

2022년
상명대학교 요람

2022 Sangmyung University Annual Report



2022학년도 상명대학교 요람 목차

| | |
|-------------|---|
| I. 총람 | <input type="checkbox"/> 교육이념과 목적 7 <input type="checkbox"/> 약사 9 <input type="checkbox"/> 연혁 11 |
| II. 중장기발전계획 | <input type="checkbox"/> 중장기발전계획 「상명2027」의 필요성 91 <input type="checkbox"/> 중장기발전계획 「상명2027」의 체계 92 <input type="checkbox"/> 「상명2027」전략과제와 실행과제 93 |
| III. 전공교육과정 | <input type="checkbox"/> 인문사회과학대학 99 <input type="checkbox"/> 사범대학 170 <input type="checkbox"/> 경영경제대학 204 <input type="checkbox"/> 융합공과대학 259 <input type="checkbox"/> 문화예술대학 369 <input checked="" type="checkbox"/> 서울캠퍼스 교육과정 이수기준 447 <input type="checkbox"/> 글로벌지역학부대학 464 <input type="checkbox"/> 디자인대학 521 <input type="checkbox"/> 예술대학 588 <input type="checkbox"/> 융합기술대학 665 <input type="checkbox"/> 공과대학 734 <input checked="" type="checkbox"/> 천안캠퍼스 교육과정 이수기준 896 |
| IV. 교양교육과정 | <input type="checkbox"/> 서울캠퍼스 905 <input type="checkbox"/> 천안캠퍼스 921 |
| V. 비교과교육과정 | 951 |

2022학년도 상명대학교 요람

I. 총람

1. 교육이념과 목적

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

우리 대학은 1987년에는 종합대학인 상명여자대학교로 승격되었고, 1996년에는 제2의 창학이라 할 수 있는 남녀공학 대학으로 전환되는 등 큰 발전을 이루었습니다. 이러한 발전과 변신에 따라 창학정신을 이어받으면서도 21세기의 새로운 상명의 비전을 이끄는 ‘진리·정의·사랑을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재를 양성한다.’는 상명교육이념을 정립하고 이의 실현에 진력을 다하고 있습니다.

우리 대학교의 교육이념은 진리·정의·사랑 아래 각자 전문 분야에서 심오한 학문 탐구와 독창적 기술 개발로 새로운 문화를 창조하는 지성인을 양성하고, 국가와 사회의 안녕과 발전에 봉사하고 인류공영에 이바지하는 세계인의 비전을 갖춘 전인적 인격체 양성을 지향한다는 뜻을 담고 있는 것입니다.

요약하면 우리 대학교는 진리·정의·사랑을 밑거름으로 하여 문화창조와 인류복지를 지향하는 인재양성의 산실로서 중차대한 역할을 담당하고 있는 것입니다.



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

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

‘신뢰받는 지성인’ 이란,

진리를 추구하는 지성과 인격완성을 위한 덕성함양을 목적으로 한다는 뜻입니다.

‘창의적인 전문인’ 이란,

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

‘정의로운 민주시민’ 이란,

정의로운 사회를 실현하고, 세계화 사회를 구현함을 목적으로 한다는 뜻입니다.

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

‘조화로운 인격을 함양하는 교양교육’ 이란,

지성적인 학술 탐구와 원만한 인격형성을 목표로 한다는 뜻입니다.

‘창의와 실용을 지향하는 전공교육’ 이란,

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

‘미래 사회를 선도하는 세계화교육’ 이란,

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

‘협동과 봉사를 중시하는 시민교육’ 이란,

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

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

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

2. 역사

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

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

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

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

이후 학교의 의욕적인 발전과 알찬 내실을 기하기 위하여 학과의 지속적인 증과, 증원 및 이를 뒷받침할 교육환경 조성을 위해 연구비의 확대, 실험실습 기자재의 확충, 도서관의 신축이전, 다양한 학생복지 시설의 설치 그리고 대학공간의 효율적 이용과 개발을 위해 다각적으로 노력하는 등 경쟁력 있는 인재양성의 요람으로 도약의 힘찬 발걸음을 내딛고 있다. 또한 1996학년도부터는 제2의 창학이라 할 수 있는 상명대학교로 교명을 개명하고 남녀공학으로 전환하였으며 중장기 발전계획 『SMART 2005』를 수립하여 대학교가 나아갈 비전을 명확히 하였다.

1999년 11월에 서명덕 교수가 제6대 총장으로 취임하였으며, 더불어 21세기 상명의 비전을 미래사회가 요구하는 인재교육을 위한 교육중심대학으로 설정하고, 보다 전문화·특성화된 교육프로그램으로 상명의 창학정신을 실천하고 있다. 이에 따라 첨단정보과학 및 예술과 디자인분야를 중심으로 한 대학 특성화와 함께 교내의 다양하고 발전적인 의견 수렴을 통한 구성원들의 자긍심을 높이는 한편 평생교육원, 중등교원연수원 등 다양한 형태의 교육기능을 확대하여, 다변화·국제화 시대에 선진적 교육의 사명을 다하기 위해 노력하였다. 이러한 노력의 결과 2001년 5월에는 상명의 특성화 프로그램의 일환으로 대학문화의 메카인 대학로에 예술디자인센터를 개관하고, 각국의 여러 대학교와 자매 결연을 맺어 많은 학생들과 교수진을 상호 교환하여 수업 및 연구하게 하였으며, 2005년 1월 학군사관후보생과정을 설치 승인 받아, 학군단을 양 캠퍼스에 창설하는 등 상명의 새로운 도약을 실천하였다. 또한, 중장기 발전계획 『SMART 2005』의 후속으로 중·장기 발전계획 『SMART 2015』를

수립하여 대학의 비전을 재수립하였으며 교육인적자원부 주관 제2주기 대학종합평가 결과 ‘최우수대학교’, ‘최우수대학원’으로 선정되었다.

2008년 4월에 이현청 박사가 제8대 총장으로 취임하였으며, 중·장기 발전계획 『SMART 2015』 2단계 특성화/집중육성 프로그램을 운영하였다. 또한 서울 및 천안캠퍼스에 국제화 전담 조직을 설치하는 등 국제화 역량 강화를 위해 역량을 집중하였다.

2011년 9월에는 강태범 박사가 제9대 총장으로 취임하였으며, 기존 중·장기 발전계획 『SMART 2015』를 보다 현실적으로 재조정된 중·장기 발전계획 『SMART 2015R』을 수립하고, 교양대학을 신설하여 인성·교양 교육을 강화하였다.

2013년 9월, 2015년 9월 구기현 박사가 제10대, 11대 총장으로 취임하였으며, 2013년 한국대학평가원 대학기관평가인증(5년) 획득을 비롯해 특성화사업(CK) 8개 사업단 선정(2014~2018), 학부선도대학(ACE) 선정(2015~2018), 대학일자리센터 사업 선정, 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+)육성사업 선정(2017~2021) 등 대외적으로 경쟁력있는 대학으로 인정받는 대학으로 발돋움 하였으며, 2015년 상명대학교 중·장기 발전계획 『SMART 2025』를 수립하여 서울 및 천안캠퍼스 중·장기 발전계획을 하나로 통합하고 내용을 개편하였다.

2017년 9월, 2019년 9월 백웅기 박사가 제12대, 13대 총장으로 취임하였으며, 2018년에 캠퍼스 체제로의 전환 및 운영 효율화를 실현하였으며, 중장기 발전계획 『상명 2027』을 수립, 대학의 생존과 지속가능한 발전을 위한 토대를 마련하였다. 2018년, 2021년 1주기 및 2주기 대학 기본역량 진단 - 대학혁신지원사업 자율개선대학 선정, SW중심대학 선정(2019 ~ 2024), 2주기 한국대학평가원 대학기관평가인증(5년) 획득, 디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학사업(2021 ~ 2027) 등의 성과를 토대로 미래사학을 이끄는 명문사학으로의 21세기 성공적인 대학의 상을 마련하였다.

2021년 9월 홍성태 박사가 제14대 총장으로 취임하였으며, 상명의 브랜드 가치를 더욱 높이고 모든 대학들이 직면하고 있는 대학의 위기에 대응하여 우리 대학교의 혁신을 위해 노력을 기울이고 있으며, 2021년 11월 구기현 박사가 이사장으로 취임하였다.

우리 대학교는 ‘미래사회를 선도하는 혁신형 인재 양성 대학’의 비전 달성을 위해 4대 발전목표인 창의성, 전문성, 연결성, 지속성을 수립하고 상명인이 창의력과 리더십을 갖춘 인재가 될 수 있도록 전력을 기울이고 있으며, 사회적 책임을 완수함으로써 이웃과 사회에 감동을 선사하는 혁신형 인재를 양성하기 위한 고등교육기관으로서의 역할을 다하고 있다.

우리 대학교는 2021년 12월 현재 5개 대학원(일반대학원, 교육대학원, 상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원), 10개 단과대학, 58개 모집단위[11개 학부(45개 전공), 6개 학부, 20개 학과]에 15,000여명의 학생이 재학 중이며, 12개 부속기관, 54개 부설 연구기관 및 4개 부속학교를 포함하는 명실상부한 고등교육의 전당으로 성장하여 상명의 창학정신에 입각한 교육이념의 구현과 선진적 대학 기능을 수행하고 있다.

