 3시간 각 3학점

중국문장을 우리말로 번역할 때의 주의점과 표현능력 및 작문기술 등에 관한 번역의 전문성을 배양한다.

CL2019 중국어교육론(Teaching Theory of Chinese)　　강의 및 실습 3시간 3학점

교원양성과정을 위한 교과목으로 중국어 교육 이론을 개괄하고 교육에서 교육목적과 대상 등의 변수에 따라 교육이론을 선별하고 활용할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

CL2024 중국어강독(Chinese Translation)　　강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 문체에 대한 선독을 통하여 그 구조를 분석하고 문장 독해력을 배양함으로써 고급의 문장을 이해·감상할 수 있는 중국 어문능력을 향상시킨다.

CL2025 한문강독(Practical Chinese Character)　　강의 및 실습 3시간 3학점

먼저 고사성어 등을 통하여 기본적인 한문의 해석을 학습하고, 이어 선진의 산문, 위진 남북조의 산문, 당송팔가문의 강독과 해석을 통하여 중국어학습 등에 제공할 수 있는 소양을 기른다.

CL2026 중국어권문화(Chinese Culture)　　강의 및 실습 3시간 3학점

광의의 문화 개념 하에서 중국의 역사와 지리, 중국 문화의 본질과 특성 그리고 중국 문화의 역사성과 세계성 등에 대한 이해를 주요 내용으로 한다.

CL1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)　　P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

▌노어 전공▐

(Major of Russian)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부 노어전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 러시아어 사용지역과 공간의 언어·문화 관련 학문과 비즈니스가 융합된 영역을 연마하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 글로벌비즈니스어학부 노어전공의 핵심가치로 규정한다.

러시아어 비즈니스에 필요한 수준의 어휘와 문법, 말하기, 읽기, 듣기, 쓰기 분야 학습에 중점을 두어 학생들이 외교, 통상, 물류, 관광, 교육, 홍보, 마케팅 분야에서 실무능력을 발휘할 수 있도록 교육을 실시한다.

	러시아어의사소통능력
	비즈니스러시아어
	실무과정

□ 전공 이수체계도

전공능력	학년-학기								직무적용 및 진출 분야 (예시)
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	
창의적 글로벌 비즈니스 기획역량	관광러시아어	토르플 1	기초러시아어회화 1	기초러시아어회화 2	비즈니스러시아어회화연습1	러시아어회화		비즈니스러시아어통역연습	러시아현지기업 국내기업 콘텐츠기획자
글로벌 비즈니스 문제해결 역량							시사러시아어 1	시사러시아어 2	러시아현지기업 국내기업 통·번역사 신문·언론사
팀프로젝트 커뮤니케이션 글로벌비즈니스 역량	현대러시아의 이해	러시아어입문	*러시아어1	*러시아어2	*러시아어3 러시아어권강독	*러시아어4 러시아시베리아강독	러시아어번역연습	비즈니스러시아번역연습	러시아현지기업 국내기업 호텔·관광업
글로벌 브랜드 비즈니스 수행역량			러시아어문법	러시아어학개론		러시아어강독	비즈니스러시아어작문연습 러시아어교육론	러시아어작문	러시아계기업 국내기업 서비스마케팅
인문학적 마인드기반 휴먼 비즈니스역량					러시아문화			러시아문학개론	국내기업 출판·언론사 러시아어교·강사
융합실무 글로벌 비즈니스 기획역량	무역학개론 회계기초	무역실무 재무회계연습				국제마케팅 물류실무 지역문화홍보마케팅실무 지역문화서비스실무 전산회계실습			해외마케팅 물품구매관리 급여관리 물류통상 무역업

학년/학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	창의적글로벌비즈니스기획능력, 융합실무글로벌비즈니스기획능력	기초 어학능력에 더해 상황 파악과 창의적 기획, 의사소통 능력을 배양한다.	현대러시아의이해, 관광러시아어, 무역학개론
1-2		기초 어학능력에 더해 비판적 사고와 실천, 국제사회 이해능력을 배양한다.	TORFL1, 러시아어입문, 무역실무
2-1	글로벌비즈니스 문제해결능력, 팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력	중급 어학능력의 습득에 더해 정보수집 및 분석, 업무수행 능력을 배양한다.	기초러시아어회화1, 러시아어1, 러시아어문법, 회계기초
2-2		중급 어학능력의 습득에 더해 문제해결능력, 의사소통과 리더십 등을 배양한다.	기초러시아어회화2, 러시아어2, 러시아어학개론
3-1	글로벌브랜드비즈니스수행능력, 인문학적마인드휴먼비즈니스능력	상급 어학능력을 체득하고 정보수집 및 분석, 인문학적 소양을 배양한다.	비즈니스러시아어회화연습1, 러시아어3, 러시아어권강독, 러시아문화
3-2		상급 어학능력을 체득하고 문제해결, 타문화 이해 및 수용 능력을 통해 글로벌 시야를 배양한다.	러시아어회화, 러시아어4, 러시아시베리아강독, 러시아어강독, 러시아문학개론, 국제마케팅
4-1	팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력, 글로벌브랜드비즈니스수행능력	비즈니스 실무 능력과 필요 어학능력을 갖추고 리더십과 업무수행능력을 배양한다.	시사러시아어1, 러시아어번역연습, 비즈니스러시아어작문연습, 러시아어교육론
4-2		국제사회에 대한 이해를 바탕으로 업무수행과 도전적 실천 능력을 배양한다.	비즈니스러시아어통역연습, 시사러시아어2, 비즈니스러시아번역연습, 러시아어작문, 러시아예술문화의이해, 러시아문학과 영화, 졸업논문 및 시험

□ 전공과정 이수방법

노어전공 학생은 교양교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 학부 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 단일전공의 경우는 노어전공 최저 36학점과 IB교과목 24학점으로 총 60학점을, I복수전공의 경우 타 전공과 노어전공을 최저 36학점씩 총 72학점과 IB교과목 15학점을, 부전공은 최저 21학점 중 노어전공 15학점과 IB교과목 6학점 이상을 이수한다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 노어전공 교과목 중에 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	해당학년 및 학기
전공핵심	RL1001	러시아어1	2-1
	RL1002	러시아어2	2-2
	RL1011	러시아어3	3-1
	RL1012	러시아어4	3-2

2. 교과목 해설

RL1001, RL1002 러시아어1, 2(Elementary Russian 1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
러시아어를 처음으로 배우는 학생들에게 러시아어 철자, 음가, 발음, 기초문법, 기본문형과 어휘 문장의 기본 구조를 익히게 하고 실생활에서 러시아어를 사용하는데 필요한 예문, 문장 응용력을 연습시켜서 더 높은 수준의 러시아어의 습득을 위한 기초를 다진다.

RL1011, RL1012 러시아어 3, 4(Intermediate Russian 3, 4) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
러시아어 1,2의 연계과목으로서 비즈니스 전문분야 언어구사에 필요한 어휘와 문법, 읽기, 쓰기 등 러시아어 활용능력을 제고한다.

RL1036 러시아어작문(Russian Writing) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아어로 각종 텍스트를 작성하는 skill을 연습할 수 있도록 각종 쓰기 전략을 훈련한다.

RL1061, RL1062 시사러시아어 1, 2(Current Russian 1, 2) 실습 각 3시간 각 3학점
러시아에서 발간되는 일간지, 월간지 등에서 발췌한 시사적인 기사와 분석들을 선독하여 시사 용어와 구문을 익히고 러시아 시사문제 전반에 대한 이해를 증진시키고 러시아 정치, 경제, 사회, 문화와 관련된 정보를 수집하고 분석하는 능력을 기른다.

RL1203, RL1204 기초러시아어회화1, 2(Basic Conversation of Russian 1, 2) 실습 각 3시간 각 3학점
러시아어의 기본 문형을 익히고 간단한 일상회화를 통하여 러시아어를 쉽게 말하고 듣는 연습을 한다.

RL2001 러시아어입문(Introduction To Russian language) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아어 학습의 초급단계로 문자와 발음을 익히고 기본적인 문법과 문장을 숙달시켜 다음 단계 러시아어 학습의 기반을 다진다.

RL2002 러시아어문법의이해(Introduction To Russian Grammar) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아어 학습의 초급단계로 러시아어로 말하고 듣고 읽고 쓰는 데 필요한 체계적인 골격을 마련하기 위하여 필요한 최소한 기본적인 문법과 문장을 숙달시켜 다음 단계 러시아어 학습의 기반을 다진다.

RL2003, RL2004 비즈니스러시아어회화연습1, 2 (Business Russian Conversation Practice 1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
무역, 관광, 상용, 물류, 의료, 항공, 이벤트, 계약, 협상, 여행, 해사, 보험, 금융 등 각종 비즈니스 상황에서 러시아어 회화를 연습한다.

RL2005 러시아어번역입문(Introduction to translation of Russian) 실습 3시간 3학점
문학, 문화, 신문기사, 경제, 비즈니스, 국제관계, 정치 등 다양한 분야의 러시아어 문장을 우리말로 옮기는 연습을 한다.

RL2006 비즈니스러시아어작문연습(Business Russian Composition Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점
각종 상황의 비즈니스 Letter와 report를 작성하는 연습을 한다.

RL2007 러시아어번역연습(Practice for translation of Russian) 실습 3시간 3학점
러시아어 번역 입문의 연계과목으로서 더 높은 수준의 다양한 분야의 러시아어 텍스트를 우리말로 옮기는 연습을 한다.

RL2008 러시아문학과영화(Russian Literature and Films) 강의 3시간 3학점
흥미를 가지고 자연스런 러시아어를 구사하기 위해서 시청각 언어로 되어 있는 영화와 문학 작품의 언어를 접하도록 교육을 한다. 문학 작품에 반영된 러시아인들의 언어와 의식구조 생활양식에 대해서 말하고 토론을 하도록 한다.

RL2010 러시아문학개론(Introduction to Russian Literature) 강의 3시간 3학점
세계문학의 근간을 이루는 러시아문학을 분석하여 주요작가, 사조, 작품을 개관함으로써 러시아 국가와 국민의 정신세계를 이해하는 기반을 제공하고 읽기와 글쓰기, 말하기, 사고의 폭을 확장한다. 교직 기본이수과목이다.

RL2011 러시아어학개론(Introduction to Russian Linguistics) 강의 3시간 3학점
러시아어를 언어학의 각 분야에서 분석하여 체계적으로 접근함으로써
음운, 형태, 통사, 의미, 어휘 구조에 대한 이해를 증진시킨다. 교직 기본이수교과목이다.

RL2012 러시아국제 정치와경제의이해(Understanding Russian International Politics and Economy) 강의 3시간 3학점
러시아 국제정치, 국제관계, 외교정책, 통상정책, 경제협력 등을 개관한다.

RL2013 러시아어비즈니스강독(Russian Business Journals Reading) 실습 3시간 3학점
러시아에서 간행되는 비즈니스 저널을 강독하고 러시아 비즈니스 관련주제로 말하고 쓰는 연습을 하는 과목이다.

RL2014 러시아어교육론(Teaching Theory of Russian) 강의 및 실습 3시간 3학점
외국어로서 러시아어 교육이론을 언어의 4영역에 걸쳐 개관하고, 교육현장에서 실제 활용할 수 있도록 지도한다. 교직 기본이수과목이다.

RL2015 비즈니스러시아어통역연습(Translation Practice of Business Russian) 강의 및 실습 3시간 3학점
각종의 비즈니스 상황에서 한러, 러한 통역을 할 수 있도록 훈련시키는 과목이다.

RL2016, RL2017 TORFL 1, 2(Test of Russian as Foreign Language 1,2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
러시아어 국가공인 검정자격시험의 기초, 기본 단계와 1, 2 단계를 준비하는 과목이다.
어휘와 문법, 말하기, 읽기, 듣기, 쓰기 5가지 영역에서의 시험에 대비한다.

RL2018 러시아문화(Russian Culture) 강의 3시간 3학점
고대부터 현재까지 러시아 문화의 전통, 유산, 특징을 검토한 후에 현 러시아 연방의 문화적 현상을 개관한다.

RL2019 현대러시아의이해 (Understanding Contemporary Russia) 강의 3시간 3학점
현대 러시아를 이해하기 위한 러시아 정치, 경제, 사회현상과 상황을 개관하고 분석한다.

RL2021 러시아어권강독(Reading and analysing Texts on Russian Speaking Countries) 강의 3시간 3학점
구소련 구성공화국이었던 우크라이나, 벨로루시, 발트해 삼국, 중앙아시아 국가, 자카프카스 3국의 정치, 경제, 사회, 문화 등을 개관하여 비즈니스를 위한 기본정보를 제공한다.

RL2022 러시아시베리아강독(Reading and translating Russian Texts on business in European Russia and Siberia) 강의 3시간 3학점
러시아 유럽지역과 시베리아의 비즈니스 환경과 상황에 관한 러시아어 자료를 읽고 번역, 분석한다.

RL2023 러시아경제와비즈니스환경(Russian Economy and Business Circumstances) 강의 3시간 3학점
러시아 경제와 비즈니스 환경을 개관하고 분석한다.

RL2024 러시아예술문화의이해(Russian Art Culture) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아 고전음악, 발레, 연극, 영화, 조형예술을 개관하여 러시아 문화에 대한 이해를 증진시킨다.

RL2025 관광러시아어(Tourism Russian) 강의 및 실습 3시간 3학점
관광 비즈니스와 관련된 전문 러시아어를 읽고 쓰고 말하는 연습을 한다.

RL2029 러시아어문법(Russian Grammar) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아어 학습의 초급단계로서 러시아어로 말하고 듣고 읽고 쓰는 데 필요한 체계적인 문법의 골격을 형성하도록 텍스트를 통해 연습한다.

RL2030 러시아어회화(Russian conversation) 강의 및 실습 3시간 3학점
러시아어로 일상 및 상용목적의 대화를 할 수 있도록 문화텍스트를 기반으로 연습한다.

RL2032 러시아어강독(Russian Reading) 강의 및 실습 3시간 3학점
각종 러시아어 텍스트를 읽고 논지를 파악할 수 있도록 읽기 전략을 사용하는 스킬을 습득하도록 연습한다.

RL1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P학점
러시아어 전공의 졸업을 위하여 소정의 졸업시험과 논문을 통과해야 한다. 졸업시험은 4학년에 개설된 원어민교수의 전공과목 범위에서 출제된 토르플 형식의 문제로서 원어민교수의 토르플 지도를 받아 소정의 점수를 획득해야 한다. 논문은 취업과 진학을 위하여 소정의 형식에 따라 취업보고서와 진학보고서 중 택일하여 논문지도교수의 지도를 받아 작성, 제출하여 심사에 통과해야 한다. (Pass/Non-Pass)

▌불어 전공▐

(Major of French)

1. 교육목표

글로벌비즈니스어학부 불어전공은 홍익인간 정신을 구현하려는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재를 양성하려는 본교 교육목적에 따라 프랑스어 사용지역과 공간의 언어·문화 관련 학문과 비즈니스가 융합된 영역을 연마하여, 사회와 인간에 널리 유익한 전문 지식과 비즈니스 창의력을 지닌 교양 있는 전문인 배출을 글로벌비즈니스어학부 불어전공의 핵심가치로 규정한다.

외국어의 심화 훈련을 통해 자유로운 구사가 가능하게 하는 것과 함께 인터넷이나 멀티미디어를 통해 프랑스어 사용지역관련 정보 취득을 용이하게 함으로써 관광 여행 분야 및 문화콘텐츠 분야에서 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

	프랑스어의사소통능력
	실용실무프랑스어
	실무과정
	전공핵심 교과목

□ 전공 이수체계도

전공능력	학년-학기							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
구사능력	기초프랑스어 1	기초프랑스어2	생활프랑스어1	생활프랑스어 2	프랑스어회화 1	프랑스어회화 2	고급프랑스어회화 1	고급프랑스어회화 2
	기초프랑스어회화 1	기초프랑스어회화 2			Delf 1	Delf 2		
비즈니스능력			프랑스어1	프랑스어2	실용프랑스어실습 1	실용프랑스어실습 2	비즈니스프랑스어1	비즈니스프랑스어2
			커뮤니케이션프랑스어1	커뮤니케이션프랑스어2	시사프랑스어1	시사프랑스어2	프랑스어번역실습1	프랑스어번역실습2
문화콘텐츠파악능력				프랑스문화콘텐츠1	프랑스문화콘텐츠2	프랑스문화예술 2		
					프랑스문화예술 1			
					지역사회이해 4			
실무과정	무역개론	무역실무				국제마케팅		
						물류실무		
						지역문화홍보마케팅실무		
	회계기초	재무회계연습				지역문화서비스실무		
						전산회계실습		

학년/학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	창의적글로벌비즈니스기획능력, 융합실무글로벌비즈니스기획능력	기초 어학능력에 더해 상황 파악과 창의적 기획, 의사소통 능력을 배양한다.	기초프랑스어1, 기초프랑스어회화1, 무역학개론
1-2		기초 어학능력에 더해 비판적 사고와 실천, 국제사회 이해능력을 배양한다.	기초프랑스어2,기초프랑스어회화2, 쉬운프랑스어, 무역실무
2-1	글로벌비즈니스 문제해결능력, 팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력	중급 어학능력의 습득에 더해 정보수집 및 분석, 업무수행 능력을 배양한다.	프랑스어1,커뮤니케이션프랑스어1, 관광프랑스어1, 회계기초
2-2		중급 어학능력의 습득에 더해 문제해결능력, 의사소통과 리더십 등을 배양한다.	프랑스어2,커뮤니케이션프랑스어2, 관광프랑스어2,
3-1	글로벌브랜드비즈니스수행능력, 인문학적마인드휴먼비즈니스능력	상급 어학능력을 체득하고 정보수집 및 분석, 인문학적 소양을 배양한다.	플립러닝 멀티디어프랑스어1,델프2, 시사프랑스어1, 실용프랑스어1
3-2		상급 어학능력을 체득하고 문제해결, 타문화 이해 및 수용 능력을 통해 글로벌 시야를 배양한다.	플립러닝 멀티디어프랑스어2,델프2, 시사프랑스어2, 실용프랑스어2,국제마케팅
4-1	팀프로젝트커뮤니케이션글로벌비즈니스능력, 글로벌브랜드비즈니스수행능력	비즈니스 실무 능력과 필요 어학능력을 갖추고 리더십과 업무수행능력을 배양한다.	고급프랑스어1, 번역실습1, 고급프랑스어 회화1
4-2		국제사회에 대한 이해를 바탕으로 업무수행과 도전적 실천 능력을 배양한다.	고급프랑스2, 번역실습2, 고급프랑스어 회화2, 졸업논문 및 시험

□ 전공과정 이수방법

불어전공 학생은 교양교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 학부 공통으로 이수해야 하며, 이에 더해 전공교육과정에서 필요로 하는 학점을 이수하도록 한다. 단일전공의 경우는 48학점, 복수전공은 36학점, 부전공은 21학점을 이수한다. 또한 일반선택과정으로 교직, 타과과목 등으로 구분될 수도 있다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 또한, 불어전공 교과목 중에 전공핵심으로 지정된 12학점은 필수로 이수하여야 한다(표 참조).

구분	학수번호	교과목명	해당학년 및 학기
전공핵심	FR 1084	기초프랑스어 1	1-1
	FR 1003	기초프랑스어회화 1	1-1
	FR 1001	프랑스어 1	2-1
	FR 1002	프랑스어 2	2-2

2. 교과목 해설

FR1001, FR1002 프랑스어1, 2(French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

초급 프랑스어를 학습하게 되는 학생들을 대상으로 하는 과목으로 프랑스어의 알파벳부터 자·모음의 발음, 기본적인 문법을 익히며 프랑스어 전공 학습을 위한 토대가 될 문형 연습을 통해 단문 독해 및 문형 활용이 가능하게 한다.

FR1003, FR1004 기초프랑스어회화1,2(Preliminary French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어 회화를 처음 하는 학생들이 가정 기본적인 발음부터 시작해, 필수적인 문형의 반복 학습을 통해 생활에 필요한 프랑스어를 구사할 수 있는 기반을 마련하게 한다.

FR1011, FR1012 프랑스어회화1,2(French conversation 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

기초프랑스어회화 1, 2에서 익힌 발음과 표현을 바탕으로 프랑스어 사용자와의 대화에서 불편없이 더욱 원활하고 세련된 의사소통이 가능하도록 연습한다. 최근 프랑스에서 간행된 시청각 자료를 적극 활용하며 살아있는 언어를 익히도록 한다.

FR1013, FR1014 프랑스어3, 4(French 3, 4) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어 1, 2를 통해 프랑스어의 문법, 작문, 독해의 기본적인 지식을 습득한 학생들이 프랑스어로 쓰인 서적의 독해 및 자료검색이 가능하도록 수준을 높이는 것을 목표로 한다.

FR1021, FR1022 생활프랑스어1, 2(Living French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

현대 프랑스어의 다양한 어휘와 표현의 습득을 통해 프랑스 및 프랑스어 사용지역 전반에 대한 언어와 문화에 대한 이해를 심도 있게 하는 것을 목표로 한다. 특히 최근에 간행된 자료를 다루며 프랑스어의 활용도를 높인다.

FR1031, FR1032 고급프랑스어1,2(Advanced French 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

초급 및 중급 프랑스어 강좌에서 익힌 문법, 회화, 작문의 기본적인 학습 내용을 바탕으로 보다 원활한 프랑스어 구사가 가능하게 하는 것을 목표로 한다. 의사소통 능력의 향상을 위해 말하기와 글쓰기의 체계적인 연습을 병행하며 언어능력의 수준을 높이도록 한다.

FR1035, FR1036 고급프랑스어회화1,2(Advanced French conversation 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

일상생활의 여러 상황을 설정하여 프랑스어로 연습하며 역할 놀이를 통해 간단한 단막극도 연출해낼 수 있는 수준의 프랑스어 구사를 목표로 한다. 초급, 중급 프랑스어와 프랑스어 회화 교과를 통해 익힌 내용을 정리하며 프랑스어 사용자와 더욱 원활한 대화가 가능하게 한다.

FR1037, FR1038 시사프랑스어1, 2(Current French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

르몽드, 르피가로, 레제코 등 프랑스어로 간행되는 주요 일간지와 렉스프레스, 르포엥, 누벨옵세르바퇴르 등 주요 시사주간의 주요기사와 한국관련 기사의 독해를 통해 프랑스어 문장 독해능력 뿐 아니라 국제 정세에 대한 폭넓은 시야를 갖게 한다.

FR1046, FR1047 프랑스어번역실습1, 2
(Practice of French-Korean Translation 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

에세이, 르포, 기행문, 수기 등 다양한 장르의 프랑스어로 쓰인 글을 우리말로 유려하게 옮기는 것을 목표로 한다. 시제, 문장의 전후관계, 문장의 접속 등 번역상의 문제점들을 집중적

으로 다루며 바른 의미 전달이 가능하도록 연습한다.

FR1049, FR1050 실용프랑스어실습1, 2 (Practice of Business French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스의 주요 일간지, 시사주간지의 경제관련 기사들을 통해 경제 분야의 어휘와 표현을 익히며 유사한 내용의 국내 기사들을 프랑스어로 정리해보는 훈련을 한다. 비즈니스에 필요한 언어능력을 키우며, 실제 필요한 상황에 대한 적응 능력을 높이도록 한다.

FR1063, FR1064 관광프랑스어1,2(French of tourism 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

세계 제일의 관광대국인 프랑스의 관광 관련 자료 학습을 통해 여행 및 관광 분야로의 진출을 돕는 것을 목표로 한다. 프랑스 각 지역의 특징을 파악하는 것은 물론 연결 교통수단을 통해 유럽 각 지역으로 대상지역을 넓히며 학습한다. 아울러 프랑스어 사용 지역 전반으로의 진출도 예상하고 범위를 확대시켜 나아간다.

FR1067, FR1068 DELF 1, 2(DELF 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어 능력인증시험인 DELF 시험을 준비하기 위한 강좌. 실용 프랑스어 활용을 통한 독해와 표현 훈련으로 프랑스어 능력 제고를 목표로 한다.

FR1069, FR1070 프랑스문화예술1, 2(French culture and art1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스 문화와 예술에 대한 올바른 이해와 폭넓은 식견을 갖도록, 문화 활동의 다양한 방면에 대한 접근을 시도해, 이에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

FR1071, FR1072 비즈니스프랑스어1, 2(Business French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어 독해, 회화, 작문 등의 과목에서 익힌 기본지식을 비즈니스에서의 활용으로 연결시킬 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 비즈니스 상담의 실제를 연습하며 상업 통신문을 작성하고 프랑스어로 작성된 자료 검색 훈련을 한다.

FR1073, FR1074 멀티미디어프랑스어1,2(Multimedia French 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어로 작성된 인터넷 상의 웹 사이트들과 CD-ROM등의 자료를 통해 프랑스어 사용지역의 기본적인 정보 검색 및 파악 능력을 제고한다. 기본적인 프랑스의 검색엔진을 활용한다.

FR1077, FR1078 프랑스문화콘텐츠1, 2(French Culture Contents 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스 사회에 대한 올바른 이해와 폭넓은 식견을 갖도록 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 방면에 대한 접근을 시도하며, 더욱 넓게는 지구촌의 프랑스어 문화권에 대한 이해를 깊이 있게 하도록 한다.

FR1079, FR1080 커뮤니케이션프랑스어1,2(Communication French 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

프랑스어 독해, 회화, 작문을 위한 문법 지식의 습득과 그 활용을 목표로 한다. 특히 직설법, 접속법, 조건법 등 각 시제의 정확한 형태와 용법을 파악하게 하며 각 품사의 체계적인 활용이 가능하도록 한다.

FR1081, FR1082 프랑스어표현연습1, 2(French expression 1,2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

다양한 프랑스어의 문형연습으로 프랑스어 문장에 대한 기본적인 언어능력을 튼튼하게 하면서, 어휘 대치를 통한 한불번역도 가능하게 하는 것을 강의의 목표로 하고, 문형 훈련을 통해 문법도 정리할 수 있도록 한다.

FR1084, FR1085 기초프랑스어1, 2(Introduction To French language 1,2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

프랑스어를 처음 학습하는 학생들을 위한 강의로 알파벳과 자음, 모음의 발음을 정확하게 익히며 기본적인 프랑스어 문법과 문장의 패턴을 연습해 초급 수준의 프랑스어 학습을 위한 기틀을 다진다.

FR1999 졸업논문및시험 (Graduation Thesis and Examination) P학점

졸업반 학생의 논문지도 또는 종합시험을 위한 과목으로 전공교과의 여러 분야를 정리하고 체계화시키는 것을 목표로 하며, 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 졸업자격이 부여된다. (Pass/Non-Pass)

공 공 인 재 학 부
공 공 인 재 전 공

(School of Public Service, Major of Public Human Resources)

1. 교육목표

공공인재학부는 지식정보화시대를 맞이하여 지혜·인의·용기를 갖추고, 정부기관, 공기업 및 민간 기업에서 필요로 하는 전문적 지식과 창조적 능력을 공공분야의 인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다. 이를 위하여 ① 합리적인 정책구상능력, ② 미래지향적인 계획수립능력, ③ 과학적이고 효율적인 관리능력을 갖춘 인재의 육성을 하위 교육목표로 하고 있다. 특히, 공공인재학부에서는 이러한 인재 양성을 위해 공공인재전공과 경찰행정전공으로 운영되는데, 각 직렬별 공무원시험을 체계적으로 준비하기 위해 기초이론 및 심화과정에 대하여 연구 및 교육을 한다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 본 학부는 공공인재 및 경찰행정 분야의 기초 및 응용 지식을 기반으로 공공 및 민간분야 업무에 종사할 수 있는 창의적 지식인을 양성할 수 있도록 한다.

2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 실용적인 업무능력을 갖춘 인력을 양성할 수 있도록 현장학습 및 사례연구 수업을 확대하고 토론 및 발표수업을 강화하여 문제해결능력을 배양한다.

3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 외국어 능력과 협동심을 갖춘 글로벌 인재를 양성할 수 있도록 한다.

2. 전공과정 이수방법

공공인재학부의 전공 교육과정은 기본소양 역량, 문제해결 역량, 실무 역량, 창의적사고 역량 등의 전공역량을 배양하기 위하여 기초공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공역량을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 사례연습 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

공공인재 전공자는 개설되어 있는 전공교과목(학수번호는 학부공통 계열 PR, 공공인재 계열 LW 모두 전공교과목으로 인정) 중 48학점 이상을, 복수전공자는 36학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 각각 이수하여야 한다.

경찰행정 전공자는 개설되어 있는 전공교과목(학수번호는 학부공통 계열 PR, 경찰행정 계열 PO 모두 전공교과목으로 인정) 중 48학점 이상을, 복수전공자는 36학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 각각 이수하여야 한다.

□ 전공 이수체계도

전공능력	집중분야	취업방향	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 공공 Agenda 설정 역량	기초공통교육과정		법학개론 / 행정학개론	헌법1	헌법2	행정법1	행정법2	헌법소송법	행정구제법	졸업논문 및 시험
공적 문제 합리적 해결 역량	응용·실무 교육과정	공공관리분야 전문가	공무원 영어1	공무원 영어2	민법총칙1 / 상법총론	민법총칙2	공무원 행정법	공무원 헌법	공무원 민법	공무원 민사소송법
					형법총론1 / 공무원 국어1	형법총론2 / 공무원 국어2	경찰학개론 1	경찰학개론 2	민사 소송법 / 환경법개론	친족상속법 / 공무원판례 민법
공적 업무수행을 위한 자기계발 역량		기업관리분야 전문가			공무원 국사1	공무원 국사2 / 회사법실무	물권법	채권법총론 / 담보물권법	공무원판례 헌법 / 채권법각론	공무원판례 행정법
융합적 사고를 통한 공적 실무 능력 함양					공무원 행정학	형법각론	경제법 / 형사 소송법	형사 증거법	공무원판례 형법	공무원판례 형사소송법

3. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

PR1001 법학개론(Introduction to Law) **강의 3시간 3학점**

오늘날 우리가 사회생활을 하는데 있어서 가장 중요하게 여기는 법이란 과연 무엇인지 그 실체를 공부한다. 특히 법에 관한 여러 가지 기초이론을 습득함으로써 법학공부의 토대를 튼튼히 하고 더 나아가 각 실정법의 기능과 역할을 파악하도록 한다.

PR1003 행정학개론(Introduction to Public Administration) **강의 3시간 3학점**

행정학 전반에 걸친 기초이론과 실제를 학습하며 행정현상에 대한 이해를 제고함과 동시에 행정학의 체계적 성격을 파악하게 한다.

PR1004 헌법 1(Constitutional Law 1) **강의 3시간 3학점**

헌법1은 국가와 시민의 관계에서 설정된 국가의 실체와 역할, 시민의 자연권으로서 기본권의 일반과 개별적 기본권을 이해시킨다. 헌법은 모든 법체계의 최상위의 최고법으로서 일반 법령이나 공권력의 작용이 헌법의 기본원리에 반하거나 또는 기본권을 침해하는 헌법재판의 대상으로서 위헌법률심사나 헌법소원의 대상으로 되기 때문에 시민의 구체적인 인권신장을 위한 법실무를 익히는데 중점을 둔다.

PR1030, 1031 공무원국어 1, 2(Korean for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1032, 1033 공무원국사 1, 2(Korean History for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1034, 1035 공무원영어 1, 2(English for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1018 공무원헌법(Constitutional Law for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**

공무원 시험 기출문제 및 예상문제를 풀어봄으로써 실질적인 준비를 하는 것을 주된 목표로 둔다. 헌법 강좌에서 학습한 이론적 지식을 실제 문제에 적용해 본다.

PR1019 공무원행정학(Public Administration for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정학과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1020 헌법소송법(Constitutional Litigation Act) **강의 3시간 3학점**

헌법재판소의 의의와 재판절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 결정례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

PR1022 행정구제법(Administrative Remedies) **강의 3시간 3학점**
행정심판 및 행정소송 절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 판례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

PR1023 공무원판례헌법(Constitutional Law case Studies for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
헌법의 기본권론과 통치기구론을 이해하는 전제하에서 개별적인 사건을 해결하는데 중점을 둔다. 즉 개별적인 사건에 있어서 논점과 해결방안을 구체적으로 분석하고 검토하여 법해석과 판례평석을 통해서 심도있는 헌법판례를 연구하게 된다.

PR1024 공무원판례행정법(Case Studies in Administrative Law) **강의 3시간 3학점**
행정법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 행정작용에서 나타나는 문제점을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별행정법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

PR1025 공무원판례형법(Criminal Law Case Studies for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
형법사례연습은 형법총론과 형법각론에서 학습한 내용을 기초로 현실에서 발생하거나 발생가능한 사례를 해결할 수 있도록 한다.

PR1026 공무원판례형사소송법(Criminal Procedure Law Case Studies for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
형사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

PR1027 공무원민법(Civil Law for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
민법사례연습은 민법 각 분야의 중요사례를 해결하는 체계적 방법을 학습함으로써 민법의 해석과 적용, 판례 및 학설을 익히도록 한다.

PR1028 공무원민사소송법(Civil Procedure Law for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
민사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

PR1029 공무원행정법(Administrative Law for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**
최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정법과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1036 경찰학개론 1(Introduction to Police Science 1) **강의 3시간 3학점**
경찰이 담당하는 업무를 사회과학적인 방법으로 체계적으로 공부하기 위하여 배우는 과목이다. 경찰의 개념과 역사, 법치행정에 부합하기 위한 경찰조직법, 경찰공무원법 및 경찰작용법과 실효성확보수단, 경찰구제법 등 행정법을 배우게 된다.

PR1037 경찰학개론 2(Introduction to Police Science 2) **강의 3시간 3학점**
경찰관리 및 경찰조직관리, 경찰인사관리, 경찰예산 관리 및 경찰홍보 등 경찰행정에 대한 논의 등에 대해 입문을 하게 된다. 그밖에 생활안전, 수사, 경비, 교통, 정보, 보안, 외사경찰 등에 대한 공부를 하게 된다.

LW0025 민사소송법(Civil Procedure) **강의 3시간 3학점**

당사자와 변론절차에 있어서 소송행위론, 소송과정론으로 분류하여 체계적이고, 개괄적인 검토를 한 후, 강제집행의 개요, 강제집행의 요건, 대상, 구제를 중점적으로 다룬다.

LW1002 헌법 2(Constitutional Law 2) **강의 3시간 3학점**

헌법2는 입법·행정·사법·헌법재판소에 관한 조직 원리와 권한 등을 고찰한다. 특히 행정국가와 정당국가의 경향이 강화되면서 의회제도의 위기의 원인을 논한다. 더구나 권력구조의 핵심은 대통령제와 의원내각제의 장단점과 세계 여러나라의 헌정사와 한국의 헌정사에 있어서 전반적인 권력구조의 내용을 공공선택이론과 정치경제학 및 법경제학의 분석방법론에 의하여 고찰한다.

LW1011 행정법 1(Administrative Law 1) **강의 3시간 3학점**

행정법1은 행정법의 의의와 법치행정원리를 고찰하고, 행정입법 및 행정행위에 관한 기초 이론을 이해한다. 특히 행정주체의 시민들의 생활상 관련되는 제 행정처분과 행정상 의무 이행의 담보제도를 확인한다. 그리고 시민들이 자신의 권익의 침해와 권리주장의 방안으로서 행정절차법 내지 행정구제법의 구체적인 내용으로서 위법한 행정작용에 의한 국가배상청구권과 행정상 손실보상청구권 그리고 행정심판과 행정소송을 검토한다.

LW1012 행정법 2(Administrative Law 2) **강의 3시간 3학점**

행정법2는 특별행정법의 구체적인 고찰을 통해서 행정법1의 이론과 판례를 해석 및 적용하는 방법을 배운다. 즉 구체적인 행정법으로서 행정조직법인 지방자치법, 국가 및 자치단체 공무원법, 경찰법, 공물법인 도로법과 도로교통법 등, 공기업법, 토지행정법, 그리고 경제행정법을 개별적으로 이해한다.

LW1022 형법총론 2(General Principles of Criminal Law 2) **강의 3시간 3학점**

범죄행위의 일반이론인 구성요건론, 위법성론 및 책임론을 기초하여 범죄행위의 실행미수와 불능미수 및 불능범을 논한다. 특히 공범론은 단독정범과 공동정범 및 간접정범에 대하여 구체적인 내용을 논하는 동시에 죄수론에 있어서의 양형과 형벌의 작량감경에 관한 학설과 판례의 입장을 검토한다.

LW1023 형법각론(Particulars of Criminal Law) **강의 3시간 3학점**

형법각론은 형법총론에서 터득한 이론을 기초로 각종 범죄의 구성요건의 의미, 내용을 명확히 하여 처벌되는 행위의 모습을 규명하고 다른 범죄와의 관계를 명확히 하도록 한다.

LW1026 형사소송법(Criminal Procedure) **강의 3시간 3학점**

형사소송법은 형사의 절차법으로서 형사소송의 이념, 법원, 소송주체 및 강제처분에 대하여 연구·검토하며, 증거재판주의와 자유심증주의를 비롯한 증거법칙·상소절차에 대하여 검토한다.

LW1041, LW1042 민법총칙 1, 2(General Principles of Civil Law 1, 2) **강의 각 3시간 각 3학점**

권리의 주체와 객체 법률행위 등 민법전반에 대한 기초이론을 습득함으로써 방대하고 다양한 민법이론의 토대를 튼튼히 하도록 한다.

LW1043 물권법(Law of Property) **강의 3시간 3학점**

물권행위의 본질과 법적 성질 및 효력을 고찰한다. 세부적으로는 등기법의 내용과 실무상 등기제도의 공신력을 인정하지 않음으로 인하여 발생하는 법적 문제를 이해하고, 소유권, 점유권을 비롯하여, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권 그리고 담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 살펴본다.

LW1045 채권총론(General Contracts and Torts Law) **강의 3시간 3학점**

채권의 법률관계에 관한 기초이론으로서 채권의 의의와 종류 및 효력을 이해한다. 또한 이를 바탕으로 연대채무와 보증채무 등 각종 채권채무관계의 특성과 효력 및 성질에 대하여 살펴본다.

LW1046 채권각론(Advanced Contract and Torts Law) **강의 3시간 3학점**

계약법의 기초이론을 공부하고 이를 바탕으로 계약의 유형과 효력을 검토한다. 계약의 해제와 해지에 대하여도 살펴본다. 또한 사무관리와 부당이득 및 불법행위 그 밖의 특수한 채권발생원인을 개별적으로 고찰한다.

LW1137 형사증거법(Criminal Evidence Law) **강의 3시간 3학점**

형사증거법은 형사소송에 있어서 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 형사실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

LW1061 상법총론(Principles of Commercial Law) **강의 3시간 3학점**

상법총론은 민법에 대한 특별법인 상법의 개념, 특히 기업법으로서의 이론구성과 함께 상법의 규율대상인 기업의 조직과 운영에 관한 기본원리를 상법전 총칙편과 상행위 편을 중심으로 강의한다.

LW1131 회사법실무(Corporation Law Practice) **강의 3시간 3학점**

회사법실무는 자본주의 경제조직 아래에서 가장 중요한 공동기업형태인 회사의 조직구성과 운영활동에 관한 법률관계를 상법전의 회사편을 중심으로 검토한다.

LW1134 상법사례연습(Case Studies in Commercial Law) **강의 3시간 3학점**

상법사례연습은 상법의 이론적 학습을 바탕으로 판례를 중심으로 실제 상사에 관한 사례에 대한 실정법의 적용을 학습함으로써 올바른 법률적 사고를 할 수 있는 바탕을 갖추도록 한다.

LW1140 공무원판례민법
(Civil Law Case Studies for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**

공무원판례민법은 민법에서 출제되는 판례의 내용을 제대로 숙지했는지 테스트하면서, 판례와 연결된 이론들을 제대로 숙지했는지 수업을 진행하여 공무원시험 합격에 필요한 전문지식을 습득하도록 한다.

LW1139 환경법개론
(Civil Procedure Law for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점

최근에 환경법의 중요성이 국제적으로나 국내적으로 높아져 가고 있다. 환경법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우면서 환경법의 체계적 이해를 시키는 과목이다. 환경직 공무원 시험 합격에 필요한 전문지식을 습득할 수 있다.

PR1999 졸업시험(Graduation Examination) P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학과(부)별 졸업 요건 : 영어특성화, 캠프인증, 졸업시험 등

구분	영어특성화	전산특성화	
		2016년 이전 입학자	2017년 입학자 부터
내용	유지	유지(졸업요건 적용)	폐지

* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

* 캠프인증 졸업요건: ① 1학년 CREOS캠프 ② 2학년 SKON캠프 ③ 3·4학년 DREAM캠프

※ ①~③ 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함.

* 졸업시험 졸업요건: 공무원시험 전공과목인 헌법, 행정법총론, 형법에 대해 실시하고 각 과목별 60점을 기준으로 합격·불합격을 판정함. 한 과목이라도 불합격시 최종적으로 “졸업시험 불합격”으로 봄.

공 공 인 재 학 부
경 찰 행 정 전 공

(School of Public Service, Major of Police administration)

1. 교육목표

공공인재학부는 지식정보화시대를 맞이하여 지혜·인의·용기를 갖추고, 정부기관, 공기업 및 민간 기업에서 필요로 하는 전문적 지식과 창조적 능력을 공공분야의 인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다. 이를 위하여 ① 합리적인 정책구상능력, ② 미래지향적인 계획수립능력, ③ 과학적이고 효율적인 관리능력을 갖춘 인재의 육성을 하위 교육목표로 하고 있다. 특히, 공공인재학부 경찰행정전공에서는 각 직렬별 공무원시험을 체계적으로 준비하기 위해 기초이론 및 심화과정에 대하여 연구 및 교육을 한다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 법학적 사고, 범죄예방, 치안서비스 등 경찰행정 분야의 기초 및 응용 지식을 기반으로 공공 및 민간분야 업무에 종사할 수 있는 창의적 지식인을 양성할 수 있도록 한다.

2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 실용적인 업무능력을 갖춘 인력을 양성할 수 있도록 현장학습 및 사례연구 수업을 확대하고 토론 및 발표수업을 강화하여 문제해결능력을 배양한다.

3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 외국어 능력과 협동심을 갖춘 글로벌 인재를 양성할 수 있도록 한다.

2. 전공과정 이수방법

공공인재학부의 전공 교육과정은 기본소양 능력, 문제해결 능력, 실무 능력, 창의적사고 능력 등의 전공능력을 배양하기 위하여 기초공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 사례연습 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

특히, 경찰행정 전공자는 개설되어 있는 전공교과목(학수번호는 학부공통 계열 PR, 경찰행정 계열 PO 모두 전공교과목으로 인정) 중 48학점 이상을, 복수전공자는 36학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 각각 이수하여야 한다.

□ 전공 이수체계도

전공능력	집중분야	취업방향	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 공공 Agenda 설정 능 력	기초공통 교육과정		법학개론 / 행정학개론	헌법1	기본권론	경찰행정법1	경찰행정법2	헌법소송법	행정구제법	졸업논문 및 시험
공적 문제 합리적 해결 능 력	응용·실무 교육과정	공공관리분야 전문가	공무원 영어1	공무원 영어2	기초민법1	기초민법2	공무원 행정법	공무원 헌법	공무원 민법	공무원 민사소송법
					기초형법1 / 공무원 국 어1	기초형법2 / 공무원 국 어2	경찰학개론 1 / 경찰체력 단련1	경찰학개론 2 / 경찰체력 단련2	경찰민사 소송법	
공적 업무수행을 위한 자기계발 능 력		기업관리분야 전문가			공무원 국 사1	공무원 국 사2	물권법의 이해 / 범죄학개론	수사학개론	공무원판례 헌법	공무원판례 행정법
융합적 사고를 통한 공적 실무 능력 함양					공무원 행정학	경찰형법 각론	경제법의 이해 / 경찰형사 소송법	형사 증거법의 이해	공무원판례 형법	공무원판례 형사소송법

3. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

PR1001 법학개론(Introduction to Law) **강의 3시간 3학점**

오늘날 우리가 사회생활을 하는데 있어서 가장 중요하게 여기는 법이란 과연 무엇인지 그 실체를 공부한다. 특히 법에 관한 여러 가지 기초이론을 습득함으로써 법학공부의 토대를 튼튼히 하고 더 나아가 각 실정법의 기능과 역할을 파악하도록 한다.

PR1003 행정학개론(Introduction to Public Administration) **강의 3시간 3학점**

행정학 전반에 걸친 기초이론과 실제를 학습하며 행정현상에 대한 이해를 제고함과 동시에 행정학의 체계적 성격을 파악하게 한다.

PR1004 헌법 1(Constitutional Law 1) **강의 3시간 3학점**

헌법1은 국가와 시민의 관계에서 설정된 국가의 실체와 역할, 시민의 자연권으로서 기본권의 일반과 개별적 기본권을 이해시킨다. 국회직, 경찰직, 법원직 등 공무원시험의 필수과목으로서 기초이론을 전반적으로 다룬다.

PR1030, 1031 공무원국어 1, 2(Korean for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1032, 1033 공무원국사 1, 2(Korean History for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 국사 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1034, 1035 공무원영어 1, 2(English for Civil Service Examination 1, 2) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 영어 과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1018 공무원헌법(Constitutional Law for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**

공무원 시험 기출문제 및 예상문제를 풀어봄으로써 실질적인 준비를 하는 것을 주된 목표로 둔다. 헌법 강좌에서 학습한 이론적 지식을 실제 문제에 적용해 본다.

PR1019 공무원행정학(Public Administration for Civil Service Examination) **강의 3시간 3학점**

최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정학과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1020 헌법소송법(Constitutional Litigation Act) **강의 3시간 3학점**

헌법재판소의 의의와 재판절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 결정례를 정리함을 목적으로 한다.

PR1022 행정구제법(Administrative Remedies) **강의 3시간 3학점**

행정심판 및 행정소송 절차에 대해 살펴보고, 최근 주요 판례를 통해 접근해봄으로써 쟁점사항에 대해 정리한다.

PR1023 공무원판례헌법(Constitutional Law case Studies for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
헌법의 기본권론과 통치기구론을 이해하는 전제하에서 개별적인 사건을 해결하는데 중점을 둔다. 즉 개별적인 사건에 있어서 논점과 해결방안을 구체적으로 분석하고 검토하여 법해석과 판례평석을 통해서 심도있는 헌법판례를 연구하게 된다.

PR1024 공무원판례행정법(Case Studies in Administrative Law) 강의 3시간 3학점
행정법 일반이론을 실제 사례에 접목하여 각종 행정작용에서 나타나는 문제점을 포괄적으로 분석 정리하고, 개별행정법 등에서의 사례를 제시하고 관련 법리의 적용을 연습한다.

PR1025 공무원판례형법(Criminal Law Case Studies for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
형법사례연습은 형법총론과 형법각론에서 학습한 내용을 기초로 현실에서 발생하거나 발생가능한 사례를 해결할 수 있도록 한다.

PR1026 공무원판례형사소송법(Criminal Procedure Law Case Studies for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
형사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

PR1027 공무원민법(Civil Law for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
민법사례연습은 민법 각 분야의 중요사례를 해결하는 체계적 방법을 학습함으로써 민법의 해석과 적용, 판례 및 학설을 익히도록 한다.

PR1028 공무원민사소송법(Civil Procedure Law for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
민사소송법의 중요문제들을 사례를 중심으로 다룸으로써 절차법의 실제 적용능력을 기른다.

PR1029 공무원행정법(Administrative Law for Civil Service Examination) 강의 3시간 3학점
최근의 공무원시험 출제경향을 소개하고, 이를 바탕으로 공무원시험을 준비하는 학생들이 행정법과목에 대한 효과적인 수험준비를 하도록 돕는다.

PR1036 경찰학개론 1(Introduction to Police Science 1) 강의 3시간 3학점
경찰이 담당하는 업무를 사회과학적인 방법으로 체계적으로 공부하기 위하여 배우는 과목이다. 경찰의 개념과 역사, 법치행정에 부합하기 위한 경찰조직법, 경찰공무원법 및 경찰작용법과 실효성확보수단, 경찰구제법 등 경찰행정법을 배우게 된다.

PR1037 경찰학개론 2(Introduction to Police Science 2) 강의 3시간 3학점
경찰관리 및 경찰조직관리, 경찰인사관리, 경찰예산 관리 및 경찰홍보 등 경찰행정에 대한 논의 등에 대해 입문을 하게 된다. 그밖에 생활안전, 수사, 경비, 교통, 정보, 보안, 외사경찰 등에 대한 공부를 하게 된다.

PO1001 기본권론(Constitutional Law 2) 강의 3시간 3학점
헌법2는 입법·행정·사법·헌법재판소에 관한 조직 원리와 권한 등을 고찰한다. 특히 행정국가와 정당국가의 경향이 강화되면서 의회제도의 위기의 원인을 논한다. 더구나 권력구조의 핵심은 대통령제와 의원내각제의 장단점과 세계 여러나라의 헌정사와 한국의 헌정사에 있어서 전반적인 권력구조의 내용을 공공선택이론과 정치경제학 및 법경제학의 분석방법론에 의하여 고찰한다.

PO1004 경찰행정법 1(Administrative Law 1) **강의 3시간 3학점**

행정법1은 행정법의 의의와 법치행정원리를 고찰하고, 행정입법 및 행정행위에 관한 기초 이론을 이해한다. 특히 행정주체의 시민들의 생활상 관련되는 제 행정처분과 행정상 의무 이행의 담보제도를 확인한다. 그리고 시민들이 자신의 권익의 침해와 권리주장의 방안으로서 행정절차법 내지 행정구제법의 구체적인 내용으로서 위법한 행정작용에 의한 국가배상청구권과 행정상 손실보상청구권 그리고 행정심판과 행정소송을 검토한다.

PO1007 경찰행정법 2(Administrative Law 2) **강의 3시간 3학점**

행정법2는 특별행정법의 구체적인 고찰을 통해서 행정법1의 이론과 판례를 해석 및 적용하는 방법을 배운다. 즉 구체적인 행정법으로서 행정조직법인 지방자치법, 국가 및 자치단체 공무원법, 경찰법, 공물법인 도로법과 도로교통법 등, 공기업법, 토지행정법, 그리고 경제행정법을 개별적으로 이해한다.

PO1003 기초형법 1(General Principles of Criminal Law 1) **강의 3시간 3학점**

형법총론에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 형법총론의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 이론을 정리하며, 공무원시험 합격에 필요한 전문지식 습득을 병행한다.

PO1006 기초형법 2(General Principles of Criminal Law 2) **강의 3시간 3학점**

범죄행위의 일반이론인 구성요건론, 위법성론 및 책임론을 기초하여 범죄행위의 실행미수와 불능미수 및 불능범을 논한다. 특히 공범론은 단독정범과 공동정범 및 간접정범에 대하여 구체적인 내용을 논하는 동시에 죄수론에 있어서의 양형과 형벌의 작량감경에 관한 학설과 판례의 입장을 검토한다.

PO1008 경찰형법각론(Particulars of Criminal Law) **강의 3시간 3학점**

형법각론은 형법총론에서 터득한 이론을 기초로 각종 범죄의 구성요건의 의미, 내용을 명확히 하여 처벌되는 행위의 모습을 규명하고 다른 범죄와의 관계를 명확히 하도록 한다.

PO1011 경찰형사소송법(Criminal Procedure) **강의 3시간 3학점**

형사소송법은 형사의 절차법으로서 형사소송의 이념, 법원, 소송주체 및 강제처분에 대하여 연구·검토하며, 증거재판주의와 자유심증주의를 비롯한 증거법칙·상소절차에 대하여 검토한다.

PO1002 기초민법 1(General Principles of Civil Law 1) **강의 3시간 3학점**

권리의 주체와 객체 법률행위 등 민법전반에 대한 기초이론을 습득함으로써 방대하고 다양한 민법이론의 토대를 튼튼히 하도록 한다.

PO1005 기초민법2(General Principles of Civil Law 2) **강의 3시간 3학점**

권리의 객체와 의사표시, 법률행위를 중심으로 무효와 취소, 기간 및 기한, 소멸시효, 불법행위 등에 대해서 전반적으로 살펴도록 한다.

PO1009 물권법의 이해(Law of Property) **강의 3시간 3학점**

물권행위의 본질과 법적 성질 및 효력을 고찰한다. 세부적으로는 등기법의 내용과 실무상 등기제도의 공신력을 인정하지 않음으로 인하여 발생하는 법적 문제를 이해하고, 소유권, 점유권을 비롯하여, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권 그리고 담보물권인 유치권, 질권, 저당권 등에 관하여 살펴본다.

PO1014 범죄학개론(Introduction to Criminology) **강의 3시간 3학점**

범죄학개론은 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 경찰실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

PO1015 수사학개론(Introduction to investigation) **강의 3시간 3학점**

수사학개론은 수사개념, 수사요건, 수사절차 등 수사와 관련된 전반적인 사항을 학습하는 과목으로서 경찰실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

PO1010 형사증거법의 이해(Criminal Evidence Law) **강의 3시간 3학점**

형사증거법은 형사소송에 있어서 범죄사실을 추인하기 위한 근거자료인 증거의 증거능력 및 증명력 등을 배우는 과목으로서 형사실무에서 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

PO1013 경제법의 이해(Economic Law) **강의 3시간 3학점**

헌법, 행정법 과목과 연계되는 과목으로서 경제분야에 대한 법적사고 확립을 목표로 한다. 특히 일반행정직, 세무직, 국세청 공무원이 되기 위한 필수과목으로서 경찰공무원의 업무 중 경제사범과 밀접한 연관성이 있는 교과목이라고 할 수 있다.

PO1016 경찰체력단련1(Police physical training 1) **강의 3시간 3학점**

경찰공무원 2차 시험인 체력검정시험을 실질적이고 체계적으로 준비함을 주요 목적으로 한다. 특히, 100m 단거리 및 1000m 중장거리 종목에 대한 체력단련을 중점적으로 진행한다.

PO1017 경찰체력단련2(Police physical training 2) **강의 3시간 3학점**

경찰공무원 2차 시험인 체력검정시험을 실질적이고 체계적으로 준비함을 주요 목적으로 한다. 특히, 윗몸일으키기, 팔굽혀펴기, 좌우악력 종목에 대한 체력단련을 중점적으로 진행한다.

PO1012 경찰민사소송법(Civil Procedure Law) **강의 3시간 3학점**

민사소송법에서 사용되는 기초적인 법률용어를 배우고, 민사소송법의 체계적 이해를 위해 필요로 하는 사항을 체계적으로 정리하며, 특히 공무원시험 합격에 필요한 전문지식을 습득한다.

PR1999 졸업시험(Graduation Examination) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학과(부)별 졸업 요건 : 영어특성화, 캠프인증, 졸업시험 등

구분	영어특성화	전산특성화	
		2016년 이전 입학자	2017년 입학자 부터
내용	유지	유지(졸업요건 적용)	폐지

* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

* 캠프인증 졸업요건: ① 1학년 CREOS캠프 ② 2학년 SKON캠프 ③ 3·4학년 DREAM캠프

※ ①~③ 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함.

* 졸업시험 졸업요건: 공무원시험 전공과목인 헌법, 행정법총론, 형법에 대해 실시하고 각 과목별 60점을 기준으로 합격·불합격을 판정함. 한 과목이라도 불합격시 최종적으로 “졸업시험 불합격”으로 봄.

경 영 학 부

(Division of Business Administration)

1. 교육목표

경영학부의 교육목적은 경영 전반에 대한 이론과 실무를 체계적으로 교육하여 실용적 전문지식과 창의적인 기업가정신을 지니고 사회 각 분야를 선도할 수 있는 유능한 인재를 육성하는데 있다. 아울러 홍익인간의 정신으로 인류공영의 이상사회 구현에 기여한다는 본 대학교의 건학이념에 부응하여 꾸준한 학술적 연구와 실무능력 배양을 통하여 학문적 발전을 꾀함과 동시에 사회와 국가의 발전 및 세계경제 번영에 기여할 수 있는 완전한 인격체의 양성에 전력하고 있다. 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 경영학부에서는 다음과 같은 구체적인 목표를 설정하고 있다.

첫째, 경영의 기초지식 및 이론을 체계적으로 이해시키고 경영의 제 현상을 규명할 수 있는 연구방법을 습득케 함으로써 이론적 분석능력을 갖춘 인재를 양성한다.

둘째, 실무교육을 통하여 효과적인 기업 경영과 합리적 업무 처리능력을 배양시켜 실무능력을 갖춘 전문적인 경영인을 양성한다.

셋째, 국제화, 지식정보화 시대의 새로운 경영환경에 적응할 수 있는 감각과 자질을 갖춘 국제적 전문인을 양성한다.

넷째, 교수와 학생간의 인격적 교류를 활성화하여 지식의 전수를 넘어 보다 바람직한 대학생활의 지침이 되고 나아가 대학이 전인교육의 장이 되도록 함으로써 자본주의 경제사회에 기여할 수 있도록 올바른 가치관을 지닌 인격체를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

경영학부는 경영전공과 글로벌경영전공의 2개 전공과정으로 구성되어 있으며, 경영전공은 경영트랙, 국제통상트랙, 회계·세무트랙, 금융경제트랙, 물류·마케팅트랙의 5개 트랙으로 구성되어 있다. 경영학부의 전공교육과정은 1학년의 전공핵심과정, 2학년의 전공심화과정-공통, 그리고 2, 3, 4학년의 전공심화과정으로 구성되어 있다. 1학년의 전공핵심과정과 2학년의 전공심화과정-공통은 경영학부의 각 전공과정을 이수하기 위한 핵심교과목과 공통 심화교과목으로 편성되어 있으며, 2, 3, 4학년의 전공심화과정은 학생들에게 다양한 선택의 기회를 제공하기 위한 각 전공 관련교과목인 전공심화교과목으로 구성되어 있다.

경영학부의 전공 이수방법은 학부 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학부에 사전문의 후 수강신청에 임하여야 한다. 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부 심화전공 및 트랙을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다. 전공이수 방법은 다음과 같다.

⑴ BS교과목(전공핵심, 전공심화-공통, 경영캡스톤디자인)은 2개 전공에 공통으로 인정함.

⑵ 경영학부 학생의 학부내 부전공을 인정하지 않음.

⑶ 경영학부 학생은 1학년 전공핵심교과목 4과목과 4학년 경영캡스톤디자인을 반드시 이수해야 함.

⑷ 경영학부 학생의 전공 이수방법

① 전공핵심12학점+경영캡스톤디자인3학점+전공심화33학점 이상 = 48학점 이상

- 전공심화 33학점에는 2~4학년 전공심화에서 18학점 이상을 포함해야 함.

② 학부내 복수전공 : 전공핵심교과목과 경영캡스톤디자인을 공통으로 이수하고,

2~4학년 전공선택 교과목 중 57학점 이상을 이수해야 함.

- 전공선택 57학점에는 제1전공심화 18학점 이상, 제2전공심화 18학점 이상을 포함해야 함.
- 졸업논문, 자격증 등 두 전공에서 요구하는 졸업기준을 모두 충족해야 함.

④ 타 학과(부) 복수전공 및 부전공

- 제2전공(타 학과), 부전공(타 학과) : 해당전공의 이수요건을 모두 충족해야 함.

⑸ 타 학과(부) 학생의 경영학부 전공 이수방법

① 복수전공 : 자신이 선택한 해당 전공에서 36학점(12과목) 이상 이수하되.

- 그 36학점 중 9학점(3과목) 이상을 전공심화과정(2, 3, 4학년 교과목)에서 이수.
- 전공핵심교과목 및 전공심화-공통교과목은 2개 전공에 공통으로 인정함.

② 부전공 : 자신이 선택한 해당 전공에서 21학점 이상을 이수하되,

- 그 21학점 중 9학점(3과목) 이상을 전공심화과정(2, 3, 4학년 교과목)에서 이수.
- 전공핵심교과목 및 전공심화-공통교과목은 2개 전공에 공통으로 인정함.

□ 전공 이수체계도

전공	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	직무적용 진출분야
창의적 전략적 기획 능력	경영통계		미시경제 재무회계 마케팅	재무관리 관리회계 경제자료분석	투자의이론과실제 마케팅전략	경영전략과 의사결정 응용일반균형분석	벤처창업 산업조직 관리회계연습	옵션과선물 마케팅사례연구	창업 기획, 마케팅, 연구부서
분석적 문제 해결 능력	경제학원론	회계원리	경영경제수학 원가회계	서비스마케팅 중급회계	화폐금융 경영과학 보관하역 화물운송 세무회계	재무제표분석 생산및운영관리 마케팅리서치 산업연관분석 환경경제학	세무조정실무 회계감사 위험관리와 보험	고급회계 기업금융	창업 기획, 마케팅, 연구부서
리더십 능력				인간관계와 리더십	조직행동의이해	기업환경론 인적자원관리 기업법	비즈니스커뮤니케이션 CEO사례연구	프랜차이즈관리 기업과사회	기업의 인사부서, 노무책임자 노무관리사
글로벌 전문 경영인 능력		경영학원론	무역경영 국제통상론 무역학개론	국제경영 거시경제학 무역영어 국제마케팅관리	국제무역론 무역계약 다국적기업사례 자본시장의이론과제도 국제무역과무역정책	비즈니스스피킹 국제물류 국제금융론 무역영어회화 신용장 국제운송물류	국제e-비즈니스 무역정책 비즈니스라이팅	국제통상법 해외시장조사 국제재무관리	무역회사, 글로벌기업
지속적 자기 계발 능력						중급재무회계 연습	경영캡스톤디자인 e-비즈니스 경영경제논문세미나	금융리스크관리	기획, 연구부서
통섭적 경영 능력			세법개론 물류관리 소비자행동	유통관리 전산회계실무 금융정보시스템	광고론 회계정보시스템 부가가치세실무 재정학 금융SW	소득세회계	경영정보시스템 물류정보시스템	상권분석 재산제세실무 ERP화계 지방재정	창업 기획, 마케팅, 연구부서

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	내인생의성공학·실패학* 직무리허설* Global English 1* 기초학문교양선택** 전공핵심	2 2 2 3	상상력에의초대* 문제해결의힘* 홀리스틱리더십* Global English 2* 기초학문교양선택** 전공핵심	2 2 2 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택** World English 1* 전공심화 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택** World English 2* 전공심화 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공심화 및 기타	19	전공심화 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	경영캡스톤디자인 전공심화 및 기타	3 16	전공심화 및 기타 졸업논문및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, 상상력에의초대, 문제해결의힘, 홀리스틱리더십, 내인생의성공학·실패학, 직무리허설 (총 9과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : '인문과 예술', '사회와 세계', '과학과 기술', '미래와 융합', '인성과 체육'의 5개 영역, 총 15학점 이상 이수 (각 영역별 3학점 이상)
*** 졸업논문및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 전공핵심 교과목

BS1010 경제학원론(Principles of Economics) **강의 3시간 3학점**

경제학원론은 현대경제의 다양한 내용과 경제학의 여러 이론을 기초적인 수준에서 이해시킨다. 경제학의 의미와 분석방법, 기본적인 미시, 거시경제이론과 국제경제이론 등의 핵심 기초이론을 다룬다.

BS1020 경영학원론(Introduction to Business Administration) **강의 3시간 3학점**

자본주의 경제의 기반이 되는 자유기업제도와 이를 둘러싸고 상호 작용하는 환경의 여러 현상을 종합적으로 이해, 예측키 위한 기초적 지식과 기업경영의 주요기능 분야에 대한 개괄적 이해를 도모한다.

BS1040 회계원리(Principles of Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

회계학의 기초적 개념과 이론에 관한 입문과목으로서 회계정보의 창출과정을 전반적으로 학습한다. 분개, 원장기입, 시산표의 작성, 결산 등과 관련한 부기원리, 회계장부조직, 계정과목별 회계처리 및 재무제표의 작성 등을 다룬다.

BS2012 경영통계(Statistics for Business Administration)　　강의 및 실습 3시간 3학점
통계의 기초이론을 통해 경영 각 부문에서 응용될 수 있는 통계기법을 이해시키는데 본 과목의 의의가 있으며 내용으로는 확률 및 표본분포, 추정, 가설검정, 상관분석 및 회귀분석, 분산분석, 시계열분석 등이 있다.

5. 전공심화-공통 교과목

BS1030 무역학개론(Principles of International Trade)　　강의 3시간 3학점
무역학개론에서는 국제무역의 의의, 기본이론, 무역정책 및 무역실무의 기초개념을 설명하고, 무역과 경제성장을 강의한다.

BS2013 미시경제(Microeconomics)　　강의 3시간 3학점
미시경제학에서는 소비자이론, 생산자이론 및 시장이론을 통하여 자원배분 및 소득분배에 있어서 시장경제의 작동원리를 이해하고, 나아가서 시장기구의 실패와 이에 따른 정부의 역할을 논의한다.

BS2021 인간관계와리더십(Human Relation and Leadership)　　강의 3시간 3학점
위계질서가 약화되고 수평적 관계로 변화되고 있는 직장이나 조직에서 발생하는 사람과 사람 간의 문제에 대한 해법을 찾기 위해 모두가 함께 승리하는(win-win) 창조적 인간관계와 인맥 구축의 스킬을 배우고 궁극적으로 자기변화와 혁신을 추구하는 것을 목적으로 한다.

BS2023 마케팅(Marketing)　　강의 및 실습 3시간 3학점
현대기업이 당면하고 있는 마케팅 문제의 성격을 규명하고 제품 또는 서비스를 소비자에게 유통시키기 위한 배경적 지식의 제공을 내용으로 다룬다.

BS2025 재무관리(Principles of Finance)　　강의 및 실습 3시간 3학점
기업의 자금과 관련된 활동의 효율적 수행을 위한 자금의 조달과 이용, 기업의 수익성을 높이기 위한 투자 결정, 포트폴리오 이론, 자본 자산가격의 결정모형, 기업의 자금계획 등에 대하여 강의한다.

BS2033 국제경영(International Business)　　강의 3시간 3학점
국제경영의 이론과 실제를 총괄적으로 연구한다. 국제경영의 본질, 국제경영의 주체, 국제경영학의 학문적 성격을 밝히는 기초이론부문과 국제경영을 실질적으로 전개해 가는 유형부문, 그리고 시대적 흐름과 맥을 같이하는 국제경영전략, 관리부문 등 세 부문에 연구와 강의의 중점이 두어진다.

BS2043 재무회계(Financial Accounting)　　강의 및 실습 3시간 3학점
재무회계에 대한 이론적 구조를 이해한다. 기업자본과 기업이윤을 측정하기 위한 기록 및 기록의 종합, 분석, 정리, 통제 등에 필요한 제 원칙과 기법을 학습한다. 점점 더 전문화되고 다양화되고 있는 기업회계의 실무처리 능력의 기초를 배양한다.

BS2045 관리회계(Managerial Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

회계자료를 이용한 경영의사결정의 이론과 실제에 대한 기초적 내용을 다루는 회계의 한 분야로 기업조직과 관리회계, 관리회계의 접근방법, 원가의 개념과 추정방법, 손익분기점분석, 가격결정 등을 학습한다. 또한 회계자료를 이용한 경영의사결정의 이론과 실제에 대한 내용으로 책임회계제도, 성과평가, 특수의사결정, 자본예산, 재고관리 등의 분야를 학습한다.

BS2047 경영캡스톤디자인(Business Capstone Design) **강의 3시간 3학점**

경영현장의 실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

BA1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**

경영전공 졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 학생들이 경영학 전공분야와 관련된 연구주제를 선정하여 졸업논문을 작성하거나 경영학 전공에 대한 이해도를 테스트하기 위한 졸업시험을 시행하여 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

GB1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**

글로벌경영전공 졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 학생들이 경영학 전공분야와 관련된 연구주제를 선정하여 졸업논문을 작성하거나 경영학 전공에 대한 이해도를 테스트하기 위한 졸업시험을 시행하여 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학부별 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.

※ 각 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격 됨.

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

< 경영학부 졸업요건 >

2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함. 2016학년도 이전 입학자는 서경대학교 CREOS캠프(대상자 : 2016학번 이후), 스콘캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후)와 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후) 교육을 이수해야 함. 불참시 "졸업논문및시험" 교과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.

▌경영 전공▐

(Major of Business Administration)

경 영 트 랙

1. 트랙 이수방법

경영트랙은 마케팅, 생산관리, 인사조직, 경영정보시스템, 재무관리 등과 같은 분야이며 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

BA1005 비즈니스커뮤니케이션(Business Communication) 강의 및 실습 3시간 3학점
조직에서 유능한 구성원이 갖추어야 할 핵심역량으로서 발표나 회의 등에서 말이나 문서로 효과적으로 자기를 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 토의 내지 협상을 생산적으로 이끌 수 있는 커뮤니케이션 skill을 다양한 실습을 통해 습득한다.

BA1013 기업환경론(Business Environment) 강의 및 실습 3시간 3학점
오늘날의 기업이 거시적이고 미래지향적인 경영활동을 수행하기 위해서는 기업을 둘러싸고 있는 사회와의 관련성 속에서 기업을 바라보는 진보적인 자세를 가져야 한다. 급격하고 다양한 환경의 변화를 바르게 인식하고 이에 창조적으로 대응하기 위한 합리적인 분석과 예측을 통하여 환경에의 적응을 꾀하고 기업전략전개의 방향과 방법을 연구한다.

BA1018 경영과학(Management Science) 강의 및 실습 3시간 3학점
경영환경을 고려하여 의사결정변수 간의 관계를 모형화하고 그로부터 최적해를 구하는 방법을 모색하는데 본 과목의 의의가 있으며 내용으로는 선형계획법, 수송 및 할당문제, 목표, 정수, 동적, 비선형계획법, 네트워크, 의사결정분석, 대기이론, 게임이론, 모의실험 등이 있다.

BA1033 생산및운영관리(Production and Operation Management) 강의 및 실습 3시간 3학점
본 과목에서는 생산 및 서비스 분야를 효율적이고 효과적으로 운영하는 방법을 다루게 된다. 강의할 내용은 생산시스템의 설계, 생산계획, 그리고 생산시스템의 운영 및 통제를 포함한다. 그 밖의 생산자동화, 물류관리에 대한 기본개념들도 본 과목에서 다루게 된다.

BA1034 인적자원관리(Human Resources Management) 강의 3시간 3학점
인적자원의 선발과 적재적소의 배치, 효율적 인력활용을 위한 보상관리와 평가시스템의 구축 및 인간관계, 그리고 인재개발과 경력개발 등에 관해 다루는 과목으로서 인적자원관리에 관한 각종 개념과 관행 및 기법 등을 연구한다.

BA1040 경영정보시스템실습(Management Information System Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목에서는 경영정보시스템의 구성요소인 동시에 하드웨어, 소프트웨어, 데이터베이스에 대한 기본 개념과 정보시스템의 계획, 시스템 분석 및 설계방법, 시스템의 설치 및 유지, 정보시스템의 평가 및 통제 등을 다루게 된다. 그 밖의 SIS, DSS, EIS 등에 대해서도 간단히 다룬다.

BA1043 경영소프트웨어활용(Management Software & Application) 강의 3시간 3학점

기업경영의 제 분야에서 효과적으로 사용되고 있는 대표적 컴퓨터 소프트웨어의 사용법을 익히고, 이를 응용할 수 있는 능력을 길러 정보화 시대의 전문적인 역량을 갖추도록 하는데 목표가 있다.

BA1110 조직행동의이해(Organizational Behavior) 강의 3시간 3학점

조직론의 미시(Micro)분야를 다루는 과목으로서 행동과학의 여러 접근 방식에 대한 이해를 통해 조직 내 개인행동과 집단행동에 관련된 제반 이슈를 과학적으로 설명, 예측할 수 있는 능력을 신장시킨다.

BA1120 투자의이론과실제(Investment Theory & Application) 강의 및 실습 3시간 3학점

기업환경분석, 마케팅과 시장분석 및 판매예측, 구매 및 생산관리, 인사 및 경영통제, 재무예측 및 회계정보 등을 연계하여 기업의 장단기 경영계획을 작성함으로서, 기업현장에서의 경영관리 및 통제업무를 학습하는데 목적이 있다.

BA1122 CEO사례연구(Case Studies of Successful CEO) 강의 3시간 3학점

CEO 사례연구는 국내와 해외 유수의 기업체에서 최고경영자를 지낸 리더에 대한 사례연구를 통해 성공적인 CEO의 비전과 전략 및 경영관리에 대해 학습한다. 최고경영자의 사례에 대해서는 관련된 서적이나 연구보고서, 비디오 등을 통해 접근한다.

BA1126 벤처창업(Venture Opening) 강의 및 실습 3시간 3학점

벤처창업과 관련된 제반 제도적, 법적 환경에 대해 학습하며 성공적인 창업을 위한 기업가정신, 시장과 고객의 분석과 사업계획의 수립 및 추진, 그리고 창업초기에 있어서의 마케팅과 경영관리 등에 관해 연구한다.

국 제 통 상 트 랙

1. 트랙 이수방법

국제통상트랙은 국제경제 및 통상, 무역실무, 국제경영 등의 분야이며 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

IT0014 국제금융론(International Finance Theory) **강의 3시간 3학점**

국제금융론에서는 화폐의 수요와 공급, 이자율 체계에 관한 기본개념과 이론을 바탕으로 외환시장 및 국제신용시장의 구조와 국제재무관리기법 및 환율결정이론을 이해하고, 환율 및 통화와 국제수지와의 관계를 분석하며, 개방거시이론에서의 산출과 고용, 통화 및 인플레이션에 관하여 연구한다.

IT0061 외환의이론과실제(Foreign Exchange Theory & Practice) **강의 3시간 3학점**

외환의 본질적 기능과 메커니즘을 폭넓게 고찰한다. 외환의 기본이론, 국제수지와 외환의 관계, 외환거래의 실제와 외환시장의 구조, 환 리스크의 관리문제 등을 체계적으로 이해하고 외환 관련 실무를 학습한다.

IT1017, IT1044 무역영어1, 2(International Trade English 1,2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

무역 거래시 교환되는 영문무역서신을 중심으로 그 형식과 작성원리를 이해하고, 국제무역 업무와 관련하여 영어에 의한 의사소통 능력을 배양한다.

IT1018 국제마케팅관리(International Marketing) **강의 3시간 3학점**

국제마케팅관리는 국내마케팅과는 달리 국제환경의 극복이라는 제3의 변수를 중시한다. 따라서 국제마케팅의 기본이론을 고찰한 다음 국제환경의 범주, 분석적응이론 등을 중심적으로 분석하고, 각론으로써 국제제품, 국제가격, 국제경로, 국제촉진 등 이른바 4P론의 실제를 고찰한다.

IT1019 국제경제학(International Economics) **강의 3시간 3학점**

국제경제학에서는 국제거래와 관련된 기초개념들을 이해하고, 국제경제의 제 문제를 역사적, 이론적, 정책적 제 측면에서 고찰함으로써 앞으로 전개될 방향에 대한 대응책을 강의한다.

IT1041 국제무역론(International Trade Theory) **강의 3시간 3학점**

국제무역론은 국제무역현상을 연구하는 과목으로서, 무역발생의 원인, 무역 패턴, 무역에 따른 효용, 그리고 무역과 국가경제성장 등과 관련한 문제를 중점적으로 다룬다.

IT1043 무역계약(International Trade Contract) **강의 및 실습 3시간 3학점**

무역계약에서는 국제무역거래에 수반되는 국제계약에 대하여 연구한다. 국제매매계약을 비롯한 여러 형태의 계약과 계약을 둘러싼 국제거래 절차, 국제 상관습, 국제분쟁 등의 제반 문제를 포함한다.

IT1045 국제통상론(International Trading System) **강의 3시간 3학점**

국제통상론에서는 국제통상의 기본원리를 체계적으로 연구하고, WTO협정, 국가간 통상협약, 주요국의 통상관계법을 비롯한 국제통상관계의 원칙과 체제를 고찰한다.

IT1047 신용장(Letter of Credit) **강의 3시간 3학점**

신용장에서는 국제무역거래의 가장 일반적인 결제수단인 신용장제도에 관한 국제 규칙 및 관례와 실무적인 운용에 대하여 고찰한다.

IT1049 무역보험(International Trade Insurance) **강의 3시간 3학점**

무역보험은 무역거래에 필수적으로 수반되는 해상보험을 비롯한 주요 무역보험제도의 이론적 및 실무적 측면을 고찰한다.

IT1051 국제통상법(International Trade Law) **강의 3시간 3학점**

국제통상법에서는 무역거래와 국제통상활동을 규율하는 국제경제기구들의 법규와 협약들을 연구한다. WTO협정을 비롯한 국제기구들의 규범, 국가간의 통상협약 등이 논의의 주요 내용이 된다.

IT1054 해외시장조사(International Marketing Research) **강의 3시간 3학점**

국제마케팅활동과 관련하여 발생하는 제반 문제를 해결하기 위해 필요한 정보수집 및 분석기법 등에 관해 연구한다.

IT1056, IT1057 무역영어회화1, 2(Business English Conversation1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

무역거래를 성립시키기 위한 상담과 그밖에 무역거래에서 필요로 하는 영어회화를 연습한다.

IT1064 무역정책(International Trade Policy) **강의 3시간 3학점**

무역정책에서는 무역의 모순을 지양, 극복, 완화시킬 정책방안을 모색하며, 무역과 경제발전과의 관계를 고찰한다.

IT1066 국제재무관리(International Financial Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

국제재무관리에서는 기업의 국제거래에 따른 금융상의 문제와 자금관리, 해외자금조달 및 투자결정에 대하여 연구한다.

IT1075 국제e-비즈니스(International e-Business) **강의 3시간 3학점**

국제 e-비즈니스의 관련개념과 실무, 그리고 전략수립에 관해서 연구한다. 전자상거래시대에 대비하여 정보교환과 활용능력을 제고하고 이에 따른 문제점과 대응방안에 대하여 연구하며, 수출입 및 물류활동과 관련된 EDI에 관해서도 다룬다.

IT1078 다국적기업사례(Case Study on Multinational Enterprise) **강의 및 실습 3시간 3학점**

다국적기업사례에서는 다국적기업의 특성과 행태에 대한 이해를 바탕으로, 다국적기업의 경영패턴과 범세계적 경영전략에 관한 사례를 체계적으로 분석한다.

IT1079 국제운송물류(International Logistics and Transportation) **강의 3시간 3학점**

재화의 유통과 관련된 주요활동인 운송, 보관, 하역, 포장, 정보기능의 효율성을 제고할 수 있는 물류시스템에 관하여 연구하고, 국제해상운송, 국제항공운송, 국제육상운송, 그리고 국제복합운송 등으로 구성된 국제운송에 관한 제반 지식을 탐구한다.

IT1082 관세의이론과실제(Customs Theory and Practice) **강의 3시간 3학점**

관세의 이론과 실제에서는 국제거래와 불가분의 관계에 있는 관세의 의의와 분류, 학설, 효과 등을 이론적으로 이해하고, 관세제도의 평가, 통관 등을 실무적으로 살펴본 후, 국제기구와 관련된 관세 메커니즘 및 주요국의 관세제도를 살펴보는 국제관세제도 분야를 심도 있게 살펴본다.

IT1092 무역클레임과상사중재(International Trade Claim and Arbitration) **강의 3시간 3학점**

국제 거래시 발생하는 각종 클레임에 대한 실태와 발생원인 그리고 예방대책 등을 분석 검토하고 해결방안으로서의 상사중재에 대하여 연구한다.

IT1093 무역경영(International Trade Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

국제무역거래 활동에 필요한 기본적인 지식을 중심으로 무역업무 전반에 걸쳐 포괄적으로 고찰한다. 무역상사의 경영, 국제무역관행, 인코텀즈, 수출입관리 및 방식, 계약, 통관, 운송서류, 신용장, 클레임, 무역금융 등을 연구하여 무역실무능력을 기른다.

회 계·세 무 트 랙

1. 트랙 이수방법

회계·세무트랙은 재무회계, 관리회계, 세무회계, 회계감사, 회계정보시스템 등과 같은 분야이며 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

AC0018 원가회계(Cost Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

원가요소에 대한 계정체계 및 그 집계와 배분 등에 관한 기초지식을 이해시키고, 개별원가계산과 종합원가계산, 공손회계, 결합제품 및 부산물회계, 서비스부서의 원가배부에 관한 내용, 전부원가계산과 변동원가계산의 원리와 절차를 학습한다.

AC1005 전산회계실무(Computer-Aided Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업의 재무회계와 관리회계시스템에 컴퓨터를 응용하기 위한 기초지식을 이해시키고, 패키지 프로그램을 이용하여 원시자료의 입력, 기장 및 재무제표의 작성을 연습하고 관리회계의 의사결정 문제를 다룬다.

AC1007 세법개론(Introduction of Tax Laws) **강의 3시간 3학점**

조세법 중 세무회계의 학습에 필요한 기본적인 내용을 다루는 분야로서 국세기본법, 부가가치세법, 소득세법, 조세감면규제법, 상속세법 등을 개괄적으로 강의한다.

AC1021, AC1022 중급회계 1, 2(Intermediate Accounting1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

회계원리의 지식을 바탕으로 중급의 회계이론 및 회계기준을 응용하여 복잡하고 특수한 회계사상의 과목별 회계처리와 재무제표를 작성할 수 있는 능력을 배양한다. 중급회계 2는 중급회계 1에 이어서 계정과목별 회계처리의 문제와 재무제표 작성능력을 배양한다.

AC1024 원가관리(Cost Management) **강의 3시간 3학점**

원가회계의 신 개념인 활동기준원가계산, 역류원가계산과 원가관리를 전략적으로 수행하기 위한 제품수명주기원가계산, 목표원가계산, 카이젠원가계산, 품질원가계산의 내용을 학습한다.

AC1026 회계정보시스템(Accounting Information System) **강의 및 실습 3시간 3학점**

경영의사결정에 필요한 회계정보의 수집, 정리, 이용 등에 있어서 컴퓨터를 이용한 시스템의 개발과 설계, 관리 및 그 분석에 필요한 이론과 실제를 학습한다.

AC1027 연결회계(Consolidation Accounting) **강의 3시간 3학점**

경제적으로 하나의 실체로 인정되는 기업집단에 속하는 개별기업의 재무제표를 합하여 하나의 재무제표를 작성하는데 필요한 이론과 연결재무제표기준에 의거한 실무를 다룬다.

AC1028 부가가치세실무(Practice of Value Added Tax) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업의 경제활동과 가장 밀접한 관련이 있고 빈번하게 발생하는 부가가치세에 대한 회계처리와 부가가치세법의 내용을 사례 중심으로 강의하여 부가가치세 신고서식을 작성할 수 있는 능력을 배양한다.

AC1031 회계감사(Auditing) **강의 및 실습 3시간 3학점**

회계감사의 기초개념, 감사인의 직업윤리와 법적 책임, 회계감사의 준비와 실시를 위하여 내부통제제도, 표본추출이론, EDP감사 및 계정과목별 감사절차에 대한 이론과 회계감사기준의 내용을 강의한다.

AC1032 재산제세실무(Real Estate Taxes) **강의 및 실습 3시간 3학점**

토지 등 부동산의 취득, 보유 및 양도에 따라 부과되는 양도소득세, 상속세, 증여세 등 국세와 지방세를 학습한다.

AC1034 세무회계(Tax Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

법인세법을 중심으로 과세소득과 세액의 계산과 관련된 회계의 한 분야로 익금산입, 익금불산입, 손금산입, 손금불산입, 소득공제 등에 관한 세법의 규정을 살펴보고, 이들의 세무조정을 통한 법인세액계산실무를 익힌다.

AC1039 소득세회계(Income Tax Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

과세의 공평을 기하고 담세력에 상응하는 과세를 목적으로 부과되는 소득세에 관한 기본원리와 종합소득금액의 계산 및 소득공제, 예정신고 및 확정신고 절차에 관하여 학습한다.

AC1042 기업법(Business Law) **강의 3시간 3학점**

자본주의 경제 체제하에서 가장 중요한 공동기업형태인 회사의 조직구성과 운영활동에 관한 법률관계를 규정한 상법전의 회사편을 기본으로 하여 회계와 밀접한 관련 있는 내용을 중심으로 학습한다.

AC1051 고급회계(Advanced Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

중급회계에서 다루지 않는 특수회계문제를 중심으로 한 과목으로서 합병회계, 외화환산회계, 본지점회계, 인적자원회계, 청산회계 및 물가변동회계 등을 강의한다.

AC1053 회계감사사례연구(Studies in Auditing Cases) **강의 3시간 3학점**

일반적으로 인정된 회계원칙, 회계감사에 관한 이론과 회계감사기준을 구체적인 사례에 적용하여 문제를 해결하고, 조서의 작성, 감사의견의 형성 등에 필요한 능력을 배양함을 목적으로 한다.

AC1056 세무조정실무(Preparation of Income Tax Returns) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이미 학습한 소득세법과 법인세법의 지식을 바탕으로 각종 사례를 이용하여 소득세과세표준신고서와 법인세과세표준신고서의 작성방법을 익힌다.

AC1061 재무제표분석(Analysis of Financial Statement) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현재와 미래의 기업의 경영 상태와 재무적 건전도를 분석하는 기법에 관련된 과목으로서 재무비율분석, 현금흐름분석, 경영성과와 재무예측, 기업불실의 예측, 신용분석 등을 다룬다.

AC1064 관리회계연습(Managerial Accounting Practice)　　강의 및 실습 3시간 3학점

원가회계와 관리회계에서 습득한 지식을 기초로 하여 공인회계사, 세무사 등 각종 시험에서 이미 출제되었던 문제와 사례를 중심으로 강의하여 경영의사결정에 대한 문제해결능력을 배양한다
.

AC1071 ERP회계(ERP Accounting)　　강의 및 실습 3시간 3학점

ERP시스템은 영업에서 생산출하에 이르는 기업의 모든 프로세스를 컴퓨터를 이용하여 유기적으로 연계, 실시간으로 관리할 수 있게 해 주는 통합시스템이다. 따라서 본 교과목을 통해 기업 내의 구매, 생산, 인사, 영업, 재무 등의 업무프로세스들이 회계와 어떠한 방법으로 연계되며, 정보를 상호 공유하게 되고 나아가 새로운 통합정보를 생성하여 신속한 의사결정을 지원하게 해주는지를 학습하게 된다.

AC1074 중급재무회계연습(Practice of Intermediate Accounting)　　강의 및 실습 3시간 3학점

중급회계에서 다루었던 회계처리와 재무제표 작성능력을 배양하기 위해 사례 및 문제 중심으로 강의하여 문제해결 능력을 배양함을 목적으로 한다.

금 융 경 제 트 랙

1. 트랙 이수방법

금융경제트랙은 재정학, 환경경제학, 국제경제학, 금융경제학 등의 분야이며 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

EC1012 거시경제학(Macroeconomics) **강의 3시간 3학점**

거시경제학은 국민경제 전체수준에서 본 거시경제현상의 결정원리를 주요대상으로 다루는 분야로서 국민소득, 고용, 물가, 경기변동, 경제성장과 발전, 국제수지 등에 관한 이론과 정책을 취급하는 분야이다.

EC1035 재정학(Public Finance) **강의 3시간 3학점**

재정학은 공공부문의 경제활동 내용 및 그 효과를 연구하는 분야로서 정부의 세입, 세출, 예산제도, 조세원칙, 재정정책에 관한 이론과 실제 국가재정운용 문제를 다룬다.

EC1051 환경경제학(Environmental Economics) **강의 3시간 3학점**

환경경제학은 현세대와 미래세대의 후생을 극대화하기 위하여 유한한 자원과 환경을 이용하는 효율적인 방법과 인과관계를 경제학적으로 분석하고 복지국가 구현을 위한 환경정책 방향을 다룬다.

EC1276 산업연관분석(Input-Output Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 일반균형론의 한 분야로서 레온티에프 체계를 다룬다. 투입산출분석, 산업간 전후방 연쇄효과, 동태적 비대체정리 등을 다룬다.

EC1131 경제자료분석(Econometrics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

경제자료분석은 다중회귀모형에서의 추정과 가설검정, 고전적 가정의 완화, 연립방정식 모형, 가변수인 종속변수에 대한 회귀 모형, 시계열 계량경제 모형 등의 사례를 통해서 실습함으로써 실무에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

EC1137 국제무역과무역정책(International Trade and Trade Policy) **강의 3시간 3학점**

국제무역과 무역정책은 국가 간의 무역원리에 관한 일반이론 및 리카르도 모형, 헥셔-올린 모형, 특수요소모형을 개관하고 중간재의 교역, 국제요소이동, 무역정책, 불완전경쟁시장에서의 국제무역의 주제를 다룬다.

EC1147 응용일반균형분석(Applied General Equilibrium Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

응용일반균형분석은 경제통합이론을 고찰하고, 세계의 모든 산업연관표로 구성된 데이터를 활용하여 경제통합에 관한 실증분석을 수행한다.

EC1252 자본시장의이론과제도(Capital Market Theory) **강의 3시간 3학점**

자본시장의 이론과 제도는 주식, 채권, 선물, 옵션시장에서의 금융제도와 금융상품들의 가격결정 모형을 다룬다. 이 과목은 공인회계사, 증권분석사, 재무위험관리사 등의 자격증 시험에 도움이 되는 실무과목이다.

EC1255 화폐금융(Money Credit and Banking) **강의 3시간 3학점**

이 과목은 현대 화폐금융 경제하에서 금융경제부문이 실물경제부문과 어떠한 관계를 맺고 있는지에 초점을 맞추고 유동성과 금리, 금융시장, 예금대출 및 기타 금융상품, 금융정책 등에 관한 금융실무적인 분야를 집중적으로 다루는 과목이다.

EC1256 산업조직(Industrial Organization) **강의 3시간 3학점**

이 과목은 미시경제이론을 기초로 하여 시장구조, 기업행동, 시장성과의 결정요인 및 이들 요인 상호간의 인과관계와 정부의 시장개입 등에 관한 이론을 다룬다.

EC1258 지방재정(Local Public Finance) **강의 3시간 3학점**

이 과목은 국가와 지방정부간의 자원배분문제, 지방세 문제, 지방자치단체의 재원조달문제, 지역간 불균형 문제를 해소하기 위한 지방재정 조정 문제, 지역경제 발전을 위한 지방정부의 역할 등 지방정부와 지방재정 문제를 체계적으로 다룬다.

EC1259 국제금융(International Finance) **강의 3시간 3학점**

이 과목은 국제경제의 화폐금융적 분야를 다루는 분야로서 외환시장과 환율, 국제수지의 화폐금융부문, 국제자본거래와 이동, 국제통화제도와 질서 등과 관련한 실제 경험적 사례를 중점적으로 다루는 분야이다.

EC1264 기업금융(Corporate Finance) **강의 3시간 3학점**

기업금융은 금융경제학에서 배운 기초 이론을 바탕으로 기업의 재무적 의사결정 관련 이론과 실무를 학습한다. 주요 내용은 자본구조 이론, 배당정책, 인수합병 이론 및 실무적 내용 등이다.

EC1265 위험관리와보험(Risk Management and Insurance) **강의 3시간 3학점**

이 과목은 위험의 식별, 위험의 평가와 위험을 해결하는 방법을 다룬다. 위험관리의 도구로서 보험을 강조하면서 기업위험과 개인의 위험을 함께 고려한다.

EC1266 옵션과선물(Options and Futures) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 금융공학에서 사용되는 여러 가지 기법을 분석하기 위하여 투기, 헷징, 차익거래에서 옵션과 선물을 이용하는 방법을 다룬다.

EC1267 금융리스크관리(Financial Risk Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 금융기관에 대한 규제와 변화하는 시장 위험과 신용 위험을 평가하기 위하여 사용되는 위험에 노출된 포트폴리오의 가치(Value at Risk)를 측정하는 방법을 다룬다.

EC1268 금융정보시스템(Financial Information System) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목에서는 금융서비스 산업에서의 정보기술(Information Technology)에 관련된 컴퓨터 언어를 학습한다.

EC1274 금융소프트웨어(Financial Software) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 옵션과 선물, 금융리스크관리에서의 금융솔루션을 구축하는데 필요한 도구로서 객체지향언어인 JAVA를 습득하고 C++언어 및 MATLAB과의 관련성을 설명한다.

EC1275 경영경제논문세미나(Economics and Business Seminar) **강의 3시간 3학점**

모든 학생이 경제정책에 대한 구체적인 주제를 선정하여 그 주제에 대한 현황을 파악하고, 문제점을 찾아내 그 개선 방안을 제시하는 훈련을 한다. 이 과목에서는 주제 선정에서부터 논리적 전개과정을 거쳐 올바른 결론을 도출할 수 있도록 개인지도 하고, 결과물 작성을 위한 기본 문장과 분석된 결과를 발표하는 방법까지 철저하게 지도한다.

EC1277 경영경제수학(Mathematics for Economics and Business) 강의 3시간 3학점

경제수학은 경제학을 이해하기 위하여 필요한 수학으로서 행렬대수, 미분 등을 경제학에 응용하는 분석기법을 다룬다.

물 류·마 케 팅 트 랙

1. 트랙 이수방법

물류·마케팅트랙은 운송, 물류, 마케팅, 소비자행동 등의 분야이며 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

LM5001 소비자행동(Consumer Behavior) 강의 및 실습 3시간 3학점

소비자의 구매 및 소비와 관련된 의사결정에 영향을 미치는 심리, 사회 및 경제적 제 요인을 연구하고 이들을 마케팅 전략에 활용하는 방안을 검토한다.

LM5002 물류관리(Logistics Management) 강의 및 실습 3시간 3학점

고객의 요구사항을 충족시키기 위해 자재의 조달부터 생산, 판매에 이르기까지 로지스틱스 전 과정에 수반되는 자재와 정보의 흐름을 효율적, 비용 효과적으로 운영하기 위한 물류의 기능을 중심으로 학습한다.

LM5003 서비스마케팅(Service Marketing) 강의 및 실습 3시간 3학점

하드웨어와 소프트웨어, 그리고 제조업과 서비스업의 경계가 애매모호해지는 서비스경제의 급속한 발달에 따라 중요성이 커지고 있는 서비스마케팅에 대한 이해를 도모하기 위해 서비스의 개념, 서비스마케팅의 이론과 사례 등에 관해 학습한다.

LM5004 유통관리(Distribution Management) 강의 및 실습 3시간 3학점

제조업체에서 도소매상을 거쳐 소비자에게 이르는 상품유통의 흐름을 중심으로 유통경로, 유통마케팅, 유통전략, 상권분석, 유통정보 등 상적 유통에 대해 학습한다.

LM5005 마케팅전략(Marketing Strategy) 강의 및 실습 3시간 3학점

고객의 요구에 부응하기 위해서 제품을 개발하고, 적정한 가격을 설정하며 그 상품을 필요한 장소에 유통시키고 상품의 존재를 효과적으로 고객에게 알리는 판매촉진이 마케팅전략이다. 주요내용은 제품전략, 가격전략, 유통전략, 촉진전략, 믹스전략 등이다.

LM5006 광고론(Introduction to Advertisement) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고의 기본개념과 광고 전략의 수립체계를 소개하고, 광고의 선정, 광고카피 및 매체의 선정, 광고효과의 측정에 관하여 다룬다.

LM5007 보관하역(Storage & Materials Handling Management) 강의 및 실습 3시간 3학점

보관하역은 물류시스템에 있어서 이동 및 보관에 대한 주요 기능이다. 주문처리 및 입·출하 과정에 대한 통합시스템의 계획, 실행 및 통제에 대해 학습한다.

LM5008 물류정보시스템(Logistics Information System)　강의 및 실습 3시간 3학점

물류정보시스템은 물류와 정보 시스템의 결합이다. 물류정보시스템은 투입, 데이터베이스와 조작, 산출의 요소로 구성되어 있다. 물류정보의 DB 구축과 POS, EDI, EOS, 등 물류정보시스템과 OMS, TMS, WMS 등에 관한 이론과 응용사례를 교육한다.

LM5009, LM5010 비즈니스라이팅1,2(Business Writing 1,2)　강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

국제물류를 담당하는 물류인들은 이메일이나 영문서류를 통해 해외의 거래처와 비즈니스를 한다. 비즈니스를 하는데 있어서 가장 중요한 사항 중의 하나는 원어민이라 할지라도 외국인과의 커뮤니케이션을 할 때 확실하게 의미를 전달하여야 한다. 외국인들이 영문서류를 확실하게 이해할 수 있게끔 개발된 영어를 'The Elements of International English Style 교재를 통해 학습한다.

LM5011 경영전략과의사결정(Business Strategy & Decision Making)　강의 및 실습 3시간 3학점

기업의 경영전략과 그에 따른 의사결정 과정 및 이론들을 연구하는 과정으로, 이윤을 추구하는 기업뿐만 아니라 공공 및 비영리기관의 경영전략 분석, 실행, 평가, 통제 등을 다룬다.

LM5012 마케팅리서치(Marketing Research)　강의 및 실습 3시간 3학점

기업의 마케팅 제공물과 소비자의 욕구를 과학적으로 연결시키기 위한 조사방법과 절차에 대해 소개한다. 마케팅 의사결정에 필요한 정보를 적시에 수집하기 위한 방안과 마케팅 자료 수집 및 분석, 해석에 초점을 두고, 실제 시장조사에 적용할 수 있는 기법을 배운다.

LM5013 화물운송(Transportation Management)　강의 및 실습 3시간 3학점

화물운송은 전 세계 유류파동을 통해 국가경제나 기업에 중요하다는 인식이 확산되고 있다. 육, 해, 공을 포함하는 화물운송시스템에 대한 이론적 배경과 각 운송체계의 연계수단과 사례를 교육한다.

LM5014 상권분석(Trading Area Analysis)　강의 및 실습 3시간 3학점

상권분석은 최상의 소매상권을 규명하는 목적을 갖고 각 시장 내에서 수요와 공급의 밀도를 평가하는 것이다. 상권분석은 일반적으로 인구센서스, 우편번호 또는 의미 있는 지역적인 요인에 의해 수요 및 공급의 밀도를 평가할 수 있으며, 각각의 시장 내에서 신규 상점하고 소매업자의 요구사항을 실현할 수 있는 가장 매력적인 상권을 찾는 것이다.

LM5015 국제물류(International Logistics)　강의 및 실습 3시간 3학점

글로벌 환경에서 수행되는 다양한 물류의 기능을 계획, 실행 및 통제 프로세스를 통해 각 기능들의 상호작용이 효율적으로 이루어질 수 있는 최적 프로세스와 전략을 학습한다.

LM5016 e-비즈니스(e-Business)　강의 및 실습 3시간 3학점

e-비즈니스는 제품 및 서비스의 구매 및 판매가 인터넷 또는 컴퓨터 네트워크를 통해 전자적인 매체에 의해서 실행되는 비즈니스의 형태이다. 디지털경제의 핵심인 e-비즈니스의 모델, 핵심요소, 전략, 성공 및 실패 사례 등을 분석하고 학습한다.

LM5017, LM5018 비즈니스스피킹1,2(Business Speaking 1,2)　강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

외국인들과 영어로 확실하게 커뮤니케이션을 하기 위해서는 미국 정부에서 지원하는 해외 방송인 미국의 소리에서 개발한 절제된 단어를 사용하는 Special English를 배우는 것이 유용하다. 미국의 소리는 홈페이지(http://www.voanews.com/specialenglish)이다.

LM5019 프랜차이즈관리(Franchise Management)　강의 및 실습 3시간 3학점

프랜차이징은 성공적인 비즈니스 모델을 갖고 있는 다른 기업을 활용하는 것이다. 프랜차이즈는 상품을 유통시킬 수 있는 연쇄점 형태의 하나이며, 체인의 책임과 투자를 회피할 수 있다. 프랜차이즈 업체의 사업 성공은 가맹점의 성공에 좌우된다. 가맹점개발, 점포개점지원, 오퍼레이션, 프랜차이즈 마케팅, 머천다이징, 판매촉진, 구매·물류, 정보화, 교육훈련, 재무 등이다.

▌글로벌경영 전공▐

(Major of Global Business Administration)

1. 전공 이수방법

글로벌경영전공은 국제비즈니스, 국제재무, 국제투자, 국제금융 등의 분야이며, 학생들은 자신의 진로와 관심분야에 따라 자신이 수강할 세부과정을 지도교수와의 상담을 통해 디자인할 수 있다.

2. 교과목 해설

GB0001 경영경제수학(Mathematics for Economics and Business) 강의 3시간 3학점
경제수학은 경제학을 이해하기 위하여 필요한 수학으로서 행렬대수, 미분 등을 경제학에 응용하는 분석기법을 다룬다.

GB0002 세법개론(Introduction of Tax Laws) 강의 3시간 3학점
조세법 중 세무회계의 학습에 필요한 기본적인 내용을 다루는 분야로서 국세기본법, 부가가치세법, 소득세법, 조세감면규제법, 상속세법 등을 개괄적으로 강의한다.

GB0003 거시경제학(Macroeconomics) 강의 3시간 3학점
거시경제학은 국민경제 전체수준에서 본 거시경제현상의 결정원리를 주요대상으로 다루는 분야로서 국민소득, 고용, 물가, 경기변동, 경제성장과 발전, 국제수지 등에 관한 이론과 정책을 취급하는 분야이다.

GB0004 비즈니스프레젠테이션(Business Presentation) 강의 3시간 3학점
거시경제학은 국민경제 전체수준에서 본 거시경제현상의 결정원리를 주요대상으로 다루는 분야로서 국민소득, 고용, 물가, 경기변동, 경제성장과 발전, 국제수지 등에 관한 이론과 정책을 취급하는 분야이다.

GB0005 개인재무설계(Personal Financial Planning) 강의 3시간 3학점
개인의 재무설계 및 관리에 대한 개요. 개개인의 연령에 따른 재무설계 및 필요자금에 따른 예산 편성, 개인 신용도, 투자, 세금에 대한 이해 및 보험을 통한 은퇴 후 관례에 대한 지식을 배운다.

GB0006 화폐금융(Money and Banking) 강의 3시간 3학점
화폐금융론에서 크게 세 영역을 공부하는데, 첫째는 금융 산업 관련 제도와 운영에 관한 내용이고, 둘째는 국민경제 내에서 금융 산업이 차지하는 역할에 관한 내용이다. 여기에는 금융정책과 그의 거시경제적 효과도 포함된다. 셋째는 국제 금융 분야로 여기서는 세계경제에 미치는 국제금융의 경제적 효과를 알아보고, 국제금융기구들을 개관한다.

GB0007 기업재무(Corporate Finance) **강의 3시간 3학점**

재무관리에서 소개된 장기투자 및 자본조달 토픽에 대하여 심도 있게 학습한다. 자본예산, 자본구조의사결정시 고려되는 쟁점을 다룬다. 자본예산, 기업 가치평가, 자본구조, 자본비용, 위험관리에 대한 심화과정이다.

GB0008 투자의이론과실제(Principles of Investment) **강의 3시간 3학점**

금융투자의 기본이 되는 주식, 채권, 파생상품의 가치산정 방법론을 기초로, 현대 포트폴리오 투자이론의 개념적 정리 및 현실상황에의 적응능력을 제고한다.

GB0009, GB0010 인터내셔널커뮤니케이션1, 2(International Communication 1,2) **강의 각 3시간 3학점**

이 과목은 비즈니스 관련 영어구사능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 실제 업무에 사용할 수 있는 일반적인 영어 표현과 비즈니스 관련 분야 영어를 집중적으로 학습한다. 이 강의는 영어 인터뷰 능력과 발표능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 또한 학생들은 영어로 다양한 비즈니스 이슈를 접하고 토론함으로서 실용적인 영어실력을 학습한다.

GB0011 국제마케팅관리(International Marketing) **강의 3시간 3학점**

국제마케팅관리는 국내마케팅과는 달리 국제환경의 극복이라는 제 3의 변수를 중시한다. 따라서 국제마케팅의 기본이론을 고찰한 다음 국제환경의 범주, 분석적응이론 등을 중심적으로 분석하고, 각론으로써 국제제품, 국제가격, 국제경로, 국제촉진 등 이른바 4P론의 실제를 고찰한다.

GB0012 재무제표분석(Analysis of Financial Statement) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현재와 미래의 기업의 경영 상태와 재무적 건전도를 분석하는 기법에 관련된 과목으로서 재무비율분석, 현금흐름분석, 경영성과와 재무예측, 기업불실의 예측, 신용분석 등을 다룬다.

GB0013 국제세무계획론(Cross-Border Tax Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 기업 현장에서 발생하는 국제간 상품, 용역, 자본 거래에 수반되는 필수적인 국제세법체계와 조세조약의 이해를 통한 국제세무업무에 대처할 수 있는 소양을 사례연구를 통해 구현한다.

GB0014 경영전략과의사결정(Business Strategy & Decision Making) **강의 3시간 3학점**

기업의 경영전략과 그에 따른 의사결정 과정 및 이론들을 연구하는 과정으로, 이윤을 추구하는 기업뿐만 아니라 공공 및 비영리기관의 경영전략 분석, 실행, 평가, 통제 등을 다룬다.

GB0015 투자분석(Investment Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

실물옵션에 기반한 기업가치분석. 주주, 채권자등 회사 자산에 대한 각각의 Claimholder간의 이해상충, Financing Capacity 등에 관한 폭넓은 이해와 실제 사례분석을 주로 다룬다.

GB0016 국제금융시장(Global Financial Market) **강의 3시간 3학점**

아시아, 미국, 유럽 등에서 운영되는 금융관련 시장의 본질을 이해하고, 그들의 역활론에 대해서 학습한다. 이를 위하여 각 금융시장의 구조, 규모와 금융정책방향의 추이를 연구하고, 각 시장별 운영 상품 및 관련 다국적 기업들의 재무구조에 대해서 학습한다. 이를 통하여 중개기관의 성격과 투자 상품들을 이해함으로서 자산 및 부채관리에 적용한다.

GB0017 글로벌이슈(Global Issues) 강의 3시간 3학점

현대의 국제사회가 직면하고 있는 여러 가지의 중대한 이슈들에 대해 알아보고 대처방안을 토론하며 critical thinking 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 학생들은 정치, 경제, 사회, 및 생태학과 관련된 현 시대의 주요 문제를 연구하고 이해하며, 발표와 토론을 통해 생각을 공유한다. 글로벌 이슈를 영어로 학습하고 논의함으로서 영어기술의 능력과 자신감을 향상시킨다.

GB0018 금융파생상품(Financial Derivatives) 강의 3시간 3학점

본 과정은 선물과 옵션에 대한 기본적 이해 및 이들을 합성함으로서 각 상황별 맞춤형 투자 전략을 학습한다. 또한 상품(금리, 통화, 주가지수, 상품)별 선물, 옵션에 대해 이해하고 이들의 가격결정 및 적용사례에 대해 학습한다. 서브프라임 사태 때 이슈가 되었던 CDS에 초점을 맞춘 스왑에 대해 학습한다.

GB0019 FinTech와 사모펀드(FinTech & Private Equity) 강의 3시간 3학점

본 과정은 기존 금융서비스 산업의 지형을 완전히 바꿀 것으로 기대되는 FinTech 산업을 shadow banking, payment platforms 및 socialization of finance라는 세 가지 주제를 통해 현재와 미래의 전개방향을 이해한다.

GB0020 국제재무관리(Multinational Corporate Finance) 강의 3시간 3학점

해외경영을 하는 기업의 재무계획에 중점을 둔다. 기업의 해외자금 조달과 사용을 평가하며 해외투자의 의사결정 방법을 분석한다. 국제재무계획, 외환시장, 국제금융기관, 세금, 회계 등을 학습한다.

GB0021 금융현안론(Contemporary Issues in Finance) 강의 3시간 3학점

글로벌금융, 실물경제 및 시장 동향을 기업의 입장에서 분석, 이해하고 향후 대응을 준비하는 분석보고서를 시나리오별로 작성, 발표, 토론, 설득하는 신입사원의 실무 능력 배양과 입사면접의 적극적인 준비를 목적으로 한다.

군 사 학 과

(Department of Military Studies)

1. 교육목표

본 학과는 지혜·인의·용기를 갖춘 장교를 양성하기 위하여 올바른 가치관 및 도덕적 품성과 군사전문가로서 자질을 구비하고, 효과적인 의사소통 및 협조 능력과 리더십을 겸비하며, 장교로서 임무수행에 필요한 전문지식 및 투철한 국가관과 강인한 체력을 배양하는 것을 목표로 한다. 구체적인 세부목표는 아래와 같다.

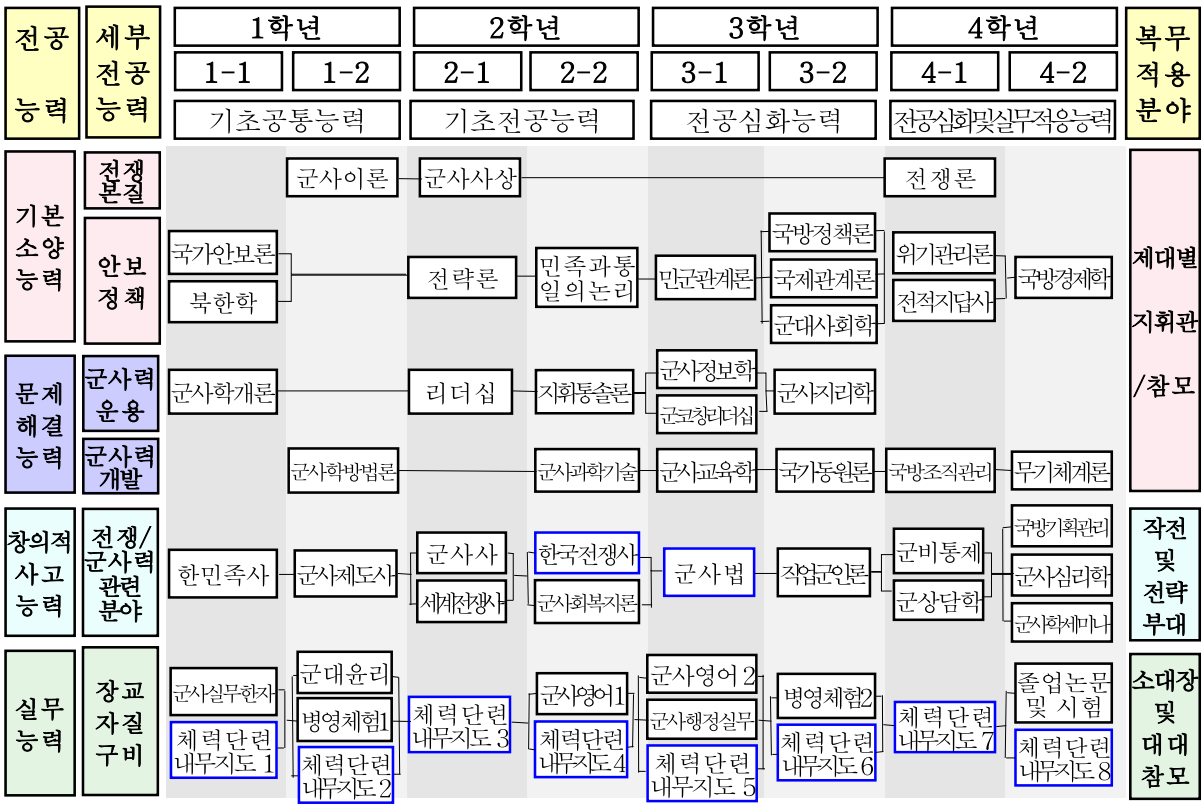
1) 서경대학교의 교육목표인 창조적인 탐구인 양성을 위하여 미래의 다양한 안보 환경에 적응할 수 있도록 창의적인 안목을 키우고, 군사정책 및 전략을 수립할 수 있는 교육을 강화함으로써 미래지향적인 군사전문가로서 능력을 배양한다.

2) 서경대학교의 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여 장차 장교로 임관하여 실무에서 활용할 수 있는 맞춤식 교과목을 개설하고, 안보현장 체험 등 현장 실습과목을 운용한다.

3) 서경대학교의 교육목표인 세계적인 교양인 양성을 위하여 외국어 구사 및 브리핑 능력을 배양하고, 연합작전 및 국제관계에서 필수적으로 숙지해야 할 교과목을 운영하며 해외탐방 등 체험활동을 통해 국제적 안목을 키운다.

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도



군사학과의 전공교육과정은 기본소양능력, 문제해결능력, 창의적 사고 능력, 실무능력 등의 전공능력을 배양하기 위하여 기초공통 및 전공능력과 전공심화 및 실무적응능력 교육과정으로 구성된다. 이때 기초공통 및 전공능력 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 군사이론과 적용방법을 학습하는 교육과정이다. 전공심화 및 실무적응능력 교육과정은 기초공통 및 전공능력 교육과정에서 숙지한 이론과 방법을 보다 심도 있게 신념화하고 실습과 현장체험 등을 통해 다양한 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

군사학과의 전공과목에 대한 이수방법은 전공핵심과 전공심화로 구분하여 관리한다. 전공핵심은 필수개념이며, 졸업에 필요한 전공최저 이수학점의 15학점으로 편성한다. 여기에는 한국전쟁사 및 군사법, 체력단련및내무지도1~체력단련및내무지도8(8개 과목) 등 총 10개목을 운용한다. 전공심화는 선택개념이며, 전공핵심을 제외한 학점으로 편성한다. 기타 군사학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수 교과목을 지정하여 운영하므로 학과에 사전 문의 후 수강신청을 하여야 한다.

군사학과 교육과정은 군사학과의 교육목표를 구현하기 위해 '전쟁의 본질 및 현상 연구, 안보정책 연구, 군사력운용 연구, 군사력개발 및 유지 연구, 전쟁 및 군사력 연관 연구 등 5개 분야로 구성된 학문연구 활동을 한다. 또한, 장교로서 인성과 자질을 구비하기 위해 병영체험, 체력 단련 및 내무지도 과목 등을 개설하여 필수적으로 이수하고 있다.

따라서 1학년 과정은 기초공통과정으로서 군사학개론, 군사이론, 국가안보론, 북한학 등 군사학에 대한 입문 교과목을 공통적으로 이수하게 한다. 2학년 과정은 기초전공과정으로서 세계전쟁사, 한국전쟁사, 군사사, 리더십, 군사과학기술, 지휘통솔론 등 전공교과목과 병영체험 등 현장실습을 병행하면서 복수전공을 위한 교과목 탐색을 병행한다. 3, 4학년은 전공심화 및 실무적응과정으로서 국방정책론, 군사법, 전략론, 군상담학, 군사심리학, 군비통제 등에 관한 전문적 강좌 등이 개설되어 관심분야에 따라 연구영역을 확대하면서 군사전문가로 발전할 수 있는 군사적 소양을 배양한다. 구체적인 방법은 아래와 같다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정이며, '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 개설된 모든 교과목을 이수하여야 하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정이며, '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 전공교과목을 학기당 최대 19점까지 이수할 수 있다.

(3) 3학년 과정은 '체력단련 및 내무지도'를 필수과목으로 포함하여 학기당 최대 19학점까지 이수할 수 있으며, 4학년 과정은 '체력단련 및 내무지도' 및 '졸업 및 논문시험'을 필수과목으로 포함하여 학기당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.

(4) 교양 교과목은 학교에서 정한 규정에 따라 이수하여야 한다.

이외에 장차 장교로 임관 후 병과선택 및 진로를 고려하여 복수전공, 또는 융합전공을 선택하여 이수한다. 대학의 영어 특성화 방침에 따라 일정 요건을 갖추어야 하며, 군의 요구 수준에 맞추어 군사학과에서 설정한 졸업요건을 구비한다. 이때 학과의 졸업요건은 무도, 운전, 체력, 전산, 기타분야의 5종으로 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력 MZ세대문제해결 MZ세대법이야기 Global English 1 전공 체력단련및내무지도 1	2 2 1 2 11 1	MZ세대대인관계 MZ세대자기계발 MZ세대글쓰기와토론 Global English 2 핵심역량 교양선택(택1) 전공 체력단련및내무지도 2	2 2 1 2 3 8 1
	합 계	19	합 계	19
2	World English 1 **핵심역량 교양선택(택1)** 체력단련및내무지도 3 전공 및 기타	2 3 1 13	World English 2 **핵심역량 교양선택(택1)** 체력단련및내무지도 4 전공 및 기타	2 3 1 13
	합 계	19	합 계	19
3	체력단련및내무지도 5 전공 및 기타	1 18	체력단련및내무지도 6 전공 및 기타	1 18
	합 계	19	합 계	19
4	체력단련및내무지도 7 전공 및 기타	1 18	체력단련및내무지도 8 전공 및 기타 졸업논문 및 시험	1 18 P
	합 계	19	합 계	19

4. 교과목 해설

SM1001 국가안보론(Korea National Security) **강의 3시간 3학점**

국가안보에 대한 일반적 개념과 국가의 정치·경제·군사력 등이 국가안보에 미치는 영향, 안보협력과 군비통제, 안보환경과 안보정책결정과정을 알아보고 한국안보정책의 발전방향과 전망을 고찰함으로써 건전한 국가관을 확립하도록 지도한다.

SM1002 군사학개론(Introduction to Military Study) **강의 3시간 3학점**

군사 분야 전반에 걸친 기초학문으로서 군사제도 군사조직, 병영 및 동원제도, 참모편성 및 활동, 전투의 이론적 고찰, 교육훈련, 인사관리 및 복지, 병영생활 등 군사 분야 전반에 대해 군사학 입문을 숙지시킨다.

SM1003 군사사상(Military Thoughts) **강의 3시간 3학점**

전쟁과 군사에 관한 정신적 기조와 전쟁관, 전쟁지도 및 수행, 전략 및 전술 등 군사이론의 개념을 제공하는 동서양 주요 군사이론가들의 군사사상, 현대 군사전략인 핵전력 및 군비통제, 미국 및 서방의 군사사상과 북한의 군사사상 그리고 우리나라의 군사사상을 비교 연구하여 군사사상의 근본을 이해한다.

SM1004 군사이론(Military Theory) **강의 3시간 3학점**

군사이론의 개념과 체계화과정을 살펴보고, 전쟁철학과 군사사상 및 군사교리와의 관계를 조명해 보며, 전쟁대비 및 전쟁억제방법을 연구하고, 군사전략의 목표와 운용개념, 작전술에 대한 이해, 전투개념 및 수행체계 등 군사이론의 구성 체계와 전쟁수행 제 원리를 터득시킨다.

SM1005 군사사(History Military) **강의 3시간 3학점**

전쟁과 군사에 대한 정치, 경제, 사회, 문화, 이념 등의 영향과 상호작용을 역사적으로 고찰하고 이에 관련된 주요 이론과 교훈을 도출하여 이해시킨다.

SM1006 군사제도사(History of military System) **강의 2시간 2학점**

고대에서 현대에 이르기까지 동, 서양 각국의 군대 및 군사시설의 형성과 유지 및 발전 과정을 고찰하고 시대에 따라 군사제도의 변화가 갖는 군사적, 역사적 의의를 이해하고 발전방안을 연구한다.

SM1007 무기체계론(Weapons System) **강의 3시간 3학점**

무기체계의 개념과 전략전술과의 관계, 무기체계의 변천 및 발전과정을 알아보고, 무기체계의 기획·개발·획득 시스템 및 한국군 무기체계의 발전방향을 이해시킨다.

SM1008 리더십(Leadership) **강의 3시간 3학점**

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

SM1009 북한학(Introduction of North Korea) **강의 3시간 3학점**

북한의 정치, 경제, 사회, 문화 등 전반에 걸쳐 그 실상을 정확히 인식시켜 능동적으로 대처함으로써 남·북간의 이질화현상을 극복하고 통일의 부작용을 최소화 한다.

SM1010 민족과 통일(Nation and Unification) **강의 3시간 3학점**

탈냉전시대의 국제질서변화는 한반도 통일문제에 대하여 새로운 접근을 필요로 하고 있다. 한반도를 둘러싼 주변국들의 환경변화는 민족 통일문제에 대한 새로운 시각과 논리의 재정립을 요구하고 있는바, 통일정책의 재정립과 통일의 과제를 재정립 할 수 있도록 한다.

SM1011 전쟁론(War It's Theorists) **강의 3시간 3학점**

인류 역사상 전쟁은 끊임없이 이어져 왔고 지금도 크고 작은 전쟁을 하고 있다. 전쟁의 실체를 이해하기위해 전쟁의 일반론과 원칙을 이해하고 전쟁에서 승리하기 위한 전략전술원칙과 계획수립능력을 함양한다.

SM1012 한민족사(History of the Korean People) **강의 3시간 3학점**

우리 민족의 고대사로부터 현대사에 이르기까지 올바른 역사의식을 주입시켜 주변국가의 역사 왜곡에 대응할 수 있는 분석 판단 능력을 구비케 하고, 한민족의 수난역사의 전쟁 교훈을 도출하여 상무정신과 국가관을 확립한다.

SM1013 한국전쟁사(History of the Korean War) **강의 3시간 3학점**

우리나라에서 가장 최근에 발생한 한국전쟁의 배경과 원인을 분석하고 전쟁의 경과를 파악하며 교훈을 도출하고, 다시는 우리나라에 전쟁이 일어나지 않도록 연구하며 전쟁 발생 시 신속한 조치와 유비무환의 대비태세를 갖추도록 한다.

SM1014 군사영어 1(Military English 1) **강의 3시간 3학점**

각종 군사작전에 필요한 기본군사영어 어휘력 및 브리핑 능력을 배양하여 초급지휘자로서 연합작전에 필요한 기본적인 지식을 습득하도록 한다.

SM1015 세계전쟁사(History of World War) **강의 3시간 3학점**

세계에서 일어난 전쟁을 연구하는 학문으로 고대 및 중세, 근세의 전쟁, 나폴레옹전쟁, 청일전쟁, 제1·2차 세계대전, 태평양전쟁, 현대전쟁 등 역사상 많은 국가에서 일어난 각국의 전쟁 배경과 원인을 분석하고 국제분쟁의 평화적 해결책을 연구한다.

SM1016 민군관계론(Civil Military Relationship) **강의 3시간 3학점**

현대전쟁에서는 민군관계의 정립이 무엇보다 중요하다. 민군관계의 개념을 이해하고, 군대와 사회와의 관계, 군대와 정치와의 관계를 탐구하여 유사시 유기적인 관계가 정립될 수 있도록 민군관계의 바람직한 모델과 발전과제를 모색한다.

SM1017 지휘통솔론(Command and leadership Theory) **강의 3시간 3학점**

군사전문가 및 군의 장교로서 갖추어야 할 지휘통솔에 간한 교육으로 지휘통솔의 원칙과 지휘의 유형을 숙지하고 솔선수범하는 자세와 신상필벌방법, 참여의식고취방법, 지휘와 통솔의 관계 등의 교육을 통해 지휘능력을 구비한다.

SM1018 군사교육학(Military Education) **강의 3시간 3학점**

군사교육학은 국방상 필요한 지식과 기능을 전다하는 학문으로 제식훈련, 화기학, 전술학, 포술학, 참모학, 항해술, 독도법, 항공기 조종술 등과 각 병과 및 각 군의 전문적인 기술을 습득하고 이해함으로서 군사전문가로서 자질을 구비토록 한다.

SM1019 군대윤리(Military Ethics) **강의 2시간 2학점**

군 임무수행과 관련하여 군 또는 군인이 지녀야할 태도·행동·규범체계에 대한 이해와 실천 능력을 함양하기 위하여 군대윤리의 개념, 군 직업윤리, 장교윤리규범 및 바람직한 장교상 등을 연구하고 토의하여 건전한 리더로 육성토록 한다.

SM1020 군사영어2(Military English 2) **강의 3시간 3학점**

연합작전에 필요한 외국군 군사 지식과 교리습득 능력의 기본지식을 배양하고 연합작전수행에 필요한 기본언어소통능력과 원활한 연합작전 수행능력을 구비토록 한다.

SM1021 군사법(Military Law) **강의 3시간 3학점**

군과 연계된 법철학과 헌법으로부터 시행령에 이르기까지 법체계를 이해하고, 군사관련 법규의 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 조직을 고찰하고 군사법 적용능력을 구비한다.

SM1022 국방정책론(National security Policy Theory) **강의 3시간 3학점**

국방정책의 이해, 국방환경평가 및 전망, 주요 국방정책방향, 획득관리, 정보화, 군사혁신, 평화유지활동 등을 이해하고, 국제적·지역적·국가차원에서의 안보정세판단능력을 배양하여 국방정책결정 및 실행 능력을 구비한다.

SM1023 국제관계론(International Relations) **강의 3시간 3학점**

국가중심주의의 세계관에 입각한 다양한 이론을 소개하고 국제관계학이 국가 간, 정부 간, 집단 간의 관계양상을 연구하되 정치·경제·사회·군사외교역사·문화심리·인류정보환경 등의 여러 학문을 끌어들여 연구하고, 여기에 통합 학문적 성격을 체계화 하여, 성격을 체계화하여 개인·국가·국제기구·전국가기구가 각각 가지는 관계의 기능성과 관계를 이해시킨다.

SM1024 군사학방법론(Theories and Method of Military Studies) **강의 3시간 3학점**

군사학의 구성과 분과 학문들 간의 관계에 대한 고찰 및 군사학의 과학적 체계화를 위한 각종이론과 연구방법을 숙지토록 한다.

SM1025 군사지리학(Military Geography) **강의 3시간 3학점**

지형 및 기상은 군사작전에 절대적인 영향을 미치고 있다. 지형과 기상을 이해하지 못하고는 전쟁에서 승리를 장담하기 곤란할 것이다. 지형 및 기상을 이해하고, 지형 및 기상이 작전에 어떤 영향이 미치는지 연구하여 군사전문가로서 지형 및 기상을 효과적으로 이용할 수 있는 능력을 구비토록 지도한다.

SM1026 전략론(Strategy Theory) **강의 3시간 3학점**

전·평시 국가목표를 달성하기 위하여 군사력과 국가의 정치적, 경제적, 심리적인 힘을 활용하고 발전시키는 기술과 과학을 일반학문의 전략이론과 연계하여 전략의 개념과 이론체계, 전략의 변천과정, 현대군사전략, 주변국의 전략을 연구하고 분석능력을 갖춘다.

SM1027 위기관리론(Crisis Management) **강의 3시간 3학점**

전·평시 군사작전, 임무수행, 기타 군사 활동 간에 급격한 상황변화에 따라 발생하는 위험·위기를 사전에 예방하고 발생된 위기에 효과적으로 대처 및 조치를 하는데 요구되는 능력을 배양하기 위하여 위기관리 일반이론과 연계하여 위기관리의 개념과 단계, 위기관리와 정책결정, 위기관리 사례 등을 분석한다.

SM1028 상담학(Counseling Military) **강의 3시간 3학점**

상담학은 인격적인 만남을 통해서 사람들의 바람직한 변화를 돕는 과정이다. 인간의 변화와 상담, 상담관계, 상담과 의사소통, 문화와 상담, 상담연구방법, 상담의 종류, 형태 및 적용분야에 대한 고찰을 통해 상담과 상담학에 대한 이해와 리더로서 조직을 관리하는 능력을 구비한다.

SM1029 군사과학기술(Military Scientific Techniques) **강의 3시간 3학점**

현대전이 승패의 관건인 군사과학기술을 연구하는 학문으로 군사과학기술의 발달과 무기체계의 발달과정을 이해하고 총포의 구조와 기능, 탄도학의 이해, 폭발물과 화학작용제의 특성, 기동 및 대기동에 대한 원리를 이해 할 수 있도록 지도한다.

SM1030 군비통제(Arms Control) **강의 3시간 3학점**

군비통제의 개념과 기능을 이해하고, 군비통제의 방법과 단계를 파악하며, 한국적 안보상황에서 가능한 남·북한간의 군비통제 방안에 대한 토의를 한다.

SM1031 국방경제학(National Defense Economy) **강의 3시간 3학점**

국방비를 결정하는 국제관계·국내정치·군사 및 경제적 요인을 미시경제학적으로 분석해 보고 경제성장·고용·물가 및 무역수지 등의 거시 경제적 변수에 대한 국방비 비중을 고찰하여 국가안보와 경제복지의 상호 관계 등 발전방향을 습득한다.

SM1032 군사심리학(Military Psychology) **강의 3시간 3학점**

군사심리학은 전쟁심리학, 문화공작통솔, 군사교육 등으로 나누어진다. 군조직의 궁극적인 목표는 전쟁에서 승리하는 것이다. 따라서 전쟁의 승패를 결정하는 요소는 인간이며 이러한 인간의 잠재능력을 극대화하여 군조직의 목표에 지향시키기 위하여 정신적, 심리적 요소에 대한 리더의 깊은 학문적 관심과 고찰을 실시한다.

SM1033 국방기획관리(Defense Planning and Management) **강의 3시간 3학점**

국방 목표를 달성하기 위하여 최선의 방법을 선택하기 위한 합리적 - 효율적 자원을 배분 및 운용에 관한 기획, 계획, 예산집행, 평가의 환류체계를 이해할 수 있도록 연구 및 학습한다.

SM1034 군사학세미나(Military Study Seminar) **강의 2시간 2학점**

군사학과 관련된 제분야에 대해서 교수의 지도 아래 특정한 주제에 대하여 학생이 모여서 연구 발표나 토론을 통해서 공동으로 연구하는 교육 방법. 상호 간의 토론을 통하여 의문점을 깊이 있게 추구함으로써 연구자로서의 자질을 향상시키는데 있음

SM1037 군사정보학(military Intelligence) **강의 3시간 3학점**

현대정보화 사회는 국가안보 위협이 다양하고 전쟁양상도 정보과학전으로 변화하고 있는데, 학생들이 군사정보의 학문 및 실무 체계를 이해하고 정보수집, 정보 분석 및 활용, 군사기밀 등 정보보호 능력을 배양함으로써 현존 및 미래의 다양한 위협에 효율적으로 대처하며 국가안보 정책을 수행 할 수 있는 정보 관련 지식을 함양한다.

SM1038 민족과 통일의 논리
(Logic of Nation and Unification) **강의 3시간 3학점**

탈냉전시대의 국제질서 변화는 한반도 통일문제에 대하여 새로운 접근을 필요로 하고 있다. 한반도를 둘러싼 주변국들의 환경변화는 민족통일 문제에 대한 새로운 시각과 논리의 재정립을 요구하고 있는 바, 통일정책의 재정립과 통일의 과제를 재조명 하는데 목표를 둔다.

SM1039 국가동원론 (National Mobilization) **강의 3시간 3학점**

국가 비상사태 시 국가기능을 유지하기위한 동원의 이해를 바탕으로 인력동원, 물자동원, 향토방위작전지원 등의 동원 제기능을 이해하여 장차 군 동원전문 능력을 구비한다.

SM1040 군대사회학 (Military Sociology) **강의 3시간 3학점**

전쟁과 군대에 대한 역사적 관점으로부터 군 전문 직업주의의 개념과 군사제도에 대한 이해를 통해 올바른 민군관계를 정립하기위한 전문 능력을 구비한다.

SM1041 국방조직관리론(Defense Organization Management) **강의 3시간 3학점**

군 조직 관리에 대한 이해와 이를 바탕으로 부대관리 및 병영관리, 교육훈련 안전관리 등의 장교로서 장차 야전에서 필요한 부대관리기법 적용능력을 구비한다.

SM1042 직업군인론(Military Professionalism) **강의 3시간 3학점**

직업군인에 대한 고전적 군 전문 직업주의로부터 미래의 직업군인상에 대한 변화를 인식시킴으로서 과학화 및 정보화시대의 주역으로 역할을 수행할 수 있는 잠재역량을 구비한다.

SM1043 군사실무한자(Military Chinese Character) **강의 3시간 3학점**

군에서 많이 활용하는 실무한자에 대한 이해를 통해 장차 군장교로서 필요한 군사용어 활용 능력을 구비한다.

SM1044 군사행정실무(Military Administrative Practices) **강의 2시간 2학점**

군 행정에서 운용되고 있는 군사행정 실무에 대한 이해를 바탕으로 공문서 처리 및 작성, 각종 상황보고, 비밀문서관리에 대한 전문 응용능력을 구비한다.

SM1045 군 사회복지론
(Theory of Social Welfare in the Military) **강의 3시간 3학점**

군 미래의 군 리더들에게 군 사회복지에 관한 전문 지식과 사회복지 실천방법을 습득시켜, 군 생활을 하는 구성원들에게 발생하는 제반 복지관련 문제를 해결 및 지원하고, 발전적인 군 사회복지 정책을 수립해 나갈 수 있는 능력을 함양한다.

SM1046 군 코칭 리더십(Military Coaching Leadership) **강의 3시간 3학점**

향후 장교가 될 학생들에게 코칭 기법 적용한 군 리더십 교육으로 리더십역량을 향상시켜, 자아실현 및 하급자들의 심리적 안정과 효과적인 부대관리를 수행해 나갈 수 있도록 활용 능력을 구비한다.

SM1999 졸업논문 및 시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학교에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

SMP043 병영체험1(Experience of a Army Life 1) **4박5일, 각 2학점**

학교에서 배운 군사기초이론을 실무부대에서 진중근무를 통한 소대장 지휘능력을 향상시키고, 임관 후 임지에 부임하며 부대활동에 쉽게 적응할 수 있도록 현지 부대의 적응능력을 부여한다.

SMP045 전적지답사(Staff Ride) **현장실습 2학점**

장교로 임관하기 전 학교에서 배운 군사기초이론을 전적지답사와 안보현장방문을 통해 국가관과 안보관을 함양시킴과 동시에 상무정신을 체득토록 한다.

SMP101~SMP108 체력단련 및 내무지도1~8
(Working of Physical Fitness 1~8) **실습, 각 1시간 각 1학점**

장교로서 갖추어야 할 기본체력유지 및 실무에서 지휘능력을 함양시키기 위해 강인한 체력을 단련하고, 재학 중 내무지도를 통해 준법정신 등 군 기본자세를 함양한다.

□ 학과 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화 영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

** 2017학년도 신(편)입학자부터 전산 특성화 요건이 폐지됨.

※ 학과 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격처리 됨.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

1. 학교 규정에 따른 졸업 요건(특성화 요건)을 충족해야 한다.
2. 추가적으로 학과의 졸업 요건인 다음의 5가지 요건을 병행하여 충족해야 한다.

구 분	적용학번	졸 업 요 건	비 고
무도	2008학번부터	태권도, 유도, 합기도, 특공무술 등 1단 이상	택1
운전		운전면허증(2종 보통 이상)	
체력		체력 검정 1급 이내(장교선발 체력검정 기준)	
전산	2020학번부터	컴퓨터활용능력 2급 + 워드프로세서, MOS Core 5개중 2개 이상	택1
기타	2020학번이전	한자 3급 이상	
	2021학번부터	한자 2급 이상, 한국사능력 2급 이상, 한국어능력 2급 이상	택1

3. 군 가산복무 지원금 지급대상자의 졸업과 관련된 규정은 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정(대통령령 제28423호)」, 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정 시행규칙(국방부령 제948호)」,「인력획득 및 임관규정(육규 107)」에 의거 다음과 같다.

1) 군 장학생이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 선발권자인 국방부장관이 군 장학생의 선발을 취소한다.

(1) 「군인사법」 제10조 제2항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우

(2) 음주운전, 상습도박, 성범죄 행위 등 품행이 불량한 경우

*「인력획득 및 임관규정」제37조 8항 2호 "음주운전, 상습도박, 성범죄, 구타 및 가혹행위, 기타 위법행위로 군 및 사회에 물의를 일으키는 일체의 행위를 한 자"

(3) 성적이 현저히 불량한 경우

*"학기 말 평균 성적이 100분의 70 미만"인 경우

(4) 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정」 제10조를 위반한 경우

* 제10조 “군 가산복무 지원금 지급 대상자는 선발권자의 허가 없이 교육기관이나 전공학부 또는 전공학과를 옮길 수 없다.”

(5) 휴학이나 입영연기 기간이 2년을 초과한 경우

(6) 퇴학 또는 제적된 경우

2) 「군 가산복무 지원금 지급 대상자 규정」제11조에 의거 질병 그 밖의 심신장애로 치료가 필요한 경우, 본인의 경제활동 외에는 생계유지가 곤란한 경우, 국외유학, 국외연수 또는 국외대학의 교환학생으로 선발된 경우에는 2년의 범위에서 휴학하게 하거나 입영일을 연기할 수 있다(학교별 입영 등 연기 제한 연령 및 장교 임용연령의 한계 내인 자에 한함).

3) 군 가산복무 지원금 지급 대상자 선발이 취소된 자는 규정된 절차에 의거 군 가산복무 지원금을 반납해야 하며, 「인력획득 및 임관규정」제40조 4항 2호에 의거 체력검정은 연 1회 실시하되 육군 체력검정 3개 종목 모두 합격해야 하며 불합격자는 총 3회 재 측정 후 최종 불합격자는 선발을 취소한다.

아 동 학 과

(Department of Child Studies)

1. 교육목표

지(知)·인(仁)·용(勇)을 갖추고 21세기 지식문화사회를 주도적으로 이끌어 유능한 아동학분야의 전문 인력을 양성하기 위해서

(1) 영유아의 건강한 성장과 교육을 담당하기 위해 보육 · 교육 분야의 창의적, 실용적 지식을 함양한다.

(2) 아동의 인권을 존중하고 이를 실천하는 올바른 가치관과 폭넓은 교양을 갖추어 영유아 보육 · 교육 분야의 직무윤리를 정립하여 지역 및 국가의 영유아교육 산업에 공헌할 인재를 양성한다.

(3) 아동 발달에 대한 이해, 영유아 보육 · 교육의 전문 지식 및 실무 능력을 겸비한 영유아 보육 전문가와 아동발달 전문가를 양성한다.

(4) 영유아 교사 직무역량 관련 자격증 취득과 실무지식 및 논리적 문제해결 능력을 겸비한 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 전공 이수체계도

아동학과의 전공 교육과정은 보육전문 능력, 관련자격증 취득을 위한 전문능력, 현장실무 대처능력, 책임감과 협력적인 인성능력 등의 전공능력을 배양하기 위하여 전공을 핵심교과와 심화

교과로 구성하여 교육과정을 운영한다. 전공핵심과목은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교과이고, 전공심화과목은 전공핵심 외에 영유아 교육현장에 적용 가능한 실무 능력 및 다양한 응용방법들을 습득하기 위한 교과이다.

전공핵심과목은 아동발달과 발달에 적합한 영유아 교육·보육에 대한 이론과 방법을 학습함에 있어 기본적으로 필요한 영유아 발달을 이해하기 이론과 발달에 대한 이해를 발달에 근거한 내용으로 구성된다. 반면 전공심화과목은 아동교육산업에서 전문가로 활동하기 위해 요구되는 현장 실무가 포함된 내용으로 구성된다. 이러한 아동학 분야의 기반 이론 학습과 실습 교육과정을 이수함으로서 미래 사회에서 요구되는 아동의 권리를 존중하며 지(知)·인(仁)·용(勇)을 갖추고, 21세기 아동 보육·교육을 리드할 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다.

전공자는 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을, 복수전공자는 36학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 각각 이수하여야 한다. 아동학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다. 특히 아동학과는 교육과정 내 보육교사 2급 자격증을 취득할 수 있는 교과가 포함되어 있어 6주간의 보육실습을 통해 졸업 시 자격증을 취득할 수 있다.

3. 교양과정 이수방법

<table>
<tr><th>구분</th><th>역량</th><th>교과목명</th><th>학점(시간)</th><th>비고</th></tr>
<tr><td rowspan="10">핵심
역량
교양
필수</td><td>창의역량</td><td>MZ세대창의력</td><td>2(2)</td><td rowspan="10">모든 학생 이수

※ 2022학년도 2학기부터
교과목명 일부 변경됨

※ 2022학년도 2학기부터
실무역량 이수 방법 변경
(기존 2학점 1과목 ->
1학점 2과목으로 변경)</td></tr>
<tr><td>문제해결역량</td><td>MZ세대문제해결</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td>대인관계역량</td><td>MZ세대대인간계</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td>자기계발역량</td><td>MZ세대자기계발</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">실무역량</td><td>MZ세대법이야기</td><td>1(1)</td></tr>
<tr><td>MZ세대글쓰기와토론</td><td>1(1)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">글로벌역량</td><td>Global English1</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td>Global English2</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td>World English1</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td>World English2</td><td>2(2)</td></tr>
<tr><td colspan="3">소계</td><td>18(18)</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">기초
학문
교양
선택</td><td colspan="2">인문과 예술</td><td>2(2)~3(3)</td><td rowspan="5">5개 영역
총 15학점 이수
(모든 단과대학 적용)</td></tr>
<tr><td colspan="2">사회와 세계</td><td>2(2)~3(3)</td></tr>
<tr><td colspan="2">과학과 기술</td><td>2(2)~3(3)</td></tr>
<tr><td colspan="2">미래와 융합</td><td>2(2)~3(3)</td></tr>
<tr><td colspan="2">인성과 체육</td><td>2(2)~3(3)</td></tr>
<tr><td colspan="3">단일전공이수학점</td><td>48</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">복수전공이수학점</td><td>36</td><td></td></tr>
</table>

4. 교과목 해설

CR1015 가족학개론(Introduction to Family) **강의 3시간 3학점**
가족과 관련된 여러 개념과 일반이론들을 소개하고, 전통가족으로부터 현대가족으로의 변화 과정을 살펴봄으로써 가족학에 대한 전반적인 이해를 넓힌다.

CR1017 유아교육과정(Curriculum for Early Childhood Education) **강의 3시간 3학점**
유아교육이론을 기반으로 실제교육에 필요한 유아교육과정의 이론과 실제를 다루는 강좌로서 교육목표, 내용의 선정과 조직, 학습방법, 평가 및 교사의 역할과 운영방법 등을 연구한다.

CR1018 아동상담(Counseling for Children) **강의 3시간 3학점**
아동상담의 개념과 기본 원리를 토대로 다양한 상담이론을 학습하며, 놀이치료, 미술치료, 음악치료 등의 아동상담 실제를 이해한다.

CR1031 아동미술(Children's Art) **강의 3시간 3학점**
미술을 매개로 하여 아동의 창의적 표현 및 예술성의 발달 과정을 이해하고, 이를 토대로 아동미술의 구체적인 지도방법과 실제 교육활동을 학습한다.

CR1061 아동학개론(Introduction to the Child) **강의 3시간 3학점**
출생 이후의 아동발달과 아동관의 역사적, 사회적 변천을 다루고 이해를 넓힌다.

CR1130 영유아사회정서지도(Guiding children's Social Development) **강의 3시간 3학점**
영유아 발달 이론에 기초하여 영유아의 긍정적 자아개념과 사회적 상호작용을 증진시킬 수 있는 지원방법을 학습한다.

CR1068 유아교수매체및공학(Eduactional Technology for Children) **강의 3시간 3학점**
아동교육과 관련된 교수이론 및 교수방법에 대한 이해와 학습효과를 올리는 교수매체, 교수방법, 교수환경의 활용 및 조성을 통한 학습효과 증대를 위한 여러가지 실질적인 방법들을 연구한다.

CR1071 유아교육론(A Theory of Children`s Education) **강의 3시간 3학점**
유아교육의 역사적, 철학적, 사회적 배경과 유아 교육 전반에 관한 기초 원리와 이론을 이해함으로써 유아교육에 관한 전반적인 지식을 획득한다.

CR1076 아동심리측정및검사(Measurement & Examination of Children's Psychology) **강의 3시간 3학점**
아동과 관련된 심리검사, 지능검사, 인성검사 등의 특성과 측정의 원리 및 적용방법을 습득한다.

CR1080 가족관계(Family Relations) **강의 3시간 3학점**
가족학 이론을 토대로 현대가족 내에서 발생하는 역동적 관계를 체계적으로 학습하며, 가족역할, 가족갈등 및 의사소통에 대해 고찰한다.

CR1086 유아음악교육(Music Education for Children) **강의 3시간 3학점**
유아음악교육에 대한 기본 원리를 이해하고, 음악교육의 이론을 토대로 다양한 음률활동을 계획, 구성, 실행함으로써 유아음악지도에 대한 교수학습 능력을 함양한다.

CR1087 보육학개론(Introduction to Child Educare) **강의 3시간 3학점**

영유아 발달의 일반 원리와 발달영역별 이론을 개관하고 영·유아기 보육의 필요성과 기초 원리를 이해함으로써 현대 보육사업의 실제를 파악한다.

CR1088 보육과정(Curriculum for Child Educare) **강의 3시간 3학점**

영유아 보육과정의 개념 및 철학을 토대로 하여 보육과정의 내용을 영역별로 구분하여 이해한다. 또한 보육과정의 운영은 보육과정의 계획, 실행, 협력체계, 그리고 평가를 중심으로 학습한다.

CR1089 언어지도(Children's Language Guidance) **강의 3시간 3학점**

유아기 언어 발달의 특징을 이해하고, 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 영역에서의 언어지도의 실제를 이해한다.

CR1092 놀이지도(Guidance of Children's Play) **강의 3시간 3학점**

아동놀이의 대표이론들을 고찰하고 아동의 사회, 인지, 정서, 언어발달에 관련한 놀이의 교육적 효과와 적용방법을 이해한다.

CR1095 아동건강교육(Children's Health Education) **강의 3시간 3학점**

아동의 성장과 운동, 근육발달에 따른 아동의 신체발달의 중요성을 이해하고, 건강한 생활환경을 위한 이론과 실제에 대해 살펴본다.

CR1096 아동안전관리(Safety Guidance for Children) **강의 3시간 3학점**

가정 및 유아교육기관에서 아동의 안전을 위해 요구되는 안전교육 관련 이론과 더불어 안전과 관련된 다양한 형태의 교육활동을 이해한다.

CR1097 영유아교수방법(Teaching Methods for Children) **강의 3시간 3학점**

영유아교수방법의 개념과 유형을 이해하고 영유아 보육현장에서 효과적으로 활용되는 교수방법의 실제를 학습한다.

CR1098 아동관찰및행동연구(Children's Behavior Studies) **강의 및 실습 3시간 3학점**

아동행동을 연구하기 위한 다양한 연구방법을 학습하고, 실제적인 관찰을 통해 아동의 행동특성을 이해한다.

CR1099 아동생활지도(Guidance for Children's Daily Living) **강의 3시간 3학점**

가정과 보육현장에서 요구되는 일상생활 기술의 특성을 이해하고, 아동이 일상생활 기술을 습득할 수 있도록 구체적인 지도 방안을 모색한다.

CR1100 정신건강론(Children's Mental Health) **강의 3시간 3학점**

아동기 정신건강의 기초개념을 이해하고, 발달단계에 따른 심리적, 행동적 특성과 관련 정신건강 문제의 유형을 살펴보며, 이러한 문제의 해결방법을 소개한다.

CR1101 아동복지(Children`s Welfare) **강의 3시간 3학점**

아동복지의 개념, 대상, 기능을 이해하고 시설보호사업, 가정위탁사업, 입양, 공동생활가정, 학교사회복지 등의 실천분야에 대해 학습한다.

CR1102 부모교육(Parent Education) **강의 3시간 3학점**

부모가 아동 발달에 미치는 영향력을 고려하여 부모 역할의 중요성을 인식하고 다양한 방법과 매체를 통하여 바람직한 자녀양육방법과 이를 위한 부모교육 방안을 학습한다.

CR1103 유아교육기관운영관리(Administering Early Childhood Services) **강의 3시간 3학점**

유아교육기관의 설립과 조직 및 인적, 물적 자원의 관리 및 경영에 초점을 두고 실제적인 유아교육기관의 운영 사례를 살펴본다.

CR1104 인간행동과사회환경(Human Behavior & Social Environment) **강의 3시간 3학점**

인간행동에 관한 이론을 발달단계론, 성격이론, 이상행동, 사회체계론적 관점으로 구분하여 포괄적으로 조명하고 이러한 지식이 문제를 가진 사람을 돕는데 어떻게 연결 될 수 있는지를 이해한다.

CR1105 보육교사론(Theories of Educare Instructor) **강의 3시간 3학점**

영유아를 보호하고 양육하는 역할, 영유아의 발달 특성에 적합한 교육자의 역할, 가정과 지역사회에 복지 서비스를 제공하는 보육교사의 역할을 고찰한다.

CR1108 가족상담및치료(Family Counseling & Therapy) **강의 3시간 3학점**

가족은 그 자체로서 하나의 체제를 형성하므로 체제적 관점을 통하여 가족의 역기능적 현상과 원인을 이해하고 체제적인 병리적 상호작용을 변화시킴으로써 내담자와 가족을 도울 수 있는 방법을 모색한다.

CR1111 유아동작교육(Movement Education for Children) **강의 3시간 3학점**

유아동작교육의 기본 개념과 원리를 학습하고, 연령별 발달에 적합한 동작의 이론적 토대를 살펴보며, 실제적인 유아동작 관련 교육활동을 계획한다.

CR1114 교과교재연구및지도법(Teaching Materials) **강의 3시간 3학점**

유아교사의 수업기술 향상을 위해 교과교재의 개념을 수업목표와 활동내용 및 지도방법에 관한 것으로 넓게 분류하고, 수업과정에 대한 구체적이고 실천적인 지도방안을 탐구한다.

CR1116 보육정책론(Theories of Educare Policy) **강의 3시간 3학점**

영유아와 가족 및 지역사회에 국가가 조직적으로 개입하여 영유아가 건전한 사회구성원으로 성장, 발달하고 개별 가족의 복지가 증진될 수 있도록 제도화하는 보육정책의 수립과정에 대해 학습한다.

CR1117 영아발달(Infant & Toddler Development) **강의 3시간 3학점**

영아발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 태내발달과 영아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 알아보고, 영아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

CR1118 유아발달(Young Children Development) **강의 3시간 3학점**

유아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 발달 등 각 발달 영역의 이해를 위해 주요 이론을 배우고, 발달 영역별 특징을 이해하며, 유아발달에 영향을 미치는 가정과 또래, 지역사회 등 생태학적 환경에 대해 알아본다.

CR1119 아동수학지도(Mathematics Education for Children)　　강의 3시간 3학점

아동의 수학 개념 발달을 관련 이론을 통해 이해하고, 아동수학지도의 개념 및 역사적 변천을 익히며, 표준 보육과정과 아동수학지도의 내용, 교수학습방법 및 아동 수학지도 활동의 실행방법에 대해 알아본다.

CR1120 아동과학지도(Science Education for Children)　　강의 3시간 3학점

아동과학지도의 개념 및 역사적 변천을 살펴보고, 영유아의 과학 개념 발달을 관련 이론을 통해 이해하며 아동의 과학적 사고 및 문제해결 능력을 기르기 위한 교육의 원리와 표준 보육과정에 따른 아동과학지도의 내용 및 실행 방법을 익힌다.

CR1121 아동가족의이해(Introduction to Child & Family)　　강의 3시간 3학점

아동과 가족을 다루는 학문의 정의 및 특성을 이해하고, 아동·가족을 바라보는 관점의 변화 및 관련 이론을 익히며 인간의 발달과 가족 환경, 사회 환경의 영향 간의 관계를 알아본다.

CR1123 영유아발달(Infant and Toddler Development)　　강의 3시간 3학점

영유아 발달에 관한 이론을 이해하고 이를 토대로 영아의 신체, 언어, 인지, 정서, 사회발달특성과 유아의 신체, 언어, 인지, 정서 사회발달 특성을 이해하여 영유아 발달에 대한 전문 능력을 함양한다.

CR1124 영유아보육프로그램개발과평가(Infant Development Program)　강의 3시간 3학점

영유아를 대상으로 실시되는 보육프로그램의 개발과, 보육프로그램 실시의 효과를 검증하고 평가하는 과정을 이해하며, 영유아를 위한 보육프로그램을 설계 개발한다.

CR1125 아동음악(Music Education for Children)　　강의 3시간 3학점

영유아음악교육에 대한 기본 원리를 이해하고, 표준보육과정에 기초하여 영아의 발달 특성과 유아의 발달특성에 따라 다양한 음률활동을 계획, 구성, 실행함으로써 영유음악지도에 대한 교수학습 능력을 함양한다.

CR1126 아동문학교육(Children's Literature)　　강의 3시간 3학점

읽기와 쓰기 발달을 토대로 하여 유아의 문해력을 향상시킬 수 있는 다양한 문해환경의 특성을 파악하고, 아동문학의 중요성을 이해한다.

CR1127 특수아동이해(Guidance of Special Child)　　강의 3시간 3학점

특수아의 유형 및 개념, 발생 원인을 이해하고, 사회적·교육적 방안들을 배우고 이해하는 능력을 기르며, 통합교육의 현황에 대해 학습한다.

CR1128 아동권리와 복지(Children Welfare)　　강의 3시간 3학점

아동복지의 개념, 대상, 기능을 이해하고 시설보호사업, 가정위탁사업, 입양, 공동생활가정, 학교사회복지 등의 실천분야에 대해 학습한다.

CR1998 보육실습(Child Educare Practice)　　실습 4주 3학점

영유아 보육 관련 현장에서의 실습을 통하여 아동발달 및 교육 관련 이론을 실제에 응용해 볼 수 있게 하며, 현장에 관한 이해를 넓힌다.

CR1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P학점

졸업반 학생의 필수과목으로서 4학년 마지막 학기에 신청하고 졸업논문·등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준에 통과하여야 한다.(Pass/Non-Pass)

□ 학과 졸업 요건

< 특성화 요건 >

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.
※ 각 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격 됨.

< 학과 내규 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함. 2016학년도 이전 입학자는 서경대학교 SKON캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후)와 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후) 교육에 참가한 자. 불충족시 "졸업논문및시험(CR1999)" 교과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.
3. 아동학과는 졸업시험을 논문으로 대체함.

광고홍보콘텐츠학과

(Department of Advertising & Publicrelations Contents)

1. 교육목표

서경대학교 인문과학대학 광고홍보콘텐츠학과는 우리 대학교의 교육목표인 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'에 부응하도록 21세기 지식문화사회에서 필요로 하는 디지털화, 국제화, 실용화의 능력을 보유하고 이를 실천하는 광고, 홍보 전문가를 육성하고 있으며, 이러한 교육목표를 통하여 국가와 사회발전에 공헌하는 인재를 양성하고 있다. 이것은 곧 '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'이라는 우리학교의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천목표를 가진다. 또한 광고홍보콘텐츠학과에서는 초세분화된 소비자 시장과 디지털 미디어를 포함한 매체 환경의 급격한 변화와 커뮤니케이션 혁명이 일어나는 시기에 맞게 미래지향적인 교육을 통하여 새로운 미디어 환경에 발맞춘 전인적인 광고·홍보·콘텐츠 전문인 양성을 목표로 디지털시대의 광고·홍보·콘텐츠 전문인력 양성을 위해 뉴미디어 중심의 광고·홍보 실무 교육을 주로 한다. 광고·홍보·콘텐츠 분야에서 각 분야 전문인 양성을 위하여 각 전문 분야별로 패키지식 교과과정을 마련하며, 현장의 니즈를 반영한 학습과 실습을 통하여 실무교육을 강화한다. 이러한 목표를 달성하기 위해 광고미디어, 크리에이티브, 커뮤니케이션, 브랜드, 리서치 분야의 현상분석과 문제도출, 솔루션 개발에 관한 실전적 광고홍보이론과 콘텐츠 관련 분야 지식을 중심으로 교육한다.

첫째, '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성'을 위하여 우리 광고홍보콘텐츠학과는 정보기술(IT), 문화기술(CT)의 전문 지식을 바탕으로 창의성, 창조성, 탐구적 자질을 갖춘 광고, 홍보 전문가를 양성한다.

둘째, '인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성'을 위하여 우리 광고홍보콘텐츠학과는 문화적 정체성(CI : Culture Identity)을 바탕으로 교양과 인성을 갖춘 광고, 홍보인을 양성한다.

셋째, '용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'을 위하여 우리 광고홍보콘텐츠학과는 국가사회의 발전에 적극적으로 참여하고 기여할 수 있는 실천하는 첨단·실용 광고, 홍보인을 양성하는데 있다.

2. 교육과정 이수방법

1) 광고홍보콘텐츠학과의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 핵심역량교양선택으로 구분되며, 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다. 모든 전공 개설 과목은 기본소양과 전공 능력을 배양하기 위해 전공핵심 과목과 전공심화 과목으로 구성된 전공 교육과정으로 구성되어있다.
2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.
3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.

4) 타 학과(학부) 학생이 광고홍보콘텐츠학과에 개설된 전공을 복수전공 또는 부전공으로 이수하기를 희망할 경우, 해당 전공을 복수전공은 36학점 이상, 부전공은 21학점 이상 이수하여야 한다.

5) 공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습과 문제풀이 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

3. 필수과목 이수계획표

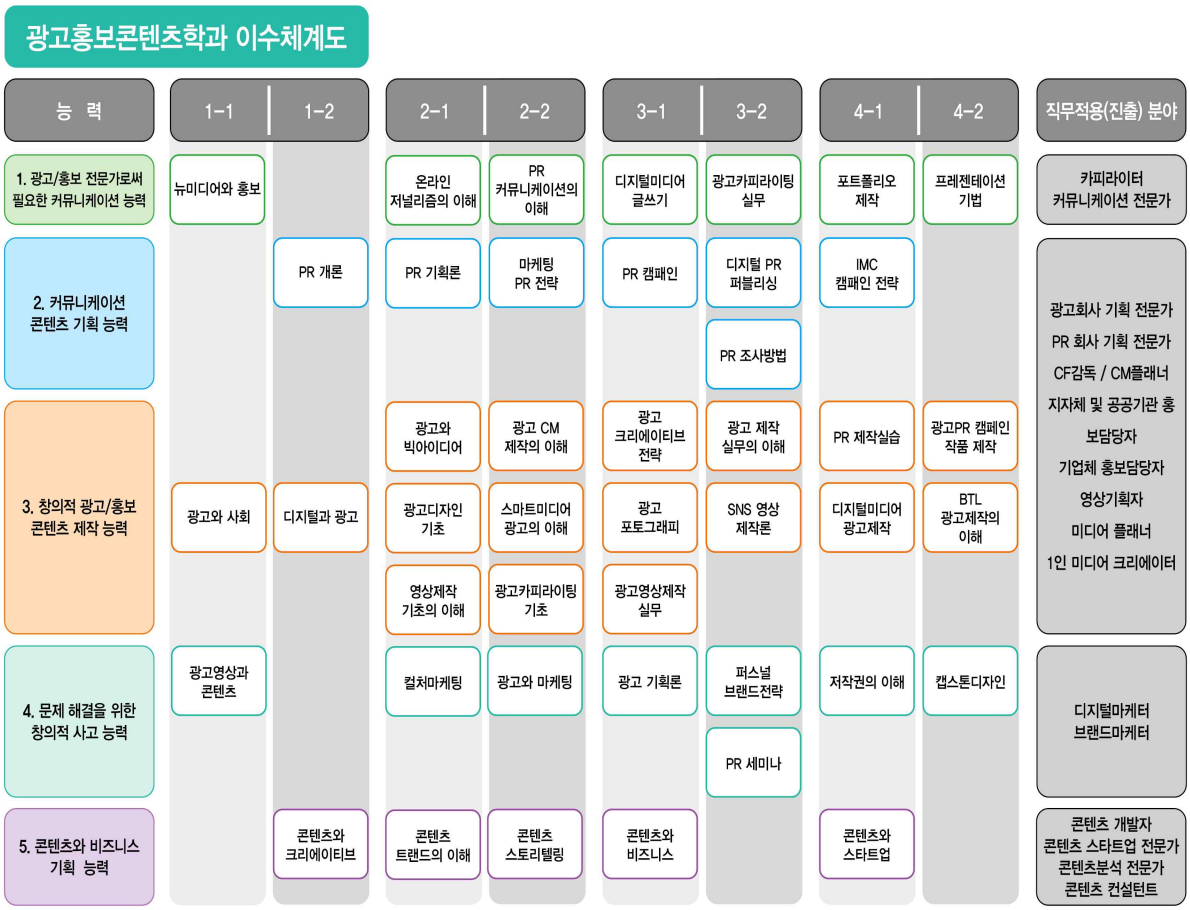
학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
단, 이공대학의 경우'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만
이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 전공과정 이수방법

광고홍보콘텐츠 전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 핵심역량교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 일반선택과정(교직, 타과과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 이수체계도



5. 전공능력 이수계획표

전공능력	학년/학기 - 세부교육목표							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
	4차산업시대의 뉴미디어와 커뮤니케이션에 대한 전반적인 개요를 소개하고 광고PR에 대한 인식 및 이해를 고취시킴 광고PR에 대한 전반적인 개요를 소개하고 광고PR 콘텐츠에 대한 인식 및 이해를 고취시킨다.		매스미디어의 본질과 영향을 이해할 수 있는 기본지식을 학습하며, 광고 커뮤니케이션 목표 달성을 위한 크리에이티브 전략을 수립하고 이를 바탕으로 아이디어를 내기위한 기본적인 이론을 탐구하며, 다양한 광고 및 PR 유형을 심층적으로 학습하여 커뮤니케이션 능력을 함양한다.		디지털 미디어의 쌍방향 커뮤니케이션 특성과 동시성과 비동시성의 기술적 특성과 더불어 새로운 광고 커뮤니케이션 도구로서의 스마트 미디어의 기능과 역할에 대하여 학습하며 강의와 실습을 통해 디지털 커뮤니케이션의 체계적 사고 및 능력을 습득하는 것을 목표로 한다.		광고기획에서 광고제작에 이르는 실무적인 과정을 학습하며 미디어 특성에 부합되는 합목적인 표현과 크리에이티브를 담는 정보의 체계적인 시각화 작업을 실습하여 실무 능력을 함양한다.	
1. 광고/홍보 전문가로써 필요한 커뮤니케이션 능력	▪뉴미디어와 홍보		▪온라인 저널리즘의 이해	▪PR 커뮤니케이션의 이해	▪디지털 미디어글쓰기	▪광고 카피라이팅 실무	▪포트폴리오 제작	▪프레젠테이션기법
2. 커뮤니케이션 콘텐츠 기획 능력		▪PR개론	▪PR 기획론	▪마케팅 PR 전략	▪PR 캠패인	▪디지털 PR 퍼블리싱 ▪PR 조사방법	▪IMC 캠패인 전략	
3. 창의적 광고/홍보 콘텐츠 제작 능력	▪광고와 사회	▪디지털과 광고	▪광고와 빅아이디어 ▪광고디자인 기초 ▪영상제작 기초의 이해	▪광고 CM 제작의 이해 ▪스마트 광고의 이해 ▪광고 카피라이팅 기초	▪광고크리에이티브 전략 ▪광고 포토그래피 ▪광고영상제작 실무	▪광고 제작 실무의 이해 ▪SNS 영상 제작론	▪PR 제작실습 ▪디지털 미디어광고제작	▪광고PR 캠페인 작품 제작 ▪BTL 광고제작의 이해
4. 문제해결을 위한 창의적 사고 능력	▪광고영상과 콘텐츠		▪컬처마케팅	▪광고와 마케팅	▪광고 기획론	▪퍼스널 브랜드전략 ▪PR 세미나	▪저작권의 이해	▪캡스톤 디자인
5. 콘텐츠와 비즈니스 기획 능력		▪콘텐츠와 크리에이티브	▪콘텐츠 트랜드의 이해	▪콘텐츠 스토리텔링	▪콘텐츠와 비즈니스		▪콘텐츠와 스타트업	

6. 교과목 해설

CC1200 뉴미디어와홍보(New Media and Public Relations) 강의 3시간 3학점

4차 산업혁명 시대의 뉴미디어와 홍보에 대한 전반적인 개요를 학습하고 홍보에 대한 인식 및 이해를 고취시키는 수업으로서 뉴미디어를 활용한 홍보산업의 다양성과 특징, 홍보의 역사, 정의, 윤리, 기능, 관리 방법 등에 대해 학습한다.

CC1201 광고와사회(Advertising and society) 강의 3시간 3학점

사회와 광고에 관련된 전반적인 이론을 실무적인 관점에서 연구하며 광고의 어원, 고대광고, 중세광고 등 광고의 역사 및 광고의 정의. 광고의 기능. 광고의 유형 등에 대해 학습하고 광고 전반에 관한 기본 지식과 소양을 배양할 수 있도록 학습한다.

CC1202 광고영상과콘텐츠(Advertising video and content) 강의 및 실습 3시간 3학점

뉴미디어 시대의 고부가가치를 창출하는 광고콘텐츠산업에 대한 이해를 통해 콘텐츠산업의 다양성에 따른 관심 분야를 탐색하는 수업으로서 광고 산업의 다양성을 이해하며 광고 콘텐츠 산업의 실무를 익히도록 한다.

CC1203 디지털과광고(Digital and advertising) 강의 및 실습 3시간 3학점

소비자들의 인사이트, 광고아이디어 발상모델, 모바일 광고, 광고의 미래 등에 대해 학습하고 디지털 미디어와 광고의 이론과 사례 탐구를 통해 다양한 기초 지식을 습득한다.

CC1204 PR 개론(Introduction to Public Relations) 강의 3시간 3학점

PR에 대한 인식을 고취시키기 위해 PR의 이론과 사례를 주제별로 학습하여 PR 전문가로서의 기초 소양을 갖춘다.

CC1205 콘텐츠와 크리에이티브(Content and creative) 강의 및 실습 3시간 3학점

콘텐츠의 무형적 가치와 크리에이티브 발상법 습득을 통해 크리에이티브한 콘텐츠 개발이 가능한 융복합 개발 능력을 함양함

CC1206 온라인 저널리즘의 이해(Understanding online journalism) 강의 3시간 3학점

현대사회의 형성, 유지, 발전에 핵심으로 자리한 인터넷과 정보통신 기술은 기존의 저널리즘 환경을 크게 변화시키고 있다. 본 교과목에서는 매스미디어와 저널리즘의 본질과 영향을 이해할 수 있는 기본지식을 학습한다.

CC1207 PR 기획론(PR planning theory) 강의 3시간 3학점

PR의 역사, 정의, 윤리, 기능, 관리 방법 등을 학습 하고 PR에 대한 전반적인 개요를 이해한다. 또한 PR에 대한 인식을 고취시키기 위해 PR의 이론과 사례를 주제별로 학습하여 PR 전문가로서의 기초 소양을 갖춘다.

CC1208 광고와 빅아이디어(Advertising and Big Ideas) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고커뮤니케이션 목표 달성을 위한 크리에이티브 전략을 수립하고 이를 바탕으로 아이디어를 내기위한 기본적인 이론을 배우고, 이를 기반으로 TV-CM의 스토리보드 등 광고아이디어를 개발한다.

CC1209 광고디자인 기초 (Advertising design basics) 강의 및 실습 3시간 3학점
다양한 미디어를 통해 감성을 마케팅 해야 하는 광고 산업의 특성상 중요한 기술 중의 하나인 광고 디자인에 대해서 탐구, 실습한다.

CC1210 영상제작 기초의 이해
(Understanding the basics of video production) 강의 및 실습 3시간 3학점
영상 제작을 위한 카메라에 대해 기본적인 원리를 익히고, 그에 따른 카메라의 작동법을 제대로 습득하는 것을 목표로 한다.

CC1211 컬처 마케팅(Culture Marketing) 강의 3시간 3학점
콘텐츠 기획에 필요한 필수요소들을 학습함으로써 문화상품 생성 과정을 이해하고 콘텐츠 기획개발의 실무를 익힘

CC1212 콘텐츠 트렌드의 이해(Understanding content trends) 강의 3시간 3학점
4차 산업혁명시대 고부가가치를 창출하는 콘텐츠산업에 대한 이해를 통해 콘텐츠산업의 다양성에 따른 관심 분야의 직업군을 탐색하는 수업으로 콘텐츠산업의 다양성과 트랜드를 이해하며 융복합을 위한 실무를 습득한다.

CC1213 PR 커뮤니케이션의 이해(Understanding of PR communication) 강의 3시간 3학점
PR의 근간이 되는 커뮤니케이션 모델들과 각 종 상황별 커뮤니케이션에 대한 이해도를 높이기 위해 다양한 PR 유형을 심층적으로 학습하여 커뮤니케이션 능력을 함양한다.

CC1214 마케팅 PR 전략(Marketing PR strategy) 강의 3시간 3학점
조직이 항상 우호적이며 상생적인 관계를 맺어야 하는 언론, 지역사회, 종업원 및 구성원, 소비자, 정부, 투자자 등과 같은 공중과의 관계 프로그램을 학습한다.

CC1215 광고 CM 제작의 이해
(Understanding of advertising CM production) 강의 및 실습 3시간 3학점
광고기획에서 광고 CM제작에 이르는 프로세스를 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 CM 제작에 대한 이해를 높인다.

CC1216 스마트미디어 광고의 이해
(Understanding Smart Media Advertising) 강의 및 실습 3시간 3학점
인터넷, 모바일, 디지털TV 등을 포함한 디지털 미디어는 쌍방향 커뮤니케이션, 동시성과 비동시성 디지털미디어의 기술적 특성과 더불어 새로운 광고 커뮤니케이션 도구로서의 스마트미디어의 기능과 역할에 대하여 학습한다.

CC1217 광고 카피라이팅 기초(Ad copywriting basics) 강의 및 실습 3시간 3학점
광고 콘텐츠업계 전반에 불고 있는 변화의 바람 속에서 광고의 장르별 글로벌 시장 진출현황을 살펴보고, 최근의 시장변화 흐름 속에서 우리가 구사해야 할 광고콘텐츠 비즈니스 전략의 기본 틀을 학습한다.

CC1218 광고와 마케팅(Advertising and marketing) 강의 3시간 3학점
광고와 마케팅의 기본개념과 용어 이해, 마케팅 전략의 기반이 되는 기초이론의 이해, 브랜드에 대한 이해, 소비자에 대한 이해 등 이론과 사례를 통해 학습하고 토론과 실습으로 광고 마케팅 전문가로써의 기초소양을 배양한다.

CC1219 콘텐츠 스토리텔링(Content storytelling) 강의 및 실습 3시간 3학점

콘텐츠의 핵심인 스토리텔링을 실전에서 실습하여 산업분야와 관광분야 등에서 콘텐츠의 브랜드를 제고하고 문화의 독창성을 구축하기 위해 문화자원을 활용한 스토리 구축의 프로세스를 학습한다.

CC1220 디지털미디어 글쓰기(Digital Media Writing) 강의 및 실습 3시간 3학점

전문가들이 어떻게 블로그와 소셜 미디어를 활용하여 뉴스와 아이디어를 수집하고 전파하는지 그 방법과 다양한 기업들이 소셜 미디어를 활용하여 어떻게 문제를 해결하는 지 알아보며 원활한 의사소통을 위해 필요한 글쓰기 능력을 함양한다.

CC1221 PR 캠페인(PR campaign) 강의 3시간 3학점

PR에 관한 전반적인 지식의 결합체로서 조직이 당면한 PR문제를 해결하기 위한 PR 캠페인의 실행 계획을 위한 단계적 기획 방법에 대해 이해한다.

CC1222 광고 크리에이티브 전략(Advertising creative strategy) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고의 기초이론과 광고 전략 수립에 필요한 지식요소들과 그에 따른 표현전략에서 제작에 이르는 일반과정을 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 기법을 구사하는 능력을 함양한다.

CC1223 광고 포토그래피(Advertising photography) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고이미지 촬영 현장 경험을 바탕으로 광고사진 촬영에 대한 더욱 구체적이고 심층적인 촬영과 조명 사용법, 그리고 디지털 카메라로 고화질의 광고사진을 표현해내기 위한 다양한 기법과 기술들을 학습한다.

CC1224 광고영상제작 실무(Advertisement video production practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고 영상콘텐츠 제작 프로세스를 학습하며 매체 특성에 부합되는 합목적인 표현과 창의적 내용을 담는 아이디어와 광고 영상 제작에 대한 이해를 높인다.

CC1225 광고 기획론(Advertising planning theory) 강의 및 실습 3시간 3학점

힐링 교육의 일환광고기획의 전 과정을 체계적으로 학습함으로써 마케팅커뮤니케이션 기획의 개념을 이해하고 기획능력을 제고하여 광고커뮤니케이션 기획서를 작성할 수 있는 전문성을 배양한다.

CC1226 콘텐츠와 비즈니스(Content and business) 강의 3시간 3학점

콘텐츠에 대한 다각적 검토를 통해 콘텐츠 비즈니스의 기본 개념을 습득하고, 콘텐츠 상품의 현황과 특성을 살펴보며, 콘텐츠 산업을 실제적으로 운영하는 인적 자원, 저작권 기본 개념 등 콘텐츠 산업을 운용하는 데 필요한 기초 소양을 함양한다.

CC1227 광고 카피라이팅 실무(Advertising copywriting practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

광고 카피에 대한 정의와 실제 카피라이터들이 카피에 대해 가지고 있는 생각과 그들이 아이디어 발상을 어떻게 하느냐를 이론 및 실무적 노하우를 통해 카피라이팅의 전반적인 과정을 학습하여 실무 능력을 함양한다.

CC1228 디지털 PR 퍼블리싱(Digital PR publishing)
강의 및 실습 3시간 3학점

현대 홍보활동은 기업, 종교, 정치단체 등 각종 조직은 물론 개인들에게 있어서도 디지털 매체를 이용하는 홍보활동이 증가되고 있으며 그에 따라 보도자료의 작성, 배포 등이 홍보 활동의 주요부분으로 대두되고 있다. 따라서 뉴스 및 홍보기사, 사보 등 디지털 퍼블리싱의 작성능력을 함양하는데 목적을 둔다.

CC1229 PR 조사방법(PR investigation method)
강의 3시간 3학점

PR 기획서 작성을 위한 기초 자료가 되는 상황분석을 위한 조사방법을 배우기 위해 현황분석 방법, 포커스 그룹을 위한 인터뷰 가이드라인 작성 및 진행 방법, 서베이 조사를 위한 표본 추출법, 설문지 작성법, 설문지 실행 후의 조사 보고서 작성법들을 배운다.

CC1230 광고제작 실무의 이해 (Understanding of advertising production practice)
강의 및 실습 3시간 3학점

광고기획에서 광고제작에 이르는 실무적인 과정을 학습하며 미디어 특성에 부합되는 합목적인 표현과 크리에이티브를 담는 정보의 체계적인 시각화 작업의 표현 가능성을 연구하고 실습하여 실무 능력을 함양한다.

CC1231 SNS 영상 제작론(SNS video production theory)
강의 및 실습 3시간 3학점

SNS에서 가장 주목을 끌 수 있는 콘텐츠는 영상이다. SNS 바이럴 마케팅을 위해서는 편집 구성으로 영상 콘텐츠를 매력적으로 만들어야 한다. 따라서 영상들을 분석해 기존 촬영과 편집 기술을 학습하고 이해한다.

CC1232 퍼스널 브랜드전략(Personal brand strategy)
강의 및 실습 3시간 3학점

브랜드에 대한 기본 이해에서부터 마케팅커뮤니케이션을 통해 구축하고자 하는 강력한 브랜드의 실체를 커뮤니케이션의 통합된 구조와 활동을 통해 살펴보고 개인의 가치와 브랜드 함양에 대한 프로세스를 학습한다.

CC1233 PR 세미나(PR seminar)
강의 및 실습 3시간 3학점

최근 PR 분야에서 주목을 끄는 주제를 선정하여 관련 서적 및 자료를 조사·탐독하고 토론을 전개함으로써 PR 활동에 도움을 줄 기본적인 안목을 수립하고 최신 PR 경향에 대한 이해를 높인다.

CC1234 포트폴리오 제작(Portfolio creation)
실습 3시간 3학점

포트폴리오의 구상에서부터 확실한 목적에 의한 파일링 방법, 효과적인 작품 촬영법과 편집의 노하우, 포트폴리오 인터뷰를 위한 치밀한 준비, 서로 다른 유형의 디지털 포트폴리오를 활용하는 기술과 관심을 끌어당기는 노하우 등을 학습한다.

CC1235 IMC 캠페인 전략(IMC campaign strategy)
강의 3시간 3학점

IMC의 틀에서 마케팅 커뮤니케이션 도구들의 기능과 역할을 소개하고 통합된 마케팅 커뮤니케이션 효과를 극대화하기 위해 IMC 효과와 관련된 주요 분야와 작동기제를 학습함과 동시에 IMC를 어떻게 기획해야 하는지에 대한 이해를 목표로 한다.

CC1236 PR 제작실습(PR production practice)

강의 및 실습 3시간 3학점

PR에 대한 전반적인 개요를 학습하고 PR에 대한 인식 및 이해를 고취시키며 광고와는 다른 직업분야를 가지고 있는 PR에 대한 실제적인 예를 통해 학생들이 미래의 직업으로서 흥미와 관심을 가질 수 있도록 한다.

CC1237 디지털미디어 광고제작(Digital media advertisement production)

강의 및 실습 3시간 3학점

디지털미디어 광고제작의 기초 이론과 더불어 다양한 종류의 광고 프로젝트 실습(제작)을 통하여 다양한 디지털 미디어의 특징을 이해하고 시각적으로 문제 해결을 할 수 있는 종합적 능력을 배양하는데 수업 목적이 있다.

CC1238 저작권의 이해(Understanding of copyright)

강의 3시간 3학점

콘텐츠 관련 종사자라면 반드시 알아야 할 저작권법과 디지털 미디어 시대에 이용자들이 무심코 저지르기 쉬운 실수를 방지하는 실제 사례들을 중심으로 저작권과 콘텐츠에 관해 이해한다.

CC1239 콘텐츠와 스타트업(Content and startups) 강의 및 실습 3시간 3학점

콘텐츠를 통해 자신만의 브랜드를 구축할 수 있도록 돕는 검증된 도구들과 활동들을 학습하며, 상표 등록부터 디지털 마케팅까지, 다양한 분야에 걸쳐 실무적 사례를 탐구하고 성공적인 사례 연구를 통해 콘텐츠 스타트업에 대한 이해를 목적으로 한다.

CC1240 프레젠테이션기법(Presentation technique)

강의 및 실습 3시간 3학점

효율적인 발표력(presentation skill)을 지니기 위해 프레젠테이션과 토론에 대한 전반적인 지식과 실천적인 경험을 쌓는데 목적을 둔다. 따라서 차별적이고 효과적으로 전달할 수 있는 커뮤니케이션 기술을 습득하여 프레젠터로써의 능력을 배양함을 목표로 한다.

CC1241 BTL 광고제작의 이해 (Understanding BTL advertisement production)

강의 및 실습 3시간 3학점

미디어와 소비자의 변화에 따라 4대 매체 광고를 제외한 모든 BTL(Below The Line) 광고의 영향력이 커지고 있는 오늘날, 이를 포스터, POP, 빌보드, 지하철·버스 광고, DM 크리에이티브에 적용하는 전략과 방법에 대해 이해함을 목표로 한다.

CC1242 캡스톤디자인(Capstone design)

강의 및 실습 3시간 3학점

광고홍보전공 학생이 실제 실무에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 졸업 시 학부과정동안 배운 이론을 바탕으로 하나의 과제를 문제 발굴, 기획, 문제를 해결하는 전 과정을 경험할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

CC1243 광고PR 캠페인작품 제작 (Advertisement PR campaign production)

실습 3시간 3학점

학부과정동안 배운 이론을 바탕으로 하나의 과제를 문제 발굴, 기획, 문제를 해결하는 전 과정을 경험할 수 있도록 하고, 결과물로서 광고홍보 캠페인 작품을 제작하여 전시하도록 한다.

□ 학과 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.
※ 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문 및 시험'은 불합격 됨.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함.
3. 전공 수업 졸업 이수 규정

구분	내용
학년별 전공과목 이수 및 졸업요건	■1학년: 매 학기 1학년 전공핵심 1과목과 전공심화 2과목 이상 수강해야 한다. ■2학년: 매 학기 2학년 전공핵심 1과목과 전공심화 3과목 이상 수강해야 한다. ■3학년: 매 학기 3학년 전공핵심 1과목과 전공심화 3과목 이상 수강해야 한다. ■4학년은 매 학기 전공심화 과목을 2개 이상 수강해야 한다. ■4학년은 졸업시험과 졸업 작품을 통과하고 졸업전시를 진행해야 한다.
부전공, 복수전공 학생	■광고홍보콘텐츠학과 내규를 적용하지 않는다. (본인 학과의 내규 적용)
편입학생	■광고홍보콘텐츠학과 내규는 3, 4학년만 적용한다.

1) 졸업작품전은 소속 전공의 작품전을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다. 해당 전공의 작품전을 수행 할 능력을 갖추었는가의 여부는 1학년, 2학년, 3학년 총 3개년 6학기에 걸쳐 1학년은 매 학기 소속 전공의 과목을 9학점, 2학년, 3학년은 12학점 이상 이수했는가의 여부로 판단한다.
-4학년은 졸업 작품 준비 기간 중 전공과목을 반드시 6학점 이상 이수하도록 한다. 졸업작품은 졸업예정자(4학년)로서 3월, 6월, 9월에 졸업작품 심사를 통과한 후 당해 연도 2학기 졸업작품전시에 출품할 수 있는 자격을 부여받을 수 있다.
-타과에서 부전공, 복수전공을 진행하는 경우 광고홍보콘텐츠학과의 내규를 적용하지 않으며 본인학과의 내규를 우선 한다.
-편입학자는 3학년, 4학년에 한하여 광고홍보콘텐츠학과의 내규를 적용한다.

2) 졸업작품 및 시험 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 4학년 2학기 졸업작품 도록(圖錄) 제출, 전시회 출품이 완료된 학생에 한해 졸업시험을 볼 수 있는 자격이 부여되며, 졸업 시험은 12월 중 기말고사 기간에 실시한다. 졸업시험 과목은 전공과목에서 출제되며, 졸업시험 문제은행에서 출제된 문제들을 기준으로 시행된다.

이 공 대 학
(College of Natural Science & Engineering)

1. 교육목적

이공대학은 홍익인간의 정신 구현이라는 서경대학교 건학이념과 지혜와 인의를 갖춘 용기 있는 지도적 인재 양성이라는 본교의 교육목적에 따라 과학적 사고와 공학적 응용에 대한 체계적인 교육을 통하여 사회적 요구에 부응할 수 있고 인류사회의 발전에 기여할 수 있는 실천적 인재를 양성함을 교육목적으로 한다. 이러한 인재를 양성하기 위하여 이공대학에서는 자연과학과 공학의 학문적 연구와 더불어 현장에서의 문제 해결 능력 및 창의적 사고를 함양하기 위하여, 실험실습 및 설계교육 강화를 통한 실무형 인재 양성에 매진하고 있다.

2. 교육목표

이공대학에서는 이러한 현장 실무형 실천적 지도적 인재 양성을 위하여 지혜, 인의, 용기라는 본교 교육목표를 토대로 다음과 같은 교육목표를 설정한다.

⑴ 창조적 탐구인 양성(지혜)

- 자연과학 및 공학의 지식과 정보기술을 실무 현장에 응용할 수 있는 능력을 기른다.
- 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인하고 응용할 수 있는 능력을 기른다.
- 현장의 문제들을 인식하며 이를 공식화 하고 해결할 수 있는 능력을 기른다.

⑵ 세계적 교양인 양성(인의)

- 세계문화에 대한 이해와 국제적으로 협동할 수 있는 능력을 기른다.
- 기술 환경 변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 자기주도적으로 학습할 수 있는 능력을 기른다.
- 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통을 할 수 있는 능력을 기른다.
- 복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 수행할 수 있는 능력을 기른다.

⑶ 실천하는 전문인 양성(용기)

- 현장에서 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위하여 최신정보, 연구결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력을 기른다.
- 현실적인 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기른다.

- 올바른 직업윤리와 사회적 책임을 다할 수 있는 실천적 인재를 양성한다.
- 문제해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력을 기른다.

소프트웨어학과

(Department of Software)

1. 교육목표

소프트웨어학과는‘지혜(智慧)와 인의(仁義)를 갖춘 용기(勇氣) 있는 지도적 인재 양성’이라는 우리 대학교의 교육목적에 따라 ‘세상을 변화시키는 소프트웨어 중심사회를 선도하고, 미래의 초연결 지능화 사회를 구현할 소프트웨어 전문인재 양성’을 학과의 교육목적으로 하며, 이를 달성하기 위한 학과 교육목표는 다음과 같다.

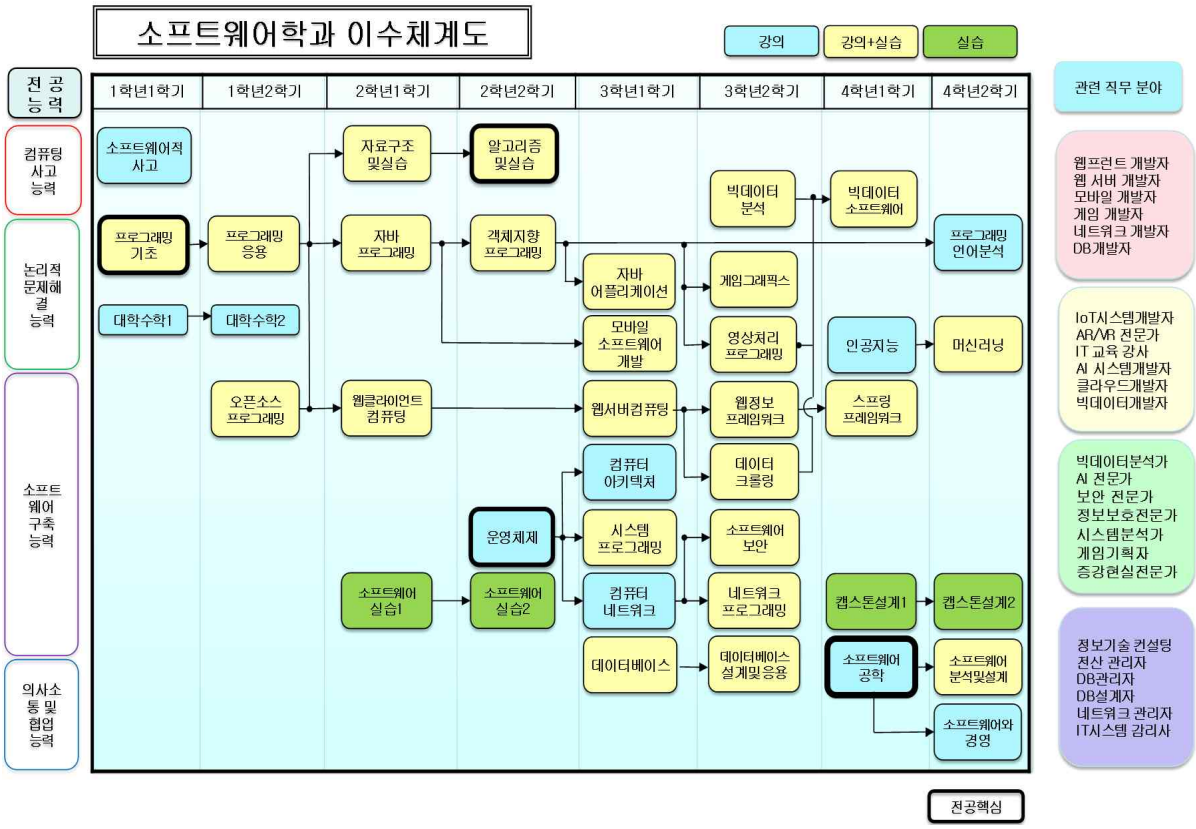
(1) 소프트웨어학의 기초 자질인 컴퓨팅 사고력과 논리적 문제해결 능력을 갖춘 전문가를 양성한다.

(2) 소프트웨어 분야의 전문지식과 실무 응용능력을 겸비한 소프트웨어 중심사회를 선도할 인재를 양성한다.

(3) 올바른 가치관 위에 원활한 의사소통 능력과 협동 정신을 갖추고 지역사회와 국가, 국제사회에 이바지할 수 있는 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 전공 이수체계도



소프트웨어학과 전공 교과과정은 기초전공, 실무심화전공으로 분류된다. 기초전공은 소프트웨어학 전 분야의 기초가 되는 과목으로 1,2학년 과정에 개설된다. 실무심화전공은 소프트웨어학의 주요 분야를 다루고 소프트웨어 응용설계 능력과 실무적용 능력을 향상시키는 과목으로, 3,4학년 과정에 개설된다. 소프트웨어학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

소프트웨어학과 재학생은 다음과 같은 기준에 따라 교과목을 이수하고 졸업요건을 충족하여야 한다.

(1) 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택(이수계획표 참고)을 이수 하여야 한다.

(2) 졸업을 위한 최저 이수학점은 120학점이다. 전공 최저 이수학점은 48학점이며 '졸업작품및시험' 과목을 통과하여야 졸업이 가능하다. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.

(3) 전공 최저이수 학점 48학점 중, 전공핵심 4과목(12학점)을 이수하여야 한다.

(4) '졸업작품및시험' 과목은 P 또는 nP로 평가되며 P 평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 기준(졸업요건 참고)을 충족하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1)** World English 1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English 2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업작품및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우 'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.

*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

CS0101 프로그래밍기초(Programming Basics) 강의 및 실습 3시간 3학점

기초 프로그래밍 언어의 문법을 배운다. 변수, 조건문, 반복문, 함수 등 프로그래밍 언어의 기본 구조를 익히며 프로그래밍 실습을 통하여 이해도를 높이고 프로그래밍 구사능력을 배양한다.

CS0102 프로그래밍응용(Programming Application) 강의 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍기초의 다음 단계로서 기초 프로그래밍 언어의 다양한 구성요소를 배우며 이를 이용하여 프로그래밍을 능숙하게 할 수 있도록 한다.

CS0106 소프트웨어적사고(Software Thinking) 강의 3시간 3학점

소프트웨어적 사고를 기르기 위해 소프트웨어응용의 다양한 분야 중 특히 4차 산업혁명과 관련한 분야를 중심으로 관련 지식 및 기술에 대해 종합적으로 이해함으로써 소프트웨어 전공자로서 필요한 기초지식을 갖춘다.

CS0107 오픈소스프로그래밍(Open Source Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

오픈소스와 오픈소스 소프트웨어에 대한 개념을 배운다. 대표적인 오픈소스 프로그래밍 언어인 파이썬 언어를 실습하며 언어의 기본적인 성질을 익히고 프로그램 작성 능력을 기른다. 이를 통해 오픈소스 프로그래밍과 활용에 대해 이해한다.

CS1020 운영체제(Operating Systems) 강의 3시간 3학점

컴퓨터 시스템이 올바르고 최적으로 동작하면서도 사용자 편의성을 제공하기 위한 운영체제의 목표 및 각각의 역할, 그에 적합한 알고리즘에 대해 학습한다.

CS1033 데이터베이스설계및응용(Database Design and Implementation) 강의 및 실습 3시간 3학점

데이터베이스의 설계 기법을 배우고 이를 이용하여 실제 데이터베이스를 설계하고 구현한다. 구현을 위해서는 데이터베이스 개발 도구와 데이터베이스 관리 시스템의 사용법을 익히며, 이를 이용하여 데이터베이스와 연동되는 응용 프로그램을 개발한다.

CS1037 프로그래밍언어분석(Programming Language Analysis) 강의 3시간 3학점

프로그래밍 언어 자체의 구조를 파악하고 대표적인 최신 프로그래밍 언어들을 서로 비교 분석함으로서 문제 해결을 위한 소프트웨어시스템 설계 및 프로그래밍 기술을 향상시키고, 목표로 하는 시스템에 적합한 프로그래밍 언어의 선정 및 프로그래밍 언어 개발 능력을 기른다.

CS1048 데이터베이스(Introduction to Databases) 강의 및 실습 3시간 3학점

데이터베이스시스템을 구성하고 있는 데이터베이스, 데이터베이스 관리시스템, 데이터베이스 언어 등에 관해 배운다. 관계형 모델을 중심으로 구성요소, 설계 등을 깊이 있게 공부하고, 상용 DBMS를 사용하여 데이터베이스 언어 SQL의 사용법을 익히고, 데이터베이스의 기초개념과 DBMS의 기능을 이해한다.

CS1050 컴퓨터네트워크(Computer Networks) 강의 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모델을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

CS1061 네트워크프로그래밍(Network Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터네트워크 과목에서 배운 기본개념을 바탕으로 다양한 네트워크 응용프로그램을 개발할 수 있도록 UNIX 소켓 프로그래밍을 중심으로 이론과 실습을 병행한다. 네트워크 응용프로그램 작성의 기본원리를 습득하고 예제 프로그램을 통하여 클라이언트/서버환경에서 상호간에 메시지를 전달하는 다양한 기술에 대하여 실습한다.

CS1065 소프트웨어공학(Software Engineering) 강의 3시간 3학점

소프트웨어 생명주기에서 수행되는 소프트웨어 개발 프로세스의 전반적인 내용을 학습한다. 프로젝트 관리, 요구사항 분석, 소프트웨어 아키텍처, 프로토타이핑, 설계, 구현, 시험, 진화, 소프트웨어 재사용, 비용산정, 형상관리, 컴포넌트기반 소프트웨어 공학, 서비스 지향 아키텍처, 소프트웨어 시스템의 확실성 등 소프트웨어공학 개념에 대하여 알아본다.

CS1073 인공지능(Artificial Intelligence) 강의 3시간 3학점

탐색방법, 신경망회로, 머신러닝, 퍼지 알고리즘, 유전자 알고리즘, 자연어 처리 등 인공지능의 발전 과정에서 중요한 역할을 한 기술들의 이론적인 배경과 원리를 설명한다. 또한 프로그래밍 예제를 통하여 인공지능 기술이 어떻게 실생활에 응용되는지를 살펴본다.

CS1142 웹클라이언트컴퓨팅(Web Client Computing) 강의 및 실습 3시간 3학점

웹 사이트를 구축하기 위한 클라이언트 측 웹 컴퓨팅 기법을 학습한다. 웹페이지 구축을 기초로 하여, JavaScript, JQuery, AJAX 등의 다양한 클라이언트 측의 동적 웹 프로그래밍 기법을 학습하여 웹 개발자로서의 능력을 배양한다.

CS1143 컴퓨터아키텍처(Computer Architecture) 강의 3시간 3학점

고급 소프트웨어 개발자가 되기 위한 하드웨어의 구조에 대한 필수지식을 배운다. 소프트웨어의 기반이 되는 컴퓨터 하드웨어의 구조와 설계에 관한 내용으로 구성되며, 논리 회로의 기초와 CPU의 구성, 데이터의 흐름, 메모리의 구성과 설계 등을 배운다.

CS1144 자료구조및실습(Data Structures and Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점
자료구조를 다루기 위해 필요한 기본개념을 학습하고 구조화된 데이터를 효율적으로 처리하는 방법, 그리고 효율적인 자료구조를 사용하기 위한 구현방법을 익하고 실습하여 문제해결 능력을 배양한다.

CS1145 자바프로그래밍(Java Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점
널리 활용되고 있는 프로그래밍 언어 중 하나인 자바를 이용하여 객체지향 프로그래밍 이론을 익히고, 이를 기반으로 다양한 응용을 개발해본다.

CS1147 자바어플리케이션(Java Applications) 강의 및 실습 3시간 3학점
선수과목인 자바프로그래밍에서 배운 기초능력을 기반으로 어플리케이션 개발에 많이 사용되는 제너릭과 컬렉션, 직렬화, 파일입출력, 예외처리, 멀티스레드, 그래픽 유저 인터페이스, TCP/IP 네트워크 프로그래밍, JDBC 프로그래밍 등 고급 기술들을 학습한다. 또한 학기 프로젝트를 통하여 중급 규모 이상의 프로그램을 개발해 봄으로써 종합적인 어플리케이션 개발 능력을 배양한다.

CS1149 객체지향프로그래밍(Object-Oriented Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점
대표적인 객체지향 프로그래밍 언어 중 하나인 C++를 이용하여 객체지향 프로그래밍의 개념을 습득하고 객체를 활용한 창의적인 프로그래밍 능력과 고급 프로그래밍 능력을 배양한다. 객체들로 구성된 소프트웨어 시스템 개발 방법을 습득하기 위하여 객체, 클래스, 캡슐화, 객체의 인터페이스와 구현, 상속, 가상함수, 추상 클래스 등의 객체지향 개념을 이용한 프로그래밍 기법을 익힌다.

CS1201 알고리즘및실습(Algorithms and Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점
알고리즘에 기반한 소프트웨어적 사고의 함양을 위해 소프트웨어 개발에 사용할 수 있는 효율적인 알고리즘을 배우고 이의 복잡도를 분석한다. 또한 이를 프로그램으로 구현함으로써 알고리즘의 활용 능력을 기른다.

CS1301 웹서버컴퓨팅(Web Server Computing) 강의 및 실습 3시간 3학점
서버 측 실행 웹 프로그램 구현 기법들을 학습하여 이를 기반으로 클라이언트 측 실행 웹 프로그램과 통합하여 효율적인 웹서비스를 제공하는 사이트를 구현, 개발한다. 클라이언트 측에서 전달되는 정보를 분석하여 서버 측 프로그램과 데이터베이스를 연동하여 클라이언트가 요구하는 정보를 제공하는 웹 서비스 구축 기법을 학습하고 익힌다.

CS1302 시스템프로그래밍(System Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점
Linux 환경에서 다양한 시스템 프로그래밍을 실습한다. 컴퓨터아키텍처 및 운영체제의 이론을 C 언어를 이용하여 Linux 운영체제에서 구현해 봄으로써 운영체제의 동작 원리를 이해한다.

CS1303 빅데이터분석(Big Data Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점

오픈데이터, 빅데이터 등과 같이 정보사회에서 생산되는 다양한 자료의 분석 방법을 공부하는 과목으로서, 데이터 취득 방법과 취득 후 분석하는 방법을 공부한다. 내용으로는 확률, 확률분포, 추정, 가설검정, 분선분석, 회귀분석과 특히 빅데이터 분석에서 많이 사용되는 시계열분석 등이 포함된다.

CS1304 웹정보프레임워크(Web Information Framework) 강의 및 실습 3시간 3학점

특정 플랫폼과 프로그램에 독립적인, 데이터 형식 기술 언어인 XML은 단순한 문자와 데이터를 표현하는 것을 뛰어 넘어서 분산 컴퓨팅의 프로토콜과 전자거래를 위한 표준으로 발전하고 있다. 확장성 있는 마크업 언어인 XML의 기본 문법, DTD, DOM, SAX, Schema, XSL, XSLT 등과 같은 주제에 대하여 실습과 함께 학습하며, Web Service기술과 주요 오픈소스 시스템에서 사용되는 XML 사례(maven 등)를 살펴본다.

CS1305 데이터크롤링(Data Crawling) 강의 및 실습 3시간 3학점

빅데이터 기반의 프로젝트를 수행하기 위하여 요구되는 데이터 크롤링 활용능력을 배양하고, 이를 구현하기 위해 파이썬을 이용한 오픈 API 기반의 데이터 크롤링과 웹 페이지 분석 기반의 데이터 크롤링 프로그램을 개발한다. 크롤링한 데이터를 처리하여 활용하는 실무 능력을 학습한다.

CS1306 모바일소프트웨어개발(Mobile Software Development) 강의 및 실습 3시간 3학점

최근 활용범위가 넓어진 모바일 기기에서 다양한 기능을 수행할 수 있는 응용 개발 능력을 높이고자 개발자가 이해해야 할 모바일 환경의 특징을 익히고 이를 기반으로 다양한 앱을 직접 개발할 수 있는 능력을 기른다.

CS1307 영상처리프로그래밍(Image Processing Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

점차 널리 사용되고 있는 영상처리 기술을 배우기 위해 영상처리의 기본적인 알고리즘인 영상 개선, 영상 복원, 영상 변환, 특징 추출 등에 대해 이론적으로 학습하고, 이를 프로그래밍 실습을 통해 체득한다.

CS1308 게임그래픽스(Game Graphics) 강의 및 실습 3시간 3학점

게임 제작에 필요한 기본적인 그래픽스 개념들에 대해 공부하고, 3차원 게임 제작에 사용하는 게임 엔진들의 사용법에 대해 학습한다. 가상현실 기기(VR HMD)를 사용해서 4차 산업에 속하는 가상현실 분야를 체험하는 기회를 가지며, 가상현실 제작 도구 사용법과 가상현실 게임을 개발하는 과정에 대해서도 학습한다.

CS1309 소프트웨어보안(Software Security) 강의 및 실습 3시간 3학점

인터넷에서 사용되는 소프트웨어의 보안 문제를 해결하는 방법에 대해 공부한다. 암호분야에서 필요한 수학과, 고전 암호, 대칭키 암호, 공개키 암호, 해시함수, 고급 암호분석 등을 학습한다.

CS1401 스프링프레임워크(Spring Framework) 강의 및 실습 3시간 3학점

실제 기업 시스템 구축에 많이 이용되는 스프링 프레임워크(spring framework)에 대하여 학습한다. 스프링 프레임워크는 동적인 웹 시스템을 개발하기 위한 오픈소스 애플리케이션 프레임워크이며, 국가 공공부문 정보화 사업 시 권장하고 있는 전자정부 프레임워크의 기반기술로 활용되고 있다. 실제 실무에서 다루는 비즈니스 도메인을 선정하여 학생들이 직접 프로젝트를 수행하면서 신기술을 습득한다.

CS1402 소프트웨어분석및설계(Software Analysis and Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

객체지향 표준 표기법인 UML 다이어그램의 사용법과 소프트웨어 분석 및 설계 방법에 따라 요구사항 명세와 분석 및 설계 문서를 작성하는 방법을 배운다. 뿐만 아니라 설계 문서를 기반으로 소프트웨어 프로토타입을 구축하고 분석 및 설계과정에 반복적 개발 방법을 적용해 봄으로써 실무 소프트웨어 프로세스를 경험하고 체계적인 소프트웨어 분석 및 설계 방법을 익힌다.

CS1403 빅데이터소프트웨어(Big Data Software) 강의 및 실습 3시간 3학점

빅데이터 관련 시스템을 구축하고 빅데이터 분석을 공부한다. 웹이나 SNS로부터 생성된 빅데이터 분석을 위해서 오픈소스 소프트웨어인 R 프로그래밍을 학습하고, R을 이용하여 기본적인 데이터 분석뿐만 아니라 실시간 데이터에서 많이 이용되는 회귀분석, 시계열분석을 실습한다.

CS1404 머신러닝(Machine Learning) 강의 및 실습 3시간 3학점

머신러닝에 관한 이론 및 실제적인 주제들에 관해 학습한다. 지도 학습과 비지도 학습 및 강화학습에 관한 기본 원리를 공부하며 이들에 대한 구체적인 알고리즘을 학습한다. 기호규칙 학습, 결정트리, 메모리기반 학습, 신경망, 유전자알고리즘, 베이지안 망, 딥러닝 및 기타 최신 머신러닝 알고리즘을 다룬다.

CS1405 소프트웨어와경영(Software and Management) 강의 3시간 3학점

소프트웨어 등 IT 전공자들이 기업가 정신과 경영 마인드를 길러 관리자나 CEO로 성장할 수 있도록 정보기술관련 경영기법을 배우는 것을 목표로 한다. 소프트웨어 등 IT 분야의 기업들의 성공 또는 실패 사례를 공부함으로써 리더십을 키우는 방안을 알아보며, 소프트웨어의 주된 시장인 BTB 시장의 특성을 공부하여 대응방안 및 재무관리를 배운다. 또한 소프트웨어 회사를 조사하여 발표함으로써 사례를 학습하고 토론한다.

CS1521 소프트웨어실습1(Software Practice 1) 실습 3시간 3학점

소규모 프로그램 개발을 위한 주제들을 정하고 이를 구현함으로써 프로그래밍 능력 및 소프트웨어 개발 능력을 강화한다.

CS1522 소프트웨어실습2(Software Practice 2) 실습 3시간 3학점

중급 규모의 프로그램 개발을 위한 주제들을 정하고 이를 구현함으로써 심화된 프로그래밍 능력 및 소프트웨어 개발 능력을 강화한다.

CS1541 캡스톤설계1(Capston Design 1) **실습 3시간 3학점**

실무 프로젝트 수행 역량을 강화하기 위하여 스스로 프로젝트를 처음부터 계획하고 분석, 설계, 구현하는 과정을 실습한다.

CS1542 캡스톤설계2(Capston Design 2) **실습 3시간 3학점**

캡스톤설계1 에서 구현한 프로젝트를 기반으로 보다 발전된 주제를 다룬다. 발전된 주제의 프로젝트를 확장, 구현하고 테스팅하는 과정을 실습하여 완성한다.

CS1999 졸업작품및시험(Graduation Project and Test) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 졸업을 앞둔 마지막 학기에 신청하며 작품제작 및 발표로 평가한다. 구체적 평가 기준은 학과 내규로 정하며 학과에서 요구하는 제반 기준을 충족하여야 한다.

□ 학과 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 600점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.
※ 각 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격 됨.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 소프트웨어학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족하여야 한다.
2. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 한다. 2016학년도 이전 입학자는 서경대학교 SKON캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후), 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후) 교육에 참가하여야 하며, 대체 프로그램을 이행한 자는 예외로 한다.
3. '졸업작품및시험(CS1999)' 과목의 P 평가를 받기 위해서는 졸업작품을 제출하여 학과 졸업사정위원회의 평가를 통과하여야 한다. 단, 2004~2007학번은 타 학과의 전공을 부전공하거나 복수전공할 경우 졸업논문으로 졸업작품을 대체할 수 있다.
4. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.

금융정보공학과

(Department of Financial Information Engineering)

1. 교육목표

금융공학 및 금융정보 분야의 이론 학습과 실험실습을 통하여 지(知)·인(仁)·용(勇)을 갖춘 인재로서 금융 산업을 선도할 전문 인력을 양성하기 위하여

(1) 금융 분야의 창의적, 실용적 융·복합 지식을 함양한다.

(2) 올바른 가치관과 폭넓은 교양을 갖추고 금융 산업 직무윤리를 정립하여 지역 및 국가와 국제 금융 산업에 공헌할 인재를 양성한다.

(3) 수리능력 및 정보기술 활용능력을 바탕으로 금융상품의 특징을 정확히 이해하고, 고객응대 역량을 겸비한 금융전문가를 양성한다.

(4) 직무 관련 자격 및 실무지식을 겸비한 시장 수요 중심의 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 전공이수체계도

학년-학기 / 전공능력	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
의사소통능력	경제학원론 (이론)	회계학원론 (이론)	증권과채권 투자분석 (이론+실습)	선물및옵션 (이론+실습)	은퇴와 상속설계 (이론+실습)	부동산 투자론★ (이론+실습)		
정보분석능력	금융상품 분석기초 (이론+실습)	금융수학 (이론+실습)	세무회계 (이론+실습)	기업신용분석★ (이론+실습)	블록체인 기초의활용 (이론+실습)	경기분석론 (이론+실습)		
문제해결능력	통계학개론 (이론+실습)	확률및통계 (이론+실습)	재무설계★ (이론)	자산관리 (이론)	금융시사논술 (이론+실습)	금융리스크 관리 (이론+실습)		
실무대응능력			부동산 관리론 (이론+실습)	위험관리와 보험 (이론+실습)	금융업무실무 (이론+실습)	금융NCS (이론+실습) 금융상식 (이론+실습)	고객관리 실무 프로젝트 (이론+실습)	금융공학 실무 프로젝트 (이론+실습)
디지털금융활용능력	컴퓨터응용 (이론+실습)	금융공학 프로그래밍 (이론+실습)	금융공학 프로그래밍 활용 (이론+실습)	금융데이터 처리 (이론+실습) 핀테크이해 (이론+실습)	금융모델링 실무★ (이론+실습) 디지털금융 활용 (이론+실습)	금융빅데이터 분석 (이론+실습)		

※ 전공핵심 과목 : 재무설계 / 기업신용분석 / 금융모델링실무 / 부동산투자론

금융정보공학과의 전공 교육과정은 의사소통능력, 정보분석능력, 문제해결능력, 실무대응능력, 디지털금융활용능력 등의 전공능력을 배양하기 위하여 전공핵심 교육과정과 전공심화 교육과정으로 구성된다. 전공핵심 교육과정은 금융정보공학의 다양한 분야를 복합적으로 학습하는 교육과정이며, 전공심화 교육과정은 기초 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도있게 배우고 실습과 문제풀이 등을 통해 다양한 응용과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

기초공통 교육과정은 금융 산업 실무 전 분야에 걸쳐 기본적으로 필요한 수학, 확률/통계, 정보기술 활용능력, 금융 일반론과 관련된 교과목으로 구성된다. 응용실무 교육과정은 ①금융실무 교과목, ② 금융공학 프로그래밍 교과목, ③공통분야 교과목(①, ②에 공통적으로 필요한 교과목), ④심화이론 교과목(①, ② 분야의 심화이론 교과목)으로 구성된다. 이러한 금융공학 분야의 기반 이론 학습과 실험실습 교육과정을 이수함으로서 급변하고 있는 금융 산업을 리드할 금융 전문인력 양성을 목표로 하고 있다.

전공자는 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을, 복수전공자는 36학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 각각 이수하여야 한다. 금융정보공학 전공자는 학과에서 정한 일정 이상의 금융관련 자격증을 취득해야만 졸업자격 요건을 갖추게 된다. 또한 실용영어교육과 전산교육의 특성화 방침에 따라 학교에서 요구하는 일정 이상의 자격기준을 획득해야한다. 단 2017학번부터는 전산특성화 자격 기준이 폐지됨에 따라 영어특성화 자격을 획득하면 된다.

3. 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대대인관계* MZ세대자기계발* MZ세대글쓰기와토론* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 1 2 3	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대법이야기 Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 1 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English 1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English 2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문및시험**	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대글쓰기와토론, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대법이야기 (10과목 16학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우 'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.
*** 졸업논문및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 졸업인증제

영 역	인 증 요 건	비고
전 공	상기 2.전공과정이수방법 참조	
교 양	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 핵심역량교양선택 - 이공대학 3개 영역 9학점 이수	2017~2019학년도 입학자
	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 핵심역량교양선택 3개 영역 12학점 이수	2020학년도 입학자
	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 기초학문교양선택 5개 영역 총 15학점 이수	2021학년도 입학자 이후
비교과	1. 1학년 CREOS 캠프 2. 2학년 SKON 캠프 3. 3학년 DREAM 캠프 ※ 1 ~ 3 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함	※ 캠프별 이수기준에 따름

5. 교과목 해설

FI1001 경제학원론(Principles of Economics) 강의 3시간 3학점

경제학원론은 금융시장과 금융상품 등을 이해하기 위해 필요한 기본 경제이론을 중심으로 다룬다. 경제학의 의미와 분석방법, 소비자선택, 기업 및 시장이론, 국민소득, 물가, 고용, 투자, 금리, 경기변동 등을 학습하고 금융시장 및 금융 산업에 미치는 영향을 다룬다.

FI1002 통계학개론(Introduction to Statistics) 강의 및 실습 3시간 3학점

여러 학문분야 특히 금융공학 전공에 있어서 공통적으로 필요한 통계학의 기본 원리와 방법을 습득하여 관심 있는 분야에 응용할 수 있는 능력을 기르는데 목적이 있다. 주로 모집단과 표본, 기술통계 분석, 확률, 실생활에서 많이 응용되는 확률분포의 이해와 계산, 포트폴리오분석 등에 필요한 공분산과 상관계수의 개념 등을 학습하고 적용사례를 다룬다.

FI1003 금융시장의이해(Introduction to Financial Market) 강의 3시간 3학점

금융시장의 기능, 금융기관의 기능과 역할, 주식시장 및 채권시장, 파생상품시장 등 금융시장 전반에 대한 차이점을 이해하고 금융시장에 발생할 수 있는 위험과 수익률에 대한 개념 및 그에 따른 포트폴리오 이론을 학습하여 금융관련 학문전반에 걸쳐 기초가 정립될 수 있도록 한다.

FI1005 금융상품분석기초(Financial Instrument Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

증권의 기본적 분석방법으로 경제 분석, 산업분석, 기업분석과 가격결정 모형을 다룬다. 또한 다양한 기술적 분석의 이론과 차트, 패턴, 지표분석 등을 학습하여 금융상품 분석 전반에 관하여 체계적으로 이해할 수 있는 능력을 배양한다.

FI1007 데이터분석패키지(Data Analysis Package) **실습 3시간 3학점**

통계학뿐만 아니라 거의 모든 학문 분야에서 이용되고 있는 데이터분석 패키지인 SAS를 활용하는데 있어 필요한 자료의 입력 방법 및 자료처리방법에 대해 배우고, 컴퓨터를 이용한 실습을 통해 데이터분석 응용능력을 기르는데 목적이 있다.

FI1009 증권과채권투자분석(Securities and Bond Investment Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

증권과 채권투자에 대한 다양한 분석 방법을 습득한다. 증권분석으로 경기예측 및 전망에 대하여 알아보고 특히 채권투자와 관련하여 채권의 기본적 구조와 분류, 수익과 위험측정, 가격결정, 수익률 곡선, 투자전략을 통하여 주식과 채권의 차이점에 대해 학습한다.

FI1011 수리통계학(Mathematical Statistics) **강의 3시간 3학점**

수리통계학은 금융통계에 있어서 기초적이고 근본 배경이 되는 통계학의 수리론적 개념과 원리를 논리적으로 전개하고 명백히 이해하여 적용하려는 것으로 확률 및 분포, 기대값, 표본분포, 추정, 검정 등을 학습하여 리스크 관리, 모델링기법 등에 응용한다.

FI1014 선물및옵션(Futures and Options) **강의 및 실습 3시간 3학점**

대표적인 파생금융상품인 선물과 옵션에 대한 기본적 분석 및 기술적 분석, 차익거래 투자전략, 금리선물옵션, 통화선물옵션, 상품선물옵션, 주가지수 선물 및 옵션 등을 학습한다.

FI1015 스왑(Swap) **강의 및 실습 3시간 3학점**

대표적인 장외 파생금융상품인 스왑의 특성과 가격결정, 응용 등을 다룬다. 금리 스왑, 통화 스왑, 변형스왑의 특성과 가격의 결정 등을 주로 학습한다.

FI1016 리스크관리1(Risk Management 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융상품, 통계학에 근거하여 수익과 위험의 따른 리스크관리의 기본개념과 방법을 학습한다. 주로 리스크의 측정수단인 VaR과 그에 따른 변동성의 추정을 학습하여 이를 “주식, 외환, 채권”과 “선형파생상품, 비선형파생상품”에 적용하여 시장리스크의 측정 및 관리에 대한 전반적인 지식과 방법을 습득한다.

FI1017 회귀분석(Regression Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

회귀분석은 금융 및 모든 학문 분야에서 영향을 주는 인자와 영향을 받는 인자간의 관계를 규명하는 학문으로서, 본 강좌에선 단순회귀분석, 중회귀분석, 다항회귀분석, 가변수 회귀분석, 최적회귀방정식의 선택방법 등의 이론적 배경을 학습한다. 또한 실증적인 자료의 분석을 통계패키지를 이용한 실습을 통해 응용성에 초점을 맞추어 모든 학문영역과 일상 업무 수행에 구체적으로 활용할 수 있도록 회귀분석의 정확한 이해와 합리적인 적용 능력을 배양시킴을 목적으로 한다.

FI1018 마케팅조사(Marketing Survey) **강의 및 실습 3시간 3학점**

마케팅조사는 금융 분야에서 필요로 하는 정보를 얻기 위해 어떻게 정보를 수집하고 그 정보를 분석·처리하여 합당한 결과를 도출해 낼 수 있는가를 다루는 학문으로써 표본설계과정, 자료 수집 방법, 설문지 조사의 종류 및 작성방법, 금융통계 정보 분석 및 보고서 작성과정 등에 대해 다루며, 실제 설문지를 작성하여 조사한 결과의 분석을 통해 금융정보 분석과 관련된 제반 사항을 다루는 능력을 키운다.

FI1020 리스크관리2(Risk Management 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

시장리스크의 측정수단인 VaR과 그에 따른 변동성의 추정, 신용 리스크 평가모형과 측정기법, 포트폴리오를 통한 신용위험 관리법, 기타 리스크의 대표적 측정수단인 ALM의 기본개념과 유동성리스크, 금리리스크, 비재무리스크 관리법에 대해 학습한다.

FI1022 전산금융및실습(Computational Finance and Practise) **실습 3시간 3학점**

SPSS, R, C언어, SAS/ETS 등을 이용하여 파생상품개발 및 운용, 리스크 관리 등에서 활용하는 ARMA, ARCH, GARCH, EWMA모형과, 변동성을 군집화하는 방법, 변수를 축약하는 방법 등을 실습 위주로 학습하여 금융자료 분석 및 해석하는 실무능력을 배양 한다.

FI1027 금융통계자료분석(Financial Statistical Data Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융통계자료분석은 이전에 습득한 전문통계지식을 토대로 금융 및 사회 전 분야에서 많이 이용되고 있는 연속형 및 범주형 자료분석 기법, 금융자료 등을 SAS를 이용하여 실습하고 분석한다.

FI1030 가치평가(Valuation) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업과 기술의 가치평가모형과 방법에 대하여 학습한다. 주로 현금흐름평가모형, 초과이익모형, 경제적부가가치모형 등의 이론과 방법을 실습위주로 학습한다.

FI1033 금융수학(Financial Mathematics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 금융 공학에 필요한 기본적인 수학적 개념과 화폐의 시간가치에 대한 계산 기법을 학생들에게 소개하여 금융의 여러 주제에 관한 수학적 연구의 기초와 금융 공학으로의 응용의 타당성을 제공한다.

FI1035 파생상품운용전략(Derivatives Management Strategies) **강의 및 실습 3시간 3학점**

선물과 옵션에 대한 기본적 분석 및 기술적 분석, 차익거래 투자전략, 금리선물옵션, 통화선물옵션, 상품선물옵션, 주가지수 선물 및 옵션 등을 학습한다. 또한 대표적인 장외 파생금융상품인 스왑의 특성과 가격결정, 응용 등을 다룬다.

FI1036 마케팅(Marketing) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융기관 마케팅의 제 원리를 이해하여 금융소비자의 행동원리, 금융상품과 마케팅수단, 시장분석과 세분화, 마케팅믹스의 형성과 운용전략을 이해하며 정보시스템을 활용한 마케팅기법을 학습하여 금융기관이 효율적인 마케팅 활동을 수행할 수 있도록 기본 소양을 제공하고자 한다.

FI1037 금융기관론(Financial Institution) **강의 3시간 3학점**

급변하는 금융시장에서의 금융 중개기관의 본질을 이해하고 과학적이고 창의적인 경영기법을 연구한다. 이를 위해 전반적인 금융시장의 역할, 구조와 변화 추이, 금융정책과 그 영향, 금융기관 관련 법 등의 일반적 여건을 토의하고, 이에 기초하여 금융 중개기관의 자산 관리, 부채관리, 자산부채종합관리(ALM)기법 등을 학습한다.

FI1038 확률및통계(Probability and Statistics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

확률 및 통계는 금융정보공학의 세부전공에 필요한 통계학의 기본이론과 방법을 함양하여 금융권, 재무 및 회계 분야, 빅데이터분석 등에 응용하는 것으로 기술통계, 확률 및 확률분포 등의 지식을 토대로 여러 가지 통계적 방법에 필요한 표본분포, 추정과 검정의 기본원리와 방법, 적용사례를 학습한다.

FI1039 선형대수학(Linear Algebra) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이 과목은 선형대수학의 계산적인 면과 이론적인 면의 개론을 다룬다. 금융공학을 하기 위한 수학적 기초가 되는 연립선형방정식, 일차독립과 일차종속, 기저와 차원, 선형변환 등을 배우며 행렬과 행렬식을 이용하여 주어진 주제들을 다룬다. 응용으로는 컴퓨터 그래픽, 경제학에서의 레온티프 모델 등을 다루며 Matlab을 이용하여 배운 내용에 대하여 실습을 한다.

FI1040 미분방정식(Differential Equation) **강의 3시간 3학점**

1계 및 2계 미분방정식, 연립미분방정식, 라프라스변환, 푸리에변환, 편미분방정식과 해법, 연립편미분방정식 등의 내용 중에서 금융공학을 공부하는데 필요한 부분을 중점적으로 강의한다.

FI1041 경기분석론(Economic Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

경기는 수많은 변수들에 의해 영향을 받게 된다. 변수들은 직간접적인 영향을 통해 변수에게 영향을 미치며 이러한 영향을 통해 전체적인 방향성이 나타나게 된다. 본 교과목을 통해 경제현상에 대해 숙지하며 이러한 경제현상이 금융시장에 어떠한 영향을 미치게 되며 이것을 통해 나타날 수 있는 결과가 무엇인지 학습하는데 목적이 있다.

FI1042 자산관리(Asset Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융기관의 예금 등 부채가 주어진 것으로 보고 금융기관의 유동성, 안정성 및 수익성을 확보하기 위하여 각종 자산을 어떻게 보유할 것인가를 다루는 것이 자산관리이다. 자본주의 사회에서 자산관리는 그 대상의 범위가 광범위하다. 본 교과목에서는 자산을 금융자산, 부동산자산으로 구분하고 그 투자 전략을 학습하도록 한다.

FI1043 투자론(Investments Theory) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 자본시장의 자유화 및 개방화 추세에 맞추어 세계경제의 불확실성이 커지는 가운데 재무관리사, 일반투자자로서 투자시장에서 행동하기 위한 투자의 기본적 내용을 학습한다. 본 교과는 포트폴리오 투자의 기본이 되는 위험관리, 이익회수, CAPM모형, 시장효율성 등을 살펴보면, 주식 등 자산을 통한 투자이익의 발생 등을 살펴본다.

FI1046 부동산관리론(Real Estate Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과목은 부동산상품 관리에 대한 기초 개념을 이해하고, 부동산상품을 분석하기 위해 필요한 논리적 종합적 사고능력을 배양하는데 목적을 둔다. 본 과정은 부동산 기본지식과 부동산 취득과 활용, 부동산펀드 법규, 부동산 영업, 부동산 투자 및 리스크 관리를 학습하며 기타 부동산 관련 상품에 대해서도 살펴본다.

FI1047 전산회계(Computer-Based Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과목은 학생들로 하여금 전산화된 회계환경과 첨단 경영기법을 이해하고 적응과 활용 능력을 배양하기 위한 과목으로서 전산회계프로그램을 이용하여 수업을 진행한다. 이를 통하여 학생들이 회계원리에서 배운 회계처리 방법을 정리함과 동시에 전산화된 프로그램을 활용하여 실무현장에 대한 적응력을 배양할 수 있도록 한다.

FI1048 재무관리(Financial Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

재무관리에 관한 기초개념, 예를 들면 금융시장, 화폐의 시간적 가치, 위험분석, 자본비용 등을 이해시키고 다음에 자본예산, 자본구조의 선택, 운전자본관리 등의 의사결정을 통하여 재무관리담당자가 기업의 가치를 극대화 시키는 방법을 학습한다.

FI1049 부동산투자론(Real Estate Investment) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과목은 자산으로서 부동산 자산에 대한 이해를 바탕으로 투자전략을 살펴보고, 투자자산으로서 부동산과 관련된 여러 가지의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 분석방법에 대해 학습한다. 따라서 주택금융 등의 부동산을 담보로 하는 금융시장에 관한 이론을 살펴보며, 부동산업의 경영활동을 위한 일반이론을 학습하고, 이를 기초로 자산관리의 능력을 배양함을 그 목적으로 한다.

FI1050 세무회계(Tax & Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업이 산정한 소득을 기초로 하여 세법의 규정에 따라 조세부담능력의 기준이 되는 과세소득과 세액의 산정에 관한 재무적 정보를 이해관계자에게 전달하는 기능을 가진 것이 세무회계이다. 이를 위하여 부담능력에 따른 공평과세를 하기 위하여 정확한 과세소득의 산정을 목적으로 하는 국세기본법, 법인세법, 부가가치세법, 소득세법, 지방세와 재산세 등에 대하여 학습한다.

FI1051 원가관리회계(Cost & Management Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

조직의 목적 을 달성하기 위하여 정보를 파악, 분석, 해석하고 전달하는 과정이 원가회계이다. 이를 위하여 제품원가계산, 재고자산의 가치평가, 손익계산, 예산편성 및 성과평가는 물론이고 활동기준원가계산, 고객수익성분석, 가치사슬분석 및 전략적 원가관리와 같은 현대적 접근법에 대하여 학습한다.

FI1053 재무설계(Principle of Financial Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과는 개인들의 재무 목표를 발굴하고, 이를 재무설계 프로세스를 통해서 이루는 과정에 대하여 학습한다. 개인의 자산 상태 평가를 위한 자산부채 상태표 작성, 현금흐름표 작성에 대하여 학습하며, 예산 수립과 부채 관리에 대한 학습을 통하여 종합 재무설계를 위한 이론적 기반을 마련한다.

FI1054 금융통계(Financial Statistics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융상품을 개발하고 운용하기 위해서는 적절한 확률적 모형을 설정하고 그 모형을 토대로 금융자산의 특성을 수리적으로 분석, 계산해야 한다. 그리고 이를 바탕으로 금융상품의 디자인, 투자전략, 리스크 관리 등을 제시해야 한다. 이를 위하여 본 교과목은 금융상품 개발 및 운용에서 요구되는 확률과 통계에 대한 기본 내용을 발췌하여 강의함으로써 기초금융자산, 파생금융상품, 수리금융모델, 가격결정이론 및 헤징이론, 리스크 관리 등에 용용할 수 있는 지식을 함양한다.

FI1055 컴퓨터응용(Computer Applications) **실습 3시간 3학점**

현대 정보화 사회에서 각 개인의 컴퓨터 활용 능력은 매우 중요하며 더욱 더 중요해지고 있다. 또한 21세기 국제 경쟁력 강화를 위해 각 기업에서는 정보화 능력에 대한 요구가 높아지고 있다. 따라서 본 교과목에서는 Microsoft Office 응용프로그램 자격증을 취득할 수 있고, 각 개인의 컴퓨터 활용 능력을 객관적이고 공정하게 평가 받을 수 있는 Excel, Power Point, Word, Outlook 등에 대하여 학습한다.

FI1056 회계학원론(Principles of Accounting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업실체의 경영활동과 관련된 경제적 행위를 측정하여 회계정보를 산출하고 이를 정보이용자들에게 전달함으로써 이해관계자들의 경제적 의사결정에 도움이 되는 정보를 제공하는 과정이 회계이다. 현대사회에서 기업의 언어인 회계는 필수 교양 지식으로 반드시 습득해야 한다. 이를 위하여 회계의 기본개념과 회계순환과정, 자산과 부채의 회계, 자본의 회계, 수익과 비용의 회계, 회계변경과 오류수정 등에 대하여 학습한다.

FI1057 고객관리실무프로젝트(Customer Management Practical Project) **강의 및 실습 3시간 3학점**

고객의 중요성을 인식하고, 금융기관의 고객관리 방법을 데이터분석에 의한 발표 및 토론 위주로 학습한다. 이를 위하여 금융권에 필요한 전략적 고객관리의 기본 틀을 이해하고 고객획득 관리, 고객유지 관리, 고객자산 증대 및 고객자산의 최적화 등의 주요 개념에 대한 학습을 통해 고객관리의 이론과 실무능력을 함양한다.

FI1058 금융공학실무프로젝트(Financial Engineering Practical Project) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현재까지 학습한 금융공학의 이론과 방법을 활용하여 현실 금융시장 등에서 이슈가 되는 여러 문제들의 규명 및 해결방안을 데이터분석에 의한 토론과 발표위주로 학습하여 금융공학 지식을 현실에 창의적으로 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

FI1059 위험관리와보험(Risk Management & Insurance Planning)　　강의 및 실습 3시간 3학점

현대사회에서 다양한 개인의 재무목표를 실행하기 위한 수단으로서의 재무설계에 대한 관심이 커져 가고 있는 가운데, 보유자산의 수익성과 유동성을 관리하는 것 못지않게 재무적 손실에 대한 위험 방어의 중요성이 강조되고 있다. 따라서 중장기적 재무목표 달성을 저해하는 위험을 관리하기 위한 보험제도의 근본원리와 관련 주요 상품을 이해하는 것은 현대 금융에서 필수 불가결한 상황이다. 이에 위험관리와 보험제도, 다양한 보험상품, 보험에서의 세금 문제 등을 학습한다.

FI1060 금융빅데이터분석(Financial Big Data Analysis)　　강의 및 실습 3시간 3학점

금융산업에서 빅데이터의 활용은 경제적 활용가치가 매우 높은 영역이다. 그러므로 금융빅데이터분석은 정보주체, 데이터산업 등에서 제공받는 대량의 정형 및 비정형 금융빅데이터를 수집·분석하고 경제적 가치창출 정보를 추출하여 마케팅영역, 위험관리영역, 상품개발영역 등에 필요한 기초자료 생성 및 활용 방안에 대하여 학습한다.

FI1061 금융공학프로그래밍(Financial Engineering Programming)　　강의 및 실습 3시간 3학점

빅데이터분석에서 프로그래밍 학습은 선택이 아니라 필수적인 요소이며 특히, 4차 산업혁명시대의 금융산업에서는 중요성이 더욱 크다. 따라서 본 교과목에서는 데이터 분석과정, 변수와 벡터, 매트릭스와 데이터프레임, 파일데이터 읽고 쓰기, 조건문과 반복문, 함수, 결측값과 특이값 처리, 데이터 분리와 선택, 샘플링, 데이터 집계와 병합, 시각화 방법, 자료탐색 등을 학습한다.

FI1062 금융공학프로그래밍활용(Financial Big Data Analysis Application)　　강의 및 실습 3시간 3학점

소셜미디어(SNS), 포털 등에 기인한 비정형데이터는 빠른 속도로 증가하고 있으며, 기업들은 경쟁력 확보를 위해 비정형데이터 속에 숨어있는 잠재적 가치를 찾아내는 전문인력 확보에 주력하고 있다. 따라서 본 교과목에서는 비정형데이터 분석에 필요한 데이터 전처리 및 가공, 자연어처리, 데이터 분석 및 시각화, 감성분석, 사회연결망분석 등을 학습한다.

FI1063 금융데이터처리(Financial Data Analysis)　　강의 및 실습 3시간 3학점

디지털 공공 데이터의 양이 급속도로 증가함에 따라 사회정보를 활용하여 정보의 인사이트를 찾고 과학적인 의사결정을 지원할 수 있는 사회조사분석 전문지식을 보유한 직무인력 수요가 급증하고 있다. 따라서 본 교과목에서는 여론조사와 시장조사의 기획 및 관리, 기술통계량분석, 데이터 요약, 두집단 비교, 분산분석, 범주형 자료분석, 상관분석, 단순 및 다중선형회귀모델 등을 학습한다.

FI1064 금융모델링실무(Financial Modeling Practice)　　강의 및 실습 3시간 3학점

금융시계열데이터는 복잡한 구조의 변동요인으로 구성되어 있고 또한, 과거야 현재와의 독립적인 관계가 성립하는 경우가 흔치 않다. 이러한 금융시계열데이터를 분석하는 방법은 여러 가지가 있다. 본 교과목에는 평활방법, 계절조정방법, 확률시계열모형(ARMA모형, ARIMA모형 등), 단위근 검정, 변동성 추정 모형(ARCH, GARCH모형 등), 다변량시계열모형 등을 학습한다.

FI1068 금융NCS(Finance NCS)　　강의 및 실습 3시간 3학점

금융NCS(국가직무능력표준, National Competency Standards)는 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술, 소양 등의 내용을 국가가 체계화한 것이다. 금융업의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 체계화된 금융NCS의 내용을 학습하고, 이에 대한 이해와 실습을 통해 금융산업에서 필요로 하는 역량 개발을 목표로하는 과목이다.

FI1069 금융업무실무(Financial Job Practice) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융권 취업을 희망하는 학생들에게 고도화되고 있는 은행, 증권회사, 보험회사 등 금융회사의 주요 업무와 부수 업무에 대한 이해의 중요성이 증가하고 있다. 본 과목의 학습을 통해서 금융회사의 역할과 각 업무별 실제 프로세스, 관련 법률 등을 교육하고 고객 서비스와 창구 마케팅, 내부통제, 리스크 관리, 금융소비자보호에 대한 준전문가 육성을 하고자 한다.

FI1070 기업신용분석(Corporate Credit Analysis) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기업이 처한 국내외 환경변화와 현금흐름 분석을 통한 채무상환능력을 분석함으로써 금융회사의 기업금융 및 리스크관리 담당자로서의 역할을 수행할 수 있는 기업금융 전문가를 육성하고 재무제표분석과 기업가치평가를 통한 투자와 재무관리 업무수행 능력도 습득하는 과목이다.

FI1071 디지털금융활용(Digital Finance Utilization) **강의 및 실습 3시간 3학점**

금융의 트렌드가 대면 영업 중심의 지점영업에서 비대면 영업 중심의 모바일 등 디지털금융의 시대로 변하고 있다. 이러한 변화에 대처하고 다양한 디지털금융의 사례와 관련 기술, 이슈를 파악하고 이해함으로써 급변하는 환경의 한가운데에 있는 금융회사 취업과 금융관련 스타트업 기업의 취업을 위한 준비된 전문가를 육성하고자 한다.

FI1072 금융시사논술(Financial Essay Exam) **강의 및 실습 3시간 3학점**

- 금융시사에 대한 논리적이고 체계적인 지식 습득
- 금융시사에 대한 다양한 접근 및 분석능력 함양
- 실무적 교육을 통한 금융권 취업률 제고

FI1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

FI2001 핀테크이해(Understanding of FinTech) **강의 및 실습 3시간 3학점**

핀테크와 관련된 환경, 데이터, 기술, 서비스, 플랫폼, 보안관리, 시스템, 마케팅, 기술전략 등의 내용을 숙지하고 새로운 금융 서비스를 창출할 수 있도록 핀테크 서비스를 어떻게 활용하고 있는지 사례분석을 기반으로 새로운 금융시스템에 적응할 수 있는 능력을 학습한다.

FI2002 블록체인기초와활용(Understanding of Blockchain) **강의 및 실습 3시간 3학점**

블록체인의 분산장부, 분산네트워크 등 기반 기술과 구조를 학습하고 더불어 블록체인에 필요한 암호 기반 기술인 해시함수와 전자서명 등을 배운다. 블록체인 종류와 특징을 살펴보고, 응용 사례, 위험성, 대책을 알아보며, 블록체인 실습을 통하여 블록체인 응용을 직접 설계 개발한다.

FI2003 행동재무학(Behavioral Finance) **강의 및 실습 3시간 3학점**

행동재무학은 현대 재무 이론에서 크게 주목을 받는 주제이며 금융 선진국에서는 재무설계사 또는 자산관리사들이 반드시 알아야 할 지식과 기술에 행동재무학에 대한 이해를 포함하고 있다. 전통적인 투자 및 재무이론에 투자자는 현명하지 않고, 시장은 합리적이지 못하다는 심리학적인 요소를 가미하여 투자 및 재무와 관련된 인간의 여러 의사결정의 과정에 대하여 학습한다.

FI2004 금융상식(Finance Common Knowledge) **강의 및 실습 3시간 3학점**

급변하는 금융시장에서는 새로운 금융 이론과 개념, 이를 기반으로 개발된 신규 금융상품, 신조어 등이 수시로 등장한다. 아울러 금융회사 및 금융 공기업 입사 지원 시 이와 관련된 필기시험이 필수적이다. 따라서 본 과목에서는 전통적인 금융 이론이 아닌 실생활과 실무에서 빈번하게 사용되는 금융과 관련된 새로운 개념과 다양한 상식을 전달하는 데 목적을 둔다.

FI2005 은퇴와상속설계(Retirement & Estate Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현대사회의 필수인 재무설계와 자산관리의 최종 목표는 은퇴설계와 자신이 이룬 자산에 대한 세대간 이전 과정인 증여 및 상속설계라고 할 수 있다. 이 과목은 안정적인 은퇴생활과 효율적인 증여 및 상속 전략 수립을 통한 자산 이전에 대한 이론과 사례를 학습함으로써 금융권 취업에 필수적인 문제해결 능력을 강화하는 것을 목표로 한다.

□ 졸업 요건 : 영어특성화 및 전산특성화

구 분	적용학번	졸 업 요 건	비 고
영어특성화	2008학번부터 2012학번까지	1) TOEIC 600점 이상 2) 영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1
	2013학번부터	1) TOEIC 600점 이상 2) TOEIC Speaking Level 4 이상 2) 영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1
전산특성화	2008학번부터 2012학번까지	1) PCT 500점 이상 2) 컴퓨터활용능력 2급 + 워드프로세서 2급 이상 3) MOS Core 5개중 2개 또는 MCAS 6개중 2개 이상 4) 전산실무능력인증 1과목(3학점) 이상 이수	택1
	2013학번부터 2016학번까지	1) 컴퓨터활용능력 2급 이상 + 워드프로세서 2) MOS Core 5개중 2개 또는 MCAS 6개중 2개 이상 3) 전산실무능력인증 2과목(6학점) 이상 이수	택1
	2017학번부터	폐지(2017학년도 신(편)입학자부터 폐지)	

* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

□ 학과별 졸업 요건 : 학과 내규

< 금융정보공학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족
1. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함. 2016학년도 이전 입학자는 서경대학교 CREOS캠프(대상자 : 2016학번 이후), 스콘캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후)와 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후) 교육 참가한 자. 불참시 "졸업논문및시험(FI1999)"교과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.

2010학번~2011학번	DREAM캠프(3학년)
2012학번~2015학번	SKON캠프(2학년), DREAM캠프(3학년)
2016학번 이후	CREOS캠프(1학년), SKON캠프(2학년), DREAM캠프(3학년)

1. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 "졸업논문및시험(FI1999)" 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 3가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
교 과 목 이 수	(1) 전공핵심 교과목 필수 이수 : 재무설계, 기업신용분석, 금융모델링실무, 부동산투자론 (단, 2021, 2022학번이 금융상품분석기초, 증권과채권투자분석, 선물및옵션를 이수한 경우에는 전공핵심 이수로 간주) (2) 전공심화 교과목 중 리스크관리1, 리스크관리2, 금융데이터처리, 금융빅데이터분석, 금융수학, 자산관리, 부동산관리론, 경기분석론, 파생상품운용전략, 금융업무실무, 디지털금융활용 중 4개 교과목 이상을 이수. 단 2019학년도까지 선형대수학, 해석학, 미분방정식, 수리통계학, 전산금융및실습, 금융통계를 수강한 경우에는 수강 과목 수에 이를 산입함. 전과생, 편입생의 경우는 학과 교수회의 승인을 받아 전적학과의 유관 교과목은 면제할 수 있음. (3) 4학년 교과목 중 고객관리실무프로젝트, 금융공학실무프로젝트 이수
자 격 증 취 득	학과에서 인정하는 3개 이상의 자격증 취득 또는 자격증 인정비율 점수 100점 이상을 충족.
졸 업 시 험 합 격	시험과목 재무설계, 기업신용분석, 금융모델링실무, 부동산투자론 중 3과목을 선택하여 각 과목당 100점 만점, 총 300점 만점, 과목낙제(40점 미만)없이 평균 60점 이상을 취득. 단, 학과에서 인정하는 기업에 취업한 자와 창업자는 합격으로 판정함.

전자컴퓨터공학과

(Department of Electronics and Computer Engineering)

1. 교육목표

전자컴퓨터공학과는 홍익인간의 정신을 이어받아 학문을 연구・교수하여 유능한 인재를 양성함으로써 인류공영의 이상사회 구현에 기여함을 목표로 하는 대학 건학이념을 계승하고 지・인・용을 갖춘 탐구인・교양인・전문인을 양성하기 위해 전자공학, 컴퓨터공학, 소프트웨어 공학에 대한 폭넓은 이해와 활용 교육을 바탕으로 디지털 시너지를 창출하고 4차 산업혁명 및 초연결 사회 구현에 요구되는 창의적이고 진취적 능력의 전문기술인력 양성을 교육 목표로 한다. 구체적 세부 목표는 다음과 같다.

1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 전자컴퓨터공학의 기초 및 전문・융합 지식을 기반으로 공학적 문제를 인식, 분석 및 해결할 수 있는 첨단 전문인을 양성한다.

2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 전자컴퓨터공학 분야의 실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 사용할 수 있는 산업인력을 양성한다.

3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 사회와 문화에 대한 이해와 외국어 능력을 바탕으로 국제적 안목과 협동심・리더십을 갖춘 엔지니어를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

전자컴퓨터공학과는 ‘창의적 사고역량’, ‘문제 해결 역량’, ‘대인관계 역량’, ‘글로벌 의사소통 역량’, ‘자기계발 역량’, ‘실무역량’의 우리대학의 6가지 핵심역량을 계승하고 ‘공학적 사고능력’, ‘공학적 문제해결능력’, ‘실무설계능력’, ‘실무협업능력’을 학과 전공능력으로 설정하여 학생들의 전공에 대한 이론뿐만 아니라 실용 실무 능력 제고를 학과의 목표로 삼고 있다.

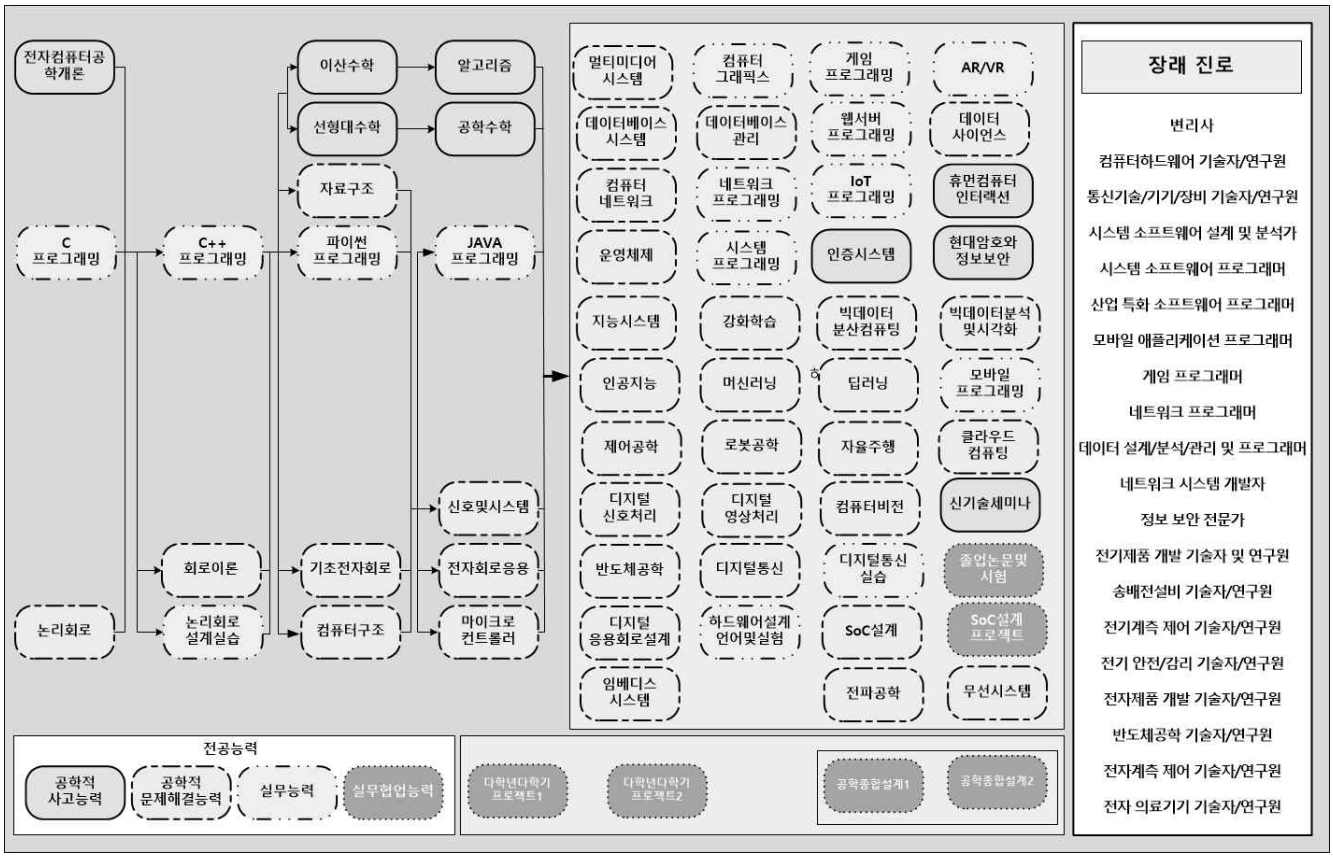
학생들은 수강신청에 앞서 반드시 지정된 멘토 교수와의 상담을 통해 향후 진로 방향과 이에 걸맞은 해당 학기에 이수할 전공 교과목에 대해 논의토록 한다.

전자컴퓨터공학과의 전공 교육과정으로 1학년은 전공에 대한 이해와 공학적 사고를 제고하기 위한 과정으로 전자컴퓨터공학개론, C프로그래밍, C++프로그래밍, 논

리회로, 논리회로설계실습, 회로이론을 개설하고 있으며 2학년은 세부 전공에 앞서 분야 별 전공 기초역량을 제고하기 위한 과정으로 파이썬프로그래밍, Java프로그래밍, 공학수학, 선형대수학, 신호및시스템, 알고리즘, 이산수학, 자료구조, 기초전자회로, 전자회로응용, 컴퓨터구조, 마이크로컨트롤러 과목을 개설한다. 3학년과 4학년은 세부 분야별 전공능력을 심화하고 실무능력을 제고하기 위한 과정으로 디지털응용회로설계, 운영체제, 컴퓨터네트워크, 데이터베이스시스템, 컴퓨터그래픽스, 멀티미디어시스템, 제어공학, 디지털신호처리, 디지털통신, 반도체공학, 전파공학, 디지털영상처리, 인공지능, 네트워크프로그래밍, 시스템프로그래밍, VR/AR, 모바일프로그래밍, 로봇공학, 임베디드시스템, SoC설계, 하드웨어설계언어및실험, 무선시스템, 머신러닝, 컴퓨터비전, 데이터사이언스, 웹서버프로그래밍, 클라우드컴퓨팅, 자율주행, IoT프로그래밍, SoC응용프로젝트, 딥러닝, 빅데이터분석및시각화, 인증시스템, 게임프로그래밍, 휴먼컴퓨터인터랙션, 디지털통신실습, 강화학습, 데이터베이스관리, 빅데이터분산컴퓨팅, 지능시스템, 현대암호와정보보안, 신기술세미나, 다학년다학기프로젝트1, 다학년다학기프로젝트2, 공학종합설계1, 공학종합설계2 과목을 개설하여 학생들이 저마다의 진로에 따라 전공과목을 선택하여 수강하도록 한다. 졸업논문및시험 과목은 졸업예정(매년 2월, 8월) 직전 학기에 반드시 신청해야 하며 대학 및 학과에서 요구하는 졸업요건을 모두 충족하면 P학점을 취득해 졸업할 자격이 주어진다. 학년 별 수강방법은 다음과 같다.

(1) 1학년 과정은 학기당 개설된 전공 교과목 중 3과목 이상을 이수하고 Advanced Calculus1,2를 이수할 것을 권장함(전공핵심 교과목-전자컴퓨터공학개론, C프로그래밍, 논리회로 수강 필수)
(2) 2학년 과정은 개설된 전공 교과목 중 학기당 4과목 이상을 이수할 것을 권장함 (전공핵심 교과목-컴퓨터구조 수강 필수)
(3) 3학년 과정은 개설된 전공 교과목 중 학기당 5과목 이상을 이수할 것을 권장함
(4) 4학년 과정은 개설된 전공 교과목 중 학기당 2과목 이상을 이수할 것을 권장하며 졸업필수 요건으로 공합종합설계1,2는 반드시 수강해야 함.(1, 2의 순서는 무관하며 복학 등의 사유로 1,2 모두를 수강할 수 없는 경우 지도교수를 통해 별도의 지도를 받아야 함)
(5) 복수전공, 부전공, 융합과정은 대학에서 정한 규정에 따름.

◘ 전공 이수체계도


전자컴퓨터공학개론
이산수학
알고리즘
선형대수학
공학수학
자료구조
C 프로그래밍
C++ 프로그래밍
파이썬 프로그래밍
JAVA 프로그래밍
신호및시스템
회로이론
기초전자회로
전자회로응용
논리회로
논리회로 설계실습
컴퓨터구조
마이크로 컨트롤러
멀티미디어 시스템
컴퓨터 그래픽스
게임 프로그래밍
AR/VR
데이터베이스 시스템
데이터베이스 관리
웹서버 프로그래밍
데이터 사이언스
컴퓨터 네트워크
네트워크 프로그래밍
IoT 프로그래밍
휴먼컴퓨터 인터랙션
운영체제
시스템 프로그래밍
인증시스템
현대암호와 정보보안
지능시스템
강화학습
빅데이터 분산컴퓨팅
빅데이터분석 및시각화
인공지능
머신러닝
딥러닝
모바일 프로그래밍
제어공학
로봇공학
자율주행
클라우드 컴퓨팅
디지털 신호처리
디지털 영상처리
컴퓨터비전
신기술세미나
반도체공학
디지털통신
디지털통신 실습
졸업논문및 시험
디지털 응용회로설계
하드웨어설계 언어및실험
SoC설계
SoC설계 프로젝트
임베디스 시스템
전파공학
무선시스템
장래 진로
변리사
컴퓨터하드웨어 기술자/연구원
통신기술/기기/장비 기술자/연구원
시스템 소프트웨어 설계 및 분석가
시스템 소프트웨어 프로그래머
산업 특화 소프트웨어 프로그래머
모바일 애플리케이션 프로그래머
게임 프로그래머
네트워크 프로그래머
데이터 설계/분석/관리 및 프로그래머
네트워크 시스템 개발자
정보 보안 전문가
전기제품 개발 기술자 및 연구원
송배전설비 기술자/연구원
전기계측 제어 기술자/연구원
전기 안전/감리 기술자/연구원
전자제품 개발 기술자/연구원
반도체공학 기술자/연구원
전자계측 제어 기술자/연구원
전자 의료기기 기술자/연구원
전공능력
공학적 사고능력
공학적 문제해결능력
실무능력
실무협업능력
다학년다학기 프로젝트1
다학년다학기 프로젝트2
공학종합설계1
공학종합설계2

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	핵심역량 교양선택 3과목	5	핵심역량 교양선택 3과목	5
	GlobalEnglish 1*	2	GlobalEnglish 2*	2
	AdvancedCalculus1	3	AdvancedCalculus2	3
	전공(택 3 이상)	9 이상	전공(택 3 이상)	9 이상
	합 계	19	합 계	19
2	WorldEnglish1*	2	WolrdEnglish2*	2
	전공(택 4 이상)	12 이상	전공(택 4 이상)	12 이상
	합 계	17	합 계	17
3	전공(택 5 이상)	15 이상	전공(택 5 이상)	15 이상
	기초역량교양선택**		기초역량교양선택**	
	합 계	15 이상	합 계	15 이상
4	전공(택 2 이상)	6 이상	전공(택 2 이상)	6 이상
	공학종합설계1(졸업필수)	3	공학종합설계2(졸업필수)	3
	기초역량교양선택**		기초역량교양선택**	
	졸업논문및시험***	P/NP	졸업논문및시험***	P/NP
	합 계	9 이상	합 계	9 이상

* 핵심역량교양필수 : MZ세대상상력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대말하기와글쓰기, GlobalEnlgish1-2, WorldEnglish 1-2 (총 11 과목)

** 기초역량교양선택 : 전공학업을 위해 이수해야하는 AdvancedCalculus1,2(과학기술영역) 이외에 '미래와융합', '사회와세계', '인문과예술', '인성과체육'의 4개 영역 각각 1과목 이상을 반드시 이수해야 함.

*** 졸업논문및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

EN1001 전자컴퓨터공학개론(Introduction to Electronics and Computer Engineering) 이론 3시간 3학점

디지털 개념을 중심으로 하드웨어와 소프트웨어의 전자 및 컴퓨터 공학 개념을 소개하여 학생들이 전자 및 컴퓨터 공학의 각 분야에서 더 많은 고급 과정을 준비하는 것을 돕는 것을 목표로 한다.

EN1002 C프로그래밍(C Programming) 이론 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍의 기본 개념, C 언어의 문법, 변수와 상수, 프로그래밍의 기본 구성요소에 대해 학습하고 컴퓨터로 주어진 문제해결 능력을 습득한다.

EN1003 C++프로그래밍(C++ Programming) 이론 및 실습 3시간 3학점

실세계의 문제를 객체로 모델링하고 객체를 표현하는데 필요한 자료구조와 연산을 모아 클래스로 정의해 봄으로써 자료 추상화와 정보은닉의 개념을 공부한다. 또한, C++ 언어를 사용하여 상속성 및 다형성에 대해 학습하여 객체지향 프로그래밍 개념을 정립한다.

EN1004 파이썬프로그래밍(Python Programming) 실습 3시간 3학점

인공지능 등 4차산업혁명의 다양한 분야에서 기본기술 사용되는 Python 언어를 통하여 프로그래밍 기법을 학습하며, 객체지향 프로그래밍에 대한 기본개념과 그 응용에 대해 강의한다.

EN1005 Java프로그래밍(Java Programming) 실습 3시간 3학점

강의와 실습을 통하여 Java 프로그래밍의 이해, 객체지향 프로그래밍 능력 배양, 프로그램 설계 능력 배양, 문제해결 능력을 배양하고 Web Application 또는 Mobile Application과 같은 다양한 분야의 응용 S/W 개발한다.

EN1006 논리회로(Digital Circuits) 이론 3시간 3학점

컴퓨터 하드웨어 구성과 구체적 동작 원리의 이해에 접근하기 위한 바탕 개념으로서 디지털 회로가 구성되는 기본적 원리와 설계 방법을 배우고 이를 다루기 위한 수학적 방법을 배운다.

EN1007 논리회로설계실습(Logic Circuit Design Experiment) 이론 및 실습 3시간 3학점

디지털 논리 회로 설계에 대한 지식을 바탕으로 실제 디지털 회로 소자를 사용하여 회로를 구성하여 디지털 회로의 동작을 확인하고 이론적 원리와 기본적인 디지털 회로의 설계 및 구현 능력을 배양한다.

EN1008 회로이론(Circuit Theory) 이론 3시간 3학점

회로 해석의 기초가 되는 옴의 법칙, KCL, KVL, 접점 전압 방법, 그물망 전류 방법, 중첩 방법, 테브난 등가 회로, 그리고 노턴 등가 회로 등을 학습하여 직류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을, 1차 회로와 2차 회로, 정현파, 임피던스, 그리고 주파수 응답 등을 학습하여 교류 전원에서의 수동 소자 회로 분석 능력을 배양한다.

EN1009 이산수학(Discrete Mathematics) 이론 3시간 3학점

다양한 분야에서 주어진 문제의 성격을 체계적으로 분석하여 모델을 세우며 문제에 대한 공학적 해결 능력을 길러 주고자 하는 교과목이며 이러한 능력을 배양하는데 가장 기초적인 수학적 능력을 배양하고 문제해결을 위한 다양한 알고리즘을 설계하고 실행하는 능력을 길러 나가는데 교과목의 목적이 있다.

EN1010 알고리즘(Algorithm) 이론 3시간 3학점

알고리즘 개발 방법론의 종류를 소개하고 알고리즘의 복잡도 분석, 평가 개념을 익힌다. 최적해 획득을 위한 방법론으로는 대규모 문제 해결을 위한 분할/정복 방법론과 직면한 범위 내에 최선의 방법을 선택하는 그리디 방법론, 작은 규모 문제 해결결과를 이용하여 보다 큰 규모 문제를 해결하는 동적계회 방법론을 학습한다. 다항식 시간내 최적해 획득이 불가능한 NP-완전 문제에 대한 이해와 이러한 문제들에 대한 근사해를 획득하는 방법론도 함께 학습한다. 개발된 방법론들에 대한 체계적인 학습을 통하여 우수한 알고리즘을 도출하고 이를 기반으로 우수한 프로그램을 개발할 수 있는 필수 역량을 습득하도록 하는 것을 본 교과목의 목표로 한다.

EN1011 컴퓨터구조(Computer Architecture) 이론 3시간 3학점

본 강좌는 컴퓨터구조 및 공학뿐만 아니라 고성능 프로그래밍, 컴파일러, 운영체제에 관심 있는 학생들을 위해 기본지식을 다루고자 한다. 강좌의 목적은 소프트웨어와 하드웨어의 상호작용하는 방법을 보다 잘 이해하도록 한다. 본 강좌는 컴퓨터응용분야에서 마주치는 다양한 병렬기법과 다양한 구조적 특징을 개발하는 방법을 다루며 파이프라인, 슈퍼스칼라, 멀티쓰레딩, 그래픽 처리장치 그리고 병렬 마이크로프로세서를 포함한다. 또한 캐시, 가상 메모리, DRAM을 포함한 메모리 시스템 설계도 강의한다.

EN1012 기초전자회로(Basic Electronic Circuit) 이론 3시간 3학점

반도체 칩 회로의 근본이 되는 다이오드, BJT, MOSFET 등 능동 소자의 기본 동작 원리를 배우고, 이 능동 소자를 이용한 기본 전자 회로 분석 능력을 확보하고 회로의 오류를 추적/검증하는 방법을 통해 창의적 회로 설계 및 문제 해결 능력을 배양한다.

EN1013 전자회로응용(Electronic Circuit Application) 이론 3시간 3학점

반도체 회로를 구성하는 연산 증폭기, 캐스코드 단과 전류 거울, 차동 증폭기, 그리고 발진기를 배우고, 아울러 주파수 응답과 귀환을 배워 반도체 칩 응용 회로 설계 방법에 대해 배운다. 또한, 회로의 오류를 추적/검증하는 방법을 통해 창의적 회로 설계 및 문제 해결 능력을 배양한다.