3. 연혁

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 1937.12.01 | 상명고등기예학원 창립 |
| 1945.07.15 | 재단법인 상명학원 설립 |
| 1953.09.24 | 재미(在美) 상명재단 설립 |
| 1965.01.13 | 상명여자사범대학 설립인가 • 가정교육과 30명, 미술교육과 30명, 체육교육과 30명 |
| 1965.02.05 | 초대 학장 배상명 박사 취임 |
| 1965.03.05 | 상명여자사범대학 개교 |
| 1965.05.17 | 세검정 흥지동에 신축교사 착공 |
| 1966.02.12 | 부속초등학교, 부속유치원 설립 인가 |
| 1966.03.08 | 상명대학보 창간 |
| 1966.09.01 | 종로구 흥지동 신교사로 이전(교사 4층, 670평 준공) |
| 1966.11.17 | 부속여자중학교 설립 인가 |
| 1966.12.29 | 부속여자고등학교 설립 인가 |
| 1967.07.26 | 서울캠퍼스 본관(4층, 1,245평) 준공 |
| 1967.11.20 | 서울캠퍼스 강당 및 체육관(3층, 945평) 준공, 미술관(5층, 297평) 준공 |
| 1967.12.06 | 대학 학과 신설 인가 • 국어교육과 30명, 외국어교육과 영어전공 30명 신설 인가(모집정원 총 150명) |
| 1968.10.21 | 서울캠퍼스 도서관 및 공예관 준공 |
| 1969.03.03 | 서울캠퍼스 기숙사(3층, 200평) 준공 |
| 1970.12.31 | 대학 정원조정 인가 • 가정교육과 10명, 체육교육과 10명 증원 • 음악교육과 30명 신설, 외국어교육과 영어전공 10명 증원 인가(모집정원 총 210명) |
| 1972.12.26 | 대학 학과 신설 인가 • 사회교육과 30명, 공예교육과 30명 신설 인가(모집정원 총 270명) |
| 1973.12.28 | 대학 학과 신설 인가 • 외국어교육과 일어전공 40명 신설 인가(모집정원 총 310명) |
| 1974.05.24 | 상명교육방송국(SMBS) 개국 |
| 1975.01.24 | 대학 정원조정 인가 • 미술교육과 10명, 음악교육과 10명, 공예교육과 10명 증원, 외국어교육과 영어전공, 일어전공 80 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | 명을 영어전공 30명, 일어전공 25명, 불어전공 25명으로 조정하여 불어전공 신설 인가(모집정원 총 340명) |
| 1975.06.30 | 서울캠퍼스 노천극장(4,000여 평) 준공 |
| 1975.08.30 | 서울캠퍼스 교양학관(지하 1층, 지상 5층, 1,055평) 준공 |
| 1976.03.01 | 학생생활연구소 설치 |
| 1976.12.31 | 대학 정원조정 인가 • 외국어교육과 영어전공 10명, 일어전공 5명, 불어전공 5명, 국어교육과 10명, 사회교육과 10명 증원, 사회교육과 40명을 지리전공 20명, 역사전공 20명으로 조정 인가(모집정원 총 380명) |
| 1977.02.25 | 상명대학보 제100호 기념호 발간 |
| 1977.05.17 | 상명학원 설립 제40주년 기념식 거행(노천극장) |
| 1977.09.01 | 시청각실 설치 |
| 1978.10.07 | 야간강좌 개설학과 신설 인가 • 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명, 일어일문학과 40명, 공예교육과 40명 신설(모집인원 총 540명) |
| 1978.12.30 | 대학원 설립 인가 • 국어국문학과 15명, 영어영문학과 15명, 사회학과 15명 |
| 1979.03.01 | 새마을 연구소 설치 |
| 1979.06.01 | 영자신문 Sangmyung Herald 창간 |
| 1979.09.22 | 대학 정원조정 인가 • 도서관학과 40명 신설, 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명 증원 인가(모집정원 총 660명) |
| 1979.10.16 | 미국 Wisconsin River Falls 대학 학술교류 협정체결 |
| 1979.12.05 | 대학원 정원조정 인가 • 미술학과 10명, 체육학과 10명 가정학과 10명 신설, 국어국문학과 10명, 영어영문학과 10명, 사회학과 10명 증원 인가 |
| 1980.02.06 | 서울캠퍼스 도서관(지하 1층, 지상 4층, 917평) 준공 |
| 1980.03.01 | 초대 대학원장 방정복 박사 취임 |
| 1980.03.01 | 가정문화연구소 설치 |
| 1980.10.02 | 대학 정원조정 인가 • 과학교육과 수학전공, 화학전공, 생물전공 100명, 상업교육과 40명, 경영학과 40명, 행정학과 40명, 교육학과 40명 신설, 외국어교육과 일어전공 10명, 불어전공 10명, 사회교육과 지리전공 20명, 역사전공 20명 증원, 공예교육과 40명, 영어영문학과 40명, 불어불문학과 40명 감축(졸업정원 총 860명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 1980.10.21 | 학교법인 상명학원 이사장 배상명 박사 취임 |
| 1980.11.01 | 제2대 학장 곽종원 박사 취임 |
| 1980.11.03 | 대학원 학과 신설, 분리 인가 • 대학원 불어불문학과, 일어일문학과 신설, 사회학과를 지리학과와 사학과로 분리인가 총 정원제(150명) 운영 |
| 1980.12.11 | 미국 Mount Saint Joseph 대학 학술교류 협정체결 |
| 1980.12.11 | 서울캠퍼스 학생회관(지하 1층, 지상 3층, 735평) 준공 |
| 1981.01.14 | 출판부 설치 |
| 1981.03.01 | 교육문제 연구소 설치 |
| 1981.10.21 | 야간강좌 개설학과 신설 인가 • 경영학과 20명 신설 인가(졸업정원 총 880명) |
| 1982.02.27 | 서울캠퍼스 인문사회학관(지하 1층, 지상 4층, 996평) 준공 |
| 1982.05.03 | 시청각교육센터 개관(시청각실을 개편) |
| 1982.10.05 | 학부 및 학과 조정 인가 • 사범학부 : 교육학과, 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과, 과학교육과(수학전공, 화학전공, 생물전공), 가정교육과, 체육교육과 • 인문과학부 : 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과, 지리학과 • 사회과학부 : 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과 • 예술학부 : 미술학과, 공예학과, 음악학과 |
| 1982.12.29 | 서울캠퍼스 남관(지하 1층, 지상 3층, 892평) 준공 |
| 1983.03.01 | 상명여자대학으로 교명 변경 |
| 1983.09.08 | 학부 및 학과 조정 인가 • 사범학부 : 교육학과, 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과 • 자연과학부 : 가정교육과, 수학교육과, 화학과, 생물학과 • 인문사회학부 : 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과, 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과 • 예·체능학부 : 미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과 |
| 1984.05.17 | 천안캠퍼스 대학본부(지상 4층, 980평) 준공 |
| 1984.06.29 | 천안캠퍼스 '가'동(지하 1층, 지상 3층, 926평), '나'동(지하 1층, 지상 4층, 1,089평) 준공 |
| 1984.10.06 | 천안캠퍼스 개설인가 • 학과이전과 동시 증원, 영어영문학과 60명(20명 증원), 불어불문학과 60명(20명 증원), 일어일문학과 40명 학과 신설, 독어독문학과 40명, 산업디자인학과 40명, 사진예술학과 40명, 계 160명 증원 (졸업정원 총 1,040명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 1984.11.27 | 대학원 도서관학과, 화학과, 생물학과, 음악학과 신설 |
| 1985.03.01 | 천안캠퍼스 개설 |
| 1985.09.28 | 천안캠퍼스 '다'동(지하 1층, 지상 4층, 2,405평) 준공 |
| 1986.01.27 | 학교법인 상명학원 이사장 이준방 박사 취임 |
| 1986.02.01 | 서울캠퍼스 사회과학연구소 및 기초과학연구소 설치 |
| 1986.11.06 | 상명여자대학교로 승격 인가 |
| 1987.03.01 | 종합대학 편제로 개편 • 인문사회과학대학, 사범대학, 자연과학대학, 어문대학, 예술대학 |
| 1987.03.01 | 초대 총장 방정복 박사 취임 |
| 1987.03.01 | 학교법인 상명학원 이사장 곽종원 박사 취임 |
| 1987.03.01 | 서울캠퍼스 사회체육연구소 설치 |
| 1987.10.23 | 졸업정원제를 입학정원제로 전환 : 단과대학 신설 및 증과증원 인가 • 서울캠퍼스 ▶ 생물학과 50명(20명 증원), 화학과 50명(20명 증원), 경영학과(야) 40명(20명 증원) • 천안캠퍼스 ▶ 산업대학 신설과 동시 예술대학 소속의 산업디자인학과 50명(10명 증원), 사진예술학과 40명 을 산업대학 소속으로 변경, 원예학과 50명, 의상디자인학과 40명, 섬유디자인학과 40명, 요업디자인학과 40명, 실내디자인학과 40명 신설(총 입학정원 서울 820명, 천안 500명, 계 1,320명) |
| 1987.11.09 | 대학원 정원조정 인가 • 박사과정 27명 신설 : 국어국문학과, 화학과, 생물학과 • 석사과정, 행정학과 신설 및 12명 증원(총 정원 석사과정 162명) |
| 1988.06.28 | 멕시코 Universidad Autonoma de Guadalajara 학술교류 협정체결 |
| 1988.10.29 | 천안캠퍼스 정원조정 인가 • 중어중문학과 40명, 금융보험학과 40명, 관상원예학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 820명, 천안 620명, 계 1,440명) |
| 1988.11.28 | 제2대 총장 김양수 교수 취임 |
| 1988.11.30 | 대학원 정원조정 인가 • 석사과정 교육학과, 경영학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정 불어불문학과, 가정학과 신설(총 정원 45명) |
| 1989.01.10 | 학교법인 상명학원 이사장 문남식 선생 취임 |
| 1989.02.24 | 천안캠퍼스 도서관 및 학생회관(지하 1층, 지상 6층, 2,010평) 준공 천안캠퍼스 노천극장(644평) 준공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 1989.06.20 | 학교법인 상명학원 이사장 방정복 박사 취임 |
| 1989.10.17 | 일본 Kumamoto 현립대학과 자매결연 |
| 1989.10.28 | 천안캠퍼스 정원조정 인가 • 국어국문학과 40명, 전자계산학과 40명 신설, 관상원예학과를 환경녹지학과로 학과 명칭변경 (총 입학정원 서울 820명, 천안 700명, 계 1,520명) |
| 1989.11.06 | 교육대학원(60명) 신설 인가 • 국어교육, 외국어교육, 가정교육, 역사교육, 과학교육, 체육교육, 미술교육, 음악교육 전공 |
| 1990.06.11 | 천안캠퍼스 어문학연구소 설치 |
| 1990.10.16 | 천안캠퍼스 정원조정 인가 • 디자인대학 신설과 동시 산업대학 소속의 시각디자인학과 50명, 사진예술학과 40명, 의상디자인학과 40명, 섬유디자인학과 40명, 실내디자인학과 40명, 요업디자인학과 40명을 디자인대학 소속으로 변경, 산업대학에 정보처리학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 820명, 천안 740명, 계 1,560명) |
| 1990.11.09 | 대학원 정원조정 인가 • 석사과정 공예학과, 수학과, 경제학과 신설(총 정원 186명) • 박사과정 영어영문학과 신설(총 정원 45명) |
| 1991.03.30 | 학교법인 상명학원 이사장 신봉조 박사 취임 |
| 1991.04.01 | 제3대 총장 방정복 박사 취임 |
| 1992.02.28 | 새마을연구소 폐지 |
| 1992.03.01 | 서울캠퍼스 발전연구소 설치 천안캠퍼스 디자인연구소, 산업과학연구소 설치 |
| 1992.05.18 | 천안캠퍼스 어문대학관(지상 5층, 1,785평), 기숙사(지하 1층, 지상 4층, 1,228평) 준공 |
| 1992.06.01 | 연구지원실 설치(서울, 천안) |
| 1992.06.25 | 서울캠퍼스 연구소 설치 • 인문과학연구소, 자연과학연구소, 조형예술연구소, 통일문제연구소, 한국학연구소, 경영연구소 설치 |
| 1992.07.28 | 대학원 정원조정 인가 • 석사과정 총 정원 206명 • 박사과정 사학과, 경영학과, 문헌정보학과 신설(총 정원 45명) |
| 1992.07.31 | 정원조정 인가 • 서울캠퍼스 ▶ 인문사회과학대학 : 경제학과(야) 40명 신설 • 천안캠퍼스 ▶ 산업대학 : 전자계산학과 60명(20명 증원), 정보처리학과 60명(20명 증원) (총 입학정원 서울 860명, 천안 780명, 계 1,640명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 1992.09.01 | 교육대학원 정원조정 인가 • 상급교육, 수학교육전공 신설(총 정원 105명) |
| 1992.12.01 | 전자계산소 설치(서울, 천안) |
| 1992.12.29 | 학교법인 상명학원 이사장 이준방 박사 취임 |
| 1993.09.03 | 정원조정 인가 • 서울캠퍼스 ▶ 인문사회과학대학 : 행정학과(야) 40명 신설 ▶ 자연과학대학 : 전자계산학과(야) 40명, 정보처리학과(야) 40명 신설 (총 입학정원 서울 980명, 천안 780명, 계 1,760명) |
| 1993.09.04 | 대학원 석사과정 정원조정 인가 • 천안캠퍼스 : 전자계산학과, 환경자원학과 신설(44명 증원, 총 정원 250명) |
| 1993.09.06 | 교육대학원 정원조정 인가 • 사서교육전공 신설(35명 증원, 총 정원 140명) |
| 1994.03.01 | 건설개발부 설치(서울) |
| 1994.03.01 | 연구지원실을 연구지원부로 개편(서울, 천안) |
| 1994.09.05 | 정원조정 인가 • 서울캠퍼스 ▶ 인문사회과학대학 : 경제학과(야) 10명, 경영학과(야) 10명 증원, 문헌정보학과(야) 40명, 무역학과(야) 50명 신설 ▶ 자연과학대학 : 가정관리학과(야) 40명 신설, 전자계산학과(야) 20명 증원, 정보처리학과(야) 20명 증원 ▶ 예술대를 예·체능대로 개편 : 미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과 • 천안캠퍼스 ▶ 디자인대학 : 영화예술학과 60명, 연극예술학과 60명 신설 ▶ 산업대학 : 전자계산학과 5명, 정보처리학과 5명 증원 (총 입학정원 서울 1,170명, 천안 910명, 계 2,080명) |
| 1994.10.21 | 대학원 정원 조정 인가 • 대학원 이학계 20명 증원(총 정원 270명) • 교육대학원 전자계산, 일반사회교육 전공 신설(총 정원 170명) • 디자인대학원 신설 2개 학과 6개 전공(총 정원 70명) |
| 1994.11.19 | 서울캠퍼스 중앙도서관(지하 1층, 지상 5층, 1,667평) 준공 |
| 1995.03.01 | 서울캠퍼스 전산원 설치 |
| 1995.04.01 | 제4대 총장 방정복 박사 취임 |
| 1995.08.04 | 캐나다 University of Alberta 학술교류 협정체결 |
| 1995.10.04 | 정원조정 • 서울캠퍼스 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 아동복지학과(야) 40명 신설 ▶ 자연과학대학 : 소프트웨어학과 40명, 정보통신학과(야) 40명, 공업화학(야) 40명 신설, 전자계산학과(야) 10명, 정보처리학과(야) 10명 감축 ▶ 예·체능대학 : 생활무용학과(야) 40명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 영어영문학과 10명, 불어불문학과 10명 감축, 노어노문학과 40명 신설 ▶ 디자인대학 : 무대디자인학과 40명 신설 ▶ 예술대학 : 만화예술학과 40명 신설 ▶ 산업대학 : 정보통신학과 50명, 환경공학과 40명 신설 전자계산학과 15명, 정보처리학과 : 15명 감소 • 단과대학 분리 : 디자인대학(8개 학과) → 디자인대학(6개학과), 예술대학(4개학과) • 학과 명칭변경 : 사진예술학과 → 사진학과, 환경녹지학과 → 환경조경학과 (총 입학정원 서울 1,350명, 천안 1,070명, 계 2,420명) |
| 1995.10.18 | 대학원 정원 조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 석사과정 정보처리학과 신설(총 정원 270명) • 대학원 박사과정 10명 증원(총 정원 55명) • 디자인대학원 60명 증원(총 정원 130명) • 전산정보대학원(총 정원 100명) 신설 |
| 1995.11.09 | 서울캠퍼스 경제정책연구소 설치 |
| 1996.01.25 | 러시아 Bolshoi Ballet Academy 학술교류 협정체결 |
| 1996.03.01 | 상명대학교로 교명 변경(남녀공학 전환) |
| 1996.06.21 | 중등교원연수원 설치 인가 |
| 1996.06.21 | 도서관 전산시스템 구축 |
| 1996.07. | 상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2005] 수립 |
| 1996.09.24 | 천안캠퍼스 학생회관(지상 5층, 지하 1층, 1,443평) 준공 |
| 1996.10.01 | 미국 TOWSON 주립대학 학술교류 협정체결 |
| 1996.10.24 | 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학 : 정보처리학과(야) → 정보과학(야), 가정관리학과 → 소비자·주거학과(야) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술대학 : 영화예술학과 → 영화학과, 연극예술학과 → 연극학과, 만화예술학과 → 만화학과 ▶ 산업대학 : 원예학과 → 원예과학과, 정보처리학과 → 정보과학과 |
| 1996.10.30 | 사회교육원 설치 인가 |
| 1996.10.30 | 교육대학원 입학정원제로 정원관리방식 변경(입학정원 76명) |
| 1996.11.02 | 대학원 계열별 입학정원제로 정원관리방식 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 : 인문사회계 45명, 자연과학계 35명, 예·체능계 55명(계 135명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 박사과정 : 인문사회계 14명, 자연과학계 13명(계 27명), 환경자원학과 신설 • 특수대학원(대학원별 입학정원제) : 디자인대학원 - 52명, 전산정보대학원 - 40명 |
| 1996.11.02 | 정치경영대학원 2개 학과 3개 전공 신설(입학정원 60명) |
| 1996.11.21 | 중국 Anhui 대학 학술교류 협정체결 |
| 1997.02.28 | 미국 Oregon 주립대학 학술교류 협정체결 |
| 1997.02.28 | 일본 Kumamoto 현립대학교 학술교류 협정체결 |
| 1997.05.17 | 상명학원 설립 60주년 |
| 1997.06.25 | 영국 University college London 학술교류 협정체결 |
| 1997.07.15 | 일본 Utsunomiya University 학술교류 협정체결 |
| 1997.10.25 | <p>대학원 정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 자연과학계열 박사과정 2명 증원(29명) • 디자인대학원 24명 증원(입학정원 76명) • 디자인대학원 학과변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인·사진학과 → 커뮤니케이션디자인학과, 사진학과 ▶ 환경·제품디자인학과 → 의상·섬유디자인학과, 실내디자인학과, 요업디자인학과 • 대학원 명칭변경 : 전산정보대학원 → 정보통신대학원 • 학과 명칭변경 : 인공지능학과 → 컴퓨터그래픽학과 |
| 1997.11.01 | <p>교육대학원 정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육행정전공 4명 신설 |
| 1997.11.05 | <p>정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연과학대학 : 정보통신학부(야) 신설 ▶ 인문사회과학대학 : 아동복지학과(야) → 가족복지학과(야) ▶ 예·체능대학 : 생활무용학과(야) → 무용학과(야) 음악학과 → 피아노과 20명, 성악과 20명으로 분리 작곡과(야) 20명, 관현악과(야) 30명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 : 컴퓨터·정보·통신학부 신설, 사회체육학과 40명 신설 (총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,110명, 계 2,510명) |
| 1997.11.25 | 서울캠퍼스 종합관 및 교수연구동(지상 5층, 지하 1층, 3,564평) 준공 |
| 1998.03.01 | 뇌정보통신연구소 설치, 대학직장예비군 설치 |
| 1998.03.30 | 지식전략연구소 설치 |
| 1998.06.22 | 태국 King Mongkut's University of Technology Thonburi 학술교류 협정체결 |
| 1998.07.16 | 천안캠퍼스 계당관(지상 4층, 4,499평) 준공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 1998.09.13 | 서울캠퍼스 지하관 및 교수회관(지상 5층, 지하 1층, 2,698평) 준공 |
| 1998.09.23 | 인공지능기술연구소 설치 |
| 1998.10.19 | <p>정원조정 인가 : 서울·천안캠퍼스 학부제 확대 도입</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 사회과학부 160(사학전공, 지리학전공, 문헌정보학전공), 경상행정학부 160(경제학전공, 경영학전공, 행정학전공, 무역학전공), 경상행정학부(야) 150(경제학전공, 경영학전공, 행정학전공, 무역학전공) ▶ 자연과학대학 : 화학응용·생명과학부 140(화학전공, 생명과학전공, 공업화학전공), 생활환경학부 120(의류학전공, 외식영양학전공, 소비자주거학전공, 가족복지학전공) ▶ 예·체능대학 : 조형예술학부 80(동양화전공, 서양화전공, 조소전공 40, 목칠공예전공, 섬유공예전공 40), 음악학부 90(피아노전공 25, 성악전공 25, 작곡전공 20, 관현악전공 20), 체육학부 80(체육전공 40, 무용전공 40) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 동양어문학부 150(국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공), 영미어문학부 100(미국어문학전공, 영국어문학전공), 유럽어문학부 150(불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공) ▶ 디자인대학 : 디자인학부 210(시각디자인전공 50, 의상디자인전공 40, 섬유디자인전공 40, 실내디자인전공 40, 요업디자인전공 40) ▶ 예술대학 : 영상학부 140(사진전공 40, 영화전공 60, 만화전공 40), 공연학부 100(연극전공 60, 무대미술전공 40), 환경원예조경학부 90(원예전공, 환경조경전공) ▶ 단과대 소속변경 및 야간학과 주간 전환 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사범대학 가정교육과를 폐지하고 생활환경학부(의류학, 외식영양학)와 통합 ▶ 문헌정보학과(야) → 사회과학부(문헌정보학전공) ▶ 무역학과(야) → 경상행정학부(무역학전공) ▶ 가족복지학과(야) → 생활환경학부(가족복지학전공) ▶ 공업화학과(야) → 화학응용·생명과학부(공업화학전공) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인대학 무대디자인학과 → 예술대학 공연학부 무대미술 전공으로 소속변경 (총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,230명, 계 2,630명) |
| 1999.04.01 | 제5대 총장 방정복 박사 취임 |
| 1999.07.14 | 상명대·한국방송제작단 방송아카데미 설치 |
| 1999.09.13 | 천안캠퍼스 학생종합정보센터 개원 |
| 1999.10.14 | <p>정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 경상행정학부 무역학 전공→경상행정학부 국제통상 전공 ▶ 자연과학대학 : 화학응용·생명과학부→자연과학부 ▶ 예·체능대학 : 조형예술학부 동양화 전공→조형예술학부 한국화 전공 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인대학 : 디자인학부 210→디자인학부 250(제품디자인전공 40명 신설), |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <p>영상학부 140 → 영상학부 160(사진전공 20명 증원)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산업대학 : 환경공학과 40 → 토목환경공학부 80(토목환경전공, 환경공학전공), 금융보험학과 50 → 금융보험학부 100(보험전공, 증권금융전공), 사회체육학과 50 → 사회체육학부 120(레저스포츠전공, 건강관리전공, 리듬스포츠전공) <p>(총 입학정원 서울 1,400명, 천안 1,450명, 계 2,850명)</p> |
| 1999.10.20 | <p>서울캠퍼스 학생종합정보센터 개원</p> |
| 1999.11.02 | <p>대학원 정원조정 인가(입학정원 171명)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 석사과정 학과 신설(22개 학과→26개 학과, 입학정원 142명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회계열:한국학, 국제통상, 가족복지학과(45명→ 40명) ▶ 자연과학계열:전자계산, 정보처리학과→컴퓨터과학과로 통합 ▶ 공학계열:공업화학, 환경공학 8명 인가(계 8명) ▶ 예체능계열 4명 증원(계 59명) • 대학원 박사과정(10개 학과→13개 학과, 입학정원 29명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제, 행정, 컴퓨터과학과 신설 ▶ 자연과학계열 : 2명 증원(계 17명, 입학정원 31명) • 대학원 석·박사과정 입학정원 173명 • 디자인대학원 명칭변경→예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정원 16명 증원(입학정원 92명) ▶ 영화, 연극, 무대미술, 만화영상학과 신설 • 정보통신대학원 : 정보통신, 멀티미디어, 컴퓨터그래픽학과 → 정보통신, 디지털영상, 멀티미디어음향, 게임, 기술경영학과 5개 학과로 조정 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정치경영, 정치홍보학과→정치학과로 통합 ▶ 행정, 경영학과 신설 |
| 1999.11.03 | <p>미국 Univ. of the Incarnate Word 학술교류 협정체결</p> |
| 1999.11.25 | <p>서울캠퍼스</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임기술·문화 연구소, 포토저널리즘 연구소 설치 <p>천안캠퍼스</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미래예술 연구소, 한중문화정보 연구소, 유통정보 연구소 설치 |
| 1999.11.29 | <p>제6대 총장 서명덕 교수 취임</p> |
| 2000.03.01 | <p>서울캠퍼스 청정기술연구소 설치</p> |
| 2000.06.01 | <p>기초과학연구소 폐지</p> |
| 2000.07.01 | <p>행정부서 조직개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 총장직속기관 : 정책실, 정보관리처, 건설개발처 • 서울캠퍼스 : 교무처, 학생복지처, 기획입학처, 총무처, 재무처 • 천안캠퍼스 : 교무처, 학생복지처, 기획입학처, 사무처 |
| 2000.07.18 | <p>대학원 정원조정 인가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 석사과정 학과 신설 : 독어독문학과, 전자상거래학과, 생명공학과, 컴퓨터·정보·통신공학과 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 석사과정 명칭변경 : 가정학과 → 생활환경학과 ▶ 석사과정 정원변동 : 인문사회 3명 감소, 예체능계열 2명 감소, 공학계열 5명 증원 • 정치경영대학원 행정학과 사회복지전공 → 사회복지학과로 개편(신설) • 예술·디자인대학원 20명 증원(입학정원 112명) 타이포그래픽전공 → 커뮤니케이션디자인전공으로 명칭변경 |
| 2000.08.08 | 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 자연과학대학 : 정보통신학부(야), 소프트웨어학과 → 소프트웨어학부로 통합 • 천안캠퍼스 산업대학 : 컴퓨터·정보·통신학부 → 컴퓨터·정보·통신공학부로 명칭변경 |
| 2000.09. | 서울·천안 도서관 통합검색 시스템 구축 |
| 2000.10.25 | 교육대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> • 상담심리전공 신설(10명 증원) • 전공 명칭변경 : 상업교육 → 상업정보교육/전자계산교육 → 정보·컴퓨터교육 • 전공 명칭분리 : 외국어교육 → 영어교육, 프랑스어교육, 일본어교육, 독일어교육, 중국어교육, 과학교육 → 화학교육, 생물교육, 사회교육 → 일반사회교육, 역사교육, 지리교육 |
| 2000.11.09 | 호주 RMIT University 학술교류 협정체결 |
| 2000.12.01 | 천안캠퍼스 오염총량관리연구소 설치 |
| 2000.12.20 | 전문상담교사 양성과정 지정(석사학위연계과정·비학위과정, 중등, 야간제 30명) |
| 2001.01.05 | 대학원 석사과정 계열별 정원 조정(입학정원 142명) <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회계열 10명 감축(37 → 27) • 자연과학계열 5명 감축(35 → 40) • 공학계열 2명 증원(13 → 15) • 예·체능계열 3명 증원(57 → 60) |
| 2001.05.10 | 중국 호남사범대학교 학술교류 협정체결 |
| 2001.06.29 | 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 박사과정 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 일어일문학과, 교육학과, 한국학과, 국제통상학과, 컴퓨터·정보·통신학과, 환경·공업화학학과 • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문사회과학대학 : 사회과학부 40명 감축(160명 → 120명), 경상행정학부(주간: 160명) 분리, 경상행정학부(야간: 150명) 주간전환 → 경제통상학부 130명, 경영학부 100명, 행정학과 80명, 법학과 40명 신설 • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어문대학 : 영미어문학부 10명 감축(100명 → 90명) 유럽어문학부 30명 감축(150명 → 120명) ▶ 산업대학 : 생명정보공학과 30명 신설 컴퓨터·정보·통신공학부 10명 증원(150명 → 160명) 컴퓨터·정보·통신공학부 경영정보학전공 → 산업정보시스템공학으로 명칭변경 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2001.07.26 | 정치경영대학원 15명 증원 인가(60명 → 75명) |
| 2001.08.17 | 대학원 입학정원 총 입학정원제로 조정 • 석사과정 입학과정 142명, 박사과정 입학정원 31명 |
| 2001.09.05 | 방송아카데미 폐지 |
| 2001.12.11 | 대만 문화대학교 학술교류 협정체결 |
| 2002.01.08 | 천안캠퍼스 디자인대학관(지상 4층, 지하 1층, 3,647평) 준공 |
| 2002.04.17 | 통일문제연구소, 경제정책연구소, 지식전략연구소, 게임기술문화연구소, 포토저널리즘연구소 |
| 2002.04.20 | 중국 장사대학 학술교류 협정체결 |
| 2002.07.01 | 서울캠퍼스 정원조정(자체조정) • 소프트웨어대학 및 미디어학부 신설 : 자연과학대학으로부터 소프트웨어학부 180명을 분리하여 소프트웨어대학 신설(소프트웨어학부 90명, 미디어학부 90명) 천안캠퍼스 정원조정(자체조정) • 공과대학 신설 : 산업대학으로부터 공학분야 학부(과)를 분리하여 공과대학신설(컴퓨터·정보·통신공학부, 생명정보공학과, 토목환경공학부) • 학부 개편 : 예술대학 영상학부 만화전공(40명)을 만화학부(출판만화전공, 영상만화전공, 응용만화전공 - 70명)로 개편 • 어문대학 학부제 폐지에 따른 학과 명칭변경 ▶ 동양어문학부 150명(국어국문학전공, 일어일문학전공, 중어중문학전공) → 한국어문학과 50명, 일본어문학과 50명, 중국어문학과 50명 ▶ 영미어문학부 90명(미국어문학전공, 영국어문학전공) → 영미어문학과 60명 ▶ 유럽어문학부 120명(불어불문학전공, 독어독문학전공, 노어노문학전공) → 프랑스어문학과 40명, 독일어문학과 40명, 러시아어문학과 40명 • 학부 및 전공 명칭변경 ▶ 환경원예조경학부 → 환경조경·식물산업학부 ▶ 환경조경·식물산업학부 원예전공 → 식물산업공학전공 ▶ 사회체육학부 리듬스포츠전공 → 유아시니어스포츠전공 ▶ 디자인학부 제품디자인전공 → 산업디자인전공 |
| 2002.10.16 | 중국 귀주민족대학교 학술교류 협정체결 |
| 2002.10.21 | 미국 캘리포니아주립대학교-Fresno 학술교류 협정체결 |
| 2002.10.30 | 예술·디자인대학원 정원조정 인가(입학정원 122명) • 디지털미디어디자인학과 신설(10명 증원) |
| 2002.11.12 | 교육대학원 정원조정 인가 • 외국어로서의 한국어교육전공 신설(10명 증원) |
| 2002.11.20 | 대학원 정원조정(자체조정) • 일반대학원 박사과정 학과 신설 ▶ 체육학과, 연극영화학과 • 일반대학원 석사과정 학과 신설 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 무용학과, 사회체육학과, 연극영화학과 • 정치경영대학원 학과 신설 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학경영학과 신설 ▶ 사회복지학과 목회카운셀링전공 → 사회복지학과 상담심리전공 |
| 2002.12.04 | 중국 화북전력대학 학술교류 협정체결 |
| 2003.03.13 | 러시아 Moscow State University 학술교류 협정체결 |
| 2003.03.14 | 대만 Fu Jen Catholic University 학술교류 협정체결 |
| 2003.03.25 | 중국 Shaoxing University 학술교류 협정체결 |
| 2003.03.26 | 중국 Soochow University 학술교류 협정체결 |
| 2003.03.28 | 중국 Shanghi Teachers University 학술교류 협정체결 |
| 2003.04.08 | 사진연구소 해산 |
| 2003.04.23 | 소프트웨어·미디어연구소 설치 |
| 2003.04.23 | 뇌정보통신연구소, 첨단기술정보연구소 폐지 |
| 2003.04.23 | 중국 Dalian University of Foreign Languages 학술교류 협정체결 |
| 2003.05.13 | 러시아 Lomonosov Moscow State University 학술교류 협정체결 |
| 2003.05.14 | 공학기술연구소 설치 |
| 2003.05.23 | 중국 Harbin Institute of Technology at Weihai 학술교류 협정체결 |
| 2003.06.24 | 몽고 Ulaanbaatar University 학술교류 협정체결 |
| 2003.09.03 | 천안캠퍼스 실기관(지상 3층, 810평) 준공 |
| 2003.09.22 | <p>대학원 정원조정(자체조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 학과 신설 및 자체 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 박사과정 학과 신설 : 뉴미디어음악학과 ▶ 석사과정 정원 변동 : 인문사회계열 2명, 자연과학계열 2명, 예·체능계열 8명 총 12명 감축(입학정원 130명) ▶ 박사과정 정원 변동 : 예·체능계열 12명 증원(입학정원 43명) • 일반대학원 석사과정 학과 분리 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생활환경학과 → 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 • 특수대학원 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정보통신대학원 → 뉴미디어정보통신대학원 • 특수대학원 자체 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술·디자인대학원 20명 증원(입학정원 142명) ▶ 정보통신대학원 20명 감축(입학정원 60명) • 정보통신대학원 전공 신설·폐지 및 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 정보통신학과 - 모바일컴퓨팅전공, 비즈니스소프트웨어전공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | 디지털영상학과 - 디지털영상전공 뮤직테크놀러지학과 - 뮤직비즈니스전공 게임학과 - 그래픽&애니메이션전공 ▶ 전공 폐지 : 디지털영상학과 - 컴퓨터애니메이션전공, 컴퓨터그래픽전공 ▶ 전공 명칭변경 : 정보통신학과 네트워크프로그래밍전공 → 네트워크소프트웨어전공 • 정치경영대학원 전공 신설 및 전공 명칭변경 ▶ 전공 신설 : 정치학과 - 북한정치전공 ▶ 전공 명칭변경 : 행정학과 토지행정전공 → 도시행정전공 |
| 2003.10.10 | 서울캠퍼스 밀레니엄관(Γ관) 준공(지상 5층, 지하 1층 1,746평) |
| 2003.11.03 | 필리핀 Northwestern University 학술교류 협정체결 |
| 2003.11.21 | 학군장교 양성 시범운영대학 선정 |
| 2003.11.24 | 미국 Portland State University 학술교류 협정체결 |
| 2003.11.29 | 제7대 총장 서명덕 교수 취임 |
| 2003.12.15 | 영국 Northumbria University 학술교류 협정체결 |
| 2004.01.29 | 천안캠퍼스 스포츠센터(지상 3층, 지하 1층, 2,287평) 준공 |
| 2004.02.11 | 교육개발센터 설치 |
| 2004.02.26 | 산학협력단 설립 |
| 2004.03.01 | 임베디드 소프트웨어 공개교육자원센터 설치 |
| 2004.03.11 | 정보디스플레이연구소 설치 |
| 2004.03.18 | 네팔 Tribhuvan University 학술교류 협정체결 |
| 2004.04.06 | 천안캠퍼스 학생생활연구소 설치 |
| 2004.04.14 | 청정기술연구소 폐지 |
| 2004.04.28 | 교육연구소 설치 |
| 2004.06.28 | 정원조정(자체 조정) • 서울캠퍼스 ▶ 자연과학대학(모집단위 명칭변경) : 자연과학부 140 → 생명·화학시스템학부 140 • 천안캠퍼스 ▶ 산업대학(모집단위 조정) : 환경조경·식물산업학부 90 → 식물산업공학과 45, 환경조경학과 45 ▶ 공과대학(모집단위 조정) : 컴퓨터·정보·통신공학부 160 → 컴퓨터시스템공학과 40, 컴퓨터소프트웨어공학과 40, 정보통신공학과 40, 산업정보시스템공학과 40 ▶ 예술대학(모집단위 명칭변경) : 만화학부 70(출판만화전공, 영상만화전공, 응용만화전공) → 만화·애니메이션학부 70(출판만화전공, 애니메이션전공, 만화콘텐츠전공) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2004.07.23 | 미국 School of Visual Arts 학술교류 협정체결 |
| 2004.08.02 | 캐나다 Vancouver Island University 학술교류 협정체결 |
| 2004.08.16 | 사이버교육센터 설치 |
| 2004.09.14 | 대만 Chienkuo Technology University 학술교류 협정체결 |
| 2004.09.16 | 국어상담소 설치 |
| 2004.09.29 | 러시아 Vladivostok State University of Economics and Service 학술교류 협정체결 |
| 2004.10.03 | 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 서울캠퍼스 사범대학 : 국어교육과, 영어교육과 10명 증원(40명 → 50명), 불어교육과, 교육학과 10명 감축(40명 → 30명) |
| 2004.10.08 | 중국 Central University for Nationalities 학술교류 협정체결 |
| 2004.10.09 | 중국 Beijing University of Chemical Technology 학술교류 협정체결 |
| 2004.10.19 | 천안시와 교류협정체결 |
| 2004.10.20 | 대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> 일반대학원 박사과정 계열 신설·변경 및 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터·정보·통신학과(자연과학계열) → 컴퓨터·정보·통신공학과(공학계열) 예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 문화경영학과(문화산업전공, 예술경영전공) 뉴미디어정보통신대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학원 명칭변경 - 디지털미디어대학원 ▶ 전공통합 및 학과 명칭변경 : 정보통신학과(컴퓨터정보보호전공, 네트워크소프트웨어전공, 모바일컴퓨팅전공, 비즈니스소프트웨어전공) → 임베디드소프트웨어학과(임베디드소프트웨어전공) 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 명칭변경 : 사회복지학과 산업카운셀링전공 → 사회복지학과 집단상담전공 |
| 2004.10.25 | 대학원 정원조정 인가 <ul style="list-style-type: none"> 교육대학원 영양교육전공 신설 인가(입학정원 5명 - 자체조정) |
| 2004.11.15 | 대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> 예술·디자인대학원 정원 5명 감축(입학정원 142명 → 137명) 교육대학원 정원 5명 증원(입학정원 100명 → 105명) |
| 2004.12.10 | 중앙기기센터 설치(서울캠퍼스) |
| 2004.12.23 | 한성디지털대학교와 교류협정체결 |
| 2005.01.21 | 학군사관후보생과정(학군단) 설치 승인 |
| 2005.02.01 | 한국언어문화센터 설치 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2005.02.14 | 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 연구처 신설, 학생복지처 학생서비스센터 폐지 • 양 캠퍼스 단과대학교학과(각 5개)를 캠퍼스별로 단과대학행정지원과로 통합·운영 |
| 2005.03.16 | 사회체육연구소 설치 |
| 2005.03.22 | 서울캠퍼스 대강당(지상 1층, 지하 3층, 2,848평) 부분 준공 |
| 2005.03.23 | 불가리아 Sofia University 학술교류 협정체결 |
| 2005.04.13 | 국립극장과 교류협정 체결 |
| 2005.04.19 | 독립기념관과 교류협정 체결 |
| 2005.04.28 | 미국 University of Oregon 학술교류 협정체결 |
| 2005.05.06 | 미국 University of Hawaii at Manoa 학술교류 협정체결 |
| 2005.05.10 | 미국 Murray State University 학술교류 협정체결 |
| 2005.05.19 | 대학원 학과 및 전공 조정, 계열 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 독어독문학과, 전자상거래학과, 생명공학과 폐지 • 박사과정 환경공업화학과 "자연"에서 "공학"으로 계열 변경 |
| 2005.05.26 | 명칭변경 : 중등교원연수원 → 중등교육연수원 |
| 2005.06.22 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 임베디드 소프트웨어센터(서울캠퍼스 특정연구기관) • 문화예술교육연구소(천안캠퍼스 특정연구기관) 부설연구기관 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 실버마케팅연구소 |
| 2005.07. | 상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2015] 수립 |
| 2005.07.19 | 충청남도 천안교육청과 교류협정 체결 |
| 2005.08.08 | 서울캠퍼스 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 신설(40명 증원) • 음악대학 신설 및 학과제 전환 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예·체능대학으로부터 음악학부(4개 전공, 90명)를 분리하고 20명을 증원하여 음악대학 신설(피아노과 25명, 성악과 25명, 작곡과 25명, 관현악과 35명) • 정원감축(감축정원은 자유전공학부 및 음악대학에 증원) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사회과학부 120명 → 110명(10명 감축) ▶ 경제통상학부 130명 → 125명(5명 감축) ▶ 경영학부 100명 → 95명(5명 감축) ▶ 법학과 40명 → 30명(10명 감축) ▶ 행정학과 80명 → 70명(10명 감축) ▶ 생명·화학시스템학부 140명 → 135명(5명 감축) ▶ 생활환경학부 120명 → 115명(5명 감축) ▶ 소프트웨어학부 90명 → 85명(5명 감축) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미디어학부 90명 → 85명(5명 감축) 대학원 정원조정(자체조정) • 예술·디자인대학원(전공 통·폐합) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화경영학과 문화산업전공, 예술경영전공 → 문화경영학과 문화예술경영전공 • 디지털미디어대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 임베디드 소프트웨어학과, 기술경영학과 ▶ 전공 폐지 : 뮤직테크놀로지학과 뮤직비즈니스전공 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 사회복지학과 대체의학웰빙카이로프랙틱전공 ▶ 전공 변경 : 경영학과 보험관리전공 → 경영학과 호텔경영전공 |
| 2005.08.24 | 중국 연변대학 학술교류 협정체결 |
| 2005.08.24 | 미국 Ithaca College 학술교류 협정체결 |
| 2005.09.13 | 서울캠퍼스 전산원 증축(지상 5층, 지하 1층, 2,470평) 준공 |
| 2005.09.15 | E-가족연구소 폐지 |
| 2005.09.30 | 중국 Shandong University 학술교류 협정체결 |
| 2005.10.31 | <ul style="list-style-type: none"> 대학원 정원조정(자체조정) • 예술·디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 <ul style="list-style-type: none"> □ 실내디자인학과 실내코디네이트전공, 디스플레이·전시디자인전공 □ 연극학과 연출전공, 연기전공, 교육연극전공 □ 만화영상학과 출판만화전공, 애니메이션전공 ▶ 전공 폐지 <ul style="list-style-type: none"> □ 연극학과 연극전공, 만화영상학과 만화영상전공 • 정치경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> □ 행정학과 NGO전공 → 행정학과 공공정책전공 □ 경영학과 경영학전공 → 경영학과 경영일반전공 □ 사회복지학과 대체의학웰빙카이로프랙틱전공 → 웰빙카이로프랙틱전공 ▶ 전공 신설 : 사회복지학과 임상심리전공 |
| 2005.11.16 | 대만 Providence University 학술교류 협정체결 |
| 2005.11.16 | 대만 Ling Tung University 학술교류 협정체결 |
| 2005.11.21 | 인도 University of Delhi 학술교류 협정체결 |
| 2005.12.09 | 태국 Burapha University 학술교류 협정체결 |
| 2005.12.19 | <ul style="list-style-type: none"> 대학원 정원조정(자체조정) • 일반대학원 석·박사과정 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 석사과정 : 금융보험학과, 생명정보공학과 ▶ 박사과정 : 지리학과, 조형예술·디자인학과, 사진학과 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2006.01.10 | 행정조직 개편(부속·부설기관 포함) <ul style="list-style-type: none"> • 대외협력처 국제학생지원부 신설, 교무처 학사행정지원과 신설, 학생생활상담센터 신설 (학생생활연구소 폐지) • 총무처 구매과 폐지, 단과대학행정지원과 폐지 • 예비군중대의 대대로 확대 개편 |
| 2006.02. | 상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2015] 수립 |
| 2006.02.07 | 태국 Mahasarakham University 학술교류 협정체결 |
| 2006.02.20 | 교육인적자원부 주관 제2주기 대학종합평가 결과 “최우수 대학교”, “최우수 대학원”으로 선정 |
| 2006.03.09 | 천안캠퍼스 예비군대대 승격 승인 |
| 2006.03.21 | 서울캠퍼스 예비군대대 승격 승인 |
| 2006.05.01 | 공학교육센터 설치 |
| 2006.05.25 | 대학원 정원조정(자체조정) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 박사과정 10명 증원 • 예술·디자인대학원 및 디지털미디어대학원 각 6명씩 감원 |
| 2006.05.25 | 베트남 The University of Social Science & Humanities - Hochiminh City 학술교류 협정체결 |
| 2006.06.22 | 문화콘텐츠 창작소재 연구소 설치 |
| 2006.06.26 | 캐나다 Renison College, University of Waterloo 학술교류 협정체결 |
| 2006.07.07 | 프랑스 Institut Supérieur du Commerce Paris 학술교류 협정체결 |
| 2006.07.12 | 미국 New York Institute of Technology 학술교류 협정체결 |
| 2006.07.25 | 2007 대학 학생정원 조정(서울캠퍼스 일부 학부 및 전공 명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> • 사회과학부 사학전공 → 사회과학부 역사콘텐츠전공 • 미디어학부 미디어전공 → 디지털미디어학부 디지털미디어전공 • 조형예술학부 목칠공예·섬유공예전공 → 조형예술학부 목칠공예·텍스타일아트전공 |
| 2006.07.28 | 미국 The University of Texas at Austin 환경조경학과간 학술교류 협정체결 |
| 2006.09.26 | 중국 University of International Business and Economics 학술교류 협정체결 |
| 2006.10.12 | 부설기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 공학교육센터(부설기관) 명칭변경 → 공학교육혁신센터 |
| 2006.10.18 | 오염총량관리 연구소 및 사진 연구소 해산(천안캠퍼스 특정 연구기관) |
| 2006.10.25 | 몽골 University of the Humanities 학술교류 협정체결 |
| 2006.10.31 | 연계전공 설치(천안캠퍼스) <ul style="list-style-type: none"> • 디지털경영학(Digital Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 금융보험학부 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | ▶ 해당전공 : 금융보험학부 보험전공, 증권금융전공, 산업정보시스템공학과 |
| 2006.10.31 | 대만 National Taiwan University of Arts 학술교류 협정체결 |
| 2006.11.27 | 중국 Qingdao University 학술교류 협정체결 |
| 2006.11.27 | 중국 Ocean University of China 학술교류 협정체결 |
| 2006.11.29 | 중국 Shandong University 학술교류 협정체결 |
| 2006.12.13 | 중국 Century College, Beijing University of Posts and Telecommunications 학술교류 협정체결 |
| 2007.01.29 | 그루지야 Tbilisi State University 학술교류 협정체결 |
| 2007.03.06 | 행정부서 명칭변경 • 국제학생지원부 → 국제학생부 |
| 2007.03.29 | 미국 The Rutgers University 학술교류 협정체결 |
| 2007.04.11 | 베트남 University of Social Sciences and Humanities – Hanoi 학술교류 협정체결 |
| 2007.04.13 | 싱가폴 Singapore Polytechnic 학술교류 협정체결 |
| 2007.05.14 | 스페인 Valencia niversity of Technology 학술교류 협정체결 |
| 2007.05.14 | 2007-2 대학원 학생정원 조정 • 예술·디자인대학원(전공 통합) : 연극학과 연출, 연기, 교육연극전공 → 연극학과 연극전공 • 디지털미디어대학원(학과·전공 명칭변경, 전공 신설) ▶ 디지털영상학과 디지털영상전공 → 디지털콘텐츠학과 디지털콘텐츠전공 ▶ 게임학과 그래픽&애니메이션전공 → 게임학과 게임그래픽전공 ▶ 게임학과 게임프로그래밍전공 신설 • 정치경영대학원(학과·전공 신설, 전공 폐지) ▶ 부동산학과 부동산전공 신설 ▶ 경영학과 스포츠경영전공 신설 ▶ 정치학과 정치홍보전공 폐지 ▶ 행정학과 부동산리츠전공 폐지 ▶ 경영학과 전자상거래전공, 인터넷마케팅전공, 호텔경영전공 폐지 ▶ 사회복지학과 집단상담전공, 케어복지전공, 웰빙카이로프랙틱전공 폐지 |
| 2007.05.16 | 중국 Dalian University of Foreign Languages 학술교류 협정체결 |
| 2007.05.17 | 상명학원 설립 70주년 |
| 2007.05.25 | 2008 대학 학생정원 조정(1차 : 서울캠퍼스 학부 및 전공 명칭변경) • 소프트웨어학부 소프트웨어전공 → 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공 |
| 2007.06.05 | 프랑스 Universite Paul-Valery Montpellier III 학술교류 협정체결 |
| 2007.06.09 | 중국 Animation School Beijing Film Academy 학술교류 협정체결 |
| 2007.06.13 | 부설연구기관 설치 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 상명무용진흥연구소(SDPI)(서울캠퍼스 특정 연구기관) |
| 2007.06.13 | <p>2008 대학 학생정원 조정(2차 : 천안캠퍼스 학부신설 및 자체정원조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학부신설 : 자유전공학부 50명 • 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영미어문학과 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 영상학부 영화전공 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 공연학부 연극전공 60명 → 50명(10명 감축) ▶ 금융보험학부 100명 → 90명(10명 감축) ▶ 사회체육학부 120명 → 110명(10명 감축) |
| 2007.07.19 | <p>2008 대학 학생정원 조정(3차 : 서울캠퍼스 일부전공 학과제 전환, 계열 변경 및 자체정원조정)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과제 전환 및 계열 변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생명.화학시스템학부 공업화학전공(자연과학계열) → 공업화학과(공학계열) • 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 생명.화학시스템학부 135명 → 생명.화학시스템학부(화학전공, 생명과학전공) 105명, 공업화학과 30명 |
| 2007.07.23 | <p>2008 대학원 학생정원 조정(특수대학원 학과 신설)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디지털미디어대학원 전자정부학과 신설 |
| 2007.07.24 | <p>부설기관 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한국언어문화센터 → 한국언어문화교육원 |
| 2007.07.25 | <p>부설기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 외국어교육원(천안캠퍼스) |
| 2007.10.31 | <p>연계전공 설치(서울캠퍼스)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부동산학(Real Estate) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 경제학전공 ▶ 해당전공 : 지리학전공, 법학과, 행정학과 • 외식경영학(Foodservice Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 외식영양학전공 ▶ 해당전공 : 경영학전공 • 미디어아트(Media Art) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 한국화·서양화·조소전공 ▶ 해당전공 : 디지털미디어전공, 텍스타일아트전공 • 스포츠경영학(Sports Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 체육전공 ▶ 해당전공 : 경영학전공 • 음악경영학(Music Management) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 관현악과 ▶ 해당전공 : 국제통상학전공, 피아노과, 성악과, 작곡과 ▶ 연계전공 명칭변경(서울캠퍼스) • 역사문화콘텐츠 → 문화콘텐츠(Culture Content) |
| 2007.11.02 | <p>연계전공 설치(천안캠퍼스)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디지털스토리텔링(Digital Storytelling) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설치소속 : 예술대학 ▶ 해당전공 : 사진전공, 영화전공, 만화콘텐츠전공, 연극전공, 무대미술전공 |
| 2007.11.29 | 총장직무대행 강태범 서울캠퍼스 부총장 선임 |
| 2007.12.09 | 중국 Tsinghua University(Department of Chemistry) 학술교류 협정체결 |
| 2007.12.28 | 천안캠퍼스 학군단(지하 1층, 지상 5층, 897평) 준공 |
| 2008.01.01 | 부속기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 교수·학습자료센터 → 교수·학습지원센터(사범대학 부속) |
| 2008.01.30 | 2008 대학원 학생정원 조정(2차 : 일반대학원 일부 학과 명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> • 박사과정 환경·공업화학과 → 토목환경·공업화학과 |
| 2008.02.19 | 2008. 3. 1자 행정조직 개편 및 팀제 시행(부속·부설기관 포함) <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 <ul style="list-style-type: none"> □ 기획팀(서울)(기존 기획예산과, 심사평가과 업무 및 건설개발과 일부 업무) □ 기획팀(천안)(기존 기획예산과, 심사평가과 업무 및 정보관리과 일부 업무) □ 전산개발팀(기존 정보관리과 일부 업무) ▶ 대외협력처 <ul style="list-style-type: none"> □ 대외협력팀(기존 대외협력과 및 국제학생부 업무) □ 홍보팀(기존 홍보과 업무) □ 대외협력홍보팀(천안) (기존 대외협력과, 홍보과 및 국제학생부 업무) • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 교무팀(기존 교무과 및 학사행정지원과 업무) □ 연구진흥팀(기존 연구진흥과 업무, 산학협력단 업무 겸직) □ 입학관리팀(기존 입학관리과 업무) □ 교육개발센터(기존 교육개발센터 업무) ▶ 학생처 <ul style="list-style-type: none"> □ 학생복지팀(기존 학생복지과 및 사회봉사센터 업무) □ 취업진로팀(기존 취업경력개발센터 업무) □ 예비군대대(기존 예비군대대 업무) □ 신문방송국(기존 신문방송국 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생생활상담센터(기존 학생생활상담센터 업무, 부속기관에서 전환) □ 성폭력상담소(기존 성폭력상담소 업무, 부속기관에서 전환) ▶ 총무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 총무인사팀(기존 총무과 업무) □ 재무회계팀(기존 경리과 업무) ▶ 관리처 <ul style="list-style-type: none"> □ 시설관리팀(기존 건설개발과, 정보관리과 및 관리과 일부 업무) □ 구매관재팀(기존 관리과 일부 업무) ▶ 도서관 <ul style="list-style-type: none"> □ 학술지원팀(기존 학술지원과 업무) □ 학술정보팀(기존 학술정보과 업무) ▶ 일반대학원 : 교학팀(기존 대학원 교학과 업무) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술·디자인대학원 : 교학팀(기존 대학원 교학과 업무) ▶ 교육대학원, 디지털미디어대학원, 정치경영대학원, 특수대학원 교학팀(기존 각 대학원 교학과 업무) ▶ 평생교육원 교학팀(기존 평생교육원 교학과 업무) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 교무팀(기존 교무과 및 학사행정지원과 업무) □ 연구진흥팀(기존 연구진흥과 업무, 산학협력단 업무 겸직) □ 입학관리팀(기존 입학관리과 업무) □ 사이버교육센터(기존 사이버교육센터 업무) □ 외국어교육원(기존 외국어교육원 업무, 부설기관에서 전환) ▶ 학생처 <ul style="list-style-type: none"> □ 학생복지팀(기존 학생복지과 및 사회봉사센터 업무) □ 취업진로팀(기존 취업경력개발센터 업무) □ 예비군대대(기존 예비군대대 업무) □ 교육방송국(기존 교육방송국 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생생활상담센터(기존 학생생활상담센터 업무, 부속기관에서 전환) □ 성폭력상담소(기존 성폭력상담소 업무, 부속기관에서 전환) □ 학생기숙사(기존 학생기숙사 업무, 부속기관에서 전환) ▶ 사무처 <ul style="list-style-type: none"> □ 총무회계팀(기존 총무과 및 경리과 업무) □ 관리팀(기존 관리과 업무, 건설개발과 및 정보관리과 일부 업무) ▶ 도서관 <ul style="list-style-type: none"> □ 학술지원팀(기존 학술지원과 업무) □ 학술정보팀(기존 학술정보과 업무) ▶ 평생교육원 교학팀(기존 평생교육원 교학과 업무) |
| 2008.02.21 | 천안캠퍼스 종합강의동(한누리관) 본관(지하 1층, 지상 10층, 4,250평) 준공 |
| 2008.02.21 | 천안캠퍼스 종합강의동(한누리관) 별관(지상 4층, 521평) 준공 |
| 2008.04.11 | 제8대 총장 이현정 박사 취임 |
| 2008.05.21 | <p>2008-2 특수대학원 개편 및 학생정원 조정</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일부 특수대학원 폐지 : 예술·디자인, 디지털미디어, 정치경영대학원 • 문화예술대학원 신설(기존 예술·디자인대학원 및 디지털미디어대학원 통·폐합) <총 12개 학과 24개 전공, 입학정원 150명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 커뮤니케이션디자인학과 일러스트레이션, 커뮤니케이션디자인전공 (구.디지털미디어디자인학과 디지털미디어디자인전공 통합) ▶ 디지털이미지학과 커머셜이미징, 비주얼저널리즘, 비주얼아트전공 (구.사진학과 광고사진, 포토저널리즘, 순수/이미지사이언스전공) ▶ 의상·섬유디자인학과 의상디자인, 섬유디자인전공(변경사항 없음) ▶ 공간디자인학과 실내디자인, 실내코디네이트, 디스플레이·전시디자인전공(구.실내디자인학과) ▶ 세라믹디자인학과 세라믹디자인전공(구.요업디자인학과 요업디자인전공) ▶ 연극영화학과 연극, 영화전공(구.연극학과 및 영화학과 통합) ▶ 공연영상미술학과 무대, 무대의상, 조명전공(구.무대미술학과) ▶ 만화영상학과 만화(구.출판만화), 애니메이션전공 ▶ 디지털콘텐츠학과 디지털콘텐츠전공(구.디지털미디어대학원에서 통합) ▶ 문화경영학과 문화예술경영, 디자인·공예경영전공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <p>(구.문화경영학과 문화예술경영전공을 2개 전공으로 분리)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 뮤직테크놀로지학과 컴퓨터음악, 레코딩전공(구.디지털미디어대학원에서 통합) ▶ 게임학과 게임전공(구.디지털미디어대학원 게임학과 게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍전공에서 통합) ▶ 학과 폐지 : 전자정부학과 <ul style="list-style-type: none"> • 복지상담대학원 신설(기존 정치경영대학원 일부학과 통·폐합) <총 3개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 아동상담·치료학과, 가족상담·치료학과, 사회복지학과 • 재테크경영대학원 신설 <총 3개 학과, 입학정원 30명> 재테크경영학과, 글로벌투자금융학과, 실버마케팅학과 • 글로벌부동산대학원 신설(기존 정치경영대학원 일부학과 통·폐합) <총 1개 학과 3개 전공, 입학정원 30명> 부동산학과 부동산투자, 부동산마케팅, 국제부동산자격전공 |
| 2008.06.11 | 일본 Ritsumeikan University 학술교류 협정체결 |
| 2008.06.11 | 일본 Ritsumeikan University 및 Ritsumeikan Asia Pacific University 학술교류 협정체결 |
| 2008.06.13 | 중국 Donghua University 학술교류 협정체결 |
| 2008.06.16 | 중국 Hunan University 학술교류 협정체결 |
| 2008.06.23 | 부설연구기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 국어상담소 → 국어문화원(천안캠퍼스 특정연구기관) |
| 2008.06.30 | 2009 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학 6개 학부 25개 학과 12개 전공> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 변동없음 • 인문사회과학대학(7개 학과, 240명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35) : 학과제 전환 및 정원 조정(사회과학부 110에서 5명 감축) ▶ 가족복지학과(30) : 단과대학 소속 및 계열 변경(자연과학 → 인문사회), 학과제 전환 ▶ 법학과(30) : 변동없음 ▶ 행정학과 : 정원 조정(70 → 50) ▶ 저작권보호학과(25) : 학과 신설 • 사범대학 : 변동없음(6개 학과, 240명). • 경영대학 : 단과대학 신설(1개 학부 1개 전공, 2개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 학과제 전환, 명칭변경(구.경제학 전공) 및 정원조정(경제통상학부 125명에서 5명 감축) ▶ 경영학부 경영학전공(95) : 변동없음 • 자연과학대학(6개 학과, 225명) : 화학과, 생명과학과 : 학과제 전환 및 정원 조정 (생명화학시스템학부 105명에서 25명 감축) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공업화학과 : 정원 조정(30 → 40) ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 학과제 전환 및 정원 조정 (생활환경학부 115명에서 10명 감축) • 소프트웨어대학 : 변동없음(2개 학부 2개 전공, 170명). • 예·체능대학(2개 학부 9개 전공, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학부 한국화, 서양화, 조소전공(40) : 변동없음 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40) : 명칭변경(목칠공예전공 → 가구조형전공) ▶ 체육학부 스포츠과학, 스포츠건강관리, 국제태권도전공(40) : 전공 신설 ▶ 무용전공(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 110명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과(25), 성악과(25) : 변동없음 ▶ 뉴미디어작곡과(25) : 명칭변경(구.작곡과) ▶ 관현악과(35) : 변동없음 <p>2009 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학 8개 학부 17개 학과 20개 전공></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 정원 조정(50 → 40) • 어문대학(1개 학부 2개 전공, 6개 학과, 300명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 정원 조정(각 10명 감축) ▶ 영어영문학부 영어영문학, 통·번역학전공(60) : 학부제 전환 및 전공 신설 ▶ 프랑스어문학과(40), 독일어문학과(40), 러시아어문학과(40) : 변동없음 • 디자인대학(1개 학부 6개 전공, 250명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부 시각디자인전공(50) : 변동없음 ▶ 패션디자인전공(40) : 명칭변경(구.의상디자인전공) ▶ 섬유디자인(40), 실내디자인전공(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인전공(40) : 명칭변경(구.요업디자인전공) ▶ 산업디자인전공 : 변동없음 • 예술대학(3개 학부 8개 전공, 2개 학과, 300명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부 사진영상미디어(60), 영화영상전공(50) : 명칭변경(구.사진, 영화전공) ▶ 연극학과(50) : 학과제 전환 ▶ 공연영상미술학부 공연·영상무대디자인, 무대의상, 무대조명·음향전공(50) : 학부 및 전공 신설 ▶ 만화·디지털콘텐츠학부 만화, 애니메이션, 디지털콘텐츠전공(70) : 명칭변경(구.만화·애니메이션학부 출판만화, 애니메이션, 만화콘텐츠전공) ▶ 문화예술경영학과(20) : 학과 신설 • 산업대학(2개 학부 4개 전공, 2개 학과, 290명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식품산업공학과(45), 환경조경학과(45) : 변동없음 ▶ 금융보험학부 리스크관리·보험, 금융경영전공(90) : 명칭변경(구. 보험, 증권금융전공) ▶ 스포츠학부 스포츠산업(55), 사회체육전공(55) : 명칭변경(구.사회체육학부 레저스포츠, 건강관리, 유아시니어스포츠전공) • 공과대학(7개 학과, 270명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과(40), 컴퓨터소프트웨어공학과(40), 정보통신공학과(40) : 변동없음 ▶ 경영공학과(40) : 명칭변경(구.산업정보시스템공학과) ▶ 의생명공학과(30) : 명칭변경(구.생명정보공학과) ▶ 건설시스템공학과(40) : 학과제 전환 및 명칭변경(구.토목환경공학부 토목공학전공) ▶ 환경공학과(40) : 학과제 전환 및 명칭변경(구.토목환경공학부 환경공학전공) |
| 2008.07.01 | <p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다문화사회연구소(서울캠퍼스 교책연구기관) |
| 2008.08.12 | <p>중·장기 발전계획 「SMART 2015」 2단계 특성화/집중육성 프로그램 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육단위 : 총 13개 프로그램(서울 7, 천안 6) • 행정부서 : 총 9개 프로그램(서울 5, 천안 4) |
| 2008.09.10 | <p>부설연구기관 설치</p> |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 서울미래연구소(서울캠퍼스 교책연구기관) |
| 2008.09.18 | 미국 Stevens Institute of Technology 학술교류 협정체결 |
| 2008.10.14 | 2009 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 35개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 27개 학과, 입학정원 53명> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 : 경영공학과(석사/박사), 뉴미디어음악학과(석사), 가족복지학과(박사) • 학과 명칭변경 : 사진학과(박사) → 디지털이미지학과 • 학과 폐지 : 수학과(석사) |
| 2008.10.16 | 2009 특수대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 특수대학원 신설 및 분리 : 문화예술대학원 → 문화예술대학원, 디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화예술대학원 <총 8개 학과, 입학정원 140명> 디지털이미지학과, 연극영화학과, 공연영상미술학과, 만화영상학과, 디지털콘텐츠학과, 문화경영학과, 뮤직테크놀로지학과, 게임학과 ▶ 디자인대학원 <총 4개 학과, 입학정원 30명> 커뮤니케이션디자인학과, 의상·섬유디자인학과, 공간디자인학과, 세라믹디자인학과 • 특수대학원 통·폐합 : 재테크경영대학원, 글로벌부동산대학원 → 재테크경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> 재테크경영학과, 글로벌투자금융학과, 실버마케팅학과 → 웰스매니지먼트학과 글로벌부동산대학원 부동산학과 → 글로벌부동산학과 |
| 2008.10.20 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 홍지학예술연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2008.10.28 | 직속기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 상명아트센터(대극장 및 소극장 운영) |
| 2008.11.12 | 주요 건물 명칭제정 <ul style="list-style-type: none"> • 대강당 : 문화예술관/대극장 : 계당홀/소극장 : 콘서트홀 |
| 2008.11.20 | 대만 National Chengchi University 학술교류 협정체결 |
| 2008.12.01 | 부설기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 중등교육연수원 → 교육연수원 |
| 2009.02.05 | 행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 총장직속기관(홍보처 신설) 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 체육부, 상명아트센터 부속기관으로 변경 |
| 2009.02.25 | 천안캠퍼스 청록학사(기숙사) 준공(지상 9층, 3,994평) |
| 2009.03.06 | 키르기스스탄 Kyrgyz State University of Construction, Transportation and Architecture 학술교류 협정체결 |
| 2009.03.15 | 아제르바이잔 Baku Computer College 학술교류 협정체결 |
| 2009.03.16 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 지역디자인혁신센터(천안캠퍼스 특정연구기관) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2009.04.13 | 행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 입학처 • 천안캠퍼스 : 입학처 |
| 2009.04.15 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠산업연구소(천안캠퍼스 특정연구기관) |
| 2009.04.24 | 중국 Hebei University of Science and Technology 학술교류 협정체결 |
| 2009.04.28 | 중국 Northeast Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2009.04.28 | 인도네시아 Institut Teknologi Bandung 학술교류 협정체결 |
| 2009.05.13 | 이집트 Beni Suef University 학술교류 협정체결 |
| 2009.05.27 | 부설연구기관 구분 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 한·중문화연구소(천안캠퍼스 교책연구기관) |
| 2009.06.10 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 첨단문화산업연구소(천안캠퍼스 특정연구기관) |
| 2009.08.25 | 2010 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2010. 3. 1) [서울캠퍼스] <8개 단과대학, 6개 학부, 26개 학과, 12개 전공, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(40) • 융복합특성화대학[단과대학 신설, 3개 학과, 정원 95명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(신설 25), 그린생명과학과(신설 40), 에너지그리드학과(신설 30) • 인문사회과학대학[6개 학과, 정원 240 → 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30), 법학과(30), 행정학과(50) • 사범대학[6개 학과, 정원 240명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(50), 불어교육과(30), 일어교육과(40), 교육학과(30), 수학교육과(40) • 경영대학[1개 학부, 2개 학과, 1개 전공, 정원 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60), 경영학부(95) • 자연과학대학[5개 학과, 정원 225 → 185명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 공업화학(40), 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) • 소프트웨어대학[2개 학부, 2개 전공, 정원 170 → 140명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학부 컴퓨터과학전공(85 → 70), 디지털미디어학부 디지털미디어전공(85 → 70) • 예체능대학[2개 학부, 9개 전공, 정원 160명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학부(80) : [한국화전공, 서양화전공, 조소전공(40)], [가구조형전공, 텍스타일아트전공(40)], 체육학부(80) : [스포츠과학전공, 스포츠건강관리전공, 국제태권도전공(40)], 무용전공(40) • 음악대학[4개 학과, 정원 110명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과(25), 성악과(25), 뉴미디어작곡과(25), 관현악과(35) [천안캠퍼스] <5개 단과대학, 8개 학부, 18개 학과, 20개 전공, 입학정원 1,450명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(40) • 어문대학[1개 학부, 6개 학과, 2개 전공, 정원 300 → 270명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40), 영어영문학부(60) : 영어영문학전공, 통·번역학전공 ▶ 프랑스어문학과(40 → 30), 독일어문학과(40 → 30), 러시아어문학과(40 → 30) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인대학[1개 학부, 6개 전공, 정원 250명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(250) : 시각디자인전공(50), 패션디자인전공(40), 섬유디자인전공(40), 실내디자인전공(40), 세라믹디자인전공(40), 산업디자인전공(40) • 예술대학[3개 학부, 2개 학과, 8개 전공, 정원 300명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부(110) : 사진영상미디어전공(60), 영화영상전공(50) ▶ 연극학과(50) ▶ 공연영상미술학부(50) : 공연·영상무대미술디자인전공, 무대의상전공, 무대조명·음향전공 ▶ 만화·디지털콘텐츠학부(70) : 만화전공, 애니메이션전공, 디지털콘텐츠전공 ▶ 문화예술경영학과(20) • 산업대학[2개 학부, 3개 학과, 4개 전공, 정원 290 → 320명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식품식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(신설 30) ▶ 금융보험학부(90) : 리스크관리보험전공, 금융경영전공 ▶ 스포츠학부(110) : 스포츠산업전공(55), 사회체육전공(55) • 공과대학[7개 학과, 정원 270명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과(40), 컴퓨터소프트웨어공학과(40), 정보통신공학과(40), 경영공학과(40), 의생명공학과(30), 건설시스템공학과(40), 환경공학과(40) |
| 2009.09.01 | <p>행정부서 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 입학사정관팀(입학사정관 전형 입학 정책추진 업무) • 서울캠퍼스 : 입학사정관팀(현 입학처 내 설치) |
| 2009.09.07 | <p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문화기술(CT)연구소(서울캠퍼스 교책연구기관) |
| 2009.09.09 | <p>대만 Ming Chuan University 학술교류 협정체결</p> |
| 2009.09.30 | <p>2010 일반대학원 학생정원 조정</p> <p><석사 : 총 37개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 31개 학과, 입학정원 53명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(석사/박사), 게임학과(석사/박사), 시설공학과(석사/박사), 감성공학과(석사/박사) • 학과 명칭변경 : 불어불문학과(박사) → 프랑스어문학과(박사) • 학과 폐지 : 불어불문학과(석사), 금융보험학과(석사) |
| 2009.09.30 | <p>2010 특수대학원 학생정원 조정</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 23개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 입학정원 140명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 게임학과 • 디자인대학원 <총 4개 학과, 8개 전공, 입학정원 30명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 섬유디자인학과 → 섬유브랜드디자인학과 • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 8개 전공, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 : 아동상담·치료학과 → 아동·청소년상담학과/사회복지학과 → 노인복지학과 • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 |
| 2009.10.16 | <p>중국 Jilin University 학술교류 협정체결</p> |
| 2009.10.19 | <p>중국 Guangdong University of Foreign Studies 학술교류 협정체결</p> |
| 2009.10.19 | <p>중국 South China Normal University 학술교류 협정체결</p> |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2009.10.23 | 중국 Shanghai Ocean University 학술교류 협정체결 |
| 2010.02.01 | 행정부서 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 교직원운영팀(교직 관련 운영 업무) • 서울캠퍼스 : 교직원운영팀(현 교무처 내에 설치) |
| 2010.03.01 | 부속기관 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 의료지원센터 → 보건건강관리센터 |
| 2010.04.01 | 행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 국제학생지원부 • 천안캠퍼스 : 국제학생지원부 |
| 2010.04.07 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 운동재활연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2010.05.10 | 미국 University of Central Missouri 학술교류 협정체결 |
| 2010.05.25 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 상명-동화 국제문화창의센터(천안캠퍼스 특정연구기관) • 건강증진연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2010.05.28 | 러시아 Krasnoyarsk State Pedagogical University 학술교류 협정체결 |
| 2010.08.10 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 그린에너지연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2010.09.01 | 행정부서 개편(직속기관) <ul style="list-style-type: none"> • 대외협력처, 홍보처 → 대외홍보처 • 대외협력팀, 홍보팀 → 대외홍보팀 |
| 2010.09.15 | 르완다 National University of Rwanda 학술교류 협정체결 |
| 2010.10.07 | 2011 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <8개 단과대학, 6개 학부, 12개 전공, 26개 학과, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 변동없음(40명) • 융복합특성화대학 : 변동없음(3개 학과, 95명) • 인문사회과학대학 : 변동없음(6개 학과, 215명) • 사범대학 : 변동없음(6개 학과, 240명) • 경영대학 : 변동없음(1개 학부, 1개 전공, 2개 학과, 215명) • 자연과학대학 : 변동없음(5개 학과, 185명) • 소프트웨어대학 : 변동없음(2개 학부, 2개 전공, 140명) • 예체능대학 : 변동없음(2개 학부, 9개 전공, 160명) • 음악대학 : 변동없음(4개 학과, 110명) 2011 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 8개 학부, 20개 전공, 18개 학과, 입학정원 1,450명> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 정원 조정(40명 → 25명) • 어문대학 : 변동없음(1개 학부, 2개 전공, 6개 학과, 270명) • 디자인대학 : 변동없음(1개 학부, 6개 전공, 250명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 예술대학(3개 학부, 8개 전공, 2개 학과, 300명) : 변동없음 • 산업대학(2개 학부, 4개 전공, 3개 학과, 335명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 식물산업공학과(45), 환경조경학과(45) : 변동없음 ▶ 간호학과 : 정원 조정(30명 → 50명) ▶ 금융보험학부 : 정원 조정(90명 → 85명) ▶ 스포츠학부(110) : 변동없음 • 공과대학 : 변동없음(7개 학과, 270명) |
| 2010.10.13 | 미국 Biola University 학술교류 협정체결 |
| 2010.10.15 | 중국 Yunnan University 학술교류 협정체결 |
| 2010.10.21 | <p>2011-1 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 33개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 30개 학과, 입학정원 53명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 부동산학과(박사) ▶ 바이오환경기반공학과(박사, 토목환경·공업화학에서 분리 신설) • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 토목환경·공업화학(박사) → 공업화학(박사) ▶ 공예학과(석사) → 실용예술학과(석사) • 학과 통합 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의류학과(석사), 소비자주거학과(석사) → 생활환경학과(석사) ▶ 토목·환경공학과(석사), 의생명공학과(석사) → 바이오환경기반공학과(석사) • 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영어영문학과(석사/박사), 프랑스어문학과(박사), 연극영화학과(석사/박사) |
| 2010.10.21 | <p>2011-1 특수대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 17개 학과, 40개 전공, 입학정원 365명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 15개 전공, 입학정원 120명> : 정원 조정(140명 → 120명) • 디자인대학원 <총 4개 학과, 8개 전공, 입학정원 50명> : 정원 조정(30명 → 50명) • 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 |
| 2010.10.25 | 브루나이 Universiti Brunei Darussalam 학술교류 협정체결 |
| 2010.10.29 | <p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한·중남미통상연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2010.11.02 | 중국 South China Business College 학술교류 협정체결 |
| 2010.12.09 | <p>부설연구기관 해산</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청정기술연구소(서울캠퍼스 특정연구기관), 산업·디자인연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2010.12.30 | 천안캠퍼스 식물과학관(지상 4층, 지하 2층, 2,939평) 준공 |
| 2010.12.31 | <p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 동아시아역사문화학술원(서울캠퍼스 특정연구기관) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2011.01.05 | 미국 Stony Brook University 학술교류 협정체결 |
| 2011.02.14 | 영국 University of Manchester 학술교류 협정체결 |
| 2011.03.22 | 중국 Beijing Sport University 학술교류 협정체결 |
| 2011.04.11 | 미국 Montana State University Billings 학술교류 협정체결 |
| 2011.04.21 | <p>2012 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <8개 단과대학, 4개 학부, 4개 전공, 30개 학과, 입학정원 1,400명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부 : 학부 폐지 • 융복합특성화대학(통합단과대학, 7개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 저작권보호학과(25), 그린생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 화학과(40), 공업화학과(40) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 융복합특성화) ▶ 에너지그리드학과(30) : 변동없음 ▶ 해킹방어학과(20), 게임모바일콘텐츠학과(20) : 학과 신설 • 생활과학대학(통합단과대학, 4개 학과, 145명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 생활과학) ▶ 스포츠건강과학과(40) : 단과대학 소속변경(자연과학 → 생활과학), 학과제 전환 • 경영대학(통합단과대학, 2개 학과 및 1개 학부, 2개 전공, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 변동없음 ▶ 경영학부(95) : 전공 세분화(경영학전공 → 경영학전공, 국제회계·재무전공) • 인문사회과학대학(1개 학부, 4개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 공공관리학부(80) : 학과 통합(법학과, 행정학과 → 공공관리학부) • 사범대학(6개 학과, 240명) : 변동없음 • 소프트웨어대학(2개 학부, 2개 전공, 140명) : 변동없음 • 예술·조형대학(3개 학과, 120명) : 단과대학 명칭변경(예·체능대학 → 예술·조형대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(40), 실용예술학과(40) : 학과제 전환, 전공 폐지 ▶ 무용예술학과(40) : 학과제 전환 • 음악대학(4개 학과, 110명) : 변동없음 <p>2012 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 7개 학부, 14개 전공, 24개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(25) : 변동없음 • 융복합특성화대학(통합단과대학, 1개 학부, 3개 전공 및 2개 학과, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화·디지털 콘텐츠 학부(70) : 단과대학 소속변경(예술 → 융복합특성화) ▶ 식물식품공학과(45), 환경조경학과(45) : 단과대학 소속변경(산업 → 융복합특성화) • 생활과학대학(통합단과대학, 1개 학부, 2개 전공 및 1개 학과, 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 스포츠학부(110) : 단과대학 소속변경(산업 → 생활과학), ▶ 정원조정(스포츠산업전공 +5, 사회체육전공 -5) ▶ 간호학과(50) : 단과대학 소속변경(산업 → 생활과학) • 경영대학(통합단과대학, 1개 학부, 2개 전공, 85명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융보험학부(85) : 단과대학 소속변경(산업 → 경영) • 어문대학(1개 학부, 2개 전공 및 6개 학과, 270명) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 250명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(50), 패션디자인학과(40), 섬유디자인학과(40), 실내디자인학과(40) ▶ 세라믹디자인학과(40), 산업디자인학과(40) : 학과제 전환 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 예술대학(2개 학부, 5개 전공 및 2개 학과, 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영상학부(110), 연극학과(50) : 변동없음 ▶ 공연영상미술학부(50) : 전공 명칭변경(공연·영상무대디자인 → 무대디자인, 무대의상 → 대의상·분장) ▶ 문화예술경영학과(20) : 변동없음 • 공과대학 (7개 학과, 270명) : 변동없음 |
| 2011.04.28 | 미국 Angelo State University 학술교류 협정체결 |
| 2011.05.12 | 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠산업 진흥 연구센터(서울캠퍼스 특정연구기관) • 리빙디자인아트연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2011.05.14 | 미국 University of Nebraska at Kearney 학술교류 협정체결 |
| 2011.06.23 | 미국 University of Illinois Springfield 학술교류 협정체결 |
| 2011.07.04 | 중국 Kede College of Capital Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2011.08.02 | 미국 LeTourneau University 학술교류 협정체결 |
| 2011.09.01 | 남수단 University of Juba 학술교류 협정체결 |
| 2011.09.20 | 제9대 총장 강태범 박사 취임 |
| 2011.10.21 | 2012 대학 학생정원 조정(1차 : 서울캠퍼스 전공 폐지) <ul style="list-style-type: none"> • 전공 폐지 : 경영학부 국제회계·재무전공 |
| 2011.10.21 | 2012 일반대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 34개 학과, 입학정원 130명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 71명> : 박사과정 정원 조정(53명 → 71명) <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 에너지그리드학과(석사/박사) ▶ 문화예술경영학과(박사) • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어국문학과(석사/박사) → 국어교육학과(석사/박사) |
| 2011.10.21 | 2012 특수대학원 학생정원 조정 <석사 : 총 17개 학과, 43개 전공, 입학정원 347명> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 105명> : 변동없음 • 문화예술대학원 <총 7개 학과, 15개 전공, 입학정원 120명> : 변동없음 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> □ 디지털이미지학과(석사) → 사진영상미디어학과(석사) □ 문화경영학과(석사) → 문화예술경영학과(석사) ▶ 전공 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> □ 커머셜이미징전공 → 커머셜포토포그라피전공 □ 무대의상전공 → 무대의상·분장전공 □ 조명전공 → 무대조명·음향전공 ▶ 전공 신설 : 공연예술경영전공, 시각예술경영전공, 문화정책전공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 문화예술경영전공 • 디자인대학원 <총 4개 학과, 9개 전공, 입학정원 40명> : 정원 조정(50명 → 40명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 패션뷰티디자인전공 • 복직상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 47명> : 정원 조정(50명 → 47명) • 재테크경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 35명> : 정원 조정(40명 → 35명) |
| 2011.11. | 상명대학교 중·장기 발전계획 [SMART 2015R] 수립 |
| 2011.11.01 | 행정조직 개편 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 <ul style="list-style-type: none"> □ 기획팀(서울) → 기획예산팀(신설), 평가팀(신설), 기획팀(천안) □ 대외협력처 : 대외홍보팀(서울) → 대외협력팀(신설), 홍보팀(신설) □ 대외홍보팀(천안) → 대외협력팀(신설), 홍보팀(신설) □ 정보통신처(신설) : 전산개발팀, 정보서비스팀(서울, 천안)(신설), 사이버교육센터 • 서울캠퍼스 연구처(신설) • 천안캠퍼스 연구처(신설) • 부속기관 : 상명대천수련원(천안캠퍼스)(신설) |
| 2011.11.02 | 중국 Jilin Animation Institute 학술교류 협정체결 |
| 2011.12.12 | 행정부서 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 학생처 장학지원팀 • 천안캠퍼스 : 학생처 장학지원팀 |
| 2011.12.14 | 2012 대학원 학생정원 조정(1차 : 일반대학원 석사/박사과정 학과 신설) <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 : 경영학과(20)(석사/박사) |
| 2012.01.02 | 미국 Saint Martin's University 학술교류 협정체결 |
| 2012.01.04 | 2012 대학 학생정원 조정(2차 : 천안캠퍼스 학과 신설) <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 : 환경조경학과(40명), 간호학과(20명) |
| 2012.01.20 | 2012 대학 학생정원 조정(3차 : 서울캠퍼스 학과 신설) <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 : 외식유통경영학과(40명) |
| 2012.01.27 | 2012 대학원 학생정원 조정(2차 : 특수대학원 통합 및 명칭변경) <ul style="list-style-type: none"> • 대학원 통합 및 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화예술대학원, 디자인대학원 → 예술디자인대학원 <총 11개 학과, 26개 전공, 입학정원 160명> ▶ 재테크경영대학원 → 경영대학원 |
| 2012.02.01 | 행정조직 개편 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 <ul style="list-style-type: none"> □ 기획팀(천안) → 기획예산팀(신설), 평가팀(신설) □ 대외홍보처 → 대외협력처(서울/천안) □ 국제학생지원팀(서울/천안)(신설) • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 연구처, 산학협력단 → 산학연구처/산학협력단(통합) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 연구진흥팀 → 산학연구기획팀(신설), 산학연구지원팀(신설) ▶ 중앙기기센터(자연과학대학 → 산학연구처/산학협력단) ▶ 입학처 → 입학홍보처(명칭변경) ▶ 입학관리팀, 홍보팀 → 입학홍보팀(통합) ▶ 정보통신처(직속기관 → 캠퍼스) • 서울캠퍼스 부속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 신문방송국(학생처 → 부속기관) ▶ 사이버교육센터(정보통신처 → 부속기관) ▶ 상명제주수련원(폐지) • 서울캠퍼스 부설기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국언어문화교육원 → 국제언어문화교육원(명칭변경) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무팀 : 외국어교육원(폐지) ▶ 연구처, 산학협력단 → 산학연구처/산학협력단(통합) ▶ 연구진흥팀 → 산학연구기획팀(신설), 산학연구지원팀(신설) ▶ 중앙기기센터(자연과학대학 → 산학연구처/산학협력단) ▶ 입학처 → 입학홍보처(명칭변경) ▶ 입학관리팀, 홍보팀 → 입학홍보팀(통합) ▶ 사무처 → 총무처(명칭변경) ▶ 총무회계팀 → 총무인사팀(신설), 재무회계팀(신설) ▶ 관리팀 → 시설관리팀(신설), 구매관재팀(신설) ▶ 정보통신처(직속기관 → 캠퍼스) ▶ 정보서비스팀(신설) • 천안캠퍼스 부속기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 신문방송국(신설) ▶ 사이버교육센터(정보통신처 → 부속기관) ▶ 상명수련원(신설) • 천안캠퍼스 부설기관 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국제언어문화교육원(신설) |
| 2012.02.04 | <p>부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인터미디어연구소(서울캠퍼스 특정연구기관) |
| 2012.02.14 | <p>행정조직 개편 및 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 : 교수·학습지원센터 → 교원양성지원센터(명칭변경) ▶ 학생처 : 학생생활관(신설) 성폭력상담소 → 성폭력상담센터(명칭변경) ▶ 총무처 : 검수관(폐지) 보건건강관리센터(부속기관 → 총무처) • 서울캠퍼스 학부 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공학교육혁신센터(부설기관 → 소프트웨어대학) • 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 : 교수·학습지원센터 → 교원양성지원센터(명칭변경) 교육개발센터(신설) ▶ 학생처 : 학생기숙사 → 학생생활관(명칭변경) 성폭력상담소 → 성폭력상담센터(명칭변경) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총무처 : 검수관(폐지) 건건강관리센터(부속기관 → 총무처) • 천안캠퍼스 학부 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공학교육혁신센터(부설기관 → 공과대학) |
| 2012.03.21 | 서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 교육개발센터 → 교수학습개발센터 |
| 2012.03.26 | 천안캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 교육개발센터 → 교수학습개발센터 천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 학생처 창업교육센터, 교무처 현장실습지원센터 |
| 2012.04.03 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명가족아동상담센터 |
| 2012.04.09 | 미국 Eastern Illinois University 학술교류 협정체결 |
| 2012.04.13 | 2013 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 34개 학과, 7개 전공, 입학정원 1,400명> <ul style="list-style-type: none"> • 융복합특성화대학 : 단과대학 폐지 • 인문사회과학대학(7개 학과, 240명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 법학과(30), 행정학과(50) : 학부 분리 학과제 전환(공공관리학부 → 법학과, 행정학과) ▶ 지적재산권학과(25) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 인문사회과학대학) 학과 명칭변경(저작권보호학과 → 지적재산권학과) • 사범대학(6개 학과, 240명) : 변동없음 • 경영대학(3개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60) : 변동없음 ▶ 경영학과(95) : 학과제 전환(경영학부 경영학전공 → 경영학과) • 생활과학대학 : 단과대학 폐지 • 자연과학대학 : 단과대학 신설(8개 학과, 295명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학) ▶ 생명과학과(40) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학), 학과 명칭변경(그린생명과학과 → 생명과학과) ▶ 의류학과(35), 외식영양학과(35), 소비자주거학과(35) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 자연과학대학) ▶ 공업화학(40), 에너지그리드학과(30) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 자연과학대학) ▶ 스포츠건강과학과(40) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 자연과학대학) • 소프트웨어대학(3개 학과, 2개 전공, 180명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 정보보안전공(90) : 학부(과) 통합(컴퓨터과학부, 해킹방어학과), 학과제 전환(컴퓨터과학부 → 컴퓨터과학과)전공 신설(컴퓨터과학전공, 정보보안전공) ▶ 디지털미디어학과(70) : 학과제 전환(디지털미디어학부 → 디지털미디어학과) ▶ 게임학과(20) : 학과 명칭변경(게임모바일콘텐츠학과 → 게임학과), 계열 변경(공학 → 자연) ▶ 조형·예술대학(3개 학과, 120명) : 단과대학 명칭변경(예술·조형대학 → 조형·예술대학) ▶ 조형예술학과 한국화전공, 서양화전공, 조소전공(40) : 전공 신설 ▶ 생활예술학과 가구아트전공, 섬유아트전공(40) : 학과 명칭변경(실용예술학과 → 생활예술학과), 전공 신설 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 무용예술학과(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 110명) : 변동없음 |
| 2012.04.13 | 베트남 Can Tho University 학술교류 협정체결 |
| 2012.04.25 | <p>2013 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 2개 학과(5개 전공), 33개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 자유전공학부(25) 폐지 • 어문대학[1개 학과(2개 전공), 6개 학과, 285명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 영어영문학과(60) : 영어영문학전공, 통·번역학전공, 학과제 전환(영어영문학부 → 영어영문학과) ▶ 프랑스어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) ▶ 독일어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) ▶ 러시아어문학과 : 정원 조정(30명 → 35명) • 경영대학, 융복합특성화대학, 생활과학대학 : 단과대학 폐지 • 디자인대학(6개 학과, 235명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과 : 정원조정(50명 → 40명) ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(40명 → 35명) ▶ 텍스타일디자인학과(40) : 학과명 변경(섬유디자인학과 → 텍스타일디자인학과) ▶ 실내디자인학과(40), 세라믹디자인학과(40), 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학과(3개 전공), 7개 학과, 305명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과(60), 영화영상학과(50) : 학부 분리 학과제 전환(영상학부 → 사진영상미디어학과, 영화영상학과) ▶ 연극학과(50) : 변동없음 ▶ 공연영상미술학과(50) <ul style="list-style-type: none"> □ 무대디자인전공, 무대의상·분장전공, 무대조명·음향전공 □ 학과제 전환(공연영상미술학부 → 공연영상미술학과) ▶ 만화학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 만화학과) □ 정원조정(70명 → 30명) ▶ 애니메이션학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 애니메이션학과) □ 정원조정(70명 → 20명) ▶ 디지털콘텐츠학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 예술대학) □ 학과제 전환(만화·디지털콘텐츠학부 → 디지털콘텐츠학과) □ 정원조정(70명 → 20명) ▶ 문화예술경영학과 : 정원조정(20명 → 25명) • 산업대학 : 단과대학 신설(7개 학과, 340명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과(45) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(경영대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(금융보험학부 → 리스크관리·보험학과) ▶ 증권금융학과 <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(경영대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(금융보험학부 → 증권금융학과) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> □ 학과명 변경(금융경영전공 → 증권금융학과) □ 정원조정(40명 → 45명) ▶ 식물식품공학과(45) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 산업대학) ▶ 환경조경학과(45) : 단과대학 소속변경(융복합특성화대학 → 산업대학) ▶ 간호학과(50) : 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) ▶ 스포츠산업학과(60) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(스포츠학부 → 스포츠산업학과) ▶ 사회체육학과(50) <ul style="list-style-type: none"> □ 단과대학 소속변경(생활과학대학 → 산업대학) □ 학과제 전환(스포츠학부 → 사회체육학과) • 공과대학(7개 학과, 285명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 정보통신공학과 : 정원조정(40명 → 45명) ▶ 경영공학과(40), 의생명공학과(30), 건설시스템공학과(40), 환경공학과(40) : 변동없음 |
| 2012.05.16 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명대학교 원격평생교육원 |
| 2012.05.23 | 미국 Colorado State University-Pueblo 학술교류 협정체결 |
| 2012.06.08 | 미국 Olivet University 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.10 | 호주 University of Adelaide 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.18 | 키르기스스탄 J.Balasagyn Kyrgyz National University 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.18 | 키르기스스탄 Kyrgyz-Russian Slavic University 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.19 | 키르기스스탄 Bishkek Humanities University 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.21 | 키르기스스탄 Kyrgyz-Korean College 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.23 | 영국 University of East Anglia London 학술교류 협정체결 |
| 2012.07.23 | 조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 교양대학, 교양대학교학팀 • 천안캠퍼스 : 교양대학, 교양대학교학팀, 산학연구처/산학협력단 창업보육센터 |
| 2012.08.28 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 대외협력처 외국인유학생상담센터, 학생처 사회봉사센터 • 천안캠퍼스 : 학생처 사회봉사센터 |
| 2012.09.01 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 부속기관 상명대학교 원격평생교육원 |
| 2012.09.27 | 2013 일반대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 34개 학과, 입학정원 177명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 111명> <ul style="list-style-type: none"> • 석사과정 정원 조정(130명 → 177명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> 박사과정 정원 조정(71명 → 111명) |
| 2012.09.27 | <p>2013 특수대학원 학생정원 조정(1차) <석사 : 총 17개 학과, 43개 전공, 입학정원 260명></p> <ul style="list-style-type: none"> 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 정원 조정(105명 → 80명) 예술디자인대학원 <총 11개 학과, 26개 전공, 입학정원 100명> : 정원 조정(160명 → 100명) 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 정원조정(47명 → 50명) 경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 30명> : 정원 조정(35명 → 30명) |
| 2012.09.28 | <p>행정조직 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상명가족아동상담센터 → 상명가족아동상담교육센터 ▶ 학군단 → 기타기관 학생군사교육단 |
| 2012.10.10 | <p>행정조직명 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> 천안캠퍼스 : 학군단 → 기타기관 학생군사교육단 |
| 2012.10.11 | <p>행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> 서울캠퍼스 : 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 |
| 2012.10.18 | <p>몽골 Huree University of Information and Communication Technology 학술교류 협정체결</p> |
| 2012.10.30 | <p>행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> 천안캠퍼스 : 일반대학원교학팀 |
| 2012.10.31 | <p>2013 일반대학원 학생정원 조정(2차)</p> <ul style="list-style-type: none"> 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 28개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 26개 학과, 입학정원 106명> 석사과정 정원 조정 (177명 → 107명) 박사과정 정원 조정 (111명 → 106명) 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경자원학과(석사/박사) ▶ 컴퓨터·정보·통신공학과(석사/박사) ▶ 경영공학과(석사/박사) ▶ 바이오환경기반공학과(석사/박사) ▶ 시설공학과(석사/박사) ▶ 사회체육학과(석사) ▶ 문화예술경영학과(박사) 천안캠퍼스(신설) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 입학정원 70명/박사 : 입학정원 5명> |
| 2012.10.31 | <p>2013 특수대학원 학생정원 조정(2차) <석사 : 총 7개 학과, 20개 전공, 입학정원 260명></p> <ul style="list-style-type: none"> 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 예술디자인대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학정원 폐지(100명 → 0명) ▶ 소속변경 : 뮤직테크놀로지학과(석사)(예술디자인대학원 → 문화기술대학원) 복지상담대학원 <총 3개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 경영대학원 <총 2개 학과, 입학정원 40명> : 정원 조정(30명 → 40명) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> 문화기술대학원 <총 1개 학과 3개 전공, 입학정원 90명> : 대학원 신설 <ul style="list-style-type: none"> 학과 소속변경 : 뮤직테크놀로지학과(석사)(예술디자인대학원 → 문화기술대학원) |
| 2012.11.06 | 2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 28개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 26개 학과, 입학정원 106명> <ul style="list-style-type: none"> 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> 미술학과(석사) → 조형예술학과(석사) |
| 2012.11.06 | 2013 특수대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 12개 학과, 23개 전공, 입학정원 260명> <ul style="list-style-type: none"> 교육대학원 <총 1개 학과, 17개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> 학과 신설 : 사회복지학과(석사) 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> 학과 신설 : 미디어경영학과(석사) 문화기술대학원 <총 4개 학과 6개 전공, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> 학과 신설 : 창의콘텐츠학과(석사), 창의예술공학과(석사), 공연예술경영학과(석사) |
| 2012.11.16 | 2013 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> 통번역·예술학과(석사), 금융보험학과(석사/박사), 식물식품공학과(석사), 환경조경학과(석사), 환경자원학과(박사), 컴퓨터시스템공학과(석사), 컴퓨터소프트웨어공학과(석사), 정보통신공학과(석사/박사), 경영공학과(석사/박사), 의생명공학과(석사), 건설시스템공학과(석사), 환경공학과(석사), 건설·환경·의생명공학과(박사), 사진영상미디어학과(석사), 영화영상학과(석사), 연극학과(석사), 공연영상미술학과(석사), 만화애니메이션학과(석사/박사), 시각디자인학과(석사), 패션디자인학과(석사), 텍스타일디자인학과(석사), 실내디자인학과(석사), 세라믹디자인학과(석사), 산업디자인학과(석사), 디자인학과(박사), 스포츠산업학과(석사/박사) |
| 2012.11.19 | 2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(4차) <석사 : 총 30개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 28개 학과, 입학정원 106명> <ul style="list-style-type: none"> 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> 융합생태환경공학과(석사/박사) (계약학과 병행) 디지털이미지학과(석사) 조형예술학과(박사) 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> 융합생태환경공학과(재교육형)(20명)(석사/박사) 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> 조형·예술디자인학과(박사) → 실용예술학과(박사) |
| 2012.11.20 | 중국 Beijing Institute of Technology, Zhuhai 학술교류 협정체결 |
| 2012.11.30 | 중국 Shanghai Zhuangyuan Wenhua Yishu Sheji Xueyuan 학술교류 협정체결 |
| 2012.11.30 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> 천안캠퍼스 : 창업지원단 행정조직 소속변경 <ul style="list-style-type: none"> 천안캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> 산학연구처 창업보육센터 → 창업지원단 창업보육센터 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생처 창업교육센터 → 창업지원단 창업교육센터 ▶ 교무처 현장실습지원센터 → 창업지원단 현장실습지원센터 |
| 2012.12.10 | 2013 대학 학생정원 조정(2차 : 서울캠퍼스 학과 신설) <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 : 조형예술학부 텍스타일아트전공(10명) |
| 2012.12.21 | 2013 천안캠퍼스 일반대학원 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 환경조경학과(재교육형)(20명)(석사) • 환경자원학과(재교육형)(20명)(박사) |
| 2013.01.02 | 2013 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(5차) <석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 29개 학과, 입학정원 106명> <ul style="list-style-type: none"> • 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지식보안경영학과(채용조건형)(10명)(석사) ▶ 지식보안경영학과(재교육형)(20명)(석사/박사) |
| 2013.01.04 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 대외협력처 외국인유학생취업진로팀 |
| 2013.02.04 | 일본 Ryukoku University 학술교류 협정체결 |
| 2013.02.12 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대외협력처 외국인유학생취업진로팀, 건설개발본부 건설개발팀 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학홍보처 입학홍보팀, 입학사정관팀 → 입학처 입학팀, 입학사정관팀, 홍보처 홍보팀 ▶ 총무처 총무인사팀, 재무회계팀, 보건건강관리센터 ▶ 관리처 시설관리팀, 구매관재팀 → 총무처 총무인사팀, 재무회계팀, 시설관리팀, 구매관재팀, 보건건강관리센터 |
| 2013.02.19 | 대전수련원 별관(지상 3층, 190평) 준공 |
| 2013.02.28 | 행정조직 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 입학홍보처 입학홍보팀, 입학사정관팀 → 입학처 입학팀, 입학사정관팀 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 : 홍보실 홍보팀 |
| 2013.03.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 홍보처 홍보팀 → 직속기관 홍보실 홍보팀 |
| 2013.03.06 | 독일 University Of Leipzig 학술교류 협정체결 |
| 2013.03.07 | 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 : 부속기관 계당기념관 |
| 2013.04.02 | 미국 Iowa State University 학술교류 협정체결 |
| 2013.04.10 | 중국 Xi'an Eurasia University 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2013.04.25 | <p>2014 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 35개 학과, 7개 전공, 입학정원 1,400명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 학과, 278명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 법학과 : 정원 조정(30 → 28) ▶ 행정학과(50), 지적재산권학과(25) : 변동없음 ▶ 군사학과(40) : 학과 신설 • 사범대학(6개 학과, 228명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50) : 변동없음 ▶ 영어교육과 : 정원 조정(50 → 45) ▶ 불어교육과 : 정원 조정(30 → 27) ▶ 일어교육과(40), 교육학과(30) : 변동없음 ▶ 수학교육과 : 정원 조정(40 → 36) • 경영대학(3개 학과, 215명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60), 국제통상학과(60), 경영학과(95) : 변동없음 • 자연과학대학(8개 학과, 290명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 의류학과 : 정원 조정(35 → 32) ▶ 외식영양학과(35) : 변동없음 ▶ 소비자주거학과 : 정원 조정(35 → 32) ▶ 공업화학(40), 에너지그리드학과(30), 스포츠건강과학과(40) : 변동없음 • 소프트웨어대학(3개 학과, 2개 전공, 174명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터과학과 컴퓨터과학전공, 정보보안전공 : 정원 조정(90 → 84) ▶ 미디어소프트웨어학과(70) : 명칭변경(구.디지털미디어학과) ▶ 게임학과(20) : 변동없음 • 조형·예술대학(3개 학과, 117명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과 한국화전공, 서양화전공, 조소전공 : 정원 조정(40 → 37) ▶ 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40) : 명칭변경(구.가구조형전공, 텍스타일아트전공) ▶ 무용예술학과(40) : 변동없음 • 음악대학(4개 학과, 98명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 피아노과 : 정원 조정(25 → 22) ▶ 성악과 : 정원 조정(25 → 23) ▶ 뉴미디어작곡과 : 정원 조정(25 → 22) ▶ 관현악과 : 정원 조정(35 → 21) |
| 2013.04.26 | <p>2014 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 2개 학과(5개 전공), 34개 학과, 입학정원 1,450명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학[1개 학과(2개 전공), 6개 학과, 278명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40), 일본어문학과(40), 중국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 영어영문학과 : 정원 조정(60 → 57) ▶ 프랑스어문학과 : 정원 조정(35 → 33) ▶ 독일어문학과(35) : 변동없음 ▶ 러시아어문학과 : 정원 조정(35 → 33) • 디자인대학(6개 학과, 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과 : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원 조정(35 → 34) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 텍스타일디자인학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 실내디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학과(3개 전공), 7개 학과, 290명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원 조정(60 → 56) ▶ 영화영상학과 : 정원 조정(50 → 47) ▶ 연극학과 : 정원 조정(50 → 46) ▶ 공연영상미술학과 : 정원 조정(50 → 47) ▶ 만화학과 : 정원 조정(30 → 29) ▶ 애니메이션학과(20), 디지털콘텐츠학과(20), 문화예술경영학과(25) : 변동없음 • 산업대학(7개 학과, 336명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과(45), 증권금융학과(45), 식물식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(50), 스포츠 산업학과(60) : 변동없음 ▶ 사회체육학과 : 정원 조정(50 → 46) • 공과대학(7개 학과, 316명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과 : 정원 조정(45 → 42) ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 : 정원 조정(45 → 43) ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 의생명공학과 : 정원 조정(30 → 28) ▶ 건설시스템공학과 : 정원 조정(40 → 38) ▶ 환경공학과(40) : 변동없음 ▶ 국방정보공학과(40) : 학과 신설 |
| 2013.05.13 | 일본 Kagoshima University 학술교류 협정체결 |
| 2013.05.13 | 미국 University of Illinois Urbana-Champaign 학술교류 협정체결 |
| 2013.05.13 | 필리핀 De la Salle Araneta University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.12 | 2013년 입학사정관 역량강화 지원사업 선정 |
| 2013.06.17 | 필리핀 Bulacan State University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.19 | 미국 Delaware State University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.25 | 카자흐스탄 Almaty Technological University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.27 | 카자흐스탄 JSC Kazakh Humanities and Law University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.27 | 카자흐스탄 L.N. Gumilyov Eurasian National University 학술교류 협정체결 |
| 2013.06.28 | 중국 Communication University Of China 학술교류 협정체결 |
| 2013.07.01 | 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 사이버교육센터 → 교무처 사이버교육센터 |
| 2013.07.12 | 케냐 Kenyatta University 학술교류 협정체결 |
| 2013.07.12 | 탄자니아 Open University of Tanzania 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2013.07.12 | 인도 Ravenshaw University 학술교류 협정체결 |
| 2013.07.12 | 인도 Lovely Professional University 학술교류 협정체결 |
| 2013.07.12 | 인도 University of Chitkara 학술교류 협정체결 |
| 2013.08.05 | 캄보디아 The Royal University of Agriculture 학술교류 협정체결 |
| 2013.08.07 | 베트남 Hanoi University of Industry, Vietnam 학술교류 협정체결 |
| 2013.09.02 | 서울캠퍼스 행정조직 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 건설개발본부 및 산하 건설개발팀 폐지 서울캠퍼스 행정조직명 변경 <ul style="list-style-type: none"> • 계당기념관 → 계당 배상명 기념관 |
| 2013.09.03 | 미국 University of Guam 학술교류 협정체결 |
| 2013.09.16 | 미국 University of Missouri-St.Louis 학술교류 협정체결 |
| 2013.09.20 | 제10대 총장 구기현 박사 취임 |
| 2013.09.25 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명제주수련원 |
| 2013.09.30 | 2014 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설 및 계약학과 정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 기술융복합학과(석사/박사), 기술융복합학과 계약학과(석사/박사) 각 20명 |
| 2013.09.30 | 미국 Texas Tech University System 학술교류 협정체결 |
| 2013.10.10 | 2014 천안캠퍼스 일반대학원 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털콘텐츠학과(석사) |
| 2013.10.15 | 행정직책 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 : 총장실(총장실장) → 총장실(총장실장, 정책실장) 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 : 발전기금본부 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 홍보실 홍보팀 → 홍보실 홍보팀 • 직속기관 기획처 기획예산팀, 평가팀 → 기획처 기획예산팀, 평가팀 • 직속기관 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생상담센터 → 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생상담센터 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 직속기관 기획처 기획예산팀, 평가팀 → 기획처 기획예산팀, 평가팀 • 직속기관 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀 → 대외협력처 대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀 • 직속기관 홍보실 홍보팀 → 입학홍보처 홍보팀 • 입학처 → 입학홍보처 |
| 2013.10.24 | 2014 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(1차) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <p><석사 : 총 32개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 33개 학과, 입학정원 106명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 법학과(석사/박사), 창의콘텐츠학과(박사), 무용학과(박사), 공연예술기획학과(박사) • 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 실용예술학과(석사/박사) → 생활예술학과(석사/박사) |
| 2013.10.24 | <p>2014 특수대학원 학생정원 조정(1차)</p> <p><석사 : 총 12개 학과, 22개 전공, 입학정원 260명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 정보컴퓨터교육전공 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 4개 학과 6개 전공, 입학정원 90명> : 변동없음 |
| 2013.10.25 | 미국 Truman State university 학술교류 협정체결 |
| 2013.10.25 | 미국 Missouri Southern State University 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.06 | 중국 Shenzhen University 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.07 | 미국 University of California, Riverside 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.08 | 베트남 Hong Bang University International 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.15 | 중국 Capital Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.15 | <p>서울캠퍼스 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 → 산학연구처/산학협력단 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 <p>서울캠퍼스 행정조직 신설</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미래창조산학대학, 미래창조산학대학교학팀 <p>서울캠퍼스 단과대학 소속변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 군사학과(인문사회과학대학 → 미래창조산학대학) |
| 2013.11.15 | 필리핀 Cebu Technological University 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.18 | <p>천안캠퍼스 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 산학연구처/산학협력단 산학연구기획팀, 산학연구지원팀 → 산학연구처/산학협력단 산학연구팀 • 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 → 산학연구처/산학협력단 창업지원단 창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터 |
| 2013.11.20 | <p>2014 특수대학원 학생정원 조정(2차)</p> <p><석사 : 총 12개 학과, 22개 전공, 입학정원 260명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 신설 : 유초등영어교육전공, 다문화교육전공 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 4개 학과, 6개 전공, 입학정원 90명> : 변동없음 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2013.12.20 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 • 교양대학 의사소통센터 |
| 2013.11.29 | 캄보디아 Phnom penh International University 학술교류 협정체결 |
| 2013.11.29 | 미국 Delaware State University 학술교류 협정체결 |
| 2013.12.11 | 인도 Chitkara University 학술교류 협정체결 |
| 2013.12.23 | 2013년 외국인 유학생 유치·관리역량 인증 대학(3년) 선정 |
| 2013.12.27 | 2013년 한국대학평가원 대학기관평가인증(5년) 획득 |
| 2014.01.06 | 영국 Goldsmith, University of London 학술교류 협정체결 |
| 2014.01.21 | 미국 Fairleigh Dickenson University 학술교류 협정체결 |
| 2014.01.24 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 • 학생처 학생복지팀, 장학지원팀 → 학생처 학생복지팀 • 산학연구처/산학협력단 산학연구기획팀, 산학연구지원팀 → 산학연구처/산학협력단 산학연구팀 • 정보통신처 전산개발팀, 정보서비스팀 → 정보통신처 정보통신팀 • 대학원 대학원교학팀, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원, 특수대학원교학팀 → 대학원, 교육대학원, 복지상담대학원, 경영대학원, 문화기술대학원 대학원교학팀 |
| 2014.01.27 | 천안캠퍼스 행정조직 개편 • 학생처 학생복지팀, 장학지원팀 → 학생처 학생복지팀 • 정보통신처 전산개발팀, 정보서비스팀 → 정보통신처 정보통신팀 |
| 2014.02.01 | 서울캠퍼스 행정조직 폐지 • 부속기관 상명대학교 원격평생교육원 |
| 2014.02.01 | 서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 • 의사소통센터 → 의사소통능력개발센터 |
| 2014.02.03 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 • 의사소통능력개발센터 |
| 2014.02.03 | 2014 서울캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명/박사 : 총 32개 학과, 입학정원 106명> • 계약학과 신설 ▶ 뷰티예술경영학과(석사 40명/박사 20명) ▶ 휴먼서비스경영학과(석사 40명/박사 20명) |
| 2014.02.03 | 2014 특수대학원 학생정원 조정(3차) <석사 : 총 14개 학과, 26개 전공, 입학정원 260명> • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <총 6개 학과 8개 전공, 입학정원 90명> ▶ 학과(전공) 신설 : 소설창작학과 소설창작전공, 스포츠ICT융합학과 스포츠ICT융합전공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2014.02.04 | 2014 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 서비스경영학과(편입학 30명) • 뷰티예술경영학과(편입학 30명) • 휴먼서비스경영학과(신입학 30명, 편입학 30명) • 산업경영학과(신입학 30명, 편입학 30명) • 외식유통경영학과(신입학 40명, 편입학 30명) • 기술경영공학과(신입학 60명, 편입학 30명) • 전기전자제어학과(신입학 60명, 편입학 30명) • 생활예술학과 텍스타일아트전공(편입학 10명) |
| 2014.02.05 | 카자흐스탄 Al-Farabi Kazakh National University 학술교류 협정체결 |
| 2014.02.12 | 일본 Shujitsu Educational Institution 학술교류 협정체결 |
| 2014.02.14 | 일본 Hokuriku University 학술교류 협정체결 |
| 2014.03.01 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 신성장사업개발센터(기획처 소속) |
| 2014.03.06 | 싱가폴 Lasalle College Of The Arts 학술교류 협정체결 |
| 2014.03.10 | 중국 Qilu University of Technology 학술교류 협정체결 |
| 2014.03.11 | 미국 California University Of Management And Sciences 학술교류 협정체결 |
| 2014.03.12 | 중국 Qingdao University of Science & Technology 학술교류 협정체결 |
| 2014.03.26 | 태국 ChiangMai University 학술교류 협정체결 |
| 2014.04.25 | 2015 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 34개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,392명> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학(7개 학과(2개 전공), 267명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 일본어문학과 : 정원조정(40 → 36) ▶ 중국어문학과(40), 영어영문학과(57)[영어영문학전공, 통·번역학전공] : 변동없음 ▶ 프랑스어문학과 : 정원조정(33 → 28) ▶ 독일어문학과 : 정원조정(35 → 33) ▶ 러시아어문학과(33) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 223명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(34 → 29) ▶ 텍스타일디자인학과(38), 실내디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 세라믹디자인학과 : 정원조정(38 → 36) ▶ 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학(7개 학과, 272명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원조정(56 → 50) ▶ 영화영상학과(47) : 변동없음 ▶ 연극학과 : 정원조정(46 → 41) ▶ 공연영상미술학과(무대디자인전공, 무대의상·분장전공, 무대조명·음향전공) : 전공 폐지, |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <p style="text-align: right;">정원조정(47 → 42)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화학과(29), 애니메이션학과(20) : 학과통 합(만화애니메이션학과), 정원조정(49 → 50) ▶ 디지털콘텐츠학과 : 정원조정(20 → 17) ▶ 문화예술경영학과(25) : 변동없음 • 산업대학(7개 학과, 326명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 리스크관리·보험학과 : 정원조정(45 → 38) ▶ 금융경영학과(45), 식물식품공학과(45), 환경조경학과(45), 간호학과(50), ▶ 스포츠산업학과(57) : 변동없음 ▶ 사회체육학과 : 정원조정(49 → 46) • 공과대학(7개 학과, 304명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터시스템공학과, 컴퓨터소프트웨어공학과 : 학과통합(컴퓨터공학과), 정원조정(85 → 75) ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 의생명학과 : 정원조정(28 → 26) ▶ 건설시스템공학과(38), 환경공학과(40), 국방정보공학과(40) : 변동없음 |
| 2014.04.30 | <p>2015 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 30개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,344명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(6개 학과, 241명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(35), 문헌정보학과(35), 가족복지학과(30) : 변동없음 ▶ 공공인재학과(70) : 학과 통합(구 법학과, 행정학과), 명칭변경, 정원조정(78 → 70) ▶ 한일문화콘텐츠학과: 명칭변경(구 일어교육과), 소속변경(사범대학 → 인문사회과학대학) • 사범대학(4개 학과, 161명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육학과(36) : 변동없음 • 경영대학(3개 학과, 228명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(60) : 변동없음 ▶ 글로벌경영학과(73) : 학과통합(구 불어교육학과 , 국제통상학과), 정원조정(87 → 73) ▶ 경영학과(95) : 변동없음 • 자연과학대학(7개 학과, 258명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(40), 생명과학과(40) : 변동없음 ▶ 의류학과 : 정원조정(32 → 30) ▶ 외식영양학과(35), 소비자주거학과(33) : 변동없음 ▶ 공업화학과(40), 스포츠건강과학과(40) : 변동없음 • ICT융합대학(5개 학과 , 229명) : 단과대학 명칭변경(소프트웨어대학 → ICT융합대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 콘텐츠저작권학과(25) : 단과대학 소속변경(인문사회과학대학 → ICT융합대학), 명칭변경 ▶ 컴퓨터과학과(84) : 전공 폐지(구 컴퓨터과학전공, 정보보안전공) ▶ 미디어소프트웨어학과(70), 게임학과(20) : 변동없음 ▶ 에너지그리드학과(30) : 단과대학 소속변경(자연과학대학 → ICT융합대학) • 문화예술대학(4개 학과, 2개 전공, 187명) : 단과대학 명칭변경(조형예술대학 → 문화예술대학) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(32) : 전공 폐지(구 한국화전공, 서양화전공, 조소전공), 정원조정(37 → 32) ▶ 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(40), 무용예술학과(40) : 변동없음 ▶ 음악학과(75) : 단과대학을 학과로 통합(구 음악대학 피아노학과, 성악과, 뉴미디어작곡과, 관현악과 → 음악학과), 정원조정(98 → 75) • 미래창조산업대학(1개 학과, 40명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 군사학과(40) : 변동없음 |
| 2014.05.12 | 핀란드 University of Oulu(EU Consortium) 학술교류 협정체결 |
| 2014.05.12 | 에스토니아 Tallinn University(EU Consortium) 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2014.05.29 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 • 창작발전소 원손(산학연구처/산학협력단 소속), 우편취급국(총무처 소속) |
| 2014.06.12 | 중국 University of Jinan 학술교류 협정체결 |
| 2014.06.16 | 2014년 고교교육 정상화 기여대학 지원사업 선정 |
| 2014.06.17 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 • 우편취급국(총무처 소속) |
| 2014.06.23 | 필리핀 Cebu Doctors' University 학술교류 협정체결 |
| 2014.06.30 | 중국 Shanxi Business College 학술교류 협정체결 |
| 2014.07.01 | 수도권대학 특성화사업(CKⅡ) 선정 |
| 2014.07.10 | 서울캠퍼스 부속기관 폐지 • 상명제주수련원 |
| 2014.07.17 | 지방대학특성화사업(CK I) 선정 |
| 2014.07.21 | 천안캠퍼스 행정조직 개편 • 총무처(시설관리팀, 구매관재팀) → 총무처(관리팀) |
| 2014.07.30 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 청소년 행복교육연구소(특정연구소) |
| 2014.08.01 | 행정조직 신설 • 서울캠퍼스 ‣ 특성화사업추진기획팀(기획처 소속) 및 특성화사업단 신설(기타기관 소속) • 천안캠퍼스 ‣ 특성화사업추진기획팀 및 특성화사업단 신설(기획처 소속) |
| 2014.08.07 | 상명미래전략연구위원회 신설(서울·천안 통합위원회) |
| 2014.08.20 | 2014 서울캠퍼스 제2학기 대학원 학생정원 조정(4차) • 일반대학원 <박사 : 총 32개 학과, 입학정원 106명, 석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명> ‣ 계약학과 신설 : 컴퓨터과학과(석사 6명, 채용조건형), 서비스경영학과(박사 20명) • 교육대학원 <총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <총 3개 학과 → 4개 학과, 입학정원 40명> ‣ 학과 신설 : 보건정책비즈니스학과(석사) • 문화기술대학원 <총 6개 학과, 입학정원 90명> : 변동없음 |
| 2014.08.21 | 영국 Nottingham Trent University 학술교류 협정체결 |
| 2014.09.01 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 • 성인계속교육센터(부속기관), 검수관(총무처 소속) |
| 2014.09.01 | 2014 천안캠퍼스 일반대학원 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 건강·스포츠산업 CEO과정 신설(30명) |
| 2014.09.03 | 미국 Castleton State College 학술교류 협정체결 |
| 2014.09.11 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 검수관(총무처 소속) |
| 2014.09.12 | 중국 Qingdao Binhai University 학술교류 협정체결 |
| 2014.09.22 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌융합부동산연구소(특정연구소) |
| 2014.10.01 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 기업지원센터(산학연구처/산학협력단 소속) • 개편 : 산학연구처/산학협력단 창업지원단(창업보육센터, 창업교육센터, 현장실습지원센터) → 산학연구처/산학협력단 창업지원단(창업보육센터, 창업교육센터), 산학연구처/산학협력단 현장실습지원센터 |
| 2014.10.15 | 중국 Communication University of Shanxi 학술교류 협정체결 |
| 2014.10.22 | 캄보디아 Mean Chey University 학술교류 협정체결 |
| 2014.10.23 | 2015 천안캠퍼스 일반대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 학과(전공) 신설 : 사회체육학과 체육학전공(석사) • 학과(전공) 폐지 : 컴퓨터시스템공학과 컴퓨터시스템공학전공(석사) • 학과(전공) 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터소프트웨어공학과 컴퓨터소프트웨어공학전공(석사) → 컴퓨터공학과 컴퓨터공학전공(석사) ▶ 영화영상학과 제작전공/연기전공/이론전공(석사) → 영화영상학과 영화영상학전공(석사) ▶ 연극학과 문화예술교육전공/연극학전공/연기연출이론전공(석사) → 연극학과 연극학전공(석사) ▶ 만화·애니메이션학과 만화전공/애니메이션전공(석/박사) → 만화·애니메이션학과 만화·애니메이션전공(석/박사) |
| 2014.10.31 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 경영교육혁신센터(경영대학 소속) |
| 2014.11.01 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명교육성과관리원(핵심역량개발진단센터, 비교과역량관리센터) |
| 2014.11.05 | 2015 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 32개 학과 → 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과, 입학정원 107명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 국방정책학과(석사), 웰스매니지먼트학과(박사), 뮤직테크놀로지학과(박사) ▶ 학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) ▶ 계약학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) ▶ 학과 명칭변경 : 공연예술기획학과(박사) → 공연예술경영학과(박사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 6개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 뷰티예술경영학과(석사), 융합경영학과(석사) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> 문화기술대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 융합생태환경공학과(석사), 스포츠정보기술융합학과(석사) ▶ 학과 폐지 : 스포츠ICT융합학과 |
| 2014.11.13 | 미국 Central Washington University 학술교류 협정체결 |
| 2014.12.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신성장사업개발센터 : 기획처 → 총장직속 기관 |
| 2014.12.17 | 중국 Shanghai University of Sport 학술교류 협정체결 |
| 2014.12.19 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 평생학습사업단 : 미래창조산학대학 → 신성장사업개발센터 • 창업지원단 및 창업보육센터, 창업교육센터 : 산학연구처/산학협력단 → 총장직속 기관 |
| 2014.12.31 | 천안캠퍼스 행정조직 폐지 : 공학교육혁신센터 |
| 2015.01.20 | 2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 호텔외식경영학과(신입 50명, 편입 50명), 생활예술학과(편입 10명), • 산업경영학과(신입 10명, 편입 20명), 관광서비스경영학과(신입 20명, 편입 20명) • 뷰티예술경영학과(신입 25명, 편입 25명) |
| 2015.01.20 | 캄보디아 BELTEI International University 학술교류 협정체결 |
| 2015.01.21 | 캄보디아 Batheay International University 학술교류 협정체결 |
| 2015.01.22 | 베트남 Binh Duong University 학술교류 협정체결 |
| 2015.01.23 | 베트남 Vietnhat Language and Technology College 학술교류 협정체결 |
| 2015.01.23 | 베트남 University of Languages and International Studies-Vietnam National University 학술교류 협정체결 |
| 2015.02.09 | 2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 기술경영공학과(신입 10명), 국방경영과학과(신입 10명, 편입 10명), 중소기업경영학과(신입 10명, 편입 10명), 뮤직테크놀로지학과(신입 20명), 음악예술경영학과(신입 20명, 편입 10명), 미디어콘텐츠경영학과(신입 20명, 편입 10명), 휴먼서비스공공인재학과(신입 20명, 편입 20명) |
| 2015.02.09 | 2015 제1학기 서울캠퍼스 대학원 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 감성공학과(석사 3명), 지식보안경영학과(석사 10명), 뷰티예술경영학과(박사 6명), 휴먼서비스공공인재학과(박사 5명), 3D프린팅융합학과(박사 5명), 호텔외식경영학과(박사 6명) • 복지상담대학원 : 군상담심리학과(석사 10명) • 경영대학원 : 국방경영과학과(석사 9명), 국방정책학과(석사 10명), 융합경영학과(석사 4명), 휴먼서비스공공인재학과(석사 8명), 뷰티예술경영학과(석사 1명) |
| 2015.02.24 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 상명국제개발협력연구소(특정연구소) |
| 2015.02.27 | 서울캠퍼스 미래백년관(지상 5층, 지하 3층, 6,607평 - 주차장동 포함) 준공 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2015.02.27 | 2015 서울캠퍼스 대학 계약학과 조정 • 국방경영과학과(신입 10명) 폐지 |
| 2015.02.27 | 2015 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정 • 일반대학원 : 휴먼서비스공공인재학과(박사 5명) 폐지 • 경영대학원 : 휴먼서비스공공인재학과(석사 5명) 폐지 |
| 2015.02.28 | 서울캠퍼스 행정조직 폐지 • 예술디자인대학원교학팀 |
| 2015.03.01 | 행정조직 신설 및 개편 • 행정조직 신설 ▶ 서울·천안 통합 관리 : 대외협력부총장 신설 ▶ 천안캠퍼스 : 부속기관 교양교육개발원 • 행정조직 개편 ▶ 직속기관 발전기금본부(서울·천안) → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) ▶ 서울캠퍼스 □ 대외협력처(대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀, 외국인유학생 상담센터) □ 홍보실 홍보팀 → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) ▶ 천안캠퍼스 □ 대외협력처(대외협력팀, 국제학생지원팀, 외국인유학생취업진로팀) □ 입학홍보처 홍보팀 → 대외협력부총장 산하(서울·천안 통합) □ 입학홍보처(입학팀, 입학사정관팀) → 입학처(입학팀, 입학사정관팀) □ 부속기관 교양교육개발원 신설 □ 2015학년도 연계전공 설치 • 천안캠퍼스 : 1개 연계전공 신설 ▶ 설치소속 : 디자인대학 ▶ 전공명 : SLD연계전공(Smart Living Design) ▶ 주관학과 : 텍스타일디자인학과 |
| 2015.03.24 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 동북아역사문화연구소(특정연구소) |
| 2015.03.25 | 중국 Tianjin Conservatory of Music 학술교류 협정체결 |
| 2015.03.30 | 서울캠퍼스 행정조직 신설 및 개편 • 대학교육혁신연구원 신설 : 교육혁신연구평가센터, 비교과통합지원센터, 교육혁신위원회 편제 • 교무처 교수학습개발센터(CTL) : 대학교육혁신원으로 산하기관으로 편제 |
| 2015.03.31 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 스포츠ICT융합연구소(특정연구소) |
| 2015.04.01 | 천안캠퍼스 행정조직 신설 • 부속기관 계당인성교육원 |
| 2015.04.01 | 중국 Harbin Cambridge University 학술교류 협정체결 |
| 2015.04.27 | 미국 University Of California San Diego 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2015.04.27 | <p>2016 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <7개 단과대학, 30개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,344 → 1,316명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(6개 학과, 정원조정 241명 → 233명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역사콘텐츠학과(35), 지리학과(34), 문헌정보학과(32), 가족복지학과(30), 공공인재학과(69), 한일문화콘텐츠학과(33) • 사범대학(4개 학과, 161명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(50), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 학과, 228명 → 226명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 금융경제학과(59), 글로벌경영학과(73), 경영학과(94) • 자연과학대학(7개 학과, 258명 → 249명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 화학과(39), 생명과학과(39), 의류학과(29), 외식영양학과(34), 소비자주거학과(32) ▶ 화공신소재학과(37) : 명칭변경(구 공업화학과) • ICT융합대학(5개 학과, 229명 → 227명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 콘텐츠저작권학과(25), 컴퓨터과학과(83), 미디어소프트웨어학과(69), 게임학과(20), 에너지그리드학과(30) • 문화예술대학(4개 학과, 2개 전공, 187명 → 180명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조형예술학과(28), 생활예술학과 가구조형전공, 텍스타일아트전공(39), 무용예술학과(39), 음악학과(74) • 미래창조산학대학(1개 학과, 40명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 군사학과(40) <p>2016 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 34개 학과, 2개 전공, 입학정원 1,334명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 어문대학(7개 학과(2개 전공), 243명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한국어문학과(40) : 변동없음 ▶ 일본어문학과 : 정원조정(36 → 30) ▶ 중국어문학과 : 정원조정(40 → 36) ▶ 영어영문학과(57)[영어영문학전공, 통·번역학전공] : 정원조정(57 → 48) ▶ 프랑스어문학과(28) : 변동없음 ▶ 독일어문학과 : 정원조정(33 → 28) ▶ 러시아어문학과(33) : 변동없음 • 디자인대학(6개 학과, 221명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각디자인학과(40) : 변동없음 ▶ 패션디자인학과 : 정원조정(29 → 27) ▶ 텍스타일디자인학과(38), 실내디자인학과(40), 세라믹디자인학과(36), 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학(7개 학과, 251명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사진영상미디어학과 : 정원조정(50 → 40) ▶ 영화영상학과 : 정원조정(47 → 40) ▶ 연극학과 : 정원조정(41 → 38) • 무대미술학과(42) : 학과 명칭변경(공연영상미술학과 → 무대미술학과), 변동없음 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화·애니메이션만화학과(50) : 변동없음 ▶ 디지털콘텐츠학과 : 정원조정(17 → 16) ▶ 문화예술경영학과(25) : 변동없음 • 산업대학(7개 학과, 318명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 보험경영학과(38) : 학과 명칭변경(리스크관리·보험학과 → 보험경영학과), 변동없음 ▶ 금융경영학과(45) : 변동없음 ▶ 식물식품공학과 : 정원조정(45 → 40) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경조경학과(45), 간호학과(50), 스포츠산업학과(57) : 변동없음 ▶ 사회체육학과 : 정원조정(46 → 43) • 공과대학(7개 학과, 301명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컴퓨터공학과(75) : 변동없음 ▶ 정보통신공학과(45), 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 의생명공학과 : 정원조정(26 → 23) ▶ 건설시스템공학과(38), 환경공학과(40), 국방정보공학과(40) : 변동없음 |
| 2015.04.28 | 일본 Shoin University 학술교류 협정체결 |
| 2015.05.06 | 카자흐스탄 Caspian University 학술교류 협정체결 |
| 2015.05.14 | 중국 Qingdao Hengxing University of Science and Technology 학술교류 협정체결 |
| 2015.05.19 | 미국 Kent State University 학술교류 협정체결 |
| 2015.05.20 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 글로벌문화예술교육연구소(특정연구소) |
| 2015.05.23 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 • 크리에이티브 콘텐츠 랩 연구소(특정연구소) |
| 2015.05.27 | 독일 Cologne University of Applied Sciences 학술교류 협정체결 |
| 2015.06.09 | 중국 Yunnan Arts Institute 학술교류 협정체결 |
| 2015.06.23 | 중국 Xi'an International University 학술교류 협정체결 |
| 2015.06.24 | 중국 Heilongjiang International University 학술교류 협정체결 |
| 2015.07.10 | 르완다 University of Rwanda 학술교류 협정체결 |
| 2015.07.21 | 중국 Xi'an University Of Science And Technology High-Tech College 학술교류 협정체결 |
| 2015.07.21 | 2015 서울캠퍼스 제2학기 대학원 계약학과 신설(1차) • 일반대학원 : 감성공학과(박사 3명) |
| 2015.07.23 | 학부교육 선도대학 육성사업(ACE) 선정 |
| 2015.07.24 | 천안캠퍼스 평생교육대학 신설 • 환경경조경학과(계약학과), 간호학과(의료인력), 산업공학과(계약학과), 성인계속교육센터, 평생교육원이 평생교육대학 산하로 변경 |
| 2015.07.28 | 터키 Izmir University of Economics 학술교류 협정체결 |
| 2015.07.30 | 인도네시아 International Women University 학술교류 협정체결 |
| 2015.08.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 • ACE사업혁신추진팀 신설 : 대학혁신연구원 산하조직 • 총무처 시설관리팀과 구매관재팀 통합 : 관리팀 신설 • 명칭변경 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 신성장사업개발센터(직속기관) → 신성장사업본부(직속기관) ▶ 발전기금본부(대외협력부총장 산하) → 대외교류본부(대외협력부총장 산하) ▶ 천안캠퍼스 행정조직 개편 : 발전기금본부 → 대외교류본부 |
| 2015.08.19 | 2015 서울캠퍼스 제2학기 대학원 계약학과 신설(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 지식보안경영학과(석사 1명) • 경영대학원 : 뷰티예술경영학과(석사 3명), 프랜차이즈비즈니스학과(석사 6명) |
| 2015.08.28 | 2015 서울캠퍼스 제2학기 일반대학원 계약학과 신설(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 생활환경학과(박사 3명) |
| 2015.08.31 | 2015 대학 구조개혁 평가 B등급 획득 |
| 2015.09.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 직속기관 청년고용+본부 • 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생처 취업진로팀 → 청년고용+본부 산하 취업경력센터 ▶ 대학교육혁신연구원 → 대학교육혁신원 • 소속변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 산학연구처 현장실습지원센터 → 청년고용+본부 산하기관으로 편제 ▶ 직속기관 창업지원단 → 청년고용+본부 산하기관으로 편제 |
| 2015.09.15 | 중국 Guangxi Arts University 학술교류 협정체결 |
| 2015.09.20 | 제11대 총장 구기현 박사 취임 |
| 2015.10.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교양대학 → 기초교양대학 ▶ 직속기관 청년고용+본부 → 직속기관 대학창조일자리본부 ▶ 부속기관 상명가족아동상담교육센터 → 부속기관 상명가족상담교육센터 • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기초교육센터 : 기초교양대학 산하기관 ▶ 상명나눔교육센터 : 산학협력단 산하기관 |
| 2015.10.05 | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2015.10.06 | 카자흐스탄 Ai-Farabi Kazakh National University 학술교류 협정체결 |
| 2015.10.08 | 2016 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과 → 32개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과 → 28개 학과, 입학정원 107명> ▶ 학과 신설 : 화공신소재학과(석,박사), 외식영양학과(박사), 글로벌생활환경학과(석,박사) ▶ 학과 폐지 : 사학과(석,박사), 일어일문학과(석,박사), 법학과(석,박사), 공업화학(석,박사), 생활환경학과(석,박사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공 → 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 유초등영어교육전공(석사), 다문화교육전공(석사) • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 50명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 5개 학과, 입학정원 40명> |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 미디어경영학과(석사) ▶ 학과 명칭변경 : 보건정책비즈니스학과(석사) → 보건서비스경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 8개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> ▶ 학과 신설 : 안전과학과(석사) ▶ 학과 폐지 : 창의예술공학과(석사) |
| 2015.11.01 | 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 상명교육성과관리원(핵심역량개발진단센터/비교과역량관리센터) → 대학교육혁신원(교육혁신연구평가센터/교수학습개발센터/비교과통합지원센터/ACE사업혁신추진팀) |
| 2015.11.13 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 정보커뮤니케이션 연구소(특정연구소) |
| 2015.11.30 | 서울캠퍼스 기타기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 상명행복어린이집 |
| 2015.12. | 상명대학교 중장기발전계획 『SMART 2025』 수립 |
| 2015.12.01 | 서울-천안캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 학생처 성폭력상담센터 → 학생처 양성평등센터 |
| 2015.12.10 | 일본 Kobe Gakuin University 학술교류 협정체결 |
| 2015.12.21 | 서울캠퍼스 행정조직 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 부속기관 상명가족상담교육센터 → 부속기관 • 상명가족아동상담교육센터 |
| 2015.12.22 | 대만 Kazan Federal University, Russian Federation 학술교류 협정체결 |
| 2015.12.24 | 천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 20명, 편입 5명), 금융보험학과(신입 12명, 편입 3명) |
| 2015.12.31 | 러시아 National University of Kaohsiung 학술교류 협정체결 |
| 2016.01.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 소속변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 부총장 산하 산학연구처/산학협력단(산하 편제조직 포함) → 대외협력부총장 산하 산학연구처/산학협력단(산하 편제조직 포함) ▶ 부총장 산하 부설기관 국제언어문화교육원 → 대외협력부총장 산하 부설기관 국제언어문화교육원 ▶ 부총장 산하 부설기관 평생교육원 → 미래창조산학대학 산하기관으로 편제 • 신설 : 미래지식교육센터와 상명대-은평구 평생학습관(평생교육원 산하기관) |
| 2016.01.04 | 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 본부(천안 부총장 산하) 산학연구처/산학협력단(천안), 산학연구팀, 창업지원단, 중앙기기센터, 현장실습지원센터, 기업지원센터 → 대외협력부총장산하 본부(천안) 산학연구처/산학협력단(천안), 산학연구팀, 창업지원단, 중앙기기센터, 현장실습지원센터, 기업지원센터 • 부설기관(천안 부총장산하) 국제언어문화교육원 → 대외협력부총장산하 부설기관(천안) 국제언어문화교육원 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2016.01.15 | 필리핀 Philippine Women's University 학술교류 협정체결 |
| 2016.01.18 | 천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 20명, 편입 5명), 금융보험학과(신입 12명, 편입 3명) |
| 2016.01.25 | 2016학년도 계약학과 정원조정 <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 : 120명 → 90명 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 환경조경학과 : 편입 40 → 편입 20 ▶ 산업공학과 : 신입 40, 편입 40 → 신입 22, 편입 8 ▶ 산업경영학과(신입 20, 편입 5), 금융보험학과(신입 12, 편입 3) : 신설학과 |
| 2016.01.28 | 2016 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <박사 : 총 34개 학과 → 32개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 31개 학과 → 28개 학과, 입학정원 107명> : 변동없음 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 18개 전공 → 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 3개 학과, 입학정원 50명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 노인복지학과(석사) • 경영대학원 <석사 : 총 5개 학과 → 6개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 사이버보안경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 8개 학과 → 7개 학과, 입학정원 90명> : 변동없음 |
| 2016.01.28 | 2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 경영학과(박사 1명) • 경영대학원 : 사이버보안경영학과(석사 7명, 채용조건형) |
| 2016.01.29 | 2016 서울캠퍼스 대학 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 기술경영공학과(편입 9명), 뮤직테크놀로지학과(신입 16명), 뷰티예술경영학과(신입 18명, 편입 18명), 생활예술학과(편입 13명), 중소기업경영학과(신입 7명), 관광서비스경영학과(신입 21명, 편입 22명), 호텔외식경영학과(신입 19명, 편입 35명), 국방경영학과(편입 12명), 사진영상콘텐츠학과(신입 17명), 산업경영학과(신입 20명, 편입 20명), 웨딩비즈니스학과(신입 17명), 웨딩산업학과(편입 22명) |
| 2016.01.29 | 2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 감성공학과(박사 1명), 뷰티예술경영학과(박사 3명), 기술경영공학과(석사 7명), 웨딩비즈니스학과(석사 4명, 박사 6명), 푸드코디네이터학과(박사 5명), 호텔외식경영학과(석사 7명) • 복지상담대학원 : 군상담심리학과(석사 10명) • 경영대학원 : 국방경영학과(석사 10명), 국방정책학과(석사 10명), 뷰티예술경영학과(석사 4명), 푸드코디네이터학과(석사 3명), 사이버보안경영학과(석사 1명) |
| 2016.02.03 | 중국 Bohai University 학술교류 협정체결 |
| 2016.02.05 | 2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 경영대학원 푸드코디네이터학과(석사 3명) → 일반대학원 푸드코디네이터학과(석사 3명) |
| 2016.02.05 | 2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 신설(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 : 모바일소프트웨어학과(석사 12명, 채용조건형) |
| 2016.02.26 | 2016 서울캠퍼스 제1학기 대학원 계약학과 조정(2차) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 경영대학원 학과 폐지 : 뷰티예술경영학과(석사 4명), 사이버보안경영학과(석사 1명) 2016학년도 연계전공 설치 • 천안캠퍼스 : 5개 연계전공 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이매지니어링연계전공(주관학과 : 프랑스어문학과), ▶ 환경생태융합디자인공학연계전공(주관학과 : 환경조경학과) ▶ 벤처창업연계전공(주관학과 : 금융경영학과) ▶ 빅데이터연계전공(주관학과 : 컴퓨터공학과) ▶ 3D프린팅콘텐츠연계전공(주관학과 : 컴퓨터공학과) |
| 2016.03. | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2016.03.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 부총장 산하 미래창조산학대학 → 총장 직속 미래창조산학대학 • 미래창조산학대학 학위과정부 신설 • 신성장사업본부 평생학습단 → 미래창조산학대학 학위과정부에 편제 |
| 2016.03.07 | 중국 China University of Geosciences(Wuhan) 학술교류 협정체결 |
| 2016.03.14 | 미국 University of South Dakota 학술교류 협정체결 |
| 2016.03.14 | 중국 Hang Seng Management College 학술교류 협정체결 |
| 2016.03.30 | 2017 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 30개 모집단위(5개 학부, 25개 학과), 입학정원 1,316 → 1,302명> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 모집단위, 정원 287명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부 : 역사콘텐츠학과(38), 지적재산권학과(26), 문헌정보학과(30), 한일문화콘텐츠학과(27), 공간환경학부(44), 공공인재학부(55), 가족복지학과(33), 국가안보학과(34) • 사범대학(4개 모집단위, 정원 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 모집단위, 정원 230명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77) • 미래융합공학대학(8개 모집단위, 정원 381명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능정보공학부 : 휴먼지능정보공학과(75), ▶ 전기전자컴퓨터학부 : 전기공학과(32), 전자공학과(32), 컴퓨터과학과(105) ▶ 생명화학공학부 : 생명공학과(39), 화학에너지공학과(39), 화공신소재학과(39), 게임학과(20) • 예술·문화산업대학(7개 모집단위, 정원 244명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식영양·의류학부 : 외식영양학과(34), 의류학과(26) ▶ 스포츠·무용학부 : 스포츠건강관리학과(33), 무용예술학과(31) ▶ 미술학부 : 조형예술학과(22), 생활예술학과(39) ▶ 음악학부(59) |
| 2016.04.25 | 일본 JKansai University of Intemational Studies 학술교류 협정체결 |
| 2016.04.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 공교육혁신센터 편제변경 : ICT융합단과대학 → 산학연구처/산학협력단 • 공교육혁신센터 명칭변경 : 공교육혁신센터 → 교육산학혁신센터 • 교육산학혁신센터 산하 조직 신설 : 공학교육지원실, 캡스톤교육지원실 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2016.04.26 | 중국 Guiyang University 학술교류 협정체결 |
| 2016.04.28 | 미국 Northwest Missouri State University 학술교류 협정체결 |
| 2016.05.02 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 • 입학처 산하 조직 신설 : 공교육지원센터 |
| 2016.05.03 | 산업연계 교육활성화 선도대학사업(PRIME) 선정 |
| 2016.05.10 | 2017 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 3개 학부, 21개 학과, 13개 전공, 입학정원 1,305명> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(6개 전공), 1개 학과 180명] : 단과대학 명칭변경(어문대학 → 글로벌인문학부대학) ▶ 글로벌지역학부(148) : 학부 신설 및 전공 세분화(일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공) ▶ 한국어문화학과(32) : 학과 신설디자인대학[1개 학부(4개 전공), 2개 학과, 194명] ▶ 디자인학부(114) : 학부 신설 및 전공 세분화(시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공) ▶ 텍스타일디자인학과(40) : 정원조정(38 → 40) • 산업디자인학과(40) : 변동없음 • 예술대학[1개 학부(3개 전공), 3개 학과, 212명] ▶ 공연영상문화예술학부 : 학부 신설 및 전공 세분화(영화영상전공, 연극전공, 문화예술경영전공) ▶ 영화영상전공(30) : 정원조정(40 → 30), 학부제 전환 (영화영상학과 → 공연영상문화예술학부 영화영상전공) ▶ 연극전공(23) : 정원조정(38 → 23), 학부제 전환 (연극학과 → 공연영상문화예술학부 연극학과) ▶ 문화예술경영전공(22) : 정원조정(25 → 22), 학부제 전환 (문화예술경영학과 → 공연영상문화예술학부 문화예술경영전공) ▶ 사진영상콘텐츠학과(50) : 학과 통합(구, 사진영상미디어학과, 디지털콘텐츠학과), 명칭변경, 정원조정(사진영상미디어학과 40, 디지털콘텐츠학과 16 → 사진영상콘텐츠학과 50) ▶ 무대미술학과(42) : 변동없음 ▶ 만화·애니메이션만화학과(45) : 정원조정(50 → 45) • 융합기술대학(6개 학과, 281명) : 단과대학 명칭변경(산업대학 → 융합기술대학) ▶ 글로벌금융경영학과(66) : 학과통합(구, 보험경영학과, 금융경영학과 → 글로벌금융경영학과), 명칭변경, 정원조정(보험경영학과 38, 금융경영학과 45 → 글로벌금융경영학과 66) ▶ 식물식품공학과(40), 환경조경학과(45), 간호학과(50) : 변동없음 ▶ 스포츠산업학과(46) : 정원조정(57 → 46) ▶ 사회체육학과(43) : 정원조정(43 → 34) • 공과대학(9개 학과, 438명) ▶ 전자공학과(45) : 학과 신설 ▶ 소프트웨어학과(45) : 학과 신설 ▶ 스마트정보통신공학과(73) : 학과 신설 ▶ 경영공학과(40) : 변동없음 ▶ 그린화학공학과(50) : 학과 신설 ▶ 건설시스템공학과(40) : 정원조정(38 → 40) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 정보보안공학과(45) : 학과 신설 ▶ 시스템반도체공학과(50) : 학과 신설 ▶ 휴먼지능로봇공학과(50) : 학과 신설 |
| 2016.05.19 | 2016년 고교교육 정상화 기여대학 지원사업 선정 |
| 2016.05.24 | 태국 Khon Kaen University 학술교류 협정체결 |
| 2016.05.26 | 베트남 Dainam University 학술교류 협정체결 |
| 2016.07.11 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 조직 신설 : 소프트웨어교육센터(산학연구처/산학협력단 산하), 3D프린팅융합센터(창업지원단 산하), MOOC지원센터(대학교육혁신원 산하) • 명칭변경 : 도서관 → 학술정보관 • 조직폐지 : 사이버교육센터 |
| 2016.08.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편 : 총장 직속 미래창조산학대학 → 부총장 산하 미래창조산학대학 • 조직 신설 : 상명미래전략연구위원회, 국고사업추진위원회 • 조직 폐지 : 신성장사업본부, 미래창조산학대학 산하 학위과정부 미래창조산학대학(2017. 3. 1) |
| 2016.08.23 | 중국 Jincheng College of Sichuan University 학술교류 협정체결 |
| 2016.09. | 여성공학인재양성사업(WE-UP) 선정 |
| 2016.09.05 | 중국 Chengdu Textile College 학술교류 협정체결 |
| 2016.09.16 | 프랑스 Sorbonne Nouvelle - Paris 3 University 학술교류 협정체결 |
| 2016.10.11 | 2016년 일자리창출유공 국무총리상 수상(국무총리실, 고용노동부) |
| 2016.10.13 | 베트남 Vietnam - Korea Industrial Technology Vocational College 학술교류 협정체결 |
| 2016.10.24 | 2017 서울캠퍼스 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원 <석사 : 총 32개 학과 → 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 28개 학과 → 29개 학과, 입학정원 107명 → 132명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 데이터사이언스학과(석,박사), 스포츠ICT융합학과(박사), 음악학과(박사) ▶ 학과 폐지 : 융합생태환경공학과(석사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과, 16개 전공, 입학정원 80명 → 60명> : 정원감축 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 50명 → 45명 > : 정원감축 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <석사 : 총 7개 학과 → 6개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 예술테라피학과 ▶ 학과 폐지 : 안전과학과, 융합생태환경공학과 |
| 2016.10.24 | 서울캠퍼스 행정조직 개편(2017. 11. 1.) <ul style="list-style-type: none"> • 조직 신설 : 국고사업추진위원회 산하 국고사업추진팀 • 조직 폐지 : 경영교육혁신센터 |
| 2016.10.27 | 중국 Hong Kong Shue Yan University 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2016.10.28 | 미국 Pierce College 학술교류 협정체결 |
| 2016.11.27 | 베트남 Hanoi Polytechnic College 학술교류 협정체결 |
| 2016.12.28 | 천안캠퍼스 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 산업경영학과(신입 15, 편입 5), 융합경영학과(신입 10, 편입 5), 산업공학과(신입 10, 편입 5), 환경조경학과(편입 20) |
| 2017.01. | 대학체계 : 본·분교 체제 → 캠퍼스 체제로 전환 |
| 2017.01.10 | 중국 Nanning College for Vocational Technology 학술교류 협정체결 |
| 2017.01.11 | 서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 미래창조산학대학 텍스타일아트전공, 서비스경영학과 |
| 2017.01.12 | 2017 서울캠퍼스 제1학기 일반대학원 계약학과 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 사이버보안경영학과(석사 5명) |
| 2017.01.13 | 일본 Tokai University 학술교류 협정체결 |
| 2017.01.16 | 카자흐스탄 T.K. Zhurgenov Kazakh National Academy Of Arts 학술교류 협정체결 |
| 2017.01.16 | 라오스 Louang Prabang Traditional Fine Arts College 학술교류 협정체결 |
| 2017.01.17 | 2017 서울캠퍼스 문화기술대학원 학생정원 조정 및 학과 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 예술테라피학과 |
| 2017.01.26 | 서울·천안 행정조직 개편(2017. 3. 1.) <ul style="list-style-type: none"> • 양 캠퍼스 공통 조직체계 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 캠퍼스부총장 및 대외부총장(서울·천안 총괄) → 캠퍼스별 교학부총장(학사업무 관장)과 행정·대외부총장(행정 및 대외업무 관장) • 서울캠퍼스 교육단위 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미래창조산학대학 폐지 : 산하 계약학과는 모체학과 소속 단과대학으로 편제 • 서울캠퍼스 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무처 산하 학사운영팀 및 교직지원센터 신설 ▶ 대외협력처 산하 발전기금팀 신설 ▶ 국고사업추진위원회 산하 국고사업추진팀 폐지 ▶ 교무처 산하 교직운영팀과 교원양성지원센터 폐지 ▶ 대외교류본부 및 부속기관 체육부 폐지 ▶ 대외협력처 산하 대외협력팀 → 대외협력처 산하 대외교류협력팀 ▶ 기획처 산하 특성화추진기획팀 → 기획처 산하 국고사업추진팀 ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 소프트웨어교육센터 → 미래융합공학대학 산하 • 천안캠퍼스 행정부서 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대외협력처 산하 발전기금팀 신설 ▶ 교무처 산하 학사운영팀, 교직지원센터 신설 ▶ 교무처 산하 교직운영팀, 교원양성지원센터 폐지 ▶ 융합산학대학 교학팀 폐지 ▶ 대외협력처 산하 대외협력팀 → 대외협력처 산하 대외교류협력팀 ▶ 학생처 산하 학생생활관 → 부속기관 학생생활관 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 융합산학대학 산하 성인계속교육센터 → 융합기술대학 산하 성인계속교육센터 ▶ 교학부총장(천안) 산하 본부 교무처(천안), 학생처(천안), 입학홍보처, 대학교육혁신원(천안), 창조인재개발본부(천안) 편제 조정 ▶ 교학부총장(천안) 산하 부속기관 학술정보관(천안), 학생생활관(천안), 사이버교육센터, 체육부, 신문방송국, MOOC교육원, 교양교육개발원, 계당인성교육원 편제 조정 ▶ 교학부총장(천안) 산하 기타기관 학생군사교육단 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 본부 기획처(천안), 대외협력처(천안), 산학연구처/산학협력단, 총무처, 정보통신처(천안) 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 부속기관 상명수련원 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 부설기관 평생교육원, 상명대학교원격평생교육원, 국제언어문화교육원 편제 ▶ 행정·대외부총장 산하 부설연구기관 14개 연구기관 편제 조정 ▶ 행정·대외부총장 산하 기타기관 특성화사업단(4C기반, 창의디자인, 환경생태, 스마트씨어터), 프라임사업단 편제 조정 |
| 2017.02.02 | 미국 Central Connecticut State University 학술교류 협정체결 |
| 2017.02.02 | 미국 University Of Bridgeport 학술교류 협정체결 |
| 2017.02.06 | 서울캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 지능정보기술연구소(IIT: Institute of Intelligent Informatics Technology) |
| 2017.02.20 | 중국 Zhejiang International Studies University 학술교류 협정체결 |
| 2017.02.21 | 2017년 진로·취업지원 선도 시범대학 선정(고용노동부) |
| 2017.02.28 | 서울캠퍼스 상명행복생활관 A동(지상 2층, 지하 1층, 422평) 준공 |
| 2017.03. | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2017.03.01 | 대학자율역량강화지원사업(ACE+) 선정 |
| 2017.03.01 | 천안캠퍼스 학과 명칭변경 <ul style="list-style-type: none"> • 국방정보공학과 → 정보보호공학과 |
| 2017.03.01 | 천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 사진영상콘텐츠 융합연구소 |
| 2017.03.02 | 대만 Aletheia University 학술교류 협정체결 |
| 2017.03.06 | 글로벌 랭귀지센터(GLC) 신설(대외협력처 산하 편제) |
| 2017.03.17 | 천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 국제개발평가센터 |
| 2017.03.31 | 2018 서울캠퍼스 대학 학생정원 조정 <5개 단과대학, 31개 모집단위(5개 학부, 26개 학과), 입학정원 1,302명> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학(8개 모집단위, 정원 287명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부 : 역사콘텐츠학과(38), 지적재산권학과(26), 문헌정보학과(30), 한일문화콘텐츠학과(27) ▶ 공간환경학부(44) ▶ 공공인재학부(55) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 가족복지학과(33) ▶ 국가안보학과(34) • 사범대학(4개 모집단위, 정원 160명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34), 수학교육학과(36) • 경영대학(3개 모집단위, 정원 230명) → 경영경제대학으로 단과대학명 변경(4개 모집단위, 정원 31명) : 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77), 융합경영학과(1) • 미래융합공학대학(8개 모집단위, 정원 381명) → 융합공과대학으로 단과대명 변경(8개 모집단위, 정원 381명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능정보공학부 : 휴먼지능정보공학과(75), ▶ 전기전자컴퓨터학부 : 전기공학과(32), 전자공학과(32) → 융합전자공학과(32) 학과 명칭변경, 컴퓨터공학과(105) ▶ 생명화학공학부 : 생명공학과(39), 화학에너지공학과(39), 화공신소재학과(39), 게임학과(20) • 예술·문화산업대학(7개 모집단위, 정원 244명) → 문화예술대학으로 단과대학명 변경(7개 모집단위, 정원 243명) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식영양·의류학부 : 외식영양학과(34) → 식품영양학과(34)로 학과 명칭변경, 의류학과(26) ▶ 스포츠·무용학부 : 스포츠건강관리학과(33), 무용예술학과(31) ▶ 미술학부 : 조형예술학과(22), 생활예술학과(39) → 생활예술학과(38) 정원조정 ▶ 음악학부(59) |
| 2017.04.17 | 일본 Okayama Shoka University 학술교류 협정체결 |
| 2017.05.01 | 서울캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 폐지 : 홍보실(행정·대외부총장 산하) • 변경 : 입학처 → 입학홍보처(산하조직 : 입학팀, 입학사정관팀, 홍보팀, 공교육지원센터 편제) • 신설 : 홍보지원본부(행정·대외부총장 산하) 천안캠퍼스 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 폐지 : 융합기술대학 산하 성인계속교육센터 폐지 |
| 2017.05.01 | 2017년 고교교육 기여대학 지원사업 선정 |
| 2017.05.02 | 일본 Kobe University 학술교류 협정체결 |
| 2017.05.08 | 대만 Tainan University of Technology 학술교류 협정체결 |
| 2017.05.17 | 상명학원 설립 80주년 |
| 2017.05.20 | 미국 New Jersey City University 학술교류 협정체결 |
| 2017.06.01 | 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업 선정 |
| 2017.06.05 | 캠퍼스 체제에 따른 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 통합 : 양 캠퍼스 기획처, 대외협력처, 정보통신처, 홍보지원본부 • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 천안캠퍼스 학생경력개발처: 학생처와 창조인재개발본부 통합 ▶ 천안캠퍼스 교양교육운영팀 신설(교무처 산하) ▶ 천안캠퍼스 교양학부 신설(글로벌인문학부대학) • 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생군사교육단: 양 캠퍼스 기타기관 → 양 캠퍼스 총장 직속기관 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 대학창조일자리본부 → 대학일자리본부로 변경 ▶ 대학창조일자리본부 취업경력센터 → 대학일자리본부 대학일자리센터(취업지원팀/진로지원팀) ▶ 양 캠퍼스 기초교양대학 통합, 서울캠퍼스 기초교양대학 → 교양대학으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 의사소통능력개발센터 소속변경(기초교양대학 → 글로벌인문학부대학) ▶ 천안캠퍼스 창조인재개발본부 취업진로팀 → 천안캠퍼스 학생경력개발처 대학일자리센터(취업지원팀/진로지원팀) ▶ 천안캠퍼스 산학연구처/산학협력단 현장실습지원센터 → 천안캠퍼스 학생경력개발처 현장실습지원센터 ▶ 천안캠퍼스 부속기관 MOOC교육원, 사이버교육센터 → 대학교육혁신원 MOOC지원센터, 사이버교육센터 • 통합폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 천안캠퍼스 기초교양대학 폐지 ▶ 천안캠퍼스 대학교육혁신원(교육혁신연구평가센터, ACE사업혁신추진팀) 폐지 ▶ 천안캠퍼스 창조인재개발본부(인턴십개발팀, 창업육성팀) ▶ 천안캠퍼스 일반대학원 폐지 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 : 상명나눔교육센터(산학연구처/산학협력단 산하) ▶ 천안캠퍼스 : 기획처, 대외협력처, 정보통신처, 홍보지원본부, 교양교육개발원(부속기관), 신문방송국(부속기관) |
| 2017.06.08 | 몽골 Mongolia International University 학술교류 협정체결 |
| 2017.07.01 | 천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 문화정책연구소 |
| 2017.07.20 | 서울캠퍼스 상명행복생활관 B동(지상 2층, 지하 1층, 255평) 준공 |
| 2017.08.01 | 행정조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 양 캠퍼스 평생교육원 통합 운영 • 서울캠퍼스 LINC+사업단 및 LINC+사업팀 신설 • 천안캠퍼스 일반대학원 편제 |
| 2017.09.01 | 천안캠퍼스 상명대학교원격평생교육원 폐지 |
| 2017.09.19 | 중국 Jinan University 학술교류 협정체결 |
| 2017.09.27 | 대전수련원(상운관)(지상 4층, 907평) 준공 |
| 2017.09.27 | 제12대 총장 백용기 박사 취임 |
| 2017.10.01 | 천안캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 국제문화커뮤니케이션센터 |
| 2017.10.16 | 캠퍼스별 하부조직 개편 <ul style="list-style-type: none"> • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기업지원센터(서울) ▶ 기획팀(천안) : 총무인사팀과 평가팀 통합 ▶ 총무회계팀(천안) : 총무인사팀과 재무회계팀 통합 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 통합 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 입학사정관팀(서울) : 입학사정관팀과 공교육지원센터 통합 ▶ 교무팀(천안) : 교무팀과 학사운영팀 통합 ▶ 입학팀(천안) : 입학팀, 입학사정관팀 및 공교육지원센터 통합 ▶ 국제학생지원팀(양 캠퍼스) : 국제학생지원팀과 외국인유학생취업진로팀 통합 • 변경 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 교무팀(서울) → 교원인사팀(서울) ▶ 창업지원단 : 서울캠퍼스 대학일자리본부 산하 → 서울캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 창작발전소 원손(서울), 미래지식교육센터(서울캠퍼스 부설기관 평생교육원 산하기관), 산학센터지원팀(천안), 발전기금팀(천안), 홍보팀(천안), 사이버교육센터(천안), 비교과통합지원센터(천안), 계당인성교육원(천안 부속기관) |
| 2017.10.23 | <p>행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신설 : 외국인유학생상담센터(천안) • 변경 : 입학홍보처(천안) → 입학처(천안) • 폐지 : 천마산생활관(서울) |
| 2017.10.24 | <p>서울캠퍼스 부설연구기관 설치</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오름교양교육연구소 |
| 2017.10.24 | <p>서울캠퍼스 부설연구기관 명칭변경</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상명대학교 스포츠산업진흥연구센터 → 스포츠과학연구소 |
| 2017.11.01 | <p>2018 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과, 입학정원 106명, 석사 : 총 29개 학과, 입학정원 132명> ▶ 학과 명칭변경 : 국방정책학과(석사) → 국가안보학과(석사) • 천안캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 11개 학과→총 12개 학과, 입학정원 5명/석사 : 총 23개 학과→총 16개 학과, 입학정원 70명> ▶ 학과 신설 : 사진영상미디어학과(박사), 무대미술학과(석사) ▶ 학과 명칭변경 : 스포츠산업학과(박사) → 스포츠융합기술학과(박사) ▶ 학과 통합 : 시각디자인학과(석사), 패션디자인학과(석사), 텍스타일디자인학과(석사), 실내디자인학과(석사), 세라믹디자인학과(석사), 산업디자인학과(석사), 디자인매니지먼트학과(석사) → 디자인학과(석사) ▶ 사회체육학과(석사), 스포츠산업학과(석사) → 스포츠융합기술학과(석사) • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 16개 전공 → 총 1개 학과 13개 전공, 입학정원 60명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 화학교육전공, 일반사회교육전공, 지리교육전공 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 45명 > : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과, 입학정원 40명> : 변동없음 • 문화기술대학원 <석사 : 총 5개 학과, 입학정원 90명> : 변동없음 |
| 2017.11.28 | <p>2017년 청년드림대학평가 우수대학 선정(고용노동부)</p> |
| 2017.12.01 | <p>행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 산학협력지원팀 및 산학연구관리팀 신설 : 산학연구팀 분리(양 캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 산학연구팀) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2017.12.06 | 중국 Shanghai University of International Business and Economics 학술교류 협정체결 |
| 2017.12.11 | 천안캠퍼스 부설연구기관 폐지 • 상명-동화 국제문화창의센터 |
| 2017.12.12 | 천마산수련원 8동(강당동)(지상 2층, 지하 1층, 218평) 준공 |
| 2017.12.26 | 천마산수련원 7동(강당동)(지상 1층, 지하 1층, 89평) 준공 |
| 2017.12.29 | 서울캠퍼스 부설연구기관 설치 • 꼭두문화연구소 |
| 2018.01.15 | <p>행정조직 개편(2018. 3. 1.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 조직편제 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학일자리본부(서울) : 총장직속 → 교학부총장(서울) 산하 ▶ 교무처 산하 교양교육운영팀(천안) → 계당교양교육원분원 산하 교학지원팀(천안) ▶ 의사소통능력개발센터(천안) : 글로벌인문학부대학(천안) 산하 → 계당교양교육원 분원(천안) 산하 • 부설기관을 부속기관으로 변경 • 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 계당교양교육원 분원(천안), 일반대학원(천안) 산하 대학원행정지원실 ▶ 교육미디어혁신센터(서울) : 사이버교육센터(서울)와 MOOC지원센터(서울/천안)가 통합 • 폐지 : 평생교육원교학팀(천안), 글로벌인문학부대학 산하 교양학부(천안) • 변경 : 교양대학(서울) → 계당교양교육원(서울), 교양대학교학팀(서울) → 계당교양교육원 교학팀(서울) |
| 2018.01.16 | 우간다 International University of East Africa 학술교류 협정체결 |
| 2018.01.17 | 중국 Liaoning Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2018.01.26 | <p>행정조직 개편(2018. 3. 1.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육산학혁신센터 산하 공학교육지원실 → 융합공과대학 산하 공학교육혁신센터 • 교육산학혁신센터 산하 캡스톤교육지원실 폐지 |
| 2018.01.29 | 서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 • 경영경제대학 국방경영과학과 |
| 2018.02. | 스마트 전자도서관 통합관리시스템 구축 |
| 2018.02.14 | 서울캠퍼스 학부 계약학과 폐지 • 문화예술대학 생활예술학과 |
| 2018.02.28 | 베트남 University of Foreign Languages Studies 학술교류 협정체결 |
| 2018.03. | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2018.03.01 | 베트남 Ho Chi Minh City Conservatory of Music 학술교류 협정체결 |
| 2018.03.02 | 베트남 Ho Chi Minh City University of Technology 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| 2018.03.19 | 체코 University of Hradec Králové 학술교류 협정체결 |
| 2018.03.26 | 미국 University of Wisconsin-Stout 학술교류 협정체결 |
| 2018.04.01 | 캠퍼스 명칭제정 • 천안캠퍼스 → 2캠퍼스(천안) |
| 2018.04.06 | 라오스 National University of Lao, Lao National Chamber of Commerce and Industry 학술교류 협정체결 |
| 2018.04.18 | 베트남 Dong Thap University 학술교류 협정체결 |
| 2018.04.18 | 중국 Jilin Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2018.04.18 | 미국 Colorado State University-Pueblo 학술교류 협정체결 |
| 2018.04.19 | 2019 천안캠퍼스 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 3. 1) <5개 단과대학, 25개 모집단위(3개 학부(12개 전공), 19개 학과, 3개 전공), 입학정원 1,305명> • 글로벌인문대학[1개 학부(6개 전공), 1개 학과, 정원 180명] ▶ 글로벌학부(148) : 일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공 ▶ 한국언어문화학과(32) • 디자인대학[1개 학부(4개 전공), 2개 학과, 정원 189명] ▶ 디자인학부(114) : 시각디자인전공, 패션디자인전공, 실내디자인전공, 세라믹디자인전공 ▶ 텍스타일디자인학과(40 → 38) ▶ 산업디자인학과(40 → 37) • 예술대학[1개 학부(3개 전공), 3개 학과, 정원 212명] ▶ 공연영상예술학부 : 영화영상전공(30), 연극전공(23), 문화예술경영전공(22) ▶ 사진영상콘텐츠학과(50), 무대미술학과(42), 만화애니메이션학과(45) • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 4개 학과, 정원 290명] ▶ 글로벌금융경영학과(66), 식물식품공학과(40), 환경조경학과(45 → 42), 간호학과(50 → 62) ▶ 스포츠융합학부(80) : 스포츠경영전공, 사회체육전공(스포츠산업학과와 사회체육학과에서 스포츠융합학부로 통합개편) • 공과대학[9개 학과, 정원 434명] ▶ 전자공학과(45), 소프트웨어학과(45), 스마트정보통신공학과(73), 경영공학과(40 → 38), 그린화학공학과(50), 건설시스템공학과(40 → 38), 정보보안공학과(45), 시스템반도체공학과(50), 휴먼지능로봇공학과(50) |
| 2018.04.24 | 부설연구기관 폐지 • 교책연구소 : 서울미래연구소 폐지 • 특정연구소 : 디지털저작권보호연구소(CPRI), 게임연구소, 소프트웨어·미디어연구소 폐지 |
| 2018.05.17 | 베트남 Nguyen Trai University 학술교류 협정체결 |
| 2018.05.18 | 베트남 Hanoi University 학술교류 협정체결 |
| 2018.05.23 | 대만 Tainan National University of the Arts 학술교류 협정체결 |
| 2018.06.01 | 조직 신설 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 법무실 신설(총장 직속) |
| 2018.06.07 | 독일 Martin Luther University Halle-Wittenberg 학술교류 협정체결 |
| 2018.06.15 | 중국 Baoji University of Arts and Sciences 학술교류 협정체결 |
| 2018.06.27 | 태국 Srinakharinwirot University 학술교류 협정체결 |
| 2018.07.01 | <p>캠퍼스 체제 운영 효율화를 위한 행정조직 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 산하 양캠퍼스 산학연구처/산학협력단 → 양 캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 양캠퍼스 상명수련원(서울, 천안) → 양 캠퍼스 교학부총장 산하 상명수련원(서울) 및 상명수련원(천안)으로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 학생처(서울) 및 대학일자리본부(서울) → 학생경력개발처(서울)로 통합 개편 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 입학홍보처(서울) 및 천안캠퍼스 교학부총장 산하 입학처(천안) → 서울캠퍼스 교학부총장 산하 입학처로 통합 개편 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 부속기관 학생생활관(천안) → 학생경력개발처(천안) 산하로 개편 ▶ 양 캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 창업지원단 → 창업지원센터로 개편 • 폐지 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 신문방송국의 천안캠퍼스 부국장, 부주간 직제 폐지 ▶ 천안캠퍼스 산학협력단 부단장 직제 폐지 |
| 2018.07.09 | <p>캠퍼스 체제 운영 정착화에 따른 행정조직 후속 개편</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획처 산하 기획예산팀(서울), 기획팀(천안) → 기획예산팀(통합운영) ▶ 기획처 산하 평가팀(서울) → 전략평가팀(통합운영) ▶ 기획처 산하 국고사업추진팀(서울), 국고사업추진팀(천안) → 국고사업운영팀(통합운영) ▶ 대외협력처 산하 대외교류협력팀(서울), 발전기금팀(서울) → 대외교류협력팀(서울/부서통합) ▶ 대학일자리본부(서울), 학생처(서울) → 학생경력개발처(서울) ▶ 입학홍보처(서울), 입학처(천안) → 입학처(통합운영/교학부총장 산하로 소속변경) ▶ 입학처 산하 입학팀(서울), 입학사정관팀(서울) → 입학팀 ▶ 학술정보관 산하 학술지원팀(서울, 천안), 학술정보팀(서울, 천안) → 학술정보지원팀(서울, 천안) ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 산학협력지원팀(천안), 산학연구관리팀(천안) → 산학연구팀 ▶ 기획처 산하 디자인센터(천안) → 홍보팀(디자인센터) ▶ 입학홍보처 산하 홍보팀(서울) → 기획처 산하 홍보팀(통합운영) ▶ 대외협력처 산하 글로벌랭귀지센터 → 계당교육교육원 산하 글로벌랭귀지센터로 소속변경 ▶ 대학일자리본부(서울) → 대학일자리센터(취업지원팀, 진로지원팀) 및 현장실습지원센터로 개편 ▶ 행정·대외부총장 산하 산학연구처/산학협력단 → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경 ▶ 산학연구처/산학협력단 산하 창업지원단(서울, 천안) → 창업지원센터 ▶ 창업지원단(서울) 산하 3D프린팅융합센터 → LINC+사업단으로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 상명수련원(서울, 천안) → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 LINC+사업단(서울), WE-UP사업단(천안) → 서울, 천안캠퍼스 교학부총장 산하로 각각 소속변경 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 부속기관 학생생활관(천안) → 학생경력개발처(천안) 산하 조직으로 개편 • 신설 : 학생경력개발처 산하 양성평등센터(서울, 천안) → 인권센터(양성평등상담소/인원상담소) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 폐지 : 발전기금팀(서울), 기업지원센터(서울, 천안), 교육산학혁신센터(서울), 중앙기기센터(천안), 사회봉사센터(서울, 천안), 영자신문사(서울), 교지편집부(서울) |
| 2018.08.20 | 일본 Otemon Gakuin University 학술교류 협정체결 |
| 2018.09.03 | 2018년 대학기본역량진단 - 대학혁신지원사업 자율개선대학 선정(2019 ~ 2021) |
| 2018.09.18 | 중국 Zhejiang Yuexiu University of Foreign Languages와 학술교류 협정체결 |
| 2018.10.02 | 중국 Yiwu Industrial & Commercial College와 학술교류 협정체결 |
| 2018.10.17 | 중국 Tonghua Normal University 학술교류 협정체결 |
| 2018.10.17 | 일본 Kansai University of International Studies 학술교류 협정체결 |
| 2018.10.29 | <p>2019-1 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 3. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서울캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 34개 학과, 입학정원 106명/석사 : 총 29개 학과 → 총 30개 학과, 입학정원 132명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 통합 : 서울캠퍼스 일반대학원 체육학과(체육학전공)(석·박사), 천안캠퍼스 일반대학원 스포츠융합기술학과(스포츠융합기술학전공)(석·박사) → 서울캠퍼스 체육학과(체육학전공, 스포츠융합전공)(석·박사)로 학과 통합 ▶ 학과 신설, 폐지 및 소속변경 : 문화기술대학원 스포츠정보기술융합학과(석사)[폐지] → 일반대학원 스포츠ICT융합학과(석사)[신설, 소속변경] ▶ 명칭변경 : 일반대학원 생물학과(석·박사) → 생명과학과(석·박사) 창의콘텐츠학과(박사) → 글로벌문화콘텐츠학과(박사) • 천안캠퍼스 일반대학원 <ul style="list-style-type: none"> <박사 : 총 12개 학과 → 11개 학과, 입학정원 5명/석사 : 총 16개 학과 → 총 15개 학과, 입학정원 70명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 통합 : 서울캠퍼스 일반대학원 체육학과(체육학전공)(석·박사), 천안캠퍼스 일반대학원 스포츠융합기술학과(스포츠융합기술학전공)(석·박사) → 서울캠퍼스 체육학과(체육학전공, 스포츠융합전공)(석·박사)로 학과 통합 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 13개 전공, 입학정원 60명> : 변동없음 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 45명> : 변동없음 • 경영대학원 <석사 : 총 6개 학과 → 총 3개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 사이버보안경영학과(석사), 뷰티예술경영학과(석사), 융합경영학과(석사) • 문화기술대학원 <석사 : 총 5개 학과 → 총 4개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설, 폐지 및 소속변경 : 문화기술대학원 스포츠정보기술융합학과(석사)[폐지] → 일반대학원 스포츠ICT융합학과(석사)[신설, 소속변경] ▶ 명칭변경 : 창의콘텐츠학과(석사) → 글로벌문화콘텐츠학과(석사) |
| 2018.11.15 | 은평구 평생학습관 위·수탁 관리 운영 협약 체결 |
| 2018.11.28 | 중국 Chongqing Nanfang Translators College of Sichuan International Studies University와 학술교류 협정체결 |
| 2018.12.13 | 대만 National Taiwan Sport University와 학술교류 협정체결 |
| 2018.12.31 | 우즈베키스탄 Tashkent State Institute of Oriental Studies와 학술교류 협정체결(5년간) |
| 2019.01.01 | 2019년도 태국 마하사라캄 세종학당, 인도 첸나이 세종학당, 카자흐스탄 심켄트 세종학당 운영 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2019.02. | 상명대학교 중장기발전계획 『상명 2027』 수립 |
| 2019.02.11 | 인도 Indraprastha Institute of Information Technology Delhi와 학술교류 협정체결 |
| 2019.03. | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2019.03.05 | 대학박물관 진흥지원 사업 참여관 선정 |
| 2019.03.14 | <p>2019학년도 행정조직 개편(1차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 개편(신설, 소속 및 명칭변경, 폐지) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장 직속 미래전략위원회 → 대학혁신위원회(확대 개편) ▶ 대학혁신위원회 산하 교육혁신원, 연구·산학혁신원, 경영혁신원 및 대학혁신추진단 신설 ▶ 행정·대외부총장 산하 기획처 → 기획조정처(명칭변경) ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 대학교육혁신원 소속 교육혁신연구평가센터 → 대학혁신추진단 소속 대학혁신성과평가센터 ▶ 기획처 소속 국고사업운영팀 → 대학혁신추진단 소속 대학혁신추진팀 ▶ 행정·대외부총장 산하 PRIME사업단(천안), 서울캠퍼스 교학부총장 산하 LINC+사업단(LINC+사업팀/3D프린팅융합센터), 대학교육혁신원 소속 교수학습개발센터(서울/천안), 교육미디어혁신센터, ▶ 비교과통합지원센터 → 교육혁신원으로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 경영혁신원 소속 경영혁신센터, 경영혁신추진팀 신설 ▶ 행정·대외부총장 산하 대외지원본부, 특성화사업단 폐지 ▶ 서울캠퍼스 교학부총장 산하 대학교육혁신원 소속 ACE사업혁신추진팀 → 교육혁신원 소속 교육혁신추진팀 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 연구·산학혁신원 소속 연구·산학혁신센터, 연구·산학혁신추진팀(서울/천안) 신설 ▶ 천안캠퍼스 교학부총장 산하 WE-UP사업단 폐지 |
| 2019.03.22 | 서울사이버대학교 현장실습 운영기관 협약 체결 |
| 2019.03.27 | 사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업 2단계 선정 |
| 2019.04.10 | 중국 Shenzhen Technology University와 학술교류 협정체결 |
| 2019.04.10 | 미국 San Francisco State University와 학술교류 협정체결(5년) |
| 2019.04.10 | <p>2020 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2020. 3. 1)</p> <p>[서울캠퍼스]</p> <p><5개 단과대학, 32개 모집단위[7개 학부(19개 전공), 5개 학부, 8개 학과], 입학정원 1,302명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학[1개 학부(3개 전공), 2개 학부, 2개 학과, 정원 287 → 253명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부(121 → 90) : 역사콘텐츠전공(38 → 35), 지적재산권전공(26 → 25), 문헌정보학전공(30) ▶ 공간환경학부(44), 공공인재학부(55), 가족복지학과(33 → 30), 국가안보학과(34) • 사범대학[4개 학과, 정원 160 → 156명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(34 → 30), 수학교육과(36) • 경영경제대학[2개 학부, 2개 학과, 정원 231 → 227명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(68), 경영학부(85), 글로벌경영학과(77 → 73), 융합경영학과(1) • 융합공과대학[3개 학부(10개 전공), 정원 381 → 431명] |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ SW융합학부(250) : 휴먼지능정보공학전공(75), 컴퓨터과학전공(105 → 90), 게임전공(20 → 35), 애니메이션전공(신설 23), 한일문화콘텐츠전공(27) ▶ 전기전자공학부(64) : 전기공학전공(32), 융합전자공학전공(32) ▶ 생명화학공학부(117) : 생명공학전공(39), 화학에너지공학전공(39), 화공신소재전공(39) • 문화예술대학[3개 학부(6개 전공), 1개 학부, 정원 243 → 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식외국어학부(60 → 57) : 식품영양학전공(34 → 31), 의류학전공(26) ▶ 스포츠무용학부(64) : 스포츠건강관리전공(33), 무용예술전공(31) ▶ 미술학부(60 → 55) : 조형예술전공(22), 생활예술전공(38 → 33) ▶ 음악학부(59) <p>[천안캠퍼스]</p> <p><4개 단과대학, 24개 모집단위[4개 학부(22개 전공), 1개 학부, 12개 학과], 입학정원 1,305명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(7개 전공), 정원 180명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌지역학부(180) : 한국어언어문화전공(32), [일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공(148)] • 디자인대학[1개 학부(6개 전공), 정원 189명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(114 → 189) : 커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인더스트리얼디자인전공 • 예술대학[1개 학부(7개 전공), 정원 401명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술학부(212) : 영화영상전공(30), 연극전공(23), 무대미술전공(42), 사진영상미디어전공(50 → 30), 디지털만화영상전공(45), 문화예술경영전공(22), 디지털콘텐츠전공(분리신설 20) • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 1개 학부, 3개 학과, 정원 212명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌금융경영학부(66), 식물식품공학과(40), 환경조경학과(42), 간호학과(62), ▶ 스포츠융합학부(80) : 스포츠경영전공, 사회체육전공 • 공과대학[9개 학과, 정원 434명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전자공학과(45), 소프트웨어학과(45), 스마트정보통신공학과(73), 경영공학과(38), 그린화학공학과(50), 건설시스템공학과(38), 정보보안공학과(45), 시스템반도체공학과(50), 휴먼지능로봇공학과(50) |
| 2019.04.18 | 중국 Huaqiao University와 학술교류 협정 체결 |
| 2019.05.15 | 부속기관 소속 '상명가족아동상담교육센터' 소속 및 유형변경 <ul style="list-style-type: none"> • 부설연구기관 교책연구소로 변경 |
| 2019.05.15 | 세종사이버대학교 한국어학과 현장실습 운영기관 협약 체결 |
| 2019.05.29 | 중국 Shanghai Institute of Visual Arts와 학술교류 협정체결 |
| 2019.06.04 | 대학-강소기업 연계형 뉴딜일자리 사업 선정 |
| 2019.06.04 | 2019학년도 직제 및 행정조직 개편(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 직제 개편 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 직제 폐지 ▶ 양 캠퍼스 교학부총장 → 양 캠퍼스 부총장(직제 변경) ▶ 대학혁신위원장 : 행정·대외부총장 → 총장(변경) • 편제 개편(신설, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 산하 기획조정처, 정보통신처 → 총장 직속기관 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 대외협력처, 국제언어문화교육원 → 양 캠퍼스 부총장 산하 소속으로 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | 이원화[대외협력처(서울), 국제언어문화교육원(서울)/대외협력처(천안), 국제언어문화교육원(천안)] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 행정·대외부총장 산하 총무처(서울), 평생교육원, 박물관, 상명아트센터, 계당배상명기념관, 상명행복어린이집 → 서울캠퍼스 부총장 산하로 소속변경 ▶ 행정·대외부총장 산하 총무처(천안) → 천안캠퍼스 부총장 산하로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 산학연구처/산학협력단 소속 캠퍼스타운사업단 설치(신설) |
| 2019.06.12 | 중국 Hunan University of Science and Technology와 학술교류 협정체결 |
| 2019.06.17 | 2019년 고교교육 기여대학 지원사업 선정 |
| 2019.06.24 | 2019-2 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2019. 9. 1) <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 13개 전공 → 총 1개 학과 11개 전공, 입학정원 60명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전공 폐지 : 중국어교육전공, 역사교육전공 • 복지상담대학원 <석사 : 총 3개 학과 → 총 2개 학과, 입학정원 45명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 사회복지학과 • 경영대학원 <석사 : 총 3개 학과 → 총 4개 학과, 입학정원 40명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 빅데이터융합경영학과 • 문화기술대학원 <석사 : 총 4개 학과 → 총 3개 학과, 입학정원 90명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 폐지 : 소설창작학과 |
| 2019.06.26 | 미국 University of North Carolina at Greensboro와 학술교류 협정체결 |
| 2019.07.01 | SBA 캠퍼스 CEO 육성사업 선정 |
| 2019.07. | 베트남 국립하노이대학교 - 하노이시 고위급 공무원 한국 연수 협약 체결 |
| 2019.07.11 | 정보보호 관리체계 인증(I+D3:D43SMS) 획득(3년간) <ul style="list-style-type: none"> • 인증범위: 학사행정시스템(학적, 성적관리, 학사관리, 증명발급) 및 대표홈페이지 운영 |
| 2019.08.20 | 연계전공 운영(서울캠퍼스) <ul style="list-style-type: none"> • 문화콘텐츠연계전공 • 아동·청소년상담연계전공 • 콘텐츠제작연계전공 • 음악경영학연계전공 • 신산업비즈니스융합전공 • 지능정보융합전공 • 빅데이터과학연계전공 • 영유아체육과건강교육연계전공 • 외식경영학연계전공 • 금융ICT연계전공 • 빅데이터융합전공 • 공간정보빅데이터연계전공 • 부동산학연계전공 • 미디어아트연계전공 • 스마트생산융합전공 |
| 2019.09.17 | 융합전공 추가 승인(서울캠퍼스) <ul style="list-style-type: none"> • 디지털인문정보융합전공(2020학년도 편성 예정) • 문화예술교육융합전공(2020학년도 편성 예정) • 금융서비스지능정보융합전공(2021학년도 편성 예정) • 게임애니메이션AI융합전공(2021학년도 편성 예정) • 핀테크융합전공(2020학년도 편성 예정) • 인공지능융합전공(2020학년도 편성 예정) |
| 2019.09.27 | 제13대 총장 백웅기 박사 취임 |
| 2019.10.16 | 상명대학교 창업발전소 (창업 입주 공간) 개소 <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 & 라이프스타일 분야 우수 예비창업자 및 스타트업 선정 및 창업공간 지원 |
| 2019.10.22 | 중국 Beijing Institute of Fashion Technology와 학술교류 협정체결 |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| 2019.09.20 | SW중심대학 선정 |
| 2019.09.27 | 2019학년도 행정조직 개편(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학혁신위원회 산하 교육혁신원 소속 교육혁신사업운영팀 신설 |
| 2019.10.04 | 2019학년도 행정조직 개편(4차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학혁신위원회 산하 교육혁신원 소속 SW중심대학사업단 신설 |
| 2019.10.17 | 2020-1 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2020. 3. 1) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원(서울) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 30개 학과 → 총 32개 학과, 입학정원 132명> ▶ 학과 신설 : 글로벌문화콘텐츠학과, 지능정보공학과 <박사 : 총 34개 학과 → 총 36개 학과, 입학정원 101명> ▶ 학과 신설 : 국가안보학과, 지능정보공학과 • 일반대학원(천안) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 15개 학과 → 총 14개 학과, 입학정원 70명> ▶ 학과 폐지 : 디자인예술·문화학과 <박사 : 총 11개 학과, 입학정원 10명> ▶ 학과 신설 : 영화영상학과 ▶ 학과 폐지 : 디자인예술·문화학과 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 11개 전공, 입학정원 60명> ▶ 학과 폐지 : 사회복지학과 • 상담대학원 <석사 : 총 2개 학과, 입학정원 45명> ▶ 대학원 명칭변경 : 복지상담대학원 → 상담대학원 • 경영대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 40명> ▶ 학과 신설 : 기업경영관리학과 ▶ 학과 폐지 : 빅데이터융합경영학과 • 문화기술대학원 <석사 : 총 3개 학과 → 총 2개 학과, 입학정원 90명> ▶ 학과 폐지 : 글로벌문화콘텐츠학과 |
| 2019.10.31 | 서울캠퍼스 부설연구기관 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 디앤에이 랩 |
| 2019.11.15 | 2019학년도 위원회 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 대학기본역량진단준비위원회(교육부 3주기 기본역량진단평가 대비 총괄 조직) |
| 2019.11.26 | 2019년 2주기 한국대학평가원 대학기관평가인증(5년) 획득 |
| 2020.01.01 | 2020년도 태국 마하사라캅 세종학당, 인도 첸나이 세종학당, 카자흐스탄 심켄트 세종학당, 라오스 비엔티안 세종학당(2020.06.10.) 운영 |
| 2020.01.16 | 중국 Sanda University와 학술교류 협정체결 |
| 2020.02.24 | 2019학년도 행정조직 개편(5차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설, 소속변경) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 상명소셜임팩트센터(SSIC) 신설 ▶ 총장직속 기획조정처 산하 홍보팀 폐지(각 캠퍼스 대외협력처 대외교류협력팀으로 업무 이관) ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 대외협력처 산하 대외교류협력팀 → 커뮤니케이션팀(변경) ▶ 총장직속 기획조정처 산하 홍보팀 산하 디자인센터 → 서울캠퍼스 대외협력처 산하로 소속변경 |
| 2020.03. | 대학일자리센터 사업선정 |
| 2020.04.01 | 2020학년도 행정조직 개편(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 대학기본역량진단준비위원회 산하 기본역량진단 실무1팀, 실무2팀, 실무3팀 신설(교육부 3주기 기본역량진단평가 대비 실무 조직) |
| 2020.04.02 | 천마산수련원 2~5동 (각 지상2층, 지하1층, 89평) 준공 |
| 2020.05.13 | 2021 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2021. 3. 1) [서울캠퍼스] <5개 단과대학, 32개 모집단위(7개 학부(22개 전공), 5개 학부, 8개 학과), 입학정원 1,379명> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학[1개 학부(3개 전공), 2개 학부, 2개 학과, 정원 253 → 261명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부(90) : 역사콘텐츠전공(35), 지적재산권전공(25), 문헌정보학전공(30) ▶ 공간환경학부(44 → 48), 행정학부(공공인재학부에서 명칭변경 55 → 59), 가족복지학과(30), 국가안보학과(34) • 사범대학[4개 학과, 정원 156명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육과(36) • 경영경제대학[2개 학부, 2개 학과, 정원 227 → 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(68 → 72), 경영학부(85 → 89), 글로벌경영학과(73), 융합경영학과(1) • 융합공과대학[3개 학부(13개 전공), 정원 431 → 492명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능·데이터융합학부(신설 120) : 휴먼지능정보공학전공(75), [핀테크전공, 빅데이터융합전공, 스마트생산전공(신설 45)] ▶ SW융합학부(243) : 컴퓨터과학전공(90), 전기공학전공(32 → 36), 지능IOT융합전공(신설 32), 게임전공(35), 애니메이션전공(23), 한일문화콘텐츠전공(27) ▶ 생명화학공학부(129) : 생명공학전공(39 → 43), 화학에너지공학전공(39 → 43), 화공신소재전공(39 → 43) • 문화예술대학[3개 학부(6개 전공), 1개 학부, 정원 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식의류학부(57) : 식품영양학전공(31), 의류학전공(26) ▶ 스포츠무용학부(64) : 스포츠건강관리전공(33), 무용예술전공(31) ▶ 미술학부(55) : 조형예술전공(22), 생활예술전공(33) ▶ 음악학부(59) [천안캠퍼스] <5개 단과대학, 25개 모집단위(4개 학부(23개 전공), 1개 학부, 12개 학과), 입학정원 1,367명> <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(7개 전공), 정원 180 → 186명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌지역학부(180 → 186) : 한국어언어문화전공(32 → 33), [일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공(148 → 153)] • 디자인대학[1개 학부(7개 전공), 정원 189 → 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(189 → 215) : [커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인더스트리얼디자인전공(189 → 195)], AR·VR미디어디자인전공(신설 20) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 예술대학[1개 학부(7개 전공), 정원 212 → 220명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술학부(212 → 220) : 영화영상전공(30 → 31), 연극전공(23 → 24), 무대미술전공(42 → 43), 사진영상미디어전공(30 → 31), 디지털만화영상전공(45 → 47), 문화예술경영전공(22 → 23), 디지털콘텐츠전공(20 → 21) • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 1개 학부, 3개 학과, 정원 290 → 296명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌금융경영학부(66 → 68), 식물식품공학과(40 → 41), 그린스마트시티학과(신설 42), 간호학과(62) ▶ 스포츠융합학부(80 → 83) : [스포츠경영전공, 사회체육전공(80)] • 공과대학[9개 학과, 정원 434 → 450명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전자공학과(45 → 47), 소프트웨어학과(45 → 47), 스마트정보통신공학과(73 → 75), 경영공학과(38 → 39), 그린화학공학과(50 → 52), 건설시스템공학과(38 → 39), 정보보안공학과(45 → 47), 시스템반도체공학과(50 → 52), 휴먼지능로봇공학과(50 → 52) |
| 2020.05.28 | 2020년 고교교육 기여대학 지원사업 선정 |
| 2020.06.03 | 서울캠퍼스 부설연구기관 설치 <ul style="list-style-type: none"> • 스포츠정보연구소 |
| 2020.06.19 | 국제언어문화교육원-상해해양대학교 외국어대학 해외 실습기지 협약체결 |
| 2020.08.05 | 중국 Qingdao Harbour Vocational & Technical College와 학술교류 협정체결 |
| 2020.09.01 | 2020학년도 행정조직 개편(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 대학혁신추진단 산하 대학혁신추진팀 산하 대학비대면교육긴급지원사업단 신설(대학 비대면 교육 긴급 지원사업 신청 및 추진) |
| 2020.09.21 | 영국 University of Leeds와 학술교류 협정체결 |
| 2020.09.23 | 2020학년도 행정조직 개편(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(폐지) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 국고사업추진위원회 폐지(대학혁신위원회로 업무 이관) |
| 2020.10.01 | 「녹색 융합기술 인재 양성 특성화대학원」 지원사업 선정 |
| 2020.10.06 | 2020학년도 행정조직 개편(4차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 융합공과대학 산하 소프트웨어교육센터 → 소프트웨어융합교육센터(변경) |
| 2020.11.03 | 2020학년도 행정조직 개편(5차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 대외협력처 산하 국제관계센터 신설(국제적 위상 향상 및 경쟁력 강화) |
| 2020.11.09 | 2021-1 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2021. 3. 1) <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원(서울) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 32개 학과, 입학정원 132명> ▶ 학과 신설 : 화학에너지공학과 ▶ 학과 폐지 : 화학과 <박사 : 총 36개 학과, 입학정원 101명> |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 화학에너지공학과 ▶ 학과 폐지 : 화학과 • 일반대학원(천안) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 14개 학과, 입학정원 50명> ▶ 학과 신설 : 그린스마트시티학과 ▶ 학과 폐지 : 환경조경학과 <박사 : 총 14개 학과, 입학정원 20명> ▶ 학과 신설 : 그린스마트학과, AR·VR미디어디자인학과, 첨단예술융합학과 • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 11개 전공, 입학정원 60명> • 상담대학원 <석사 : 총 2개 학과, 입학정원 45명> • 경영대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 40명> • 문화기술대학원 <석사 : 총 2개 학과, 입학정원 90명> |
| 2020.12.03 | 중국 Changchun Guanghua University와 학술교류 협정체결 |
| 2020.12.11 | 2020학년도 행정조직 개편(6차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 상명소셜임팩트센터(SSIC) 산하 상명소셜임팩트센터(SSIC) 운영팀(서울/천안) 신설(업무 효율성 향상을 위한 신설) |
| 2020.12.20 | 중국 China University of Petroleum와 학술교류 협정체결 |
| 2021.01.01 | 2021년도 태국 마하사라캄 세종학당, 인도 첸나이 세종학당, 라오스 비엔티안 세종학당 운영사업 |
| 2021.03.01 | 2021학년도 행정조직 개편(1차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설, 통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 직속기관 정보통신처 정보통신팀(서울/천안) → 정보통신팀으로 통합 ▶ 천안캠퍼스 교무처 산하 교육지원팀 신설 ▶ 서울캠퍼스 산학연구처 산하 창업지원센터 → 창업지원센터(창업지원팀)으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 산학연구처 산하 창업지원센터 → 창업지원센터(창업보육팀)으로 변경 ▶ 서울캠퍼스 기타기관 상명행복어린이집 → 총무처 산하로 소속변경 |
| 2021.03.03 | 2021년 「대학박물관 진흥지원 사업」 전시부문 참여관 선정 |
| 2021.04.08 | 서울캠퍼스 부설연구기관 폐지 <ul style="list-style-type: none"> • 상명국제개발전략연구소 |
| 2021.05.01 | 2021학년도 행정조직 개편(2차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 천안캠퍼스 계당교양교육원(분원) → 계당교양교육원으로 변경 |
| 2021.05.03 | 디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학사업 (바이오헬스 분야/지능형로봇 분야) 선정 |
| 2021.05.11 | 2021년 고교교육 기여대학 지원사업 선정 |
| 2021.05.13 | 중국 Linyi University와 학술교류 협정체결 |
| 2021.05.13 | 2021학년도 행정조직 개편(3차) <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(신설) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 교육혁신원 산하 바이오헬스 혁신공유대학 사업단 및 지능형로봇 혁신공유대학 사업단 신설 |
| 2021.06.01 | <p>2021학년도 행정조직 개편(4차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(통합, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 및 천안캠퍼스 대외협력처 → 서울캠퍼스 대외협력처로 통합 ▶ 서울캠퍼스 및 천안캠퍼스 커뮤니케이션팀 → 서울캠퍼스 커뮤니케이션팀으로 통합 ▶ 서울캠퍼스 국제학생지원팀 → 국제학생지원팀(서울)으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 국제학생지원팀 → 국제학생지원팀(천안)으로 변경 및 서울캠퍼스 대외협력처 산하로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 외국인유학생상담센터 → 외국인유학생상담센터(서울)으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 외국인유학생상담센터 → 외국인유학생상담센터(천안)으로 변경 및 서울캠퍼스 대외협력처 산하로 소속변경 |
| 2021.06.03 | <p>2021-2 대학원 학과 개편(2021. 9. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 경영대학원 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 변경 : 글로벌부동산학과 → 부동산학과 |
| 2021.07.01 | <p>2021학년도 행정조직 개편(5차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(폐지) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 대학기본역량진단준비위원회 및 실무1,2,3팀 폐지 ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 대학혁신추진단 산하 대학비대면교육긴급지원사업단 폐지 ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 연구·산학혁신원 산하 연구·산학혁신센터 폐지 ▶ 총장직속 대학혁신위원회 산하 경영혁신원 산하 경영혁신센터 폐지 |
| 2021.07.26 | <p>2022 대학 학생정원 조정 및 학과 개편(2022. 3. 1)</p> <p>[서울캠퍼스]</p> <p><5개 단과대학, 32개 모집단위(7개 학부(22개 전공), 5개 학부, 8개 학과), 입학정원 1,379명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 인문사회과학대학[1개 학부(3개 전공), 2개 학부, 2개 학과, 정원 261명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인문콘텐츠학부(90) : 역사콘텐츠전공(35), 지적재산권전공(25), 문헌정보학전공(30) ▶ 공간환경학부(48), 행정학부(59), 가족복지학과(30), 국가안보학과(34) • 사범대학[4개 학과, 정원 156명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어교육과(45), 영어교육과(45), 교육학과(30), 수학교육과(36) • 경영경제대학[2개 학부, 2개 학과, 정원 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 경제금융학부(72), 경영학부(89), 글로벌경영학과(73), 융합경영학과(1) • 융합공과대학[3개 학부(13개 전공), 정원 492명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지능·데이터융합학부(120) : 휴먼지능정보공학전공(75), [핀테크전공, 빅데이터융합전공, 스마트생산전공(45)] ▶ SW융합학부(243) : 컴퓨터과학전공(90), 전기공학전공(36), 지능IOT융합전공(32), 게임전공(35), 애니메이션전공(23), 한일문화콘텐츠전공(27) ▶ 생명화학공학부(129) : 생명공학전공(43), 화학에너지공학전공(43), 화공신소재전공(43) • 문화예술대학[3개 학부(6개 전공), 1개 학부, 정원 235명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외식의류학부(57) : 식품영양학전공(31), 의류학전공(26) ▶ 스포츠무용학부(64) : 스포츠건강관리전공(33), 무용예술전공(31) ▶ 미술학부(55) : 조형예술전공(22), 생활예술전공(33) ▶ 음악학부(59) |

| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|---|
| | <p>[천안캠퍼스]</p> <p><5개 단과대학, 25개 모집단위[4개 학부(23개 전공), 1개 학부, 12개 학과], 입학정원 1,367명></p> <ul style="list-style-type: none"> • 글로벌인문학부대학[1개 학부(7개 전공), 정원 186명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌지역학부(186) : 한국언어문화전공(33), [일본어권지역학전공, 중국어권지역학전공, 영어권지역학전공, 프랑스어권지역학전공, 독일어권지역학전공, 러시아어권지역학전공(153)] • 디자인대학[1개 학부(7개 전공), 정원 215명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인학부(215) : [커뮤니케이션디자인전공, 패션디자인전공, 텍스타일디자인전공, 스페이스디자인전공, 세라믹디자인전공, 인터스트리얼디자인전공(195)], AR·VR미디어디자인전공(20) • 예술대학[1개 학부(7개 전공), 정원 220명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 예술학부(220) : 영화영상전공(31), 연극전공(24), 무대미술전공(43), 사진영상미디어전공(31), 디지털만화영상전공(47), 문화예술경영전공(23), 디지털콘텐츠전공(21) • 융합기술대학[1개 학부(2개 전공), 1개 학부, 3개 학과, 정원 296명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 글로벌금융경영학부(68), 식물식품공학과(41), 그린스마트시티학과(42), 간호학과(62) ▶ 스포츠융합학부(83) : [스포츠경영전공, 사회체육전공(83)] • 공과대학[9개 학과, 정원 450명] <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전자공학과(47), 소프트웨어학과(47), 스마트정보통신공학과(75), 경영공학과(39), 그린화학공학과(52), 건설시스템공학과(39), 정보보안공학과(47), 시스템반도체공학과(52), 휴먼지능로봇공학과(52) |
| 2021.08.31 | 2021년 대학기본역량진단 - 일반재정지원대학 선정(2022 ~ 2024) |
| 2021.09.27 | 제14대 총장 홍성태 박사 취임 |
| 2021.09.27 | <p>2021학년도 직제 및 행정조직 개편(6차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 직제 개편(신설, 변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 기획부총장 직제 신설 ▶ 서울캠퍼스 부총장 → 서울캠퍼스 교학부총장으로 변경 ▶ 천안캠퍼스 부총장 → 천안캠퍼스 교학부총장으로 변경 • 편제 개편(변경, 소속변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 대외협력처 → 직속기관으로 소속변경 ▶ 직속기관 기획조정처 → 기획부총장 산하로 소속변경 ▶ 직속기관 정보통신처 → 기획부총장 산하로 소속변경 ▶ 서울캠퍼스 부총장 산하 총무처 → 총무처(서울)로 변경 및 기획부총장 산하로 소속변경 ▶ 천안캠퍼스 부총장 산하 총무처 → 총무처(천안)로 변경 및 기획부총장 산하로 소속변경 |
| 2021.11.05 | <p>2022-1 대학원 학생정원 조정 및 학과 개편(2021. 3. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 일반대학원(서울) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 31개 학과, 입학정원 132명> ▶ 학과 폐지 : 데이터사이언스학과 <박사 : 총 36개 학과, 입학정원 101명> ▶ 학과 신설 : 헬스케어융합비즈니스학과 ▶ 학과 폐지 : 데이터사이언스학과 • 일반대학원(천안) <ul style="list-style-type: none"> <석사 : 총 15개 학과, 입학정원 50명> ▶ 학과 신설 : 간호학과 <박사 : 총 14개 학과, 입학정원 20명> |

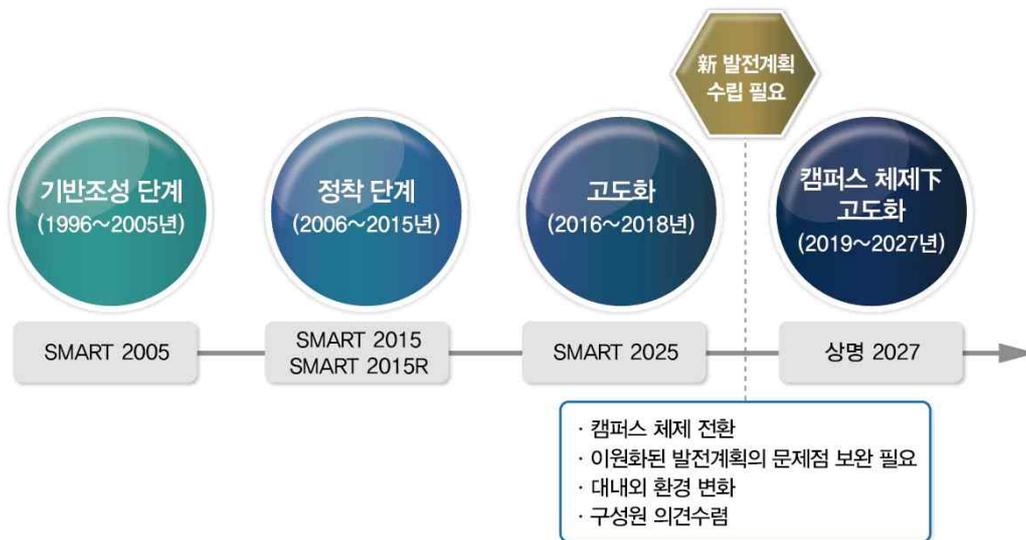
| 시 기 | 주 요 내 용 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 교육대학원 <석사 : 총 1개 학과 11개 전공, 입학정원 60명> • 통합심리치료대학원 <석사 : 총 3개 학과, 입학정원 45 → 43명> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대학원 명칭변경 : 상담대학원 → 통합심리치료대학원 ▶ 학과 신설 : 예술심리치료학과 • 경영대학원 <석사 : 총 4개 학과, 입학정원 40 → 45명> • 문화기술대학원 <석사 : 총 2개 학과, 입학정원 90 → 87명> |
| 2021.11.08 | 학교법인 상명학원 이사장 구기현 박사 취임 |
| 2022.01.01 | <p>2021학년도 행정조직 개편(7차)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 편제 개편(폐지, 변경) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서울캠퍼스 산학연구처/산학협력단 산하 캠퍼스타운사업단 폐지 ▶ 서울캠퍼스 평생교육원 산하 상명대-은평구 평생학습관 폐지 ▶ 서울캠퍼스 학생경력개발처 산하 인권센터(양성평등상담소/인권상담소) → 서울캠퍼스 부총장 산하 인권센터(양성평등상담소)로 변경 ▶ 천안캠퍼스 학생경력개발처 산하 인권센터(양성평등상담소/인권상담소) → 천안캠퍼스 부총장 산하 인권센터(양성평등상담소)로 변경 |
| 2022.01.00 | <p>2022-1 대학 학과 개편(2022. 3. 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 천안캠퍼스 공과대학 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 학과 신설 : 지능형로봇학과(입학정원 0명) |

2022학년도 상명대학교 요람

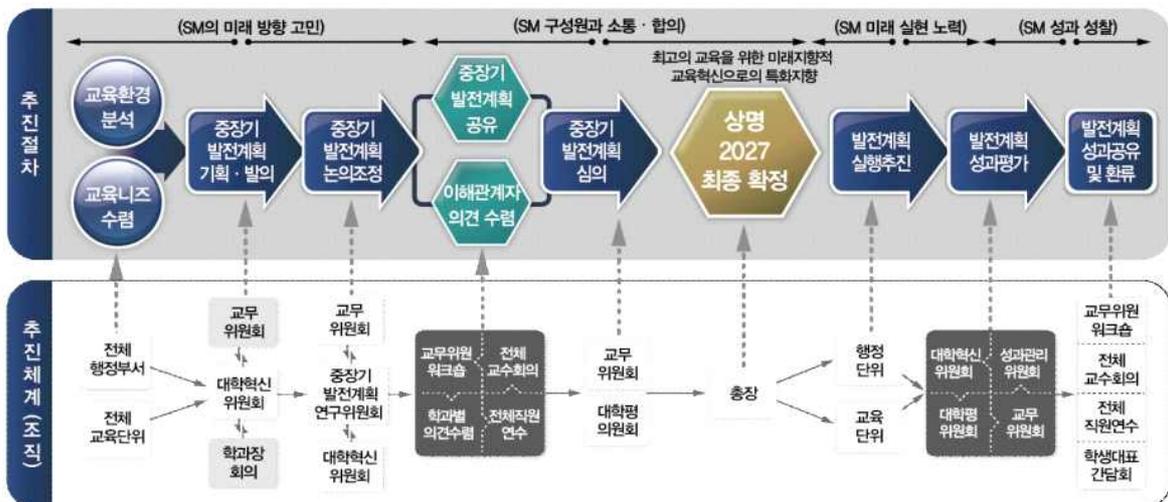
Ⅱ. 중장기 발전계획

□ 중장기발전계획 『상명 2027』의 필요성

- 우리 대학은 1937년 상명고등기예학원으로 출발하여 2019년 현재 명실상부한 4년제 종합대학으로 성장하였고, 설립 당시부터 '진리·정의·사랑을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재양성'을 교육이념으로 고등교육기관으로서의 사명을 충실히 수행하여 왔음.
- 우리 대학은 그동안의 노력을 바탕으로 중장기발전계획 제1단계(기반조성단계)인 『SMART 2005』(1996)와 제2단계(정책단계)인 『SMART 2015』(2006), 『SMART 2015R』(2011)를 성공적으로 마무리하였고, 제3단계(고도화)인 『SMART 2025』(2016)를 캠퍼스 체제로의 전환과 함께 4차 산업혁명시대의 요구에 부응하기 위해 서울과 천안 캠퍼스 각각의 중장기발전계획을 하나로 통합하고 내용을 개편함.
- ▷ 기존 중장기발전계획 『SMART 2025』에서는 양 캠퍼스의 발전전략 내용 및 핵심성과지표 등이 상이하여 발전계획의 집중적인 추진과 체계적인 관리에 어려움이 있었음.
- ▷ 대내외 환경의 급격한 변화로 대학의 경쟁력 제고를 위해 새로운 대학혁신지원 시스템의 구축 필요성이 제기됨.



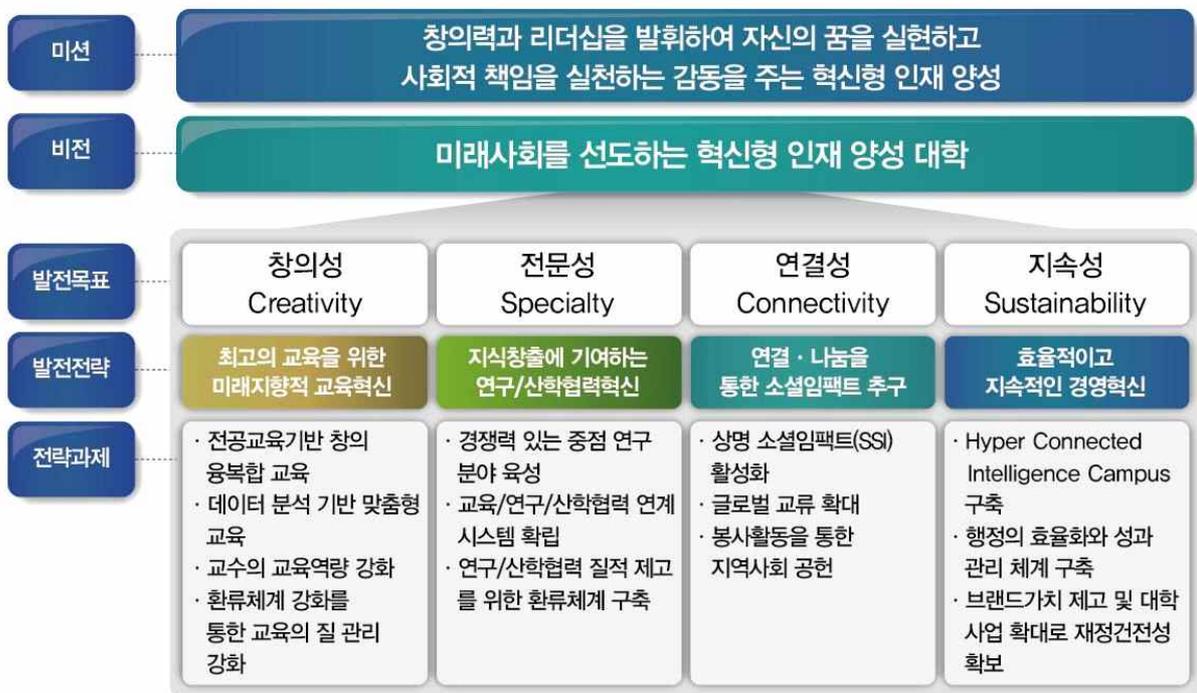
- 우리 대학은 중장기 발전계획의 목표 설정 시 대학구성원의 의견을 수렴하고 적극적으로 반영함. 또한 미래전략위원회, 중장기 발전계획수립위원회를 중심으로 대내외 환경·내부 역량 및 교육수요자의 요구를 분석하고, 학교 구성원과 외부 이해관계자들로부터 본교의 미래 방향에 대한 폭 넓은 의견을 수렴하는 과정을 거쳐 중장기 발전계획 『상명 2027』을 수립함.



□ 중장기발전계획 『상명 2027』 체계

- 우리 대학은 '미래사회를 선도하는 혁신형 인재 양성 대학'을 혁신비전으로 설정함.
 - ▷ 미래사회는 창의적 활동에서 큰 부가가치가 창출될 것이므로 창의력 발휘가 중요하며 지식인으로서 미래사회를 선도하기 위해서는 리더십이 필수적으로 요구됨.
 - ▷ 상명교육을 통해 상명인은 자신의 꿈을 실현할 뿐 아니라 사회적 책임을 완수함으로써 이웃과 사회에 감동을 선사하게 됨.
 - ▷ 이에 해당하는 인재를 '감동을 주는 혁신형 인재'라 하고 이러한 인재 양성을 우리 대학의 혁신비전으로 삼음.

- 우리대학은 2019년 중장기 발전계획 SMART 2025의 개선을 통해 비전과 발전목표, 전략과제들과 세부 실행 프로그램들을 수립한 『상명2027 (2019-2027)』을 새롭게 구축, 13개의 전략과제별 24개 세부 사업을 추진함.



- 중장기발전계획 『상명 2027』의 미션은 다음과 같은 의미를 지니고 있음.

『상명 2027』 미션 해설

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

□ 『상명 2027』 전략과제와 실행과제

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

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

최고의 교육을 위한 미래 지향적 교육혁신

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

가치창출에 기여하는 연구/산학협력 혁신

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

연결 · 나눔을 통한 소셜임팩트 추구

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

효율적이고 지속적인 경영혁신

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

2022학년도 상명대학교 요람

Ⅲ. 전공 교육과정

인문사회과학대학

소 개

본 대학은 인간과 인류 문화에 관한 다양한 측면을 연구하는 인문과학과 인간 사회의 여러 현상을 설명하려는 경험과학인 사회과학을 전공으로 하는 학과로 구성되어 있다. 신뢰받는 지성인 · 창의적인 전문인 · 정의로운 민주시민이라는 목표 하에 각 학과들의 교육목표가 상호 연계되어 있다. 현재 본 대학에는 역사콘텐츠전공, 지적재산권전공, 문헌정보학전공이 포함된 인문콘텐츠학부, 공간환경학부, 행정학부 및 가족복지학과, 국가안보학과 등 총 7개 교육단위가 있다.