EN1014 자료구조(Data Structure) 이론 3시간 3학점

본 교과목에서는 프로그램간의 정보교환에 핵심적 방법인 스택과 큐, 그리고 효율적인 프로그램을 구성하기 위한 재귀호출 기법 등을 배운다. 더불어, 프로그램 내에서 구조적 자료처리 능력을 함양하기 위하여 List와 String 구성 및 활용방법을 배운다. 대량 데이터를 신속하게 검색하고 효율적으로 관리하기 위하여 탐색과 정렬기법을 배우며 모든 다차원 자료 관리의 기본이 되는 테이블 관리기법도 함께 배운다.

EN1015 선형대수학(linear algebra) **이론 3시간 3학점**

전자컴퓨터공학 분야에서 다루는 일반적인 선형시스템의 해석에 필요한 기초이론과 관련 기법들을 익히고, 다양한 응용 분야들을 통하여 실제 시스템문제의 해결을 위한 선형 대수학적 모델링 및 해석 그리고 해를 구하는 방법론의 설계를 교육하는 교과목이다.

EN1016 신호및시스템(Signals and Systems) **이론 3시간 3학점**

이산 시간 및 연속 시간 신호(특이성 함수, 복소 지수 및 기하학, 푸리에 표현, 라플라스 및 Z 변환, 샘플링)의 표현과 선형 시간 불변 시스템의 표현에 초점을 맞춘 신호 및 시스템 분석의 기초를 다룬다.

EN1017 공학수학(Engineering Mathematics) **이론 3시간 3학점**

전자컴퓨터공학의 기초가 되는 수학의 응용분야로서, 전자 및 컴퓨터공학에서 사용되는 수학의 제반원리 및 응용, 수학의 해석 기법을 교육하는 교과목이다.

EN1018 디지털응용회로설계(Digital Application Circuit Design) **이론 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 통신과 인터넷 통신(선수과목)에서 배운 기본 개념을 바탕으로 다양한 네트워크 응용 환경을 구축할 수 있도록 Unix 및 Linux 시스템에서 제공하는 소켓 라이브러리 이용하여 클라이언트-서버 프로그램을 개발한다.

EN1019 운영체제(Operating Systems) **이론 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터공학의 가장 핵심이 되는 운영체제(Operating System)는 사용자가 컴퓨터를 효율적으로 사용할 수 있도록 관리하고 제어할 수 있는 시스템 프로그램들에 대한 이론과 실습을 병행한다.

EN1020 컴퓨터네트워크(Computer Network) **이론 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 네트워크 아키텍처와 프로토콜, 그리고, 최신 기술 동향을 배우기 위하여 사용자에게 제공하는 인터넷 서비스로 부터 컴퓨터 네트워크의 중심으로 Top Down 방식으로 학습한다.

EN1021 데이터베이스시스템(Database System) **이론 및 실습 3시간 3학점**

현재 운영되고 있는 모든 종류의 정보시스템들과 응용프로그램들의 근간을 이루는 데이터베이스 시스템에 대한 개괄적인 내용을 학습한다. 소프트웨어 운영의 핵심적인 역할을 하는 데이터베이스 시스템에 대한 정확한 이해와 활용능력을 고양하는 것을 목표로 한다.

EN1022 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics) **이론 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 그래픽 이론과 프로그래밍을 이용하여 어떻게 그래픽을 표현하는가에 대한 수식과 알고리즘에 중점을 두고 컴퓨터 그래픽스의 기초 개념(2D 및 3D 기하변환, 래스터변환, 조명, 은면제거, 텍스처 매핑 등) 및 알고리즘을 이해하고 이를 바탕으로 실습을 병행한다.

EN1023 멀티미디어시스템(Multimedia Systems)　　이론 및 실습 3시간 2학점

IT 기술 발전에 따라, 멀티미디어 시스템 및 서비스를 구현하는데 필요한 주요 기술들 (컴퓨터 장치들, 이미지와 그래픽처리, 사운드, 애니메이션 처리, 비디오 처리 및 압축/복원 기술, 모바일 멀티미디어기술 등)에 대한 이론 및 실습을 학습한다.

EN1024 제어공학(Control Engineering)　　이론 및 실습 3시간 3학점

제어에 대한 기본 개념, 제어이론 해석, 제어 시스템 설계 방법을 이해한다. 주요 내용으로 제어 시스템의 모델링, Cemtool(또는 Matlab), 라플라스변환, 전달함수, 근 궤적, 주파수응답, PID제어기, 상태방정식 등이 있다.

EN1025 마이크로컨트롤러(Microcontroller)　　이론 및 실습 3시간 3학점

마이크로컨트롤러에 대한 기본 개념을 바탕으로 메모리 및 I/O 주변장치에 대한 신호 입출력 및 제어를 중점으로 다룬다. AVR, Cortex-M 계열의 마이크로컨트롤러를 대상으로 타이머, 카운터, 인터럽트, 센서, 시리얼 통신 등의 프로그래밍을 통해 센서, LED, 모터 등의 제어기법을 학습한다.

EN1026 디지털신호처리(Digital Signal Processing)　　이론 및 실습 3시간 3학점

이산 신호와 시스템의 기초 개념과 시간 영역 해석, 푸리에 변환을 이용한 주파수 스펙트럼과 응답으로 주파수 영역 해석, 디지털 필터의 구조 및 설계 기술을 학습한 후 실습을 통하여 이를 확인한다.

EN1027 디지털통신(Digital Communication)　　이론 및 실습 3시간 3학점

정보화 사회를 구축하는 필수 기반 기술인 디지털 통신시스템에서의 각종 신호 및 시스템의 특성을 이해하는 것을 목적으로 한다. 정보의 디지털 전송을 위한 기본 기술인 기저대역 전송방식의 성능 분석, 대역통과 변조방식과 성능분석, 채널부호화 방식 등에 대한 기초를 학습한다.

EN1028 반도체공학(Semiconductor Engineering)　　이론 3시간 3학점

PN 다이오드의 물리적 특성, 다이오드 방정식 등을 배운 후, MOSFET과 같은 반도체 소자의 전기적인 특성과 동작 원리를 배운다. 반도체를 생산하기 위한 전반적인 IC 제조 공정에 대해서 학습하여 반도체 설계시 고려해야 하는 장비 특성 및 공정 변수에 대해 배운다.

EN1029 전파공학(Radio Engineering)　　이론 3시간 3학점

무선(통신) 시스템의 설계에 필요한 기초 지식을 학습하고, 전자기학의 기초 및 전자파 이론을 섭렵한다. 또한 전송선로의 종류와 특성을 이해하고, 임피던스 정합회로 설계 방법을 학습한다. 4차 산업혁명의 핵심 인프라인 5G/6G 이동통신의 핵심기술인 전파공학을 다룬다. 주요 학습내용으로 전파와 전자기학의 기초 개념, 전송선로 이론, 무선 회로망, 임피던스 정합회로 등을 포함한다.

EN1030 디지털영상처리(Digital Image Processing)　　이론 및 실습 3시간 3학점

디지털 영상 정보의 입출력 방법과 이와 같은 기술에 활용되는 영상처리 알고리즘을 다룬다.

EN1031 인공지능(Artificial Intelligence) 이론 및 실습 3시간 3학점

인공지능, 머신러닝, 딥러닝에 대한 기본적인 이론 및 알고리즘을 학습하고, 파이선 패키지 및 널리 사용되는 머신러닝/딥러닝 도구들을 활용하여 실습을 병행한다. 이를 통해 인공지능 분야 이론을 검증하고, 전공 실무 능력을 습득한다.

EN1032 네트워크프로그래밍(Network Programming) 이론 및 실습 3시간 3학점

클라이언트/서버 시스템 및 서비스 구축을 위하여 필요한 네트워크 프로그래밍 기술을 학습한다. 즉, 서버와 디바이스(PC, Tablet, Smart Phone, Sensor 및 Actuator)간 또는 각 디바이스 간 통신에 필요한 네트워크 프로그래밍에 대해 학습한다.

EN1033 시스템프로그래밍(System Programming) 실습 3시간 3학점

Linux 환경에서 다양한 시스템 프로그래밍을 실습한다. 컴퓨터아키텍처 및 운영체제의 이론을 C 언어를 이용하여 Linux 운영체제에서 구현해 봄으로써 운영체제의 동작 원리를 이해한다.

EN1034 VR/AR(VR/AR) 실습 3시간 3학점

VR(Virtual Reality)/AR(Augmented Reality) 기술 및 원리를 학습하고 유니티를 사용하여 VR/AR 콘텐츠를 제작해 본다. 학생들은 팀 프로젝트 형식으로 콘텐츠를 기획부터 개발에 이르기까지 직접 제작해 봄으로써 창의력 및 문제해결 능력을 증진시키고 IT 최신 실무능력을 쌓음과 동시에 협력의 중요성을 알 수 있는 기회가 될 것이다.

EN1035 모바일프로그래밍(Mobile Programming) 이론 및 실습 3시간 3학점

모바일 운영체제 플랫폼에 대한 이해와 모바일 애플리케이션 개발에 대한 기초 이론을 학습하고 모바일 운영체제에서 동작하는 기본 애플리케이션 및 응용 프로그램 개발 능력을 함양한다.

EN1036 로봇공학(IRobot Engineering) 이론 및 실습 3시간 3학점

로봇의 구성, 종류 및 응용에 관한 이론과 사례를 공부한다. 로봇의 기구학적, 해석학적 방법, 태스크 설계, 시스템 구성 및 프로그래밍에 대하여 학습한다.

EN1037 임베디드시스템(Embedded System) 실습 3시간 3학점

임베디드 시스템을 이해하고 임베디드 시스템을 설계할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 실습중심으로 강의를 진행한다.

EN1038 SoC설계(Soc Design) 이론 및 실습 3시간 3학점

회로 설계자가 설계한 회로를 VLSI chip으로 구현하는 과정의 설계 방법과 구현 방법 등에 대해 다룬다. 반도체 기본공정 과정을 배우고 반도체 트랜지스터 소자의 원리 및 설계 파라미터를 이용하여 집적 회로를 설계하는 방법을 배우며 반도체 설계 툴을 사용하여 simulation을 수행하는 방법을 습득한다.

EN1039 하드웨어설계언어및실험(Hardware description lanaguage and lab) 이론 및 실습 3시간 3학점

디지털 회로 설계를 위한 회로 기술언어를 공부한다. 또한 하드웨어 설계뿐만 아니라 검증을 위한 시뮬레이션, 설계정보의 교환 및 보존, 합성 등을 수행할 수 있는 표준화된 하드웨어 설계언어를 공부하고 실습한다.

EN1040 무선시스템(Wireless System) **이론 및 실습 3시간 3학점**

무선 송수신 시스템을 구성하는 RF 부품의 동작 원리와 설계 파라미터, 안테나의 종류와 특성, 5G 이동통신시스템 및 레이다 등을 비롯한 다양한 종류의 무선시스템을 학습한다.

EN1041 머신러닝(Machine Learning) **이론 및 실습 3시간 3학점**

머신러닝은 다양한 형태의 데이터들로부터 그 데이터에 숨겨져 있는 패턴을 컴퓨터 스스로 찾아내도록 학습시키는데 필요한 알고리즘으로, 실제 응용에 적용되고 있는 여러 가지 머신러닝 방법론을 다룬다.

EN1042 컴퓨터비전(Computer Vision) **이론 및 실습 3시간 3학점**

카메라와 컴퓨터를 이용해 시각 데이터를 기반으로 영상 인식, 계측, 가공을 수행하여 사람이 사물을 이해하듯이 디지털 영상 정보를 컴퓨터가 분석, 이해하는 기술로서 OpenCV, scikit-image, DLIB 등의 Python 기반의 실용적 오픈 소스 라이브러리를 활용하여 ~~이 기술~~의 주요 분야를 학습한다.

EN1043 데이터사이언스(Data Science) **이론 및 실습 3시간 3학점**

IT 기술과 데이터의 결합을 통해 다양한 종류의 데이터에 대해 수집 및 전처리, 분석, 시각화를 학습하여 의사결정과 문제해결 능력을 갖춘 데이터 과학자로서 자질을 함양한다.

EN1044 웹서버프로그래밍(Web Server Programming) **실습 3시간 3학점**

Web 환경과 Web Server에 대한 이해와 JSP를 이용한 Web Application 개발과정과 동작원리에 대해 학습하고 Web Server에서 동작하는 다양한 종류의 Web Application 개발 능력을 함양한다.

EN1045 클라우드컴퓨팅(Cloud Computing) **이론 및 실습 3시간 3학점**

가상화, 프로비저닝, 모니터링, 로드밸런싱, 오토 스케일링 기술 등 클라우드 컴퓨팅에 필요한 이론 및 기술에 대하여 학습하고 클라우드기반 어플리케이션을 위한 클라우드 구조, 서비스 모델, 배포 모델 및 보안에 대하여 학습한다.

EN1046 자율주행(Autonomous Driving) **이론 및 실습 3시간 3학점**

자율주행에 필요한 항법, 환경인식, 제어, 데이터처리 등의 요소 기술과 통합시스템 구현 방법에 대해서 공부한다. 각종 센서를 통한 인지, 인공지능 프로그래밍을 통한 판단, 구동 시스템의 제어 방법 구현을 학습한다.

EN1047 IoT프로그래밍(IoT Programming) **실습 3시간 3학점**

라즈베리파이, 아두이노 및 엔비디아 등의 IoT 디바이스를 기반으로 각종 센서 정보(온도, 습도, 기울기, 적외선 등)를 송수신 할 수 있는 프로그래밍 능력을 배양한다.

EN1048 SoC응용프로젝트(SoC Application Project) **이론 및 실습 3시간 3학점**

실제 반도체 칩 설계에서 응용되는 전자회로 설계 블록의 동작 원리를 이해하고 실습을 통하여 그 원리를 확인한다. 인버터, Flip-Flop, Dynamic 회로, 그리고 SRAM/DRAM, Schmitt Trigger 등과 같은 응용 회로들의 원리를 배우고 이들 회로를 프로젝트 형태로 설계한 후 시뮬레이션 검토를 수행한다.

EN1049 딥러닝(Deep Learning) **이론 3시간 3학점**

딥러닝을 위한 기초적인 이론, 알고리즘, 구현방법, 그리고 응용에 관하여 다룬다. 주요내용은 선형 모델, 트리, 신경망, 앙상블, 사례들에 대한 회귀와 분류를 위한 지도 학습,생성 및 분류 확률 모델, 베이지언 학습, 밀도 평가 와 클러스터링, 베이지언네트워크, 타임 연속모델, 차원 감소 등 다양한 실세계 응용을 반영하는 프로그래밍 프로젝트들로 구성한다.

EN1050 빅데이터분석및시각화(Big Data Analysis & Visualization) **실습 3시간 3학점**

오픈 소스인 Python과 R을 이용해 빅데이터 분석 및 다변량/텍스트/네트워크 데이터 등 다양한 형태의 데이터를 시각화하는 기법을 학습하여 정보 전달 능력을 갖춘 데이터 전문가를 양성한다.

EN1051 인증시스템(Authentication System) **이론 3시간 2학점**

공개키 암호를 이용하여 매체 간 인증이 어떤 절차에 의하여 이루어지는지 알고리즘을 알아보고 취약성을 보완하기 위한 방법들도 알아본다. 정보보호의 기술적 측면과 정보보안에 대한 개념과 프로그래밍을 통한 처리 절차 등을 숙지하도록 하여 정보보호 분야로 진출하고자 하는 학생들에게 기본능력을 배양시키고 보안의 중요성을 깨닫도록 한다.

EN1052 게임프로그래밍(Game Programming) **이론 및 실습 3시간 3학점**

게임을 효율적으로 쉽게 만들 수 있는 개발 도구인 유니티를 이용하여 다양한 게임 기획, 제작 및 응용을 해 봄으로써 게임 기획자로서, 또는 게임 개발자로서의 폭넓은 경험을 해 볼 수 있도록 한다.

EN1053 휴먼컴퓨터인터랙션(Human-Computer Interaction) **이론 및 실습 3시간 3학점**

IT 제품 및 서비스의 경쟁력이 기술 자체보다는 디자인에 따라 달라질수 있다는 관점에서, IT 제품 및 서비스를 어떻게 디자인할 것인지에 관한 공학적 이론 및 다양한 사례를 학습한다. 스마트폰과 같은 디지털 디바이스 및 서비스 들의 디자인에 필요한 원리 및 다양한 기술들에 대한 사례들을 보고, 이들을 평가함으로써 IT 제품 디자인 전문가 소양을 갖출수 있도록 한다.

EN1054 디지털통신실습(Digital Communication Practice) **이론 및 실습 3시간 3학점**

최소한으로 필요한 이론을 바탕으로 디지털통신시스템을 이해하고, 분석 및 설계 과정을 직접 수행해 볼 수 있도록 매트랩 및 시뮬링크 소프트웨어를 이용하여 통신시스템을 시뮬레이션을 통해 설계하고 구현한다.

EN1055 강화학습(Reinforcement Learning) **이론 및 실습 3시간 3학점**

강화학습은 순차적 행동 결정을 필요로 하는 인공지능 에이전트의 행동을 스스로 학습시키기 위한 방법으로 본 과목에서는 강화학습의 기본적인 원리 및 다양한 방법론을 배우고 실제 문제에 적용해 봄으로써 인공지능의 행동 학습 방법을 배운다.

EN1056 데이터베이스관리(Database Administration) **이론 3시간 3학점**

데이터베이스 관리시스템(DBMS)의 메모리 및 파일관리, 데이터베이스 생성관리, 백업, 복구 및 튜닝 등 데이터베이스 시스템을 관리하는데 필요한 다양한 요소기술들에 대하여 체계적이고 구체적인 내용들을 학습한다. 히, SQL을 처리하기 위하여 DBMS가 내부적으로 진행하는 작업과정들에 대한 구체적인 내용들을 심도있게 학습한다.

EN1057 빅데이터분산컴퓨팅(Big Data Distributed Computing) **이론 및 실습 3시간 3학점**

분산 기반 빅데이터 처리를 위한 기본 플랫폼인 Hadoop과 그 생태계를 이해하고 Spark를 이용해 빅데이터 관리 및 처리 기법을 학습하여 응용프로그램 개발 능력 함양한다.

EN1058 지능시스템(Intelligent System) **이론 및 실습 3시간 3학점**

인공지능 중 계산지능에 대한 이론과 응용기법을 소개한다. 신경회로망, 진화연산, 퍼지 분야의 학습과 최적화기법에 대한 구체적인 구현 방법을 설명하고, 분류 학습, 물체인식, 복잡문제 최적화 등에 대한 실제 적용 사례를 다룬다,

EN1059 현대암호와정보보안(Modern Cryptography and Information Security) **이론 3시간 3학점**

기밀성, 무결성, 인증, 디지털 서명, 부인 봉쇄 등의 목적을 위한 정보보안의 기초이론과 그의 적용(암호화, 인증, 서명 등의 방법론)을 위한 암호분야의 지식을 함양한다. 또한, 암호학에 적용되는 수리적 구조에 대해서 이해함으로써 암호의 안정성과 신뢰성을 확인해 보도록 한다.

EN1060 신기술 세미나(Seminar on New Technlogies) **이론 3시간 3학점**

4차 산업혁명의 핵심기술들을 주제로 토론 및 연구를 통해 최신 기술과 지식을 습득하며 핵심기술 동향들에 대한 세미나를 진행한다.

EN1061 다학년다학기프로젝트1(VIP(Vertically Integrated Projects)1) **실습 3시간 3학점**

'실시간 네트워크와 웹, IoT, 클라우드 협업을 위한 통합시스템 구현' 프로젝트에 대한 첫 번째 학기로써, i) TCP/IP 기반 클라이언트-서버 프로토콜 구현 및 검증을 비롯하여, ii) 실시간 통신 미들웨어 기반 응용 프로그램을 구현한다.

EN1062 다학년다학기프로젝트2(VIP(Vertically Integrated Projects)2) **실습 3시간 3학점**

'실시간 네트워크와 웹, IoT, 클라우드 협업을 위한 통합시스템 구현' 프로젝트에 대한 두 번째 학기로써, i) TCP/IP 기반 클라이언트-서버 프로토콜과 실시간 미들웨어를 상호 변환하고, ii) 변환된 정보를 시계열 DB 저장 및 웹 모니터링에 대한 기술을 구현한다.

EN1063 공학종합설계1(Engineering Capston Design1) **이론 및 실습 3시간 3학점**

다양한 과목의 지식을 종합하고 이를 창의적으로 응용하여 자신의 S/W 혹은 H/W 작품 제작을 통해 현장업무에 적응할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 발표, 토론, 지도, 공동 작업, 견학, 실습 등의 다양한 수업기법이 활용되며 4학년 학생을 대상으로 진행된다.

EN1064 공학종합설계2(Engineering Capston Design2) 이론 및 실습 3시간 3학점

그동안 배운 이론 및 실무교과목을 바탕으로 발표, 토론, 공동 작업 등의 다양한 수업기법이 활용하여 작품의 기획, 설계, 제작, 테스트, 보고서 작성 등의 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 능력을 함양하는 것을 목표로 하는 종합설계 교육과정이다.

EN1066 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P/NP 0학점

졸업을 예정하는 학생들은 필수과정으로 본 과목을 수강신청하고 논문을 제출 후 합격해야 한다. 졸업논문을 제출하기 위해선 공학종합설계 1,2 과목을 이수신청 후 통과해야 하고 교수의 논문 지도를 받아야 한다.

□ 학부 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 600점 이상 2)TOEIC Speaking Level 4 이상 3)영어특성화영역 2 과목(4 학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.
※ 각 학과(부) 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문및시험'은 불합격 됨.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 전자컴퓨터공학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함.
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 '졸업논문및시험(EN1066)' 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 요건을 충족해야 함. 미 충족 시 NP로 처리되어 졸업이 불가함.

구 분	적용학번	졸 업 요 건	비 고
이수필수	2022학번까지	통합 이전 학과의 졸업요건에 따름	전체필수
	2023학번부터	1) 전공핵심교과목(전자컴퓨터공학개론, C프로그래밍, 논리회로, 컴퓨터구조) 전과목 학점 취득 2) 1학년 1,2학기, 2학년 1학기 개설 전체 전공교과목 수강 3) 공학종합설계1, 공학종합설계2 학점 취득	전체필수
영어	2023학번부터	1) TOEIC 700점 이상 2) TOEIC Speaking Lv.5 이상 3) OPIC IL 이상	택1
졸업작품 졸업논문	전체	1) 졸업작품 제출 및 심사통과 (모든 졸업자는 예외 없이 졸업작품전 참가 필수) 2) 졸업논문 제출 (파일 별도 제출)	전체필수

※ 졸업작품 및 졸업논문 제출은 취업 여부와 상관없이 모든 졸업예정자에 해당함.

나노화학생명공학과

(Department of Nano-Chemical & Environmental Engineering)

1. 교육목표

본 학과는 지혜·인의·용기를 갖춘 지도자로 국가 및 사회에 봉사하는 서경대학교의 교육이념을 바탕으로 21세기 융·복합의 창의적 미래사회를 주도적으로 이끌어갈 화학·환경공학 분야의 기초 및 융합지식을 기반으로, 창의적인 연구 및 실용적인 업무능력과 도덕적인 책임의식을 갖춘 국제 수준의 나노기반의 화학 및 환경 분야의 전문가를 양성하며, 나노기반의 화학·환경 관련 융복합 학문적 연계성을 지속적으로 발굴하고 교류함으로써 국내외의 다양한 분야에서 기여할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목표로 한다. 구체적 세부목표는 다음과 같다.

(1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 본 학과는 화학공학에 충실한 학습을 기반으로 창의적인 나노기반의 화학·환경 공학도로서의 자질을 함양하여, 나노기반의 화학·환경 분야의 응용과 창조적 발전에 기여할 전문 인력을 육성한다.

(2) 서경대학교의 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 효과적인 의사전달능력과 팀원으로서의 협동능력 및 리더십 등 실용적인 업무능력을 갖춘 산업인력을 양성할 수 있도록 실무 현장에서 필요로 하는 나노기반의 화학·환경 분야의 응용 개발 능력, 3D 프린팅 및 임베디드시스템 개발능력, 수질, 대기 및 환경위해분야의 응용 개발 능력을 가진 인재를 양성한다.

(3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 우선 올바른 국가관과 인성을 정립하기 위한 인성 교양 교육에 힘쓰며, 국제 사회에서도 적응이 가능한 외국어 능력과 협동심을 갖춘 엔지니어를 양성할 수 있도록 원서사용 확대, 실험 보고서의 영어 작성 연습, 팀워크를 통한 문제해결능력을 함양한다.

2. 전공과정 이수방법

이러한 나노화학생명공학과의 교육목표를 구현하기 위하여 본 학과에서는 1학년에는 기초과정으로서 나노화학생명공학의 기초공통과정인 공학수학, 기초프로그래밍언어, 환경공학 및 화학공학의 일반과정을 이수하게 하고 2학년에서는 화학공학의 핵심기초 전공이 되는 화공열역학, 반응속도론, 유기화학기술의 기초과정으로 3D 프린터 회로 및 기구, 3D 프로그램과 활용 교과목을, 대기, 수질 분야의 핵심교과목인 대기공학 및 수질공학을 실험, 실습과 병행하여 이수하도록 되어있다. 3학년은 전공심화 실무과정으로 나노기반의 화학공학 및 환경공학 분야의 융합 전공 트랙으로 구성하여 학생들이 본인의 능력과 희망에 따라 다양하게 선택할 수 있도록 하였으며, 4학년에서는 취업 및 대학원 진학 등 본인의 전공적성 및 진로에 따라 선택할 수 있도록 나노기반의 화학·환경 분야의 현장적용 실무과정으로 개설하였다. 이러한 교육과정을 이수함으로서 나노 기술 응용 및 개발 능력, 3D 디자인 및 설계 능력, 대기, 수질, 환경위해분야의 개발능력과 융합지식을 갖춘 엔지니어 양성을 목표로 하고 있다.

□ 전공 이수체계도

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3,4 학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 학기 당 최대 20 학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3, 4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 20학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 복수전공 또 부전공은 학교에서 정한 규정에 따라 교과목을 이수하면 취득할 수 있다.

3. 이수계획표(2023학번부터 적용)

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	**핵심역량교양필수(택3)***	6	**핵심역량교양필수(택3)***	4
	Global English 1*	2	Global English 2*	2
	기초학문교양선택(택1)**	3	**기초학문교양선택(택2)****	6
	<전공영역>		<전공영역>	
	일반화학 및 실험1	3	일반화학 및 실험2	3
	환경생명공학개론1	3	환경생명공학개론2	3
	기초프로그래밍	3	재료공학	3
	합 계	17	합 계	18
2	**기초학문교양선택(택1)****	3	**기초학문교양선택(택1)****	3
	World English1*	2	World English2*	2
	전공 및 기타	13~15	전공 및 기타	13~15
	합 계	18~20	합 계	18~20
3	전공 및 기타	18~20	전공 및 기타	18~20
	합 계	18~20	합 계	18~20
4	전공 및 기타	18~20	전공 및 기타	18~20
			졸업논문및시험***	P
	합 계	18~20	합 계	18~20

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대글쓰기와토론 (총 10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 5개 영역에서 총 15학점 이수
*** 졸업논문및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

NC1011 일반화학 및 실험 1
강의 및 실습 3시간 3학점

(Introduction to Chemistry & Experiments 1)

본과정은 화학입문과정으로, 물질의 분류를 통하여 원자, 분자, 이온, 원소, 화합물, 에너지, 물리적 화학적 변화와 같은 화학의 기본 개념을 정립하여 물질의 과학으로서의 화학을 이해하고자 한다. 본 과정에서 다루는 화학반응으로는 수용액에서의 화학반응과 이를 통한 화학반응에 대한 양론적 접근방법과 해석방법을 배운다.

NC1021 일반화학 및 실험2
강의 및 실습 3시간 3학점

(Introduction to Chemistry & Experiments 2)

본 과정은 화학의 기본원리를 이해하기위한 기본과정으로서 특히 화학반응에 관련된 열역학의 기본원리와 원자의 구조와 전자의 배열에 대한 기본원리를 공부한다. 이를 통하여 화학결합의 기본원리와 화학결합의 종류와 성질에 대하여 고찰한다. 더불어 화합물의 삼차원 구조를 이해하고 이와 관련된 화학결합과 화합물의 구조와 관계를 공부한다.

CN1014 환경공학생명공학개론1
강의 3시간 3학점

(Introduction of Environmental Biotechnology I)

인간 활동에 의한 오염의 방지 및 제거에 과학적 결과에 근거한 원리를 바탕으로 공학적으로 응용하거나 적용하여, 오염물질의 저감 및 환경복원으로 인간과 생태계에 대한 위해를 감소하는 학문으로, 환경의 정의 및 공학적 공정에의 응용에 주안점을 두어 원리와 예제를 강의하여 수강생의 이해를 돕는다. 물, 대기, 토양등과 같은 환경매질 상호간의 작용과 기본기작을 파악화고 여러 가지의 환경지표를 통해 이를 공학에 응용하는 기본원리의 습득을 목표로 한다.

CN1025 환경공학생명공학개론 2
강의 3시간 3학점

(Introduction of Environmental Biotechnology II)

환경공학과 생명공학이 융합한 학문분야로, 환경요인이 생명에 미치는 영향과 그 기전을 이해하고 환경으로 인하여 생길 수 있는 부정적인 생명영향의 예방에 대한 실무적 방법에 대하여 배운다.

NC1013 기초프로그래밍
강의 및 실습 3시간 3학점

(Introduction to Programming Language)

컴퓨팅 제어 및 임베디드시스템, 공학적 데이터 처리를 위한 C언어의 기본 개념과 프로그래밍 설계 기법을 공부한다. 공학 분야에 폭넓게 사용되는 수치해석 소프트웨어에 대한 이해를 높여 연구현장에서 효과적으로 사용할 수 있도록 실습한다.

NC1023 재료공학
강의 3시간 3학점

(Introduction to Material Science & Engineering)

재료공학은 재료의 모든 특성을 과학적인 관점에서 해석할 수 있는 능력을 길러주는 신소재공학의 기본적인 교과목이며 재료의 성질과 그 성질을 결정짓는 메커니즘에 관한 기본 원리를 다루는 학문이다. 또한, 재료의 여러 물리적, 기계적 성질이 재료의 내부구조와 어떤 상관관계가 있는지를 다룬다. 또한 3D 구조 및 나노구조를 설계하고 응용하기 위해서는 소재에 대한 이해가 필수적이다. 본 과목에서는 다양한 소재들에 대하여 소개하고 금속/고분자/세라믹 소재의 구조와 특성에 대하여 공부한다.

CN2019 분석화학 및 실험1
(Analytical Chemistry and Experiment1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

화학반응 평형과 관련된 농도, 활동도, 무게와 부피 분석법, 침전물의 생성반응을 이용한 적정법, 산 염기 중화반응과 이에 따른 적정법, 킬레이트 착화합물 생성반응과 이를 이용한 금속이온의 정량과 적정법을 다룬다.
상기 지식을 바탕으로 미지시료의 화학적 성분과 조성, 함량, 농도를 측정하는 원리와 방법을 학습한다.

CN2029 분석화학 및 실험2
(Analytical Chemistry and Experiment2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

화학 분석에 대한 현대 도구 방법의 이론 및 응용. 현대 화학 실험실에서 사용되는 여러 기기 분석 방법에 대한 실무 지식을 습득을 목표로 함.
강의 자료는 분석관련 현상에 대한 물리적 설명과 각종 기기에 대한 실용적인 설명을 기초로 배포됨.

NC1101 화공양론 (Basic Principles and Calculations in Chemical Engineering) **강의 3시간 3학점**

공학계산의 기초가 되는 기본량 및 유도량의 개념과 단위환산의 능력을 습득하고, 물리량의 상관관계의 표현법, 물질 및 에너지 수지식 계산을 위한 기본 법칙을 이해한 후 공정계산에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

CN2032 유기화학(Organic Chemistry) **강의 3시간 3학점**

유기화합물의 반응원리를 공부하는 기본과정으로, 유기화합물의 전자구조 및 관련 이론, 입체화학, 분자구조와 화학반응성과의 관계 등을 공부하고, 이를 통하여 분자구조와 화학적 성질과의 관계를 이해하고 다양한 유기반응들의 반응 메커니즘을 체계적으로 학습한다.

CN3015 대기공학(Atmospheric/Air Engineering) **강의 3시간 3학점**

대기오염물질 중 가스상 물질의 생성, 제거, 저감 등에 관한 기초이론과 제어기술을 이해하고 습득한다. 각종 산업 활동으로부터 야기되는 대기오염 물질의 이동과 통제를 위 한 분석 및 설계 그리고 이에 따른 비용을 계산한다. 또한 집진장치 및 유해가스 처리장치의 기본원리와 그 설계 등을 학습한다.

CN3025 수질공학(Water Quality Engineering) **강의 3시간 3학점**

수질공학에서는 수질오염방지와 수질원 이용상의 수질문제를 총체적으로 다루는 학문으로, 수환경을 이해하기 위한 물질수지, 반응공학, 공정해석, 기초환경수리수문, 수질예측 등을 예측할 수 있는 능력을 배양하여 수질과 수량의 거시적인 환경 분석에 대해 학습한다.

CN2018 토양환경학 **강의 3시간 3학점**

환경유해인자의 거동을 이해하기 위해 대기, 수질 뿐 아니라 토양의 특성과 필요토양의 환경 및 생태에 대한 역할 및 관리를 위해 과학적 관점에서 토양을 이해한다.

CN2031 공업수학 **강의 3시간 3학점**

공학 분야에 필요한 기본적인 수학 지식을 습득하여 수학적 문제 해결 능력과 과학적 사고 능력을 배양한다. 이를 위해 미적분학을 기반으로 상미분방정식의 기본 개념을 이해하고 여러 형태의 상미분 방정식과 그에 관한 해법, 라플라스 변환 등에 관한 내용을 체계적으로 배운다.

CN2020 무기화학 **강의 3시간 3학점**

무기물질을 기반으로 하는 반도체, 태양전지, 발광다이오드 등 새로운 소재가 인류의 문명에 미치는 영향이 지속적으로 증가하고 있다. 본 강의에서는 무기물질이 나타내는 다양한 특성과 이러한 특성을 설명하는 이론에 대하여 학습한다.

CN3012 반응공학 **강의 3시간 3학점**

반응공학의 기본 개념과 반응속도론의 이해, 그리고 화학반응기의 설계 및 운전을 위한 기초이론을 공부한다. 반응속도에 관한 온도, 압력, 농도의 효과에 대하여 학습하고 회분식, 연속식 반응기의 설계, 등온 및 비등온 반응기의 설계 등에 대하여 배운다.

CN2030 생화학 (Biochemistry) **강의 3시간 3학점**

유기화학과 생화학을 융합한 기본과정으로 분자구조와 화학반응성과의 관계, 유기화합물의 전자구조 및 관련 이론과 입체화학 등을 공부하고, 이를 통하여 분자구조와 화학적 성질과의 관계 및 다양한 유기반응들의 반응 메카니즘을 공부한다.

CN3012 반응공학(Chemical Reaction Engineering) **강의 3시간 3학점**

반응공학의 기본 개념과 반응속도론의 이해, 그리고 화학반응기의 설계 및 운전을 위한 기초이론을 공부한다. 반응속도에 관한 온도, 압력, 농도의 효과에 대하여 학습하고 회분식, 연속식 반응기의 설계, 등온 및 비등온 반응기의 설계 등에 대하여 배운다.

CN3013 반도체공정
(Semiconductor Manufacturing Process & Technology) **강의 3시간 3학점**

반도체의 기본 원리와 반도체 소자 재료, 반도체 제조 공정 해석 및 기법들을 공부한다. 기초적인 고체물리 이론을 기반으로 산화, 증착, lithography, etching, doping, CVD, 패키징 등 다양한 반도체 제조 공정들을 배운다.

CN4022 상·하수도학
(Water & Wastewater Engineering) **강의 3시간 3학점**

상하수도의 집·배수시스템에 관한 기본원리와 실무를 중심으로 물의 수요, 송·배수 시설의 계획, 설계 및 유지관리 등에 관하여 학습한다. 본 강의는 인간 생활의 근본이 되는 상수도의 적절한 공급을 위한 상수도 공학과 사용된 하수의 수집 및 처리에 관한 하수도공학으로 나뉜다. 정수 및 하수의 각 처리 공정에 대한 원리를 강의하고, 설계 방법을 습득함으로써 사회 진출하여 전문적 지식인으로써의 활동할 수 있는 능력을 함양하고 나아가 지역 및 사회에 기여할 수 있는 기반을 이루게 한다.

CN4014 종합설계 1 (Capstone Design 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

공학계열의 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 졸업 시 졸업논문 대신 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성 하는 종합설계 교육과정으로 본인의 진로에 맞추어 지도교수 지도하에 졸업 작품 또는 졸업논문 주제 및 관련 내용을 설계한다.

CN4024 종합설계 2 (Capstone Design 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

공학계열의 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 졸업 시 졸업논문 대신 학부과정 동안 배운 이론을 바탕으로 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술 인력을 양성 하는 종합설계 교육과정으로 본인의 진로에 맞추어 지도교수 지도하에 설계한 졸업 작품 또는 졸업논문을 완성한다.

NC1999 졸업논문 및 시험 (Graduation Thesis and Examination) Pass/Non-Pass
졸업반 학생의 필수과목으로서 4학년 마지막 학기에 신청하고 전산 및 영어특성화 등의 학교 졸업요건 및 졸업논문, 졸업 작품 등 학과에서 요구하는 졸업자격 기준에 통과하여야 한다. 학과 졸업요건은 학과규정에 따른다. (Pass/Non-Pass)

□ 졸업 요건 : 영어특성화

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화	1)TOEIC 600점 이상 2)TOEIC Speaking Level 4 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

□ 학과별 졸업 요건 : 학과 내규

< 나노화학생명공학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족한 자.
2. '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함.
3. 나노화학생명공학과 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 "졸업논문 및 시험"교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 세 가지 요건 중 한 가지 이상의 요건을 충족하여야 한다.

요 건		평 점 (Pass/Non-Pass)	비 고
교과목 이수 (전공)	나노화학생명공학	2,3,4 학년에 개설된 전공 교과목 중 60학점 이상 이수	택1
	편입생	2,3,4 학년에 개설된 전공 교과목 중 48학점 이상 이수	
졸업논문발표	종합설계1,2를 수강하고 지도교수의 지도하에 전공 주제관련 논문을 작성하고 다음 중 하나의 심사를 통과하여야 한다. 전문학회지 게재 또는 학회 발표 (포스터 또는 구두발표) 교내발표: 3명의 심사위원 심사 통과		
기사자격증	학과 전공 관련 기사 1종 이상		

물류시스템공학과

(Department of Logistics System Engineering)

1. 교육목표

물류시스템공학과는 우리 대학의 교육목표인 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'에 부응하고 4차 산업혁명시대에 사회에서 필요로 하는 물류 전문가 양성을 위한 교육을 지향한다. 원자재의 조달로 부터 생산 및 판매 유통을 통해 고객에 이르는 물류의 흐름을 하나의 가치사슬 관점에서 파악하고 필요한 정보가 원활히 흐르도록 지원하는 시스템인 공급사슬관리(Supply Chain Management, SCM)는 기업 내에 부문별 최적화 또는 개별 기업단위의 최적화에서 탈피하여 공급사슬의 구성요소들 간에 이루어지는 전체 프로세스 최적화를 달성하는 것이다. 공급사슬 환경에서 물류의 범위는 지역을 넘어 국가 간의 산업과 경제를 긴밀히 연결시키는 중요한 역할을 한다. 물류시스템공학은 원자재의 조달-생산-판매(유통)물류를 통해 소비자에게 전달되거나 소비자로부터 회수되어 폐기될 때까지 상품의 흐름을 경제적이고 효율적으로 관리하고 최적화하는 방법을 다룬다. 이를 통해 Global Supply Chain 전반에 대한 이론적, 실무적인 지식을 함양하고 글로벌 환경에서 복잡하고 다양한 물류 문제를 해결하고 체계적으로 설계하는 물류 전문인 양성을 목표로 한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 물류시스템공학과 교육과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문 교양선택), 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 일반선택과정(교직, 타과과목))으로 구분된다.

2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과(부)에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.

3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.

4) 물류시스템공학 단일 전공자는 개설 교과목 중 48학점(전공핵심 12학점 포함) 이상을, 복수전공자는 주전공과 복수전공의 전공최저이수학점 각각 36학점(각각 전공핵심 12학점씩 포함)을 이수하여야 한다.

5) 물류시스템공학을 복수전공 및 부전공으로 이수할 경우, 물류시스템공학 전공을 각각 36학점(전공핵심 12학점 포함), 21학점 이상을 이수하여야 한다.

6) 교직과정 이수자는 교직과목 20학점(교육실습 포함)과 전공과목(기본이수영역 14학점포함) 48학점 이상을 이수하여, 각 영역에서 총 평점평균 B°(80점)이상의 성적을 취득하여야 한다.

3. 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	**핵심역량교양필수(택1)***	2	**핵심역량교양필수(택1)***	2
	핵심역량교양필수(택1)*	2	**핵심역량교양필수(택1)***	2
	핵심역량교양필수(택1)*	1	**핵심역량교양필수(택1)***	1
	Global English1*	2	Global English2*	2
	기초학문교양선택(택1)**	3	**기초학문교양선택(택1)****	3
	물류시스템공학입문	3	통계학기초***	3
	경제성분석	3	창의공학설계	3
	물류관리론	3	보관하역론	3
	합 계	12~19	합 계	12~19
2	World English1*	2	World English2*	2
	기초학문교양선택(택1)**	3	**기초학문교양선택(택1)****	3
	선형계획법***	3	OR***	3
	전공심화	2~8	전공심화	2~8
	합 계	12~19	합 계	12~19
3	**기초학문교양선택(택1)****	3	SCM***	3
	전공심화	12~16	전공심화	12~16
	합 계	12~19	합 계	12~19
4	전공심화	12~19	졸업논문및시험****	P
			전공심화	9~19
	합 계	12~19	합 계	9~19

* 핵심역량교양필수: MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대글쓰기와토론, Global English1-2, World English1-2(총 10과목 18학점 이수)
** 기초학문교양선택: '인문과 예술', '사회와 세계', '과학과 기술', '미래와 융합', '인성과 체육' 의 5개 영역별 최소 3학점씩 총 15학점 이상 이수
*** 전공핵심교과목
**** 졸업논문및시험(P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 전공과정 이수방법

□ 전공교육과정

물류시스템공학과의 전공교육과정은 우리대학의 6대 핵심역량인 창의역량, 문제해결역량, 대인관계역량, 자기계발역량, 실무역량, 글로벌역량을 기초로 하는 교육과정으로 구성되며 학과의 전공 특성에 맞게 문제 분석 및 해결능력, 의사소통능력, 창의적 설계능력, 융복합 실무능력의 4대 능력을 기반으로 기초영역, 심화영역, 실무영역의 3대 영역으로 편성되어 있다.

전공과목 중 통계학기초, 선형계획법, OR, SCM은 전공핵심으로 필수로 이수해야 하는 교과목이다.

전공 기초영역은 1학년과 2학년에 해당하며 1학년에서는 물류시스템공학을 이해하고 비전을 공유하고, 물류데이터 분석을 위한 기초 확립 및 창의적 사고 배양의 단계로 해당 교과목을 구성하였다. 2학년에서는 문제분석 및 해결능력 배양을 위한 전공 기초 다지기와 국가자격시험 대비를 위한 단계로 교과목을 구성하여 해당 교과목을 구성하였다.

전공 심화영역은 1학년과 2학년에서 다져진 전공기초를 바탕으로 전공을 체계화하고 심화하여 문제해결능력을 집중적으로 배양하는 단계이며, 이를 극대화하기 위한 교과목으로 구성되어 있으며 3학년에 진행된다.

전공 실무영역은 3학년에서 체계화하고 심화한 문제해결능력 전공지식을 실무에서 융복합적으로 적용가능한 교과목으로 구성하였으며 4학년에 집중적으로 진행된다.

이러한 교과과정을 통해서 글로벌 SCM 환경에서 복잡하고 다양한 물류 문제를 해결하고 체계적으로 설계하는 물류 전문인을 양성한다.

□ 전공 이수체계도

□ 전공 이수계획표

전공능력	학년/학기-세부교육목표							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
	• 물류시스템공학의 이해와 비전공유 • 물류데이터분석을 위한 기초 확립 및 창의적 사고 배양		• 문제분석 및 해결능력 배양을 위한 전공 기초 다지기와 국가자격시험 대비		• 전공기초를 바탕으로 전공을 체계화하고 심화하여 문제해결능력을 집중적으로 배양		• 체계화하고 심화한 전공지식을 실무에서 융복합적으로 적용가능한 실무능력 배양	
문제분석및해결능력			• 선형계획법	• OR	• 수요예측과 재고관리	• 물류배치 및 입지	• 캡스톤 디자인1	• 캡스톤 디자인2 • 졸업논문 및 시험
의사소통능력		• 통계학 기초	• 물류통계	• 물류 데이터 분석	• 물류 서비스 품질 실무	• 물류 의사결정	• 전자 무역실무 • 물류 마케팅 실무	• 물류 컨설팅 실무 • 물류 영어
창의설계능력	• 경제성 분석	• 창의 공학설계	• 물류 표준화 시스템	• 글로벌 ERP • 물류 원가 공학	• SCM 설계 시뮬레션	• 물류 시스템 분석 및 설계 • 파이썬 프로그래밍	• 빅데이터 컴퓨팅 실무	• 전자 상거래 실무
융복합실무능력	• 물류 시스템 공학입문 • 물류 관리론	• 보관 하역론	• 화물 운송론 • 생산 물류	• 국제 물류론	• 유통망 설계 • 물류 자동화 및 ICT	• SCM	• 물류 회계	• 포워딩 실무

4. 교과목 해설

LS1001 물류시스템공학입문 (Introduction to Logistics System Engineering) 강의 3시간 3학점

물류시스템공학의 전반적인 내용에 대한 소개와 기초 이론을 다룬다. 주요 내용으로는 시스템, 최적화 등에 대한 기초 개념을 설명한다. 또한 심화 전공에 대한 소개를 하며 궁극적으로 전공의 비전에 대해 공유한다.

LS1002 통계학기초(Basic Statistics) 강의 및 실습 3시간 3학점

통계학의 기초 개념에 대하여 학습한다. 이를 위하여 자료의 수집, 정리, 요약방법을 비롯하여 확률의 개념, 독립시행과 종속시행의 개념, 이산형 및 연속형 확률분포, 공분산 및 상관계수의 개념 등을 학습하고 또한 확률표본의 개념, 표본 통계량의 개념, 모수의 점추정, 구간추정, 통계적 가설검정의 기본 개념 등을 학습한다.

LS1003 창의공학설계(Creative Engineering Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 물류시스템공학의 전반적인 내용에 대한 소개와 기초 이론을 다룬다. 주요 내용으로는 시스템, 최적화 등에 대한 기초 개념을 설명한다. 또한 심화 전공에 대한 소개를 하며 궁극적으로 전공의 비전에 대해 공유한다.

LS1004 선형계획법(Linear Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

주어진 문제를 선형계획법에 응용할 수 있는 수학적 모형을 구축하는 능력 즉 입력에 대한 지식과 경험을 갖추도록 하는 것과 다양한 문제를 컴퓨터 패키지를 사용하여 추출된 결과, 즉 출력 분석을 하는 능력을 가지도록 한다. 선형대수학을 기초로 하여 심플렉스법을 심도 있게 학습한다.

LS1005 물류통계(Logistics Statistics) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류시스템공학도에게 요구되는 확률 및 통계학의 개념을 심화 학습한다. 이를 위하여 자료 수집, 정리, 요약 방법을 비롯하여 확률분포의 특성 이해, 기술통계와 관련 이론을 심도 있게 전개한다. 수업 내용은 미니탭 실습을 통하여 전공에 응용할 수 있는 능력을 기른다.

LS1006 경제성분석(Economic Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점

제품 및 서비스의 원가 및 생산성과 관련, 평가하는데 필요한 개념과 기법을 배우는 과목으로 공업기술의 경제적 측면의 중요성 및 경제성 평가에 목적이 있다. 주요내용으로는 돈의 시간적 가치, 투자 대체안의 선정, 설비투자 및 대체에 필요한 평가방법을 다룬다. 이를 바탕으로 실제 생활에 응용하고 조직생활에 적용할 수 있는 실무능력을 배양한다.

LS1007 물류회계(Logistics Accounting) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류기업 뿐만 아니라 모든 기업은 재무상태와 경영성과를 통해 평가할 수 있다. 이들 정보는 재무제표를 통해 파악할 수 있다. 본 과목은 회계지식과 원리를 습득하여 실무에 적용함을 목표로 한다.

LS1008 물류관리론(Logistics Management) 강의 3시간 3학점

생산자로부터 제품을 물리적으로 소비자에게 이동시키는 과정에서 발생하는 관련 활동들에 대해 전반적으로 다룬다. 즉, 조달, 생산, 판매, 폐기, 환원물류 등 전체시스템 차원에서 발생하는 물자의 흐름을 하역, 포장, 보관, 수송 및 정보활동의 관점에서 고찰한다. 또한 물류관리사의 자격을 획득할 수 있도록 강의와 풀이를 병행하여 학습한다.

LS1009 화물운송론(Cargo Transport) 강의 3시간 3학점

화물운송에 관한 지식과 실무를 학습하여 운송분야의 효율성 제고 뿐 만 아니라 서비스 향상 및 비용절감 방안을 마련할 수 있는 물류전문인력으로서의 능력을 배양하고자 한다. 이를 위하여 화물의 운송을 시스템적인 관점에서 효율성을 추구하는 방법을 학습하며, 이론과 실무를 병행한다. 또한 물류관리사 국가자격시험에 대한 적응력을 높인다.

LS1010 OR(Operations Research) 강의 및 실습 3시간 3학점

OR(Operations Research)이란 시스템의 최적화를 지향하는 학문이다. 어떤 시스템이 주어진 환경여건 하에서 그 시스템의 내부자원(Resources)을 최적으로 활용하여 목표를 달성할 수 있는 가능한 활동영역을 구하는 접근체계이다. 이 과목에서는 확정적모형의 구성 및 각 모형의 해를 구하는 알고리즘을 배운다. 또한 Software를 이용해서 주어진 문제의 해를 구하는 방법을 배운다.

LS1011 물류데이터분석(Logistics Data Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점

기술통계학과 추론통계학을 기본으로 물류현장의 기술통계의 종류와 확률 및 확률분포의 개념 그리고 표본분포의 개념을 학습하고, 통계적추정과 가설검정을 공부한다. 응용분야인 회귀분석 등을 통계 프로그램밍 언어인 R실습을 통하여 적용사례 등을 실습하여 이를 통하여 물류현장의 데이터를 올바르게 이해하고 분석 및 응용할 수 있도록 한다.

LS1012 글로벌ERP(Global ERP) 강의 및 실습 3시간 3학점

글로벌 SCM에서 기업의 정보화 수단인 전사적자원관리(ERP)의 개념 및 기능, ERP의 도입효과 및 구축방법을 다룬다. 특히 중소기업용의 실무를 배우며, 물류재고관리, 판매영업관리 모듈에 따른 기준정보입력, 자료 입력, 장부기록, 출력 및 보고를 연습한다. 대표적 패키지의 연습과 이들의 특성 비교를 포함한다.

LS1013 국제물류론(International Logistics) 강의 3시간 3학점

국제물류관리의 효율성이 한 기업의 경영성과 뿐만 아니라 국가 전체의 경쟁력을 좌우하는 주요한 요소로 부각되었다. 이에 따라 부존자원의 부족과 시장의 협소로 인해 경제활동의 해외의존도가 높은 우리나라로서는 국제물류의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않는다. 본 과목에서는 국제물류와 관련하여 전반적인 이해와 분석을 목적으로 한다. 또한 물류관리사 자격증을 획득할 수 있도록 이론과 물류관리사 기출문제 풀이를 병행하여 학습한다.

LS1014 보관하역론(Storage Loading Theory) 강의 3시간 3학점

물류 총비용를 감축하여, 고객만족을 추구하기 위해 화물의 보관과 하역을 시스템적인 관점에서 효율성을 추구하는 방법을 학습한다. 보관하역의 기본개념, 기능, 원칙의 이해와 더불어 보관하역 정책, 실무, 최신 트렌드 및 효율화 방안 등에 대한 전반적인 이해와 분석을 목적으로 한다.

LS1015 물류표준화시스템 (Logistics Standardization System) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류에 관련된 표준, 단위화물체계(유닛로드시스템), 물류설비 인증제도, 물류경영시스템 등을 학습한다. 또한 KS, ISO, LS 표준을 물류의 분야와 연관지어 학습한다. 문제점을 발견하고 창조적 해결 능력을 키운다. 물류정보시스템(바코드, RFID)도 아울러 학습한다.

LS1016 수요예측과 재고관리 (Demand Forecasting and Inventory Management) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM의 목표는 비용 최소화와 고객 서비스 최대화이다. 이와 가장 관계가 깊은 요소는 고객의 수요예측의 정확도와 재고의 적절성이다. 본 교과목은 수요예측 기법과 재고관리 기법을 학습하여 SCM의 목표달성이 가능하도록 능력을 배양한다.

LS1017 물류서비스품질실무(Logistics Service Quality Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류영역에서 접점별 서비스품질 전반을 배운다. 서비스를 수행하기 위해서 서비스 개념의 핵심개념(고객/시장/종업원/서비스전달/의사소통)과 이를 실천할 수 있는 다양한 도구를 집중적으로 다룬다. 서비스를 수행할 수 있는 서비스 경영에 대하여 다루며 물류현장에 적용 및 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

LS1018 물류마케팅실무(Logistics Marketing Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM 영역에서 판매물류 또는 유통 그리고 국제물류와 관련한 마케팅의 개념과 마케팅 환경, 마케팅전략 등에 관한 기본적인 원리를 이해하고, 사례 연구를 통해 실무적으로도 마케팅활동을 적응할 수 있는 능력을 갖도록 한다.

LS1019 물류원가공학(Logistics Cost Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류활동 또는 Supply Chain 상에서 발생하는 물류비 산정의 기초를 학습하기 위해 원가를 정확히 산정할 수 있는 능력과 원가구조 개선을 위한 활동을 학습한다. 주요 내용으로는 원가의 개념, 요소별·부문별·제품별 원가계산, 활동기준원가(ABC), 제품수명주기원가, 손익분기점분석 등이다.

LS1020 생산물류(Production Logistics) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류의 영역별 구분 중 생산(사내)물류에 관련된 전반적인 내용을 다룬다. 주요 테마로 생산시스템의 유형, 생산경영 계량모델, 생산전략, 수요예측, 제품의 개발과 설계, 서비스 전략과 설계, 공정의 설계와 혁신, 생산시스템 운영, 설비보전, 생산성과 평가 등이다.

LS1021 SCM(Supply Chain Management) 강의 및 실습 3시간 3학점

자사를 포함한 전체 제품공급라인을 효율화시켜 소비자의 욕구를 충족시키지 않으면 경쟁에서 뒤지게 된다. 공급사슬경영을 수행하는 기본적인 목적은 소비자의 다양한 요구에 제품공급과정을 일치시키는 데 있다. 따라서 물류의 통합연계 시스템인 공급사슬경영(SCM : Supply Chain Management)의 이행과 실행에 대해 학습한다.

LS1022 물류배치및입지(Logistics Layout and Location) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류시설 내의 배치는 물류의 스피드를 좌우하며 고객 수요에 대한 대응력에 영향을 미치는 주요한 요소로 이에 대한 효율성을 제고할 필요가 있다. 이를 위해 SLP 방법론을 활용한다. 또한 물류시설의 입지는 Supply Chain에서 네트웍 설계의 핵심으로 전략적 관점이 필요하며 이에 대한 입지 선정방법에 대해 다룬다.

LS1023 물류영어(Logistics English) 강의 및 실습 3시간 3학점

매매계약 및 운송계약체결 그리고 운송서류 작성 등을 포함한 물류영어 작성을 이해하기 쉬운 각종 서신, 도해, 해설과 이해도 중심으로 설명하며, 물류영어에 대한 흥미 및 동기를 유발할 수 있도록 사례별 실용, 실무 중심 물류 영문서신과 사례를 학습하여 현장 적응 능력을 배양한다 또한 국제무역업무와 관련하여 영어에 의한 의사소통 능력을 배양한다.

LS1024 SCM설계 시뮬레이션(SCM Design Simulation) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM은 보다 복잡하고 광범위하며 동적인 특성을 갖고 있다. 따라서 최적해를 구하기가 어렵고 구한다 하더라도 실무적으로 적용하기에는 시간의 변동에 따른 불확실성으로 비현실적이다. 따라서 컴퓨터 모델링을 기반으로 하는 시뮬레이션이 보다 유용하다. 본 강좌는 시뮬레이션 언어인 ARENA를 활용하여 물류시스템의 문제를 해결할 수 있도록 모델링 및 분석능력을 함양하는 것을 목표로 한다.

LS1025 파이썬프로그래밍(Python Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

파이썬 언어는 문법이 쉽고 간단한 오픈 소스로 되어 있어서 많은 개발자들이 제공하는 수많은 라이브러리들을 손쉽게 활용할 수 있다. 머신러닝 개발용 라이브러리가 많이 보급되어 인공지능 개발툴로도 많이 알려져 있다. 또한 SCM 고급기술자들이 빅데이터 분석을 위한 Tool로도 활용할 수 있어, SCM의 기획단계에 응용할 수 있도록 기본적인 파이썬 문법을 소개하고, 많이 활용하는 파이썬 라이브러리들의 사용법과 응용 사례를 다룬다.

LS1026 물류의사결정(Logistics Decision Making) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM환경 하에서 확률과 통계를 바탕으로 최선의 의사결정을 할 수 있는 기반을 학습한다. 이를 위해 기초 확률 및 기초 통계를 숙지시키고 기본적인 의사결정 기준들과 다양한 의사결정방법을 다룬다.

LS1027 유통망설계(Distribution Network Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

유통관리 중에서 유통경로 구조와 설계에 관한 과목으로 고객에게 제공되는 가치검토와 서비스 산출에 의한 시장 세분화 그리고 세분 시장별 경로흐름 및 최적경로 구조 결정 등에 대해 배운다.

LS1028 캡스톤디자인1(Capstone Design 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

학부과정에서 학습한 모든 전공지식을 활용하고 본인의 창의적 아이디어를 더하여 일상생활이나 기업의 SCM 활동에서 발생될 수 있는 문제를 인식하고 개선방안을 강구하는 과정에서 설계를 통하여 새로운 대안을 창출하고 최적화하여 문제를 해결하는 창의적 종합설계 능력을 배양한다.

LS1029 전자무역실무(Electronic Trade Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

무역거래의 전체적인 과정을 계약의 성립, 이행, 종료의 순서로 무역전산망을 통해 진행하며, 특히 이들 각 단계별 계약의 형태인 무역계약, 운송계약, 보험계약, 결제계약 등에 대해 관습과 규칙에 기초하여 학습하며, 국제무역의 네 가지 분야를 더욱 심화할 수 있는 토대를 제공한다.

LS1030 물류시스템분석및설계 (Logistics System Analysis and Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류의 효율화와 신속성, 정확성을 위해 물류관련 시스템들에 대해 학습하고 각각의 시스템의 특징 및 효용에 대해 분석하고 이에 대해 개선사항을 도출하여 설계에 반영할 수 있는 능력을 배양한다.

LS1031 빅데이터컴퓨팅실무(Big Data Computing Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM 환경에서 고객과 관련된 빅데이터를 수집, 처리하는 시스템에 대한 전반적인 분야에 대해 학습한다. 이를 위해 `R` 프로그램 및 '파이썬' 프로그램을 활용하고, 빅데이터 사례분석을 실시한다. 그 결과 4차 산업혁명시대에 적합한 SCM분야의 영역확산을 유도한다.

LS1032 물류자동화및ICT(Logistics Automation and ICT) 강의 및 실습 3시간 3학점

물류의 진화에 따라, 인간을 노동으로부터 해방시키는 물류자동화시스템(WMS, TMS, OMS, DPS, 자동창고 등)과 4차 산업혁명시대의 물류정보시스템 및 물류와 관련된 ITC 기술(무인점포, 드론, 무인로봇, 무인자동유도차량 등)에 대해 학습한다.

LS1033 캡스톤디자인2(Capstone Design 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

시스템공학의 기초지식과 물류시스템공학의 교과과정 이수를 통해 습득한 지식을 통합하고 창의적으로 응용하여 Project Based Learning 학습법으로 SCM 현장에서의 문제해결능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

LS1034 물류컨설팅실무(Logistics Consulting Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

SCM 전반에 걸쳐 영역별, 프로세스별, 시스템별 등 현장에서의 문제점과 불합리점을 찾아 해결할 수 있는 컨설팅능력을 갖추기 위해 학습한다.
기본적으로 시스템적 사고와 창의력 그리고 전공에 대한 충분한 이해를 융복합하여 적용한다. 또한 사례연구를 병행하여 실무능력을 키운다.

LS1035 전자상거래실무(E-Commerce Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

ICT의 발달로 전자상거래 시장규모가 급속히 성장하면서 경영환경도 새롭게 변모하고 있다. 디지털 경영환경 하에서는 고객 개개인의 욕구와 개성을 중요시 하는 새로운 환경이 나타나고 있다. 전자상거래의 기본개념과 기획 및 운영, 전자상거래 기반기술 및 법규를 이해하고 실무를 학습하므로 현실세계의 경영감각을 갖출 수 있도록 한다.

LS1036 포워딩실무(Forwarding Practice) 강의 및 실습 3시간 3학점

무역이나 물류에서는 상품을 운반하는 운송이 중요하다. 이에 운송료를 받고 상품을 운반해주는 회사를 포워딩업체(freight forwarder or forwarder)라고 하며 운송주선업자라고도 한다. 포워더는 수출입에서 화물의 운송과 관련된 업무를 취급하는데 화주의 대리인으로서 송하인의 화물을 인수하여 화주가 요구하는 목적지의 수하인에게 인도할 때까지 적절한 운송수단을 선택하여 화물을 유기적으로 결합하고 운송에 따르는 일체의 부대적인 업무를 처리한다. 본 과정에서는 이에 관련된 실무업무를 다룬다.

LS1999 졸업논문및시험(Graduate Thesis and Examination) P학점

졸업학기 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며, '학과졸업논문 및 시험 평가기준'(학과내규)에 따른다. 통과 또는 미통과(Pass/NonPass)로 평가한다.

□ 졸업 요건 : 학과내규

졸업예정자들은 학교단위 졸업요건과 학과단위 졸업요건 그리고 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사과정을 거쳐 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 충족하고 졸업을 할 수 있다.

물류시스템공학과의 학과특성화에 따른 학과 졸업요건은 "**졸업논문 및 시험**" 이며, 멘토교수의 지도하에 졸업논문 또는 졸업시험을 통과해야하며 P학점(Pass/ Non Pass)으로 평가된다. 한편, 졸업요건을 대체할 수 있는 면제조건은 아래 표와 같다.

졸업요건	졸업요건 대체 면제조건(택 1)
졸업논문 및 시험	1. TOEIC 750점 이상 취득 2. 학과인정 전공자격증 1종 이상 취득(멘토교수 지도) 3. 취업 시 면제 가능(학교 취업자 졸업요건 면제와 동일) 4. 캡스톤 디자인 졸업 작품 우수자 면제 가능(멘토교수 지도)

도시공학과

(Department of Urban Planning and Engineering)

1. 교육목표

도시공학과는 학문을 연구하고 홍익인간을 계승하며 인류공영의 이상사회 구현에 기여한다는 본교의 건학이념을 바탕으로 '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'이라는 우리학교의 교육목적을 반영하여 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'을 위한 세 가지의 실천목표를 가진다.

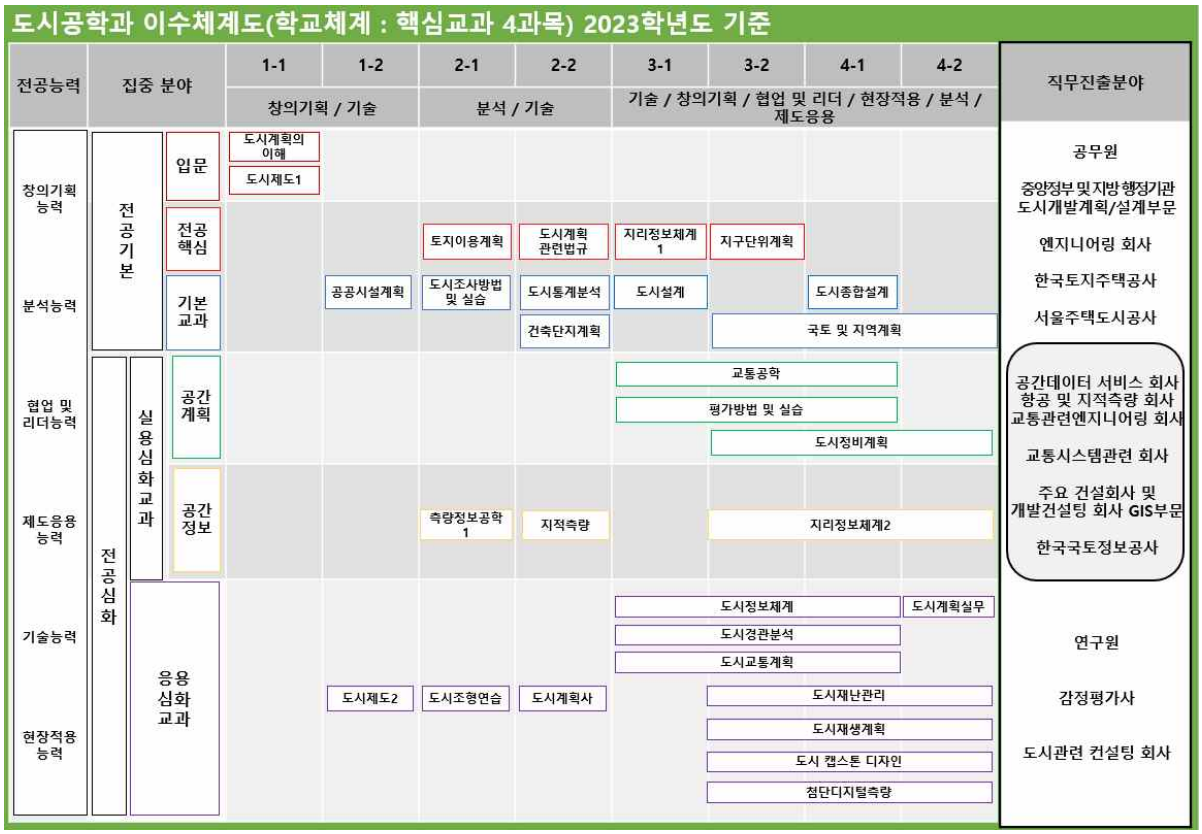
첫째, '창조적 탐구인 양성'을 위하여 도시를 보는 지혜와, 남을 배려하는 인의 그리고 행동할 수 있는 용기를 갖춘 도시계획분야의 전문 인력을 양성함을 목표로 한다.

둘째, '세계적 교양인 양성'을 위하여 도시의 세계화에 따른 문화적 정체성 확립을 바탕으로 교양과 인성을 갖춘 도시전문가를 배출하는 것을 목표로 한다

셋째, '실천하는 전문인 양성을 위하여 종합적인 이론 교육과 함께 실습·견학 등을 통하여 도시공학 관련 신기술, 첨단기술을 습득하고, 21세기에 요구되는 환경 친화적이고 지속가능성에 있어 공간을 공유하는 모두를 고려할 수 있도록 상호관계를 중시하는 다양한 경험을 가지도록 하고, 미래의 도시건설에 실질적인 역할을 담당하는 행동하는 인재를 목표로 한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 도시공학과 이수체계도



우리 학과의 전공분야는 '공간계획분야','공간정보분야'의 총 2개의 전공심화교과로 구성된다. 도시공학도로서의 전문성을 갖추기 위해서는, 아래의 전공기본교과에 속한 13개 교과목을 반드시 이수해야 한다. 그리고 실용심화교과(공간계획 또는 공간정보) 중 1개 분야 이상을 선택하여 이에 속한 과목을 모두 수강하고, 다른 실용심화교과 및 응용심화교과 중 최소 4과목 이상을 수강하여 총 60학점 이상의 전공교과를 이수해야 한다. 아울러 사회진출을 위한 도시공학도로서의 전문가적 자질을 높이기 위하여 75학점 이상의 전공 교과목의 수강을 추천한다.

(1) 전공기본교과목 (13개 교과목)
- 입문교과(2) : 도시계획의 이해, 도시제도1
- 전공핵심(4) : 토지이용계획, 도시계획관련법규, 지리정보체계1, 지구단위계획
- 기본교과(7) : 건축단지계획, 국토 및 지역계획, 도시조사방법 및 실습, 공공시설계획, 도시통계분석, 도시설계, 도시종합설계

(2) 전공심화교과목 (17개 교과목)
- 실용심화교과 (6개 교과목)
  - 공간계획분야(3) : 교통공학, 도시정비계획, 평가방법 및 실습
  - 공간정보분야(3) : 지리정보체계2, 측량정보공학1, 지적측량
- 응용심화교과목 (11개 교과목)
  - 도시교통계획, 도시경관분석, 도시조형연습, 도시정보체계, 첨단디지털측량, 도시제도2, 도시계획사, 도시계획실무, 도시재생계획, 도시재난관리, 도시캡스톤디자인

(3) 도시종합설계를 수강한 학생에 한하여 졸업작품의 전시 및 발표가 가능하며 졸업작품은 졸업논문을 대신한다.

(4) 도시제도2는 도시제도1을, 도시설계는 건축단지계획을, 지리정보체계2는 지리정보체계1을 각각 수강한 경우에만 수강할 수 있다.

(5) 타 학과 학생들은 도시계획의 이해를 우선 수강하여야 도시공학과의 전공분야 교과목을 수강할 수 있다.

(6) 복수전공자는 도시계획의 이해, 토지이용계획, 건축단지계획, 지구단위계획, 도시계획관련법규, 지리정보체계1, 도시설계 및 도시종합설계를 포함하여 전공기본교과목 중 총 27학점을 수강하고, 1개의 전공심화분야에 속한 실용심화교과를 포함하여 총 36학점이상을 이수하여야 한다.

(7) 부전공자는 도시계획의 이해, 토지이용계획, 건축단지계획, 도시계획관련법규, 도시설계, 지리정보체계1의 전공기본교과목을 이수하고 지구단위계획 또는 실용심화교과목 중 1개 이상을 포함하여 총 21학점이상을 이수하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표(2023학번부터 적용)

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	Global English1* MZ세대 대인관계* MZ세대 자기계발* MZ세대 글쓰기와 토론1* 기초학문교양선택(택2)** 도시계획의 이해 도시제도1	2 2 2 1 6 3 3	Global English 2* MZ세 대창의력* MZ세대 문제해결* MZ세대 법이야기* 기초학문교양선택(택2)** 공공시설계획 전공심화교과***및기타	2 2 2 1 6 3 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1)** World English1* 도시조형연습 토지이용계획 도시조사방법 및 실습 전공심화교과***및기타	3 2 3 3 3 6	기초학문교양선택(택1)** World English2* 건축단지계획 도시계획관련법규 도시통계분석 전공심화교과***및기타	3 2 3 3 3 6
	합 계	20	합 계	20
3	도시설계 지리정보체계1 전공심화교과***및기타	3 3 12	지구단위계획 국토 및 지역계획 전공심화교과***및기타	3 3 12
	합 계	18	합 계	18
4	도시종합설계 전공심화교과***및기타	3 12	졸업작품및시험**** 전공심화교과***및기타	P 12
	합 계	15	합 계	12

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외 없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수
*** 본인이 선택한 전공심화분야에 적합한 과목을 수강함
**** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

UR1002 도시제도 1(Drawing for Urban Planning & Design1) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터를 이용하여 도면작성 기법을 배우고 2D작업에 대한 기법을 익힌다. 학생들은 주어진 과제 또는 스스로가 설계한 가상의 디자인을 실습하고 또한 도시계획과 관계되는 제반 데이터의 컴퓨터 다이어그램화에 관한 지식을 실습 위주로 학습한다.

UR1003 도시제도 2(Drawing for Urban Planning & Design2) 강의 및 실습 3시간 3학점

도시제도1에 이어 컴퓨터를 이용한 표현 기법을 배우고 3D작업과 스케치에 대한 기법을 배우고 익힌다. 학생들은 주어진 과제 또는 스스로가 준비한 대상을 설계하고, 또한 계획과 관계되는 제반 데이터의 그래픽 기법 및 다이어그램화에 관한 지식을 실습 위주로 학습한다.

UR1012 도시계획사(History of Urban Planning) 강의 3시간 3학점

도시의 발생역사에 관한 연구와 동서양의 역사에 있어서 도시가 갖는 위치와 역할에 관하여 다시 조명하고 시사점을 얻고자 하는 과목으로서, 도시들의 공간이용의 실례와 현대도시의 공간이용을 탐구하여 도시 공간 구조의 전반적인 변화과정을 이해하고 미래도시의 공간이용을 전망하는데 목적이 있다.

UR1014 도시조형연습(Plane Formative Arts: Three Dimensional Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

도시계획과 도시설계 분야의 공간구성 방법을 학습하기 위한 초기단계 훈련 프로그램에 따라 조형의 기본원리, 제도법, 색채훈련, 평면구성, 입체구성에서 시작하여 도시공간과 건축물의 형태적 모형 등을 이해하는 과정을 통해 상급학년에서 필요한 설계적 기초지식과 기술을 훈련 하는 것을 주요내용으로 한다.

UR1016 토지이용계획(Land Use Planning) 강의 및 실습 3시간 3학점

토지이용계획이란 토지공간위에서 사람들이 영위하는 제반활동을 미리 예측하여 토지 이용을 합리적으로 배치하는 계획 활동이다. 도시계획은 궁극적으로 토지이용이란 매체를 통하여 개발되고 실현되므로 도시계획에서 토지이용이 차지하는 의미를 이해하고 계획수립에 관한 제반 절차, 관련법규, 예측모형, 공공시설물의 규모의 배치 등에 관한 사항을 주요내용으로 한다.

UR1019 도시사회학(Urban Sociology) 강의 3시간 3학점

사회학의 개념을 이해하고 도시사회학의 학문적 배경, 생태학적 이론, 정치경제학적 이론, 도시형성이론 등을 습득한다. 그리하여 도시 사회계층, 도시 생활, 현대도시성의 특성과 사례를 조사·분석함을 통하여 도시사회 문제를 이해한다.

UR1022 공공시설계획(Urban Infrastructure) 강의 및 실습 3시간 3학점

공공시설물로서 도시교통시설, 공원녹지시설, 단지계획 등 타 과목에서 강의하는 부분을 제외한 철도, 운하, 항만, 공항, 방화, 하천, 유수지, 방수, 방조, 방풍 등 도시공학 전문가의 입장에서 알아야 할 기초적인 공공시설에 대하여 개괄적인 강의를 한다.

UR1031 도시설계(Practice in Urban Design) **강의 및 실습 4시간 3학점**

도시를 물리적으로 계획하고 설계하는 과정으로서 현장답사, 조사, 분석 등의 과제를 통하여 현황을 파악하는 방법을 습득하며 도시의 공간적 문제점과 잠재력 등을 파악하여 도시의 구성 원리와 물리적 공간의 기능적 편성 등을 이해하여 설계과정을 정립해 도시설계를 실제로 수행한다.

UR1035 도시계획관련법규(City-related Codes) **강의 3시간 3학점**

도시개발에 관한 공공 및 민간의 법적인 규제를 중심으로 실제로 도시의 형태를 만들어 가는데 있어서 법규의 역할에 관하여 탐구한다. 건축법과 도시계획법, 도시개발법, 도시재개발법, 토지구획정리사업법, 주택건설촉진법, 택지개발촉진법 등을 주요내용으로 한다.

UR1036 지리정보체계1(Geographic Information System 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시 및 지역연구에 있어서 공간적 맥락에서 지표의 정보를 다룬 것을 대상으로 한다. 지표상을 측정하여 자료를 수집하고, 지도의 형태를 표시하고, 시·공간적 맥락에서 조사·분석하여 여러 가지 설명 또는 정책대안의 모형화를 탐구하는 교과목으로 지역정보체계의 기초개념과 지역정보의 컴퓨터 응용방법을 습득한다.

UR1037 지리정보체계2(Geographic Information System 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

지리정보체계1에서 습득한 지식과 기술을 바탕으로 고급 공간분석 기법을 습득한다. 아울러 공간통계기법을 학습하여 공간에서 나타나는 다양한 사상의 패턴을 분석한다. 또한 도시문제 사례를 선정하여 조별 프로젝트를 진행함으로써 실세계에 적용하는 응용능력을 함양한다.

UR1038 지구단위계획(Detailed District PLanning & Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시의 제반문제를 분석하고 이를 토대로 도시의 물리적, 환경적 질을 높이기 위한 방법으로서 계획과 설계의 기법을 이용하여 상세한 수준으로의 설계적 접근을 도모한다. 도시의 공간을 선정하여 분석과 평가, 구상 및 설계, 표현의 과정별로 진행하여 전체의 과정을 직접 수행하는 것을 주요 내용으로 한다.

UR1041 도시교통계획(Urban Transportation Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

교통과 토지이용간 상호관계를 바탕으로 교통계획을 수립하기 위한 배경을 이해하고, 장기 및 단기 교통계획의 수립과정을 주요 내용으로 한다. 교통수요를 추정하기 위한 계량모형과 모형과 관련된 프로그램 적용방법을 습득함과 아울러, 버스 및 도시철도 등 대중교통계획, 교통계획 대안들의 평가방법을 학습한다.

UR1053 국토및지역계획(National and Regional Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

국토 및 지역계획과 관련된 법제도와 이와 연관된 기본계획의 내용을 배운다. 특히 균형발전 및 지속가능한 국토개발관리 측면에서 제정된 법제도를 살펴보고 이를 위해 추진되어온 각종 국가사업을 분석함으로써 국토와 지역에서 적용 가능한 지역관리기법을 숙지한다.

UR1057 도시종합설계(Comprehensive Urban Planning & Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

학생이 선정한 특정한 도시문제를 과학적으로 분석하고, 그 합리적 해결방안을 제시하는 일련의 과정을 통해, 계획서 작성, 조사 분석 등을 거쳐 종합적이고 구체적인 문제에 관한 해석과 문제해결 방안을 구상하여 구체적 방법론의 제시와 표현으로 전문인으로서의 공간계획 능력의 배양을 도모한다.

UR1102 도시계획의 이해(Introduction to Urban Planning) 강의 3시간 3학점

도시계획분야에 관한 전반적인 지식을 습득하고 이를 토대로 도시계획에서 다루어야 할 작업의 내용과 대상을 이해시킴으로서 도시의 현실을 파악하고 이를 바탕으로 한 계획안의 작성과 평가, 그리고 계획의 실현을 위한 분야, 수단, 제도에 대한 종합적인 안목을 갖도록 함으로서 도시공학입문의 기초를 터득한다.

UR1201 도시조사방법및실습(Social Survey Methodology in Urban Area) 강의 및 실습 3시간 3학점

도시공학의 기본이 되는 도시조사의 방법론과 이론적 기초를 터득하고, 실제 도시를 대상으로 도시 조사를 실시하고, 도시 조사에 대한 기본적인 자료수집방법, 처리과정, 분석방법 및 보고서 작성에 대한 실습을 통하여 도시의 통계자료와 함께 도시에 대한 기본적인 이해와 인식을 갖도록 한다.

UR1202 도시설계의 이해(Introduction to Urban Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

도시공간의 구성 원리와 구성요소별 내용을 이해하고 설계를 위한 기초적 지식을 함양 하는 것을 주요 내용으로 한다. 기초적 이론과 아울러 사례분석을 통한 구성 원리, 요소를 이해하며 설계적 기본 기준들에 대한 학습과 이해를 높이도록 하는 것을 주요 내용으로 한다.

UR1204 도시통계분석(Urban Statistics and Data Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점

도시계획 과정에 필요한 각종 자료에 대한 통계분석방법론을 다루는 과목으로서 통계의 기초이론부터 고급통계 분석모형을 학습한다. 기초통계분석, 분산분석, 회귀분석, 로짓분석, 요인분석, 판별분석, 군집분석 등에 대한 이해와 응용을 통하여 도시의 제반 현상을 분석하고 이해할 수 있는 통계기법 전반을 습득한다.

UR1206 건축단지계획(Practice in Architectural Site Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

건축의 의미와 기능에 대한 이해를 바탕으로 건축설계 및 계획에 필요한 다양한 미적, 구조적 요소 등과 건축을 구성하는 여러 요소들과 대지의 자연적, 문화적 요소들을 파악하고 단지계획의 전 과정을 이해하고 실제로 적용 설계하여 봄으로써 건축 및 단지에 대한 폭넓은 이해를 갖도록 한다.

UR1303 도시경관분석(Analysis of Urban Landscape) 강의 3시간 3학점

도시경관의 구성요소와 유형에 대한 전반적인 이해를 통하여 도시경관의 기능과 문제점을 파악한다. 자연녹지경관, 역사문화경관, 수변경관 등 다양한 경관을 주제로 현장답사를 하고 조사· 분석하여 개발에 의한 경관의 변화를 예측하고 그에 대한 대안 제시를 주요 내용으로 한다.

UR1305 도시경제분석(Urban Economics) **강의 3시간 3학점**

도시의 형성과 성장을 경제학적으로 접근하여 이해하는 분야로서, 도시내부와 도시간의 효율적인 자원 배분 및 공간경제와 입지이론 등을 고찰한다. 토지와 주택에 대하여 경제학적 관점에서의 분석방법과 정책내용을 학습하고, 환경문제, 교통문제, 도시사회문제, 공공재 문제와 관련된 경제학적 접근과 이해를 통하여 정책대안을 도출하는 것이 목적이다.

UR1306 교통공학(Transportation Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

교통공학적 기초지식을 이해하는 것을 목적으로 하며, 교통조사, 교통류의 특성 및 이론, 교통용량분석, 도로시설물의 이해, 교통통제시설 및 주차장 등의 교통 공학적 기초 지식을 학습한다. 교통시설에 대한 용량분석 이론과 아울러 프로그램을 이용한 용량분석 적용방법을 학습하고, 교통문제 도출 및 개선효과를 분석할 수 있는 역량을 갖추도록 한다.

UR1309 도시사례분석(Case Studies in Urban Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시계획, 도시설계 등의 주요 이슈 및 새로운 내용에 대한 국내외 사례를 소개하며, 이들 사례에 적용된 계획요소, 설계개념, 기법 등에 관한 분석을 통하여 각종 계획 및 설계에 적용하고 응용할 수 있도록 한다.

UR1313 도시재생계획(Urban Revitalization Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시는 지속적으로 변화하고 발전하고 쇠퇴하기도 한다. 시대에 따라 다양한 요구가 반영되어 다양한 모습과 기능이 형성되고 변화한다. 이러한 과정에 도시의 전체 또는 일부가 쇠퇴하기도 한다. 이러한 도시의 변화를 이해하고 경쟁력을 유지할 수 있도록 도시에 적용되는 다양한 재생기법들을 익힌다.

UR1314 도시정보체계(Urban Information System) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시공간계획과정에 필수적인 공간자료를 효과적으로 수집, 저장, 관리, 분석, 표풀하기 위한 도시정보시스템의 구축에 필요한 기본 이론과 방법을 숙지하고, 다양한 도시공간자료의 분석에 필요한 네트워크분석, 공간통계기법과 GIS도구를 학습한다.

UR1401 평가방법및실습(Methodology of Planning & Evaluation) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시계획 과정에서 필요한 각종 도시 활동 요소의 수요를 계량적으로 분석, 예측하는 과정을 이해하고, 도시계획의 대안 평가 및 결정에 기초가 되는 각종 계량화를 이용한 분석 방법론을 익힌다.

UR1402 도시계획실무(Training in Urban Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

중앙행정기관, 지방자치단체 및 기초자치단체 등에서 발생되는 도시계획의 실제적인 과정과 관련행정업무를 학습하는 것을 목표로 하며, 현장답사 및 실무적 입장의 강의를 통하여 도시계획실무에 직접적으로 체험할 수 있도록 한다.

UR1405 도시관리및경영(Urban Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시의 운영 및 관리를 위한 도시행정, 재정, 방재 및 종합적인 관리기술에 관한 이론을 다루는 학문으로서 도시를 어떻게 하면 보다 합리적이고 효율적이면서 안전하고 쾌적하게 관리 유지할 수 있는가를 이론 및 실습을 통해서 조사, 분석, 계획, 평가하는 것을 주요 내용으로 한다.

UR1409 도시캡스톤디자인(Urban Capstone Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

도시관련 실제문제를 대상으로 실제 학생들이 문제를 디자인하고 결과를 만들어 내는 일련의 과정을 통하여 문제해결 능력을 배양하고 도시 디자인 능력을 갖출 수 있도록 한다. 이를 위하여 스스로 프로젝트를 계획하고 조사, 분석, 계획 설계의 과정을 통하여 프로젝트를 달성한다.

UR1492 도시정책의이론과실제(Theories and Practices in Urban Policy) **강의 및 실습 3시간 3학점**

계획과 설계의 종합적 과정으로 그 동안 습득한 지식과 훈련, 그리고 문제의식을 가지고 자신이 직접 문제를 도출하고, 설계계획서 작성, 조사 분석 등을 거쳐 종합적이고 구체적인 문제에 관한 해석과 문제해결 방안을 구상하여 구체적 방법론의 제시와 표현으로 전문인으로서의 공간계획 능력의 배양을 도모한다.

UR1501 측량정보공학 1(Geomatics Science 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

측량정보공학이란 인간의 활동영역이 미치는 공간에 대하여 위치 및 공간정보를 수집·측정·처리하고 여러 분야의 사용자들에게 결과물들을 제공하기 위한 방법을 연구하는 기초 학문으로 본 과목에서는 측량의 기준과 거리·각·수준측량의 기초이론을 학습한다.

UR1502 측량정보공학 2(Geomatics Science 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

측량정보공학 I 의 이론을 바탕으로 각종 위치정보의 획득·관리·분석방법의 현대식 방법과 개념을 종합적으로 학습한다. 또한 측량이 활용되는 노선·면적·체적·터널·하천측량의 실무적 개념을 학습하며, 다른 분야와의 융합에 대하여 종합사고 능력 및 창의적인 사고를 배양한다.

UR1503 지적측량학(Cadastral Surveying) **강의 및 실습 3시간 3학점**

토지의 소재, 경계, 위치, 형상을 정하는 지적측량의 기법을 학습한다. 수치지적 측량 및 지적확정측량의 원리와 그 계산실습을 통하여 수치측량의 기본과 가로 중심점 측량, 가구점 및 필계점 측량, 경계정정측량, 교차점 측량 등 지적측량실무 능역을 배양한다.

UR1504 지적실무(Cadastral Practice) **강의 및 실습 3시간 3학점**

지적관련 부서에의 현장실무 수습을 통하여 지적 및 토지관리, 지적전산 업무를 익혀 학생들의 실무 적응능력을 익히고, 지적 기초이론을 습득하여 지적업무의 정보화 현황 및 운용 전반을 이해하고, 공간정보시장 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 배양한다.

UR1505 첨단디지털측량(Hightech Digital Surveying) **강의 및 실습 3시간 3학점**

GNSS 측위, 원격탐사에 대한 기본적인 이론 및 활용을 소개하고 이와 관련된 최신기술을 학습한다. 따라서 기준계의 개념 및 기하 측지학에 대해 이해하고, GNSS, 인공위성정보, MMS, 드론 등 첨단디지털측량기술에 대한 자료취득, 처리 및 분석에 대한 능력을 배양한다.

UR1506 도시재난관리(Urban Disaster Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기후변화 및 환경변화에 따라 다양화 대형화되고 있는 각종 재난에 대한 재난관리체계 및 재해관리수단을 학습한다. 본 강의를 통해 도시재난관리 개념, 국토계획과 재난관리의 연관성을 이해하고 도시재난관리와 연관된 각종 법제도를 숙지함으로써 재난으로부터 안전한 도시관리 전략을 학습한다.

UR1507 방재안전관리(Disaster Prevention Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

급증하는 자연재난의 예방 및 복구를 위해 방재에 대한 관리체계 및 관리수단을 등을 학습할 필요가 있다. 본 강의를 통해 방재안전관리에 대한 개념 및 다양한 방재시설에 대한 특성을 이해하고 시설에 대한 타당성을 평가함으로서 재해의 예방 및 복구를 위한 방재안전관리 전략을 학습한다.

UR1508 도시정비계획(Urban Restructural Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

시대의 흐름에 따라 도시 구조의 변화를 반영하는 도시정비사업에 관한 제도, 사업방법 및 절차 등을 학습한다. 본 강의를 통하여 도시정비사업에 대한 특성을 이해하고, 이에 관련된 제도, 절차 및 계획에 필요한 요구 조건 등을 숙지함으로써 실제 현장에서 적용 가능한 도시정비계획의 수립을 학습한다.

UR1999 졸업작품및시험(Final Work and Examination) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 작품전시, 시험 등의 방법으로 평가한다. 또한 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Nonpass)

□ 졸업 요건 : 영어특성화 및 전산특성화

구 분	적용학번	졸 업 요 건	비 고
영어특성화	2008학번부터 2012학번까지	1)TOEIC 600점 이상 2)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택1
	2013학번부터	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 4 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	
전산특성화	2008학번부터 2012학번까지	1)PCT 500점 이상 2)컴퓨터활용능력 2급 + 워드프로세서 2급 이상 3)MOS Core 5개중 2개 또는 MCAS 6개중 2개 이상 4)전산실무능력인증 1과목(3학점) 이상 이수	택1
	2013학번부터 2016학번까지	1)컴퓨터활용능력 2급 이상 + 워드프로세서 2)MOS Core 5개중 2개 또는 MCAS 6개중 2개 이상 3)전산실무능력인증 2과목(6학점) 이상 이수	택1

*TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함.

**2017학년도 신(편)입학자부터 전산특성화 요건이 폐지됨.

□ 학과별 졸업 요건 : 학과 내규

< 도시공학과 졸업요건 >

(1) 학교 규정에 따른 졸업요건 충족

(2) 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함. 2016학년도 이전 입학자는 서경대학교 스콘캠프(이전 비전캠프)(대상자 : 2012학번 이후)와 드림캠프(대상자 : 2010학번 이후) 교육에 참가.

(3) 졸업작품및시험 교과목을 수강신청하고 졸업작품 전시회에 참가하여 Pass를 취득하여야 함.

(4) 졸업작품및시험 교과목에 Pass를 받기 위해서는 다음의 사항은 반드시 충족하여야 함.

구 분	졸 업 요 건	비 고
교 과 목 이 수	1) 전공기본교과목 13개 교과목 2) 최소 1개 이상 분야의 실용심화전공 교과 이수 3) 총 60학점 이상의 전공학점 취득	
졸 업 작 품	1) 졸업작품 지도교수의 중간과정 평가 및 졸업작품 전시회의 학과교수들의 전시작품 평가에서 Pass를 받아야 함.	

토목건축공학과

(Department of Civil and Architectural Engineering)

1. 교육목표

우리 대학교의 '지혜와 인의를 갖춘 용기있는 지도적 인재양성'이라는 교육목적과 함께 '창조적 탐구인, 세계적 교양인, 실천하는 전문인 양성'의 교육목표에 부합한 토목건축공학과의 교육목표는 '21세기 지식기반사회에 적합한 창의적 건설기술인 양성'이며 이를 구체화한 교육목표는 다음과 같다.

(1) 국제적 감각을 지닌 실무형 인재 양성

(2) 자동화 정보화 능력을 갖춘 전문가 양성

(3) 윤리적이며 책임있는 기술인 양성

2. 전공과정 이수방법

□ 전공이수체계도

(1) 전공교과목은 선수과목 순으로 교과과정이 편성되어 있으므로 이를 참고하여 수강한다.

(2) 건설시공 분야 교과목으로는 공업역학, 창의공학설계, 건설공학개론, 응용역학 1,2, 측량 및 연습 1, 건설외국어, 건설경영학, 기초공학 등을, 토목 분야 교과목으로는 수리학및 실험 1,2, 토질역학및실험 1,2, 철근콘크리트공학및실험 1, 구조역학 1, 수문학, 상하수도공학, 토목시공및관리 등을 개설하였다. 토목기사 취득을 위해 이 교과목들의 이수가 필요하다.

(3) 건축 분야 교과목으로 건축학개론, 건설시스템제도, 건설CAD, 건축계획, 건축법규, 건축시공및적산, 건축설비개론, 건축구조 등을 개설하였으며, 건축(산업)기사 취득을 위해서는 이 교과목들의 이수가 필요하다.

(4) 졸업논문을 작성하기 위해서는 4학년 1학기에는 전공과목인 PS콘크리트공학, 철근콘크리트구조물설계, 수자원공학, 하천공학, 도로공학, 전산기초설계, 건설기술실무1&2 중 2과목 이상을 이수해야 하고, 최종졸업학기에는 졸업논문과 관련된 전공과목 1과목 이상 및 졸업논문및시험을 이수하여야 한다.

(5) 전공자는 개설되어 있는 전공교과목 중 48학점 이상을, 복수전공자는 45학점 이상을, 부전공자는 21학점 이상을 이수하여야 하며 8학기 현장학습(15학점)을 신청하고자 하는 자는 수강신청전까지 학과졸업요건(영어능력 및 자격증취득)을 만족해야 한다.

3. 학과 전공능력

전공 능력	전공 능력의 정의	세부 능력
문제해결에 능한 창조성	타학문과의 융복합적 사고를 바탕으로 정보의 수집 및 활용을 통해 주어진 문제를 해결하는 창조적 능력과 이를 정리하는 문서작성능력을 배양함.	창의적 사고 창의적 행동 창의적 활용능력
국제적 소통능력	21세기 글로벌 시대와 국내 건설업체의 해외진출이 많은 점을 고려하여 의사소통이 가능한 외국어 능력과 건설관련 문서의 작성, 그리고 세계정세의 변화를 통한 건설시장의 변화를 이해할 수 있는 능력을 배양함.	외국어 능력 타문화의 이해 국제관계의 이해
현장 실무능력	건설현장에서의 장비에 관한 사전지식, 공정관리 및 사업관리를 통한 현장의 운영능력을 배양하고 현장의 특성을 고려한 기술을 선택하는 능력을 배양함.	건설장비 활용성 공정관리 능력 사업관리 능력 기술실무능력
자동화 및 정보화 능력	건설분야의 설계자동화를 이해하고 이를 직접 수행하는 능력을 배양함과 동시에 최근의 확률통계적 방법의 적용을 통한 각종 건설정보의 처리능력을 배양함.	수치해석능력 확률통계적 지식 정보화능력 전산설계능력
윤리의식과 책임감	건설사고는 한사람의 사고로 국한되지 않고 크게 확대될 수 있는 여지가 많으므로 개인적 건설윤리를 바탕으로 책임의식을 고취하며 건설인으로서의 사회적 사명을 다할 수 있는 기본자세를 익히고 세부적으로는 현장의 안전을 사전점검하는 능력을 배양함.	공동체의식 건설윤리 건설인의 책임의식 리더쉽

□ 학과 전공능력에 따른 전공 교과과정

전공 능력	학년/학기							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
문제해결에 능한 창조성	공업역학	창의공학 설계	응용역학1	응용역학2	측량 및 연습1	기초공학	건설기술실무1	건설기술실무 2
국제적 소통능력	건설공학개론			건설외국어	건설경영학	건설 커뮤니케이션		졸업논문 및 시험
현장 실무능력			수리학 및 실험1 토질역학 및 실험1	수리학 및 실험2 토질역학 및 실험2	철근콘크리트 공학 및 실험1	구조역학 토목시공 및 관리	PS콘크리트 공학	철근콘크리트구조물설계
자동화 및 정보화 능력	대학수학1	대학수학2 전산프로그래밍 및 CAD	건설시스템 제도	건설CAD	수문학	상하수도공학	수자원공학	하천공학
윤리의식과 책임감	건축학개론	건축법규	건축계획	건축설비개론	건축시공 및 적산	건축구조	전산 기초설계	도로공학

4. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English 1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English 2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, Z세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우 'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.
*** 졸업논문및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

5. 교과목 해설

CV1002 전산프로그래밍및CAD(Computer Programming and CAD) 강의 및 실습 3시간 3학점
건설의 모든 분야에서 활용이 확산되어 있는 전산학의 기본 이론 및 개념을 교수하는 과목으로 기본적인 소프트웨어 및 하드웨어에 대하여 다루며 건설공학 분야에의 전산기 활용을 위한 기초 지식을 배워 전산 관련 교과목을 수행할 수 있는 능력을 배양하고 도면 작성을 위한 CAD 기법의 기초를 실습을 통해 습득한다.

CV1011 측량및연습 1(Surveying 1) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
건설공사의 기본이 되는 측량학 관련 기술을 습득하는 과목으로 측량의 기준, 거리, 높이, 각의 측정이론 및 방법, 관측 데이터의 조정 및 처리 방법의 습득에 의한 지구상의 제 위치 정보의 정확한 획득 및 이용방법을 다룬다. 또한, 측량의 기초이론을 바탕으로 트래버스 측량, 삼각측량, 지형측량, 노선측량, 면적측량 등 각 응용분야에 대한 측량원리 및 방법을 다룬다.

CV1013, CV1014 응용역학 1,2(Applied Mechanics 1, 2) 강의 각 3시간 각 3학점
하중을 받는 재료의 거동을 다루는 재료역학 분야를 다루는 과목으로 재료의 압축, 인장, 전단, 비틂, 휨을 받는 부재의 내력, 응력과 변형률, 하중-응력 관계, 응력-변형률 관계, 변위 변형율-관계, 하중-변위 관계, 정정구조의 해석, 부재의 비선형 거동·비대칭휨, 기둥안정, 에너지이론, 진동론 등을 다룬다.

CV1018 공학수치해석(Numerical Analysis in Civil Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점
건설공학의 각 분야의 해석에 널리 쓰이는 수치적인 방법에 대한 기초를 교수하는 과목으로 컴퓨터를 이용하여 기본적인 수학 문제 및 건설공학 각 분야에서 필요한 수학적 문제에 대한 수치적인 해석 기법을 습득한다.

CV1023, CV1024 수리학및실험 1,2(Hydraulics & Lab.1,2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
유체의 기본성질을 살펴본 후, 정지 상태에 있는 물의 역학적인 특성, 흐르는 물의 운동학, 동역학의 기본원리를 살펴본 후, 관수로 내 정상류 해석이 기본원리를 습득시키며, 개수로에 있어서 여러 가지 흐름 상태에 대한 기초이론 및 수면곡선, 우체저항, 파동이론, 유송토사, 지하수, 차원해석, 상사법칙 등의 이론 및 해법을 다룬다. 또한, 기초적인 정수 및 동수역학 실험을 통해 유체역학의 원리를 이해시킨다.

CV1031 CV1032 구조역학 1,2(Structural Mechanics 1,2) 강의 3시간 3학점
공업역학 및 구조역학에서 습득한 지식을 바탕으로 실제 보와 기둥으로 이루어진 구조체에 하중이 재하되는 경우를 대상으로 구조역학적 해결방법을 학습하고 이를 통해 실제 건설 구조물의 구조계산을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.

CV1033, CV1034 토질역학및실험 1,2
(Soil Mechanics and Laboratory 1, 2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

구조물의 기초 및 지반에 관한 기초 지식을 교수하는 과목으로 흙의 분류, 침투, 압밀, 흙의 옹벽 계산에 적용되는 탄성이론, 침하, 흙의 전단, 사면의 안정, 옹벽, 기초의 지지력 및 이들에 관한 실험을 통해 계획에의 응용 방법을 실험 및 이론을 통하여 습득한다.

CV1037 하천공학(Waterway Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점

수리학적 지식을 바탕으로 하천의 산업적 이용에 대한 내용을 교수하는 과목으로 치수 및 이수 분야의 기본적인 지식을 습득하고 그 응용능력을 기른다.

CV1039 도로공학(Road and Highway Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점

도로의 시공 및 설계에 관한 종합적인 내용을 교수하는 과목으로 도의 설계 및 시공, 유지관리 및 보수 등 도로의 전반적인 내용을 연구하며 관련된 분야인 교통공학, 도로설계, 포장공학, 지반공학, 구조공학 등을 체계적으로 종합한 학문이다.

CV1040 교량공학(Bridge Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점

주요 토목구조물인 교량의 설계 및 시공에 관한 내용을 교수하는 과목으로 철근콘크리트 공학 및 구조공학의 지식을 이용하여 경제적이고 안전한 교량의 설계, 시공, 유지관리 및 보수보강 등에 관한 내용을 연구한다.

CV1042 강구조공학(Design of Steel Structures) 강의 및 실습 3시간 3학점

응용역학 및 구조역학에서 습득한 지식을 바탕으로 진보된 구조공학 능력을 키우며, 구조용 강재를 이용한 구조물의 해석, 설계 및 시공에 관한 내용을 교수하여 고층빌딩 등 철골 구조물의 해석 및 설계에 관한 지식을 발전시킨다.

CV1045 CV1046 철근콘크리트공학및실험 1,2
(Analysis of Reinforced Concrete Structures & Lab 1,2) 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점

응용역학에서 습득한 기본적인 역학적 지식을 이용하여 콘크리트구조물의 근간이 되는 보, 기둥 및 슬래브 등의 해석 및 설계 능력을 교수한다. 또한, 콘크리트 구성 재료의 역학적 특성 및 배합설계와 관련된 실험을 수행하여 실무 능력을 향상시킨다.

CV1061 PS 콘크리트공학(Prestressed Concrete Engineering) 강의 및 실습 3시간 3학점

철근콘크리트의 발전된 형태인 PS 콘크리트의 설계 및 시공에 관련된 내용을 교수하는 과목으로 장대지간 교량 및 구조물에 널리 이용되는 프리스트레스트 콘크리트 공법의 원리, 다양한 공법에 대한 설계 및 시공방안, 프리스트레스트 콘크리트 구조물의 역학적 특성 및 거동 등에 관한 내용을 연구한다.

CV1062 철근콘크리트구조물설계(Design of Reinforced Concrete Structures) **강의 및 실습 3시간 3학점**

철근콘크리트공학의 내용을 실제 현장에 적용하는 방법에 관한 내용을 교수하는 과목으로 현행 국내외 시방서의 관련 내용을 연구하고 분석하며, 실제 설계 및 시공 사례를 연구하여 향후 현장에 직접 적용할 수 있는 실무적인 기술을 연구한다.

CV1063 수문학(Hydrology) **강의 및 실습 3시간 3학점**

물의 순환과정 및 산업적 이용에 관한 내용을 교수하는 과목으로 지구상의 물의 순환과정, 즉, 기상학적 요인인 강수, 증발산 및 지하수흐름, 지표수 흐름 및 유출에 대한 기본적인 내용을 연구하고, 각 현상의 해석 및 홍수추적 등에 관련된 공학 전반에 걸친 기술을 습득한다.

CV1064 수자원공학(Water Resource Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

한정된 수자원의 효율적인 이용 분야에 대한 내용을 교수하는 과목으로 물의 농업용수, 생활용수, 공업용수, 발전용수 및 기타 용수로 이용하기 위한 조사 분석기법, 그리고 치수를 위한 각종시설물의 계획설계 및 관리기법을 연구하고, 경제 분석기법을 이용한 시설물의 계획, 설계 및 관리기법에 대한 공학적인 지식을 습득한다.

CV1067 상하수도공학(Water Supply & Waste Engineering) **강의 3시간 3학점**

수리학적 지식을 바탕으로 상하수도와 관련된 분야를 교수하는 과목으로 현대 도시의 핵심 인프라 중 하나인 상수도 및 하수도에 관련된 각종 공학적 지식 및 실제 현업 적용방안을 연구하고, 상하수도의 계획, 설계, 시공 및 유지관리 등에 관련된 내용을 주로 연구한다.

CV1073, CV1074 건설기술실무 1,2
(Construction Technical Practice 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

건설산업에서 구조, 토질, 수공 등의 분야별로 실질적으로 적용되고 있는 실무기법들을 위주로 프로젝트 단위의 강의를 진행함으로써, 공학적 소양을 증진시키며 공학을 실용적으로 적용해 나갈 수 있는 능력을 기른다. 이를 위해 실무에서 적용되는 기본 이론을 정리하고, 컴퓨터를 이용한 실제 실무 작업을 수행하며, 관련된 최신 경향에 대한 소개 및 실습들을 실시한다.

CV1077 터널공학(Tunnel Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

암반공학은 암석재료 및 암반의 역학적 성질에 대한 지식을 습득하여 터널, 기초의 설계시 암반의 거동을 예측하는데 응용하게 된다. 터널의 설계, 시공 및 유지관리에 관한 실무내용을 교수하는 과목으로 지질학적, 역학적 기본지식을 바탕으로 터널을 설계 시공하는 방법을 배운다.

CV1080 건설공학개론(Elementary Construction Engineering) **강의 3시간 3학점**

건설분야에 대한 전반적인 개요를 이론, 실기와 관련하여 소개하는 과목으로 토목공학, 건축공학 등 관련 분야에 대한 기초 지식을 학습하고 미래 건설기술자로서의 비젼과 사회적 윤리 및 책임의식 등의 기본 소양을 배양한다.

CV1082 건설시스템제도(Drawing of Construction) **강의 및 실습 3시간 3학점**

역학적 개념을 이용하여 선, 문자 연습, 재료의 표시법, 삼각법 등 기초적인 제도법 및 설계 이론, 도면작성방법, 시공방법 등을 다룬다.

CV1090 토목시공및관리(Construction Management in Civil Engineering) **강의 3시간 3학점**

토목시설물의 시공관리의 공학적 지식을 교수하는 과목으로 토공, 옹벽, 돌쌓기공, 콘크리트공, 기초공, 교대 및 교각공, 댐공, 암거공, 터널공 등으로 구분하여 세부적인 내용을 배운다.

CV1091 건축시공및적산(Construction Estimation in Building Structure) **강의 3시간 3학점**

건축시설물의 시공관리의 공학적 지식을 교수하는 과목으로 일반시공법 및 기계화시공법, 재료의 활용, 신기술 등의 새로운 시공법 활용 등에 관한 내용과 PERT, CPM 등의 공사관리 기법에 대해 배운다.

CV1094 기초공학(Foundation Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

토질역학 1,2 및 구조역학, 철근콘크리트공학 등의 역학적 지식을 바탕으로 각종 구조물을 지지하는 기초에 대한 기본 지식 및 응용지식과 다양한 지반조건에 따른 적합한 기초의 안정해석기법을 학습하고 이를 바탕으로 실제 구조물의 기초 설계의 계획, 시공 등의 실용능력을 함양한다.

CV1095 전산기초설계(Computational Foundation Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

토질역학에서 배운 지식을 바탕으로 구조물을 지지하는 기초에 대한 설계 및 안정해석 기법을 교수하는 과목으로 구조물 지지에 관계된 지반-기초시스템의 거동특성을 배운다.

CV1098 건축법규(Building Code) **강의 3시간 3학점**

건축물 건설에 적용되는 다양한 법규에 대한 기본 지식을 학습하고 이를 통해 건축물 설계 및 시공과정에서 반드시 인지 및 검토하여야 하는 공학적 지식을 확인하고 이에 대한 전문지식을 함양한다.

CV1099 건축설비개론 (Architectural Equipment) **강의 3시간 3학점**

최근 건축물에서 건축설비는 종속된 것이 아니고 더욱 거주자의 삶을 풍요롭게 하는데 일조하고 있다. 본 과목에서는 이러한 건축설비의 최근 변화 동향을 소개하고 이에 대한 기초 및 응용지식을 배우게 된다.

CV1100 창의공학설계(Capstone Design for Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

공학기술자는 공학설계를 제품, 공법 등을 개발하게 되는데 이때, 공학기술자들의 창의성이 요구되게 된다. 본 과목에서는 창의공학설계를 위한 아이디어의 발의, 평가, 결정 등에 관한 기초지식을 배우고 이를 문제해결중심학습에 기초한 팀 프로젝트의 수행 및 모형물 제작 등을 통한 실습에 적용하여 기술자의 창의적 설계능력을 배양한다.

CV1103 건축계획(Architectural Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

건축계획의 실무를 교수하는 교과목으로 실제 건축설계도를 이해할 뿐만 아니라 실제로 도면을 작성할 수 있는 기초지식을 배운다.

CV1110 건설CAD(Construction CAD) **강의 및 실습 3시간 3학점**

건설 분야의 도면작성을 위한 CAD기법 실무를 실습을 통해 습득한다.

CV1112 건설커뮤니케이션(Construction Communication) **강의 및 실습 3시간 3학점**

건설 분야의 보고서 작성법, 논문작성법, 발표방법 등을 익히고, 조별 토론 및 작성을 통해 실습능력을 습득한다.

CV1113 건설경영학(Construction Management) **강의 3시간 3학점**

건설사업의 성공을 위해서는 고도의 사업관리능력이 절실히 요구되고 이를 위한 방편의 하나로 다양한 CM 발주방식이 부각되고 있다. 따라서 본 교과목에서는 CM 전 분야, 예를 들어 '책임형 CM방법','최고액보증 CM관리방법' 그리고 '사업관리의 손실관리방법' 등을 학습하고자 한다.

CV1114 건설외국어(Construction Foreign Language) **강의 3시간 3학점**

건설 분야에서 사용되는 영어표현 및 제2외국어를 배우고, 실제 사용할 수 있는 능력을 배양한다.

CV1125 건축학개론(Introduction of Architecture) **강의 3시간 3학점**

건축설계를 하기 위한 기초적인 지식을 습득하는 교과목으로 건축의 기본적인 특성과 디자인의 원리와 함께 건축의 역사를 통해 현대건축을 이해함으로써 미래 건축을 창조하는 창의적 사고를 배양한다.

CV1126 제도실무(Drawing Practice) **강의 및 실습 3시간 3학점**

설계기초 및 표현기법에 배운 표현방법들을 실무에 적용가능하도록 실습하는 것을 목적으로 하는 교과목으로 평면도, 계단단면도, 외벽단면상세도, 창호도, 철근배근도 등의 작성방법을 익힌다.

CV1127 CAD(Computer Aid Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현대건축에서는 컴퓨터를 이용한 건축적 표현 및 설계가 중요한 수단이 되고 있다. 이 교과목에서는 2차원 및 3차원 건축설계시스템에 대한 이론과 실습을 병행하며 컴퓨터의 기본개념, 그래픽의 원리, 건물에 대한 정보처리 등의 기초이론과 선별된 최신의 CAD 프로그램 활용기술을 익힌다.

CV1128 건축구조(Architectural Structure) **강의 3시간 3학점**

구조물의 힘의 관계, 즉 힘 평형, 구조물의 변형, 변위 및 안정에 관한 역학이론과 구조물 해석법에 대한 기초지식을 배우고 하중, 재료의 성질, 정정구조물의 해석, 탄성체의 기본성질, 부재단면의 응력도 등을 익힌다.

CV1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 졸업직전 마지막 학기에 신청하며 논문·시험·작품발표 등으로 평가한다. 또한 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학교 졸업요건

구 분	적용년/학번	졸 업 요 건		비 고
이수학점	2022년 졸업자부터	120학점 이상		
CREOS 인증	2017학번 부터	전공	◦전공역량별 전공교과 이수 ◦학과 특성을 반영한 인증요건 이수	
		교양	◦핵심역량교양필수 전 과목 이수 ◦핵심역량교양선택 3개 영역 9학점 이수	2017~2019 학년도 입학자
			◦핵심역량교양필수 전 과목 이수 ◦핵심역량교양선택 3개 영역 12학점 이수	2020학년도 입학자
			◦핵심역량교양필수 전 과목 이수 ◦기초학문교양선택 5개 영역 15학점 이수	2021학년도 입학자 이후
		비교과	◦캠프 : CREOS(1), SKON(2), DREAM(3)	

□ 학과 졸업요건

1. 학교 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 8학기 졸업예정자가 “졸업논문및시험” 교과목의 학점(P)을 취득하기 위해서는 다음의 4가지 요건을 모두 충족하여야 한다.

토목건축공학과 졸업요건	세부기준
졸업논문	세부전공을 선택하여 졸업논문을 제출하여야 함.
전공교과목 이수	재학 중 48학점 이상 전공교과목을 이수해야 하며, 졸업논문과 관련하여 7학기시 6학점 이상, 8학기시 3학점 이상 전공교과목을 이수해야 함.
영 어	토익 700점 이상
자격증	건설관련 기사1급 자격증 1종 이상

공연예술대학
(College of Arts)

1. 교육목적

공연예술대학에서는 인간 상호간의 융화와 정신생활의 풍요한 행복을 추구하는 정서의 다각적인 성장, 함양을 위한 체계적인 교육을 실시하며 건전한 사회인으로서의 지도적 전문인력을 육 성하고 진리의 탐구와 새로운 사회적 요구를 충족시키기 위한 전인적 교육을 실시한다.

2. 교육목표

(1) 사물을 정확하고 섬세하게 관찰·분석하여 그 본질과 상관관계를 파악할 수 있는 지적능력을 기르고 이를 바탕으로 스스로 문제점을 발견하고 그 해결책을 모색하여 제시할 수 있는 창의적 능력을 기른다.
(2) 시대적 소명에 상응하는 도덕적 인성을 배양하고 교양과 이를 토대로 인간적 매력을 지닌 표현법과 새로운 것을 구상하여 창출할 수 있는 상상적 능력을 기른다.
(3) 자기의 지적 역량과 올바른 인성을 근간으로 어떠한 상황 속에서도 자신의 직업 영역에 있어 굴하지 않고 도전하며 실천하는 열정과 추진력을 지닌 전문성을 기른다.

공연예술학부

(Division of Performing Arts)

1. 교육목표

공연예술학부는 지·인·용(知·仁·勇)의 학교 교훈을 근간으로 커뮤니케이션의 예술적 승화를 위한 예술사의 현대적인 재창조와 현대예술의 미래지향적 탐구를 통해 각 개인의 과학적이고 지적인 역량과 창조적, 심미적 탐구 자세를 확립하고 공연예술이 지향하는 인간주의적 가치관과 세계인으로서의 교양 및 예술적 표현력을 배양하여 실천적이고 열정적인 예술가의 태도를 함양하며 헌신적이고 진취적인 직업정신을 바탕으로 지구촌 현대 사회의 뜨거운 화두로 주목받는 문화예술 분야의 큰 축인 연기전공, 무대기술전공, 모델연기전공, 무대패션전공, 연출전공, 뮤지컬전공을 공부하는 창의적이고 전문적인 예술 학도를 양성하는데 교육목표를 둔다.

▌연기전공 ▐

(Major of Acting)

1. 교육목표

(1) 자신의 경험과 관찰을 토대로 감각과 정서를 심도 있게 함양할 수 있는 심미적 능력을 키운다.
- 대상에 대한 정확한 인식력과 습득할 수 있는 관찰력·집중력의 함양을 목표로 한다
- 감각적이고 구체적인 성격구축 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.
- 창의적이고 능동적인 역할창조 능력의 구축을 목표로 한다.

(2) 자신의 정서와 감정을 조절하며 그것을 신체를 통해 표현할 수 있는 창조적 능력을 키운다.
- 몸의 기능에 대한 정확한 인식과 그것의 절제된 운용력 습득을 탐구한다.
- 대상을 미적으로 표현할 수 있는 감정과 정서의 창의력 배양을 목표로 한다.
- 정확하고 효율적인 신체 연기술의 습득을 탐구한다.

(3) 사건을 분석하고 분류하며 종합하는 지적 능력을 키운다.
- 희곡을 분석하여 극 전체에 대한 해석력 습득을 목표로 한다.
- 극중 상황을 이해하고 이를 바탕으로 인물과 사건 간의 내적 연계성 구축을 목표로 한다.
- 분석적 교수법을 바탕으로 습득된 희곡의 지식을 동시대적 세계관과 연계시켜 볼 수 있는 종합적 판단력을 탐구한다.

(4) 실용적 교육과정과 공연활동을 통해 사회적 요구에 부응하는 실천적 전문인을 양성한다.

- 사회에서 요구하는 연기와 연관된 실용적 교육을 체계적으로 실시하여 현장에서 실천할 수 있는 직업적 전문인 양성을 목표로 한다.
- 실무적 교수 학습법을 바탕으로 한 교육과 공연 활동을 통해 실질적인 기능을 이해 및 습득시켜 현장에서의 실무적 전문인 양성을 목표로 한다.
- 실용적인 교육과정과 공연을 통해 확고하고 도덕적인 직업관을 함양시키며 이를 바탕으로 윤리적 전문인 양성을 목표로 한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 연기전공의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택으로 구분되며, 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다. 모든 전공 개설 과목은 기본소양과 전공 능력을 배양하기 위해 전공핵심 과목과 전공심화 과목으로 구성된 전공 교육과정으로 구성되어있다.

2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.

3) 전공 졸업요건 충족을 위하여 내규로 정한 비교과 과정에 필히 참여한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대자기개발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 2 3	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	2~3 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2** 전공 및 기타	2~3 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타 졸업공연 및 시험	19 P	전공 및 기타 졸업공연및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점이수

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 전공과정 이수방법

핵심역량교양필수 및 기초학문교양선택 등의 교양과정을 이수하고 전공이수체계도 상의 전공핵심 및 전공심화 과정을 이수한다. 아울러 졸업공연 및 시험 통과를 위한 학과 내규로 정한 비교과 과정에 성실히 참여한다.

이수체계도(연기전공)

3. 전공능력 이수계획표

	학년/학기 -세부교육목표							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
전공능력	전공기초 과정으로서 공연예술의 기초가 되는 이론과 표현을 주요 희곡 작품을 통하여 이해한다.		연기예술의 핵심적 이해를 체득하기 위하여 무대 움직임, 가창, 심리적 사실주의 연기체계를 몸에 익힌다.		전공의 핵심적 과정으로서 체험연기를 무대와 매체에서 구현하며 본인의 연기 연습 방법론을 구축한다.		연기예술의 심화된 내용과 형식을 갖추는 과정으로서 여러 양식과 매체, 그리고 연기술의 창조적 응용을 연구한다.	
기획적용 능력	나로부터 출발하는 표현과상상				카메라연기실습1	카메라연기실습2	동시대공연세미나	
감성심리 능력	장면연구실습1	장면연구실습2	무대동작1	무대동작2	움직임-전통	소 리 와 호흡		스타일연기
행위표현 능력			보컬트레이닝1	보컬트레이닝2	보컬트레이닝3	보컬트레이닝4	미디어액팅1	미디어액팅2
소통협업 능력	공연예술 Intro	화술	스타니슬라브스키시스템1	스타니슬라브스키시스템2	메소드액팅테크닉1	메소드액팅테크닉2	드라마테라피1	드라마테라피2
창작융합 능력		공연프로덕션1	공연프로덕션2	공연프로덕션3	공연프로덕션4		콘텐츠크리에이션	창작극쇼케이스

4. 교과목 해설

TF1177 나로부터출발하는 표현과 상상 **실습 3시간 3학점**
(Expression and imagination from myself)
배우가 되기 위해 인물을 만나기 전 스스로를 객관화하여 성찰한다.
자신을 알아가는 과정을 통해 자신과 인물과의 차이, 공통점으로 함께 만날 수 있는 기회를 제공한다.

TF1111 장면연구실습 1 (Practice of Scene Study 1) **실습 3시간 3학점**
하나의 공연을 이루고 있는 각 장면에 대한 분석과 해석 및 무대상에서의 표현을 위한 기초 과정이다.

TF1112 장면연구실습 2 (Practice of Scene Study 2) **실습 3시간 3학점**
동일한 극적 구조 속에 내재된 각개의 장면들을 연결해 극의 흐름과 그 구조 속에 담긴 작가의 작품의도와 연출적 해석을 표현하는 과정이다.

TF1179 공연예술intro (Performing art intro **실습 3시간 3학점**
희곡의 구조와 특징을 파악, 분석하여 각 공연에 적응하여 연기할 수 있도록 한다.

다양한 희곡과 공연을 탐독, 관람하여 공연예술의 이해도를 높인다.
인문학과 예술의 결과물인 종합예술 공연을 학습하여, 심화 과정의 발판을 삼는다.

TF1181 소리와 호흡 (Sound and Breath) **실습 3시간 3학점**
배우의 특기를 강화하여 경쟁력 있는 예술인을 길러낸다.
소리와 호흡의 유기적인 특성을 발견하여 자유로운 음성을 지닌다.

TF1142 무대동작 1 (Stage Action 1) **실습 3시간 3학점**
연기교육에 있어 중요한 부분인 무대에서의 움직임과 세부적인 신체적 표현의 기능을 가르치고 이로 인해 보다 섬세한 자기 표현 방식의 함양을 도모한다.

TF1143 무대동작 2 (Stage Action 2) **실습 3시간 3학점**
무대동작1에서 습득한 기본적 무대 표현방식을 심화하여 보다 어려운 심리적 표현의 습득을 목표로 내면적인 정서와 표정 및 신체표현의 조화를 이룬 연기법을 습득하게 한다.

TF1144 카메라연기실습 1 (Acting for Camera 1) **실습 3시간 3학점**
영화와 방송에서 필요로 하는 카메라 연기의 기본 단계로서 카메라의 위치와 각도에 따른 자신의 신체와 표정연기를 습득한다.

TF1145 카메라연기실습 2 (Acting for Camera 2) **실습 3시간 3학점**
카메라 연기실습1에서 배운 기본 적인 것을 토대로 표정연기 및 영상표현에 적합한 시선과 제스처에 대한 심화된 내용을 습득한다.

TF1185 공연프로덕션1 (Performing production1) **강의 및 실습 3시간 3학점**
연극 각 론에서 습득한 기초이론들이 어떻게 유기적이며 창조적으로 하나의 종합예술창작에 이르는지에 대한 제 1단계 실습강좌이다.

TF1186 공연프로덕션2 (Performing production 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**
희곡의 선정과 분석, 무대형상화, 연습진행방법, 공연과 비평에 따른 이론연구와 실습을 통하여 연극제작의 기초체험을 쌓게 한다.

TF1187 공연프로덕션3 (Performing production 3) **강의 및 실습 3시간 3학점**
작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 고급 강좌이다.

TF1188 공연프로덕션4 (Performing production 4) **강의 및 실습 4시간 3학점**
기획에서부터 공연 및 비평에 이르는 연극제작에 있어서의 모든 연극적 요소들을 학생 각자의 전공 선택에 따라 직접 참여 제작토록 하며, 연극 창작계획 및 노트 정리실습을 졸업 작품 사정의 대상으로 삼는다.

TF1171 보컬 트레이닝1 (Vocal Training 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

연기와 시창의 기초가 되는 보이스 트레이닝의 일환으로서 청음 및 리듬 감각을 익한다.

TF1172 보컬 트레이닝2 (Voice and Speech) **강의 및 실습 3시간 3학점**

시창 음성을 개선하고 대중 앞에서 성공적으로 노래하기 위한 기본 훈련을 실시한다.

TF1173 보컬 트레이닝3 (Voice and Speech) **강의 및 실습 3시간 3학점**

음악극 연기에 있어서 적절한 자세와 발성기관의 운용, 톤 만들기, 발음, 표현, 개인적 장애 요소의 제거를 위한 수업을 실시합니다.

TF1174 보컬 트레이닝4 (Voice and Speech) **강의 및 실습 3시간 3학점**

발성을 개선하고 발성 기관을 단련하여 자유로운 연기 및 노래의 음악적 표현이 가능하도록 훈련한다.

TF1175 통합공연 프로젝트 응용 캡스톤디자인
(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project) **강의 및 실습 3시간 3학점**

통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다

TF1176 통합공연 프로젝트 심화 캡스톤디자인
(Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects) **강의 및 실습 3시간 3학점**

다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TF1197 드라마테라피1 (Drama Theraphy) **강의 및 실습 3시간 3학점**

연극 치료와 연극 심리 상담에 대한 이해를 넓히고 장차 전문적인 치료지도사 또는 본인의 예술활동에 있어서 연극 교육으로 지평을 넓힐 수 있는 이론 및 실습 과정이다.

TF1198 드라마테라피2 (Drama Theraphy) **강의 및 실습 3시간 3학점**

연극 치료와 연극 심리 상담에 대한 이해를 넓히고 장차 전문적인 치료지도사 또는 본인의 예술활동에 있어서 연극 교육으로 지평을 넓힐 수 있는 이론 및 실습 과정이다.

TF1192 움직임-전통 (Traditional Performance) **강의 및 실습 3시간 3학점**

우리 전통적인 소리와 몸짓, 가락 등을 익혀 국민적 정서함양과 감정표출능력을 배양토록 하는데 목적을 둔다.

TF1160 화술 (Voice and Speech) **강의 및 실습 3시간 3학점**

화법, 국문법 및 발성학 등에 대한 기초 연구와 발성 및 발음 훈련을 통하여 언어 구사의 올바른 인식과 실천 능력을 진작케 한다.

TF1202 동시대공연세미나 **강의 및 실3시간 3학점**
(Contemporary performing seminar)

동시대 공연을 인지하고, 자신만의 공연을 설계하는 창조적 예술인을 배출한다.

다양한 한계와 장벽을 인지하고 허물어 융 복합적 예술인을 양성한다.
연출양식·무대표현·공간적 특징 등 동시대 공연 경향성을 파악한다.

TF1194 미디어 액팅1 (Media Acting 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

카메라 연기 및 기타 미디어에서의 연기술을 익히고 직접 제작 발표하는 것으로 연계시키는 실습 작업.

TF1195 미디어 액팅2 (Media Acting 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

카메라 연기 및 기타 미디어에서의 연기술을 익히고 직접 제작 발표하는 것으로 연계시키는 실습 작업, 심화과정.

TF1196 스타일연기 (Acting with Style) 강의 및 실습 3시간 3학점

공연예술의 역사 속 연기스타일의 변천사와 흐름을 인지하고 다양한 방법론을 이해함으로써 작품의 장르와 특성에 적합한 연기법을 스스로 연구 및 체계화할 수 있도록 하는 것에 목표를 둔다.

TF1189 메소드액팅테크닉1 (Method acting technic 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

수강자가 배우, 예술인, 창작자로서 가질 수 있는 정확한 기술을 발전시킨다.
체계적인 방법으로 불명확성을 지닌 예술론의 가치를 정립시킨다.
하나의 체계적인 연기론을 정립함으로써 예술인의 스스로 가치를 높인다.

TF1190 메소드액팅테크닉2 (Method acting technic 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

스텔라 애들러의 연기론을 습득하여 사용 및 개인 연기론을 확립시킨다.
샌포즈 마이즈너 테크닉을 습득하여 개인 연기론을 발달시킨다.
배우와의 교감을 통해 스스로 역할을 창조할 수 있는 능력을 기른다

TF1201 콘텐츠크리에이션 (Contents Creation) 강의 및 실습 3시간 3학점

개개인의 콘텐츠를 창조하여 산업계 진출의 발판을 삼게한다.
콘텐츠의 창조법을 연구하여 개개인의 방법론을 모색한다.

TF1203 창작극쇼케이스 (Creative play showcase) 강의 및 실습 3시간 3학점

창작공연을 제작하여 공연에 특화된 창조적 예술인을 배출한다.
지속적인 콘텐츠 개발로 다양하며, 고유한 공연을 창조할 수 있다.
지속 가능한 작품 개발의 틀을 마련한다.

TF1999 졸업공연및시험 (Graduate Performance and Test) P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 연기전공 졸업예정자들은 졸업공연을 해야 졸업할 수 있다. 또한 졸업 공연의 학점을 이수하기 위해서는 선 조건으로 연극 제작실습 1,2,3,4를 반드시 이수해야만 한다.(Pass/Non-Pass)

□ 졸업 요건 : 공연예술학부 연기전공 졸업요건

1. 이수 체계도상 전공역량에 따른 전공교과를 충실히 이수하여야 함.
2. 졸업인증제에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함.(핵심역량교양필수 및 핵심역량교양선택 영역에서 규정대로 필요학점 이수.
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “TF1999 졸업공연 및 시험” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
공 연 참 여	모든 학생들(신입학, 편입)은 학과 정기공연 오디션에 지원하여 공연제작에 4회 이상 참여한다.
영화영상학과 제작실습 참여	모든 학생들은 본교 영화영상학과에서 실시하는 제작실습 영화에 4회 이상 출연한다.

▌연출전공▐

(Major of Directing)

1. 전공별 교육목표

4차 산업 혁명 시대의 예술계를 선도할 미래형 연출 인재를 양성한다. 이를 위해 다양한 예술적 실험정신을 토대로 미래지향적 탐구 자세를 갖추고, 폭넓은 지식과 진취적 사고를 통하여 통찰력 및 심미적 표현력을 함양하며, 예술적이고 창조적인 이미지 표현능력을 극대화하여 예술 및 문화적 리더로서의 역할을 수행한다. 궁극적으로 예술·산업·학문적 영역을 연계, 교류, 발전시킬 수 있는 글로벌 경쟁력을 지닌 전문 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

공연예술학부 연출전공 전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야하며, 전공교육과정(전공_48학점, 복수전공_36학점, 부전공_21학점), 일반선택과정(타과 과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

DP1001 세계연극사 (History of Theatre) 강의 및 실습 3시간 3학점

고대부터 현대에 이르는 동·서양의 연극의 흐름을 시대별, 사조별로 이론적 배경을 통하여 학습한다.

DP1002 연극개론 (Study on Drama) 강의 및 실습 3시간 3학점

연극에 처음 입문하는 학생들에게 연극예술의 특성을 이해토록 하고 연극을 구성하는 본질적 요소들인 희곡, 연출, 연기 및 극장기술 등에 대해 탐구하며, 연극에 관한 기초지식을 정확하게 습득하도록 한다.

DP1003 장면연구실습1 (Practice of Scene Study 1) 실습 3시간 3학점

하나의 공연을 이루고 있는 각 장면에 대한 분석과 해석 및 무대상에서의 표현을 위한 기초과정이다.

DP1004 장면연구실습2 (Practice of Scene Study 2) **실습 3시간 3학점**

동일한 극적 구조 속에 내재된 각개의 장면들을 연결해 극의 흐름과 그 구조 속에 담긴 작가의 작품의도와 연출적 해석을 표현하는 과정이다.

DP1005 연기 (Acting) **강의 및 실습 3시간 3학점**

연기의 기초 원리를 터득케 하고, 기초 연기를 통해 얻은 체험을 바탕으로 희곡의 분석 및 인물분석, 인물 구축의 이론과 실제에 이르는 과정을 연구한다.

DP1006 희곡개론 (Introduction to Play) **강의 3시간 3학점**

고전희랍연극으로부터 현대극과 창작극에 이르는 다양한 희곡양식의 특성과 구조를 그 문학적, 연극적 특성에 따라 연구, 분석하고 시청각 교육을 통해 각 시대별로 대표적인 작품의 연구를 병행하며, 희곡 창작기법의 여러 이론들과 변천과정 등을 학습한다.

DP1007 공연감상및비평 (Performance appreciation and criticism) **강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 공연 예술을 감상한 후, 토론의 과정을 거쳐 비평 능력을 기른다.

DP1008 기초연기 (Base Acting) **실습 3시간 3학점**

배우 자신이 연기 표현의 최종적이며, 최전면에 나서는 매체임을 인식시키고 신체 훈련 및 발성, 발음의 기초원리 및 응용의 실제 등을 터득토록 한다.

DP1009 연출론1 (Direction theory 1) **강의 3시간 3학점**

연출의 역사, 기능, 스타일 등 연출에 관한 전반적인 이론을 학습한다.

DP1010 연출론2 (Direction theory 2) **강의 3시간 3학점**

연출의 역사, 기능, 스타일 등 연출에 관한 전반적인 이론을 학습한다.

DP1011 극장일반상식 (Understanding Theatre) **실습 3시간 3학점**

극장과 공연예술에 관한 전반적인 내용을 포괄적으로 다루고, 극장 및 공연예술 상식에서부터 극장 공간, 공연 내용, 공연 과정, 공연 수용, 극장 및 공연예술 용어까지 다양하게 살펴본다.

DP1012 연출실습1 (Practice of Directing 1) **실습 3시간 3학점**

다양한 연극 연출을 실습해봄으로써 공연 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1013 연출실습2 (Practice of Directing 1) **실습 3시간 3학점**

다양한 연극 연출을 실습해봄으로써 공연 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1014 연기실습1 (Practice of Acting 1) **실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1015 연기실습2 (Practice of Acting 2) **실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1016 연기실습3 (Practice of Acting 3) **실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1017 연기실습4 (Practice of Acting 4) **실습 3시간 3학점**

연기자로서의 개인적 자질을 발견하고 구체화하며, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하고, 창조적인 주체로서의 연기능력을 배양하도록 하는데 목적이 있다.

DP1018 무대음악 (Stage Music) **실습 3시간 3학점**

무대 음악의 구성과 역할을 이해하고 소리의 전반적인 부분을 배우고 익힌다.

DP1019 무대조명기초 (Stage Lighting Basic) **실습 3시간 3학점**

무대조명의 기초과정으로 걸고, 맞추고, 메모리하고 철거하는 과정을 실습한다.

DP1020 무대장치기초 (Stage Setting Basic) **실습 3시간 3학점**

무대장치 기초과정으로서 장치를 만들고, 달고, 이동하고, 작화하는 모든 기술의 기초과정을 습득한다.

DP1021 무대감독 (Stage Management) **실습 3시간 3학점**

무대와 공연진행을 위한 다양한 테크닉을 습득하며, 무대진행 효과적인 관리에 대한 노하우와 조명, 음향, 기계 감독들과의 네트워크를 배우게 되는 과정이다.

DP1022 연극제작1 (Theatre Workshop 1) **실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1023 연극제작2 (Theatre Workshop 2) **실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1024 연극제작3 (Theatre Workshop 3) **실습 P/NP**

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1025 연극제작4 (Theatre Workshop 4) 실습 P/NP

작품의 선정으로부터 연극창작에 기여하는 요소들인 희곡, 연출, 미술, 음향, 무대기술 등이 어떻게 유기적으로 결합하여 연극예술을 창조하게 되는지에 대한 연구와 실습을 목적으로 하는 강좌이다.

DP1026 뮤지컬워크숍1 (Musical Theatre Workshop 1) 실습 3시간 3학점

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1027 뮤지컬워크숍2 (Musical Theatre Workshop 2) 실습 3시간 3학점

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1028 뮤지컬워크숍3 (Musical Theatre Workshop 3) 실습 3시간 3학점

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1029 뮤지컬워크숍4 (Musical Theatre Workshop 4) 실습 3시간 3학점

뮤지컬 작품을 선정 후, 오디션부터 연습의 과정을 거쳐 공연에 이르기까지 뮤지컬 작품 제작의 전반 과정을 실습함으로써 전문 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1030 실험연극 (Experimental Play) 실습 3시간 3학점

2차 세계대전 이후 정착된 다양한 형식과 양식의 현대 연극의 맥을 연출 및 해석적 차원에서 재진단해보고 표현하는 과정이다.

DP1031 연극교육론 (Education of Drama) 강의 및 실습 3시간 3학점

연극 전반에 대한 이론적 배경을 인지시키고 무대 위에서의 연기지도 및 연출을 할 수 있는 교육적 방법을 제시하여 공연 제작의 실제를 습득시키는 과목으로 졸업 후 연극 전반에 걸친 교육을 가능케 하는 기초 과정이다.

DP1032 무대기계1 (Stage Machinery 1) 실습 3시간 3학점

무대기계의 초급실습과정으로서 무대기계에 필요한 무대장치기술, 평면장치, 입체장치, 상부기계, 하부기계 과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급과정을 학습한다.

DP1033 무대기계2 (Stage Machinery 2) 실습 3시간 3학점

무대기계의 중급실습과정으로서 무대기계에 필요한 무대장치기술, 전환 장치, 특수효과장치, 무대기계부품, 무대설비시스템, 자동제어 과정을 익히고 수시검사 등을 활용하여 중급과정을 학습한다.

DP1034 음향디자인1 (Sound Design 1) **실습 3시간 3학점**

음향디자인의 초급실습과정으로서 음향디자인에 필요한 디자인 초급과정을 익히고, 장비를 활용하여 음향을 학습 한다.

DP1035 음향디자인2 (Sound Design 2) **실습 3시간 3학점**

음향디자인의 중급실습과정으로서 음향디자인에 필요한 디자인 중급과정을 익히고, 장비를 활용하여 음향을 학습 한다.

DP1036 조명디자인1 (Lighting Design 1) **실습 3시간 3학점**

조명디자인의 초급실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등
디자인의 초급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급디자인을 학습한다.

DP1037 조명디자인2 (Lighting Design 2) **실습 3시간 3학점**

조명디자인의 중급실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등
디자인의 중급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 중급디자인을 학습한다.

DP1038 무대작화1 (Scenic Painting 1) **실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 작업도구, 페인트, 색소, 염료 등의 종류와 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 초급실습과정이다.

DP1039 무대작화2 (Scenic Painting 2) **실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 중급과정으로서 응용할 수 있도록 작화 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 중급실습과정이다.

DP1040 무대디자인1 (Scenic Design 1) **실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 초급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

DP1041 무대디자인2 (Scenic Design 2) **실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 중급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

DP1042 극작 (Playwriting) **실습 3시간 3학점**

공연의 가장 기본이 되는 희곡의 창조과정, 즉 주제와 소재의 선택 및 양식과 구조의 선택 그리고 글쓰기의 훈련 및 다른 희곡과의 비교분석을 통해 희곡의 구조를 인지시킴과 동시에 희곡창작력을 습득시킨다.

DP1043 예술경영 (Management of Art) **강의 및 실습 3시간 3학점**

연극뿐만 아니라 모든 공연예술에 적용되는 기획, 홍보, 극장관리, 매니지먼트 등에 대한 기초지식을 습득하고 공연에 실제 적용을 한다.

DP1044 창작극 쇼케이스1
(Creative Theatre Showcase 1) 실습 3시간 3학점
학생들이 창작한 작품을 쇼케이스 형식으로 시연함으로써 졸업 후 연계 및 활용 가능한 창작 콘텐츠를 개발한다.

DP1045 무대연출1 (Stage Management 1) 실습 3시간 3학점
패션쇼의 무대를 연출하는 기초과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 컨셉(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습한다.

DP1046 무대연출2 (Stage Management 2) 실습 3시간 3학점
패션쇼의 무대를 연출하는 고급과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 컨셉(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습한다.

DP1047 심화연기1 (Intensified Acting 1) 실습 3시간 3학점
본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 지도해내는 교수법 개발을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다.

DP1048 심화연기2 (Intensified Acting 2) 실습 3시간 3학점
본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 지도해내는 교수법 개발을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건 하에 훈련한다.

DP1049 방송제작시스템의 이해
(Understanding of Broadcasting System) 실습 3시간 3학점
본 교과목은 학생들에게 방송시스템의 특성과 제작과정에 관한 전반적 이해를 제공한다.

DP1050 통합공연예술프로젝트1
(Integrated Performing Arts Project 1) 실습 P/NP
본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 공연 및 영상물을 기획하여 공연제작, 영상제작 등의 제작과정 참여를 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

DP1051 통합공연예술프로젝트2
(Integrated Performing Arts Project 2) 실습 P/NP
본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 공연 및 영상물을 기획하여 공연제작, 영상제작 등의 제작과정 참여를 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

DP1052 동시대연극세미나
(Contemporary Theater Seminar) 실습 3시간 3학점
본 교과목은 동시대 연극에 관한 개인적 고찰을 토대로 세미나를 실행함으로써 공연예술에

관한 자신만의 확고한 시각을 정립하는 것을 목표로 한다.

DP1053 분장 (Make-Up) **실습 3시간 3학점**

분장을 효과적으로 극에 적용할 수 있도록 기본적인 과정을 이수시키고 특수 분장과 입체 분장 등에 관한 지식을 습득케 한다.

DP1054 공연기획 및 실무 (Performance Planning and Practical) **강의 및 실습 3시간 3학점**

전반적인 공연기획 및 실무를 실습함으로써 졸업 후 작품을 스스로 제작할 수 있는 능력을 기른다.

DP1055 졸업공연 및 시험 (Graduate Performance and Test) **실습 3시간 3학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 연출전공 졸업예정자들은 졸업공연을 해야 졸업할 수 있다. 또한 학부에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다.

DP1056 무대음향기초 (Stage Sound Basic) **실습 3시간 3학점**

무대음향의 기초과정으로 믹싱, 녹음, 플레이하는 과정을 실습한다.

DP1057 무대기계기초 (Stage Machinery Basic) **실습 3시간 3학점**

무대기계기초 과정으로서 무대하부와 무대상부의 원리를 이해하고 습득한다.

DP1058 무대기술 (Stage Craft) **실습 3시간 3학점**

무대, 조명, 음향 등 극장이 갖추고 있는 시설과 장비에 대한 이해와 운용에 필요한 기초기술과 공연제작을 위한 전반적인 기술영역을 학습 한다.

DP1059 전통연희 (Traditional Performance) **실습 3시간 3학점**

우리 전통적인 소리와 몸짓, 가락 등을 익혀 국민적 정서함양과 감정표출능력을 배양토록 하는데 목적을 둔다.

DP1060 창작극 쇼케이스2 (Creative Theatre Showcase 2) **실습 3시간 3학점**

학생들이 창작한 작품을 쇼케이스 형식으로 시연함으로써 졸업 후 연계 및 활용 가능한 창작 콘텐츠를 개발한다.

DP1061 뮤지컬 연출실습1 (Practice of Musical Directing 1) **실습 3시간 3학점**

다양한 뮤지컬 연출을 실습해봄으로써 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1062 뮤지컬 연출실습2 (Practice of Musical Directing 2) **실습 3시간 3학점**

다양한 뮤지컬 연출을 실습해봄으로써 뮤지컬 연출가가 되기 위한 기틀을 마련한다.

DP1063 통합공연프로젝트응용캡스톤디자인

실습 P/NP

(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)

본 강좌는 '창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

DP1064 통합공연프로젝트심화캡스톤디자인

실습 P/NP

(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project)

본 강좌는 '창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 심화하는 과정을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

< 공연예술학부 연출전공 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 연출전공 학생은 '졸업인증제'에 따라 다음과 같이 CREOS 인증을 획득하여야 한다. (편입생, 외국인 유학생, 재직자특별전형 재학생 제외)

인증종류	인증기준	비고
전공	① 전공능력별 전공교과 이수 ② 학과(부) 특성을 반영한 인증요건 이수	
교양	① 핵심역량교양필수 : 전 과목 이수 ② 핵심역량교양선택 - 인문과학대학, 사회과학대학, 이공대학 : 3개영역 9학점 이상 이수 - 예술대학, 미용예술대학 : 2개영역 6학점 이상 이수	2019학년도 입학자
	① 핵심역량교양필수 : 전 과목 이수 ② 핵심역량교양선택 3개 영역 12학점 이수 (모든 단과대학 적용)	2020학년도 입학자
	① 핵심역량교양필수 : 전 과목 이수 ② 기초학문교양선택 5개 영역 총 15학점 이수 (모든 단과대학 적용)	2021학년도 입학자 이후
비교과	① 1학년 CREOS캠프 ② 2학년 SKON캠프 ③ 3학년 DREAM캠프 ※ ①~③ 미 이수 시 별도 요건을 충족하여야 함	

3. 연출전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 DP1055 졸업공연및시험" 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
공 연 참 여	모든 학생들은 학기 중 이루어지는 학부 공연에 7회 이상 참여한다.
공연 콘텐츠 창 작	모든 학생들은 3편 이상의 공연 콘텐츠를 창작한다.

▌모델연기전공▐

(Major of Modeling & Acting)

1. 전공별 교육목표

지혜(智慧), 인의(仁義), 용기(勇氣)를 갖춘 모델 및 멀티 퍼포밍 아티스트(Model & Multi Performing Artist)의 양성을 목표로 미래지향적 탐구 자세와 폭넓은 지식, 진취적 사고를 통하여 통찰력 및 심미적 표현력을 갖추고, 예술적이고 창조적인 이미지 표현능력을 극대화하여 모델로서의 다양한 예술적 실험정신과 열정으로 예술 및 문화적 리더로서의 역할을 수행하며, 예술・산업・학문적 영역을 연계, 교류, 발전시킬 수 있는 글로벌 경쟁력을 지닌 전문인재를 양성한다.

□ 세부목표

(1) 모델 퍼포밍 아티스트(Model Performing Artist)가 되기 위한 기본적 지식을 함양하고 신체적 이미지 표현능력과 관리능력을 갖춘다. 실무와 실습을 위주로 하는 모델연기전공분야의 전문적인 능력을 습득하기 위하여 탐구적인 자세로 지적, 신체적 역량을 넓힌다.

(2) 멀티 퍼포밍 아티스트(Multi Performing Artist)로서 자신만의 이미지를 표현하기 위한 연기적, 언어적, 음악적, 신체적 표현 등의 예술적 능력을 확장하고 자신만의 다양한 이미지 표현방법을 개발한다. 보다 창조적이고 혁신적인 탐구자세로, 전문지식과 실무능력을 구비하여 심미적 안목과 표현력으로 자신을 아름답게 표현하는 퍼포먼스 능력을 개발한다.

(3) 실무 제작과정 및 사례연구를 통하여 실무에 대한 감각을 익히고, 현장견학 뿐 아니라 패션쇼, 사진, 영상, 공연 현장에 직접 참여하여 실전 능력을 강화한다. 보다 구체적이고 전문적, 실전적 실무를 습득하고, 조직과 집단의 소속감 속에 공동의 목표를 달성할 수 있는 책임감을 갖고 실용적, 효율적 업무능력을 지닌 전문가를 양성한다.

(4) 다양한 분야의 폭넓은 이해를 바탕으로, 글로벌 문화산업분야의 실무능력과 모델지도자로서의 자질을 배양한다. 미래의 변화에 대한 예리한 통찰력과 대비능력을 구비하는 미래지향적 자세로 끊임없이 자신을 혁신하고 산업 환경 변화에 능동적으로 대처하고, 사명감, 긍지를 갖고 글로벌 환경을 선도할 지도자적 자질을 함양한다.

2. 전공과정 이수방법

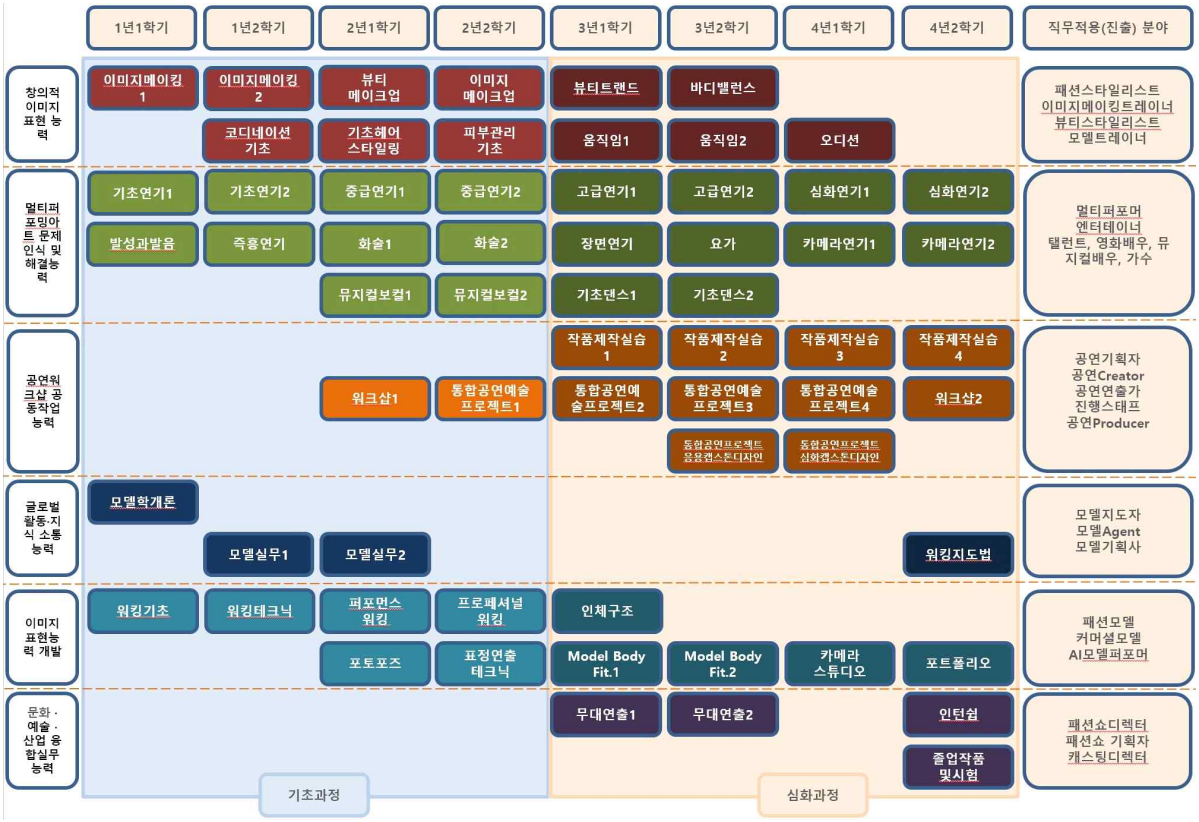
모델연기전공의 교과목은 교양교육과정(핵심역량교양필수, 핵심역량교양선택), 전공교육과정, 일반선택과정(타전공 및 타과 교과목)으로 구분할 수 있다. 교양교육과정의 필수이수과목과 필요이수학점을 취득하여야 하고, 전공교육과정의 필요학점(전공 48학점, 복수전공 36학점, 부전공 21학점)과 '졸업작품및시험'교과의 이수를 하여야 한다. '졸업작품및시험'교과의 이수를 위해, 전공 지정과목 이수와 졸업하기 전 4편 이상의 영화, 드라마, 영상에 출연하여

야 한다. 또한, 2017학년도 입학자 부터는 CREOS형 인재 졸업인증제가 적용되어 전공인증, 교양인증, 캠프인증의 과정을 이수하여야 한다.

□ 전공역량

전공 역량	전공 역량의 정의	세부역량
1. 창의적 이미지 표현 역량	감성적, 비판적, 창조적 사고의 이미지 표현 능력	신체적 이미지 표현역량
		예술적 이미지 표현역량
		융합, 창조 역량
2. 멀티퍼포밍아트 문제인식 및 해결역량	표현 영역의 문제를 인식하고 분석, 훈련하여 문제를 해결하는 능력	탐구적 역량
		전문지식 습득
		심미적 안목
3. 공연워크샵 공동작업역량	공연 워크샵을 통한 공동작업시의 책임감, 인내심, 배려심, 리더쉽을 필요로 하는 원활한 대인관계 능력	실무 프로젝트 역량
		대인관계역량
		리더쉽
4. 글로벌 활동·지식 소통 역량	글로벌 활동에 필요한 배경지식과 언어, 문화를 습득하고 소통할 수 있는 능력	글로벌 지식
		글로벌 문화예술 교류
		글로벌 통찰력
5. 이미지 표현능력 개발 역량	이미지를 표현하는데 필요한 감성과 신체를 위하여 자신을 계발하는 능력	연기적 표현 역량
		언어적 표현 역량
		신체적 표현 역량
6. 문화·예술·산업 융합실무 역량	멀티퍼포밍 아티스트로서 문화적, 예술적, 산업적 특성을 융합, 응용하여 실무에 적용하는 능력	미래지향적 사고
		실무역량
		융합적 사고

◘ 전공 이수체계도



◘ 전공 교육과정

모델연기 전공교육과정은 기본영역, 집중실무영역, 모델전문영역, 통합실무영역으로 구분된다. 기본영역은 기초 이론 및 실무 과정을 포함하고, 집중실무영역은 연기, 멀티퍼포밍 과정의 집중적인 실무를 익히는 과정이며, 모델전문영역은 모델퍼포밍을 위해 필요한 전문적 학습을 위한 과정이다. 또한, 통합실무영역은 타전공 및 타과와의 통합공연과 캡스톤디자인을 통해 프로덕션 시스템의 일원으로 참가하여 산업현장에서의 역할을 체험, 수행, 적응하는 과정이다. 전체 교과과정을 통하여 모델연기 전문 분야와 연관산업 분야의 복합적 능력을 키우고, 창조적이고 문화적인 글로벌 경쟁력을 갖춘 인재로 양성한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대법이야기* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 1 2 3 6~9	MZ세대자기계발* MZ세대대인관계* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 1 2 3 6~9
	합 계	16~19	합 계	16~19
2	커뮤니케이션영어1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 3 12~14	커뮤니케이션영어2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 3 12~14
	합 계	17~19	합 계	17~19
3	기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	3 9~16	전공 및 기타	12~19
	합 계	12~19	합 계	12~19
4	전공 및 기타	12~19	전공 및 기타 졸업작품및시험***	12~19 P
	합 계	12~19	합 계	9~19

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 핵심역량교양선택 : '창의역량', '문제해결역량', '대인관계역량', '글로벌역량', '자기계발역량', '실무역량'의 6개 영역 중 5개영역(15학점 이상)을 선택 이수하여야 함..
*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

MA1021 워킹기초(Elementary Walking) 강의 및 실습 3시간 3학점

워킹을 훈련하는 첫 단계라 할 수 있는 워킹기초는 자신에게 주어진 모델로써의 이미지와 성격을 가장 효과적으로 표현할 수 있도록 준비하는 단계이다.

MA1022 워킹테크닉(Walking Technic) 강의 및 실습 3시간 3학점

모델로써의 자세를 잡아주고, 스타일을 창조해주며, 모델의 질을 높이기 위한 교육으로, 올바른 자세와 자신만의 잠재되어 있는 재능을 표현할 수 있는 다양한 워킹 기술들을 습득한다.

MA1023 퍼포먼스워킹(Performance Walking) 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 음악 및 소품에 맞추어 무대 위에서 개성 있게 표현할 수 있는 방법을 습득하며 어떠한 상황과 의상이 주어져도 그 이미지와 성격을 가장 효과적으로 표현 할 수 있도록 훈련한다.

MA1024 워킹지도법(Model Practice Instructor) **실습 3시간 3학점**

모델실기에 이론을 적용하여 교육할 수 있도록 하며 대상에 따라 효과적인 워킹 지도법을 적용할 수 있도록 하여 모델실기 지도자를 배출할 수 있는 전문적 지식을 함양한다.

MA1025 프로페셔널워킹(Professional Walking) **실습 3시간 3학점**

모델로서의 워킹능력을 극대화하는 데 있어 최종단계로, 모든 워킹동작의 응용, 창조, 개성을 포함하며, 동작의 완성도와 개인의 특성을 고려한 개성화를 위해 반복훈련, 체득한다. 더하여 패션쇼 뿐만 아니라 Catwalk 자체로도 예술적인 완성도를 가질 수 있도록 깊이 있는 표현력을 함양한다.

MA1031 기초연기1(Elementary Acting 1) **실습 3시간 3학점**

연기의 예술로서의 매체가 자기 자신이라는 점을 인식하며 인간의 몸과 마음에 대한 기초적인 이해와 더불어 그 표현법을 훈련한다.

MA1032 기초연기2(Elementary Acting 2) **실습 3시간 3학점**

기초연기1의 심화과정 수업이다. 연기에 대한 기본적인 이해를 위해 독백을 활용하여 자아의 발견과 표현방법의 터득을 훈련한다.

MA1033 중급연기1(Acting 1) **실습 3시간 3학점**

실질적이 연기훈련을 실시하는 과정이다. 체계적인 실습을 통해 각각 개인의 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실제를 익힌다. 신체의 활용과 발성 등의 연기 테크닉적인 면을 강조하여 무대에서 연기자가 보다 효과적으로 연기감정을 관객들에게 전달할 수 있게끔 하고, 체계적인 실습을 통해 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실제를 익힌다.

MA1034 중급연기2(Acting 2) **실습 3시간 3학점**

중급연기의 심화과정 수업이다. 체계적인 실습을 통해 배우들끼리의 앙상블에 그 중점을 둔다. 각각 개인의 신체적, 감상적인 표현력을 배양하는 등 전반적인 연기의 실제를 익힌다.

MA1035 고급연기1(Advanced Acting 1) **실습 3시간 3학점**

고급연기는 기초연기, 중급연기에서 배운 연기를 응용하여 방송 영화 등 매체에서 활용할 수 있는 연기술 습득에 목적을 둔 수업이다. 카메라 등을 활용하여 매체의 특성을 이해, 숙지하여 연기 훈련을 실시한다.

MA1036 고급연기2(Advanced Acting 2) **실습 3시간 3학점**

고급연기의 심화과정 수업이다. 방송, 영화 등 다양한 매체에서 요구하는 연기술 습득에 목표를 든다.

MA1051 이미지메이킹1(Image Making 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델산업의 전반을 이해하고 패션, 뷰티, 식품 등의 브랜드 분석을 통하여 모델로써 자기 자신의 적소를 파악하는 방법을 익힌다.

MA1052 이미지메이킹2(Image Making 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 연구를 통해 자신의 이미지메이킹 도표와 해외 사례의 연구를 통해 시안을 만들고 모방촬영을 통하여 자신의 이미지 연출을 만드는 기술을 익힌다.

MA1053 이미지관리법(Model Business) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델산업의 비즈니스에서 실질적인 모델 활동과 연결된 에이전시, 광고대행사, 프로덕션, 광고주, 디자이너 등과의 소통과 관계 및 관리의 중요성을 이해하고 전략을 습득한다.

MA1054 카메라스튜디오(Camera Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델로써 인쇄매체 촬영을 위한 가장 중요한 요소 중 하나인 앵글과 샷을 이해하고 기본적인 조명과 포토그래퍼와 소통하는 방법을 익힌다.

MA1055 표정연출테크닉
(Technic of Various Expressions) **강의 및 실습 3시간 3학점**

콘티나 시안에 충실하면서도 장면마다 다양한 표정과 연기력을 갖추고 카메라 앵글과 샷을 이해하고 연기하는 기술을 익힌다.

MA1056 포토포즈(Photo Pose) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델로써 패션쇼나 화보촬영 등 전문적인 카메라 촬영에서의 카메라 앵글과 샷의 각 상황에 따른 신체 자세, 얼굴 표정 요령 등을 습득한다.

MA1057 포트폴리오(Portfolio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

프로필, 시험 촬영을 통해 얻어진 사진과 실제 촬영에서 얻어진 티어시트를 재구성하여 미팅 또는 오디션에 활용할 수 있으며 또한 각 제품의 브랜드 이미지와 부합되게 만드는 과정을 익힌다.

MA1058 인체구조(Body Structure) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델의 신체구조와 이미지를 정확히 파악하여 모델 활동에 필요한 조화와 균형 있는 워킹능력과 포토포즈, 표정연기 등을 모델의 이미지에 맞게 표현하는 능력을 함양하는 과정을 습득한다.

MA1059 모델실무1(Model Practice 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

프로필 촬영(시험촬영)을 통하여 포트폴리오를 만들고 모델 에이전시와의 접촉과 관계 및 관리요령을 습득한다.

MA1060 모델실무2(Model Practice 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델업계의 전반적인 구조에 대한 이해, 현황파악 등을 통하여 모델로써 전략적인 비즈니스 방법을 체득하고 성공적인 업계 진출의 방향과 방법을 익힌다.

MA1062 오디션(Audition) **강의 및 실습 3시간 3학점**

엔터테인먼트 분야의 실제 오디션 상황을 익히고 본 강좌를 통하여 실제 오디션 상황에 적응하여 실제 오디션에 잘 적응하여 현장에서 요구하는 모델, 연기자, 엔터테이너로서의 역량을 함양하는 데 목적을 둔다.

MA1065 화술1(Diction 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

화법, 국문법 및 발성학 등에 대한 기초 연구와 발성 및 발음 훈련을 통하여 언어 구사의 올바른 인식과 실천 능력을 진작케 한다.

MA1066 화술2(Diction 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

화술 훈련의 심화단계로, 다양한 말하기 훈련을 통해 자신감 있는 의사표현방법을 훈련하고 습득한다.

MA1078 뮤지컬보컬1(Musical Vocal Training 1) **실습 3시간 3학점**

뮤지컬 연기의 구성요소인 뮤지컬 노래 습득과 훈련의 기초과정으로 기존 뮤지컬의 음악적 레파토리를 토대로 익힌다.

MA1079 뮤지컬보컬2(Musical Vocal Training 2) **실습 3시간 3학점**

뮤지컬 연기의 구성요소인 뮤지컬 노래 습득과 훈련의 심화과정으로 기존 뮤지컬의 음악적 레파토리를 토대로 개개인의 특색에 맞는 창법을 훈련한다.

MA1093 기초댄스1(Elementary Dancing 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

자유로운 신체표현을 위해 무용 등의 기초를 다진다.

MA1094 기초댄스2(Elementary Dancing 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

자유로운 신체표현을 위해 무용의 심화학습과정이다.

MA1101 코디네이션기초(Elementary Coordination) **강의 및 실습 3시간 3학점**

현대의 패션 트렌드를 파악하고 개인의 체형, 개성에 맞는 스타일을 찾아 연출할 수 있는 능력을 키운다.

MA1102 뷰티메이크업(Beauty Make-up) **강의 및 실습 3시간 3학점**

자연적 고유미와 개성미를 창출할 수 있도록 사례를 통해 뷰티메이크업의 방법을 연구하고 메이크업을 통해 가장 아름다운 얼굴을 표현할 수 있도록 이미지 구축을 중심으로 전반적인 뷰티메이크업 방법을 습득한다.

MA1103 이미지메이크업(Image Make-Up) **강의 및 실습 3시간 3학점**

21세기 성공적 전략으로 이미지메이크업은 개인의 효과적이고 통합적인 관리가 필요하다. 정신적이나 신체적으로 표현되는 이미지메이크업 방법을 사례로 연구하여 다양한 이미지를 표현할 수 있는 방법을 습득한다.

MA1105 기초헤어스타일링(Basic Hairstyling) **실습 3시간 3학점**

패션, 얼굴형, 메이크업, 액세서리 등과 같은 다양한 구성요소와 헤어 스타일링과의 조화를 위해 여러 가지 이미지의 기준을 만들고 그 기준에 따라 전체적인 콘셉트조화를 이뤄낼 수 있는 전문 스타일링을 연출한다. 이를 위해 본 교과목에서는 헤어의 기초지식과 관리, 헤어 스타일링의 기본지식을 학습하고, 이미지 맵을 만들어 각각의 이미지에 맞는 스타일을 연출할 수 있도록 한다.

MA1106 피부관리기초(Skin Care Basics) 실습 3시간 3학점

모델로서 필수적인 피부관리에 대해 실습하며, 전반적인 기초 피부관리 과정을 실습한다. 본 교과목에서는 위생과 청결, 안면 클렌징과 마사지, 마스크의 사용, 마무리관리 등, 기본적인 피부관리에 관하여 순차적으로 학습하며, 이를 통해 관리에 사용되는 매뉴얼 테크닉, 클렌징, 딥클렌징 등을 전문적으로 행할 수 있다.

MA1107 요가(Yoga) 실습 3시간 3학점

요가는 자세와 호흡을 가다듬어 심신을 단련하는 인도 고유의 수행법으로 자세교정, 다이어트, 대사기능향상, 근력강화, 질병예방, 혈액순환 촉진, 노화지연 등에 탁월한 효과를 발휘한다. 모델의 준비과정으로서의 요가의 기본적 이해도를 높이고 준비자세, 필요한 테크닉, 다양한 프로그램을 통해 정신수양과 신체관리 방법을 학습한다. 정신력을 개발하고 육체를 강화하기 위해 평형상태의 유지 및 조화, 호흡과 명상, 요가의 종류(힐링요가, 파워요가, 핫요가, 파트너요가 등)에 따른 심신통제로서의 좌법과 호흡법인 조식, 이완과 휴식법 등을 터득, 반복 훈련한다.

MA1108 바디밸런스 (Body Balance) 실습 3시간 3학점

인체의 균형과 발달에 영향을 미치는 요소를 분석하고, 식이요법, 다이어트, 자세, 스트레칭, 피트니스에 이르기까지 모델로서 갖추어야할 바디밸런스를 발달, 유지하는 방법을 분석, 학습한다.

MA1111 워크샵1 (Workshop 1) 실습 3시간 3학점

패션쇼 워크샵을 통하여 패션쇼의 전반적인 상황을 이해하고 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관해 연구하며 사례를 통하여 크리에이티브한 제작이 가능하도록 한다.

MA1112 워크샵2 (Workshop 2) 실습 3시간 3학점

패션쇼 워크샵을 통하여 패션쇼의 전반적인 상황을 이해하고 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관해 연구하며 사례를 통하여 크리에이티브한 제작이 가능하도록 한다.

MA1116 작품제작실습1 (Play Production Workshop 1) 실습 3시간 3학점

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1117 작품제작실습2 (Play Production Workshop 2) 실습 3시간 3학점

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1118 작품제작실습3 (Play Production Workshop 3) 실습 3시간 3학점

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1119 작품제작실습4 (Play Production Workshop 4) **실습 3시간 3학점**

공연제작의 실습을 통하여 관객, 아티스트, 제작 그룹의 관점에서 제작방향을 연구하고 이론과 실습을 통해 제작 전반에 관한 과정을 이해하고 제작과 관련한 기술을 습득한다.

MA1120 모델미학 (Model Aesthetic) **강의 3시간 3학점**

철학분야의 아름다움, 감각, 예술 등 미학적 본질과 정의, 개념을 통하여 신체를 통하여 감정을 표현하는 모델들이 갖추어야 할 미학적 시각을 구체적인 사례를 통하여 연구하여 모델 신체활동을 더욱 극대화할 수 있는 방법을 모색한다.

MA1125 모델학개론 (The Principle of Model) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델의 역사, 패션쇼의 역사, 광고의 역사 등 모델계의 역사(史)적인 측면을 연구하고 모델을 둘러싼 문화적·사회적 측면의 환경변화를 이해하고 습득한다.

MA1127 모델과마케팅(Model In Marketing Strategy) **강의 및 실습 3시간 3학점**

광고 산업과 패션시장의 구조와 특성을 이해하고 모델이 마케팅전략에서의 활용도를 습득하며 이를 통해 광고 산업과 패션시장의 메커니즘을 파악하고 모델로서의 역할을 습득한다.

MA1141 대중문화예술사(History of Mass Culture & Art) **강의 및 실습 3시간 3학점**

문화와 예술의 기원과 변천 발달사를 연구하고 이를 토대로 대중문화와 대중예술의 이론적 배경과 특성과 중요성 및 제반되는 대중사회영역을 이해하고 대중문화예술의 개인적 이론 정립과 시각을 기르고 대중예술과 미학적 관심을 가질 수 있도록 한다.

MA1142 대중문화예술작가론(Popular Culture Arts Authorship) **강의 및 실습 3시간 3학점**

대중문화예술·작가론은 대중문화예술분야에서 활동하는 작가들의 활동을 학문적으로 연구하여 이를 통해 다양한 문화예술 구조체계를 습득하고 대중과 문화예술을 통한 긍정적인 커뮤니케이션을 하여 이를 문화예술분야의 기획과 경영에 적용할 수 있도록 한다.

MA1143 이벤트기획론(Event Planning) **강의 및 실습 3시간 3학점**

이벤트 기획은 지역문화축제, 공연, 전시회, 국제행사, 박람회, 스포츠 행사를 비롯하여 다양한 분야를 다루고 있다. 여기서 이벤트 기획자(프로듀서)는 소비자들의 다양한 트렌드에 부합하는 기획을 통하여 대중의 흥미 끄는 기획력을 배우고 제작 및 운영능력을 함양한다.

MA1144 프리젠테이션(Presentation) **강의 및 실습 3시간 3학점**

프리젠테이션은 자신을 남에게 긍정적으로 보이게 하는 스킬이다. 현대사회에서 상대방과의 커뮤니케이션을 날로 증가되고 있다. 실제 프리젠테이션 상황에서의 대처방법 및 기법을 연구하고 커뮤니케이션의 기법에 대한 습득을 한다.

MA1145 문화컨텐츠세미나(Culture Contents Seminar) 강의 및 실습 3시간 3학점

고부가가치 유망 산업인 문화컨텐츠 분야의 특성과 사례 중심의 강의와 또한 자유로운 토론과 실습을 통하여 관련 분야의 현황을 파악하고 고부가가치 유망산업의 실제와 현황을 파악한다.

MA1146 인턴쉽(Internship) 강의 및 실습 3시간 3학점

인턴쉽을 통하여 현장적응 능력을 함양하는 동시에 전공분야의 실태를 파악하여 졸업 후 취업 및 사회활동에 필요한 요소들을 익힌다.

MA1150 무대연출1(Stage Management 1) 실습 3시간 3학점

패션쇼의 무대를 연출하는 기초과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 콘셉트(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습하고, 나아가 헤어, 메이크업, 의상, 스타일링, 소품활용, 무대종류와 상황에 따라 응용할 수 있도록 실습한다.

MA1151 무대연출2(Stage Management 2) 실습 3시간 3학점

패션쇼의 무대를 연출하는 고급과정으로, 무대를 연출하고 응용하는 능력을 배양한다. 테마(Theme)와 콘셉트(Concept)별 연출방법과 콘티구성 및 무대표현을 분석 및 실습하고, 나아가 헤어, 메이크업, 의상, 스타일링, 소품활용, 무대종류와 상황에 따라 응용할 수 있도록 실습한다.

MA1161 통합공연예술프로젝트1(Integrated Performing Arts Project 1) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1162 통합공연예술프로젝트2(Integrated Performing Arts Project 2) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1163 통합공연예술프로젝트3(Integrated Performing Arts Project 3) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1164 통합공연예술프로젝트4(Integrated Performing Arts Project 4) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1165 통합공연응용캡스톤디자인
(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1166 통합공연심화캡스톤디자인
(Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects) 실습 3시간 3학점

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 타전공 및 산업체와의 다양한 콜라보레이션을 위한 패션쇼, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 음악, 무용 등의 공연을 위하여 기획과정, 제작과정, 연출과정, 발표과정을 통해 협업의 중요성을 경험하고 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

MA1171 발성과발음(Vocalization and Pronunciation) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 자유로운 표현의 기초가 되는 발성과 발음의 원리를 알아보고 실기를 통해 훈련하는 데 목적을 둔다. 들숨과 날숨, 소리의 생성 및 소리의 통로 등 발성기관을 이해하고, 호흡훈련 및 공명 훈련을 한다. 그리고 호흡과 소리, 감정의 연결, 발음훈련을 통해 정확한 말하기를 훈련한다. 또한 개인 별 발성과 발음을 분석해 발전방향을 모색하고 이를 통해 각각의 감정에 따라 정확한 발성과 발음을 구사할 수 있는 연기 방법론을 체득할 수 있다.

MA1172 장면연기(Scene Acting) 실습 3시간 3학점

본 교과목은 본격적인 작품 연습의 전 단계로 일상생활에서의 장면을 만들어 표현하는 방법을 학습하는 것에 목적을 둔다. 그룹의 조 편성, 단체 연습 등의 필요성을 익히고 장면의 주제 및 인물 관계의 발견을 통해 제시된 상황에 대한 이해를 높인다. 또한 상황을 구체화하기 위해 음악, 의상, 소품 등의 요소를 활용하는 방법을 익히고, 연기에 있어서 앙상블의 중요성을 익힌다.

MA1173 즉흥연기(Improvisatory Acting) 실습 3시간 3학점

본 교과목은 대본 없이 장소와 대상, 상황만 가지고 즉흥적으로 연기를 실연해 봄으로써, 마음껏 상상하고 자신의 표현을 극대화할 수 있는 방법을 습득하는 과목이다. 이를 위해 이완훈련, 집중훈련, 호흡과 발성 등을 훈련한다. 또한 잠재된 감정을 이끌어내 감정이입을 익힌다. 즉흥적인 연기를 훈련함으로써, 어떤 상황에서든 자신만의 표현을 할 수 있는 순발력 있는 연기자가 되기 위한 방법론을 체득하는 것에 목적을 둔다.

MA1174 카메라연기1(Camera Acting 1) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 카메라를 통한 연기의 전반적인 지식을 습득하고 영화언어를 이해함으로써 학습자로 하여금 시각예술인 영화 매체 연기에 대한 전문성을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이에 따라 카메라와 렌즈의 특성은 물론 카메라 표현기법에 대한 기술적인 이해를 바탕으로 연기에 대한 접근법과 표현법을 익힌다. 영화적 표현의 특성을 연극적 표현과 비교하면서 연기에 대한 접근법의 차이점을 이해한다.

MA1175 카메라연기2(Camera Acting 2) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 카메라를 통한 연기의 전반적인 지식을 습득하고 영화언어를 이해함으로써 학습자로 하여금 시각예술인 영화 매체 연기에 대한 전문성을 함양하는 것에 목적을 둔다. 영화언어의 기본 단위인 숏에 대한 이해를 바탕으로 장면구성에서 숏의 역할과 기능, 장면 분석, 등장인물 분석, 행위와 대사의 관계 및 분석을 학습한다. 이를 토대로 직접 카메라 연기 연습을 실습해 봄으로써 영화연기에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

MA1176 심화연기1(Intensified Acting 1) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 표현해 내는 전문 배우의 양성을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건하에 훈련한다. 궁극적으로 인물의 감정을 정확히 구현할 수 있는 표현력을 기른다.

MA1177 심화연기2(Intensified Acting 2) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 심화된 연기 학습을 통해 다양하고 복잡한 감정의 깊이를 훌륭히 표현해내는 전문 배우의 양성을 목표로 한다. 이에 따라 표정, 캐릭터, 독특한 감정 등을 다양한 조건하에 훈련한다. 궁극적으로 인물의 감정을 정확히 구현할 수 있는 표현력을 기른다.

MA1178 움직임1(Movement 1) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 배우로서의 자유로운 신체 표현 능력을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 올바른 호흡과 자세를 학습하고 걷기, 서기, 이동, 리듬과 템포, 비즈니스 등 다양한 움직임의 기초적인 요소를 학습한다. 또한 심리에 따라 다르게 표현되는 움직임을 학습하여 내면과 외면이 조화되는 자유로운 연기자를 양성한다.

MA1179 움직임2(Movement 2) **실습 3시간 3학점**

본 교과목은 배우로서의 자유로운 신체 표현 능력을 함양하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 발레, 현대무용, 재즈댄스, 아크로바틱 등의 전통적인 훈련법을 학습한다. 또한 심리에 따라 다르게 표현되는 움직임을 심화 학습하여 내면과 외면이 조화되는 자유로운 연기자를 양성한다.

MA1191 뷰티트렌드(Beauty Trend) **강의 및 실습 3시간 3학점**

모델은 뷰티와 패션트렌드를 누구보다 빠르게 접하게 되며 표현해야 한다. 뷰티트렌드를 표현하기 위해 시대의 흐름과 패션트렌드에 대한 이해가 따라야하고 현재의 트렌드에 빠르게 적응해야한다. 현재의 트렌드는 과거의 뷰티, 패션 등을 바탕으로 변화하고 발전해 왔기에 과거의 뷰티와 패션을 파악해야한다. 또한 현재의 유행 컬러 및, 메이크업 패턴, 피부표현, 패션스타일, 헤어스타일 등의 토탈스타일링의 트렌드에 관한 실질적인 교육이 이루어져야 하며 나아가 미래의 트렌드 또한 제시할 수 있어야 한다.

MA1192 Model Body Fit 1(Model Body Fit 1) **실습 3시간 3학점**

모델에게 있어서 체형이 중요한 비중을 차지하는 만큼, 모델을 위한 이상적 신체, 체형을 만들기 위한 기술을 습득하고 실습한다. 근육단련을 포함한 바디라인을 중심으로 미적요인을 향상시키고, 단기간의 결과보다 장기적이고 지속적인 유지를 위해 스트레칭, 체중감량, 유연성, 체력, 건강 등을 함께 관리, 훈련한다.

MA1193 Model Body Fit 2(Model Body Fit 2) **실습 3시간 3학점**

모델에게 있어서 체형이 중요한 비중을 차지하는 만큼, 모델을 위한 이상적 신체, 체형을 만들기 위한 기술을 습득하고 실습한다. 근육단련을 포함한 바디라인을 중심으로 미적요인을 더욱 향상시키기 위하여 심화학습 및 훈련한다.

MA1999 졸업작품및시험(Graduation Performance) **P학점**

창의적인 패션쇼 기획과 공연기획을 통하여 실습현장에서 모델과 연기자 혹은 연출자로써 참여하여 완성도 높은 패션쇼/공연을 제작하여 현장 적응능력을 향상시킨다.
(Pass/Non-Pass)

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

< 모델연기전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 모델연기전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업작품및시험(MA1999)” 교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
3. 전공인증, 교양인증, 캠프인증의 3개 영역을 충족하여야 ‘CREOS 인증’을 획득하게 되고, 졸업이 가능하다.(2017학번부터 시행)

구 분		졸 업 요 건	비 고
CREOS인증제	전공	1) 48학점이상 이수 2) 필수과목 이수 ① 작품제작실습1,2,3.4, 통합공연예술프로젝트1,2,3,4, 워크샵 1,2, 통합공연프로젝트응용캡스톤디자인, 통합공연프로젝트 심화캡스톤디자인 中 4과목 ② 기초연기1,2, 워킹기초, 워킹테크닉, 퍼포먼스워킹 이수	복수전공 36학점, 부전공 21학점
	교양	1) 교양필수 ; 6개 영역별 필수과목 이수(18학점) 2) 교양선택 : 6개 영역중 5개영역 이상 이수(15학점) (단, 2017~2019학번은 2개영역 6학점 이상, 2020학번은 3개영역 12학점 이상 이수)	2021학번 부터 시행
	캠프	1) 학년별(CREOS, SKON, DREAM)캠프 참여 2) 미 이수 시 별도요건 충족 필요	
영 화		영화영상학과 제작 영화 4편 이상 출연 (단, 이에 준하는 외부의 독립, 단편, 장편 영화, 드라마, 뮤직비디오, 광고, 영상 출연도 인정)	

▌무대기술전공▐

(Major of Theatrical Arts)

1. 교육목표

서경대학교 공연예술학부 무대기술전공은 우리 대학교의 교육목표인 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'에 부응하도록 21세기 지식문화사회에서 필요로 하는 디지털화, 국제화, 실용화의 능력을 보유하고 이를 실천하는 무대예술전문인을 육성하고 있으며, 이러한 교육목표를 통하여 국가와 사회발전에 공헌하는 인재를 양성하고 있다. 이것은 곧 무대이론과 실기응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'이라는 우리학교의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천목표를 가진다.

또한 무대기술전공에서는 무대예술전문인 양성을 위한 교육을 목표로 무대음향, 무대조명, 무대기계, 공연기획등으로 세분화하여 새로운 기술을 습득, 이해하고 선택하며 적용할 수 있도록 무대기술에 필요한 기술적 원리를 올바르게 이해할 수 있도록 한다.

국. 공립 예술단체와 전문 프로덕션과의 산학협연을 적극적으로 협력, 국제공연예술제등에 활발한 교류를 통하여 국제화, 세계화를 지향하며, 새로운 극장과 공연예술분야를 습득하여 공연의 완성도를 향상시키고 여러 장르와의 협동 공연으로 새로운 공연예술로 발전을 도모한다.

첫째, 무대기술분야의 전문성을 강화하며, 무대기술전문교육으로 공연예술에서 요구하는 무대기술분야의 전문 인력을 양성한다.

둘째, 무대기술전문교육을 통하여 무대기술분야의 기술향상과 논리적이며 체계적인 사고를 습득한 실천하는 전문인을 양성한다.

셋째, 공연예술 단체와의 교류를 통하여 국제적인 경쟁력을 갖춘 무대예술 전문인을 양성한다.

넷째. 무대기술의 새로운 영역창출을 위한 창조적 탐구인을 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 무대기술전공의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택으로 구분되며, 무대기술전공은 기초영역과 세부전공 영역으로 구분되는데 기초영역에는 1학년 때 파트별 디자인 기초 및 기초 실습 과목으로 세분화 되었고 무대기술전공의 선수과목은 공연제작실습 1,2,3,4 및 졸업 작품이다. 전공은 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을 이수하여야 한다.

2) 3학년 2학기부터는 전공 파트별 수업만 신청이 가능하면 4학년부터는 취업 연계 수업인 프로덕션실습 과목을 필히 신청하여 서경공연예술센터 연계 작업을 해야 한다.

3) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표 상의 모든 과정 및 각 전공에서 요구하는 전공교육 과정을 필히 이수하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 2-3 9	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 2 2-3 9
	합 계	19	합 계	17
2	기초학문교양선택(택1~2)* World English1* 전공 및 기타	3~6 2 12	기초학문교양선택(택1~2)* * World English2* 전공 및 기타	3~6 2 15
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량 교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대 창의력, MZ세대문제해결, MZ세대 대인관계, MZ세대 자기계발, MZ세대법 이야기. MZ세대 글쓰기와 토론(10과목 18학점)

**기초학문 교양선택: 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.

*** 졸업 논문(작품) 및 시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

1. 교육목표

⑴ 무대기술분야의 전문성을 강화하며, 무대기술전문교육으로 공연예술에서 요구하는 무대기술분야의 전문 인력을 양성한다.
- 무대예술전문인 양성을 위한 교육을 목표로 한다.
- 무대음향, 무대조명, 무대기계분야 등에 자격취득을 목표로 한다.

⑵ 무대기술전문교육을 통하여 무대기술분야의 기술향상과 논리적이며 체계적인 사고를 습득한 실천하는 전문인을 양성한다.
- 새로운 기술을 습득, 이해하고 선택하며 적용할 수 있도록 한다.
- 무대기술에 필요한 기술적 원리를 올바르게 이해할 수 있도록 한다.

⑶ 공연예술 단체와의 교류를 통하여 국제적인 경쟁력을 갖춘 무대예술 전문인을 양성한다.
- 국. 공립 예술단체와 전문 프로덕션과의 산학협연을 적극적으로 협력하도록 한다.
- 국제공연예술제등에 활발한 교류를 통하여 국제화, 세계화를 지향하도록 한다.

⑷ 무대기술의 새로운 영역창출을 위한 창조적 탐구인을 양성한다.
- 새로운 극장과 공연예술분야를 습득하여 공연의 완성도를 향상시킨다.
- 여러 장르와의 협동 공연으로 새로운 공연예술로 발전을 도모한다.

2. 전공과정 이수방법

무대기술전공은 기초영역과 세부전공 영역으로 구분되는데 기초영역에는 1학년 때 파트별 디자인 기초 및 기 초 실습 과목으로 세분화 되었고 무대기술전공의 선수과목은 공연 제작실습 1,2,3,4 및 졸업 작품이다.

전공은 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을 이수하여야 한다. 본 학부는 원칙적으로 타과생의 복수전공이 나 부전공을 허용하지 않고 있으며 개별강좌에 대한 수강신청도 실기과목 및 장비를 사용하는 과목은 허용하 지 않고 단지 이론과목에만 국한하고 있다.

3학년 1학기부터는 전공 파트별 수업만 신청이 가능하면 4학년부터는 취업 연계 수업인 프로덕션 실습 과목 을 필히 신청하여 서경공연예술센터 연계 작업을 해야 한다.

□ 전공 이수체계도(무대기술전공)

3. 전공능력 이수계획표

전공능력	학년/학기 - 세부교육목표							
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
	- 전문성을 강화하기위한 기초입문과정으로 공연예술 기초를 배우고 무대예술 전문 지식을습득한다.		-초급과정으로 논리적이며 체계적인 사고를 습득하고 실하는 공연예술전문인을 양성한다.		-공연예술 단체와의 교류를 통하여 국제적인 경쟁력을갖춘 무대예술전문인을 양성하며, 중급과정으로 모든 파트가 공연을 직접만들어 경험위주로 경쟁력을 갖추고 국제적인 감각을갖춘 인재를 양성한다.		- 새로운 영역창출을위한 창조적인 탐구인을 양성하며 고급과정으로 공연창작 콘텐츠 개발이 가능한 탐구인을 양성한다.	
1. 문화적, 예술적 소양을 갖춘 공연예술 전문인 능력	▪무대장치 기초		▪컴퓨터 응용디자인1	▪컴퓨터 응용디자인2			▪극장경영	▪예술경영
2. 공연 콘텐츠 개발 능력	▪빛과색			▪무대 디자인1	▪무대 디자인2	▪무대 디자인3		
3. 창의적 기획 능력	▪극장일반 상식	▪무대조명 기초	▪조명제도	▪조명 디자인1	▪조명 디자인2	▪조명 디자인3		
4. 팀 프로젝트 프로덕션능력		▪공간스케치			▪공연기획		▪프로덕션실 습1	▪프로덕션실 습2
5. 팀 프로젝트 커뮤니케이션 능력		▪무대감독	▪공연예술의 이해			▪예술마케팅		
6. 통합형 창의문화예술 능력			▪무대작화1	▪공연예술 트렌드 분석	▪통합공연예 술 프로젝트1	▪통합공연예 술 프로젝트2	▪공연제작실 습4	▪졸업 논문 및 시험
7.글로벌공연예술능력				▪공연제작실 습1	▪공연제작실 습2	▪공연제작실 습3		

4. 교과목 해설

TT1001 세계연극사(History of Theatre) **강의 3시간 3학점**

고대부터 현대에 이르는 동·서양의 연극의 흐름을 시대별, 사조별로 이론적 배경을 통하여 학습한다.

TT1003 희곡분석(Analysis of Drama) **강의 3시간 3학점**

희곡분석과정으로서 극의 구성, 작품의 배경 및 시대상황, 주제의식, 등장인물의 성격 및 역할, 갈등 상황, 극의 성격 등 희곡 분석 방법에 대해 습득한다.

TT1005 극장경영(Management of Theatre) **강의 3시간 3학점**

공연예술에 필요한 회계, 기획, 홍보, 마케팅, 무대운영 등 극장경영에 필요한 지식을 습득 한다.

TT1006 공간스케치(Space Sketch) **실습 3시간 3학점**

선, 명암, 사물, 빛의 이해를 통해 입체감과 공간감을 스케치를 통한 시각화 훈련으로 상상력을 증진시킬 수 있는 능력을 배우고 익힌다.

TT1007 공연분석(Analysis of Performance) **실습 3시간 3학점**

공연의 장르별 구분과 특성을 파악하고 공연을 감상하는 안목을 기르며 공연을 이해하고 감상하는 다양한 시각과 분석력을 갖출 수 있도록 한다.

TT1011 극장일반상식(Understanding Theatre) **실습 3시간 3학점**

극장과 공연예술에 관한 전반적인 내용을 포괄적으로 다루고, 극장 및 공연예술 상식에서부터 극장 공간, 공연 내용, 공연 과정, 공연 수용, 극장 및 공연예술 용어까지 다양하게 살펴본다.

TT1014 컴퓨터응용디자인 1 (Computer Aided Design 1) **실습 3시간 3학점**

컴퓨터 그래픽을 응용한 디자인 실습(캐드)을 이해하고 습득한다.

TT1015 컴퓨터응용디자인 2(Computer Aided Design 2) **실습 3시간 3학점**

컴퓨터 그래픽을 응용한 디자인 실습(포토샵, 3D 맥스, 스케치 업 등)을 이해하고 습득한다.

TT1016 무대기술(Scenographic Techniques) **실습 3시간 3학점**

무대, 조명, 음향 등 극장이 갖추고 있는 시설과 장비에 대한 이해와 운용에 필요한 기초기술과 공연제작을 위한 전반적인 기술영역을 학습한다.

TT1017 무대감독(Stage Management) **실습 3시간 3학점**

무대와 공연진행을 위한 다양한 테크닉을 습득하며, 무대진행 효과적인 관리에 대한 노하우와 조명, 음향, 기계 감독들과의 네트워크를 배우게 되는 과정이다.

TT1020 무대조명기초(Stage Lighting Basic) **실습 3시간 3학점**

무대조명의 기초과정으로 걸고, 맞추고, 메모리하고 철거하는 과정을 실습한다.

TT1021 조명디자인 1(Lighting Design 1) **실습 3시간 3학점**

조명디자인의 초급 실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등 디자인의 초급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 초급디자인을 학습한다.

TT1022 조명디자인 2(Lighting Design 2) **실습 3시간 3학점**

조명디자인의 중급 실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법 등 디자인의 중급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 중급디자인을 학습한다.

TT1023 조명디자인 3(Lighting Design 3) **실습 3시간 3학점**

조명디자인의 고급 실습과정으로서 조명디자인에 필요한 도면작성법등 디자인의 고급과정을 익히고 극장설비 및 장비 등을 활용하여 고급디자인을 학습한다.

TT1025 조명 제도 (Lighting Scheme Drawing) **실습 3시간 3학점**

조명 계획도 제도 작업에 필요한 평면도, 단면도, 회로도, 조명기호, 범례, 표제, 문자, 설명기입 등을 배우고 익힌다.

TT1026 빛과 색 (Light and Color) **실습 3시간 3학점**

빛과 색의 특성과 기능에 관한 이론과 빛과 색 대한 관찰과 분석을 병행하고 회화 사진 영상 등에서 빛의 이미지를 분석하여 빛과 색에 대한 지각 능력을 향상시킨다.

TT1030 무대기계기초 (Stage Machinery Basic) **실습 3시간 3학점**

무대기계기초 과정으로서 무대상부와 무대하부의 원리를 이해하고 습득한다.

TT1106 공연예술의 이해
(Understanding the Performing Arts) **실습 3시간 3학점**

정부의 문화정책의 흐름에 대한 기본 용어와 지식을 습득하여, 공연단체의 활동에 영향을 미치는 정부지원사업에 유연하게 대처할 수 있는 방안에 대해서 연구하고 공연단체 운영전반과 창작공연 제작환경에 대비할 수 있는 기획자로 성장할 수 있도록 한다.

TT1107 공연예술 트렌드 분석 **실습 3시간 3학점**

(Analysis of Performing Arts Trends)

융복합 공연과 Culture Technology의 발달로 인해 공연계에도 영향을 미치고 있고 수동적인 관객에서 적극적인 관객으로 변화하고 있는 시대에서 공연의 새로운 트렌드를 읽고 기획에 반영할 수 있도록 교육하여 미래의 공연시장을 이끌어갈 주역으로 성장하도록 한다.

TT1108 공연기획 **실습 3시간 3학점**

(Performing Arts Planning and Production)

공연기획에 관한 전반적인 학습을 통해 공연기획자, 나아가 예술기획자의 역할을 이해한다. 재원조성, 홍보마케팅, 인력관리, 공연기획 문서 작성법 등 공연기획에 실질적으로 필요한 프로세스를 습득함과 동시에 다양한 국내외 공연기획 연구사례를 통해 공연기획의 현장감을 익힌다. 특히 가상의 프로젝트 기획을 통해 공연기획서, 보도자료, 협찬의뢰서, 포스터, 웹진 등을 직접 작성함으로써 수업시간에 배운 내용을 직접 공연기획 실무과정에 적용하는 기회를 갖는다.

TT1109 예술마케팅(Arts Marketing) **실습 3시간 3학점**

마케팅의 기본개념에 대한 이해를 바탕으로 예술분야(특히 공연예술분야를 중심으로)에 어떻게 마 케팅이 적용될 수 있는가를 다양한 사례를 통해 접근한다. 특히 마케팅 이로에 근거한 예술 마케팅의 원론뿐 아니라 관객, 극장, 홍보, 재원조성, 등 공연예술을 이루는 핵심요소에 대해서도 마케팅적 관점에서 비중있게 다룬다. 단순히 마케팅 개념을 이해하는데 그치지 않고 마케팅을 예술 분야에 효율적으로 적용시키기 위한 다양한 전략적 사고를 습득하고 이를 보다 창조적으로 발전시켜 나간다.

TT1050 무대장치기초(Stage Setting Basic) **실습 3시간 3학점**

무대장치 기초과정으로서 장치를 만들고, 달고, 이동하고, 작화하는 모든 기술의 기초과정을 습득한다.

TT1051 무대장치제작 1(Stage Construction 1) **실습 3시간 3학점**

무대장치제작을 위한 공구사용법 ,안전수칙, 간단한 장치제작실습, 설치연습, 진행 및 철거 연습 등 초급제작기술을 실습한다.

TT1052 무대장치제작 2 (Stage Construction 2) **실습 3시간 3학점**

무대장치제작을 위한 전동공구 사용법과 천장치, 평판, 덧마루 활용, 슬라이딩 무대 등 설치연습, 진행 및 철거 연습 등 중급제작기술을 실습한다.

TT1053 무대디자인 1 (Scenic Design 1) **실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 초급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1054 무대디자인 2 (Scenic Design 2) **실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 중급실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1055 무대작화 1 (Scenic Painting 1) **실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 작업도구, 페인트, 색소, 염료 등의 종류와 재료에 따른 사용법, 색채혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 초급실습과정이다.

TT1056 무대작화 2 (Scenic Painting 2) **실습 3시간 3학점**

무대작화를 위한 중급과정으로서 응용할 수 있도록 작화 재료에 따른 사용법, 색채 혼합법, 작화기법, 질감표현기법 등을 학습하는 무대작화의 중급실습과정이다.

TT1057 무대디자인 3(Scenic Design 3) **실습 3시간 3학점**

극 공간 연출을 위한 디자인 고급 실습 과정으로 디자이너의 공간 개념이해, 대본분석에 의한 조형 표현과 연출, 도면작업, 미니어처 등 구상된 디자인의 실현을 위한 프로세스를 이해하는 과정이다.

TT1095 통합공연예술 프로젝트 1
(Integrated Performing Arts Project 1) **실습 3시간 P학점(3학점)**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1096 통합공연예술 프로젝트 2
(Integrated Performing Arts Project 2) **실습 3시간 P학점(3학점)**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1097 통합공연예술 프로젝트 3
(Integrated Performing Arts Project 3) **실습 3시간 P학점(3학점)**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내) 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1098 통합공연예술 프로젝트 4
(Integrated Performing Arts Project 4) **실습 3시간 P학점(3학점)**

프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간 등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TT1027 통합공연 프로젝트 응용 캡스톤 디자인 **실습 3시간 P학점(3학점)**

'창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TT1028 통합공연 프로젝트 심화 캡스톤 디자인 **실습 3시간 P학점(3학점)**

'창의적 종합 설계'과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TT1080 소품제작실습(Property Making) **실습 3시간 3학점**

다양한 재료를 응용해서 소품들을 직접 만들어 보게 되며 재료의 성격과 제작도구의 기능을 이해하고 습득한다.

TT1091 공연제작실습 1(Production Practicum 1) **실습 3시간 P학점(3학점)**

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 소극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다.(Pass/Non-Pass)

TT1092 공연제작실습 2(Production Practicum 2) **실습 3시간 P학점(3학점)**

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 중극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다.(Pass/Non-Pass)

TT1093 공연제작실습 3(Production Practicum 3) **실습 3시간 P학점(3학점)**

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 대극장 규모로 직접 파트별로 제작을 해보고 이를 통해 공연 제작 체험과 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 운

용을 실습해본다.(Pass/Non-Pass)

TT1094 공연제작실습 4(Production Practicum 4) **실습 3시간 P학점(3학점)**

각자 역할을 분담하여 다양한 형태의 공연을 실험적인 아이디어를 가지고 졸업공연, 기획공연을 직접 제작해보고 이를 통해 무대를 체험해보고 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 운용을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1105 예술경영(Art Management) **실습 3시간 3학점**

연극뿐만 아니라 모든 공연예술에 적용되는 기획, 홍보, 극장관리, 매니지먼트 등에 대한 기초지식을 습득하고 공연에 실제 적용을 한다.

TT1101 프로덕션 실습 I (Production Experience I) **P학점**

공연예술현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1102 프로덕션 실습II(Production ExperienceII) **P학점**

공연예술현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1103 프로덕션 실습III(Production ExperienceIII) **P학점**

공연예술현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1104 프로덕션 실습IV(Production ExperienceIV) **P학점**

공연예술현장을 직접 방문하여 체험함으로써 공연예술의 흐름을 파악하는 과목으로 각자 역할을 분담하여 기획 공연에 참여해보고 이를 통해 공연제작시스템의 전반적이고 체계적인 현장을 실습해본다. (Pass/Non-Pass)

TT1999 졸업 작품 및 시험(Senior Theatre) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 무대기술전공 졸업예정자들은 졸업 작품을 해야 졸업할 수 있다. 또한 졸업 공연의 학점을 이수하기 위해서는 선조건으로 공연제작실습 1,2,3,4를 반드시 이수해야만 한다. Pass/Non-Pass)

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

< 공연예술학부 무대기술전공 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.

2. 무대기술전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업 작품 및 시험(TT1999) (P/NP)” 교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.

3. 전공인증, 교양인증, 캠프인증의 4개 영역을 충족하여야 ‘CREOS 인증’을 획득하게 되고, 졸업이 가능하다. (2017학번부터 시행)

구 분		졸 업 요 건	비 고
CREOS인증제	전공	1) 필수 48학점이상 이수 2) 필수과목 이수 전공 교과목 중 48학점 이상 외 공연제작실습 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ등 P/NP 과목 필수 이수 각 파트별 디자인 2과목 이상 각 파트별 공연 참가 (2017 학번부터) 3) 3학년까지 단계별 전공과목 이수 (필수)	무대기술전공, 편입생 동일 조건
	교양	1) 핵심 역량 교양필수 : 전과목 이수 2) 핵심 역량 교양선택 : 5개 영역 12 학점 이상 이수	
	캠프	1) 1학년 CREOS캠프 2) 2학년 SKON캠프 3) 3학년 DREAM캠프 ※ 1~3학년 미 이수 시 별도 요건을 충족하여야 함	2021학번부터 시행 (편입생 제외)
공연 제작 참여		- 학과 공연 4회 이상, 콜라보레이션 공연 2회 이상 참여. - 무대, 조명, 음향, 기획 파트별로 참여 공연.	

▌무대패션전공▐

(Major of Stage Fashion)

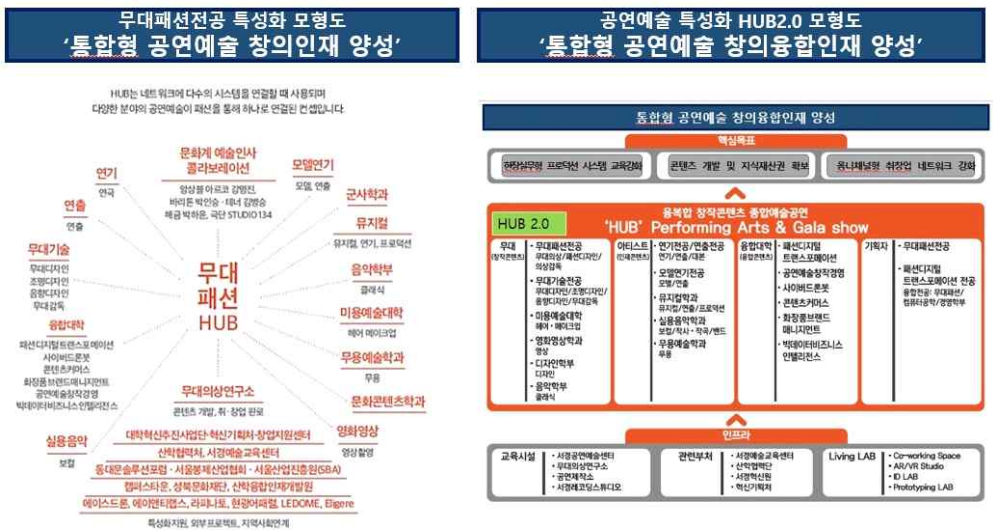
1. 교육목표

서경대학교 공연예술학부 무대패션 전공은 우리 대학교의 교육목표인 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'에 부응하도록 현장실무형 프로덕션 시스템과 공연예술 특성화인 HUB를 통해 협업에 단련된 '통합형 공연예술 창의인재 양성'을 목표한다. 4차 산업 혁명 시대, 패션디자인, 무대의상 제작능력과 디지털전환 실무 능력을 갖춘 창의실용인재를 양성하고 있다. 이는 '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'이라는 우리대학의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천목표를 가진다.

1) '지(智)' 산업현장의 프로덕션 시스템을 전 교육과정에 적용하여 패션산업과 무대의상 실무에서 창의적이고 미래지향적 자세를 지닌 창의실용인재 양성을 목표로 무대 패션의 디자인 및 제작을 위한 기본 전공 지식뿐만 아니라 공연예술전반에 대한 풍부한 경험과 감각을 함양한 혁신적이고 창조적인 탐구인을 양성한다.

2) '인(仁)' K-CULTURE와 문화다양성, 지속가능한 윤리적 미래는 글로벌 공연예술의 키워드이다. '패션 · 예술 · 과학 · 인문교육'에 대한 폭넓은 교양, 인간주의적 가치관, 심미적 안목과 표현력이 풍부해 종합적 판단력을 가진 문화예술인재 양성을 목표로 다양한 분야와의 협업이 가능하고 지역사회 상생을 통한 봉사와 나눔의 인성을 지닌 세계적 교양인을 양성한다.

3) '용(勇)' 창의성, 전문성, 예술성, 도전정신으로 공연예술단체, 패션기업, 글로벌 기업 등과의 교류를 통해 국제적 경쟁력을 갖춘 글로벌 공연예술 창의인재 양성을 목표로 현장에서의 경쟁력 있는 인재, 전문적 실무 능력을 지닌 실천하는 전문인을 양성한다.



〈무대패션전공 특성화 모형도와 공연예술 특성화 HUB 2.0 모형도〉

2. 전공과정 이수방법

무대패션전공의 교육과정은 4차 산업혁명시대, 현장실무형 창작 기술력을 갖춘 창의실용인재 양성을 위해 창작콘텐츠 기반 산업현장형 프로덕션 시스템을 교과과정에 도입하여 패션디자인(쁘레따뽀르떼:대량생산방식) 트랙과 무대의상(오트쿠튀르: 수공예, 핸드메이드 특수의상제작방식) 트랙을 운영하고 있다. 또한 Art & Tech, Style & Tech, 디지털전환능력 확보를 위한 패션빅데이터분석가 트랙은 패션디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계하여 운영되고 있다.

1) 무대패션 전공의 졸업에 필요한 최소 학점은 120학점 이상이며, 교양 교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택 총 33학점), 전공 교육과정(최저 48학점 이상: 전공기초, 전공핵심, 전공심화), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 융합전공(36학점)으로 구분된다. .
2) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
3) 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1전공 학위와 융합전공 학위를 받게 된다. 단. 제1전공 졸업요건 미 충족 시 융합전공 졸업요건을 충족하였더라도 졸업은 불가하다. (융합전공만으로는 졸업 불가)
4) 부전공, 복수전공, 융합전공은 해당 전공에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 하며, 내규에 준하는 졸업조건을 이수하여야 한다.
5) 제1전공과 융합전공 모두 각각의 전공에서 '졸업작품 및 시험'을 신청하고 이수하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

□ 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대법이야기* Global English 1* 기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	2 2 1 2 2~3 9~12	MZ세대대인관계* MZ세대자기계발* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	2 2 1 2 2~3 9~12
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	2~9 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	2~9 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타****	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대글쓰기와토론 10과목 18학점 이수

** 기초학문교양선택 : 인문과 예술, 사회와 세계, 과학과 기술, 미래와 융합, 인성과 체육 5개 영역 15학점 이수 /교양필수+ 교양선택 총 33학점 이수

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

**** 전공 48학점 이수

□ 전공능력 이수계획표

전공능력	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	창작기초능력	▪패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	패션디자인론, 의복구성1
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	대본 및 캐릭터분석,
1-2	창작기초능력	▪패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	디자인 발상과 표현, 의복구성2,
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	지속가능윤리적패션HUB1, 패션마케팅,
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	무대분장1
	통합형 공연예술 창의능력	▪공연예술단체, 패션기업 등과의 교류를 통해 국제적인 경쟁력을 갖춘 인재	한국의상구성1
2-1	창작기초능력	▪패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	의복과 색채,
	창의적 활용능력	▪다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	패션디자인실습1
	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상드레이핑1,
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	창신동 꽃할배와 K-Culture1,
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	무대분장2
	통합형 공연예술 창의능력	▪창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	Costume 드로잉1

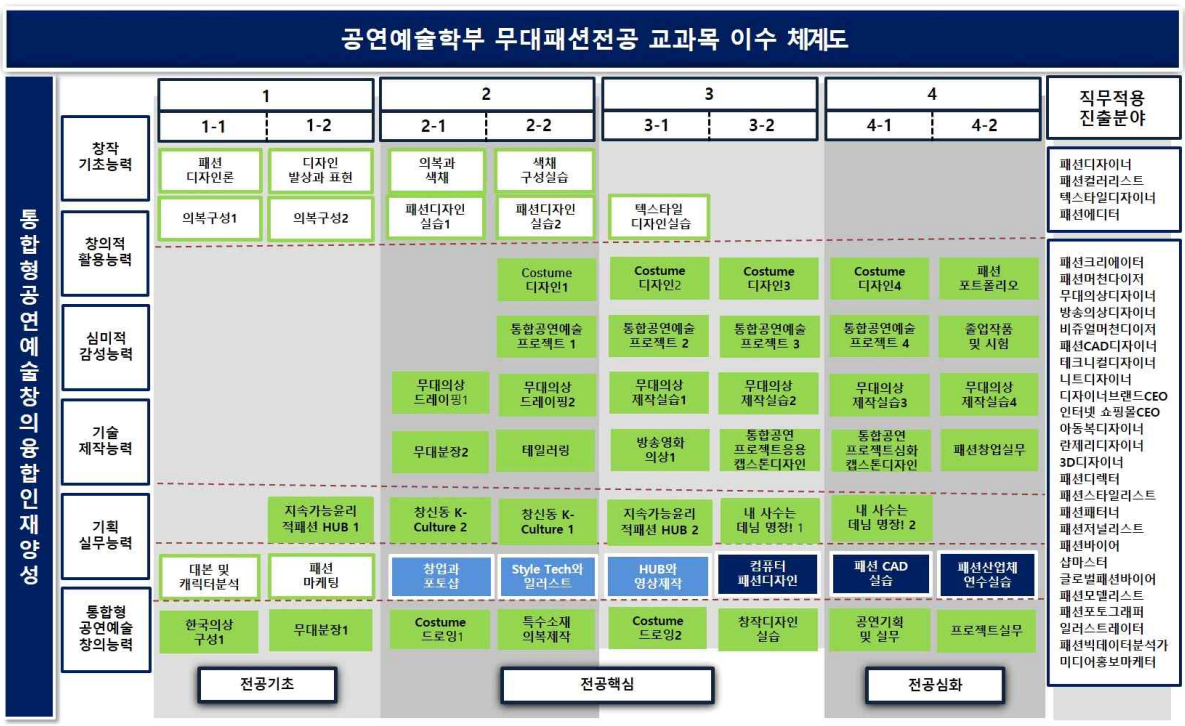
2-2	창작기초능력	▪패션산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	색채구성실습
	창의적 활용능력	▪다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	패션디자인실습2,
	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상드레이핑2, Costume 디자인1, 통합공연예술프로젝트1,
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	창신동 꽃할배와 K-Culture2
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	테일러링
	통합형 공연예술 창의능력	▪창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	특수소재 의복제작
3-1	창의적 활용능력	▪다양한 분야와의 협업이 가능한 창의융합형 인재	텍스타일디자인실습,
	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습1, Costume 디자인2, 통합공연예술프로젝트2,
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	지속가능윤리적패션HUB2
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	방송영화의상1
	통합형 공연예술 창의능력	▪패션 · 무대의상 및 디지털 테크놀로지 실무역량을 갖춘 Art&Tech 창의인재	Costume드로잉2
3-2	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습2, Costume 디자인3, 통합공연예술프로젝트3
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	내사수는 데님명장1, 컴퓨터패션디자인
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인
	통합형 공연예술 창의능력	▪창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	창작디자인실습
4-1	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	무대의상제작실습3, Costume 디자인4 통합공연예술프로젝트4
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	내사수는 데님명장2, 패션CAD실습
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	통합공연프로젝트 심화 캡스톤디자인
	통합형 공연예술 창의능력	▪창의성, 전문성, 예술성, 도전정신을 갖춘 공연문화 예술인재	공연기획 및 실습
4-2	심미적 감성능력	▪패션을 통한 봉사를 실천하는 나눔의 인성을 지닌 인재	패션포트폴리오, 무대의상제작실습4, 패션창업실무
	기획·실무능력	▪무대패션에 대한 총체적 기획과 종합적 사고, 창의적 디자인 능력을 갖춘 HUB형 인재	패션산업체연수실습
	기술적 제작능력	▪패션·무대의상산업의 실무 프로젝트를 통한 문제해결 능력을 지닌 인재	패션창업실무
	통합형 공연예술 창의능력	▪공연예술단체, 패션기업 등과의 교류를 통해 국제적인 경쟁력을 갖춘 인재	프로젝트실무, 졸업작품 및 시험

□ 전공 이수체계도

1) 무대패션전공은 학계와 실무가 연계된 특성화 교육으로 독창성, 전문성, 예술성을 갖추어 종합적으로 사고하는 무대패션 전문인재를 양성하기 위해 교육 과정은 전공기초, 전공핵심, 전공심화로 실기교육은 분류했다. 산업현장의 프로덕션 시스템을 교육과정에 도입하여 패션디자인 트랙과 무대의상 트랙, 패션빅데이터분석가 트랙으로 운영하고 있다.

2) 무대패션전공의 졸업 필수 전공과목은 무대의상제작실습Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ, Costume디자인Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ, 졸업작품 및 시험이다. 전공은 개설되어있는 교과목 중 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.

3) 본 학부는 원칙적으로 타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있으며 개별강좌에 대한 수강신청도 실기과목 및 장비를 사용하는 과목은 허용하지 않고 단지 이론 과목에만 국한하고 있다.



〈무대패션 전공 이수체계도〉

※ 패션디지털트랜스포메이션 융합 전공과 연계된 패션빅데이터분석가 트랙 일부: 창업과 포토샵, Style Tech과 일러스트, HUB와 영상제작

◘ 진로 분야

〈무대패션 전공능력 & 직업군〉

▶ 직무적용(진출)분야

▷ 패션디자인 트랙

패션디자이너/스타일리스트//텍스타일디자이너/패션머천다이저/모델리스트/테크니컬디자이너/패션크리에이티브디자이너/패션에디터/패션일러스트레이터/패션포토그래퍼/패션저널리스트/디스플레이이어/컬러시스트/패션브랜드매니저/샵마스터/패션바이어/글로벌 패션 바잉및 소싱전문가/인터넷쇼핑몰CEO/패션 기업 바이어/ 교수

▷ 무대의상디자인 트랙

의상감독 /무대의상디자이너/영화의상디자이너/뮤지컬의상디자이너/공연무대의상기획/교수

▷ 패션빅데이터분석가 트랙 (패션디지털트랜스포메이션 융합전공과 연계)

패션빅데이터분석가/Art&Tech창작콘텐츠개발자/Style Tech 전문가/패션 크리에이티브 분석가/패션 디지털 컨설턴트/패션 콘텐츠 디렉터/패턴CAD디자이너/미디어 크리에이터/미디어 홍보 마케터

4. 교과목 해설

TH1001 패션디자인론 (Theory of Fashion Design) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션디자인의 이해를 위한 이론 과목으로 의복의 개념, 의복디자인의 발상, 패션과 디자인, 색채, 재질, 장식 등을 배운다. 패션디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 활용하여 창작 능력을 기르며 실제에 적용할 수 있도록 한다.

TH1002 의복구성 1 (Clothing Construction 1) 실습 3시간 3학점
평면재단에 의해 만들어진 의복이 입체인 인체에 착용되는 과정을 이해하고, 의도하는 디자인을 정확히 표현하기 위한 올바른 제도법과 봉제방법을 터득하여 좀 더 합리적인 봉제와 패턴 제작 능력을 배양한다.

TH1003 의복과 색채 (Fashion&Color) 실습 3시간 3학점
색채이론과 점, 선, 면 등 조형요소의 구성이론을 바탕으로 디자인에 접근하는 기초과정이다. 특히 색채와 형태에 대한 기본구성 능력을 실제로 실습하고 분석함으로써, 패션디자인의 기초가 되고자 한다.

TH1004 패션마케팅 (Fashion Marketing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
의복의 상품화에 따른 복식 산업의 기본 개념 및 환경적인 요인을 파악하고, 유행의 속성을 지닌 패션상품과 관련하여 상품과 소비자를 이해하며, 패션 상품의 기획, 생산, 판매 등의 과정을 학습한다.

TH1005 복식미학 (Aesthetics of Costume) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
복식의 조형적 아름다움과 정신적 가치의 미를 이해하고 창의적인 디자인의 감성을 발휘할 수 있는 능력을 갖춘다.

TH1006 무대분장 1 (Theatrical Make-up 1) 실습 3시간 3학점
무대 위의 캐릭터를 위한 기초 분장법을 익히고 분장의 원리와 요소, 분장 일러스트레이션을 학습한다.

TH1007 Costume 드로잉 1 (Costume Drawing 1) 실습 3시간 3학점
인체구조에 대한 연구와 패션사진 분석을 통해 의상 표현력을 기르며, 컬러링을 위한 다양한 재료와 기법을 응용·개발한다. 일러스트레이션의 기초를 터득함으로써 독창적인 무대의상 디자인의 시각적 표현능력을 기른다.

TH1008 무대의상드레이핑1 (Costume Draping 1) 실습 3시간 3학점
바디를 통한 입체재단의 기본 원리와 기능을 익히고 이를 통한 인체 적합성 능력, 디자인 개발 및 제작의 기초적인 능력을 기른다.

TH1009 서양복식사 (History of Western Costume) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
복식의 기원에서부터 20세기 패션에 이르기까지의 복식의 변천사를 공부한다. 각 시대의 문화와 역사적 배경, 착용된 의복 및 장신구 등을 공부하고 디자인에 적극 활용하도록 한다.

TH1010 패션소재연구 (Fashion Fabric Study) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션 소재를 검토하여 시대적 경향에 적합한 소재를 선정하고 개발할 수 있는 능력을 배양한다. 의복 재료의 기본 원리를 이해하고, 종류 및 제조 과정과 특성을 학습한다.

TH1011 의복구성 2 (Clothing Construction 2) 실습 3시간 3학점
의복구성 I 의 심화과정으로서, 인체와 의복구성, 기본원형, 패턴과 봉제방법 등에 대한 지식을 기반으로 인체의 각 부분에 해당하는 의복을 제작해 보고, 다양한 기법을 익혀 실무 제작 능력을 배양한다.

TH1012 색채구성실습 (Color Composition Practice) 실습 3시간 3학점
색채 실습과정을 통해 색채감각을 익히며, 색채계획, 관리, 교정 및 표현방법 등의 실기 능력을 키우고 조화롭게 색채를 활용하는 능력을 기른다.

TH1013 무대분장 2 (Theatrical Make-up 2) 실습 3시간 3학점
무대공연의 예술적 이미지의 표현으로 분장의 방향을 제시하고 실제 작품구상에 있어 구체적 표현 방법을 실습한다. 이를 통해 적합한 작업구상에 도달하는 능력을 수행할 수 있다.

TH1014 Costume 드로잉 2 (Costume Drawing 2) 실습 3시간 3학점
다양한 의복 소재의 효과적인 표현방법을 배우고 패션CAD(Illustrator, Photoshop)를 통해 의복의 디테일을 자세히 묘사하여 이를 도식화, 창작화로 표현하며 개발해 낼 수 있는 능력을 기른다.

TH1015 무대의상드레이핑 2 (Costume Draping 2) 실습 3시간 3학점
입체재단의 이론과 실기능력을 바탕으로 다양한 복식디자인의 정확한 표현 방법을 익힘으로써 창의력 있는 디자인의 설계가 가능하도록 하고, 입체재단의 응용 능력을 배양한다.

TH1016 텍스타일디자인실습 (Textile Design Practice) 실습 3시간 3학점
직물의 문양, 색채, 재질 등을 미적 관점에서 연구하며, 소재개발을 통해 작품으로 완성하는 능력을 갖도록 실습한다.

TH1017 디자인발상과 표현 (Design Ideas and Expression) 실습 3시간 3학점
새로운 아이디어를 복식에 적용시켜 아이디어를 전개하고 발전시키는 과정을 훈련한다. 복식에 대한 아이디어의 폭을 넓히며 패션 경향을 반영하는 디자인을 개발하여 창의적인 디자인 능력을 향상시킨다.

TH1018 패션트렌드분석 (Fashion Trend Analysis)　강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션 트렌드를 종합적으로 분석하고 미래 패션을 예측할 수 있는 능력을 기른다. 다양한 시각자료를 통하여 패션경향의 특성을 비교 분석하여, 패션 트렌드 변화를 이해하고, 소비자에게 전달할 수 있도록 한다.

TH1019 Costume디자인 1 (Costume Design 1)　실습 3시간 3학점
패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1020 Costume디자인 2 (Costume Design 2)　실습 3시간 3학점
패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1021 Costume디자인 3 (Costume Design 3)　실습 3시간 3학점
패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1022 Costume디자인 4 (Costume Design 4)　실습 3시간 3학점
패션브랜드와 무대의상의 디자인프로세스의 전 과정을 학습한다. 브랜드의 특징과 기능에 대한 이해를 고취시키고, 테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 체계적으로 실습하여 전문적인 디자인 능력을 배양한다.

TH1023 무대의상제작실습 1 (Stage Costume Design Practice 1)　실습 3시간 3학점
등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1024 무대의상제작실습 2 (Stage Costume Design Practice 2)　실습 3시간 3학점
등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1025 무대의상제작실습 3 (Stage Costume Design Practice 3)　실습 3시간 3학점
등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1026 무대의상제작실습 4 (Stage Costume Design Practice 4) **실습 3시간 3학점**

등장인물의 성격과 극중 상황에 따라 연극성을 더욱 표출하고 배우들의 신체적 기능을 보강해주는 디자인 과정을 통해 선택된 작품들을 직접 제작해 보면서 의복으로서 갖추어야 할 조형적 특성에 대한 경험의 폭을 넓힌다.

TH1027 방송영화의상 1 (Broadcasting & Film Costumes 1) **실습 3시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1028 방송영화의상 2 (Broadcasting & Film Costumes 2) **실습 3시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1029 방송영화의상 3 (Broadcasting & Film Costumes 3) **실습 3시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1030 방송영화의상 4 (Broadcasting & Film Costumes 4) **실습 3시간 3학점**

연극, 무용, 오페라, 뮤지컬, 영화 등 각종 공연예술 의상에 표현된 사회·문화적 배경 및 미적·조형적 특성을 분석하고, 표현기법과 다양한 의상디자인 제작 방법을 비교 연구하여 각 공연 유형에 적합한 무대 의상을 디자인한다.

TH1031 소품 디자인 및 제작 (Design and Making of Props) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

가방, 슈즈, 액세서리 등 장신구로 인물의 이미지를 개성적으로 표현할 수 있는 창의적이고 독창적인 소품을 디자인하여 제작한다.

TH1032 한국복식사 (History of Korean Costume) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

한국복식의 시대적 변천과정을 이해하고 복식의 특징과 의복의 종류를 연구 고찰함으로써 한국복식 전반에 걸친 개괄적인 내용을 배운다.

TH1033 대본 및 캐릭터분석 (Script&Character Analysis) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

작품 및 인물을 분석하고 인물 구축의 이론과 실제에 이르는 과정을 연구함으로써 인물의 역할과 성격, 상황에 맞는 무대의상을 표현할 수 있다.

TH1034 테일러링 (Tailoring) **강의 1 실습 2시간 3학점**

의복 제작의 기초 과정에서 발전하여 체형에 따른 고급 패턴을 제작할 수 있으며, 응용과 창작을 병행하는 디자인 실력을 갖출 수 있도록 실습한다.

TH1035 패션머천다이징 (Fashion Merchandising) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션머천다이징의 개념과 필요성을 이해하고, 실제 시장조사와 정보를 바탕으로 브랜드 런칭의 전 과정을 직접 기획해봄으로써 소비자의 구매심리를 이해하고 이에 따른 상품 및 판매 연출 기법의 이론과 실제를 전개한다.

TH1036 한국의상구성1 (Korean Costume Construction 1) **실습 3시간 3학점**

한복의 전통적인 미적가치를 인식하고 실습을 통하여 한복의 구조적 특징과 한복 바느질법의 중요성을 익혀 합리적으로 봉제할 수 있는 기능을 습득한다. 또한 시대적 감각을 지닌 한복을 구성할 수 있다.

TH1037 창작디자인실습 (Creative Design Practice) **실습 3시간 3학점**

평면과 입체 오브제 작업을 통해 이미지 전환 능력을 기르고 창작의상을 통해 더욱 예술적인 의상으로 접근하는 능력을 기른다. 또한 동서양의 창작의상 작품을 감상하며 국제적 안목을 갖춘다.

TH1038 공연기획 및 연출(Performance Planning&Directing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

무대상에서의 가장 기본적인 연출 작업인 무대구성의 원리를 습득하고, 무대의 종류와 콘셉트에 맞춰 공연 및 무대를 기획하고 표현하는 방법을 배운다.

TH1039 특수소재의복제작 (Special Material Costumes Making) **실습 3시간 3학점**

경쟁력 있는 특수소재의복을 제작하기 위해 다양한 특수소재의 종류와 특성에 대하여 파악하고 이를 의복으로 직접 연구 제작한다. 이를 통해 의류소재의 발전 방향성에 대한 안목을 기르고 차세대 기술 선도를 위한 기본지식을 함양한다.

TH1040 패션디자인세미나 (Fashion Design Seminar) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션문화, 패션정보 등을 통해 패션디자인의 흐름을 파악하고 서양복식사에서 익힌 복식 유형을 응용하여 여성복, 남성복, 아동복 등 다양한 디자인 표현능력을 개발함으로써 전문패션디자이너가 될 수 있는 능력을 키운다.

TH1041 패션 포트폴리오 (Fashion Portfolio) **실습 3시간 3학점**

테마 선정 및 디자인, 기획, 분석할 수 있는 능력을 키워 산업체의 요구에 적합한 능력을 기른다. 학업 과정에서 습득한 지식과 기술을 바탕으로 자신의 능력을 최대한 실증할 수 있는 포트폴리오를 제작함으로써 취업과 경력관리에 도움이 되도록 한다.

TH1042 프로젝트 실무 (Project Working) **실습 3시간 3학점**

주제에 따른 디자인을 입체로 완성하는 제작과정과 방법을 연습함과 동시에 패션 컬렉션의 과정을 이해한다. 현대 패션의 경향과 변화, 다양한 민속 복식들에 대한 고찰, 유명 디자이너의 작품 세계에 대한 연구 등 다양한 시각으로 복식디자인에 접근함으로써 실무 감각을 높인다.

TH1045 패션이미지메이킹 (Fashion Image Making) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션을 통한 이미지 메이킹은 자신의 정체성을 표현하는 수단이다. 외모에 대한 이해 및 감성에 대한 학습을 바탕으로 더욱 전문적인 패션의 연출 방법을 다양한 측면에서 시도해 본다.

TH1046 미술사 (Art History) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

서양미술사를 중심으로 고대부터 현대까지 미술의 역사를 시대별 특정 작가와 작품을 통해 학습한다. 서양문화의 흐름에 따른 예술의 내적변화와 양식적 변화를 이해하고 현장에서 필요한 기본적 미술사적 지식을 습득한다.

TH1047 의상사회심리 (Social Psychology of Clothing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

의상과 사회심리간의 이론적 고찰을 통해 소비자 행동 변화에 유연하게 대처하는 능력을 증진시키고자 한다. 나아가 개인, 집단, 문화 간에 차이를 보이는 의복 및 외모 행동과 관련된 기본적인 이론과 사항들을 미시적, 거시적 관점에서 고찰하여 체계적으로 이해하도록 한다.

TH1048 인체와 의복 (Human Body&Clothing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

인체에 적합한 의복은 입기 쉽고 활동하기 편하도록 인간의 특성에 적합한 피복으로 설계되어야 한다. 인체에 대한 보다 과학적인 이해를 기반으로 환경적·인간공학적 요인과 운동기능적인 특성을 모두 충족할 수 있는 의복의 표현이 가능하도록 한다.

TH1049 직물조직학 (Textile Histology) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

소재 분석 및 소재 기획 방법의 기본이 되는 직물의 조직에 대해 학습한다. 직물 삼원 조직을 기초로 변화조직 등 직물의 구조를 이해하고 직물디자인 이론을 배우며 직물 제작과정과 디자인 방법을 배워 새로운 디자인 개발에 응용할 수 있도록 한다.

TH1050 패션바잉&리테일링 (Fashion Buying&Retailing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

온, 오프라인 패션 리테일링에 대해 익히며, 리테일링의 조직구조, 패션 소비자, 리테일 조사 방법 등에 대해 다룬다. 나아가 패션 마케팅 영역 중에서 상품구매계획에 따라 판매 상품과 제조업자를 탐색, 평가, 선택하여 계획한 상품을 구매하는 활동인 패션바잉의 개념을 이해한다.

TH1051 패션사진 (Fashion Photography) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

패션 사진가들을 각 시기별, 경향별로 나누어 살펴보고, 패션사진의 역사와 마케팅까지 다룬다. 이를 통하여 패션을 해석하는 다양한 시각을 갖추도록 하며 패션분야에 대한 또 하나의 예술 장르로서 패션사진을 이해하는 기회를 제공한다.

TH1052 패션프로모션기획 (Fashion Promotion Planning) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

마케팅 원칙에 근거한 프로모션을 진행하기 위하여 소비자, 시장, 제품을 분석하고, 이를 바탕으로 합리적인 전략 수립 방법론을 익히도록 한다. 패션프로모션의 다양한 유형과 성격, 특징, 효과에 대해 학습하고 타깃 소비자층에게 어필할 수 있는 판촉 전략과 기술을 익혀 차별화 된 패션프로모션전략을 수립할 수 있는 일련의 과정을 학습한다.

TH1053 패션코디네이션 (Fashion Coordination) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

코디네이션의 기초 지식과 색채 등 코디네이션의 개론에 대해 다루고, 의복과 패션, 체형과 코디네이션, 체형 보완을 위한 코디네이션, 액세서리 코디네이션 등을 통해 코디네이션과 패션의 전반적인 연관 관계에 대해 학습한다.

TH1054 패션액세서리디자인 (Fashion Accessory Design) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

시대적 트렌드에 맞춰 디자인의 요소와 원리를 활용하여 신발, 가방, 모자 등의 액세서리를 콘셉트에 맞게 디자인하고 제작한다. 이를 통해 전체적인 디자인의 맥락 속에서 패션을 더욱 돋보이게 표현할 수 있는 미감을 기른다.

TH1055 20세기복식론 (20th Century Costume) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

20세기 복식의 변천사를 각 연대기별로 살펴보고 사회 환경과 예술 그리고 패션과의 연관관계를 고찰함으로써 패션의 전반적인 흐름을 이해하고, 패션 현장 속에서 보다 유연하고 창의적인 작품생산을 할 수 있도록 돕는다.

TH1056 비주얼 머천다이징 (Visual Merchandising) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

비주얼 머천다이징의 개념, 목적, 흐름과 의미, 상품연출과 진열, 색채, 조명에 대해 알아본다. 또한 비주얼 머천다이징의 성공 전략과 사례 분석을 통하여 보다 구체적인 연구를 진행함으로써 고객의 필요와 욕구를 전략적으로 구현하여 시장에 제공하는 관리기술력을 증진하도록 한다.

TH1057 외국전통의복 (Foreign Traditional Clothing) 강의 1 및 실습 2시간 3학점

각국 전통 의상들의 의미와 특징들을 살펴보고 서로 다른 문화의 차이와 그 지역의 특색 나아가 그러한 환경적 요인들이 어떻게 의복과 접목되어 나타는가를 고찰해 본다. 이를 통하여 문화와 의복과의 연계성 및 다양성을 이해할 수 있으며 패션 디자인을 함에 있어서 더욱 창의적인 아이디어 발상을 유도한다.

TH1058 의류제품의 평가 (Evaluation of Apparel Products) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
의류제품의 최종 목적인 심미성과 기능성 수행에 영향을 주는 의류 제품의 최종 검사에 필요한 품질, 디자인, 가격의 요소를 학습한다. 또한 색상, 디자인, 재질감을 통한 제품의 미적인 부분을 분석하며 평가할 수 있는 능력을 배양하여 보다 나은 패션디자인 작업을 진행할 수 있도록 한다.

TH1059 컴퓨터패션디자인 (Computer Fashion Design) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실례를 통해 학습한다. 이를 바탕으로 창조적인 아이디어를 미감을 갖춘 작품으로 완결하는 능력을 배양하고 기본 컴퓨터 활용기술을 습득하여 실무적인 감각을 기를 수 있다.

TH1060 패션기업경영론(Fashion Corporate Management) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
기업 혹은 개인들의 이윤 활동을 위한 전반적인 지식과 이해를 쌓도록 한다. 기업경영과 관련된 제반 핵심 주제들을 살펴보고 패션 기업 경영인이 갖추어야할 기본 소양을 기르며 경영학적으로 사고하는 방법을 익힌다. 이를 바탕으로 패션비지니스에 응용, 접목시키도록 하여 창의적인 패션디자인경영 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

TH1061 패션CAD실습 (Fashion CAD Practice) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
CAD실습을 통해서 직물의 조직을 파악하고 패션디자인 공정 전반에 대한 기술을 습득하여 실무능력을 향상시킨다. 패턴제작에서부터 그레이딩, 마킹, 연단 및 재단의 모든 과정을 CAD 시스템을 활용하여 보다 과학적이고 체계적으로 의복을 구성하도록 하여 패션 산업계의 전문인을 양성한다.

TH1062 패션드로잉실습 (Fashion Drawing Practice) 실습 3시간 3학점
패션드로잉은 패션디자인을 위한 필수 요소이자 보다 창의적인 디자인을 위한 표현법이다. 패션 피겨, 패션 스타일과 도식화 위주로 학습하여 패션에 대한 이해를 높이고다양한 재료들의 자유로운 활용을 가능하게 하는 드로잉 테크닉을 연마한다. 창의적인 패션디자인을 위한 감각적인 감성을 발휘하고 표현력을 증진하도록 한다.

TH1063 패션디스플레이 (Fashion Display) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
디스플레이는 패션을 더욱 효과적으로 전시, 진열하고 나아가 구매까지 영향을 미치는 패션디자인의 중요한 요소이다. 효과적이고 주위 환경과 유기적인 조화를 이루는 전시를 위해 디스플레이와 마케팅 개념을 강화시키고 독특한 전시공간을 제안할 수 있는 패션디스플레이 기법을 이론을 기반으로 한 프로젝트 실습을 통해 학습한다.

TH1064 패션디자인실습 1 (Fashion Design Practice 1) **실습 3시간 3학점**

패션 디자인의 이론과 더불어 실습을 통하여 패션 디자인의 요소와 원리, 패션 디자인의 발상법, 표현기법, 패션 스타일링의 내용을 중심으로 다루어 패션 디자인을 위한 창작력과 기술력을 증진한다. 이를 바탕으로 기획력, 표현력, 전달력을 배양하여 창조적인 디자이너로서의 역량과 시장과의 소통능력을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.

TH1065 패션디자인실습 2 (Fashion Design Practice 2) **실습 3시간 3학점**

패션디자인 실습1에서 배운 이론과 실습의 심화 과정으로 기획서, 컬렉션, 스케치, 드로잉에 관한 실무적인 내용을 실습으로 체득하도록 한다. 또한 직물 선택, 가봉, 재단과 재봉, 포트폴리오, 프레젠테이션, 마케팅과 판매 등에 관한 소개를 체계적으로 진행하여 작업 중 발생하는 문제점에 대한 적극적인 대처능력을 기를 수 있도록 한다.

TH1066 패션미디어 (Fashion Media) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션산업에서 차지하는 각종 미디어의 중요성을 인지하고 신문, 패션전문지, TV, 컴퓨터 등의 활용방안 및 특성을 학습한다. 또한 패션 미디어의 역사에 대해 고찰하고 패션잡지의 현황과 문제점을 파악하여 이를 기반으로 방송 및 인터넷 패션 저널리즘 등의 특성을 활용할 수 있는 방법을 모색한다.

TH1067 패턴그레이딩 (Pattern Grading) **실습 3시간 3학점**

입체재단이나 평면제도에 의해서 제작된 한 가지 사이즈의 패턴을 등차적으로 확대 또는 축소하는 작업으로 패턴 그레이딩을 산출하는 다양한 방식을 익히도록 한다. 디자이너의 아이디어를 의복의 형태로 실체화하여 개발해 내는 능력을 기르고 실제 소비자의 특성을 적용, 파악하는 피팅 방법과 보정과정을 평가한다.

TH1068 남성복구성실습 (Construction Practice of Menswear) **실습 3시간 3학점**

남성복의 기초 지식과 기술을 습득하여 국제 시장에서 경쟁력 있는 남성복 전문 디자이너를 배양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 평면제도를 통하여 남성의 바지, 셔츠, 재킷, 베스트 등 아이템별로 원형을 개발하고 제작한다. 더불어 원단, 액세서리 및 기타 소품의 활용 및 개발에 힘쓴다.

TH1069 염색 (Dyeing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

직물 디자인에 있어서 중요한 염색기법을 이론과 실습을 병행하며 익힌다. 염색의 원리, 직물의 종류에 따른 염료 및 염색방법에 대해 알아보고 산성 및 염기성 염료에 의한 염색, 분산염료에 의한 염색, 세탁견뢰도 시험, 천연염색, 홀치기염, 스텐실, 유염, 묘염 등 다양한 염색 기법을 실습한다.

TH1070 패션상품기획 (Fashion Product Planning) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션의 개념에서 발생과 흐름을 탐구하며 패션 상품 기획의 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 아울러 시대적 트렌드를 읽어내어 시장이 요구하는 패션상품을 프로모션하고 그 이미지를 브랜드화 하여 마케팅 전략을 수립하는 능력과 안목을 키운다.

TH1071 글로벌패션비즈니스 (Global Fashion Business) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션 분야의 활동 범위가 국제시장으로 확장됨에 따라 기존의 마케팅 활동을 글로벌기업의 차원에서 수행하는 비즈니스 전략이 중요하게 되었다. 따라서 마케팅과 관련된 개념 및 원리를 중심으로 오늘날 급변하는 글로벌 패션 시장에 보다 효과적으로 대응할 수 있는 마케팅 전략 수립의 틀을 학습한다.

TH1072 패션스타일링 (Fashion Styling) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션에 관한 기초 지식과 실전에서 활용할 수 있는 패션 코디네이션의 구체적인 스타일링 기법을 배우고 응용력을 기른다. 아울러 현장에서 활동하고 있는 패션 전문 스타일리스트들의 패션 스타일링 노하우를 분석하고, 컬렉션부터 패션 매거진, 일반 숍 디스플레이의 스타일링까지의 사례를 연구하여 실무 감각을 높인다.

TH1073 패션소재기획 (Fashion Material Planning) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션소재의 종류와 특성을 이해하고 이를 기반으로 창의적인 상품을 제작할 수 있는 패션소재를 기획할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 통해 각기 다른 소재의 특성을 파악하고 하나로 조합하여 기능적, 심미적, 경제적, 사회적으로 모두 적합한 패션제품을 기획하는 능력을 함양한다.

TH1074 패션제품생산관리 (Fashion Production Management) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
패션산업의 생산과정을 알아보고 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악한다. 패션산업 생산 시스템에 대한 이론을 바탕으로 업무 프로세스를 익혀 패션디자이너와 산업체 간의 소통을 도모하고, 대량생산에 효율적인 조형성과 기능성을 갖춘 작품을 생산하도록 한다.

TH1075 패션정보기획 (Fashion Information Project) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
의류 디자인에서부터 생산 프로세스에 걸친 패션정보의 형성과정을 고찰한다. 패션디자인의 기본조건인 패션정보의 분석을 실행하여 시장의 다양한 상품 개발기획에 적용해 볼 수 있는 능력을 함양한다.

TH1076 패션컬렉션 (Fashion Collection) 강의 1 및 실습 2시간 3학점
총체예술로서 표현되는 컬렉션의 기원과 역사, 특징 그리고 시장에 대해 연구하고, 현재 곳곳에서 진행 중인 컬렉션에 대한 분석을 한다. 이를 통해 컬렉션의 진행과정을 이해하고 패션디자인 작업과 대중과의 소통능력을 향상시키고 전체적인 기획력을 증진시키는 것을 목적으로 한다.

TH1077 니트디자인 (Knit Design) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

니트 디자인은 한 가닥의 실로 다양한 조직을 만들어 내야 하기 때문에 실습을 통해 니트 원사를 보고 조직을 디자인함으로써 패션 상품이 도출되기까지의 과정을 이해하도록 한다. 또한 편성의 기초 이론과 편직 기구 및 편조직을 이해하고 조직의 기하학을 숙지하여 편성 기술의 제반 문제 해결에 적응할 수 있는 능력을 기른다.

TH1078 패션소비자행동론 (Fashion Consumer Behavior) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

패션업계는 예술성 및 시장성을 중요시 하는 분야로 소비자에 대한 이해를 필요로 한다. 따라서 소비자행동의 주요부분들을 학습함으로써 패션소비자행동의 여러 측면과 이에 따른 마케팅 시사점을 이해하여 표적 소비자들에게 보다 효과적인 마케팅 전략수립을 할 수 있도록 한다.

TH1079 패션아웃소싱 (Fashion Outsourcing) **강의 1 및 실습 2시간 3학점**

아웃소싱의 의미, 형태, 효과, 현황 등에 대해 다루고, 전략적 아웃소싱의 방법을 위하여 아웃소싱 도입절차를 이해한다. 또한 패션과 아웃소싱에 대한 고찰을 위하여 패션비지니스의 핵심 역량과 전략적 제휴, 패션 아웃소싱의 방법, 글로벌 아웃소싱의 현황을 파악한다.

TH1082 패션프레젠테이션 (Fashion Presentation) **강의 1 및 실습2시간 3학점**

패션 디자인 능력을 연구 개발하여 발표하기 위해 창의적인 프레젠테이션을 위한 기술적인 기법과 함께 전략적인 접근방법을 학습한다. 다양한 기술적 아이디어를 이용하여 디자이너로서 보여줄 수 있는 주요한 과정인 프레젠테이션을 효율적으로 사용하는 방법을 익힘으로써 공모전, 패션 쇼, 전시를 위한 프레젠테이션 능력을 체득하도록 한다.

TH1083 패션산업체연수실습 (Fashion Business Internship) **실습 3시간 3학점**

패션산업현장을 직접 방문하여 그동안 한국 패션 산업의 발달과정을 알아보고, 현 시점에서의 한국 패션산업의 경향, 그리고 미래의 가능성 등을 파악해 본다. 구체적으로 패션산업 시스템에 대한 이론적 이해를 바탕으로 직접 실제 현장을 방문하여 실제업무 프로세스를 익힌 후에 실무적인 기능을 배양하고 기술력을 향상시키기 위한 교육을 실시한다.

TH1084 한국의상구성 2 (Korean Costumes Construction 2) **실습 3시간 3학점**

한국 전통복식의 구성에 대한 지식을 바탕으로 전통 의상을 재구성함으로써 현대적인 복식에 응용한다. 전통 복식의 고유성이 현대적 미와 결합할 수 있는 부분을 조형적으로 살리는 창의적 과정에 중점을 둔 현대화된 한국 의상 창작을 위한 심화과정이다.

TH1087 통합공연예술프로젝트 1(Intergrated Performing Arts Project 1) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1088 통합공연예술프로젝트 2(Intergrated Performing Arts Project 2) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1089 통합공연예술프로젝트 3(Intergrated Performing Arts Project 3) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1090 통합공연예술프로젝트 4(Intergrated Performing Arts Project 4) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 프로덕션 시스템 교과 과정 내에 반영한 수업으로 예술대학(12개 전공)내 다양한 콜라보레이션을 위한 연극, 뮤지컬, 방송, 영화, 클래식, 무용, 게임, 가상공간등의 의상을 기획하여 전략회의, 맵구성, 작업지시서 작성, 제작과정을 통해 협업의 중요성을 경험함으로써 실무중심 전문인 양성을 목표로 한다.

TH1091 통합공연프로젝트 응용 캡스톤디자인
(Capstone Design Applied to Integrated Performance Project) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TH1092 통합 공연 프로젝트 심화 캡스톤디자인 (Upgraded Capstone Design for Integrated Performance Projects) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 '통합공연프로젝트 응용 캡스톤 디자인'의 심화과정이다. 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 자기주도적이고 창의적인 융합형 능력을 키우기 위해 프로덕션 시스템을 활용하며, 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다. 팀 구성과 협업의 수업형태를 통해 인성, 지식, 역량을 갖춘 인재로 성장 할 수 있도록 한다.

TH1093 패션창업실무 (Hands-on Operations in Fashion Startup) **실습 3시간 3학점**

본 과목은 패션 브랜드 만들기 실무과정을 학습하여 창업에 필요한 전문적인 직무능력을 향상시키기 위한 것이다. 이를 위해 본 교과목은 패션 브랜드 창업자로 살아남는 전략을 찾기 위해 '패션 브랜드 창업을 위한 시장조사, 브랜드 만들기, 수익구조 예측하기, 패션 제품의 생산 프로세스 등' 일련의 과정을 학습하고, 향후 패션 시장에서 자신의 브랜드를 창업하기 위한 사업계획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘다.

TH1094 창신동 K-Culture 1 [원제: 창신동 옷할배와 K-Culture 중심으로1] (Focusing on fashion grandpas in Changsin-dong and K-culture 1) **실습 3시간 3학점**

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
공연무대의상 중 뮤지컬의상분야의 창업을 목표로 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획의도에 따른 컨셉을 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 봉제 명인 멘토링을 통해 제작 능력을 향상시키고 무대의상활용 및 상품화 능력을 배양하여 창업생태계 구축을 목표한다.

TH1095 창신동 K-Culture 2 [원제: 창신동 옷할배와 K-Culture 중심으로2] 실습 3시간 3학점
(Focusing on fashion grandpas in Changsin-dong and K-culture 2)

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
공연무대의상 중 뮤지컬의상분야의 창업을 목표로 현장실무형 프로덕션 시스템으로 진행된다. 공연에 적합한 의상을 구성하기 위해 작품분석을 하고 기획의도에 따른 컨셉을 설정하여 디자인을 전개하고 의상을 제작하여 무대화한다. 봉제 명인 멘토링을 통해 제작 능력을 향상시키고 무대의상활용 및 상품화 능력을 배양하여 창업생태계 구축을 목표한다.

TH1096 내 사수는 데님 명장 1 [원제: 내 사수는 데님 명장! 1] 실습 3시간 3학점
(My instructor is a denim master! 1)

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
데님 분야 창업을 위해 청바지 전문가와 연계하여 디자인, 봉제, 워싱까지 산업밀착형으로 실무과정을 진행한다. 창업 아이디어를 의상디자인에 반영하여 기획 의도에 따른 컬러, 소재, 디자인을 전개하고 의상을 제작한다. 의상 및 소품 코디까지의 전 작업을 토론하여 아이디어를 나누고 작업지시서를 작성함으로써 판매 가능한 완성도 높은 의상을 제작할 수 있으며창업생태계 구축을 목표한다.

TH1097 내 사수는 데님 명장 2 [원제: 내 사수는 데님 명장! 2) 실습 3시간 3학점
(My instructor is a denim master! 2)

본 강좌는 '창의적 종합 설계' 과목으로 통합공연예술 분야의 문제 도출부터 해결까지의 과정을 경험하게 하여 산업 현장에서 요구되는 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등을 양성하는 것을 목표로 한다. 프로덕션 시스템을 활용한 수업으로 예술대학 내 다양한 전공들의 콜라보레이션을 기획한다. 다학부 간 학생들로 팀을 구성하여 HUB를 공연함으로써 협업의 중요성을 체험하고 창의성 및 융합적 사고 능력을 향상하고자 한다.

TH1098 지속가능 윤리적 패션 HUB 1
[원제: 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신 · 숭인 옷할배들과! 1]
(Sustainable and ethical fashion with fashion grandpas in Changsin-dong and Sungin-dong! 1)
실습 3시간 3학점

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

TH1099 지속가능 윤리적 패션 HUB 2
[원제: 지속가능 윤리적 패션 HUB, 창신 · 숭인 옷할배들과! 2]
(Sustainable and ethical fashion with fashion grandpas in Changsin-dong and Sungin-dong! 2)
실습 3시간 3학점

본 강좌는 대학생들의 기업가정신 강화를 통해 예비창업자 및 미래CEO양성을 위한 육성사업인 '캠퍼스CEO' 교육과정을 위한 교과목이다.
지속가능한 윤리적 패션 분야 창업을 목표로 아이템을 개발하고 의상을 제작하여 통합형 공연예술 창의인재양성 프로그램(HUB)을 통해 발표한다. 윤리적 패션에 대한 이해를 바탕으로 현장을 탐방하고 관련 전문가의 멘토링 프로그램을 진행하여 패션디자인에 가치를 더한 친환경적이고 윤리적인 상품을 개발함으로써 고부가가치 창출이 가능한 창의적이고 전문적인 인재를 양성하고 창업생태계를 구축한다.

TH1999 졸업작품 및 시험 (Graduation Project & Examination) P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 무대패션전공 졸업예정자들은 졸업작품을 해야 졸업을 할 수 있다. 또한 졸업작품의 학점을 이수하기 위해서는 선 조건으로 Costume Design 1, 2, 3, 4, 무대의상제작실습 1, 2, 3, 4를 반드시 이수해야만 한다.(Pass/Non-pass)

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 무대패션전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업논문 및 시험 (P/NP)” 교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
3. CREOS 졸업인증제(전공인증, 교양인증, 비교과인증, 캠프인증)의 4개 영역과 공연예술 특성화 (공연무대의상제작 및 HUB 참여)를 충족하여야 졸업이 가능하다. (2017학번부터 시행)
4. 주전공은 최저 48학점 이상을 이수하여야 한다.
5. 전공 필수과목 Costume Design 1, 2, 3, 4, / 무대의상제작실습 1, 2, 3, 4를 이수하여야한다.
6. 연극, 뮤지컬 공연 6회 이상 (뮤지컬 2회 필),
   HUB(통합형 공연예술 창의융합인재 양성 프로그램) 3회 이상 참여하여야 한다.
7. 편입) 뮤지컬 2회나 연극 3회 참여 중 선택 가능 / HUB 3회 이상 참여

무대패션 전공 졸업조건

<table>
<tr><th colspan="2">구 분</th><th colspan="2">졸 업 요 건</th><th>비 고</th></tr>
<tr><td rowspan="6">CREOS졸업인증제</td><td>전공</td><td colspan="2">1) 48학점 이상 이수
2) 필수과목
Costume Design 1, 2, 3, 4,
무대의상제작실습 1, 2, 3, 4</td><td>무대패션 전공,
편입생 동일 조건</td></tr>
<tr><td rowspan="3">교양</td><td>2017~2019
학년도
입학자</td><td>1) 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2) 핵심역량교양선택 2개 영역 6학점 이수</td><td rowspan="5">2020학번부터 시행</td></tr>
<tr><td>2020 학년도
입학자</td><td>1) 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2) 핵심역량교양선택 3개 영역 12학점 이수</td></tr>
<tr><td>2021 학년도
입학자 이후</td><td>1) 핵심역량교양필수 전 과목 이수
2) 기초학문교양선택 5개 영역 총 15학점 이수</td></tr>
<tr><td>비교과</td><td colspan="2">1) 전공역량강화프로그램 3회 이상 이수
2) 핵심역량진단검사 1-4학년별 연 1회 실시</td></tr>
<tr><td>캠프</td><td colspan="2">1) 학년별(CREOS, SKON, DREAM)캠프 모두 참여
2) 학년별 캠프 미 이수 시 별도 요건을 충족하여야 함</td></tr>
<tr><td>특성화</td><td>공연무대의상제작 및 HUB 참여</td><td colspan="2">연극, 뮤지컬 공연 6회 이상 (뮤지컬 2회 필) 참여
HUB(통합형 공연예술 창의융합인재 양성 프로그램)
3회 이상 참여</td><td>※ 편입
1. 뮤지컬 2회,
연극 3회 중
선택 가능
2. HUB 3회 이상
참여</td></tr>
</table>

▌뮤지컬 전공▐

(Department of Musical Theatre)

1. 교육목표

뮤지컬 전공은 뮤지컬 창작과정의 총체적 이해를 바탕으로 예술창작 작업을 선도하는 창의적인 예술 인재를 양성한다. 이를 위해 뮤지컬 배우로서 기초 훈련에서부터 전문 영역에 이르는 과정을 통하여 뮤지컬 제작에 필요한 전반적인 과정을 경험하며 배우로서 전문적 소양을 갖추고, 독립된 예술형식으로서 뮤지컬의 이해를 함양하여 창작과 융합의 창의적 과정을 도모하는 뮤지컬 배우를 양성한다. 더 나아가 시대적 요구가 반영되는 창작 뮤지컬의 변화를 인지하고 사회적 요구를 반영한 예술창작작업의 과정을 수행하여 지역사회 발전에 공헌하며 세계적 공연예술을 선도하는 창의적인 예술 인재를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

뮤지컬 전공 과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 핵심역량 교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공 48학점)이상으로 필수 이수해야 하며 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다. 전공 과정의 필수과정은 다음과 같다.

1) 뮤지컬 전공의 단계는 기초 단계와 응용 및 전공심화 단계로 나누며 전공 필수 과정에는 반드시 뮤지컬 워크숍 1-6 및 공연1,2의 프러덕션과정을 기초단계부터 필수로 이수하여야 한다.

2) ‘All 배우, All 스텝 시스템으로 학생들은 자신의 적성에 따라 지원하는 스텝으로 활동하고 Showcase 1-8을 통해 평가받는다.

3) 각 학년 프러덕션에 관련한 음악과 안무, 드라마 수업은 해당 학기의 필수적으로 이수하여야 한다.

4) 매 학기 시작 전 프리 프러덕션의 오디션 과정을 통해 배역을 선발하며 한 학기 배우 활동을 통해 평가받는다.

5) 창의적인 표현능력을 기르기 위한 선정된 기초 훈련 교과목을 통해 배우로서의 기본적 자질을 향상시킨다.

6) 기초 단계인 1,2학년의 과정을 필수 이수하여야 3학년 정기공연의 과정을 이수할 수 있으며 정기공연은 뮤지컬 현장실무와 동일한 프로덕션의 경험을 목표로 한다.

7) 매 학기 정기공연 참여 시, 타 학과 및 타 전공과의 협업을 통해 창의적이며 전인적인 예술교육과정을 통해 시대를 탐구하고 선도하는 창조적 예술인으로서의 실제적인 실무 과정을 수행한다.

3. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품) 및 시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계,
MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

◘ 전공 이수체계도

뮤지컬 전공의 이수는 전공능력에 따른 수업 편성으로 운영되며, 학생들은 기초 단계와 응용 및 전공심화 단계로 이루어진 전공을 이수하여야 한다.

□ 전공교육과정

뮤지컬 전공교육과정은 기초영역, 응용 및 전공심화영역의 세 가지 영역으로 구분하여 진행된다. 각 단계와 영역에는 공연예술의 요소들이 집약되어지는 프러덕션의 과정 중심으로 이루어져 있으며 각 학년과 학기에 훈련되어지는 전공능력이 장면발표와 공연의 과정으로 연계되어 있다. 기초단계의 1학년 과정으로는 전공영역의 준비단계로 필수 기본 교과목으로 구성되어 있으며, 뮤지컬의 기본 구성요소인 음악과 안무 극예술에 대한 이해의 기초를 마련하는 수업으로 진행되어진다. 2학년 기초 단계에서는 장면 연구와 장면구성 발표과정을 통해 실제 공연단계로 진입하기위한 목표와 전공능력을 체계화시키며 전공능력의 활성화를 위한 과정으로 공연형식으로 진행되어진다. 3학년 응용단계에서는 정기공연의 전 과정과 전공능력에 대한 창조적인 표현 능력과 융합의 과정을 학습한다. 기초 단계의 기본적인 훈련을 활용하며 문예관과 대외 적인 공연 참여를 통해 다양한 관객과 라이브니스를 경험하며 실제적인 실무의 과정을 경험하게 된다. 4학년 전공심화의 과정을 통해 외부 오디션 및 작품활동을 도모하기도 하며 정기공연의 심화된 과정을 경험하며 예비배우로서 창의적인 예술인재로서 발돋움하게 된다.

4. 전공능력 이수계획표

학년/학기	전공능력		세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 과정	뮤지컬 보컬 능력	뮤지컬 음악을 이해하고 배역을 창조하기 위한 발성 및 소리표현을 훈련하며 소리 및 언어, 신체와 연계하여 감정과 상황에 맞는 노래를 표현할 수 있는 능력.	-보이스랩 1-8 -코러스 1-8 -시창청음 1-2 -음악기초이론 1-2
1-2				
2-1		신체적 안무 능력	뮤지컬의 다양성과 혼종성을 이해하고 장르에 따른 체계적인 신체적 훈련과 상상력을 바탕으로 한 창의적인 신체적 표현 능력.	-발레 1-4 -재즈댄스 1-2 -뮤지컬 댄스 1-4 - 탭댄스 1-2
2-2				
3-1	응용 과정	창의적 표현 능력	뮤지컬의 이론적 이해와 창작과정을 토대로 창의적 표현능력을 배양하며 이에 사회적 요구를 반영한 창작뮤지컬을 리더할 수 있는 능력.	-Acting 1-8 -Rhythm Technic 1-2 -Musical Expression 1-2
3-2				
4-1	전공 심화 과정	무대 스텝 전문 능력	뮤지컬 제작의 전반적인 협업과정을 스텝분야로서 이해하고 소통하며 뮤지컬 예술산업의 제작과정의 실제를 경험 할 수 있는 실무적 능력.	-Showcase 1-8
4-2		뮤지컬 종합적 연기 능력	뮤지컬의 대본 분석과 음악적 해석능력을 바탕으로 인물을 구체화하여 실현하며 체계적인 훈련을 통해 배우로서의 전문적 소양을 기를 수 있는 능력.	-뮤지컬 워크숍 1-6 -공연 1-2 -졸업 공연

4. 교과목 해설

MT0001 뮤지컬워크숍 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 희곡분석과 리딩발표를 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 희곡에 대한 이해와 뮤지컬 음악분석과 표현을 실습한다.

MT0002 뮤지컬워크숍 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 희곡분석과 리딩발표를 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 희곡에 대한 이해와 뮤지컬 장면 분석과 구성을 통해 발표를 경험한다.

MT0003 뮤지컬워크숍 3 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 인물분석과 기초적인 인물구축과정 훈련 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 인물에 대한 분석을 바탕으로 뮤지컬 연기 대한 이해와 장면구성 및 발표를 실천해본다.

MT0004 뮤지컬워크숍 4 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 인물분석과 기초적인 인물구축과정 훈련 중심으로 기초적인 제작과정을 훈련하며 경험한다. 실습중심 수업으로 인물에 대한 분석을 바탕으로 뮤지컬 연기 대한 이해와 장면구성 및 발표를 실천해본다.

MT0005 뮤지컬워크숍 5 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다.

MT0006 뮤지컬워크숍 6 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다.

MT0007 Chorus 1 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0008 Chorus 2 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0009 Chorus 3 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0010 Chorus 4 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0011 Chorus 5 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0012 Chorus 6 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0013 Chorus 7 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0014 Chorus 8 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬의 합창과 코러스 역할과 기능을 이해하고 장면구성 및 앙상블을 경험해 보며 다양한 음악장르로 구성된 뮤지컬 작품들의 합창곡을 배우고, 합창을 통하여 노래와 드라마를 이해해보며 뮤지컬 합창곡의 분석을 토대로 뮤지컬 제작과정과 연계하여 훈련한다.

MT0015 Acting 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 기초적 연기훈련의 과정을 토대로 관찰과 상상력 훈련을 통해 창의적인 표현을 경험하며 희곡의 이해 및 분석의 과정을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 표현훈련을 경험한다.

MT0016 Acting 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 기초적 연기훈련의 과정을 토대로 관찰과 상상력 훈련을 통해 창의적인 표현을 경험하며 희곡의 이해 및 분석의 과정을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 표현훈련을 경험한다.

MT0017 Acting 3 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 이론적 접근으로 연기사를 이해하고 인물구축 훈련의 과정을 토대로 인물 구축 및 이미지 표현을 해보며 인물을 창조해 본다.

MT0018 Acting 4 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 이론적 접근으로 연기사를 이해하고 인물구축 훈련의 과정을 토대로 인물 구축 및 이미지 표현을 해보며 인물을 창조해 본다.

MT0019 Acting 5 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프러덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다.

MT0020 Acting 6 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프러덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다.

MT0021 Acting 7 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프러덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다. 실습 수업으로 뮤지컬 영화 및 영상 제작 과정 작품을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 장면구성 및 영상연기를 경험한다.

MT0022 Acting 8 강의 및 실습 2시간 2학점

뮤지컬 연기에 대한 체계적인 훈련과 상상력을 기반으로 창의적 표현 능력을 함양하고 배우로서 전문적 소양을 갖추는 목표를 가진다. 뮤지컬 프러덕션 수업 과정의 드라마터지 및 작품분석을 연계하여 뮤지컬 워크샵 과정의 창의적인 인물을 구축하고 장면구성을 경험해 본다. 실습 수업으로 뮤지컬 영화 및 영상 제작 과정 작품을 탐구하고 뮤지컬 대본분석을 토대로 상상력을 동반한 창의적인 장면구성 및 영상연기를 경험한다.