연 혁

- 1983년 상명여자대학 인문사회학부 인가. 인문학 분야의 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과와 4개 학과와 사회과학분야의 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과와 5개 학과 등 9개 학과로 출발
- 1983년 상명여자대학 인문사회학부 인가. 인문학 분야의 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과, 사학과와 4개 학과와 사회과학분야의 지리학과, 행정학과, 경제학과, 경영학과, 도서관학과와 5개 학과
- 1985년 영어영문학과, 불어불문학과, 일어일문학과는 천안캠퍼스로 이전
- 1987년 종합대학교로 승격되면서 상명여자대학교 인문사회과학대학으로 개편
- 1993년 도서관학과는 문헌정보학과로 명칭이 변경. 경제학과(야) 신설
- 1994년 행정학과(야) 신설
- 1995년 문헌정보학과(야) 및 무역학과(야) 신설
- 1996년 남녀공학으로 전환되면서 상명대학교 인문사회과학대학로 변경. 아동복지학과(야) 개설
- 1998년 아동복지학과(야)는 가족복지학과(야)로 명칭 변경
- 1999년 학부제가 실시되면서 인문사회과학대학은 사회과학부의 사학, 지리학, 문헌정보학 전공과 경상행정학부의 경제학, 경영학, 행정학, 무역학 전공으로 개편. 지리정보시스템(GIS) 연계전공 신설. 가족복지학과(야)가 가족복지학 전공(주)으로 전환되면서 자연과학대학 생활환경학부로 소속대학 변경
- 2000년 무역학전공이 국제통상학전공으로 명칭 변경
- 2002년 경상행정학부는 경제학전공, 국제통상학전공의 경제통상학부, 경영학부, 법학과 및 행정학과로 개편

| | |
|-------|---|
| 2005년 | 역사문화콘텐츠 연계전공 신설 |
| 2007년 | 사학전공은 역사콘텐츠전공으로 명칭 변경. 역사문화콘텐츠 연계전공은 문화콘텐츠전공으로 명칭 변경 |
| 2009년 | 학과제로 전환하면서 경제학과, 국제통상학과와 경영학부가 경영대학으로 분리 독립. 인문사회과학대학은 기존의 역사콘텐츠학과, 지리학과, 문헌정보학과, 법학과와 행정학과의 5개 학과에 자연과학대학 소속이었던 가족복지학과가 편입되고 저작권보호학과가 신설되어 총 7개 학과로 개편 |
| 2010년 | 저작권보호학과는 융복합특성화 대학으로 소속대학 변경 |
| 2012년 | 공공관리학부가 신설되어 법학전공과 행정학 전공이 소속 |
| 2013년 | 공공관리학부가 폐지되어 법학과와 행정학과로 분리됨. 저작권보호학과가 지적재산권학과로 명칭 변경하여 인문사회과학대학으로 복귀함 |
| 2015년 | 대학구조개혁으로 법학과와 행정학과가 공공인재학과로 통합됨. 사범대학 소속이었던 일어교육과가 한일문화콘텐츠학과로 명칭이 변경되어 인문사회과학대학으로 편입. 지적재산권학과는 콘텐츠저작권학과로 명칭을 변경하여 ICT융합대학으로 소속대학 변경. 빅데이터과학 연계전공과 영유아체육과건강교육 연계전공 신설. 지리정보시스템 연계전공은 공간정보빅데이터 연계전공으로 명칭 변경 |
| 2017년 | 학과 편제 개편으로 인문콘텐츠학부가 신설됨. 콘텐츠저작권학과는 지적재산권학과로 명칭을 변경하여 역사콘텐츠학과, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과와 함께 인문사회과학대학 인문콘텐츠학부로 편입. 지리학과와 소비자주거거학과(주거)가 공간환경학부로 통합됨. 공공인재학과는 행정학부로 개편. 군사학과는 국가안보학과로 명칭을 변경하여 인문사회과학대학으로 편입. 아동청소년상담 연계전공 신설. |
| 2020년 | 한일문화콘텐츠학과가 융합공과대학으로 소속대학 변경. 디지털인문정보융합전공 신설 |
| 2021년 | 공공인재학부가 행정학부로 개편됨 |

교육목표

문화와 가치를 탐구하여 사회 건설에 기여하는 인간교육을 실시하고, 사회의 여러 현상에 관한 최신 이론을 연구하는 전문교육을 통하여 국제화 사회 및 정보화 사회에 기여할 수 있는 전문인을 육성한다.

이를 구체화하면 아래와 같다.



학위과정

| 학과명 | | 학사과정 | 석사과정 | 박사과정 | 기타 |
|-----------------|---------|--------|------------------|------------------|----------------|
| 인문 콘텐츠 학부 | 역사콘텐츠전공 | ● | | | |
| | 지적재산권전공 | ● | ● | ● | 학석사과정 석박사과정 |
| | 문헌정보학전공 | ● | ● | ● | |
| 공간환경학부 | ● | | ● (지리학과) | ● (지리학과) | |
| | | | ● (글로벌생활환경학과) | ● (글로벌생활환경학과) | |
| 행정학부 | ●(행정학) | ●(행정학) | ●(행정학) | | |
| 가족복지학과 | ● | ● | ● | | |
| 국가안보학과 | ● | ● | ● | | |

인문콘텐츠학부

교육목표

상명대학교 인문콘텐츠학부는, 인문사회과학의 다양한 분과 학문들을 깊이 있고 폭넓게 공부하고, 이를 바탕으로 변화하는 시대와 사회의 요구에 부응하는 창의적인 결과물을 만들어 낼 수 있는 다양한 방법과 전문성까지 함께 익히는 곳입니다.

역사콘텐츠전공은 역사학을 바탕으로 역사와 문화를 창의적으로 활용하여 시대의 요청에 부응할 수 있는 인문학 소양을 갖춘 인재의 육성을 목표로 하여, 역사 연구와 역사 교육 분야의 다양한 전문가들과 역사 콘텐츠 기획전문가와 문화유산 콘텐츠 기획 전문가 등을 양성하고 있습니다.

지적재산권전공은 저작권, 특허권, 상표권 등 지적재산권 관련법과 경영, 기술 표준화를 선도하며, 지적재산권 보호와 관련된 융합형 실용주의, 글로벌 수준의 전문 인재를 양성함으로써, 공정한 지적재산권의 유통을 활성화하고 선진문화사회 발전에 기여하기 위해 노력하고 있습니다.

문헌정보학전공은 정보의 전문적 지식과 소양을 갖춘 정보전문가를 교육하며, 현장감 있는 교육과 첨단 정보기술 습득을 통한 실무형 정보전문가를 양성하고, 각 분야의 정보 및 문헌을 처리하기 위한 학제적 연구와 응용을 위해 인접학문 또는 응용학문에 대한 체계적인 지식을 쌓는데 목표를 두고 있습니다.

역사콘텐츠전공

교육목표

역사를 깊이 있게 이해하고 창의적으로 해석하는 능력을 키우면서, 역사학 지식을 콘텐츠화하는 능력을 배양하는 교육을 시행한다.

이와 같은 목적을 달성하기 위한 실행목표는 다음과 같다.

1. 역사학을 중심으로 관련 인문학 분야의 지식을 심도 있게 이해하고 창의적으로 해석하는 능력을 키운다.
2. 역사학의 바탕 위에서 역사학 지식을 다양하게 활용할 수 있는 능력을 배양한다.
3. 역사적 지식의 콘텐츠화에 필요한 멀티미디어 및 정보통신 응용기술을 갖추도록 유도한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAA1112 | 중국의역사와문화 | Chinese History and Culture | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAA9009 | 역사학의이해 | Introduction to the studies of History | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAA6005 | 한국사사료강독과DB활용 | Primary Sources Reading Seminar for Korean History Texts | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAA6016 | 역사콘텐츠입문 | Introduction to History Content | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAA9230 | 서양고대사 | Ancient History of Western World | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 7.0 | 1.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA6015 | 한국고대사 | History and Cultural Heritage of the Ancient Korea | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA6019 | 서양사사료강독과DB활용 | Readings of Western Historical Sources | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA9001 | 일본고중세사 | History and Cultural Heritage of Ancient and Medieval Japan | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA9007 | 근대중국과세계질서 | Modern China and the World System | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA9211 | 한국사특강 | Korean History and Cultural Heritage | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA9233 | 인물로보는중국사 | Character History of China | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 15.0 | 1.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAA6017 | 한국중세사 | History and Cultural Heritage of Medieval Korea | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAA9004 | 일본의문화와생활 | Contents Application of Everyday Life Culture of Japanese | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAA9216 | 전통중국과동아시아 | Traditional Chinese and East Asia | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAA9231 | 서양중세사 | Medieval History of Western World | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAA9232 | 디지털문화유산과인공지능 | Digital Heritage and A.I. | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| 학 년 합 계 | | | | | | | 13.0 | | 12.0 | 1.0 | |
|---------|----|-----|-----|----------|-------------------|---|---------|------|------|------|------|
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAA0010 | 한국근세사 | History and Cultural Heritage of Early Modern Korea | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAA4201 | 서양근대사 | Modern History of Western World | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAA6008 | 영상역사학워크숍(캡스톤 디자인) | Workshop on Visual History(capstone design) | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAA6024 | 일본전통문화의이해 | Understanding of Japanese Traditional Culture | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFU0013 | 역사스토리텔링 | Storytelling on Historical materials | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 14.0 | | 11.0 | 3.0 | |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAA0009 | 한국근대사 | Modern Korean History and Cultural Heritage | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAA0013 | 한국대외관계사의제조명 | History of Relationality between Korea and Its Neighbors | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | Y | 2.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAA6012 | 인물로보는일본사 | Character History of Japan | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAA6028 | 서양현대사 | Contemporary History of Western World | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAA9214 | 박물관의이해와현장실습 | Understanding of Museum: Institutional Aspects and Practice | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAA9234 | 중국도시문화와생활 | Chinese Urban Culture and Life | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 16.0 | | 15.0 | 1.0 | |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAA6026 | 한국현대사 | Contemporary Korean History and Cultural Heritage | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAA9006 | 동아시아속의한일관계사 | Comparative History of Korea and Japan in East Asia | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAA9221 | 서울의역사와문화유산 | History and Cultural Heritage of Seoul | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAA9223 | 서양사의이해 | An Understanding of Western History | 역사콘텐츠전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFU0020 | 라키비움의이해 | An Understanding of the Larchiveum | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 14.0 | | 13.0 | 1.0 | |
| 33 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAA9222 | 현대중국의이해 | Understanding of modern China | 역사콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 | |
| 34 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAAA9225 | 현장실습(역사콘텐츠) | Field Training | 역사콘텐츠전공 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 | |
| 합 계 | | | | | | | 105.0 | | 82.0 | 23.0 | |

교과목해설

•HAAA1112 중국의역사와문화 (History and Culture of East Asia)

중국 역사상 중요한 의미를 갖는 정치, 사회, 문화 등 각 방면의 주요 문제를 주제별로 접근하여 살펴보고, 이를 통해 당시 시대상에 대한 이해를 돕는다.

The objective of this course is to raise ability to design and develop culture contents by synthetically comparing and considering various aspects of East Asia including politics, economy, society and culture with Korean history in priority.

•HAAA9009 역사학의이해 (Introduction to the studies of History)

이 과목은, 역사라는 것을 “있는 그대로의 사실”로 본질화(substantialize)시켜온 근대 역사학 연구의 인식론적 한계를 넘어, 우리가 “역사”라고 부르는 것이 과연 구체적으로 누구에 의해서, 어떤 시각에 입각해서, 어떤 역사적 맥락 속에서, 어떻게 역사화되는가 라는 근원적 질문들을 탐구하는 것을 목표로 한다.

This course is designed to examine how modern historiography in Japan and Korea have invented their “own” nation-ness by comparing their history with eurocentric “universal” model of historical development, in the

global context of nation-building and modernization of East Asia.

•HAAA2131 서양고중세사 (The Occidental World of The Ancient and Middle Ages and Its Cultural Heritage)

오늘날 서양 문화의 모태가 되는 고전고대 문화와 중세 문화의 탄생과 발전을 살펴봄으로써 서양 문명의 기원과 특성을 이해한다.

This course is designed to understand the characteristics and origins of Western civilization by examining the development of the ancient times and the middle ages.

•HAAA6005 한국사자료강독과DB활용 (Primary Sources Reading Seminar for Korean History Texts)

이 과목은 한국사를 연구하는 데에 가장 기초가 되는 자료들을 정확하게 이해하고 활용하는 방법을 익히는 것을 목표로 한다. 이 목표를 달성하기 위해, 이 수업에서는 한국사 관련 주요 자료와 연구논저들의 Digital Database들을 활용하는 방법을 배우고, 이를 통해 학생들이 직접 찾은 주요 자료들을 해석/강독하는 것을 배운다. 이 과정을 통해, 학생들로 하여금 한국사의 주요한 국면들을 보다 생생하게 이해하고 그 이해를 바탕으로 보다 구체적인 결과물을 만들어 낼 수 있는 능력을 기르게 하려는 것이다.

The goal of this course is to understand Korean history through various kind of primary sources. By reading those selected primary sources and understanding how to use them in the studies of history, this course will help students understand the unfolding of history more vividly.

•HAAA6016 역사콘텐츠입문 (Introduction to History Contents)

문화콘텐츠의 활성화에 따라 다양한 콘텐츠 개발에 대한 관심이 고양되고 있다. 특히 역사분야는 이러한 콘텐츠를 제공할 수 있는 무한한 가능성을 갖고 있다는 점에서 주목을 받고 있다. 현재 이루어지고 있는 문화콘텐츠 산업 및 지원의 현황을 파악하고 향후 어떤 방식으로 발전할 것인가를 모색하여 역사학도로서의 전망을 가져본다. 특히 사학 전공에서 역사콘텐츠 전공으로 전환한 의미를 확인한다.

Interest in content development variety is increased in response to activation of cultural contents. In particular, it has attracted attention in terms of the field history, and have infinite possibilities can provide such content. View the history as to have a vision and to seek to understand the current situation and support cultural content industry currently being performed, how the future development. I will confirm the meaning shifted to major content of history in major private school in particular.

•HAAA6015 한국고대사 (History and Cultural Heritage of the Ancient Korea)

이 강의는 한국 고대의 역사와 문화유산에 대한 전반적인 이해를 돕는데 그 목적이 있다. 이 강의에서는 한국 고대사회에 대한 이해를 통해 한국사의 전반적인 전개과정을 파악하는데 주력한다.

This course focuses on overall understanding the history and cultural heritage of the ancient Korea. This course is also designed to provide the students on this evolution of Korean history by understanding the ancient society.

•HAAA6019 서양사자료강독과DB활용 (Text Reading Seminar on the European History)

서양사의 주요 문헌과 자료의 원문을 읽음으로써 서양사의 이해를 심화하고 서구어, 특히 영어의 구사 능력을 증진한다.

This course is intended for those students who are eager to learn the Western history by reading its primary and secondary sources.

•HAAA9001 일본고중세사 (History and Cultural Heritage of Ancient and Medieval Japan)

일본의 고대와 중세를 중심으로 우리가 필요로 하는 일본의 사회, 문화, 정치, 경제 등 일본전통사회에 대한 기초

적인 문제를 고찰하고자 한다.

This course is designed to learn the history of the ancient and medieval Japan by surveying the society, culture, politics, and economy of the pre-modern Japan.

•HAAA9007 **근대중국과세계질서 (Understanding historical contents of East Asia)**

아편전쟁에서 개혁 개방에 이르기까지 중국의 정치사회적 변화 과정을 통해 근대 중국의 형성, 발전, 변화, 한계를 고찰하되 동아시아 질서의 구조적 변화를 함께 시야에 넣어 탐구한다.

The objective of this course is to raise ability to design and develop culture contents by synthetically comparing and considering various aspects of East Asia including politics, economy, society and culture with Korean history in priority.

•HAAA9211 **한국사특강 (Korean History and Cultural Heritage)**

오늘날 한국사회의 주요 쟁점에 대해 역사적 관점에서 집중 탐구함으로써 보다 실질적인 차원에서 한국의 현실을 이해하고 미래를 전망한다.

Understand the flow of Korean history and cultural heritage to develop Korean historical contents.

•HAAA4201 **서양근대사 (A Modern Western History and Its Cultural Heritage)**

절대왕정, 프랑스 대혁명, 산업혁명, 민족주의 등 근대 서양사의 주요 사건과 개념을 살펴보면서 근대 사회의 성립 과정을 탐구한다.

This course is designed to examine the formation of the modern Western culture by examining some key concepts such as absolute monarchy, the Great French Revolution, the Industrial Revolution, and nationalism.

•HAAA6017 **한국중세사 (History and Cultural Heritage of Medieval Korea)**

이 과목에서는, 먼저 해방 이후의 한국 역사학계가 강조해 온 고려시대사의 발전상과 그 문화유산을 살펴봄으로써, 한국사가 고대에서 중세로 발전해 가는 과정을 이해하는데 중점을 둔다. 이를 토대로 하여 궁극적으로는, 근대를 향한 한국사의 발전이라는 이러한 역사관과 그에 입각한 고려시대의 역사상이, 근대국민국가의 형성이라는 특정한 역사적 맥락에서 진행된 근대 한국역사학의 고려시대사(중세사) 연구의 산물이라는 점을 사학사적/지성사적 맥락에서 함께 살핀다.

This course is designed to examine how late ancient Korea evolved into medieval Korea focusing on political, social, economic, and cultural development of Koryu period. This course is also designed to provide the students with solid critiques on this evolution of Korean history by understanding the roles of modern Korean historiography within the context of nation-building in Korea.

•HAAA6022 **한국문화유산과디지털복원 (Digital Restoration of Korean Cultural Heritage)**

디지털 기술을 활용한 한국문화유산의 복원 방법, 즉 디지털 복원학에 대한 학습과 이를 박물관 전시와 각종 공연, 영상물 제작 등에 활용할 수 있는 역사콘텐츠 활용 능력을 함양한다.

This course is designed to learn the extensive knowledge on the restoration of the historical materials by using the digital technology about Korean Cultural Heritage.

•HAAA9004 **일본의문화와생활 (Contents Application of Everyday Life Culture of Japanese)**

일본인들의 의식주를 포함한 일상생활 문화와 풍속을 통하여 일본인의 가치관과 미의식에 대해 알아본다.

The goal of this course is to understand common views and aesthetics of Japanese people by exploring everyday life and culture of Japanese.

•HAAA9011 한국사의갈등구조와정변 (The Structure of Conflict in Korean History)

역사콘텐츠를 개발하기 위해 필요한 한국사 속의 갈등구조를 이해하고 그것이 가장 극적인 형태로 나타났던 정변을 분석해 본다.

Understand the conflicts that are shown in Korean history and then analyze the coup de tat to develop Korean historical contents.

•HAAA0010 한국근세사 (History and Cultural Heritage of Early Modern Korea)

이 과목에서는, 먼저 해방 이후의 한국 역사학계가 강조해 온 조선시대사의 발전상과 그 문화유산을 살펴봄으로써, 한국사가 중세에서 근대로 발전해 가는 과정을 이해하는데 중점을 둔다. 이를 토대로 하여 궁극적으로는, 근대를 향한 한국사의 발전이라는 이러한 역사관과 그에 입각한 조선시대의 역사상이, 근대국민국가의 형성이라는 특정한 역사적 맥락에서 진행된 근대 한국역사학의 조선시대사(근세사) 연구의 산물이라는 점을 사학사적/지성사적 맥락에서 함께 살핀다.

This course is designed to examine how medieval Korea evolved into early modern Korea focusing on political, social, economic, and cultural development of early Chosun period. This course is also designed to provide the students with solid critiques on this evolution of Korean history by understanding the roles of modern Korean historiography within the context of nation-building in Korea.

•HAAA0011 한국사 인물캐릭터 열전 (Biographies of Historical Character in Korea)

이 강의는 역사콘텐츠에 있어서 인물을 어떻게 분석하고 캐릭터를 설정할 것인가를 이해한다.

Understand how to analyze the historical characters.

•HAAA6008 영상역사학워크숍 (Workshop of History by Reflection)

스토리텔링을 통해 개발한 소재를 어떻게 영상으로 답아서 콘텐츠를 만드는지, 전 과정을 이해한다.

Understand all steps how to create contents by images that were developed storytelling.

•HAAA6024 일본전통문화의이해 (Understanding of Japanese Traditional Culture)

노, 가부키, 스모 등 일본의 대표적 전통 문화를 다양하게 분석하고 이러한 전통 문화가 현대 일본의 대중문화와 일본인의 의식구조와 어떠한 연계성을 가지고 있는지 고찰한다.

The purpose of this course is to understand major cultural assets of Japanese tradition within the context of Japanese history, and to think about how to make use of them for cultural content industry.

•HAAA6028 서양현대사 (A Contemporary Western History and Its Cultural Heritage)

제국주의, 양차 세계대전, 러시아혁명, 대공황, 파시즘, 냉전 등 20세기 서양사의 주요사건과 개념을 살펴보면서 현대 서양사회의 형성과 변화 과정을 탐구한다.

This course is designed to survey the Western history and culture of the 20th century by examining the major topics such as Imperialism, the 1st World War, the 2nd World war, Russian Revolution, Fascism, and Cold War.

•HAAA9214 박물관과문화재 (Understanding of Museum: Institutional Aspects and Practice)

박물관의 역사와 기획전시, 유물관리, 사회적 기능 등 박물관 제도의 포괄적인 측면에 대해서 다룬다. 특히 학교 주변의 박물관과 미술관을 탐방하여 현장 감각을 익히고 이론적인 학습의 기반을 쌓는다.

This course deals with history, exhibition, artifact preservation, societal roles and other general aspects of museum. We will be visiting museums and art galleries around the school area to obtain real life experience of theories learned inside classrooms

•HAFU0013 역사스토리텔링 (Historical Heritage and cultural Tourism)

역사적 사건이나 인물, 관련 문화유산을 대상으로 스토리텔링을 통해 다양한 역사콘텐츠로 활용하는 방안을 탐구한다. 이를 위해 스토리텔링 이론을 학습하고, 기존 역사 스토리텔링의 사례를 분석하여, 역사학의 연구성과를 대중들에게 널리 알리기 위한 스토리텔링 방안을 연구한다.

This course focuses on overall understanding the theory of storytelling and analyzing various historical storytelling such as exhibition, documentary, drama, movies, and digital art based on the historical heritages. This course is the foundation for developing the planning and producing of historical cultural content storytelling.

•HAAA0009 한국근대사 (Modern Korean History and Cultural Heritage)

한국 근대의 역사에 담긴 스토리들과 그것이 담긴 문화유산들을 이해한다.

Understand the stories of Korean modern history and its cultural heritage.

•HAAA0013 한국대외관계사의재조명 (History of Relationality between Korea and Its Neighbors)

이 과목은 한국사에서의 역대 왕조들과 그 이웃들의 관계를 일국사적 시각을 넘어서 거시적으로 살피는 것을 목표로 하며, 특히 양란 이전의 조선전기(15-16세기)에 조선이 그 이웃들과 맺었던 역동적인 관계성을 동아시아적인 맥락에서 파악하기 위해 노력한다. 또한 이러한 역사를 어떻게 지금의 현실에서 다양한 방법으로 유의미하게 활용할 수 있는가를 살핀다.

This course aims to teach how to look at the relationship between those dynasties in the Korean history and their neighbors beyond the nationalist frame, especially focusing on understanding dynamic relationship between Chosun and its neighbors such as Ming and Jurchens in 15-16th centurie

•HAAA6012 일본근세근현대사 (History and Cultural Heritage of Modern and Contemporary Japan)

에도 막부, 메이지-다이쇼-쇼와까지 일본 근현대 시기를 중심으로, 막번 체제의 형성과 일본이 개국하는 과3정에서 정치적 변동, 메이지 유신과 문명개화 등을 통해 일본이 추구한 서구화 정책의 내용과 본질이 무엇인지 살펴본다.

This course is designed to learn the history of the modern Japan by surveying Japan's policies of westernization.

•HAAA9216 전통중국과동아시아 (Life history and contents material)

중국 고대부터 청 말까지 중국 역사상 중요한 의미를 갖는 정치·문화적 변화와 사건을 재조명하고 이것이 동아시아 세계에 미친 영향을 고찰한다.

Students will study life history of food, clothing and shelter of Korean traditional society in detail by comparing with those of neighboring countries. In particular, the course focuses on Korean traditional food culture to build foundation for creating food culture contents.

•HAAA9223 서양사의이해 (Military History and Its Content Materials)

서양사 연구의 주요 쟁점을 선정해서 이 쟁점에 관한 학계의 연구와 논쟁을 탐구함으로써 서양사 이해도를 높인다.

This course is designed for those students who have an interest in military history in particular. The media of war films are used as an approach to knowledge on warfare and armed forces in history.

•HAAA9226 역사문화유산답사 (Field Study Trip to Historical and Cultural Heritage)

답사를 통해 역사와 문화가 스며있는 구체적인 유물·유적을 공부하도록 하기 위한 수업이다. 또한 학생들이 답사에서 배우고 경험한 내용을 평가하고 답사참여도를 제고하기 위한 수업이다.

Field Survey of Historic Sites This subject is designed to have a high degree of understanding about history and its heritages by visiting the historic sites of great importance.

•HAAA6026 한국 현대사 (Contemporary Korean History and Cultural Heritage)

한국 현대의 역사에 담긴 여러 이야기들과 그것에 담긴 문화유산들을 이해한다.
Understand the stories of Korean contemporary history and its cultural heritage.

•HAAA6027 서양의역사와영화 (Arts of the Western World and Its Content Materials)

서양사의 주요 사건이나 인물을 주제로 삼은 영화를 감상하고 그 영화의 내용, 해석, 기법에 관해 토론을 하면서 서양사 전반과 개별 사건 및 인물의 이해도를 높인다.

This course is designed for those students who have an interest in a general art history of the Western world. The focus is placed on the history of paintings, architecture, sculpture, and so on.

•HAAA9221 서울의역사와그유산들 (History and Cultural Heritage of Seoul)

이 과목은 우리의 일상적 삶의 시공간적 무대가 되고 있는 서울의 지역사회가 여전히 품고 있는 역사적/문화적 유산을 구체적으로 이해하는 것을 목표로 하며, 주로 서울에 많이 남아 있는 조선시대와 근대의 문화유산과 그것에 반영되어 있는 당대의 역사적 맥락을 중점적으로 살펴본다.

The goal of this course is to make the students understand history of Chosun and History of modern Korea by particularly experiencing Seoul's historical and cultural heritage that has still been inherited and represented at the local communities in Seoul metropolitan area.

•HAFU0020 라키비움의이해(An Understanding of the Larchiveum)

기록 관리의 사회·문화적 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 기록물의 평가, 입수, 인증, 보존, 접근점 제공 등 기록 관리 분야의 이론, 실제, 현안에 대하여 학습하여, 향후 기록관리 전문가로 진출하였을 때 필요한 기본 지식과 태도를 갖추 수 있도록 한다.

This course is designed to examine how medieval Korea evolved into early modern Korea focusing on political, social, economic, and cultural development of early Chosen period. This course is also designed to provide the students with solid critiques on this evolution of Korean history by understanding the roles of modern Korean historiography within the context of nation-building Korea.

•HAAA9006 동아시아속의한일관계사 (Comparative History on Culture and History of Korea and Japan)

고대부터 현대에 이르기까지 한일관계에 있어서 주요한 쟁점이 되고 있는 주제를 살펴봄으로써 한일관계의 역사적인 진실을 이해하고 한일관계사에 대한 정확한 지식을 습득한다.

This course is designed to build an comparative understanding of history of Korean-Japan relations, by taking a closer look at the various controversial topics between the two sides.

•HAAA9222 중국사특강 (Costume history and contents material)

오늘날 중국의 주요 쟁점에 대해 집중 탐구함으로써 보다 실질적인 차원에서 중국의 현실을 이해하고 미래를 전망한다.

This course focuses on studying characteristics and identity of Korean costume history by comparing with neighboring countries based on costume culture. On the basis of it, the course is to build a new historical awareness and build foundation for creating culture contents.

지적재산권전공

교육목표

사회가 발전할수록 산업의 형태는 하드웨어 중심에서 점차 소프트웨어 중심으로 변화해 왔다. 현대 사회의 핵심적 특징은 지식기반 사회, 정보화 사회라고 할 수 있을 것이다. 본 학과는 이러한 지식기반 사회, 정보화 사회의 기본질서를 구축하는 지적재산권법 전반에 대한 종합적이고 체계적인 연구와 교육을 통해 지적재산권 전문가를 양성함을 목표로 한다.

1. 이론 및 실습을 통한 전문지식 함양
2. 현장 실습을 통한 실무 감각 체득
3. 글로벌 역량 강화를 위한 외국어능력 향상

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------|--|---------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAQ0001 | 법학개론 | An Introduction to Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9223 | 민법총칙 | General Theory of Civil Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9225 | 전공영어 | English in Specialty | 지적재산권전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9237 | 상법총론 | Principles of Commercial Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 0.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAQ0009 | 형사법 | An Introduction to Criminal Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAQ0044 | 저작권법1 | Copyright Law I | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAQ9213 | 지적재산권개론 | Internet and Intellectual Property Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAQ9227 | 물권법총론 | General Theory of Real Property Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAQ9239 | 회사법1 | Corporation Law I | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAQ0037 | 저작권법2 | Copyright Law II | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAQ0043 | 특허법1 | Patent Law I | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9214 | 상표법 | Trademark Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9228 | 물권법각론 | Particular Theory of Real Property Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9240 | 회사법2 | Corporation Law II | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0021 | 게임과저작권 | Game and Copyright | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 18.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAQ0015 | 국제저작권법 | International Copyright Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAQ0040 | 특허법2 | Patent Law II | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAQ9216 | 콘텐츠와법 | Contents and Law | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAQ9230 | 채권법총론 | General Theory of the Law of Obligations | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAQ9241 | 어음수표법 | Law of Commercial Papers | 지적재산권전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFU0013 | 역사스토리텔링 | Storytelling on Historical materials | 지적재산권전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| 학 년 합 계 | | | | | | | 18.0 | | 17.0 | 1.0 |
|---------|---|-----|-----|----------|----------------|--|---------|-----|------|-----|
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAQ9217 | 콘텐츠계약론(캡스톤디자인) | Contract Theory of Contents(Capstone Design) | 지적재산권전공 | 3.0 | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9231 | 음악저작물과저작권법 | Musical Works and Copyright Law | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAQ9232 | 채권법각론 | Particular Theory of the Law of Obligation | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAQ9242 | 보험해상법 | Insurance and Marine Law | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAQ0005 | 민사소송법 | Civil Procedure | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAQ0032 | 저작권침해와구제 | Copyright Infringement and Relief | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAQ9246 | 친족상속법 | Family and Succession Law | 지적재산권전공 | 2.0 | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAQ0030 | 지적재산권연습 | Moot court about Copyright | 지적재산권전공 | 3.0 | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAQ9236 | 민법연습 | Seminar on Civil Law Case | 지적재산권전공 | 2.0 | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 5.0 | | 5.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | 87.0 | | 84.0 | 3.0 |

교과목해설

•HAAQ0001 법학개론 (An Introduction to Law)

이 과정은 모든 법률과정의 기초가 되는 수업이다. 특히 지적재산권법은 다양한 법과 관련이 있는데, 예컨대 저작권이 침해되었을 때는 권리자가 민사적인 절차 혹은 형사적인 절차를 거쳐 구제를 받을 수 있다. 이 수업을 통하여 학생들은 지적재산권문제가 다른 많은 기초법들과 유기적인 관계를 갖는지를 배우도록 한다.

Intellectual Property law involves various laws. For example, when copyright is infringed, the copyright holder may get relief through civil proceedings or criminal proceedings. Also, this course will help students how to correlate a Intellectual Property issue with many other basic laws.

•HAAQ0005 민사소송법 (Civil Procedure)

사권을 보호하는 민법에서 배운 권리가 법원에서는 어떤 절차에 따라 보호되는지를 이해하기 위하여 민사소송제도의 일반원칙, 소송의 주체인 법원과 당사자, 그리고 소에 관하여 살펴보고, 이를 기초로 소의 제기로부터 소송심리로 이어지는 소송절차를 구체적으로 강의한다.

Civil Procedure class aims to understand how to protect private rights studied in Civil Law class. For this purpose, this class studies general principles of civil procedure, the subject of the case (the court and the parties directly concerned), and the procedures of the case (pleading, discovery, evidence, etc.)

•HAAQ0009 형사법 (An Introduction to Criminal Law)

본 과목은 형사상의 범죄와 형벌에 대한 기본적 이해를 목적으로 하며 형사법의 개념, 기능 등의 형사법의 일반적 이론을 검토하고 형법상의 범죄에 대한 구성요건과 그에 대한 형벌의 내용을 교육한다.

This class will discuss the general principles to understand what crime and criminal is, and then will study the elements for crime and how to apply the principles to specific crime.

•HAAQ0015 국제저작권법 (International Copyright Law)

이 수업은 국제저작권법의 이해를 돕는다. 저작권법은 국제법적인 성격을 가지고 있으므로 국내저작권법의 기초를 이해시키는 수업이 되도록 한다.

This course will help students to promote their understanding of the International Copyright Law. In addition, it will be the groundwork of the national copyright law because Copyright Law has the characteristic of the international law.

•HAAQ0030 지적재산권연습 (Moot court about Copyright)

이 수업은 학생들이 다양한 저작권 사례들의 연구를 통하여 소송에 대한 전략을 배울 수 있도록 한다. 또한 배운 사례들을 실무에서도 잘 활용할 수 있도록 한다.

This course will help students to learn strategies for litigation through study on a variety of copyright cases.

•HAAQ0032 저작권침해와구제 (Copyright Infringement and Relief)

과거 저작권 침해가 일어난 사례를 통해 학습하며 저작권 침해에 의한 배상과 공정이용 등에 의한 법적인 저작권 구제에 대하여 공부한다.

By studying the copyright infringement cases, We hope to understand how to apply the theories such as fair use, first sale doctrine, and then we propose new policy and new legislation.

•HAAQ0037 저작권법2 (Copyright Law II)

저작권법1에서 배운 기초지식을 가지고 저작인접권 (실연자, 음반사업자, 방송사업자)의 내용을 이해하고, 영상저작물 특례, 데이터베이스 특례, 컴퓨터프로그램의 특례 및 저작권 침해 구제방법을 공부한다.

This class aims to understand the neighboring right of performers, publishers, broadcasters based on copyright I class. Moreover, in this class, we will also study protection of database producers, special provisions concerning audiovisual works, special provisions concerning computer program, restriction on responsibility of online service providers, etc.

•HAAQ0040 특허법2 (Patent Law II)

사례 중심으로 특허법의 여러 쟁점을 심화학습하고, 특허권에 기초한 사업계획서를 작성하면서 아이디어 사업화 실무를 체득함.

Enrichment learning for several issues of Patent Law through cases. Acquiring skills for commercialization of idea by writing a business plan based on patent.

•AQ0043 특허법1 (Patent Law I)

기술개발과정과 개발된 기술의 사업화 과정을 통해 특허법을 중심으로 지식재산권 체계 전반을 이해하고, 선행기술조사 및 명세서작성 실무를 체득함.

Understanding the overall intellectual property system focused on patent law through the process of technology development and commercialization thereof. Acquiring skills for prior art search and writing patent technical specification.

•HAAQ0044 저작권법1 (Copyright Law I)

본 과목에서는 저작권제도의 역사, 의의 및 기본적인 원리를 살펴보고 저작인격권, 저작재산권에 대한 상세한 이해와 저작권의 목적인 문화창달을 위한 저작재산권의 제한 부분을 공부한다.

After understanding history, purpose and general principles of copyright system, this class will discuss moral rights, copyrights, neighboring rights and the limitation of copyright system.

•HAAQ9213 지적재산권개론 (Internet and Intellectual Property Law)

지식재산은 예전과는 달리 국가의 미래를 좌우하는 핵심 요소이며 국가의 산업 발전을 위한 신성장동력이다. 미국, EU, 일본을 비롯한 선진국들은 지적재산권의 강화를 지속하고 있고 이를 통해 지적재산권 관련 산업을 발전시키기 위한 노력을 경주해 오고 있으며, 한미 FTA를 비롯하여 EU, 중국 등과의 자유무역협정이 이루어지거나 활발하게 논의되어 왔는데, 여기에서 핵심적인 논의 중 하나가 지적재산권이다. 더욱이 지적재산은 예전보다 우리의 생활에 가까이 있고 누구나 쉽게 특허, 실용신안, 저작권 등의 용어를 볼 수 있게 되었다. 본 수업에서는 그 중 인터넷상에서 문제될 수 있는 지적재산권의 내용에 대해 배우도록 한다.

The intellectual property is a key element to determine the future of the country and the industrial development of the country. United States, Japan, Japan and other developed countries have strengthened intellectual property rights and make efforts to develop relevant industry through the strength of intellectual property rights. This class lets students learn the general intellectual property rights.

•HAAQ9214 상표법 (Trademark Law)

본 과목에서는 상표권 획득 방법, 상표의 대상, 트레이드 드레스의 보호, 희석화이론, 상표권 침해와 상표권의 이용허락 등 상표에 관련된 모든 것을 이해할 할 수 있도록 한다.

This course focuses on the fundamentals of trademarks protection, including way to acquire trademark rights, protection of trade dress, trademark infringement, dilution, fair use in trademarks, trademark licensing and remedies, etc.

•HAAQ9216 콘텐츠와법 (Contents and Law)

콘텐츠의 사회경제적 가치가 증가하므로 콘텐츠산업을 차세대 성장 동력으로 인식되고 있다. 이러한 현 상황에서 콘텐츠와 관련된 법률들을 공부할 필요가 있다. 본 수업에서는 저작권법, 게임산업진흥에 관한 법률, 영화에 관련된 법률 등을 공부하고자 한다.

The value of contents has increased in the contemporary society and thus, contents industries are considered as growth engines one in the future. In these situations, we need to study laws relating to the contents. This class will study many statutes for making contents such as Copyright Act, Act concerning Game Industry, Act concerning Film Industry, etc.

•HAAQ9217 콘텐츠계약론 (캡스톤디자인)(Contract Theory of Contents(Capstone Design))

콘텐츠의 양도, 이용허락 등 라이선스계약에 관한 이론과 실무지식을 습득한다.

In this course, students acquire theoretical and practical knowledge about the license, such as assignment and license agreements.

•HAAQ9223 민법총칙 (General Theory of Civil Law)

모든 법학 공부의 기초가 되는 강좌로서 법원, 민법의 기본원리. 권리와 의무, 권리의 주체와 객체, 법률행위, 대리, 기간 및 소멸시효 등 민법 전반에 걸쳐 공통적으로 적용되는 원리나 제도 등을 학습한다.

This course, as the basic course of all jurisprudence, aims for students to study legal sources, the fundamental principles of civil law, juristic acts, agency, etc.

•HAAQ9225 전공영어 (English in Specialty)

이 수업을 통하여 영어로 지적재산권법을 배울 기회를 가진다. 이를 통하여 학생들은 지적재산권법과 영어라는 두 가지 부분에서 역량을 키울 수 있다.

This courses will allow students to learn about general Intellectual Property law in English. As well, it will promote

students' capacity in terms of two; one is Intellectual Property law and the other is English.

•HAAQ9227 물권법총론 (General Theory of Real Property Law)

물권법 학습의 기초가 되는 물권의 본질, 효력, 종류와 법률행위에 의한 물권변동 및 법률의 규정에 의한 물권변동 등을 살펴본다.

This course, as the basic course of real property law, aims for students to study the essence of real property, the effects of real property, the sorts of real property, the transfer of real property by the legal provisions or the juristic acts, etc.

•HAAQ9228 물권법각론 (Particular Theory of Real Property Law)

물권법총론을 기초로 하여, 점유권, 소유권, 용익물권인 지상권, 지역권, 전세권, 담보물권인 유치권, 질권, 저당권의 의미, 내용, 효력 등을 학습한다.

After studying the General Theory of Real Property Law, in this course, the students will be able to study the meanings, contents, and effects of possessory right, ownership, usufructuary real property, and security real property.

•HAAQ9230 채권법총론 (General Theory of the Law of Obligations)

채권의 본질, 내용, 목적 및 채권의 효력으로서의 채무불이행과 그 효과, 책임재산 보전제도 등을 살펴보고 각종 채권의 소멸, 다수당사자의 채권관계, 채권양도, 채무인수 등 채권관계 전반에 걸친 공통적 내용을 학습한다.

This course, as the basic course of the law of obligations, aims for students to study the fundamental principles of the law of obligations, including the essence of obligation, the effects of obligation, the contents of obligation, etc.

•HAAQ9231 음악저작물과저작권법 (Musical works and copyright law)

현대사회에서 필수적인 콘텐츠인 대중음악의 변화를 이해하고, 음악저작물의 저작권 및 저작인접권의 생성 및 음악저작물 및 저작인접권에 대한 소송을 이해하며, 어떤 논리에 의하여 이루어졌는지 이해하고자 한다.

This course understands the indispensable contents in the current society, the birth of copyright and neighboring right about musical works, the reasonings of cases about the musical works and neighboring rights

•HAAQ9232 채권법각론 (Particular Theory of the Law of Obligation)

일반적인 채권의 발생원인과 계약의 일반적 이론을 고찰하고, 매매, 증여, 임대차, 위임, 도급 등 민법상 규정된 각종 계약의 성립요건과 효력을 구체적으로 살펴보고 법정채권관계인 사무관리, 부당이득, 불법행위를 학습한다.

This course aims for students to study causes of occurrence of obligation. In connection with contract, the students study the general theory of contract, the effects of contract, and the sorts of contract, including the contract of sale, the contract of lease, undertaking contract, etc.

•HAAQ9236 민법연습 (Seminar on Civil Law Case)

물권법과 채권법을 망라한 민법의 실제 사례에 대한 분석을 통하여, 민법의 일반적 이론과 법리를 실용적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하고 대법원의 민사 판결에 대한 분석 능력을 제고하여 민법 전반에 대한 이해력을 향상시키는 것을 목적으로 한다.

The aim of this course is to make the students understand concretely main juridical doctrines of civil law by doing the analysis of actual cases for themselves.

•HAAQ9237 상법총론 (Principles of Commercial Law)

본 강좌는 상법의 기본적인 제도와 원리를 체계적으로 이해하는 것을 주된 목적으로 한다. 본 강좌에서는 이를

위하여 상법의 개념, 법원, 특색, 이념 등 상법과 관련된 일반 이론을 설명하고, 그밖에 상인, 상업사용인, 상호, 상업장부, 상업등기, 영업양도, 그리고 대리상, 중개업, 위탁매매업, 운송업, 리스, 팩토링, 프랜차이즈 등의 상행위와 그 주요한 내용을 강의한다.

This class aims to study and to understand the fundamental structure and principles of commercial law and to understand systematically the general theory such as concept of norm, and legal source, character, ideology of the commercial law. Furthermore, the students will be able to the contents of the commercial law such as dealer, trade employee, company name, commercial book, commercial registration, business transfer, commercial agent, brokerage, consignment sale business, transport, lease, factoring and franchise.

•HAAQ9239 회사법1 (Corporation Law I)

본 강좌에서는 회사와 관련된 법률문제를 중심으로 하여 회사의 의의 및 종류, 회사의 성질, 주식회사의 3요소, 모든 회사에 적용되는 회사의 합병과 해산명령 등의 제도를 살펴보고 회사법에 대한 전반적인 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다. 그리고 본 강좌에서는 합명회사, 합자회사, 주식회사, 유한회사 등 상법상 회사의 종류를 개관하고 그 내용을 고찰하며, 상법에서 규정하고 있는 회사의 조직, 설립 절차, 기관의 구조, 주주 기타 사원의 책임, 회사채권자의 보호 등을 강의한다.

This class aims to study and to understand the meaning and sort of a company in commercial law, the nature of the company, the three elements of the corporation, the merger and dissolution order applied to all companies focusing on the legal problems concerning with a corporate. And the students can examine an acquiring firm, a joint stock company, a limited company, an incorporated company etc in relation to the company in commercial law, and can study the organization, establishment, procedure, structure, stockholders, liability of a shareholders, protection of corporate creditors in relation to the company in commercial law.

•HAAQ9240 회사법2 (Consumer Law II)

본 강좌는 회사법 1의 수업 내용을 기초로 하여 주식회사를 중심으로 진행된다. 구체적으로 i) 주식회사의 기관과 관련하여 주주총회, 이사회, 대표이사, 감사 등을 살펴보고, ii) 주식회사의 자본금과 관련하여 유상증자, 신주발행, 자본금감소 등에 관하여 고찰하는 것을 목적으로 한다. 또한 본 강좌에서는 iii) 주식회사의 회계와 관련하여 준비금, 준비금의 자본전입, 사채 등을 살펴보고, 그밖에 iv) 회사의 조직변경과 관련하여 회사의 합병, 회사의 분할, 주식의 교환 및 이전 등을 고찰하는 것을 목적으로 한다.

This lecture is based on the contents of the Company Law 1 class. Specifically this class aims to study i) general shareholders' meeting, board of directors, representative director, auditor In relation to the organization of the stock company, and aims to study ii) issuance of new stocks, reduction of capital in relation to the capital of the stock company. And this class aims to study iii) reserves, financial statements, profit allocation, stocks allocation, grant of profit, bond in relation to the account of the stock company, and aims to study iv) merger of companies, division of company, exchange and transfer of shares in relation to the reorganization of the stock company.

•HAAQ9241 어음수표법 (Law of Commercial Papers)

본 강좌는 전형적인 유가증권인 어음 및 수표와 관련된 법률문제를 다루는 강의로서, 유가증권의 의의와 종류 및 성질 등을 살펴보는 것을 목적으로 하고, 그밖에 환어음, 약속어음, 수표 등에 관하여 백지어음, 무권대리, 위조와 변조, 선의취득, 항변 등의 법리와 각종 증권 발행, 배서, 인수 등의 법률관계를 고찰하는 것을 목적으로 한다.

This class deals with the legal problems concerning the promissory note, check and aims to study the meaning and sorts and character of marketable securities, and examine the principle of law of a blank bill, unauthorized representation, counterfeit, falsification, bona fide acquisition, and consider legal relationship with

counter-argument, objection, issuance of securities, endorsement, take-over of various securities.

•HAAQ9242 보험해상법 (Insurance and Marine Law)

본 강좌에서는 보험편에서 보험법의 이념, 손해보험과 인보험의 법률관계 특히 고지의무, 보험증권, 보험사고, 보험료, 보험금 등을 살펴보고 보험법에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다. 그리고 본 강좌에서는 해상편에서 선박충돌, 해난구조, 선박우선택권, 선박소유자의 책임제한 및 운송인의 손해배상책임 등을 고찰하여 해상법에 관한 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다.

The purpose of this lecture in the chapter of Insurance is to examine the meaning of insurance law, indemnity insurance and legal relationship of personal insurance particularly duty to notify ? insurance policy, insurance, risk, insurance premium etc. and is to understand insurance law. And the purpose of this lecture in the chapter of marine is to examine collision of a vessel, salvage, preferred right on a ship, the limitation of the liability of owners of seagoing vessels and liability for damages a porter etc. and is to understand marine law.

•HAFU0021 게임과저작권 (Game and Copyright)

이 강의에서 학생들은 게임 제작과 유통과정에서 문제될 수 있는 저작권에 대해 이해한다.

In this lecture, students understand copyrights that can be a problem in the process of game production and distribution.

•HAAQ9246 친족상속법 (Family and Succession Law)

기본적인 친족관계를 구성하기 위한 가족제도, 혼인, 이혼, 친자관계, 입양제도, 친권, 후견, 친족회 및 부양제도 등을 고찰하고, 상속제도로써의 호주승계, 재산상속, 유언 등에 관하여 구체적으로 살펴 본다.

In this lecture, based on the legal understanding of family law, we analyze the legal theory and important cases of the civil law concerning the family and inheritance. Students will learn legal issues related to family and inheritance that can be encountered in everyday life, and gain understanding of legal relationship and ability of legal analysis. We systematically examine the legal relationship between chancellor and guardianship, status of parents, marriage and divorce, adoption and adoption, parents and children, inheritance and testament. Analyze important cases related to kinship and inheritance, and conduct judicial review of Supreme Court precedents and foreign legislation and theories.

•HAFU0013 역사스토리텔링 (History Storytelling)

역사적 사건이나 인물, 관련 문화유산을 대상으로 스토리텔링을 통해 다양한 역사콘텐츠로 활용하는 방안을 탐구한다. 이를 위해 스토리텔링 이론을 학습하고, 기존 역사 스토리텔링의 사례를 분석하여, 역사학의 연구성과를 대중들에게 널리 알리기 위한 스토리텔링 방안을 연구한다.

This course focuses on overall understanding the theory of storytelling and analyzing various historical storytelling such as exhibition, documentary, drama, movies, and digital art based on the historical heritages. This course is the foundation for developing the planning and producing of historical cultural content storytelling.

문헌정보학전공

교육목표

문헌정보학은 인류의 지적 생산물이 이용자에게 정보로 이용되는 정보유통의 전 과정을 규명하고, 정보유통의 최적화에 필요한 이론과 실무를 과학적으로 연구하는 학문이다. 우리 문헌정보학과는 도서관과 정보 제반에 대한 이론과 실무 교육을 기반으로, 정보화시대 최고의 정보전문가 양성을 교육목표로 하고 있다. 또한, 2015년부터는 보건의학정보전문가 양성을 특성화 과제로 추진하고 있으며, 1학년부터 학생들에 대한 밀착지도를 통하여 전공탐색과 진로결정에 도움을 주는 시스템을 갖추는 등 선진 문헌정보학과로의 도약을 다짐하고 있다.

구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

1. 다양한 유형과 분야의 정보와 자료를 처리할 수 있는 능력을 기른다.
2. 최신 정보기술에 관한 이해와 적용을 통한 실무형 정보전문가를 양성한다.
3. 지역, 국가 및 인류공동체에 봉사하는 정보전문가를 양성한다.
4. 이용자 정보 요구와 행동을 연구하고 도서관 경영기법을 탐구하여 정보경영자로서의 자질을 함양한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|--|---------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAH0005 | 정보통신기술론 | Introduction to Information Technology | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAF0003 | 문헌정보학의 이해 | Introduction to Library & Information Science | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAH1021 | 정보문화사 | History of Libraries, Information and Society | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAH1132 | 문헌분류법 | Classification of Materials | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 2.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAA9228 | 디지털정보활용 | Use of Digital Information | 문헌정보학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAH0007 | 정보시스템분석과설계 | Analysis and Design of Library System | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAH2182 | 정보서비스론 | Introduction to Reference and Information Services | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAH6002 | 정보자원개발 | Collection Development | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAH6006 | 주제전문서서비스 | Subject Reference Service | 문헌정보학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAH6007 | 문헌분류연습 | Practice in Classification of Materials | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 11.0 | 5.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----------|-----------------------|---|---------|------|---|------|------|
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAH0008 | 디지털콘텐츠제작기술 | Technology for Digital Content Publishing | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAH2151 | 자동화목록법실습 | Practice in the Machine Cataloging | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAH6005 | 도서관·정보센터경영론 | Library & Information Center Administration | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAH6011 | 웹데이터베이스구축 | Introduction to Web Database | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 15 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAH0002 | 미디어센터운영 | School Library Media Center | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAH2192 | 공공도서관 경영 | Public Libraries | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAH3221 | 온라인정보검색 | Online Information Retrieval | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAH9211 | 의학문헌의색인과탐색 | Indexing and Searching for Health and Medical Information | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 7.5 | 4.5 |
| 19 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAA9227 | 문헌정보학세미나 | Library & Information Science Seminar | 문헌정보학전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAA9229 | 디지털데이터분석기초 | Introduction to Data Analysis | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAH3302 | 디지털도서관과IT | Understanding of Digital Library and IT(Capstone Design) | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAH6008 | 독서지도 | Reading Guidance | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAH9223 | 콘텐츠기획및마케팅 | Contents Planning and Marketing | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 11.0 | 5.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAH0009 | 메타데이터해및ICT 활용(캡스톤디자인) | Understanding of Metadata and ICT Utilization | 문헌정보학전공 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAH9225 | 빅데이터 보안(캡스톤디자인) | Big Data Security | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFU0020 | 라키비움의이해 | An Understanding of the Larchiveum | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 5.0 | 3.0 |
| 27 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAH0010 | 기록관리 | Records management | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAH9001 | 도서관과저작권 | Library and Copyright | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAH9224 | 소셜미디어데이터수집 및분석 | Social Media Data Mining and Analysis | 문헌정보학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 84.0 | | 63.5 | 22.5 |

교과목해설

•HAAH0005 정보통신기술론 (Introduction to Information Technology)

우리는 정보기술에 의지하고 있고 정보기술에 의해 변화되어지고 있다. 이 과목은 정보기술의 기본적인 개념과 응용을 소개한다. 또한 개인과 사회에 미치는 영향에 대해서도 살펴본다. 이 과목의 주요 내용은 정보 기술의 기본 개념, 네트워크, 데이터베이스, 보안 그리고 웹 기술을 포함한다.

Information technology has dramatically transformed the world. We rely more and more on information technology and the Internet in many aspects of our life. This course is designed to introduce the basic concepts and applications of information technology and its impact on individual users and society. The topics in this course include computing basics, network, database management systems, security, and Web technology.

•HAF0003 문헌정보학의 이해 (Introduction to Library & Information Science)

문헌정보학 전공자에게 필요한 기초 지식을 함양한다. 이를 위하여 도서관을 비롯한 지식정보 환경을 이해하고 정보전문직 사서가 갖추어야 할 전문 지식과 기술 및 서비스 등에 대하여 공부한다.

This course will provide the foundational knowledge necessary to understand production, organization, delivery, and use of information resources in society. Key issues will range from ordinary library services to the basic concept of information and communication theory.

•HAAH1021 정보문화사 (History of Libraries, Information and Society)

고대로부터 현대에 이르기까지 정보매체, 도서관, 정보자료, 정보의 조직과 전달에 관하여 학습하고 도서관의 기능과 역할을 사회문화적 기술적 측면에서 다룸으로써 문헌정보학의 기초적 지식배경을 갖도록 한다.

This course covers the history of libraries and librarianship from ancient times to the present. It also covers new technologies and their social effects value together along a variety of information media.

•HAAH1132 문헌분류법 (Classification of Materials)

문헌분류법의 심층 교과목으로서 KDC, DDC등의 분류연습을 통하여 각종 문헌의 실제적인 정리 능력을 제고한다. Theory, principles, standards of classification and exploration of existing bibliographic classification systems will be overview. Beginning-level experiences and practices using the DDC will be provided.

•HAAH0007 정보시스템분석과설계 (Analysis and Design of Information System)

정보시스템과 관련하여 정보서비스를 제공하기 위한 이론과 기술을 배운다. 정보시스템의 기능적 요소의 하나인 인터페이스 평가 및 분석, 이용자 요구 분석, 시스템 평가 등을 통해 현재 정보시스템을 분석하고 데이터베이스 모델링 및 인터페이스 디자인 원칙을 적용하여 정보시스템 설계를 다룬다.

Focuses on design and construction of information system. Learns analysis of organizational problems, evaluation of information system, and how information systems can be designed to solve those problems. Application of database and interface design principles to the implementation of information systems.

•HAAH2182 정보서비스론 (Introduction to Reference and Information Services)

참고 정보봉사 업무의 목적과 기능 및 필요한 제반기술에 관한 일반원칙을 이해하고, 이를 바탕으로 참고자료의 선택과 이용, 정보서비스 운영 및 평가에 대한 실제적 능력을 기른다.

Introduction to the range, purposes, management, and various environments of information services, including reference, searching, user education, etc. Consideration of broad issues, such as need assessment, evaluation, ethics, etc. Resources include all formats and delivery methods.

•HAAH6002 정보자원개발 (Collection Development)

도서관 장서구성에 관한 이론과 실재를 다룬다. 적시에 적자에게 적절한 정보를 제공하는데 필요한 이용자 연구, 자료의 선택 및 평가, 출판과 유통, 장서의 보존 및 폐기, 자원의 공유 등을 공부하여 장서개발자로서의 문제해결 능력을 제고한다.

This course covers principles and concepts relating to the development, management, use, and evaluation of materials collections in library. It also teaches practical skills for selecting and analyzing information resources appropriate for given audiences.

•HAAH6006 주제전문서비스 (Subject Reference Service)

학분분야별 특성을 이해하고, 분야별 참고정보원에 대한 전문 지식을 습득케 하여 학생들로 하여금 커뮤니케이션

에 대한 이해 증진과 함께 서지적 지식을 갖추도록 한다.

Students will understand the characteristics of each subject field and acquire the expertise of reference information sources and services, so that students will have better understanding of communication and have intellectual knowledge.

•HAAH6007 문헌분류연습 (Practice in Classification of Materials)

문헌분류법의 심층 교과목으로서 KDC, DDC등의 분류연습을 통하여 각종 문헌의 실제적인 정리 능력을 제고한다. In-depth theory and practice in library classification will be surveyed. It includes practice of the Dewey Decimal Classification scheme in a variety of formats.

•HAAH0008 디지털콘텐츠제작기술 (Technology for Digital Content Publishing)

개인, 단체, 사회는 엄청난 양의 디지털 정보/컨텐츠를 생성하고 있다. 이 과목은 디지털 컨텐츠와 관련된 기본 개념 및 원칙, 관련 업무 프로세스에 대하여 이해하고 디지털 컨텐츠의 생성, 보존, 관리 등에 대해서 배운다.

This course is designed to introduce digital contents life cycle such as creating, describing, managing, preserving, and searching.

•HAAH2151 자동화목록법실습 (Practice in the Machine Cataloging)

도서관 자료의 목록을 작성하는 규칙의 생성과정·발전과정·표준 목록작성법을 배우고, 한국문헌자동화규칙(KORMARC)에 의거한 인쇄매체와 전자매체 등을 포함한 모든 자료의 목록법을 자동화된 목록법 프로그램을 통하여 실습한다.

Develops an understanding of library catalogs as information retrieval systems. Introduces library catalog. Focuses on principles and standards such as KCR, RDA, KORMARC and MARC2. Includes introduction to cataloging materials in a variety of formats. Also practice creating cataloging records using tools.

•HAAH6005 도서관정보센터경영론 (Library & Information Center Management)

도서관 및 정보센터 경영에 관한 이론과 원칙들에 대한 탐구를 통하여 향후 도서관 전문 사서로서 도서관 경영에 필요한 기초 지식과 자질을 함양한다.

This course is the introduction to basic management theories and their applications to libraries and information centers.

•HAAH6011 웹데이터베이스구축 (Instruction to Web Database)

데이터베이스에 관한 주요 개념들을 이론적으로 살펴보고, 실습을 통하여 정보시스템의 분석 및 설계에 관한 전문 지식을 습득하도록 한다.

This course is concerned with the use of Database Management Systems (DBMS). We will examine the major data models of DBMS and will discuss the principles and problems of database design, operation, and maintenance for each data model.

•HAAH0002 미디어센터운영 (School Library Media Center)

학교도서관의 운영과 조직, 자료관리, 도서관 이용자 서비스 등 초·중·고등학교의 자료실, 도서관 등의 교육자료봉사의 제문제에 관한 이론과 실제를 교육하여 전문적 사서로서의 발전적인 역할수행을 하도록 한다.

It focuses on planning, organizing, implementing and evaluating library media programs in elementary and secondary schools. It also focuses on functions and roles of teacher librarians in library instruction and information literacy education.

•HAAH2192 공공도서관경영 (Public Libraries)

지역사회 정보서비스 기관인 공공도서관의 기능과 목적, 법적 및 정책적 기반, 경영 관리 및 평가 등에 대한 탐구를 통하여 공공도서관 사서에게 요구되는 공중에 대한 정보서비스 마인드를 제고한다.

The course is concerned with the importance of public library and services of public library.

•HAAH3221 온라인정보검색 (Online Information Retrieval)

각종 온라인 정보검색시스템을 이해하고, 검색에 관한 이론적 양상을 텍스트 데이터베이스를 중심으로 학습하며, 상용 온라인 시스템을 사용하여 탐색과 평가에 대한 실제적 경험을 함으로써 장차 검색전문가 및 서비스 운영자로서의 기초능력을 기른다.

This course focuses on searching online retrieval systems and databases. We examine bibliographic database construction, Boolean searching, file selection, search strategies, and evaluation of search results. We cover basic and intermediate levels of commercial system languages that students put into practice in lab assignments. Class discussion conclude with the state of the art in the field.

•HAAH9211 의학용어와MeSH (Medical Terminology & MeSH)

이 교과목에서는 의학사서로서의 자질을 함양하기 위하여, 기초 의학용어를 학습하고, 의학문헌색인 도구인 MeSH의 이론과 실제를 탐구하고자 한다.

This course learn basic medical terms and explore the theory and practice of MeSH (Medical Subject Heading) in order to enhance their qualifications as a medical librarians.

•HAAH3302 디지털도서관과IT(캡스톤디자인) (Understanding of Digital Library and IT(Capstone Design))

디지털도서관 구축에 필요한 기초적인 이론과 실제사례를 공부하고, 디지털 도서관 구축에 필요한 콘텐츠의 구성 방법, 디지털 매체의 축적 및 변환, 검색, 보존과 저작권법에 관한 제반 사항을 배우으로써 디지털도서관을 운영하는 미래의 사서로서의 자질을 함양한다.

Studies theories and practices on DLs in depth. Addresses research and development issues in digital libraries, including: collection development and digitization; mass digitization; text and multimedia materials; metadata; interoperability; architecture; searching and services; economic, legal, and social policies such as copyright; and management and evaluation. Students will evaluate DL and develop a prototype DL.

•HAAH6008 독서지도 (Reading Guidance)

독서의 개념 형성에 필요한 독서이론을 독서능력과 독서흥미의 발달단계에 따라 배우고, 수준에 맞는 개별 또는 집단별, 주제별, 학교급별 등의 다양한 독서교육 방법과 학교급별에서의 정보이용과 정보활용능력 교육과정을 실제로 구안해 본다.

It develops critical evaluation of materials for use and strategies of reading to encourage the use of those materials by children. Teaching practice using a syllabus of reading guidance program will be given.

•HAAH6009 지식재산의이해 (Understanding of Intellectual Property)

인간의 지적, 정신적 산물에 관한 권리인 지적재산권의 특징 및 주요 제도 등을 살펴봄으로써 지식경영에 필요한 기초지식을 습득한다.

This course introduces students to intellectual property. The course provides an overview of the main principles and legal rules of intellectual property.

•HAAH9212 보건의학정보원 (Health & Medical Information Sources(Capstone Design))

이 교과목은 보건의학분야 정보원을 조사, 탐색, 평가하여 보건의학분야 정보원에 대한 지식을 넓히고, 나아가 보건의학분야 주제가이드를 작성할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

This course examine, search and evaluate the health and medical information sources, and then expand their knowledge of health and medical areas, finally aims to create subject guides.

•HAAH9223 콘텐츠기획및마케팅 (Contents Planning and Marketing)

본 수업은 도서관 및 정보센터에서 운영하는 콘텐츠 및 프로그램 기획 및 마케팅과 관련한 이론을 학습하고, 이를 바탕으로 현장에서 유용하게 쓰일 수 있는 서비스, 콘텐츠, 프로그램 기획 기술을 습득한다.

This course is designed to learn theories related to content and program planning and marketing operated by libraries and information centers, and to acquire services, contents, and program planning techniques that can be useful in the field.

•HAAH0009 메타데이터의이해및ICT활용(캡스톤디자인) (Understanding of Metadata and ICT Utilization)

정보를 조직하는 방법의 기본 요소인 메타데이터의 이해를 위해 메타정보의 생성, 관리 및 이용에 대한 기본적인 개념을 이해한다. 또한 최신 개발되고 있는 메타데이터에 대한 동향을 살피고, 메타데이터의 유형과 유형에 따른 인코딩기법과 특징, 개발사례, 구현 방식 등에 대해 실습으로 익힌다. XML, RDF, OWL 등 시맨틱 웹 언어를 통해 직접 메타데이터를 구현한다.

Students will understand the basic concepts of metadata generation, management, and use. In addition, student will learn the latest developments in metadata and learn about encoding techniques and features, development cases, and implementation methods by XML, RDF, OWL, and other semantic web languages.

•HAAH9225 빅데이터보안(캡스톤디자인) (Big Data Security)

이 교과목은 빅데이터 시대의 정보를 보호하기 위하여 관리적, 물리적, 기술적 정보보안을 다룬다.

This course addresses managerial, physical, technical security controls to protect assets in Big Data age.

•HAFU0020 라키비움의이해 (An Understanding of the Larchiveum)

지식문화기관들의 협력과 정보 공유 차원에서 진행되고 있는 라키비움(도서관, 기록관, 박물관, 미술관 등)에 대한 개념 이해 및 기초 지식의 함양을 위한 교육을 실시함

Larchiveum is being held in collaboration with knowledge and cultural institutions such as libraries, archives, and museums for information sharing. This course introduces training on conceptual understandings and basic knowledge for larchiveum.

•HAFU0026 공공정보의관리와활용 (Management & Utilization for the Public Data)

공공부문에서 생산되는 정보의 종류와 의미 등을 논의하고, 정부3.0 등을 통해 우리에게 익숙한 정보공개, 정보검색 및 활용, 정보공유, 그리고 빅데이터 분석 등을 학습하고자 한다. 또한, 해당 공공정보를 행정 및 정책과정에 어떻게 적용시키는지 여부에 대해서도 토론하고자 한다. 마지막으로, 공공분야에서 생산된 정보를 실제 조직운영 등에 어떻게 활용할지에 대해서도 학습한다.

Students will discuss the types and meaning of public information, and learn about open data, information search, and utilization & sharing, and data analysis as well as the concept of Government 3.0. The course will also cover how public information is applied to administrative and policy processes. Students will also learn how to utilize information produced in the public sector in actual organization operation.

•HAAH0010 기록관리 (Records management)

기록 관리의 사회·문화적 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 기록물의 평가, 입수, 인증, 보존, 접근점 제공 등 기록

관리 분야의 이론, 실제, 현안에 대하여 학습하여, 향후 기록관리 전문가로 진출하였을 때 필요한 기본 지식과 태도를 갖추 수 있도록 한다.

This course introduces the theories, practices and current issues in the field of records management, including appraising, acquiring, authenticating, preserving, and providing access to recorded materials. This course's aim is providing students basic knowledge and attitude that records management professionals have to be equipped with.

•HAAH9001 도서관과저작권 (Library and Copyright)

저작권의 특징과 내용, 권리 범위 등에 대하여 살펴보고, 특히 디지털 정보환경에서 논란이 되고 있는 디지털 저작권의 권리 범위와 문제점, 개선 방안 등에 대하여 논의한다.

This subject is designed to the necessity of dealing with the problems of the copyright law and to discuss about concept of digital publication in the future revision of the copyright law.

•HAAH9224 소셜미디어데이터수집및분석 (Social Media Data Mining and Analysis)

빅데이터 시대에 소셜 미디어 (SNS) 데이터의 가치 및 분석에 대한 요구는 날로 증가하고 있다. 소셜 미디어 데이터 분석은 다양한 고객의 의견을 분석하여 전략적인 마케팅 전략 수립을 수립할 수 있고 국가의 정책에 대한 국민들의 의견을 분석함으로써 더 나은 정책을 만드는데 중요한 수단이다. 본 연구 결과는 소셜 미디어 수집, 정제, 분석, 시각화에 대한 교과 과정으로 소셜 미디어 분석 전문가 (SNS Data Analyst) 양성을 위함이다.

In this course, we will explore what social media data is and techniques for collecting, cleaning, and analyzing social media. We will approach collection and analysis from both theoretical and hands-on technical perspectives. Specifically we will address: What social media data is, represents, and its limitations. The ethical issues involved in collecting, cleaning, and analyzing social media data. How to collect social media data from publicly.

공간환경학부

교육목표

공간과학의 이론을 중심으로 인간과 환경의 상호작용 및 공간적 패턴을 이해하는 지리학과 물리적 환경의 응용적 접근을 바탕으로 하는 주거학의 학문적 융합을 통하여 인간을 둘러싸고 있는 다양한 스케일의 공간과 환경을 심층 탐구하여 활용하는 방법을 습득하는 것을 목적으로 한다. 이러한 목적 하에 인간과 환경의 상호작용으로 발생하는 인문·자연환경 변화의 이해, 지리정보시스템(GIS)을 통한 공간구조 및 패턴의 분석, 공간환경 디자인과 플래닝 능력 배양, 공간환경 복지 실천능력 습득 등을 통해 전문성과 실용성을 강화한 창의적인 융합형 인재 양성하고자 한다.

교육과정은 아래 세 유형의 인재를 양성하는데 맞추어져 있다. 첫째, 공간환경 개발 및 관리 전문가이다. 다양한 스케일의 공간환경 개발 및 관리에 관한 전문 지식과 역량을 갖춘 인재 양성을 목표로 삼는다. 교육과정은 ‘도시·지역개발,’ ‘물류·유통관리,’ ‘지역문화관광개발,’ ‘국제개발협력,’ ‘주택관리·공간복지’ 분야로의 진로를 위해 외국어, 문화다양성, 글로벌화 등에 관한 내용을 담고 있다. 둘째, 공간환경 계획 및 설계 전문가이다. 공간과 인간에 대한 전문 지식을 체계적으로 학습한 융합형 공간환경 계획 및 설계 전문가로 활동할 수 있는 창의적 역량을 지닌 인재 양성을 목표로 한다. 교육과정은 실내건축, 건축, 단지설계, 도시설계, 주거복지 분야로의 진로를 위해 예술 및 색채와 인간과 공간, 컴퓨터 프로그램 활용 등에 관한 것이다. 마지막으로 공간정보융합전문가이다. 지리정보시스템, 원격탐사, 시각화와 프로그래밍 등 공간정보와 관련된 전문 지식을 체계적으로 학습한 융합형 전문가로 활동할 수 있는 창의적 인재 양성을 목표로 하고 교육과정은 공간정보 활용 전문가, 전문 분석가, 지적 및 측량 기술자, 디지털 콘텐츠 개발자, 전문지도 제작자 등 분야로의 진로를 위해 설계되어 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|--|--------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HASP0001 | 환경과주택의이해 | Environment and Housing | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HASP0002 | 인문환경의이해 | Understanding of the Human Environment | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HASP0003 | 글로벌시대국토의이해 | Understanding Geography of Korea in the Age of Glocalization | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HASP0012 | 환경과공간정보의이해 | Understanding Environment and Geogrpahic Information | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFU0027 | 신흥시장론 | Emerging Market Study | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HASP0005 | 인구와공간환경 | Population and Space | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HASP0006 | 한국주거공간의역사 | History of Housing | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAUS0001 | 공간정보학개론 | Introduction to Spatial Information Science | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAUS0002 | 공간계획입문 | Introduction to Spatial Plan and Design | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 13.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0007 | 공간환경디자인 | Space Design | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0008 | GIS이론과 실습 | Theory and Practice of Spatial Information | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----------|-------------------|---|--------|-------|---|------|------|
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0009 | 관광과여가공간의이해 | Understanding Geographical Space of Tourism and Leisure | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0011 | 공간환경복지 | Housing Welfare | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 14 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0017 | 공간정보와자료분석 | Spatial Information and Data Analysis | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 1학기 | 1전선 | HASP0030 | 오픈소스GIS활용 | Open Source GIS | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 11.5 | 6.5 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0028 | 경제공간의이해 | Understanding Economic Space | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASP0013 | 미래주거공간환경 | Future Housing and Space Design | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASP0014 | 지형과측량 | Survey and Geomorphology | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASP0015 | 공간디자인법규유지관리 | Act of Space Design and Housing Management | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASP0018 | 공간정보의시각화 | Geovisualization of Spatial Information | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 21 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASP0041 | 세계도시연구 | Studies of Cities of the World | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 5.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0019 | 공간정보소프트웨어활용 | Application of Spatial Information Software | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0020 | 공간디자인CAD소프트웨어 | CAD Software for Space Design | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0022 | 도시공간의이해 | Understanding Urban Space | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0023 | 특수공간환경계획 | Specialized Space Planning | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 26 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0024 | 원격탐사영상처리 | Remotely-sensed Image Processing | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 27 | 3 | 1학기 | 1전선 | HASP0042 | 관광공간의스토리텔링과콘텐츠 | Storytelling and Contents of Tourist Areas | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 11.0 | 7.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0004 | 기후와환경 | Climate and Environment | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0025 | 공간환경심리 | Environment Psychology | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0026 | 주택/단지디자인 | House/Housing Design | 공간환경학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0027 | 문화와공간환경 | Culture and Geographical Space | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0028 | 물류와공간 | Distribution and Space | 공간환경학부 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 33 | 3 | 2학기 | 1전선 | HASP0043 | 동아시아의도시지역재생 | Urban and Regional Regeneration in East Asia | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 15.0 | 3.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0031 | 지역사회의이해(캡스톤디자인) | Community and Housing Neighborhood(Capstone Design) | 공간환경학부 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0033 | 단지디자인매뉴얼 | Site Planning and Community | 공간환경학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0034 | 공간과사회 | Space and Society | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 37 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0035 | 공간환경조사론 | Research Methodology in Housing Environment | 공간환경학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 38 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0036 | 건강과공간환경 | Health and space&environment | 공간환경학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 39 | 4 | 1학기 | 1전선 | HASP0045 | 공간정보와인공지능 | spatial Information and Artificial Intelligent | 공간환경학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 12.0 | 4.0 |
| 40 | 4 | 2학기 | 1전선 | HASP0038 | 주택상품개발및기획(캡스톤디자인) | Housing Planning and Development(Capstone Design) | 공간환경학부 | 3.0 | Y | 2.0 | 1.0 |
| 41 | 4 | 2학기 | 1전선 | HASP0039 | 지역개발종합설계(캡스톤디자인) | Regional Development(Capstone Design) | 공간환경학부 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 2.0 | 4.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 116.0 | | 86.5 | 30.5 |

교과목해설

•HASP0001 환경과주택의이해 (Environment and Housing)

자연환경 및 사회환경 등 다양한 환경과 주거의 관계를 파악하고 환경의 관점에서 주거공간계획을 이해하고 사례를 분석한다.