MT0023 Voice Lab1 강의 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0024 Voice Lab2 강의 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0025 Voice Lab3 강의 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0026 Voice Lab4 강의 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0027 Voice Lab5 강의 및 실습 1시간 1학점

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0028 Voice Lab6 **강의 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0029 Voice Lab7 **강의 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0030 Voice Lab8 **강의 및 실습 1시간 1학점**

기초적인 발성 훈련에서 다양한 소리적 훈련의 과정을 통해 배우로서 음악적 표현능력을 기르는 목표를 가진다. 노래를 부르기 위한 기초적인 발성연습과 자세를 통하여 자유롭고 풍요로운 음을 위한 호흡법을 공부함으로써 정확한 소리내기의 원리를 습득하여 본인에 맞는 음색을 찾아 여러 형태의 뮤지컬 노래에 대비하도록 한다.

MT0031 발레 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0032 발레 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0033 발레 3 **강의 및 실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0034 발레 4 **강의 및 실습 2시간 2학점**

발레의 예술적 특성과 과학적 원리를 이해하고, 기본 적인 발레 동작을 습득하여 전공 실기의 기초를 형성하는데 목표를 둔다. 기초 발레를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 발레용어에 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 발레 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0035 Showcase 1 **강의 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0036 Showcase 2 **강의 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0037 Showcase 3 **강의 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0038 Showcase 4 **강의 및 실습 1시간 1학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0039 Showcase 5 **강의 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0040 Showcase 6 **강의 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0041 Showcase 7 **강의 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0042 Showcase 8 **강의 및 실습 3시간 3학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 뮤지컬 제작과정의 스탭으로서의 실무를 경험한다. 뮤지컬 공연과정의 대한 총체적 이해를 통해 스탭으로서 공연요소들을 이해하고 통합된 형태의 공연을 제작 할 수 있다. 실습 수업으로 무대 스탭의 분야 들을 경험하고 이해하며 실무를 직접 경험 함으로써 협업의 과정과 소통을 토대로 창의적 공연제작을 경험케 한다.

MT0043 Rhythm Technic1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

언어, 음악, 춤이 모두 어우러지는 뮤지컬에서 리듬의 중요성과 역할을 올바르게 이해하고 운용할 수 있게 한다.

MT0044 Rhythm Technic2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

언어, 음악, 춤이 모두 어우러지는 뮤지컬에서 리듬의 중요성과 역할을 올바르게 이해하고 운용할 수 있게 한다.

MT0045 Musical Expression1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 이해와 분석을 바탕으로 다양한 소리적 훈련의 과정을 거치며 배우로서 훈련된 음악적 표현능력을 경험해 본다. 뮤지컬 음악 분석 과정으로 무대 위 인물을 표현하기 위한 음악적 표현을 찾아내고 구성하며 기초 연기 훈련과정과 연계하여 뮤지컬 넘버를 통해 세부적인 기술들을 계발하고 표현해본다.

MT0046 Musical Expression2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 이해와 분석을 바탕으로 다양한 소리적 훈련의 과정을 거치며 배우로서 훈련된 음악적 표현능력을 경험해 본다. 뮤지컬 음악 분석 과정으로 무대 위 인물을 표현하기 위한 음악적 표현을 찾아내고 구성하며 기초 연기 훈련과정과 연계하여 뮤지컬 넘버를 통해 세부적인 기술들을 계발하고 표현해본다.

MT0049 오디션테크닉 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 사회가 요구하는 전문적인 배우로서 소양을 갖추는 목표는 가진다. 오디션을 대비한 적응능력 극대화 및 집중력을 통한 실전에 대비, 매너 및 각종 요령을 숙지하며 실제 오디션 상황을 구성하고 지정된 내용과 즉흥적인 상황들을 연출하여 대처 방법들을 교육한다.

MT0050 오디션테크닉 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

예술 산업에 대한 이해를 바탕으로 사회가 요구하는 전문적인 배우로서 소양을 갖추는 목표는 가진다. 오디션을 대비한 적응능력 극대화 및 집중력을 통한 실전에 대비, 매너 및 각종 요령을 숙지하며 실제 오디션 상황을 구성하고 지정된 내용과 즉흥적인 상황들을 연출하여 대처 방법들을 교육한다.

MT0051 뮤지컬댄스 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로서, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0052 뮤지컬댄스 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로서, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0053 뮤지컬댄스 3 **강의 및 실습 2시간 2학점**

재즈댄스의 기본자세(신체에 대한 이해 및 유연성, 순발력, 지구력) 및 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로서, 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0054 뮤지컬댄스 4 **강의 및 실습 2시간 2학점**

현대적인 재즈 댄스를 이해하고 이를 바탕으로 신체적 표현의 체계적인 훈련을 하며 뮤지컬 배우로서
안무적 능력을 기른다.

MT0065 탭댄스 1 (Tab Dance 1) **강의 및 실습 2시간 2학점**

탭댄스의 기본동작을 익히고 응용하여 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로서 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0066 탭댄스 2 (Tab Dance 2) **강의 및 실습 2시간 2학점**

탭댄스의 기본동작을 익히고 응용하여 필수적인 기술을 습득하고 훈련함으로서 뮤지컬 공연에 활용한다.

MT0057 음악기초이론 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 탐구를 바탕으로 정확한 분석과 이해를 경험하며 뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 작품에 대한 체계적 분석과 이해를 향상하는 기초적인 기술과 지식을 습득하도록 한다.

MT0058 음악기초이론 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 악보의 탐구를 바탕으로 정확한 분석과 이해를 경험하며 뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 작품에 대한 체계적 분석과 이해를 향상하는 기초적인 기술과 지식을 습득하도록 한다.

MT0059 시창청음 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음, 리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

MT0060 시창청음 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 작품의 다양한 넘버의 이해와 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음, 리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

MT1063 클래스피아노 1 **강의 및 실습 1시간 1학점**

뮤지컬 음악 이해의 과정으로 악보를 분석하고 연주를 경험함으로 뮤지컬 음악에 내재된 세밀한 표현을 찾아내고 표현해본다. 실습 수업으로 뮤지컬 음악을 분석하고 악보를 보며 피아노를 통해 연주하며 표현해본다.

MT1064 클래스피아노 2 **강의 및 실습 1시간 1학점**

뮤지컬 음악 이해의 과정으로 악보를 분석하고 연주를 경험함으로 뮤지컬 음악에 내재된 세밀한 표현을 찾아내고 표현해본다. 실습 수업으로 뮤지컬 음악을 분석하고 악보를 보며 피아노를 통해 연주하며 표현해본다.

MT0067 공연 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다. 한국 뮤지컬의 실무를 이해하고 공연과정을 통하여 각자의 특색과 특성을 모색해본다.

MT0068 공연 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

뮤지컬 제작과정에 대한 총제적 이해를 바탕으로 프러덕션의 과정에 대한 경험을 목표로 하며 뮤지컬 작품 전막을 분석하고 뮤지컬 제작과정에 필요한 신체의 움직임과 음악적 표현력, 대사를 종합하여 뮤지컬 공연을 위한 준비과정을 경험한다. 실습중심 수업으로 공연제작과정의 이해를 바탕으로 뮤지컬 공연제작과 창작에 대한 이해와 협업을 통한 소통과 공연을 실현해본다. 한국 뮤지컬의 실무를 이해하고 공연과정을 통하여 각자의 특색과 특성을 모색해본다.

MT0071 재즈댄스 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

현대적인 재즈 댄스를 이해하고 이를 바탕으로 신체적 표현의 체계적인 훈련을 하며 뮤지컬 배우로서 안무적 능력을 기른다. 재즈 댄스를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 현대적 무용 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 재즈 댄스 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT0072 재즈댄스 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

현대적인 재즈 댄스를 이해하고 이를 바탕으로 신체적 표현의 체계적인 훈련을 하며 뮤지컬 배우로서 안무적 능력을 기른다. 재즈 댄스를 통하여 올바른 신체 정렬을 익히도록 하고, 현대적 무용 따른 동작의 특성과, 음악에 따른 재즈 댄스 동작의 테크닉을 습득하여 자기표현의 수단으로서 활용하며 주어진 배역을 창의적으로 표현할 수 있도록 한다.

MT1999 졸업공연 **강의 및 실습 0시간 P/N**

뮤지컬 전공 학생들이 4학년 마지막 학기에 공연하며, 학사 학위를 위한 필수 과목이다.

□ 졸업 요건 : 학과내규

전공 수업 필수 이수과정과 졸업사정 내규

- 뮤지컬학과 재학생은 6개의 프로덕션을 마쳐야 외부 오디션에 참여할 수 있고, 졸업 자격이 주어진다.
- 6개의 프로덕션이라 함은 1, 2학년 과정 증 4개의 선행 프로덕션을 이수 후 졸업공연을 포함하여 총 2개의 정기공연을 이수함을 일컫는다.
- 2학년의 선행 2개의 프로덕션 수업(뮤지컬 워크샵 3,4 / 쇼케이스 3,4)을 이수한다.
- 졸업자격은 졸업공연 포함 총 2편의 정기공연에 참여하여 필수 이수하여야 한다. 미달 시 소논문을 통해 졸업 자격을 부여받는다.
- 단, 기존 정기공연 2회 이상이어야 외부 오디션 참여 자격을 정기공연 1회 이상으로 정한다.

음 악 학 부

(Division of Music)

1. 교육목표

서경대학교 음악학부는 본교의 건학이념과 교육목적을 실천하고 다양한 문화예술 분야의 발전에 앞장서는 전인교육을 실시하여 창의적, 세계적, 실용적 전문 문화예술인 양성을 교육목표로 한다.

(1) 창의적 문화예술인
- 문화예술 관련 기본 소양과 전문적 능력을 갖춘 창의적 자질을 갖춘 문화예술인을 양성한다.

(2) 세계적 문화예술인
- 우리 문화 예술의 경쟁력 강화에 기여하는 글로벌한 감각을 갖춘 전문예술인을 육성한다.

(3) 실용적 문화예술인
- 창조적 사고와 실무능력을 바탕으로 문화 예술 산업의 발전을 주도하고 국가의 지역사회에 기여하는 문화예술인을 양성한다.

□ 세부 교육목표

○ 실기 능력과 이론적 바탕을 갖춘 훌륭한 문화예술인을 양성한다.
○ 음악적 지식을 바탕으로 한 인성교육을 중시하여 인의와 덕성을 갖춘 교육자를 기른다.
○ 다양한 음악관련 산업에 필요한 실무자를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

음악학부의 전공 교육과정은 기본소양 역량, 문제해결 역량, 취업실무 역량, 창의적사고 역량 등의 전공역량을 배양하기 위하여 기초공통 교육과정과 응용·심화 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공역량을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용·심화 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습과 연주 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다. 각 전공별로 필수과목을 포함한 48학점 이상의 전공과목을 이수하여야 한다.

음악학부의 전공 이수방법은 학부 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학부에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

□ 전공 이수체계도 - 피아노전공

전공능력	집중분야	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
음악예술에 대한 창의적사고와 소득능력 음악과 사회의 문제해결능력 음악적 커뮤니케이션을 기반으로 한 팀워크능력	기초공통 교육과정	•전공실기1 •연주1 •시창청음1 ●초견 및 반주법1 •피아노 문헌1	•전공실기2 •연주2 •시창청음2 ●초견 및 반주법2 •피아노 문헌2	•전공실기3 •연주3 •시창청음3 •화성1 ●반주법1	●전공실기4 •연주4 ●시창청음4 •화성2 •반주법2	●전공실기5 ●연주5 •반주법3 •서양음악사1 ●음악분석1 •편곡법1 •대위1 ●건반화성1	●전공실기6 •연주6 •반주법4 •서양음악사2 ●음악분석2 •편곡법2 •대위2 ●건반화성2	•전공실기7 ●연주7 •서양음악사3 •피아노 앙상블1 •피아노 교수법1	●전공실기8 •연주8 •서양음악사4 •피아노 앙상블2 •피아노 교수법2 ●졸업연주(P)
글로벌음악과 문화의 수용능력 문화예술적 소양을 갖춘 음악인의 능력 실무와 융합을 겸비한 음악인 능력	응용심화 교육과정	우수한 자질을 갖춘 전문예술인 양성 프로그램 음악학부 →		•피아노 문헌1,2 •반주법1,2 •화성1,2 →		•반주법3,4 •서양음악사1,2 •음악분석1,2 •편곡법1,2 •대위1,2 •건반화성1,2 →		•피아노 앙상블1,2 •피아노 교수법1,2 •서양음악사3,4 •졸업연주(P) →	피아노 전공

□ 전공 이수체계도 - 관현악전공

전공능력	집중분야	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
음악예술에 대한 창의적사고와 소득능력 음악과 사회의 문제해결능력 음악적 커뮤니케이션을 기반으로 한 팀워크능력	기초공통 교육과정	•전공실기1 •연주1 •시창청음1 •현.관합주1 •오케스트라 레파토리1 •부전공실기1	●전공실기2 •연주2 ●시창청음2 ●현.관합주2 ●오케스트라 레파토리2 •부전공실기2	●전공실기3 •연주3 ●시창청음3 ●현.관합주3 ●오케스트라 레파토리3 ●부전공실기3 •실내악1 •화성1	●전공실기4 •연주4 •시창청음4 ●현.관합주4 ●오케스트라 레파토리4 •부전공실기4 •실내악2 •화성2	●전공실기5 •연주5 ●현관합주5 ●오케스트라 레파토리5 •실내악3 ●음악분석1 •서양음악사1 •편곡법1	●전공실기6 •연주6 ●현.관합주6 ●오케스트라 레파토리6 •실내악4 ●음악분석2 •서양음악사2 •편곡법2	•전공실기7 •연주7 •현.관합주7 •오케스트라 레파토리7 •실내악5 •서양음악사3 •지휘법 •School Orchestra 교육실습1	●전공실기8 •연주8 ●현.관합주8 ●오케스트라 레파토리8 •실내악6 •서양음악사4 •School Orchestra 교육실습2 ●졸업연주(P)
글로벌음악과 문화의 수용능력	우수한 자질을 갖춘 전문 예술인 양성 프로그램								
문화예술적 소양을 갖춘 음악인의 능력 실무와 융합을 겸비한 음악인 능력	음악학부	→	•화성1,2 •실내악1,2	→	•실내악3,4 •음악분석1,2 •서양음악사1,2 •편곡법1,2	→	•실내악5,6 •서양음악사3,4 •School Orchestra교육실습1,2 •졸업연주(P)	→	관현악 전공

3. 필수과목 이수계획표

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기, MZ세대글쓰기와토론 (10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
단, 이공대학의 경우'AdvancedCalculus1' 또는 'AdvancedCalculus2'중 1개만
이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

영 역	인 증 요 건	비고
전 공	1. 전공능력별 전공교과 이수 2. 학과(부) 특성을 반영한 인증요건 이수	
교 양	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 핵심역량교양선택 - 인문과학대학, 사회과학대학, 이공대학 3개 영역 9학점 이수 - 예술대학, 미용예술대학 2개 영역 6학점 이수	2017~2019학년도 입학자
	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 핵심역량교양선택 3개 영역 12학점 이수 (모든 단과대학 적용)	2020학년도 입학자
	1. 핵심역량교양필수 전 과목 이수 2. 기초학문교양선택 5개 영역 총 15학점 이수 (모든 단과대학 적용)	2021학년도 입학자 이후
비교과	1. 1학년 CREOS 캠프, 2. 2학년 SKON 캠프 3. 3학년 DREAM 캠프 ※ 1 ~ 3 미이수 시 별도 요건을 충족하여야 함	※ 캠프별 이수기준에 따름

구분	역량	교과목명	학점	시간	비고
핵심역량교양필수	창의역량	MZ세대창의력	2	2	모든 학생 이수 **※ 2022-2학기부터 교양필수 교과목명 일부 변경됨** **※ 2022학년도 2학기부터 실무역량 이수 방법 변경 (기존 2학점 1과목 -> 1학점 2과목으로 변경)**
	문제해결역량	MZ세대문제해결	2	2	
	대인관계역량	MZ세대대인관계	2	2	
	자기계발역량	MZ세대자기계발	2	2	
	실무역량	MZ세대법이야기(*1학기)	1	1	
		MZ세대글쓰기와토론(*2학기)	1	1	
	글로벌역량	Global English1	2	2	
		Global English2	2	2	
		World English1	2	2	
		World English2	2	2	
기초학문교양선택	인문과 예술		2~3	2~3	**5개 영역** **총 15학점 이수** **(모든 단과대학 적용)**
	사회와 세계		2~3	2~3	
	과학과 기술		2~3	2~3	
	미래와 융합		2~3	2~3	
	인성과 체육		2~3	2~3	
	과학과 기술	AdvancedCalculus1	3	3	**이공대**
		AdvancedCalculus2	3	3	
단 일 전 공 이 수 학 점			48		
복 수 전 공 이 수 학 점			36		
융 합 전 공 이 수 학 점			36		
자 기 설 계 전 공 이 수 학 점			36		
부 전 공 이 수 학 점			21		
연 계 전 공 이 수 학 점			21		
졸 업 최 저 이 수 학 점			120		

학년 \ 학기		1 학 기		2 학 기	
		교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	공통	**MZ세대창의력***	2	**MZ세대자기계발***	2
		MZ세대문제해결*	2	**MZ세대대인관계***	2
		MZ세대법이야기*	1	**MZ세대글쓰기와토론***	1
		Global English 1*	2	Global English 2*	2
		기초학문교양선택(택1)**	2	**기초학문교양선택(택1)****	2
		전공실기1	1	전공실기2	1
		시창청음1	1	시창청음2	2
		연주1	1	연주2	1
	피아노	초견 및 반주법1	2	초견 및 반주법2	2
		피아노 문헌1	2	피아노 문헌2	2
		합 계	16	합 계	16
	관현악	관현악1	2	관현악2	2
		현악/관악합주1	2	현악/관악합주2	2
		오케스트라레파토리1	1	오케스트라레파토리2	1
		부전공실기1	1	부전공실기2	1
		합 계	19	합계	19
2	공통	**기초학문교양선택(택2)****	4*	**기초학문교양선택(택2)****	4*
		World English1*	2	World English2*	2
		전공실기3	1	전공실기4	1
		시창청음3	2	시창청음4	2
		연주3	1	연주4	1
		화성1	2	화성2	2
	피아노	반주법1	2	반주법2	2
		합 계	14	합 계	14
	관현악	관현악3	2	관현악4	2
		현악/관악합주3	2	현악/관악합주4	2
		오케스트라레파토리3	1	오케스트라레파토리4	1
		부전공실기3	1	부전공실기4	1
		실내악1	1	실내악2	1
		합 계	19	합계	19
3	공통	**기초학문교양선택(택1)****	3*	전공실기6	1
		전공실기5	1	연주6	1
		연주5	1	서양음악사2	2
		서양음악사1	2	음악분석2	2
		음악분석1	2	편곡법2	2
		편곡법1	2		
	피아노	반주법3	2	반주법4	2
		대위1	2	대위2	2
		건반화성1	2	건반화성2	2
		합 계	17	합 계	14
	관현악	관현악5	2	관현악6	2
		현악/관악합주5	2	현악/관악합주6	2
		오케스트라레파토리5	1	오케스트라레파토리6	1
		실내악3	1	실내악4	1
		합 계	17	합 계	14
4	공통	전공실기7	1	전공실기8	1
		연주7	1	연주8	1
		서양음악사3	2	서양음악사4	2
				*졸업연주	*P
	피아노	피아노앙상블1	2	피아노앙상블2	2
		피아노교수법1	2	피아노교수법2	2
		합 계	8	합 계	8
	관현악	관현악7	2	관현악8	2
		현악/관악합주7	2	현악/관악합주8	2
		오케스트라레파토리7	1	오케스트라레파토리8	1
		실내악5	1	실내악6	1
		스쿨오케스트라1	1	스쿨오케스트라2	1
		지휘법1	2		
		합 계	13	합 계	11

4. 교과목 해설

□ 관현악, 피아노 전공

MU1021 - MU1028 연주 1-8 (Weekly Recital 1-8) 실습 각 1시간 각 1학점

개인적 음악기능의 숙달과 발표력 함양을 연주 수업을 통하여 연마한다.

MU1505- MU1512 피아노전공실기 1-8 (Major(Piano) 1-8) 실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1529- MU1536 현악전공실기 1-8 (Major(String) 1-8) 실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1521- MU1528 관악전공실기 1-8 (Major(Wind)1-8) 실습 각 1시간 각 1학점

다양한 스타일의 악곡을 연습하고 지도 받으면서 연주자에게 요구되는 테크닉과 악곡의 해석 및 표현하는 법을 기른다.

MU1053 - MU1058 부전공실기 1-4 실습 각 1시간 각 1학점

(Electives in Minor Instrument 1-4)

전공 이외의 악기를 연주하는 방법을 배우며 다른 악기의 특징 및 연주법의 차이를 실습을 통해 익힌다.

MU1201 - MU1208 관현악 1-8 (Orchestra) 실습 각 4시간 각 2학점

현악, 관악, 타악기로 구성되어 있는 오케스트라 합주를 통하여 그 다양한 예술적 표현을 배우며 조화와 균형미 등을 익힌다.

MU1211 - MU1218 현악합주 1-8 (String Ensemble) 실습 각 2시간 각 2학점

현악 합주를 통해 바로크에서 현대에 이르는 합주곡을 익히고, 음정의 조정, 음색, 균형을 배운다.

MU1221 -MU1228 관악합주 1-8 (Brass Ensemble) 실습 각 2시간 각 2학점

합주를 통하여 각기 다른 관악기의 특성과 연주기법을 배우고 앙상블의 경험을 쌓는다.

MU1231-MU1236 실내악 1-6 (Chamber Music) 실습 각 1시간 각 1학점

소규모 앙상블 훈련을 통해 다른 악기와의 조화 능력을 향상시킨다. Duo로부터 Trio, Quartet, Quintet, Octet 등을 구성하여 작품 문석과 경향에 대한 연구를 한다.

MU1513-MU1520 오케스트라레파토리 1-8 실습 각 1시간 각 1학점

(Orchestral Repertory)

오케스트라 연주곡 중에서 각 파트를 배우고 특히 전공자들의 오케스트라 오디션을 위한 곡들을 중점적으로 다룬다.

MU2003, MU2004 School Orchestra 교육실습 1-2 실습 각 2시간 각 1학점

(School Orchestra Teaching Practicum 1-2)

악기 연주자이자 교육자로서 학교 오케스트라를 이끌어 나갈 수 있도록 실습을 통해 학생들을 위한 음악 교육방법을 익힌다.

MU1031 - MU1034 시창청음 1-4 강의 각 2시간 2학점

(Sight Singing and Ear Training 1- 4)

정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기르고 선율 및 화음,리듬을 바르게 듣고 받아 적을 수 있는 기초능력을 기른다.

MU1405 - MU1406 초견 및 반주법 1-2 실습 각 2시간 각 2학점

(Piano Accompaniment 1-2)

초견의 기술을 연마하고 다양한 반주 음형을 이해하고 실습하는 과정이다.

MU1411 - MU1412 피아노문헌1-2 (Piano Literature 1-2) 강의 각 2시간 2학점

주요 피아노 작품들의 음악양식, 작곡자의 어법, 연주기교 등을 문헌과 감상을 통해 연구한다.

MU1421 - MU1422 피아노앙상블1-2 (Piano Ensemble 1-2) 실기 각 2시간 각 2학점

두 명 혹은 그 이상의 피아노 연주자들이 상대방의 연주를 들으며 조화를 이루는 훈련을 한다. 바로크, 고전, 낭만시대 및 현대에 이르는 작품을 중심으로 실습한다.

MU1431 - MU1432 피아노 교수법 1-2 (Piano Pedagogy 1-2) 강의 각 2시간 2학점

연령별, 수준별로 다양한 조건의 학생들을 교육시키는 방법을 연구한다. 기초적인 교육원리 및 개인지도의 특성을 이해하도록 하고, 올바른 연주자세, 독보방법, 음악양식에 대한 이해를 돕는 방법을 배운다.

MU1472 - MU1473 편곡법 1-2 (Orchestration 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점

다양한 오케스트라 악기들의 성능과 음색에 대해 배우고 건반 악보를 여러 가지 악기 구성으로 편곡하는 기술을 배우는 관현악 기법 연구이다.

MU1035 - MU1036 화성1-2 강의 각 2시간 각 2학점

(The Basic Theory of Harmony 1-2)

조, 음계, 음정, 온음계적 4성부 화성진행, 3화음과 그 전위형태 등을 연구하고 분석을 통하여 음악적인 구성 및 진행을 이해한다.

MU1045 - MU1046 음악분석1-2 (Music Analysis 1-2) 강의 각 2시간각 2학점

음악적 기본요소들과 이의 변형, 조적 체계와 화성, 대위기법, 음악형식 및 악기사용에 따른 악곡변화 등의 음악적 발달과정을 음악작품을 통해 이론적으로 연구한다.

MU1041 - MU1044 서양음악사1-4 강의 각 2시간 각 2학점

(History of the Western Music 1-4)

고대로부터 현대로 이르기까지의 서양음악사의 발달 과정을 음악사조와 음악양식, 작곡가의 생애와 주요 작품 등을 통해 연구한다.

MU1081, MU1082 대위 1-2(Counterpoint 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점

중세기법의 기초부터 조성에 의한 3성 대위, 카논, 이중 대위, 인벤션, 조성에 의한 4성 대위 및 푸가 등을 연구한다.

MU1091, MU1092 건반화성 1-2 (Keyboard Harmony 1-2) 강의 각 2시간 각 2학점

적절한 화음 선택, 조 옮김, 초견 연주 등을 건반으로 직접 활용할 수 있는 능력을 기른다.

MU1407 - MU1410 반주법 1-4 (Accompaniment 1-4) 실습 각 2시간 각 2학점

다른 연주자와 호흡을 맞추어 연주하는 반주 능력을 키우도록 한다. 기악과 성악 등 다양한 앙상블을 연주하고 실습한다.

MU1061 지휘법1 (orchestral conduction 1) **강의 각 2시간 각 2학점**

2인 이상의 앙상블 연주에서 곡의 해석을 통일하고 지휘자가 자신의 해석을 연주자에게 부여하는 것으로 악곡의 빠르기, 박자, 프레이징, 음의 세기 등을 지시하여 악곡의 흐름을 안내하는 기술적 방법을 배우고 실습한다.

MU1999 졸업연주(Senior Recital) **P학점**

4학년 마지막 학기에 연주하며, 학사 학위를 위한 필수 과목이다. (Pass/Non-Pass)

□ 학부 졸업 요건 : 학부 내규

< 음악학부 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.

2. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 졸업연주(MU1999) 교과목 필수 시행

요건	내용
전 공 교 과 목	4학년 2학기(8학기 차) 졸업연주 시행을 위해서는 4학년 1학기(7학기차)까지 의 전공실기 및 연주 수업을 반드시 이수하여야 함.
졸 업 연주 P a s s	졸업연주는 학사학위를 위한 필수 연주회로 마지막 학기에 반드시 수강하여야 하며, 졸업연주 자격 곡목으로는 각 악기별 Concerto 전악장 및 이에 상응하는 수준의 곡으로 지정하며, 학점없이 Pass/Non Pass로 판정함.

실용음악학부

(Division of Contemporary Music)

1. 교육목표

서경대학교 실용음악학과는 본교의 건학이념과 교육목적을 실천하며, 21세기 문화예술의 발전에 앞장서는 창의적, 세계적, 실용적 전문 문화예술인 양성을 목표로 한다.

(1) 창의적 문화예술인

- 대중음악산업 관련 학문적 소양과 전문적 능력을 갖춘 창의적 문화예술인을 양성한다.
- 학문적, 이론적 지식을 바탕으로 창의적 예술적 가치를 갖는 창조물을 만들어 낼 수 있는 인재 양성에 힘쓴다.

(2) 세계적 문화예술인

- 교양과 인성을 갖추고 대한민국의 대중음악산업을 선도하며 세계적 위상을 갖춘 문화예술의 중심에서 활동하는 예술인을 양성한다.
- 음악적 지식과 기능을 바탕으로 한 인성교육을 통해 인의와 덕성을 갖추고 대중문화 예술 전반에 기여할 수 있는 교육자를 양성한다.

(3) 실용적 문화예술인

- 학문적 기초에 근거하여 다양한 실용음악분야에서 선도적 역할을 수행할 수 있는 대중음악 예술인을 양성한다.
- 급변하는 대중음악의 경향을 이해하고 관련 산업 전반에 활동 가능한 전문 인재를 양성한다.

□ 세부 교육목표

동시대성을 반영한 세계적인 대중성을 기반으로 새로운 음악적 트렌드를 제시하며, 이를 창작과 연주에 응용할 수 있도록 한다.

실용음악이 포함하고 있는 예술적 의미와 기능을 학문적 이론과 응용 측면에서 연구하여 창조적 음악인 양성에 기여한다.

음악 제작 및 공연에 관한 교내 교육시설을 통해 교육현장과 실무현장의 경계를 없애고, 경쟁력 있는 교육 시스템과 커리큘럼을 구성하여 세계적 음악계의 지도자로 활동 할 수 있는 인재양성에 앞장서고자 한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 실용음악학과의 모든 학생은 교양필수 18학점(필수과목 이수계획표 참고), 교양선택 5개 영역 중 3개 영역 12학점(2021입학자부터 5개 영역 15학점), 필수과목을 포함한 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다.
2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 개설된 모든 전공교과목은 실용음악학 전공자에게 필요한 교과과정이므로 모두 이수하는 것을 권장한다. 특히 졸업요건에 포함된 교과목(학과 졸업요건 참조)들은 반드시 이수하여야 한다.
3) 기타 표기되지 않은 사항은 학교규정에 따른다.

□ 전공교육과정

실용음악학부의 교육과정은 크게 전공별 역량 향상을 위한 기초공통영역과 통합적 실용역량 향상을 위한 전공통합영역으로 나뉘며, 세부적으로 전공기초전공 영역, 창의설계 영역, 실무역량 영역으로 나뉜다. 기초전공 영역은 실용음악 전공자에게 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해 음악전문가로의 기반을 다지는 과정이며, 1-2학년 때 진행된다. 창의설계 영역은 다양한 분야로의 활용을 위한 과정으로 영상, 레코딩 등 활용분야를 다루는 과정으로 3학년 때 진행된다. 마지막으로 실무역량 영역은 공연을 통한 실무 프로젝트를 경험하는 과정으로 4학년 때 진행되며, 8학기에는 '졸업 공연 및 시험' 과목을 수강하고 졸업공연에 참여해야한다.

본 학과는 원칙적으로 타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있으며, 개별강좌에 대한 수강신청도 허용하지 않는다.

□ 전공 이수체계도

1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
기초전공능력				창의설계능력		실무능력	
화성학1	화성학2	화성학3	즉흥연주 기법1	즉흥연주 기법2		작곡기법연구	전공세미나
시창청음1	시창청음2	작편곡법1	작편곡법2	송라이팅1	송라이팅2	대중음악사	
컴퓨터음악1	컴퓨터음악2	뮤직 프로덕션1	악기론	스튜디오 테크닉1	스튜디오 테크닉2	레코딩 프로젝트1	레코딩 프로젝트2
앙상블1	앙상블2	앙상블3	앙상블4	고급 앙상블1	고급 앙상블2		
클래스 피아노1	클래스 피아노2		가창연구	리듬연구1		보컬 프로덕션1	보컬 프로덕션2
전공실기 실습1	전공실기 실습2	전공실기 실습3	전공실기 실습4	아날로그 테크놀로지1	아날로그 테크놀로지2		
				믹싱 & 마스터링1	믹싱 & 마스터링2	보컬레코딩 테크닉1	보컬레코딩 테크닉2
				라지앙상블 1	라지앙상블 2		졸업공연 및 자작곡음원 제출
	창의적 음악표현 능력	다양한 음악장르 활용 능력	밴드 리더로서의 음악 능력	K-POP의 글로벌 확산 능력	문화예술적 능력	대중음악 콘텐츠 기획 능력	

3. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	Global English 1*	2	Global English 2*	2
	핵심역량교양필수 2*	4	핵심역량교양필수 2*	4
	화성학1	2	화성학2	2
	시창청음1	2	시창청음2	2
	컴퓨터음악1	2	컴퓨터음악2	2
	앙상블1	2	앙상블2	2
	클래스피아노1	2	클래스피아노2	2
	전공실기실습1	3	전공실기실습2	3
	합 계	19	합 계	19
2	World English 1*	2	World English 2*	2
	핵심역량교양필수 1*	2	기초학문교양선택(택1)**	3
	기초학문교양선택(택1)**	3	앙상블4	2
	앙상블 3	2	작편곡법2	2
	작편곡법1	2	가창연구	2
	뮤직프로덕션1	2	악기론	2
	전공실기실습3	3	전공실기실습4	3
	전공선택(택1)	2	전공선택(택1)	2
	합 계	18	합 계	18
3	기초학문교양선택(택1)**	3	기초학문교양선택(택1~2)**	3~6
	고급앙상블1	2	고급앙상블2	2
	즉흥연주기법2	2	스튜디오테크닉2	2
	스튜디오테크닉1	2	송라이팅2	2
	송라이팅1	2	전공선택(택1~3)	2~6
	전공선택(택1~3)	2~6		
	합 계	17	합 계	18

* 핵심역량교양필수 : Global English 1-2, World English 1-2, 상상력에의초대, 문제해결의힘, 홀리스틱리더십, 내인생의성공학·실패학, 직무리허설(9과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외 없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수

*** 졸업공연및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

CM0011 - CM0014 화성학 1-4(Harmony1-4) **강의 각 2시간 각 2학점**

모든 음악 구성에 기반을 이루는 화성이론을 습득하여 화성 진행을 이해하고 다양한 장르에 적용된 예를 분석한다.

CM0015 - CM0016 시창청음 1-2(Ear Training1-2) **강의 및 실습 각 2시간 각 2학점**

음악을 보고 듣는 과정을 체계적으로 학습한다. 단계적 학습을 통해 독보력, 기보력, 그리고 음악적 역량을 기를 수 있도록 한다.

CM0017 컴퓨터음악 1(Computer Music1) **강의 및 실습 2시간 2학점**

컴퓨터 음악의 기본 원리를 이해하고, 다양한 프로그램을 통해 음악을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

CM0018 컴퓨터음악 2(Computer Music2) **실습 2시간 2학점**

컴퓨터 음악의 기본 원리를 이해하고, 다양한 프로그램을 통해 음악을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

CM0021 - CM0024 앙상블 1-4(Ensemble1-4) **실습 각 3시간 각 3학점**

기본적인 앙상블 감각을 익히며, 시대별 대중음악을 접함으로써 다양한 음악들의 연주관습과 음악적 표현을 학습한다.

CM0025 - CM0026 클래스피아노 1-2(Piano Class1-2) **실습 각 2시간 각 2학점**

실용음악에 사용되는 피아노 스타일을 이해하고 연주에 적용하여 자신의 전공에 활용할 수 있도록 한다.

CM0035 - CM0036 뮤직프로덕션1-2(Music Production1-2) **실습 각 3시간 각 3학점**

실용음악이 완성되는 과정을 경험하며, 제작의 흐름을 이해한다. 이를 통해 작곡가, 편곡가, 연주자의 역할과 특징을 이해하고 실무를 경험한다.

CM0037 - CM0038 작편곡법1-2(Arranging1-2) **강의 각 2시간 각 2학점**

리듬섹션을 이용한 대중음악 편곡법을 학습한다. 다양한 작품 분석을 통해 대중음악의 반주가 가지는 원리를 익히며, 여러 장르로 편곡할 수 있는 능력을 기른다.

CM0039 - CM0040 스튜디오테크닉 1-2(Studio Technique1-2) **실습 각 2시간 각 2학점**

스튜디오 레코딩 과정을 경험하는 수업으로 레코딩에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 대처하며, 실전을 경험할 수 있다.

CM0045 - CM0048 고급앙상블 1-2(Advanced Ensemble1-2) **실습 각 3시간 각 3학점**

동시대 팝음악과 국내 대중음악의 대표적인 곡들을 분석/연주해보며 그 특징을 익히며, 나아가 다양한 편곡을 통해 응용할 수 있는 자질을 기른다.

CM0049 - CM0050 송라이팅 1-2(Song Writing1-2) **강의 및 실습 각 2시간 각 2학점**

화성진행의 원리를 기반으로 선율과 화성의 관계를 이해하여 선율작법에 응용할 수 있도록 한다. 다양한 주제를 이용한 가창곡을 작곡할 수 있는 능력을 기른다.

CM0054, CM0055, CM0069, CM0070 전공세미나 1- 4 (Principle Seminar 1 - 4) **실습 각 3시간 각 3학점**

전공별로 자신의 악기 및 분야의 기술을 완성시키기 위해 심도 있는 실습을 진행하여 학생들의 연주 및 창작기술을 향상시킨다.

CM0056 악기론(Instrumentation) **강의 2시간 2학점**

악기의 특성과 사용법에 대한 기본적인 방법을 학습한다. 다양한 음악 스타일에 사용되는 악기를 연구하며 악기를 활용할 수 있는 능력을 기른다.

CM0060 대중음악사(Popular Music History) **강의 2시간 2학점**

미국 흑인음악부터 현대의 대중음악에 이르기 까지 대중음악의 흐름과 한국 근·현대 대중음악사의 폭넓은 이해를 바탕으로 실용음악의 이해와 분석을 가능하게 한다.

CM0061 - CM0062 레코딩프로젝트 1-2(Recording Project1-2) **실습 각 4시간 각 4학점**

녹음 기술에 대한 기초 지식과 음향에 대한 이해를 기반으로 음반/음원제작 과정을 경험한다.

CM0075 보컬전공LAB1-2(Private Instruction LAB ; Vocal1-2) **실습 2시간 2학점**

보컬전공의 심화 과정으로 보컬리스트에게 요구되는 가창 테크닉과 지식을 학습한다. 해당 교수와 자유롭게 심도 있는 실습을 진행한다.

CM0076 기악전공LAB1-2(Private Instruction LAB ; Instrument1-2) **실습 2시간 2학점**

기악전공의 심화 과정으로 연주자에게 요구되는 테크닉과 지식을 학습한다. 해당 교수와 자유롭게 심도 있는 실습을 진행한다.

CM0079-CM0082 전공실기실습1-4(Practice of Major1-4) **실습 3시간 3학점**

전공별 특성에 따른 팀 구성을 기반으로 무대를 준비하고 만들어가는 과정을 실습하는 과목이다. 다양한 스타일의 음악을 선곡하여 개인 및 팀별 연습을 거쳐 연주한다. 음악적 분석과 표현에 중점을 두며, 보컬, 기타, 건반, 베이스, 드럼, 관악기 등으로 팀을 이루어 진행된다.

CM0083 영상제작실습 1(Practice for Video Production1) **실습 2시간 2학점**

완성된 음악의 영상연출을 목적으로 필요한 영상 제작기술을 학습하고 음악적 연출이 가능하게 한다.

CM0084 영상제작실습 2(Practice for Video Production2) **실습 2시간 2학점**

완성된 음악의 영상연출을 목적으로 필요한 영상 제작기술을 학습하고 음악적 연출이 가능하게 한다.

CM1999 졸업공연 및 시험(Graduation Recital & Examination) P학점

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업연주 평가를 통해 졸업 능력을 평가 받는다. (Pass/Fail)

□ 학과 졸업요건 : 학과 내규

< 실용음악학과 졸업요건 >

실용음악학과 졸업을 위해 정해진 절차에 의한 심사를 거쳐야 하며, 일정 수준에 도달한 자에 한하여 졸업을 할 수 있다.

1. 졸업을 위해 “졸업공연 및 시험(CM1999)” 과목을 신청하고, 졸업공연에 참여해야 한다. “졸업공연 및 시험(CM1999)” 과목은 P학점(Pass/Fail)으로 산정되며, 졸업 공연 이후 개인별 음원(1개 이상)을 반드시 제출해야 한다.

2. “졸업공연 및 시험”과목 신청 및 졸업공연 참여 자격은 다음의 조건을 충족한 자에 한하여 부여된다.
   (1) 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
   (2) 다음의 교과목을 반드시 이수하여야 한다.
   * 앙상블1-4, 고급앙상블1-2, 전공실기실습1-4
   * 학번별 개설과목에 차이가 있을 수 있으며, 자신이 포함된 학년에 개설된 위 과목들을 반드시 수강해야 한다.
   (3) 편입학자는 3학년, 4학년에 해당하는 내규를 적용한다.

무용예술학부

(Department of Dance Arts)

1. 교육목표

본 학과는 21세기에 맞는 국제적 감각과 지혜・인의・용기를 갖춘 무용 인재양성을 위하여, 무용예술교육의 기본적인 전문지식을 바탕으로 올바른 가치관을 확립하고 기존 틀에서 벗어난 새로운 생각과 창의적 발상으로 학술이론과 응용방법을 연구·교수하고, 건전한 인격을 함양·도야하는 전인교육을 실시하여 무용현장 전문가, 무용 교육자, 무용 연구자를 양성하는 것을 목표로 한다. 구체적인 세부목표는 다음과 같다.

1) 서경대학교의 교육목표인 창조적 탐구인 양성을 위하여, 본 학과는 실용적인 교육과정의 일환으로 특성화 된 무용실기와 이론을 통해 창의중심교육을 지향한다. 또한 이에 따른 지속적인 교수법 개발을 통해 창의적인 교육과정을 수립하여 이를 이수하는 무용연구자로 하여금 창조적 탐구 능력을 함양하게 한다.

2) 서경대학교 교육목표인 실천하는 전문인 양성을 위하여, 본 학과는 무용예술(순수·실용)을 소구하는 다양한 계층의 사회적 요구에 부응하여 무용교육자 양성을 목표로 교육과정개선 및 산학연간 협력을 지속적으로 추구한다.

3) 서경대학교 교육목표인 세계적 교양인 양성을 위하여, 무용교육을 통해 올바른 가치관을 확립하고 인성교육의 강화를 통한 국제적 친화력을 함양하여 지역사회와 국가, 국제사회에 이바지할 인재를 양성한다. 또한 국제무대에서 활약할 수 있는 인재로서 글로벌 시대에 상응하는 문화경쟁력을 갖춘 무용현장에 필요한 전문적 인력을 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 무용예술학과의 교육과정은 한국무용전공과 실용무용전공으로 구분되며, 각 전공별 목표와 심화전공 트랙으로 운영된다.

2) 교양 교육과정은 핵심역량교양필수와 핵심역량교양선택(2020입학자), 기초학문교양선택(2021이후 입학자)으로 구분되며, 전공교육과정은 창의적 안무능력, 분석적·비판적 문제해결능력, 사회적 상호관계능력, 타문화 이해·수용을 위한 글로벌 능력, 진로설계 및 자기계발 능력, 실무능력의 정공역량을 배양하기 위하여 기초이해전공 교육과정과 기초응용전공 교육과정, 전공심화과정, 창의역량과정, 실용무용지도자 교육과정으로 구성된다. 전공을 이수하기 위해 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

3) 졸업을 위한 최소 이수학점은 한국무용전공 120학점 이상, 실용무용전공 120학점 이상이며, 2021학번부터 핵심역량교양필수 9과목 18학점, 기초학문교양선택 5개 영역 총 15학점, 전공 48학점 이상을 이수하여야 한다. 또한, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다(단, ※2020학번은 핵심역량교양필수 9과목 18학점, 핵심역량교양 6개 영역 중 3개영역 12학점 이수, ※17~19학번 까지는 핵심역량교양필수 9과목 18학점 핵심역량교양 6개 영역 중 2개영역 이수).

※ 외국인 전형의 경우 필수교양 최저 24학점, 단일 전공 최저 48학점(“졸업논문및시험”포함)이상을 이수하여야 함. 또한 졸업 전까지 한국어 능력시험(TOPIK) 3급 이상 반드시 취득하여야함.

4) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	내인생의 성공학·실패학* 직무리허설* 기초학문교양선택(택1)** Global English 1* 전공 및 기타	2 2 3 2 9~10	상상력의 초대* 문제해결의 힘* 홀리스틱 리더십* Global English 2* 전공 및 기타	2 2 2 2 9~11
	합 계	18~19	합 계	17~19
2	World English1* 전공 및 기타	2 14~17	World English2* 전공 및 기타	2 14~17
	합 계	16~19	합 계	16~19
3	기초학문교양선택((택1)** 전공 및 기타	3 14~16	기초학문교양선택((택1)** 전공 및 기타	3 14~16
	합 계	17~19	합 계	17~19
4	기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	3 14~16	기초학문교양선택((택1)** 전공 및 기타 졸업작품및시험***	3 14~16 P
	합 계	17~19	합 계	17~19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
**기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

실용무용전공(학부)

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	내인생의 성공학·실패학* 직무리허설* Global English 1* 전공 및 기타	2 2 2 11~13	상상력의 초대* 문제해결의 힘* 홀리스틱 리더십* Global English 2* 전공 및 기타	2 2 2 2 11
	합 계	17~19	합 계	19
2	World English1* 기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	2 3~6 11	World English2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 3 13
	합 계	16~19	합 계	15~18
3	기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	3~6 13~16	기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	3 14~16
	합 계	16~19	합 계	14~19

4	전공 및 기타	11~19	전공 및 기타 졸업작품및시험***	12~19 P
	합 계	11~19	합 계	12~19

*핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
**기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수.
*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

실용무용전공(외국인 전형)

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	생활속의 한국어1* 비즈니스 한국어1* 전공 및 기타	3 3 12	생활속의 한국어2* 비즈니스 한국어2* 전공 및 기타	3 3 12
	합 계	18	합 계	18
2	시네마 한국어1* Global English 1 전공 및 기타	3 2 9~14	시네마 한국어2* Global English 2 전공 및 기타	3 2 9~14
	합 계	14~19	합 계	14~19
3	한국어 작문 1* 전공 및 기타	3 12~16	한국어 작문 2* 전공 및 기타	3 12~16
	합 계	15~19	합 계	15~19
4	전공 및 기타	15~19	전공 및 기타 졸업작품및시험***	15~19
	합 계	15~19	합 계	15~19

* 한국어교양필수 : 총 24학점이수 및 한국어 능력시험(TOPIK) 3급 이상 반드시 취득하여야함.
*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

▌한국무용전공▐

(Major of Korea Dance)

1. 교육목표

서경대학교 무용예술학과 한국무용전공은 무용실기와 이론에 관한 전문지식과 기술을 습득하여 국제적 감각을 갖춘 인재양성은 물론, 무용을 통하여 인간정서의 순화와 심신을 발달시킴으로서 건강하고 품격 높은 순수무용 전문가로 육성하는데 목표가 있다.

2. 전공과정 이수방법

1,2학년에서는 무용의 기본이론인 한국·서양 무용사, 무용의 이해 등의 기초지식을 습득하는 동시에 전공실기와 부전공실기를 겸하여 습득함으로서 무용경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 전공실기의 강화교육을 집중적으로 하고 안무법, 무용레파토리연구 등의 전공과목을 통하여 무용의 학문적, 공연 예술적 깊이 있는 이해를 가능하게 한다. 그 밖에 요가테스, 실버댄스, 스트릿댄스, 방송댄스 등 다양한 공연예술 분야에 대한 풍부한 교육과 경험을 통하여 순수무용예술분야와 대중무용예술분야의 인재를 육성한다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 학기 당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3,4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크샵을 통한 작품발표회와 유아무용 지도사 자격증, 무용 지도사 자격증, 요가테스 지도자 자격증, 실버댄스 지도자 자격증, 스트릿댄스 지도자 자격증, 줌바댄스 지도자 자격증 등을 취득하여야 한다.

□ 전공 이수계획표

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	무용의이해, 한국무용1, 한국무용전공실기1, 방송댄스
1-2	기초 이해 전공과정	세계무용과 문화, 한국무용2, 한국무용전공실기2, 현대무용2, 발레핏
2-1	기초 응용 전공과정	한국무용사, 한국무용3, 한국무용전공실기3, 한국민속무용1, 한국전통연희1, 레크댄스, 요가테스
2-2	기초 응용 전공과정	서양무용사, 한국무용4, 한국무용전공실기4, 한국민속무용2, 한국전통연희2, 레크댄스2, 실버댄스
3-1	전공 심화과정	20세기무용사1, 한국무용5, 무용즉흥1, 한국무용 워크샵1, 무용공연기획및제작, 줌바댄스
3-2	창의 역량과정	20세기무용사2, 무용작품해설, 무용즉흥2, 한국무용6, 한국무용워크샵2, 스트릿 댄스
4-1	실용무용 지도자 교육과정	무용교수법, 한국무용7, 안무법2, 무용지도자워크샵1
4-2	졸업 논문 및 시험	무용연출, 한국무용8, 무용레파토리연구2, 무용지도자워크샵2, 무용연기, 졸업작품 및 시험

□ 전공 이수체계도

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
	기초이해전공과정		기초응용전공과정		전공 심화 과정	창의 능력 과정	실용무용 지도자 교육과정	졸업 논문 및 시험	
글로벌 능력	무용의 이해	서양 무용사	한국 무용사	서양 무용사	20세기 무용사1	20세기 무용사2	무용 교수법	무용연출	
상호관계 능력	한국무용1	한국무용2	한국무용3	한국무용4	한국무용5	무용작품 해설	한국무용7	한국무용8	무용현장 전문가
문제 해결능력	한국무용 전공실기1	한국무용 전공실기2	한국무용 전공실기3	한국무용 전공실기4	무용 즉흥1	무용 즉흥2	안무법2	무용 레퍼토리 연구2	
실무 능력	방송댄스	현대무용2	한국민속 무용1	한국민속 무용2	한국무용 워크샵	한국무용6	졸업작품 및시험	졸업작품 및시험	
창의적 안무능력		발레핏	한국전통 연희1	한국전통 연희2	무용공연 기획 및 제작	한국무용 워크샵2	무용 지도자 워크샵1	무용 지도자 워크샵2	
자기계발 능력			레크댄스1	레크댄스2	줌바댄스	스트릿 댄스		무용연기	
취업실무 능력			요가테스	실버댄스					실용무용 지도자

4. 교과목 해설

DA1001 무용의이해(Introduction to Dance) **강의 2시간 2학점**

원시사회에서 지녔던 무용의 의미로부터 예술성의 획득이후 다양한 장르로의 발전을 이룬 오늘날에 이르기까지 무용예술의 역사적 흐름을 무용이 지녔던 사회적 지위나 시대적 특징을 중심으로 간략히 살펴보고, 장르별 춤의 유형과 사상을 감상을 통해 연구함으로써 타 예술과는 다른 무용예술의 특질을 이해하고자 한다.

DA1002 무용작품해설(Introduction to Dance Appreciation) **강의 3시간 3학점**

가치 있는 무용작품을 대상으로 평가의 요인을 내용과 형식의 각 측면에서 해설함으로서 작품의 구성, 내용, 예술성을 객관적으로 이해하고 무용용어, 작품의 평가능력을 함양한다.

DA1003 한국무용사(History of Korean Dance) **강의 3시간 3학점**
한국무용의 변천과정을 각 시대적, 문화적 특색별로 살펴보고, 생성 및 변천과정을 체계적으로 연구하여 서양무용의 특질을 탐구하고 예술무용으로서의 방향성을 모색한다.

DA1004 서양무용사(History of Western Dance) **강의 3시간 3학점**
서양무용의 변천과정을 각 시대적, 문화적 특색별로 살펴보고, 생성 및 변천과정을 체계적으로 연구하여 서양무용의 특질을 탐구하고 예술무용으로서의 방향성을 모색한다.

DA1008 무용공연기획및제작(Dance Performance Management) **강의 3시간 3학점**
무용기획에 대한 필요한 모든 요소에 대한 정확한 정보를 얻으며 기본적인 공연능력, 자금의 운영, 광고 등의 문제들을 구체적인 공연을 대상으로 익힌다.

DA1011 세계무용과문화(World Dance and Culture) **강의 2시간 2학점**
아시아와 태평양 지역을 중심으로 세계의 주요한 춤 전통을 소개하고 영상자료와 무용동작 실기, 현장조사로 이루어진 수업을 통해 각기 다른 문화마다 다양한 춤의 장르, 목적, 기능, 독특한 춤동작을 관찰하고 이해한다.

DA1021 - DA1024 한국무용1 - 4(Korean Dance 1-4) **실습 각 2시간 각 2학점**
한국무용의 기초에서부터 다양한 여러 춤사위를 익혀 한국의 정서를 한국적 몸짓으로 표현할 수 있는 능력과 기본자세를 배양시켜 단계적으로 훈련하는 과정이다.

DA1025 - DA1028 한국무용5 - 8(Korean Dance 5-8) **실습 각 3시간 각 3학점**
한국무용의 기초 체계를 바탕으로 움직임의 본질적인 춤사위를 연구하고 다양한 작품을 탐색하여 적용시킨다.

DA1031 현대무용1(Modern Dance 1) **실습 2시간 2학점**
움직임의 기본원리인 자연스런 움직임과 테크닉 등의 기초로 무용적 신체를 육성하며 무용의 크고 작은 동작의 조화를 기르기 위한 수단을 목표로 내면적 움직임의 표현력에 중점을 둔다.

DA1032 현대무용2(Modern Dance 2) **실습 2시간 2학점**
움직임의 기본원리인 자연스런 움직임과 테크닉 등의 기초로 무용적 신체를 육성하며 무용의 크고 작은 동작의 조화를 기르기 위한 수단을 목표로 내면적 움직임의 표현력에 중점을 둔다.

DA1057, DA1058 한국민속무용1, 2(Korean Folk Dance 1, 2) **실습 각 2시간 각 2학점**
한국무용의 역사적 흐름을 고찰하여 개념과 특징을 이해하고 민간에 전승된 자존문화를 연구하며 굿, 탈춤, 풍물 등 한국 민속무용의 스텝 및 동작을 익힘으로 민족의 전통미와 풍속에 대한 맥을 이어가며 한국 민속무용의 형태와 풍습을 고찰하는데 있다.

DA1064, DA1065 한국무용워크샵1, 2(Korean Dance Workshop 1, 2) **실습 각 3시간 각 3학점**
한국전통무용과 정재를 중심으로 춘앵무, 살풀이, 승무, 처용무, 학연화대합설무, 일무를 습득한다.

DA1071 무용연기(Acting) **실습 2시간 2학점**
연기의 본질과 특성을 이해하고 무용과 연기의 관계를 살펴보며, 실제로 몸에 익힘으로서 무용에 필요한 연기력을 향상시키고 보다 폭넓은 무용예술을 표현하고자 한다.

DA1077, DA1078 한국전통연희1, 2(Korean Traditional Theatricals 1, 2) 실습 각 2시간 각 2학점
가·무·악 종합예술 형태의 전통연희에 대해서 배운다.

DA1082 안무법2(Choreography 2) 실습 3시간 3학점
무용안무의 기초지식과 제반이론의 중요성을 익히고 주어진 시간과 공간 속에서 움직임을 구성하는 능력과 안무과정, 표현방식 그리고 실제의 일관성 있는 창작과정을 통해 안무능력을 배양한다.

DA1085 무용연출 (Dance Production) 강의 각 3시간 3학점
무용작품선정에서부터 작품분석, 무대, 의상, 조명, 소품, 음향 등의 디자인, 연습계획 작성 등 무용작품제작의 전 과정을 체험한다.

DA1087, DA1088 무용즉흥1, 2(Dance Improvisation 1, 2) 실습 각 3시간 각 3학점
심리적, 신체적, 사회적, 문화적, 철학적 이슈를 토대로 한 주제 접근 혹은 이미지 접근을 통하여 표현되어지는 모든 것에 동기를 부여함으로써 정형화된 사고의 틀을 극복하고 열린 시각을 갖게 한다.

DA1092 20세기무용사1(The 20th Century Dance History 1) 강의 3시간 3학점
모더니즘 태동이후 현재까지 생성한 무용 및 그에 관한 제반이론을 익힘으로써 현대의 무용예술에 관한 인식 지평을 외국무용중심으로 체계적으로 갖춘다.

DA1094 20세기무용사2(The 20th Century Dance History 2) 강의 3시간 3학점
무용사의 과도기라 할 수 있는 20세기의 한국무용사에 있어서 가장 중요한 현상이라고 할 수 있는 서양무용의 소개와 그 영향으로 탄생한 신무용, 창작무용 등 다양한 무용 장르의 발전사를 되짚어본다.

DA1095 무용교수법 (Dance Teaching Method) 강의 각 3시간 3학점
무용교육 및 실용무용교육의 중요성을 강조하고 교육을 어떻게 할 것인지 그 방법론을 탐구한다. 즉, 교육방법 제시, 무용프로그램 및 실용무용프로그램 선택 등 학습자 대상의 연령과 숙련도에 알맞은 다방면의 교수방법을 연구하고 프로그램을 개발한다.

DA1101 무용레파토리연구2(Dance Repertory Research 2) 실습 3시간 3학점
무용작품 레파토리 중에서도 명작으로 손꼽을 수 있는 중요한 작품을 선별하여 이론적 이해와 함께 올바른 전승을 위한 실습이 병행된다.

DA1104 - DA1107 한국무용전공실기1 - 4 1, 2 : 강의 및 실습 각 3시간 각 3학점
(Principle of the Major 1-4) 3, 4 : 실습 각 3시간 각 3학점
작품의 주제 설정, 신체움직임의 표출, 다양한 효과요소들과의 조화, 그리고 전체적인 연출방법에 이르기까지 무용작품 공연에 관한 창작법을 실기면에서 학습한다.

DA1112 요가테스(Yogates) 실습 2시간 2학점
요가와 필라테스 교육에 필요한 기본적 지식을 이해하고 교육 대상에 맞는 실질적인 요가테스 프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힐 수 있도록 한다. 본 강의는 <요가테스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1115 실버댄스(Silver dance) **실습 2시간 2학점**

현대사회의 평균수명의 연장과 조기퇴직으로 인해 노년기의 연장된 여가시간을 어떻게 성공적으로 보내야 할 것인가에 대한 관심이 높습니다. 실버 교육에 필요한 기본적 지식을 이해하고 실질적인 실버댄스 프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힐 수 있도록 한다. 본 강의는 <실버댄스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1118 줌바댄스(Zumba dance) **강의 및 실습 2시간 2학점**

모든 피트니스 요소들이 조합된 전신운동, 이로 인한 심혈관 개선, 근육단련, 균형감각 및 유연성 향상 그리고 체력증강에 높은 영향을 미치는 실용무용이다. 본 교과목은 실용무용실기와 이론의 전문지식과 기술을 습득 하여 사회에 꼭 필요한 전문 실용무용지도자 양성에 도움을 줄 수 있다. 특히, <줌바댄스> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1120, DA1121 무용지도자워크샵1,2(A Workshop for Dance Leader 1, 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

무용교육에 필요한 기본적인 지식을 이해하고, 실질적인 지도능력을 익힌다. 또한 교육대상에 맞는 실질적인 무용프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익힌다.

본 강의는 <무용지도자>, <유아무용지도자> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용 지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1122 발레핏(Ballet Fit) **강의 및 실습 2시간 2학점**

발레와 피트니스를 결합한 신개념 복합 운동으로 정통 발레에 웨이트 동작을 가미하여 발레와 피트니스의 장점을 극대화 시켜 주는 실용무용이다. 특히, 발레핏은 자세교정, 바디라인 교정에 높은 효과를 나타내고 있어 거북목, 등 통증 현대인들의 고질적인 통증을 완화할 수 있어 사회적 수요가 높아지고 있다. 특히, <발레핏> 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다

DA1123, DA1124 레크댄스1, 2(Rec dance 1, 2) 강의 및 실기 각 2시간 각 2학점점

실용무용교육에 필요한 기본적인 지식을 이해하고, 실질적인 지도능력을 익힐 수 있다. 교육대상에 맞는 실제적인 무용프로그램을 구성하고 효과적인 교수법을 익혀 전문 무용지도자를 양성할 수 있다. <재즈댄스>, <댄스스포츠>, <에어로빅> 등 다양한 실용무용 자격증을 취득할 수 있으므로 졸업 후에 현 시대가 요구하는 무용지도자로서 진로에 큰 도움을 줄 수 있다.

DA1125 방송댄스 **강의 및 실습 2시간 2학점**

방송댄스의 기원, 역사, 정의와 특징 및 실제적인 뱅송댄스를 실습하며 현 사회에서 어떻게 적용되는지에 대해서 학습한다. 또한 방송댄스 지도법에 대한 전문적인 지식과 기술을 습득한다.

DA1999 졸업작품및시험(Senior Performance) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 졸업 작품에 필요한 제반적인 작품구성 및 내용을 지도한다. 또한 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 무용예술학과 한국무용전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 취업특강 교육에 참가한 자. 불참 시 “졸업작품 및 시험”과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.(대상자 2016학번 이후)
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업작품 및 시험(DA1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 3가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
교과목 이수	전공필수 교과목을 모두 이수하여야 하며, 1,2,3,4학년 전공 교과목 중 최소 48학점 이상 이수해야함.
자격증 취득	무용지도사 자격증, 유아무용 지도사 자격증, 요가테스 자격증, 실버댄스 자격증, 줌바댄스 자격증, 스트릿댄스 자격증을 취득해야함.
졸업시험합격	1학년, 2학년, 3학년, 4학년 학년마다 진행되는 쇼케이스, 정기공연, 창작발표회, 졸업작품 발표회 모두 참여해야함.

▌실용무용전공▐

(Major of Practical Dance)

1. 교육목표

실용무용전공은 실용무용에 필요한 기초 지식과 함께 실용무용 전반에 걸친 전문지식 및 기술을 습득하여 졸업 후 대중문화 발전에 기여할 수 있는 창의성과 대중성을 지닌 실용무용 분야 전문가 육성을 목표로 한다.

2. 전공과정 이수방법

1,2학년에서는 실용무용의 기본이론인 스트릿댄스의 역사, 스트릿 힙합 문화론, 대중예술론 등의 기초지식을 습득하는 동시에 전공실기에 해당하는 다양한 하위 장르를 폭넓게 습득함으로서 무용경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 보다 심화 된 전공실기 강화교육을 집중적으로 하고, 스트릿댄스 창작법, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작과 실습, 예술경영 등의 전공과목을 통하여 학문적, 예술적 이해와 21세기 예술 산업으로서 새롭게 주목받는 실용무용의 깊이 있는 이해를 가능하게 한다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 포함하여 학기 당 최대 18~19학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3, 4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크샵을 통한 작품발표회를 공연하여야 한다.

□ 전공 이수계획표

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	서양 스트릿댄스의 역사, 스트릿댄스1, 리듬 트레이닝1, 실용무용 전공실기1
1-2	기초 이해 전공과정	스트릿 힙합 문화론, 스트릿댄스2, 리듬 트레이닝2, 실용무용 전공실기2
2-1	기초 응용 전공과정	대중예술론, 스트릿댄스3, 스트릿댄스 워크샵1, 실용무용 전공실기3
2-2	기초 응용 전공과정	한국 스트릿댄스의 역사, 한국무용, 스트릿댄스4, 스트릿댄스 워크샵2, 실용무용 전공실기4,
3-1	전공 심화과정	예술경영, 스트릿댄스5, 스트릿댄스 창작법1, 레크리에이션, 실용무용 전공실기5
3-2	창의 능력과정	스트릿댄스 심리학, 스트릿댄스6, 스트릿댄스 창작법2, 댄스&뮤직 콜라보레이션, 실용무용 전공실기6

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
4-1	실용무용 지도자 교육과정	실용무용 전공실기7, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작, 스트릿댄스7, 스트릿댄스 프리스타일
4-2	졸업 논문 및 시험	실용무용 전공실기8, 스트릿댄스 교수법, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작 실습, 스트릿댄스 작품 연구 졸업작품 및 시험

□ 전공 이수체계도

<table>
<tr><td rowspan="3">전공능력</td><td colspan="2">1학년</td><td colspan="2">2학년</td><td colspan="2">3학년</td><td colspan="2">4학년</td><td></td></tr>
<tr><td>1학기</td><td>2학기</td><td>1학기</td><td>2학기</td><td>1학기</td><td>2학기</td><td>1학기</td><td>2학기</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">기초이해전공과정</td><td colspan="2">기초응용전공과정</td><td>전공 심화 과정</td><td>창의 능력 과정</td><td>실용무용 지도자 교육과정</td><td>졸업 논문 및 시험</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">글로벌 능력
상호관계 능력
문제 해결능력
실무 늘력
창의적 안무능력
자기계발 능력
취업실무 능력</td><td>서양 스트릿 댄스의 역사</td><td>스트릿 힙합 문화론</td><td>대중 예술론</td><td>한국 스트릿 댄스의 역사</td><td>예술 경영</td><td>스트릿 댄스 심리학</td><td>공연 기획 및 제작</td><td>스트릿 댄스 교수법</td><td>실용무용 연구자</td></tr>
<tr><td>스트릿 댄스 1</td><td>스트릿 댄스 2</td><td>스트릿 댄스 3</td><td>스트릿 댄스 4</td><td>스트릿 댄스 5</td><td>스트릿 댄스 6</td><td>스트릿 댄스 7</td><td>공연기획 및 제작실습</td><td rowspan="5">실용무용 현장 전문가</td></tr>
<tr><td>실용무용 전공실기 1</td><td>실용무용 전공실기 2</td><td>실용무용 전공실기 3</td><td>실용무용 전공실기 4</td><td>실용무용 전공실기 5</td><td>실용무용 전공실기 6</td><td>실용무용 전공실기 7</td><td>실용무용 전공실기 8</td></tr>
<tr><td>리듬트레이닝1</td><td>리듬트레이닝2</td><td>스트릿 댄스 워크샵 1</td><td>스트릿 댄스 워크샵 2</td><td>스트릿 댄스 창작법 1</td><td>스트릿 댄스 창작법 2</td><td>스트릿 댄스 프리스타일</td><td>스트릿 댄스 작품연구</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>한국무용1</td><td>레크리에이션</td><td>댄스 & 뮤직 콜라보레이션</td><td></td><td>졸업작품 및 시험</td></tr>
</table>

4. 교과목 해설

PD1001 스트릿힙합 문화론(Street & Hiphop Culture) 강의 3시간 3학점

힙합 문화를 기반으로 발전한 스트릿 문화에 대한 개괄적 소개를 바탕으로 스트릿댄스의 문화적 특징을 살펴보고, 힙합 문화를 구성하는 다양한 세부 요소의 특징 및 스트릿댄스의 장르별 발전과정에 대한 탐구를 통해 스트릿 문화를 총체적으로 이해한다.

PD1002 서양 트릿댄스의역사(History of Western Street Dance) 강의 3시간 3학점

미국 및 유럽을 중심으로 발전한 스트릿댄스의 세부 장르별 발전과정과 특징, 주요 인물 및 사건 등 서양 스트릿댄스의 역사를 고찰하는 과정을 통해 스트릿댄스의 장르적·문화적 특성에 대한 전반적 이해를 도모한다.

PD1003 한국스트릿댄스의역사(History of Korean Street Dance) 강의 3시간 3학점

한국 스트릿댄스의 세부 장르별 발전과정과 특징, 주요 인물 및 사건 등 한국 스트릿댄스의 역사를 고찰하여 한국의 사회적 특성이 스트릿댄스 발전에 미친 영향을 이해하고, 이를 바탕으로 한국의 스트릿댄스가 어떠한 방향으로 발전해야 하는가에 대한 통찰을 도모한다.

PD1004 스트릿댄스작가론(Street Dance Choreographer Theory) 강의 3시간 3학점

스트릿댄스를 발전시킨 주요 인물 즉, 댄서와 안무가에 초점을 맞추어 다양한 예술적, 문화적 관점에서 그들의 작품을 입체적으로 분석하고 해당 작품의 안무적 특징을 고찰한다. 이러한 과정을 통해 안무가로서 개인의 정체성을 효과적으로 작품에 투영할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1006 무용상해와재활(Dance Injuries and Rehabilitation) 강의 3시간 3학점

신체를 매개로 하는 무용 활동에서 일어날 수 있는 다양한 부상 및 손상에 대한 기본지식을 함양하여 해당 상해를 미연에 방지할 수 있는 요령을 학습하고, 상해의 종류 및 정도에 따른 효과적 재활 방법을 익힌다.

PD1007, PD1008 대중예술론 1, 2(Popular Arts Theory 1, 2) 강의 각 3시간 각 3학점

시대의 발전에 따른 대중예술의 변화 양상을 미학적 관점에서 고찰하고, 현대 사회에서 대중예술이 갖는 의미를 문화론적 관점에서 이해한다. 이러한 과정을 통해 대중이 원하는 예술의 미학적·문화적 특성을 파악하여 대중예술의 미래지향적 발전 방향을 제시한다.

PD1009 스트릿댄스심리학(Psychology of Street Dance) 강의 3시간 3학점

심리학의 본질과 인지, 지각, 학습, 사회, 발달 등 심리학의 다양한 세부 영역에 대한 이론적 이해를 바탕으로, 이를 스트릿댄스 현장이라는 특수한 상황에 효과적으로 적용하여 무대에서 최상의 수행을 할 수 있도록 심리적 유연성과 정서적 안정을 도모하는 방법을 익힌다.

PD1011, PD1012 예술경영1, 2(Arts Management 1, 2) 강의 각 3시간 각 3학점

예술경영학의 기본이 되는 세부 분야의 이론적 지식을 포괄적으로 이해하고, 예술마케팅의 근본적 기능과 공연예술 산업의 다양한 사례를 분석한다. 스트릿댄스의 산업화 가능성을 모색하여 이를 현장에 효과적으로 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1013 스트릿댄스공연기획및제작
(Street Dance Performance Planning & Production) 강의 3시간 3학점

스트릿댄스 창작 공연에 필요한 여러 가지 요소들을 심층적으로 고찰하고, 대표적인 공연 제작 사례에 근거한 무대 관련 이론을 총체적으로 이해한다.

PD1014 스트릿댄스교수법(Street Dance Teaching Method) 강의 3시간 3학점

주어진 대상, 상황, 환경에 따라 효과적인 스트릿댄스 교육이 이루어질 수 있도록 무용 교수법에 대한 기초 지식을 함양하고, 교육 목적에 맞는 실질적인 현장 지도력을 함양한다.

PD1015 - PD1021 스트릿댄스 1 - 7(Street Dance 1 - 7) 실습 각 3시간 각 3학점

팝핑, 락킹, 왁킹, 프리스타일 힙합, 비보잉, 하우스, 크럼프 등 스트릿댄스 세부 장르의 기본 테크닉을 익혀 다양한 스트릿댄스 장르에 대한 이해력을 갖추고, 이를 활용해 장르 구분을 뛰어넘어 All-Dancer 로서의 정체성을 확립할 수 있는 능력을 기른다.

PD1022, PD1023 리듬트레이닝1, 2(Rhythm Training 1, 2) 실습 각 2시간 각 2학점

무용수로서 필수적으로 갖추어야하는 리듬감의 개발을 위하여 소울댄스와 파티댄스를 활용하여 다양한 리듬을 읽고 신체로 표현할 수 있도록 한다.

PD1024, PD1025 스트릿댄스워크샵1, 2 (Street Dance Workshop 1, 2) 실습 각 2시간 각 2학점
스트릿댄스 각 장르별 창시자 및 1세대 댄서들의 수준 높은 프리스타일 및 안무를 분석하여, 다양한 스타일의 무용을 직접 경험하고, 무용수로서 열린 사고를 갖는다.

PD1026 비트메이킹(Beat Making) 실습 3시간 3학점
음악에 대한 기초 지식을 배우고, 작곡 프로그램을 활용하여 스트릿댄스 작품의 반주로 사용할 수 있는 음악을 제작하는 방법을 익힌다.

PD1027, PD1028 스트릿댄스창작법1, 2(Street Dance Creation Method 1, 2) 실습 각 2시간 각 2학점
여러 가지 스트릿댄스 안무 및 퍼포먼스 창작 사례들을 살펴보고, 표현하고자 하는 주제에 따른 효과적인 창작방법에 대하여 연구한다.

PD1029 레크리에이션(Recreation) 실습 2시간 2학점
레크리에이션에 대한 기본적 이해를 바탕으로 스트릿댄스 세부 장르를 활용해 다양한 레크리에이션 프로그램을 개발하고 이를 효과적으로 지도할 수 있도록 한다.

PD1030 댄스&뮤직콜라보레이션(Dance & Music Collaboration) 실습 3시간 3학점
매우 밀접한 관계인 댄스와 뮤직의 상호 동시성과 어우러짐에 대하여 고찰하고, 라이브로 연주되는 음악에 맞추어 스트릿댄스 작품과 프리스타일을 구성할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1031 스트릿댄스프리스타일(Street Dance Freestyle) 실습 2시간 2학점
주어진 상황과 음악에 따라 즉흥적인 표현을 하는 프리스타일 사례들의 특징을 분석하고, 안무가로서 창의적이고 자유로운 표현을 할 수 있는 능력을 키운다.

PD1032 스트릿댄스공연기획및제작실습
(Street Dance Performance Planning & Production Practice) 실습 3시간 3학점
공연기획 및 제작에 관한 이론적 배경을 토대로 무대 현장에서 이루어지는 공연 메커니즘을 전반적으로 이해하며, 이를 활용해 실제 스트릿댄스 공연을 제작하는 과정을 실습한다.

PD1033 스트릿댄스작품연구(Street Dance Performance Study) 실습 3시간 3학점
각 시대를 대표하는 세부 장르별 스트릿댄스 작품을 선정하여 동작 및 구성의 특징을 총체적으로 분석하는 과정을 통해 보다 완성도 있는 스트릿댄스 작품을 안무할 수 있는 능력을 기른다.

PD 1034 스트릿 대중문화론(Street popular culture) 강의 3시간 3학점
스트릿 컬처와 대중문화에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 학습 방향을 설정하여 스트릿 컬처에 대한 정의를 알고, 대중문화와의 관계를 탐구한다. 대중문화 안에서의 스트릿 컬처에 대하여 명확히 이해하고, 스트릿 컬처가 활용된 대중문화 사례를 수집하고 분석한다.

DA 1021 한국무용1 (Korean Dance) 실습 2시간 2학점
한국무용의 기초에서부터 다양한 여러 춤사위를 익혀 한국의 정서를 한국적 몸짓으로 표현할 수 있는 능력과 기본자세를 배양시켜 단계적으로 훈련하는 과정이다. 이러한 과정을 통하여 실용무용의 다양성을 훈련 하고자 한다.

PD1036~1041 실용무용 전공실기 1~6(Practical Dance 1~6) 실습 각 3시간 각 3학점
스트릿댄스와 코레오그래피를 포괄하는 실용무용 장르 전반에 관한 심화 된 학습 프로그램으로 응용 실기 능력을 함양하고, 실용무용의 세부 장르 간의 차이점과 공통점에 관하여 연구한다. 이를 바탕으로 실용무용 전문 지도자 및 안무가로서의 역량을 갖춘다.

PD1042~1043 실용무용 전공실기 7~8(Practical Dance 7~8) **실습 각 3시간 각 3학점**

스트릿댄스와 코레오그래피를 포괄하는 실용무용 장르 전반에 관한 심화 된 학습 프로그램으로 응용 실기 능력을 함양하고, 실용무용의 세부 장르 간의 차이점과 공통점에 관하여 연구한다. 이를 바탕으로 실용무용 전문 지도자 및 안무가로서의 역량을 갖춘다.

PD1044~PD1049 글로벌K-댄스 1~6(Global K-Dance 1~6) **실습 각 3시간 각 3학점**

글로벌 K-댄스를 선도하는 K-pop댄스 전반에 대한 이해를 도모하고, K-pop댄스에 기반이 되는 실용무용 세부장르에 대하여 깊이 있게 파악한다. 또한 이를 활용하여 자유롭게 응용할 수 있도록 한다.

PD1999 졸업작품및시험(Senior Performance) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 졸업 작품에 필요한 제반적인 작품구성 및 내용을 지도한다. 또한 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 무용예술학과 실용무용전공 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 취업특강 교육에 참가한 자. 불참 시 “졸업작품 및 시험”과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.(대상자 2016학번 이후)
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업작품 및 시험(PD1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
교과목 이수	전공필수 교과목을 모두 이수하여야 하며, 1,2,3,4학년 전공 교과목 중 최소 48학점 이상 이수해야함.
졸업시험합격	4학년에 진행되는 졸업작품 발표회 모두 참여해야함.

▌실용무용전공(외국인 전형)▐

(Major of Practical Dance : Foreigner)

1. 외국인 전형 교육목표

실용무용전공(외국인 전형)은 실용무용에 필요한 기초 지식과 함께 실용무용 전반에 걸친 전문지식 및 기술을 습득하여 졸업 후 작품창작 능력과 공연현장에서 능력을 갖춘 글로벌 실용무용 전문가 양성을 목표로 한다.

2. 외국인 전형 전공과정 이수방법

졸업을 위한 최소 이수학점은 실용무용전공(외국인 전형) 120학점 이상이며, 교양 최저 33학점 이상(2022학년도 신입학자부터 적용), 전공 48학점 이상을 이수하여야 한다. 또한 졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 3급 이상을 반드시 취득하여야 한다.

1,2학년에서는 실용무용 전반의 기초 실습과정을 습득하며 무용경험의 폭을 확대시킨다. 3,4학년에서는 실용무용 전공실기의 강화교육을 집중적으로 하고 이에 해당하는 이론교육을 겸비하여 학문적, 공연 예술적 깊이 있는 이해를 가능하게 한다.

(1) 1학년 과정은 전공과정을 이수하기 위한 필수과정으로 개설된 모든 교과목을 이수하여야 한다.

(2) 2학년 과정은 3, 4학년의 전공과정을 이수하기 위해 필요한 선수과정으로 모든 학생은 개설된 전공교과를 포함하여 학기 당 최대 19학점까지 이수할 수 있다.

(3) 3, 4학년 과정에서 모든 학생은 학기당 최대 19학점 까지 이수할 수 있다.

(4) 졸업을 위한 기준과 특성화방침에 따라 전공 워크샵을 통한 작품발표회를 공연하여야 한다.

◘ 외국인 전형 전공 이수계획표

학년/학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	기초 이해 전공과정	실용무용전공실기1, 스트릿댄스워크샵1, 스트릿댄스창작법1, 리듬트레이닝1, 스트릿댄스1
1-2	기초 이해 전공과정	실용무용전공실기2, 스트릿댄스워크샵2, 스트릿댄스창작법2, 리듬트레이닝2, 스트릿댄스2
2-1	기초 응용 전공과정	실용무용전공실기3, 글로벌K-댄스1, 스트릿댄스3
2-2	기초 응용 전공과정	실용무용전공실기4, 글로벌K-댄스2, 스트릿댄스4
3-1	전공 심화과정	실용무용전공실기5, 글로벌K-댄스3, 스트릿댄스5, 서양스트릿댄스의 역사
3-2	창의 능력과정	실용무용전공실기6, 글로벌K-댄스4, 스트릿댄스6, 스트릿 힙합 문화론
4-1	실용무용 지도자 교육과정	댄스&뮤직 콜라보레이션, 스트릿댄스7, 실용무용전공실기7, 글로벌K-댄스5, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작
4-2	졸업 논문 및 시험	글로벌K-댄스6, 실용무용전공실기8, 스트릿댄스 공연 기획 및 제작실습, 스트릿댄스 작품연구, 스트릿댄스 교수법, 졸업작품 및 시험

◘ 전공 이수체계도

전공능력	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
	기초이해전공과정		기초응용전공과정		전공 심화 과정	창의 능력 과정	실용무용 지도자 교육과정	졸업 논문 및 시험	
글로벌 능력 상호관계 능력 문제 해결능력 실무 늘력 창의적 안무능력 자기계발 능력 취업실무 능력					서양 스트릿 댄스 의 역사	스트릿 힙합 문화론	스트릿 댄스 공연기획 및 제작	스트릿 댄스 교수법	실용무용 연구자
	스트릿 댄스 1	스트릿 댄스 2	스트릿 댄스 3	스트릿 댄스 4	스트릿 댄스 5	스트릿 댄스 6	스트릿 댄스 7	스트릿 댄스 공연기획 및 제작실습	실용무용 현장 전문가
	리듬트레이닝1	리듬트레이닝2	글로벌 K-댄스1	글로벌 K-댄스2	글로벌 K-댄스3	글로벌 K-댄스4	글로벌 K-댄스5	글로벌 K-댄스6	
	실용무용 전공실기 1	실용무용 전공실기 2	실용무용 전공실기 3	실용무용 전공실기 4	실용무용 전공실기 5	실용무용 전공실기 6	실용무용 전공실기 7	실용무용 전공실기 8	
	스트릿 댄스 창작법 1	스트릿 댄스 창작법 2					댄스& 뮤직 콜라보레이션	스트릿 댄스 작품연구	
	스트릿 댄스 워크샵 1	스트릿 댄스 워크샵 2						졸업작품 및 시험	

4. 교과목 해설

PD1001 스트릿힙합 문화론(Street & Hiphop Culture) **강의 3시간 3학점**

힙합 문화를 기반으로 발전한 스트릿 문화에 대한 개괄적 소개를 바탕으로 스트릿댄스의 문화적 특징을 살펴보고, 힙합 문화를 구성하는 다양한 세부 요소의 특징 및 스트릿댄스의 장르별 발전과정에 대한 탐구를 통해 스트릿 문화를 총체적으로 이해한다.

PD1002 서양 트릿댄스의역사(History of Western Street Dance) **강의 3시간 3학점**

미국 및 유럽을 중심으로 발전한 스트릿댄스의 세부 장르별 발전과정과 특징, 주요 인물 및 사건 등 서양 스트릿댄스의 역사를 고찰하는 과정을 통해 스트릿댄스의 장르적·문화적 특성에 대한 전반적 이해를 도모한다.

PD1013 스트릿댄스공연기획및제작
(Street Dance Performance Planning & Production) **강의 3시간 3학점**

스트릿댄스 창작 공연에 필요한 여러 가지 요소들을 심층적으로 고찰하고, 대표적인 공연 제작 사례에 근거한 무대 관련 이론을 총체적으로 이해한다.

PD1014 스트릿댄스교수법(Street Dance Teaching Method) **강의 3시간 3학점**
주어진 대상, 상황, 환경에 따라 효과적인 스트릿댄스 교육이 이루어질 수 있도록 무용 교수법에 대한 기초 지식을 함양하고, 교육 목적에 맞는 실질적인 현장 지도력을 함양한다.

PD1015 - PD1021 스트릿댄스 1 - 7(Street Dance 1 - 7) **실습 각 3시간 각 3학점**
팝핑, 락킹, 왁킹, 프리스타일 힙합, 비보잉, 하우스, 크럼프 등 스트릿댄스 세부 장르의 기본 테크닉을 익혀 다양한 스트릿댄스 장르에 대한 이해력을 갖추고, 이를 활용해 장르 구분을 뛰어넘어 All-Dancer 로서의 정체성을 확립할 수 있는 능력을 기른다.

PD1022, PD1023 리듬트레이닝1, 2(Rhythm Training 1, 2) **실습 각 2시간 각 2학점**
무용수로서 필수적으로 갖추어야하는 리듬감의 개발을 위하여 소울댄스와 파티댄스를 활용하여 다양한 리듬을 읽고 신체로 표현할 수 있도록 한다.

PD1024, PD1025 스트릿댄스워크샵1, 2 (Street Dance Workshop 1, 2) **실습 각 2시간 각 2학점**
스트릿댄스 각 장르별 창시자 및 1세대 댄서들의 수준 높은 프리스타일 및 안무를 분석하여, 다양한 스타일의 무용을 직접 경험하고, 무용수로서 열린 사고를 갖는다.

PD1027, PD1028 스트릿댄스창작법1, 2(Street Dance Creation Method 1, 2) **실습 각 2시간 각 2학점**
여러 가지 스트릿댄스 안무 및 퍼포먼스 창작 사례들을 살펴보고, 표현하고자 하는 주제에 따른 효과적인 창작방법에 대하여 연구한다.

PD1030 댄스&뮤직콜라보레이션(Dance & Music Collaboration) **실습 3시간 3학점**
매우 밀접한 관계인 댄스와 뮤직의 상호 동시성과 어우러짐에 대하여 고찰하고, 라이브로 연주되는 음악에 맞추어 스트릿댄스 작품과 프리스타일을 구성할 수 있는 능력을 함양한다.

PD1032 스트릿댄스공연기획및제작실습
(Street Dance Performance Planning & Production Practice) **실습 3시간 3학점**
공연기획 및 제작에 관한 이론적 배경을 토대로 무대 현장에서 이루어지는 공연 메커니즘을 전반적으로 이해하며, 이를 활용해 실제 스트릿댄스 공연을 제작하는 과정을 실습한다.

PD1033 스트릿댄스작품연구(Street Dance Performance Study) **실습 3시간 3학점**
각 시대를 대표하는 세부 장르별 스트릿댄스 작품을 선정하여 동작 및 구성의 특징을 총체적으로 분석하는 과정을 통해 보다 완성도 있는 스트릿댄스 작품을 안무할 수 있는 능력을 기른다.

PD1036~1041 실용무용 전공실기 1~6(Practical Dance 1~6) **실습 각 3시간 각 3학점**
스트릿댄스와 코레오그래피를 포괄하는 실용무용 장르 전반에 관한 심화 된 학습 프로그램으로 응용 실기 능력을 함양하고, 실용무용의 세부 장르 간의 차이점과 공통점에 관하여 연구한다. 이를 바탕으로 실용무용 전문 지도자 및 안무가로서의 역량을 갖춘다.

PD1042~PD1043 실용무용 전공실기 7~8(Practical Dance 7~8) **실습 각 3시간 각 3학점**
스트릿댄스와 코레오그래피를 포괄하는 실용무용 장르 전반에 관한 심화 된 학습 프로그램으로 응용 실기 능력을 함양하고, 실용무용의 세부 장르 간의 차이점과 공통점에 관하여 연구한다. 이를 바탕으로 실용무용 전문 지도자 및 안무가로서의 역량을 갖춘다.

PD1044~PD1049 글로벌K-댄스 1~6(Global K-Dance 1~6) **실습 각 3시간 각 3학점**

글로벌 K-댄스를 선도하는 K-pop댄스 전반에 대한 이해를 도모하고, K-pop댄스에 기반이 되는 실용무용 세부장르에 대하여 깊이 있게 파악한다. 또한 이를 활용하여 자유롭게 응용할 수 있도록 한다.

PD1999 졸업작품및시험(Senior Performance) **P학점**

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하며 졸업 작품에 필요한 제반적인 작품구성 및 내용을 지도한다. 또한 학과에서 요구하는 제반자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 무용예술학과 실용무용전공 외국인전형 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족.
2. 취업특강 교육에 참가한 자. 불참 시 “졸업작품 및 시험”과목의 점수가 NP로 처리되어 졸업이 불가함.(대상자 2016학번 이후)
3. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업작품 및 시험(PD1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 2가지 요건을 충족해야 한다.

요 건	내 용
교과목 이수	전공필수 교과목을 모두 이수하여야 하며, 1,2,3,4학년 전공 교과목 중 최소 48학점 이상 이수해야함.
졸업시험합격	4학년에 진행되는 졸업작품 발표회 모두 참여해야함.

졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 3급 이상을 반드시 취득하여야 함.

디 자 인 & 영 상 대 학
(College of Design & Digital Film)

1. 교육목적

디자인&영상대학은 급변하는 현대사회에서 요구되는 문제를 해결하기 위해 학문적, 실용적, 사회적인 교육 시스템을 통해 글로벌 실용 학문의 역할과 예술과 기술, 이성과 감성을 겸비한 미래에 맞는 준비된 창의인재의 양성을 목적으로 한다.

2. 교육목표

(1) 창조적 지식산업에 적합한 통합적 디자인과 영상의 패러다임을 교육하며 국제교류와 산학협력을 통해 문제해결 능력을 갖춘 글로벌 리더 디자인&영상 인재를 배출한다.

(2) 역동적인 산업 시장의 변화에 시대가 요구하는 융·복합적 사고방식을 구축하여 전문적 실무 능력을 함양한다.

(3) 인문, 공학 등 다양한 분야와의 소통을 통해 통합적 예술능력을 갖춘 전인적인 인재를 육성한다.

디자인학부

(Division of Design)

1. 교육목표

서경대학교 디자인 & 영상대학 디자인학부는 우리 대학교의 교육목표인 '창조적 탐구인 양성, 세계적 교양인 양성, 실천하는 전문인 양성'에 부응하도록 21세기 지식문화사회에서 필요로 하는 디지털화, 국제화, 실용화의 능력을 보유하고 이를 실천하는 디자이너를 육성하고 있으며, 이러한 교육목표를 통하여 국가와 사회발전에 공헌하는 인재를 양성하고 있다. 이것은 곧 '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성, 인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성, 용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'이라는 우리학교의 교육목적을 반영한 것이며, 세 가지의 실천목표를 가진다.

첫째, '학술이론과 응용방법의 연구·교수를 통한 지혜(智慧)로운 인재 양성'을 위하여 우리 디자인학부는 정보기술(IT), 문화기술(CT)의 전문 지식을 바탕으로 창의성, 창조성, 탐구적 자질을 갖춘 디자이너를 양성한다.

둘째, '인의(仁義)의 덕성을 갖춘 인재의 양성'을 위하여 우리 디자인학부는 문화적 정체성(CI : Culture Identity)을 바탕으로 교양과 인성을 갖춘 디자이너를 양성한다.

셋째, '용기(勇氣)있는 지도적 인재의 양성'을 위하여 우리 디자인학부는 국가사회의 발전에 적극적으로 참여하고 기여할 수 있는 실천하는 첨단·실용 디자이너를 양성한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 디자인학부는 VD_비주얼디자인전공과 LF_라이프스타일디자인전공으로 구분되며, 각 전공의 특성과 목표에 맞추어 구성된 심화전공 트랙으로 운영된다. 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택으로 구분되며, 전공별 교육과정은 기초교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성되어 있다.

2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과(부)에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.

3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.

4) 부전공 학과(부)별로 개설된 전공과목 중 21학점 이상을 이수하여야 한다.

5) 복수전공 학과(부)의 전공최저이수학점(36학점)이상의 전공과목을 이수하여야 하며, 복수전공 학과(부)에서 요구하는 모든 교육과정을 이수해야 한다.

6) 전공교육과정은 공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습과 문제풀이 등을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우 'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2' 중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 졸업요건

□ 졸업요건 : 학과내규

디자인학부를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다. 졸업작품 및 시험은 100점 만점 중 70점 이상을 합격으로 하며, 불합격한 자는 이후 학기에 다시 응시할 수 있다.

1) 졸업작품전은 소속 전공의 작품전을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다. 해당 전공의 작품전을 수행 할 능력을 갖추었는가의 여부는 2학년, 3학년 총 2개년 4학기에 걸쳐 매학기 '소속 전공의 과목'을 12학점 이상 이수하고 학기당 두 과목 이상의 과제전시에 참여 했는가 여부로 판단한다.

- '소속 전공과목'이란 각 전공의 교과목 이수체계도에 포함되어 있는 과목을 의미하며 VD_비주얼디자인전공 전공은 학수번호 VD, LF_라이프스타일디자인전공은 학수번호 CD 로 표기되는 과목을 소속 전공과목으로 인정한다. (단, 현장실습교과목은 전공교과목 4개 안에 포함되지 않음)

2) 4학년은 졸업작품 준비 기간 중에는 각 소속 전공의 전공과목을 반드시 3학점 이상 이수해야 한다. 졸업작품은 졸업예정자(4학년)로서 3월, 6월, 9월에 졸업작품 심사를 통과한 후 당해 연도 2학기 졸업작품전에 출품할 수 있는 자격을 부여받을 수 있다.

3) 타 학과(부)를 제 1전공으로 하는 부전공, 복수전공 학생은 디자인학부의 내규를 적용하지 않으며 본인이 소속된 학과(부) 내규를 우선한다.

4) 편입학자는 3학년, 4학년에 한하여 디자인학부 내규를 적용한다.

5) 졸업시험은 4학년 2학기 졸업작품 도록(圖錄) 제출, 전시회 출품이 완료된 학생에 한해 졸업시험을 볼 수 있는 자격이 부여된다. 졸업시험은 12월 중 기말고사 기간에 실시하며 졸업시험 대상자는 반드시 '졸업작품및시험'과목을 수강 신청해야 한다. 졸업시험 과목은 공통과목, 전공과목으로 구분되며, 졸업시험 문제은행에서 출제된 문제들을 기준으로 3시간 이내에 걸쳐 시행되며 각 과목별로 70점 이상을 획득해야 한다. '졸업작품및시험' 교과목(P학점)은 "P"(Pass) 또는 "NP"(Non-Pass)로 평가하며 졸업학점에 산입되지 않고 평점평균 산정에 포함되지 않으나 반드시 "P"(Pass)를 받아야 졸업이 가능하다.

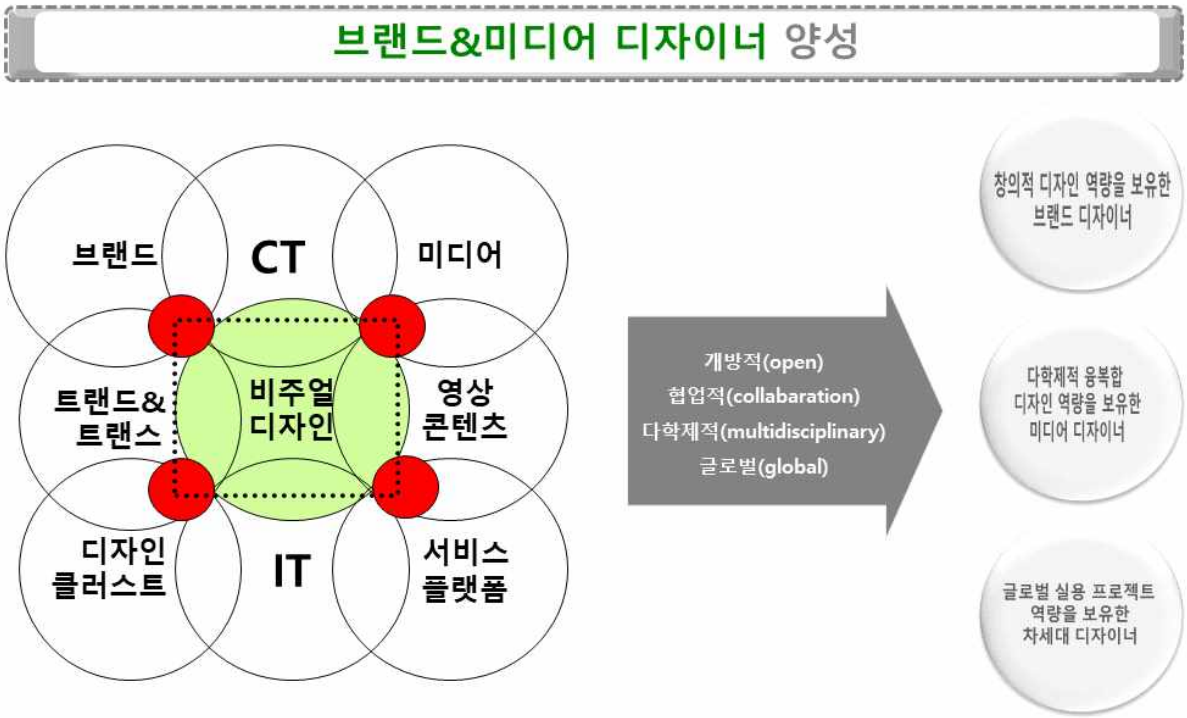
▌VD_비주얼디자인전공▐

(Major of Visual Design)

1. 교육목표

디자인계는 정보, 지식, 창의 등 변화하는 시대를 이끌어갈 수 있는 이성적인 사고와 창의적인 감성이 겸비된 인재상을 사회적으로 요구되고 있다.

VD_비주얼디자인전공에서는 1) 창의적인 ICT 디자인 역량 강화, 2) 인문+사회+과학+공학+예술이 결합된 다학제적 융복합 디자인 역량 강화, 3) 진로/취업/창업에 필요한 실용 및 글로벌 실용 프로젝트 디자인 역량을 집중적으로 육성하여, 차세대 미래 디자이너 양성을 하고자 한다. 따라서 미래형 융·복합 디자이너를 육성하기 위해서 디자인 관련 산업 분야와 효과적인 교류를 통한 개방적(Open) 교과과정으로 브랜드 미디어의 전문적이고 실용적인 교육방법을 학습한다. 또한 디자인 산업에서 요구하는 관점에서, 브랜드 디자인, 미디어 디자인 전공트랙의 협업적(Collaboration) 교육과정을 운영하여, 미래사회에서 요구하는 다학제적(Multidisciplinary) 사고를 지닌 비주얼디자이너 양성을 교육목표로 하고 있다.



2. 전공과정 이수방법

미래의 비주얼디자인은 현시대의 가치를 넘어 디자인(예술)과 기술, 이성과 감성을 겸비한 창의적인 인재를 요구하고 있다. 우리 전공에서는 창조적인 데이터를 근간으로 전달하는 첨단 매체를 바탕으로 미래형 융복합 디자인 인력양성 프로그램과 실무 프로젝트를 강화한 디자인 교과목을 운영하고 있다. 따라서 VD_비주얼디자인 전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 일반선택과정(교직, 타과과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도

VD_비주얼디자인 전공 이수는 브랜드디자인 트랙, 미디어디자인 트랙 2가지로 운영되며, 학생들은 세부 트랙 로드맵에 맞추어 전공을 이수할 수 있다.

□ 전공교육과정

VD_비주얼디자인 전공교육 과정은 기초디자인 능력 향상을 위한 기초 디자인 프로그램, 글로벌 브랜드&미디어 디자인 응용 능력을 향상하게 시키기 위한 융•복합 디자인 양성 프로그램, 융합 실무디자인 능력 향상을 위한 실무 프로젝트 프로그램 3가지로 구분하여 진행된다. 1학년 기초디자인 프로그램은 전공영역의 준비단계로 디자인 기초와 컴퓨터그래픽 기초

프로그램을 학습하는 필수 프로그램이다. 2~3학년 글로벌 브랜드&미디어 디자인 응용 능력 향상을 위한 융•복합디자인 양성 프로그램은 '브랜드디자인 트랙'과 '미디어디자인 트랙'으로 디자인 핵심 요소 영역을 학습하여, 디자인 기획 능력과 해결 능력을 양성하기 위한 과정이다. 4학년 융합 실무 프로젝트 프로그램은 졸업작품과 포트폴리오 등의 디자인 프로젝트 기반하의 실무능력을 향상시키는 프로그램이며, 이외에 졸업작품과 시험을 통한 전공 인증을 받는다. 이러한 교과과정을 통해서 다양한 분야의 다학제적 융·복합 능력을 보유할 수 있으며, 경쟁력 있는 미래 디자이너를 양성할 수 있다.

3. 전공 이수계획표

학년/학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	커뮤니케이션 디자인 능력/ 문화예술적소양디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결능력	디자인의 기초영역 및 컴퓨터그래픽 프로그램을 통한 기초활용 디자인 능력	컴퓨터그래픽1, 그래픽디자인
1-2			컴퓨터그래픽2, 색채학
2-1	글로벌 브랜드 디자인능력/ 문화예술적소양디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결능력	브랜드미디어 응용 능력 구축/영상표현 기초 능력	컨템포러리아트, 디지털포토그래피, 에디토리얼디자인1, 키네틱타이포그래피, UX/UI디자인1, 브랜드미디어스토리텔링
2-2		브랜드미디어 응용 능력 강화	브랜드패키지디자인, 포토이미지메이킹디자인, 에디토리얼디자인2, 모션그래픽디자인, UX/UI디자인 2, 캐릭터디자인
3-1		브랜드미디어 디자인 활용 능력 구축/프로젝트형 수업 구축	아트앤디자인, CM디자인기획실무, 브랜드이미지디자인1, DX영상디자인1, 인터렉티브디자인, 3D모델링
3-2		브랜드미디어 디자인 활용 능력 강화/프로젝트형 수업 강화	아트앤미디어, CM디자인제작실무, 브랜드이미지디자인2, 3D애니메이션 DX영상디자인2, 디자인테크놀로지,
4-1	융합실무 디자인능력/ 문화예술적소양디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결능력	실무 디자인 프로젝트 기획 능력/졸업작품 기획 능력 강화	시각디자인, 크리에이티브디자인프로젝트 1, 콘텐츠기획전략, 캡스톤디자인1
4-2		졸업작품 표현 능력 및 포토폴리오 구축 능력 강화	시각커뮤니케이션디자인, 크리에이티브디자인프로젝트 2, 콘텐츠프로젝트,캡스톤디자인2 졸업시험 및 작품

4. 교과목 해설

VD1114 컴퓨터그래픽1 (Computer Graphic 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 기초 디자인의 원리를 학습하고, 포토샵(Photoshop) 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽(광고, 타이포그래픽, 그래픽디자인 등)에 필요한 기본 디자인을 습득하고, 다양한 디자인 분야에 적용할 수 있는 능력을 기른다.(핵심영역 : 2D 비트맵 그래픽 이론 및 실습)

VD1042 그래픽디자인 (Graphic Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

디자인 개념과 기호, 사인, 심벌 등의 디자인 구성요소와 형태, 색채, 재질, 대비, 리듬, 비례, 강조, 공간 등과 같은 디자인 기본 원리를 바탕으로, 사물을 조형적으로 관찰하고 대상의 구조적 특성을 파악하여 표현할 수 있는 기초 디자인의 스케치 능력을 배양한다. 시각디자인 표현에 필요한 표현방법을 연구하고, 사물의 관찰과 표현을 학습한다.

VD1113 컴퓨터그래픽2 (Computer Graphic 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 일러스트레이터(Illustrator) 소프트웨어의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽(광고, 타이포 그래픽, 아이덴티티 등)에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.(핵심영역 : 2D 벡터 그래픽 이론 및 실습)

VD1111 색채학(Chromatics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

디자인 색채이론을 바탕으로 색채의 본질, 배색의 원리와 적용, 색의 대비와 활용, 색채 조화 연습, 색채의 산업적 활용방법, RGB, CMYK의 색채의 원리와 연습, 색채언어의 표현 등을 학습하여, 디자인 분야에 적용할 수 있는 브랜드미디어 디자인의 톤앤매너 능력을 기른다. (핵심영역 : 디자인 컬러 이론과 조형적 색채 접근 방법)

VD1127 컨템포러리 아트(Contemporary Art) **강의 및 실습 3시간 3학점**

문화의 한 부분인 미술의 영역을 시대와 사조, 작가를 중심으로 감상하고 이해하여 디자인에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다. 현대미술을 중심으로 추상미술, 다다이즘, 초현실주의에서 팝아트, 옵아트, 포스트모더니즘, 설치미술 등 동시대 미술에 이르기까지 각 시대를 대표하는 사상 및 조형의식 작품과 관계된 이념, 사회적 배경을 포괄적으로 학습한다.

VD1070 디지털 포토그래피(Digital Photography) **강의 및 실습 3시간 3학점**

사진전반에 관한 이론의 이해와 실습을 통한 사진의 기술적인 면을 고루 경험하게 함으로써 사진매체를 통해 시각적 이미지를 다양하게 표현할 수 있게 한다.

VD1073 에디토리얼디자인1 (Editorial Design 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

편집디자인의 개념과 편집프로그램, 컴셉 개발, 문자, 이미지, 일러스트레이션, 레이아웃의 방법론과 오프라인에서의 프린팅, 바인딩, 온라인에서의 편집기법 등을 학습한다. 또한 인쇄와 출판의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 DTP를 학습한다.

VD1115 키네틱타이포그래피 (Kinetic Typography) **강의 및 실습 3시간 3학점**

문자를 비롯한 각종 조형적, 기호적 요소, 이미지 전달을 위한 그래픽 요소 등을 활용, 응용할 수 있는 디자인 감각과 표현의 연출을 연구하고, 정보 전달의 중심이 되는 동적 타이포그래피를 습득하여 효과적인 커뮤니케이션 디자인에 적용한다.

VD1120 UX/UI디자인 1(UX/UI Design 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

웹/앱의 기본 원리와 프로세스, 수익모델, 콘텐츠 기획의 방법과 과정을 이해시키고, Html에서부터 웹/앱 콘텐츠 제작에 대한 프로세스를 학습한다. 또한 하이브리드 반응형 웹/앱 콘텐츠를 기획하고 구현하기 위한 내용설계, 구조설계, 항해설계, 네비게이션 설계, 화면 설계 등을 학습한다. 또한 실무에서 활용할 수 있는 도메인 획득, 호스팅 구축, 클라우드 서비스, 웹/앱 CMS 저작도구(워드프레스) 등을 통해 웹/앱 기반의 서비스 디자인 콘텐츠를 구현한다. (핵심영역 : 웹/앱 UI 접근 방법 및 구현)

VD1118 브랜드미디어스토리텔링 (Brand Media Storytelling) **강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드미디어 스토리텔링을 구성하는 시나리오 구조, 설계, 제작사례를 연구하고, 스토리의 내러티브와 플롯 구조를 학습한다. 또한 실무에서 적용 가능한 브랜드 모션 그래픽, 광고 및 1인 창작스토리 영상 등을 실습한다. (핵심영역 : 브랜드미디어 콘텐츠 스토리 내러티브와 플롯 이론 및 실습)

VD1043 브랜드패키지디자인(Brand Package Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드패키지디자인에서는 브랜드와 패키지디자인의 개념을 이해하고 마케팅 전략의 하나로서 브랜드의 콘텐츠적 내용과 기능적 특성을 부각시킬 수 있는 재료, 구조, 그래픽 등의 패키지 디자인을 연구한다. 이외에도 콘셉트별, 트렌드별, 용기별 특성에 따른 디테일 브랜드 패키지 디자인의 전 제작과정을 실습한다.

VD1088 포토이미지메이킹(Photo Image making) **강의 및 실습 3시간 3학점**

사진의 기획, 연출, 스튜디오 촬영과정 및 다양한 사진 표현기법을 시각디자인 과제에 창의적으로 활용하도록 사진을 통한 디자인 표현능력을 기른다.

VD1074 에디토리얼디자인 2(Editorial Design 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

인쇄와 출판의 개념을 파악하고, 실무에서 필요한 인쇄용어, 인쇄 및 출판 방법 등 각종 인쇄물의 편집 및 제작에 관련된 부분을 이해하고 그 전 과정(DTP)을 학습한다.

VD1126 모션그래픽디자인 (Motion Graphic Design)　　강의 및 실습 3시간 3학점
키네틱타이포그래피을 비롯한 일련의 그래픽디자인 관련 수업에서 습득한 지식을 심화, 융합하여 광고, Station ID, CF, 뮤직비디오 등 다양한 매체가 필요로 하는 산업 기준의 고품질 모션디자인을 제작하고 학습한다.

VD1121 UX/UI디자인 2(UX/UI Design 2)　　강의 및 실습 3시간 3학점
Web 3.0 기반하의 웹/앱 서비스 개발 방법론, 사용자 요구사항 기반의 모델링, 제품 및 콘텐츠 서비스 시나리오 기반하의 반응형 웹/앱 서비스 콘텐츠를 기획하고 실무 콘텐츠의 제작과정을 실습한다. (핵심영역 : 서비스 웹/앱 UX/UI 디자인 개발)

VD1007 캐릭터디자인(Character Design)　　강의 및 실습 3시간 3학점
캐릭터 콘텐츠에 필요한 스토리 발상기법, 형태 및 색상, 모션, 연출방법, 산업적 활용방안에 대해서 학습하고, 애니메이션, 게임, 웹 등에서의 활용 가능한 캐릭터 기본형과 응용형을 개발한다.(핵심영역 : 캐릭터의 표현 이론과 표현 능력 향상)

VD1077 CM디자인기획실무(CM Design Planning)　　강의 및 실습 3시간 3학점
광고디자인기획실무에서는 광고기획 및 제작이론, 전략적 사고과정을 통한 마케팅, 매체전략, 표현전략, 카피실습, 광고캠페인, 광고제작 프로세스 등을 학습하고, 인쇄광고, 미디어광고, 온라인 광고 등을 실습 연구한다.

VD1122 아트앤디자인(Art & Design)　　강의 및 실습 3시간 3학점
현대미술, 시각디자인, 브랜드디자인, 미디어디자인 등 서로 다른 장르와 영역을 넘나들어 실험적이고 융합적인 디자인을 기획하고 표현하는 방법으로 디자인 컨셉 능력을 향상 시키고 프로토타입으로 제작하여 비주얼디자인 디자인 전반에 적용한다

VD1124 브랜드이미지디자인 1 (Brand Image Design1)　강의 및 실습 3시간 3학점
브랜드 이미지 디자인 기획 및 실무에 필요한 다양한 매체의 이미지 표현방법을 연구하고, 새로운 이미지 표현 및 트랜드 하고 브랜드에 적합한 이미지디자인의 활용능력을 배양한다.

VD1116 DX영상디자인 1 (DX Moving Design 1)　　강의 및 실습 3시간 3학점
DX(Digital Experience) 기반 2D/3D 소프트웨어를 사용하여 그래픽영상을 생성하는 방법을 디자인 중심으로 학습한다. 3D 그래픽의 특성과 영상 기법을 결합하여, 다양한 시각효과를 표현하여, 강한 시각적 메시지를 창조한다.

VD1055 인터렉티브디자인(Interactive Design)　　강의 및 실습 3시간 3학점
인터렉티브 콘텐츠 개발에 필요한 UI/UX의 기본 원리, 스타일 가이드, 사용성 및 유용성 등의 이론을 연구한다. 또한 사용성 테스트와 콘텐츠 서비스의 인터랙션 내용설계와 구조설계를 통해서 UI/UX 프로토타입 디자인을 실습한다. (핵심영역 : UI/UX 이론 및 프로토타입 구현)

VD1044 3D모델링 (3D Modeling) **강의 및 실습 3시간 3학점**

3D모델링에서는 3차원 디자인에 공간 감각훈련을 익히고, 3D MAX 소프트웨어를 이용하여 기초 모델링, 카메라 셋업, 라이팅 셋업, 렌더링 설정, 재질(메타리얼) 및 맵핑 방법, 폴리건 모델링, 3D 프린트의 사용방법을 학습한다. 또한 실무 테마를 정해서 3D 모델링의 이미지의 연출을 시도한다.(핵심영역 : 3D 모델링 연출 및 방법론)

VD1078 CM디자인제작실무 (CM Design practical process) **강의 및 실습 3시간 3학점**

CM디자인제작실무 에서는 광고기획 및 제작이론, 전략적 사고과정을 통한 마케팅, 매체전략, 표현전략, 카피실습, 광고캠페인, 광고제작 프로세스 등을 학습하고, 인쇄광고, 미디어광고, 온라인 광고 등을 더욱 더 심층 실습 연구한다.

VD1123 아트앤미디어 (Art & Media) **강의 및 실습 3시간 3학점**

사진, 디자인과 영상, 뉴 미디어 아트 및 이종 간의 경계를 넘어 제기되는 인공지능에 이르는 기술까지 고려된 요소를 기반으로 아날로그 매체들과 첨단기술의 융복합적 개념을 담아 변화하는 수요자와 시대에 최적화된 디자인 기획 및 컨셉 설정을 실습하여 효과적인 비주얼 디자인에 적용한다.

VD1125 브랜드이미지디자인2 (Brand Image Design2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

브랜드 이미지 디자인에 필요한 다양한 매체의 이미지 표현방법을 적용하여 창의적인 이미지 표현과 브랜드적용, 활용방법의 모색으로 실무영역에 적합한 기술능력을 기른다.

VD1117 DX영상디자인2 (DX Moving Design 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

DX영상디자인(1)에 이어 보다 심화된 3D 소프트웨어 지식습득을 통해 심화된 3D모션영상, 시각효과 등을 익히며, 또한 디지털 경험에 적합한 3D그래픽의 활용방법을 디자인 프로젝트 중심으로 학습한다.

VD1119 디자인테크놀로지(Design Technology) **강의 및 실습 3시간 3학점**

디지털 대전환 시대에 필요한 기술 영역인 인공지능, 블록체인, IoT, NFT, 메타버스 등 디자인 기술과 융합 이론을 학습하고, ICT 분야의 디자인서비스, 게임, 웹/앱, 브랜드, 미디어 디자인에서 활용 가능한 기획을 구현한다. (핵심영역 : ICT 디자인 기획 및 서비스 기획 능력 향상)

VD1046 3D애니메이션 (3D Animation) **강의 및 실습 3시간 3학점**

3D애니메이션에서는 애니메이션의 개념과 장르, 스토리보드를 학습하고, 3D MAX 소프트웨어를 이용하여 키프레임, 파티클, SFX, 리깅 등의 제작방법을 연구하고, 연출하는 방법을 학습한다. 또한 3D 실무 애니메이션의 기획과 제안을 통해 광고, 애니메이션 등의 3D 애니메이션 콘텐츠를 구현한다.(핵심영역 : 3D 콘텐츠 구현 방법론 및 실무 프로젝트 구현)

VD1128 시각디자인 (Visual Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

시각디자인은 다양한 매체의 이미지프로세싱 과정을 통해 표현의 확대 및 미래지향적 시각과 마인드를 고양 하고, 과학적 합리적 기획을 통한 2D그래픽, 광고, 브랜딩, 영상 등의 창의적인 작품 제작을 위한 능력을 기른다.

VD1084 크리에이티브디자인프로젝트1(Creative Design Project 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

크리에이티브디자인프로젝트1에서는 광고, 아이덴티티, 캐릭터, SP, 브랜드패키지 콘텐츠 등의 마케팅, 기획, 연출, 캠페인 전반의 디자인 프로세스와 제작과정 등을 학습하고 주제별, 콘셉트별, 트렌드별 실무 프로젝트와 연계하여 고품질의 졸업작품을 연구한다.

VD1087 콘텐츠기획전략 (Contents Planning) 강의 및 실습 3시간 3학점

브랜드 미디어 콘텐츠 기획과 관련된 프로세스와 실무 프로젝트 개발에 필요한 비즈니스 이론을 학습하고, 개발 프로세스, 개발 방법론, 사용자 요구사항, 대내외 환경 분석, 서비스 시나리오 등 디자인 기획 및 전략 능력을 향상 시키기 위한 기획서 제작, 프리젠테이션 등의 전과정을 학습하고 실습한다. (핵심영역 : 콘텐츠 디자인 기획 및 전략 마케팅 구현 방법론 및 개발 프로세스)

VD1060 시각커뮤니케이션디자인 (Visual Communication Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

실무 커뮤니케이션디자인 프로젝트 구현을 위한 다양한 매체의 활용방법을 모색하고 창의적인 시각 표현능력을 향상시키며, 산업체 연계를 통한 전문 디자이너로서의 실무능력을 향상시키기 위한 기획 및 제작 방법론을 학습한다.

VD1085 크리에이티브디자인프로젝트2(Creative Design Project 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

크리에이티브디자인프로젝트2에서는 1-4학년까지의 모든 브랜드 디자인 작업을 오프라인으로 총 정리할 수 있는 북·포트폴리오(book·portfolio)의 사례연구, 기획 및 디자인 제작과정을 실습한다.

VD1062 콘텐츠프로젝트(Contents Project) 강의 및 실습 3시간 3학점

브랜드 미디어 콘텐츠를 기획 및 제작하기 위한 실무 방법을 학습하고, 다양한 실무 프로젝트를 구현한다. 또한 졸업작품 전시 이후에는 웹포트폴리오를 구축한다. (핵심영역 : 브랜드 미디어 콘텐츠 개발 이론 및 웹 포트폴리오 구현)

VD1999 졸업시험및작품(Graduate Examination & Work) P학점

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받아야 하며, 졸업시험은 공통, 전공시험을 응시해서 통과해야 한다. (요점 : 졸업 능력 평가) (Pass/Non-Pass로 평가됨)

▌LF_라이프스타일 디자인전공▐

(Major of Lifestyle Design)

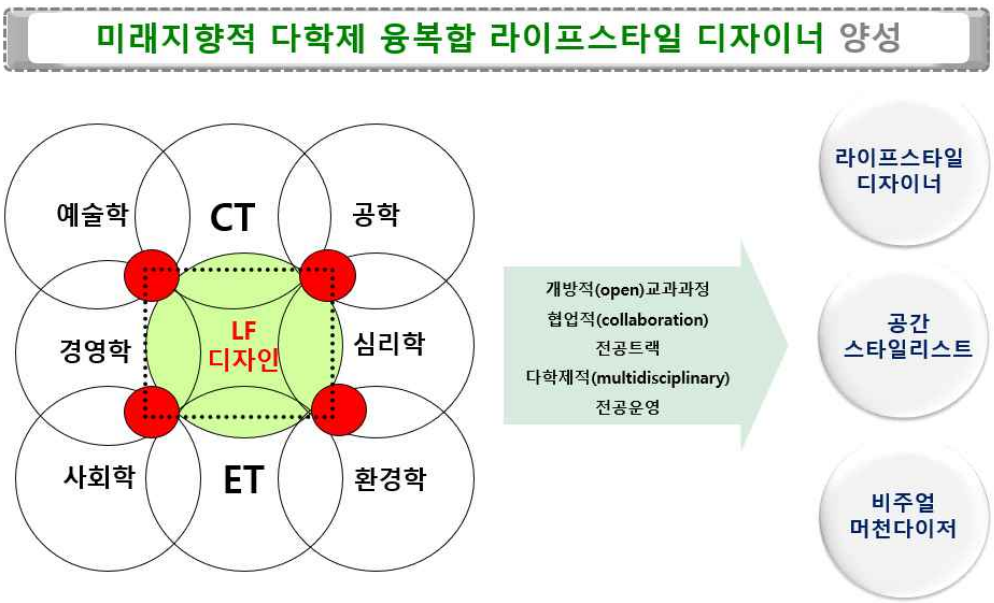
1. 교육목표

LF_라이프스타일디자인전공에서는 사회적 요구에 부응하여 다양한 라이프스타일 공간을 창출하고 리빙문화 트렌드를 이끌어 갈 경쟁력 있는 디자이너 양성을 교육 목표로 한다. 이를 위해 이론적으로는 현대 디자인에 대한 인문학적 고찰을 통해 현대사회에서 디자이너로서 갖추어야 할 마인드를 정립하며, 실무적으로는 다양한 라이프스타일에 맞는 디자인 기획 및 디자인, 제작에 필요한 프로세스를 체계적으로 익혀 생활의 가치를 제안할 수 있는 공간을 스타일링 할 수 있는 교육체계를 갖추었다. 디자인을 통해 새로운 경험과 가치를 창출할 수 있는 기획력을 갖춘 디자이너, 프로젝트 수업과 현장성이 강화된 실무형 융·복합적 디자이너를 양성할 수 있는 교육과정을 특성으로 하고 있다.

LF_라이프스타일디자인전공에서는

1) 라이프스타일 트렌트를 선도하며 삶의 새로운 스타일을 제안 수 있는 기획력과 제품제작에 필요한 디자인 능력을 겸비한 실무형 인재를 양성한다

2) 현대사회의 융복합적인 현상과 문화환경에 대한 폭넓은 이해를 기반으로 창의적인 생활환경과 미래시대 생활 가치를 제안 할 수 있는 실용적 공간 스타일링 디자이너를 양성한다.



2. 전공과정 이수방법

전공과정은 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 일반선택과정(교직, 타과과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도

□ 전공교육과정

라이프스타일디자인 전공교육과정은 기초영역, 응용영역, 심화활용영역, 실무영역의 네 가지 영역으로 구분하여 진행된다. 기초영역은 전공영역의 준비단계로 필수 디자인 교과목으로 구성되어 있으며, 디자인의 기초와 컴퓨터의 기초 영역을 학습하고 1학년 과정에서 진행된다. 응용영역은 전공을 체계화시키기 위한 과정으로 2학년 교과과정에 진행된다. 라이프스타일 제품 기획 및 디자인, 공간스타일링 전문 디자이너 양성을 위한 전공심화 활용 및 실무영역은 3-4학년 교과과정을 통해 다양하게 학습하게 된다. 이러한 교과과정을 통해서 미래지향적인 라이프스타일디자인산업을 주도하고 세계화 시대에 경쟁력을 갖춘 실용적 디자이너를 양성할 수 있게 된다.

3. 전공 이수계획표

학년/학기	전공능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1-1	커뮤니케이션 디자인 능력/ 문화예술적소양 디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결 능력	디자인의 기초영역 및 툴 실습을 통한 기초 디자인 능력 배양 훈련	컴퓨터그래픽1, 색채학
1-2		디자인의 기초영역 및 툴 실습을 통한 기초 디자인 능력 배양 훈련	컴퓨터그래픽2, 조형
2-1	글로벌 브랜드 디자인능력/ 문화예술적소양 디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결 능력	창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유하기 위한 기초 디자인 습득 훈련 및 능력 배양	디지털포토그래피, 서피스패턴디자인, 프린팅스튜디오, 스페이스아이덴티티디자인, 상품소재연구, 실내디자인
2-2		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유하기 위한 기초 디자인 습득 훈련 및 능력 배양	컨템포러리아트, 디지털서피스디자인, 패블릭스타일링, 스페이스CMF디자인, 상품제작기법, 오토캐드
3-1		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유한 커뮤니케이션 문화 콘텐츠 디자이너 양성	에디토리얼디자인, 디지털디자인스튜디오1, 텍스타일CAD1, 리빙제품스튜디오, 스페이스이미지연출, 스케치업
3-2		창조성, 논리성, 문화적 정체성을 보유한 커뮤니케이션 문화 콘텐츠 디자이너 양성	웹디자인, 디지털디자인스튜디오2, 텍스타일CAD2, 리빙프로덕트디자인, 공간디자인프로젝트, 비쥬얼머천다이즈디자인
4-1	융합실무 디자인능력/ 문화예술적소양 디자인 능력/ 창의적디자인 능력/ 디자인문제해결 능력	실무 디자인 프로젝트 해결능력 강화를 통한 경쟁력 있는 세계적 Core Designer 양성	라이프스타일디자인프로젝트, 컬렉션디자인스튜디오, 디스플레이
4-2		실무 디자인 프로젝트 해결능력 강화를 통한 경쟁력 있는 세계적 Core Designer 양성	컨버전스디자인스튜디오, 포트폴리오, 토털코디네이션스튜디오, 졸업시험및작품,

4. 교과목 해설

CD1120 컴퓨터그래픽1 (Computer Graphic) 강의 및 실습 3시간 각 3학점

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 일러스트레이터 그래픽 프로그램의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.

CD1116 색채학(Chromatics) 강의 및 실습 3시간 3학점

색에 대한 원리 및 특징을 이해하고 현대 디자인의 색채계획 방법을 학습하여 과학적이고 논리적인 사용방법을 제시할 수 있는 색채계획 능력을 모색한다. 또한 컬러트렌드 및 기업색채 분석을 통해 색의 실질적인 활용방법을 학습한다.

CD1118 컴퓨터그래픽2 (Computer Graphic 2) 강의 및 실습 3시간 각 3학점

컴퓨터 응용 디자인의 원리를 학습하고, 포토샵 그래픽 프로그램의 특성과 툴을 학습하여, 2차원 그래픽에 필요한 응용 디자인을 습득하고, 디자인 분야에 활용할 수 있는 능력과 경험을 습득한다.

CD1114 조형 (Basic Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

디자인 형태를 이루는 가장 근본적이고 중요한 요소인 조형 원리와 소재에 따른 특성 및 기법을 체계화된 이론과 실습을 통하여 이해한다. 또한 시각적 질서체계를 갖추어 구성, 연출하는 워크숍 형태의 수업으로, 개개인의 독창적 작품에 적용, 발전 시킬 수 있는 능력을 배양한다.

CD1121 스페이스아이덴티티디자인(Space Identity Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

사회가 다원화되며 상업공간 이미지는 브랜드의 지향점 및 가치를 전달하는 강력한 표현 언어로 자리잡았다. 본 교과목에서는 브랜드 아이덴티티의 전달매체로서의 스페이스 아이덴티티 디자인에 대해 이해하고, 이를 학습함으로써 실내외 공간에서 통합적 스페이스 아이덴티티 디자인 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

CD1019, CD1020 텍스타일CAD 1, 2(Textile CAD 1, 2) 강의 및 실습 3시간 각 3학점

텍스타일 CAD프로그램의 특성과 툴을 학습함으로서 다양한 분야에 적용할 수 있는 창의적인 디자인을 개발한다. 또한 관련자격증 취득을 통하여 실제 생산현장에서 활용할 수 있는 능력을 키운다.

CD1043 웹디자인(Web Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

웹의 기본 원리와 프로세스, 수익모델, 콘텐츠 기획의 방법과 과정을 이해시키고, Html에서부터 웹 콘텐츠 제작에 대한 프로세스를 이해시킨다. 또한 효과적인 사이트 구조와 레이아웃 디자인, 내비게이션 디자인 등 인터페이스 요소들에 대해 학습하여 웹 콘텐츠의 기본 체계를 연구한다.

CD1056 포트폴리오(Portfolio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

디자인 결과물에 대한 표현방법의 수단으로 설계 작업과정과 콘셉트를 설득력 있게 전달되도록 포트폴리오의 시각적 구성과 표현력을 습득함으로서 실제 취업에 도움이 될 수 있도록 한다.

CD1072 디지털포토그래피(Digital Photography) **강의 및 실습 3시간 3학점**

사진전반에 관한 이론의 이해와 실습을 통한 사진의 기술적인 면을 고루 경험하게 함으로써 사진매체를 통해 시각적 이미지를 다양하게 표현할 수 있게 한다.

CD1126 컨템포러리아트(Design Management) **강의 및 실습 3시간 3학점**

문화의 한 부분인 미술의 영역을 시대와 사조, 작가를 중심으로 감상하고 이해하여 디자인에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다. 현대미술을 중심으로 추상미술, 다다이즘, 초현실주의에서 팝아트, 옵아트, 포스트모더니즘, 설치미술 등 동시대 미술에 이르기까지 각 시대를 대표하는 사상 및 조형의식 작품과 관계된 이념, 사회적 배경을 포괄적으로 학습한다.

CD1074 패브릭스타일링(Fabric Styling) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기본적인 직물소재 및 특수소재가공에 대한 이해를 기반으로 직물 고유의 특성을 살린 패턴 및 소재를 개발하고 스타일링 한다. 또한 신제품 스타일분석을 통해 상품을 제작한다.

CD1075 서피스패턴디자인(Surface Pattern Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

표면을 장식하는 패턴디자인의 전개와 제작을 위하여 다양한 모티브 창안, 패턴의 구성, 색상의 구체적 활용, 적용기법 등을 수작업을 통하여 학습한다.

CD1076 디지털서피스디자인(Digital Surface Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

2D 컴퓨터그래픽프로그램(Illustrator, Photoshop)을 활용하여 텍스타일디자인 전개방법과 콘셉트 맵 및 디자인 스토리의 시각화 작업을 학습함으로서 텍스타일 디자인의 실질적 프로세스를 경험한다.

CD1077, CD1078 디지털디자인스튜디오1, 2(Digital Design Studio 1, 2) **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

실무에 필요한 실용적 디자인 콘셉트 설정 및 프레젠테이션 방법을 디지털디자인 기술을 통하여 습득하며 용도(어패럴, 인테리어, 패션액세서리)에 따른 디자인 전개와 실제 상품을 제작한다.

CD1079 프린팅스튜디오(Printing Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

스크린 프린팅의 기본지식과 다양한 기법 습득을 통하여 날염을 활용한 디자인이 실현되는 과정을 이해한다. 또한 상품적용을 통하여 독창적이면서도 실현가능한 날염디자인의 기획 능력을 함양한다.

CD1125 리빙제품스튜디오(Living product studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

라이프스타일에 따른 사용자 요구의 변화, 기술의 진보 등 다양한 사회변화와 디자인은 밀접한 관계를 맺어왔다. 본 수업에서는 다양한 소재에 대한 학습과 응용을 통해 창의적인 아이디어를 도출하고, 소비자의 니즈와 사회적 요구에 맞는 제품 디자인 프로젝트를 진행함으로써 소비자의 라이프스타일에 가치를 더하는 디자인 능력을 배양할 수 있다.

CD1128 비쥬얼머천다이즈디자인(Visual Merchandise Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

마케팅의 목적을 효율적으로 달성할 수 있도록 상품이나 서비스를 시각적으로 디자인하고 연출할 수 있는 VMD 인재양성을 목표로 한다. 이를 위해,기존에 제시된 브랜드들의 쇼윈도우를 분석하고, 이를 리디자인하는 프로젝트를 통해 타깃과 제품이 전달하는 메시지를 극대화할 수 있는 학습을 하며, 브랜드 상업공간에 콘셉트를 부여하고, 콘셉트에 맞는 구조, 소품디자인, 재질 설계등과 관련된 공간제안/기획 능력을 배양한다.

CD1084 상품소재연구(Product Material Research) 강의 및 실습 3시간 3학점

상품을 개발하는 과정에서 필요한 섬유소재의 종류별 기본지식과 특성 및 물성에 대해 학습하며 소재의 기획, 디자인, 생산에 대한 분석과 적용을 통한 다양한 섬유소재를 연구한다.

CD1085 상품제작기법연구(Product Making Techniques) 강의 및 실습 3시간 3학점

상품을 실질적으로 제작하는데 필요한 다양한 지식과 실무적 기법을 습득하며, 마켓의 신제품 동향분석 및 다양한 소재와 부자재를 다뤄봄으로써 창의성을 가진 상품제작 능력이 향상되도록 유도한다.

CD1086 리빙프로덕트디자인(Living Product Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

리빙프로덕트디자인에 대한 프로세스이해와 응용으로 창의적 상품디자인을 제작하도록 한다. 상품별 프로젝트를 통하여 아이디어발상에서 제작에 이르기까지의 전 과정을 학습한다.

CD1087 스페이스이미지연출(Space Image Directing) 강의 및 실습 3시간 3학점

실제 상품판매 촉진을 위한 조형적 감각은 물론 다양한 재료와 빛의 활용을 전문적으로 융합시킬 수 있도록 공간의 이미지 연출을 실습한다. 또한 학습자가 구성한 전시 기법의 사례를 실무적인 프레젠테이션 보드로 제작한다.

CD1108 공간디자인프로젝트(Space Design Project) 강의 및 실습 3시간 3학점

최신 공간개념 및 디자인 트렌드 등을 학습하고 이론 및 실습을 통해 공간을 이해하고 디자인 과정을 창조적으로 발전시켜 독창적인 공간을 만들어내는 과정을 학습한다. 이를 통해 프로모션 수단으로서의 템포러리 스페이스의 기획 및 설계를 제안할 수 있고, 브랜드 레버리지 수단의 하나인 브랜드 확장으로서의 공간 디자인을 제안할 수 있다.

CD1124 스케치업 (SketchUp) 강의 및 실습 3시간 각 3학점

건축, 인테리어, 토목, 조경, 제품디자인 등 다양한 분야에서 쓰이는 3D 프로그램인 스케치업 프로그램을 익히고 활용하는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 스케치, 제도, 캐드 등으로 작업한 2차원 도면을 3차원으로 모델링하고 브이레이, 루미온 등의 프로그램을 이용하여 실사 느낌의 이미지로 만들어 보는 과정을 익힌다.

CD1130 라이프스타일디자인프로젝트(Lifestyle Design Project) 강의 및 실습 3시간 3학점

현대산업에서 라이프스타일의 중요성이 높아지면서 차별화된 통합적 라이프스타일 디자인을 창출할 수 있는 디자인 역량이 요구되고 있다. 본 수업에서는 라이프스타일 트랜드, 디자이너, 브랜드 리서치와 분석을 통해 각자주제를 선정하고 졸업 작품기획서를 작성하고 다양한 라이프스타일 디자인 제품 기획 제작, 공간 연출, 코디네이션에 대한 기본지식을 습득한다.

CD1092 컨버전스디자인스튜디오(Convergence Design Studio) 강의 및 실습 3시간 3학점

기법, 문화, 기술, 디자인, 소재, 용도 등의 다양한 요소를 융합하여 새롭고 창의적인 디자인 개발과 상품적용의 가능성을 제시한다.

CD1131 컬렉션디자인스튜디오(Collection Design Studio) 강의 및 실습 3시간 3학점

토탈 컬렉션으로서의 디자인 기획 및 제작을 수항핼 수 있는 능력을 키우기 위해 자료수집, 분석, 주제 설정을 통해 작품을 제작하며 이러한 과정을 통해 통합적인 디자인프로젝트를 수행할 수 있다. 본 수업을 통해 효과적으로 졸업전시를 전시를 수행함으로써 현대사회에서 요구되는 라이프스타일 창출에 기여할 수 있는 디자이너로서의 전문 역량을 키울 수 있다.

CD1094 토털코디네이션스튜디오(Total Coordination Studio) 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 전시 기법의 사례와 컬러코디네이션 등의 연출법을 중심으로 디자인 콘셉트에 따른 종합적 코디네이션 디자인 전문지식을 습득하고 경험하여 전문인으로서의 자질을 갖출 수 있도록 한다.

CD1129 에디토리얼디자인(Editorial Design) 강의 3시간 3학점

정보를 효율적으로 전달하는 커뮤니케이션 도구로써 에디토리얼디자인은 우리 일상 속에 깊게 자리 잡고 있다. 따라서 본 교과목에서는 기본적으로 문자, 사진, 일러스트 등의 조합을 통한 하나의 레이아웃을 형성하는 과정을 학습하며, 인쇄, 제본 등의 방식과 용지 및 기타 재료들을 적절히 선택하여 신문, 잡지, 서적 등의 출판물을 효과적이고 조형적으로 꾸미는 편집디자인 프로세스를 실습한다. 또한 점점 더 세분화되어 가고 있는 디자인 환경속에서 편집디자인의 가치를 높이기 위한 깊이 있는 전문성과 에디팅마인드를 지닌 디자이너로서의 역량을 배양한다.

CD1127 디스플레이(Display) 강의 및 실습 3시간 3학점

판매와 직결되는 디스플레이의 전반적 상황을 파악하고 적극적으로 새로운 이미지를 창출할 수 있는 감각적 훈련을 통해 독창적이며 심미적인 연출 방법을 익힌다.

CD1132 실내디자인(Interior Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

기능성과 심미성이 융합된 창의적인 실내공간디자인을 구상하고 표현하는 동시에 단계별 실내디자인계획 및 콘셉트를 체계적으로 학습하여 합리적 디자인 수행능력을 배양한다.

CD1122 오토캐드(Auto CAD) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터(CAD)를 이용하여 디자인 작업을 효율적으로 하고, 정보를 체계적으로 관리할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 능숙하게 프로그램을 다루도록 학습하는 것을 목표로 한다

CD1123 스페이스CMF플래닝(Space CMF Planning) 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 소재의 물성과 특성을 학습하고 공간의 목적과 컨셉에 적합한 소재 계획을 세울 수 있다. 라이프스타일 트렌드 분석 및 공간 사례를 분석하여 이용자의 라이프스타일, 요구 및 공간 스토리 텔링을 반영한 통한 CMF Palettes를 구성하고 제안할 수 있는 자질을 확보한다

CD1999 졸업시험및작품(Graduate Examination & Work) P학점

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받아야 하며, 졸업시험은 공통, 전공시험을 응시해서 통과해야 한다. (요점 : 졸업 능력 평가) (Pass/Non-Pass로 평가됨)

영화영상학과

(Department of Film and Digital Media)

1. 교육목표

영화영상학과는 지혜, 인의, 용기를 갖추고 21세기 첨단 디지털 시대에 부합하는 창조적이며 세계적인 영화, 영상 인재양성을 목표로 한다. 이를 위해서 영화영상학과에서는 최신의 현장중심맞춤형 교육을 제공함과 동시에 새로운 테크놀로지를 지속적으로 도입함으로써 융, 복합 시대의 새로운 영상문화 환경의 변화에 대비하고 있다.

⑴ 창조적이고 진취적인 영화, 영상전문인으로 성장하기 위해 예술에 대한 탐구적인 자세와 기본적인 소양을 키우고 기초적인 영화, 영상 제작 능력을 배양한다.

⑵ 다양한 영화 형식과 새로운 영상 미디어를 창작하기 위한 폭넓은 교양과 종합적인 판단력, 표현력을 배양하여 세계적인 안목을 지닌 영화영상인재를 키워낸다.

⑶ 영화, 영상산업에 기여할 수 있는 실제적이고 전문적인 제작실무과정의 이해와 실천을 통한 경험을 구축하여 졸업 후 현장에서의 적응능력과 전문성을 배양한다.

2. 전공과정 이수방법

전공 능력	세부 능력	수행준거
창의적인 영화.영상 콘텐츠 기획	창의적 사고 능력	창의적인 영화영상을 시각적으로 제안할 수 있다.
	비판적 사고 능력	도출된 문제에 대한 비판적 사고를 할 수 있다.
	대응적 사고 능력	창조적 영화, 영상콘텐츠 기획 및 제안할 수 있다.
문화적, 예술적 소양을 갖춘 영화 영상 미디어 기획, 제작 능력	문제분석 능력	영화영상 기획부터 제작까지 문제점을 분석할 수 있다.
	정보 분석평가 능력	정보 분석하여 정의하고 문제 해결을 위해서 분석, 평가 할 수 있다.
	콘텐츠 평가 능력	각 장르별 영화영상 콘텐츠를 평가 할 수 있다.
공동 작업을 통한 영화, 영상 콘텐츠 제작 능력	윤리의식 능력	윤리의식에 맞추어 영화영상 콘텐츠를 제작할 수 있다.
	소통 능력	공동작업에 맞추어 타인과 소통하여 반영된 의견을 담아 영화영상 콘텐츠를 기획 및 제작 할 수 있다.
	리더쉽 능력	효과적인 의사전달과 리더십을 통해 콘텐츠에 담긴 메시지를 대중에게 전달할 수 있다.

글로벌시대에 걸맞는 영화영상 콘텐츠 기획, 제작 능력	국제적 교양 능력	글로벌 영화영상 콘텐츠에 대비란 국제적 의사소통을 할 수 있다.
	문화 이해 능력	다양한 국제적 문화적 코드를 이해하고 소통할 수 있다.
	비평 및 발표 능력	기획 및 제작한 영화영상 작품을 비평하고 토론하여 상영 및 발표를 할 수 있다.

□ 전공역량별 교과목

전공역량	교과목명
창의적인 영화영상 콘텐츠 기획 능력	영화개론, 영화기술, 디지털영화제작 기초, 디지털편집실제, 스토리보드제작, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 기록영화실습, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 연극영화교육론, 영화작가론, 영화비평, 디지털이미지의 이해. 관찰과 상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2
첨단영상미디어문제 해결능력 능력	영화기술, 디지털영화제작기초, 디지털편집실제, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 컬러 그레이딩, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 연극영화교육론, 영화촬영, 디지털이미지의 이해, 영화독립과제1,2,
공동작업을 통한 영화영상 콘텐츠 제작 능력	영화기술, 사운드디자인기초, 디지털영화제작기초, 영화촬영, 디지털영화제작실제, 기록영화실습, 영화제작실습1-4, 사운드디자인실제, 스토리텔링의 이해, 영화작가론, 영화연출, 영화분석과 비평, 영화세미나
글로벌 시대에 걸맞는 영화영상 콘텐츠 기획제작 능력	영화사, 사운드디자인기초, 디지털편집실제, 영화촬영, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 현대시각예술, 기록영화실습, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 영화촬영실제, 컬러 그레이딩, 모션그래픽스, 시나리오작법실제, 영화세미나, 디지털이미지의 이해, 관찰과상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2
문화적, 예술적 소양을 갖춘 영화영상 미디어 기획제작 능력	영화개론, 영화사, 영화기술, 현대시각예술, 실험영화론, 기록영화실습, 스토리텔링의 이해, 영화작가론, 영화연출, 영화분석과 비평, 영화세미나., 관찰과 상상, 창작기획실습1,2, 장편시나리오 창작실습1,2
새로운 미디어 환경에 필요한 융합 콘텐츠 능력	사운드디자인기초, 디지털영화제작기초, 디지털편집실제, 영화촬영, 스토리보드제작, 디지털음향제작실습, 실험영화론, 디지털영화제작실제, 영화제작실습1-4, 영화시각효과, 사운드디자인실제, 영화촬영실제, 모션그래픽스, 디지털이미지의이해, 영화독립과제1,2, 관찰과상상

영화영상학과는 기초영역과 세부전공 영역으로 구분되는데 기초영역에는 1학년 때의 영화개론, 영화사, 영화기술, 디지털이미지의 이해, 캐릭터의 이해, 스토리텔링의 이해가 포함된다. 세부전공 영역 과목으로는 디지털영화제작기초, 디지털영화제작실제, 영화제작실습 1,2,3,4 및 디지털편집실제, 영화촬영, 컬러 그레이딩, 창작기획실습1, 2, 장편시나리오 창작실습1, 2등이 있다.

영화영상학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하니 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

전공자는 개설되어 있는 교과목 중 48학점 이상을 이수하여야 한다. 본 학과는 원칙적으로

타과생의 복수전공이나 부전공을 허용하지 않고 있다.

□ 전공 이수체계도

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 1 1 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2,
MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발,
MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수
*** 졸업영화및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

TD1235 실험영화론(Experimental Film) **강의 및 실습 3시간 3학점**

기성영화의 흐름과는 별도로 순수한 미학성만을 추구하는 다양한 장르의 영화들을 수집, 분석하고 그들만의 독창적인 영화언어와 문법을 탐구해보는 과정으로 시청각 교육을 병행한다.

TD1239 시나리오작법(Practice of Writing Scenario) **강의 및 실습 4시간 3학점**

영화의 기본이 되는 시나리오작법의 기본적인 구조와 형식을 이해하고 시나리오를 직접 써보는 과정으로 영화제작의 필수적 요소이다.

TD1257 기록영화실습(Practice of Documentary Film) **실습 3시간 3학점**

다큐멘터리의 중요성은 21세기 들어 날로 증가하는 추세로 극영화보다 더욱 리얼하고 참신하며 영화학적으로 훨씬 탐구적인 영상물 제작의 과정이다.

TD1271 영화연출(Film Directing) **실습 3시간 3학점**

영화연출의 제반사항을 포괄적으로 이해하고 촬영에 있어서의 연출 테크닉을 습득하여 영화작가 또는 영화이론가로서 갖추어야 할 자질을 연마케 한다.

TD1272 영화촬영(Film Photography) **실습 3시간 3학점**

촬영분야의 이론적 연구, 분석 및 토론과 실습을 통해서 영화매체의 개념적 이해와 기술을 습득을 목적으로 하며, 특히 학교와 현장과의 연결을 모색하는 강좌이다.

TD1274 영화기술(Film Technology) **실습 4시간 3학점**

색온도와 필름의 구조, 카메라와 렌즈의 관계, 조명과 녹음 등 영상과 음향에 관한 과학적 지식과 기초적인 영화기술에 대해 강의한다.

TD1302 디지털음향실습(Digital Sound Workshop) **강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 기술을 이용한 영상 음향의 디자인과 프로덕션과 편집, 분석을 한다.

TD1303 디지털영화제작기초(Digital Filmmaking) **강의 및 실습 4시간 3학점**

디지털 영화제작의 기초단계로서 이미지와 사운드의 다양한 성격에 대해 실험하고 고찰한다.

TD1304 디지털영화제작실제(Advanced Digital Filmmaking) **강의 및 실습 4시간 3학점**

디지털 영화제작의 고급과정으로 내러티브, 다큐멘터리, 실험영화 등 다양한 형식의 영화를 제작한다.

TD1311 디지털편집실제(Advanced Digital Non-linear Editing) 실기 4시간 3학점

파이널 컷 프로, 아비드 등 영화편집에 사용되는 디지털 편집 기술 및 미학을 연구하고 영화 제작에 활용할 수 있는 능력을 익힌다.

TD1312 영화작가론1(Study on Film Directors 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

영화작가들의 작품 경향을 주제전개 및 스타일의 발전과정을 통해 살펴본다.

TD1315 현대시각예술(Contemporary Visual Arts) 강의 및 실습 3시간 3학점

회화, 설치미술, 조각, 비디오 아트 등 현대시각예술의 발전과정을 살펴본다.

TD1317 영화촬영실제(Advanced Cinematography) 강의 및 실습 3시간 3학점

촬영분야의 이론적 연구, 분석 및 토론과 실습을 통해서 영화매체의 개념적 이해와 기술을 습득을 목적으로 하며, 특히 학교와 현장과의 연결을 모색하는 강좌이다.

TD1318, TD1319 영화독립과제1, 2(Independent Study for Film 1, 2) 실습 각 3시간 각 3학점

학생개인의 영화관련 특정 관심 분야를 연구하는 과정으로써 학생 개인의 관심 부분을 담당 교수에게 제시하며 교수는 이에 대한 기술적 미학적 자료를 학생에게 제공하고 학생은 다시 특정 연구 결과를 학기말에 제출한다. 이 과정으로 학생과 교수 사이의 개인적인 수업 특징을 갖는다.

TD1322 영화세미나(Seminar in Cinema) 강의 및 실습 3시간 3학점

고전영화 이론에서 현대 영화 이론에 이르는 전 부문을 교육하며 학생들은 이를 통해 자신이 만들려는 영화 작업의 정당성을 발견해 나간다. 영화의 이론 비편은 그 특성상 철학, 사회학, 심리학, 문학 등 주변 학문들과 밀접한 관계를 가지고 있으므로 이에 대한 집중적인 교육도 함께 병행된다.

TD1328 모션그래픽스(Motion graphics) 강의 및 실습 4시간 3학점

본 과목은 영화의 타이틀, 광고영화의 로고 등을 포함하는 모션 그래픽의 기본적인 개념을 이해하고 애프터 이펙트, 컨버스천 등의 프로그램을 통해 창의적으로 사용할 수 있는 능력을 키운다.

TD1329 영화시각효과(Film Visual Effects) 실습 3시간 3학점

시각특수효과에 관한 기초적인 이론을 학습하고, 디지털 시각효과의 기초가 되는 프로그램을 숙지한다.

TD1330 사운드디자인기초(Basic Sound Design) 실습 3시간 3학점

영화 사운드에 관한 기초적인 이론을 학습하고, 동시녹음의 방법, 필름과 비디오 녹음의 차이, 마이크의 종류와 특성, 녹음기의 사용법, 기초적인 믹싱 등을 실습을 통해 배운다.

TD1333 스토리보드제작(Making storyboard) 강의 및 실습 3시간 3학점

이야기 전개방식을 이해하여 창조적인 스토리보드 제작과정을 실습한다.

TD1334 영화연기연출(Directing Acting for Media) **강의 및 실습 3시간 3학점**
연기예술의 선행요건인 '자유로운 자기표현'을 실습하고 배우들과의 콜라보를 통해 연기지도를 실습하는 것에 목적을 둔다.

TD1340 영화사(History of Film) **강의 및 실습 3시간 3학점**
한국영화의 생성 및 성장과정, 사회적, 문화적 특성 등에 대해 시청각 교육을 통해 고찰하며, 한국영화의 발전방향에 대해 연구한다.

TD1341 영화개론(Introduction to Film) **강의 및 실습 3시간 3학점**
영화의 탄생배경과 역사 그리고 어떠한 구조로 성립되어있는가를 살피고 초기의 영화이론으로부터 현대의 영화해석에 도입된 다양한 이론들을 연구한다.

TD1343 영화제작실습1(Film Production 1) **강의 및 실습 4시간 3학점**
기초 영화제작 과정으로 필름의 특성을 이해하고 능숙하게 다룰 수 있도록 연마하며, 영상언어의 습득과 감각적 표출방법, 인물의 심리표현 등을 익힌다.

TD1344 영화제작실습2(Film Production 2) **강의 및 실습 4시간 3학점**
영화제작실기의 최종 정리와 완성, 평가를 받는 과정이다. 편집, 녹음작업 등 모든 제작과정을 습득케 하여 영화제작에 있어서의 문제점들을 이해하고 현장경험을 축적하도록 한다.

TD1345 영화제작실습3(Film Production 3) **강의 및 실습 4시간 3학점**
영화 제작의 고급과정으로 편집에서 프린트의 완성까지 전 과정의 숙지와, 관객에게 어떠한 메시지를 전하고 어떤 테마를 제작해서 나타낼 것인가를 습득하게 하며 촬영 현장과의 연관을 모색하는 강좌이다.

TD1346 영화제작실습4(Film Production 4) **강의 및 실습 4시간 3학점**
졸업영화를 전제로 한 고급영화제작 코스로서, 연출, 촬영, 각본 등 제작과정을 최종 평가하는 과목이다.

TD1347 연극영화교육론(Studies in Theatre and Film education) **강의 및 실습 3시간 3학점**
영화교육을 위한 시스템, 즉 교육목표, 교육과정, 교재개발, 교사프로그램의 구축을 위한 과목이다.

TD1401 관찰과 상상(Observation and Imagination) **강의 및 실습 3시간 3학점**
관찰을 통해 소재를 찾고 소재에 대한 조사를 통해 상상의 폭을 넓힌다.

TD1403 디지털이미지의 이해(The understanding of Digital image) **강의 및 실습 3시간 3학점**
기술의 발전으로 영상을 만들어내는 방법이 디지털화 되어감에 따라 디지털 이미지에 대한 기술적이고 심도 깊은 이해를 목적으로 강의를 진행한다.

TD1404 스토리텔링의 이해(The Understanding of Storytelling) **강의 및 실습 3시간 3학점**
모든 예술과 매체의 기본이 되는 스토리텔링의 기능과 방식에 대하여 탐구한다.

TD1417 컬러 그레이딩(Color Grading) 강의 및 실습 3시간 3학점

컬러 그레이딩은 영상의 질을 향상시키는 과정으로 명암, 색조, 디테일 등 다양한 색의 요소들을 조정하는 기술적이고 예술적인 작업으로 디지털 영상 제작에 필수적인 요소이다.

TD1413 창작 기획 실습 1(Creative planning practice 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

영화 시나리오 구성의 핵심 요소인 공시적,통시적 욕구, 로그라인, 주도적 아이디어. 플롯, 캐릭터 및 3막 구분 작업을 실습하고 이를 트리트먼트 작업을 위한 기획안 작업으로 구체화 시킨다.

TD1414 창작 기획 실습 2(Creative planning practice 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

창작 기획서를 바탕으로 전문적인 트리트먼트 작업을 실습하여 원작 IP로서 그 상업적 가치를 높이는 능력을 배양한다. 이를 통해 원소스 멀티유즈 방식에 대응할 수 있는 산업적 적응 능력을 키운다.

TD1415 장편시나리오 창작실습1
(Feature Film Scenario Creation Practice 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

창작 기획 실습을 통해 발굴한 작품을 시나리오화 하는 실습 과목. 100씬 내외의 상업 영화 대본을 창작하며 발생하는 다양한 문제점을 해결하며 실무적 능력을 키운다. 이를 통해 수정대본 및 완성 대본 작업을 위한 토대를 구축한다.

TD1416 장편시나리오 창작실습2
(Feature Film Scenario Creation Practice 2) 강의 및 실습 3시간 3학점

장편 시나리오 창작실습 1을 통해 완성한 초고 대본을 수정하여 완성하는 단계 과목. 100씬 내외의 상업 영화 대본을 창작하며 발생하는 다양한 문제점을 해결하며 사업화를 위한 산업계 전문가 대상 피칭 및 협의를 통해 실무 능력을 고도화시킨다.

TD1999 졸업영화및시험(Graduate film and examination) P학점

영화영상 전공 학생들의 졸업과정으로서 자신들의 시나리오를 바탕으로 직접 촬영, 편집을 거쳐 상영할 수 있는 단편의 영화로서 이 과정을 이수해야 영화전공 학생들은 졸업할 수 있다.(Pass/Non-Pass)

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 영화영상학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족
2. 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강해야 하는 “졸업영화 및 시험(TD1999)” 교과목의 학점 취득을 위해서 다음의 조건을 충족하고 졸업영화 또는 장편 시나리오를 제출해야 한다.

요 건	내 용
필수 전공 교과목	1학년 전공과목과 사운드 디자인 기초, 디지털 음향제작실습, 디지털영화제작기초, 디지털영화제작실제, 영화제작실습 1,2 그리고 영화제작실습,3,4 또는 장편시나리오 창작실습 1,2를 전공 필수 과목으로 반드시 이수해야 한다.

미 용 예 술 대 학
(College of Beauty Art)

1. 교육목적

서경대학교 미용예술대학은 지혜, 인의, 용기를 갖추며 세계적 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고 진취적인 전문 미용인으로서 뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재를 양성하고자 한다. 교과 과정은 국제 표준화된 전문적이고 실용적인 교육을 통한 국제적 경쟁력을 갖춘 미용 전문 인력 양성에 목표를 두고 있다.

2. 교육목표

1. 전문적 기술과 지식을 바탕으로 분석적 사고를 통한 창의적이고 창조적인 탐구 능력을 배양할 수 능력을 기른다.
2. 폭넓은 교양과 참된 인성, 세계적 안목을 고루 갖춘 진취적인 글로벌 뷰티 리더로 성장할 수 있는 능력을 기른다.
3. 국가 및 국제 사회의 발전에 기여할 수 있는 철저한 직업윤리와 용기, 실천력을 겸비한 전문 인력으로 성장할 수 있는 능력을 기른다.

헤어디자인학과

(Department of Hair Design)

1. 교육목표

헤어디자인학과는 지혜, 인의, 용기를 갖추며 세계적 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고 진취적인 전문 미용인으로서 뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재를 양성한다. 교과과정은 국제 표준화된 전문적이고 실용적인 교육을 통한 국제적 경쟁력을 갖춘 미용 전문 인력양성에 목표를 두고 있다.

1) 헤어디자인 분야의 전문적 기술과 지식을 바탕으로 창의적이고 창조적인 탐구 능력을 발휘할 수 있는 전문 미용인을 양성한다.

2) 폭넓은 교양과 참된 인성, 세계적 안목을 고루 갖춘 진취적인 글로벌 리더를 양성한다.

3) 국가 및 국제 사회의 발전에 기여할 수 있는 철저한 직업윤리와 용기, 실천력을 겸비한 전문 인력을 양성한다.

2. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대대인관계* Global English 1* 전공 및 기타	2 2 2 2	MZ세대자기계발* MZ세대법이야기* MZ세대글쓰기와토론* Global English 2* 전공 및 기타	2 1 1 2
	합 계	17~19	합 계	17~19
2	기초학문교양선택(택1)** World English1* 전공 및 기타	3 2	기초학문교양선택(택1)** World English2* 전공 및 기타	3 2
	합 계	17~19	합 계	17~19
3	기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	3~6	기초학문교양선택(택1~2)** 전공 및 기타	3~6
	합 계	17~19	합 계	17~19
4	전공 및 기타	15	전공 및 기타	15

			졸업논문(작품)및시험***	P
	합 계	15~19	합 계	15~19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우'대학수학 1'또는'대학수학 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.
*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

3. 전공과정 이수방법

1) 헤어디자인학과 교육과정은 교양 교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문 교양선택)을 이수해야 하며, 전공 교육과정은 헤어디자인전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 교과목 이수체계도

전공능력	기초과정		응용과정		심화과정		실무중심과정		직무적용 (진출) 분야
	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2	
헤어 디자인 문제해결 능력	Basic Hair Cutting	Basic Hair Coloring	Advanced Hair Perming	Long Hairdressing Techniques					헤어 디자이너 맨즈 헤어디자이너
	Hair Beauty	Advanced Hair Cutting	Advanced Hair Coloring	Advanced Hair Styling					
	Basic Hair Styling	Basic Hair Perming	Basic Barbering	Advanced Barbering					
창의적 헤어 디자인 표현능력		Salon training Program2	Salon training Program3	Salon training Program3	Salon training Program3	Salon training Program3	Preparation for Final work	졸업 작품및시험	헤어 아카데미 교육강사 뷰티매니저
								Final work	
글로벌 헤어 디자인 능력			피봇 포인트 헤어 디자인1	피봇 포인트 헤어디자인2	토니앤가이 퓨처클래식1	토니앤가이 퓨처클래식2	피봇 포인트 헤어디자인3	피봇 포인트 헤어디자인4	글로벌헤어 트랜드강사 및 헤어 미용 전분야
융합실무 헤어 디자인 능력					Course of hair designer1	Course of hair designer2	Course of hair designer3	헤어 디자이너 승급 테스트	미용경영인 헤어코디네이터
					Basic Make-up	Advanced Make-up	피부과학	Course of hair designer4	
					헤어융합 프로젝트1	헤어융합 프로젝트2	네일아트 디자인발상		

□ 전공 교육과정

헤어디자인학과 전공교육 과정은 기초전공, 응용 전공, 전공 심화, 현장실무과정으로 구성된다. 1학년은 기초공통, 기초전공 교육과정으로 운영되며 전공역량을 배양하기 위해 기본적인 이론과 방법을 학습하는 과정이다. 2, 3학년은 응용 전공, 전공 심화 교육과정으로 운영되며 전공지식과 시술 테크닉을 보다 심도 있게 학습하는 교육과정이다. 4학년은 현장실무 교육과정으로 운영되며 미용 산업체에 적용 가능한 실무능력을 습득하기 위한 과정이다. 이러한 교과과정을 통해서 미용 분야의 다학제적 융·복합 능력을 보유한 경쟁력 있는 Designer를 양성할 수 있다.

4. 전공능력 이수계획표

전공 능력	세부 교육목표	학년/학기	해당 교과목명
헤어디자인 문제해결 능력	헤어디자인 분야의 전문지식을 함양하기 위한 기초 지식 습득	1-1	Basic Hair Cutting, Hair Beauty, Basic Hair Styling,
		1-2	Basic Hair Coloring, Advanced Hair Cutting, Basic Hair Perming
	전공에 대한 전문적 기술 습득 및 응용할 수 있는 실기 능력 배양	2-1	Advanced Hair Perming, Advanced Hair Coloring,Basic Barbering
		2-2	Long Hairdressing Techniques,Advanced Hair Styling,Advanced Barbering
창의적 헤어디자인 표현능력	전문적 지식과 기술로 창의적인 문제해결 능력을 배양	2-1,3-1,4-1	Salon training Program2 Salon training Program4 Preparation for Final work
		1-2,2-2,3-2,4-2	Salon training Program1,Salon training Program3,Salon training Program5, 졸업작품및시험, Final work
글로벌 헤어디자인 능력	소통과 협업 능력을 갖춘 현장 실습 능력 배양	2-1,3-1,4-1	피봇포인트 헤어디자인1,토니앤가이 퓨처클래식1,피봇포인트 헤어디자인3
		2-2,3-2,4-2	피봇포인트 헤어디자인2,토니앤가이 퓨처클래식2,피봇포인트 헤어디자인4
융합 실무 헤어디자인 능력	철저한 직업윤리와 실천력을 겸비한 전문 인력 양성	3-1,4-1	Course of hair designer1,Course of

	뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재 양성		hair designer3,Basic Make-up,헤어융합프로젝트1,피부과학,네일아트디자인발상
		3-2,4-2	Course of hair designer2,Advanced Make-up,헤어융합프로젝트2,헤어디자이너 승급테스트,Course of hair designer4

5. 교과목 해설

HD1001 Hair Beauty **강의 및 실습 3시간 3학점**

피부미용, 헤어미용, 메이크업 및 네일 미용, 미용경영 등을 포함한 미용 전 영역별 기본 개념과 현장실무를 파악하여 미용인으로서의 입문할 수 있는 자질을 함양한다. 본 교과목은 미용학의 개요, 미용의 역사, 전공별 미용의 기본 개념에 대한 이해 및 기본으로 다루어야할 이론과 실기 영역에 대한 학습, 미용인으로서의 자세 및 직무 등을 학습한다. 이를 통해 미용영역에 대한 전반적인 이해와 더불어 미용인으로서의 자세와 직무를 파악한다.

HD1054 Hair Science **강의 및 실습 3시간 3학점**

모발과 두피의 구조, 성장과정, 생화학적 영향과 반응 등 모발의 해부생리학적 지식을 익힘으로써 헤어미용의 기본 원리를 파악한다. 본 교과목은 모발과 피부의 구조 및 발생, 모발의 종류와 기능, 모발의 색소 및 변화, 모발의 물리적, 화학적 성질(퍼머넨트와 헤어컬러링과 연계), 모발의 이상 현상을 통해 두피 및 모발 관리학과 연계하여 학습한다. 샴푸와 계면활성제가 모발과 두피에 끼치는 영향에 대해 학습한다. 이를 통해 두피, 모발의 기초적인 지식을 통하여 헤어산업현장의 모든 트리트먼트에 대한 과학적 설명이 가능하다.

HD1002 Public Health and Hygienics **강의 및 실습 3시간 3학점**

효과적이고 자신감 있게 스스로 개선 방향을 정하여 지식, 기술, 역량을 증진 시키고 행동을 개선 시켜 나가는 자기 주도적인 미용 종사자가 될 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 또한 미용 산업은 서비스 산업의 하나로서 치열한 경쟁 과정에서 계획성 있는 고객관리가 필요하므로, 고객의 중요성을 인식하고 고객관리 방법을 학습한다.

HD1003 Care of Hair and Scalp **강의 및 실습 3시간 3학점**

두피와 모발의 생리적 기능과 구조에 대한 전문 지식을 바탕으로 한다. 두피 및 모발의 진단방법과 고객과의 상담스킬, 관리 방법의 종류에 대해 그 원리와 실습 절차를 인지한다. 본 교과목은 모발 생리(정의,구성,성장주기,구조,종류,기능,특징,손상과 관리), 두피 관리(정의, 구조, 기능, 종류, 관리의 의미와 목적, 관리 유형), 탈모(정의, 지각증상, 유형, 원인, 의학적 탈모관리), 모발과 영양(영양소의 정의, 모발과 영양, 영양소, 모발에 관여하는 주요영양소, 모발분석의 이해, 식이요법)의 이론적 부분과 더불어 두피 및 모발에 따른 샴푸의 선정 및 테크닉, 스케일링 및 클리닉, 마사지를 실습한다. 여러 가지 유형의 탈모 현상과 두피모발에 관한 문제점을 연구하고 조사하며, 고객의 두피와 모발을 꾸준히 관리하여 탈모를 비롯한 두피와 모발 관련 질병을 예방하고 관리할 수 있도록 한다.

HD1004 Customer Service **강의 및 실습 3시간 3학점**

사회적·문화적 측면에서 인간행동을 과학적으로 연구하는 사회심리학의 한 영역으로 미적성향이나 성격을 형성하는 방식과 개인행동과 미적 표현방식 등이 사회 환경의 변화와의 관련성을 살펴본다. 아울러 인간의 심리가 미용적 측면에서 어떻게 표현되는지에 대해 알아보고 현대의 미용과 사회심리학과의 개연성 등을 고찰한다. 본 교과목은 심리학 개관, 심리학의 기초, 뷰티산업과 성격심리학, 사회 심리학, 아름다움에 대한 인간의 욕구, 심리상담의 실제, 미용연구 방법론, 성형수술에 대한 의식과 사회심리학적 분석 등을 학습한다. 인간의 사회적 심리성향에 대한 학습을 통해 미용추구 욕구에 대한 심리적 이해를 통해 뷰티산업현장에서 고객을 보다 잘 이해하며 관리할 수 있다.

HD1005 Basic Hair Cutting **강의 및 실습 3시간 3학점**

기본적 커트 자세와 태도, 가위 트레이닝을 손과 몸에 체화시킨다. 추후 응용 커트(트렌드 커트) 실습에 도움이 된다. 본 교과목에서는 커트 이론과 커트 도구의 종류, 기본적인 커트 전문 용어의 이해를 바탕으로 커트의 기본적 스타일인 원랭스, 그라데이션, 인크리스레이어, 세임레이어 커트에 대한 실습학습과 이에 따른 도해도를 통해 특징을 학습한다. 이를 통해 원랭스, 그라데이션, 인크리스 레이어, 세임레이어 이렇게 4가지 기본 커트 스타일을 만들 수 있으며 이를 도해도로 그려낼 수 있다.

HD1006 Basic Hair Styling **강의 및 실습 3시간 3학점**

헤어 스타일링을 위한 가장 중요한 기본 테크닉을 배운다. 머리카락을 가열하여 머리카락 분자에 여러 종류의 브러시와 빗을 이용하여 스타일을 만드는 과정으로 연출방법에 따른 드라이 적용방법을 학습한다. 본 교과목에서는 브로우 드라이와 아이론 드라이의 정의 및 기초지식, 목적, 도구 및 종류의 이론 학습 과정과 기본 6가지의 액션과정(스트레이트 액션, 스쿠프 액션, 커브 액션, 와인딩 액션, 엘리베이션 액션, 슬라이딩 액션), 아울러 10가지의 기본테크닉(스트레이트 플랫, 스트레이트 볼륨, 스트레이트 인덴테이션, 커브 인덴테이션, 커브 플랫, 커브 볼륨, 바깥마름, 웨이빙, 롤링버티컬지라시, 롤링사선지라시)의 실습 과정을 학습한다. 이를 통해 원랭스, 그래듀에이션, 레이어드의 기본 컷 스타일에 어울리는 드라이를 연출할 수 있으며, 도구의 사용법에 익숙해 질 수 있다.

HD1007 Basic Hair Perming **강의 및 실습 3시간 3학점**

퍼머넨트 웨이브의 기초 이론 및 여러 가지 도구의 이해를 통해 퍼머넨트의 원리를 습득한다. 아울러 기본적인 퍼머넨트의 종류와 테크닉을 통해 나온 결과물의 특징에 대해 이해한다. 본 교과목에서는 퍼머넨트의 개념, 도구의 이해를 통한 이론화 과정과 블로킹의 종류와 이유, 각도의 이해, 펌의 종류, 약액 도포법, 베이직 테크닉, 버티컬 테크닉, 아웃컬 테크닉, 투웨이 테크닉, 롤 스트레이트 테크닉, 버티컬 리버스 테크닉, 트위스트 테크닉 등 다양한 방법의 기초 퍼머넨트의 실습화 과정을 학습한다. 이를 통해 다양한 퍼머넨트 종류의 실습과정과 약액 도포에 대한 이해를 통하여 실질적인 퍼머넨트의 원리를 이해하고, 이 원리를 이용하여 결과물들을 예상한다. 그에 해당하는 프로세스 설계를 수행할 수 있다.

HD1008 Basic Hair Coloring **강의 및 실습 3시간 3학점**

헤어컬러에 대한 간단한 이론 및 레벨 차트를 통한 컬러링의 원리를 이해하고, 기초적인 헤어컬러 테크닉의 종류와 방법, 특징의 학습과정을 통해 기본적인 헤어 컬러링 기법을 익힌다. 본 교과목은 산화제&탈색제의 종류, 일시적&영구적 염색, 레벨차트 만들기, 자연모레벨 차트 만들기 원터치 & 투터치 염색, 새치커버링, 위빙, 슬라이싱 기법, 매니큐어링(산성칼라)의 기초 실습 및 염색약의 반사 빛에 대한 중간 단계 정도의 이론 및 염색용어를 학습한다. 이를 통해 컬러의 명도, 채도에 대한 이해를 통한 컬러감각을 활용하여

컬러의 기본 테크닉(원터치, 투터치, 새치커버링, 위빙, 슬라이싱, 매니큐어링)을 통한 고객 시술이 가능하다.

HD1009 Basic Barbering **강의 및 실습 3시간 3학점**

개성과 스타일의 변화가 많이 존중되는 남성 헤어스타일 트레이닝을 통해 남성의 두상과 모발을 이해하고, 적절한 스타일을 완성하도록 한다. 본 교과목에서는 클리퍼 사용법을 통한 남성커트의 기본, 남성 트렌드 컷의 실습. 머쉬룸/ 댄디/ 모히칸 응용스타일을 분석, 위그실습, 가위, 틴닝, 클리퍼의 도구의 사용법의 습득한다. 이를 통해 스타일 분석과 클리퍼 등을 이용하여 응용 남성 커트를 행할 수 있다

HD1010 Long Hairdressing Techniques **강의 및 실습 3시간 3학점**

기초 업스타일에 대해서 이해하고 각 부분의 헤어 디자인을 습득하여 전체적으로 조화를 이룰 수 있도록 학습한다. 특히 기본 테크닉에 대한 부분을 충분히 트레이닝 하여 전체적인 스타일을 이루는 데 문제가 없도록 한다. 본 교과목은 업스타일의 기초지식, 도구의 종류 및 사용용도, 사용방법, 기본 테크닉(세팅말기, S컬 만들기, C컬 만들기, 디스코 위로 땋기, 디스코 아래로 땋기, 꼬기, 백콤넣기, 핀 꽂기, 싱넣기, 묶기, 드라이 및 고데기 사용법, 장미머리, 장미응용 소라머리, 소라머리, 응용 땋는 머리)을 학습한다. 업스타일의 기초 지식 및 기초 테크닉을 통하여 업스타일의 기본을 완성할 수 있다

HD1011 Advanced Hair Cutting **강의 및 실습 3시간 3학점**

질감과 모량조절을 통하여 커트의 재질감과 느낌을 바탕으로 여러 가지 스타일의 트렌드 커트 스타일을 눈과 감각으로 분석하고 작품에 실제화 하는 학습과정으로 분석과정을 통해 커트 기술을 향상한다. 이를 위해 본 교과목은 심도 깊은 심도 깊은 셈레이어 트레이닝, 질감(슬라이드 커트, 포인트 커트, 드라이, 레 커트, 틴닝 커트이져 커트)과 모량조절(안쪽말기, 바깥말기, 볼륨, 다발감, 움직임), 길이에 따른 트렌드 컷(롱 스타일, 미듐 스타일, 숏트 스타일)에 대해 스타일 분석 후 커트하고 프레젠테이션을 통하여 감각 훈련화 과정을 학습한다. 나아가 감각 훈련화 과정을 통하여 잡지나 트렌드를 보고 실제 모델의 특징에 어울리게 시술할 수 있으며, 프레젠테이션을 통하여 고객과의 상담스킬이나 스타일에 대한 설명을 이해시킬 수 있는 전달능력을 향상한다.

HD1012 Advanced Hair Styling **강의 및 실습 3시간 3학점**

여러 가지 응용 스타일링을 연습하고, 여러 가지 도구들의 사용방법에 대해 인지한다. 또한 연출상황, 얼굴의 형태, 헤어 컬러, 길이를 가정하여 그에 따라 자유롭게 스타일링을 창작한다. 리버스(바람머리) 스타일, 숏 훠워드(주부스타일), 숏 리버스(주부스타일), C컬 드라이 연출기법, 안말음 드라이 연출기법, S컬 드라이 연출기법, 겉말은 연출기법, 버티컬 지라시 드라이 연출기법, 스크런치 드라이 연출기법, 세팅 지라시 드라이 연출기법, 휭거 드라이 연출기법, 남성 드라이 연출기법에 따른 부로우 드라이 기법과 더불어 S컬 웨이브, 물결 웨이브 기법의 아이론 드라이 기법을 익힌다. 여러 가지 방법의 응용 스타일링 기법을 통하여 고객과 상담을 통한 때와 장소에 맞는 스타일링이 가능하며, 트렌드나 어떠한 스타일링을 보고 실제적으로 연출할 수 있다.

HD1013 Advanced Hair Perming **강의 및 실습 3시간 3학점**

살롱에서 사용하는 여러 가지 종류의 퍼머넨트 웨이브 테크닉 및 기계 사용법, 원리를 습득하고, 웨이브의 결과물을 통하여 새로운 퍼머넨트 디자인을 구상할 수 있다. 이를 위해 본 교과목은 아이론 스트레이트 테크닉, 아이론 볼륨 스트레이트 테크닉, 세팅 펌, 디지털 펌, 스페셜 펌(아이론 퍼머넌트, 백 트위스트 펌, 위빙 펌, 스팩 펌(엘리베이션 펌), 부메랑 펌, 호일 펌, 에어 펌, 에어 스트레이트)등의 여러 가지의 퍼머넨트 테크닉들의 원리에 대해 이해하고 실습한다. 실질적으로 사용 가능한 퍼머넨트 기법으로 고객에게 접근

할 수 있으며, 고객의 얼굴형태, 크기, 색 , 모발의 색 등과 같은 비자지즘에 따른 스타일링을 연출할 수 있다.

HD1014 Advanced Hair Coloring **강의 및 실습 3시간 3학점**

모발과 두피의 진단을 통해 실질적인 상담이 가능하다. 다양한 컬러링 테크닉을 활용하여 다양한 염색 테크닉을 기본으로, 이미지를 분류하고, 해당되는 이미지와 헤어컬러의 상관관계를 연출할 수 있다. 본 교과목에서는 색상환(3원색, 12원색, 보색), 명도 & 채도, 컬러의 역사, 반사 빛 헤어컬러 톤, 멋내기 염색 분류, 색상의 일치성, 피그멘테이션(선착법)의 컬러 응용부분을 습득하고 실질적으로 고객에게 접근할 수 있는 피부톤에 맞는 컬러선정, 고객에 어울리는 칼라선정이론, 고객상담, 두피/모발 진단 등과 같은 퍼스널 컬러에 대한 부분을 습득한다. 이를 바탕으로 고객의 특징에 따른 개별 상담 및 컬러에 대한 추천이 가능하며, 다양한 섹션을 활용한 응용 테크닉 설계를 수행할 수 있다.

HD1015 Advanced Barbering **강의 및 실습 3시간 3학점**

남성헤어스타일의 응용테크닉에 대해서 이해하고, 다양한 실습을 통해 상황에 맞는 스타일을 연출할 수 있다. 아울러 새로운 스타일에 대해서 창작할 수 있다.

HD1016 Advanced Long Hairdressing **강의 및 실습 3시간 3학점**

업스타일의 응용테크닉에 대해서 이해하고, 다양한 실습을 통해 상황에 맞는 업스타일을 연출할 수 있다. 아울러 새로운 스타일에 대해서 창작할 수 있으며, 업스타일에 따른 의상이나 메이크업 등과 같은 전체적인 조화를 연출하도록 한다. 이를 위해 본 교과목은 응용 업스타일을 위한 기초지식, 얼굴형, 모발길이, 상황별 스타일의 이론을 익히고 실습한다.

HD1017 Creative Hair Cutting **강의 및 실습 3시간 3학점**

기본 커트와 응용 커트를 기초로 하여 기존의 틀에서 벗어난 다양하고 창의적인 커트 스타일을 설계한다. 유연성 있는 고도의 테크닉을 토대로 자신이 설계한 커트 스타일에 어울리는 스타일링을 통해 전체적인 스타일을 완성하도록 학습한다.

HD1018 Creative Hair Perming **강의 및 실습 3시간 3학점**

응용 파마를 기초로 하여 모질과 커트 형태에 따른 와인딩 기법을 학습하는 과정이다. 완성도 높은 스타일의 완성을 위하여 모발의 다양한 커트에 적합한 와인딩 기법을 설계하고 실습한다. 본 교과목에서는 전체적인 이미지 및 콘셉트를 설정, 그 이미지, 콘셉트에 적합한 퍼머넨트 방법을 설계, 다양한 기법을 기초로 하여 커트 형태와 모질에 따라 와인딩 기법과 롯드 사용, 롯드 위치 등을 학습한다. 이를 바탕으로 다양한 퍼머넨트 기법의 활용을 통해, 커트 형태에 따른 창작, 모질에 따른 창작, 모발 길이에 따른 창작이 가능하다.

HD1019 Creative Hair Coloring **강의 및 실습 3시간 3학점**

패션, 얼굴형, 메이크업, 액세서리 등과 같은 다양한 구성요소와 헤어 컬러링과의 콘셉트 일치화를 위해 여러 가지 형용사 이미지의 기준을 만들고 그 기준에 따라 전체적인 콘셉트조화를 이뤄낼 수 있는 전문 컬러리스트가 될 수 있는 능력을 기른다. 이를 위해 본 교과목에서는 이미지 맵을 통하여 형용사 간의 관계를 이해하고, 헤어컬러링을 구성하고 있는 모든 요소들이 포함되어 있는 이미지 맵에 따른 헤어컬러스타일북을 만들어서 발표, 토의학습, 헤어컬러링과 코디네이션의 토론을 학습한다.

HD1020 Creative Barbering **강의 및 실습 3시간 3학점**

기본 남성커트와 응용 커트를 기초로 하여 기존의 틀에서 벗어난 다양하고 창의적인 커트 스타일을 설계한다. 유연성 있는 고도의 테크닉을 토대로 자신이 설계한 커트 스타일에 어울리는 스타일링을 통해 전체적인 스타일을 완성하도록 학습한다.

HD1021 Creative Hair Styling **강의 및 실습 3시간 3학점**

패션, 얼굴형, 메이크업, 액세서리 등과 같은 다양한 구성요소와 헤어 스타일링과의 콘셉트 일치화를 위해 여러 가지 형용사 이미지의 기준을 만들고 그 기준에 따라 전체적인 콘셉트조화를 이뤄낼 수 있는 전문 스타일리스트가 될 수 있는 능력을 기른다. 이를 위해 본 교과목에서는 이미지 맵을 통하여 형용사 간의 관계를 이해하고, 헤어뿐만 아니라 스타일링을 구성하고 있는 모든 요소들이 포함되어 있는 이미지 맵에 따른 스타일북을 만들어서 발표, 토의학습, 헤어스타일과 코디네이션의 토론을 학습한다. 이를 바탕으로 전문 스타일리스트로서의 감각을 키울 수 있다.

HD1022 Creative Hair Cutting and Technical Design **강의 및 실습 3시간 3학점**

기본 커트와 응용 커트를 기초로 하여 기존의 틀에서 벗어난 다양하고 창의적인 커트 스타일을 설계한다. 유연성 있는 고도의 테크닉을 토대로 자신이 설계한 커트 스타일에 어울리는 스타일링을 통해 전체적인 스타일을 완성하도록 학습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 헤어커트을 구성하고 있는 모든 요소들이 포함되어 있는 이미지 맵에 따른 스타일북을 만들어서 발표, 토의학습, 헤어커트와 코디네이션의 토론을 학습한다. 이를 바탕으로 전문스타일리스트로서의 감각을 키울 수 있다.

HD1023 Consumer Behavior & Trende Forcasting **강의 및 실습 3시간 3학점**

소규모 살롱 경영자들이나 미래의 창업 준비자들을 위한 경영관리 능력을 배양한다. 본 교과목은 미용경영개론, 경영이념과 목표, 조직구조의 확립과 업무분장, 제도와 시스템, 정책과 전략, 업무의 체계화 및 매뉴얼 화, 상권의 인지도와 점유도 확립, 광고 및 인터넷 마케팅, 접객예절, 인사관리, 재무관리, 소비자 행동과 제품, 가격 및 유통전략, 마케팅 커뮤니케이션, 미용경영자의 조건과 역할 등을 학습한다. 이를 통해 고객관리능력과 살롱의 경영능력 함양을 통하여 전문 미용인으로서의 관리 능력을 갖춘다.

HD1024 헤어디자이너 승급테스트 **P학점**

헤어디자이너로 승급하기 위한 테스트 단계로 Salon training program, Course of hair designer, Hair trend 과정을 이수한 후 학습결과를 바탕으로 창의적인 작품 결과물을 고안하여 시연할 수 있다.

HD1025 Avant-Garde Hairdressing **강의 및 실습 3시간 3학점**

헤어 살롱에서 시행되는 고객상담과 고객 관리를 전반적으로 학습하여 실제 다양한 헤어시술 수행능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 고객 상담 및 두피, 모발의 진단, 고객카드의 작성에 대한 기초학습과 고객유형별 맞춤 관리방법의 계획 및 헤어시술의 다양한 적용법의 이해 등의 관리계획 수립 및 고객 적용 등을 습득한다.

HD1026 Salon training program 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

전통적인 웨이브 연출방법인 아이론의 원리, 시술방법 등을 익힘으로써 헤어 스타일링을 완성할 수 있다. 이를 위해 본 교과목은 아이론의 기본 이해(역사/명칭/종류 및 기본동작), 스타일링 아이론 테크닉 모발 길이에 따른 기법, 사진자료로 아이론 연출하기, 캐릭터별 스타일 아이론 , 남성, 창작 아이론 , 전체 스타일링을 학습한다.

이를 바탕으로 헤어디자인의 전체 스타일링을 마무리할 수 있다.

HD1027 Salon training program 2 **강의 및 실습 3시간 3학점**

헤어 세팅의 이론을 바탕으로 롤과 핀컬의 기본적 특징 및 원리를 이해하고 그 외에 아이론을 이용하여 롤, 웨이브 스타일을 응용할 수 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 헤어 세팅의 기초지식, 헤어디자인 및 세팅의 실제, 마샬웨이브 및 블로우 드라이어의 교육 과정을 거치며, 이에 따른 목적과 도구의 종류 및 사용방법을 통해 이론적 부분을 학습한다. 다양한 도구들을 활용하여 섹션별 다양한 스타일 연출을 통해 실제 살롱에서 경험하는 두상의 다양성을 학습할 수 있다. 나아가 헤어 세팅의 목적과 원리를 이해하고, 고객의 다양한 두상에 맞는 스타일링 선정 설계가 가능하며 이를 활용하여 다양하고 고객에게 어울리는 헤어스타일을 연출할 수 있다.

HD1028 Salon training program 3 **강의 및 실습 3시간 3학점**

전공분야별로 미용산업 현장실습을 체험함으로써 현장실무 능력을 강화하고, 산업체의 직무환경 경험을 통해 취·창업 역량을 향상시킨다. 이를 위해 본 교과목에서는 미용현장에서 미용전문인으로서 갖추어야 할 기본 서비스매너와 커뮤니케이션 스킬, 고객 응대, 전문성 있는 고객분석방법, 고객불만대응방법, 고객별 응용관리기법 등을 학습한다. 이를 바탕으로 전문미용인으로서 갖추어야 할 자질을 함양하고 전공분야의 이론과 기술을 활용할 수 있다.

HD1029 Salon training program 4 **강의 및 실습 3시간 3학점**

헤어 살롱에서 이루어지는 파마, 컬러, 두피 클리닉, 모발 클리닉, 두피/모발 진단 등의 여러 가지 시술에 필요한 기기들의 과학적 원리에 대한 지식을 습득하고 정확한 사용법을 익혀서 실제적으로 적용할 수 있는 능력을 기른다. 이를 위해 본 교과목에서는 헤어 살롱에 있어서 헤어미용기기들의 의미 및 현재 관리 상황, 세부 헤어미용기기들의 특징(퍼머넨트 및 헤어컬러에 사용되는 기기의 원리, 종류 및 사용법, 두피 및 모발 진단기의 원리, 사용법 및 진단 시 주의사항, 두피 및 모발 클리닉에 사용되는 기기의 원리, 종류 및 사용법, 자동샴푸 기기의 목적과 사용법)과 기기사용에 따른 접객용어에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 헤어살롱에서 헤어시술에 사용되는 기기들의 원리와 목적을 익히고 실무 현장에서 사용할 수 있다.

HD1030 Salon training program 5 **강의 및 실습 3시간 3학점**

얼굴형, 두상과 모발 성질의 이해를 바탕으로 고객별로 실질적으로 시술하고 헤어미용 전반적인 내용을 학습한다. 이를 위해 본 교과목은 모델 실습을 통해 기술적인 면의 적용 및 고객상담 기법의 습득, 고객 시술의 설계를 통해 실질적인 살롱 테크닉을 학습한다. 나아가 임상헤어 과정을 통해 필요한 전문성을 기를 수 있다.

HD1031 - HD1034 Course of hair designer 1-4 **강의 및 실습 각 3시간 3학점**

헤어디자이너가 되기 위한 과정으로 미용산업 현장실습을 체험함으로써 현장실무 능력을 강화하고, 산업체의 직무환경 경험을 통해 헤어디자이너가 되기위해 필요한 전문성을 기른다

HD1037 Hair Seminar **강의 및 실습 3시간 3학점**

미용현장의 최신 경향 및 최근 연구 경향을 분석하고 주요 경향을 주제로 선정하여 세미나를 기획하고 참여함으로써 자기 주도적으로 학습한다. 본 교과목은 미용현장의 동향 파악, 미용연구의 동향 파악, 주제 선정, 자료 수집, 발표, 토론의 과정을 학습한다. 이를 통해 전공분야의 이론과 기술의 발전 경향을 분석하고, 전문적으로 응용할 수 있다.

HD1035 Training of Beauty Salon Work 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

손으로 만드는 웨이브인 핑거웨이브의 이론과 원리를 이해하고, 핑거젤을 통한 충분한 실습으로 웨이브의 느낌을 익히는 선행 학습 후, 전체적인 스타일 연출과 더불어 핑거웨이브를 부분적으로 활용한 스타일 연출에 활용할 수 있도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 핑거 웨이브의 목적, 도구 및 사용 방법, 파팅에 따른 연출법(왼쪽, 오른쪽, 가운데, 노파트), 핀컬 웨이브, 두상에 따른 연출법에 대해서 학습한다. 나아가 고객의 모발, 두상에 따른 스타일을 연출할 수 있으며, 이와 연관하여 쇼(무대) 스타일링의 연출에 도움을 주며, 이와 혼합한 창작활동을 수행할 수 있다.

HD1036 Training of Beauty Salon Work 2 **강의 및 실습 3시간 3학점**

학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 헤어디자인 표현법을 발전시키는 것이다. 헤어디자인의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 헤어디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다.

HD1038 -HD1039 Hair trend 1-2 **강의 및 실습 각 3시간 각 3학점**

본 교과목은 문제해결의 과정과 발상 사례, 브레인스토밍 과정 등을 통해 한층 발전적인 미용예술인 양성을 목표로 한다. 이에 따라 트랜드 헤어디자인을 연구하며, 헤어디자인의 개발에 필요한 기술적 요건과 프로그램의 개발현황에 대해 분석한다. 헤어디자인 기획을 통해 creative 전략, 구성에 이르는 창의적인 발상과 표현법을 학습한다. 창의적인 발상과 표현법을 학습함으로써 기존의 사고 패턴과 그에 따른 발상과 표현의 문제점을 해결할 수 있다.

HD1040 -HD1043 피봇포인트 헤어디자인 1-4 (Pivot Point Hair Design 1-4) **강의 및 실습 각 3시간 3학점**

세계적으로 인정받는 피봇 포인트 아카데미의 교육과정으로 다양한 헤어스타일에 필요한 기본적인 테크닉을 연마하며, 창의적인 균형, 비율, 강조의 디자인 법칙을 이용한 헤어디자인 표현을 통해 수준 높은 헤어디자인을 완성할 수 있다.

HD1044 -HD1045 토니앤가이퓨처클래식 1-2 (TONI&GUY Future Classics 1-2) **강의 및 실습 각 3시간 3학점**

세계적으로 인정받는 토니 앤 가이 아카데미의 교육과정 Future Classics의 14가지 커트 테크닉에 대해서 학습한다. 이를 통해 세계적으로 미용 산업의 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고 진취적인 미용 전문인 양성을 목적으로 한다.

HD1046 메이크업 **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업 도구와 기법에 따라 표현되는 메이크업의 기초 및 응용력을 학습한다. 본 교과목에서는 피부에 대한 올바른 이해와 피부표현, 재료의 사용법, 메이크업의 기초지식 및 테크닉을 학습한다. 얼굴의 각 부분별 기본 패턴의 유형과 기초실기를 통하여 뷰티메이크업의 기초를 습득하고, 메이크업의 사전 기획서 작성방법과 주제별 실습을 통해 실무실기기법을 학습한다. 이를 통해 메이크업 트렌드의 최신 동향을 분석, 활용하는 과정을 체계적으로 학습한다. 이를 통해 전문 미용인으로서 갖추어야 할 메이크업 트렌드 정보의 창조적 활용 능력을 배양한다.

HD1047 Color Diagnostic and Image Making **강의 및 실습 3시간 3학점**

뷰티산업의 변화에 따라 코디네이션의 기본영역이었던 패션은 물론 헤어스타일과 메이크업도 코디네이션에서 중요한 관심사가 되고 있으며 메이크업, 패션, 헤어 등을 전체적으로 통괄하여 창조적인 미적 이미지를 디자인하고 연출할 수 있는 뷰티코디네이션 영역이 부상하고 있다. 이를 반영한 뷰티코디네이션 교과는 코디네이션의 기초가 되는 디자인요소와 원리 ,색채, 체형, 디자인 사조에 대한 이론적 이해를 바탕으로 패션, 토털 스타일링 기법을 습득하고 메이크업, 헤어스타일링 등 뷰티스타일링에 맞는 연출기법을 학습한다. 이를 포트폴리오 작업과 작품 발표 등을 통하여 표현하고 학습함으로써 미용현장에서 필요한 뷰티와 패션을 결합한 창의적이고 아름다운 이미지 디자인 및 연출을 할 수 있다.

HD1048 피부미용 **강의 및 실습 3시간 3학점**

피부미용관리의 개념과 궁극적 목적을 이해하고 피부미용분야의 현황 및 경향을 파악하여 전문적인 피부미용사로서의 직무에 대한 인식을 갖도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 피부미용의 개념과 현황, 피부미용의 역사 및 발전과정, 피부미용의 위생 및 소독, 피부미용의 관리영역, 방법론, 피부와 화장품의 영역, 피부미용사의 직무, 전문살롱의 요소 및 운영, 피부미용인의 자질, 미래의 발전적 방향제시 등을 학습한다. 이를 바탕으로 피부미용의 목적과 영역을 이해하고, 피부미용에 올바르게 적용할 수 있도록 한다.

HD1049 Preparation for Final work **강의 및 실습 3시간 3학점**

창출된 작품 및 디자인 프로젝트 결과를 자료로 정리해 시각화하는 기법을 연구하며, 클라이언트에게 결과물을 효과적으로 제시하고 전달할 수 있는 포트폴리오의 제작방법과 프레젠테이션 기법을 배양하기 위해 본 교과목은 포트폴리오 자료 수집, 자료의 정리와 분석, 주제 설정, 포트폴리오 구성 레이아웃 결정, 포트폴리오 이미지 결정, 작품 제작, 프레젠테이션의 방식 배우기 등으로 구성한다.

HD1050 Final Work **강의 및 실습 3시간 3학점**

미용에 관하여 학습한 모든 이론과 실기를 바탕으로 독창적인 작품을 만들고, 이를 발표함으로써 창의력의 함양과 협동심을 익히고 전인적인 미용인으로서의 능력을 평가받는다. 본 교과목은 미용 작품에 대한 구상 및 기획, 진행, 관리, 평가 등의 작업을 통해서 작품이 만들어지는 전 과정을 학습한다. 작품의 완성과 발표를 통해 미용에 대한 기초 이론과 지식을 통합하여 보다 실무에 근접할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.

HD1999 졸업작품 및 시험 **P학점**

미용에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기 능력을 총망라하여 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획하여 졸업작품 발표를 완성한다.

HD1052 -HD1053 헤어융합프로젝트1-2 **강의 및 실습 각 2시간 2학점**

예술대학 내 타 학과와의 협업을 통하여 창의력의 함양과 협동심을 익히고 전인적인 미용인으로서의

능력을 기르기 위해 본 교과목은 주제에 적합한 목표설정, 목표달성을 위한 문제해결 과정을 이수한다. 이를 작품 발표 등을 통하여 표현하고 학습함으로써 미용현장에서 필요한 뷰티와 패션을 결합한 창의적이고 아름다운 이미지 디자인 및 연출을 할 수 있다.

HD1062 네일아트 디자인발상 강의 및 실습 각 3시간 3학점

다양한 종류의 네일아트 재료 및 테크닉을 이용하여 핸드페인팅, 젤아트 등을 이용한 네일관리를 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하는데 목적이 있다. 본과정을 통해 학생들의 독창적인 네일아트 디자인 창조능력을 갖출 수 있다.

HD1063 Hair show Make-up 강의 및 실습 각 3시간 3학점

헤어쇼와 관련된 목표설정, 목표달성을 위한 문제해결 과정에서 뷰티와 패션을 결합한 메이크업을 통해 창의적이고 아름다운 이미지 디자인 및 연출을 할 수 있다.

HD1064 피부과학 강의 및 실습 각 3시간 3학점

피부 및 두피, 모발의 구조 및 형태학적, 생리학적 특징의 이론적 접근을 통해 이상 병변현상을 변별하고 건강한피부, 두피모발관리 능력을 향상시킬 수 있다.

HD2001 Dermatology 강의 및 실습 3시간 3학점

피부생리에 근거한 기초이론의 학습을 통하여 피부미용사로서 갖추어야 될 피부의 전반적인 구조와 기능에 대한 개념을 이해하고 피부의 미용적 문제에 대한 이론적 접근을 통하여 고객의 상담 및 적절한 트리트먼트 서비스를 제공하는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 피부의 형태학적 해부학적 구조와 생리학적 기능, 피부의 색소, 피부와 자외선, 피부 노화현상, 면역과 피부, 피부유형, 피부반응 및 피부변변에 대한 변별성 등의 교육 과정 등을 학습한다. 이를 바탕으로 피부의 구조와 생리를 이해하고 피부타입별 고객 상담 및 고객 피부관리의 이론적 근거를 제시할 수 있다.

HD2002 Basic Facial Treatment 강의 및 실습 3시간 3학점

피부관리실습의 기초단계로 에스테티션으로서 갖추어야할 기본자세를 익히고 피부관리 실기의 기초가 되는 얼굴관리의 전반적인 과정을 실습한다. 피부미용전문인로서의 자세 및 실무능력을 확립한다. 본 교과목에서는 위생과 청결, 고객 응대, 안면 클렌징과 마사지기본동작, 마스크의 사용, 관리의 마무리 등, 고객을 대하는 자세 및 환경에 대해 학습한다. 이를 통해 안면관리에서 사용되는 매뉴얼 테크닉, 클렌징, 딥클렌징 등을 전문적으로 행할 수 있다.

HD2003 Cosmetic Chemistry 강의 및 실습 3시간 3학점

피부미용에 적용되는 화장품에 대한 물리화학적 기초 지식과 화장품의 종류별 특성을 이해하고 피부미용실무에 올바르게 사용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 화장품의 정의와 효과, 화장품의 발달 과정, 화장품의 기본적인 구비 조건. 화장품의 종류, 화장품에 사용되는 원료, 화장품 제조의 기본이론, 화장품과 피부, 화장품의 품질관리 미래 화장품 연구 및 발전 방향 및 기초화장품, 기능성화장품, 전신, 두발, 색조화장품, 향료화장품의 기능과 효과를 학습한다. 피부미용의 목적에 따라서 화장품을 적절하게 사용할 수 있다.

HD2004 Advanced Facial Treatment 강의 및 실습 3시간 3학점

고객상담 및 피부의 분석을 통하여 얼굴 피부관리 계획을 세우고 이에 따라서 적절한 미용적 관리를 행할 수 있도록 피부미용의 목적에 따라서 응용화된 매뉴얼 테크닉을 학습하는 교과목이다. 본 교과목에서는 얼굴피부의 타입별 관리의 목적 및 효과, 얼굴피부의 리프팅 관리법, 재생관리법, 문제성 피부의 관리법등의 다양한 응용얼굴관리기법을 학습한다. 이를 바탕으로 피부분석에 따를 트리트먼트 계획 및 피부관리를 진행할 수 있다.

HD2005 Myology 강의 및 실습 3시간 3학점

근육은 인체의 모든 움직임을 조절하는 중요한 인체 기관이다. 피부미용의 매뉴얼 테크닉의 효과를 높이기 위해 근육의 각각의 작용 및 기능을 올바르게 이해하고, 응용하도록 학습한다. 본 교과목에서는 근육학 개론, 골격근 ? 심근 · 평활근의 분류, 기능해부학, 근육통증과 진단, 통증부위별 임상학, 트리거포인트 등을 구분하여 각각의 기능과 종류를 이해한다. 이를 통해 피부미용의 마사지 테라피시, 효과적으로 적용할 수 있도록 한다.

HD2006 해부학 강의 및 실습 3시간 3학점

인체생리학은 인체의 구조와 구성요소들의 형태를 파악하는 학문인 해부생리를 기반으로 하여 인체 각 구성요소들의 기능, 활동, 현상 등의 생리적인 기능을 학습한다. 본 교과목에서는 세포, 조직, 근육골격계, 신경계, 순환기계, 소화기계, 내분비계 등의 기관계의 구조 및 기초 생리를 학습한다. 이를 바탕으로 미용의 대상인 피부와 모발을 인체의 일부로 인식하고, 인체 생리에 기초하여 다룰 수 있다

HD2007 Nurition and Diet 강의 및 실습 3시간 3학점

피부영양과 식이과의 관련성에 대한 기초지식과 식생활관리에 대한 학습을 통하여 인체의 생리적인 변화를 식생활과 관련시켜 건강한 피부와 체형을 유지하기 위한 다양한 식이요법방법을 체계적으로 습득한다. 식이요법의 개요, 기초영양학, 피부 및 비만에 관련된 영양과 식이의 이해, 6대영양소의 이해 및 에너지대사와 영양, 피부질환과 비만질환의 원인과 영양관리법, 올바른 다이어트의 방법과 조절, 식이와 병리, 스파쿠진의 정의, 피부미용과 자연식이요법, 한방 미용 식이요법, 건강한 모발과 식이요법, 비만유형별 식이요법을 학습한다. 이를 통해 건강한 피부와 체형을 유지하기 위한 미용 상담시 피부영양과 식이에 대한 적절한 계획을 세우고 적용할 수 있다.

HD2008 Basic Body Treatment 강의 및 실습 3시간 3학점

전신관리의 필요성과 중요성을 이해하고, 전신의 피부에 적용하는 매뉴얼 테크닉 기본동작을 익혀 전문적으로 전신관리를 진행할 수 있도록 한다. 본 교과목은 전신미용관리의 개념 및 목적, 전신관리매뉴얼 테크닉의 기본동작, 매뉴얼 테크닉의 기본요소, 마무리단계에서 사용되는 습포 및 관리 후 처치, 관리 환경(음악, 조명, 타월매니징 등), 태도 및 매너, 관리시 주의사항, 고객응대요령, 전신미용관리의 효과에 대해 학습한다. 이를 통해 전신관리에 사용되는 기본동작을 정확하게 숙지하여 피부 상태의 보완 및 개선, 스트레스 완화, 체형관리, 부종관리, 신진대사촉진, 근육의 이완, 심신의 안정, 혈액순환 증진 등의 전신미용관리의 효과를 높일 수 있다.

HD2009 Aromatherapy 강의 및 실습 3시간 3학점

전인적 뷰티테라피에 대한 이해를 바탕으로 방향성 식물에서 추출한 에센셜 오일의 효능을 인지하고 이를 적절히 선택 블렌딩하여 적용함으로써 고객의 긴장이완을 비롯한 정신적 신체적, 정서적 조화를 추구하는 학습과정으로 아로마테라피의 개념, 영역 및 에센셜 오일의 생성 및 구성 화학성분의이해를 바탕으로 에센셜 오일 40여종의 효능, 적용, 부작용에 대한 이론학습과 고객 상담 및 분석, 에센셜 오일의 블렌딩, 아로마 매뉴얼 테크닉, 사례 연구 등의 다양한 실기기법의 학습을 통하여 에센셜 오일의 이해와 고객에 대한 이해를 바탕으로 증상별 피부미용 및 예방건강의 목적으로 아로마테라피를 활용 피부에 적용 고객, 관리프로그램을 수행할 수 있다.

HD2010 Foot Reflexology 강의 및 실습 3시간 3학점

발의 구조와 기능을 이해하고, 발에 위치한 반사부위의 파악과 신체와의 관련성을 학습한다. 아울러 발 반사 마사지 기법을 습득하고 이를 바탕으로 발의 신진대사를 촉진함으로써 건강 증진을 통한 피부미용의 효과를 학습한다. 본 교과목은 발반사학 개론, 인체의 생리학적 구조와 발의 관계, 발의 구조와 반사구 위치, 정맥마사지, 발 반사요법 순서, 증상별 발 반사 요법 등의 이론과 실습이 함께 이루어진다. 이를 통해 발을 위생적으로 관리하고 반사 자극을 통해 피부미용의 간접적 효과를 높일 수 있다.

HD2011 Medical Esthetics 강의 및 실습 3시간 3학점

피부과, 성형외과 등 병의원에서 미용효과를 극대화하기 위해 이루어지는 메디컬 스킨케어의 영역인 스킨 스케일링과 화학 박피, 각종 레이저 처치에 대한 개요 및 시술방법, 성형 전 후 관리 프로그램 등을 이해한다. 또한 메디컬 치료의 전후 과정에서 필요한 피부미용영역의 중요성 및 필요성을 연계하여 습득하도록 한다. 본 교과목은 메디컬 스킨케어의 정의 및 목적, 메디컬 스킨케어의 종류 및 효과, 문제성 피부타입에 따른 스킨케어의 방법론, 제약제품 및 화장품 분석, 메디컬 스킨케어 기기분석, 메디컬 스킨케어 임상학, 메디컬 스킨케어의 보조적 기법 등을 임상사례별로 학습한다. 나아가 메디컬 스킨케어와 연계하여 피부미용목적별 관리를 적절히 수행할 수 있다.

HD2012 Special Beauty Therapy 강의 및 실습 3시간 3학점

피부미용이 지쳐있는 마음과 몸에 활력을 주고, 아름다움을 추구하는 뷰티테라피의 개념으로 발전하면서 자연요법의 다양한 방법론과 접목이 되고 있다. 이에 따라 자연요법에 대한 개념을 이해하고 이를 피부미용에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 자연요법 이론적 배경 및 개념 심신의학의 개념과 종류, 손을 이용한 요법, 생물학적 요법, 생활 습관을 통한 예방요법, 생체전기 요법, 에너지 치료법 등의 이론과 실제를 학습한다. 이를 바탕으로 자연치유적인 물, 식물, 빛, 돌, 바다 등 자연의 소재들에서 에스테틱적인 방법론을 찾아 가는 스파 테라피, 아로마 테라피, 칼라 테라피, 탈라소 테라피 등을 자연요법과의 연계를 통하여 이해한다. 아울러 사람을 정신적, 감성적, 신체적, 영적인 상태의 총체적인 형태로 보는 전인적 접근방식에 의거하여 피부미용을 접근할 수 있는 능력을 함양한다.

HD2013 Electrical Skin Care 강의 및 실습 3시간 3학점

인체생리 및 전기적 특성을 활용하여 피부미용의 효과를 높이기 위하여 피부미용기기의 효과 및 안전한 사용법을 습득하고 이를 적용하는 방법을 체계적으로 익힌다. 이를 위해 본 교과목에서는 인체의 생리 및 전기적 특성, 갈바닉전류 및 중주파, 고주파전류의 피부에 미치는 효과 등에 대한 이해, 우드램프, 확대경등 피부분석기기의 효과 및 사용법, 스티머, 이온토포레시스, 브러쉬, 고주파기 등 안면기기의 특성과 사용법, 효과, 주의사항 등을 학습한다. 이를 바탕으로 피부미용의 목적에 따라서 피부미용기기를 적절하게 사용하여 피부미용효과를 높일 수 있다.

HD2014 Thai Massage 강의 및 실습 3시간 3학점

왓포(Wat Pho)마사지 라고도하며 센(sen)이라는 기(氣)의 통로를 누르거나, 당기거나 밀어주는 독특한 자세변형 테크닉을 사용하여 치료하는 태국전통 의학의 하나로 피부미용의 전신관리시에 응용할 수 있는 기법을 익힌다. 이를 위해 본 교과목에서는 타이마사지의 역사 및 이론, 기본 마사지기법 및 자세, 타이마사지 테크닉, 타이신체교정술, 발과 다리 마사지기법, 양 다리와 등 마사지 기법, 가슴과 배,팔 마사지기법, 측면 눕기 자세, 앉은 자세, 등 위쪽, 엎드린 자세, 바로 누운 자세, 마무리스트레칭 기법을 익힐 수 있다. 나아가 올바른 기법의 사용을 통하여 전신이완과 미용의 효과를 높일 수 있다.

HD2015 Body Contouring Treatment 강의 및 실습 3시간 3학점

체형관리란 체중감량을 목적으로 하지 않고, 잘못된 생활습관으로 인한 신체의 특정부위의 과도한 지방축적을 해소하고, 몸의 골격이나 근육의 변형을 개선할 수 있는 여러 가지 체형관리 프로그램 등을 실습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 비만의 개요, 체형관리의 종류, 식이와 생활습관, 고객상담 및 분석기법, 아로마와 체형관리, 도구를 이용한 관리, 메디칼 체형관리, 운동지도, 부분 체형교정관리, 사후관리, 신체형불균형에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 부분적 비만, 자세불균형, 골반불균형, 척추불균형을 해소하여 균형 잡힌 아름다운 몸매로 유지시켜주는 기술을 습득할 수 있다.

HD2016 Salon Facial Treatment 강의 및 실습 3시간 3학점

에스테틱 살롱에서 시행되는 고객상담과 고객 피부유형별 트리트먼트를 전반적으로 학습하여 실제 다양한 문제성 피부별 피부미용사의 올바른 트리트먼트 수행능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 고객 상담 및 고객피부의 진단, 고객카드의 작성에 대한 기초학습과 고객피부유형별 맞춤 관리방법의 계획 및 트리트먼트의 다양한 적용법의 이해, 피부타입에 따른 다양한 클렌징, 매뉴얼테크닉의 사용, 화장품의 적용, 기기의 사용 등의 관리계획 수립 및 고객 적용 등을 습득한다. 나아가 피부미용 살롱에서의 고객 피부유형별 전문적인 트리트먼트를 수행할 수 있다.

HD2017 Beauty Illustration 강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 일러스트레이션에 대한 기본기를 갖춰 어떤 상황에서도 이미지에 휩쓸리지 않고 이미지를 주도해 나가는 방법을 학습한다. 일러스트레이션에서 컴퓨터의 활용이 중시되면서부터 이미지의 제작, 수정, 혼합, 합성이 자유롭게 이뤄지는 획기적인 변화가 나타났다. 그로 인해 일러스트레이션의 수적인 증가뿐만 아니라 일러스트레이션 스스로가 무한히 연쇄적인 양상의 파생 이미지를 생산하는 현상이 일어났다. 우선 텍스트를 보조하

는 삽화, 도해 또는 출판·편집디자인의 일러스트레이션을 실습한다. 나아가 일러스트레이션과 순수회화와 경계가 허물어지고 있는 현 상황에서 예술의 영역에까지 맞닿아 있는, 그리는 행위 자체의 본질을 탐구하는 순수 일러스트레이션을 연구하며 독창성과 창의성을 배양한다.

HD2018 Advanced Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

응용메이크업은 기초메이크업에 대한 이해를 바탕으로 하며 트렌드에 맞는 메이크업을 만들어 내고 성공적인 메이크업 디자인 등을 위해 창조하는 능력을 배양한다. 이를 위해 본 교과목은 메이크업의 범위가 다양해지고 고차원 되어가는 지금 전문가에게 필요한 기초적인 테크닉을 더욱 향상 시키며 이론적인 지식과 응용능력을 키워 분장사로서의 현장 능력을 키워주고 자신감 있게 활용할 수 있도록 다양한 실습을 병행한다. 응용메이크업 실무능력을 바탕으로 메이크업아티스트가 활동하는 영역인 방송, 공연, 잡지, 어패럴, 광고, 이벤트 개인 스타일링 등의 분야별 메이크업 기법을 익혀서 전문가로서의 능력을 수행할 수 있다.

HD2019 Stage Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 장르별 작품 속에서 등장인물의 새로운 캐릭터를 창조한다. 예술적 이미지의 표현으로써 분장의 방향제시와 안면분장의 디자인 분류에 따른 실제 작품구상에 있어 표현방법을 실습한다. 이를 통해 무대공연예술의 구체적인 접근 방법을 학습한다. 본 교과목은 무대분장을 위한 무대조건, 소품, 분장재료 등 분장 구상에 필요한 요소와, 골격과 골상, 색채와 명암에 대한 무대분장의 작품별 분장기법에 대해 실습한다. 무대분장시 표현하고자 하는 것을 표출해 내는데 고려해야할 구상요소와 무대분장의 분류를 통해 실제 표현기법을 실습한다. 이를 통해 적합한 작업구상에 도달하는 능력을 수행할 수 있다.

HD2020 Basic Nail Techniques 강의 및 실습 3시간 3학점

피부의 부속기관인 손과 발에 관한 해부학적 특징을 이해하고, 매니큐어의 목적과 관리에 필요한 이론 및 실기를 익히고, 피부미용 영역 안에서의 손과 발의 피부를 관리, 보호하고 미용효과를 갖도록 학습한다. 본 교과목은 네일의 구조와 기능, 네일 트리트먼트, 핸드마사지, 버퍼링(buffering), 네일 컬러링, 형태별 Shape 잡는 법 및 응용, 네일의 이상증상과 질병, 위생과 소독 등을 학습한다. 이를 통해 네일케어시 위생 및 소독에 대한 중요성을 인지하고, 아름답고 건강한 손?발톱을 만들 수 있다.

HD2021 Character Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 장르에 따른 캐릭터 이미지 분석과 캐릭터의 개념 및 유형 창출, 유형분석, 메이크업, 헤어스타일, 의상 등 인물분석을 적절히 선택 적용함으로써 캐릭터 개념 및 기능에 대한 조화를 추구한다. 이를 위해 본 교과목에서는 캐릭터의 성격창조를 위한 행동을 분석하여 상황별 성격을 디자인할 수 있도록 인상학의 이론적 학습을 습득하고, 설득력 있고 창조적인 캐릭터를 디자인할 수 있도록 다양한 테크닉과 제작 도구를 사용함으로써 실기기법의 학습이 이루어진다. 나아가 캐릭터 분석의 이해와 다양한 장르의 인물이나 동물들의 모습을 디자인함으로써 미용산업 전 분야에 걸쳐 개인적 부가가치를 상승시킬 수 있는 실기 학습을 수행할 수 있다.

HD2022 Advanced Nail Techniques 강의 및 실습 3시간 3학점

응용네일실습은 손톱을 보호, 유지 관리하기 위해 네일 랩, 네일 팁, 아크릴 네일, 젤 네일과 같은 재료를 이용하여 오버레이(overlay) 하거나 손톱의 길이 연장(extension)하는 것을 말한다. 본 교과목은 오버레이하는 네일 재료에 따른 인조네일구조와 조형방법, 인조네일 유지관리 방법, 인조네일 제거, 위생 등에 대하여 학습함으로써 안전하고 건강한 응용네일 트리트먼트를 학습하도록 한다.

HD2023 Fantasy Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

메이크업에 대한 기본적 이론을 바탕으로 한 테크닉 습득과 다양한 디자인 연출 방법을 통해 메이크업에 대한 폭넓은 이해와 메이크업을 습득함으로서 창작력과 응용기술을 습득하고 다양한 재료와 아이디어 창작을 통한 아트 메이크업을 학습한다. 이를 위해 본 교과목에서는 판타지 메이크업은 디자인 기술로써 응용메이크업은 물론 예술작품의 첫걸음으로 디자인 설정, 주제설정, 재료설정 등 다양한 얼굴의 아름다운 곡선을 이용한 작품을 연출하고 과정을 습득함으로써 이미지를 아름답게 극대화한다. 메이크업 아티스트가 되기 위한 실기기법의 학습을 한다. 이를 바탕으로 판타지 메이크업 대한 올바른 이해와 점, 선, 면을 효과적으로 수행하기 창조능력을 배양할 목적으로 유행의 흐름을 이해하고, 뷰티트렌드, 뷰티아이템, 의상, 액세서리, 소품, 헤어, 메이크업에 이르기까지 토털 코디네이션의 적용능력을 수행할 수 있다.

HD2024 Body Painting 강의 및 실습 3시간 3학점

바디페인팅에 대한 이론을 바탕으로 다양한 재료와 도구의 사용법에 따른 표현의 다양함과 디자인 표현 능력을 적용함으로써 이에 해당하는 다양한 기법들을 조형요소를 응용하고 제시하여 체계적인 학문으로 기초적인 지식을 습득한다. 본 교과목은 바디페인팅에 대한 표현기법을 점, 선, 면의 조형요소를 이용하여 그에 따른 감정과 바디페인팅에서 표현될 수 있는 이미지를 디자인하고 그에 적합한 재료와 도구를 선정하여 실제 적용 한다. 이를 통해 학습을 통하여 바디페인팅의 전반적인 형태감과 디자인, 색과 조명, 소품과 장신구의 활용으로 전문인으로서의 질적 향상을 도모하고 퍼포먼스 등 실습과 작품 분석을 통해 작품을 보는 시각을 키운다.

HD2025 Film & Television Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

TV와 영화분장의 이론적 이해를 바탕으로 화소에 의한 해상력의 차이, 색재현의 방법, 콘트라스트 범위의 차이점을 통한 각 장면 분장의 연결성을 고려한 작업을 적용함으로써 디지털 기술의 전문적 커뮤니케이션의 조화를 추구하는 학습과정으로 HDTV의 개념과 영화분장의 특성을, 고도의 촬영기술과 해상도 및 칼라의 자연적 접근 표현에 대한 분장실습을 바탕으로 고화질, 고품격의 방송이 되기 위한 제작기법의 가장 효과적인 실기 테크닉의 학습을 통하여 HDTV의 이해와 영화 분장에 대한 이해를 바탕으로 카메라, 조명법, 색 재현력 등 제작 방식의 변화들을 다각적으로 습득함으로서 배역에 맞게 극화 시켜 시각적 표현을 창출 할 수 있다.

HD2026 Special Effects Make up 강의 및 실습 3시간 3학점

특수분장 실습을 통해 더욱 개량·발전시키고, 아울러 기존의 분장 재료를 비롯한 각종 재료 및 화공약품 등에 대한 전문적인 지식을 갖추도록 한다. 이를 응용함으로써 다양한 분야에 걸쳐서 전문가로서의 능력을 배양할 수 있다. 이를 위해 본 교과목에서는 전문적인 직업관 및 특수분장 실무 습득과 확립을

목적으로 라텍스 및 폼(hot &cold foam)마스크, 눈알, 이빨, 송곳니, 틀니, 손, 발, 머리, 코, 귀, 입체상처, 피 등 신체의 전체 및 부분품을 비롯하여, 각종 작품제작 및 모든 3차원 입체분장 효과분석 등 다양한 분야에 걸쳐서 전문가로서 갖추어야 할 능력을 배양한다. 나아가 특수분장의 입체분장의 이해와 작품 제작을 바탕으로, 영화나 tv등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수 분장기법을 습득하여 현장에서의 활용 능력을 수행할 수 있다.

6. 학과 졸업 요건 : 학과 내규

헤어디자인학과를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다.

1) 졸업 작품 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 졸업 작품 도록(圖錄) 제출, 협업교과목 이수가 완료된 학생에 한해 자격이 부여된다.
2) 졸업 작품은 헤어 쇼를 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다.
   - 4학년은 졸업 작품 준비 기간 중 졸업 작품 관련 전공과목(Preparation for Final work, Final Work)을 이 수 하도록 한다.
3) 예술대학 협업에 1회 이상 참여해야 한다. (헤어융합프로젝트1, 헤어융합프로젝트2 중 1과목 이상 필수 이수)

졸업요건	세부내용	비고
전공인증	• 전공교과 48학점 이상 이수	
학과 특성을 반영한 인증요건	(Course of hair designer1-4, 헤어디자이너 승급테스트)	필수
예술대학 협업	헤어융합프로젝트1, 헤어융합프로젝트2 중 1과목 이상 필수 이수	필수
졸업발표	• 졸업 작품 및 시험 (MD1999) 이수 • 작품 발표회	-졸업학기이수 -P/NP
졸업학점	• 120학점 이상 이수	

▌외국인 유학생을 위한 헤어디자인학과 교육과정▐

1. 교육과정 이수방법

헤어디자인학과의 외국인유학생을 위한 교육과정은 기초과정, 전공 심화과정으로 운영되며, 전공 교과목 최소 이수학점 48학점(복수전공일 경우 45학점), 외국인유학생 필수교양 33학점을 포함하여, 졸업에 필요한 학점은 최저 120학점 이상이다. 단, 교과과정의 마지막 8학기차에는 졸업작품 및 시험을 필수로 이수해야 졸업 가능하다.

□ 전공 이수체계도

집중 분야 / 취업 방향	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 표현 능력	Basic Hair Styling Basic Make-Up	Basic Hair Coloring	Advanced Hair Styling	Advanced Hair Cutting	Creative Hair perming Creative Hair Barbering	Creative Hair Coloring Traditional Hair Styling	Special Hair Technique Beauty Business Start-up	Long Hair Dressing
탐구적 문제해결 능력	Basic Hair Cutting Basic Hair Perming	Basic Barbering Hair Science	Advanced Hair Cutting Advanced Hair Perming	Public Health& Safety				Training of Beauty Salon Work2
통합적 사고의 실천적 실무 능력					Care of Hair & Scalp		Training of Beauty Salon Work 1	Beauty Salon Management
글로벌 경쟁력을 갖춘 능력		Blow Dry&Iron	Advanced Hair Coloring	Advanced Barbering		Avant-garde Hair Dressing Aromatherapy		졸업 작품 및 시험

2. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	전공 및 교양	18	전공 및 교양	18
	합 계	18	합 계	18
2	전공 및 교양	18	전공 및 교양	15
	합 계	18	합 계	15
3	전공 및 교양	15	전공 및 교양	15
	합 계	15	합 계	15
4	전공	12	졸업작품및시험** 전공 및 기타	P 9
	합 계	12	합 계	9

3. 교과목 해설

HD3001 Basic Hair Styling 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 전문적이고, 안전하며, 위생적인 방법을 통해 올바른 샴프 테크닉을 비롯한 브러쉬, 타올, 드라이, 아이론 등의 적절한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초 헤어 스타일링에 대한 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

HD3002 Basic Hair Cutting 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 전문적이고 안전하며 위생적인 방법으로 적절한 도구와 장비를 활용한 기초적인 헤어 커팅 지식과 기술을 습득하여 다양한 패션 룩을 창조할 수 있도록 한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

HD3003 Basic Hair Perming 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 적절한 도구와 장비 및 제품을 활용한 다양한 기초 와인딩 기술을 이용하여 헤어 퍼머넌트의 기초 원리를 학습한다. 본 과정은 이론적 학습과 기술 훈련을 병행하여 실시하며, 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

HD3004 Basic Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 또한 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 각 주제의 특성을 이해하고 이를 위한 가장 적합하고 효과적인 메이크업을 디자인할 수 있다

HD3005 Basic Hair Barbering 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 안전하고 위생적인 기초 바버링 스킬을 습득하여 기초 남성 헤어 커트 디자인을 학습하고 창작하여 디자인을 개발하기 위함이다. 아울러 학습자의 수준에 맞는 지도와 훈련을 통하여 손과 도구의 공조활동(hand-eye coordination) 활용 능력을 높여 바버링에서 가장 폭 넓게 활용되는 기초 스킬을 체득함으로써 다양한 도구와 테크닉 활용의 푝넓은 이해와 효과를 발휘 할 수 있다.

HD3006 Basic Hair Coloring 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 헤어컬러의 적합한 도구와 제품을 활용한 기초 헤어염색 기술의 적용방법에 대해 학습함으로써 헤어 염색의 기술을 익히고 개발할 뿐만 아니라 헤어 컬러 조합 및 적용 테크닉에 따른 스타일링 방법과 트렌드 색상에 대해 학습하기 위함이다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

HD3007 Hair Science 강의 3시간 3학점

본 과정의 목적은 모발 및 두피의 성장과 구조에 초점을 맞추어 일반적인 피부의 구조와 기능 및 피부 부속기관들에 대해 소개하고, 모발과 두피에 자주 발생되는 문제와 질환 등에 대해 학습하기 위함이다. 아울러 헤어 산업 현장에서 제공되는 화학적 서비스에 대한 이해를 돕기 위해 헤어드레싱의 화학적 작용에 대한 올바른 방법을 학습한다.

HD3010 Advanced Hair Styling 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 전문적이고, 안전하며, 위생적인 방법으로 헤어세팅, 핀 컬링, 핑거웨이브 등의 고급 헤어 스타일링의 지식 및 기술 습득을 통한 다양한 스타일링에 대한 창의적 능력 개발을 목적으로 한다. 아울러 본 과정에서 학생들은 고객의 기대를 올바로 파악하고 대처할 수 있는 상담능력을 개발할 수 있으며, 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 헤어스타일링을 디자인 할 수 있다.

HD3011 Advanced Hair Cutting 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 고객의 요구에 부응할 수 있도록 다양한 고급 기술들을 이용한 헤어 커팅 지식과 기술을 강화시킬 수 있도록 학습하기 위함이다. 또한 학생들은 본 과정을 통해 고객의 헤어스타일을 위한 전문적인 상담 및 조언 할 수 있는 능력을 개발할 수 있도록 하며 고객에게 어울리는 디자인을 제안하고 커팅을 할 수 있다.

HD3014 Advanced Barbering 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 고객의 요구에 부응할 수 있도록 다양한 고급 기술들을 이용한 남성 헤어 커팅에 대한 전문적 지식 및 기술 강화를 목적으로 한다. 또한 학생들은 본 과정을 통해 남성 헤어스타일을 위한 전문적인 상담과 고객에게 어울리는 디자인을 완성하기 위함이다.

HD3015 Advanced Hair Coloring 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 블리치, 펌 컬러, 파우더 블리치 등의 고급 헤어 컬러링 작업을 전문적이고 안전하며 위생적인 방법으로 실행하는데 요구되는 지식 및 기술의 제공을 목적으로 한다. 또한 본 과정을 통해서 학생들은 고객의 기대를 올바로 파악하고 대처할 수 있는 고객 상담 능력을 개발할 수 있으며, 나아가 고객에게 어울리는 헤어컬러를 제안해 줄 수 있다.

HD3016 Advanced Hair Perming 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 기초 헤어 퍼밍 기술을 바탕으로 다양한 도구와 장비 및 제품을 활용한 특수 와인딩 기법과 방법에 대해 습득하기 위함이다. 또한 한층 더 전문적인 헤어 펌 디자인을 구현할 수 있도록 고급 헤어 퍼밍 지식과 기술을 학습하는 단계로 고객의 두상에 따른 다양한 와인딩기법을 디자인 할 수 있다.

HD3019 Creative Hair Cutting 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 창작 헤어커트와 기술적 디자인를 위한 심화된 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해, 원랭스, 그라데이션, 레이어 등의 여러 가지 헤어 커팅 테크닉을 응용한 다양한 창작 디자인을 분석하고 최신 트랜드에 맞는 창의적인 커트를 디자인 함으로써 다양한 고객의 얼굴형태에 적합한 디자인을 완성할 수 있다.

HD3020 Creative Hair Perming 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 본인의 숙달 된 헤어 퍼밍 스킬을 응용하여 고객의 니즈에 부합하는 창조적 헤어 퍼밍 서비스를 제공함으로써 고도의 테크닉과 다양한 모발 타입 그리고 상황별 대응 능력을 현장감 있게 개발하기 위함이다. 아울러 실제 대상 인물의 특징과 니즈 분석 경험을 집중 및 확대함으로서 작업 방법의 변환, 다양한 퍼밍 테크닉의 채택과 조합을 주도할 수 있는 고도의 퍼밍 스킬을 개발한다.

HD3021 Creative Hair Barbering 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 남성헤어커트의 다양한 헤어스타일을 디자인하기 위한 도해도 분석과 시술절차에 따른 커트를 하기 위함이며, 이를 토대로 고객의 두상과 얼굴형에 따른 남성헤어커트를 디자인하고 시연 할 수 있는 심화단계의 학습을 한다.

HD3022 Creative Hair Styling 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 고객의 기대를 올바로 파악하고 대처할 수 있는 상담능력을 통해 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 헤어스타일링을 디자인 하기 위함이다. 아울러 고객의 두상을 파악하는 능력력을 길러 다양한 고객의 두상형태와 얼굴형에 따른 디자인을 학습한다.

HD3025 Blow Dry & Iron 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 블로우 드라이와 아이론의 개념 및 종류를 소개하고, 헤어스타일 연출방법에 따른 블로우 드라이 및 아이론의 적용방법에 대한 지식과 기술 습득을 통해 고객 요구에 부합된 다양한 헤어스타일을 디자인을 할 수 있다.

HD3024 Public Health & Safety 강의 3시간 3학점

본 과정은 서비스 사업 분야에 있어 상업적 운영을 위해 필요한 보건과 안전법규 및 요구사항에 대한 이해를 돕기 위함이다. 이는 건물, 장비 및 물질 등의 청결유지 및 무균상태, 그리고 작업환경에서 지켜져야 할 모든 위생주의 의무 사항을 비롯하여, 화학물질의 사용, 저장, 인도 및 폐기 등과 관련된 위험평가 등을 포함한 내용을 숙지한다.

HD3026 Creative Hair Coloring 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 본인의 숙달 된 헤어 컬러링 스킬을 응용하여 고객의 니즈에 부합하는 창조적 컬러링 서비스를 제공함으로서 고도의 테크닉과 다양한 모발 타입 그리고 상황별 대응 능력을 현장감 있게 개발하기 위함이다. 또한 실제 대상 인물의 특징과 니즈 분석 경험을 집중 및 확대함으로서 작업 방법의 변환, 다양한 컬러링 테크닉의 채택과 조합을 주도할 수 있는 고도의 컬러링 스킬을 개발하고 디자인 한다.

HD3027 Care of Hair & Scalp 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 본인의 숙달 된 헤어 스타일링 스킬을 응용하여 고객의 니즈에 부합하는 창조적 스타일링 서비스를 제공함으로서 고도의 테크닉과 다양한 모발 타입 그리고 상황별 대응 능력을 현장감 있게 개발하기 위함이다. 또한 실제 대상 인물의 특징과 니즈 분석 경험을 집중 및 확대함으로서 작업 방법의 변환, 다양한 스타일링 테크닉의 채택과 조합을 주도할 수 있는 고도의 스타일링 스킬을 습득한다.

HD3028 Traditional Hair Styling 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 전통 헤어스타일의 역사와 헤어스타일을 이해하고 원사를 이용해 가체를 만든 후 본 머리에 고정하며, 다양한 전통 헤어스타일을 현대적인 감각으로 재해석 하여 헤어스타일을 연출 하기 위함이다.
아울러 시대별 다양한 전통헤어스타일을 분석하고 그에 따른 헤어스타일을 재현해 내고 디자인 한다.

HD3031 Special Hair Technique 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 익스텐션의 다양한 디자인 기법과 브레이드, 콘로우, 특수펌, 드레드, 헤어타투의 특수한 헤어스타일 연출을 하기 위함이다. 아울러 고객에게 다양한 기법들을 시연함으로써 헤어스타일의 특수한 디자인의 형태를 완성하고 작품으로 승화 시킬 수 있다.

HD3032 Avant-garde Hair Dressing 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 학생들이 그 간 학습해 온 커트, 블로우 드라이, 컬러링, 업스타일 등의 다양한 기술을 종합하여 창의적인 헤어디자인을 완성할 수 있는 능력을 배양하고, 헤어 디자인을 예술적으로 승화하여 작품으로써 표현하는 기술을 연마하기 위함이다.

HD3033 Training of Beauty Salon Work 1 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 실제 살롱 환경에서 실무경험을 쌓을 수 있는 기회를 학생들에게 제공하기 위함이다. 학생들은 지정된 실제 업무현장에서 일반 고객을 대상으로 직원 또는 매니저 혹은 안내 등 다양한 위치에서 실무를 경험하기 위함이다. 본 과정은 학생들이 그 간 수업 중에 학습한 모든 미용관련 지식과 기술들을 실전에서 직접 경험해 볼 수 있게 하고 졸업 후 취업에 대비하여 전문가로서의 자질을 갖출 수 있게 한다.

HD3035 Beauty Business Start-up 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 창업에 대해 이해하고 창업자가 갖추어야할 자질, 마인드, 자세 등을 배우고 다양한 마케팅 전략을 통한 창업 설계를 학습하기 위함이다. 또한 그 간 수업 중에 학습한 모든 미용관련 지식들을 실전에서 직접 경험해 볼 수 있게 하고 졸업 후 취업에 대비하여 전문가로서의 자질을 갖출 수 있게 한다.

HD3036 Aromatherapy 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 신체 및 정신적 문제에 대해 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 이해와 더불어 전인적인 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 마사지, 흡입, 습포, 입욕 등 다양한 에센셜 오일의 적용방법 및 특정 신체 상태의 개선을 위해 식물성 오일과 안전하고 효과적으로 블랜딩하여 적용하는 방법에 대해 학습한다.

HD3037 Training of Beauty Salon Work 2 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 실제 살롱 환경에서 실무경험을 쌓을 수 있는 기회를 학생들에게 제공하기 위함이다. 학생들은 지정된 실제 업무현장에서 일반 고객을 대상으로 직원 또는 매니저 혹은 안내 등 다양한 위치에서 실무를 경험하게 될 것이다. 본 과정은 학생들이 그 간 수업 중에 학습한 모든 미용관련 지식과 기술들을 실전에서 직접 경험해 볼 수 있게 하고 졸업 후 취업에 대비하여 전문가로서의 자질을 갖출 수 있게 한다.

HD3038 Long Hair Dressing 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정은 드라이, 아이론 등의 적절한 도구와 장비 및 제품 등을 활용하여 롱 헤어드레싱을 수행하는데 요구되는 심화된 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 긴 머리를 위한 웨이브 헤어 스타일링 및 업스타일 등의 다양한 테크닉을 학습한다.

HD3039 Beauty Salon Management **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 효과적으로 뷰티 살롱 사업을 경영하는데 있어 요구되는 기초 지식을 제공하기 위함이다. 이는 사업전략, 마케팅 계획, 고객관리, 인적자원관리, 운영관리, 재무관리 등을 포함한다. 본 과정에서 학습하게 될 지식은 학생들이 뷰티 사업 경영에 대해 더 잘 이해할 수 있게 할 뿐만 아니라 미래에 자신의 뷰티 사업을 성공적으로 시작하는 데 도움이 될 수 있게 한다.

HD3999 졸업작품 및 시험(Graduate Examination & Work) **P학점**

본 과정은 졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받거나 헤어 국가자격증 취득을 통해 통과할 수 있다.(Pass/Non-Pass)

메이크업디자인학과

(Department of Make-up Design)

1. 교육목표

메이크업 디자인학과는 뷰티분야 전문지식의 통섭적 사고와 개방적 협업능력을 갖추고 참된 인간의 폭넓은 교양 및 이웃과 사회, 세계와의 감성적 공감과 실천적 협력을 강조하는 시대적 요구에 부응하는 인재 양성을 실현하고자 하고자 한다. 창의· 융합적 사고와 공감을 통한 실천적 소통능력을 갖춘 뷰티서비스 분야 글로벌 리더 인재 양성을 위해 다음과 같은 교육목표를 설정하였다.

- 뷰티 서비스 분야의 전문성을 갖추고, 현장 업무를 이해하며 전문지식을 창의적으로 활용할 수 있는 융복합 인재를 양성한다.
- 공동체 의식을 갖고 공익실천을 위한 봉사와 배려심을 갖춘 윤리적 소양을 가진 미래 선도형 사회공헌 뷰티 전문 인력 양성한다.
- 국제적 통용성과 소통능력의 실용적 가치를 갖춘 자기주도형 뷰티 인재를 양성한다.

2. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	상상력에의초대* 문제해결의힘* 홀리스틱리더십* Global English 1* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 2 3	내인생의성공학 · 실패학* 직무리허설* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1~2)** World English1* 전공 및 기타	3~6 2	기초학문교양선택(택1~2)** World English2* 전공 및 기타	3~6 2
	합 계	19	합 계	19
3	전공 및 기타	19	전공 및 기타	19
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문(작품)및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, 상상력에의초대, 문제해결의힘, 홀리스틱리더십, 내인생의성공학·실패학, 직무리허설(9과목 18학점)

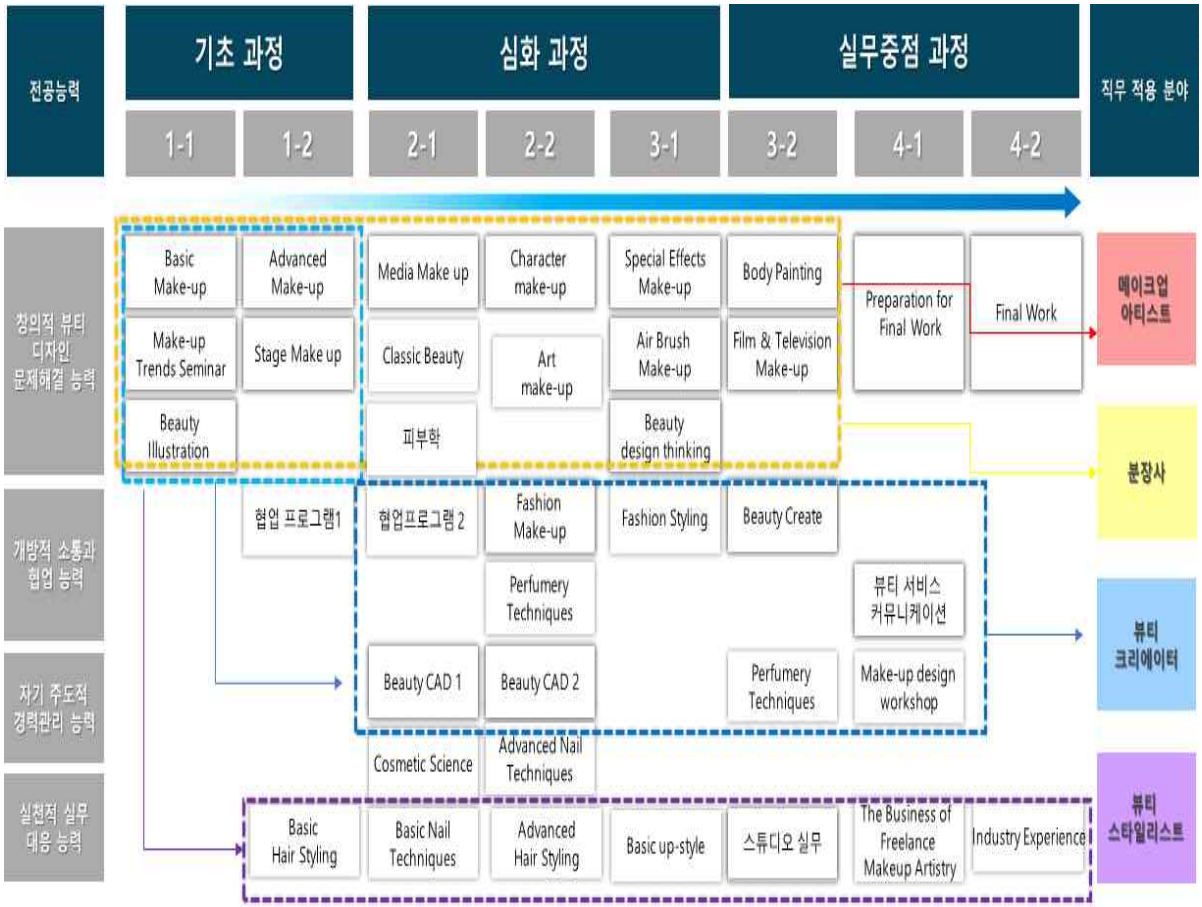
** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수

*** 졸업논문(작품)및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

3. 전공과정 이수방법

메이크업디자인학과 교육과정은 교양 교육과정(핵심역량교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공 이수학점은 메이크업학과 전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

□ 교과목 이수체계도



□ 전공교육과정

메이크업디자인학과 전공교육 과정은 기초, 심화, 실무 중점 과정으로 구분하여 진행된다. 1학년은 기초공통, 기초전공 교육과정으로 운영되며 전공능력을 배양하기 위해 기본적인 이론과 방법을 학습하는 과정이다. 2, 3학년은 전공 심화 교육과정으로 운영되며 전공지식과 시술 테크닉을 보다 심도 있게 학습하는 교육과정이다. 4학년은 현장실무 교육과정으로 운영되며 미용 산업체에 적용 가능한 실무능력을 습득하기 위한 과정이다. 이러한 교과과정을 통해서 메이크업 분야의 전문 기술 능력을 보유할 수 있으며, 경쟁력 있는 메이크업 아티스트를 양성할 수 있다.

□ 전공능력 이수계획표

학년	학기	전공 능력	세부 교육목표	해당 교과목명
1	1	창의적 뷰티디자인 문제해결 능력	뷰티 분야의 전문지식을 함양하기 위한 기초 지식 습득	Basic Make-up ,Beauty Illustration, Make-up Trends Seminar
	2		전공에 대한 응용과정과 협업을 위한 공동체 능력 함양	Advanced Make up, Stage Make up, Basic Hair Styling, 협업프로젝트 1
2	1		전공에 대한 전문적 기술 습득 및 심화된 실기 능력 배양	Media Make up, Classic Beauty, 피부학, Beauty CAD 1, Cosmetic Science, Basic Nail Techniques, 협업프로젝트 2
	2	자기 주도적 경력관리 능력	자기계발 및 경력관리 능력 배양	Character make-up, Art Make-up, Fashion Make up, Beauty CAD 2, Advanced Hair Styling, Advanced Nail Techniques
3	1	개방적 소통과 협업 능력	전문적 지식과 기술로 창의적인 문제해결 능력을 배양	Special Effects Make-up , Air Brush Make-up, Beauty design thinking , Basic up-style, Fashion Styling
	2		소통과 협업 능력을 갖춘 현장 실습 능력 배양	Body Painting, Film & Television Make-up, Beauty Create, Perfumery Techniques , 스튜디오 실무
4	1	실천적 실무 대응 능력	철저한 직업윤리와 실천력을 겸비한 전문 인력 양성	Preparation for Final work, Make-up design workshop, 뷰티서비스 커뮤니케이션, The Business of Freelance Makeup Artistry
	2		뷰티산업을 선도할 수 있는 지도적 인재 양성	Final Work, Industry Experience, 졸업 작품 및 시험

4. 교과목 해설

MD1001 Basic Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발할 수 있다. 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다

MD1002 Beauty Illustration **강의 및 실습 3시간 3학점**

다양한 표현 기법과 재료를 사용하여 아름다움에 대한 특정 이미지와 정보를 제공하기 위해, 자신의 아이디어를 예술의 형태로써 시각화하는 그리기 능력을 개발할 수 있도록 한다

MD1003 Make-up Trends Seminar **강의 및 실습 3시간 3학점**

트렌드의 개념을 파악하고 미래의 트렌드 방향을 모색할 수 있으며, 메이크업 트렌드의 시대적 변화와 사회적 현상과의 관계를 파악하여 뷰티 실무에 적용하고자한다. 분석적 사고를 통한 뷰티 디자인을 할 수 있는 능력을 키우고자 한다

MD1004 Advanced Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업 디자인을 통해 산업체에서 활용될 수 있는 테크닉을 습득하기 위한 심화 교과목으로, 주제에 맞는 메이크업 디자인 학습을 통해 학생들은 웨딩, 패션쇼 및 광고 등에 적용하는 메이크업 디자인을 실현한다

MD1005 Stage Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

무대를 위한 메이크업의 사용과 적용에 관한 교과목으로, 학습자들은 무대공연을 유형별로 분류하고 공간의 특성·조명을 분석하여 무대의 크기에 따라 메이크업을 할 수 있는 능력을 개발할 수 있다

MD1006 Basic Hair Styling **강의 및 실습 3시간 3학점**

전문적이고 안전하며 위생적인 방법을 통해 브러시, 수건, 드라이, 아이론 등의 적절한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초 헤어 스타일링에 대한 지식과 기술을 제공하기 위함이다

MD1007 협업프로젝트 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

창의적 인재 양성을 위한 실무 현장형 교육 프로그램으로서 공연예술분야에서 이루어지는 다양한 무대 공연에서 실제 적용 및 응용이 가능한 메이크업 이미지를 기획하고 개발하여 창의적으로 표현하는 능력을 배양하는데 목적이 있다

MD1008 Media Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

다양해진 영상매체에 따른 메이크업 및 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 전반적인 내용을 인지하고, 뷰티 산업 현장에서 효과적인 메이크업을 할 수 있는 능력을 키운다

MD1009 Classic Beauty **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업의 트렌드 분석을 통해 시대별로 변천해온 메이크업의 특징들을 파악하여, 현대적인 디자인 기획을 위한 모티브로 활용할 수 있는 시대별 메이크업을 학습한다

MD1010 피부학 **강의 2시간 2학점**

피부의 구조와 생리적 기능 및 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 이해 제공을 목적으로 한다. 피부의 역할 및 병변에 대한 기초 지식을 습득하고, 정확한 피부측정 및 분석을 통해 효과적인 피부 관리 및 화장품을 사용을 할 수 있다

MD1011 Beauty CAD 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

교과목의 목적은 디지털 환경에서 전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 뷰티 디자인 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 프로그램 사용방법을 익히는 것이다. 컴퓨터 프로그램을 익혀 표현하고자 하는 디자인을 효과적으로 연출할 수 있으며, 비주얼 디자인 등 다양한 이펙트의 기획력을 익혀 활용할 수 있다

MD1012 Cosmetic Science **강의 2시간 2학점**

화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하기 위함이다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다

MD1013 Basic Nail Techniques **강의 및 실습 3시간 3학점**

네일 관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다

MD1014 협업프로젝트 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

창의적 인재 양성을 위한 실무 현장형 교육 프로그램으로서 공연예술분야에서 이루어지는 다양한 무대 공연에서 실제 적용 및 응용이 가능한 메이크업 이미지를 기획하고 개발하여 창의적으로 표현하는 능력을 배양하는데 그 목적이 있다

MD1015 Character make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

매체별 작품 분석을 통해 캐릭터를 분석·개발하고 효과적인 캐릭터 표현을 위한 적합한 분장기술을 배양하는데 그 목적이 있다. 학생들은 시나리오 분석과정부터 표현 유형의 이미지 제안 과정까지 캐릭터 디자인의 총 과정을 체계적으로 학습한다

MD1016 Art Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

판타지 메이크업, 무대 메이크업과 더불어 다양한 아트 메이크업 테크닉을 수행할 수 있는 능력을 개발하기 위함이다. 이를 위해 다양한 재료사용과 기법을 통해 테크닉을 발전시키고 아이디어 발상을 통한 디자인 프로세스에 의해 체계적이고 통합적인 사고로 독창적인 디자인을 창출한다

MD1017 Fashion Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 메이크업 표현법을 발전시키는 것이다. 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득 할 수 있다

MD1018 Beauty CAD 2 강의 및 실습 3시간 3학점

전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 트렌드 영상 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 인재를 양성하기 위함이며, 실무에서 사용되는 영상 편집 프로그램을 익혀 감각적인 영상 제작과 비주얼 디자인, 다양한 이펙트를 기획하는 기획력을 익혀 활용할 수 있도록 하는 데 있다

MD1019 Advanced Hair Styling 강의 및 실습 3시간 3학점

전문적이고 안전하며, 위생적인 방법으로 헤어세팅, 핀 컬링, 핑거웨이브 등의 고급 헤어스타일링에 대한 지식 및 기술의 습득을 통해 다양한 패션 룩 창조를 목적으로 한다. 아울러 본 과정에서 학생들은 고객의 기대를 올바로 파악하고 대처할 수 있는 상담능력을 개발할 수 있다

MD1020 Advanced Nail Techniques 강의 및 실습 3시간 3학점

프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캅쳐 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캅쳐, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그러데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다

MD1021 Special Effects Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

영화나 TV등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 이 수업은 멀티피스 보철물, 혈액관, 치아, 에어브러시 기술의 생성과 적용을 학습한다. 학생들은 멀티피스 금형을 만들고 고급 특수 효과 랩 기술, 재료 및 프로세스에 대해 학습한다

MD1022 Air Brush Make-up 강의 및 실습 3시간 3학점

디지털시대에 고화질 영상에 맞는 기술을 에어 브러시를 통해 전문적이고 예술적인 감각으로 메이크업을 실습한다. 뷰티메이크업 뿐만 아니라 아트메이크업 디자인에 활용할 수 있도록 에어브러시 사용 기법을 학습한다

MD1023 Beauty design thinking 강의 및 실습 3시간 3학점

뷰티 디자인을 위한 문제를 발견하고 혁신적인 문제 해결을 하기 위한 방법론을 습득하여 디자인 싱킹 프로세스와 각 단계별 관련 도구 학습을 한다. 또한 고객 니즈와 문제를 해결하기 위한 뷰티디자인을 만들어낸다

MD1024 Basic up-style 강의 및 실습 3시간 3학점

전문적이고 안전하며 위생적인 방법을 통해 적합한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초적인

헤어 업스타일 기술의 적용방법에 대해 학습함을 목표로 한다. 이를 위해 학생들은 기초 헤어 업스타일 기술을 익히고 개발할 뿐만 아니라 헤어 디자인 조합 및 적용 테크닉에 따른 스타일링 방법과 트렌드 색상에 대해서 학습한다

MD1025 Fashion Styling **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업 이미지 완성을 위해 메이크업과 토털 코디네이션으로 패션스타일링을 완성할 수 있는 능력을 배양하는데 그 목적이 있다. 트렌드를 반영한 창의적 아이디어와 기획력을 발휘하여 스타일링을 제안하고 예술적 감각을 통해 협업체계를 구축한다

MD1026 Body Painting **강의 및 실습 3시간 3학점**

인체에 사용 가능한 물감을 이용해 예술적인 무늬나 그림을 인체에 그리는 현대적 예술의 새로운 장르인 바디페인팅을 다양한 재료와 창의적 기술로 완성도 높은 작품을 제작하는데 목적이 있다. 학생들은 이를 실습함으로써 메이크업아티스트의 창의적인 예술적 자질을 갖추게 된다

MD1027 Film & Television Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

영화나 TV등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하고, 캐릭터에 맞는 이미지를 찾아 색채, 질감, 스타일 등을 조화시키는 능력을 배양한다

MD1028 Beauty Create **강의 및 실습 3시간 3학점**

창의적인 뷰티 콘텐츠를 제작하고 소셜 네트워크 서비스를 포함한 온라인 활동을 통하여 이용자와 소통할 수 있는 능력을 배양하는 것에 있다. 뷰티 콘텐츠에 대한 지식과 함께 시장환경 분석, 트렌드, 뷰티 브랜드 분석, 뷰티 영상 콘텐츠 제작과정에 대한 단계별 업무를 이해할 수 있으며, 디자인 발상과 실현을 통해 체계적인 디자인프로세스를 거쳐 작품을 완성할 수 있다

MD1029 Perfumery Techniques **강의 및 실습 3시간 3학점**

화장품 관련 산업에서 필수적으로 사용하고 있는 향료의 전문화 학습을 하여, 화장품 산업의 전문인으로서 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 향료의 이론과 산업현황을 이해하고 조향의 적용기술을 학습한다

MD1030 스튜디오실무 **강의 및 실습 3시간 3학점**

매체의 특성에 따른 빛과 조명을 이해하고 연출하며 콘셉트에 따른 메이크업 디자인을 계획할 수 있는 전문적인 메이크업 기술의 제공에 있다. 본 과정을 통하여 학생들은 독창적인 메이크업 디자인을 창조하는 능력을 갖출 수 있고 수요자 요구에 맞는 실무형 인재로 양성할 수 있다

MD1031 Preparation for Final work **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에

이를 바탕으로 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획함으로써 졸업생들을 위한 졸업 작품 발표 준비를 목표로 한다

MD1032 Make-up design workshop **강의 및 실습 3시간 3학점**

메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득할 수 있다

MD1033 뷰티서비스 커뮤니케이션 **강의 및 실습 3시간 3학점**

뷰티서비스 시장과 관련하여 소비자들의 구매와 관련된 행동을 분석하고 익힌다. 뷰티 테라피 시장에 필요한 다양하고 실제적인 고객 마케팅, 판매 촉진 및 광고 전략을 배운다

MD1034 The Business of Freelance Makeup Artistry **강의 및 실습 3시간 3학점**

국내외 향장계의 트렌드를 파악하고 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이고 새로운 트렌드를 개발하기 위해 필요한 실습과 이론을 익히는 과정이다. 미용분야의 다양성을 이론과 실제 응용기법을 바탕으로 현장에서 실무를 할 수 있도록 훈련하고 다양한 교육과 시장상황을 학습하여 수요자 요구에 맞는 주문식 교육을 목적으로 하고 있다

MD1035 Final Work **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업 작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과해야만 한다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work)과정을 기초로 하여 완성된다

MD1036 Industry Experience **강의 및 실습 3시간 3학점**

실제 살롱 환경에서 실무경험을 쌓을 수 있는 기회를 학생들에게 제공하기 위함이다. 학생들은 지정된 실제 업무현장에서 일반 고객을 대상으로 직원 또는 매니저 혹은 안내 등 다양한 위치에서 실무를 경험한다

MD1999 졸업 작품 및 시험(Final Work and Examination) **P학점**

졸업반 학생의 필수 과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 졸업 작품・시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다(Pass/Non-Pass)

5. 학과 졸업 요건 : 학과 내규

메이크업디자인학과를 졸업하기 위해서는 졸업인증제 규정에 의거하여 정해진 절차에 의한 심사를 통과하여야 하며, 일정한 기준에 도달하여야 졸업요건을 갖추고 졸업을 할 수 있다.

1) 졸업 작품 및 시험 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 4학년 2학기(8학기) 졸업 작품 도록(圖錄) 제출, 전시회 출품, 자격증 사본 제출, 협업교과목 이수가 완료된 학생에 한해 자격이 부여된다.

2) 졸업 작품은 메이크업 작품전을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여 자격을 부여한다.
-4학년은 졸업 작품 준비 기간 중 졸업 작품 관련 전공과목(Preparation for Final work, Final Work)을 이수하도록 한다.

3) 예술대학 협업에 2회 이상 참여해야 한다. (협업프로젝트1,2 교과목 필수 이수)

4) 전공 관련 국가자격증을 1종 이상 취득해야 하며, 8학기(4학년 2학기) 말에 자격증 사본을 학과에 제출하여 인증 받아야 한다.

졸업요건	세부내용	비고
전공인증	• 전공교과 48학점 이상 이수	
자격증	• 전공 관련 국가 자격증 1종 이상	필수
예술대학 협업	• 협업프로젝트 1, 2 교과목 이수	필수
졸업발표	• 졸업 작품 및 시험 (MD1999) 이수 • 작품 발표회	
졸업학점	• 120학점 이상 이수	

▌외국인 유학생을 위한 메이크업디자인학과 교육과정▐

1. 교육과정 이수방법

메이크업디자인학과의 외국인유학생을 위한 교육과정은 기초과정, 전공 심화과정으로 운영되며, 전공 교과목 최소 이수학점 48학점(복수전공일 경우 45학점), 외국인유학생 필수교양 33학점을 포함하여, 졸업에 필요한 학점은 최저 120학점 이상이다. 단, 교과과정의 마지막 8학기차에는 졸업작품 및 시험을 필수로 이수해야 졸업이 가능하다

□ 전공 이수체계도

집중분야 / 취업방향	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 표현 능력	Basic Make-up	Stage Make-up	Media Make-up	Media Character Make-up	Collection Make-up Air Brush	Art Make-up Film Character Analysis	Special Effect Make-up 1	Special Effect Make-up 2
탐구적 문제해결 능력	Beauty Illustration Cosmetic Science Basic Nail Technique	Anatomy & Physiology	Public Health & Safty		Color Diagnostic & Image Making	Basic Sculpture		Beauty Business Startup
통합적 사고의 실천적 실무 능력		Advanced Make-up Blow Dry & Iron	-Wedding Make-up -Commercial Make-up	Semi-Permanent Make-up	3D Character Design	Advanced Nail Technique	Training of Make-up Design 1	
글로벌 경쟁력을 갖춘 능력				Make-up Trend Seminar			Body Painting	Training of Make-up Design 2 졸업 작품 및 시험

2. 필수과목 이수계획표

학년 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	전공 및 교양	18	전공 및 교양	18
	합 계	18	합 계	18
2	전공 및 교양	18	전공 및 교양	15
	합 계	18	합 계	15
3	전공 및 교양	15	전공 및 교양	15
	합 계	15	합 계	15
4	전 공	12	졸업작품및시험** 전공 및 기타	P 9
	합 계	12	합 계	9

3. 교과목 해설

MD3001 Basic Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업을 표현하기 위한 기초단계로 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 베이스 메이크업과 포인트 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

MD3002 Beauty Illustration **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들이 다양한 표현 기법과 재료를 사용하여 아름다움에 대한 특정 이미지와 정보를 제공하기 위해, 자신의 아이디어를 예술의 형태로써 시각화하는 그리기 능력을 개발할 수 있도록 구성되었다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 패턴의 디자인 작업 및 창의성을 표현하기 위한 자신의 능력을 향상시킬 수 있다.

MD3004 Basic Nail Technique **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 네일 관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다.

MD3006 Advanced Make-up **강의 3시간 3학점**

메이크업을 표현하기 위한 심화단계로 다양한 얼굴형과 얼굴의 장·단점을 파악하여 장점을 부각하고 단점을 보완할 수 있는 베이스 메이크업과 포인트 메이크업에 대해 학습할 수 있는 기회를 얻는다. 메이크업의 디자인적인 표현을 세분화하여 가장 이상적인 얼굴로 변화시킬 수 있는 전문적인 능력을 키울 수 있다.

MD3007 Anatomy & Physiology **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 모든 분야의 미용인에게 필수적으로 요구되는 인체에 대한 해부학 및 생리학적 이해를 제공하기 위함이다. 이를 위해 세포, 조직, 외피계, 골격계, 근육계, 신경계, 내분비계, 심혈관계, 림프계, 호흡계, 소화기계, 비뇨기계 및 생식기계 등 인체 시스템에 대해 다루게 될 것이다.

MD3008 Public Health & Safty **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 서비스 사업 분야에 있어 상업적 운영을 위해 필요한 보건과 안전법규 및 요구사항에 대한 이해를 목적으로 한다. 이는 건물, 장비 및 물질 등의 청결유지 및 무균상태, 그리고 작업환경에서 지켜져야 할 모든 위생주의 의무 사항을 비롯하여, 화학물질의 사용, 저장, 인도 및 폐기 등과 관련된 위험평가 등을 포함한다.

MD3009 Advanced Nail Technique **강의 3시간 3학점**

본 과정은 프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캄쳐 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캄쳐, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다.

MD3011 Wedding Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 현장성을 반영한 웨딩 메이크업의 실무 과정으로 개성을 존중하는 웨딩 메이크업 트렌드를 이해하고, 신부에게 최적화된 이미지 콘셉트를 설정하여 메이크업, 의상, 헤어 연출을 수행할 수 있는 종합적인 전문 능력을 배울 수 있다.

MD3012 Stage Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 극장과 공연물의 특징에 따라 시나리오 분석에 따른이론 및 캐릭터 메이크업을 이해하고 현장에서 활용할 수 있는 실전 분장을 학습한다. 학습자들은 무대메이크업의 캐릭터별 메이크업 디자인과 적용하는 표현 능력을 개발할 수 있다.

MD3014 Cosmetic Science **강의 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하고, 다양한 화장품의 특성 과 활성성분, 제형. 효과 등 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품 선택 및 사용 능력을 개발하기 위함이다.

MD3016 Media Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학습자들이 영화, TV, 광고 등의 메이크업 및 특수효과에 대한 전반적인 산업 현장에서 활용할 수 있는 기본지식과 실전 능력을 갖게 하며 미디어에 활용되는 다양한 분장의 차이와 실전 분장을 학습한다. 또한 학습자들은 시나리오를 분석을 통해 상황 설정에 맞는 캐릭터의 분장을 효과적으로 표현 할 수 있는 능력을 배양한다.

MD3017 Commercial Make-up **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업의 다양한 현장을 이해하고, 상업적인 분야에 적합한 현장형 실무 인재를 양성하기 위함이다. 영상, 인쇄 등 다양한 매체의 환경에 따라 T(시간).P(장소).O(목적)에 적합한 메이크업의 표현 방법을 학습 할 수 있다.

MD3018 Make-up Trend Seminar **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업과 관련된 각 시대의 문화, 정치 및 사회적 배경을 학습하고, 각 시대의 트렌드 형성 요인뿐만 아니라 아름다움에 대한 각각의 개념을 반영하는 시대적 동향을 분석하므로 써 시대별 메이크업의 기술적 특성에 대한 지식을 얻게 될 것이다. 또한 학생들은 각종 전문 서적, 패션 잡지, 관련 웹사이트 등의 다양한 자료들을 통해 현재의 동향을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 개발하고 최신 유행 메이크업 기술을 적용하고 설명할 수 있도록 학습한다.

MD3020 Color Diagnostic & Image Making **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업, 헤어, 패션의 가장 기본인 개인에게 어울리는 칼라를 바디이미지에 맞추어 진단하는 능력을 기르는 과정으로 기본 이론과 실습과정을 포함하며, 미용인으로서 갖추어야할 전문적 색채 활용 능력을 함양한다.

MD3021 Collection Make-up **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업의 응용 테크닉을 적용하여 패션쇼 및 여러 매체에서 활용할 수 있는 메이크업의 디자인을 개발할 수 있는 능력을 키우기 위함이다. 패션 이미지를 이해하고 선별하여 그에 적용할 수 있는 메이크업 개발을 위한 이미지 맵과 디자인 능력을 키울 수 있다.

MD3022 Media Character Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 Media Character Make-up의 이론 및 영화, TV 영상물의 캐릭터 분석에 맞는 메이크업 및 특수효과에 대한 전반적인 산업 현장에서 활용할 수 있는 기본지식과 실전 능력을 학습한다. 또한 학습자들은 시나리오를 분석을 통해 등장인물의 캐릭터 디자인과 효과적인 Media Character Make-up으로 연출 할 수 있는 능력을 배양한다.

MD3023 Air Brush **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 디지털시대에 고화질 영상에 맞는 Air Brush의 사용으로 자연스러운 분장 및 메이크업의 효과적인 연출에 활용할 수 있는 창의적이고 독창적인 작업을 할 수 있도록 한다. Air Brush 사용 방법 및 분해, 조립 능력을 터득하여 작업 할 수 있는 능력을 기르며, 창의적인 디자인 및 얼굴, 바디, 마스크, 더미 등의 메이크업을 입체적으로 표현 할 수 있다.