Housing is shaped by diverse dimensions, and a wide array of the factors that influence housing variations are extensively reviewed.

•HASP0002 인문환경의이해 (Understanding of the Human Environment)

인간사회와 공간환경 간의 상호작용을 이해하고자 지리공간 상에서 전개되는 인문현상을 장소, 공간, 지역, 입지, 경관 등의 주요 개념과 관련시켜 살펴본다.

In this course, the human activities and phenomena on the surface of the Earth are examined in relation to the concepts of space, place, region, location and landscape to understand the man-and-land relationship.

•HASP0003 글로컬시대국토의이해 (Understanding Geography of Korea in the Age of Glocalization)

글로벌시대 국토의 이해는 우리나라의 자연·인문 환경을 폭넓게 이해하는 것에 목표를 두고 있으며, 계통적·지역 분석적 접근방법을 병용한다.

Understanding Geography of Korea in the Age of Glocalization aims to understand physical and human environments in Korea comprehensively and to study systematic and regional approaches together.

•HASP0012 환경과공간정보의이해 (Understanding Environment and Geogrphic Information)

인간 삶의 공간은 자연과 인문을 포괄하는 여러 물리적 환경으로 구성되고, 인간과 환경은 다양한 상호작용으로 연결된다. 본 교과목은 현실 세계 자연환경과 인문환경 개관을 다루며, 인간-환경 간 상호작용의 분석 및 이해를 위한 공간정보 유형 및 특성을 소개한다.

The space of human lives consists of several physical environments, and people interacting with various environments. This course will introduce both natural environment and human environment, and it will also cover the types and characteristics of geographic information dealing with the analysis and understanding of human-environment interactions.

•HAFU0021 신흥시장론 (Emerging Market Study)

개발도상국 중에 급속한 경제발전을 보이는 국가들이 증가했으며, 세계의 많은 국가들이 경쟁이 덜 치열하고 향후 성장 잠재력이 높은 이러한 신흥시장으로 눈을 돌리고 있다. 수출증진에 진력해야하는 우리나라의 미래는 중국, 러시아, 말레이-인도네시아, 베트남, 중남미, 아프리카 등 신흥시장에서 판가름날 것이다. 이 교과목에서는 신흥시장의 특성, 우리나라와의 경제교류현황 등 시장적 관점에서 신흥시장을 상세히 분석해 볼 것이다.

Among developing countries, the number of countries which are developed rapidly are increased and many countries around the world are interested in these emerging markets. Future of Korea that should be focused on exerting efforts to increase export will be decided by emerging markets such as China, Russia, Malay- Indonesia, Vietnam, Central and South, Africa and so on. In this subject, I will analysis traits of emerging market, currant state of economy exchange with Korea and so on, from market' s point of view

•HASP0005 인구와공간환경 (Population and Space)

고출산, 저출산·고령화, 1인 가구의 증가, 이주노동자·망명자, 인구압·자원배분문제 등 국내외로 인구에 관련된 문제들이 끊임없이 제기되고 우리 사회에 관련 정책들을 요구한다. 본 강좌는 인구에 관련된 문제들을 지리학적

관점에서 접근해 보고 해결책을 모색하고자 한다. 먼저 세계 인구 동향을 시공간적으로 파악하고 인구의 자연적 변화 요인인 출생과 사망(질병)을 이론적으로 접근한다. 나아가 성과 연령이라는 측면에서 인구의 구조를 파악하고 고출산과 저출산·고령화 문제를 논의한다. 또한 인구의 사회적 변화 요인인 이주에 관한 이론을 정리한다. 국제이주에서 주요 이슈인 이주노동자와 망명자(탈북자)를 고찰하고 관련 이주정책을 논의하고 국내이주에서 쟁점인 도시화와 교외화에 관해 토론한다. 끝으로 인구를 자원과 관련지어 자원 생산·소비·배분에 관한 논하고 자원을 둘러싼 분쟁에 관해 토론한다.

This course deals with population issues such as high fertility, low fertility/aging population, immigrant workers, political refugees, and population pressure/resource distribution in a geographic perspective. To begin with, we identify spatio-temporal changes of birth and death and discuss state policies for birth and diseases that cause death. Also, we talk about domestic/international migration that changes population socially. The focus is put on immigrant workers and political refugees in the discussion about international migration and on urbanization and suburbanization about domestic migration. The class ends with discuss about population pressure on resource and potential conflict over it.

•HASP0006 인간거주공간의역사 (History of Housing)

한국 전통주택의 주거관, 대표적인 한국 주택들의 공간과 구조, 주생활문화 등을 중심으로 한국주거의 물리적, 사회적 변화과정을 이해하고 미래 한국주거의 계획방향을 모색한다.

This course aims to understand the process of physical and social change in Korean housing, focusing on the perspectives of Korean traditional housing, the space and structure of representative Korean houses, and housing culture. And seek the direction of the future of the Korean housing plan.

•HAUS0001 공간정보학개론 (Introduction to Spatial Information Science)

지구, 국토, 도시에 대한 공간 정보를 효과적으로 입력, 처리, 관리하고 종합하여 의미 있는 정보를 제공하는 공간정보학을 이해하기 위한 교과목이다. 구체적으로 공간정보의 수집과 처리, 지적, GIS, 원격탐사 등 기본적인 공간정보의 처리 및 관리와 관계된 기법과 원리를 습득한다.

This course aims at helping students to understand a spatial information science that is capturing, managing, analyzing, and displaying all forms of spatial information for the global, national, and urban scales. Students are expected to learn the methods of building and processing the spatial information, cadastral, GIS, and remote sensing.

•HAUS0002 공간계획입문 (Introduction to Spatial Plan and Design)

다양한 용도, 다양한 규모, 다양한 형태의 거주 공간 즉, 주거, 상업, 업무, 단독주택, 도시 단지 등의 공간을 계획하고 설계하기 위해 고려해야 하는 기본원칙, 과정, 디자인 요소, 디자인 원칙, 다양한 설계 개념, 설계 사례 등을 다루어 공간계획의 기초 능력을 습득한다.

This class introduces students to fundamentals, process, design elements and principles for the space design such as the form, structure, function, materials and aesthetics of a building for residential living, commercial business, etc.

•HASP0007 공간환경디자인 (Space Design)

공간환경디자인의 개념을 파악하고 전반적인 디자인과정을 포함한 공간환경디자인의 이론습득과 구체적인 분석 및 디자인을 통해 체계적인 디자인능력을 배양한다.

This course aims to recognize the importance of space design and introduce the systematic design process covering from design principles to design elements.

•HASP0008 GIS이론과실습 (Theory and Practice of Spatial Information)

다양한 형태의 대규모 공간자료를 효과적으로 입력, 처리, 분석하여 합리적인 공간적 의사결정을 지원하는 공간 정보학의 주요 이론을 습득하고, 실습을 통해 공간정보 시스템을 이해하는 교과목이다. 구체적으로 공간정보를 컴퓨터 데이터베이스로 입력하여 공간 데이터베이스를 구축하는 방법과 공간자료 모형, 지도대수기능 등 공간정보의 이론과 실습을 겸비하여 활용하는 능력을 배양한다.

This course aims to understand a theory of spatial information for the spatial decision-making processes and to become proficient at the process of capturing, managing, analyzing, and displaying a spatial information by practices. Students are expected to learn the methods of constructing spatial databases as well as the principles and techniques of processing spatial information.

•HASP0009 관광과여가공간의이해 (Understanding Geographical Space of Tourism and Leisure)

관광이라는 '산업,' 관광지라는 '지역,' 관광객을 비롯한 관광매체에 포함된 '인간' 간의 관계를 종합적으로 이해하고, 관광과 밀접한 연관성을 갖는 여가의 특성을 공간적으로 파악하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 관광 유형에 따라 관광 목적지에서 이루어지는 관광행태 및 여가활동의 특성을 사례를 통해 살펴보고, 지역연구의 관점에서 관광의 발달사, 관광지의 형성과 쇠퇴, 지역개발에 있어 관광의 역할 등의 세부 주제도 함께 검토한다.

This course aims to help students to comprehend the interactions among tourism industries, tourists, and tourist destinations as well as to fathom the characteristics of leisure, which is closely related to tourism in terms of its activities. As students are expected to understand tourism from the geographical perspective, the topics dealt with in the course include the history of tourism development, tourists' behavior, causes of the decline of tourism destinations, types of tourism and leisure, and functions of tourism in regional development.

•HASP0011 공간환경복지 (Housing Welfare)

인간의 기본 권리로서 주거권을 보장하기위하여 주거복지의 중요성을 이해하고 주거복지의 내용, 발달과정 및 주거복지 실현을 위한 전략 등을 학습한다.

This course aims to understand the importance of housing welfare, and learn contents of housing welfare, development process, housing welfare policy and how to practice housing welfare to guarantee housing rights as a basic human right.

•HASP0017 공간정보와자료분석 (Spatial Information and Data Analysis)

공간정보와 자료분석은 다양한 공간정보의 획득과 구축 방법에 대해 알아보고, 이를 다양한 질적·양적인 분석법에 적용해 보는 과목이다.

Spatial Information and Data Analysis aims to understand the acquisition and construction methods of various spatial information and to apply the spatial information to the qualitative and quantitative approaches.

•HASP0030 오픈소스.GIS와프로그래밍 (Open Source GIS and Programming)

오픈소스 기반 소프트웨어는 최근 들어 지리정보시스템, 원격탐사, 시각화, 공간통계 등 여러 분야에서 활용되고 있다. 본 과목은 수강생의 QGIS, GRASS GIS, R, Geoda 등 오픈소스 소프트웨어 이해 증진과 활용 능력의 배양을 목표로 한다.

Open source softwares are widely utilized in various domains such as geographic information system, remote sensing, visualization, and spatial statistics. This course will introduce QGIS, GRASS GIS, R and Geoda and focus on boosting up the students' practical proficiency of using the softwares.

•HAFU0028 경제공간의이해 (Understanding Economic Space)

경제지리학은 인간의 생계활동에 관한 지리학의 한 분야로서 그러한 활동의 입지패턴을 파악하고 그 형성요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 경제지리학의 학문적 특성, 연구방법, 연구동향을 알아봄으로써 그 학문적 위상을 살펴본다. 현대 경제 공간의 역동성을 파악하기 위해 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논한다. 그리고 경제 공간의 주체로서 국가, 다국적 기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화와 관련하여 국가와 기업은 경제 문화가 있는가, 젠더는 경제생활을 어떻게 구성하는가, 문화가 경제에 미친 영향은 무엇인가 등의 질문에 답한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관한 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결방안을 모색하고자 한다.

Economic geography is an academic sub-discipline of geography that deals with spatial patterns and processes of human economic activities. To begin with, we discuss the research history, methodology, contemporary trends of economic geography. The lecture covers not just traditional topics such as capital, labor, resource, agriculture, industry, services but also today's issues like impacts of advanced technology including transportation/telecommunication and globalization on the geography of economic activities.

•HASP0013 미래주거공간환경 (Future Housing and Space Design)

미래 주택에 영향을 미치는 요소들과 세계의 미래주택 개발사례를 분석하여 미래사회에 요구되는 주택디자인 기획능력을 배양한다.

This course provides a comprehensive understanding of the factors that influence the future housing. A wide range of future housing project will be investigated and analyzed, used to planning the future housing environment.

•HASP0014 지형과측량 (Survey and Geomorphology)

지형학은 지표의 형태와 그 작용에 대한 자연지리학의 한 분야이며, 측량은 지표의 모양을 측정하기 위한 기법이다. 본 과목은 현 세계의 다양한 지형의 유형과 형성과정을 이해하고, 지표의 모양을 측정하고 지도화하는 측량 기법을 익혀 공간과 지표를 이해하고 활용하는 능력을 배양한다.

Geomorphology is a branch of physical geography that studies a variety of landforms on the Earth's surface and their developing forces, and survey is the technique to measure a landform. The objective of this course lies on helping students to understand the space and the Earth's surface by studying various landforms and their associated developing forces, achieving a survey and mapping technique for landform and terrain.

•HASP0015 공간디자인법과유지관리 (Act of Space Design and Housing Management)

공간디자인에 근간이 되는 법과 주거 관리에 관하여 배운다. 공간 계획 및 설계 시 고려해야 할 건축법, 주택법, 국토계획 및 이용에 관한 법의 내용과 쟁점을 이해하고, 관련 국내외 사례를 연구한다. 주택의 물리적 시설의 유지 관리, 관리조직의 운영관리, 주민의 생활 관리 등을 중심으로 유지 관리에 대한 이론·법규·사례를 이해하고 습득한다.

This class covers the legal structure and the legal system of Architecture Act, Housing Act and National Land Planning Act. Also, this class covers systems, values, visions and strategies of Housing Management.

•HASP0018 공간정보의시각화 (Geovisualization of Spatial Information)

지리적 시각화는 공간자료에 내재된 지리적 분포 및 관계에 대한 정보를 전달하는데 매우 중요하다. 본 교과목은 다양한 공간자료의 시각화를 위해 요구되는 기본 개념 뿐 아니라 전문 소프트웨어 활용을 통한 디지털 지도제작 기법을 제시하고, 오픈 소스에 기반한 공간자료의 시각화를 소개한다.

Geovisualization is fundamental to provide information about geographic distribution and relationship inherent to spatial data. This course introduces the basic theories and principles of geovisualization and the various practical techniques of digital thematic map production. In addition, it presents geovisualization of spatial data based on

open-source approaches.

•**HASP0041 세계도시연구 (Studies of Cities of the World)**

본 교과목은 대륙별·문화권별 주요 도시들을 중심으로 도시의 역사적 발달 과정, 도시 문제, 도시 정책 등을 살펴보고, 지속가능한 도시가 갖추어야 할 사회적, 경제적, 공간적 조건과 특성들을 이해하는 것을 목적으로 한다. 특히 선진국과 개발도상국 도시들이 직면한 주거, 환경, 인프라, 기후변화 등의 문제들을 비교·고찰하고 시사점을 도출하는 데 초점을 두며, 국제 협력의 중요성도 학습한다.

The purpose of this course is to examine the historical development processes of cities of the world along with their urban problems and policies, and to understand the social, economic and spatial conditions and characteristics of sustainable cities. In particular, the focus is placed upon examining issues such as housing, environmental pollution, infrastructure, and climate change faced by cities in developed and developing countries and learning the importance of international cooperation.

•**HASP0019 공간정보소프트웨어활용 (Application of Spatial Information Software)**

공간정보시스템은 최첨단 정보 통신기술을 이용하여 복잡한 공간현상을 설명하고 분석하기 위한 고도의 통합정보시스템으로서 학문적 연구에서 뿐만 아니라 실생활에서 다양하게 응용되고 있다. 이 교과목에서는 공간정보를 다루기 위한 소프트웨어의 특성과 활용 방법을 심층적으로 이해하고 지도중첩, 버퍼링, 3D분석, 네트워크분석 등과 같은 다양한 공간 연산기능을 이론과 실습을 통해 익힌다.

Spatial information system as an integrated system is widely utilized in many academic fields as well as in the real world to explain and analyzes spatial phenomena. This course aims at helping students to understand a variety of applications for spatial information software. In addition, students can learn various spatial calculation functions including 3D analysis, network analysis, overlaying, buffering analysis and spatial statistics for spatial data.

•**HASP0020 공간디자인CAD소프트웨어 (CAD Software for Space Design)**

이 수업은 컴퓨터를 이용하여 건축분야에 적용 가능한 모델링에 대한 기초를 배우는 수업이다. 현재 실무에서 활용도가 높은 Autodesk AutoCAD와 Adobe Photoshop를 이용하여 실무 프로젝트 도면을 만들어 본다. 또 실제 건설된 건물의 도면을 이용해 건물을 리모델링 할 수 있는 도면을 만들어 본다.

This class provides students with a broad introduction into computer-Aided Design (CAD) and modeling with a focus on architecture-specific applications. Students will learn how to use industry-leading CAD software programs (Autodesk AutoCAD and Adobe Photoshop) to model construction projects.

•**HASP0022 도시공간의이해 (Understanding Urban Space)**

현대문명은 도시문명이라 불릴 만큼 도시는 우리 생활에 중요하다. 본 강좌는 도시에 대해 지리학적으로 접근하여 보다 깊은 이해하려는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 한국의 도시를 급속하게 변화하고 있는 하나의 체제로 규정하고 관련 학술논문을 읽고 토론하고자 한다. 구체적인 주제로 도시문화와 그 상품화, 각종 개발을 둘러싼 지역 간의 갈등, 도시경제와 혁신, 세계화에 따른 도시의 재편, 도시 내 권력관계 및 지배구조, 도시 내 사회계층별 차이, 도시 간 격차 등을 다룬다. 끝으로 도시에 대한 권리는 무엇이며 누구에게 주어져야 하는지 논의한다.

More than fifty percent of the world population and almost ninety percent of Koreans live in cities. To have a better understanding of the cities, this course puts the urban settings in a geographic framework. The course begins with an brief introduction of basic concepts in the study of urban geography. Main topics include the interaction and impacts of historical, physical, and social forces on the cities at both the external (between cities) and internal (within cities) scales. This course will bring an understanding of how cities emerge, form, and work and what problems and opportunities they have.

•HASP0023 특수공간환경계획 (Specialized Space Planning)

고령자, 신체장애자, 아동 등과 같이 대상자의 특수성을 반영하는 공간계획의 필요성을 이해하고 해당 거주자들의 신체적, 정신적 특성을 파악하고, 이들의 요구를 충족시키고 편리하며 안전한 공간환경을 계획하는 방법을 습득한다.

This course aims to understand the necessity of spatial planning reflecting the specificity of the subject such as the elderly, handicapped and children, and to understand physical characteristics and behaviors of residents, to learn how to meet their needs and plan convenient and safe space environment.

•HASP0024 원격탐사영상처리 (Remotely-sensed Image Processing)

본 교과목은 대기보정, 기하보정, 영상강조, 영상분류, 변화탐지, 라이다와 레이더 자료처리 등 영상처리 방법론의 개념을 소개한다. 특히 본 과목은 여러 분석 주제에 대한 오픈소스 소프트웨어 활용 실습을 통해 수강생의 실무 능력 함양을 목표로 한다.

This course will introduce the methodological concepts of atmospheric correction, geometric correction, image enhancement, image classification, change detection, and LiDAR/RADAR processing. Particularly, it aims at improving the students' practical proficiency of utilizing an open source software such as GRASS GIS in association with various image processing techniques.

•HASP0042 관광공간의스토리텔링과콘텐츠 (Storytelling and Contents of Tourist Areas)

본 교과목에서는 관광공간, 관광자원, 관광객을 연결시켜 주는 것이 관광공간의 스토리라는 점에서 관광공간과 관광객의 상호작용을 위한 스토리텔링의 방식과 관광자원의 가공·활용을 위한 콘텐츠 개발에 관해 학습한다. 이를 통해 스토리텔링을 통한 관광공간의 이미지 개발, 긍정적인 관광담론의 구성, 관광공간의 탐방 코스 개발 등을 위한 역량을 기른다.

Considering that it is a story of a tourist space that connects tourism spaces, tourism resources, and tourists, this course focuses on storytelling methods for interactions between tourist sites and tourists, and contents development for processing and utilization of physical and human tourism resources. The purpose of it is for students to learn ways to make the attractive image of tourist areas through storytelling, to compose positive tourism discourses, and to develop local tourist courses.

•HASP0004 기후와공간환경 (Climate and Geographical Environment)

본 교과목은 지표에 나타난 다양한 자연 및 인문환경에 영향을 미치는 기후 및 기상 주제를 다룬다.

This course deals with the impacts of climate and Earth's atmosphere on the diversity of natural and anthropogenic environments. It aims at the enhancement of understanding on the science of atmosphere associated with atmospheric composition and structure, precipitation, atmospheric movement and wind, meteorological system and so on. In addition, the course helps students better understand the possible relation between weather system and various environmental aspects and the effects of anthropogenic climate change on environmental change.

•HASP0025 공간환경심리 (Environmental Psychology)

인위적 환경과 인간의 심리적, 행동적 측면과의 관련성에 대한 이론을 습득하고 실제 공간환경에서 발생하는 현상을 파악하여 공간환경 창조에 이용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course focuses on human psychological phenomenon and human behavior in environment contexts. Understanding the theory about environment psychology, and analyzing human behavior and psychological phenomenon that occurs in a environment

•HASP0026 주택/단지디자인 (House/Housing Design)

주택/단지단지 디자인은 입지, 지형, 주변 환경, 나무나 경관 뿐 아니라 개인과 가족의 일상생활, 접근성, 쾌적성,

건강성 등까지 함께 고려하는 종합 디자인이다. 또한 주택/단지 디자인은 공간을 설계하는 사람이 할 수 있는 가장 중요하고 멋진 일이다.

This class aims to reinforce students' understanding of the integration of location, access, topography, surroundings, trees, views and the daily activities of families and individuals in small residential buildings design. Also the design of House/Housing design is one of the most captivating and important things an space designer as architect or interior designer can do.

•HASP0027 문화와공간환경 (Culture and Geographical Space)

문화, 장소, 공간의 관계를 이해하기 위해 문화와 지리적 공간을 다룬 연구 패러다임의 변천과정을 알아보고, 최근의 비판적 공간연구이론에 의해 사례를 분석한 연구들을 살펴본다. 사례 분석 이후에는 경관, 장소, 자연과 문화, 사회적 구성물 등의 연구주제를 적용하여 실제 장소를 분석해 본다.

In this course, students are expected to comprehend the relationships among culture, society, and geographical space by examining the development of research paradigms of cultural geography along with such concepts as landscapes, places, the relations between nature and culture, and social construction. Socio-cultural research themes on place and space are also analyzed to conduct a case study.

•HASP0028 물류와공간 (Distribution and Space)

경제지리학의 세부 분야인 물류와 공간은 생산된 제품을 분배하는 상업활동의 지리적 분포패턴을 파악하고 그 입지요인과 과정을 밝히고자 한다. 본 강좌는 유통지리학의 정의하는 것으로 시작하여 상품을 분류하고 그 특성을 파악하며 심리학에 참조하여 소비자의 구매행태를 살펴본다. 상업활동을 도소매업, 창고업, 그리고 운수업으로 나누고 그 입지패턴을 분석하며 지역구조와 상호작용을 살펴본다. 나아가 현재 급증하고 있는 국제무역에 대해서 살펴봄으로써 현지점 즉시 판매와 같은 유통기술과 정보통신기술의 발달이 유통업과 지역공간에 미치는 영향도 살펴본다.

Distribution and Space as a subdiscipline in Economic Geography take a geographic approach to wholesaling, retailing, warehousing and transportation. To begin with, the course classifies commodities and characterizes each type of the commodity to draw geographic implication and marketing strategies. Special focus is put on wholesaling and retailing. We investigate the regularities of their locations and market area. Noting the introduction of new computing, transportation and telecommunication technologies to wholesaling and retailing, we attempt to understand their impacts and to find ways to utilize them.

•HASP0043 동아시아의 도시지역재생 (Urban and Regional Regeneration in East Asia)

본 강의는 동아시아의 대표적인 국가, 일본과 중국의 도시 및 지역재생에 대해 이해하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 일본과 중국에 대한 지역지리학적 지식을 학습하고, 개화기 이후 도시가 어떠한 형태로 변모되었는지 이해하며, 4차 산업혁명 및 글로벌 경쟁에서 우위를 점하기 위한 미래의 도시 및 지역의 발전 방향은 무엇인지 알아보고자 한다.

The course is to understand the urban and regional revitalization of Japan and China as representative countries in East Asia. For this goal, we learn the regional geographic knowledge on Japan and China; also, study the matter as to how urban areas have been transformed since the time of enlightenment. In addition, we look into the future direction of urban and regional development in order to hold a dominant position in the age of the fourth industrial revolution and the global competition.

•HASP0031 지역사회이해(캡스톤디자인) (Community and Housing Neighborhood(Capstone Design))

커뮤니티의 개념과 커뮤니티를 설명하는 이론을 습득하고 도시에서 커뮤니티의 전개 과정과 커뮤니티 활성화 사례를 분석하여 지역사회 커뮤니티 활성화에 효율적으로 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

Understanding concept and theory about community, and analyzing community cases in the city focused on community development process and vitalization, which can be used to develop and vitalize a community.

•**HASP0032 토지정보시스템(캡스톤디자인) (Land Information System(Capstone Design))**

본 교과목에서는 지적과 토지에 대한 이해를 바탕으로 공간정보학의 원리를 이용하여 토지정보를 관리하고, 실무에서 활용할 수 있도록 주요 이론과 실습을 학습한다. 특히 실무에서 지적 업무의 파악과 토지 관리 직무를 익힐 수 있도록 현장 자료와 사례를 중심으로 토지정보와 관리의 문제를 다룬다.

This course provides a comprehensive method to manage land information using GIS, so called 'Land Information System.' The course aims at learning a land information management by using the principle of spatial informatics based on the understanding the major theoretical and practical contents of the cadastre and land, and utilizing in practice. Especially, the focus is put on the field data and examples to understand the contemporary issues of land information and management.

•**HASP0033 단지디자인매뉴얼 (Site Planning and Community)**

단지계획 시 필요한 단지계획의 기초적이고 전반적인 내용을 주거 단지와 공동체를 중심으로 관련 이론 습득, 문헌자료 분석, 설계사례 분석, 설계 방법 습득 등을 통하여 기초능력을 배양한다.

Study of the problems, issues and opportunities in the site planning and community of housing with understanding of design synthesis by focusing on the constrains and opportunities.

•**HASP0034 공간과사회 (Space and Society)**

사람들의 사회적 관계는 여러 가지 활동을 통해 공간에 표출되고 이를 통해 형성된 공간 구조는 역으로 사회적 관계에 영향을 미친다. 본 강좌는 최근 화두가 되고 있는 복리 증진을 위해 학생들의 사회와 공간의 관계와 상호작용에 대한 이해를 돕고자 한다. 사회지리학적 연구 주제는 인간 활동, 사회집단, 사회복지 관련 이슈별로 정리하여 다룬다. 인간 활동별 주제로 노동, 여가, 공동체, 주거, 급양, 교육, 교통 등 존재기본활동을 다룬다. 또한 특정 집단에 주목한 주제로 인종·민족, 젠더, 연령·세대, 장애우 등 소수 소외 집단들의 공간적 활동과 제약에 대해 논의한다. 끝으로 사회적 이슈별 주제인 범죄와 빈곤에 대해 지리적 접근을 통해 해결방안을 모색한다.

Social relations and activities among people are represented over the space and spatial structures influence social relations in reverse. This course helps students to understand the interaction between society and space that changes the identity and power relation of individuals and social groups. The discussion proceeds by social activity and social relation. Social activities include labor, leisure, community, residing, feeding/clothing, education, and travelling. And social relation include race/ethnicity, age/generation, gender/sexuality, disability. Also, social issues such as crime and poverty are discussed.

•**HASP0035 공간환경조사론 (Research Methodology in Housing Environment)**

이 과목은 공간환경과 관련한 연구를 위한 정보와 자료를 수집하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. 공간계획 시에 필요한 거주자의 요구 및 의견을 조사하고 환경의 실태를 조사하는 것들을 포함한다.

This course aims to acquire knowledge and methods of collecting information for research related to spatial environment. This includes investigating residents' needs and opinions needed for space planning and investigating the actual condition of the environment.

•**HASP0036 건강과공간환경 (Health and Environment&Space)**

본 수업은 의료를 둘러싼 다양한 이슈를 관점으로 읽는 것에 목표를 두고 있다. 구체적으로 치유의 공간, 돌봄의 지리, 정신건강과 지역의료 등 최근 건강지리학에서 활발히 논의되고 있는 내용을 폭넓게 다룬다.

The course aims to understand various issues related to medical/health matters from a perspective of culture. To put it concretely, it deals with the latest issues of health geography comprehensively such as therapeutic landscape, caring-care geographies and mental health care & community health care.

•HASP0038 주택상품개발및기획(캡스톤디자인) (Housing Planning and Development(Capstone Design))

그 시대의 사회적, 경제적, 문화적 특성에 따라 변화하는 주거요구를 충족시키기 위한 새로운 주택상품을 기획할 수 있는 실무능력을 배양한다. 주택상품 개발의 각 단계를 이해하고 다양해진 주택상품의 기획사례 및 변천과정을 검토하고 상품 기획의 의도, 추진과정과 문제점 등을 구체적으로 분석하고 사회, 경제, 주거 트렌드를 조사 분석하며 잠재적 거주자의 주거요구를 파악하는 능력을 습득한다.

This course aims to cultivate practical ability to plan new housing products to meet the changing demands of housing, social, economic and cultural characteristics of the era. It examines the transition process, analyzes the intentions, process and problems of the product planning in detail, examines the social, economic and residential trends, and learns the ability to grasp the residential needs of potential residents.

•HASP0039 지역개발종합설계(캡스톤디자인) (Regional Development(Capstone Design))

지역개발 종합설계는 폭넓은 지리학적 지식을 통해 지역개발에 관한 실질적인 아이디어를 고안하고, 설계하며, 적용해 보는 것을 목표로 한다.

The goal of Regional Development (Capstone Design) is to design, plan, and apply the practical idea of regional development using comprehensive geographical knowledge.

행정학부

교육목표

- 건전한 시민정신을 바탕으로 사회공동체 및 공공부문의 발전에 기여할 수 있는 인재 육성
- ‘더불어 사는 삶’이라는 인식을 바탕으로 사회문제를 진단할 수 있는 인재 육성
- 사회문제에 필연적으로 수반되는 집단 간 갈등과 대립을 조정할 수 있는 인재 육성
- 공공부문 및 민간부문에서 정책대안을 제시하고, 문제를 해결하며, 조직을 관리할 수 있는 전문성을 갖춘 인재 육성

| |
|---|
| <input type="checkbox"/> 저학년: 사회인식(사회를 바라보는 시각, 윤리 등 기초) 및 분석력(통계학, 조사방법론 등) 강화 |
| <input type="checkbox"/> 고학년: 전문지식과 관련된 교과목 운영 |
| <input type="checkbox"/> 4학년: 실습 및 세미나 중심의 교육 |

교육 목표 달성을 위한 전공교육 강화 계획

• 학부공통기초과목에 대한 학습을 통해 정부와 행정, 그리고 공공부문의 특성 등을 이해한 후, 통계학 및 조사방법론 등을 학습함으로써 사회과학분야에 필요한 과학적 분석력과 예측력을 향상시키는데 노력한다. 이를 바탕으로, 중앙정부 및 지방자치단체, 공공기관 및 시민사회단체, 그리고 민간 기업 등에서 필요로 하는 인사 및 조직 관리역량, 분석역량, 문제해결역량, 갈등조정역량 등을 갖추기 위한 전공과목을 개설한다. 또한, 각종 자격증(ex: 사회조사분석사, 정책분석평가사, 사회복지사 등)과 관련된 과목 개설 및 자격증 획득을 위한 특강 등을 지원한다.

• 1학년 및 2학년 1학기에는 공공인재 육성에 필요한 기초과목을 개설하고, 2학년 2학기부터는 자신이 선택한 CDR 내에서의 기초-심화-응용 교과목 체계를 중심으로 전공교육을 강화한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|----------|---|------|-----|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAT0003 | 행정학개론 | Introduction to Public Administration | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0020 | 정부와제도 | The Government and Institution | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAT0006 | 역량강화실습론 | Competency Development Practice | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAT0007 | 정책학원론 | Introduction to policy sciences | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAT0004 | 국가와기본권 | State and Fundamental Rights | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAT0011 | 행정통계학 | Statistics for public administration | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAT0012 | 도시및지방행정론 | Urban & Local Government Administration | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAT0014 | 조직과정보관리 | Organization and Information Management | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------------|--|------|------|----------------|----------|----------|
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAT0009 | 기본권보호와통치구조 | Protection of Fundamental Rights and Governing Structure | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAT0016 | 인적자원관리론 | Human Resource Management in Government | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAT0018 | 조사방법과데이터분석 | Research Method and Data Analysis | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAT0019 | 조직과변화관리 | Organization Theory | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAT0023 | 공공관리론 | The Study of Public Management | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 14 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAT0010 | 공공복지와정책 | Public Welfare and Policy | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAT0022 | 갈등관리와협상 | Conflict Resolution and Negotiation Theory | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAT0024 | 재무행정론 | Public Financial Administration and Accounting | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAT0026 | 조직행태론 | Organizational Behavior | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAT0048 | 관료제와행정이론 | Bureaucracy and Public Administration Theories | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAT0028 | 공직윤리론 | Public ethics and values | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAT0031 | 전략기획과혁신 | Strategic Planning Theory | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAT0032 | 전자정부론 | Digital government | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAT0033 | 정책성과분석평가론 | Policy Performance Analysis and Evaluation | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAT0053 | 공공데이터의이해 | Understanding of public open data | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAT0027 | 행정법1 | Generals of Administrative Law | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAT0036 | 노사관계와노동법 | Labor Relation and Law | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAT0037 | 문화정책론(캡스톤디자인) | Cultural policy | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAT0045 | 민관협력과공공가치 | Governance and Public common value | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAT0052 | 지능정보와공공데이터관리 | Intelligent Information and Public Data Management | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAT0034 | 행정법2 | Particulars of Administrative Law | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAT0040 | 공공홍보마케팅(캡스톤디자인) | Public PR & Marketing(Capstonedesign) | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAT0050 | 행정학세미나 | Seminar for Public Administration | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 32 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0029 | 사회복지행정론 | Social welfare administration | 행정학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 96.0 | | 96.0 | 0.0 |

교과목해설

•HAAT0003 행정학개론 (Introduction to Public Administration)

행정학의 기초이론을 습득하는 과목으로서, 공공문제를 해결하기 위한 결정을 행하고 사람과 물자를 관리하는 행정현상을 이해하도록 한다. 행정학개론은 앞으로 행정학 전공과목을 연구하는데 길잡이가 되는 행정의 본질, 조직관리, 인사행정, 재무행정, 행정과 환경 등의 기초적인 이론을 다루게 된다.

Introduction to the elements of administration analysis by citizen, including definition of problems, criteria, alternatives, models, decision procedures, and political feasibility. illustrated by case studies.

•HAUS0020 정부와제도 (The Government and Institution)

정부에 대한 이해는 우리가 삶을 살아가면서 필수적으로 알아야 하는 요소 중 하나이다. 우리는 정부로부터 많은 규제와 제한을 받지만, 이와 동시에 정부로부터 각종 혜택과 보호를 받고 있다. 따라서 본 교과목은 정부 및 행정에 대한 이해를 넓힘과 동시에, 정부와 거시적 환경에서 상호작용을 하는 주체인 시장과 시민사회에 대한 이해를 제고 하는데 초점을 맞추고 있다. 또한, 정부의 목표를 구체화하는데 필요한 공공정책, 그리고 정부활동의 법적 근거와 정당성을 제공하는 법률에 대해서도 논의한다. 이와 같이 다양한 영역의 논의를 통해 정부 및 행정에 대한 이해의 폭을 넓히고자 한다.

The understanding of government is one of the most important factors in our lives. We are restrained from many regulations and restrictions from the government, but at the same time, we receive various benefits and protections from the government. Considering these points, this course provides the various issues of understanding of government and public administration, which have been interacted with the market and civil society that have been understood as the environmental factors affecting the government. In addition, it discusses the public policies required to specify the goals of the government and the laws that provide the legal basis and justification for government activities. Finally, this class intends to broaden our understanding of the government and administration discussing the various of topics in these areas.

•HAAT0006 역량강화실습론 (Competency Development Practice)

역량은 조직 내에서 성과가 높은 인력에게 나타는 특징으로서, 공사부문에서 공통적으로 점차 역량을 중심으로 하는 인력관리가 강화되고 있다. 본 과목은 대부분의 조직에서 중요하게 간주되는 역량들을 강화시킬 수 있도록 역량의 개념과 요소들을 학습하고, 실습을 통하여 필요역량을 갖출 수 있도록 하는데 목적이 있다.

The purpose of this course is to introduce the concept of competency and practice students in proper behavior for developing common competencies considered be important in most organization.

•HAAT0007 정책학원론 (Introduction to policy sciences)

정책학은 사회문제를 해결하기 위해 수립 및 집행되는 정부의 정책을 연구할 뿐만 아니라, 사회를 보다 바람직한 상태로 이끌어 가기 위한 내용과 방법, 그리고 방향성 등을 제시하는 학문이다. 또한, 정부의 활동은 정책의 수립과 집행 등을 통해 구체화된다는 점에서 정책학에 대한 관심이 증가하고 있다. 따라서 정책학은

정책연구에 대한 기초, 정책결정·집행·평가 등의 정책과정, 정책과정의 직·간접적 참여자, 정책을 둘러싼 환경(분석), 그리고 정책의 내용과 효과 등을 연구의 주제로 제시한다. 본 과목에서는 정책학의 의의, 환경과의 상호작용, 정책과정의 공식적·비공식적 참여자, 정책이론, 그리고 정책과정 등을 학습한다.

The study of policy sciences is interested in the policy processes, including agenda setting, decision-making and implementation of public policies. In addition, this study suggests some alternatives for improving the quality of societies and the public. The main issues of policy sciences are policy theories, processes and environments of public policy, formal and informal participants in the processes of policy, and the policy process. This class will

discuss the meanings of policy sciences, the interaction with environments, participants affecting the policy processes, policy theories, and policy processes.

•HAAT0004 국가와기본권 (Constitutional Law I)

헌법분야 중 기본권의 구체적 내용과 국가의 통치구조의 이해를 목적으로 하며, 정치적·청구권적·사회적 기본권의 구체적 내용과 통치구조의 구성원리, 통치구조의 형태, 통치권의 내용, 그리고 헌법기관인 국회, 대통령, 법원, 헌법재판소의 조직과 권한 등을 살펴본다.

This class aims to boost the understanding of the fundamental law, the constitutional law of a State and to study general theories of the Constitution such as the norm, classification, enactment/amendment, protection, the fundamental principles and basic systems etc. Furthermore, the students will be able to study the subjects, effect, contents of fundamental rights comprehensively.

•HAAT0011 행정통계학 (Statistics for public administration)

공공부문의 연구자와 실무자는 의사결정, 상황판단, 인과관계의 분석 등을 위해서 양적 자료의 통계학적 분석과 해석의 중요성이 증대되고 있다. 본 과목에서는 통계학의 기초 이론을 습득할 기회를 제공할 뿐만 아니라, 이를 구체화하고 실행하기 위한 SPSS 통계프로그램의 실습도 포함한다.

In the public sector, many researchers and practitioners have emphasized the importance of statistical analyses and interpretations to conducting decision making, situational judgement, and causal relationships among variables. This class offers opportunities to conducting SPSS program to analyze the statistical problems, as well as provides the basic theoretical backgrounds of statistics.

•HAAT0012 도시및지방행정론 (Urban & Local Government Administration)

도시의 발달과정과 기능을 이해하고, 도시화의 과정과 도시화에 따른 제반 문제를 분석한다. 나아가 자치단체로서의 도시정부의 역할 및 광역행정정반에 관한 이해를 도모한다. 또한 지방자치제, 지방자치단체의 구성과 운영에 대하여 연구한다. 지방자치제의 의미와 발달과정 및 기본적 요소, 지방자치단체의 관리, 정부간 관계 등에 대한 지식을 습득하고 우리나라에서의 지방자치제를 발달시키고 자치단체를 효율적으로 운영하는 방안을 모색한다.

The course explores current perspectives and techniques in the analysis of state and urban policies. It also examines concepts and methods in policy analysis as a general field of inquiry. And The course introduces the political perspective of understanding the basic concepts of local governance in the Korea with a foundation of its historical developments. The focus is on the Local Government units administration, powers, authority, and the present thrusts and developments in the local government units.

•HAAT0014 조직과정정보관리 (Organization and Information Management)

본 과목은 영어강의로서 조직의 정보화에 따른 정보기술과 시스템의 보다 효율적인 활용문제, 조직과 정보기술의 상호작용 그리고 효과 및 영향에 대해 학습한다.

This course deals with the current issues of public management information systems with the focus on utilizing information systems in public organizations. It intends to build students' understanding and knowledge about current issues of information society and managing information systems in public organizations.

•HAAT0009 기본권보호와통치구조 (Constitutional Law II)

헌법분야 중 기본권의 구체적 내용과 국가의 통치구조의 이해를 목적으로 하며, 정치적·청구권적·사회적 기본권의 구체적 내용과 통치구조의 구성원리, 통치구조의 형태, 통치권의 내용, 그리고 헌법기관인 국회, 대통령, 법원, 헌법재판소의 조직과 권한 등을 살펴본다.

This class aims to understand the specific contents of fundamental rights and the government structure, the specific contents of political?appealing?social rights, the constituting principles/forms/contents of government structure and the organization/power of the constitutional organizations such as national assembly, the president and courts and the constitutional courts and so forth.

•HAAT0016 인적자원관리론 (Human Resource Management in Government)

공무원을 비롯한 공공부문의 인적자원을 효율적으로 관리하여 생산성을 높이기 위한, 제도 및 발달과정을 공부한다. 주요 학습대상으로는 인사행정의 제도적 틀, 인력기획, 임용, 능력발전, 공무원 평정, 보수와 연금, 복리후생, 공직윤리 등이 있다.

This course deals with the human resource management system in public sector including government, and historical development of the system. Major focuses for study are on the institute for Human Resource Management, manpower planning, recruitment system, education and training, performance rating, pay and pension, welfare, public ethics etc.

•HAAT0018 조사방법과데이터분석 (Research Method and Data Analysis)

사회과학 이론의 과학 철학적 기초를 소개하고 개념형성, 법칙, 이론, 모형 및 설명의 구조와 요건 등에 관한 지식을 습득하게 한 후, 사회현상을 종합적 체계적으로 해석하기 위한 기본논리와 다양한 분석기법을 학습하도록 한다.

This subject introduces the scientific and philosophical base of social science theories and enables students to study the structure and factors of concept formation, rule, theory, modeling, and explanations. Also, it helps students study the basic logic and the diverse analytic techniques for the interpretation of social phenomena comprehensively and systematically.

•HAAT0019 조직과변화관리 (Organization Theory)

조직의 본질, 조직구조, 조직이론의 변천, 조직과 환경, 관료제 등에 관한 내용들을 체계적으로 학습함으로써, 정부와 기업 등에서 조직관리를 할 수 있는 능력을 배양한다.

This subject cultivates organization management skills on governments and enterprises through study on the understanding of organizations

•HAAT0023 공공관리론 (The Study of Public Management)

공공조직의 관리상 특징 및 운영에 대하여 연구한다. 특히, 공공조직의 서비스 제공의 효율성을 높이고, 서비스 수요자인 국민과의 관계를 긴밀히 하고자 하는 지속적 개선 노력을 분석하여, 한국 상황에서의 이론의 적용 가능성을 탐색한다.

This course deals with the study of public management regarding current managerial issues of public organizations and related issues such as government reform. This course aims to build a good knowledge for new managerial reform of public sector based on understanding the changing paradigm of public management.

•HAAT0010 공공복지와정책 (Public Welfare and Policy)

복지에 대한 학습을 토대로 복지실무에 대한 전문성을 확보하여 공공복지 실천과 복지기관 운영 능력을 도모한다.

This subject concentrates on professionalism of welfare work, and so promotes public welfare practices and operational capacity of welfare agencies.

•HAAT0024 재무행정론 (Pubic Financial Administration and Accounting)

정부 영역에서 물적 자원을 효율적, 민주적, 합리적, 합법적으로 동원하고 배분하는 원리에 대한 이해와 현상에

대한 분석능력을 키운다. 특히, 예산의 원칙, 종류, 편성, 집행, 결산과정에서 작용하는 정치, 행정, 경제적 요인들을 학습하도록 한다.

This subject helps students strengthen their understanding in the principle of efficient, democratic, rational, and legal mobilization and distribution of national resources in the public sector. Especially, it enables students to study political, administrative, and economic factors in the budget process such as principle, types, formation, execution, and settlement of accounts.

•HAAT0022 갈등관리와협상 (Conflict Resolution and Negotiation Theory)

사회집단 간, 혹은 개인 간 갈등을 효과적으로 관리하는 방법과 상호합의를 도출하는 협상 방법에 대해 소개하고 다양한 협상상황에 적용될 수 있는 기본적인 방법들을 실습한다.

The purposes of this course are to introduce the methods for managing conflicts between individual and individual or group and group, and to practice the methods in simulation.

•HAAT0026 조직행태론 (Organizational Behavior)

사람의 행동에 대한 이해가 전제되지 않고는 조직을 효과적으로 운영할 수 없을 뿐만 아니라, 조직운영에 필요한 최적의 조직구조 및 관리기법 등을 예측할 수 없다. 이와 같은 필요성으로 인해 조직구성원의 행태, 조직심리, 인간관계, 그리고 조직행동 등에 대해서 많은 관심을 기울이고 있다. 본 과목은 조직 내 구성원의 행태를 설명하는 각종 이론을 연구함으로써 조직 내의 ‘사람 문제’의 해결에 대한 방향성을 제시할 뿐만 아니라, 구성원의 행태에 영향을 미치는 요인 등이 조직의 결과(outcomes)에 어떠한 영향을 미치는지를 논의하고자 한다.

A variety of organizations directly or indirectly not only influence the organizations of society, but also participate the operation of society. As almost all organizations are related to our ordinary life, individuals are interested in “the issue of people” for a better management. That is, it is necessary to understand organizational behavior to effectively operate the organization. Additionally, although we do not understand an individual’s behavior in organizations, it is almost impossible to expect the proper organizational structures and management practices. This class firstly addresses the theories to explain organization members’ behaviors to present the proper directions to solve the problems of people in the organization. Finally, this class will discuss the factors that affect organizational behaviors.

•HAAT0048 관료제와행정이론 (Bureaucracy and Public Administration Theories)

이 과목은 기본적으로 행정학 이론의 발전과정과 이론적 내용 및 의미를 다룬다. 행정학 이론에 있어서 관료제의 중요성 및 특징을 강의하고, 현대 행정에 있어서 관료제의 문제점도 논의하게 된다. 또한 관료제 이론과 아울러 고전적인 행정학 이론의 접근법을 설명하고, 그에 대한 비판 및 행태주의적 논의에 대해서도 다루게 된다. 그리고 비교·발전행정의 중요 이슈들도 논의하게 되며, 신행정학의 이론적 접근법과 아울러 신공공관리 등 후기관료주의적 접근법에 대해서 논의하게 될 것이다. 따라서 이 과목은 행정학을 공부하는 학생들의 행정학 이론 발전에 대한 기본적인 학습과 이해를 목표로 진행되게 될 것이다.

This course deals with the historical development of public administration theories including changes of bureaucratic paradigm and managerial issues of public organizations. The perspectives about bureaucracy have been changing according to the change of governance paradigm, but, the bureaucracy is still providing important managerial principles to public organization. Changing paradigm has been bringing about changes in many aspects of bureaucratic public administration theories. This course thus aims to build students’ knowledge of the development of public administration paradigms and theories and managerial issues of public sector based on understanding the theoretical development of public administration and bureaucracy.

•HAAT0028 공직윤리론 (Public ethics and values)

공직윤리는 공직을 수행하면서 공무원이 갖춰야 할 윤리적 신념과 행동 등을 설명하는 학문이다. 특히, 최근에 들어오면서 정부의 운영과 공무원의 의식 및 신념 등에 대한 윤리성이 강조됨에 따라서 공직윤리에 대한 관심이 증가하고 있다. 또한, 공직윤리는 공공부문과 민간부문의 목표, 신념, 그리고 행태 등을 구분 짓는 주요한 요인이기 때문에 행정학 분야의 학자와 실무자가 관심을 기울이는 분야이다.

Public ethics provides public servants' ethical beliefs and behaviors in the processes of public services. In particular, as the government emphasizes public minds and values in the administration processes, scholars and practitioners in public management are recently interested in public ethics and values. In addition, public ethics provides the standards, including goals, beliefs, and behaviors, to differentiate the both public and private sectors. This class will discuss the ethics in public management for the purpose of providing the roles and functions of government and public administration, as well as presenting the future strategies and directions of public management.

•HAAT0031 전략기획과혁신 (Strategic Planning Theory)

복잡하고 역동적인 행정환경에서 미래를 예측하고 미래를 구성하는 내용과 그 과정을 연구하는 과목이다. 어떤 기획을 해야하고 어떻게 기획을 세우는지를 이해함으로써 변화하는 행정수요의 다양화, 전문화에 부응 하는 탄력적인 행정활동을 설계할 수 있는 창의적 기획관리 능력을 기르고, 사회변동에 부응할 수 있는 합리적인 문제해결 능력을 도모한다.

This subject forecasts future environments of complex and dynamic administration, and through research on that, the study focuses on creative planning management skills and reasonable problem solving skills.

•HAAT0033 정책성과분석평가론 (Policy Performance Analysis and Evaluation)

공공조직의 효율적이고 효과적인 성과관리를 위해 필요한 개념과 이론들을 학습하고, 조직의 성과관리 과정의 틀 속에서 성과분석평가의 개념, 의의, 절차 및 방법 등에 대한 문제를 다룬다.

This course deals with the study of performance analysis and evaluation regarding theories and practices of performance appraisal as well as the meaning of public performance management. This course aims to build a good knowledge for the public performance analysis and evaluation based on understanding current issues and problems of government performance management.

•HAAT0032 e-거버먼트와정보보호 (E-Government and Information Security Policy)

본 강의는 전자정부와 정보정책의 주요 개념과 현상을 다룬다. 지식정보화의 개념과 함의, 정보자원관리의 개념과 실제, 전자정부의 주요 이론, 정보정책의 다양한 사례 및 전자민주주의의 핵심 이슈 등을 교육한다. 스마트 기기의 급속한 발달에 따라 정보화기반의 사회구조가 변화되면서 정보보안의 중요성이 높아짐에 따라 개인정보보호 및 정보보안의 의미와 적용등의 주요 정책을 함께 탐구한다.

This course covers major concepts and phenomena of e-government and information policy. It also deals with concepts and implications of knowledge and information, theory and practice of information resource, major theories of e-government, security of data, various case studies of information policy and key issues of e-democracy. The course comprises lectures, discussion, and team projects, capston design.

•HAAT0027 행정법1 (Generals of Administrative Law)

행정법의 기본원리인 법치행정의 원리를 이해하는데 목적이 있으며, 행정법의 기본원리, 행정상의 법률관계를 살펴보고 행정입법·행정행위·사실행위 등의 행정작용과 행정강제·행정벌 등 행정의 실효성 확보수단을 검토한다.

Understand the principles of rule of law administration, and aims to Review the effectiveness to ensure lecture the focus: administrative legislation , Administration Act, In fact acts, Administration's Effectiveness

•HAAT0036 **노사관계와노동법 (Labor Relation and Law)**

고용을 중심으로 하는 사용자(고용주)와 근로자(피고용주) 사이의 관계 및 그들의 행위를 규제하는 제도의 운영과 관련된 노동관계법과 관행 및 사회문화를 학습한다.

The institution based on the labor law, custom, culture is studied for understanding labor relations in Korea society.

•HAAT0037 **문화정책과국제협력 (Cultural Policy and Global Cooperation(Capstone Design))**

본 강의의 목적은 수강생들로 하여금 문화예술의 사회적 의의를 이해하고 문화에 대한 정부 개입의 범위, 정당성, 목적, 정책수단 등에 대한 독자적이고 논리적인 사고를 갖추도록 도와주는 데 있다. 문화와 관련된 국가행정의 역할에 초점을 맞추어 진행하며, 나아가 새로운 패러다임인 글로벌시대의 국제간 협력과 국제기업간 협력문제에 대한 올바른 이해를 바탕으로 국제협력의 전문성과 리더십을 함양한다.

Cultural policy is the area of public policy-making that governs activities related to the arts and culture. Generally, this involves fostering processes, legal classifications and institutions which promote cultural diversity and accessibility, as well as enhancing and promulgating the artistic, ethnic, sociolinguistic, literary and other expressions of all people—especially those of indigenous or broadly representative cultural heritage. Applications of cultural policy-making at the nation-state level could include anything from providing community well-being.

•HAFU0026 **공공정보의관리와활용 (Management & Utilization for the Public Data)**

공공부문에서 생산되는 정보의 종류와 의미 등을 논의하고, 정부3.0 등을 통해 우리에게 익숙한 정보공개, 정보검색 및 활용, 정보공유, 그리고 빅데이터 분석 등을 학습하고자 한다. 또한, 해당 공공정보를 행정 및 정책과정에 어떻게 적용시키는지 여부에 대해서도 토론하고자 한다. 마지막으로, 공공분야에서 생산된 정보를 실제 조직운영 등에 어떻게 활용할지에 대해서도 학습한다.

Students will discuss the types and meaning of public information, and learn about open data, information search, and utilization & sharing, and data analysis as well as the concept of Government 3.0. The course will also cover how public information is applied to administrative and policy processes. Students will also learn how to utilize information produced in the public sector in actual organization operation.

•HAAT0045 **민관협력과공공가치 (Governance and Public common value)**

서비스수요자인 국민관점에서 국민의 생각과 경험 등을 토대로 공공서비스를 디자인하는 새로운 공공서비스디자인 방법론을 연구한다. 공공분야를 수요자중심으로 해석하고 개발하는 일련의 국민중심 서비스디자인 과정을 학습하여 국민이 보다 나은 공공서비스를 경험할 수 있도록 서비스디자인 방법과 분야를 탐색한다.

This study researches new public service design theory based on public experience and thinking. This study defines public service from consumer's perspective and develops new public service design theory to offer citizens better public experience.

•HAAT0050 **행정학세미나 (Seminar for Public Administration)**

행정학 및 정책학, 그리고 공법 등의 기초적 지식을 바탕으로 다양한 사례에 대해 분석하고 토론할 수 있는 능력을 제고하기 위한 강의이다. 즉, 본 교과목은 학생들이 행정학 등에 관한 기본개념을 바탕으로 다양한 행정 및 정책 사례 등을 발제하고 토론함으로써 공공부문에 대한 이해의 폭을 넓히는데 목적이 있다. 수업은 행정학부에서 4년 동안 배운 내용을 최종적으로 정리하고 이를 발표 및 토론하는 기회를 제공하고자 한다. 이를 통해 현대의 사회적, 경제적, 문화적 특성에 따라 새롭게 발생하는 공공부문의 문제를 분석하고 해결함으로써 공공부문에서의 역할을 향상시키는데 초점을 두고자 한다.

This class expands the students' ability and understanding to analyze various cases based on basic and expended

knowledge and understanding in the fields of public administration, policy science, and public laws. That is, the class has purposes to widen the students' understanding of public administration by creating and debating various issues in the fields of public administration and public policies. The class has been understood as the advanced course, which focuses on the methods of presentation, debates, and discussion in the class. By doing so, students can be able to solve problems that are new to the social, economic, and cultural characteristics, as well as to improve the practical abilities.

•HAFU0029 사회복지행정론 (Social Welfare Administration)

사회복지정책과 프로그램 등의 효과적인 집행을 위해 필요한 각종 조직구조와 관리기법 그리고 전달체계 및 역할 분담 등에 대한 논의를 진행한다. 이를 통해서 사회복지행정의 필요성에 대한 이해를 제고할 뿐만 아니라 사회복지와 관련된 행정관리역량의 향상 방안 및 패러다임 변화 등에 대해서 학습한다.

Interest in welfare is growing, and interest in the various organizational structures and management techniques required to implement policies and programs to implement them systematically, as well as delivery systems and evaluation systems, etc. The nation has also seen an explosion of interest in welfare since the 2000s, but there is a lack of national demand for welfare and policies and programs for social welfare that can broadly encompass the times' situation. In addition, it is also assessed that the development of social welfare administration is slow to implement various policies efficiently and effectively. Learning about the necessity and development process of social welfare administration, and each component, in the context of the need for welfare benefits to the general public as well as the actual demand for welfare, can be said to be a requirement to understand welfare policies and welfare administration. In this course, we intend to discuss various organizational structures and management techniques necessary for effective implementation of social welfare policies and programs, and the sharing of delivery systems and roles. Through these efforts, the government will not only enhance its understanding of the need for social welfare administration, but also learn about the improvement of administrative management capabilities and paradigm changes related to social welfare.

•HAAT0034 행정법2 (Particulars of Administrative Law)

행정법총론의 기본적 이론을 바탕으로 행정조직과 특별행정작용의 체계적 이해를 목적으로 하며, 국가행정조직, 지방자치행정, 공무원법 등의 행정조직법을 살펴보고 경찰행정, 급부행정, 공용부담, 토지행정, 환경행정, 경제행정, 재무행정 등 특별행정작용을 학습한다.

General Studies will study the basic theory of administrative law. The purpose is to understand that administrative organization and Special law of administrative action. with focus on National administrative organization, Local Government Administration, civil service system, police Administration, social benefit administration, fentliche Lasten, Land administration, Environmental administration, Economic Administration, government financial management.

•HAAT0040 공공홍보마케팅(캡스톤디자인) (Public PR & Marketing(Capstonedesign))

정부를 비롯한 공공분야의 홍보(PR) 이론과 마케팅(marketing)이론 및 기법 등을 학습하는 과목이다. 학생들에게 정부나 공공기관들이 공중으로부터 여론을 효과적으로 수렴하는 방법, 주요정책을 다수의 공중들에게 체계적으로 전달하고 지지를 획득하는 과정, 홍보와 마케팅의 PR 시장에서의 효과, 전략적 관리방법을 배우도록 한다.

This subject helps students to study the PR & marketing theories and technical methodologies in the public sector. It will help students to learn about the flow of public opinion, systematic delivery of policy contents, acquiring support from the general public, effects of PR & marketing on the PR market, and strategic management of them.

가족복지학과

교육목표

가족복지학과는 가족의 삶의 질 향상을 위한 전문적이고 구체적인 지식을 습득하여 사회 및 국가에 기여할 전문인 양성을 목표로 하며 다음과 같은 구체적인 실행목표를 가지고 있다.

1. 가족원의 발달, 역할 및 심리적 관계 등 한국사회의 가족문제를 체계적으로 연구한다.
2. 태아에서 노인까지 인간발달의 양상을 과학적으로 탐구하고 이를 바탕으로 영유아기 발달을 도울 수 있는 능력을 배양한다.
3. 현대사회에서의 아동과 가족의 적응, 이를 통한 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 아동가족 상담 및 교육에 관련된 각종 프로그램을 학습하고 개발한다.
4. 전반적인 사회복지제도와 영역, 실천방법에 대한 탐색과 이해를 통해 거시적으로 복지를 바라보는 관점을 배양한다.
5. 전문가 양성에 대한 시대적 요구에 따라 보육교사, 건강가정사, 가족상담사, 가족생활교육사, 사회복지사 등의 자격증 취득을 지원함으로써 휴먼서비스현장에서 직접 활동할 수 있는 전문 인력을 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAL0007 | 상담이론 | Theories of Counseling | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAL5001 | 사회복지학개론 | Introduction to Social Welfare | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAL9214 | 가족과문화 | Introduction to Family Studies | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAL9224 | 영유아발달 | Infant and Toddler Development | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAL0030 | 사회복지실천론 | Social Work Practice Theories | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAL2011 | 보육학개론 | Introduction to Child Care | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAL9216 | 인간행동과사회환경 | Human Behavior and the Social Environment | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAL0004 | 보육과정 | Curriculum for Early Childhood Care & Educations | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAL0018 | 사회복지실천기술론 | Social Work Practice Skills | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFU0009 | 아동과학지도 | Science Education for Young Children | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAL0003 | 가족관계 | Family Relations | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAL0006 | 심리검사 | Psychological Testing | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAL0020 | 노인복지론 | Social Services for the Elderly | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAL9223 | 아동관찰및행동연구 | Child Observation and Behavior Research | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------|--|--------|-----------|----------------|----------|----------|
| 15 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAL0011 | 사회복지조사론 | Social Work Research | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAL0021 | 가족생활교육론(ICT 융복합) | Family Life Education | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAL6002 | 가족상담및치료 | Family Counselling and Therapy | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAL6004 | 아동복지론 | Introduction to Child Welfare | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAL6006 | 영유아교수방법론 | Teaching Methods for Young Children | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 14.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAL0026 | 건강가정현장실습 | Practices in Family Life Education | 가족복지학과 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAL0034 | 가족복지론 | Introduction to Family Welfare | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAL9213 | 보육교사론 | Theories of Educare Instructor | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAL9218 | 사회복지정책론 | Social Welfare Policy | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 8.0 | 4.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAL0033 | 지역사회복지론 | Community Welfare | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAL6005 | 보육실습 | Practices in Child Care and Education | 가족복지학과 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAL9002 | 집단상담 | Group Counseling | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 5.0 | 4.0 |
| 27 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAL0019 | 사회복지현장실습 | Social Welfare Practicum | 가족복지학과 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 28 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAAL9003 | 언어지도 | Language Education | 가족복지학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0029 | 사회복지행정론 | Social welfare administration | 가족복지학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 5.0 | 4.0 |
| 30 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAAL9227 | 현장실습(가족복지) | Co-operative education | 가족복지학과 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 102. 0 | | 71.0 | 31.0 |

교과목해설

•HAAL0007 상담이론 (Theories of Counseling)

인간의 주요 적응문제를 해결하는 데 기초가 되는 심리 상담과 치료의 여러 이론적 관점을 학습하고, 이를 실제 상담면접에 적용하는 데 필요한 기초적인 지식을 습득한다.

Major human adaptation to solve the problem and treat the underlying psychological counseling to learn the various theoretical perspectives and apply them to the actual counseling interviews to acquire the basic knowledge required.

•HAAL5001 사회복지개론 (Introduction to Social Welfare)

사회복지학에 입문하기 위한 학생들에게 사회복지의 전반적인 이해를 높이기 위해서 기초개념, 사회복지의 실천 방법, 사회복지 분야 등을 숙지시키기 위한 내용으로 구성한다. 우선 사회복지의 개념, 발달과정, 가치와 이념 등에 관해 살펴볼 수 있는 내용을 다룬다. 사회복지 실천방법에 대해서는 일반적인 사회복지실천 과정, 미시적 방법론, 거시적 방법론 등으로 구분하여 학습하도록 한다. 사회복지분야론은 산업사회의 소외집단에 대한 사회복지서비스의 내용과 특정세팅에서 제공되는 전문사회사업실천 등으로 구성된다. 마지막으로 한국 사회변동에 따른 사회복지

전문직의 전망과 사회복지의 과제에 관한 논의를 실시한다.

This course provides a broad survey of the social welfare profession, its history, and the values and ethics that are fundamental to this profession. An overview of social welfare theory, practice, policy, research and the diversity of the societal population are integrated in exploring the knowledge, values, and skills base of the social welfare profession. Students are introduced to generalist social welfare practice and the use of critical thinking in the helping professions.

•HAAL9214 가족과문화 (Introduction to Family Studies)

가족복지학과에서 가장 기초가 되는 핵심교과목으로 가족에 대한 기본적인 개념과 관점을 습득하여 가족복지학에 대한 이론적 기초를 형성한다. 또한, 가족에 대한 거시적인 관점으로 문화로서의 가족에 대한 이해를 통해 한 사회의 핵심적인 기반으로서 가족과 관련된 다양한 사회현상을 학습한다.

The study of relationships, marriages and families as a social science. Examines interpersonal relationships and the dynamics of marriage and family life with an emphasis on the formation of healthy relationships and the maintenance of marital and family strengths.

•HAAL9224 영유아발달 (Infant and Toddler Development)

영유아기 발달의 주요 이론 및 과학적 연구방법을 소개하며, 영유아기의 신체, 인지, 언어, 사회성 및 정서 등 각 발달영역에서의 특징을 이해하며 영유아기 발달에 영향을 미치는 주변 환경의 생태학적 환경에 대해 알아본다. 이를 기초로 보육현장에서 영유아의 전인적인 발달을 지원하는 방법을 알아본다.

This course overviews theories, research methods, and current issues about child development. Changes in biology, emotion, personality, cognition and morality from birth throughout childhood are discussed in this course.

•HAAL0030 사회복지실천론 (Social Work Practice Theories)

사회복지 실천대상 가운데 개인, 집단, 가족에게 초점을 맞추고, 이들의 사회기능을 향상시키기 위한 사회복지 실천에 관해 살펴본다. 구체적으로, 사회복지 실천의 주요 개념·가치·시각, 사회복지 대상자와 관계형성, 사회사업 면접, 개입과정에 따른 사회복지사의 역할 및 개입 기술과 기법, 개입과정에 대한 기록과 평가 등을 검토한다.

This course is designed to teach advanced knowledge and skills that transcend contextual factors in order to produce a variety of positive client outcomes in a range of practice situations. In addition, this course focuses on the commitment of social work practitioners to provide services to those groups who, by reason of class, race, sex, or other characteristics, are not ordinarily well served by the many institutions in this society.

•HAAL2011 보육학개론 (Introduction to Child Care)

보육에 대한 폭넓고 다각적인 이해를 도모할 수 있도록 우리나라와 동서양 보육사업의 변천사, 보육유형, 보육프로그램, 보육 방법 및 평가, 보육환경구성, 보육교사, 보육시설 운영관리, 보육의 효과를 극대화 할 수 있는 가족지원 프로그램에 대한 전반적인 내용을 학습한다.

This course deals with programs, purposes, needs, and issues in the area of child services.

•HAAL0004 보육과정 (Curriculum for Early Childhood Care & Educations)

영유아교육 전문가를 위한 과목으로 보육에 적용되는 현대 교육과정의 여러 경향을 비교연구한다. 이를 바탕으로 보육기관의 수준별, 연령별 교육 과정 모형을 분석해 본다. 궁극적으로 자기 철학에 따른 보육과정을 조직해 본다.

This course introduces overview of planning, implementing and evaluating early childhood curriculums, including early childhood programmes. It also covers environments composition and cooperations with parents and community.

•HAAL9216 **인간행동과사회환경 (Human Behavior and the Social Environment)**

사회복지실천의 기초인 인간행동이론과 사회 환경에 대해 학습한다. 여기에 포함되는 주제로는 ‘환경속의 인간’에 초점을 둔 인간발달, 사회와 생태체계, 생애주기별 발달, 스트레스, 대처, 적응, 그리고 문화와 성 등이 된다.

This course teaches theories of human behavior and social environment that are fundamental to social work practice. Topics include human development focused on person in environment perspective; social and ecological systems; life course development; stress, coping, and adaptation; and culture and gender.

•HAFU0009 **아동과학지도 (Science Education for Young Children)**

아동의 과학적 개념 발달과 과학교육의 이론을 살펴보고, 이를 바탕으로 과학교육을 수준별로 계획, 실행, 및 평가할 수 있는 방안을 탐색한다. 또한 다양한 교육적 매체를 활용한 아동 과학 교육의 교수방법, 교구의 선택 및 제작 방법에 대해 학습하고 현장관찰 및 실습을 통해 이를 적용해 본다.

Science education for young children focuses on the fundamental concepts and skills that form the foundation for science education for young children. It provides an insight into an organized, sequential approach to creating a developmentally appropriate science curriculum for young children in early childhood education and field. Field work is required.

•HAAL0003 **가족관계 (Family Relations)**

개인과 가족의 역동적인 상호작용을 이해하기 위해 가족관계의 틀, 과정, 결과를 다룬다. 특히 가족생활주기에 따른 가족과정의 변화내용과 결혼생활의 실제인 부부관계, 형제관계 및 손자녀관계 등 가족 내 인간관계에 대한 전반적인 내용을 다룬다.

Families are critical in the physical, emotional, spiritual, and social development of children. Research indicates that families are unique and individual, yet share common strengths.

An understanding of families and their relationships to other institutions, such as the educational, governmental, religious, and occupational institutions in society.

The basic foundations upon which family life education is built are Family Relations and Dynamics, Human Growth and Development over the life

•HAAL0006 **심리검사 (Psychological Testing)**

상담에서 기초적 자료가 되는 심리검사에 관한 전반적인 지식을 습득한다. 개별적인 심리검사들의 특성과 원리를 이해하고 실제 적용을 시도해 본다.

This course will cover the basic principles, research, and theories on testing and measurement. It is expected that students complete the course with knowledge of various techniques for psychological testing.

•HAAL0018 **사회복지실천기술론 (Social Work Practice Skills)**

사회복지실천 대상(개인, 집단, 가족)의 사회기능을 향상시키기 위한 다양한 실천모델과 기술 및 기법에 대해 살펴본다. 특히 사례연구와 역할연습을 통해 다양한 실천모델과 기술, 기법을 적용하여 실제에 개입하고 평가하는 연습을 강조한다.

This course is designed to teach advanced knowledge and skills that transcend contextual factors in order to produce a variety of positive client outcomes in a range of practice situations. In addition, this course focuses on the commitment of social work practitioners to provide services to those groups who, by reason of class, race, sex, or other characteristics, are not ordinarily well served by the many institutions in this society.

•HAAL0020 노인복지론 (Social Services for the Elderly)

노인복지 활동에 필요한 개괄적인 지식을 제공하기 위한 것으로서 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지정책 프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다. Pursue the old people's psychology, life, and social issues in a changing society and study a welfare business for the old people.

•HAAL9223 아동관찰및행동연구 (Child Observation and Behavior Research)

영유아관찰의 특성 및 다양한 관찰유형, 행동연구방법에 대해 이해하고 관찰을 통한 자료수집 및 분석의 실제 적용방법에 대해 알아본다.

This course introduces diverse child observation and research methods. Experience of data collection through observation and utilizing those resources are included to enhance student's empirical understanding about child observation and research.

•HAAL6006 영유아교수방법론 (Teaching Methods for Young Children)

영유아기의 수준에 따라 각 과목(언어, 수학, 과학, 사회, 음악 등)을 통합하여 연간, 월간, 주간, 일일 교육과정을 계획하고 지도하는 방안을 모색한다. 반일제와 종일제 유아교육과정도 인간화 측면에서 고찰하고, 모의수업을 통해 통합적 방법을 익힌다.

You will observe and analyze the interactions between the teachers and the children, and among the children to enhance understanding toward infant nurture and crucial features of educational situation. Moreover, you will investigate the ways to develop various teaching methods.

•HAAL0011 사회복지조사론 (Social Work Research)

과학성 탐구를 위한 연구의 전반적인 과정을 다루는 과목이다. 연구문제를 선정하여 보고서를 작성하기까지의 일반적인 과정과 연구 방법을 구체적으로 다루며, 실제의 자료를 이용하여 통계적 분석을 통해 전반적 연구방법의 기술을 습득하여 복지분야에서 실제적으로 응용할 수 있는 능력을 기른다.

An examination of the basic concepts and principles of scientific inquiry as applied to the social work profession's quest for and utilization of knowledge. Positivist and naturalistic methods of inquiry are covered. Other content includes conceptualization, operationalization, sample design, ethics, and culturally sensitive research practice.

•HAAL0021 가족생활교육론(ICT융복합) (Family Life Education)

가족생활교육의 본질과 역사적 고찰을 통해 가족생활교육 프로그램에서 다루어야 하는 중요한 개념들을 살펴본다. 또한 가족생활교육 프로그램을 개발하는 데 필요한 다양한 기술과 내용을 다룬다.

Family Life Education covers a wide range of educational and preventive programs to improve the quality of individual and family life. Its purpose is to provide a critical perspective on family life education—both its major intellectual themes and its areas of practice - for researchers, policymakers, curriculum and program planners, and practitioners. This course also examines the major content areas where family life education is practiced: marriage enrichment, parent education, sex education, and aging, among others.

•HAAL6002 가족치료 (Family Therapy)

가족치료의 기본개념과 발달과정 등을 파악하고, 가족상담 및 치료분야에서 제시되는 주요한 접근모델의 개념, 이론적 관점과 치료기법 등을 다룬다. 또한 다양한 유형의 가족문제 사례에 주요 이론적 모델의 적용을 시도해 보고, 가족치료의 실제적인 과정을 전반적으로 살펴본다.

Family therapy, including basic concepts and development process to identify and, in the field of family counseling

and therapy approach model presented major concepts, theoretical perspectives and treatment techniques are discussed. In addition, cases of various types of family problems, try the application of major theoretical models, the actual process of family therapy and overall look.

•HAAL6004 아동복지 (Introduction to Child Welfare)

아동의 심리적 면과 이들이 속해있는 사회조건과의 관계 속에서 아동문제와 복지정책의 실태를 통해 아동복지의 필요성 및 쟁점을 이해한다. 또한 아동복지를 현장에서 실천할 수 있도록 아동복지 내용, 발달과정과 아동복지 모델에 대해 고찰한다.

A Study of child welfare model, the development process and the content of child welfare in order to put in practice.

•HAAL0026 건강가정현장실습 (Practices in Family Life Education)

건강가정사와 가족생활교육사로서의 능력을 기르기 위하여 건강가정지원센터 및 관련현장에서 실습한다. 또한 가족생활교육의 프로그램을 직접 참관하고, 개발하고, 그 효과를 평가해 봄으로써 건강가정사와 가족생활교육사로서의 지식과 능력을 기른다.

It is designed in such a way that working professionals can also pursue this course. It concentrates at detailed knowledge of all the aspects of health and family welfare management. After successful course completion one will be able to pursue a successful career in the specified field.

•HAAL0034 가족복지론 (Introduction to Family Welfare)

현대가족의 성격과 문제 등을 전반적으로 살펴보고 가족복지 정책차원의 측면에서 현대가족이 안고 있는 문제점들을 어떻게 풀어 나가야 할 것인가를 이론적 배경과 사례별로 분석 연구하여, 학생들 스스로가 가족문제의 여러 영역에 대한 실천적, 정책적 대안을 제시할 수 있는 능력을 배양한다.

This course presents the concepts of family welfare, family policy, family theory and the development of helping skills for maladaptive and problem families.

•HAAL9213 보육교사론 (Theories of Educare Instructor)

영유아를 보호하고 양육하는 역할, 영유아의 발달 특성에 적합한 교육자의 역할, 가정과 지역사회에 복지서비스를 제공하는 보육교사의 역할을 고찰한다.

This course deals with programs, purposes, needs, and issues in the area of child services.

•HAAL9218 사회복지정책론 (Social Welfare Policy)

사회복지 정책의 발전과 관련된 철학 및 이념, 복지국가의 발전 유형 및 정책의 결과 등을 심도 깊게 살펴보고, 이러한 철학이나 분석틀을 기초로 다양한 분야의 정책들을 각 주제별로 나누어 분석해본다.

This course studies philosophies and ideologies related to the development of social welfare policies, including the patterns of welfare state development and their policy outcomes in greater depth. Within these frameworks, several social policy areas are systematically analyzed.

•HAAL0033 지역사회복지론 (Community Welfare)

지역사회를 대상으로 접근하는 간접적 사회복지실천방법으로서 지역사회 원조기술의 이론과 방법을 습득하고, 나아가 지역사회복지의 다양한 실천분야를 이해함으로써 지역사회복지 실천을 위한 전문 사회복지사로서의 능력을 배양하고 향상시킨다.

In this course, we learn theories and skills to improve community welfare that is based on understanding

conception, significance of community organization as a part of the social work practice.

•HAAL6005 보육실습 (Practices in Child Care and Education)

보육교사 자격 인정 관계 과목에서 익힌 이론을 실제 보육시설에서 아동들을 대상으로 적용해 봄으로써 현장에 대한 이해를 넓히고 실무 및 실기를 습득한다.

We practice the theories of child and related studies in kindergarten with children.

•HAAL0019 사회복지현장실습 (Social Welfare Practicum)

사회복지사 2급 자격과 관련된 기관에서 4주 간 현장실습을 한다. 학생들의 관심영역에 따라 사회복지사의 자격취득을 원하는 학생은 사회복지기관에서 4주 간의 현장실습을 실시한다.

Principles and skills will be learned experience offering the opportunities of experience which can practice and apply social welfare theories that had already been learned.

•HAAL9002 집단상담 (Group Counseling)

전문적으로 훈련된 상담자의 지도와 동료들과의 역동적인 상호교류를 통해 상담적 효과를 달성하는 집단상담의 이론과 실재를 다룬다. 집단상담의 기본개념과 역동을 이해하고 이론적 접근을 다룸으로써 집단상담과 관련된 주요한 이론적 지식을 습득한다. 또한 집단상담의 과정을 살펴보고 응용과 사례연구를 통하여 집단상담의 실재를 경험한다.

This course has an Introduction to different theories, methods and techniques of group counseling, including case studies.

•HAFU0029 사회복지행정론 (Social welfare administration)

사회복지정책과 프로그램 등의 효과적인 집행을 위해 필요한 각종 조직구조와 관리기법 그리고 전달체계 및 역할 분담 등에 대한 논의를 진행한다. 이를 통해서 사회복지행정의 필요성에 대한 이해를 제고할 뿐만 아니라 사회복지와 관련된 행정관리역량의 향상 방안 및 패러다임 변화 등에 대해서 학습한다.

Interest in welfare is growing, and interest in the various organizational structures and management techniques required to implement policies and programs to implement them systematically, as well as delivery systems and evaluation systems, etc. The nation has also seen an explosion of interest in welfare since the 2000s, but there is a lack of national demand for welfare and policies and programs for social welfare that can broadly encompass the times' situation. In addition, it is also assessed that the development of social welfare administration is slow to implement various policies efficiently and effectively. Learning about the necessity and development process of social welfare administration, and each component, in the context of the need for welfare benefits to the general public as well as the actual demand for welfare, can be said to be a requirement to understand welfare policies and welfare administration. In this course, we intend to discuss various organizational structures and management techniques necessary for effective implementation of social welfare policies and programs, and the sharing of delivery systems and roles. Through these efforts, the government will not only enhance its understanding of the need for social welfare administration, but also learn about the improvement of administrative management capabilities and paradigm changes related to social welfare.

•HAAL9003 언어지도 (Language Education)

영유아기 언어의 기능과 특성을 파악함으로써 유아기 언어를 통해 자신을 표현하고 타인과의 상호작용하는 능력을 향상시킬 수 있는 지도방법을 모색한다.

Grasping the function and quality of babyhood language with the infant language, you will study how to improve the children's ability to express and communicate with others through language.

국가안보학과

교육목표

국가안보학과는 안보, 국방, 군사 분야를 선도하는 국내 대표학과로서 안보 및 군사 전문가를 양성하는데 중점이 있다. 재학 중 군 장학생 시험을 거쳐 4년간 전액 장학금을 지급받고 졸업과 동시에 군 장교로 임관하는 정예 장교 양성의 요람이자, 역량과 품성 및 리더십을 갖춘 국가안보 리더 양성의 요람이다. 육·해·공군의 장교 및 군무원, 국방관련 연구소의 연구원, 군 관련 언론의 안보전문 기자, 군 관련 학교 및 민간 대학의 교관·교수, 방위사업청 등 정부기관, 무기체계 관련 민간업체 및 부설 연구소 등 졸업 후 다양한 안보 및 군사 분야에서 리더로 발전할 수 있도록 소양과 역량, 리더십을 갖추는데 교육의 목표가 있다. 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

첫째, 국가관, 안보관, 공직관 등 미래 국가안보 리더로서 갖추어야 할 가치관을 함양한다.

둘째, 국가안보 및 국방환경을 분석·평가하고 안보정책 및 군사전략을 수립하는데 필요한 전문성을 배양한다.

셋째, 정예장교 및 안보분야 리더로서 갖추어야 할 품성과 태도, 조직관리 리더십을 구비한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------------|---|--------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAHA0005 | 특성화교육1 | Specialized Education Programs1 | 국가안보학과 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAHA0006 | 국가안전보장론 | Korea National Security | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAHA0019 | 무기체계이해 | Military terrain and weather | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAHA0048 | 한국사 | Korean history | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAHC0002 | 군대윤리 | Military ethics | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAHA0004 | 병영체험1 | Experience of a Army Life1 | 국가안보학과 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAHA0029 | 한반도평화와통일 | Peace and Unification on the Korean Peninsula | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAHA0049 | 그림으로이해하는세계전쟁사 | Understanding History of World War on Paintings | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAHB0007 | 군리더십 | Leadership of Military | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 10.0 | | 9.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAHA0003 | 한국전쟁사 | History of Korean War | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAHA0013 | 영화로이해하는국제분쟁 | Understanding International Conflict on Movies | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAHA0023 | 사이버전이해 | Cyber warfare | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAHA0037 | 잠재역량개발1 | Latent Capacity Development1 | 국가안보학과 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 14 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAHB0004 | 군사사상과전략 | Military mapping and strategy | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAHA0007 | 북한군사연구 | Study of North Korean Military Affairs | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAHA0010 | 병영체험2 | Experience of a Army Life2 | 국가안보학과 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAHA0026 | 국방경영및관리 | National Defense Administration and Management | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAHA0052 | 전술과작전술 | Tactics & Operational arts | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAHC0005 | 군사법이해 | Understanding of Military Law | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 10.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAHA0030 | 현대전과미래전 | Modern warfare and future war | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAHA0039 | 비전설계1 | Vision plan1 | 국가안보학과 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAHA0044 | 사회과학연구방법론 | Research Methodology in Social Science | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAHC0007 | 민군관계론 | Civil Military Relationship | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAHC0012 | 군인적자원개발 | Military Human Resource Management | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAHA0027 | 국방정책연구(캡스톤 디자인) | Defense Policy Research | 국가안보학과 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAHA0046 | 글로벌시대국가위기 관리론 | Theory of National Crisis Management in Global Era | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAHA0051 | 동아시아와유라시아 지역연구 | Area Study of East Asia & Eurasia | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAHA0053 | 군상담심리학 | Study for Counseling Psychology in Military | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAHA0054 | 군사영어 | Military English | 국가안보학과 | 3.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 13.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAHA0022 | 손자와간접접근전략 | Suntzu & Indirect Approach Strategy. | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAHA0041 | 지휘통솔1 | Leadership1 | 국가안보학과 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAHA0050 | 안보정책세미나 | Seminar on Security Policy | 국가안보학과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAHC0010 | 국제관계와국방협력 | International Relations and National Defense Cooperation | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 0.0 |
| 34 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAHA0045 | 군조직행동의이해 | Understanding military organization behavior | 국가안보학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 81.0 | | 78.0 | 2.0 |

교과목해설

•HAHA0005 특성화교육1 (Specialized Education Programs1)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHA0006 국가안정보장론 (Korea National Security)

국가 안보에 대한 일반적 개념과 국가의 정치외교·경제·사회문화·과학기술·군사력 등이 국가 안보에 미치는 영향, 안보정책과 국방정책, 군사전략의 관계, 안보환경과 안보정책결정과정, 자주국방 및 평화통일 방안 등에 대한 연구로 국가안보의 중요성을 인식시키고 건전한 국가관을 확립하도록 지도하는 과정이다.

This course is the process to teach the importance of national security, and guide to have a healthy view of nation with the general concept of national security, the influence of politics, diplomacy, economy, social culture, scientific technology, and military power on national security, the national security policy, the national defense policy, the relation of militaristic strategy, the security environment, the security policy decision-making process, independence national defense capability, and peace unification.

•HAHA0019 무기체계이해 (Military terrain and weather)

현대전의 승패의 관건인 군사과학기술을 연구하는 학문으로 군사 과학 기술의 발달과 무기체계의 발달과정을 이해하고 총포의 구조와 기능, 탄도학의 이해, 폭발물과 화학작용제의 특성, 기동 및 대기동에 대한 원리를 이해한 후, 전쟁억제를 위한 자주국방과 동맹관계에서 적정수준의 무기획득에 대한 정책적 대안을 구상하는 과정이다.

As the study of military scientific techniques, which is the key point of victory or defeat in modern wars, this course aims to comprehend the improvement of military scientific techniques and the process of development in the weapon system. After understanding the structure of gun, the function of gun, ballistics, the feature of an explosive and a chemical warfare agent, and the principle of maneuver and counter-maneuver, students will devise political alternatives which is for deterrence with a proper weapon acquisition in the independent national defense capability and the relation of the alliance.

•HAHA0048 한국사 (Korean history)

우리 민족의 고대사로부터 현대사에 이르기까지 올바른 역사의식을 주입시켜 주변국가의 역사왜곡에 대응할 수 있는 분석 판단 능력을 구비케 하고, 조선시대사의 발전상과 그 문화유산을 살펴봄으로써, 한국사가 발전해 가는 과정을 이해하는데 중점을 두며 한민족의 수난 역사의 전쟁 교훈을 도출하여 상무정신과 국가관을 확립한다.

From the ancient history of our nation to the modern history, we inject the right historical consciousness, This course focuses on understanding the process of development of Korean history by examining the development of Chosun dynasty history and its cultural heritage, and establishes business spirit and state view by drawing war lessons of history of Korean nation.

•HAHC0002 군대윤리 (Military ethics)

군 조직을 구성하고 운영하는 군사문화(군인복무규율, 계급체계, 군인정신 등)를 이해하고, 군 임무수행과 관련하여 군인이 지녀야 할 태도·행동 규범체계에 대한 이해와 실천능력을 함양하기 위하여 군대윤리의 개념, 군 직업윤리, 장교윤리규범 및 바람직한 장교 상 등을 연구하여 군 조직을 견인할 수 있는 건전한 리더로 육성하는 과정이다.

This course aims to understand military cultures such as military service rules, the military rank system, the military sprit, which consists of, and manage military organizations. This is also the course to rear healthy leaders who can guide military organizations by studying the concept of military ethics, military vocational ethics, officer's ethical standards, and desirable officer model. This is helpful to improve practical capability, and understand a soldiery attitude, action, and rule system related to the military mission performance.

•HAHA0004 병영체험1 (Experience of a Army Life1)

사단급 신병교육대 기본 교육과정을 통해서 군병영의 신병양성훈련을 체험시켜, 추후 신병관리 및 부대활동에

적응능력을 부여한다. 그리고 병영생활을 통하여 군사문화를 체험하는 과정이다.

With the basic education curriculum of the unit recruit training in a division, students will experience the unit recruit training and military cultures. Therefore, they will be expected to adapt to the management of recruit and the activity of force in the future.

•HAHA0009 특성화교육2 (Specialized Education Programs2)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHA0021 북한이해 (Understanding North Korea)

동족이면서 이념적으로 분단된 북한의 정권 형성과 통치이념, 정치, 외교, 경제, 사회, 교육, 문화 등 전반에 대한 학습을 통하여 북한사회를 이해하고 본질을 통찰한다. 장차 군의 지휘관 및 참모로서 올바른 대적관을 확립하고 실무에 적용하기 위한 기본 지식을 학습한다.

Understand North Korean society and understand its essence through the formation of a regime by its own people and by learning about governing ideologies, politics, diplomacy, economics, society, education and culture. As commander and staff of the armed forces in the future the company learns the basic knowledge to establish and apply the correct counterplot to work.

•HAHA0025 전공과창업 (Major&recruitment)

군인 전역 후 자기 꿈을 펼치기 위해 준비하는 창업자에게 창업의 기본 지식을 제공하기 위한 과목이다.

It is a course to provide basic knowledge of entrepreneurship to entrepreneurs who are preparing to expand their dreams all over the military.

•HAHA0049 세계전쟁사 (History of World War)

전쟁은 국가의 존망과 개인의 생사를 결정하는 매우 중요한 현상이다. 전쟁의 역사의 흐름속에서 전쟁이란 무엇이고 전쟁이 왜 일어나고 전쟁은 어떻게 발전되어 왔으며 전쟁의 승패요인 및 전쟁수행에 필요한 기본 원칙을 학습하여 이러한 전쟁을 예방할수 있는 방법을 강구한다.

The war is very important event that decides the national existence and the individual's life and death. From the flow of war history, we will devise a method that can be prevented what is the war, how the war has been developments, and study the event of a war factor and the basic principles necessary for carrying out the war.

•HAHB0006 군대와사회 (Military sociology)

군대도 하나의 사회체계로서 군대조직 성격과 변화, 군 전문직업주의, 군 조직제도와 전문화, 군 조직과 군인 형태 등에 대하여 각 유기체들과의 역사적 맥락과 상호작용을 학습한다.

The military also learns the historical context and interaction of each organism with respect to military organization characteristics, changes in military organization, military organization, military organization, military organization, military organization, and military formations.

•HAHB0007 군리더십 (Leadership of Military)

군사전문가 및 군의 장교로서 갖추어야 할 지휘통솔에 관한 교육이다. 따라서 초급장교가 야전에 배치되는 순간부터 직면하는 임무수행, 부대관리 과정에서 발생하는 위기관리, 갈등관리, 스트레스 관리 등에서 솔선수범하는 자세와 신상필벌방법, 참여의식 고취방법 등에 대하여 교육(실습병행)을 통해 지휘능력을 구비시키는 과정이다.

This course is about the leadership that a military professional or a military officer should have. This helps to upgrade one's leadership by teaching how to manage the crisis, conflicts, and stress in the execution of duty or the military base management, how to take the initiative, and how to encourage people to participate in.

•HAHA0003 한국전쟁사 (History of Korean War)

해당 과목의 목표는 군사관련 한국 고전사 및 6.25 전쟁을 개관하여 주요 전례분석을 통해 지휘통솔 및 작전적 안목을 증대시키며, 이를 통해 미래의 전쟁에 대비하는 전략전술적 사고의 기초를 제공하는 데 있다.

It is the opening of the Korean classical war and the Korean War related to military affairs, and enhancing the command and operational insight through major precedent analysis, thereby providing the basis of strategic tactical thinking to prepare for future war.

•HAHA0013 국제분쟁의 이해 (Understanding International Conflict)

국제분쟁은 국제법상의 법률관계 또는 국제정치상의 이해관계에 관한 국가간의 의견충돌을 말한다. 본 과정에서는 국제분쟁의 총괄적인 이해와 해결방법 등이 다루어진다.

International conflict is a conflict of opinions between States concerning legal relations or international political interests. This course deals with the overall understanding and resolution of international disputes.

•HAHA0037 잠재역량개발1 (Latent Capacity Development1)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHB0004 군사사상과전략 (Military mapping and strategy)

전쟁과 군사에 관한 정신적 기초와 전쟁관, 전쟁지도 및 수행, 전략 및 전술 등 군사이론의 개념을 제공하는 동서양 주요 군사사상을 고찰한다. 국가전략의 주요 부분전략으로써 군사전략의 본질과 개념을 이해하고, 국가목표 달성을 위한 군사력의 건설과 역할 및 운용에 관해 탐구한다.

Consider the concept of the Eastern and major military concept, including the psychological orientation of war and war, war maps, war maps, strategies, and tactics, such as strategy and strategy. Understand the nature and concept of military strategy as a key part of the national strategy and explore the construction, role and operation of military power to achieve national objectives.

•HAHC0005 군사법이해 (Understanding of Military Law)

군과 연계된 법철학과 헌법으로부터 시행령에 이르기까지 법체계를 이해하고, 군사관련 법규의 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 체계와 군사법의 운영을 위한 제도 및 조직을 고찰하고 군사법 적용능력을 구비한다.

This course provides the understanding of legal system associated with military from the philosophy of law to the Constitution. This also helps students to consider the system of rules related to military law, the institution of military law operation, and the organization for military law operation, and consider and to adapt military law.

•HAHC0007 북한군사연구 (Study of North Korean Military Affairs)

우리와 대적하고 있는 북한군의 창군과 확장 및 북한군사체제, 군사정책과 업무체계를 알아보고, 북한군의 지휘체계와 군사력의 실체를 살펴본다. 군 초급장교로서 반드시 인식해야할 북한의 실체를 규명하고 대비할 수 있는 지혜를 학습한다.

Explore the North Korean military and military system, military policy and military system, military policy and the

military system of the North Korean military. They learn the wisdom of identifying and preparing North Korea's identity to recognize the North's identity as a military officer.

•HAHA0010 병영체험2 (Experience of a Army Life2)

부사관 양성의 기본 교육과정 체험을 통해서 부사관 교육체계를 체험하고, 향후 교관 임무수행 능력에 잠재능력을 배양하며 부대관리 간에 부사관을 이해하는 계기를 부여한다.

With the basic education curriculum of the unit recruit training in a division, students will experience the unit recruit training and military cultures. Therefore, they will be expected to adapt to the management of recruit and the activity of force in the future.

•HAHA0026 국방경영및관리 (National Defense Administration and Management)

국방경영 및 관리의 최종 목적은 국방목표를 설계하고 설계된 국방목표를 달성할 수 있도록 최선의 방법을 선택하여 보다 합리적으로 자원을 배분·운영함으로써 국방의 기능을 극대화시키는 데에 있으며, 해당 과목을 통해 기획으로부터 계획, 예산, 집행에 이르기까지 국방 관리기능을 유기적으로 연결짓는 방법과 국방요원의 다각적인 노력을 체계적으로 결집시킨 종합적인 자원관리체계에 대해 탐구한다.

The ultimate goal of defense administration and management is to maximize the functions of the defense by designing the defense goals and choosing the best way to achieve the designed defense goals and distributing and operating the resources more rationally. We will explore ways of organically linking defense management functions from planning to planning, budgeting, and enforcement, as well as a comprehensive resource management system that systematically aggregates the diverse efforts of defense personnel.

•HAHA0038 잠재역량개발2 (Latent Capacity Development2)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHA0030 현대전과미래전 (Modern warfare and future war)

과학기술과 사회의 변화 및 발전 추세를 고려한 미래의 전쟁 양상, 신무기, 전략전술의 변화 등을 군사혁신, 비전 등과 연계하여 연구 및 학습한다.

Technology and changes in society and development trend considering the future modality, a new weapon of war, strategy shift in tactics, including the military innovation, research and studies in conjunction with, including vision.

•HAHA0039 비전설계1 (Vision plan1)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHA0044 사회과학연구방법론 (Research Methodology in Social Science)

군대사회현상은 자신이 의미하고 있는 바를 스스로 말하지 않기 때문에 이를 해결해야 하는 장교는 이를 요약·정리해서 말을 시키고 이것이 의미하는 것을 파악하는 능력을 구비해야 한다. 해당 과목에서는 그 능력을 성장시키는 것에 초점을 맞춘다.

The military social phenomenon does not tell itself what it means, so an officer who has to solve it must have the ability to summarize, summarize, and understand what it means. This course focuses on growing that ability.

•HAHC0007 민군관계론 (Civil Military Relationship)

현대전쟁에서는 민군관계의 정립이 무엇보다 중요하다. 민군관계의 개념을 이해하고, 군대와 사회와의 관계, 군대와 정치와의 관계를 탐구하여 유사시 유기적인 관계가 정립될 수 있도록 민군관계의 바람직한 모델과 발전과제를 모색하는 과정이다.

The most important thing in modern wars is the foundation of civil military relationship. The course is designed to understand the concept of civil military relationship, to investigate the relationship of military and society and the relationship of military and politics in order to a desirable model and a development subject of civil military relationship.

•HAHC0012 군인적자원개발 (Military Human Resource Management)

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 장교들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과목에서는 군에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등이 다루어진다.

Human resources are of strategic importance as key resources to determine the success of an organization. In this course, we will study different perspectives on people and the history of human resource management and explore ways in which officers can use their efforts to achieve organizational success. This course deals with the recruitment, evaluation, compensation, promotion and development of personnel in the military.

•HAHC0027 군사세미나(캡스톤디자인) (Seminar on Security Policy)

국가와 사회, 개인 안보에 대한 개념을 정립하고 국내외의 주요 안보정책과 실제사례 연구 및 토의를 통하여 미래 안보역군으로서의 직무 역량을 배양한다.

The purpose of the seminar is to collect, organize, and produce output based on students' views on security issues.

•HAHC0040 비전설계2 (Vision plan2)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHC0046 국가위기관리론 (Theory of National Crisis Management)

오늘날 국제질서가 미·중의 G2체제로 재편되고 있는 가운데 동북아 지역은 북한 핵·미사일, 역사왜곡, 영토분쟁 등으로 갈등이 심화되는 한편, 대내적으로 북한 무력도발 및 각종 재난과 같은 위협의 상존으로 이에 대한 국가차원의 위기관리능력이 요구되고 있는데 이에 대해 군인으로서 지녀야 하는 소양에 대해 탐구한다.

Today, while the international order is being reorganized into the G2 system of the US-North Korea, the Northeast Asia region is deeply in conflict with North Korea's nuclear and missile, history distortion and territorial disputes, while threatening North Korea with armed provocations and various disasters. We need to have crisis management ability at the national level. We will explore what to do as a soldier.

•HAHC0022 병서연구 (Research in a Book on Military Science)

클라우제비츠의 “전쟁론”, 손자의 “손자병법”, 세조의 “병장설” 등 동·서양의 군사고전들 중 중요한 텍스트를 강독·분석함으로써 작전술과 지휘술, 군대의 편성과 유지 등에 관한 중요 개념 및 이론을 탐구한다.

Reading and analyzing the Clauzewitz's "The theory of war", Sun tzu's "The art of war", Se-zo the king of Joseon dynasty's "Byung Jang Seol" and the other eastern and western military classics, we search technology operations and conducting technique, the ideas and theories of the preparation of the army and maintenance.

•HAHC0041 지휘통솔1 (Leadership1)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHC0050 안보정책세미나 (Seminar on Security Policy)

국가와 사회, 개인 안보에 대한 개념을 정립하고 국내외 주요 안보정책과 실제사례 연구 및 토의를 통하여 미래 안보역군으로서의 직무 역량을 배양한다.

The concept of national, social, and personal security will be established, and the capacity of future security forces will be cultivated through research and discussion on major security policies and practical cases at home and abroad.

•HAHC0010 국제관계론 (International Relations)

국가중심주의의 세계관에 입각한 다양한 이론을 소개하고 국제관계학이 국가 간, 정부 간, 집단 간의 관계양상을 연구하되 정치·경제·사회·군사 외교역사·문화심리·인류정보환경 등의 여러 학문을 끌어들이어 연구하고, 여기에 통합 학문적 성격을 체계화 하여, 개인·국가·국제기구·전 국가기구가 각각 가지는 관계의 기능성과 관계를 이해하는 과정이다.

This course introduces diverse theories related to a national oriented view of world, and study the relationship between states, governments, and groups respectively. This also links to many different kinds of fields such as politics and diplomacy, economy, social culture, history, and cultural psychology, humanity information environment, military, and systematize combined those studies to understand the function of relations of individual, nation, international organizations each.

•HAHA0023 사이버전이해 (Cyber warfare)

사이버전 개념에 대한 올바른 이해와 다양한 사이버 공격 형태, 특징과 양상을 알아보고, 이에 따른 보안 기술들을 예방, 탐지, 조사 및 분석 측면에서 학습한다. 사이버 공간에서 발생할 수 있는 다양한 사이버 공격 형태들을 포괄적으로 이해하여 군 장교로서 현재 및 미래 사이버 공격의 예방 및 보안 기술과 방법에 대해 학습한다.

Identify the concepts of cyber warfare and various cyber attacks, features and aspects of cyber attacks, and learn from prevention, detection, investigation and analysis of security technologies. A comprehensive understanding of the various forms of cyber attacks that can occur in cyberspace, learning about current and future cyber attacks and methods of cyber attacks and methods of cyber attacks.

•HAHA0042 지휘통솔2 (Leadership2)

국가안보학과 학생으로서 지녀야 할 지식과 소양, 체력을 기르는 것에 목적을 둔다.

The goal of this course is to enhance knowledge, proper experience, physical fitness to be possessed as a national security student.

•HAHA0045 군조직행동의이해 (Understanding military organization behavior)

조직행동에 대한 학습을 통하여 조직 속에서 인간의 행위를 파악해 봄으로써 인적 자원에 대한 중요성을 인식한다. 개인에게는 직무만족과 자아실현 및 자기개발에 의한 능력개발을 지향하는 것이다. 그리고 조직에게는 인간존중을 통한 개인목적의 달성과 함께 조직목적으로서의 조직유효성을 제고시키는데 있는 것이다. 조직행동에 대한 이해와 안목을 형성하여 조직 내에서 함께 어울려 살아가고 성과를 내는 지식과 소양, 역량을 함양하는데 목표가 있다.

Recognize the importance of human resources by understanding human behavior in the organization through learning about organizational behavior. For individuals, job satisfaction, self-realization, and ability development by self-development are aimed. And to enhance organizational effectiveness as an organizational purpose, as well as achieving personal goals through human respect. The goal is to cultivate knowledge, skills, and competence to form an understanding and perspective on organizational behavior and to live together and achieve results in the organization.

•HAHA0029 한반도평화와통일 (Peace and Unification on the Korean Peninsula)

국방에서의 정책에 대한 개념을 이해하고 변천과정을 통하여 올바른 역사관을 확립한다. 국방정책에 활용하는 주요 이론을 통하여 정책이 수립되는 절차와 목적을 알아본다. 다양한 국방정책 사례를 통하여 실무능력을 축적하고 올바른 정책을 수립할 수 있는 방향을 이해한다.

Understand the concepts of policies in the defense and establish the correct view of history through the transformation process. Identify the processes and purpose for which policies are established by using key theories that are utilized in defense policy. Understand the direction in which working capacity can be accumulated and the correct policies established through various defense policy cases.

•HAHA0047 국방기술과방위산업 (Defense technology and defense industry)

국방부의 국방획득정책 및 절차, 특히 소요창출체계, 기획체계, 획득관리체계의 상호작용에 중점을 두어 국방획득 관리 전반에 관한 기본적인 개념적 설명을 이해하고 군의 소요/획득/군수인력들이 군을 무장하고 장비를 갖추게 하는 방위산업의 개념과 사례들을 알아본다.

Understand the concepts and examples of defense acquisition policies and procedures, particularly those of defense acquisition systems, planning systems, and procurement management systems, and understand the concepts and examples of defense industries that are armed with armed forces and military personnel armed with armed forces.

문화콘텐츠연계전공

교육목표

정보기술을 매개로 전통적인 학술·문화 자원을 현대적인 지식 정보 자원으로 편찬·가공할 수 있는 능력을 배양하여 역사와 전통 문화의 현대화·국제화에 기여할 지식 정보 전문가를 양성함을 목적으로 한다. 즉, 역사학 지식을 바탕으로 이를 디지털화할 수 있는 능력을 가진 인재를 양성하고자 한다.

1. 역사지식을 바탕으로 이를 디지털화할 수 있는 능력을 가진 인재를 양성한다.
2. 한국의 역사를 중심으로 다양한 인문 분야의 정보 자원을 심도 있게 이해하고 창의적으로 해석할 수 있는 능력을 배양한다.
3. 역사적 지식을 정보화 하는데 필요한 멀티미디어 및 정보통신 응용기술을 습득함으로써 지식정보의 콘텐츠와 테크놀로지를 종합적으로 운용할 수 있게 된다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|-------|----------|------------------|----|----|---------|---------|------------|----------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 | |
| 연계필수 | HAAP0001 | 문화콘텐츠의발상과기획 | 3 | 3 | 전체/2 | 3학점 | 문화콘텐츠연계전공 | 연계필수 | |
| 연계선택 | HAAP0005 | 뉴미디어와콘텐츠플랫폼 | 3 | 3 | 전체/1 | 15학점 이상 | 문화콘텐츠연계전공 | 연계선택 | |
| | HAAP0006 | 문화콘텐츠와창작소재개발 | 3 | 3 | 전체/2 | | 문화콘텐츠연계전공 | 연계선택 | |
| | HAAA6016 | 역사콘텐츠입문 | 2 | 2 | 1/2 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA9214 | 박물관의이해와현장실습 | 3 | 3 | 3/2 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA9234 | 중국도시문화와생활 | 2 | 2 | 3/2 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA6024 | 일본전통문화의이해 | 3 | 3 | 3/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA6008 | 영상역사학워크숍(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 3/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAFU0013 | 역사스토리텔링 | 3 | 3 | 3/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공심화 | |
| | HAAA9221 | 서울의역사와문화유산 | 3 | 3 | 4/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공심화 | |
| | HASP0009 | 관광과여가공간의이해 | 3 | 3 | 2/1 | | 15학점 이상 | 공간환경학부 | 전공선택 |
| | HASP0027 | 문화와공간환경 | 3 | 3 | 4/2 | | | 공간환경학부 | 전공심화 |
| | HASP0042 | 관광공간의스토리텔링과콘텐츠 | 3 | 3 | 4/1 | | | 공간환경학부 | 전공선택 |
| | HAAQ0037 | 저작권법2 | 3 | 3 | 2/2 | | | 지적재산권전공 | 전공선택 |
| | HAGF0024 | 콘텐츠기획및프리젠테이션 | 3 | 3 | 3/1 | | | 게임전공 | 전공심화 |
| | HAGF0028 | 게임스토리텔링 | 3 | 3 | 3/1 | | | 게임전공 | 전공심화 |
| | HADA1108 | 서양미술사 | 3 | 3 | 1/2 | | | 조형예술전공 | 전공선택 |

| | | | | | | | |
|---------------|----------------|-------------|---|-------------------------------|-----------|---------|------|
| HADA3301 | 한국및동양미술사 | 3 | 3 | 2/1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| HADA1022 | 조형예술론 | 3 | 3 | 2/2 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| HADA0028 | 뉴미디어아트(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/2 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| HALF9061 | 현대미술의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | | 계당교양교육원 | 교양선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | 합계 | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 참여학과 | | | |
| 역사콘텐츠전공 | | | | 공간환경학부, 지적재산권전공, 게임전공, 조형예술전공 | | | |

빅데이터과학연계전공

교육목표

다양한 분야(금융, 경제, 문화, 예술, 의료 등)의 정보 수집, 정제, 보관, 보안, 분석, 시각화를 가능하게 하는 창의적 융합형 빅데이터 전문가 육성을 목표로 한다. 이를 위한 실천 사항은 다음과 같다.

1. 정보수집, 정보정제, 정보보호를 학습한다.
2. 정성적/정량적 정보분석기법을 학습한다.
3. 정보처리를 위한 빅데이터 기술을 학습한다.
4. 정보활용을 위한 비즈니스적 마인드를 이해한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | |
|----------|----------|---------------|----|-----|---------|------------|------------|----------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 |
| 연계필수 | HAQA0004 | 데이터사이언스개론 | 3 | 3 | 전체/1 | 3학점 | 빅데이터과학연계전공 | 연계필수 |
| 연계선택 | HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | 15학점 이상 | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEZ0004 | 데이터베이스 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0012 | 데이터모델링과마이닝 | 3 | 3 | 3/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0007 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0022 | 블록체인프로그래밍 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0026 | 웹DB프로그래밍 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보학전공 | 전공선택 |
| | HAQA0006 | 빅데이터분석실습 | 3 | 3 | 전체/2 | | 빅데이터과학연계전공 | 연계선택 |
| | HAAH6011 | 웹데이터베이스구축 | 3 | 3 | 2/2 | | 문헌정보학전공 | 전공선택 |
| | HAAH0005 | 정보통신기술론 | 3 | 3 | 1/1 | 문헌정보학전공 | 전공선택 | |
| | HAAH9224 | 소셜미디어데이터수집및분석 | 3 | 3 | 4/2 | 문헌정보학전공 | 전공심화 | |
| | HAQA0005 | R기반빅데이터분석 | 3 | 3 | 전체/2 | 빅데이터과학연계전공 | 연계선택 | |
| | HAFC0001 | 경영통계 | 3 | 3 | 1/2 | 18학점 이상 | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE5002 | 경영소프트웨어활용 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE6005 | 경영빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAT0032 | 전자정부론 | 3 | 3 | 3/2 | | 행정학부 | 전공심화 |
| | HAAT0018 | 조사방법과데이터분석 | 3 | 3 | 2/2 | | 행정학부 | 전공선택 |
| HAAM9222 | e비즈니스 | 3 | 3 | 2/2 | 글로벌경영학과 | | 전공선택 | |

| | | | | | | | |
|---------------|-----------------------|-------------|---|--|-----------|---------|------|
| HAAM9004 | 데이터기반글로벌시장조사론(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/2 | | 글로벌경영학과 | 전공심화 |
| HAAM5009 | 디지털마케팅론 | 3 | 3 | 4/1 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | 합계 | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 참여학과 | | | |
| 문헌정보학전공 | | | | 컴퓨터과학전공, 휴먼지능정보학전공, 경영학부, 행정학부, 글로벌경영학과 | | | |

공간정보빅데이터연계전공

교육목표

지리정보를 공간분석 기법을 통해 분석하여 합리적 의사결정을 가능하게 하는 지리정보시스템전문가 육성을 목표로 한다. 이를 위한 실천사항은 다음과 같다.

1. 지표공간의 현상과 문제를 이해한다.
2. 공간자료 처리 및 분석기법을 학습한다.
3. 공간적 의사 결정 과정을 이해하고 활용한다.
4. 지리정보시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 특성과 활용방법을 익힌다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|----------|----------|------------------|----|-----|---------|---------|--------------|----------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 | |
| 연계필수 | HAAC0001 | GIS프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 전체/2 | 3학점 | 공간정보빅데이터연계전공 | 연계필수 | |
| 연계선택 | HAUS0001 | 공간정보학개론 | 3 | 3 | 1/2 | 21학점 이상 | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0017 | 공간정보와자료분석 | 3 | 3 | 2/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0009 | 관광과여가공간의이해 | 3 | 3 | 2/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0008 | GIS이론과실습 | 3 | 3 | 2/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0030 | 오픈소스GIS활용 | 3 | 3 | 2/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HAFU0028 | 경제공간의이해 | 3 | 3 | 2/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0018 | 공간정보의시각화 | 3 | 3 | 2/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0022 | 도시공간의이해 | 3 | 3 | 3/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0019 | 공간정보소프트웨어활용 | 3 | 3 | 3/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0024 | 원격탐사영상처리 | 3 | 3 | 3/1 | | 공간환경학부 | 전공심화 | |
| | HASP0042 | 관광공간의스토리텔링과콘텐츠 | 3 | 3 | 3/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0032 | 토지정보시스템(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 4/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HASP0039 | 지역개발종합설계(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 4/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 | |
| | HAAC6004 | 부동산학원론 | 3 | 3 | 2/1 | | 12학점 이상 | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAT0012 | 도시및지방행정론 | 3 | 3 | 2/1 | | | 행정학부 | 전공선택 |
| HAFL0012 | C프로그래밍1 | 3 | 3 | 1/2 | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 | | | |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|-------------|---|-------------------------------|-----|-----------|---------|------|
| | HAEZ0002 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEZ0004 | 데이터베이스 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0012 | 데이터모델링과마이닝 | 3 | 3 | 3/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 참여학과 | | | | |
| 공간환경학부 | | | | 경제금융학부, 행정학부, 컴퓨터과학전공, 경제금융학부 | | | | |

유아체육과건강교육연계전공

교육목표

현장에서 요구가 많은 ‘영유아 체육과 건강교육’ 연계전공을 설치하여 양질의 융복합적 교육과 학생의 자격증 취득 및 특화된 분야의 취업에 도움을 주고자 한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|--------|----------|---------------|-----------|----|---------|--------|----------------|-----------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 | |
| 연계필수 | HAQB0001 | 아동동작 | 3 | 3 | 전체/1 | 3학점 | 영유아체육과건강교육융합전공 | 연계필수 | |
| 연계선택 | HAQB0003 | 놀이지도 | 3 | 3 | 전체/2 | 3학점 | 영유아체육과건강교육융합전공 | 연계필수 | |
| | HAQB0004 | 아동생활지도 | 3 | 3 | 전체/2 | | 영유아체육과건강교육융합전공 | 연계필수 | |
| | HAAL9224 | 영유아발달 | 3 | 3 | 1/1 | | 3학점 이상 | 가족복지학과 | 전공선택 |
| | HAAL2011 | 보육학개론 | 3 | 3 | 1/2 | 가족복지학과 | | 전공선택 | |
| | HAAL0004 | 보육과정 | 3 | 3 | 2/1 | 가족복지학과 | | 전공심화 | |
| | HAAL9223 | 아동관찰및행동연구 | 3 | 3 | 2/2 | 가족복지학과 | | 전공선택 | |
| | HAAL6006 | 영유아교수방법론 | 3 | 3 | 3/1 | 가족복지학과 | | 전공선택 | |
| | HAAL6004 | 아동복지론 | 3 | 3 | 3/1 | 가족복지학과 | | 전공심화 | |
| | HAAL9213 | 보육교사론 | 3 | 3 | 3/2 | 가족복지학과 | | 전공선택 | |
| | HAAL6005 | 보육실습 | 3 | 3 | 4/1 | 가족복지학과 | | 전공선택 | |
| | HAAL9003 | 언어지도 | 3 | 3 | 4/2 | 가족복지학과 | | 전공심화 | |
| | HADN0021 | 건강관리 | 3 | 3 | 1/1 | 3학점 이상 | | 스포츠무용학부 | 전공선택 |
| | HADN9218 | 스포츠안전 | 2 | 2 | 1/2 | | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 |
| | HADN9230 | 헬스케어와스포츠과학의이해 | 2 | 2 | 2/1 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| | HADN0012 | 스포츠심리학 | 3 | 3 | 2/1 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| | HADN0022 | 스포츠교육학 | 2 | 2 | 2/1 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| | HADN9211 | 유아체육론 | 2 | 2 | 2/2 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| | HADN0027 | 운동처방론 | 3 | 3 | 3/1 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| | HADN9224 | 운동과공중보건 | 3 | 3 | 3/2 | | 스포츠건강관리전공 | 전공선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | 합계 | | | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | 36학점 | | | | |
| 편성학과 | | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | 참여학과 | | | | | | |
| 가족복지학과 | | | 스포츠건강관리전공 | | | | | | |

아동·청소년상담연계전공

교육목표

아동과 청소년기의 건강한 성장과 발달을 지향하고 급변하는 현대사회에서 발생하는 다양한 아동 및 청소년 문제를 예방하고 해결을 도울 수 있는 아동·청소년 상담전문가 양성을 교육목표로 한다. 구체적인 교육 목표는 다음과 같다.

1. 아동·청소년 분야의 상담이론, 기법, 과정 전반에 대해 체계적으로 학습한다.
2. 아동·청소년에 대한 심층적 이해를 위하여 이들이 속한 가족 및 교육체계를 탐구한다.
3. 현대사회의 다양한 아동·청소년 문제를 예방하고 효과적으로 개입할 수 있는 전문적 자질과 실천적 역량을 기른다.
4. 아동·청소년 상담분야의 자격증(청소년상담사, 아동상담사, 놀이치료사 등) 취득에 필수적인 교육과정을 통하여 자격취득을 위한 기반을 확립하고 아동·청소년 상담현장에서 직접 활동이 가능한 전문인력을 양성한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|-------|----------|-----------------|----|----|---------|--------|--------------|--------------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 | |
| 연계필수 | HAQG0007 | 아동상담 | 3 | 3 | 3/2 | 3학점 | 아동·청소년상담융합전공 | 연계필수 | |
| 연계선택 | HAQG0003 | 정신건강론 | 3 | 3 | 전체/2 | 6학점 이상 | 아동·청소년상담융합전공 | 연계선택 | |
| | HAAL0007 | 상담이론 | 3 | 3 | 1/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL9214 | 가족과문화 | 3 | 3 | 1/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL9224 | 영유아발달 | 3 | 3 | 1/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL0003 | 가족관계 | 3 | 3 | 2/2 | | 가족복지학과 | 전공심화 | |
| | HAAL0006 | 심리검사 | 3 | 3 | 2/2 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL0021 | 가족생활교육론(ICT융복합) | 3 | 3 | 3/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL6002 | 가족상담및치료 | 3 | 3 | 3/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL6004 | 아동복지론 | 3 | 3 | 3/1 | | 가족복지학과 | 전공선택 | |
| | HAAL0034 | 가족복지론 | 3 | 3 | 3/2 | | 가족복지학과 | 전공심화 | |
| | HAAL9002 | 집단상담 | 2 | 2 | 4/2 | | 가족복지학과 | 전공심화 | |
| | HAQG0006 | 청소년활동론 | 3 | 3 | 전체/2 | | 6학점 이상 | 아동·청소년상담융합전공 | 연계선택 |
| | HABE1122 | 인간발달과교육 | 3 | 3 | 1/1 | | | 교육학과 | 전공선택 |
| | HABE3151 | 교수학습이론 | 3 | 3 | 4/1 | | | 교육학과 | 전공선택 |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|-------------|---|---|-------------|-----------|------|------|
| | HABE9219 | 상담심리학 | 3 | 3 | 4/1 | | 교육학과 | 전공심화 |
| | HABE9212 | 청소년지도방법론 | 3 | 3 | 1/2 | | 교육학과 | 전공선택 |
| | HABE9213 | 청소년복지 | 3 | 3 | 2/2 | | 교육학과 | 전공선택 |
| | HABE3161 | 교육평가 | 3 | 3 | 2/1 | | 교육학과 | 전공선택 |
| | HABE9218 | 청소년육성제도론 | 3 | 3 | 2/1 | | 교육학과 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 참여학과 | | | |
| 가족복지학과 | | | | | 교육학과 | | | |

디지털인문정보융합전공

교육목표

디지털인문학은 디지털과 인문학의 융합을 통해 인문학 연구와 인문지식의 교육, 그 연구와 교육의 성과가 디지털시대 우리 사회에서 더욱 가치 있게 활용되도록 하는 노력이다. 디지털인문학 융합전공은 역사학과 문헌정보학이라는 인문학의 토대 위에 디지털정보기술의 지식을 더함으로써 사회적 수요가 날로 증가하고 있는 인문정보학 전문가의 양성을 통해 인문학의 사회적 공헌을 제고하고자 한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|---------------|------------|---------------------|-------------|--------------------------------------|-------------|------------|-------------|--------------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 | |
| 융합필수 | HADD0001 | 디지털인문학개론 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 디지털인문학융합전공 | 융합필수 | |
| | HADD0003 | 미디어테크놀로지시대의역사학 | 3 | 3 | 전체/2 | | 디지털인문학융합전공 | 융합필수 | |
| | HADD0004 | 디지털 큐레이션의 이해 | 3 | 3 | 전체/2 | | 디지털인문학융합전공 | 융합필수 | |
| 융합선택 | HADD0005 | 영화산업과역사학연구방법론 | 3 | 3 | 전체/2 | 13학점 이상 | 디지털인문학융합전공 | 융합선택 | |
| | HADD0002 | 디지털아카이브 | 2 | 2 | 전체/1 | | 디지털인문학융합전공 | 융합선택 | |
| | HADD0006 | 일본문화유산과 미디어활용 | 2 | 2 | 전체/2 | | 디지털인문학융합전공 | 융합선택 | |
| | HADD0007 | 중국지역연구와 미디어활용 | 2 | 2 | 전체/2 | | 디지털인문학융합전공 | 융합선택 | |
| | HAAA6022 | 한국문화유산과디지털복원 | 2 | 2 | 2/2 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA9232 | 디지털문화유산과인공지능 | 3 | 3 | 2/2 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA6019 | 서양사자료강독과DB활용 | 3 | 3 | 2/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAA6008 | 영상역사학위크스튜디오(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 3/1 | | 역사콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAAH1132 | 문헌분류법 | 3 | 3 | 1/2 | | 14학점 이상 | 문헌정보학전공 | 전공선택 |
| | HAAH0007 | 정보시스템분석과설계 | 3 | 3 | 2/1 | | | 문헌정보학전공 | 전공선택 |
| | HAAH6011 | 웹데이터베이스구축 | 3 | 3 | 2/2 | 문헌정보학전공 | | 전공선택 | |
| | HAAH0008 | 디지털콘텐츠제작기술 | 3 | 3 | 2/2 | 문헌정보학전공 | | 전공선택 | |
| | HAFU0020 | 라키비움의이해 | 3 | 3 | 4/1 | 문헌정보학전공 | | 전공선택 | |
| | HAAH0010 | 기록관리 | 3 | 3 | 4/2 | 문헌정보학전공 | | 전공선택 | |
| | HABH0006 | 문화여행콘텐츠기획 | 3 | 3 | 2/1 | 한일문화콘텐츠전공 | | 전공선택 | |
| | HABH0005 | 한일대중문화콘텐츠의 이해 | 3 | 3 | 2/1 | 한일문화콘텐츠전공 | | 전공선택 | |
| | HAGF0006 | 게임학개론 | 3 | 3 | 1/1 | 게임전공 | | 전공선택 | |
| HALF9329 | 미래사회와 정보기술 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 계당교양교육원 | 교양선택 | | | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | | |
| 융합필수 | | | 융합선택 | | | 합계 | | | |
| 9학점 | | | 27학점 | | | 36학점 | | | |
| 참여학과 | | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | | | |
| 역사콘텐츠전공 | | | | 문헌정보학전공, 한일문화콘텐츠전공, 게임전공, 계당교양교육원 | | | | | |

사범대학

소 개

1965년 상명여자사범대학으로 시작한 상명대학교 사범대학은 '지능정보사회를 선도할 교육전문가 양성'이라는 비전 아래, 우수한 교사 배출을 위한 중등교원양성과 평생학습 시대의 교육전문인력 양성이라는 두 가지 목표를 가지고 발전해 가고 있습니다. 상명대학교 사범대학은 학교 현장과 연계된 교과과정, 학생 참여형 수업, 교사의 역량 신장을 위한 교육 여건 면에서 최고의 교원 양성 기관입니다. 현재까지 수많은 상명대학교 사범대학 졸업생들이 교원으로 임용되어 교육 현장에서 꿈을 펼치고 있습니다.

연 혁

| | |
|-----------|---|
| 1965년 | 가정교육과, 미술교육과, 체육교육과로 출발 |
| 1967년 12월 | 국어교육과, 외국어교육과가 신설되었으며 이후 음악교육과, 사회교육과, 공예교육과의 인가를 받았다. 외국어 교육과는 영어, 일어, 불어전공으로 사회교육과는 지리, 역사전공으로, 그리고 과학 교육과는 수학, 화학, 생물전공으로 나뉘고, 상업교육과 등이 신설 됨 |
| 1982년 10월 | 학부 및 학과조정에 따라 사범학부로 개편되면서 학과의 조정 |
| 1987년 3월 | 종합대학교로 편제됨에 따라 사범대학이 단과대학으로 자리매김함 |
| 1999년 | 가정교육과는 자연과학대학 생활환경학부로 소속이 바뀌었고, 사범대학은 국어교육과, 영어교육과, 불어교육과, 일어교육과, 교육학과, 수학교육과의 6개 학과, 입학정원 240명으로 재편성 됨 |
| 2014년 | 일어교육과가 한·일 문화 콘텐츠학과로 학과 명칭을 개정하여 인사대로 옮겨가고, 불어교육과는 경영대학의 국제통상학과와 통합하여 글로벌 경영학과로 옮겨감에 따라 입학정원이 161명으로 조정됨 |
| 2017년 | 대학 차원의 학과 개편 및 정원 조정으로 국어교육과 45명, 영어교육과 45명, 교육학과 34명, 수학교육과 36명 등 입학정원이 160명으로 조정됨 |

교육목표

상명대학교의 교육이념을 바탕으로 지능정보사회에 필요한 전인적 중등교사와 교육 전문가를 양성하여 사회 및 국가에 기여하는 데 있다.

이를 위해 다음과 같은 사항을 체계적으로 실천한다.

- 중등교육 분야에 적합한 전공 교육과정 운영
- 부속학교와 협력학교를 통한 교육 현장 연계성 강화
- 중등교사와 공동 학술 연구 및 교류 증진

학위과정

| 학과명 | 학사과정 | 석사과정 | 박사과정 | 기타 |
|-------|------|------|------|------------------------|
| 국어교육과 | ● | ● | ● | 학·석사 연계과정 석·박사 통합과정 |
| 영어교육과 | ● | ● | | |
| 교육학과 | ● | ● | ● | 학·석사 연계과정 석·박사 통합과정 |
| 수학교육과 | ● | ● | | |

| 학과 | 과정명 | | 학사과정 | 학·석사 연계과정 | 석사과정 | 박사과정 | 석·박사 통합과정 |
|-------|-------|--------|------|--------------|------|------|--------------|
| | 학부 | 대학원 | | | | | |
| 국어교육과 | 학부 | 국어교육과 | ● | | | | |
| | 대학원 | 국어교육학과 | | ● | ● | ● | ● |
| | 교육대학원 | 국어교육전공 | | | ● | | |
| 영어교육과 | 학부 | 영어교육과 | ● | | | | |
| | 교육대학원 | 영어교육전공 | | | ● | | |
| 교육학과 | 학부 | 교육학과 | ● | | | | |
| | 대학원 | 교육학과 | | ● | ● | ● | ● |
| | 교육대학원 | 상담심리전공 | | | ● | | |
| 수학교육과 | 학부 | 수학교육과 | ● | | | | |
| | 교육대학원 | 수학교육전공 | | | ● | | |

국어교육과

교육목표

국어교육과는 우수한 중등 국어교사와 국어 교육 전문가 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

1. 국어 교사 및 국어교육 전문가에게 필요한 전문 지식을 체계적으로 습득한다.
2. 우리말과 글, 언어문화 등에 대한 올바른 이해를 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 품성을 함양한다.
3. 미래지향적이고 창의적 인재를 양성할 수 있는 국어 교육 능력을 기른다.

미래지향적· 창의적 인재의 양성은 정확하고 올바른 국어 교육에서 비롯된다. 이러한 필요에 부응하기 위하여 본 학과에서는 국어 교육에 대한 수준 높은 전문 지식을 지닌 국어 교육 전문 인력을 양성한다.

1. 국어 교육에 대한 전문적 지식을 습득하여 국민의 일상적인 언어생활과 언어문화의 발달에 기여할 수 있는 능력을 기른다.
2. 국어 교육의 기본 이론으로부터 고급 이론에 이르기까지 광범위한 국어 교육 이론을 체득하여 올바른 교육관을 소유한 유능한 국어 교사를 양성한다.
3. 국어 교육을 통하여 인성을 함양하며, 미래 사회가 가져올 변화에 유연하면서도 효율적으로 대처할 수 있는 능력을 기른다.
4. 국어 교육은 교육 현장에서 전인교육의 성격을 공유하고 있으므로 다양한 학문적 지식을 습득하여 인성 교육에 능동적으로 대처하는 교사를 양성한다

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------|---|-------|-----|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABA1011 | 국어학개론 | Introduction to Korean Linguistics | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABA1021 | 현대문학의이해 | Understanding Modern Korean Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABA1032 | 국문학개론 | An Introduction to Korean Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABA5002 | 화법교육론 | Pedagogical Theory of Expression | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HATT0061 | 국어교과교육론 | Theories in Teaching Korean Language | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABA1112 | 현대문법교육론 | Korean Grammar for Social Integration | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABA2131 | 국문학사 | History of Korean Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABA3211 | 국어사 | History of Korean Language | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABA3261 | 형태·통사론 | Korean morphology and syntax | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABA3272 | 고전소설교육론 | Pedagogical Introduction to Korean Classical Novels | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----------|--------------------|--|-------|------|--|------|-----|
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABA9002 | 현대소설사 | History of Modern Korean Fiction | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABA9211 | 고전문학과문화콘텐츠(캡스톤디자인) | Capstone Design of Teaching Materials in Korean Classic Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 13.0 | 2.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABA0002 | 고전수필교육론 | Pedagogical introduction to Korean classical Essays | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABA3302 | 문예비평론 | Korean Literary Criticism | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABA5004 | 학습자맞춤형수업설계(캡스톤디자인) | Differentiated Instructional Design for Learners(capstone design) | 국어교육과 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABA9214 | 국어규범교육론 | Theories of Teaching Korean Orthography and Normative Rules | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABA3292 | 국어사자료강독 | Readings in Historical documents of Korean Language | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABA4342 | 문학교육론 | Pedagogical Theory of Korean Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 90.0 | | 86.0 | 4.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABA2141 | 현대시교육론 | Pedagogical introduction to Korean Modern Poetry | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABA5001 | 독서교육론 | Pedagogical Theory of Comprehension | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABA9003 | 국어교육론 | An Introduction to Korean Language Education | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABA0001 | 고전문학강독 | Reading Korean Literature in Classical Chinese | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABA2151 | 고문법교육론 | Pedagogical Approach to Old Korean Grammar | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABA2172 | 소설교육론 | Pedagogical Introduction to Korean Fiction | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABA2192 | 중세시가교육론 | Pedagogical Introduction to Korean Medieval Poetry | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABA9001 | 국어교과논리및논술 | Instruction in Writing Korean Logic | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABA2202 | 근세시가교육론 | Pedagogical Introduction to Korean pre-modern Poetry | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABA3231 | 현대문학사 | History of Modern Korean Literature | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABA3241 | 미디어리터러시와교육연극론 | Media Literacy and Theatre in Education | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HATT0081 | 국어교과교재연구및지도법 | Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Korean Language | 국어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |

교과목해설

•HABA1011 국어학개론 (Introduction to Korean Linguistics)

한국어 음성, 음운, 통사, 의미, 화용 구조와 체계를 살펴보고, 한국어 교육 현장에서 활용할 수 있는 지식을 구축하는 데 목표를 둔다. 이를 위하여, 실제 언어생활 속에서 나타나는 다양한 언어 자료를 분석하고, 그 과정에서 한국어의 현상과 규칙을 탐구하는 방법과 절차를 교수-학습한다.

This course introduces components of study of Korean language: phonetics, phonology, morphology, syntax, semantics, and pragmatics. It presents the view that knowledge of language is best characterized as an unconsciously internalized set of abstract rules and principles through this course. The course will provide explicit information of Korean language structure and system which can be applied in Korean language education and actual language life. Activities include problem solving, data collection, and data analysis.

•HABA1021 현대문학의 이해 (Understanding Modern Korean Literature)

문학과 문학연구에 관한 기본적인 문제점들을 강의하고, 우리 시대 한국 문학의 대표작들을 강독함으로써 한국 현대문학에 대한 이해와 감상 • 비평능력을 기르고자 하는 취지에서 개설한 국어교육과 입문 과목의 하나이다.

This is the one of the beginning subject of the Department of Korean Language Education which is offered for the purpose to develop comprehension and appreciation and critical ability about modern Korean literature by reading representative works and giving a lecture on basic problems about literature and literary researches.

•HABA1032 국문학개론(An Introduction to Korean Literature)

국문학의 개념과 범위를 살피고, 각각의 갈래별 주요 특성과 발생 및 전개 양상을 살핀다. 특히 국문학의 제반 문제와 주요 쟁점을 중심으로, 국문학에 대한 거시적 이해와 더불어 개별 작품의 감상이 이루어질 수 있도록 한다.

The concept and range of Korean literature would be examined and major characteristics, genesis and developmental aspect per each section would be examined. Especially, by focusing on all matters and major issues of Korean literature, it would be appreciated of individual works as well as macroscopic comprehension about Korea literature.

•HABA5002 화법교육론 (Pedagogical Theory of Expression)

국어 표현expression 영역에 해당하는 말하기speaking의 원리와 방법, 그리고 그 교육이론을 이해하고 이를 바탕으로 중등학교 교육현장에 적용할 수 있는 국어표현교육의 내용과 방법을 모색한다.

It would be acquired the principles and methods of speaking which is corresponded to the Korean expression area and its theoretical knowledge about the education, and on the basis of this, it would be researched the contents and method of Korean language comprehension education in the secondary school education field.

•HATT0061 국어교과교육론 (Theories in Teaching Korean Language)

국어교육의 이론적 관점에 대하여 개괄적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 제도교육으로서의 국어교육을 구성하고 있는 다양한 체계들, 예를 들면 국어과 교육과정, 국어과 교재, 국어과 교수학습, 국어과 평가, 국어교육사 등에 대한 이해뿐만 아니라 국어교육의 하위 영역들 즉, 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문법 문학 교육에 대해서도 개괄적으로 이해하도록 한다.

The purpose is to comprehend about theoretical perspective of Korean language education generally. It would be generally comprehended various systems composed Korean language education as an institutional education, for example, not only Korean language arts curriculum, Korean textbook, Korean language assessment and the history of Korean language education etc but also subareas of Korean language education, that is, listening, speaking,

reading, writing, grammar, and literature education.

•HABA1112 현대문법교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Grammar)

국어교육 현장에서 활용할 수 있는 현대 한국어 문법과 규범에 대한 정보를 구축하고, 이를 토대로 국어 문법 교수-학습 방법을 이해하는 데 목표를 둔다. 이를 위하여, 학문 문법과 학교 문법의 공통점과 차이점을 구체적으로 논의하고, 나아가 중등 국어교육 현장에서 활용하고 있는 다양한 교재에 실려 있는 문법 정보를 검토하고 분석한다.

On the basis of various grammatical rules and theories, it would be structured information about modern Korean grammar and norms which can be applied in language teaching field, and its purpose is to understand the Korean grammar teaching and learning method. To achieve this, it would be discussed the similarities and difference of scholar grammar and school grammar concretely and it would be examined and furthermore, it would be analyzed the grammatical information in various textbooks which are applying in the language field.

•HABA2131 국문학사 (History of Korean Literature)

한국 고전문학의 역사적 전개를 장르 체계 및 문학 담당층과 관련지어 체계적이고 구체적으로 이해한다. 이를 통해 한국 고전문학에 대한 종합적이고 통시적인 안목을 기르고 국어교사에게 필요한 기본적인 지식을 습득한다.

The historical development of Korean classical literature would be comprehended systematically and concretely in regard to genre system and literature class in charge. Through this, it would be developed syntactic and diachronic perspective about Korean classical literature and acquired basic knowledge for a teacher of Korean.

•HABA2141 현대시교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Modern Poetry)

시의 본질을 형식, 기능, 존재면에서 정확히 이해하게 하고, 시어의 특징과 이미지imagery, 상징symbol의 시적 기능을 깊이 있게 연구하여 한국 현대시modern Korean poetry의 흐름과 그 특징을 안다. 나아가서는 이러한 지식을 바탕으로 교육현장에서 한국 현대시를 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 모색한다.

Students would comprehend the essence of poet in the aspect of form, function and existence correctly, and research poetic function of imagery, symbol and characteristics of poetic language deeply, so know the flow and characteristics of modern Korean poetry. Furthermore, on the basis of this knowledge, it would be searched the method to instruct Korean modern poetry effectively.

•HABA5001 독서교육론 (Pedagogical Theory of Comprehension)

국어 이해 영역에 해당하는 읽기와 듣기의 원리와 방법, 그리고 그 교육에 대한 이론적 지식을 습득하고, 중등학교 교육현장에서 국어이해교육의 내용과 방법을 탐구한다. 이를 바탕으로 사회통합을 위한 이해교육론의 이론을 학습하고 실제로 적용해본다.

It would be acquired the principles and methods of reading and listening which are corresponded to the Korean comprehension area and its theoretical knowledge about the education, and on the basis of this, it would be researched the contents and method of Korean language comprehension education in the secondary school education field.

•HABA9003 국어교육론 (An Introduction to Korean Language Education)

국어교육의 목표, 내용, 방법, 평가 등 국어교육학의 학문적 체계를 이해하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로는 총론적 측면에서 국어교육을 바라보는 관점과 철학, 교육과정, 교과서와 평가 등의 문제를 다루며, 각론적인 측면에서 말하기speaking, 듣기listening, 읽기reading, 쓰기writing, 문법grammar, 문학literature의 각 영역별 목표와 교수teaching, 학습learning 내용과 방법, 평가 등에 대해서 이해하고 실제 교수 방법에 적용할 수 있는 능력을 기르게

한다.

The purpose is to comprehend the academic system of Korean language education such as purpose, contents, methods and evaluation etc of Korean language education. Concretely, in the general aspect, it would be covered problems such as perspectives and philosophy toward Korean language education, curriculum, textbooks and evaluation etc, and in the particular aspect, it would be comprehended the purpose of each area such as speaking, listening, reading, writing, grammar, and literature, and contents and method of teaching and learning and evaluation etc, and developed ability to adapt to actual teaching method.

•**HABA0001 고전문학강독 (Reading Korean Literature in Classical Chinese)**

국어교사에게 필요한 한자, 한문, 한문학에 대한 기본 소양과 지식을 갖추는 것을 목표로 한다. 이를 위해 기초적인 한문 문법을 이해하고, 한국 고전문학사에서 빈번하게 언급되는 중요 한문 작품과 자료를 글의 종류별로 안내하여 강독하는 방식으로 수업을 진행한다.

The purpose is to possess basic refinement and knowledge about Chinese characters and Chinese classics as a teacher of Korean. To achieve this, the class would be progressed in the way to comprehend fundamental classical Chinese grammar and read by allotting important works and materials in classical Chinese which are mentioned frequently in the history of Korean classical literature.

•**HABA2151 고문법교육론 (Pedagogical introduction to Old Korean Grammar)**

중세국어(medieval Korean)의 문법적 특징을 이해하고, 중세국어 시기 문헌을 정확히 해독할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 또한 이러한 지식을 바탕으로 고등학교의 국어사(Korean language history) 교육에 적용할 수 있는 방법을 탐구한다.

It would be comprehended the grammatical characteristics of medieval Korean and developed the ability to decipher literature in the period of medieval Korean precisely. In addition, it would be researched the method to adapt this knowledge to the education of Korean language history of the secondary school.

•**HABA2172 소설교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Fiction)**

한국 현대 문학에서 가장 중요한 시기에 해당하는 식민지 시대의 대표적인 단편소설들을 읽고 토론하는 한편 이와 관련된 소설 이론 강의를 수강함으로써, 한국근대소설사의 전체 윤곽을 파악하고 소설에 대한 올바른 감상과 과학적인 분석을 가능하게 한다. 나아가서는 이러한 지식을 바탕으로 교육현장에서 한국현대소설을 효과적으로 지도할 수 있는 교수-학습 방안을 모색한다.

By reading and discussing representative Korean fiction and learning the theory related to this, it would be comprehended the whole outline of Korean fiction and to perform proper appreciation and scientific analysis about fiction. Furthermore, on the basis of this knowledge, the teaching and learning method to instruct Korean fiction effectively in the educational field would be searched.

•**HABA2192 중세시가교육론 (Pedagogical Introduction to Kprean Medieval Poetry)**

고대가요, 향가, 고려가요(속요, 경기체가)의 장르별 특성과 역사적 변모를 살핌으로써 시가에 대한 이해를 심화한다. 주요 장르에 대한 이해를 바탕으로 개별 작품을 감상하고, 이를 통해 고전시가 교육의 실제 내용 및 방법에 대해 탐구한다.

By examining historical transfiguration and characteristics per genre of songs of ancient period, Hyangga and Goryegayo (Sokyo and Gyeonggichega), the comprehension about poetry would be deepened. It would be appreciated individual works on the basis of comprehension about major genres and it would be researched about the actual contents and method of classical poetry education through this.

•HABA9001 국어교과논리및논술 (Instruction in Logic and Writing of Korean Education)

논증적 글쓰기(logical writing)의 특성과 원리에 대한 이론적 지식을 습득하고, 중등학교 논술 교육의 내용과 방법론을 탐구한다. 또한 국어 표현expression 영역에 해당하는 쓰기writing의 원리와 방법, 그리고 그 교육이론을 이해하고 이를 바탕으로 중등학교 교육현장에 적용할 수 있는 국어표현교육의 내용과 방법을 모색한다.

It would be acquired theoretical knowledge about characteristics and principles of logical writing, and researched contents and methodology of essay education of the secondary school. Furthermore, it would be acquired the principles and methods of writing which is corresponded to the Korean expression area and its theoretical knowledge about the education, and on the basis of this, it would be researched the contents and method of Korean language comprehension education in the secondary school education field.

•HABA3241 미디어리터러시와교육연극론 (Media Litereracy and Theatre in Education)

2015년 개정 교육과정에서 연극이 일반 선택과목으로 포함되면서 중고등학교 현장에서 희곡교육의 중요성이 도래했다. 또한 TV등 다양한 영상예술 장르가 확산되면서 다양한 매체리터러시에 대한 이해가 필요한 시점에 와 있다. 희곡은 문학의 3대 갈래 중 하나로 연극적 형상화를 전제로 하는 문학장르이다. 따라서 극이 가진 문학과 연극성을 동시에 교육해야 하므로 일반적인 문학교육과는 다른 방식으로 교육이 진행되어야 한다. 또한 다양한 매체를 읽는 미디어 리터러시에 대한 교육도 병행되어야 한다. 미디어리터러시와 교육연극론은 교육현장에서 희곡의 문학과 극성을 동시에 지도하고 희곡과 다양한 영상예술장르에 대한 이해를 높이며, 그것을 바탕으로 창의융합형 인재를 육성할 수 있도록 돕는다.

As drama was included in elective course in the revised curriculum in 2015, the importance of drama has arrived in middle and high school education. It is also at the point where understanding of media literacy is necessary as the genre of video arts, such as television, has broadened. Play is one of three genre in literature that premise on play imagery. Therefore, because the literacy value and theatricality in a play is to be taught, a different way of educating is required compared to the prevalent literature education, and education in media literacy is also to be taught along with. Media literacy and theatre in education teach literature and play value of drama in the spot of education, improve understanding of various genre of video arts and help foster creative convergence talent.

•HATT0081 국어교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Korean Language)

국어교육에 관한 제반 이론들을 연구 검토하여 국어교육 현장에서 실제로 활용할 수 있는 적절하고 유용한 교재를 개발한다.

By researching and examining all theories about Korean language education, it would be developed appropriate and useful materials which can be applied actually in the Korean language education field.

•HABA2202 근세시가교육론 (Pedagogical Introduction to Korean pre-modern Poetry)

시조, 가사, 악장, 잡가 등 조선시대에 향유되었던 시가들을 대상으로, 형태적 특성, 향유 계층, 미의식, 역사적 변모 등을 구체적 작품을 통해 살펴봄으로써 시가에 대한 이해를 심화한다. 주요 장르 및 작품, 작가에 대한 이해를 바탕으로 교육 내용 및 방법을 모색한다.

The comprehension about poetry would be deepened by examining morphological characteristics, class to enjoy, aesthetic consciousness, historical transfiguration etc about poetry enjoyed in Joseon Dynasty such as Sijo, Gasa, Akjang, and Jabga etc through concrete works. The educational contents and method would be searched on the basis of comprehension about major genres, works and writers.

•HABA3231 **현대문학사 (History of Modern Korean Literature)**

한국문학사 중 근현대 문학의 흐름을 집중적으로 연구, 검토함으로써 한국 문학 전반의 흐름을 체계화, 의미화할 수 있는 능력을 기른다. 나아가서는 현장에서 체계화된 문학 수업을 할 수 있는 교사의 자질을 기른다.

By researching and checking the flow of modern and contemporary Korean literature among the history of modern Korean literature, it would be developed the ability to systematize and signify the flow of the whole Korean literature. Furthermore, the quality of teacher to give systematized teaching Literature in the field would be developed.

•HABA3211 **국어사 (History of Korean Language)**

고대국어(ancient Korean)로부터 현대국어(contemporary Korean)에 이르기까지 국어의 역사적 변천을 이해하도록 한다. 각 시대별 표기, 음운, 형태, 통사, 어휘의 특징을 살펴보고, 그 변천 과정을 이해한다.

It would be comprehended the historical transition of Korean language from ancient Korean to contemporary Korean. It would be examined the characteristics of mark, phoneme, form, syntax and vocabulary per each period and comprehended its transition process.

•HABA3261 **형태-통사론 (Korean morphology and syntax)**

형태론의 기본 단위인 형태소의 개념, 단어와 구, 새로운 단어를 생성하는 합성법과 파생법, 단어의 어형이 변화하는 활용 등을 이해하고, 형태론과 음운론 및 통사론의 관계도 살펴본다. 또한 단어의 결합으로 이루어진 절과 문장의 기능 및 구조를 분석하고, 현대국어의 문법 현상과 규칙을 이해하는 데 목표를 둔다.

This course will survey the concept of morpheme, words and phrases, the methods of word formation, and the conjugation. It will also be examined the relations between morphology and phonology or syntax. Furthermore, the students will analyze the structure of phrases and sentences, and understand the function or the structure of elements occurring in the sentence and the syntactic rules of Contemporary Korean.

•HABA9211 **고전문학과문화콘텐츠(캡스톤디자인) (Capstone Design of Teaching materials of Korean Classic literature)**

고전문학을 제재로 교육 현장이 요구하는 교육용 교재 등을 개발하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 교재 제작의 기획, 설계, 수행, 평가에 이르는 전 과정을 직접 수행한다.

Students aim to develop teaching materials which education field demands with the materials of classic literature. For the objective, students carry out all the producing process of planning, designing, performing and evaluating of teaching materials in person.

•HABA3272 **고전소설교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Classical Novels)**

한국 고전소설의 일반적 특성과 중요 작가 및 작품을 검토하여 고전소설에 대한 이해를 심화하고 고전소설교육의 제반 사항을 검토함으로써 중등학교에서 고전소설을 지도할 때 필요한 지식과 방법을 체계적으로 습득한다.

By considering general characteristics of Korean classical novel and major writers and works, the comprehension about classical novels would be deepened; and by checking general matters of classical novel education, knowledge and method required to instruct classical novels in secondary school would be acquired.

•HABA9002 **현대소설사 (History of Korean Modern Novel)**

한국문학사 중 현대소설편을 집중·연구·검토함으로써 한국소설 문학 전반의 흐름을 체계화, 의미화 할 수 있는 능력을 기른다. 나아가서는 현장에서 체계화된 문학수업을 할 수 있는 교사의 자질을 기른다.

By studying the history of modern Korean fiction, it would be developed the ability to systematize and signify the flow of the whole history of Korean literature. Furthermore, it would be developed the quality of teachers

to give systematized literature class in the field.

•HABA0002 고전수필교육론 (Pedagogical Introduction to Korean Essays)

한국 고전산문 가운데 문학성이 두드러져 수필의 영역에 포함될 수 있는 작품들을 유형별, 시대별로 검토하고 그 교육 내용 및 방법을 체계적으로 모색함으로써 국어교사에게 필요한 지식과 소양을 갖춘다.

It would be considered works which can be included in the area of essay due to its literary value among Korean classical prose by types and by period, and searched the educational contents and method systematically, so knowledge and refinement as a teacher of Korean would be prepared.

•HABA3302 문예비평론 (Korean Literary Criticism)

한국근대문예비평사를 개관하고 비평사상 대표적인 평론들을 강독함으로써 문예비평의 개념, 의의, 방법론 등을 자연스럽게 터득할 수 있도록 한다.

By taking a general view of the history of modern Korean literary criticism and reading representative criticisms, it would be mastered concepts, meanings and methodology of literary criticism naturally.

•HABA5004 학습자맞춤형수업설계(캡스톤디자인) (Curriculum Development and Evaluation for the Korea Language Education)

이 강의에서는 이해중심교육과정 이론을 바탕으로 교육과정을 해석하여, 학습 목표, 평가, 수업을 연계하는 백워드 설계를 한다. 이와 더불어 학습자 데이터를 분석하여 맞춤형 수업 설계를 적용한다.

It would be interpreted the curriculum based on the theory of Understanding by Design and applied the backward design that link learning objectives, evaluations, and teaching-learning. In addition, It would be applied a differentiated instructional design by the analysis of learner data.