MD3026 Art Make-up **강의 3시간 3학점**

본 과정은 창작과 예술을 바탕으로 아트 메이크업 테크닉을 수행할 수 있는 능력을 개발하기 위함이다. 이를 위해 다양한 재료사용과 기법을 통해 테크닉을 발전시키고 아이디어 발상을 통한 디자인 프로세스에 의해 체계적이고 통합적인 사고로 독창적인 디자인을 창출할 수 있는 능력을 키운다.

MD3028 3D Character Design **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 3D Character Design에 필요한 photoshop 활용 능력을 습득하고 특수분장에 사용할 수 있는 이미지를 창의적으로 디자인 할 수 있다. 입체적인 조형물을 제작하여 활용하는 능력을 향상시킨다.

MD3029 Basic Sculpture **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 3차원적인 특수분장 캐릭터의 입체적인 형태 습득을 위한 이론과 공간감을 익힐 수 있다. 조소의 기초 과정을 습득할 수 있다. 평면적인 이미지를 입체적으로 구현하는 방법을 습득 할 수 있다.

MD3030 Semi-Permanent Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 Semi-permanent Make-up의 기초이론과 도구의 사용 방법을 익히고 기본 눈썹의 형태 및 Semi-permanent Make-up의 눈썹 표현 테크닉, 눈썹 디자인, 입술, 헤어라인 등 Semi-permanent Make-up으로 작업하여 생동감 있게 표현 할 수 있는 능력을 배양한다

MD3032 Body Painting **강의 3시간 3학점**

본 과정은 조형적 특징과 움직임을 통한 인체예술의 정수인 바디 페인팅의 표현 기법을 익히기 위함이다. 인체의 특성을 파악하고 동세에 따라 예술적 가치를 더할 수 있는 작품을 표현하여 메이크업아티스트의 예술적 자질을 높일 수 있는 기회를 가질 수 있다.

MD3033 Film Character Analysis **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 영화나 TV 등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수 분장기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하고, 캐릭터에 맞는 이미지를 찾아 색채, 질감, 스타일 등 조화시키는 능력을 배양한다.

MD3034 Special Effect Make-up 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 영화나 TV등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수분장 기법을 연구 개발하여 현장에서의 활용능력을 키운다. 시나리오를 분석하고 등장인물 간의 역학관계와 캐릭터의 심리에 대해 연구하고, 캐릭터 디자인을 통해 색채, 질감, 스타일 등을 조화시키는 능력을 배양한다.

MD3035 Training of Make-up Design 1 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업의 모든 학습을 집약한 총체적인 수행 과정으로 메이크업의 디자인 원리 및 발상에 대한 개념을 익혀 아이디어를 수집하고, 작품을 설계할 수 있는 능력을 키운다. 심미적 디자인의 요소와 색채, 재료, 오브제의 기획을 프레젠테이션하고, 작품을 표현할 수 있는 능력을 함양한다.

MD3036 Beauty Business Startup **강의 3시간 3학점**

본 과정은 본 과정의 목적은 뷰티 살롱의 창업 및 운영을 위한 사업계획서를 작성하는데 요구되는 주요 단계를 이해하기 위함이다. 이는 시장조사, 경쟁사 분석, 사업 전략, 상권 분석, 가격 전략, 광고 및 홍보 계획, 직원모집 및 훈련 계획, 자금 계획 등이 포함된다. 본 과정은 뷰티 살롱 비즈니스에 대한 올바른 이해와 자신의 사업 아이디어를 체계화 할 수 있는 기회를 제공함으로써 미래의 본인이 창업함에 있어 오류와 실수를 줄이기 위해 학생들에게 도움이 될 것이다.

MD3038 Special Effect Make-up 2 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 특수분장의 캐릭터 디자인을 위한 제작과정을 익힐 수 있다. 이를 위해 캐릭터 인물의 효율적인 몰드작업과 사실적인 표현으로 캐릭터디자인 제작완성과 적용에 관한 작업과정을 체계적으로 학습하고, 실제 제작에 참여함으로 써, 졸업작품 발표 준비 및 전문적인 역량을 강화를 목표로 한다.

MD3039 Training of Make-up Design 2 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 메이크업의 모든 학습을 집약한 총체적인 수행의 마지막 과정으로 메이크업 포트폴리오와 전시를 위한 작품을 기획하고 표현할 수 있는 능력을 키운다. 작품의 완성도를 위한 사진적 요소, 조명, 배경, 모델 자세, 소품, 의상 및 헤어의 토탈 스타일링을 총체적으로 기획하여 프레젠테이션하고, 작품 표현을 위한 여러 가지 기술에 대해 습득한다.

MD3999 졸업작품 및 시험(Graduate Examination & Work) **P학점**

본 과정은 졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 졸업작품 전시회에 작품을 출품해서 평가를 받거나, 메이크업 국가자격증 취득을 통해 통과할 수 있다.(Pass/Non-Pass)

뷰티테라피&메이크업학과

(Department of Beauty Therapy & Make-up)

1. 교육목표

뷰티테라피&메이크업학과는 지혜, 인의, 용기를 갖추며 세계적 흐름을 주도할 수 있는 창의적이고 융합적인 사고와 협력적 소통능력을 갖춘 뷰티서비스 분야 실용적 전문인재를 양성하고자 한다. 교과 과정은 국제 표준화된 전문적이고 실용적인 교육을 통한 국제적 경쟁력을 갖춘 실무인재양성에 목표를 두고 있다.

1) 뷰티 전문적 기술과 지식을 바탕으로 창의적이고 창조적인 탐구 능력을 발휘할 수 있는 전문 뷰티 미용인을 양성한다.
2) 폭넓은 교양과 참된 인성, 세계적 안목을 고루 갖춘 복합적인 글로벌 뷰티 리더를 양성한다.
3) 국가 및 국제 사회의 발전에 기여할 수 있는 철저한 직업윤리와 용기, 실천력을 겸비한 전문 미용인 인력을 양성한다.

2. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	Global English 1* 핵심역량교양필수*(택3) 전공 및 기타	2 6 9	Global English 2* 핵심역량교양필수*(택2) 전공 및 기타	2 4 12
	합 계	17~19	합 계	15~18
2	World English 1* 기초학문교양선택**(택1) 전공 및 기타	2 3 12	World English 2* 기초학문교양선택**(택1) 전공 및 기타	2 3 12
	합 계	17~19	합 계	17~19
3	기초학문교양선택**(택1~2) 전공 및 기타	3 15	기초학문교양선택**(택1~2) 전공 및 기타	3 15
	합 계	17~19	합 계	17~19
4	전공 및 기타	12	졸업작품및시험*** 전공 및 기타	P 15
	합 계	18~19	합 계	15~19

※ 2017학년도 입학자부터는 본교 교양교육과정을 이수해야함.

* 핵심역량교양필수 : 상상력에의초대, 문제해결의힘, 홀리스틱리더십, Global English 1-2, World English 1-2, 내인생의성공학·실패학, 직무리허설(총 18학점)

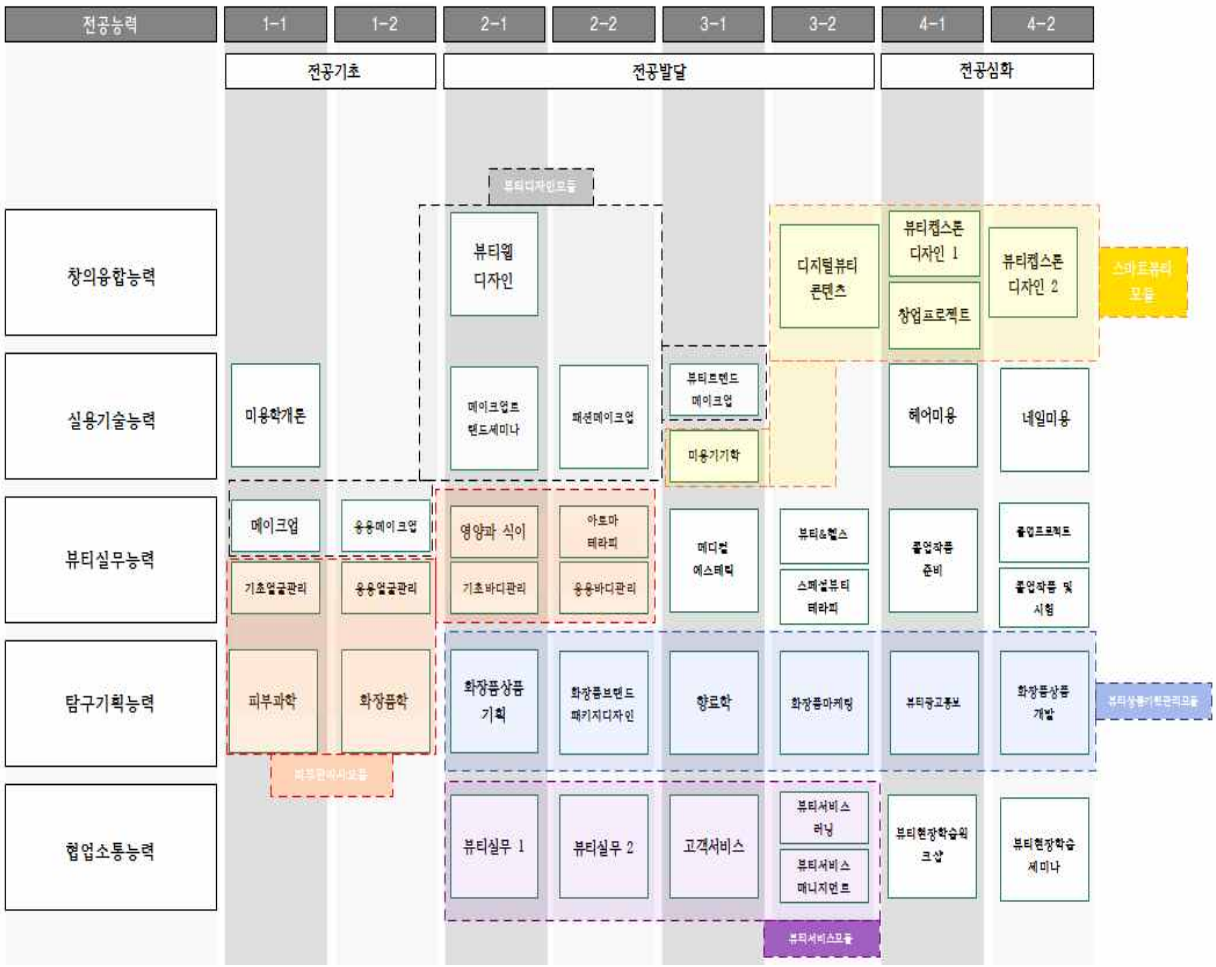
** 기초학문교양선택:(2021입학자부터) 인문과예술, 사회와 세계, 과학과 기술, 미래와 융합, 인성과 체육 5개영역 (총 15학점)

*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

3. 전공과정 이수방법

뷰티테라피&메이크업학과 전공과정은 교양교육과정 핵심역량교양필수(18학점), 기초학문교양선택(15학점)을 이수해야하며, 전공교육과정(48학점), 부전공(21학점), 복수전공(36학점), 일반선택과정(타과 교과목)으로 구분되며, 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이다.

□ 전공 이수체계도



□ 전공교육과정

뷰티테라피&메이크업학과의 교육과정은 다음과 같이 구성된다. 전공능력으로는 기초 및 발달, 심화교육과정으로 구성되며 내용은 다음과 같다.

- 창의융합능력은 뷰티웹디자인, 디지털뷰티콘텐츠, 뷰티켑스톤디자인1/2, 창업프로젝트 교과목을 통한 창의역량 및 실무역량, 자기개발역량을 통하여 뷰티크리에이터, 뷰티에디터, 화장품상품기획 등 인재를 양성한다.
- 실용기술능력은 미용학개론, 메이크업트랜드세미나, 패션메이크업, 뷰티트랜드메이크업, 미용기기학, 헤어미용, 네일미용의 교과목을 통한 창의역량 및 실무역량을 통하여 메이크

업 아티스트 및 뷰티스타일 직무 등의 인재를 양성한다.

- 뷰티실무능력은 메이크업, 기초얼굴관리, 응용메이크업, 응용얼굴관리, 영양과식이, 기초바디관리, 아로마테라피, 응용바디관리, 메디컬에스테틱, 뷰티&헬스, 스페셜뷰티테라피, 졸업작품, 졸업프로젝트, 졸업작품 및 시험 등의 교교목을 통한 대인관계역량, 글로벌역량, 실무역량을 통하여 뷰티샵 경영 및 뷰티플렛폼운영 등의 인재를 양성한다.
- 탐구기획능력은 피부과학, 화장품학, 화장품상품기획, 화장품브랜드패키지디자인, 향료학, 화장품마케팅 및 뷰티광고홍보, 화장품상품개발 교과목을 통한 글로벌역량 및 실무역량을 통하여 화장품상품기획 및 마케터 등의 글로벌역량, 창의역량, 자기계발역량, 실무역량을 통하여 코스메틱 상품기획 및 마케터 등의 인재를 양성한다.
- 협업소통능력은 뷰티실무1/2, 고객서비스, 뷰티서비스러닝, 뷰티서비스매니지먼트, 뷰티현장학습워크샵, 뷰티현장학습세미나 등의 교과목을 통해 대인관계역량, 문제해결역량, 자기계발역량을 통하여 현장기반 직무 인재를 양성한다. 1,2 학년은 산업현장에서 필요한 피부미용직무 교육과정을 개편하여 교육의 질 관리 유도 및 다양한 평가방식 적용을 통한 전공능력을 학습할 수 있는 기초공통과 전공발달, 3학년에는 산업체에서 요구되는 융·복합 사고력을 갖춘 전공실무 중심의 실용기술능력, 뷰티실무능력, 탐구기획능력, 협업소통능력을 이수하며 또한, 이론과 실기를 활용할 수 있는 현장기반실무를 통한 경험학습을 이용한 실천적 전문성 개발, 4학년에는 실무능력을 향상시키는 서비스러닝과 뷰티현장학습이 가능한 실무과정을 이수한다.

4. 교과목 해설

BM1001 메이크업(Make-up) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과정의 목적은 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초 메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 또한 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 각 주제의 특성을 이해하고 이를 위한 가장 적합하고 효과적인 메이크업을 디자인할 수 있다.

BM1002 피부과학 강의 3시간 3학점

본 과정은 피부의 구조와 생리적 기능 및 그 생물학적 변화에 대한 철저한 이론적 이해 제공을 목적으로 한다. 본 과정에서 학습하게 될 이론적 배경은 학생들이 미래의 전문 뷰티테라피스트로서 요구되는 실무지식과 기술을 현장에 적용할 수 있는 능력을 갖추게 할 것이다.

BM1003 미용학개론 강의 3시간 3학점

본 과정은 미용의 역사, 미용의 정의, 미용시술의 예 등의 미용 전 분야의 기초이론으로서 미용인으로 입문하기 전 미용에 관한 전반적인 지식을 습득하여 기초적인 이론을 정립을 제공할 것이다.

BM1004 기초얼굴관리 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 위생과 안전 절차에 따라 기초 안면 수기 관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 익히기 위함이다. 이를 위해 학생들은 기초적인 제품 지식 및 그 적용방법을 비롯하여 안면의 해부학적 지식, 클렌징, 눈썹정리하기, 각질제거, 메뉴얼테크닉 등에 대해 학습한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

BM1005 응용메이크업 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정에서 학생들은 메이크업과 관련된 각 시대의 문화, 정치 및 사회적 배경을 학습하고, 각 시대의 트렌드 형성 요인뿐만 아니라 아름다움에 대한 각각의 개념을 반영하는 시대적 동향을 분석하므로써 시대별 메이크업의 기술적 특성에 대한 지식을 얻게 될 것이다. 또한 학생들은 각종 전문 서적, 패션 잡지, 관련 웹사이트 등의 다양한 자료들을 통해 현재의 동향을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 개발하고 최신 유행 메이크업 기술을 적용하고 설명할 수 있도록 학습한다.

BM1006 화장품학 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 응용 방법을 소개하기 위함이다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다.

BM1008 응용얼굴관리 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 모든 기초 안면관리 절차를 바탕으로 다양한 종류의 특수 마스크를 적용한 고급 안면 관리를 위해 요구되는 심도 있는 지식과 기술을 제공하기 위함이며, 뷰티서비스산업현장에서 피부유형별 관리직무를 하기 위한 이며, 기초 안면관리를 기반으로 지식과 기술을 확장할 수 있도록 구성되었다. 따라서 학생들은 본 과정에 앞서 기초 안면관리를 완료하여야 한다.

BM1009 메이크업트랜드세미나 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 국내외 향장계의 트렌드를 파악하고 분석하여 취업 시 현장 적응력을 높이고 새로운 트렌드를 개발하기 위해 필요한 실습과 이론을 익히기 위함이며, 미용분야의 다양성을 이론과 실제 응용기법을 바탕으로 현장에서 실무를 할 수 있도록 훈련하고 다양한 교육과 시장상황을 학습하여 수요자 요구에 맞는 주문식 교육을 목적으로 하고 있다.

BM1010 고객서비스 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 치열한 시장경쟁 속에서 차별화할 수 있는 경쟁력을 갖추기 위해 최고의 서비스를 제공할 수 있도록, 고객서비스에 대한 이론적 지식과 실무를 습득하여 뷰티산업실무 현장에서 활용 가능한 고객서비스역량을 학습한다.

BM1014 영양과 식이 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 인체의 건강과 질병에 있어서 영양 및 역할을 소개하기 위함이다. 이를 위해 인체에 있어서 영양소의 역할 및 건강과 질병에 대한 영양소와의 관련성에 관한 일반

적 이해를 제공하기 위해 모든 주요 영양소에 대해 논의할 것이다. 또한 건강한 식단에 대한 기본적인 원리 및 건강을 증진시킬 수 있는 다양한 식이 변화에 대해 학습하며 이너뷰티 관련 뷰티플랫폼

BM1015 기초바디관리 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 위생과 안전 절차에 따른 기초 전신관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 신체 표층부에 위치한 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시 마사지 동작을 응용하여 후면(등)과 손, 팔의 수기 마사지 테크닉을 학습한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM1016 패션메이크업 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 메이크업 표현법을 발전시키는 것이다. 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 패션쇼, 미디어에서 활용되는 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 학습한다.

BM1018 화장품상품기획 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 화장품 상품기획 프로세스의 이론과 연구를 통해 상품기획의 정의를 확립하고 화장품의 컨셉에 따른 모형도를 분석하여 뷰티 화장품 상품기획 전문가적인 실무능력을 학습한다.

BM1019 아로마테라피 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 목적은 신체 및 정신적 문제에 대해 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 이해와 더불어 전인적인 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공한다. 학생들은 마사지, 흡입, 습포, 입욕 등 다양한 에센셜 오일의 적용방법 및 특정 신체 상태의 개선을 위해 식물성 오일과 안전하고 효과적으로 블랜딩하여 적용하는 방법에 대해 학습한다.

BM1020 응용바디관리 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 위생과 안전 절차에 따른 기초 전신관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 신체 표층부에 위치한 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시 마사지 동작을 응용하여 발, 다리, 둔부 부위 수기 마사지 테크닉을 학습한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM1021 뷰티웹디자인 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 전문적인 뷰티 지식을 기반으로 한 트렌드 영상 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 인재를 양성하기 위해 실무에서 사용되는 영상 편집 프로그램을 익혀 감각적인 영상 제작과 비주얼 디자인, 다양한 이펙트를 기획하는 기획력을 익혀 활용할 수 있도록 학습한다.

BM1022 뷰티트렌드메이크업 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 학습자가 다양한 기술과 제품으로 주제에 맞는 뷰티 메이크업 표현법을 발전시키기 위함이다. 또한, 뷰티 메이크업의 최신 트렌드와 이론적 이해를 바탕으로, 화보, 뷰티 미디털콘텐츠, 뷰티 크레이트, 유투브, 개인미디어에서 활용되는 뷰티 창의적인 메이크업 디자인을 전개하고 이를 통해 새로운 정보와 특수 기법을 연구하고 습득하는데 목적을 둔다.

BM1024 향료학 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 화장품에 사용되는 향료에 대한 전반적인 내용과 화학적 특성에 따른 사용법 및 보관법에 대한 지식을 습득하고, 화장품 전반에 활용되는 다양한 향을 화학적 관점에서 이해하고 이를 화장품 제형에 적용할 수 있는 방법론에 대해 학습한다.

BM1025 메디컬에스테틱 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 병원에서 사용하는 다양한 기기의 전기적 원리를 얼굴과 몸매에 기기와 제품관리를 실행하는데 있어 요구되는 올바른 지식 및 기술을 제공한다. 이를 통해 학생들은 병원에서 효과적인 얼굴과 몸매관리의 결과를 달성하기 위한 관리 목적에 따른 적합한 기기와 제품선택 및 사용 방법을 익혀 적용할 수 있다.

BM1026 피부미용기기학 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 다양한 기기의 사용을 통해 전기적 원리를 전신관리에 적용하기위해 요구되는 올바른 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 통해 학생들은 전신관리에 있어 보다 효과적이고 효율적으로 원하는 결과를 달성하기 위한 관리 목적에 따른 적합한 기기의 선택 및 사용 방법을 익혀 적용할 수 있다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM1027 뷰티실무 1 **강의 및 실습 2시간 2학점**

본 교과목의 과정은 캐릭터 분장의 개념 이해, 다양한 분장기법, 극장에 따른 캐릭터, 연령에 따른 다양한 캐릭터 기법, 연극공연와 작품분석에 따른 일러스트 등 공연이나 뮤지컬 현장의 실전테크닉에 직무를 학습한다.

BM1028 디지털뷰티콘텐츠 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 창의적인 뷰티 콘텐츠를 제작하고 소셜 네트워크 서비스를 포함한 온라인 활동을 통하여 이용자와 소통할 수 있는 능력을 배양하는 것에 있다. 뷰티 콘텐츠에 대한 지식과 함께 시장 환경 분석, 트렌드, 뷰티 브랜드 분석, 뷰티 영상 콘텐츠 제작과정에 대한 단계별 업무를 이해할 수 있으며, 디자인 발상과 실현을 통해 체계적인 디자인프로세스를 거쳐 작품 및 완성을 습득한다.

BM1029 뷰티서비스매니지먼트 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 미용 기업 경영의 개념, 기업경영의 변화, 직업의식 고취, 교육, 훈련관리 및 미용기술 혁신변화를 이해하고, 뷰티서비스 산업에서 기업화 및 규모화되어가는 산업의 범위와 부가가치 등을 이해하여 해외시장진출이나 브랜드의 확장 등 사업을 다각화 및

체계적인 구조화된 마케팅과 운영기법을 배워서, 체계적이고 효율적인 매니지먼트를 시행할 수 있는 능력으로 자기개발능력과 대인관계형성 높이고 실무역량을 학습한다.

BM1030 화장품마케팅 **강의 3시간 3학점**

본 교과목의 개요는 화장품 산업실무에 특화된 마케팅 교육을 통해 브랜드 매니저로서의 전문적인 지식 능력과 화장품 마케팅에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 마케팅의 과정, 소비자 행동, 타겟 시장 선정 및 4P 및 브랜딩에 대해서 습득하여 실무역량의 향상과 산업 맞춤형 전문가역량을 높여 실용적 직무활용을 학습한다.

BM1031 뷰티&헬스 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 건강과 관련된 체형관리 및 비만의 특수관리와 두피관리 등 다양한 트리트먼트를 관리하고 수행하는데 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이며, 학생들은 이러한 트리트먼트에 대해 전문적이고 적극적인 접근방법을 개발할 수 있다.

BM1032 스페셜뷰티테라피 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 세계적으로 유명한 각 나라의 전통 테라피를 비롯하여 최신 유행하는 다양한 뷰티테라피 트리트먼트의 종류들에 대해 소개하고 각 트리트먼트를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공한다.

BM1033 뷰티실무 2 **강의 및 실습 2시간 2학점**

본 과정의 목적은 캐릭터 분장의 개념 이해, 다양한 분장기법, 극장에 따른 캐릭터, 연령에 따른 다양한 캐릭터 기법, 연극공연와 작품분석에 따른 일러스트 등 공연이나 뮤지컬 현장의 실전테크닉에 직무를 학습한다.

BM1034 졸업작품준비 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 미용에 관하여 학습한 모든 이론적 지식과 실기능력을 총망라하여 재학습함과 동시에 이를 바탕으로 예술적이고 창의적인 작품을 구상하고 기획함으로써 졸업생들을 위한 졸업작품 발표 준비를 목표로 한다.

BM1035 창업프로젝트 **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 뷰티산업의 다양한 창업 혹은 신제품 또는 새로운 서비스 개발과 관련된 여러 이론과 실무에 대해 이해하고, 고객의 요구와 범위, 결과물에 대해 정확하게 이해하여 프로젝트를 수행하기 위한 상세 기획안을 수립 및 개발한 창업 혹은 신사업 아이디어의 성공을 위한 활동을 계획실행 및 조정, 통제하는 능력을 습득하여 창업에 대한 이해와 준비를 할 수 있는 능력을 키우고 글로벌역량과 자기개발역량을 학습한다.

BM1036 헤어미용 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 전문적이고 안전하며 위생적인 방법을 통해 브러쉬, 타올, 드라이, 아이론 등의 적절한 도구와 장비 및 제품을 활용한 기초 헤어 스타일링에 대한 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

BM1037 뷰티광고홍보 **강의 3시간 3학점**

본 교과목의 개요는 뷰티시장의 커뮤니케이션 특성을 파악하고 미디어 커뮤니케이션 영역의 이론 및 연구를 통하여, 뷰티 커뮤니케이션의 기본 이론과 광고 및 미디어 산업론을 통한 미디어 캠페인 연구를 통해 미래형 뷰티 커뮤니케이터의 능력을 키우고, 뷰티 광고홍보에 기반한 현장 중심형 뷰티 커뮤니케이터 전문 인력 양성과 실무에서의 문제해결능력을 함양한다.

BM1038 뷰티현장학습워크샵 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 실제 살롱 환경에서 실무경험을 쌓을 수 있는 기회를 학생들에게 제공하기 위함이다. 학생들은 지정된 실제 업무현장에서 일반 고객을 대상으로 직원 또는 매니저 혹은 안내 등 다양한 위치에서 실무를 경험하게 될 것이다.

BM1039 졸업프로젝트 **강의 3시간 3학점**

본 과정은 졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업 작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과해야만 한다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work) 과정을 기초로 하여 완성된다.

BM1040 네일미용 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 네일관리의 이론적 지식 및 사용제품을 비롯하여 큐티클 케어, 네일 폴리시, 핸드 마사지, 팁핑, 실크 익스텐션 등 인조 네일 테크닉을 포함한 기초 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM1999 졸업작품 및 시험 **P 학점**

본 과정은 졸업평가를 위한 필수과목으로써, 학생들은 졸업작품 또는 시험에 의해 평가되며 요구된 기준을 통과해야만 한다. 본 과정은 졸업작품준비(Preparation for Final Work)과정을 기초로 하여 완성된다.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 뷰티테라피&메이크업학과 졸업요건 >

<table>
<tr><th colspan="3">졸업요건</th><th>세부내용</th><th>비고</th></tr>
<tr><td rowspan="2">CREOS
인증</td><td colspan="2">전공인증</td><td>• 전공교과별 전공교과 이수
• 학과 특성을 반영한 인증요건 이수</td><td rowspan="2">편입생,
외국인유학생,
계약학과,
재직자특별전형
재학생은 제외</td></tr>
<tr><td colspan="2">교양인증</td><td>• 핵심역량 교양필수 18학점 이수
• 기초학문교양선택 15학점 이수</td></tr>
<tr><td rowspan="5">뷰티테라피
&메이크업학과
졸업요건</td><td rowspan="3">전공
인증</td><td>전공 교과
이수학점</td><td>• 전공교과목 48학점 이상</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학과
특성을
반영한
인증요건</td><td>• 전공 관련 국가 자격증 1종 이상
(피부미용, 네일, 메이크업, 컬러리스트 산업기사, 맞춤형화장품제조관리사 中)</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>• 예술대학 타학과 협업 참여
(뷰티실무 1, 뷰티실무 2)</td><td>필수</td></tr>
<tr><td colspan="2">졸업발표</td><td>• 졸업논문</td><td>-졸업학기이수
-P/NP</td></tr>
<tr><td colspan="2">졸업학점</td><td>• 120학점 이상이수</td><td></td></tr>
</table>

▌외국인 유학생을 위한 뷰티테라피·메이크업학과 교육과정▐

1. 교육과정 이수방법

뷰티테라피&메이크업학과의 외국인유학생을 위한 교육과정은 기초과정, 전공 심화과정으로 운영되며, 전공 교과목 최소 이수학점 48학점(복수전공일 경우 45학점), 외국인유학생 필수 교양 33학점을 포함하여, 졸업에 필요한 학점은 최저 120학점 이상이다. 단, 교과과정의 마지막 8학기차에는 졸업작품 및 시험을 필수로 이수해야 졸업이 가능하다.

□ 전공 이수체계도

집중분야 / 취업방향	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
창의적 표현 능력	Basic Facial Treatment Basic Body Treatment Basic Make-up	Basic Nail Technique					Blow Dry & Iron	
탐구적 문제해결 능력	Anatomy & Physiology	Advanced Facial Treatment Dermatology	Public Health & Safety	Cosmetic Science	Diet & Nutrition Introduction of Essential Oils	Myology		
통합적 사고의 실천적 실무 능력			Advanced Make-up Advanced Body Treatment	Advanced Nail Technique	Special Day Make-up	Body Contouring Treatment Salon Facial Treatment	Foot Reflexology Beauty Training 1	Beauty Business Startup Special Beauty Therapy Beauty Training 2
글로벌 경쟁력을 갖춘 능력		Epilation & Special Eye Care	Electrical Facial Treatment	Electrical Body Treatment	Spa Therapy	Aromatherapy	Preparation of CIDESCO 1 Preparation of CIDESCO 2	졸업 작품 및 시험

2. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	전공 및 교양	18	전공 및 교양	18
	합 계	18	합 계	18
2	전공 및 교양	18	전공 및 교양	15
	합 계	18	합 계	15
3	전공 및 교양	15	전공 및 교양	15
	합 계	15	합 계	15
4	전 공	12	졸업작품및시험** 전공 및 기타	P 9
	합 계	12	합 계	9

3. 교과목 해설

BM3001 Basic Facial Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 위생과 안전 절차에 따라 기초 안면 수기 관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 기초적인 제품 지식 및 그 적용방법을 비롯하여 안면의 해부학적 지식, 피부분석, 클렌징, 각질제거, 수기마사지 방법 등에 대해 학습한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적 접근을 제공할 것이다.

BM3002 Basic Body Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 주요 목적은 위생과 안전 절차에 따른 기초 전신관리를 실행하기 위해 요구되는 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 신체 표층부에 위치한 근육에 초점을 맞춘 기초 해부학과 함께 전통적인 스웨디시 마사지 동작을 응용하여 안면을 제외한 전신 수기 마사지 테크닉을 학습한다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련된 심화 과정들을 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM3003 Anatomy & Physiology **강의 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 뷰티테라피스트에게 필수적으로 요구되는 인체에 대한 해부학적 및 생리학적 이해를 제공하기 위함이다. 이를 위해 인체 시스템에 대한 기초적인 해부학 및 생리학에 대한 내용을 다루게 될 것이며, 세포, 조직, 외피계, 골격계, 근육계, 신경계, 내분비계, 심혈관계, 림프계, 호흡계, 소화기계, 비뇨기계 및 생식기계 등을 포함한다.

BM3004 Advanced Facial Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 모든 기초 안면관리 절차를 바탕으로 얼굴 림프드레이나지 및 다양한 종류의 특수 마스크를 적용한 고급 안면 관리를 위해 요구되는 심도있는 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 본 과정은 기초 안면관리를 기반으로 지식과 기술을 확장할 수 있도록 구성되었다. 따라서 학생들은 본 과정에 앞서 기초 안면관리를 완료하여야 한다.

BM3005 Epilation & Special Eye Care **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 뷰티살롱에서 일반적으로 가장 많이 사용되는 제모용 왁스를 이용하여 위생과 안전 절차에 따라 모발의 일시적 제모 및 특수 눈 관리를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공함을 목적으로 한다. 학생들은 모발에 관한 기초적 이론과 제모 제품의 종류 및 신체 부위에 따른 각 적용방법 비롯하여 눈썹염색 및 연장술 등 다양한 특수 눈 관리 테크닉을 학습한다.

BM3006 Dermatology **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 뷰티살롱에서 일반적으로 가장 많이 사용되는 제모용 왁스를 이용하여 위생과 안전 절차에 따라 모발의 일시적 제모 및 특수 눈 관리를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공함을 목적으로 한다. 학생들은 모발에 관한 기초적 이론과 제모 제품의 종류 및 신체 부위에 따른 각 적용방법 비롯하여 눈썹염색 및 연장술 등 다양한 특수 눈 관리 테크닉을 학습한다.

BM3007 Electrical Facial Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 다양한 기기의 사용을 통해 전기적 원리를 얼굴에 적용하기 위한 안면 기기관리를 실행하는데 있어 요구되는 올바른 지식 및 기술을 제공하기 위함이다. 이를 통해 학생들은 안면관리에 있어 보다 효과적이고 효율적인 결과를 달성하기 위해 관리 목적에 따른 적합한 기기의 선택 및 사용 방법을 익혀 적용할 수 있다. 아울러 본 과정은 학생들이 이 후에 학습하게 될 관련 심

화 과정들을 학습하기 위한 기초적인 접근을 제공할 것이다.

BM3008 Advanced Body Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 인체의 골격근과 관련된 근육, 근막 및 트리거 포인트 등의 깊은 해부학적 이해를 필요로 하는 임상 마사지 기법을 응용한 고급 전신관리를 수행하는데 있어 요구되는 심도있는 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정의 지식과 기술은 기초 전신관리를 기반으로 확장되었으므로, 학생들은 본 과정에 앞서 기초 전신관리를 완료하여야 한다.

BM3009 Electrical Body Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 인체의 골격근과 관련된 근육, 근막 및 트리거 포인트 등의 깊은 해부학적 이해를 필요로 하는 임상 마사지 기법을 응용한 고급 전신관리를 수행하는데 있어 요구되는 심도있는 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 본 과정의 지식과 기술은 기초 전신관리를 기반으로 확장되었으므로, 학생들은 본 과정에 앞서 기초 전신관리를 완료하여야 한다.

BM3010 Foot Reflexology **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 발반사요법에 대한 전인적 및 치유적인 접근에 대한 이해를 제공하기 위함이다. 이를 위해 학생들은 발의 해부학적 지식과 발의 일반적인 장애 및 신체의 모든 기관에 상응하는 발 반사구 등에 대해 학습하고, 안전하고 위생적인 방법을 통해 손과 도구를 이용한 발 반사 마사지테크닉을 익힌다.

BM3011 Salon Facial Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하기 위함이다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다.

BM3012 Spa Therapy **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 스파 살롱에서 일반적으로 적용되는 족욕, 바디 각질제거, 바디마스크와 랩, 특수 눈 관리와 머리관리 등 다양한 스파 트리트먼트를 관리하고 수행하는데 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이며, 학생들은 이러한 트리트먼트에 대해 전문적이고 적극적인 접근방법을 개발할 수 있다.

BM3013 Introduction of Essential Oils **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 화학적 이해와 더불어 전인적 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 미용산업에서 자주 사용되는 주요 에센셜 오일들의 화학적 구성 및 효능을 학습하고 에센셜 오일을 이용한 다양한 스킨케어제품 만들기에 대해 학습한다.

BM3014 Diet & Nutrition **강의 3시간 3학점**

본 과정은 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 화학적 이해와 더불어 전인적 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 미용산업에서 자주 사용되는 주요 에센셜 오일들의 화학적 구성 및 효능을 학습하고 에센셜 오일을 이용한 다양한 스킨케어제품 만들기에 대해 학습한다.

BM3015 Special Beauty Therapy **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 하와이안 로미로미 등과 같이 세계적으로 유명한 각 나라의 전통 마사지테라피를 비롯하여 최신 유행하는 다양한 뷰티테라피 트리트먼트의 종류들에 대해 소개하고 각 트리트먼트를 수행하기 위해 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다.

BM3016 Aromatherapy **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 신체 및 정신적 문제에 대해 치유적 효과를 가진 것으로 알려져 있는 에센셜 오일에 대한 이해와 더불어 전인적인 아로마테라피를 수행하는데 있어 필요한 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다. 학생들은 마사지, 흡입, 습포, 입욕 등 다양한 에센셜 오일의 적용방법 및 특정 신체 상태의 개선을 위해 식물성 오일과 안전하고 효과적으로 블랜딩하여 적용하는 방법에 대해 학습한다.

BM3019 Body Contouring Treatment **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목표는 비만과 관련된 해부생리, 생화학적 매카니즘을 습득하고, 비만 및 자세교정과 관련된 체형관리 프로그램의 실습을 통해 뷰티 테라피스트에게 요구되는 이론적 지식과 기술을 현장 실무에 효과적으로 적용할 수 있게 하기 위함이다.

BM3020 Beauty Training 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 현장력을 강화하기 위한 심화과정으로서 현재 피부미용 산업현장에서 요구되는 트랜디한 뷰티테라피의 종류와 테크닉에 대해 파악함과 동시에 이를 집중 훈련함으로 써, 전문 뷰티테라피스트로서의 전문성과 역량을 강화할 것을 목표로 한다.

BM3022 Beauty Training 2 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 현장력을 강화하기 위한 심화과정으로서 현재 피부미용 산업현장에서 요구되는 트랜디한 뷰티테라피의 종류와 테크닉에 대해 파악함과 동시에 이를 집중 훈련함으로 써, 전문 뷰티테라피스트로서의 전문성과 역량을 강화할 것을 목표로 한다.

BM3033 Preparation of CIDESCO 1 **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 세계적으로 공인된 CIDESCO 뷰티테라피스트 국제자격증 취득을 위한 집중 훈련과정으로써, 뷰티테라피 전공에서 익힌 이론적 지식 및 실기 능력을 재생 학습함과 동시에 국제자격증 시험 기준에 따른 케이스 스터디 등을 통해 학생들의 철저한 시험 준비 및 합격률 제고를 목표로 한다.

BM3034 Preparation of CIDESCO 2 **강의 및 실습 4시간 3학점**

본 과정은 세계적으로 공인된 CIDESCO 뷰티테라피스트 국제자격증 취득을 위한 집중 훈련과정으로써, 뷰티테라피 전공에서 익힌 이론적 지식 및 실기 능력을 재생 학습함과 동시에 실제 국제자격증 시험 기준에 따른 논문작성과 모의 테스트 등을 통해 학생들의 철저한 시험 준비 및 합격률 제고를 목표로 한다.

BM3035 Public Health & Safety **강의 3시간 3학점**

본 과정은 서비스 사업 분야에 있어 상업적 운영을 위해 필요한 보건과 안전법규 및 요구사항에 대한 이해를 목적으로 한다. 이는 건물, 장비 및 물질 등의 청결유지 및 무균상태, 그리고 작업환경에서 지켜져야 할 모든 위생주의 의무 사항을 비롯하여, 화학물질의 사용, 저장, 인도 및 폐기 등과 관련된 위험평가 등을 포함한다.

BM3036 Cosmetic Science **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 학생들에게 화장품에 대한 화학의 기초적인 이론 및 그 응용 방법을 소개하기 위함이

다. 본 과정을 통해 학생들은 다양한 화장품의 특성뿐만 아니라 화장품의 활성 성분, 제형 및 그 효과 등에 대해 구체적인 지식을 습득하고, 올바른 화장품의 선택 및 사용 능력을 개발할 수 있다.

EH3037 Basic Nail Technique **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 또한 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 각 주제의 특성을 이해하고 이를 위한 가장 적합하고 효과적인 메이크업을 디자인할 수 있다.

BM3040 Basic Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 메이크업 제품뿐만 아니라 기본적인 도구 및 장비의 사용법과 함께 기초메이크업을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 개발하기 위함이다. 학생들은 컬러, 조명 등 디자인 요소에 대해 학습하고 형태와 질감에 따른 다양한 주제의 메이크업을 적용할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 또한 다양한 고객을 대상으로 직접 적용해 봄으로써 각 주제의 특성을 이해하고 이를 위한 가장 적합하고 효과적인 메이크업을 디자인할 수 있다.

BM3042 Advanced Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정에서 학생들은 메이크업과 관련된 각 시대의 문화, 정치 및 사회적 배경을 학습하고, 각 시대의 트렌드 형성 요인뿐만 아니라 아름다움에 대한 각각의 개념을 반영하는 시대적 동향을 분석하므로 써 시대 별 메이크업의 기술적 특성에 대한 지식을 얻게 될 것이다. 또한 학생들은 각종 전문 서적, 패션 잡지, 관련 웹사이트 등의 다양한 자료들을 통해 현재의 동향을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 개발하고 최신 유행 메이크업 기술을 적용하고 설명할 수 있도록 학습한다.

BM3045 Advanced Nail Technique **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정의 목적은 프렌치 매니큐어의 응용 디자인, 원톤, 투톤 등의 기초 스캅쳐 테크닉 및 아크릴릭 네일의 디자인 스캅쳐, 그리고 원톤, 투톤, 글리터 등의 기초 젤 네일 테크닉 및 그라데이션 젤 네일 등의 고급 네일 테크닉을 수행하는데 있어 요구되는 올바른 지식과 기술을 제공하기 위함이다.

BM3047 Special Day Make-up **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 과정은 T(시간).P(장소).O(목적)에 적합한 메이크업의 컨셉을 구상하고 표현하는 능력을 키우기 위함이다. 특별한 날에 자신을 돋보이게 하고 개성을 살릴 수 있는 메이크업 표현 능력을 통해 개인의 직업 활동과 사교 활동에서 주목받을 수 있는 센스있는 뷰티테라피스트가 될 수 있다.

BM3053 Myology **강의 및 실습 3시간 3학점**

본 교과목은 인체를 다루는 뷰티테라피스트에게 미용 지식의 근간이 되는 중요한 과목으로써 근육의 해부학적 부착 부위와 특징 및 통증이 발생되는 원인과 검사법을 숙지하여 바디테라피 프로그램 개발이나 구성에 있어 현장실무에서 적극 활용할 수 있도록 한다.

BM3999 졸업작품 및 시험(Graduate Examination & Work) **P학점**

졸업을 위한 필수과목으로 4학년 2학기에 신청하며, 피부미용 국가자격증 또는 시데스코 국제자격증을 취득하거나, 뷰티관련 창업계획서 제출 및 포스터로 전시발표를 하여야 통과할 수 있다.(Pass/Non-Pass)

융 합 대 학
(College of Multidisciplinary)

1. 교육목적

4차 산업혁명시대에 디지털기반 창의인재 양성은 대학의 중요한 역할로써, 융합대학은 기술이나 전문지식을 익힐 뿐 아니라 전 세계 여러 문제와 상황에 대처할 수 있는 '능력'을 키우는데 중점을 두고 있다. 창조융합에 요구되는 상황판단, 문제분석, 문제해결, 종합적 분석, 소통, 공감을 위해 기존 전공중심 교육방식에서 벗어나 다양한 학문 간 융합과 지역, 산업체 협업을 통한 사람 간 융합의 상위역량을 강화 혁신 융합교육시스템이다.

2. 교육목표

대학 내 강점 분야인 패션, 뷰티, 예술, 문화, 공연, 콘텐츠 분야에 4차 산업혁명기술인 AR, VR, Big Data, IOT 기술을 융합해 한국인의 전통감성과 기술을 갖춘 세계적 창의인재양성을 교육목표로 한다.

아트앤테크놀로지학과

(Department of Art & Technology)

1. 교육목표

아트앤테크놀로지학과는 대학의 중장기 발전전략인 “CREOS형 인재를 양성하는 글로벌 실용교육 중심대학”이라는 Vision을 달성하기 위한 실용교육 중심대학, K-Culture 특성화 대학, 그리고 지역사회/산업 융합 혁신대학의 3가지 세부 비전에 따라 문화예술 분야에서 첨단기술 기반의 산업수요 맞춤형 교육과정 개설을 통해 체계적인 발전전략의 수행이 가능하며, 향후 주력 산업 분야로 성장하게 될 실감형 콘텐츠의 제작기술 전문인력 양성을 학과의 교육목적으로 하며, 이를 달성하기 위한 학과 교육목표는 다음과 같다.

(1) 예술과 기술에 대한 융합 커리큘럼을 기반으로 산학 프로젝트와 현장 중심 교육을 통해 글로벌 산업 전문가로서의 융복합 창의적 실용인재 양성

(2) 예술 및 디자인과 첨단기술이 융합, 뉴미디어 아트 및 뉴미디어 콘텐츠 분야, 엔터테인먼트 산업 분야, 4차 산업혁명으로 인해 새롭게 창출되는 미래 산업 분야의 전문인력 양성

(3) 창의적 능력을 기반으로 ICT와 문화기술 원리를 이해하고 실무에 적용할 수 있는 인재 양성

2. 전공과정 이수방법

□ 전공 이수체계도

아트앤테크놀로지학과 전공 교과과정은 전공심화, 전공핵심으로 분류된다. 전공심화 과정은 아트앤테크놀로지학의 주요 분야를 다루고 콘텐츠 기획 및 제작 실무 능력을 향상시키는 과목으로 개설된다. 아트앤테크놀로지학과의 전공 이수방법은 학과 내규로 필수교과목을 지정하여 운영하며 학과에 사전 문의 후 수강신청에 임하여야 한다.

아트앤테크놀로지학과 재학생은 다음과 같은 기준에 따라 교과목을 이수하고 졸업요건을 충족하여야 한다.

(1) 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택(이수계획표 참고)을 이수 하여야 한다.

(2) 졸업을 위한 최저 이수학점은 120학점이다. 전공 최저 이수학점은 63학점이며 '졸업논문및시험' 과목을 통과하여야 졸업이 가능하다. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.

(3) 전공 최저이수 학점 63학점 중, 전공핵심 4과목(12학점)을 이수하여야 한다.

(4) '졸업논문및시험' 과목은 P 또는 nP로 평가되며 P 평가를 받기 위해서는 학과에서 정한 기준(졸업요건 참고)을 충족하여야 한다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대대인관계* MZ세대자기계발* MZ세대글쓰기와토론* Global English 1* 전공 및 기타	2 2 1 2	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대법이야기* Global English 2* 기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	2 2 1 2 3
	합 계	19	합 계	19
2	기초학문교양선택(택1)** World English 1* 전공 및 기타	3 2	기초학문교양선택(택1)** World English 2* 전공 및 기타	3 2
	합 계	19	합 계	19
3	기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	3	기초학문교양선택(택1)** 전공 및 기타	3
	합 계	19	합 계	19
4	전공 및 기타	19	전공 및 기타 졸업논문및시험***	19 P
	합 계	19	합 계	19

* 핵심역량교양필수: Global English 1-2, World English 1-2, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대법이야기. MZ세대글쓰기와토론(10과목 18학점)

** 기초학문교양선택 : 단과대 예외없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수. 단, 이공대학의 경우 'AdvancedCalculus 1' 또는 'AdvancedCalculus 2'중 1개만 이수하여도 과학과기술 영역을 이수한 것으로 인정함.

*** 졸업작품및시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 교과목 해설

AT1001 아트앤테크놀로지개론(Art and Technology Literacy) **강의 3시간 3학점**

소프트웨어적 사고를 기르기 위해 소프트웨어응용의 다양한 분야 중 특히 4차 산업혁명과 관련한 분야를 중심으로 관련 지식 및 기술에 대해 종합적으로 이해함으로써 소프트웨어 전공자로서 필요한 기초지식을 갖춘다.

AT1002 디지털아트실습및활용(Digital Art Studio) **강의 3시간 3학점**

디지털 미디어를 통한 Fine Art의 다양한 분야의 컴퓨터 테크놀로지를 활용한 미술 행위이다. 디지털 기술을 창작, 작업의 핵심으로 활용하는 컴퓨터 아트/멀티미디어 아트/미디어 아트/인터랙티브 아트 등 다양한 예술 작품과 작업이 이에 해당한다. 디지털 아트의 모호한 경계와 매체적 특성을 구분하고, 이를 통한 디지털 미디어 분야에서의 기초 지식을 수양하고자 한다.

AT3001 디지털영상처리의이해
(Introduction to Digital Image Processing) **강의 3시간 3학점**

디지털 영상처리의 역사와 최신 기술에 대하여 학습하고 이미지 개선/복원/변환/분석/인식/압축에 적용되고 있는 알고리즘을 학습하며 디지털 영상처리에 관한 최신 기술을 소개하고 고전 기술과 비교하여 차별점 및 개선점에 대하여 논의한다.

AT3002 지식재산의이해
(Understanding of Intellectual Property) **강의 3시간 3학점**

지식재산권은 사람의 창작물이나 연구결과에 대해 보호받을 수 있는 권리이다. 4차산업으로 변하면서 문화콘텐츠로부터 트레이드마크, 특허, 기술모델 등 다양한 범위로 인용되고 있다.
이에 타인의 지식재산권을 존중하고, 자신의 권리를 지킬 수 있도록 교육하는 것에 목적이 있다.

AT1003 인터렉티브미디어엔지니어링
(Interactive Media Engineering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

관람객 혹은 관객과 디지털 콘텐츠의 상호작용에 중요한 요소 중 하나인 컴퓨테이셔널 인터랙션을 배우기 위한 과정으로 게임업계를 비롯한 다양한 산업계에서 널리 활용되는 Unity 3D, Unreal 등의 게임엔진을 주로 다룬다.

AT1004 버추얼프로덕션스튜디오(Virtual Production Studio) **실습 3시간 3학점**

전공학생들이 팀을 이뤄 비주얼 스토리텔링 프로젝트를 수행함으로써 콘텐츠 완성을 경험하는 실습 과정으로 모션캡쳐 스튜디오를 활용하여 실사 촬영 영상 뿐만 아니라 CG 그래픽과의 접목을 시도한다.

AT1005 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics) **강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터를 이용해 실제 세계의 영상을 조작하거나 새로운 영상을 만들어내는 컴퓨터 그래픽스 과정을 실습한다.

AT1006 3D모델링스튜디오(3D Modeling Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Zbrush 등 3D 모델링 소프트웨어를 실습하며 볼류매트릭 (Volumetric) 촬영 장비 등을 활용한 실사 기반 3D 모델링

AT1007 3D애니메이션스튜디오(3D Animation Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

3D 애니메이션을 활용한 디지털 애니메이션 스토리텔링 방법을 학습하고, Maya, Max3D 등 3D 모델링 소프트웨어에 대한 활용 역량을 강화한다.

AT1008 이머시브미디어스튜디오(Immersive Media Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

AR/VR/XR 등 실감형 콘텐츠 제작을 경험하는 실습 과목으로 Oculus Quest, Magic Leap 등 XR 디바이스 뿐만 아니라 스마트폰, PC 등 다양한 플랫폼을 다루는 수업이다.

AT1009 디지털라이팅과렌더링 (Digital Lighting and Rendering) **강의 및 실습 3시간 3학점**

컴퓨터 그래픽 및 버추얼 프로덕션 분야에서 가장 중요한 요소 중 하나인 디지털 라이팅과 렌더링 과정을 경험하는 교과목으로 이론을 기반으로 실습 수업을 진행한다.

AT1010 사운드디자인(Sound Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

사운드 믹싱, 효과음, 녹음 등 영상 콘텐츠 및 디지털 콘텐츠에 적용되는 사운드 디자인 일체를 다루는 이론적 배경을 학습하며 실습을 하는 교과목이다.

AT1011 머신러닝및AI실습제작(Machine Learning and AI) **강의 및 실습 3시간 3학점**

각종 빅데이터를 기반으로 한 머신러닝과 향후 가상인간 (Virtual Being) 제작까지 이어질 수 있는 인공지능 (AI) 등 뉴테크놀로지 전반을 다루는 과목으로 이론 및 실습을 진행한다.

AT1012 디지털패브리케이션(Digital Fabrication) **강의 및 실습 3시간 3학점**

3D 모델링, 볼류메트릭 캡쳐 등의 기법으로 제작한 3D 모델을 실제 3D 프린터를 활용하여 제작하는 실습위주의 교과목으로 3D 프린팅 뿐만 아니라 몰딩 등 다양한 기법을 실습한다.

AT1013 모바일컴퓨팅스튜디오(Mobile Computing Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

우리 생활에 필수 요소로 자리잡은 스마트폰 등 모바일 디바이스용 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍 실습 과목으로 iOS, Android 등의 OS를 바탕으로 ARkit 등을 활용한 뉴미디어 콘텐츠 제작을 목표로 한다.

AT1014 피지컬컴퓨팅스튜디오(Physical Computing Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

아두이노, 라즈베리파이 등 유저의 행동 혹은 결정에 따른 콘텐츠 상호작용을 위한 센싱 기술을 다루

는 과목으로 실습을 통해 상호작용에 대한 원리 및 응용을 학습한다.

AT1015 UI/UX트랜스미디어디자인(UI/UX Transmedia Design) **강의 및 실습 3시간 3학점**

미디어 콘텐츠 제작의 필수 요소 중 하나인 유저 인터페이스(UI) 및 유저 경험(UX)를 공부하는 실습 수업 과목이다.

AT1016 VFX스튜디오(VFX Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

영상디자인에서 가장 중요한 요소 중 하나인 VFX 를 다루는 실습 수업으로 Nuke, Touch Designer 등의 소프트웨어를 통해 디지털 영상 합성 기술을 습득한다.

AT1017 AI퍼포먼스캡쳐II(광학기반)
(AI Performance Capture II) **강의 및 실습 3시간 3학점**

OptiTrack과 같은 광학 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션 (Virtual Production) 등 CG와 실사를 접목하는 콘텐츠 제작을 진행한다.

AT1018 VR스튜디오(VR Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Oculus Rift, Vive Pro 등 6 DoF 기반 가상현실 (Virtual Reality) 콘텐츠 및 실감콘텐츠 제작을 실습한다.

AT1019 XR게임스튜디오(XR Game Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

유저와의 상호작용이 중요한 모바일 게임을 학생들이 직접 제작하는 실습 과목으로 XR 디바이스 등 뉴테크놀로지 기술을 활용 하여 가상환경에서 체험형 게임을 개발한다.

AT1020 AI퍼포먼스캡쳐-I(자이로기반)
(AI Performance Capture I) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Rokoko Smart Suit , Xsens 등 자이로 기반 모션캡쳐 장비를 활용하여 배우 혹은 출연자의 행동을 CG 기반의 콘텐츠에 적용하는 실습 과목으로 실제 취득한 3D 움직임을 바탕으로 콘텐츠에 적용하여 콘텐츠를 개발한다.

AT1021 가상인간스튜디오(Digital Human Studio) **실습 3시간 3학점**

퍼포먼스 모션캡쳐 데이터 뿐만 아니라 인공지능 및 데이터 분석을 통해 가상인간 (Virtual Being)을 활용한 공연 및 콘텐츠 제작 실습을 진행한다.

AT1022 AR/VR스튜디오(AR/VR Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Unity 3D 등의 게임엔진 및 CG 그래픽을 활용하여 스마트폰 및 각종 AR 디바이스에 적용되는 AR/MR 콘텐츠 제작을 통해 작품을 만든다.

AT1023 메타버스스튜디오(Metaverse Studio) **실습 3시간 3학점**

4차 산업혁명에 대비하고 지역 주력산업 접목 콘텐츠 제작을 위한 XR(혼합현실) 콘텐츠 구동 원리, 활동 분야, 제작기법 및 3D 모델링, 애니메이션 제작 실습, 프로그래밍 실습 및 체험 선수 교육 기반을 통해 복합형 가상 세계를 직접 기획하여 메타버스 콘텐츠를 제작하고자 한다.

AT1024 모바일게임스튜디오(Mobile Game Studio) **강의 및 실습 3시간 3학점**

유저와의 상호작용이 중요한 모바일 게임을 학생들이 직접 기획하고 제작하는 실습 과목이다.

AT1025 로케이션콘텐츠스튜디오
(Location-based Installation Studio) **실습 3시간 3학점**

박물관, 놀이공원, 미디어아트전시, 키오스크, 프로젝션 매핑 등 실제 공간에 배치되는 인터렉티브 콘텐츠를 제작하는 실습 과목이다.

AT1026 크리에이티브캡스톤디자인
(Creative Capstone Design) **실습 3시간 3학점**

산업체 분야별 요구사항을 반영하여 XR 전문 인력을 현장 실무형태로 실무 역량 및 창의적 문제 해결력 강화를 위해 산학 협업을 추진하여 프로젝트를 수행한다.

AT1027 산학협력 인턴십(Industry Cooperative Practicum) **12학점**

산업계의 다양한 업체들이 의뢰한 프로젝트를 수행함으로써 산학협력 중점 실습교육을 하는 과정으로 실습학기제로 운영한다.

AT3027 졸업논문및시험(Graduation Project and Test) **P학점**

졸업을 위한 논문 / 시험을 대비하여 개설된 과목이다. 이는 기존 교과목을 바탕으로 수강생의 연구 주제, 각 토픽에 따라서 지도하고자 한다.

□ 학과 졸업 요건 : 학과 내규

< 아트앤테크놀로지학과 졸업요건 >

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족하여야 한다.
2. 2017학년도 입학자부터 '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 한다. 2023학년도 이후 입학자는 전공 인증 요건, 교양 인증 요건, 비교과 인증 요건을 충족하여 CREOS 인증을 획득할 수 있다.
3. '졸업논문및시험(학수 번호)' 과목의 P 평가를 받기 위해서는 졸업작품을 제출하여 학과 졸업사정위원회의 평가를 통과하여야 한다.
4. 전공과목 이수규정은 학과에서 정한 내규에 따른다.

스포츠앤테크놀로지학과

(Department of Sports & Technology)

1. 교육목표

서경대학교는 「서경비전 2025」를 기초로 하는 특성화 전략을 수립하여 2018년부터 창의(Creativity), 응답(Response), 경험(Experience), 책무(Responsibility), 나눔(Sharing)을 핵심가치로 하는 CREOS형 인재양성을 추구해 왔다. 또한, 첨단기술이 인간의 능력이 바탕이 되는 스포츠에 접목되면서 기존의 스포츠 중심의 학과는 시대의 변화에 부합하는 실용중심 교육 수행에 있어 한계에 달하고 있어, 보다 실효적인 발전전략 추진을 위해 체계화·전문화된 공학/첨단기술 기반의 전공과정과 교과목의 필요성이 대두됐다. 이에 스포츠 분야에서 첨단기술 기반의 산업 수요 맞춤형 교육과정과 과목들을 통해 체계적인 발전전략의 수행이 가능하며, 향후 주력산업 분야로 성장하게 될 4차 산업혁명 시대에 적합한 신 CREOS형 인재양성을 양성하고자 한다. 서경대학교 융합대학 스포츠앤테크놀로지학과는 스포츠(sport)와 기술(Technology)의 융합을 통한 체계적 실기와 건강관리를 특성화 분야에 포함하여 융복합, 전 주기적 학생지원, 지역산업/사회 연계형 혁신을 특성화 발전전략으로 선정하였다. 이를 위한 융합대학 특성화 전략의 효율적 추진을 위해 스포츠앤테크놀로지학과 교과목의 세부교육목표를 다음과 같이 정하였다. 첫 번째로, 스포츠와 기술의 융합을 위한 융복합 프로그램 확대를 지향한다. 두 번째로, 실용학문 중심의 실습형 교육과정을 확대한다. 세 번째로, 산학협력 친화형 교육과정 설계 및 운영을 통해 산업에 필요한 인재를 양성한다. 마지막으로, 역량기반 전 주기적 학생지원 플랫폼을 구축하여 사회 구성으로서 역할을 잘 수행하는지 지속적으로 모니터링하고 관리한다.

2. 교육과정 이수방법

1) 스포츠앤테크놀로지학과의 교육과정에서 교양 교육과정은 핵심역량교양필수, 기초학문교양선택으로 구분되며, 모든 학생은 전공 개설 과목 중 전공과목 48학점 이상을 이수하여야 한다. 모든 전공 개설 과목은 기본소양과 전공 능력을 배양하기 위해 전공심화 과목으로 구성되어있다.
2) 졸업에 필요한 학점은 120학점 이상이며, 교육과정편성표상의 모든 과정 및 각 학과에서 요구하는 전공교육과정을 필히 이수하여야 한다.
3) 교육과정별 최저이수학점을 취득하지 못한 자는 졸업대상에서 제외되므로 취득학점을 확인하여 반드시 이수하여야 한다.
4) 타 학과(학부) 학생이 스포츠앤테크놀로지학과에 개설된 전공을 복수전공 또는 부전공으로 이수하기를 희망할 경우, 해당 전공을 복수전공은 36학점 이상, 부전공은 21학점 이상

이수하여야 한다.

5) 공통 교육과정과 응용실무 교육과정으로 구성된다. 기초공통 교육과정은 전공능력을 배양하기 위해 기본적으로 필요한 이론과 방법을 학습하는 교육과정이며, 응용실무 교육과정은 기초공통 교육과정의 이론과 방법을 보다 심도 있게 배우고 실습을 통해 다양한 응용방법들과 실무능력을 습득하기 위한 교육과정이다.

3. 필수과목 이수계획표

학기 / 학년	1 학 기		2 학 기	
	교 과 목 명	학점	교 과 목 명	학점
1	MZ세대대인관계* MZ세대자기계발* MZ세대글쓰기와토론* Global English1* 기초학문교양선택(택1)** 전공심화(선택)	2 2 1 2 3~6 6	MZ세대창의력* MZ세대문제해결* MZ세대법이야기* Global English2* 기초학문교양선택(택1)** 전공심화(선택)	2 2 1 2 3 9
	합 계	12~19	합 계	12~19
2	World English1* 기초학문교양선택(택1)** 전공심화(선택)	2 3~6	World English1* 기초학문교양선택(택1)** 전공심화(선택)	2 3~6
	합 계	12~19	합 계	12~19
3	전공심화(선택)		전공심화(선택)	
	합 계	12~19	합 계	12~19
4	전공심화(선택)		전공심화(선택) 졸업논문 및 시험***	
	합 계	12~19	합 계	9~19

* 핵심역량교양필수: MZ세대대인관계, MZ세대자기계발, MZ세대글쓰기와토론, MZ세대창의력, MZ세대문제해결, MZ세대법이야기, Global English 1-2, World English 1-2 (10과목 18학점)

** 기초학문교양선택: 단과대 예외 없이 5개 영역 별 최소 3학점, 총 15학점 이수

*** 졸업논문 및 시험 (P학점(Pass/Non-Pass) 적용)

4. 학과 교육목표

본 학과는 스포츠앤테크놀로지 전문 및 실기 능력을 기반으로 4차 산업혁명 시대의 스포츠 산업에서 필요로 하는 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

(1) 스포츠의 기초지식 및 이론을 체계적이고 종합적으로 이해시키고, 현장을 파악하고 분석할 수 있는 능력을 고양한다.

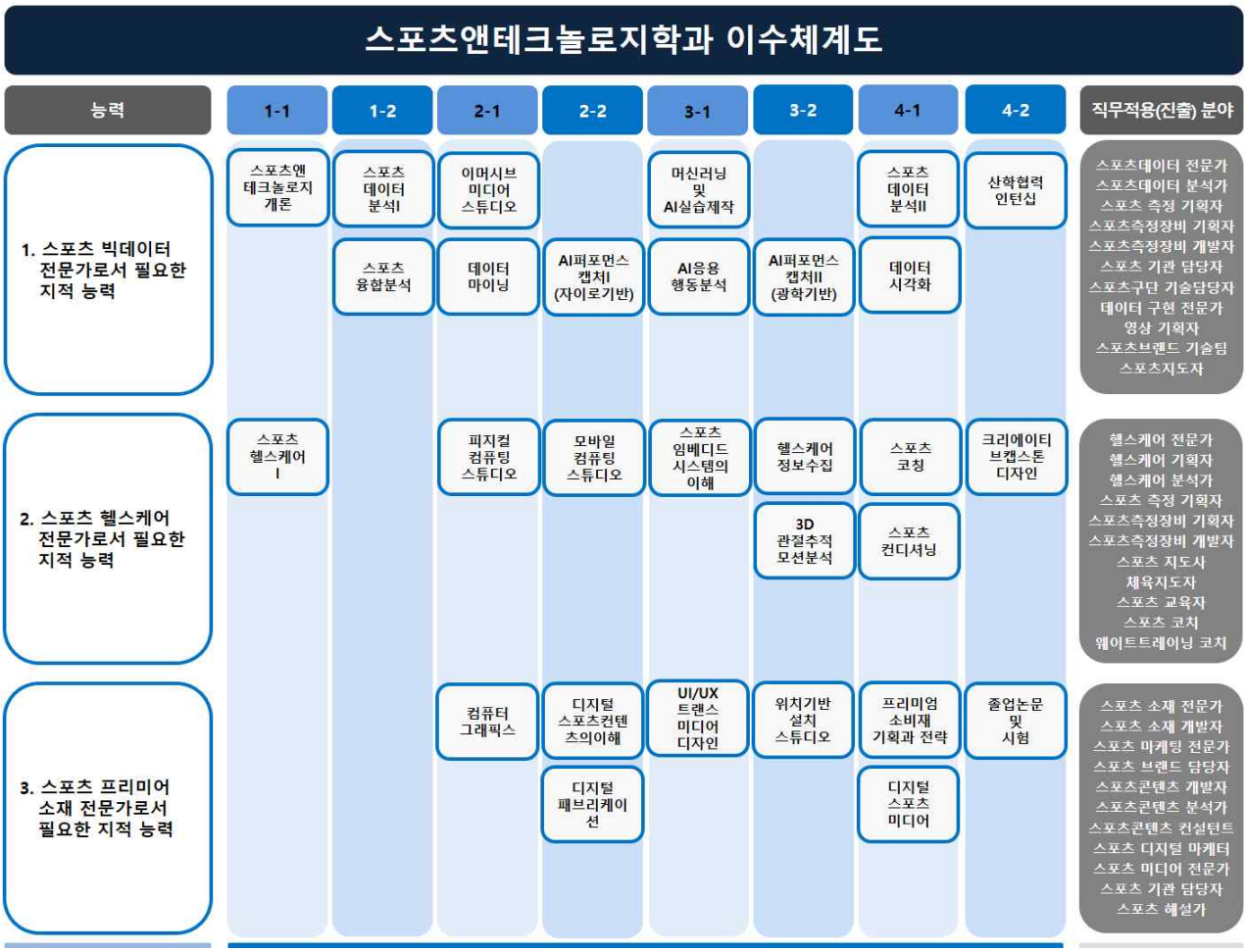
(2) 현대사회의 첨단 테크놀로지 환경에 적응할 수 있는 기본 지식과 자질을 갖춘 첨단산업의 전문인을 양성한다.

(3) 스포츠산업에 적합한 인재가 되도록 교육하고, 사회 구성원으로서도 기여할 수 있는 기본적인 소양과 교양을 갖춘 인격체를 양성한다.

5. 전공과정 이수방법

본 학과는 교양교육과정(핵심역량 교양필수, 기초학문교양선택)을 이수해야 하며, 전공교육과정(전공(48학점), 복수전공(36학점), 부전공(21학점), 일반선택과정(타과 과목)으로 구분된다. 졸업에 필요한 학점은 최소 120학점 이상이다.

6. 이수체계도



7. 전공능력 이수계획표

학년	학기	세부 교육목표	해당 교과목명
1	1	공통 기초 과정을 통해 스포츠와 테크놀로지에 대한 전반적인 이해를 돕는다.	- 스포츠앤테크놀로지개론 - 스포츠헬스케어I
	2	공통 기초 과정을 통해 스포츠의 기본 메커니즘과 지식을 학습한다.	- 스포츠데이터분석I - 스포츠융합분석
2	1	중급 과정의 시작으로 필수적인 과목들을 통해 전공능력의 기초를 함양한다.	- 이머시브미디어스튜디오 - 데이터마이닝, 컴퓨터그래픽스 - 피지컬컴퓨팅스튜디오
	2	중급 과정의 필수 과목들을 통해 전공의 기초와 실무를 학습한다.	- AI퍼포먼스캡처I(자이로기반) - 모바일컴퓨팅스튜디오 - 디지털스포츠컨텐츠의이해, 디지털패브리케이션
3	1	중급 심화 과정으로 세부적인 기술에 대한 이해와 실무를 학습한다.	- 머신러닝및AI실습제작 - AI응용행동분석, 스포츠임베디드시스템의이해 - UI/UX트랜스미디어디자인
	2	중급 심화 과정으로 세부적인 기술에 대한 이해와 실무를 학습한다.	- AI퍼포먼스캡처II(광학기반) - 헬스케어정보수집 - 3D관절추적모션분석, 위치기반설치스튜디오
4	1	고급 과정으로 학습과정의 실용적·실무적 능력을 극대화 한다.	- 스포츠데이터분석II, 데이터시각화 - 스포츠코칭, 스포츠컨디셔닝 - 프리미엄소비재기획과전략, 디지털스포츠미디어
	2	고급 심화 과정으로 핵심역량을 실제 업무와 연결해 학습한다.	- 산학협력인턴십 - 크리에이티브캡스톤디자인 - 졸업논문및시험

8. 교과목 해설

ST1001 스포츠앤테크놀로지개론(Sports & Technology Literacy) 강의 3시간 3학점
스포츠앤테크놀로지학과에서 다루게 될 스포츠와 테크놀로지가 융합되는 다양한 산업 분야 현상을 이해하기 위한 기본적인 지식을 학습하고, 각각의 실제 적용현장들을 소개한다.

ST1002 스포츠헬스케어1(Sports Health Care 1) 강의 및 실습 3시간 3학점
운동 참여자의 디지털 측정 및 진단에 중요한 요소 중 하나인 스마트 센서, 디스플레이, 저전력 무선 통신, 모바일 운영체제 등을 배우기 위한 과정으로 Wearable computer, Smart clothes, HMD(Head-mounted display), Smart Sensor 등의 착용 및 측정, 전송 기초를 학습한다.

ST1003 스포츠데이터분석1(Sports Data Analysis 1) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠앤텍 전공생으로서 컴퓨터 프로그래밍 요소를 가장 먼저 접할 수 있는 수업으로, 스포츠 측정 장비에 대한 이해도를 높이고 개별 측정 장비로 도출된 데이터 분석 기초 프로젝트를 수행한다.

ST1004 스포츠융합분석(Sports Convergence Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점
전공학생들이 팀을 이뤄 스포츠 데이터 융합분석 프로젝트를 수행함으로써 현장을 이해하는 실습 과정으로, 본과 모션 캡처 스튜디오를 활용하여 실사 촬영 영상과 Sports performance 측정 데이터 간의 융합분석을 시도한다.

ST1005 이머시브미디어스튜디오 강의 및 실습 3시간 3학점
(Immersive Media Studio)
스포츠 동작 구현 시 참고해야할 사항을 학습하고 실습함으로써 현장을 이해하는 과정으로, 본과 실내 수업공간에서 AR/VR/XR 등이 접목된 다양한 디바이스 및 플랫폼을 활용하여 기초적인 지식을 함양하고 활용해 본다.

ST1006 데이터마이닝(Data Mining) 강의 및 실습 3시간 3학점
빅데이터 환경 속에서 체계적이고 자동으로 통계적 규칙이나 상호 연관성, 패턴 등을 찾아내는 방법을 학습하고, SAS, R 등을 활용한 데이터 마이닝과 Map Reduce를 활용한 빅데이터 처리 기술을 실습한다.

ST1007 피지컬컴퓨팅스튜디오(Physical Computing Studio) 강의 및 실습 3시간 3학점
현실세계와 컴퓨터세계를 데이터를 통해 연결하는 피지컬 컴퓨팅에 대해 이해하고, 아두이노, 라즈베리파이 등을 활용한 3D Motion Capture 또는 행동 분석을 위한

센싱 기술을 학습하고 실습한다.

ST1008 컴퓨터그래픽스(Computer Graphics) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠앤텍 전공생의 컴퓨터 프로그래밍 기초지식 함양을 위해, 컴퓨터를 이용해 HMD와 같은 3차원 영상 정보를 전달할 수 있는 출력방식과 영상 조작 및 신규 영상 제작을 위한 컴퓨터 그래픽스 기초과정을 학습한다.

ST1009 AI퍼포먼스캡처I(자이로기반) 강의 및 실습 3시간 3학점
(AI Performance Capture I)
AI(artificial intelligence)에 대한 특성과 환경을 학습하고, Rokoko Smart Suit , Xsens 등 자이로 기반 모션캡처 장비를 활용하여 스포츠 동작을 CG 기반의 측정 소프트웨어에 적용하는 지식을 학습하고 실습을 진행한다.

ST1010 모바일컴퓨팅스튜디오(Mobile Computing Studio) 강의 및 실습 3시간 3학점
휴대성이 뛰어난 스마트폰 등 모바일 디바이스용 App과 콘텐츠 제작을 위한 프로그래밍 학습 및 실습 과목으로, iOS, Android 등의 OS를 바탕으로 ARkit, Wearable, Camera 등을 활용한 스포츠 데이터 측정 및 수집을 학습한다.

ST1011 디지털스포츠컨텐츠의이해 강의 및 실습 3시간 3학점
(Understanding of Digital Sports Contents)
시대의 변화와 기술의 발달에 따른 디지털 스포츠 콘텐츠의 변화를 이해하고 각각의 특징을 학습한 뒤, 디지털 스포츠 콘텐츠의 스포츠 현장 내 활용법을 프로젝트 단위로 묶어서 토의하고 실습한다.

ST1012 디지털패브리케이션(Digital Fabrication) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠 소재 분야에 대한 이해와 경험을 습득하기 위해서, 3D 모델링, 볼류메트릭 캡쳐 등의 기법으로 구현한 3D 스포츠 프리미엄 소비재와 Wearable 모델을 실제 3D 프린터를 활용하여 모델링과 프린팅뿐만 아니라 몰딩 등 다양한 기법을 학습하고 실습한다.

ST1013 머신러닝및AI실습제작(Machine Learning and AI) 강의 및 실습 3시간 3학점
각종 스포츠를 통해 측정된 빅데이터를 기반으로 한 머신러닝과 인공지능(AI) 분석 및 활용을 극대화하기 위한 시스템 구축 방법을 학습하고, 시스템의 운용 노하우와 각종 상황별(트러블 슈팅, 장애 등) 대응 방법을 습득한다.

ST1014 AI응용행동분석(AI Applied Behavior Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠 동작분석을 위한 딥러닝 기반 지능형 영상관제 시스템을 학습하고, 이미지를 통한 신체위치 추정 및 추적을 위해 Convolution 연산과 NxM Matrix 확률 값에 대

한 학습 및 실습을 진행한다.

ST1015 스포츠임베디드시스템의이해 강의 및 실습 3시간 3학점
(Sports Embedded Systems)
각종 스포츠 종목별·상황별 측정 장비 또는 측정 도구, 운동 도구 등에 사용되는 임베디드(embeded) 기술에 대한 기초적인 지식과 활용 범위를 학습하고, 활용 방법을 실습한다.

ST1016 UI/UX트랜스미디어디자인(UI/UX Trans-media Design) 강의 및 실습 3시간 3학점
UI(user interface) 및 UX(user experience)에 대한 특성과 차이점, 적용 환경을 학습하고, 다양한 미디어 디바이스에서 데이터를 구현할 수 있도록 유저 인터페이스(UI) 및 유저 경험(UX)을 이해하고 실습한다.

ST1017 AI퍼포먼스캡처II(광학기반)(AI Performance Capture II) 강의 및 실습 3시간 3학점
AI(artificial intelligence)에 대한 특성과 환경에 대한 이해를 바탕으로, OptiTrack 등 광학 기반 모션캡처 장비를 활용하여 버추얼 프로덕션(Virtual Production) 등 CG와 실사를 접목하는 콘텐츠 제작하고 실습한다.

ST1018 헬스케어정보수집(Health Care Information Gathering) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠 동작 시 신체에 부착 또는 장착하는 RFID 시스템을 이해하고, Tag, Label, Card 등의 다양한 형태별 인식 방법 및 설치 방법 학습하며, Smart Watch, Smart Clothes, Smart Cap 등의 헬스케어 데이터 측정 장비를 활용하여 실습한다.

ST1019 3D관절추적모션분석(3D Joint Tracking Motion Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점
Premium 체형분석 장비를 활용하여 근골격 예측시스템을 통한 입체적 체형 및 자세분석 예측 시스템을 학습하고, 검사자의 현재 상태를 기준으로 미래의 예측 치까지 추적 분석을 실습한다.

ST1020 위치기반설치스튜디오 강의 및 실습 3시간 3학점
(Location-based Installation Studio)
모바일, XR, 진열 공간 등에서 구현되는 프리미엄 소비재의 전시효과를 학습하고, 스포츠 분야별·제품별 실제 배치 공간과 유사한 가상 환경에 매치하는 인터렉티브 실습을 진행한다.

ST1021 스포츠데이터분석II(Sports Data Analysis II) 강의 및 실습 3시간 3학점
스포츠앤텍 전공생으로서 확률 및 통계 기법에 대해 학습하고, 종목별 상황을 이해한다. 또한, 개별 측정 장비(Trackman, Swingcatalyst, GC Quad 등)를 활용하여 수집되고 도출된 데이터를 종합하여 분석하는 방법을 학습한다.

ST1022 데이터시각화(Data Visualization) 강의 및 실습 3시간 3학점
빅데이터를 인지 및 이해할 수 있도록 시각화하는 작업을 학습하고, 디지털 라이팅과 렌더링 과정을 통해 정보를 시각화하는 과정과 표현법을 실습하여, 다양한 스포츠 분야에서 데이터를 활용하기 위한 Visualization을 시도한다.

ST1023 스포츠코칭(Sports Coaching) 강의 및 실습 3시간 3학점
코칭의 기본 메커니즘을 이해하고, 이를 바탕으로 스포츠 종목별로 각각의 현장에서 활용 가능한 코칭법을 학습하고 지도자로서의 소양을 기른다.

ST1024 스포츠컨디셔닝(Sports Conditioning) 강의 및 실습 3시간 3학점
각종 장비를 통해 수집된 건강 정보를 바탕으로 바디 컨디셔닝 코칭을 학습하고, 나이별·성별 특성을 고려한 데이터 기반 바디 컨디셔닝 및 트랙킹을 실습한다.

ST1025 프리미엄소비재기획과전략 강의 3시간 3학점
(Premium Consumer Goods Planning & Strategy)
스포츠 프리미엄 소비재 각각의 특징을 고려한 상품 기획이론과 방법을 소개하고, 각각의 스포츠 환경과 시대적 트렌드를 고려한 프리미엄 소비재 마케팅 전략 도출 및 실행기법을 학습한다.

ST1026 디지털스포츠미디어(Digital Sports Media) 강의 3시간 3학점
디지털 스포츠미디어 환경을 이해하고, 스포츠 프리미엄 소비재의 종류별로 활용되고 있는 미디어의 특징과 활용 환경을 바탕으로 디지털 스포츠 미디어를 활용한 프리미엄 소비재 마케팅 기법을 학습한다.

ST1027 산학협력인턴십(Industry Cooperation Practicum) 실습 3시간 3학점
전공학생들이 스포츠앤테크놀로지학과와 산학협력으로 연계된 회사의 현장에 인턴으로 단기 프로젝트를 수행함으로써 현장을 이해하고, 과정을 통해 배운 내용들을 적용해 보는 실습 과정을 수행한다.

ST1028 크리에이티브캡스톤디자인(Creative Capstone Design) 실습 3시간 3학점
본 과정은 스포츠앤테크놀로지학과의 전공학생들이 학교에서 배운 과정과 교과목을 토대로 프로젝트를 직접 기획·설계·제작하게 하여 산업 현장에서 필요한 인재를 육성하는 프로그램이다.

ST1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination) P학점
졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학과에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다.

6. 학과 졸업 요건 : 특성화 요건

구 분	졸 업 요 건	비 고
영어특성화*	1)TOEIC 700점 이상 2)TOEIC Speaking Level 5 이상 3)영어특성화영역 2과목(4학점) 이상 이수	택 1

* TOEIC 및 TOEIC Speaking 점수는 졸업일 기준으로 2년 이내의 것을 인정함

※ 학과 졸업요건을 충족하지 못한 경우에 '졸업논문 및 시험'은 불합격 됨

7. 학과 졸업 요건 : 학과 내규

1. 학교 규정에 따른 졸업요건 충족
2. '졸업인증제'에 따라 CREOS 인증을 획득하여야 함
3. 전공 수업 졸업 이수 규정

구 분	내 용
학년별 전공과목 이수 및 졸업요건	- 1학년 : 매 학기 1학년 전공심화 2과목 이상 수강해야 한다. - 2학년 : 매 학기 2학년 전공심화 2과목 이상 수강해야 한다. - 3학년 : 매 학기 3학년 전공심화 3과목 이상 수강해야 한다. - 4학년 : 매 학기 4학년 전공심화 2과목 이상 수강해야 한다. - 4학년은 졸업논문·시험을 통과해야 한다.
부전공, 복수전공 학생	- 스포츠앤테크놀로지학과 내규를 적용하지 않는다. (본인 학과의 내규 적용)
편입 학생	- 스포츠앤테크놀로지학과 내규는 3, 4학년만 적용한다.

1) 졸업논문및시험은 소속 전공의 논문 및 시험을 충분히 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 한하여 참여자격을 부여한다. 해당 전공의 논문 및 시험을 수행 할 능력을 갖추었는가의 여부는 1학년, 2학년, 3학년 총 3개년 6학기에 걸쳐 1학년과 2학년은 매 학기 소속 전공의 과목을 6학점, 3학년은 9학점 이상 이수했는가의 여부로 판단한다. 4학년은 졸업 논문 및 시험 준비 기간 중 전공과목을 반드시 6학점 이상 이수하도록 한다. 타과에서 부전공, 복수전공을 진행하는 경우 스포츠앤테크놀로지학과의 내규를 적용하지 않으며 본인 학과의 내규를 우선 한다. 편입학자는 3학년, 4학년에 한하여 스포츠앤테크놀로지학과 내규를 적용한다.

2) 졸업논문 및 시험 과목은 P학점(Pass/ Non Pass)으로 산정된다. 졸업 시험은 12월 중 기말고사 기간에 실시한다. 졸업시험 과목은 전공과목에서 출제되며, 졸업시험 문제은행에서 출제된 문제들을 기준으로 시행된다.

Ⅰ 융합전공 교육과정 안내 Ⅰ

4차 산업혁명시대에 디지털기반 창의인재 양성은 대학의 중요한 역할로써, 융합대학은 기술이나 전문지식을 익힐 뿐 아니라 전 세계 여러 문제와 상황에 대처할 수 있는 '능력'을 키우는데 중점을 두고 있다. 창조융합에 요구되는 상황판단, 문제분석, 문제해결, 종합적 분석, 소통, 공감을 위해 기존 전공중심 교육방식에서 벗어나 다양한 학문 간 융합과 지역, 산업체 협업을 통한 사람 간 융합의 상위역량을 강화 혁신 융합교육시스템이다. 대학 내 강점 분야인 패션, 뷰티, 예술, 문화, 공연, 콘텐츠 분야에 4차 산업혁명기술인 AR, VR, Big Data, IOT 기술을 융합해 한국인의 전통감성과 기술을 갖춘 세계적 창의인재양성을 교육목표로 한다.

1. 정 의

- 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(부)가 연계하여 개설 운영하는 교육과정으로 모든 과정을 이수한 자에게 제2전공을 인정하여 졸업 시 2개의 학위를 수여하는 제도임

2. 신청 대상

- 본교에서 1학년(33학점)이상을 수료한 재학생은 누구나 신청 가능(편입생, 외국인 가능)

3. 신청 절차

- 별도의 융합전공신청서 제출 없이 수강신청 시 융합전공 신청으로 가능

4. 이수 방법

- 융합전공은 제1전공으로 선택할 수 없으며, 부전공 및 복수전공으로 인정하지 않음
- 융합전공의 이수방법은 해당 융합전공 교육과정 36학점 취득 및 졸업요건 이수를 원칙으로 함
- 제1전공과 융합전공의 동일 교과목에 한해 융합전공별 허용범위 내에서 중복학점 인정 가능
- 다전공 이수자로서 제1전공 및 융합전공을 모두 이수해야 하며, 융합전공 포기 및 제1전공만 이수하고자 할 경우 제1전공 학과(부) 졸업요건을 충족하여야 졸업 가능
- 융합전공 중도포기 시 기 이수한 융합전공 교과목은 일반선택으로 전환됨

5. 학위 수여

- 융합전공을 이수하면 졸업 시 제1전공 학위와 융합전공 학위를 받게 됨(학위증에 제1전공과 융합전공 학위 병행 표기)
- 제1전공 졸업요건 미 충족 시 융합전공(36학점) 졸업요건을 충족하였더라도 졸업불가(융합전공 만

으로는 졸업 불가)

6. 운영 현황

융합전공명	주관학과명	참여학과	학사학위명
사이버드론봇학	군사학과	컴퓨터공학과, 소프트웨어학과 전자공학과	융합학사
핀테크	금융정보공학과	컴퓨터공학과	융합학사
첨단인터렉티브공연	공연예술학부	영화영상학과, 디자인학부	융합학사
패션디지털트랜스포메이션	공연예술학부 (무대패션전공)	경영학부, 컴퓨터공학과	융합학사

7. 유의 사항

- 자신의 수학능력, 이수 가능학기, 이수과목 등을 고려하여 신중하게 선택하여야 함
- 상황에 따라 9학기 이상 등록하여 이수해야 할 수 있음을 감안 하여야 함
- 융합전공 이수 시 해당 융합전공의 졸업요건을 반드시 충족하여야 함
- 융합전공 교육과정 및 지정교과목 등의 자세한 사항은 해당 융합전공 주관학과로 문의.
- 융합전공은 주관학과 및 참여 학과의 사정에 따라 교육과정의 변동이 있을 수 있음.
- 융합전공을 이수하고자 9학기차 이상 등록 시 수강신청에 관한 시행세칙 제5조에 따라 등록금을 납부하여야 함.

8. 공통교과목 해설

MC0004 산업체연계형 캡스톤디자인1(The Industry-linked Capstone Design1) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 귀성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양하는 교과목임.

MC0005 산업체연계형 캡스톤디자인2(The Industry-linked Capstone Design2) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 귀성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0006 산업체연계형 캡스톤디자인3(The Industry-linked Capstone Design3) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 귀성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0007 산업체연계형 캡스톤디자인4(The Industry-linked Capstone Design4) 실습 3시간 3학점

산업체연계형 캡스톤디자인 교과목은 기업/지역에서 요구하는 문제를 팀프로젝트 형식으로 해결하는 교과목으로 실제 기업/지역에서 발생하는 문제점 개선/해결 또는 신규 프로젝트 진행을 위한 팀을 귀성하여 재학생이 보유한 전공역량을 실무프로젝트에 적용할 수 있도록 한학기동안 진행함으로써 전공역량 강화 및 실무능력을 배양한다.

MC0008 Creative Project Management(Creative Project Management) 강의및실습 3시간 3학점

Design Thinking 기반의 수혜자 중심적 창의적 문제해결 방법론과 Agile 기반의 프로젝트 관리방법의 이해를 통하여 프로젝트 아이디어의 발굴 및 효율적인 프로젝트 프래닝 방법을 습득하고, 이를 통한 이종전공간 융합프로젝트의 기획/추진 방법을 습득하는 것을 목표로 한다.

MC0009 Python Programming 기초(Python Programming Basic) 실습 3시간 3학점

본 과정은 파이썬이라는 오픈소스 프로그래밍을 바탕으로 프로그래밍의 기본 이슈들을 살펴보며, 프로젝트를 통해 간단한 Computational Art제작을 시도한다. 예술, 디자이너의 도구로 쓰이는 다양한 소프트웨어는 효용을 높이이기 위해 개인적인 코딩이 가능하다. 예술과 기술의 접목을 목표로 하는 융합전공 비공학 출신 학생들에게 문제 해결 능력을 기르는 것에 목적을 둔다.

MC0010 Python을 활용한 Big Data 분석(Big Data Analysis using Python) 강의및실습 3시간 3학점

기본적인 시각화 디자인과 평가원리, 대규모 데이터의 취득, 파싱, 분석 방법 등을 다룬다. 또한 다변수, 시간상, 텍스트 기반, 지역-공간, 계층적 및 네트워크와 그래프 기반의 다양한 데이터를 시각화하고 활용하는 기술 등을 학습한다.
데이터 시각화 및 분석의 기본적인 특성과 다양한 제작 및 해석에 관한 이론이해,
데이터 시각화 관련 대표적인 해외 사례 등을 통한 데이터 처리와 시각화 및 분석 활용 능력,
단순한 지식 전달에 그치지 않고, 데이터 시각화 및 분석의 효율성과 전달자의 의도 등을 정확

히 분석하는 인사이트를 정보의 본질을 파악할 수 있는 능력 향상을 목적으로 한다.

MC0011 AI & Machine Learning(AI & Machine Learning) 강의및실습 3시간 3학점

머신러닝의 기본적인 이론에 해당하는 공업수학 이론으로 벡터 / 매트릭스의 이론을 다룰 것이며 AI와 머신러닝에 해당하는 문법 및 데이터 랭글링과 수치형과 범주형 데이터 다루기 등의 실습, 그리고 핸즈온 머신러닝 중 tensor flow의 내용을 학습한다.

MC0012 AR/VR Contents 기획(AR/VR Contents Development) 실습 3시간 3학점

본 과정은 VR (가상현실), AR (증강현실), MR (혼합현실) 매체에 대한 이해를 바탕으로 한 학기 동안 실제 프로토타입을 제작하는 프로젝트 수업. 업계에서 널리 사용중인 Unity 3D 게임엔진을 기준으로, HTC Vive SDK 및 Microsoft Hololens SDK를 활용하며 기획, 연출, 3D모델 제작, 게임 프로그래밍 등 XR 콘텐츠 제작의 전반적인 과정을 학습한다.

MC0013 HUB와 영상제작(HUB and Video Production) 실습 3시간 3학점

패션 영상은 작가의 상상력을 바탕으로 디자인 요소뿐만 아니라 스타일, 감성, 음악, 메시지 등의 패션에 대한 모든 생각과 다양한 의미의 패션이미지를 표현한 창작물이다. 본 교과목은 표현방법과 표현주제에 있어서 다양한 양상을 보이며 확장되고 있는 패션영상을 기획하고, 허브 공연 영상을 스테이지별 컨셉에 맞게 스토리텔링하여 제작한다.

MC0014 Entertainment Technology(Entertainment Technology) 실습 3시간 3학점

본 과정은 예술/문화를 아우르는 엔터테인먼트 분야와 공학/기술을 아우르는 테크놀로지 분야의 접목을 이해하는데 그 목적을 두고, 학습자들은 여러 사례 분석과 업계 전문가 특강을 통해 엔터테인먼트테크놀로지 학문에 대한 이해를 바탕으로 향후 게임/방송/영화/애니메이션/미디어아트 등 다양한 분야로 관심을 넓히는 기회가 될 것이다.

▮ 사이버드론봇학 ▮

(Cyber Drone Bot Studies)

1. 교육목표

본 융합전공 과정은 컴퓨터, 전자, 군사과학기술 지식이 융합된 사이버드론봇(드론+로봇) 운용 능력을 구비하여 현대전쟁 및 미래전쟁을 주도하는 전문 인력과 이를 지원하는 연구인력 및 방위산업 전문 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도

필수과목 선택과목

구분	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
ICT 기본 능력	프로그래밍 기초	컴퓨터구조 암호론	컴퓨터네트워크 파이썬 프로그래밍	제어공학		
ICT 심화 능력			지능시스템 인증시스템	혼합현실 디지털영상처리	빅데이터 분석 임베디드 시스템 컴퓨터제어 설계및실험	인공지능기초 딥러닝
국방기본 능력	기술혁신관리 현대전이해	군사혁신 미래전개론	드론운용	통합군수관리		
ICT 국방 융합능력			국방획득사업 관리	사이버전 방위산업	워게임 국방연구개발	무인자율전투 체계 C4ISR체계 운용

사이버드론봇학 융합전공에서는 컴퓨터·전자·정보통신기술(ICT)들이 국방부문에 창의적으로 적용되어 실제 현장에서 활용할 수 있는 인력양성에 주안점을 두고 있다. 따라서 컴퓨터공학과, 소프트웨어학과, 전자공학과에서 컴퓨터·전자·정보통신기술 분야에 관련된 기본 지식과 심화된 전문 지식을 습득할 수 있도록 교과목을 편성하고 있다.

ICT분야에서는 ICT관련 기본능력과 심화능력을 배양할 수 있도록 컴퓨터공학, 소프트웨어학, 전자공학 관련 과목을 편성하였고, 군사학 분야에서는 현대전 및 미래전을 주도할 수 있는 전문가 및 지원인력 양성을 위해 야전부대의 전투현장에서 활용가능하고 산업체 및 연구기관에서도 공통적으로 활용 가능한 국방기본능력과 ICT국방 융합능력을 배양할 수 있도록 실습 위주로 학습할 수 있는 교과목 위주로 편성하였고, 특히, 교육과정을 통해 국가 드론자격증인 초경량비행장치조종자 자격증외에도 드론항공촬영, 드론정비 자격증 등 다수의 드론 관련 자격증을 취득할 수 있도록 전문 교강사를 운용한다.

교육과정은 총 28개 과목(74학점)으로 편성하는데 군사학과 13개 과목(39학점), 컴퓨터공학과 9개 과목(27학점), 소프트웨어학과 4개 과목(12학점), 전자공학과 2개 과목(6학점)으로

구성한다. 이 중 전공필수 과목은 4개 과목이며 군사학과 2개 과목(기술혁신관리, 드론운용), 컴퓨터공학과 1개 과목(컴퓨터구조), 소프트웨어학과 1개 과목(프로그래밍기초)이다.

사이버드론봇학 융합전공의 교육과정 이수는 첫째, 융합전공의 필수과목, 선택과목의 각 교과목을 각각 선수과목, 후수과목으로 구분하고, 학년 및 학기별로 순차적으로 이수함을 기본 원칙으로 한다. 그러나 수강시간표의 중복 등으로 인해 선수과목을 먼저 수강할 수 없는 경우에는 후수과목을 먼저 수강 후 선수과목을 수강할 수 있다.

둘째, 학생들은 원전공을 기초로 맞춤형으로 교과를 이수해야 한다. 원전공이 군사학과인 학생은 ICT과목 위주로, 원전공이 ICT관련 학과(컴퓨터공학, 소프트웨어학, 전자공학)인 학생은 군사학 위주로, 원전공이 기타 전공인 학생은 군사학 과목과 ICT 과목을 균형 수강한다.

셋째, 사이버드론봇학 융합전공 과정에 편성된 과목과 동일한 교과목을 원전공 또는 교양과정에서 수강한 학생은 희망할 경우 사이버드론봇학 융합전공 과정에서도 수강한 것으로 간주할 수 있다.

3. 교과목 해설

SD1006 C4ISR체계운용(C4ISR System Operation)　　강의 및 실습 3시간 3학점

군 작전을 효율적으로 수행하기 위하여 전자 통신기술의 진보와 더불어 감시와 정찰기술이 보다 정밀하고 다양해져 적의 상황을 먼저 보고 먼저 공격할 수 있는 감시와 정찰 기능을 C4I에 결합한 C4I에 감시와 정찰을 유기적으로 결합한 C4ISR(Command, Control, Communications, Computers, Intelligence, Surveillance and Reconnaissance)체게 운용에 대해 알아본다.

SD1009 워게임(War Games)　　강의 3시간 3학점

다양한 전투상황을 모의할 수 있는 이론과 원리를 학습함으로써 보다 체계적으로 전투모의 실험을 수행할 수 있는 능력을 배양하고 나아가 워게임 및 국방 M & S 기법을 개선 발전시킬 수 있는 공학적 소양을 구비한다.

SD1010 기술혁신관리(Technology Innovation Management)　　강의 3시간 3학점

기술 진보의 속도가 빠르고 복잡하며 기술의 수명주기도 짧아지는 현실에서 공학, 자연과학, 관리의 원리를 결합하여 조직의 전략적이고 실무적인 목표를 수립하고 달성하기 위한 기술능력을 계획, 개발, 실현하는 기술혁신관리를 학습한다.

SD1011 현대전이해(Understanding Modern War)　　강의 3시간 3학점

첨단 군사과학기술에 의한 전쟁 뿐만 아니라 기본화기로 무장된 전사들에 의해 수행되는 다양한 유형의 현대 전쟁을 고찰하고, 과학기술 군사과학기술을 어떻게 추동하고 전쟁 양상을 변화시키는지를 이해한다.

SD1012 미래전개론(Introduction to Future War)　　강의 3시간 3학점

과학기술에 기반한 미래 사회의 변화와 군사과학기술이 군조직의 변화와 미래전쟁 양상의 변화를 예측해 보고 미래 사회와 미래 전쟁에 대비하고 준비하는 방향성을 설정한다.

SD1013 군사혁신(Revolution in Military Affairs)　　강의 3시간 3학점

무기를 포함한 군사용 유형자산과 전투력 운용방식, 조직 등에 대한 급격한 질적 변화가 상호 연계, 결합되어 기존 군사력의 전투수행 능력과 전투 효과를 큰 폭으로 향상시키고, 새로운 전쟁의 양상 및 수행방식을 창출하는 군사혁신을 이해한다.

SD1014 국방연구개발(Defense Research and Development) 강의 3시간 3학점
잠재적인 적에 대응하기 위하여, 전략적 기술우위를 유지하기 위한 목적으로 국방기술을 연구하거나 이를 통해 무기체계를 개발하는 국방연구개발을 이해하고 국방연구개발 정책과 추진체계를 학습한다.

SD1015 국방획득사업관리(Defense Acquisition Project Management) 강의 3시간 3학점
국방업무에 필요한 군수품에 대한 소요제기 및 결정, 획득 및 전력화하기 위해 전력지원체계를 구매 혹은 연구개발 및 생산하여 조달하는 과정과 관련된 절차와 제도, 조직 등을 적절히 관리하여 소요 군에 제공하는 국방획득사업을 이해한다.

SD1016 사이버전(Cyber Warfare) 강의 3시간 3학점
사이버전 기초지식을 함양하여 사이버 위협을 이해하고, 대응방안에 대한 기본 소양을 완성한다.

SD1018 드론운용(Drone Operation) 강의 3시간 3학점
군사용, 민간용으로 다양하게 활용되고 있는 드론의 일반, 시스템, 관련 법규 및 항공기상에 대해 학습함으로써 드론에 대해 전반적으로 이해하고 드론기체를 조종할 수 있는 기초기식을 획득한다.

SD1019 무인자율전투체계(Unmanned Autonomous Combat System) 강의 3시간 3학점
스스로 사고하고 학습할 수 있는 인공지능의 발전으로 가능해진 인간의 개입없이 작동하는 무기체계인 무인자율무기체계를 학습한다.

SD1020 통합군수관리(Integrated Logistics Management) 강의 3시간 3학점
군수관계관이 평시 및 전쟁시에 군사적인 목표를 달성하는데 필요한 군의 물적 수요를 충족시키기 위해서 소요 기획, 획득관리 및 운영유지의 전 수명주기간 적용하는 프로세스 활동이며, 보급, 정비 및 수송 지속지원의 기능활동이며 평시 및 전쟁시에 군사력 발휘를 확장하거나 제한하는 중요한 요소가되는 군수를 통합적 관점에서 학습한다.

SD1021 방위산업(Defense Industry) 강의 3시간 3학점
방위산업물자를 제조, 수리, 가공, 조립, 시험, 정비, 재생, 개량 또는 개조하거나 개발하는 방위산업을 이해하고 군사력 건설을 위한 무기체계의 구매 및 신규개발, 성능개량 등을 포함한 연구개발과 이에 수반되는 시설의 설치 등을 행하는 방위력개선사업 등 국방정책을 학습한다.

SD1101 프로그래밍기초(Fundamentals of Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점
C 프로그래밍언어의 학습을 통해 컴퓨터 프로그램의 동작원리, 문제해결방법, 알고리즘, 컴파일, 디버깅 등의 프로그래밍에 대한 기초적인 개념을 습득하고, C 프로그래밍언어의 문법을 학습하고 실습을 통하여 숙달함으로써 C 프로그래밍언어 구사능력을 배양한다.

SD1103 컴퓨터네트워크(Computer Networks) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모델을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

SD1104 딥러닝(Deep Learning) 강의 및 실습 3시간 3학점

기계학습은 데이터를 학습하여 스스로 원하는 알고리즘과 기술을 개발하는 인공지능의 한 분야이다. 딥러닝은 이러한 기계학습의 방법론 중의 하나로서 많은 층을 가지는 인공신경망 알고리즘이다. 현대에는 이러한 딥러닝 기술이 구현할 수 있는 환경이 제공됨으로써, 본 강좌에서는 여러 가지 딥러닝 방법을 공부하고 실습한다.

SD1105 빅데이터분석(Big Data Analysis) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터통신을 위한 통신의 기본 개념 및 네트워크의 구성이 소개된다. OSI모델을 참조하여 네트워크 서비스를 제공하기 위한 하위 4개 계층의 프로토콜을 중심으로 통신에 관한 기초이론과 LAN과 WAN의 기본구조와 개념을 배운다. LAN과 WAN에 관련된 프로토콜 및 광대역 고속통신의 기본적인 개념을 소개한다.

SD1201 컴퓨터구조(Computer Architecture) 강의 3시간 3학점

본 강좌는 컴퓨터구조 및 공학 뿐만 아니라 고성능 프로그래밍, 컴파일러, 운영체제에 관심있는 학생들을 위해 기본지식을 다루고자 한다. 강좌의 목적은 소프트웨어와 하드웨어의 상호작용하는 방법을 보다 잘 이해하도록 한다. 본 강좌는 컴퓨터응용분야에서 마주치는 다양한 병렬기법과 다양한 구조적 특징을 개발하는 방법을 다루며 파이프라인, 슈퍼스칼라, 멀티쓰래딩, 그래픽처리장치 그리고 병렬 마이크로프로세서를 포함한다. 또한 캐시, 가상 메모리, DRAM을 포함한 메모리 시스템 설계도 강의한다.

SD1202 컴퓨터제어설계및실험(Computer Control Design and Experiment) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 과목에서는 로봇과 같은 기계적 구동 시스템을 원하는 목적대로 제어할 수 있도록 하기 위하여 제어시스템의 구동 원리, 제어기 설계 및 해석 방법, 디지털 제어 시스템의 H/W 및 S/W 구현 방법 등을 배우고 이를 H/W 및 S/W 통합 개발 환경인 LabView 시스템을 이용하여 실습한다. 실습 과정에서 익힌 제어 시스템 설계 및 구현 방법을 적용하여 제어 응용 시스템을 설계하고 구현하는 학기과제를 수행한다.

SD1204 인증시스템(Authentication System) 강의 및 실습 3시간 3학점

다양한 암호화 기법, 전자키와 인증서, 암호화 프로토콜에 의한 서버정보보호, 부인방지, 전자결제 등 공개키 암호 알고리즘을 응용한 다양한 인증방법과 이를 이용한 인터넷상의 정보인증 등에 대하여 살펴보고 지식을 함양한다.

SD1205 임베디드시스템(Embedded System) 강의 및 실습 3시간 3학점

마이크로 프로세서 기반 시스템의 중요한 기술중의 하나인 임베디드(embedded) 시스템에 대하여, 그 구성요소인 하드웨어와 소프트웨어 대해서 분석하고, 시스템 설계 및 구현 기술을 습득한다. 임베디드 OS 로 널리 쓰이고 있는 Linux OS 에 대한 포팅, 사용법, 프로그래밍에 대해서 학습하며 인터럽트와 타이머 등의 기본적인 제어 장치에 대한 프로그래밍 방법과 각종 디바이스 드라이버의 및 네트워크 인터페이스 구현 방법 등을 이론과 실습을 병행하여 교육한다.

SD1206 디지털영상처리(Digital Image Processing)　　강의 및 실습 3시간 3학점

디지털 영상처리는 스마트폰 카메라를 필두로 무인주행자동차/로봇/드론, 공장자동화, CCTV, 의학, 영화산업, 인공위성. 미디어/웹 서비스 등과 같이 민수/산업/군용/의료/우주 등 실로 헤아릴 수 없는 분야에 널리 활용되고 있다. 본 교과는 디지털로 표현된 영상정보를 가공/변환하여 다른 정보 혹은 개선된 정보를 만들어 내는데 관련된 학문으로 높은 실용성을 가지고 있는 기술이라고 할 수 있다.

SD1207 파이썬프로그래밍(Python Programming)　　강의 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍 언어는 쉬운 문법과 높은 생산성으로 인해 많은 분야에서 주로 사용되는데, 유틸리티 제작, 웹 프로그래밍, 임베디드, 데이터베이스, 교육용, AI 등등에서 활용되고 있는 핵심 프로그램인 파이썬을 학습한다.

SD1208 암호론(Cryptography)　　강의 3시간 3학점

다양한 암호화 기법, 전자키와 인증서, 암호화 프로토콜에 의한 서버정보보호, 부인방지, 전자결제 등 공개키 암호 알고리즘을 응용한 다양한 인증방법과 이를 이용한 인터넷상의 정보인증 등에 대하여 살펴보고 지식을 함양한다.

SD1401 인공지능기초(Artificial Intelligence Basic)　　강의 3시간 3학점

인공지능(AI)은 컴퓨터를 사용하여 인간의 지능을 모델링하는 기술로서, 인간의 지능으로 수행할 수 있는 다양한 인식, 사고, 학습활동 등을 컴퓨터가 할 수 있도록 하는 방법을 연구한다.

SD1402 혼합현실(Digital Image Processing)　　강의 및 실습 3시간 3학점

가상현실과 증강현실 등의 혼합현실 뿐만 아니라 인공지능이 본격화될 포스트 코로나 사회와 관련하여 가상화된 미래 사회의 산업 및 문화에 대해 학습하고, 유무인복합 전투개념에 대한 이해를 넓힌다.

SD1999 졸업논문및시험(Graduation Thesis and Examination)　　P학점

졸업예정 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청하고 논문·시험 등으로 평가하며, 학교에서 요구하는 제반 자격시험 또는 기준을 통과하여야 한다. (Pass/Non-Pass)

□ 졸업 요건

졸업을 위해서는 전공필수 4개 과목을 포함하여 36학점 이상을 이수하고 졸업시험에 합격해야 한다. 다만 기술혁신관리, 드론운용, 프로그래밍기초, 컴퓨터구조 과목을 원전공 또는 교양과정에서 수강했을 경우에는 융합전공 과목 이수로 간주할 수 있다.

군사학과(2과목)	소프트웨어학과(1과목)	컴퓨터공학과(1과목)
기술혁신관리 드론운용	프로그래밍기초	컴퓨터구조

졸업시험은 전공필수 4개 과목 중 기술혁신관리, 프로그래밍기초, 컴퓨터구조 등 3개 과목에 대해 낙제(40점 미만) 과목없이 평균 60점 이상을 취득해야 한다.

다만, 국가공인 드론자격증인 「초경량비행장치 조종자 자격증」 획득한 학생은 졸업시험을 대체한다.

▌핀테크▐

(Fintech)

1. 교육목표

1. 금융/경영/경제에 대한 지식과 감각을 바탕으로 ICT를 활용하여 핀테크 콘텐츠를 개발, 경영 및 유통 할 수 있는 창조적인 인재를 양성한다.
2. ICT산업에 금융/경영 기법 및 분석기법을 융합하여 4차 산업 시대의 핀테크 영역 전반에 걸친 고부가가치 창출이 가능한 실천적 전문 인재를 양성한다.
3. 확산적 사고와 지식, 통합 능력을 갖추고 핀테크 산업 전반의 변화를 예측하고 분석하여 새로운 상품과 서비스를 제안할 수 있는 글로벌 미래 인재를 양성한다.

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도

○ 핀테크 융합 교과목 구성의 원칙

핀테크 관련 개념과 기술을 학습하기 위하여 핀테크 특성을 고려한 접근방법이 필요함

- 경영/경제 전반적인 지식 습득
- 금융모델의 분석 및 활용 능력 배양
- 다양한 환경에 적용가능한 ICT 기술 능력 배양

○ **교과목 구성**

핀테크 융합 전공에서 제시하는 Smart management track과 ICT service track에 따라 학습 목표를 달리함

- Smart management track: 경영/경제 전반적인 지식 습득 및 금융모델에 대한 이해
- ICT service track: 다양한 경영 및 금융에 적용 가능한 ICT 기술 능력 배양

Smart management track		ICT service track	
경제	현대경제의 다양한 내용과 경제학의 여러 이론을 대상으로 함	**ICT 기초**	다양한 ICT 기술의 기반이 되는 여러 이론 및 기술을 대상으로 함
재무	자금 조달과 이용, 투자, 자금계획 등에 기업 운영을 위한 여러 이론을 대상으로 함	**프로그래밍**	ICT 기술의 구현을 위하여 다양한 프로그래밍 언어를 습득하고 구현을 대상으로 함
금융	금융시장의 구성 요소와 기능, 금융기관의 기능과 역할, 금융상품의 이해등 금융관련 전반을 대상으로 함	**분석**	다양한 재무 및 금융 정보의 효율적인 구조화 및 분석등 대상으로 함

이 전공의 학생들은 기존 교과목의 조화를 기반으로 차별화된 토론식, 문제해결식, 실습식 교육을 통해 전문적 창의성과 융합적 역량을 습득하여 디지털화 되는 미래사회에서 요구하는 창의·융합적 사고를 지닌 글로벌 인재로 성장 할 수 있도록 한다.

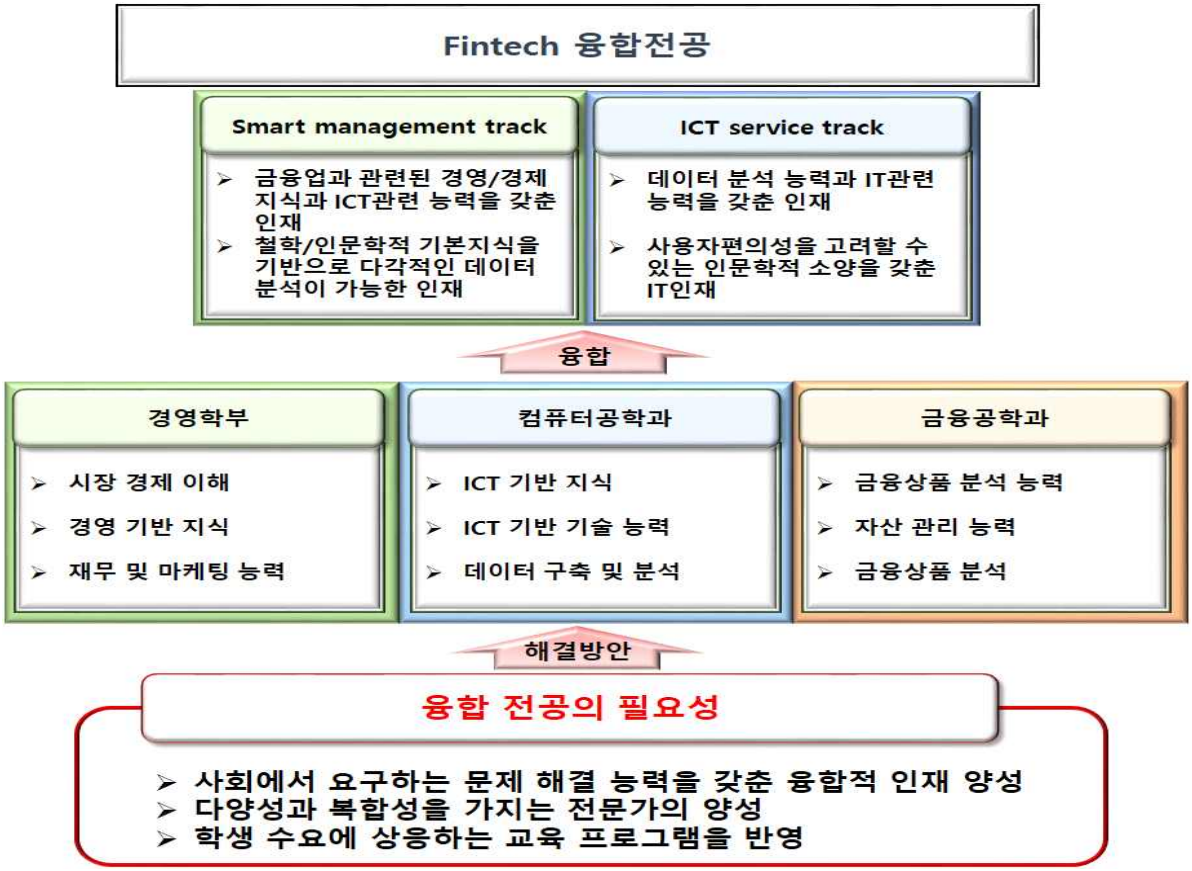
3. 진로분야

○ 핀테크 산업에 참여하고있는 IT회사와 금융회사들이 '핀테크' 인재를 요구함

- 핀테크 우수인재의 채용요건으로 핀테크산업의 특수성에 대한 이해가 필요함
- 전문성뿐 아니라 금융과 IT기술에 대한 이해가 필요함
- 핀테크산업은 역사가 매우 짧아 전문가들이 부족함

○ 핀테크 산업에 참여하고있는 IT회사와 금융회사들은 여신심사, 금융범죄 대책, 시스템개발 분야 등의 전문가를 필요로 함

- 지급결제 외에 핀테크기술을 활용한 새로운 사업모델을 제시하고 실행할 수 있는 기획자
- 금융관련 다양한 모델들을 이해하고 활용 가능한 금융전문가
- 다각적인 빅데이터 분석이 가능한 금융정보 분석 전문가
- 금융시스템에서 발생할 수 있는 다양한 해킹등을 예측하고 방지가능한 IT보안 전문가
- 금융시스템 개발시 필요 기능을 사용자입장에서 선정 및 개발 가능한 UI/UX 전문가



4. 교과목 해설

FT0101 C프로그래밍(C Programming) 실습 3시간 3학점

프로그래밍 작성 경험이 없는 수강생들을 대상으로 진행하며 내용으로는 프로그래밍의 기본 개념, C 언어의 문법, 변수와 상수, 프로그래밍의 기본 구성요소인 순차, 조건문, 반복문 , 배열 및 함수 등이 있다. 기본적인 개념에 대한 설명과 관련된 다양한 예제를 통해 이해를 증진하고 응용 및 심화 문제를 통해 C 언어를 활용한 문제 해결 능력을 배양하도록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0102 파이썬프로그래밍(Python Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

프로그래밍 경험이 거의 또는 전혀 없는 학생들이 문제 해결에 있어서 계산을 할 수 있는 역할에 대한 이해를 도우려하고 또한 학생들이 전공과 관련하여 유용한 목표를 성취 할 수 있는 프로그램을 작성하는 능력에 자신감을 갖도록 돕는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0201 자료구조(Data Structures) 강의 3시간 3학점

대용량의 자료를 효과적으로 구축하고 이를 효율적으로 운영, 관리할 수 있는 제반기법들을 학습한다. 이러한 기법들의 동작원리 및 장, 단점을 정확히 이해함으로써 다양한 정보처리 요구에 적절하게 부응할 수 있는 기술적 수단을 정확하게 선택할 수 있는 능력을 함양하고 효율적인 알고리즘을 고안할 수 있는 기술적 능력을 배양한다. 이를 위하여 기본적으로 객체지향적 방법론과 추상자료형 개념을 재 고찰하고 포인터, 배열 및 구조체의 역할을 구체적으로 학습한다. 리스트, 스택 및 큐와 같은 기초적인 자료구조 형태를 이해하고 이를 객체지향적으로 구현하는 방법을 익힌다. 더불어,

효율적인 문제해결 방법으로서의 알고리즘의 효율성을 분석하는 방법을 배우며 정렬과 탐색 알고리즘과 트리 알고리즘을 학습한다. 또한, 해시나 균형 탐색트리와 같은 심화된 탐색방법들을 배우며 앞에서 학습한 내용을 기반으로 다양한 종류의 알고리즘들을 소개한다. 공학은 주어진 도구들을 조합하여 효율적인 문제해결 방안을 도출하는 과정을 다루는 학문이다. 공학적 문제해결의 관건은 문제 특성에 맞게 해결 도구들에 대한 적절한 조합을 선택하는 것이다. 본 교과목은 각 도구들의 구현 방식을 익히고 이들이 가지고 있는 장단점을 소개하여 문제해결을 위한 선택 및 조합 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0202 미시경제(Microeconomics) 강의 3시간 3학점

미시경제학에서는 소비자이론, 생산자이론 및 시장이론을 통하여 자원배분 및 소득 분배에 있어서 시장경제의 작동원리를 이해하고, 나아가서 시장기구의 실패와 이에 따른 정부의 역할을 논의한다.(개설학과:경영학부)

FT0203 금융상품분석기초(Financial Instrument Analysis) 강의 3시간 3학점

증권의 기본적 분석방법으로 경제 분석, 산업분석, 기업분석과 가격결정 모형을 다룬다. 또한 다양한 기술적 분석의 이론과 차트, 패턴, 지표분석 등을 학습하여 금융상품 분석 전반에 관하여 체계적으로 이해할 수 있는 능력을 배양한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0204 선물및옵션(Futures and Options) 강의 3시간 3학점

대표적인 파생금융상품인 선물과 옵션에 대한 기본적 분석 및 기술적 분석, 차익거래 투자전략, 금리선물옵션, 통화선물옵션, 상품선물옵션, 주가지수 선물 및 옵션 등을 학습한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0205 알고리즘(Algorithm) 강의 3시간 3학점

상이한 자료객체에서 수행될 수 있는 기존의 여러 가지 연산 방법들을 소개하고 문제에 대한 여러 형태의 해결 방법들을 비교, 분석, 평가할 수 있는 능력을 습득토록 하며, 보다 효율적인 프로그램을 개발할 수 있도록 최적화된 해결 능력 배양한다. 이를 위하여 알고리즘 분석방법, 복잡도 분석, 그리고 자료의 저장과 검색을 위한 정렬 및 선택 등 기초이론을 익히고 이를 기반으로 다양한 종류의 트리들과 해시테이블 및 집합들에 대한 처리방법을 학습한다. 또한, 흥미로운 주제로 프로그래밍적 사고력을 훈련할 수 있는 동적프로그래밍 방법과 그래프 알고리즘, 문자열 매칭 및 문제의 해를 찾는 풀이과정을 상태공간 트리 탐색으로 파악하는 방법 등을 학습한다. 본 교과목은 자료를 처리하거나 문제를 해결하여야 하는 모든 컴퓨팅환경에 대하여 최적화 혹은 효율적인 문제해결 사고력과 프로그래밍 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0206 재무관리(Principles of Finance) 강의 및 실습 3시간 3학점

재무관리에 관한 기초개념, 예를 들면 금융시장, 화폐의 시간적 가치, 위험분석, 자본비용 등을 이해시키고 다음에 자본예산, 자본구조의 선택, 운전자본관리 등의 의사결정을 통하여 재무관리담당자가 기업의 가치를 극대화 시키는 방법을 학습한다.(개설학과:경영학부)

FT0301 자본시장의이론과제도(Capital Market Theory) 강의 3시간 3학점

자본시장의 이론과 제도는 주식, 채권, 선물, 옵션시장에서의 금융제도와 금융상품들의 가격결정 모형을 다룬다. 이 과목은 공인회계사, 증권분석사, 재무위험관리사 등의 자격증 시험에 도움이 되는 실무과목이다.(개설학과:경영학부)

FT0302 리스크관리1(Risk Management 1) 강의 및 실습 3시간 3학점

금융통계학에 근거하여 수익과 위험의 따른 리스크관리의 기초를 학습한다. 주로 시장리스크와 신용리스크의 개념, 외국환거래법에 기초하여 외국환 관리의 적용대상과 취급기관, 자기자본 건전성과 내부통제 및 컴플라이언스, 신용사회 발전을 위한 기업의 역할 등을 다룬다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0303 데이터베이스시스템(Database System) 강의 3시간 3학점

오늘날 데이터베이스시스템은 크고 작은 모든 형태의 컴퓨팅시스템들의 필수요소로 확대, 발전하였다. 본 교과목에서는 데이터베이스 시스템의 정의, 구성요소들에 대한 개념을 확립하고 개체관계 모델링의 기초를 학습한다. 이를 위하여 데이터베이스 시스템에서의 키 개념과 여러 가지 제한조건들을 소개하고 효과적인 데이터베이스 구축방법론으로서의 정규화와 역정규화 그리고 거래 수행형태에 대한 분석방법 등을 학습한다. 이러한 기본개념 위에서 데이터베이스 접근언어인 SQL 최신판을 통한 실질적인 데이터베이스 접근방법을 배운다. 이와 더불어 데이터베이스관리시스템에서 제공하는 질의처리, 거래관리, 동시성제어, 회복관리 등 주요 기능들과 분산데이터베이스 시스템들을 소개하며 데이터웨어하우징, 데이터 마이닝, LAP 등 데이터베이스의 다양한 진보적 응용 예들을 학습한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0304 Java프로그래밍(Java Programming) 실습 3시간 3학점

본 강좌는 자바 언어를 통하여 프로그래밍 기법을 학습하는 강좌로서 프로그래밍 언어론적인 관점에서 자바 언어를 학습하고 자바가 지원하는 객체지향의 기본 개념들을 공부한다. 자바 언어의 중요한 특징은 클래스(class), 상속성(Inheritance), 다형성(Polymorphism), 예외처리(Exception Handling), 스레드(Thread)와 그래픽 프로그래밍 등으로 요약될 수 있으며 각 개념들을 기반으로 실습을 통하여 재사용 가능하고 신뢰성 있는 자바 프로그램을 작성할 수 있도록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0305 화폐금융(Money, Credit and Banking) 강의 3시간 3학점

이 과목은 현대 화폐금융 경제하에서 금융경제부문이 실물경제부문과 어떠한 관계를 맺고 있는지에 초점을 맞추고 유동성과 금리, 금융시장, 예금대출 및 기타 금융상품, 금융정책 등에 관한 금융실무적인 분야를 집중적으로 다루는 과목이다.(개설학과:경영학부)

FT0306 FinTech와사모펀드(Finech & Private Equity) 강의 3시간 3학점

본 과정은 기존 금융서비스 산업의 지형을 완전히 바꿀 것으로 기대되는 FinTech 업을 shadow banking, payment platforms 및 socialization of finance라는 세 가지 주제를 통해 현재와 미래의 전개방향을 이해한다.(개설학과:경영학부)

FT0307 재무설계(Principle of Financial Planning) 강의 3시간 3학점

본 교과는 개인들의 재무 목표를 발굴하고, 이를 재무설계 프로세스를 통해서 이루는 과정에 대하여 학습한다. 개인의 자산 상태 평가를 위한 자산부채 상태표 작성, 현금흐름표 작성에 대하여 학습 하며, 예산 수립과 부채 관리에 대한 학습을 통하여 종합 재무설계를 위한 이론적 기반을 마련한다.(개설학과:금융정보공학과)

FT0308 데이터베이스관리(Database Administration) 실습 3시간 3학점

상용 데이터베이스 관리시스템으로 Oracle 혹은 MS SQL Server를 선정하여 데이터베이스 관리자(DBA)로서 갖추어야 할 역량을 배양한다. 이를 위하여 DBA 역할을 이해하고 데이터베이스 관리시

스템 설치환경 및 SQL 문법을 학습한다. 이와 더불어, 데이터베이스관리시스템의 각종 프로세스와 이들의 구동방법, 메모리 및 파일관리, 데이터베이스 생성, 관리 및 세그먼트, 사용자 및 보안관리, 백업, 복구 및 튜닝기법 등 데이터베이스 시스템을 관리하는데 필요한 다양한 요소기술들에 대하여 체계적이고 구체적인 내용을 학습한다. 오늘날 모든 종류의 컴퓨팅환경에서는 크고 작은 데이터베이스관리시스템이 장착된다. 본 교과목은 데이터베이스를 접근하여 사용하는 것과 더불어 실제적으로 이들 데이터베이스관리시스템을 운영, 관리 및 통제하는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0401 빅데이터분산처리(Distributed Computing for Big Data) 실습 3시간 3학점

빅데이터를 수집, 처리하는 시스템에 대한 전반적인 분야에 대해 학습한다. 이를 위해 Hadoop을 이용해 빅데이터를 수집하고 Spark 시스템 패러다임에서 빅데이터 처리를 위한 기본적인 원리를 실습을 통해 학습한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

FT0402 자산관리(Asset Management) 강의 3시간 3학점

금융기관의 예금 등 부채가 주어진 것으로 보고 금융기관의 유동성, 안정성 및 수익성을 확보하기 위하여 각종 자산을 어떻게 보유할 것인가를 다루는 것이 자산관리이다. 자본주의 사회에서 자산관리는 그 대상의 범위가 광범위하다. 본 교과목에서는 자산을 금융자산, 부동산자산으로 구분하고 그 투자 전략을 학습하도록 한다

FT0403 투자의이론과실제(Investment Theory & Application) 강의 및 실습 3시간 3학점

기업환경분석, 마케팅과 시장분석 및 판매예측, 구매 및 생산관리, 인사 및 경영통제, 재무예측 및 회계정보 등을 연계하여 기업의 장단기 경영계획을 작성함으로서, 기업현장에서의 경영 관리 및 통제업무를 학습하는데 목적이 있다.(개설학과:경영학부)

FT0404 확률및통계(Probability and Statistics) 실습 3시간 3학점

오늘날 확률 및 기초통계이론은 다양한 학문분야에서 이용되고 있을 뿐만 아니라 실생활에서도 그 응용범위가 넓다. 본 강좌는 기술통계학에서는 기술통계의 종류와 률 및 확률분포, 표본분포의 개념을 학습하고, 추론통계학에서는 통계적 추정과 가설검정에 대해 학습한다. 통계학에 대한 전반적인 내용을 살펴보고 또한 Excel을 활용하여 여러 자료들을 이용한 적용사례 등을 실습을 통해 습득한다. 또한 회귀분석, 교차분석, 상관분석등 주어진 문제에 대한 통계적 기법으로 접근하는 방법을 살펴보아, 다양한 통계적 문제를 해결하는 능력을 배양토록 한다.(개설학과:컴퓨터공학과)

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 졸업을 위해서는 전공필수 5개 과목을 포함하여 36학점 이상을 이수하고 졸업시험에 합격해야 한다.

컴퓨터공학과(3과목)	금융공학과(1과목)	경영학과(1과목)
c프로그래밍 파이썬프로그래밍 자료구조	자본시장의이론과제도	금융상품분석기초

▌첨단인터렉티브공연▐

(Hi-tech Interactive Performing Arts)

1. 교육목표

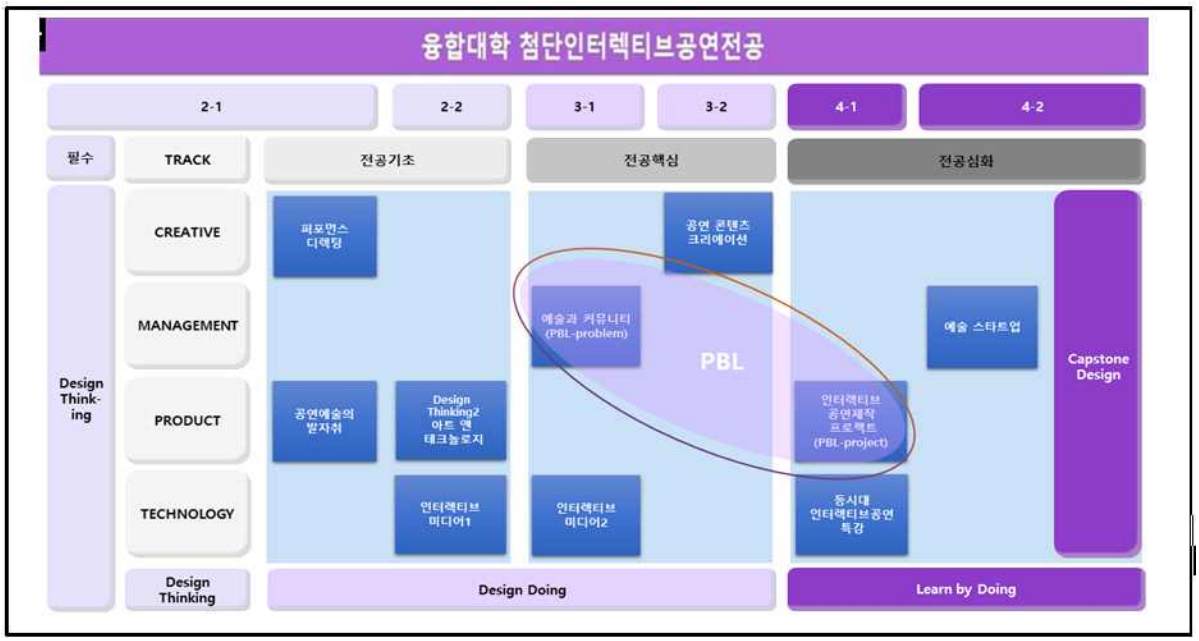
본 전공은 미래지향적 탐구 자세와 예술적 실험정신을 기반으로 4차 산업 혁명 시대에 발맞추어 문화 리더로서의 역할을 수행할 첨단 인터렉티브 공연 전문 실용 인재를 양성하는 것을 교육 목표로 삼는다.