•HABA9214 국어규범교육론 (Theories of Teaching Korean Orthography and Normative Rules)

이 강좌는 국어 어문규범을 정확히 이해하고, 이를 효과적으로 교육할 수 있는 방법을 모색하는 것을 목적으로 한다. 한글맞춤법, 표준어, 표준발음법 등 표기, 어휘, 음운 차원의 규범과 문법에 맞는 올바른 문장 표현 등 국어교육에 필수적인 언어 규범 지식을 학습한다. 또한 이러한 지식을 효과적으로 전달하는 교수학습 방법에 대해서도 탐색한다.

This course aims to study various rules of Korean language and teaching methods. Through this course, students will study linguistic rules for Korean education such as Korean orthography, standard Korean, reserved pronunciation and grammatical sentences, and how to teach this knowledge of linguistic rules.

•HABA3292 국어사자료강독 (Reading in Korean Linguistics)

중세국어와 근대국어의 모습을 가장 잘 보여주는 문헌을 선별하여 읽고 정확히 해석하도록 한다. 이러한 과정을 통해 중세국어와 근대국어의 표기법과 음운, 형태, 통사, 어휘적 특징과 변화 과정을 이해할 수 있다.

It would be read by selecting literatures which show the features of medieval Korean and modern Korean as correct as possible and interpreted precisely. Through this process, it would be comprehended orthography, phonological, morphological, syntactic, and vocabulary characteristics and change process of medieval Korean and modern Korean.

•HABA4342 문학교육론 (Pedagogical Theory of Korean Literature)

중, 고등학교 문학교육literary education의 내용과 체계를 검토하여 효과적인 교수 방법론teaching methods을 체득하는 데 목표를 둔다. 자료는 중, 고등학교 교과서 수록 작품 및 문학 교과서Literature textbooks에서부터 확장시

킨다.

The purpose is to learn effective teaching methodology by examining contents and system of literary education of middle and high school. The materials would be extended from literature textbooks and works in middle and high school textbooks.

영어교육과

교육목표

국제어로서의 영어는 이미 모든 인류의 생활방편으로 그 사용능력은 생존의 질을 결정하는 주요 요인이다. 영어교육과에서는 크게 두 가지를 목표로 하고 있다. 첫 번째로는 유능한 중등학교 영어교사 양성이며, 두 번째로는 다양한 타 전공과의 융합 및 복수전공 과정을 통하여 급변하는 지식정보화 사회가 필요로 하는 유능한 국제인재 양성을 목표로 한다.

1. 영어에 대한 체계적 분석을 습득할 수 있는 언어학적 접근을 통하여 영어의 바른 이해와 사용능력을 지도한다.
2. 영미문학과 문화의 탐구를 통하여 국제어로서의 영어의 사용능력을 겸비하도록 지도한다.
3. 새로운 영어교수학습이론을 이해하고 현장교육에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
4. 교재연구, 교안작성 및 지도경험의 기회를 제공하기 위한 발표식 강의와 더불어 현장교육과 연계된 교육실습의 기회를 제공한다.
5. 다양한 매체를 활용한 미래지향적 교육방법을 활용하도록 지도한다.
6. 다양한 전공과의 복수전공 및 융합과정을 통하여 진로의 다양성을 유도한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------------|---|-------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABB1011 | 영어작문 | English Writing I | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABB1032 | 영어독해 | English Reading | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABB1121 | 영어문법지도법 | Teaching English Grammar | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABB1132 | 중급영어작문 | English Writing II | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABB2171 | 영문학개론 | Introduction to English Literature | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABB6001 | 영어회화 | English Listening & Speaking I | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABB6003 | 언어습득의이해 | Understanding of Language Acquisition | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 11.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABB2141 | 영미문화 | British-American Culture | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABB3251 | 영어학개론 | Introduction to English Linguistics | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABB6002 | 중급영어회화 | English Listening & Speaking II | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HATT0097 | 제2언어교수법(TESOL) | Teaching English for Speakers of Other Language | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 11.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABB2212 | 영어음성음운론 | English Phonetics and Phonology | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABB3292 | 영어통사론 | English Syntax | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABB3312 | 영어읽기지도 | Teaching English Reading | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABB9213 | 학습자맞춤형영어연습 | English practice based on learner facilitation | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 11.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------------|---|-------|------|----------------|----------|----------|
| 16 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABB0001 | 영어문장분석과지도 | Teaching/Learning English Sentence Structure | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABB1111 | 커뮤니케이션스킬 | Communication skills | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABB2151 | 영어쓰기지도 | Teaching English Writing | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABB3231 | 영어교과논리및논술 | English Writing Logic | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABB3271 | 영문학강독1 | Reading English Literature1 | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HATT0062 | 영어교과교육론 | PRINCIPLES And METHODS in SLA & TESOL | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 17.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABB3261 | 영문학강독2 | Reading English Literature2 | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABB5001 | 고급영문법 | Advanced English Grammar | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABB9211 | 지능정보기반영어교육(캡스톤디자인) | Intelligent Information based English Education (Capstone Design) | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HATT0082 | 영어교과교재연구및지도법 | Studying & Teaching of English Materials | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABB0002 | 데이터기반영어평가 | Data-based English Assessment | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABB0003 | 화용론과교실담화 | Pragmatics and Classroom Discourse | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABB4241 | 영문학과영어교육 | English Literature & English Teaching | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABB0004 | 영어듣기말하기지도 | Teaching Listening & Speaking | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABB4251 | 영어학과영어교육 | English Linguistics and English Education | 영어교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABB4362 | 교실영어 | English for Teachers | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 32 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABB9001 | 프로그램개발및운영(캡스톤디자인) | Program Development and Management(Capstone Design) | 영어교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 89.0 | | 89.0 | 0.0 |

교과목해설

•HABB1011 영어작문 (English Composition)

기본적인 영어문장 작성을 연습하며 올바르게 정확한 작문체계를 가르치는 능력을 개발한다.

This course aims to develop basic English composition skills.

•HABB1121 영어문법지도법 (Teaching English Grammar)

영어의 문장구조와 어법을 학교문법의 견지에서 고찰하며 중등학교에서의 지도능력을 기른다.

This course aim at Increasing communication skills in English, using a variety of topics that you students discuss freely.

•HABB6003 초급영어독해 (Basic English Reading)

영어문장에 대한 철저한 분석을 통해 의미를 이해하며 번역할 수 있는 능력을 키운다.

This course aims at increasing the ability to understand the meaning of English sentences and be able to translate it thorough analysis of the English sentence.

•HABB1032 영어독해 (English Reading)

다양한 장르의 영어 읽기를 통해 영어 읽기 능력과 읽기 지도 능력을 함양한다.

This course aims to develop the skills of reading and reading instructions with various types of reading materials.

•HABB1132 중급영어작문 (Intermediate English Writing)

영어작문에서의 학습을 바탕으로 심화된 내용을 다룬다.

This course aims to develop advanced English composition skills.

•HABB2171 영문학개론 (Introduction to English Literature)

영미문학의 장르별 특징, 시대사상, 각 시대를 대표하는 작가들의 주제와 작품의 특징을 파악하여 영미문학작품을 이해하기 위한 기초를 닦는다.

This course aims at learning the basics of American and British literature.

•HABB6001 영어회화 (English Conversation)

비교적 간단하고 쉬운 원어민의 영어를 듣고 이해하며 쉬운 영어로 자신의 생각이나 의견을 전달하면서 의사소통을 할 수 있도록 지도한다.

This course aims at communicating with native speakers in simple English.

•HABB2141 영미문화 (British-American Culture)

의사소통으로서의 영어 이외에 영어를 사용하는 국민들의 언어 행위, 가치관, 관습 등 다양한 문화를 이해하여 이를 한국문화와 비교하면서 중등교육에 적용할 수 있는 방안을 연구한다.

This course aims at comparing the Korean culture and various cultures of the people who use the English language, behavior, values, customs, etc., that can be applied to secondary education, in addition to English as a communication research methods.

•HABB3251 영어학개론 (Introduction to English Linguistics)

본 교과목은 영어의 음구조, 어형, 문장구조, 의미구조와 심리적, 사회적, 역사적 관점에서 영어의 본질에 대한 분석 이론과 기술방법을 개관하며 두뇌와 영어, 컴퓨터와 영어 등 영어의 본질과 사용면을 두루 고찰한다.

This course provides an introduction to the theoretical study of English linguistics from the Generative perspectives. The main goal of this course is to introduce major concepts and issues surrounding English linguistics.

•HABB6002 중급영어회화 (Intermediate English Conversation)

초급영어회화에서의 학습을 바탕으로 심화된 내용을 다루는 과정으로서 일반적 내용에 관한 영어 원어민의 정상 속도의 말을 이해하고 다양한 구문과 어휘를 사용하여 비교적 정확하게 의사를 표현할 수 있는 능력을 기른다.

This course aim at understanding the words of normal speed of the native English speakers and using a wide range of the syntax and vocabulary to express the students' ideas.

•HATT0097 영어교수.학습이론과실제 (Theories of Second Language Acquisition)

제2언어습득과 교수이론의 전반에 거친 개괄적인 지식을 갖추고, 원론을 이해하는 것에 기반을 두고 있다. 또한 개인의 언어발달의 원리와 교수의 기초가 다르지 않으며, 이러한 흐름 속에서 교수자의 수업이 진행되어야 한다는 영어교수의 원리를 이해하고 적용할 수 있게 된다.

This course is a general introduction to scientific research into how people learn a second language. Second language acquisition, or SLA, is a theoretical and experimental field of study which, like first language acquisition studies, looks at the phenomenon of language development.

•HABB2212 영어음성음운론 (English Phonetics and Phonology)

영어의 음성과 음운 조직을 연구함에 있어서 영어음의 조음기관과 발음방법, 그리고 영어 음운의 자질구조, 음절 구조, 강세구조 등을 공부하며 중등학교에서의 발음지도방안을 모색한다.

This course will focus on basic concepts in phonetics and phonology as it applies to the learning and teaching of second languages. Topics include distinctive features; transcription & the International Phonetic Alphabet; phonemes & allophones; phonological processes; the sound patterns of contemporary spoken American English; and stress, rhythm, & intonation.

•HABB3292 영어통사론 (English Syntax)

영어구문을 변형생성문법과 현대언어학 이론의 입장에서 분석한다.

This course provides an introduction to the theoretical study of English Syntax. This class has two goals: 1. to introduce major concepts and terms in English Syntax within the framework of generative grammar 2. to examine some important issues surrounding English Syntax.

•HABB3312 영어읽기지도 (Teaching English Reading)

본 교과는 임용고사를 대비하기 위한 것으로, 고급영어 및 영어교육 전반에 관한 내용을 다룬다.

This course is for the seniors only, which is designed to prepare the annual national teacher exam. Mainly previous questions of the national exams will be discussed in class and the relevant contents will also be discussed.

•HABB9213 학습자맞춤형영어연습 (English practice based on learner facilitation)

본 과목은 영어 청취 및 회화 능력의 향상을 목적으로 하며, 구술영어능력 교과목 중 가장 높은 난이도의 수업 및 학습이 이루어진다. 의사소통능력 중심 학습으로 실제 언어사용 환경에서 활용할 수 있는 구술영어 능력의 함양을 목적으로 한다.

This course is the advanced English listening and speaking class. Based on communicative language learning, lessons and learning activities are designed to foster authentic oral communication skills in English.

•HABB0001 영어문장분석과지도 (Teaching/Learning English Sentence Structure)

본 교과목은 영어구문을 변형생성문법과 현대언어학 이론의 입장에서 분석한다

Building upon Syntax I, this course provides students an opportunity to deepen thier knowledge of Generative Syntax. It is primarily concerned with the major concepts and issues of Government and Binding Theory.

•HABB2151 영어쓰기지도 (Teaching English Writing)

본 과정은 다문단으로 구성된 에세이쓰기를 주로 다룬다. 에세이는 서론, 본론, 결론의 구조를 갖춘 학문적 글쓰기를 중심으로 하며, 과정적 글쓰기를 통해 계획, 초안, 수정 등의 글쓰기를 연습한다. 수업 작문으로서의 글쓰기 교육과 더불어 문법 및 표현과 관련된 영어표현에 대한 내용을 다룬다. 수업활동은 발표 및 과제, 기타 수업활동을 통해 말하기와 듣기의 능력도 통합적으로 개발될 수 있도록 설계되어 있다.

This class will focus on developing multiple-paragraph essays with introductory, body, and concluding paragraphs for academic writing. Students will examine model essays that demonstrate application of good writing techniques and will study and practice specific grammar concepts and topics related to second language essay writing. Class activities also will continue to develop skills in listening and speaking through presentations and other assignments.

•HABB3271 영문학강독1 (Reading English Literature1)

문학의 본질, 구성, 언어, 유형, 형태 등 문학의 개념과 용어를 익혀 영미 문학 작품을 읽을 때 충분히 활용할 수 있도록 한다. 또한 교사가 되어 영미 문학과 관련된 내용을 다룰 때 이 시간에 익힌 지식을 충분히 활용할 수 있도록 한다. 더불어 난이도가 높은 영어 문장의 정확한 독해 능력도 키운다.

This course aims at reading texts of the English and Literature and developing the qualities of literary teaching.

•HABB1111 커뮤니케이션스킬 (Communication skills)

고급영어 실력을 구사하는 학생들에게 특정목적(ESP)의 영어 의사소통 능력(실무영어 사용능력 및 프리젠테이션/토론에 관련된 business communication) 에 관한 내용 전반을 중심으로 한다.

This course is an ESP(English for special purpose) class for the advanced level student to cultivate business English communication skills including presentation and discussion skills in the real world.

•HABB3231 영어교과논리및논술 (English Writing Logic)

본 교과는 2008년 12월부터 개편 시행되는 교사임용고사의 2차 전공시험에서 영어논술 작성을 요구함에 따라, 이에 대한 준비로 반응적 글쓰기 (Responsive writing)을 체계적으로 교육하고자 이 과목을 개설한다. 내용은 논술 논리, 문법 및 그 외의 영어논술에 필요한 부분들을 지도한다.

The reformed 'national teacher qualifying exam' from December, 2008 includes English essay writing questions in the second part of the exam. Therefore, in preparation of the English essay writing questions, we offer this course to teach effective ways for responsive writing, such as writing logic, grammar in use, punctuations, quotations, etc.

•HABB5001 고급영문법 (Advanced English Grammar)

실용영어 향상에서 영문법의 중요성을 인식하고, 현대영문법의 다양한 어법, 구문, 구문과 관련된 의미체계를 체계적으로 학습한다.

This course aims at learning advanced English grammar.

•HATT0062 영어교과교육론 (PRINCIPLES And METHODS in SLA & TESOL)

제 2언어교육 분야의 전반을 시대적 배경과 함께 통시적으로 개괄하여 소개한다. 또한 이러한 개괄을 통하여 어떻게 외국어 교육이 성장해 왔으며 교육심리와 언어학이 영어교육에 기여해 왔는가를 함께 살펴봄으로서, 영어교육론 전반에 걸친 폭넓은 이해를 바탕으로 영어교사로서 익혀야할 이론과 실제에 관한 지식의 기초를 넓히는데 중점을 둔다.

This course is an introductory overview of principles and methods of teaching English as a second or foreign language, with a focus on theory and rationale, and techniques and materials. Emphasis will be on developing your ability to critically evaluate methods and materials, as well as familiarizing you with current issues in the teaching of ESL/EFL or other second or foreign languages.

•HABB3261 영문학강독2 (Reading English Literature2)

본 수업에서는 영문학의 대표적인 작품들을 심도 깊게 강독함으로써 영문학의 전개를 이해하고 문학교수/연구의 기본 개념들과 방법을 익히도록 한다.

This course aims at reading English literature and understanding the basic conceptual framework and literary teaching and research.

•HABB9211 지능정보기반영어교육(캡스톤디자인) (Intelligent Information based English Education (Capstone Design))

정보통신 기술을 활용한 영어교수법에 대한 개념, 수업모형 소개 및 활용 테크놀로지에 대한 개괄적 소개를 다룬다. 더불어, ICT를 적용한 교수법 실습을 통해 이론과 실천을 익힌다.

This class covers knowledge and skills required for ICT integrated English Language Teaching. Major concepts and teaching theories will be introduced, and practices of instructional design and ICT integration will be included in forms of various learning activities.

•HATT0082 영어교과교재연구및지도법 (Studying & Teaching of English Materials)

본 교과목은 중등학교 영어지도 계획과 방법을 소개하고, 이를 응용하여 학생들은 실제 수업시연을 한다. 따라서 학생들은 실제 교사로서 원어교수의 경험을 체득하게 되며, 이는 결국 중등임용시험을 준비하게 되는 효과도 갖게 되는 것에 본 교과목의 목적을 둔다.

This course is a course of EFL teaching in general, with a focus on theory and rationale, and techniques and materials. Emphasis will be on developing your teaching ability and manipulating your teaching materials by yourselves targeting various groups of students.

•HABB0003 화용론과교실담화 (Pragmatics and Classroom Discourse)

화용론이라는 학문의 개괄적인 지식과 더불어 담화의 구조 및 함축된 의미 분석을 연구하는 것에 목적을 둔다. 또한 이를 교실 담화에 적용하여 학생과 교사 학생과 학생의 담화 구조 분석을 통하여 교실담화의 상호작용을 살펴본다.

This course is an introductory course of pragmatics and discourse analysis, focusing on the analysis of interactional discourse in class. By doing so, we can see how the actual interaction takes place in classroom discourse.

•HABB0002 데이터기반영어평가 (Data-based English Assessment)

영어 평가의 이론 지식과 실천 기술을 통합적으로 활용하여 영어 평가 도구의 개발 및 분석 능력을 함양하는 것을 학습 목표로 한다.

This course aims to develop and analyze assessment instruments for English learning. The course covers theories of assessment and practice of language assessment.

•HABB4241 영문학과영어교육 (English Literature & English Teaching)

영미문학 작품을 분석하고 창작하며 비평할 수 있는 능력을 개발하고 이를 중등학교 교육에 활용할 수 있는 안목

을 길러 독창적 교육방법론을 개발하도록 유도한다.

This course aims at analyzing, creating, criticizing the creative works of English and American literature.

•HABB0004 영어듣기말하기지도 (Teaching Listening & Speaking)

본 교과목은 영어 구술 의사소통 능력의 심화와 듣기말하기 수업 지도방법을 연구한다.

This course aims to enhance oral communication skills and pedagogical skills and knowledge for English listening and speaking classes.

•HABB4251 영어학과영어교육 (English Linguistics and English Education)

영어학의 연구결과를 영어교육에 활용하기 위한 방안을 탐구한다.

This course aims at exploring ways for utilizing the study of English Linguistics.

•HABB9001 프로그램개발및운영(캡스톤디자인) (Program Development and Management(Capstone Design))

영어교육 관련 지식을 통합적으로 활용하여, 영어교육 관련 프로그램을 개발하고 운영하는 것을 실습하는 캡스톤 디자인 과목이다.

This course equips students with integrative problem solving skills through practical experience of developing and managing English language programs.

•HABB4362 교실영어 (English for Teachers)

영어로 수업하기 위한 준비과정으로서 수업시간에 교사가 사용하게 될 영어를 탐구하여 연습함으로써 유창하게 효과적으로 수업할 수 있는 능력을 개발한다.

This class is focused on providing future English teachers with the language and means to conduct classes completely in English. This is no simple task. While there are set expressions and vocabulary that can be used at points in instruction, the language a teacher uses in class varies as much as their students. Preparation, practice, and reflection will help us to meet this goal.

교육학과

교육목표

교육학과는 인간 상호작용으로서의 가르침과 배움의 현상인 교육 전반에 대한 이론적, 실제적 탐구를 통해 미래사회를 이끌어 갈 교육 전문가를 양성하는 것을 교육목표로 한다.

이러한 교육목표를 실현하기 위하여 이론과 실천이 균형 잡힌, 학습·자격·일이 선순환 하는, 현장과 연계되는 교육을 구축하고, 다음과 같은 구체적 실행목표를 추진하고 있다.

1. 학습자에 대한 이해와 사랑을 바탕으로 교육적 돌봄을 실천하는 유능한 교육전문가, 그리고 교육문제에 대하여 비판적으로 사고하고 그 대안을 탐색할 수 있는 실천적 교육전문가를 양성한다.
2. 학교교육을 포함하여 인간의 다양한 삶 속에서 일어나는 교육 현상에 대하여 학문적, 실제적으로 탐구하도록 한다.
3. 교육전문가로서 요구되는 타당한 소양과 역량을 갖추도록 한다.
4. 교육의 사회적 요구에 적합한 국가자격증 취득이 용이하도록 한다.
5. 현장·실무 연계 및 봉사-학습(service-learning)의 교육 실천이 가능하도록 한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|----------|---|------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABE0001 | 교육학개론 | Introduction to Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABE1122 | 인간발달과교육 | Human Development and Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABE4221 | 교육과법 | Education and Laws | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABE1111 | 교육철학과교육사 | Philosophy & History of Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABE2141 | 교육심리 | Educational Psychology | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABE9212 | 청소년지도방법론 | Youth Guidance Methodology | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABE2172 | 교육과정 | Curriculum Studies | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABE3161 | 교육평가 | Educational Evaluation | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABE3282 | 평생교육론 | An Introduction to Life-long Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABE9218 | 청소년육성제도론 | Review on Institutional Foundations for Cultivating Youth | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 12.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABE0007 | 교육통계 | Statistical Methods in Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABE2151 | 교육사회학 | Sociology of Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABE4231 | 교육공학 | Educational Technology | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------|--|------|------|----------------|----------|----------|
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABE9213 | 청소년복지 | Youth welfare | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HATT0065 | 교육학교과교육론 | Theoretical Foundation of Education as Subject Matter | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABE0004 | 원격교육론(캡스톤디자인) | Distance Education(capstone desgin) | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABE0005 | 평생교육방법론 | Life-long Education Methodology | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABE3272 | 교육행정 | Educational Administration | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABE3302 | 교육학연구방법 | Methodology of Educational Research | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABE9219 | 상담심리학 | Counseling Psychology | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HATT0085 | 교육학교과교재연구및 지도법 | Material Development and Teaching Methods of Education as Subject Matter | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 18.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABE4241 | 교육정책 | Educational Policy Analysis | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABE5004 | 다문화교육론 | Multicultural Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABE9003 | 평생교육프로그램개발론(캡스톤디자인) | Development for Life-Long Education Program(capstone design) | 교육학과 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABE9004 | 기업교육론 | Foundations of Corporate Education | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABE9222 | 평생교육실습 | Practical in Life Long Education | 교육학과 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABE9228 | 교육학교과평가방법론 | Assessment in the Classroom | 교육학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 5.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABE3151 | 교수·학습이론 | Theories of Learning and Instruction | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABE9224 | 교육과정개발 | Curriculum Development | 교육학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABE9223 | 교육프로그램평가 | Educational Program Evaluation | 교육학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABE9230 | AI기반학습분석학 | AI-based Learning Analytics | 교육학과 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 3.0 | 3.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 93.0 | | 86.0 | 8.0 |

교과목해설

•HABE0001 교육학개론 (Introduction to Education)

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

This basic course on education will introduce students to contemporary analyses of the major educational concepts including the concept of education itself. Topics will cover various paradigms or concepts of education, representing different views on aims, contents and methods of education.

•HABE1122 **인간발달과교육 (Human Development and Education)**

인간을 발달단계에 따라 이해하고 각 발달단계별 특징과 발달경향을 파악하여, 교육 및 상담의 주체이자 대상이 되는 인간이해에 폭넓게 적용한다.

Understand human psychology according to developmental stages and comprehend the characteristics and developmental tendencies of each developmental stage, to be widely applied to understanding the individuals who are the main agents and subjects of education and counseling.

•HABE4221 **교육과법 (Education and Laws)**

교육법의 개념과 기본원리, 주요내용을 학습하는 강좌이다. 학생·교사·학부모·국가의 교육권과 교사의 법적지위(권리 및 의무)를 이론, 실정법, 판례를 중심으로 살펴보고 교원의 신분보장 및 권리구제 절차를 파악한다. 아울러 교원인사정책, 교육시설 및 정보자원관리, 학사 및 교육평가 영역에서 발생하는 법적문제를 규명한다.

This course reviews the rights of education of students, parents, teachers, and nation, and especially examines the legal status of teachers from the perspective of related theories and decisions of the courts for the insurance of teachers' rights and relief of them. In addition, this course tries to investigate legal issues on personnel policy, educational facilities and information resource management, students' affairs and evaluation.

•HABE1132 **교육사 (History of Education)**

서양 교육의 역사적 배경을 포괄적으로 논의하면서 고대·중세·문예부흥·종교개혁 및 근대와 현대의 교육실제와 교육사상가의 견해를 역사적 발전단계에 따라 고찰한다. 습득된 지식을 바탕으로 서양교육의 역사적 전개가 현대의 교육이론에 준 영향 및 한국 교육에 주는 의미를 탐색한다.

This course will give students general introduction to the History of Western Education and the practical implications of modern theories of education. A particular emphasis is given to identifying theoretical questions and bringing them into historical perspectives.

•HABE2141 **교육심리 (Educational Psychology)**

가르치고 배우는 과정과 관련된 인간의 심리를 체계적으로 이해하고, 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구한다.

Systematically understand human psychology related to the process of teaching and learning, and investigate the psychological characteristics of students in the educational field.

•HABE5004 **다문화교육론 (Multicultural Education)**

다문화교육의 필요성, 개념, 목적 및 내용, 이론들을 탐구하고, 다문화교육 관련 쟁점들에 대해 비판적으로 사고하며, 교육현장의 다문화에 대한 이해를 바탕으로 실제 다문화교육을 수행할 수 있는 역량을 함양한다.

The course aims to help students to explore the needs, concepts, objectives and content, and theories of multicultural education, to think critically about related educational issues in the global, multicultural societies, and to develop the abilities to implement multicultural education based on the perspectives of equity education and mutual understandings about different cultures.

•HABE9222 **평생교육실습 (Practical in Life Long Education)**

평생교육 관련 이론을 적용하고 실현할 수 있도록 다양한 평생교육기관에서 실무경험의 기회를 제공한다. 이를 통해 미래의 평생교육사로서 갖추어야 할 실천 전문성을 함양한다.

This course provides the student with an opportunity to explore 'a real world experience in lifelong education fields while applying knowledge and skills learned in the classroom. The experience also helps students gain a

clearer sense and understanding of what they need to be a future lifelong educators and develops their professional competences.

•HABE1111 **교육철학 (Philosophy of Education)**

교육이론의 기저를 형성하는 상이한 인간이해 및 주요한 철학적 관점을 소개하면서 교육의 본질과 목적 그리고 교육적 가치의 역사·문화적 요인들을 논의한다. 다양한 교육사상가와 교육철학을 비교·평가함으로써 교육의 기본적인 문제점들과 그에 대한 해결방안을 모색하며 그에 따른 교육의 이론과 철학의 동향을 연구한다.

What is education? What are its goals? Why is education of value? Are these questions that can be settled once and for all, or do their answers depend on historical and cultural factors? In an effort to answer these questions, we will study works of philosophers such as Plato, Rousseau and Dewey. In general we will try to accomplish three things in every class meeting: understand the classical texts, become versed in and articulate about current debates in philosophy of education, and practice thinking philosophically.

•HABE3161 **교육평가 (Educational Evaluation)**

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

This course addresses major concepts and theories of educational evaluation, for example, validity, reliability and test theory. Also, students enhance their practical understanding of educational evaluation through developing test items and analyzing test outcomes.

•HABE3272 **교육행정 (Educational Administration)**

교육행정 전반에 걸친 주요개념 및 이론들을 탐색하고 각 개념 및 이론들이 어떻게 교육현장에서 구현되고 있는지 이해한다. 교육조직, 직무동기, 교육리더십, 의사소통 및 의사결정, 인사행정, 재정, 장학, 학교 및 학급경영 등 교육행정 주요영역별 이론들을 실제적 적용 관점에서 탐구한다.

This course first tries to review the theories of school organization, educational leadership, teacher motivation, supervision and so on. Building on careful study of the theories, this course attempts to make students understand educational institutions, norms, and policies, and raise their ability to examine and critique those through complex application of the theories to the realities. Through balanced orientation of the course, the students are able to nurture competencies that are required to be future leaders.

•HABE3282 **평생교육론 (An Introduction to Life-long Education)**

본 과정은 전 생애에 걸친 개인의 성장, 발달을 위한 평생교육의 필요성, 기본이념, 전략 등을 소개한다. 현대 사회의 특성, 전통적인 학교교육의 한계 인식을 통한 평생학습 기회를 이해하고 성인교육 및 노인교육의 문제를 함께 다룬다.

This course will introduce the needs and basic directions of continuing education at home, school, and society level in the respect of lifelong education.

•HABE0007 **교육통계 (Statistical Methods in Education)**

사회과학 양적 연구의 기반이 되는 통계의 기본 개념과 기초적인 통계 분석 기법을 이해하고 SPSS의 활용 방법을 숙지함으로써 연구에 필요한 자료의 처리 및 분석 능력을 기른다.

This course deals with the concepts of statistics and basic skills of statistical analysis based on quantitative research methods. Also, students acquire how to handle and analyze data using SPSS through this course.

•HABE2151 **교육사회학 (Sociology of Education)**

교육사회학은 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회학적 지식을 체계화 한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화 간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

This course will introduce students to current theories and trends in the sociology of education regarding the social role of education in contemporary society.

•HABE4231 **교육공학 (Educational Technology)**

교육공학과 관련한 기초적인 교수-학습이론 및 교수설계이론들을 탐구해보고, 교사로서 혹은 교수설계자로서 효과적인 교수-학습 환경을 설계 및 적용할 수 있는 능력을 배양시키고자 한다. 본 교과에서는 다양한 교수설계모형에 따라 실제 수업을 설계해보고, 학교교육뿐만 아니라 기업교육 등 다양한 맥락에서 교육공학을 활용할 수 있는 역량을 갖추도록 한다.

This course will introduce foundational instructional theories and learning theories related to educational technology. Also, students will learn about instructional design theories and have a chance to design a instructional blueprint and develop a instructional media. Students will have chance to design instructions and develop their competencies for using educational technology in school education as well as HRD context.

•HABE9007 **교육복지론 (Education Welfare)**

교육복지의 개념, 이론적 근거, 전달체계를 종합적으로 살펴봄으로써 교육 양극화의 대처방안으로서 교육복지의 가능성을 탐구한다. 또한 학교현장에서 교육복지를 구현하기 위한 모델에는 무엇이 있는지 살펴보고 교육복지를 실천하기 위한 사례관리 기법을 습득한다.

This course investigates the concept of educational welfare, its theoretical backgrounds, and delivery process of its service. In addition, this course reviews some local models for the realization of educational welfare principles, and helps the students acquire some case management methods and strategies.

•HATT0065 **교육학교과교육론 (Theoretical Foundation of Education as Subject Matter)**

교과로서 교육학의 위상 및 학문적 성격을 이해한다. 그리고 교육학을 가르치는데 필요한 고등학교 교육학 교과의 성격, 목표, 내용, 교수학습방법, 평가에 관한 지식을 탐구한다.

The course aims to help students to understand the states and academic characteristics of educational studies as a subject matter. In the course students explore the knowledge of the characteristics, objectives, contents, teaching and learning methods, and evaluation which are needed to teach the course of educational studies at high-school level.

•HABE0004 **원격교육론(캡스톤디자인) (Distance Education(capstone desgin))**

원격교육의 개념, 역사적 발달, 이론적 기초를 학습하고 e-learning 등 원격교육프로그램을 개발, 운영, 평가와 관련한 이론과 실재를 학습하여 평생교육전문가로서의 역량을 갖추도록 한다.

This course will introduce foundations of distance education. Students will design a distance education program with emerging technologies. Also, students will have a chance to evaluate a distance education institution (including field trip to a distance education institution).

•HABE0005 **평생교육방법론 (Life-long Education Methodology)**

평생 또는 성인교육은 광범위해서 그 방법들을 일일이 열거하기란 불가능하다. 따라서 이 과목은 보다 일반적인 방법들을 동원해서 평생교육의 특정한 목적이나 상황에 맞추어서 적용할 수 있는 능력과 기술을 함양코자 하는

것이다.

It is impossible that we list all of methods for doing 'Lifelong education and Adult education' because it is too wide. Therefore, this course is to develop the ability and techniques for applying the general methods on the right purpose and situation.

•HABE2172 **교육과정 (Curriculum Studies)**

교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

This course aims to study the concepts and theories, types, and history of curriculum, to explore contemporary curriculum issues, and to improve curriculum literacy and abilities to organize, reorganize, develop, and implement curricula.

•HABE3302 **교육학연구방법 (Methodology of Educational Research)**

본 과목은 최근의 교육 분야 연구 방법인 질적, 양적, 혼합적 연구의 철학적 가정 및 주요 개념, 구체적인 방법 등을 살펴보고 연구문제 설정, 연구 설계, 자료 수집, 자료 분석 등 실제 연구 과정의 주요 요소를 검토함으로써, 교육 분야 연구에 대한 학생들의 이론적, 실제적 이해를 높이도록 한다.

This course addresses critical consideration of research concepts and methods used in contemporary educational inquiry. Especially, it focuses on philosophical assumptions for quantitative and qualitative, mixed methods approach and the key elements of the process of research.

•HABE9219 **상담심리학 (Counseling Psychology)**

상담심리학 영역의 다양한 이론적 접근을 소개하고 상담의 과정과 상담기법을 학습하여, 상담자로서 갖추어야 하는 전문적 역량을 기르는데 초점을 둔다.

This course introduces various current counseling theories and helps students learn counseling skills to be applied to counseling practice.

•HATT0085 **교육학교과교재연구및지도법 (Material Development and Teaching Methods of Education as Subject Matter)**

고등학교 교육학 교과 교재를 연구하고, 이를 기반으로 실제 상황에 적합한 수업계획안을 설계하고 수업을 수행할 수 있는 교과 수업 실행 능력을 배양한다.

This course aims to develop students' abilities to design lesson plans and do teaching based upon the studies of educational studies as a subject matter at high-school level.

•HABE4241 **교육정책분석 (Educational Policy Analysis)**

교육제도의 생성과 변화과정을 이론적 및 역사적 관점에서 평가 및 재해석하고 교육정책의 개념과 교육정책의 형성, 집행, 평가, 분석 등에 관한 주요이론들을 살펴본다. 현대 공교육의 위기극복을 위해 제시되고 있는 교육제도 변화노력을 현실 교육정책과의 관련 속에서 규명한다.

This course evaluates and re-interprets the birth and evolution of educational institutions, and reviews the theories of educational policy in terms of its formation, implementation, evaluation, and analysis. In addition, this course examines several trials for the change of educational institutions and policies.

•HABE9001 **교육학교과논리및논술 (Educational Logic and Discourse)**

교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어 가는 과정이나 원리를 습

특함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.

Course designed to help educators guide their students in acquiring skills needed for adequate reading, thinking, writing, and study in content areas. For example ‘the informal notion of logically correct argument’, ‘informal strategies for producing logically correct arguments and counterexamples to fallacious arguments’ and ‘discussions of the relationship of proof, truth, and counterexamples’.

•HABE9003 평생교육프로그램개발론(캡스톤디자인) (Development for Life-Long Education Program(capstone design))

평생교육에 관한 제 이론을 기초로 다양한 프로그램의 기법을 이해하고 활용할 수 있도록 습득하여 실제 성인들을 대상으로 평생교육프로그램을 적용해보고 학생들 자신이 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

This course provides students with practical skills and knowledge developing educational programs for adults in colleges, public lifelong education centers, and other institutions. It includes identifying needs, establishing objectives, and designing and evaluating programs in lifelong education.

•HABE9004 기업교육론 (Foundations of Corporate Education)

기업교육의 이론적 기초를 탐구하고 교수설계 및 교수체제 개발의 원리를 기업환경에 적용하여 기업의 성과향상을 위한 효과적인 기업교육 프로그램을 설계·개발해 봄으로써 기업교육 담당자로서의 역량을 갖추도록 한다.

Apply the principles of instructional design and development to corporate settings. Design and develop effective training program as a solution for performance improvement of an organization.

•HABE3151 교수·학습이론 (Theories of Learning and Instruction)

교육의 중추 요소인 교수-학습의 제 과정 즉 교수-학습 목표의 확인, 교수-학습 절차 구성, 교수-학습전략의 수집 및 선택, 교수-학습 과정의 설계 등에 관련한 이론을 체계적으로 면밀히 분석 연구함으로써, 실제 교육 현장에서 교수-학습 과정을 효과적으로 수행할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

This course aims to develop students' abilities to effectively implement teaching and learning processes in real school settings by studying the topics including the identification of the teaching/learning objectives, the planning of the procedures for teaching/learning, the selection of teaching/learning strategies, the designing of teaching/learning.

•HABE9215 청소년문제와보호 (Youth Problems and Protections)

청소년 문제의 원인 및 실태에 관한 이해를 통해 청소년 보호를 위한 방안을 모색한다.

This course aims to explore ways to protect youth through understanding the causes and conditions of youth problems.

•HABE9223 교육프로그램평가 (Educational Program Evaluation)

프로그램 평가의 주요 이론과 프로그램 평가 과정을 살펴봄으로써 교육 분야의 프로그램 평가에 대한 전반적인 이해와 함께 교육 프로그램을 평가할 수 있는 역량을 함양한다.

This course provides students with an overview of program evaluation in the field of education. Throughout the course, students will be introduced to major evaluation theories and the process of program evaluation and be able to practice program evaluation.

•HABE9217 청소년심리및상담 (Youth Psychology & Counseling)

청소년상담 전반에 적용하기 위하여 청소년기 심리적 특성을 이해하고, 청소년들의 적응을 조력하기 위한 다양한

상담적 접근을 학습한다.

Understand psychological characteristics about adolescent to be applied to youth counseling, and learn various counseling approaches to help the adaptation of adolescent.

수학교육과

교육목표

수학교육과는 지식정보화 사회에서 필요로 하는 창조적이고, 수학을 효율적으로 교육할 수 있는 우수한 중등 수학교사와 수학교육 전문가 양성을 목표로 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

수학교육과는 지식정보화 사회에서 필요로 하는 수학의 전반적인 이론과 지식을 습득하고 수학교육 이론과 그 실천방법을 학습하여 유능하고 창조적인 중등학교 수학교사의 양성을 목표로 한다. 특히, 일반 수학, 해석학, 대수학, 기하학, 위상수학, 응용수학, 컴퓨터와 수학, 수학교육학 등의 다양한 분야를 폭넓게 학습하여 중등학교 수학교사 뿐만 아니라, 정보화 사회의 여러 분야에 진출할 수 있는 융·복합 인재를 양성하는 것에 중점을 두고 있다.

이와 같은 목표를 달성하기 위한 실행목표는 다음과 같다.

1. 수학교육 및 교육학을 통하여 교직적성을 갖추도록 한다.
2. 수학교사에게 필요한 전문 지식을 체계적으로 습득한다.
3. 중등학교 수학교과의 내용을 쉽고 정확하게 제시할 수 있도록 한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|----------|-------------------------------------|-------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABF1011 | 미적분학교육1 | Teaching of Calculus 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABF1021 | 집합론교육 | Teaching of Set Theory | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABF4272 | 수학사교육 | History of Mathematics | 수학교육과 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABF1032 | 정수론 | Theory of Integers | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABF1122 | 미적분학교육2 | Teaching of Calculus 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABF9211 | 실용수학 | Practical Mathematics | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABF0003 | 융복합수학 | Fusion and convergence Mathematics | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABF2141 | 선형대수학1 | Linear Algebra 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABF2212 | 기하학일반 | Geometry | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABF9002 | 조합및그래프이론 | Combinatorics and Graph Theory | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABF9213 | 인공지능과수학 | | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABF0001 | 컴퓨터와수학교육 | Computers and Mathematics Education | 수학교육과 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABF2161 | 미분기하학 | Differential Geometry | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABF2171 | 해석학1 | Analysis 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABF2182 | 선형대수학2 | Linear Algebra 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HATT0066 | 수학교과교육론 | Theories of Mathematics Teaching | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 13.0 | 2.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABF2202 | 해석학2 | Analysis 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------------|--|-------|------|----------------|----------|----------|
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABF3231 | 위상수학1 | General Topology 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABF3241 | 확률및통계1 | Probability & Statistics 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABF3251 | 현대대수학1 | Abstract Algebra 1 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HATT0086 | 수학교과교재연구및 지도법 | Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Mathematics | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABF3262 | 복소함수론 | Complex Variables | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABF3272 | 위상수학2 | General Topology 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABF3282 | 확률및통계2 | Probability & Statistics 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABF3292 | 현대대수학2 | Abstract Algebra 2 | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABF9001 | 수학교과논리및논술 | Mathematical Writing Logic | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABF4201 | 실함수론 | Real Analysis | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABF4221 | 인공지능과확률통계 교육 | Artificial Intelligence and Probability-Statistics Education | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABF4231 | 수학교육종합설계 | Capstone design for mathematic education | 수학교육과 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABF4262 | 대수학교수법 | Methods of Algebra Education | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전선 | HATT0096 | 학습자중심수학교육 | Learner-centered mathematics education | 수학교육과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 92.0 | | 88.0 | 4.0 |

교과목해설

•HABF1011 미적분학교육 1 (Teaching of Calculus 1)

미적분학은 미분적분의 기초 개념을 확립하고 문제 해결력을 향상시키는 과목이다. 이 강좌는 극한과 연속함수, 도함수의 응용, 정적분의 응용 등을 학습한다. 따라서 미적분학교육 I 은 수학 전공과목을 이해하는 데 기초가 되며 타 교과목의 학습에도 기본이 된다.

This course is a basis for understanding and studying several Math-related majors. This course introduces basic concepts of calculus such as limit, continuity, application of derivatives and application of integral.

•HABF1021 집합론교육 (Teaching of Set Theory)

집합론은 수라는 구체적 대상 뿐 아니라 추상적인 수학적 대상들도 아울러 연구하는 학문이다. 어떤 조직의 구조를 보다 잘 이해하기 위해서는 여러 가지 관점에서 분석하는 것이 필요함을 강조한다. 먼저 집합의 여러 개념을 이해하고 다음으로 다른 집합과의 관계에서 어떤 성질을 유도해내기 위한 함수의 개념을 도입하면 보다 효율적인 수학적 대상의 분석이 가능함을 교육한다. 또한 모든 개념들을 일선 중고 교과과정과 연관시켜 응용할 수 있도록 교육한다. 가산, 비가산 집합을 비교하고 자연수가 해결할 수 없는 측면을 보충하기 위하여 기수와 서수의 개념을

정의하고 우리가 논리적으로 가정하지 않을 수 없는 선택 함수의 개념과 동등한 여러 개념을 살펴본다. 이외에 수학적으로 해결되지 않고 있는 집합의 여러 문제들을 제시한다.

Set theory is an area in which abstract objects are also studied together with concrete ones, i.e., numbers. It is important to analyze objects in as many aspects as possible in order to have a better understanding of their structures. We first try to grasp the various concept of sets and then introduce functions which relate two sets in an intimate way. This approach will enable us to get a more effective analysis of mathematical objects. We also remind students that these concepts are closely connected to the secondary school curricula. Denumerable, nondenumerable sets are compared and cardinal ordinal numbers are defined in order to look beyond.

•HABF4272 수학사교육 (History of Mathematics)

20세기 중반 이후부터 현재까지의 수학교육과정의 변천과정을 주요한 주제를 중심으로 연구한다.

Exploration of the major topics in the history of mathematics education from the middle 20th century till now.

•HABF1032 정수론 (Theory of Integers)

정수의 체계 및 구조를 살펴보고 1차 합동, Fermat 정리, 원시근과 지수 등을 이해함으로써 수에 대한 흥미를 더하도록 한다. 아울러 이 개념들을 수가 아닌 다른 수학적 대상에도 응용하여 보다 체계적인 문제접근 방법을 알아본다.

We study the system and structure of integers and to them try to understand the concept of linear congruence, Fermat theorem, Primitive roots and order in order to broaden our interest in integers. Also we try to apply this concept of integers to other mathematical objects so as to secure a more effective approach to the problem.

•HABF1122 미적분학교육2 (Teaching of Calculus 2)

미적분학교육1의 연속 강좌로서 벡터에 관한 대수, 편도함수, 벡터 함수의 도함수, 평면과 입체영역에서의 정적분, 중적분, 선적분, 그린 정리, 발산 정리와 스톡 정리 등의 이론과 성질을 다룬다.

This course is a series of the Teaching of Calculus 1 course which focuses on single variable calculus. In this course, we study several concepts of multivariable calculus which include vector-valued function, partial derivative, multiple integrals, integration in vector fields.

•HABF9211 실용수학 (Practical Mathematics)

실생활에서 일어나는 여러 가지 문제를 수학적으로 사고하고 탐구하여 합리적으로 해결하는 능력을 기르게 한다.

This course helps students develop their problem solving skill through mathematical thinking and inquiry for various problems arising in real life.

•HABF0003 융복합수학 (Fusion and Convergence Mathematics)

전공 과목을 이수하는데 필요한 미적분학의 기초지식을 심화시키고 다양한 문제를 해결하는 능력을 기른다. 다변수 함수의 미분과 적분, 벡터 해석, Fourier 급수, Fourier 급수의 적분, 이상적분, 기타 특수함수의 성질 등을 다룬다. 본 교수자는, 보다 광범위한 청중을 자극하기 위해 수학, 공학, 물리학, 생물학 및 경제학이 적용된 다양한 문제에 대한 벡터 미적분의 광범위한 적용을 프레젠테이션에 포함시킬 것이다.

The course is intended to improve the basic concepts for calculus which is required to complete the courses for major and develop the ability for solving the various problems. This functions of several variables, vector calculus, Fourier series, and improper integration, etc. To stimulate a broader audience the instructor will include in his presentations a wide range of applications of vector calculus to various problems applied mathematics, engineering, physics, biology and economics.

•HABF2141 선형대수학 1 (Linear Algebra 1)

연립방정식의 해를 찾는 문제가 행렬의 개념과 어떻게 연계되는지 이해하고 또한 행렬과 벡터 공간의 상호 연관성을 파악함으로써 문제 해결을 용이하게 할 수 있다는 사실을 알아본다. 특히 행렬과 벡터 공간의 분해 과정을 이해함으로써 다른 수학적 대상, 나아가 다른 학문적 대상의 분석에 응용함을 목적으로 한다. 또한, 직교 벡터의 성질과 Gram-Schmidt 직교화 과정을 이해함으로써 많은 수학적 문제 상황이 훨씬 간결하게 설정됨과 아울러 해결될 수 있다는 사실을 알아본다. 또한, 행렬의 계수가 행렬의 많은 것을 설명해 줄 수 있다는 사실과 함께 그것이 벡터 공간에 미치는 영향을 알아본다.

We seek to solve a system of linear equations through the concept of determinant and try to figure out the relevance of determinant with regard to other problems, in particular to the structure of matrices. Various approaches to the determinant is observed as well. We study the concept of eigenvalues and try to apply it to the area of differential equations. The relation between linear transformations and matrices is pursued and then characterizations of the similarity between matrices are to be established. Finally the concept of diagonalization of matrices, Complex vector spaces and Jordan canonical forms are looked into.

•HABF2212 기하학일반 (Geometry)

중등학교에서 취급하는 기하학 분야 전반에 걸쳐서 교재 연구를 하며, 대학에서 이미 배운 기하학의 이론들과 미적분학을 응용하여 기하학적인 성질을 연구한다. 이는 수학교사로서 기하학 이론을 체계적으로 익히는 데 도움을 주며, 중등 수학 교재와의 연계성을 한층 높이는 데 기여할 것이다.

'This course deals with the foundations of Euclidean geometry and an introduction to the subject of non-Euclidean geometry. This course covers Hilbert's axioms for Euclidean geometry, Neutral geometry, history of the Parallel postulate, the consistency of the hyperbolic parallel postulate, models of hyperbolic geometry, and the philosophical implications of this course.

•HABF9002 조합및그래프이론 (Combinatorics and Graph Theory)

이산적 양을 다루는 조합론적 방법에 대하여 학습하고 이들 방법을 이용하여 파스칼 삼각형이나 경우의 수, 피보나치 수 등을 연구하고 이를 실생활과 연결한다. 집합에서의 특수한 관계로 정의되는 그래프를 이해하고 여러 가지 그래프 이론을 살펴보고 행렬이론과 그래프 이론을 연결하는 방법에 대해 알아본다.

In this class, we study the basic combinatorial objects such as graphs, codes, and design. Emphasis on the graphs, digraphs, and its application. Also introduce the enumerative theory.

•HABF0001 컴퓨터와 수학교육 (Teaching of Computer Aided Mathematics)

수학계산, 그래프, 과학기술 계산에 필요한 수치적인 계산을 컴퓨터를 이용하여 실행해 보고 특히 공식으로 풀 수 없거나 복잡한 계산 때문에 컴퓨터의 도움을 필요로 하는 여러 방면의 수학 문제를 해결해 본다.

In this class, we study that computer and internet are related to what to teach and how to teach in mathematics education. Further, we investigate the relationship between human, computers and mathematics.

•HABF2161 미분기하학 (Differential Geometry)

평행선 공리의 의미와 중요성을 여러 각도에서 분석하고 이를 가정하여 증명되는 Euclid 기하학의 정리들과 이를 부정했을 때의 비Euclid 기하학을 비교함으로써 논리적 사고력을 배양함은 물론 수학에의 이해와 시야를 넓힐 수 있음을 목적으로 한다. 아울러 평행선 공리와는 또다른 공리를 가정한 사영기하학과 곡선, 곡면 등의 수학적 대상을 미분적인 측면에서 고찰한 미분기하학을 다룬다.

Differential geometry is a mathematical discipline which uses the techniques of differential calculus, integral calculus and linear algebra to study problems in geometry. This course develops the theory of plane and space

curves and surfaces in the Euclidean space.

•HABF2171 해석학 1 (Analysis 1)

미적분학을 공부한 뒤 그 기본을 다루고 해석학의 기초 이론을 체계화하여 고급 해석학을 공부하는 기반을 확립한다. 집합론, 실수계의 연속성, 완비성, 콤팩트성, 수열과 급수의 성질, 함수의 극한과 연속, 미분 등의 이론과 성질을 다룬다.

This course develops the theory of calculus in real number system carefully and rigorously from basic principles and gives you a chance to how to construct your own proofs. Also this builds up the foundation for advanced analysis. In this course we treat the concepts and properties for set theory, continuity in real number system, completeness, compactness, sequence and series, limits and continuity of functions, and differentiability, etc.

•HABF2182 선형대수학 2 (Linear Algebra 2)

행렬식에 의한 연립방정식의 풀이법을 알아보고 그것이 어떻게 다른 문제들과 연관되어 있는지를 살펴본다. 아울러 행렬식이 어떻게 그 행렬의 구조에 영향을 미치는지 알아본다. 또한 행렬식을 여러 각도에서 정의할 수 있다는 사실에 유의한다. 고유치의 개념과 성질을 알아보고 그것의 미분방정식에서의 응용을 살펴본다. 선형 변환과 행렬의 관계를 알아보고 어떻게 문제 상황이 다르게 표현될 수 있는지 알아보고 행렬식간의 유사관계를 판별할 수 있는 척도를 찾아낸다. 아울러 행렬의 대각화, 복소공간, Jordan 표준형 등의 개념을 살펴본다.

We seek to solve a system of linear equations through the concept of determinant and try to figure out the relevance of determinant with regard to other problems, in particular to the structure of matrices. Various approaches to the determinant are observed as well. We study the concept of eigenvalues and try to apply it to the area of differential equations. The relation between linear transformations and matrices is pursued and then characterizations of the similarity between matrices are to be established. Finally the concept of diagonalization of matrices, Complex vector spaces and Jordan canonical forms are looked into.

•HATT0066 수학교과교육론 (Theories of Mathematics Teaching)

수학 및 수학교육의 본질을 다루고 수학의 지도에 관련된 여러 학습이론들을 소개하며 그 이론이 실제 수학교육 현장에서 어떠한지를 분석, 연구한다.

This class deals with examination of the principles and methods of learning-teaching mathematics and the contemporary theories on mathematics education. Further, this class is required to be a mathematics teacher.

•HABF3231 위상수학 1 (General Topology 1)

연속적인 변화에 상관없이 존재하는 도형의 성질을 연구하는 위상수학은 현대수학의 본질적인 배경을 이루고 있다. 이 강좌에서는 위상공간의 정확한 개념과 위상에 대한 기저, 두 위상공간의 연속함수, 위상동형 및 위상공간에서의 특수한 공간, 즉 거리공간, 노름공간, 힐버트 공간 등 여러 공간들 사이의 기초적인 관계를 파악하게 한다.

General Topology 1 forms the essential background of modern mathematic as subject to study the properties of continuous change of shapes. In this course, we study the concept of topological space, the base for the topology, continuous functions, homeomorphic, metric space, normed space, hilbert space and topological invariant.

•HABF3251 현대대수학 1 (Abstract Algebra 1)

정수 집합이 모델인 군의 뜻을 이해함으로써 어떻게 다항식의 해 구하는 문제가 군의 개념으로 표현될 수 있는가를 살펴보고 다양한 군의 예를 열거함으로써 군에 대한 이해를 넓힌다. 아울러 일상생활에서 그 예를 찾을 수 있는지 알아본다. 내부적으로 부분군, 정규부분을 정의하고, 외부적으로 준동형, 동형 함수를 그리고 이들을 결합한 상군 등을 정의함으로써 군의 구조파악에 노력한다. 또한 Sylow정리를 이해함으로써 유한군의 구조를 최대한 파악함

을 목적으로 한다. 이것이 또한 우리 일상생활에서 어떻게 반영될 수 있는지를 생각해 본다.

We understand the structure of groups in the set of integers and relate this concept to finding solutions of equations. We then try to broaden our knowledge of groups by examining a lot of examples, including those in our daily life. Critical approach to be taken is that subgroups, normal groups and homomorphism, isomorphism as well as quotient groups are combined to provide a better understanding of the structures of groups. Finally Sylow theory is studied to have a far-reaching analysis of group structures. We aim also at its application to our daily life.

•HABF2202 해석학 2 (Analysis 2)

해석학1의 연속 강좌로서 미분의 성질, Taylor 정리, Riemann 적분, 함수열, 평등수렴과 점열수렴, 초등함수열, 무한급수, 수렴판정법, 함수 급수 등의 이론과 성질을 다룬다.

In this course, we treat the properties of differentiability, Taylor Theorem, Riemann Integration, basic concepts for sequences of functions, infinite series, tests for convergence, and the concepts for analytic functions, etc.

•HABF3241 확률 및 통계 1 (Probability & Statistics1)

수리통계의 이론을 통해서 통계적 사고 방법을 배우며 실제의 확률적, 통계적 문제를 풀 수 있고 응용할 수 있도록 하며 다루는 내용은 확률변수의 분포, 조건부확률과 확률적 독립, 이항분포, 다항분포, 포아송분포, 감마분포, 카이제곱분포, 정규분포, 표본추출론, 이산형변수의 변환, 연속형변수의 변환, T와 F 분포, 순서 통계량의 분포 등이다.

The goal of this course is for students to have the ability to solve probabilistic problems arising in various fields. This course first introduces basic theory of probability. Topics include random variable, probability distribution, expectation, conditional probability, conditional expectation, limiting distribution. Next, this course introduces limiting theorem and basic theory of statistical inference such as parameter estimation and hypothesis testing.

•HATT0086 수학교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials and Teaching Methods for Mathematics)

수학에 관한 초·중등 및 대학 교재들을 통하여 교재가 어떻게 구성되었고 어떤 방향으로 지도할 것인지를 함께 수학교재 개선 방향에 대해 연구한다.

This class deals with didactical analysis of middle and high school mathematics and discussion on the teaching methods on the basis of it. Further, this class is required to be a mathematics teacher.

•HABF3262 복소함수론 (Complex Variables)

복소함수를 이해하고 해석함수를 통하여 복소적분의 개념을 확립하고 복소해석학의 기초를 다지고, 고교과정의 복소수와 벡터과정에 대한 이해를 심화시킨다. 복소함수, 해석함수, 초등함수에 관한 이론과 그 성질을 다루고, 복소적분, 급수, 유수의 성질, 등각사상, 초등함수의 사상, 조화함수와 그 응용 등을 다룬다.

The course is intended to familiarize the student with many of the fundamental concepts in complex aforementioned. In particular, we establish some properties of complex integration, such as Cauchy's Theorem and its applications, and the Residue Theorem, as understanding basic concepts for complex functions and analytic functions. In this course we learn elementary functions, analytic functions, complex integration, power series, residue theorem, harmonic functions and its applications.

•HABF3282 확률 및 통계 2 (Probability & Statistics 2)

수리통계의 이론을 통해서 통계적 사고 방법을 배우며 실제의 확률적, 통계적 문제를 풀 수 있고 응용할 수 있도록 하며 다루는 내용은 확률변수함수의 분포, 극한분포, 추정 통계적 가설, 카이제곱 검정, 분산분석, 회귀분석, 비모수적 방법, 표본조사, 시계열 등이다.

This course aims to make students learn a way of thinking statistically and have the ability to solve the various

statistical problems arising in various fields through mathematical theory of statistics. Topics include sampling distribution, estimation, statistical hypothesis test, regression, analysis of variance, goodness of fit tests, nonparametric hypothesis test, quality control.

•HABF3272 위상수학 2 (General Topology 2)

연속적인 변화에 상관없이 존재하는 도형의 성질을 연구하는 위상수학은 현대수학의 본질적인 배경을 이루고 있다. 이 강좌에서는 위상공간의 정확한 개념과 위상에 대한 기저, 두 위상공간의 연속함수, 위상동형 및 위상공간에서의 특수한 공간, 즉 거리공간, 노름공간, 힐버트 공간 등 여러 공간들 사이의 기초적인 관계를 파악하게 한다.

General Topology 2 is a series of lectures General Topology 1. General Topology 2 deals with countability, separation axioms, compactness and connectedness to subdivide topological spaces and understand the topological invariant.

•HABF3292 현대대수학 2 (Abstract Algebra 2)

중요한 수학적 대상의 하나인 환의 구조를 연구함을 목적으로 한다. 여러 종류의 환을 예시하고 그 중 여러 분야에서 중요하게 취급되는 다항식 환의 구조와 성질을 집중적으로 살펴본다. 정수론적으로 증명되었던 Euler와 Fermat 정리를 환의 개념과 연관지어 재조명한다. 군에서와 마찬가지로 새로운 환을 제공해 주는 이데알, 소이데알, 극대이데알 등에 대하여 알아보고 또한 환준동형함수, 환동형함수의 개념을 이해한다. 마지막으로 정역 중에서 특히 많이 취급되는 유일분해정역, 주이데알정역 그리고 유클리드정역 등을 소개한다.

We try to understand the structure of an important mathematical object, ring. Various examples of rings are displayed and a special example is focused. Polynomial rings which has extensive application in other areas are thoroughly investigated. Integer theoretical proofs of Euler, Fermat theorems get alternative ring theoretical proofs. Ideal, Prime ideal and maximal ideals which provide new rings are investigated in the same context of groups. Also ring homomorphism, isomorphism are introduced. Finally, we study frequently mentioned integral domains, among them, Unique Factorization Domains, Principal Ideal Domains and Euclidean Domains.

•HABF9001 수학교과논리및논술 (Mathematical Writing Logic)

중등수학교육과정에서의 문제해결과 수학적 의사소통을 강조한다. 이 강의에서는 논리적 사고와 논리적 글쓰기를 통해 중등수학교사에게 필수적인 수학논리와 논술을 실천적 관점에서 다룬다. 문제를 만들고, 문제를 해결하고, 나아가 이를 논리적으로 서술하는 수학 논술 경험을 제공하여 원활한 수학적 의사소통 능력 함양을 목표로 한다.

This class deals with mathematical writing and mathematical logic through solving the problems and writing. Further, this class is required to be a mathematics teacher.

•HABF4221 머닝러신기반수학교육 (Machine Learning based Mathematics Education)

본 과목은 딥러닝의 기초가 되는 신경망의 원리, 딥러닝의 학습 원리, 그리고 딥러닝을 위한 다양한 모델들을 학습한다. 이를 위하여 NN, CNN, RNN 모델의 학습 원리와 이러한 딥러닝 모델의 수학교육을 포함한 다양한 응용분야에 대하여 학습한다.

This course covers the principles of neural networks, deep learning and training neural networks. Topics include training principles of basic Neural Networks, CNN and RNN, and their applications to diverse areas including mathematics education.

•HABF4201 실함수론 (Real Analysis)

실함수론은 해석학을 공부한 뒤 측도론과 적분론 및 그의 응용을 중심으로 기초 개념을 심도있게 학습한다. 실함수론은 근세에 급속히 발전한 학문으로 함수 해석학의 기초를 이룰 뿐 아니라 자연과학, 공학, 사회과학 등에 널리 응용되고 있다. 실수 및 복소수계, 급수, 연속, 미분, 정적분, 함수열, 다변수함수, Lebesgue 적분 등을 다룬다.

Real Analysis developed rapidly in modern times. This is achieved based on Functional Analysis, as well as natural science, engineering, social science has been applied widely in. After studying Analysis, in this course we learn

basic concept of measure theory, integral theory and its application.

•HABF4231 수학교육종합설계 (Capstone design for mathematics education)

수학교육에 대해 이미 배운 내용들을 종합 설계하는 과목으로 수학 교재, 수학교육용 컴퓨터 프로그램, 수학교육 관련 동영상 제작 등을 교육실습과 연계하여 제작하는 실습 과목이다.

This course deals with designing a mathematics material for education, a program using computer software, and a video clip with related to mathematics education.

•HABF4262 대수학교수법 (Methods of Algebra Education)

중등학교 교재 내용 중 대수학과 관련된 정수 집합과 유리수 집합의 관계와 정수집합과 실수 또는 복소수 집합의 관계의 유사점과 차이점을 알아봄으로써 수집합의 체계적인 이해를 도모하고, 이를 대수학의 근본 목표인 다항식의 근을 찾는 데 활용할 수 있게 하며, 또한 위의 개념을 중등학교 교사들이 응용하여 보다 다양한 대수학습이 이루어질 수 있게 교수법을 연구해 본다.

Study the algebraic structure(rings and fields) and its applications. Emphasis on the structure of finite fields and coding theory. Also study the relationship among graph, code, and design using Association schemes. And Study the algebraic structure(groups and vector spaces) and its applications. Emphasis on the structure of matrices over semirings. Also study the relationship among fuzzy theory, graph theory, and linear algebra using combinatorial matrix theory.

•HATT0096 학습자중심수학교육 (Learner-centered Mathematics Education)

수학교육과 전학년을 통하여 습득한 수학의 각 분야별 내용을 중등학생을 가르친다는 입장에서 정리해 보고 교직 과목에서 배웠던 교육학 내용을 수학교육 측면에서 수학내용학과 연계해서 실습해 본다.

What we learned math content through the entire school year is organized to teach junior and high school students and study way to teach them. Education information in conjunction with mathematical content research. After studying the actual teaching practice.

경영경제대학

소 개

4차 산업혁명 시대의 도래에 따라 경제·사회 환경이 급격히 변화할 것으로 예상되고 있으며 이에 따른 새로운 교육 패러다임 구축의 필요성이 강조되고 있다. 상명대학교 경영경제대학은 이처럼 급격하게 변화하는 교육환경 변화에 구성원들이 모두 합심하여 뚜렷한 비전과 열정을 가지고 대응해 나갈 것이다. 특히, 경영경제대학은 경제학 및 경영학의 기반 하에 금융, 통상 및 서비스분야에 초점을 두고 있으며 “Go Converge, Go Global”의 슬로건 아래, 세계적 수준의 컨버전스 허브로서의 경영경제대학이라는 비전을 가지고 신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더를 육성하고 있다. 이를 위해 혁신 교육과 세계적인 연구, 산업체와의 혁신적인 협업, 글로벌 파트너십 구축 및 글로벌 리더십 증대에 역량을 집중함으로써 상명대학교의 중점 단과대학으로 거듭나고 있다.

MISSION: 신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더 육성
(Training innovative global business & economics leaders for New Industrial Convergence)

VISION: 세계적 수준의 신산업 컨버전스 허브로서의 경영경제대학
(School of Business & Economics as a World-class New Industrial Convergence hub)

GOAL: 신산업 컨버전스의 경영경제교육 글로벌 TOP 10 and Asia No.1 by 2030
(TOP 10 and Asia No.1 by 2030, Business & Economics Education for New Industrial Convergence)

연 혁

| | |
|-------|--|
| 1983년 | 상명여자대학 인문사회학부 인가. 경영학과와 경제학과 운영 |
| 1994년 | 무역학과 신설 |
| 1996년 | 남녀공학으로 전환 |
| 2009년 | 금융경제학과, 국제통상학과, 경영학과의 3개 학과로 구성된 경영대학 출범 |
| 2017년 | 경제금융학부와 경영학부, 그리고 특성화학과인 글로벌경영학과로 개편 |
| 2018년 | 새로운 교육환경 변화에 시의적이고 능동적으로 대응하기 위하여 2018년 경영경제대학(College of Business and Economics)으로 대학 명을 변경하며 새로운 체계 형성 산업체 재직자 교육 프로그램인 융합경영학과 신설 |

교육목표

상명대학교 경영경제대학의 비전 및 추진전략은 다음과 같다.

<2030 경영경제대학의 비전 및 추진전략>

| | |
|---------|---|
| MISSION | 신산업 컨버전스를 선도하는 혁신적 글로벌 경영경제 리더 육성 (Training innovative global business & economics leaders for New Industrial Convergence) |
| VISION | 세계적 수준의 신산업 컨버전스 허브로서의 경영경제대학 (School of Business & Economics as a World-class New Industrial Convergence hub) |
| GOAL | 신산업 컨버전스의 경영경제교육, 글로벌 TOP 10 and Asia No.1 by 2030 (TOP 10 and Asia No.1 by 2030, Business & Economics Education for New Industrial Convergence) |

| | | |
|------------|----|---|
| STRATEGIES | S1 | 신산업 컨버전스 선도를 위한 혁신 교육 (Innovative Education for New Industrial Convergences) |
| | S2 | 신산업 컨버전스 선도를 위한 세계적인 연구 (World-Class Research for New Industrial Convergences) |
| | S3 | 산업체와의 혁신적 협업 (Collaboration for New Industrial Convergences) |
| | S4 | 글로벌 파트너십과 리더십 증대 (Increasing Global Partnership and Global Leadership) |

Slogan: "Go Converge, Go Global"

학위과정

| 학과명 | 학사과정 | 석사과정 | 박사과정 | 기타 |
|---------|------|------|------|---------|
| 경제금융학부 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 경영학부 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 글로벌경영학과 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 융합경영학과 | ● | | | 재직자전형과정 |

경제금융학부

교육목표

경제·금융의 기본원리를 바탕으로 데이터 분석 및 현장의 실무능력을 보유한 경제·금융 전문가를 양성함을 목표로 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 금융 및 경제학 각 분야의 기본적인 이론 체계를 학습한다.
2. 금융 및 경제 이론을 바탕으로 현실 경제를 파악할 수 있는 과학적 분석 방법을 학습한다.
3. 각종 경제현상을 이해하고 이를 분석할 수 있는 이론 및 방법을 익힌다.
4. 이를 토대로 현실 경제의 각종 문제를 다룰 수 있는 실무적인 수행능력을 배양한다.

경제금융학부 CDR

1. 경제조사 · 분석
2. 기획 · 관리
3. 금융 · 부동산
4. 소비자경제

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAC9250 | 금융경제와데이터 | Financial Economics and Data Analysis | 경제금융학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0009 | 경제학입문 | Introduction to Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAC2182 | 경제통계의이해(SW활 용) | Economic Statistics using Python | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFB0001 | 경제학원론 | Principles of Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC2121 | 미시경제학 | Microeconomics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC3003 | 경제학방법론 | Methodology of Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC5003 | 재무경제학 | Financial Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC6004 | 부동산학원론 | The Real Estate Process | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC9237 | 소비자주의와시장환경 | Consumer and the Market | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAC9253 | 소비자조사법 | Data Collection and Analysis | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 18.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC0006 | 금융투자론 | Financial Investment | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC0008 | 화폐금융론 | Monetary Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|----|-----|-----|----------|----------------|--|--------|-------|---|-------|------|
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC2131 | 거시경제학 | Macroeconomics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC6005 | 부동산금융경제론 | Real Estate Finance and Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC9001 | 산업조직론 | Industrial Organization | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAC9238 | 소비자경제학 | Consumer Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 18.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAC0002 | 금융시장과금융기관 | Financial Markets and Institutions | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAC0012 | 국제경제학 | International Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAC3231 | 경기변동과경제성장 | Economic Growth Theory | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAAC9002 | 자산운용과투자전략 | Portfolio Management and Investment Analysis | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAC9003 | 데이터분석의이해 | Introductory data analysis for economics and finance | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAC9214 | 행동경제학 | Behavioral Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAC9248 | 조세제도와정책 | Tax system and Policy | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAC9251 | 산업·정책의미시계량분석 | Microeconomic Analysis for Industry and Policy | 경제금융학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 24.0 | | 23.0 | 1.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAC0014 | 환율과국제금융 | International Macroeconomics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAC3211 | 공공경제학 | Public Economics | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAC5007 | 가계금융론 | Household Finance and Risk Management | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAC6007 | 금융상품의이해 | Real Estate Investments | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAC8001 | 자본시장과금융투자 | Capital Market and Financial Investment | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAC9240 | 소비자트렌드분석 | Consumer Trend Analysis | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAC9244 | 금융소비자론 | Introduction to Financial Consumer Studies | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAC9245 | 핀테크산업의이해 | Understanding FinTech Industry | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 24.0 | | 24.0 | 0.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAC0013 | 경제금융세미나 | Study on Economics and Finance | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAC9235 | 소비자행태심리 | Consumer Behavior and Psychology | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAC9236 | 소비자정책과이슈 | Consumer Policy and Issue | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAC9249 | 응용데이터분석세미나 | Seminar for applied data analysis | 경제금융학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 37 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFX0014 | 핀테크산업과서비스디자인 | Fintech Industry and Service Design | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 14.0 | 1.0 |
| 38 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAC0010 | 한국경제의이해 | Understanding Korean Economy | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 39 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAC9215 | 경제금융실무(캡스톤디자인) | Core Competencies in Economics and Finance(Capstone Design Course) | 경제금융학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 40 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAC9242 | 시장경제세미나 | Seminar on Market Economy | 경제금융학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 41 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAAC9222 | 현장실습(경제금융) | Co-operative education | 경제금융학부 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 135.0 | | 116.0 | 19.0 |

교과목해설

•HAAC9241 시사경제 (Current Economic Issues)

현실경제의 최신 흐름을 중심으로 다양한 경제현상을 공부하는 수업이다. 시사적인 이슈에 관한 최근 뉴스와 통계, 미디어 등의 다양한 자료를 활용하여 경제를 읽는 능력을 키운다.

This subject focuses on the various economic phenomena related to recent economic issues. Utilizing a variety of data statistics and recent news and media on the current economic issues will develop the ability to understand the economy.

•HAUS0009 경제학입문 (Introduction to Economics)

이 과목은 경제학 전반의 개요를 강의한다. 경제 및 경제학이 어떻게 발전해 왔는가, 그리고 경제학이 분석하고자 하는 대상이 무엇이며 어떠한 방법에 의하여 어떠한 내용을 연구하는 것이 경제학인가 등을 개괄한다. 특히, 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향은 무엇인지 등을 살펴본다. 외부성과 공공재, 독과점 등 경제학의 중요 개념을 숙지하고, 이러한 경제현상의 현대 산업사회에의 함의에 관해 논한다. 주로 경제학의 미시경제 영역을 중심으로 강의를 진행한다.

This course introduces the outline of the economics. Students will learn how economists organize their analysis of economic choices by thinking about how individuals (i) respond to incentives, (ii) seek out exchange in markets, and (iii) form, and participate in, various economic institutions. Students will learn about “externalities” and “public goods,” which, by conferring costs or benefits that are not appropriated by individuals or that are “non-rival” in nature, provide reasons for government regulation, taxation, and government-provided goods and services. Monopoly and market power will be discussed as well. The course mainly cover the microeconomics area in the economics discipline.

•HAAC2182 경제통계의이해 (Economic Statistics using Pyton)

경제학을 이론과 실증분석의 두 부문으로 성립된 학문으로 정의할 때, 본 강의에서 학생들은 경제자료로 표현되는 현실의 실증분석을 통하여 경제이론과 자료 분석 방법을 배우게 된다. 통계학의 기초적인 이론 습득과 아울러 경제경영 관련 예제를 통해 실제 자료를 활용한 분석 능력을 배양하도록 한다. 특히 오픈 프로그램인 파이썬(Python)을 활용한 실습을 병행하여 학생들로 하여금 실제 자료(Data)를 이용한 실무적 분석 능력을 배양할 수 있도록 한다.

This course covers methods of statistical analysis and interpretation of quantitative data in the field of economics. Students will learn how to understand actual economy through empirical analysis with actual economic and business data. Especially, this course provides various opportunities for students to exercise quantitative analysis by using Python.

•HAFB0001 경제학원론 (Principles of Economics)

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

The purpose of this course is to cultivate the ability to systematically analyze various economic problems which occur through the economy. The following topics in particular will be examined. How are national income, price,

interest rate, unemployment rate, employment, wage, consumption, investment, etc. determined and what are the mutual relations between them? By what principle is national income decided and allocated? Why do booms and recessions appear and what is the solution for them? What effect does the government's economic policy have on economic activities and how are we going to evaluate the merits and demerits of those economic policies? The course mainly cover the macroeconomics area in Economics.