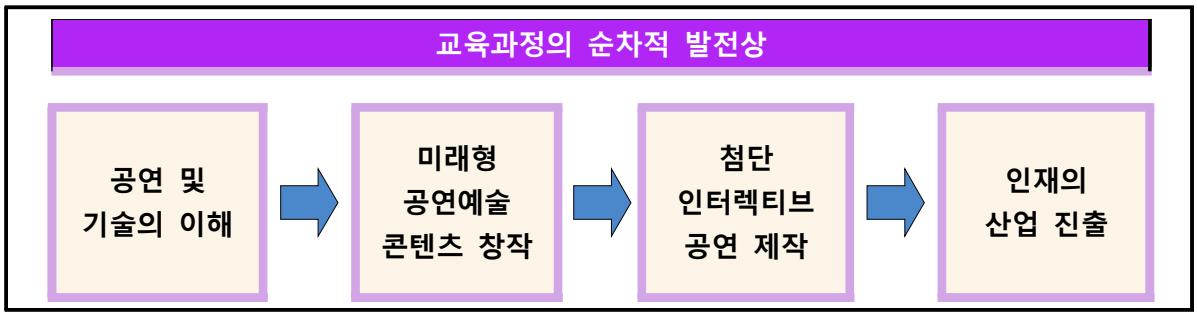
▣ 세부목표

- 첨단인터렉티브공연을 기반으로 예술 및 기술 융복합 교육을 통한 미래형 인재 양성
- 수요자 중심의 체험적 교육을 통한 자기주도적 인재 양성
- 문제해결능력을 갖춘 리더형 인재 양성
- 졸업 후 다양한 산업 현장으로 직결될 수 있는 현장밀착형 전문 인재 양성
- 예술을 통해 사회에 기여할 수 있는 나눔 인재 양성
- 세계 공연예술 시장으로 진출할 글로벌 인재 양성
- 고부가가치 융복합공연 콘텐츠를 생산하는 창의적 인재 양성

2. 전공과정 이수방법

□ 이수체계도





첨단인터렉티브공연 전공에서 제공하는 교과목은 PBL학습을 포함하여 총 11개로 구성된다.전공교과목은 모두 필수로 수강하길 권유하며 과목의 태생적 특성에 따라 Creative, Management, Product, Technology 등 4가지 트랙으로 나눌 수 있다. 교육과정은 전공기초와 핵심단계를 거쳐 심화과정으로 나아갈수록 4가지 트랙이 서로 융합되며 공통적으로 첨단인터렉티브공연 전문가를 양성하는 방향으로 진행된다. 즉 전공기초와 핵심과정에서는 각 분야의 전문적 지식과 각 분야 사이의 인터렉션을 학습하고 최종단계인 심화과정에서는 인터렉션을 통한 새로운 미래형 콘텐츠를 개발하여 공연화함으로써 자연스레 취창업까지 연계되는 인재양성 시스템으로 교과목이 운영되는 것이다. 따라서 심화과정은 주관학과와 참여학과가 융합하여 강좌를 제공하는 특징을 지닌다. 고로 본 전공 교과목의 이수는 로드맵의 순차를 따르기를 권한다. 예외의 경우에는 학습자 스스로의 선행학습이 필수적일 것이다.

3. 진로 분야

주 요 진 로			
테크놀로지 기반	**크리에이티브 기반**	**매니지먼트 기반**	**프로덕션 기반**
- ART&TECHNOLOGY 전문가 - A.I/빅데이터 전문 예술가 - AR/VR 프로그램 개발자 - 융복합형 공연기술프로그램 개발자 - 공연영상 디자이너 - 미디어 파사드 디자이너 - 인터렉티브 미디어 전문가 - 홀로그램 개발자 - 테마파크 활용기술 개발자 - 디지털 문화유통 플랫폼 개발자	- 첨단 인터렉티브 공연 콘텐츠 창작자 - 융복합형 공연 콘텐츠 창작자 - 영화/드라마/연극/게임 시나리오/대본 작가 - CF/광고 콘텐츠 감독 - 문화예술 연구원 - 1인제작자 크리에이터 - 영화감독/드라마 PD - 문화 예술 평론/비평가	- 공연장/박물관/미디어/영상 프로덕션 경영인 - 기업예술경영인 - 문화예술단체 경영인 - 예술 행정/정책가 - 공연기획/제작자 - 예술축제/문화행사 기획자 - 공연 홍보/마케팅 전문가 - 연극교사 - 예술치료사 - 다문화가정, 아동청소년연극, 실버연극 등 커뮤니티 연극 지도사	- 첨단 인터렉티브 공연 연출가 - 융복합형 공연 연출가 - 관련 형식의 안무가 - 이벤트 연출/제작자 - 패션쇼 연출/제작자 - 콘서트 연출/제작자 - 융복합형 공연 무대/조명/음향 디자이너 - 예술감독 - 인터렉티브 음악작곡가 - 음반제작자 - 미술관/전시 운영자

4. 교과목 해설

PM1001 공연예술의 발자취(The Trail of Performing Arts) 강의 및 실습 3시간 3학점

첨단인터렉티브공연을 학습하기 위해서는 그 기반이 되는 공연예술의 과거와 현재, 미래를 살펴볼 필요가 있다. 본 교과목은 공연예술에 있어서 내용과 형식의 발전사를 다루고 그 실제를 면밀히 탐구함으로써 4차 산업 혁명 시대를 맞이해 공연예술이 향후 나아가야 할 방향성에 관한 유의미한 시각을 기르는 것에 목적을 둔다

PM1002 퍼포먼스 디렉팅(Performance Directing) 강의 및 실습 3시간 3학점

첨단인터렉티브공연을 학습하기 위해서는 그 기반이 되는 공연예술의 과거와 현재, 미래를 살펴볼 필요가 있다. 본 교과목은 공연예술에 있어서 내용과 형식의 발전사를 다루고 그 실제를 면밀히 탐구함으로써 4차 산업 혁명 시대를 맞이해 공연예술이 향후 나아가야 할 방향성에 관한 유의미한 시각을 기르는 것에 목적을 둔다

PM1003 인터렉티브 미디어 1(Interactive Media 1) 실습 3시간 3학점

인터렉티브 미디어1은 공연예술과 미디어의 인터렉션 학습을 위해 기초적인 미디어 기술을 익히는 것에 목적을 둔다. 인터렉티브 공연에 가장 많이 활용되는 영상 미디어 기술을 기반으로 프로젝션 맵핑, 라이브 캠 활용, 모션트렉킹을 활용한 영상 인터렉션 기술, Resolume / Madmapper / VDMX / After Effect / 영상편집 툴 활용, 촬영 기술 등을 학습하여 4차 산업 혁명 시대의 테크놀로지를 활용할 수 있는 공연예술 전문가 양성의 초석을 다진다.

PM1004 디자인 씽킹 2 - 아트 앤 테크놀로지(Design Thinking 2 - Art&Technology) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 4차 산업혁명 시대를 맞이해 본격적으로 주목받기 시작한 예술과 기술의 만남을 다루는 강의 및 실습 수업이다. 우선적으로 양방의 만남이 가지는 의의에 관하여 이론적 배경을 살펴 본 후, 미니어처, 램프 등을 이용하여 예술과 첨단 기술의 인터렉션의 기초과정을 실습한다. 그를 통해 궁극적으로 인터렉티브공연의 가능성에 관한 발전적 시각을 가진 미래형 인재 양성을 도모한다.

PM1005 인터렉티브 미디어 2(Interactive Media 2) 실습 3시간 3학점

인터렉티브 미디어2는 공연예술과 미디어의 본격적인 인터렉션을 학습한다. 영상 미디어 기술의 심화과정을 비롯하여 VR/AR의 활용, 이두아노 제작, 기초 A.I 알고리즘, 인터렉션 디바이스 소프트웨어 코딩, 디지털 오디오 워크스테이션 프로그램 활용 등 더욱 폭넓은 첨단 인터렉티브 미디어 기술을 학습한다. 또한 학습내용을 기반으로 학습자의 주요 관심분야를 중심으로 한 인터렉티브 공연미디어 기술시연 프로젝트를 수행하여 체험적이고 자기주도적인 학습능력과 문제해결능력을 배양한다.

PM1006 예술과 커뮤니티(Arts and Community) 실습 3시간 3학점

본 교과목은 지역사회 혹은 다양한 공동체에 공연예술이 인터렉션할 수 있는 새로운 가능성에 관한 탐구를 주목적으로 한다. PBL(Problem 기반)학습법을 기반으로 진행되는 본 교과목은 대상에 나타난 가상의 문제를 자체설정한 후, 학습자 스스로 대상의 문제를 해결해나가는 과정 중심의 수업방식으로 이루어지며, 내용은 동기부여, 프로그램 설계, 적용 등의 광

범위한 영역을 다룬다. 그를 통해 본 교과목은 궁극적으로 기존의 아동청소년연극, 실버연극 등을 포함한 미래형 커뮤니티 시어터의 확장/보급을 수행할 수 있는 전문 인재 양성을 유도한다.

PM1007 공연 콘텐츠 크리에이션(Contents Creation for Performance) 실습 3시간 3학점

본 교과목은 첨단인터렉티브공연이 필요로 하는 새로운 형식의 공연 콘텐츠 창작을 실습하는 수업이다. 미래형 첨단인터렉티브공연은 기존 내러티브 중심의 공연 콘텐츠 창작 방식으로는 그 한계가 명확하며, 확실한 공연 형식의 이해와 함께 인터렉션 중심의 새로운 형식의 콘텐츠 개발이 절실하다 할 수 있다. 따라서 본 교과목은 학습자들로 하여금 첨단인터렉티브공연 기반의 개인 콘텐츠를 개발하고 이를 발전시킴으로써 향후, 산업계 진출을 위한 반석으로 활용케 하는 것에 주목적을 둔다.

PM1008 동시대 인터렉티브 공연 특강(Special Lecture on Contemporary Interactive Performance) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목은 현재 인터렉티브 공연 관련 연구 및 산업에 종사하고 있는 다양한 분야의 전문가들을 초청해 특강을 듣는 수업이다. 전문가들의 분야는 공연을 비롯하여 미술, 영화 등 인접예술, 영상, VR, AR, 모션그래픽 등의 첨단기술을 총망라한다. 이것은 동시대 공연예술의 방향성과 봉착한 문제점, 그것에 대한 보완책 등등 전문가들의 노하우를 학습자들에게 이전시키는 효과를 창출한다. 궁극적으로 향후 다가올 미래형 공연예술을 대비하는 것에 있어서 학습자들에게 실질적 도움을 주는 것에 그 목적을 둔다.

PM1009 인터렉티브 공연 제작 프로젝트(Interactive Performance Workshop Project) 실습 3시간 3학점

PBL(Project 기반)학습법을 활용하여 진행되는 본 교과목은 학습자들로 하여금 현재까지 진행된 첨단 인터렉티브 공연의 학습체계를 종합적으로 적용하여 인터렉티브 공연 제작 프로젝트를 스스로 수행케 하는 것에 목적을 둔다. 학습자들은 자체적으로 작가, 연출, 디자이너, 기술감독, 프로듀서 등의 역할을 수행하고 작품 개발단계에서 연습 및 실험을 거쳐 공연에 올리기까지의 전 과정을 실질적으로 체험한다. 그를 통해 산업현장의 적응력을 높이고 인터렉티브 공연 전문 미래형 공연예술 인재로 나아가기 위한 실력을 습득한다.

PM1010 예술 스타트업(Start-up for Arts Industry) 강의 및 실습 3시간 3학점

미래형 예술은 테크놀로지의 눈부신 발전에 힘입어 4차 산업 혁명 시대를 새롭게 이끌 중심적 고부가가치산업으로 떠오르고 있다. 따라서 본 교과목은 학습자들이 스스로 개발한 콘텐츠 및 기술을 토대로 취창업의 발판을 마련하는 것에 목적을 둔다. 학습대상은 예술 취창업을 포함하여 산업 현장과의 콘텐츠 및 기술 피칭, 예술 정책의 현황 및 지원사업 솔루션, 글로벌 마켓으로의 진출 등을 총망라한다. 이는 궁극적으로 학습자들을 자연스럽게 산업 현장으로 연계시키는 교두보로 작용케 하는 것에 최종 목적을 둔다.

□ 졸업요건

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 첨단인터렉티브공연 전공 학생은 졸업하기 위하여 다음의 요건을 충족하여야 한다.

구 분		졸 업 요 건	비 고
졸업 인증	전 공	1) 제 1전공 48 학점이상 이수	
	융 합	1) 융합전공 36 학점이상 이수 2) 필수과목 이수 : 인터렉티브 공연 제작 프로젝트	
	공 연	첨단인터렉티브공연 전공 내 공연 프로젝트(협동과정) 1회 이상 참여	

▌패션디지털트랜스포메이션▐

(Convergence Major of Fashion Digital Transformation)

1. 교육목표

1. 패션에 대한 지식과 감각을 바탕으로 디지털 테크놀로지를 활용하여 패션 콘텐츠를 개발, 경영 및 유통 할 수 있는 창조적인 인재를 양성한다.

2. 패션산업에 문화와 기술, 비즈니스를 융합하여 4차 산업 시대의 패션 영역 전반에 걸친 고부가가치 창출이 가능한 실천적 전문 인재를 양성한다.

3. 확산적 사고와 지식, 통합 능력을 갖추고 패션산업 전반의 변화를 예측하고 분석하여 새로운 상품과 서비스를 제안할 수 있는 '글로벌 Art & Tech 창의인재'를 양성한다.

2. 학과의 인재상

패션과 디지털 테크놀로지 실무역량으로 미래 산업을 분석·예측할 수 있고 창의적인 문제해결 능력을가진 '글로벌 Art & Tech 창의인재'를 양성한다.

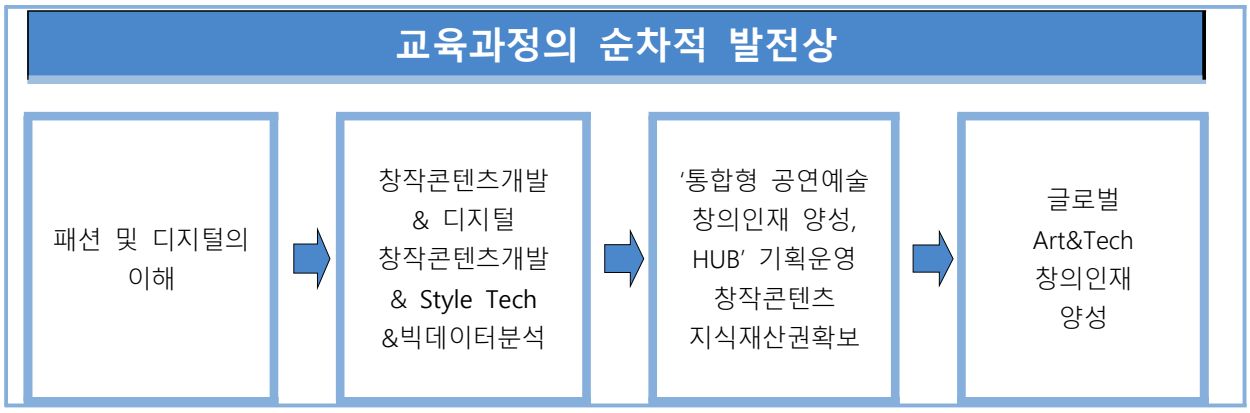
3. 전공과정 이수방법

□ 전공 이수체계도

패션디지털트랜스포메이션 융합전공은 학문 간의 유기적 통합으로 다변화, 다양화되는 패션 산업에 차별화된 콘텐츠를 설계하고 운영할 수 있는 교육 과정을 개발하여 실수요자 중심의 교육에 부응하는 실용성과 전문성을 추구하고자 한다. 무대패션전공의 패션상품에 대한 기본지식 및 제작, 관리, 기획에 대한 교육과 경영학과의 기업경영에 필요한 마케팅 및 경영관리 등에 관한 교육, 컴퓨터공학과의 컴퓨터시스템을 활용한 디지털 플랫폼 설계, 개발, 운영 할 수 있는 실용과정을 융·복합하여 전공목표에 맞는 새 전공과정을 구성한다. 이 전공의 학생들은 차별화된 토론식, 문제해결식, 실습식 교육을 통해 전문적 창의성과 융합적 역량을 습득하여 디지털화 되는 미래사회에서 요구하는 창의·융합적 사고를 지닌 글로벌 인재로 성장 할 수 있도록 한다.

■ 교육과정 소개

4차 산업 혁명 시대를 위한 창작 기술력을 갖춘 인재 교육



융합형 패션디지털 창의인재 양성을 위해 패션·무대의상 제작실무능력, 디지털전환 실무능력, Style Tech 개발능력이 가능토록 교육과정을 설계했다. 융합전공의 최종 목표인 '글로벌 ART & TECH 창의인재' 양성을 위한 전문화 방향은 예술과 과학의 융복합 추구, 협업을 통한 인성교육 및 학습자 주도형 전문적 · 통합적 융합 전공자 육성 프로그램 운영, 4차 산업혁명시대창작 기술력을 갖춘 인재 교육으로 패션빅데이타분석가, 패션크리에이티브디자이너, 패션크리에이티브디렉터, Style Tech 전문가를 양성한다.

융합 전공 교육과정과 본교 공연예술 특성화 방향은 고도화된 '통합형 공연예술 창의인재 양성, HUB' 프로그램에 융합전공 학습자가 주도적으로 참여토록 설계했다. 국경 없는 장르의 실험적 콜라보레이션이 시도되거나 ART와 TECHNOLOGY를 도입하여 예술가의 상상이 디지털 기술을 만나 가상현실과 증강현실 등으로 구현된다. 또한 패션 산업현장에서 급속도의 니즈를 가진 산업체 연계형 캡스톤 디자인과 패션 빅데이타의 전문성, 산업현장형 실무교육 과정인 HUB에 참여함으로써 융복합 창작콘텐츠 및 저작권 확보, 취 · 창업에 경쟁력을 갖을 수 있다.

4. 진로 분야

변화하는 디지털 환경과 사회·문화적인 요구를 반영하여 패션 산업에 차별화된 콘텐츠로 비즈니스 모델을 설계하고 운영 및 서비스 할 수 있는 전문 인재를 양성하고자 한다. 이를 위해 컴퓨터 활용 전문 지식과 감성을 융합하여 디지털 플랫폼을 제작 운용할 수 있으며, 전문적인 지식 및 기술을 통합하는 프로듀서적인 경영 마인드로 소비자의 니즈에 적합한 새로운 패션 상품과 콘텐츠를 운영·서비스가 가능하도록 하는 교과목을 개발하고 진로분야를 개척한다.

■ **직무적용(진출)분야 :** 패션빅데이터분석가/ Style Tech 전문가/ 패션크리에이티브디자이너/ 패션크리에이티브디렉터/ 패션크리에이티브분석가/ 패션디자이너/ 스타일리스트/ 패션머천다이저/ 테크니컬디자이너/ 패션디지털컨설턴트/ 패션콘텐츠디렉터/ 3D패션디자이너/ 미디어크리에이터/ 미디어홍보마케터/ 브랜드메니져/ 패션기업바이어/ 1인CEO

▶ **패션 실무 교육 :**
패션디자인론/ 의복구성1/ 의복과색채/ 디자인인스피레이션/ 패션디자인컴퓨터활용/ 글로벌 패션 상품기획/ 테크니컬 디자인/ 패션디지털트랜스포메이션실습

▶ **패션 디지털 전환 및 플랫폼 제작 / Style Tech · 패션 빅데이타 분석 능력 :** '창업과 포토샵'/ 'Style Tech과 일러스트' 1,2/ 'HUB와 영상제작'/ 텍스프로CAD Basic/ 텍스프로

CAD Master/ 파이썬 기초 융합 프로그래밍/ 파이썬 데이터분석/ 패션 분야 블록체인 구현/ 웹서버프로그래밍

▶ **패션 콘텐츠 운영 및 서비스 / 취 · 창업 :** CREATIVE PROJECT MANAGEMENT/ 패션창업실무2/ 산업체연계형 캡스톤디자인 1,2,3,4/ 회계원리/ 서비스마케팅/ e-비즈니스/ 벤처창업/ 졸업작품 및 시험(CapStoneDesign or HUB)

4. 교과목 해설

DT1001 패션디자인론(Theory of Fashion Design) 강의 및 실습 3시간 3학점

패션디자인의 이해를 위한 이론 과목으로 의복의 개념, 의복디자인의 발상, 패션과 디자인, 색채, 재질, 장식 등을 배운다. 패션디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 활용하여 창작 능력을 기르며 실제에 적용할 수 있도록 한다.

DT1002 의복구성1(Clothing Construction 1) 실습 3시간 3학점

평면재단에 의해 만들어진 의복이 입체인 인체에 착용되는 과정을 이해하고, 의도하는 디자인을 정확히 표현하기 위한 올바른 제도법과 봉제방법을 터득하여 좀 더 합리적인 봉제와 패턴 제작 능력을 배양한다.

DT1003 의복과색채(Fashion&Color) 실습 3시간 3학점

색채이론과 점, 선, 면 등 조형요소의 구성이론을 바탕으로 디자인에 접근하는 기초과정이다. 특히 색채와 형태에 대한 기본구성 능력을 실제로 실습하고 분석함으로써, 패션디자인의 기초가 되고자 한다.

DT1004 디자인인스피레이션(Design Inspiration) 실습 3시간 3학점

본 강의의 목적은 의복의 형태를 다루는 감각과 사물을 조형적으로 관찰하고 이미지를 창조적으로 시각화하여 디자인 요소를 종합해 표현하는 능력을 배양하는 것이다. 이를 위해 패션디자인의 개념과 디자인의 원리를 기본으로 하여, 디자인의 실제적인 프로세스와 전개방법인 디자인 발상 과정을 학습하여 패션상품에서 디자인이 차지하는 비중을 배운다.

DT1005 패션디자인컴퓨터활용(Computer Utilization for Fashion Design) 실습 3시간 3학점

의상을 디자인하는 데 필수적인 도구로 부상하고 있는 다양한 그래픽 프로그램에 관하여 이해하고 의상디자인에 사용될 수 있는 여러 가지 방법을 실례를 통해 학습하고 실습한다. 이를 위해 패션 경향조사, 쇼핑 레포트, 컴퓨터 그래픽에 필수적인 일러스트레이터, 포토샵 등의 프로그램 사용법을 이해하고 실습으로 체득한다.

DT1006 테크니컬디자인(Technical design) 실습 3시간 3학점

글로벌화 된 의류 생산 방식에 따라 생산 과정을 총괄하고 의류 상품의 품질을 관리하는 의류 상품화 과정에서, 의복의 테크니컬 디자인 측면을 이해하고 이론과 실습을 통해 테크니컬 패키지 작성 방법을 학습하여 예술적 측면과 기술적 측면을 겸비한 예비 테크니컬 디자이너로서의 능력을 기른다.

DT1007 글로벌패션상품기획 (Global fashion merchandising process) 실습 3시간 3학점

급변하는 글로벌 시장환경에 보다 효과적으로 대응할 수 있는 마케팅 전략 수집의 틀을 제공하고, 향후 시장의 흐름을 창의적으로 볼 수 있는 안목을 키우기 위해, 패션상품 기획 및 현장에서의 패션상품 기획을 위한 이론을 학습하고 기업경영과 관련된 제반 핵심 주제들을 살펴봄으로써 패션 기업 경영인이 갖추어야할 기본소양을 기르고 경영학적으로 사고하는 방법을 익힌다. 이를 바탕으로 패션비지니스에 응용, 접목시키도록 하여 창의적인 패션디자인경영 능력을 발휘할 수 있도록 한다.

DT1008 패션디지털트랜스포메이션실습 (Practice of the Fashion Degital Transformation) 실습 3시간 3학점

4차 산업혁명을 가져오게 한 다양한 지능정보기술에 대해 살펴보고 디지털 환경에서 최신 IT 기술을 패션 업무에 적용 및 활용하여 기존의 업무 진행 방식 및 운영 구조의 혁신을 시도하는 능력을 배양하는 것이다. 이를 위해 패션 상품의 디자인, 생산, 판매 등을 디지털 프로세스로 전환하는 과제를 수행한다.

DT1010 벤처창업(Venture Opening) 강의 3시간 3학점

벤처창업과 관련된 제반 제도적, 법적 환경에 대해 학습하며 성공적인 창업을 위한 기업가정신, 시장과 고객의 분석과 사업계획의 수립 및 추진, 그리고 창업초기에 있어서의 마케팅과 경영관리 등에 관해 연구한다.

DT1011 서비스마케팅(Service Marketing) 강의 및 실습 3시간 3학점

하드웨어와 소프트웨어, 그리고 제조업과 서비스업의 경계가 애매모호해지는 서비스경제의 급속한 발달에 따라 중요성이 커지고 있는 서비스마케팅에 대한 이해를 도모하기 위해 서비스의 개념, 서비스마케팅의 이론과 사례 등에 관해 학습한다.

DT1012 e-비즈니스(e-Business) 강의 및 실습 3시간 3학점

e-비즈니스는 제품 및 서비스의 구매 및 판매가 인터넷 또는 컴퓨터 네트워크를 통해 전자적인 매체에 의해서 실행되는 비즈니스의 형태이다. 디지털경제의 핵심인 e-비즈니스의 모델, 핵심요소, 전략, 성공 및 실패 사례 등을 분석하고 학습한다.

DT0013 웹서버프로그래밍(Web Server Programming) 강의 및 실습 3시간 3학점

Java의 서블릿(Servlet)이 발표된 후 많은 인터넷과 연관된 프로젝트가 서블릿 기술과 JSP를 이용하여 개발되고 있다. 본 강좌에서는 웹서버를 구축하기 위한 내용으로 구성되며 그 내용으로 서블릿과 JSP을 이용한 웹서버 구축에 대해 다룬다. 동적 웹서버의 기본 개념과 동작 원리에 대해 살펴보고, 현재 서블릿 엔진으로 가장 많이 사용되고 있는 Tomcat과 데이터베이스(DBMS)와의 연동 등에 대해서 실습을 통해 학습하여 웹 개발자로서 능력을 배양토록 한다.

DT1014 파이썬기초융합프로그래밍
(Python basic fusion programming) **실습 3시간 3학점**

본 교과목에서는 파이썬[python] 기본문법 이해와 그래픽 코딩과 스크립트 언어를 학습하고 다양한 분야와의 융합을 할 수 있는 기초응용을 할 수 있는 능력을 키우도록 한다. 본 교육의 목적은 컴퓨터 프로그래밍에 대해 막연한 두려움을 가지고 있는 다양한 전공의 학생들에 대해 컴퓨터 프로그래밍의 재미에 대해 알게 하고 혼자서 프로그래밍을 공부할 수 있는 능력을 배양한다.

DT1015 파이썬데이터분석(Python Data Analysis) **실습 3시간 3학점**

4차 산업혁명을 맞이하면서 빅데이터 분석에 대한 필요성과 관심이 증가하고 있다. 본 교과목에서는 패션분야에서의 다양한 데이터 분석을 위한 프로그래밍 언어로, 쉽고 편리한 기능을 가지고 있는 프로그래밍 언어인 파이썬 라이브러리를 활용한 데이버 분석 방법들에 대하여 학습한다.

DT1016 패션분야블록체인구현
(Fashion Block Chain Implementation) **실습 3시간 3학점**

벤처창업과 관련된 제반 제도적, 법적 환경에 대해 학습하며 성공적인 창업을 위한 기업가정신, 시장과 고객의 분석과 사업계획의 수립 및 추진, 그리고 창업초기에 있어서의 마케팅과 경영관리 등에 관해 연구한다.

DT1017 패션창업실무2
(Hands-on perations in Fashion Startup2) **강의 3시간 3학점**

본 과목은 패션 브랜드 만들기 실무과정을 학습하여 창업에 필요한 전문적인 직무능력을 향상시키기 위한 것이다. 이를 위해 본 교과목은 패션 브랜드 창업자로 살아남는 전략을 찾기 위해 '패션 브랜드 창업을 위한 시장조사, 브랜드 만들기, 수익구조 예측하기, 패션 제품의 생산 프로세스 등' 일련의 과정을 학습하고, 향후 패션 시장에서 자신의 브랜드를 창업하기 위한 사업계획서를 작성할 수 있는 능력을 갖춘다.

DT1018 디자인싱킹1(Design Thinking 1) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Design Thinking을 기반으로 한 수혜자 중심적 사고와 창의적 문제 해결 방법론과 도구 사용법을 학습한다.

DT1019 디자인싱킹2(Design Thinking 2) **강의 및 실습 3시간 3학점**

Design Thinking을 기반으로 수혜자 중심의 니즈를 파악하고 비즈니스 모델로 전환하는 법을 배운다.

DT1020 창업과 포토샵 (Fashion Startup and Photoshop) 강의 및 실습 3시간 3학점

컴퓨터를 이용하여 시각적인 효과를 만들어내는 컴퓨터 그래픽(Computer Graphics)에 필수적인 포토샵(Photoshop) 프로그램의 사용법을 이해하고, 패션 기초 이론과 실기를 기반으로 패션 창업을 위한 정보를 효과적으로 표현하는 능력을 기른다.

DT1021 텍스프로 CAD Basic(Texpro CAD Basic) 강의 및 실습 3시간 3학점

국내외 섬유 및 패션, 인테리어 등 디자인 실무에서 가장 많이 활용되고 있는 텍스프로캐드 프로그램을 활용하여 기획 및 생산 과정에서 요구되는 패션 디자인, 컬러 웨이 작업과 선염직물, 편직물, 날염물 등을 신속하고 정확하게 디자인 할 수 있는 실무 능력을 기른다.

DT1022 Style Tech와 일러스트레이터1 (Style Tech and Illustrator1) 강의 및 실습 3시간 3학점

일러스트레이터(Illustrator) 프로그램의 툴을 이해하고, 기초적인 사용기법을 습득함으로써 스타일테크 산업 분야의 전문 디자이너를 양성한다. 컴퓨터를 다양하게 활용하여 디자인 작업을 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 기르고, 패션 상품의 디자인과 컨셉에 따른 아이템 기획 과정을 실습한다.

DT1023 Style Tech와 일러스트레이터 2 (Style Tech and Illustrator2) 강의 및 실습 3시간 3학점

패션 디자인의 표현도구로서 컴퓨터 그래픽을 활용할 수 있도록 일러스트레이터 프로그램의 심화 표현 과정을 학습한다. 스타일테크 스타트업 프로젝트를 진행하여 아이디어 발상에서 상품 구성, 패션 코디네이션에 이르는 시각적 전달 방식을 익힐 수 있다.

DT1024 텍스프로 CAD Master(Texpro CAD Master) 강의 및 실습 3시간 3학점

본 교과목에서는 텍스프로 CAD 프로그램의 Textile, Weave, Knit 각 파트별 실무를 위한 이론 강의 및 컴퓨터 실습을 실시하고, '컴퓨터 패션디자인 운용마스터' 자격 검정 시험을 준비한다. 다양한 예제 적용을 통해 패션 현장에서 필요한 전문 컴퓨터 활용 능력을 배양한다.

DT1999 졸업작품및시험Graduation Project & Examination) P학점

졸업반 학생의 필수과목으로 4학년 마지막 학기에 신청한다. 모든 패션 디지털 트랜스포메이션전공 졸업예정자들은 졸업 작품을 해야 졸업을 할 수 있다. (P/NP)

□ 졸업요건

<table>
<tr><th colspan="2">구 분</th><th>졸 업 요 건</th><th>비 고</th></tr>
<tr><td rowspan="3">졸업
인증</td><td>전 공</td><td>1) 제 1 전공 48 학점 이상 이수</td><td rowspan="3">1)
2020 학번 까지
융합 36학점 이수
HUB 2회 이상 참여

2)
2021 학번 부터 시행
졸업인증 이수

학위 : 융합학사
융합전공 : 패션디지털트랜스포메이션</td></tr>
<tr><td>융 합</td><td>1) 융합 전공 36 학점 이상 이수
2) 필수과목 이수 :
① 패션디자인론, 의복구성1, 의복과 색채 (전공기초 9학점)
② 졸업작품 및 시험 (P/NP)
(산업체 연계형 캡스톤 디자인 or HUB)</td></tr>
<tr><td>공연·
패션쇼</td><td>서경대학교 공연예술 특성화 지원 프로그램
‘통합형 공연예술 창의인재 양성 프로그램 (HUB)’
2회 이상 참여</td></tr>
</table>

1. 학교 규정에 따른 졸업요건을 충족해야 한다.
2. 패션디지털트랜스포메이션 융합전공 학생은 졸업하기 위하여 마지막 학기에 수강하여야 하는 “졸업작품및시험 (P/NP)” 교과의 학점을 취득하기 위해서 다음의 요건을 충족하여야 한다.
   1) 제 1전공 48 학점 이상 이수
   2) 융합전공 36 학점 이상 이수
   3) 필수과목 이수 :
      ① 패션디자인론, 의복구성1, 의복과 색채 (전공기초 9학점)
      ② 졸업작품 및 시험 : P/NP
      (산업체 연계형 캡스톤 디자인 or HUB)

   4) 서경대학교 공연예술 특성화 지원 프로그램
      ‘통합형 공연예술 창의인재 양성 프로그램 (HUB)’ 2회 이상 참여

부속기관

학술정보관

정보전산원

보건진료소

예술교육원

공학교육연구센터

언어문화교육원

기타부속기관

학술정보관 안내

1. 학술정보관 개관

1947년 본 대학교의 설립과 동시에 개관한 도서관은 2009년 1월 신축 건물로 도서관을 이전하고 학술정보관으로 명칭을 변경하였다.

현재 64만여 권의 자료를 소장하고 있으며 RFID(전자식별기술), 무선 랜, 모바일 네트워크 등 정보화 기기를 통해 언제 어디서나 편리하게 이용할 수 있습니다.

끊임없이 변화하는 환경 속에서 급증하는 다양한 유형의 학술정보를 수집·정리하여 적시에 적절한 형태로 제공함으로써 대학의 교육 및 연구 활동을 활성화하는데 일익을 담당하고 있다.

학술세미나실, 정보자료실, 자유열람실로 구성되어 총 1,550여석의 좌석을 갖추고 우리 대학의 학문 발전에 크게 이바지하고 있다.

2. 학술정보관 이용안내

⑴ 학술정보관 이용 시간

층별 (유담관)	실별	학기중		방학중	
		월 - 금	토/일	월 - 금	토/일
L층	학술정보 세미나실	09:00 - 20:00	휴관	10:00 - 15:00	휴관
7층	인문·예술과학 정보자료실	09:00 - 21:00		10:00 - 16:00	
8층	사회·이공과학 정보자료실	09:00 - 21:00		10:00 - 16:00	
9층	자유열람실	06:00 - 23:00 (연중무휴)			

※ 법정공휴일, 개교기념일, 기타 학술관장이 필요하다고 인정할 때 휴관할 수 있음.

⑵ 학술정보관 출입 (출입통제 시스템 출입)

- RF 신규 학생증(신분증) 또는 모바일 출입증을 출입게이트 리더기에 대고 출입
- RF 신규 학생증/모바일 출입증 발급 안내
  - · RF 신규 학생증: 신규 발급 및 재발급 신한은행에서 발급신청
    (자세한 내용은 학술정보관 공지사항 참조)
  - · 모바일 출입증 : 플레이스토어 및 앱스토어에서 '서경대학교 학술정보관 출입증' 검색 후 설치
- 이용시 유의사항
  - · RF 신규 학생증 또는 모바일출입증이 없으면 학술정보관 출입을 못함
  - · 타인의 학생증으로 출입 할 경우 일주일간 학술정보관 출입 금지 및 한 달간 대출 중지
  - · 도서 연체 미반납자는 학술정보관 출입을 못함

⑶ 도서의 대출 및 반납

도서 대출을 받고자 할 때에는 해당 자료를 학술정보관 홈페이지 및 자료검색용 PC를 통하여 검색한 후, 인문/예술 관련 도서는 7층, 사회/이공 관련 도서는 8층에서 대출하며, 도서의 대출자격 및 한도는 다음과 같다.

구 분	도서자료
전임교원	50책 60일
직원 및 법인 임직원	20책 60일
강사	20책 30일
대학원재학생	10책 30일
대학재학생	10책 14일
부설 교육기관의 재학생	3책 10일
휴학생 및 졸업생	3책 10일
기타 학술관장의 승인을 받은 자	3책 10일

※ 연체반납에 따른 제재조치 : 대출 자료의 반납기한을 경과 했을 경우 해당 자료의 반납시까지 다른 자료의 대출을 중지하고 1책 당 연체일수와 같은 기간 동안 대출을 정지한다.

가. 도서 대출

- 학술정보관 홈페이지(http://library.skuniv.ac.kr)에서 원하는 자료를 검색한 후 소장 위치에 따라 7층 인문/예술과학 정보자료실, 8층 사회/이공과학 정보자료실에서 도서를 대출한다.
- 대출한 도서는 1회에 한하여 대출 연장이 가능하다.
  (대출 연장 기간은 연장 신청한 날로부터 적용된다.)

대출

자료 검색용 PC를 이용하여 대출할 자료 검색

⬇

검색된 자료의 청구기호에 따라 해당 정보자료실로 이동

⬇

안내데스크 또는 자가 대출기를 이용하여 대출 처리

나. 도서 반납

- 대출 자료의 반납기한을 경과 했을 경우 해당 자료의 반납 시까지 다른 자료의 대출을 중지하고, 1책 당 연체일수와 같은 기간 동안 대출을 정지한다

반납

반납할 자료를 해당 정보자료실 안내데스크 또는 자가 반납기를 이용하여 반납처리

⬇

반납 처리 내역 확인

⑷ 연체자제재

체납 자료를 반납 또는 변상하지 않는 자에 대한 제재조치

- 재학생, 휴학생, 졸업생 및 제적생 : 제 증명서 발급 보류
- 교직원 : 급료에서 공제
- 퇴직자 : 퇴직급여 지급 보류

⑸ 관내수칙

학술정보관 이용자는 관계직원의 지시에 따라야 하며 다음의 행위를 금한다.

- 자료 또는 물품의 훼손 및 무단반출
- 학생증(출입증, 신분증)을 다른 자에게 대여 또는 대여받아 사용하는 행위
- 낙서 등 시설물 오손
- 전자정보실 및 정보자료실/자유열람실 내에서의 고성방가, 잡담, 식음, 흡연 및 휴대폰 사용
- 지정된 장소 이외의 게시물 부착
- 인쇄물 및 기타 물품의 배포
- 무허가 집회
- 정보검색 단말기의 학습 목적 외 이용 행위
- 기타 타 이용자에게 방해가 되는 행위

※ 위의 규정을 위반한 자에 대해서는 6개월 이내의 기간 동안 학술정보관 이용을 중지시킬 수 있다

3. 각 실별 안내

⑴ L(6)층 : 학술세미나실

층별	시 설	이용 안내
L층 (로비)	학술세미나실	영상장비를 이용한 각종 강의/세미나 개최 및 강연

⑵ 7층 : 인문/예술과학 정보자료실

층별	시 설	이용 안내
7층	1 : 안내데스크(대출/반납) 2 : 단행본 서고 3 : 참고자료 서고 4 : 연속간행물 및 학위논문 서고 5 : 악보 서고 6 : 프리젠테이션룸/그룹스터디룸 7 : 프린터기 비치	- 철학, 종교, 언어학, 예술, 문학, 역사, 지리자료 분야의 단행본, 연속간행물, 참고자료, 학위논문자료, 신간 잡지 및 학회지 비치. - 프리젠테이션 룸/그룹스터디 룸 : 학생들의 소규모 그룹 스터디 및 빔 프로젝트를 이용하여 주제 토론을 할 수 있는 공간.

⑶ 8층 : 사회/이공과학 정보자료실

층별	시 설	이용 안내
8층	1 : 안내데스크(대출/반납) 2 : 단행본 서고 3 : 참고자료 서고 4 : 연속간행물 및 학위논문 서고 5 : 공무원시험 지원실 6 : 프리젠테이션룸/그룹스터디룸 7 : 프린터기 비치	- 전산학, 사회과학, 순수과학, 기술과학 분야의 단행본, 연속간행물, 참고자료, 학위논문 자료, 신간 잡지 및 학회지 비치. - 프리젠테이션 룸/그룹스터디 룸 : 학생들의 소규모 그룹 스터디 및 빔프로젝트를 이용하여 주제 토론을 할 수 있는 공간.

⑷ 9층 : 자유열람실, 편의시설

층별	시 설	이용 안내
9층	<ID Lab/자유열람실> 1 : ID Lab 2 : 제1열람실(Blue Room) 3 : 제2열람실(Orange Room) 4 : 제3열람실(Red Room)	- 자유열람실 운영시간 : 06:00 ~ 23:00 - 모바일 좌석발급 시스템 도입 : 서경포탈에서 학술정보관 좌석발급을 통해 좌석 예약 후 열람실 좌석 이용 · 1회 4시간 사용(연장 가능) · 동시에 두 곳 이상의 좌석을 이용할 수 없음
	편의시설	- 매점, 야외테라스

4. 상호교류현황

학술정보관에서는 이용자들에게 다양한 서비스를 제공하고자 타 기관과의 상호교류협정을 확대해 나가고 있으며, 현재 이용가능한 서비스는 다음과 같다.

⑴ 한국교육학술정보원(KERIS) 상호대차 협력기관

가. 개요

한국교육학술정보원(KERIS)의 상호대차서비스는 1999년부터 478개 협정기관 간 자료공동이용협약을 기반으로 협정기관 간 이용자에게 해당기관의 소장 자료를 복사하여 주는 정보제공 서비스임.

이를 통하여 국내 학술연구기관의 자원공유체제 정착. 분담수서를 유도하여 국내 보유 학술정보의 범위 확대. 학술연구자를 위한 효율적인 정보제공체제 구축을 기대할 수 있게 되었음.

나. 공유범위, 내용

- 478개 협정기관이 소장하고 있는 단행본, 학술지 및 학위논문.
- 웹기반 상호대차 시스템(WILL)을 통해 신청가능하며, 중앙비용정산체제로 운영되고 있음.
- 399개 참여협정기관이 소장하고 있는 단행본, 학술지, 학술지수록논문, 학위논문의 문헌복사신청이 가능함.

⑵ 국회도서관간의 학술정보상호협력협정

가. 현황

국회도서관을 중심으로, 대학교, 정부기관, 연구기관 및 지방의회등과 정보협력망을 구축하여 각 기관의 디지털 정보를 공동 활용함으로써 원문DB의 제공뿐 아니라 양 기관에서 생산한 전자 정보의 교환, 저작물 이용허락 협조 등의 협력을 하고 있다.

나. 공유범위, 내용

국회도서관에서 소장하고 있는 석·박사학위논문과 학술지 및 논문 등 300만건의 서지데이터와 3300만면의 원문정보를 자관에서 검색하고 원문열람 및 출력 가능.

(3) 성북구청 MOU 체결

우리 대학은 지역사회와 연계한 대외협력을 활성화하고 지역주민에게 도서관 서비스 개방을 통하여 다양한 지식 정보에 접근할 수 있는 기회를 제공하기 위하여 성북구청과 '도서관 교류 및 발전을 위한 협정'을 체결

5. 학술정보관 서비스

(1) 전자저널

- DBpia : 각종논문, 국내학술저널, Proceedings, 전문잡지 등 약2,000여종의 저널을 제공
- Emerald Engineering Computing & Technology Collection(EECT) : 각 분야의 엔지니어링, 컴퓨터 및 기술 관련 전문가와 연구자를 위해 개발된 컬렉션으로서 전문적인 최신 저널의 초록, 원문 제공(Keris 제공)
- Oxford University Press Journals Collection - Near Archive : Oxford University Press에서 1997년이래로 발행된 전 주제 분야 저널 제공
- De Gruyter e-Journal HSS Collection : 독일의 아카데믹 출판사인 De Gruyter에서 출판하는 인문과학 , 사회과학 , 경영/경제 , 교육 분야 저널 제공
- Bentham Science Publishers Journals Full Collection : Bentham Science Publishers 는 STM 출판사로 학술 연구원 및 산업 전문가에게 다양한 과학 및 기술 분야의 최신 정보를 제공
- JSTOR Life Sciences Collection : 생태학, 식물학, 보존과학, 고생물학, 동물학, 일반과학, 역학, 간호학, 보건학 등 다양한 주제분야의 전자저널 제공
- JSTOR Arts & Sciences VI+XII Collection
  JSTOR Arts & Sciences VI Collection : 사회학,경제학, 교육학, 언어학, 정치학, 지역연구 등 사회과학 분야 전자저널 제공
  JSTOR Arts & Sciences XII Collection : 예술(예술학/예술사), 인문학(역사/언어/문학 사회과학(정치학/사회학) 전자저널 제공
- LWW Premier Journals : 의생명과학 분야의 핵심 학회 약 300종 전자저널 제공
- De Gruyter e-Journal STM Collection : 인문 사회과학, 자연과학, 수학, 의학 등 전 분야의 전자저널 제공
- Brill Journal Collection : 인문사회과학, 국제법 및 생물학 등 분야의 전자저널 제공

● Annual Reviews (Archive & Current) : 자연과학, 생물의학, 물리학, 사회과학, 경제학 등 전 분야에 대한 51종의 리뷰 저널 제공
● Wiley Online Library Journal : 화학, 물리학, 생명공학, 의학, 수학, 통계, 경영/경제, 교육, 인문사회, 심리학, 컴퓨터학 등 전 주제 분야 전자저널 제공
● IOP Publishing Journal Full Collection : 물리학, 의학, 응용물리, 핵물리학, 광학, 원자력 물리, 천문 및 천문물리학, 생물과학, 화학, 전산과학, 교육, 공학, 재료학, 수학, 계측, 의과학, 나노기술 등의 전자저널 제공

(2) E-book(전자책)
● Wiley Online Books : Wiley 출판사에서 발행한 공학 관련 국외 전자책
● E-Library 전자책 : 최신 신간문학 및 학술분야의 국내 전자책
● 교보문고 전자도서관 : 교보문고에서 제공하는 국내 전자책
● EBSCO e-Book : EBSCO의 전 주제 분야의 국외 전자책
● 한솔 오디오북 : 한솔 오디오북에서 제공하는 오디오북
● GVRL KERIS Collection : 전 세계적으로 가장 많이 보급되는 Gale사의 전 주제 학술 분야 관련 참고 서적을 e-book 형태로 제공(Keris 제공)
● ProQuest eBook Reference Collection : Encyclopedias, Atlases, Handbooks, Manuals, Dictionaries, Guides 등으로 구성되어 있으며, 교육, 학습, 연구의 기본 자료로서 활용도를 높이고자 Wiley, Brill, Encyclopedia Britannica, Cambridge University Press, Oxford University Press, NYU Press, Springer 으로부터 출판된 참고도서 컬렉션
● O'Reilly Higher Education : O'Reilly Higher Education은 4차산업의 기반이 되는 IT 분야의 필수적인 핵심 단행본과 비디오, 교육자료, 튜토리얼 등을 제공하는 학술콘텐츠

(3) E-leaning(이-러닝)
● 윌비스 : 9급 일반행정직 공무원 동영상 강좌 제공
● 프라임법학원 : 경찰간부, 7급공채 및 법원행시 준비를 위한 동영상 강좌 제공
● 해커스교육그룹 : 해커스 토익, 토플, 중국어, 일본어 등 최신 어학 동영상 강좌 제공
● 아이티고 IT강좌 : IT기초부터 인공지능 개발자 과정까지 IT분야 주요 프로그램 강좌와 컴퓨터 활용능력, ITQ, MOS, ICDL, DIAT 등 IT분야 최신 자격증 강좌 제공

(4) Web-DB
● Academic Video Online(AVON) : 전 주제 분야에 걸쳐 선별된 5만 편 이상의 학술용 비디오 스트리밍 컬렉션 제공 (KERIS 대학라이선스)
● PAO KERISCollection : 인문, 예술, 사회과학 분야의 기초 연구 관련 타이틀을 엄선하여 구성한 DB로 선호도가 높거나 보존가치가 있는 광범위한 저널의 원문을 초판부터 제공 (KERIS 대학라이선스)
● The VogueArchive : 패션 매거진 미국판 Vogue를 초판부터 최신호까지 고해상도의 원본 그대로 매월 업데이트하여 제공 (KERIS 대학라이선스)
● Education Source : 초등교육에서 고등교육까지 다양한 교육관련 저널뿐만 아니라 단행본, 회의록, 보고서 등 폭 넓은 원문정보 제공 (KERIS 대학라이선스)
● Music and Dance Online : 광범위하고 다양한 장르의 음악콘텐츠 및 학술저널과 잡

지 제공 **※ 이용시 크롬(Chrome) 권장** (KERIS 대학라이선스)

- **Music Periodical Database** : 음악 관련 학술저널 650여 종 제공 **※ 이용시 크롬(Chrome) 권장** (KERIS 대학라이선스)
- **Web of Science - Conference Proceedings Citation Index (CPCI) :** 과학 및 인문, 사회과학 분야의 Proceedings을 선별하여 수록하고 있는 전문 데이터베이스로 색인 및 초록 제공
- **The New York Times inEducation :** 뉴욕타임스 디지털 신문과 연계하여, 뉴욕타임스 전체 컨텐츠 이용 가능하며 뉴욕타임스 기사를 이용하여 다양한 교수 및 학습, Case Studies, 대학강의 리소스로 활용.
  본교 메일 계정(@skuniv.ac.kr)으로 계정 등록(학교 이메일만 사용 가능)
- **ProQuest Historical Periodicals (PHP)** : 인문, 예술, 사회 분야 다양한 학제간 연구를 지원하는 학술저널, 전문 매거진, 일반 매거진 1차 연구자료이며 오래된 자료들도 포함하는 아카이브 컬렉션임. 전문적인 자료의 큐레이션과 원본의 완벽한 재현을 통한 가치있는 연구 콘텐츠를 제공
- **Oxford English Dictionary(OED)** : 600,000개 이상의 단어가 과거에서부터 현재에 이르기까지 3백만건의 인용문을 포함하여 발음, 의미, 사용의 변천사를 제공하는 영어 인문학사전. 영문학이나 언어학 전공 학생/교수님 뿐만 아니라 언어를 통해 인간과 사회를 분석하는 분석철학자, 어원연구자, 사전편찬자를 포함하여 일반인들 중 영어를 깊이 있게 공부하는 모든 이용자에게 도움이 되는 컨텐츠
- **The New York Times** : 뉴욕타임스 신문의 디지털 버전으로 뉴스 기사, 인터렉티브 동영상, 리뷰 및 오피니언, 사설, 광고, 블로그, 사진, 비디오 등을 제공하는 멀티 플랫폼 뉴스 서비스. 영어판, 국제판, 캐나다판, 스페인어판, 중국어판 등을 제공.

(5) 국회 원문 출력 서비스

국회도서관에서 소장하고 있는 석·박사학위논문과 학술지 및 논문 등 300만 건의 서지데이터와 3300만면의 원문정보를 자관에서 검색하고 원문열람 및 출력 가능함.

(6) 원문복사 서비스

KERIS 원문복사 서비스는 한국교육학술정보연구원(KERIS)의 488개 참여협정기관 간 자료 공동이용협약을 기반으로 시작된 서비스로 학술지 및 학위논문 등의 문헌을 제공해주는 서비스(복사 및 우편비용은 신청자 부담)

(7) 휴학/졸업생 도서 대출

- 대상 : 본교 휴학생 및 졸업생 (학부 및 대학원생)
- 이용 기간
  · 휴학생 : 휴학기간 동안
  · 졸업생 : 졸업후 3년이내
- 대출 권수 : 1인 3권
- 대출 기간 : 10일 (1회 연장가능)
- 신청방법
  · 지정 계좌로 예치금 입금 (예치금 : 70,000원)

· 학술정보운영과로 서류제출 (신청서, 개인정보수집이용동의서, 예치금 반환통장사본)
· 예치금 납부확인 및 신청 승인 후 이용가능

- 이용종료 : 예치금 반환 (방문 또는 유선으로 예치금 반환 요청)
- 도서 연체시 제재 사항 : 본교 재학생과 동일한 제재 부여
- 이용문의 : 학술정보운영과 (T.940-7698, 940-7691)

정보전산원 안내

정보전산원은 교수와 학생의 연구 및 실습지원, 학사 및 일반 행정업무 등의 전산처리 업무를 지원하고 있으며, 초고속 정보통신망을 기반으로 한 교내 전산망 및 인터넷을 통한 정보교류 및 활용이 원활하게 수행할 수 있도록 기술개발 및 인프라 구축에 노력하고 있다.
1998년 전자계산소로 발족한 이래 종합정보시스템과 교내 ATM 망 구축 및 운영으로 학사행정업무 전산화를 이루었고, 2004년에는 교내 전산망을 GIGA 네트워크시스템으로 전면 교체하여 정보지원을 위한 최적 환경을 구축하여 운영하였다.
2009년에는 종합정보시스템을 C/S 방식에서 웹 방식으로 전면 개편하여 사용자의 편리성을 극대화 하였다.
2012년부터 통신3사 무선네트워크를 구축하여 교내무선 네트워크를 확장 하였으며 서경대 모바일앱을 개발 서비스하여 학생 편의성 증대여 기여하였습니다. 또한 개인정보보안의 중요성을 인식하여 정보보안관련 시스템을 구축하고 현재까지 지속적으로 보안강화를 하고 있다.
2013년부터 정보보안관련 하여 PMS(Patch Management System) 및 백신을 운영하여 사용자 PC의 보안취약점을 보안 하고 있다.
2014년부터 내PC지키미를 시행하여 개인PC의 보안강화에 중점을 두고 철저하게 관리 운영하고 있다.
서경대학교 '서경비전2025'에 맞춰 종합정보시스템의 정비 및 정보보안의 강화, 콘텐츠 개발과 ,모바일 서비스 등을 통하여 정보화 사회를 선도하는 'CREOS형 글로벌리더', 'CREOS형 인재를 양성하는 글로벌 실용교육중심대학'을 위해 계속 노력해 나갈 것이다.

1. 주요업무

가. 종합정보시스템 운영 및 관리

- 학사 정보 시스템 (신입학, 학사, 대학원, 평생교육원, 산학연구처 등)
- 포탈 시스템
- 스마트 출결 시스템

나. 서버 및 네트워크 관리

- 서버 H/W 및 스토리지
- Virtual Machine 333개 서버 운영

다. 홈페이지 및 웹메일 시스템 관리

라. 제반 솔루션 및 시스템 관리

- 바이러스 백신, IP관리, 방화벽, 웹 방화벽, 개인정보필터링, NMS 등

마. 정보통신보안 관련 업무

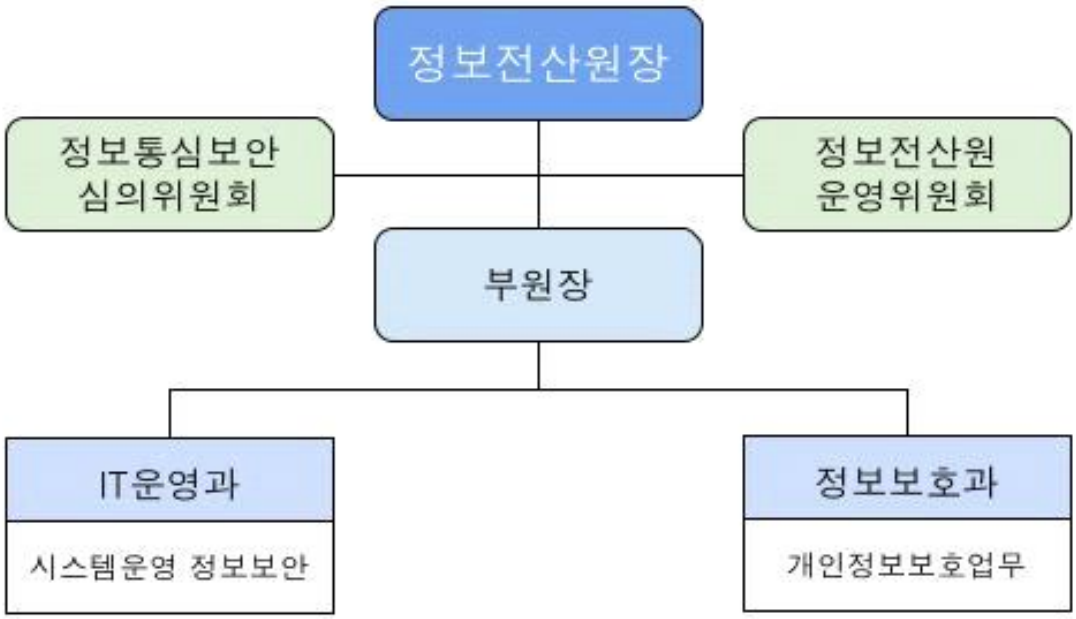
- PMS, 서버보안 등으로 침해사고 대응 및 방지
- 보안인식 강화 및 실천

바. 개인정보보호 관련 업무

- 개인정보 침해사고 대응 및 방지

사. 컴퓨터실습실 운영 및 실습 지원

2. 조직도



3. 위치 및 연락처

가. 위　치 : (02713) 서울시 성북구 정릉동 서경로 124 서경대학교 북악관 212호

나. 연락처 : 02) 940-7042 (FAX) 940-7685

E-mail : skucenter@skuniv.ac.kr

4. 운영 실습실 및 A/S센터 현황

정보전산원은 북악관 2층에 위치하여 있으며, 공통강좌 실습을 위한 컴퓨터 실습실을 8개 운영하고 있습니다. 또한 한글, 마이크로소프트 오피스, 어도비 포토샵 등의 소프트웨어를 구비하여 강의에 불편함이 없도록 준비하고 컴퓨터의 유지보수를 위하여 A/S 센터를 운영하여 항상 안정적인 컴퓨터를 사용할 수 있도록 하고 있다.

명　　칭	위　　치	설치대수	설치 S/W	비 고
컴퓨터 A실	북악관 204호	40	한글 MS-Office Adobe 제품군 Altools	공통강좌수업
컴퓨터 B실	북악관 205호	50		
컴퓨터 D실	북악관 207호	40		
컴퓨터 E실	북악관 208호	40		
컴퓨터 F실	북악관 209호	40		
컴퓨터 G실	북악관 210호	50		
컴퓨터 H실	북악관 211호	50		
A/S 센터	북악관 202호	컴퓨터 및 네트워크 유지보수		

5. 정품소프트웨어안내

불법복제 소프트웨어 근절을 위해 본교에서도 정품소프트웨어 사용을 의무화하고 있다. 교내에서 사용하는 모든 소프트웨어는 저작권을 소유한 회사와 소프트웨어 사용권 계약이 체결되어 있으니 그 범주 안에서 사용하여야 하며 그 범위를 벗어나면 해당 소프트웨어를 구매하였다 하더라도 불법 복제 소프트웨어로 간주되오니 이점 유념하여 사용하여야 한다. 현재 학과 실습실 및 공용실습실에서 사용하는 소프트웨어는 수업 진행과 실습을 위한 소프트웨어로 구매되어 각각 실습실에 설치되어 있으니 추가 다른 상용 소프트웨어를 설치 및 사용하면 안 된다.

□ 교내설치 S/W 목록

소프트웨어명	버전	사용장소	설치방법
훈글	최신버전	교내 전체 PC	A/S센터 문의 02-940-7093 ※ A/S센터에서 설치용 CD를 대여 받아 설치 (CD는 설치 후 반납) ※ 설치CD 보유 여부를 방문 전에 확인
MS-OFFICE Professional	최신버전		
Acrobat professional	최신버전		
Illustrator	최신버전		
Photoshop Extended	최신버전		
Animate	최신버전		
Altools 제품군	최신버전		
AutoDesk 제품군	최신버전		

6. 바이러스 백신 설치하기

교내 바이러스 백신은 (주)이스트소프트의 알약을 사용하며 해당 정식 라이선스 프로그램은 학교 홈페이지 FAQ(https://www.skuniv.ac.kr/faq/93932)에서 설치할 수 있다.

알약은 기본적으로 Windows 제품군에만 적용되므로 Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows Server 등의 모든 Windows 제품군에 적용 가능하다.

7. 인터넷 사용 안내

가. IP Address

교내에서 인터넷을 사용하기 위해서는 고정 IP ADDRESS를 할당 받아야 한다.

기본적으로 모든 실에 인터넷을 연결할 수 있는 아울렛 포트(인터넷연결 포트)가 있으며 각각의 포트에는 IP ADDRESS가 배정되어 있으니 컴퓨터에 설정하여 사용하여야 한다.

해당 실의 IP ADDRESS에 대한 문의는 정보전산원(940-7042)나 A/S(940-7093)로 방문 또는 전화로 한다.

종종 임의의 IP ADDRESS를 사용하여 다른 사용자와 충돌하여 문제가 되는 경우가 발생하므로 필히 정보전산원으로 확인 하여야 한다.

※ IP ADDRESS가 외부로 유출되면 보안상의 문제가 있으므로 방문이나 전화로 처리 한다.

※ IP ADDRESS는 사용 완료 후 정보전산원으로 반납한다.

※ 3개월간 미사용 IP ADDRESS는 자동 차단된다.

※ IP ADDRESS는 해당 실의 IP 관리자를 통하여 신청한다.

나. Sub Domain 운영

Sub Domain 사용은 해당 신청서를 작성하시어 정보전산원으로 신청한다.

Sub Domain을 운영할 시에는 보안 및 운영 관리에 대한 충분한 기술적 기반을 마련되어야 운영할 수 있다.

다. 침입차단시스템 접근규칙 신청

교내에서 서버 운영 및 기타 응용프로그램 서비스에 대한 외부 접근을 허용하고자 할 경우 신청하여 운영한다.

기본 보안 방침상 교내 모든 서버 및 PC에 대하여 모든 서비스를 차단하여 운영되며 학습 및 연구 등의 목적으로 운영할 경우 충분한 보안 및 운영 관리에 대한 충분한 기술적 기반을 마련되어야 운영할 수 있다.

※ 신청서양식은 교내 홈페이지 FAQ의'[안내]교내 IP 및 Sub Domain, 서버운영신청'에서 다운받을 수 있다.

8. 정보보안

서경대학교는 정보보안을 위해 보안 SSL, DB보안, PMS등을 도입·운영하고 있으며 사이버 보안위협에 대응하기 위해 실시간 보안관제를 적용하여 교내에서 발생하는 해킹 및 바이러스 감염 등의 사건 접수, 분석 및 처리등을 수행한다.

9. A/S 센터 운영안내

북악관 202호에 교내 A/S센터를 운영하며, A/S센터에서는 교내 컴퓨터 유지운영 및 네트워크의 자원 활용을 극대화하기 위한 서비스를 운영 중에 있다.

※ 유지보수 대상 범위 : 교내 컴퓨터 실습실 및 행정부서에 설치된 컴퓨터의 H/W 불량에 대한 부분과 기타 컴퓨터에 대한 S/W 점검에 대한 사항

가. 업무시간 : 09:00 ~ 18:00 (단, 방학 중 단축근무로 변동 가능)

나. 연 락 처 : 02)940-7093

보건진료소 안내

보건진료소는 서경대학교 학생 및 교직원의 건강보호와 증진을 위해 노력하고 있으며 건강상담 등을 통하여 양질의 의료서비스를 제공하고 있습니다. 또한 모든 구성원들이 질병예방은 물론 행복하고 건강한 삶을 영위할 수 있도록 노력하고 있습니다.

1. 보건진료소 업무시간 및 연락처

가. 업무시간 : 09:00 ~ 18:00 (방학 중에는 9:00 ~ 15:00)

나. 연락처 : TEL, 02)940 -7206

2. 이용절차

가. 대학보건진료소방문 → 종합정보기록 확인 → 증상에 따라 상담/처치 및 투약

3. 주요업무

가. **건강관리 업무**

- 질병에 따른 투약처치, 진료의뢰 및 상담

나. **진료지원 업무**

- 학생 및 교직원의 각종 행사 지원업무
- 구급의약품 및 구급낭 지원(교내. 외 행사, 실험 실습실, 동아리, 캠프)

다. **건강증진 프로그램 운영**

- 무료 금연클리닉 운영, 심폐소생술 교육, 무료대사증후군 검진, 건강증진 캠페인(성북구 보건소와 연계), 체성분 측정

라. **예방접종 업무**

- 독감 예방접종, 자궁경부암 예방접종, A형간염 예방접종 등(외부병원 연계)

마. **지정병원 운영**

바. **건강 상담 및 보건업무 통계**

4. 시 설 현 황

가. 각종 약품 및 의료소모품 구비

나. 소독 및 드레싱기구와 수시 건강검사 가능(인바디, 혈압계, 혈당기 등 구비) →
측정 결과에 대한 측정기록 출력 및 상담

다. 안정실 운영: 질병, 생리통, 과로 등으로 인해 안정이 필요할 때 이용 가능

예술교육원 안내

1. 설립목적

서경대학교 예술교육원은 예술 관련 각 분야의 최고의 교수진, 최고의 시설과 교육시스템, 현장에서 바로 사용할 수 있는 다양한 실용중심의 교육프로그램을 갖추어 평생학습사회 구현에 앞장서고 있습니다. 또한 국가와 사회를 이끌어 나갈 유능한 실용주의적 인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.

2. 주요업무

⑴ 학점은행제 학사학위 과정

학점은행제는 [학점인정 등에 관한 법률]에 의거하여, 학교에서뿐만 아니라 학교 밖에서 이루어지는 다양한 형태의 학습을 학점으로 인정받을 수 있도록 하고, 이것을 누적하여 일정 기준이 충족되면 학위취득을 가능하게 함으로써, 궁극적으로 열린 교육 사회, 평생학습사회를 구현하기 위한 제도이다. 서경대학교 예술교육원의 학점은행제 학사학위 과정으로 개설된 전공은 미용학전공, 실용음악학전공, 모델학전공, 실용무용학전공 등 총 4개 전공을 개설하여 운영하고 있으며, 서경대학교 총장명의 학사학위(본교에서 84학점 이상 105학점 이하 이수)가 수여되는 특전이 주어진다.

⑵ 일반 교육과정

예술교육원은 성인 학습자들을 위한 다양하고 전문적인 프로그램을 마련하여 삶의 질 향상과 직업 능력 향상을 위한 실용 교육 위주의 지속적인 평생학습사회 구현을 위해 노력하고 있습니다. 또한 학습자들에게 건전한 사회적 가치관을 조성하고 인생의 제2의 기회를 제공할 수 있는 교육기회를 제공하기 위해 노력하고 있으며, 학습자들이 자기계발을 할 수 있는 평생교육 프로그램을 발굴하여 국가사회 발전에 기여하도록 하는데 그 목적을 둔다.

3. 이용안내

가. 위　　치 : 유담관 12층 교학과(1202호)
나. 연 락 처 : 02) 940-7050~1, 7721~3
다. 업무시간 : 09:00 ~ 18:00 (방학 중 10:00 ~ 16:00)

공학교육연구센터 안내

1. 설립목적

서경대학교공학교육연구센터(SKEERC)는 공학교육 및 공학인력 양성을 위한 교육시스템 구축, 공학교육 프로그램 운영 지원 등 공학교육의 발전을 위한 제반업무 및 교육 프로그램 연구·개발 등에 그 목적이 있다.

2. Vision 및 Mission

가. Vision

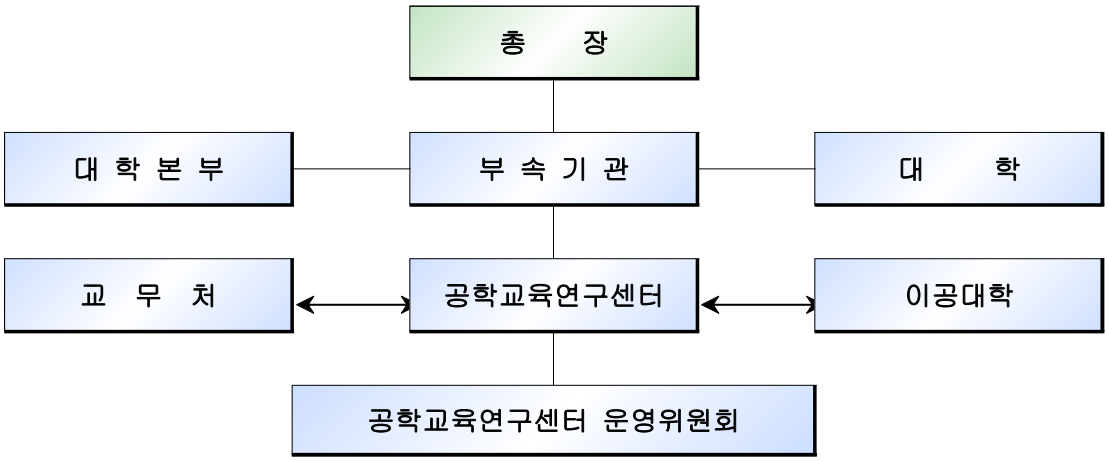
우수한 공학교육 모델 개발을 통한 실용적 공학도 배출

나. Mission

3. 주요업무

가. 공학교육 품질 향상을 위한 교육과정 개발 및 개선
나. 공학교육 품질 향상을 위한 학생활동 컨설팅 및 지원
다. 공학교육 품질 향상을 위한 인프라 구축 및 지원
라. 공학교육 관련 워크숍 개최
마. 공학교육 프로그램운영을 위한 산학협력구축
바. 기타 공학교육연구센터 목적 달성에 필요한 관련 업무

4. 조직도



5. 위치 및 연락처

서울시 성북구 서경로 124 서경대학교 북악관 709호(TEL : 02) 940-7667

언어문화교육원 안내

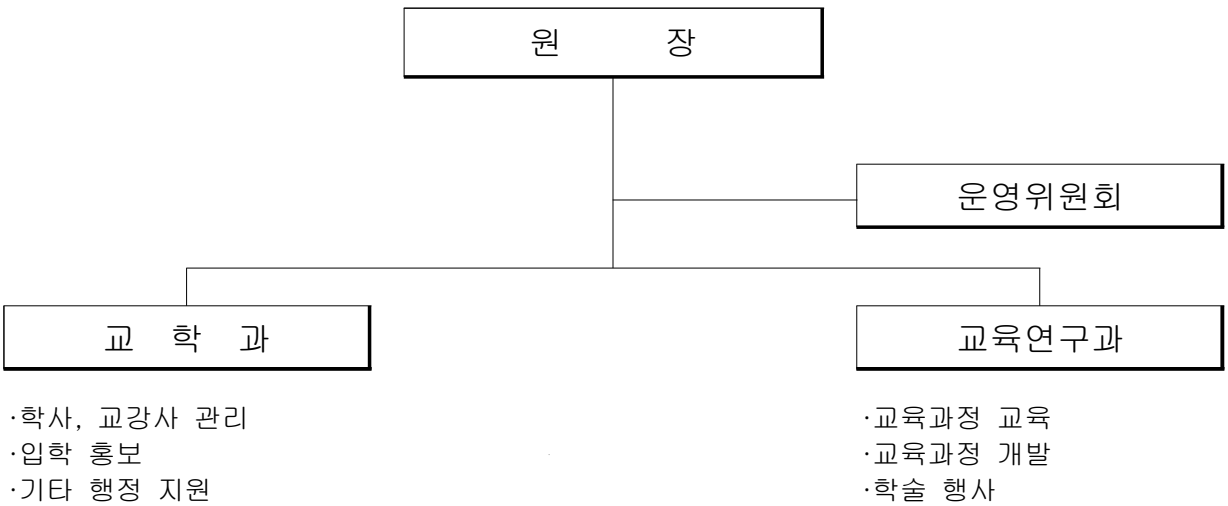
1. 설립목적

언어문화교육원은 대학의 우수한 인적 자원 및 시설 기자재를 활용하여 본교에 입학하고자 하는 외국인에게 체계적인 한국어 교육 및 학습의 장을 마련하고 양질의 교육을 제공함으로써 우수한 외국인 유학생을 유치하고, 나아가 대학의 발전에 기여함을 목적으로 한다.

2. 주요업무

가. 외국인을 대상으로 한 한국어 교육 및 문화체험
나. 외국인을 대상으로 한 본교 전공분야 기초 교과목 교육
다. 한국어, 문화 및 예술에 관한 연구, 학술 행사 개최
라. 기타 설립 목적 달성에 필요한 사업

3. 조직도



4. 위치 및 연락처

주소 : (02713) 서울시 성북구 정릉동 서경로 124 서경대학교 유담관 11층
전화번호 : 02) 940-7687 (FAX) 940-7677
홈페이지 : https://lcec.skuniv.ac.kr/

기타 부속기관 안내

□ 신문사(Seokyeong University Press)

신문사는 본교의 건학정신에 입각하여 대학신문으로서의 기본적 사명을 수행하는 한편, 학풍 진작과 홍보기능 및 대학문화의 창달을 위하여 노력하고 있다.

위치 : 서경대학교 청운관 5층(TEL : 02) 940-7257)

□ 출판부(Publishing Division)

출판부는 대학교와 부속기관 및 부설연구소의 학술연구 문헌, 간행물 및 교재의 출판을 통하여 대학교의 발전과 우리나라 교육문화발전을 위하여 노력하고 있다.

학생군사교육단 및 산학협력단

학생군사교육단

산학협력단

학생군사교육단 안내

1. 교육체계

⑴ 교육목표

올바른 인성, 강인한 체력, 확고한 정신전력, 기본 전투기술을 겸비한 야전전투지휘자 육성

⑵ 교육과정

구 분	2학년	3학년			4학년		
	동계 방학	1학기	하계 방학	2학기	1학기	하계 방학	2학기
내 용	기초군사 훈련	교내 교육	전투지휘자 훈련	교내 교육	교내 교육	야전지휘자 훈련	교내 교육
기 간	4주	40H	4주	40H	40H	4주	40H

* 입영훈련 계절학기 학점 인정 : 동계기초군사훈련 1학점, 3,4학년 하계입영훈련 중 1회 1학점

가. 학군단 교내교육 : 자신의 전공과목과 병행, 올바른 인성 강인한 체력과 확고한 정신전력 함양

나. 기초군사훈련 : 군인기본자세 확립 및 군인정신 함양(군인화)

다. 하계 전투지휘자 훈련(3학년) / 야전지휘자(4학년) 훈련 : 분대급 전투기술 / 소대급 야전지휘능력 숙달

2. 선발 및 임관

⑴ 선발

가. 대학 홈페이지(https://www.skuniv.ac.kr/) 공지사항(매년 2월말~) 참조

나. 2학년 1학기 이전 안보학 과목(2과목 이상) 이수 시 가산점 부여

다. 학년별 분할 선발(1학년 50%, 2학년 50%), 단, 여후보생은 권역단위 선발

⑵ 임관 조건

가. 3, 4학년(4개 학기) 교내교육 및 입영훈련 과정 이수 / 임관종합평가(정신전력, 제식,체력) 합격

나. 졸업요건(학점, 영어특성화 등) 충족

3. 개설 과목

구분	학수번호	교과목명	학 점	시 간	비 고
3학년	RT1005	안보학	3	4	일반학생 수강제한
	RT1006	안전 및 조직관리사례연구	3	4	
4학년	RT1007	조직리더십	3	4	
	RT1008	조직리더십 사례연구	3	4	

* 수강신청은 학군단에서 일괄 신청

4. 기타(임관을 위한 참고자료)

가. 3, 4학년 후보생과정(교내교육, 입영훈련) 이수 및 졸업학점 120학점 이상 취득

↳* 1학기 40시간 이상(3,4학년 총 160시간 이상 군사학과목) 반드시 이수 : 주 4시간 (수, 금 2H씩)

나. 군사전문기초지식 함양을 위해 군사학과 안보학과목 수강신청 권장(의무사항 아님)

※ 기타 자세한 내용은 제206학생군사교육단 문의(940-7631,7632) 및 학군단 홈페이지 (https://rotc.skuniv.ac.kr/) 참조

산학협력단 안내

1. 산학협력단 소개

◦ 산학협력단은 「산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률」에 따라 정부의 각종 보조금 관리, 외부기관 연구비 수주 및 관리, 기업과의 연구 협력 등 제반 산학협력 사업을 수행하기 위한 독립 법인임.

2. 설립목적 및 비전

지식기반사회의 도래에 따라 새롭고 창의적인 지식을 생산하는 대학의 중요성이 갈수록 커지고 있으며, 대학은 교육과 연구를 중심으로 사회에 기여할 수 있는 지식과 기술을 생산하여 지속가능한 발전을 이끌어야 하는 시대의 중심에 있습니다. 이러한 새로운 사명을 추진하기 위해 산학협력단을 설립하고 체계적인 연구관리 및 산학협력관리 체계를 정립하고, 대학이 보유한 첨단기술과 원천기술을 필요로 하는 기업에게 이전하기 위한 기술이전전담조직(TLO)을 설치·운영하여 산학협력을 통한 연구 성과의 산업화를 추진하고 있습니다.

이에 우리대학교도 '산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률'에 따라 정부의 각종 보조금 관리, 외부 연구비 수주 및 관리, 기업과의 연구 협력 등 제반 산학협력 사업을 수행하기 위해 2004년 8월 산학협력단을 발족하였고, 대외 경쟁력을 확보하기 위해 본교가 오랜 기간 축적 및 보유해온 기초 연구개발 관련 지식과 다양한 응용기술 개발의 경험을 산업체와 공유하며, 나아가 정부 및 지방자치단체와 협력하여 산/학/연/관의 네트워크를 구축하고 있습니다.

3. 주요업무

■ 산학감사팀

◦ 연구비 일상 감사 및 상시, 정기 감사

◦ 연구 부정행위 신문고 제도 운영

■ 산학기획팀

◦ 산학협력단 비전·전략·발전계획 수립

◦ 산학협력단 규정 제·개정 및 관리

◦ 산학협력단 대외평가 및 통계 관리

◦ 연구과제 인프라 및 업무지원(대응투자 등)에 관한 사항

■ 기술사업팀

◦ 지식재산권(IP) 관리 및 기술이전 사업화

■ 연구지원팀

◦ 교외연구비 중앙 관리

■ 경영지원팀

◦ 산학협력단 예산 및 결산

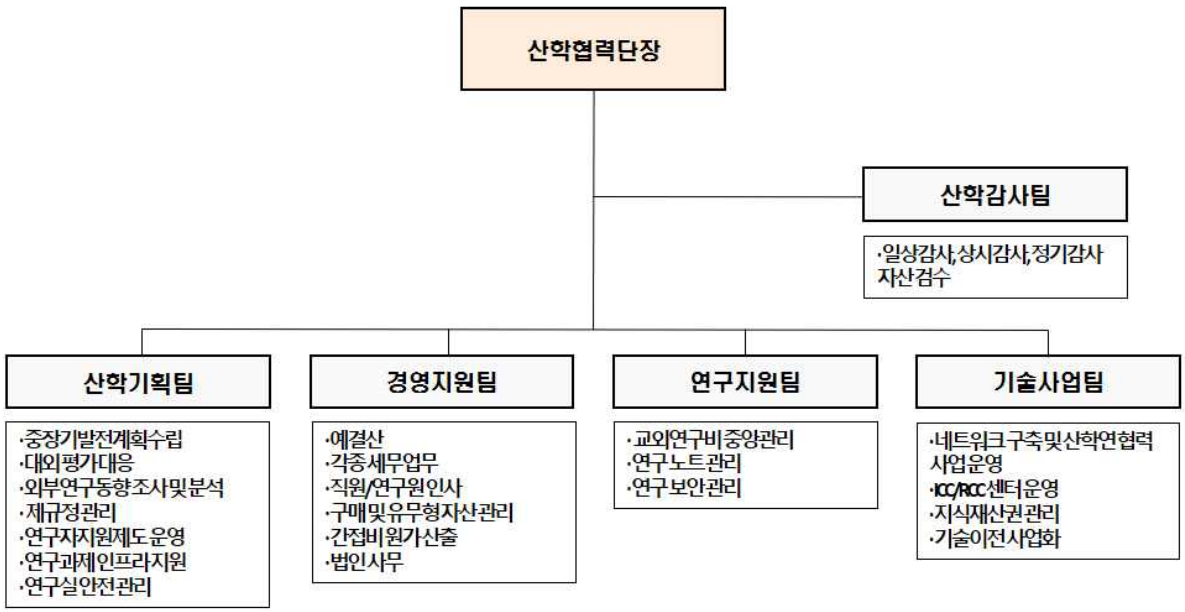
◦ 연구원 급여, 원천세, 4대보험

◦ 부가가치세 신고

◦ 교육용 및 연구용 기자재 중앙구매

◦ 산학협력단 자산관리 및 재물조사

4. 조직도



5. 위치 및 연락처

주소 : (02713) 서울시 성북구 서경로124(정릉동) 서경대학교내 유담관 1515호

전화번호 : 02-940-7615, 팩스 : 02-940-7616

학생생활

학생수칙

학생상벌에 관한 규정

학생단체의 등록과 운영에 관한 규정

생활관 규정

장학금 지급 규정

예비군안내

학 생 수 칙

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 수칙은 학칙 제63조 제1항에 의하여 건전한 면학분위기 조성을 위해 학생들의 교내·외 활동에 따른 세부사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(적용범위) 학생활동에 관한 사항에 있어서 학칙 및 기타 다른 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 수칙이 정하는 바에 따른다.

제 2 장 학 생 증

제 3 조(발급) ① 입학절차 및 등록을 완료한 학생은 학생증을 발급받아야 한다.

② 학생증은 매학기 등록을 필함으로써 유효하다.(개정 2008. 3. 1)

제 4 조(휴대) ① 학생은 교내외를 막론하고 항상 학생증을 휴대하여야 하며, 교직원의 요구가 있을 때에는 언제든지 이를 제시하여야 한다.

② 학생증을 휴대하지 않은 자는 수강, 시험, 학술정보관 출입금지 또는 학생의 권리행사에 제한을 받을 수 있다.

제 5 조(대여 및 변조금지) ① 학생증은 타인에게 대여할 수 없다.

② 학생신분을 표시하기 위한 것 이외의 다른 목적으로 사용하거나 변조할 수 없다.

제 6 조(재발급) ① 학생증을 분실하거나 훼손하였을 경우에는 소정의 절차에 따라 재발급 받아야 한다.

② 재발급 신청을 할 때에는 소정의 수수료를 납부하여야 한다.

제 3 장 단체등록, 집회, 게시, 인쇄물 배포

제 7 조(단체등록) ① 학생단체는 매년 지정된 기간 내에 소정의 절차를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

② 학생단체는 학술연구, 체육활동, 봉사활동, 종교활동, 친목단체 등에 한하고 그 구성원은 본교 학생으로 제한하며 외부인의 가입을 불허한다.(개정 2008. 3. 1)

③ 학생단체의 등록과 운영에 관한 규정은 별도로 정한다.

제 8 조(집회) ① 학내외를 막론하고 우리 대학교 학생의 모든 집회는 소정의 절차에 의하여 총장의 승인을 받아야 한다.

② 학생은 수업, 연구, 행정 등 학교의 기본기능 수행을 방해하는 개인 또는 집단행위와 교육목적에 위배되는 활동을 할 수 없다.

제 9 조(게시물) 학생이 개인 또는 단체의 명의로 게시물 등을 붙일 때에는 사전에 학생처의 허가를 받아 게시하여야 하며, 기간이 지나면 게시물을 제거하여야 한다. 입간판, 현수막 등의 경우도 같다.(개정 2008. 3. 1)

제 10 조(외부광고) 본교 교직원과 학생을 대상으로 외부의 광고게시, 인쇄물 배포는 제9조의 규정에 의하여 학생처의 허가를 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 11 조(인쇄물 배포) 학내외를 막론하고 학생이 인쇄물을 배포하고자 할 때에는 사전에 학생처의 허가를 받아 제작을 한 후 배포하여야 한다.

제 4 장 학교시설물 이용

제 12 조(이용) 학생은 학교의 모든 시설물을 이용할 때 소정의 절차를 거쳐 허가를 받아야 하며, 시설물을 훼손 또는 파손하였을 때는 변상 등 응분의 책임을 져야 한다.

제 13 조(허가) 학생이 건물출입 통제시간이후 학생자치활동과 관련해 부득이한 사유로 학교시설물을 이용하고자 할 경우에는 야간잔류신청원을 제출하여 학생처장의 사전허가를 받아야 한다.

제 14 조(준수) 학생자치기구 및 동아리는 총장의 사전승인을 받아 학내 시설물을 사용할 수 있으며, 이 경우 다음 사항을 준수하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

1. 화재를 유발할 수 있는 인화물질 및 기타 기구의 반입 및 사용을 금지한다. (개정 2008. 3. 1)
2. 소란행위나 음주·숙식 및 사행심 조장행위 등 교육환경을 저해하는 행위는 금한다.
3. 항상 쾌적하고 청결한 환경을 유지하여야 한다.
4. 안전 및 도난사고에 대해서는 전적으로 사용자가 책임을 진다.
5. 각 실의 비상열쇠(보조열쇠 포함)는 반드시 경비실에 보관하여야 한다.

제 15 조(제재) ① 학교 시설물 이용에 있어서 본래의 목적에 어긋나거나 제14조의 각 호를 위반할 경우, 총장은 학교시설물의 이용을 제한하거나 퇴실을 명할 수 있다. (개정 2008. 3. 1)

② 제1항에 의하여 2회 이상 제재를 받을 경우에는 학칙 제60조 및 학생상벌에 관한 규정에 의하여 해당학생을 징계할 수 있다.

부 칙

1. 이 수칙은 1981년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 수칙은 1992년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 수칙은 1994년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 수칙은 1998년 8월 24일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 수칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

학생상벌에 관한 규정

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 규정은 학칙 제59조 내지 제60조에 의하여 학생을 포상하거나 징계하고자 할 때 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(적용범위) ① 이 규정은 본교 학생에 대한 포상 및 징계의 절차와 시행에 관하여 적용한다.(개정 2008. 3. 1)

② 학업성적, 출결사항 및 미등록 등 교무행정과 관련하여 포상 또는 징계를 하게 될 경우에는 이 규정을 적용하지 아니한다.

제 3 조(학생상벌심의위원회 구성) ① 학생의 포상 및 징계에 관한 사항을 심의하기 위하여 9인 이내로 구성하는 학생상벌 심의위원회(이하“위원회”)를 둔다.

② 위원회 위원장은 학생처장이 되고, 학생처장이 유고시에는 위원 중에서 총장이 임시위원장을 위촉한다.(개정 2008. 3. 1)

③ 위원회 위원은 학생처장의 추천으로 총장이 위촉한다.(개정 2008. 3. 1)

제 4 조(소집 및 의결) 이 위원회는 위원장이 소집하며 재적위원 과반수 이상의 출석과 출석위원 과반수 이상의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우 위원장이 결정한다.(개정 2008. 3. 1)

제 5 조(사무관장) 이 위원회의 사무는 학생처장이 총괄한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 장 포 상

제 6 조(학생포상의 종류) 학생포상은 학업상, 모범상, 공로상, 특별상으로 하며, 세부사항은 별도로 정한다.(개정 2008. 3. 1)

제 7 조(포상의 대상) 다음 각 호에 해당하는 학생에게는 위원회의 심의를 거쳐 포상할 수 있다.

1. 학교와 사회의 발전에 현저한 공적을 남긴 학생
2. 다른 학생에게 모범이 될 만한 선행을 하였거나 뛰어난 재능을 발휘하여 학교의 명예를 높인 학생
3. 사상이 건전하고 지도능력이 탁월하여 학생자치활동에 공로가 많은 학생
4. 기타 포상의 가치가 있다고 인정되는 학생

제 8 조(포상의 추천) 제7조의 포상사유에 해당하는 학생에 대하여 학생처장은 다음 서류를 갖추어 위원회에 추천한다.(개정 2008. 3. 1)

1. 공적조서 1부
2. 지도교수의 추천서 1부
3. 학과(부)장의 의견서 1부(개정 2008. 3. 1)

제 9 조(심의절차) 학생처장은 제7조의 포상 대상자의 구비서류를 갖추어 위원회에서 심의·의결한 후 총장의 승인을 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 10 조(공고) 학생처장은 포상이 결정되었을 경우 이를 학부모와 본인에게 통보하며, 그 내용을 교내에 공고한다.(개정 2008. 3. 1)

제 11 조(기록) 학교는 포상학생의 포상사항에 대한 기록을 보전하며 학교에서 추천서 기타 증명서를 발급할 시에 이를 명기할 수 있다.

제 3 장 징 계

제 12 조(징계의 구분) ① 징계는 견책, 근신, 정학(유기 및 무기), 제적으로 구분하며, 근신은 2주 이내, 유기정학은 4주 이내, 무기정학은 4주 이상으로 함을 원칙으로 한다.

제 13 조(징계대상) 다음 각 호의 1에 해당되는 학생에 대하여 소정의 절차를 거쳐 징계한다. (개정 2008. 3. 1)

1. 학칙 제60조 규정을 위반하거나 학교의 명예를 훼손한 자(개정 2008. 3. 1)
2. 문서를 탈취, 위조, 변조한 자(개정 2008. 3. 1, 17. 1. 1)
3. 폭행, 상해행위 및 난폭행위 등 학교 질서를 문란하게 한 자(개정 2008. 3. 1, 17. 1. 1)
4. 교직원에게 폭언, 폭행, 명예훼손 등 패덕행위를 한 자(개정 2017. 1. 1)
5. 기타 학칙 및 제규정을 위반한 자(개정 2017. 1. 1)
6. (삭제 2008. 3. 1)
7. (삭제 2008. 3. 1)

제 13 조의2(흡연) 교내 금연구역 내에서의 흡연하는 학생에 대하여 소정의 절차를 거쳐 징계한다.(신설 2009. 1. 1)

1. 흡연 발견과 동시에 학생지도위원회 명의로 경고장을 발부한다.(신설 2009. 1. 1)
2. 3회 이상 흡연 발견시 학생상벌에 관한 규정에 따라 징계할 수 있다.(신설 2009. 1. 1)

제 14 조(징계발의) ① 제13조에서 규정하는 징계사유가 발생하였을 때에는 해당 학생에게 계고를 하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 계고에도 불구하고 개전의 정이 보이지 않는 학생에 대하여 학생처장은 다음의 서류를 갖추어 위원회의 심의에 회부한다.(개정 2008. 3. 1)

1. 사건경위서 1부
2. 본인진술서(본인 거부시 생략) 1부
3. 지도교수 및 학과(부)장 의견서 1부(개정 2008. 3. 1)
4. 교직원의 사유서(교직원이 징계를 요구할 경우) 1부

③ 징계 대상 학생에 대하여는 위원회의 심의를 거쳐 당해 학생에게 진술 및 해명의 기회를 부여할 수 있다.(신설 2017. 1. 1)

제 15 조(징계심의절차) ① 위원회는 제14조에서 규정하는 구비서류를 심의하여 징계를 결정한다.

② 학생처장 또는 위원회가 필요하다고 판단될 때에는 학과장 및 지도교수는 관계 교직원의 출석을 요청하여 의견을 청취할 수 있다.

③ 학생처장은 위원회의 심의결과를 총장에게 품의하여 승인을 받아야 한다.

제 16 조(특별지도 및 권리정지) ① 제적 이외의 징계처분을 받은 학생은 징계기간 중 지도교수 및 학과(부)장의 계속적인 특별지도를 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 근신처분을 받은 학생은 수업이외의 모든 학생활동에 참가할 수 없다.

③ 유기 및 무기정학을 받은 학생은 징계를 받은 날부터 해제되는 날까지 재학생으로서의 모든 권리가 정지되며, 수업을 받을 수 없다.(개정 2008. 3. 1)

④ 제적이외의 징계처분을 받은 학생이 징계기간 중 다시 학칙을 위반하거나 개전의 정이

없다고 판단될 때에는 위원회의 심의를 거쳐 제적처분을 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 17 조(징계의 해제) 근신과 유기정학은 기간이 만료되면 특별한 조치없이 해제된다. 다만, 총장은 징계기간 중 품행 등을 참작하여 그 기간을 단축할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

제 18 조(통보 및 기록) ① 학생처장은 징계사실을 학부모와 본인에게 지체없이 통보하여야 한다.

② 학교는 징계 받은 학생에 대하여 징계의 종류 및 사유를 기록·유지하며 학적부에 기재하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 19 조(부정행위자 처리) 시험 중 부정행위한 자를 발견시 감독자는 증거물을 첨부하여 교무처장에게 보고하고 교무처장은 이를 징계위원회에 회부한다.(개정 2008. 3. 1)

부 칙

1. 이 규정은 1993년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2017년 1월 1일부터 시행한다.

학생단체의 등록과 운영에 관한 규정

제 1 조(목적) ① 이 규정은 학생수칙 제7조에 의하여 학생단체(이하“단체”라 한다)의 조직과 운영에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 모든 단체는 총장의 승인을 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 2 조(단체의 정의) 단체란 학생회 산하에 있거나 또는 독립적으로 존재하는 단체를 말한다.(개정 2008. 3. 1)

제 3 조(등록요건) 단체로서 등록을 하고자 할 때에는 다음의 자격요건을 갖추어야 한다.

1. 단체의 활동이 학칙에 부합되어야 한다.(개정 2008. 3. 1)
2. 소속단체의 설립목적과 이념에 찬성하는 20명 이상의 입회원서를 제출한 정규회원이 있어야 한다.
3. 단체의 설립목적 및 활동범위가 전교생을 대상으로 하여야 한다.
4. 설립목적이 타 단체와 중복됨이 없이 고유한 특성을 지니고 있어야 한다.
5. 단체의 지도교수를 선정하고 취임승낙을 받아야 한다.

제 4 조(등록절차) ① 단체로서 신규등록을 신청하고자 할 때에는 다음의 구비서류를 첨부하여 매년 지정된 기간 내에 지도교수의 확인을 거쳐 학생처장에게 제출하여야 한다.

1. 학생단체 등록신청서(소정양식) 1부
2. 지도교수 취임승낙서(소정양식) 1부
3. 회칙 1부
4. 활동계획서 1부
5. 임원 및 회원명단 1부

② 단체는 매년 지정된 기간 내에 다음의 구비서류를 첨부하여 재등록하여야 한다.

1. 학생단체 재등록신청서(소정양식) 1부
2. 지도교수 취임승낙서(소정양식) 1부
3. 회칙 1부
4. 임원 및 회원명단 1부
5. 전년도 활동보고서 및 결산보고서 각 1부
6. 신년도 활동계획서 1부

제 5 조(단체승인) 제4조에 의한 단체등록 신청을 마친 단체는 학생지도위원회의 심의와 총장의 승인을 받아 학생처장이 공고한 때로부터 인정된다.

제 6 조(단체의 임원 선출과 임기) ① 단체의 임원은 소속단체의 규정에 의하여 자율적으로 선출하며, 임원이 선정되었을 때에는 지체없이 그 명단을 학생처장에게 보고하여야 한다.

② 임원의 임기는 1년으로 한다.

③ 임원의 결원이 생겼을 경우에는 즉시 보선하여 그 결과를 학생처장에게 보고하여야 한다.

제 7 조(지도교수) ① 지도교수는 단체로부터 추대받은 전임교원으로 총장이 위촉한다.

② 지도교수는 2개 이상 단체의 지도를 겸할 수 없다.

③ 지도교수는 소속단체의 모든 행사 및 활동을 책임 지도하여야 한다.

④ 지도교수가 해외연구 및 출장 등으로 인하여 다른 교수에게 일정기간 대리업무를 위촉하고자 할 경우에는 사전에 학생처장에게 추천하여 승인을 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

⑤ 지도교수가 사임했을 경우에는 1월 이내에 후임 지도교수를 선정하여 취임승낙서를 학생처장에게 제출하여야 한다.

제 8 조(재정) ① 단체의 운영경비는 회원이 부담함을 원칙으로 한다. 다만, 외부의 경비보조를 받고자 할 때에는 사전에 학생처장의 허가를 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

② 단체의 경비는 소속단체의 전 회원에게 공개하여야 하며, 매년도 결산보고서를 작성하여 지도교수를 경유 학생처장에게 보고하여야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 9 조(단체의 활동) ① 등록된 단체는 학교행사 또는 총학생회에서 주최하는 각종 행사에 적극 참여하여야 한다.

② 모든 행사는 학생행사 및 집회허가신청원을 지도교수를 경유 학생처장에게 제출하여 허가를 받은 후 시행하여야 한다.

③ 단체의 야간옥외집회는 원칙적으로 불허한다. 다만 부득이한 경우에는 반드시 지도교수의 의견서를 첨부하여 학생처장의 허가를 받아야 한다.

④ 집회에 관한 게시물, 현수막, 프로그램, 팜플렛, 티켓 기타 유인물은 초안을 작성하여 지도교수를 경유 학생처장의 허가를 받은 후 제작·배포하여야 하며, 교내 부착물의 경우에는 지정된 장소에 한한다.

⑤ 매학기 중간 및 기말고사 1주일 전부터 시험 종료 시까지는 각 단체의 행사 및 집회는 허가하지 아니한다.

제 10 조(학생행사 및 집회허가) ① 단체의 대표는 학생행사 및 집회허가신청원을 학과(부)장 또는 지도교수를 경유하여 1주일 전에 학생처장에게 제출하여야 한다. (개정 2008. 3. 1)

② 학생행사 및 집회장소는 그 장소를 관할하는 행정부서의 사용허가를 받은 후 사용할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

제 11 조(단체등록취소) ① 등록된 단체가 다음 사항에 해당하는 경우에는 학생지도위원회의 결의를 거쳐 총장의 승인을 받아 등록을 취소할 수 있다.(개정 2008. 3. 1)

1. 학칙에 위배되는 행위를 한 경우(개정 2008. 3. 1)
2. 1년간 활동실적이 없거나 극히 부진한 경우
3. 지도교수 사임 후 후임 지도교수가 선정되지 않은 경우
4. 기타 단체활동의 제규정을 어겼을 경우

② 활동 및 성격이 유사한 단체는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아 통폐합할 수 있다.

③ 단체를 해체하고자 할 경우 그 단체의 대표자는 회원 과반수로부터 해체결의서에 서명을 받아 해체사유서와 지도교수의 의견서를 첨부, 학생처장에게 제출하여 승인을 받아야 한다.(개정 2008. 3. 1)

제 12 조 (삭제 2008. 3. 1)

부 칙

1. 이 규정은 1994년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2017년 1월 1일부터 시행한다.

[별지 제1호 서식]

학생단체등록신청서

단 체 명 칭	
취지 및 목적	
회 원 수	
지 도 교 수	

위와 같이 단체 등록하고자 별지서류(회칙, 임원 및 회원명단, 활동계획서, 지도교수취임승낙서)를 첨부하여 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : 대학 학과 학년

직책 성명 (인)

서경대학교총장 귀하

[별지 제2호 서식]

학생단체재등록신청서

단 체 명 칭	
단 체 등 록 일	
회 원 수	
지 도 교 수	

위와 같은 내용으로 단체활동을 계속하고자 별지서류(회칙, 임원 및 회원 명단, 지도교수취임승낙서, 전년도 활동보고서 및 결산보고서, 신년도 활동 계획서)를 첨부하여 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : 대학 학과 학년

직책 성명 (인)

서경대학교총장 귀하

[별지 제3호 서식]

취 임 승 락 서

본인은 서경대학교 학생단체(　　)의 지도 교수 취임을 승낙합니다.

〈 지도내용 〉

1. 이 학생단체의 운영계획 및 사업계획에 대한 지도
2. 교양 및 과외활동에 관한 지도와 확인
3. 각종 행사 및 집회의 책임지도와 확인
4. 학생 신상문제에 관한 개별지도

년　　월　　일

지도교수　　(인)

서경대학교총장 귀하

[별지 제4호 서식] (개정 2017. 1. 1)

학생행사(교내, 교외) 및 집회 / 시설사용 허가 신청서

결재	계	주임	계장	과장	처장

주관/사용단체		행사/집회내용	
일 시			
장 소	교내( ), 교외( ) :		
이 동	개별 ( ), 단체 ( ) - 이동수단 : 여행자보험 가입여부( ) ※ 교내의 경우 작성하지 않음 ※ 교외 행사 중 단체버스 이동 시 차량마다 교수님들께 탑승하여 주시고 여행자보험을 반드시 가입하시기 바랍니다.		
참석예정인원	약 명	예상소요경비	약 원
학 과 장 및 지도교수 의견			
참석 지도교수	위 행사 및 집회에 참석하여 지도함. (인) (인) (인) (인) (인) (인) (인) (인) (인) (인)		

위와 같이 행사 및 집회를 개최하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

※ 행사장소를 사용함에 있어 시설물 및 각종 기자재의 손/망실품이 없도록 사용할 것이며, 다음 사용을 위하여 청소/정리정돈을 필히 하며 사용한 기자재는 반드시 원위치를 시키겠습니다. 위의 행사 중 불미스러운 일이 생길 시 신청인 및 학과에서 책임을 지겠습니다.

20 년 월 일

소 속 :
직 책 :
성 명 : (인)
연 락 처 :

서경대학교 학생처장 귀하

[별지 제5호 서식]

야간잔류 신청원

결재	계	주임	과장	부처장	처장	총장

야간잔류단체	
야간잔류목적	
야간잔류일시	년 월 일 부터 시부터 (일간) 월 일 까지 시까지
잔 류 장 소	
잔 류 인 원	대표자 (학과<부> 학년) 외 명
학 과 장 및 지도교수 의견	(인)

위와 같이 야간잔류를 신청하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : 학과(부) 학년

직책

성명 (인)

서경대학교총장 귀하

생활관 규정

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 규정은 학생의 면학을 위한 편의를 제공하고 자율적인 공동생활을 통해 인격을 도야할 수 있도록 본교에 설치하는 생활관의 조직과 운영에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제 2 조(감독) 생활관은 생활관장의 업무상 지휘와 감독을 받아 본 생활관 규정에 준하여 운영한다.

제 3 조(개관기간) 생활관의 개관 기간은 하계 및 동계기간을 포함한 개학 기간으로 하며, 생활관장은 필요에 따라 총장의 승인을 얻어 개관 기간을 연장, 단축 또는 휴관할 수 있다.

제 4 조(이용제한) 생활관의 시설의 이용은 생활관생(이하 “관생”이라 한다)에 한한다. 다만, 본교의 교육목적에 부합하고 관리에 지장이 없는 경우에는 생활관장은 관생이 아닌 자에게도 일정한 기간 그 이용을 허가할 수 있다.

제 5 조(관생활동) ① 관생의 활동은 질서 있고 명랑한 생활을 도모하고 학문의 연구와 교양함양을 위한 범위 내에서 허용된다.

② 관생의 자치활동을 위하여 관생자치회를 둘 수 있다.

③ 관생자치회의 구성과 운영에 관한 사항은 생활관장이 따로 정한다.

④ 관생자치회의 활동은 다음과 같다.

1. 생활관내 면학 분위기 조성
2. 생활관내 생활의 질서 유지 및 관내의 환경 정화
3. 교양 함양을 위한 활동 및 기타
4. 관생의 후생복지 증진

⑤ 관생자치회는 관생자치회의 활동사항을 공개하여야 한다.

제 6 조(생활 수칙) ① 관생의 질서 있는 공동생활을 위하여 생활수칙을 둘 수 있다.

② 생활 수칙은 운영위원회의 심의를 거쳐 생활관장이 정한다.

제 2 장 조 직

제 7 조(관장 등) ① 생활관에는 생활관장(이하“관장”이라 한다)을 두며, 학생처장으로 한다. (개정 2020. 9. 1)

② 생활관에는 관생의 생활지도를 위해 필요한 경우에는 지도교수를 둘 수 있으며, 조교수 이상의 교원으로 한다.

③ 생활관의 운영을 위하여 직원 및 조교를 둘 수 있다.

제 8 조(직능) ① 관장은 생활관의 관리 운영에 관한 전반적인 사항을 총괄한다.

② 생활관의 지도교수는 관장을 보좌하며, 관생의 생활을 지도한다.

제 3 장 위 원 회

제 9 조(설치) 생활관에는 생활관 운영에 관한 주요 사항을 심의하기 위하여 생활관운영위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

제 10 조(구성) ① 위원회는 7인 내외의 위원으로 구성하며, 위원장은 관장이 된다.(개정 2021. 3. 1)

② 위원은 조교수 이상의 교원 중에서 관장의 추천으로 총장이 위촉한다.

③ 위원회의 사무를 처리하기 위하여 간사 1인을 두되, 학생처 직원으로 한다.(개정 2020. 9. 1)

제 11 조(기능) 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 생활관 규정 및 수칙의 제정 및 개정 심의
2. 관생지도에 관한 사항
3. 관생 부담금에 관한 사항
4. 관생의 입사 및 퇴사에 관한 사항
5. 기타 생활관 운영에 관한 사항

제 12 조(회의) 위원회의 회의는 위원장이 소집하고 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제 4 장 선 발

제 13 조(관생선발) 관생의 선발기준은 다음 각 호와 같다.

1. 시외 거주자 및 저학년을 우선하여 선발하되, 재학생의 경우 성적을 일정 비율 포함하여 선발한다.(개정 2020. 9. 1)
2. 특성화분야 우수 학생으로 특별 선발된 자, 지체부자유자, 국가유공자의 자녀, 국민기초생활보장수급권자의 자녀, 본교 학생 중 형제자매 및 기타 관장이 필요하다고 인정하는 자는 우선 선발할 수 있다.
3. 관장은 결원 발생 시 후보자 순에 의하여 수시로 선발 할 수 있다. 다만, 관장이 특별히 필요하다고 인정하는 자는 후보자에 우선하여 선발할 수 있다.
4. 생활관에 입사하고자 하는 자는 소정 기간 중에 입사원서를 관장에게 제출하여야 한다.
5. 관장은 입사 희망자를 심사하여 선발한다.

제 5 장 입사 및 퇴사

제 14 조(입사자격) 생활관의 입사는 제13조의 선발기준을 충족한 자 중 학업에 전념하고 품행이 단정한 본교 재학생에 한한다. 다만, 방학기간에는 외국인 유학생 및 어학연수생, 교환학생을 포함한다.(개정 2021. 3. 1)

제 15 조(자격의 제한) 다음 각 호의 1에 해당하는 자는 입사할 수 없다.

1. 징계 처분을 받은 자
2. 생활관에서 퇴사 처분을 받은 사실이 있는 자
3. 전염성 질환의 이환자 및 보균자
4. 휴학 중인 자(개정 2021. 3. 1)
5. 품행이 단정하지 못한 자

6. 기타 관장이 부적당하다고 인정하는 자

제 16 조(입사등록) 입사 허가를 받은 자는 당해 학기 등록을 마친 후 건강진단서와 생활관에서 요구하는 소정의 서류를 첨부하여 입사 등록을 하여야 한다.

제 17 조(삭제 2021. 3. 1)

제 18 조(퇴사처분) 관장은 관생이 다음 각 호의 1에 해당할 때는 퇴사 처분한다.

1. 생활수칙을 위반하거나 관내 질서를 문란케 한 자
2. 생활관 납부금을 체납한 자
3. 제15조 규정에 해당하는 사실이 발생한 자
4. 기타 공동생활을 영위하기에 부적당하다고 인정한 자

제 19 조(퇴사절차) 관생이 퇴사하는 경우에는 퇴사 처분 또는 신고일로부터 3일 이내에 담당 직원의 공용 물품 반납 확인을 받아서 관장에게 제출한 후에 퇴사하여야 한다.

제 6 장 경 비

제 20 조(경비부담) 생활관의 관리비, 시설보수비 및 보조를 받은 경비 이외의 필요한 모든 경비는 관생이 부담한다.

제 21 조(납부금) ① 관생이 납부하여야 할 납부금은 매학기 시작 전에 총장이 따로 정한다. (개정 2020. 9. 1, 21. 3. 1)

② 퇴사 및 퇴실에 의한 납부금의 반환은 매학기 본교에서 지정한 입주시작일을 기준으로 일할 계산하되, 당해 학기 개시일로부터 90일 경과 후에는 반환하지 아니한다. 단, 외국인 유학생 및 어학연수생은 제외한다.(신설 2021. 3. 1)

제 22 조(납부시기) 납부금의 납부 시기는 관장이 따로 정한다.

제 23 조(예·결산) 생활관의 회계업무는 본교의 회계업무규정에 따른다.

제 7 장 보 칙

제 24 조(준용규정) 이 규정에 정하지 아니한 사항은 관계 법령 및 본교 제 규정을 준용한다.

제 25 조(세칙) 생활관의 운영에 필요한 세부사항은 관장이 별도로 정한다.

부 칙

1. 이 규정은 2014년 9월 1일부터 시행한다.
2. (경과조치) 이 규정의 시행에 따라 종전의 기숙사 규정을 폐지한다.

부 칙

1. 이 규정은 2020년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

1. 이 규정은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

장학금 지급 규정

제 1 장 총 칙

제 1 조(목적) 이 규정은 본교 학칙 제69조에 의하여 학부(undergraduate) 재학생에 대한 장학생 선정 및 장학금 지급에 관한 세부사항을 정함을 목적으로 한다.

제 2 조(적용범위) 장학생의 선정과 장학금의 지급은 공공기관(국가·지자체), 외부장학재단, 개인 및 사기업체 등에서 별도로 정하는 경우를 제외하고는 이 규정에 따른다.

제 3 조(사무관장) 본교의 장학 업무는 학생처 장학과에서 관장한다.

제 4 조(장학금의 구분) 장학금은 다음과 같이 구분한다.

1. 교내장학금 : 교비에서 지급하는 각종 장학금으로 그 종류는 별표 1과 같다.
2. 교외장학금 : 공공기관(국가·지자체), 외부장학재단, 개인 및 사기업체 등이 기탁하는 장학금
3. 국가장학금 : 국가장학기금을 재원으로 하는 장학금

제 2 장 장학위원회

제 5 조(구성) 장학금에 관한 중요한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회(이하 “위원회”라 한다)를 두며, 그 구성은 다음과 같다.

1. 위원회는 위원장을 포함한 9인 이내의 위원으로 구성하며, 위원은 전임교원 중에서 위원장의 추천으로 총장이 위촉한다.
2. 위원회 위원장은 학생처장이 되고, 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없을 때에는 총장이 지명하는 자가 위원장의 직무를 대행한다.
3. 당연직이 아닌 위원의 임기는 1년으로 하며, 중임할 수 있다.
4. 위원회의 사무를 처리하기 위한 간사를 두되, 학생처 장학과장으로 한다.

제 6 조(기능) 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 장학금과 관련한 기본 정책에 관한 사항
2. 장학금 예산 및 지급, 장학생 선발에 관한 사항
3. 장학금 지급 규정 심의 및 개정에 관한 사항
4. 기타 장학금에 관련되는 필요한 사항

제 7 조(회의 및 의결) ① 위원장은 위원회의 회의를 소집하고, 그 의장이 된다.

② 회의는 재적위원 과반수 이상의 출석과 출석위원 과반수 이상의 찬성으로 의결하되, 가부동수인 경우 의장이 결정한다.

제 3 장　장학생 선발

제 8 조(지급대상) 장학금을 지급받을 수 있는 자는 본교 신(편)입생(순수 외국인 전형으로 입학한 외국인 학생 포함) 및 정규학기 등록한 재학생, 기타 총장이 인정한 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당하여야 한다.

1. 재학생 및 신(편)입생으로 학업성적이 우수한 자
2. 경제적 어려움으로 학비조달이 어려운 자
3. 품행이 방정하여 타의 모범이 되는 자
4. 법령 또는 협약에 의하여 해당 자격을 취득한 자
5. 학교발전에 공로가 크다고 인정되는 자
6. 장학위원회의 심의에 의하여 해당 자격이 인정되는 자
7. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자

제 9 조(장학금 신청) ① 장학금을 지급받고자 하는 자는 매학기 해당 장학금 신청기간 중에 소정의 서류를 구비하여 장학과에 신청하여야 한다.

② 장학금은 신청자에 한하여 지급하며, 소급하여 장학금을 신청할 수 없다.

제 10 조(성적기준) ① 성적우수장학금의 장학생 선발기준은 직전학기의 취득학점이 15학점 이상이고, 평점평균이 3.0 이상이어야 한다. 단, 8학기에는 직전학기의 취득학점이 12학점 이상이어야 한다.

② 학술교류협정에 의한 외국교류대학에 교류학생으로 파견된 학생은 해당 부서의 요청에 의해 장학생을 선발한다.

③ 재수강 등으로 인한 성적변동 발생시 최종성적을 적용한다.

④ P/NP과목에 따른 직전학기 평점평균이 0점일 경우에는 최근 직전학기 성적을 적용한다.

제 11 조(선발 제한) ① 직전학기 성적이 평점평균 1.6미만인 자는 장학생 선발대상에서 제외한다.

② 직전학기 학사경고자는 장학생 선발대상에서 제외한다. 단, 교수학습원에서 시행하는 학사경고자 관련 프로그램을 이수한 학생에 한하여 성적향상장학금의 선발대상에 포함하여 심사한다.

③ 이 규정 제13조 제1항에 따른 장학금 지급 시 학칙 등 규정을 위반한 자는 선발대상에서 제외한다.

제 4 장　장학금 지급

제 12 조(장학금 배정) 본교에서 지급하는 장학금에 대한 배정 기준 및 금액은 위원회에서 심의·의결하여 총장의 결재를 득한 후 시행한다.

제 13 조(장학금 지급) ① 본교에서 지급하는 장학금은 등록금의 범위내에서 지급함을 원칙으로 하되, 다음 각 호의 경우에는 예외로 한다. 단, 등록금 전액 또는 일부를 학비감면하여 지원한 경우에는 예외를 인정하지 아니한다.

1. 근로장학금 등의 대가성 장학금
2. 봉사장학금
3. 생활비 지원 목적으로 기탁된 교외장학금 또는 대출금
4. 연속되지 않는 1회성 성격의 포상금 또는 지원금

② 등록기간 종료 이전에 지급이 결정되는 장학금은 고지서에 해당 장학금을 명시하여 학비감면 처리하고, 등록기간이 종료된 이후에 수혜대상이 결정되는 장학금은 본인 명의의 계좌로 지급한다.

③ 장학금은 등록금 범위내에서 중복으로 지급이 가능하되, 소급하여 지급하지 아니한다.

④ 재학생 성적우수장학금에 해당하는 자가 미등록 휴학하는 경우에는 복학 학기에 해당 장학금을 지급한다.

⑤ 면학장학금 신청자 중 등록휴학 한 등록간주자의 경우, 휴학당시 학기의 소득분위에 따라 면학장학금을 차등 지급한다.

제 14 조(교외장학금 등 지급)

① 교외장학금의 지급은 본 장학금 지급규정에 따르되, 장학금 지급내용 등이 지정되어 있는 경우에는 그에 따른다.

② 교외장학금 기탁자가 학과(부) 또는 인원을 지정한 경우에는 해당 학과(부)장의 추천을 받아 지급하며, 기탁자의 별다른 요구가 없는 경우에는 학과(부)별 추천 순위에 의하여 배정한다.

③ 교외장학금 기탁자가 수혜자를 지명하여 추천을 의뢰할 경우에는 특별한 결격사유가 없는 한 그에 따른다.

④ 기탁된 교외장학금은 본교의 교외장학금 계좌를 통하여 처리한다.

⑤ 제1항 내지 제4항에 의하여 교외장학금이 기탁된 경우라 하더라도 이 규정에 위배되는 경우에는 장학생으로 추천 하거나 기탁된 장학금을 지급하지 아니한다.

⑥ 국가장학금의 지급에 관한 사항은 한국장학재단 지급규정에 따른다.

제 15 조(지급중지 및 회수) ① 장학금을 지급받은 자가 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 장학금 지급을 중지하거나 기 지급된 장학금에 대하여 전액 또는 일부를 회수할 수 있다.

1. 장학금 신청사유 및 서류가 허위로 판명될 경우
2. 자퇴자 또는 제적자, 미등록 휴학자
3. 학칙을 위반하여 징계처분을 받은 경우
4. 관계 법령에 의하여 형사처벌을 받은 경우
5. 시험 중 부정행위를 한 경우
6. 국가장학금의 수혜기준을 충족하지 못한 경우
7. 기타 이 규정에 위반된 경우

② 제1항에 의하여 장학금 지급이 중지되거나 회수되는 경우에는 해당 장학금을 차 순위 학생에게 지급한다. 단, 학기 개시 후 지급 중지 또는 회수 결정이 확정된 경우에는 그러하지 아니한다.

제 16 조(장학금 수혜기간) 본교에서 지급하는 모든 장학금의 수혜기간은 별도의 규정이 없는 한 학기 단위로 지급하며, 정규학기를 초과하여 지급하지 아니한다. 다만, 초과하여 지급하여야할 경우에는 위원회의 결정에 따라 시행한다.

제 17 조(장학사정관) 학생들에게 다양한 장학금 정보를 제공하고 가계곤란 학생들에 대한 개별적 상담을 통하여 장학금 혜택을 받을 수 있도록 하는 등 적정한 장학생 선발 및 운영과 관련된 제반사항을 효율적으로 수행하기 위하여 장학사정관을 둘 수 있으며, 그 직은 학생처장이 겸한다.

제 18 조(계약학과) 계약학과의 장학금 지급은 위원회의 심의를 거쳐 총장의 결재를 득한 후 시행한다.

제 19 조(보칙) 이 규정에 정하지 아니한 사항은 위원회의 심의를 거쳐 총장의 결정에 따라 시행할 수 있다.

부 칙

1. 이 규정은 2023년 2월 1일부터 시행한다.

[별표 1]

교내장학금 종류

분 류	장학금명	지 급 대 상
법인	법인장학금	수시 및 정시 각 전형의 전체 수석 학생
성적우수	성적우수(학과수석) 장학금	매 학기 각 학과(부) 최고성적자 학생
	성적우수장학금	매 학기 각 학과(부)에서 성적이 우수한 학생
근로	교내근로장학금	교내 각 행정부서 및 학과 또는 교내/교외근로기관에서 근로를 제공하는 학생
면학	면학A형장학금	기초생활수급권자
	면학B형장학금	매 학기 한국장학재단 국가장학금 신청자 중 소득분위가 산출된 학생
보훈	보훈장학금	1. 국가유공보훈대상자 및 그 자녀 2. 광주민주유공자 및 그 자녀
새터민	새터민장학금	북한이탈주민 및 그 자녀
서경CREOS	신입생성적우수 장학금	신입생 모집요강에 기재된 영역별 성적우수자(법인장학금 제외)
	특성화고졸재직자 장학금	특성화고졸재직자전형으로 입학한 자
	희망플러스장학금	장애인복지법에 의거 장애인으로 등록된 자(구 서경희망플러스장학금)
	성적향상장학금	직전학기 성적과 비교하여 일정 수준이상 성적이 향상된 자
	어학성적향상 장학금	재학 중 일정 수준이상 어학성적이 향상된 자(구 토익성적향상장학금)
	해피하우스장학금	소년·소녀가장 또는 다문화 가정인 자(구 서경해피하우스장학금)
	공로장학금	학교발전에 기여한 공로가 있다고 인정된 자(구 공로장학금, 발전기여장학금)
	창업지원장학금	재학 중 창업하여 사업을 영위하고 있는 자(구 창업장학금)
	IPP장학금	본교에서 시행하는 IPP프로그램 선발자
	서경문화예술 장학금	본교에서 시행하는 각종 실기 경시대회에서 우수한 성적으로 입상하고 신(편)입학한 자
	글로벌장학금	본교와 학술교류협정에 의해 외국대학에 파견된 자
자기능력 개발	자기능력개발 장학금	사회발전에 기여할 제반 능력을 갖춘 유능한 학생

분 류	장학금명	지 급 대 상
교직원자녀	교직원자녀장학금	본교에 재직 중인 교 · 직원의 직계자녀
가족사랑	가족사랑장학금	본교 출신의 부 또는 모의 자녀
	형제장학금	본교에 동시에 재학 중인 형제 및 자매
봉사	봉사장학금	1. 학생자치기구 및 각 학과(학부)의 학생간부 또는 사회봉사단장 2. 해외봉사활동에 참가한 학생 중 그 활동 내역이 특히 우수한 학생 3. 재학 기간 중 지정횟수 이상을 국내지역 봉사활동에 참가한 학생 4. 장애인복지법에 의거하여 장애인으로 등록된 학생의 도우미활동을 수행한 학생(구 서경희망도우미장학금)
	사회봉사장학금	
외국인학생	외국인학생장학금	1. 본교와 학술교류협정에 의한 외국자매결연 대학의 학생 2. 본교의 순수외국인 입학전형으로 입학한 외국인 학생
학군단	학군단장학금	우수 학군사관 후보생으로 학군단의 추천을 받은 학생
홍보	홍보장학금	온라인 및 오프라인으로 학교홍보에 공헌한 학생
서경엘리트	글로벌인재장학금	학업성적과 외국어 성적이 특히 우수한 학생
	대회수상장학금	중앙행정기관, 중앙행정산하기관, 지방자치단체에서 주관하는 대회 및 공모전 등에서 입상한 학생
	국가고시장학금	재학기간 중 국가고시(5급 공채 및 사법시험, 입법고시, 외교관후보자 선발시험, 변리사시험)에 1차 또는 최종 합격한 학생
	우수취업장학금	장학위원회에서 정한 우수기관 및 기업에 취업한 학생
대응	대응장학금	국고장학금 및 외부장학금의 의무대응비율에 따라 해당되는 학생
학업지원	학과추천장학금	가정형편이 어려운 가운데서도 성적이 우수하여 학과(학부)의 추천을 받은 학생
	서경튜터링장학금	서경튜터링 튜터로 선발된 학생
	학술정보관장학금	학술정보관 우수 이용자로 학술정보관장의 추천을 받은 학생
장학사정관	장학사정관장학금	장학사정관의 심의에 의하여 추천된 학생
특별	특별장학금	기타 총장이 특별한 사유로 장학금 지급이 필요하다고 인정되는 학생
기부	이상복장학금	故이상복교수의 숭고한 뜻에 따라 인재육성을 위해 추천된 학생
교육지원	교육지원장학금	교내 교육프로그램에 참여하는 학생

예 비 군 안 내

1. 대학 직장예비군 편성목적

대학(원)생 및 대학에 재직중인 예비군을 지역예비군 편성에 따른 부담을 경감하고, 교육훈련 및 운영의 내실화를 기하기 위하여 대학 직장예비군 부대를 편성한다.

2. 우리 대학의 직장예비군 부대편성 명칭

서경대학교 직장예비군연대

3. 대학 직장예비군 편성 및 신고

⑴ 편성대상

본교에 재학 중인 대학생 및 대학원생(특수, 연구, 관리과정 제외), 예비군법 제3조의 법정대상자 전원

가. 대위 ~ 소위 : 43세까지
나. 상사 : 53세까지(2000년 이후 전역자)
다. 중사 : 45세까지
라. 하사 : 40세까지(장 · 단기, 전문하사)
마. 병 : 제대 후 8년차까지(현역, 상근예비역, 사회복무요원, 공중보건의사, 병역판정검사전담의사, 공익법무관, 전문연구요원, 산업기능요원)
바. 지원자

⑵ 전입자 신고

가. 신입생(대학, 대학원)과 편입생, 전역 및 일반 복학생 중에서 예비군 해당자는 사유 발생일(학생은 해당학기 등록일)로부터 14일 이내에 예비군연대에 본인이 직접 서면으로 신고하여야 한다.
나. 지역예비군에서 직장(학교)예비군으로 편입할 때, 직장장(학교의 장)에게 예비군대원 전입신고서, 교육훈련 전자소집통지서 전달 동의서 각 1부를 작성 · 제출하여야 한다.
다. 학교의 장은 예비군대원 전입신고서에 의거 편성하고, 국방동원정보체계에 전입요청한다.

⑶ 전출자 신고

가. 본교 직장예비군에 편성된 학생중 졸업생, 제적생, 휴학생, 수업연한 초과자(졸업연기 등 9학기 이상 등록자), 예비군 8년 만료자는 신고하지 않아도 직권으로 주민등록지 동대로 전출한다.

⑷ 신상정보 변경 신고

가. 본교 직장예비군에 편성된 자는 신상정보(휴대전화번호, 집 전화번호, E-mail주소, 학과, 성명)가 변경되었을 때는, 변경사유 발생 즉시 반드시 예비군연대에 본인이 직접 서면 또는 전화로 신상정보 변경 신고를 하여야 한다.

⑸ 해외 출귀국시 신고

가. 본교 직장예비군에 편성된 자가 어학연수, 유학, 관광, 기타 사유로 인하여 365일 이상 해외 출국 시에는 예비군연대에 출국일 전까지 반드시 신고하여야 한다.

나. 본인이 예비군연대에 여권 및 비자 사본 1부를 첨부하여 예비군 교육훈련 보류원서를 작성·제출하여야 한다.

다. 365일 이상 출국 후 귀국 시에는 귀국일로부터 14일 이내에 예비군연대에 예비군 교육훈련 보류 해소신고를 실시하여야 한다.

4. 대학 직장예비군 교육훈련

⑴ 대상자

가. 예비군 편성 1~6년차

나. 지역에서 8시간 미만 교육훈련 이수자

다. 지역에서 동원훈련 불참자

⑵ 비대상자

가. 예비군 편성 7년차 이상자

나. 지역에서 8시간 이상 교육훈련 이수자

⑶ 교육훈련과목 및 시간 : 년간 1일(8시간)

교육훈련	안보교육	사 격	전술과제훈련	계
시 간	2H	2H	4H	8H

⑷ 교육훈련 장소

예비군훈련장(지축훈련장) : **경기도 고양시 덕양구 북한산로 727**

⑸ 교육훈련 통보

학교 홈페이지, 학교신문 게재, 공고문 게시 및 유인물 배부, 문자 메시지, E-mail발송, 모바일송달 등

⑹ 교육훈련 보류 및 연기

가. 예비군 교육훈련 통지를 받은 예비군대원이 개인의 부득이한 사정에 의하여 훈련에 참가하지 못할 경우에는 훈련 연기 및 보류사유를 명시한 증빙서류를 첨부하여 서면으로 예비군연대에 보류 및 연기원서를 제출하여야 한다.

나. 보류대상은 규정에 의한 법규(경찰관외 21종) 및 방침보류자(우체국 집배원외 36종)가 해당되며, 학생의 경우에는 해외출국 365일 이상, 질병으로 인한 180일 이상 진단 시 해당된다.

다. 연기대상은 질병 또는 심신의 장애(180일 미만)로 훈련에 응할 수 없을 때, 관혼상제, 재해, 기타 부득이한 사유로 인하여 훈련에 참가하지 못할 때에 지정된 소집일시까지 증빙서류를 첨부, 예비군연대에 서면으로 신고하여야만 연기가 가능하다.

5. 예비군 관련법령 및 규정위반 시 처벌규정

벌칙조항	위 규 내 용	벌 칙
예비군법 제15조 2항	• 정당한 사유 없이 주민등록을 신고하지 아니하거나 사실과 다르게 신고한 사람 • 주민등록 말소되거나 거주불명 등록이 된 사람	• 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금
예비군법 제15조 7항	• 동원되어 지휘관의 정당한 명령에 반항 하거나 복종하지 아니한 자 (5조의 4항)	• 2년 이하의 징역, 2천만원 이하의 벌금이나 구류 또는 과료 • 전시 · 사변이나 적 또는 무장공비와 교전중인 때에는 5년 이하의 징역
예비군법 제15조 9항	• 정당한 사유 없이 훈련을 기피하거나 대리훈련 참가자 • 훈련 간 지휘관, 교관에 반항하거나 복종하지 아니한 자 • 임무수행에 필요한 명령을 이행하지 아니한 자	• 1년 이하의 징역, 1천만원 이하의 벌금, 구류 또는 과료
예비군법 제15조 11항	• 동원 또는 훈련연기 사유 고의 발생 또는 거짓 행위자	• 3개월 이하의 징역 또는 300만원 이하의 벌금이나 구류
예비군법 제15조 12항	• 보류 사유 해소신고 지연 (제6조의3 2항)	• 200만원 이하의 벌금이나 구류

※ 예비군 상세 안내자료는 예비군홈페이지 자료실에서 확인바랍니다.

서경대학교 요람

인 쇄 2023년 2월 일
발 행 2023년 2월 일

발행인 서경대학교 총 장
편 집 서경대학교 교무처
인쇄처 서경대학교 출판부