•HAAC2121 미시경제학 (Microeconomics)

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추으로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

This course focuses on analysis of the economic behavior of individual consumers, firms, and workers: special attention to the role of markets. Students will learn individual decision making and its collective effect on the allocation of a society's scarce resources.

•HAAC3003 경제학방법론 (Methodology of Economics)

경제학을 연구하는데 있어서 필요한 행렬, 미분, 최적화 등의 수학적 기초에 대해 학습하되, 단순히 수학적 측면을 강조하기보다는 경제학 학습과정에서 당면하게 되는 문제들을 중심으로 수리적 사고를 적용함으로써 궁극적으로 경제학에 대한 이해를 깊게 하기 위한 기초과목이다.

This course introduces some basic mathematical tools needed for undergraduate study in economics. Among the topics to be covered include: matrix analysis, logarithms and exponential growth, univariate and multivariate differential calculus, optimization methods for better understanding of economic theories. The lecture emphasizes the economics application of mathematical methods rather than the mathematics perse.

•HAAC5003 재무경제학 (Financial Economics)

본 강좌에서는 기업가치의 극대화를 위하여 기업자금의 조달과 운영을 어떻게 효율적으로 행할 것인지를 연구하게 된다. 강좌는 자본의 시간가치에 따른 적절한 투자방안을 선택하는 것에서 출발하여 포트폴리오 이론 등 기업경영에서의 위험관리를 다루고 나아가 자본조달결정과정에 대한 이해까지 진행될 예정이다.

This course concerns how to allocate scarce resources over time under conditions of uncertainty. Basic understanding of finance is essential in the business world. In this course, we will study together finance theories which will help students to think about resources allocation over time and evaluate financial alternatives and make decisions. For this purpose core concepts on optimization over time, asset valuation, and risk management will form major parts of this course.

•HAAC6004 부동산학원론 (The Real Estate Process)

부동산학원론은 부동산학을 구성하는 여러 각론 분야들을 개관하고 기본원리들을 배우는 과목이다. 본 강의의 목표는 두 가지이다. 첫째는 부동산에 대한 관심과 기본지식을 배양하는 것이고, 둘째는 부동산관련 자격증 시험에 대비하는 것이다.

Introductory survey course. Decision-making processes for the manufacture, marketing, management and financing of real estate space.

•HAAC9237 소비자주의와시장환경 (Consumer and the Market)

소비자학의 개론과목으로 시장의 구조와 본질을 이해하고, 변화하는 시장 환경에서의 소비자의 위치와 역할을 조명한다. 또한 소비자의사결정, 소비자행태, 소비자문제와 정책, 소비자교육, 소비자운동 등을 개괄적으로 살펴본다.

Understands consumer roles within the economy and examines a variety of consumer problems and issues by

understanding changing market places. Also overview concerning consumer decision-making, consumer policies and issues, consumer education, and consumer movement.

•HAAC0006 **금융투자론 (Financial Investment)**

투자자산의 가격결정에 관한 이론체계로서의 투자론 중 특히 증권투자의 분석을 위한 강좌이다. 이를 위해서 전반부는 분산투자에 관한 현대 포트폴리오 선택이론과 가격결정의 구조를 밝히고 이와 관련된 여러 시장균형 모형을 연구한다. 후반부는 증권시장 효율성 문제와 함께 최근 중요한 이슈인 파생상품을 다룬다.

This course is intended primary to introduce students important issues currently of concern to all investors. We hope this course will give students the skills to understand a central core of investment analysis. We will also attempt to make this course consistent with many qualifying examinations on finance and investment. This course will cover the capital market pricing model, the efficient market hypothesis as well as derivative securities. Student will simulate stock investment during the course to get the feel of the real world.

•HAAC0008 **화폐금융론 (Monetary Economics)**

화폐에 관한 다양한 이론을 학습하고 이들 이론을 현실경제에 응용한다. 특히 화폐의 수요, 공급과 이자율이론, 중앙은행의 기능 및 통화신용정책 등을 중심으로 논의를 전개하며, 통화량이 경기변동, 인플레이션, 이자율, 주가 등 경제의 영향을 미치는 경로와 그 효과에 대해서 공부함으로써, 경제현상에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다.

The main objective of the course is to help students understand the core aspects of monetary economy. For that purpose, the lecture discusses on the definition of money, demand for and supply of money, interest rates, and monetary policies of central banks. For each topic covered, a core body of theories, issues, and evidence will be presented and discussed. Thereby students in the class will learn why money matters and how interest rates are determined in the economy.

•HAAC2131 **거시경제학 (Macroeconomics)**

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학과와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

The aim is to acquire basic knowledge for the analysis of the total amount of the national economy. We will study the economics of the classical schools, the Keynesian schools, Investment, government finance, economic fluctuations and economic growth. Students learn IS-LM, AD-AS, as well as how to use them.

•HAAC6005 **부동산금융경제론 (Real Estate Finance and Economics)**

본 강의는 부동산시장의 작동원리에 관해 공부한다. 도시의 형성과 발전, 도시공간구조의 결정 및 주택 및 토지시장의 작동원리에 대해 학습한다. 부동산경제학의 이론을 충실히 공부함과 아울러 실천 (practice)에도 충분한 주의를 기울일 것이다.

Nature and structure of urban economies; location of economic activity; economic analysis in an urban framework; principles of urban economic development, housing, transportation, poverty and unemployment and municipal finance.

•HAAC9001 **산업조직론 (Industrial Organization)**

본 강좌는 시장경제에서 산업 및 시장의 수직적 그리고 수평적 구조의 결정과 시장구조가 그 구성원들의 행동 및 성과에 미치는 영향을 논의한다. 보다 구체적으로 여러 생산 단계를 거치는 생산에서 산업의 경계가 어떻게 결

정되며, 각 기업이 그 단계들 중에서 어떤 부분을 포함할 것인가 하는 수직적 문제와 각 산업에서 경쟁구조가 어떻게 결정되며 그렇게 결정된 경쟁구조가 그 산업의 생산량이나 가격 등에 어떤 영향을 미치는가 하는 수평적 문제가 분석의 대상이 된다. 학기 전반부의 강의는 최근까지 발전된 게임이론을 요약하여 소개하며 실제 산업에서의 전략의 활용에 관하여 논한다. 학기 후반부의 강의는 산업조직 이론의 주제별로 강의를 전개하며 각 주제에 맞추어 이론과 사례를 소개한다.

This course deals with the structure of modern industries and how it affects their performance. Specific subjects includes the horizontal competitive relationship among the firms in the same industry and the vertical relationship between firms in different stages of production. In addition, this course introduces the game theoretic approach to economic analysis. Topics include extensive and normal form games, games with imperfect information or incomplete information, and repeated games. Also the course covers the application of the game theory models on financial issues such as adverse selection and moral hazard.

•HAAC9238 소비자경제학 (Consumer Economics)

소비자행동에 대하여 경제학적 관점에서의 이해를 도모한다. 관련 기초지식을 익히고, 소득, 소비와 저축, 자산과 부채, 개인재무설계 및 자산관리, 가족행동 등에 대한 이론을 소개하고 관련 통계자료들을 살펴봄으로써 현실인식에 대한 이해를 돕는다.

Understands economic behaviors within households and consumers. Provides major concepts and theories concerning household income, consumption and savings, assets and debts, household finance, and family behavioral economics.

•HAAC0012 국제경제학(International Economics)

개방된 경제 환경에서 발생하는 다양한 경제현상들에 대해 학습한다. 국제무역과 관련한 이론 및 정책, 환율과 국제수지 등 국제금융 및 개방거시경제학에 대한 기본적인 내용을 배운다.

In this course, students study on fundamental theories and their applications in a field of international finance. This course covers topics such as i) foundations of international finance, ii) foreign exchange market, exchange rate determination and currency derivatives, iii) international capital markets and institutions, iv) foreign exchange exposure and management.

•HAAC9003 데이터분석의이해 (Introductory data analysis for economics and finance)

추정, 가설검정, 예측 등 경제, 금융 데이터 분석을 위한 기초 개념들을 이해하고 통계 프로그램을 활용하여 실제 데이터 분석을 실습한다.

This course introduces basic concepts for economic and finance data analysis. Students also learn how to use data analysis softwares such as python and eviews, and its applications to real data analysis.

•HAAC9211 글로벌경제실무 (Core Competencies in Global Economy)

현대 경제는 빠른 속도로 글로벌화 하고 있다. 본 과목에서는 학생들로 하여금 빠르게 글로벌화 하고 있는 현대 경제 환경을 이해하고 이에 대응할 수 있는 이론적·실무적 능력을 배양함을 목적으로 한다.

The economy has been rapidly globalized nowadays. In this course students study and practice necessary knowledge to be able to communicate with experts on global economic issues including global sustainability and development co-operation.

•HAAC9214 행동경제학 (Behavioral Economics)

지난 수십 년 동안 행동경제학은 경제학을 혁신시켜오고 있다. 경제학이 그동안 가정하기를 희망하였던 차디찬

인간이 아닌 때때로 실수를 하며, 다른 사람들을 생각하는 현실의 ‘인간’을 경제학에 다시 돌려놓았다. 경제적 행동에 대한 기존 경제학의 인식을 바꾸는데 크게 기여함으로써 행동경제학은 복잡한 경제현실을 보다 잘 설명하는 성과를 나타내고 있다. 본 강좌에서는 이와 같은 행동경제학의 주요 성과를 소개하고 다양한 예제와 함께 설명함으로써 인간행동에 대한 이해를 보다 확대 시키도록 한다.

Over the last few decades behavioral economics has revolutionized economics. It had done so by putting the human back into economics, by recognizing that people sometimes make mistakes, care about others, and are generally not as cold and calculating as economists have liked to think they are. The results have changed the way we look at economic behavior. This course introduce the important ideas in the behavioral economics with some major applications to expand the understanding of human economic behavior.

•HAAC0002 금융시장과경제 (Financial Markets and Economy)

실제 경제활동 과정에서 접하게 되는 금융관련 문제들을 다루는 과목이다. 따라서 이론적인 측면에 대해서도 논의하지만, 주로 금융시장 및 금융지도, 금융상품 그리고 최근의 금융현안 등 금융의 당면

This course deals with important financial matters in economic activities. We will discuss not only financial theories but also current financial issues on financial markets, financial institutions, financial instruments, and financial regulations. The aim of the course is to provide students with tools to understand and analyze actual financial phenomena in real world.

•HAAC3231 경제성장론 (Economic Growth Theory)

개발도상 국가들이 경제성장과정에서 실제로 당면하게 되는 주요한 경제발전의 문제들과 이와 관련된 경제정책을 다루는 과목으로, 특히 자본축적, 인적자원, 기술진보, 공업화전략, 외자도입문제 등을 연구한다.

This course deals with the problems of economic development that developing countries face in their economic growth and related economic policies, especially capital accumulation, human resources, technological progress, industrialization strategy, introduction of foreign investment etc.

•HAAC9002 자산운용과투자전략 (Portfolio Management and Investment Analysis)

자산배분에 대한 의사결정(Asset Allocation Decision), 포트폴리오 운용(Portfolio Management) 및 자산 가격결정(Asset pricing)등에 대한 기본적인 원리들을 습득하여 주식, 채권, 파생상품과 대체투자 등 상품의 투자전략 능력을 제고한다.

This course concerns basic principals on asset allocation decision, portfolio management, and asset pricing, etc. Students will learn investment strategies of equity, bond, derivatives, and alternative instruments.

•HAAC5007 가계금융론 (Household Finance and Risk Management)

본 과목은 가계(household) 관점에서 금융을 접근하고 가계의 다양한 금융행태 및 의사결정, 즉 저축, 투자, 부채, 자산구성 및 위험관리 행태를 소개하고 있다. 그동안 재무이론이 기업재무(Corporate Finance) 쪽에 치우쳤으나 최근 들어 경제의 핵심주체인 가계의 금융행태에 대한 관심이 높아짐에 따라 기업재무와 다른 특성을 지닌 가계재무(Household Finance)이론이 각광을 받고 있다. 금융지식의 중요성이 보다 강화되고 있는 현대 사회에서 금융소비자로서 가계재무와 관련된 지식을 이해하고 이를 응용하는 능력 배양이 학습목표이다.

By analogy with corporate finance, household finance asks how households use financial instruments to attain their objectives. The household finance is relatively new and challenging field compared to the traditional fields of asset pricing and corporate finance. Household financial problems have many special features that give the field its character and it is recommended the strong knowledge of microeconomics, statistics, mathematics, and corporate finance. Households financial problems such as savings, investment, debt, portfolio choice and risk

management decisions will be covered during the course.

•HAAC8001 국제자본시장론 (Study on Global Capital Market)

자본시장에 대한 체계적인 이해와 더불어 금융의 기능에 대한 학습을 하는 것이 이 과목의 주요 목적이다. 금융시스템의 이해, 금융기관들(은행, 증권회사 등)의 역할, 금융상품(주식, 채권, 파생상품 등)의 이해, 투자자의 선택, 자산운용업무 및 펀드시장의 기능에 대한 이해와 더불어 이를 국제자본시장의 이행을 접목하는 폭넓은 학습에 초점을 둔다. 특히, 최근 도입된 자본시장통합법에 대한 전반적인 이해를 하는데도 이 강의가 도움이 될 것이다. 은행, 증권회사 및 금융관련기관들에 관심 있는 학생들과 금융관련 자격증을 준비하고자 하는 학생들이나 준비 중인 학생들 중 자본시장에 대한 전반적인 체계를 이해하고자 하는 학생들에게 이 강의가 도움이 될 것으로 예상된다.

The purpose of this course is to study the function of finance and systemic understanding in the capital market. This course focuses on the understanding of financial system, the role of financial institution, the understanding of financial products(stocks, bonds, derivatives,etc), the investors decision making, the function of asset management and fund markets. In particular, we will discuss the financial investment services and capital market act.

•HAAC9213 국제개발협력의 이해 (Understanding International Development Cooperation)

본 과목은 학생들로 하여금 현대 글로벌 경제 환경 하에서 필요한 경제 지식과 실무적 능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 본 과목을 통해 세계경제의 지속적인 발전을 위한 국제개발협력에 관한 주요 이슈들을 학습함으로써 향후 국제적인 교류와 협력에 관련된 일을 하는데 필요한 지식과 경험을 학습하게 된다.

The purpose of the course is to provide knowledge and working experience in international economic issues specially focusing on global sustainability and development co-operation. To promote more active engagement of Korean academic society, students study numerous topical issues on development cooperation.

•HAAC9240 소비자트렌드분석 (Consumer Trend Analysis)

본 과목은 시장조사의 가장 중요한 수단으로 학생들로 하여금 소비자의 소비트렌드를 예측하고 분석할 수 있는 능력을 개발하는 과목이다. 소비트렌드 분석에 필요한 다양한 양적·질적 방법들을 학습하고 실제로 소비트렌드를 분석하게 될 것이다. 이 과정에서 소비트렌드 읽기의 기본자세와 정보수집 기술을 습득하게 된다.

This course is to help students develop trend forecasting capability as the most important market research method. Students will Learn the various quantitative and qualitative methods for analyzing consumer trends and actually analyze consumption trends. In the process, it will teach the basic techniques of gathering information and analyzing consumption trends.

•HAAC9244 금융소비자론 (Introduction to Financial Consumer Studies)

복잡하고 다양한 금융상품의 출시등 빠르게 변화하는 금융시장환경에서 금융소비자로서의 역할이 중요해지고 있다. 이에 금융시장과 금융소비자행동을 이해하고, 금융관련 피해예방을 위한 소비자정보, 금융소비자교육 이론을 학습하며, 금융소비자피해사례의 분석을 통해 금융소비자 상담 및 피해구제에 대한 이론과 실재를 학습한다.

The goal of this course is to provide a understanding of how to empower and protect consumers in the financial market. Topics such as financial consumer behaviors, financial consumer informations, consumer educations, consumer problems and protection issues will be discussed.

•HAAC9245 핀테크산업의이해 (Understanding FinTech Industry)

학생들에게 금융기술(Financial Technology)관련 기업들 현재의 금융기관(은행, 증권회사, 투자회사, 보험 등), 사회적 영향과 규제 및 대응 등 4가지 관점에서 핀테크에 대한 학습기회를 제공한다.

Students will learn about firms closely related to financial technology. They will discuss about financial institutions(banks, security companies, investment banks, insurance companies), their social influences, regulations, and responses. The course provides both case studies and lectures.

•HAAC0014 환율과국제금융 (International Macroeconomics)

현대 사회는 국가 간의 무역, 자본이동 등 국제 교류가 활발히 일어나고 있는 글로벌화된 자본주의 사회이다. 이러한 경제 환경 하에서 세계경제의 흐름을 이해하고 잘 대응하려면 국제거시경제에 대한 이해가 필수적이다. 본 과목에서는 개방경제 환경에서의 거시경제학의 이론과 이의 응용에 대하여 학습한다. 특히 본 강좌는 환율과 국제금융 시장의 작동원리에 대한 주요 이론과 이슈들에 대해 많은 시간을 할애한다.

The economy has been rapidly globalized nowadays as the volume of international trade and capital movement has been dramatically increased. To cope with the global economic environment, we need to understand how the economics works in the global context. In this course students study theory and its applications on the open economy macroeconomics.

•HAAC3211 공공경제학 (Public Economics)

민간 경제의 시장적 자원배분에 있어서 시장실패의 양상과 원인을 규명하고 이의 치유, 보완을 위한 공공부문의 비시장적 자원배분의 원리를 연구한다. 외부효과, 공공재의 수급, 공공신탁, 비용효과 분석 등에 관한 기초이론과 경제정책에의 응용을 위한 방법론에 대한 기초지식에 대한 강의한다.

Study theories and principles underlying government financing and resource allocation in the public sector. Analysis of market failures to provide legitimacy for government intervention into private markets is studied and theories and models are introduced for explaining optimum allocation of resources in the presence of externalities. Financing local governments and public goods are also studied.

•HAAC6007 금융상품의이해 (Introduction to Financial Products)

본 강의에서는 최근 금융 및 자산시장에서 활발하게 거래되고 있는 금융상품에 대한 공부한다. 최근 약 30년간 금융 및 자산시장에서는 새로운 금융상품이 등장했으며, 투자 및 위험관리에서 활발하게 활용되고 있다. 최근 세계 금융 위기의 사례에서 확인할 수 있듯이 유동화증권, 서브프라임 대출, 자산 파생상품 등 상품 등은 일반적 지식이 되어가고 있다. 따라서 본 강의에서는 이와 같은 흐름을 반영하여 다양한 금융상품에 대하여 소개한다.

Interest in real estate has increased dramatically in recent years as the various ways of investing in and financing real estate continues to evolve. This course prepares students to understand the risks and rewards associated with various ways of investing and financing both residential and commercial real estate. This course will use Excel spreadsheets extensively which help students to understand main ideas.

•HAAC0013 경제금융세미나 (Study on Economics and Finance)

금융경제 관련 기본지식을 학습하며, 금융회사 근무에 필요한 실무능력을 습득한다. 우리나라 금융시장 및 금융제도의 주요내용을 고찰하며 국내, 외 금융시장에서의 주요 Issue 및 Trend를 점검하고, 발표와 토론을 병행한다. 주로 4학년 학생을 대상으로 하며, 현역 금융시장 전문가에 의한 특강도 병행될 수 있다.

This course is for an advanced level of economics and finance, and particularly focuses on roeconomics and banking. Principles of Economics, acroeconomics, and Microeconomics are prerequisites.

•HAAC9212 리스크관리와 보험 (Risk Management and Insurance)

본 강의에서는 위험관리와 보험의 원리를 습득한다. 우리는 리스크로 가득한 삶을 살고 있으며 우리의 삶은 불확실성에 대한 도전이라고 볼 수 있다. 불확실한 상황에서는 과거의 객관적 자료에 근거하여 미래를 예측하고, 리스크

에 대하여 다양한 기술을 활용하여 리스크를 관리하고 있다. 따라서 본 강의에서 리스크의 본질, 관리 그리고 보험에 대한 학생들의 이해를 높인다.

This course provides the principles of risk management and insurance. We live in the world full of risks and get through challenges from uncertainty. In an uncertain environment, we manage risks relying on various analysis and develop skills according to our experience and market data. This course covers the basics of risk, risk management and insurance.

•HAFX0014 핀테크산업과서비스디자인 (Fintech Industry and Service Design)

최근 4차 산업혁명에 따라 다양한 분야에서 핀테크산업이 부상하고 있다. 본 강좌는 이와 같은 4차 산업혁명 시대의 흐름에 병행하여 서비스 가치창출을 위한 다양한 산업과 기업들의 이론과 사례를 중심으로 연구한다. 본 강좌는 특히 현재 진행중인 새로운 산업혁명과 관련한 문제를 고찰하고 PBL 중심으로 사업을 진행한다. 이러한 기반을 바탕으로 서비스 디자인을 위한 최적화 방안을 제시한다.

The Fourth Industrial Revolution has made a rise of the fintech industry in every aspect of both financial fields and information technology fields. This course studies theories and case studies of creating service values in the new era of the Fourth Industrial Revolution. In particular, the course adopts techniques of problem based learning (PBL) and students will expect to solve real case problems arising from the fintech industry. By doing so, the course investigates optimized service processes, which fit to the recent trend of the Fourth Industrial Revolution.

•HAAC9235 소비자행태심리 (Consumer Behavior and Psychology)

소비자보호와 소비자교육을 위한 기초로서 소비자행동과 심리를 연구한다. 소비자의 구매 과정에서 다양한 주제들을 학제적 접근을 통해 이해한다. 소비자 구매의사결정과 정보처리과정을 사회·심리적 모델을 중심으로 분석하고, 이에 영향을 미치는 심리적, 사회적, 문화적 요인들을 검토한다.

This subject focuses on the understanding of consumer behavior & psychology to protect and educate consumers, how and why consumers make purchase decisions, how they think, feel and act before, during and after the purchase. Also we will examine important concepts underlying consumer behavior and apply principles, and theories from the various social sciences.

•HAAC9236 소비자정책과이슈 (Consumer Policy and Issue)

소비자관련 법과 정책을 이해하고 최근 소비자이슈를 중점적으로 연구한다. 소비자 권익증진을 위하여 소비자 관련법들의 주요 사례를 분석하고 소비자관련 정책의 배경 및 의미를 고찰한다.

Studies consumer related laws & policies, and related current consumer issues. A case study on consumer related laws aims to enhance the consumer rights and studies its political background and implicative meaning.

•HAAC0010 한국경제의이해 (Understanding Korean Economy)

한국경제의 변천과 발전에 관해서 학습한다. 특히 1997년 외환위기와 2008년 글로벌 금융위기를 겪게 된 이유와 정책대응을 분석함으로써 한국경제 구조에 관한 이해를 높인다.

The purpose of this course is understanding the history of Korean economic development after Korean war and learning economic lessons from the history. This course also covers the causes and aftermath of financial crises at 1997 and 2008 as well as current issues of Korean economy.

•HAAC9215 경제금융실무 (캡스톤디자인) (Core Competencies in Economics and Finance)

본 과목은 학생들로 하여금 경제 및 금융 전문가로서의 역량을 배양할 수 있는 실무적 지식을 학습하고 이를 연습할 수 있는 기회를 제공한다. 본 과목은 금융경제학과의 “캡스톤디자인” 과목으로서 본 과목을 통해 학생들은

실제 경제문제를 해결할 수 있는 프로젝트를 수행하는 것을 목표로 한다.

In this course students study and practice necessary knowledge to be able to work as experts on the fields of economics and finance. As the “Capstone Design Course” of the department of economics and finance, students have opportunities to participate in practical experiences in this course.

•HAAC9242 시장경제세미나 (Seminar on Market Economy)

이 과목은 현대 사회에서 시장경제가 어떻게 작동하며 시장경제의 주요 참여자인 소비자, 생산자 및 정부의 역할은 무엇인지를 소개하는 것을 그 목적으로 한다. 본 강의는 시장경제의 다양한 특성을 살펴보고, 동시에 시장 참여자들의 상호 작용을 종합적으로 분석한다. 이를 위해 필요시 대기업, 중소기업, 외국계기업, 소비자단체, 정부 기관 등으로부터 대표 강사를 초청하여 특강을 진행한다.

The aim of this course is to introduce how the market economy operates in the modern world and to analyze the roles of three major participants in the market economy: Firms, Consumers and Government. In order to give students the knowledge of how economic agents interact among themselves, some lectures on different topics will be invited from various organizations and research institutions.

경영학부

교육목표

- 수월성 인재양성 교육(Superiority)
- 서비스 경영비스 경영 분야의 글로벌 전문인력 양성(Specialization)
- 기업 친화형 인재 및 사회적 책임을 다하는 인재 양성(Socialization)

경영학부 비전

“수월성과 전문성을 기반으로 사회에 기여하는 서비스 경영 부문 글로벌 인재 양성 교육 기관”

경영학부 CDR

1. 경영관리 전문가
2. 금융·기업분석 전문가
3. 마케팅 기획 관리 전문가
4. 인사·노무 전문가
5. 생산 및 운영 관리 전문가
6. ICT 융합형 비즈니스 전문가
7. 회계전문가

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|-----------|-------------|--|------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFB0002 | 경영학원론 | Introduction to Business | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAE9219 | 기업과금융 | Business and Finance | 경영학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | H AFC0001 | 경영통계 | Business Statistics | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 5.0 | | 5.0 | 0.0 |
| 4 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE0010 | 생산관리 | Production & Operations Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE1122 | 회계원리 | Principles of Accounting | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE2131 | 마케팅 | Marketing | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE2141 | 원가회계 | Cost Accounting | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE3211 | 재무관리 | Fundamentals of Financial Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE9215 | ICT융합비즈니스개론 | Introduction to ICT Convergence Business | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAE9221 | 기업가정신 | Entrepreneurship | 경영학부 | 2.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 20.0 | | 21.0 | 0.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|----|-----|-----|----------|----------------------|--|------|-------|---|-------|------|
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE0006 | 인적자원관리 | Human Resource Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE2182 | 관리회계 | Introduction to Management Accounting | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE2202 | 소비자행동 | Consumer Behavior | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE3231 | 세무회계 | Tax Accounting | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE4332 | 투자론 | Investments | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE5002 | 경영소프트웨어활용 | Usage of Management Software | 경영학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE5004 | 조직행동론 | Organizational Behavior | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE9001 | 데이터사이언스 | Data Science | 경영학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAE9003 | 경영정보시스템 | Management Information Systems | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 27.0 | | 23.0 | 4.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE0003 | 품질경영론 | Quality Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE0005 | 마케팅리서치 | Marketing Research | 경영학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE6002 | 경영조직론 | Organization Structure | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE6005 | 경영빅데이터분석 | Bigdata Analysis for Management | 경영학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE9004 | 중급회계1 | Intermediate Accounting 1 | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAE9007 | 브랜드관리 | Brand Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 16.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE0001 | 서비스운영론 | Service Operations Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE5005 | 경영전략 | Strategic Management | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE6008 | 회계감사 | Auditing | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9005 | 비즈니스인텔리전스 | Business Intelligence | 경영학부 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9010 | 중급회계2 | Intermediate Accounting 2 | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9011 | 국제기업금융의이해 | International Finance | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9013 | 파생상품의이해 | Derivatives | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 33 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9223 | 디지털&광고 | Digital Advertising | 경영학부 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 34 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAE9226 | 유통기관경영론 | Marketing Channels | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 27.0 | | 24.0 | 3.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAE9006 | 금융기관경영론 | Management of Financial Institutions | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAE9008 | 서비스비즈니스모델 개발(캡스톤디자인) | Creative Business Model Development(Capstone Design) | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 37 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAE9012 | IT경영과혁신 | Business Innovation by Using ICT | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 38 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAE9213 | 금융산업의이해 | Principle of Financial Industry | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 39 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAE9225 | 기업윤리 | Business Ethic | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 40 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAE9227 | AI와경영 | AI and Management | 경영학부 | 2.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 41 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0016 | 한일문화콘텐츠마케팅 | Marketing of Korea-Japanese Cltural | 경영학부 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 42 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0022 | 산업기술서비스론 | Servitization of Industrial Technology | 경영학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 8.0 | 2.0 |
| 43 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAAE9211 | 현장실습(경영) | Co-operative education | 경영학부 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 138.0 | | 115.0 | 26.0 |

교과목해설

•HAFB0002 경영학원론 (Introduction to Business)

본 과목은 경영환경의 역사적 개요, 경영학 연구의 대상과 성격, 기업 형태론, 경영관리 프로세스(계획, 조직화, 지휘, 통제 등)를 다룬다. 특히 본 과목은 학생들이 경영전략, 기업과 환경, 조직구조, 인적자원관리, 그리고 의사결정론에 관하여 토론/학습할 수 있는 기회를 제공함으로써 경영학 전반에 걸쳐 폭넓은 이해를 도모한다.

This course deals with the various topics and the fundamental principles for managing organizations, such as history of management, features and target of management, types of organizations, and various management processes (planning, organizing, leading, and controlling). In particular, this course help students have a wider understanding on management and organization by providing the opportunity to discuss and learn about strategic management, business and environment, organizational structure, human resource management, and decision-making process.

•HAAE9219 기업과금융 (Business and Finance)

현대적 기업의 형태와 경영분석 및 경영전략을 금융적 관점에서 파악하고 관련된 이론에 대한 이해와 활용방법에 대해 학습한다.

This class addresses forms of modern business organization, business analysis, and business strategy in aspect of finance and learns comprehension and application method of the theories associated.

•HAFB0001 경영통계 (Business Statistics)

경영환경에서 당면하는 의사결정을 위해 자료의 수집, 정리, 해석 하는 통계학적 기법들을 소개하고 추측통계기법들을 이용하여 가설 검정에 관한 이론을 학습한다. 또한 인과적인 자료에 사용되는 상관 분석과 회귀분석에 관하여 학습한다. 그 외에 분산분석, 비모수통계학의 기법들도 소개된다.

Business environment for decision-making in the face of data to collect, organize and interpret statistical techniques, statistical techniques by introducing guessing the theory of hypothesis are presented. The data used in causal correlation analysis and regression analysis to learn about. In addition, analysis of various, and nonparametric statistical techniques are also introduced.

•HAAE0010 생산관리 (Production & Operations Management)

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영 전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산 계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

This course covers operational and strategic aspects of managing manufacturing and service firms. The topics include operations strategy, new product and services design, process design, capacity planning, location, layout, human resources and job design, supply chain management, inventory management, aggregate planning, Just-in-Time and lean production.

•HAAE1122 회계원리 (Principles of Accounting)

회계학의 기초원리로서 회계순환과정(accounting cycle)을 이해하기 위한 기초 개념으로서의 회계의 전제조건 및 회계원칙과 자산, 부채, 소유주 지분, 수익, 비용, 이익의 개념과 회계의 기술적 구조를 중심으로 공부할 것이다. 거래의 발생부터 재무제표를 작성하기 까지 일련의 과정을 중점적으로 설명할 것이다. 이와 아울러 현금 및 현금성 자산, 금융자산 및 금융부채, 유형 및 무형자산 등에 관한 회계처리 및 재무제표의 작성 원리 및 보고 방법에 관하여 설명할 것이다.

The purpose of this course is to provide students with fundamental concepts in accounting, such as accounting postulates, concepts of assets, liabilities, equities, income, expenses, etc. This course will discuss, in particular, the whole accounting cycle from recording business transactions to the preparation of financial statements.

•HAAE2131 마케팅 (Marketing)

이 교과목은 학생들에게 마케팅의 개념을 소개하고 학생들에게 마케팅의 개념을 실질적으로 적용하는 방법을 친숙하게 소개하기 위한 과목이다. 이 과목을 수강함으로써, 학생들은 조직의 크기에(개인, 그룹, 조직) 상관없이 마케팅의 계획을 수립하는 것에 익숙해 질 수 있도록 한다.

- 기본적인 용어와 사실을 안다.
- 특별한 상황에 사용되는 용어를 올바르게 선택한다.
- 같은 의미를 가진 용어들을 관련시키고 확인한다.
- 각각의 상황들을 묘사하고 용어를 올바르게 사용한다.
- 개념과 원리들을 이해하고 관련된 예시들을 확인하고 묘사해본다.
- 원리들의 상관성을 이해한다.
- 관련된 원 리들에 따라서 그에 대한 조건을 설명한다.
- 개념을 새로운 상황 에 적용한다.
- 실제적인 문제를 확인하기 위해 필요한 개념들을 확인한다.
- 상황에 수반된 원리들의 개연성 있는 결과들을 예견한다.

This course is designed to introduce the concept of Marketing and make students familiar with the application of Marketing concept practically. By taking this course, students can be familiar with working out a marketing plan regardless of unit of analysis-individual, group, organization.

- Know basic terms and facts - Select the term that best fits a particular definition
- Relate terms that have same meaning
- Identify terms that have same meaning
- Use term correctly in describing problems
- Understand concepts and principles
- Identify examples of concepts and principles
- Describe concepts and principles
- Identify the interrelationship of principles
- Explain conditions in terms of principles

•HAAE2141 원가회계 (Cost Accounting)

회계원리를 바탕으로 원가회계란 무엇인가에 대해 학습한다. 회계에 대한 전반적 이해를 바탕으로 기업 경영자들의 의사결정을 위한 원가회계의 접근 방법을 논리적으로 생각한다.

This course will teach the students what cost accounting is based on accounting principles. With a general understanding of accounting, we will logically consider how business managers use cost accounting approaches to make decisions

•HAAE3211 재무관리 (Fundamentals of Financial Management)

재무관리는 기업의 자금 조달 및 운용에 관해 공부한다. 즉, 기업의 가치를 극대화하기 위한 투자안의 선택 방법, 투자에 필요한 자금을 최소한의 자본비용으로 조달하는 방안 등에 관한 기업의 합리 적인 재무 의사결정을 다룬다. 수업 목표는 현금흐름의 현재 및 미래가치 평가법, 자본비용 계산, 자본예산 관리방법 등을 기업에서 효과적으로 응용, 활용하는 능력을 함양하는 것이다.

Fundamentals of Financial management aims at studying on financing and investment decisions in manufacturing firms. It is to study management decision on making investment to maximize firm value and financing to minimize the cost of capital. Main goal of this subject is to make students understand the valuation of present and future cash-flow, the cost of capital, and capital budgeting issue etc. to raise their application capability.

•HAAE9215 ICT융합비즈니스개론 (Introduction to ICT Business)

ICT(정보통신기술) 발전과 함께 디지털 트랜스포메이션 시대로 진화하면서 다수의 융합 비즈니스들이 등장하고 있다. 본 교과목에서는 ICT 최신 트렌드와 이슈, 서비스 사례 등을 살펴보고 이를 통한 사회 변화와 새로운 융합 비즈니스 패러다임을 고찰하도록 한다.

This course introduces the latest ICT (Information and Communication Technology) trends and learns about ICT convergence industry. It allows students to gain the knowledge and competence to play a leading role in the ICT convergence business by understanding the changing convergence environment and the new business paradigm.

•HAAE9221 기업가정신 (Entrepreneurship)

기업의 본질인 이윤추구와 사회적 책임의 수행을 위해 기업가가 마땅히 갖추어야 할 자세나 정신은 무엇인지 이해하고 새롭게 변화하는 환경에서 비즈니스를 준비하는데 필요한 역량이 무엇인지 학습하고 이를 함양한다.

This course aims to understand the entrepreneur's mind attitudes which are required to effectively achieve profit as well as perform social responsibility. In addition, this course will help students to understand what competencies entrepreneurs should have in order for them to create new business and to respond to the changing business environment successfully.

•HAAE0006 인적자원관리 (Human Resource Management)

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정은 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사에 대한 학습을 시작으로 종업원들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과 목에서는 기업에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등의 이슈가 다루어진다.

Human resource management (HRM) has a strategic importance in that human resources are the key factor for organizational success. Starting with various perspectives for human being and history of HRM, this course will explore how organizations can successfully motivate their employees to provide “efforts“ for their organization. In this class, the recruitment of personnel, evaluation, compensation, promotion, and development issues will be addressed.

•HAAE2182 관리회계 (Introduction to Management Accounting)

원가회계를 기초로 하여 관리회계에 대한 전반적 흐름을 이해한다. 경영자들의 의사결정에 도움을 주는 회계정보를 이해하고 성과평가를 위한 보다 합리적인 접근방법을 논리적으로 생각한다.

This course is designed to aid students in understanding the overall flow of management accounting through analyzing costs. Given set data, students are expected to extract information in order to evaluate the performance of a firm.

•HAAE2202 소비자행동 (Consumer Behavior)

본 교과목은 소비자행동과 관련된 기본 이론들을 이해하고 이 이론 들이 어떻게 마케팅 문제 분석에 적용 되는가를 살펴보는데 주목적을 둔다. 효과적인 마케팅 전략 수립을 위해서 소비자의 욕구와 요구, 소비자 만족, 소비자행동의 환경을 이해하는 것 들이 포함된 다. 즉 소비자행동을 형성하는 요소와 추세 그리고 마케터와 규제자들이 이

러한 정보들을 사용할 수 있는 방법에 대해서 알아본다.

The primary purpose of this subject is to help students understand the basic theories about consumer behaviors and thereupon, discuss how such theories could apply to the analysis of marketing conditions. Students shall learn about consumers' desires and needs, their satisfaction and the conditions for their behaviors, all essential for the establishment of effective marketing strategies. Besides, students shall learn about consumers' behavioral elements and trend as well as about how marketers and regulators use such information.

•HAAE3231 세무회계 (Tax Accounting)

세무회계는 재무회계, 원가관리회계와 더불어 회계의 3대 축을 구성하는 주요 분야이다. 본 과목을 통하여 세무회계 및 세법의 전반적인 개요를 이해하고, 합리적 의사결정에 필요한 세무마인드를 함양할 수 있다. 주요 세법인 법인세, 소득세, 부가가치세에 대해서는 핵심적인 세무회계 내용을 습득할 수 있다.

This course consists of three major subjects in accounting with financial accounting and cost management accounting. Students will be able to understand the overall outline of tax accounting and tax law and cultivate the necessary tax mind for rational decision making. Also, students will learn the essential contents of the three major tax laws consisting of corporate income tax, individual income tax and value added tax(VAT).

•HAAE4332 투자론 (Investments)

투자론은 금융자산에 대한 투자를 통해 투자수익률을 극대화시킬 수 있는 방법론을 공부한다. 이론적 분석방법을 토대로 현실에 분석적으로 응용할 수 있는 능력을 배양하는 것이 본 수업의 주요 목 표이다. 주요 수업내용은 증권 의 가치투자를 위한 기본적 분석, 단기투자 매매 기법인 기술적 분석, 투자전략을 위한 포트폴리오 설계 방법, 채권 및 파생상품에 대한 이해, 투자성과평정이다. 이론적 분석방법의 현실 적용을 위해 모의투자를 통한 실습을 병행하 며, 모의투자전략을 발표함으로써, 학습효과를 극대화한다.

Investments is to study on methodology in order to maximize a rate of return in investing on financial assets. It aims to improve the application capability that can use methodology learned in class. Main contents to be discussed in the class are fundamental analysis, technical analysis, portfolio management, fixed income and financial derivatives, and performance evaluation. In addition, the simulated investment and the presentation on investment strategy will be scheduled.

•HAAE5002 경영소프트웨어활용 (Usage of Management Software)

비즈니스 환경에서 데이터 처리를 위해 실제로 다루어야 할 소프트웨어(엑셀, R 등)의 사용 방법 뿐 아니라, 기업 의 다양한 사례 데이터를 활용하여 데이터를 분석하는 과정을 학습한다. 또한 경영 소프트웨어의 고급 기능을 학습 하고, 분석보고서를 만드는 과정을 학습한다.

This course is designed to introduce the concept of data analysis for management and how to use management software like Excel, R etc. It makes students familiar with data analysis practically. By taking this course, students can get knowledge of data analysis and skills for S/W usage.

•HAAE5004 조직행동론 (Organizational Behavior)

본 과목은 조직 내의 개인, 집단, 그리고 조직 수준의 개체들과 관련된 다양한 행동 및 현상들을 이해하기 위한 이론적 지식을 학습 하는 데에 목적이 있다. 즉, 조직행동론은 개인, 집단, 조직 수준 의 개체들이 어떻게 행동하는 지, 왜 특정한 행동을 하게 되는지, 그리고 행동의 결과가 무엇인지를 연구하는 학문으로서, 개인특성, 지각, 감정, 동기부여, 의사결정, 커뮤니케이션, 갈등, 리더십, 조직문화 등 다양한 주제를 다루게 된다. 특히, 본 과목은 사례 연구를 병행함으로써, 학생들이 조직이 사람을 관리함에 있어서 부딪히는 실질적 이슈를 이해하고, 이를 효과적으 로 해결할 수 있는 방안을 모색하는 데에 유용할 것이다.

This course is designed to provide students with the theoretical backgrounds for understanding the various organizational behaviors and phenomena which are related to individuals, groups, and organizations. That is, organizational behavior is the academic discipline of how individuals, groups, and organizations behave, why they engage in certain types of behaviors, and what the consequences of such behaviors are. Through this course, you will understand the variety of topics such as individual characteristics (e.g., personality), perception, emotion, motivational theories, individual-level and group-level decision making, communication, conflict, leadership, and organizational culture.

•HAAE9001 데이터사이언스 (Data Science)

기업경영에서 당면하는 문제들을 계량적인 접근법으로 해결하여 기업 경영에 효율성과 유효성을 부여하기 위한 방법론을 학습한다. 선형 계획법, 망모형, 의사 결정론, 대기행렬이론, 다중회귀분석, 시 계열 분석 등을 소개하고 이를 경영현장에서 적용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 한다.

This course emphasizes quantitative models and tools with applications to business situations for efficiency and effectiveness of management. Topics (Linear Programming, Network Modeling, Decision Analysis, Queuing Theory, Regression, Time Series Analysis, etc.) covered will be applied to actual business situations using Spreadsheet software.

•HAAE9003 경영정보시스템 (Management Information Systems)

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖출 수 있도록 한다.

The technology and information for business environment is being stood out as an important factor like decision making using information system as developed IT technology. So, students will be able to have practical business ability through understand and define the information system for business in this class.

•HAAE0003 품질경영론 (Quality Management)

기업의 품질 향상을 위한 방법론 및 원칙에 대하여 학습한다. 특히 다양한 품질 관련 도구 및 기법들에 대하여 소개하고 학습하도록 한다.

This course examines the principles and methodology for managing and improving quality in an organization. Participants will be introduced to the various quality tools and techniques used in quality management.

•HAAE0005 마케팅리서치 (Marketing Research)

본 교과는 마케팅의 응용 교과목으로서 소비자들의 Needs를 조사하여 전략적으로 활용하는 방법론을 SPSS의 실습을 통하여 이론적, 실무적 측면에서 탐구한다. 본 교과목의 목표는 구체적으로 다음과 같다.

- 마케팅 조사의 필요성 및 개념에 대한 이해
- 소비자 조사에 필요한 상법론들의 숙지
- 소비자 인터뷰 및 설문조사의 설계 및 조사지의 작성/수거
- 설문조사 결과 분석에 필요한 통계적 지식의 습득과 SPSS 프로그램의 활용
- 분석된 결과를 마케팅 전략으로 만들어 내는 과정 실습

This subject is an applied subject of 'Marketing' and the primary purpose of this subject is to help students do research about surveying the needs of consumer and making use of it through SPSS

•HAAE5004 경영조직론 (Organizational Behavior)

본 과목은 조직 내의 개인, 집단, 그리고 조직 수준의 개체들과 관련된 다양한 행동 및 현상들을 이해하기 위한 이론적 지식을 학습 하는 데에 목적이 있다. 즉, 조직행동론은 개인, 집단, 조직 수준 의 개체들이 어떻게 행동하는 지, 왜 특정한 행동을 하게 되는지, 그리고 행동의 결과가 무엇인지를 연구하는 학문으로서, 개인특성, 지각, 감정, 동기부여, 의사결정, 커뮤니케이션, 갈등, 리더십, 조직문화 등 다양한 주제를 다루게 된다. 특히, 본 과목은 사례 연구를 병행함으로써, 학생들이 조직이 사람을 관리함에 있어서 부딪히는 실질적 이슈를 이해하고, 이를 효과적으로 해결할 수 있는 방안을 모색하는 데에 유용할 것이다.

This class is to introduce the internal and external factors of situations in organization and basic principles of organization design. The purpose of class is to provide the perspective of organization design through the theoretical study of organization type to maximize the organization performance and the case study about real life in the workplace

•HAAE9004 중급회계1 (Intermediate Accounting 1)

본 수업에서는 K-IFRS(한국채택 국제회계기준)에 기초하여 재무회계의 개념체계 재무제표 작성 및 표시방법, 재무상태표의 자산 계정의 인식과 측정에 대해 학습한다. 구체적으로 재고자산, 유형자산, 무형자산, 투자 부동산, 금융자산에 대해 배우며, 이는 관련 회계 기준서에 해당하는 사례 및 예제 풀이와 해석을 통해 접근한다. 궁극적으로 본 수업은 재무회계 관련 이론 및 실무를 이해하고 평가할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

This is the first of a two-part series in Intermediate Financial Accounting based on the K-IFRS (International Financial Reporting Standards). The course focuses on the asset side of the balance sheet, such as inventory, tangible & intangible assets, and financial assets. It also covers the conceptual framework of accounting and a broad view of financial statement.

•HAAE6005 경영빅데이터분석 (Bigdata Analysis for Management)

본 교과목은 기업의 온라인 거래 처리를 위한 데이터베이스, 온라인 분석 관리를 위한 데이터 웨어하우스, 그리고 새로운 지식 발견을 위한 데이터 마이닝에 대해 이론적 내용과 더불어 실습을 통해 학습한다. 또한, 기업경영을 위해 빅데이터가 어떻게 활용되는 지에 대해서도 학습한다.

This course is designed to introduce the concept of Database for On-line Transaction Processing, Data Warehouse for On-line Analytical Processing, and Data-mining for discovering knowledge. Additionally this course give students the theoretical knowledge and practical usage for big-data analysis in the field of business management.

•HAAE0001 서비스운영론 (Service Operations Management)

비즈니스 모델 수립을 위한 프로세스와 툴을 강의를 통하여 학습한다. 서비스 비즈니스 분야의 다양한 사례를 바탕으로 비즈니스 케이스를 발굴한다. 본 교과는 서비스 비즈니스모델을 실제로 만들고, 이를 구체적으로 실행하기 위해 다양한 전략적 접근 방법에 대하여 학습한다. 더 나아가, 다양한 비즈니스모델의 성공과 실패사례를 바탕으로 실행력을 담보하는 비즈니스 모델에 대한 이해를 확보한다.

This course examines the process and toolkits for making business model and develops the business case in service business area. Participants will involve the actual filed case with teammate and learn the various case de-briefing extensively.

•HAAE5005 경영전략 (Strategic Management)

기업의 경영환경이 급변함에 따라 전략적 경영의 중요성이 보다 높아지고 있다. 가치 연쇄 및 경쟁 모형 분석을 통한 기업의 경영전략 수립 및 실행에 대해 학습한다. 특히 정보화 전략 및 혁신 전략에 중 점을 두어 전략정보시스

템, 비즈니스 프로세스 리엔지니어링 (BPR), Organizational Learning, ERP(Enterprise Resource Planning), Quick Response 등을 사례중심으로 살펴본다.

The more the managerial situations around companies is changing, the more important the strategic management is getting. The purpose of class is to formulate the managerial strategy and to execute it through analyzing value chain and competition model. Especially, this class emphasizes information and innovation and offers business process re-engineering, organization learning enterprise resource planning, and quick response with case study.

•HAAE9005 IT프로젝트실무 (IT Project Practices)

본 과목은 IT/IS 관련 프로젝트 추진 및 관리에 필요한 지식을 배우고, 실무 사례와 툴을 익힘으로써, 학생들이 실제 산업 현장에서 활용 가능한 IT 프로젝트 실무 능력을 배양하도록 한다.

This course is designed to learn the knowledge required for the latest IT project management. It makes students familiar with the cases and tools of IT/IS projects in the fields. By taking the course, students can develop the practical skills for conducting and managing IT projects that can be applied in the industry.

•HAAE9007 브랜드관리 (Brand Management)

브랜드는 회사의 가장 중요한 자산 중 하나이며 강력한 브랜드는 소비자 구매 결정에 큰 영향을 주기도 한다. 브랜드 관리 과목에서는 소비자의 관점에서 브랜드 관리를 이해하기 위한 올바른 이론과 성공 사례를 집중적으로 학습한다. 구체적으로 본 과목에서는 브랜딩, 브랜드 포지셔닝 및 가치, 고객 기반 브랜드 자산, 브랜드 관리 프로그램의 계획 및 구현, 브랜드 성과 측정 및 브랜드 자산 증가에 대한 이론을 기본적으로 학습하며, 또한 브랜드 이론, 사례 및 실무 계획 브랜드 전략 프레임 워크에 대한 실습을 진행하여 학생들이 실제 브랜드 관리자로서 계획을 세울 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Brands are one of the most important intangible assets a company can have, and a strong brand can have a strong impact on consumer buying decision. This course aims to empower students with sound theoretical basis and best practice to understand brand and brand management from a consumer perspective. The course includes the theories of branding, positioning and values, customer-based brand equity, planning and implementation of brand management programs, measuring brand performance and growing brand equity. This objective will be achieved by studying brand theories, cases and practice planning brand strategy framework and encourage students to plan as actual brand managers

•HAAA9009 중급회계2 (Intermediate Accounting 2)

중급회계는 재무회계의 중추를 이루는 중요 과목이다. 본 과목을 통하여 재무회계의 핵심 이론에 대해 깊은 지식을 쌓을 수 있으며, 자산·부채의 평가와 기간 이익 사이의 관계를 보다 명확하게 이해 할 수 있다.

As a nucleus of financial accounting, this subject is a major subject. Students will be able to build extensive knowledge about core theory of financial accounting and to understand clearly the relationship between appraisal of asset & debt and period benefit.

•HAAE9011 국제기업금융의이해 (International Finance)

본 과목은 글로벌 시장에서의 기업의 재무 의사 결정을 분석하는데 목적이 있다. 또한 본 과목에서는 자금조달 수단으로서의 국제금융 시장의 기능, 환율결정이론 등을 다룬다.

This class addresses financial decision making in the global financial market. We discuss international financial market mechanism as a means of raising capital and determinants of exchange rate.

•HAAE9013 파생상품의이해 (Derivatives)

현대적 금융기법의 근간을 이루는 파생상품의 기본 개념 및 기초적 활용에 대해 학습한다. 본 교과목의 수강생들은 적절한 수업의 이해를 위한 선수과목으로 재무관리(위험과 수익의 상충관계의 이해)와 경영 통계학(평균, 분산, 공분산, 상관관계의 이해)을 이미 수강하였다고 가정한다.

The primary purpose of this subject is to help students understand the basic notion of the derivatives and the way of using the derivatives which forms modern financial techniques. Students should have to study the financial management and the business statistics before they take this class.

•HAAE6008 회계감사 (Auditing)

회계감사의 본질과 그 흐름, 감사인 및 감사 환경, 감사 수행에 필요한 제반 지식과 감사 기법, 감사 위험의 분석, 분석적 검토절차, 내부통제제도의 운영과 검토 EDP감사 및 통계적 표본조사, 계정 잔액의 입증 절차, 감사의 종결과 보고서 작성 등에 대해 학습한다.

The nature and the flow of the auditing, auditor & auditing environment, all sorts knowledge and audit technique for inspection processing, analysis of audit detection risk, analytical review procedures management and review of a duty of internal control, a EDP auditing and a statistical sample survey, proofing procedure of account balance, a close of audit and making a report.

•HAAE9214 마케팅전략론 (Marketing Strategy)

최근 기술혁신과 급 변화하는 산업 환경과 트렌드에 의해 산업분야들의 경계가 모호해지고 각 분절된 산업들이 새로운 기술들과 융합하여 새로운 시장 수요 창출이 더욱 확대되고 있는 상황임.

이에 따라 본 수업은 전통적 접근의 마케팅을 넘어서 다양한 산업들의 다양한 선진 기술들을 융합하고 새로운 수요를 창출하고 선제 적으로 대응 관리할 수 있는 마케팅의 전략적 분석과 기획 능력들을 배양함.

These days, the market became borderless industries by technology innovation, rapid changing industry environments and trends. A new market demand creation is growing as each segregated industries emerge with new technologies. Thus, beyond the traditional approach of marketing, this class increases students' abilities to converge a variety of industries and advanced technologies, and strategic analysis and planning skills in order to create and proactively manage for new demands from the new wave.

•HAAE9006 금융기관경영론 (Management of Financial Institutions)

본 과목은 금융시장에서의 금융중개기관의 역할을 이해하는데 주요 목적이 있다. 본 과목은 은행의 경영활동과 금융기관의 위험관리, 금융 규제와 감독을 다룬다.

This class addresses role of financial institutions in the financial market. We discuss the management activities of banks, the risk management, financial regulation and supervision of financial institutions.

•HAAE9012 IT경영과혁신 (Business Innovation by Using ICT)

최근 일반 기업, 금융기관, 공공기관 등 조직 경영차원에서 크게 이슈가 되고 있는 개인정보보호 관련 법/제도를 이해하고, 조직차원에서 고객정보 등 개인정보를 보호하기 위한 관리적 방안에 대해 학습한다. 그리고 IT환경 변화에 따라 조직에서 수행하는 정보전략계획(ISP) 수립 방법론에 대해 학습한다.

We will study the basic theory of marketing through lecture and study it 'Learning by doing' method. Also, we study a new trend of marketing as well as the basic theory of marketing and analyze the characteristic of the markets' structure. Students will study the importance of management ethics in marketing through doing a team project by using 4P marketing strategy.

•HAAA9009 핀테크산업과서비스디자인 (Introduction to the Studies of History)

최근 4차 산업혁명에 따라 다양한 분야에서 핀테크산업이 부상하고 있다. 본 강좌는 이와 같은 4차 산업혁명 시대의 흐름에 병행하여 서비스 가치창출을 위한 다양한 산업과 기업들의 이론과 사례를 중심으로 연구한다. 본 강좌는 특히 현재 진행 중인 새로운 산업혁명과 관련한 문제를 고찰하고 PBL 중심으로 사업을 진행한다. 이러한 기반을 바탕으로 서비스 디자인을 위한 최적화 방안을 제시한다.

The Fourth Industrial Revolution has made a rise of the fintech industry in every aspect of both financial fields and information technology fields. This course studies theories and case studies of creating service values in the new era of the Fourth Industrial Revolution. In particular, the course adopts techniques of problem based learning (PBL) and students will expect to solve real case problems arising from the fintech industry. By doing so, the course investigates optimized service processes, which fit to the recent trend of the Fourth Industrial Revolution.

•HAAE9008 서비스비즈니스모델개발(캡스톤디자인) (Creative Business Model Development)

본 강좌는 서비스 가치 창출을 위한 서비스 기업의 운영과 전략에 관한 문제에 대하여 이론 및 사례를 중심으로 연구한다. 따라서 본 과목에서는 서비스 기업의 운영관리를 위한 신상품 개발과 서비스 프로세스, 서비스 시스템과 고객 접점에서의 설계와 운영관리, 서비스 공급 및 수요관리, 서비스 및 서비스 재고 관리, 고객관계 및 기대 관리, 서비스 품질, 서비스 유통 및 시설 입지 전략 그리고 서비스 평가 모델 등 대한 이론을 학습하고 각 강의 주제에 따른 사례분석을 병행한다.

This course covers the operating and strategic issues in service industry. Participants will examine the service operation model and research the service operation model with actual filed cases. The topics include service strategy, NPD and process, service customer management, service quality, service business planning.

•HAAE9213 금융산업의이해 (Principle of Financial Industry)

금융산업의 이해는 금융기관의 직무를 중심으로 현황, 기능 특징 등을 심층적으로 공부한다. 즉, 증권, 보험, 신용카드업에 대한 최근 현황 및 이슈, 실무지식 등을 중점적으로 학습한다. 금융업에 진출하고자 하는 학생들에게 취업 시에 필요한 최근 이슈, 실무 지식과 금융 시사 상식에 대한 이해 제고를 목적으로 한다.

Principle of financial industry has a subject which is studying in-depth analysis of financial business, function and characteristics related with a role of financial institutions. In other words, students will learn about current issue, technical term, business knowledge in financial investment, insurance, and credit card business.

•HAAE9216 고용관계론 (Employee Relations)

본 과정은 인사, 노사 전문가에게 필수적인 지식을 습득하는데 목적을 두고 있다. 본 과정에서는 집단적 수준과 개별적 수준의 고용 관계와 관련된 주제를 학습한다. 한국 노사관계의 역사, 노동조합, 단체 교섭과 협약, 노동쟁의, 근로자 복지, 경영참가, 관련된 법적인 이슈와 사례들을 학습한다.

This course aims to acquire essential knowledge to become an HR and IR professional. This course will study topics related to the employment relationship between the individual and the collective level. The topics include history of Korean industrial relations, labor union, collective bargaining, collective agreement, labor disputes, workers' welfare, participation in management, related legal issues and cases.

•HAFU0016 한일문화콘텐츠마케팅 (Marketing of Korea-Japanese Cultural)

본 수업은 한일문화콘텐츠학과와 경영학도가 개설하는 융·복합 수업임. 한일 문화콘텐츠산업 및 중요 사례들을 통한 이해를 기반으로, UX(User Experience) 중심의 문화콘텐츠 개발방법론 및 마케팅에 관련된 중요 기초개념, 이론, 프레임워크를 이해한다. 이를 기반으로 한일문화콘텐츠 개발을 비롯해 문화마케팅 전략 및 실행 계획을 수립하는 워크숍을 가진다.

This class is a joint class between Korea Japan Cultural Contents (KJCC) and Department of Business

Administration (DBA). With the understanding to the contents industry and important cases, students will learn methodologies on UX, basic concepts, theories, frameworks in marketing.

Furthermore, students will have a workshop to make marketing strategies and action plan during this class.

•HAAA9009 산업기술서비스론 (Introduction to the Studies of History)

오늘날의 기업가들은 개방된 디자인 소스 및 3D프린팅, IOT 기술 등 제조혁신적 기술을 이용한 생산기술들을 바탕으로 소규모의 제품생산과 고객에 특화된 제품을 제공함으로써 새로운 산업혁신의 틀을 제공하고 있다. 본 강좌에서는 현재 진행 중인 새로운 산업혁명에 대하여 설명하고자 한다. 더 나아가 본 강좌는 이러한 다양한 기술을 바탕으로 제조 및 서비스 프로세스의 최적화 방안에 대하여 설명한다.

Today's entrepreneurs, using open-source design & 3D Printing and IOT, are employing micro-manufacturing techniques to create a tsunami of products in small batches, often customized for specific customers at higher margins. The class reveals that a new industrial revolution is under way and the class suggest the way to get the optimized manufacturing & service process with various servitization technology.

글로벌경영학과

교육목표

불확실성이 급증하고 있는 범세계 무역환경의 변화와 글로벌 비즈니스 환경의 변화에 능동적으로 대응하기 위하여 글로벌경영학과는 글로벌 시대의 경영, 경제 현상의 본질을 파악할 수 있는 역량을 키우는 동시에 현장 중심의 학습을 통해 세계화의 진전에 능동적으로 대응해 나갈 수 있는 창의적인 글로벌 전문인을 양성하는 데 교육목표를 두고 있다. 본 학과는 경영, 경제, 무역의 전반을 학습하여 기업이 지향하는 융합적인 인재를 육성하고 있으며 특히, 국내외 글로벌 기업이 필요로 하는 인재 육성에 초점을 맞추어 비전 및 공유가치 재정립, 교육과정 및 운영방식 개편 등의 활동을 진행하고 있다. 본 학과는 무역통상 관리자, 글로벌마켓 관리자, 기업경영 관리자를 위한 교육과정을 운영하여 학생들이 진로개발 로드맵을 설정하고, 글로벌 필요역량을 개발할 수 있도록 체계적으로 관리하고 있다.

이를 위한 세부 교육목표는 1) 신흥시장을 새롭게 개척하고 이를 무대로 글로벌 무역을 주도해 나갈 수 있는 신흥시장 전문가 양성, 2) 글로벌 기업이 필요로 하는 국제적 비즈니스 스킬을 보유한 창의적이고 도전적인 인력양성, 3) 글로벌 사업에 적합한 비즈니스 리더를 육성함으로써 4차 산업혁명에 기여할 수 있는 글로벌 인재양성의 산실을 구축하고자 한다. 이를 위한 실천사항은 다음과 같다.

1. 글로벌 경제, 경영 현상의 본질을 파악할 수 있는 지식, 자세와 인식 기반을 공고히 하고 이를 현장 중심의 학습을 통해 체득한다.
2. 기업 간 초국적 경쟁의 본질을 파악하고 경쟁우위 창출에 기여할 수 있도록 개념적 틀과 실천수단을 교육한다.
3. 기업의 국제 무역 업무를 수행하는 데 필요한 제반 개념과 실무 지식을 교육한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------|---|---------|-----|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAM9213 | 신흥시장문화비교론 | Comparative Cultural Review of the Emerging Markets | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAAM9229 | 국제무역의역사적이해 | Historical Understanding of International Trade | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFB0004 | 국제통상과기업경영 | International Trade & Business and Corporate Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 9.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAM0008 | 무역회계기초 | Principle of Trade Accounting | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAAM9216 | ESG와지속가능경영 | ESG and Corporate Sustainability Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFU0027 | 신흥시장론 | Emerging Market Study | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM0013 | 무역실무 | Export-Import Basics | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM5005 | 글로벌마케팅원론 | Principles of Global Marketing | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM6003 | 무역과협상 | Trade and Negotiation | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM9212 | 글로벌비즈니스커뮤니케이션 | Global Business Communication | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM9219 | 4차산업혁명과강소기업경영론 | The fourth Industrial Revolution & Management of Global Small-Giant Enterprises | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM9220 | 기업재무이론과실제 | Corporate Finance: Theory and Practice | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAAM9221 | 무역회계실무 | Practice of Managerial trade accounting | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 21.0 | | 17.0 | 4.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM0009 | ICT융합과소비자행동론 | ICT Convergence and Consumer Behavior | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM0014 | 혁신경영과글로벌기업가정신 | Innovation Management and Global Entrepreneurship | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM2031 | 비즈니스영어 | Business English | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM9214 | 신흥시장지역연구 | Research on Emerging Market and its regional characteristics | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM9218 | FTA와융합적통상전략 | FTA & Trade Strategie | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM9222 | e비즈니스 | Global e-Business | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAAM9223 | 데이터기반글로벌금융투자 | Data-based Global Financial Investments | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 21 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0028 | 경제공간의이해 | Understanding Economic Space | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 24.0 | | 17.0 | 7.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM0003 | 국제마케팅 | International Marketing | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM0010 | 글로벌서비스경영론 | Service Business Management in Emerging Markets | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM3001 | 국제무역이론과실제 | Theory and practice of international trade | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM6005 | 전략경영론(캡스톤디자인) | Strategic Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 26 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM9003 | 글로벌물류 | Global Logistics and Channels Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 27 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAAM9230 | 인공지능과글로벌비즈니스애널리틱스 | AI and Global Business Analytics | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 4.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM0001 | 국제경영학(캡스톤디자인) | International Business(Capstone Design) | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM0004 | 국제금융이론과실제 | International Finance | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM0007 | ICT와국제무역실습 | Ict & International Trade Practuce | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM0019 | 국제재무관리 | International Financial Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM0021 | 국제마케팅커뮤니케이션론 | International Marketing Communication | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 33 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAAM6001 | 글로벌경영사례연구 | Case Study for Global Business | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------------------|---|---------|-------|----------------|----------|----------|
| 34 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAM7001 | 통상기획과의사결정 | International Trade & Business Planning with Decision Marketing | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 35 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAAM9004 | 데이터기반글로벌시장조사론(캡스톤디자인) | Data-Driven Global Market Research(Capstone Design) | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 24.0 | | 15.0 | 9.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAM0005 | 핀테크금융시장과금융상품 | Fintech Financial Markets and Financial Products | 글로벌경영학과 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 37 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAM0012 | 글로벌유통관리 | Global Channel Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 38 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAM5009 | 디지털마케팅론 | Digital Marketing | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 39 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAM6002 | 다국적기업경영론 | Transnational Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 40 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAAM7002 | 프로젝트매니지먼트(캡스톤디자인) | Project Management(Capstone Design) | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 41 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAAM9006 | 글로벌비즈니스실습 | Global Business Practice(Capstone Design) | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 11.0 | 6.0 |
| 42 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAM9005 | 글로벌브랜드경영 | Global Brand Management | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 43 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAM9215 | 신흥시장진출세미나 | Seminar on Penetration into Emerging Market | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 44 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAAM9217 | 융복합기반 K-business(캡스톤디자인) | Industrial Convergence & K-Business(Capstone Design) | 글로벌경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 45 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAAM9211 | 현장실습(글로벌경영) | Co-operative education | 글로벌경영학과 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 146.0 | | 96.0 | 50.0 |

교과목해설

•HAAM9213 신흥시장문화비교론 (Comparative Cultural Review of the Emerging Markets)

본 교과목은 신흥시장 진출을 위한 세계의 다양한 문화이해와 습득을 일차적인 학습 목표로 삼고 글로벌 커뮤니케이션을 지향하고자 한다. 신흥시장으로 떠오르는 동유럽 및 동남아시아, 북아프리카, 중남미 지역의 문화를 해체하여 표면적인 모습 이면의 사회적 역사적인 상관관계를 알아본다. 또한, 다양성과 상호적 영향을 중시하는 프랑스 문화에서 글로벌시장 공략을 배움과 동시에 신흥시장의 언어와 문화를 비교, 분석해보는 과정을 통하여 지역 문화에 대한 깊이 있는 이해를 추구한다.

The primary aim of this course is to apprehend and learn diverse cultures of the world, in order to enter the so-called emerging markets and promote the global communication.

Students are invited to see the interrelated social and historical aspects behind the superficial images of emerging markets such as East Europe, South-East Asia, North Africa and Latin America, in deconstructing their cultures. We proceed to understand deeply the regional cultures by analyzing and comparing the languages and cultures of the emerging markets. In addition, we will review global market strategies in analyzing some examples of the French culture, which has put emphasis on its diversity and interrelated influences.

•HAFB0004 국제통상과기업경영 (International Trade & Business, and Corporate Management)

기초적인 무역이론과 기업의 수출입에 영향을 미치는 국제경제 환경을 개략적으로 파악하고, 기업경영에 필요한 무역학 전반에 걸친 기본적이고 개론적인 내용을 종합적, 체계적으로 학습한다.

This course provides an overview of the international economic environment which influence the import and export of companies. Students can learn basic trade theory, then comprehensively and systematically study basic and introductory contents in the entire trade science necessary for corporate management

•HAAM0008 무역회계기초 (Principle of Trade Accounting)

본 과목은 기업회계의 기초개념, 회계처리 원리, 재무제표 등 일반적인 회계원리의 이해를 바탕으로 수출입 관련 계정과목, 수출입 원가산정 및 회계처리 등 무역 관련 회계의 기초를 학습하도록 한다. 그 주요 내용은 수출입 기업 회계 개요, 수출입 기업회계의 순환과정, 수출입기업의 계정과목 및 회계처리 과정, 재무제표 등으로 구성되어 있다.

Principle of Trade Accounting is intended to enable participants to use of basic accounting such as principle of business accounting and of accounting estimate, and financial statement in order to analyze account title and cost accounting of import and export. This course provides an introduction to financial accounting function and basic theory, cyclic process of trading accounting, account title related trade corporate, and financial statement.

•HAFU0027 신흥시장론 (Emerging Market Study)

본 교과목은 최근 다국적 기업들이 역량을 집중하고 있는 신흥시장을 다양한 관점에서 접근하여 이해하고, 이를 바탕으로 신흥시장 진출에 있어 필요한 역량을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해, 기업의 신흥시장 진출에 필요한 현실적, 제도적 측면에 대해 살펴보고, 기업의 신흥시장 진출 전략에 대해 다양한 논의가 진행될 것이다. 또한, 주요 신흥시장국(중국, 베트남, 인도, 인도네시아 등)의 다양한 측면의 특성을 이해할 수 있는 신흥시장 진출 사례를 살펴볼 것이다.

Among developing countries, the number of countries which are developed rapidly are increased and many countries around the world are interested in these emerging markets. Future of Korea that should be focused on exerting efforts to increase export will be decided by emerging markets such as China, Russia, Malay- Indonesia, Vietnam, Central and South, Africa and so on. In this subject, I will analysis traits of emerging market, currant state of economy exchange with Korea and so on, from market' s point of view

•HAAM0013 무역실무 (Export-Import Basics)

본 과목은 신흥시장과 글로벌 무역환경의 변화, 글로벌 기업 니즈를 충족하는 무역인력 양성, 신흥시장 무역전문 인력이 갖추어야 할 무역지식 함양을 위한 필요·충분한 기본 지식을 강의한다. 특히 신흥시장 전문가 양성을 위한 맞춤형 인재 육성에 초점을 맞추어 운영하며 신흥시장과 무역거래에서 발생 가능한 리스크 관리를 위한 기본적인 관리 능력을 습득하도록 한다.

Export-Import Basics provides basic guidance for beginning trader as well as detailed, informed overview of international trade & emerging market. In particular, this subject adjust the focus for training of man of ability for emerging market' s expert. Also, the student can be achieved a complete mastery the risk of emerging market which is possible to happen.

•HAAM5005 글로벌마케팅원론 (Principles of Marketing)

글로벌경영의 중심과제로서 마케팅의 개념과 필요성에 대해 살펴보는 과목이다. 글로벌 시장을 대상으로 하여 날이 중요해지고 있는 글로벌 마케팅의 개념을 학습하고 기업의 효과적인 글로벌 마케팅 전략을 유도하기 위한 마케팅의 원리, 과제, 영향요인, 의사결정내용 등에 대해 살펴본다.

This subject examines the concept and role of marketing, the central task of global management. It examines

the concept of global marketing, which is becoming increasingly important, and examines the principles, tasks, influencing factors and decision-making contents of marketing to induce effective global marketing strategies.

•HAAM6003 무역과협상 (Trade and Negotiation)

본 교과목에서는 ICT(Information & Communication Technology)를 통한 가치창출과 디지털화의 진전이 가속화되고 있는 가운데 국제 통상, 무역 실무, 그리고 최근 들어 그 중요성이 증대되고 있는 협상을 중심으로 다국적 경영 분야에서 새로이 나타나고 있는 경제, 경영 현상들을 사례를 통해 파악, 분석하고 이론의 적용 가능성을 탐색하는 것을 목적으로 한다.

This subject is a lecture to grasp appearing economic phenomena through an example mainly on negotiations newly in the field of multi-national management. It is a lecture for the contents which it analyzes it, and search for theoretical application possibility.

•HAAM9212 글로벌비즈니스커뮤니케이션 (Global Business Communication)

본 과목은 학생들이 비즈니스 커뮤니케이션의 기본적인 방법과 기술을 함양시키는데 목적이 있다. 학생들은 본 과목을 통해 다양한 비즈니스 환경에서 중국어와 영어로 의사소통하는 방법을 배우게 될 것이다.

This course is designed to equip students with the basic tools and skills of business communication. Students will learn how to communicate in Chinese and English facing various business circumstances through this course.

•HAAM9219 4차산업혁명과 강소기업경영론 (The Fourth Industrial Revolution & Management of Global Small-Giant Enterprises)

본 과목은 강소기업이란 산업에서 지배적인 위치에 있으나 대중에게 잘 알려지지 않은 중소기업을 뜻하며, 최근 4차산업혁명으로 인한 급변하는 비즈니스 환경 속에서 국가성장의 원동력으로서 관심을 받고 있다. 본 수업에서는 대기업들과는 차별화 된 중소기업들의 생존전략에 대해 살펴보고, 이들이 글로벌 강소기업으로 진화하기 위해 필요한 요소들에 대해 강조하고 있는 다양한 경영이론을 리뷰하게 될 것이다.

In this class students will look carefully concepts, theoretical logics, and contemporary issues of strategic management for small giant companies in global market.

Students will also learn industry analysis, resources analysis, and competition analysis with case-based learning method. So, students will exercise several issues of strategic decision making for top management of small giants.

•HAAM9220 기업재무론 (Corporate Finance)

이 과목은 재무학을 처음으로 접하는 학부생들에게 기업의 재무적 의사결정과 관련된 핵심 원리들과 배경지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 기업의 재무제표 분석, 돈의 시간가치, 할인현금흐름 분석, 위험과 수익률의 관계, 자본비용, 자본예산, 자본구조, 배당정책, 옵션 등에 관한 주제를 다룬다. 수익의 단순암기를 지양하고, 직관적인 이해에 초점을 맞추어 강의를 진행한다.

This course is designed to help the undergraduate students develop the conceptual foundations as well as the basic tools for making the corporate financial decisions. The issues addressed in this course include financial statements analysis, time value of money, discounted cash flows analysis, relation between risk and return, cost of capital, capital budgeting analysis, capital structure decisions, dividend policy, and options. Throughout the course, the emphasis is placed on the understanding of concepts rather than on the memorization of formulas.

•HAAM9221 무역회계실무 (Practice of Managerial Trade Accounting)

본 과목은 의사결정자의 특정한 요구에 적합한 내부보고서에 초점을 두고 있으므로 특정회계기준에 따를 필요가

없고 기업마다 경영관리의 필요성에 따라 임의적으로 작성된다. 따라서 무역회계실무는 관리기능적인 관점에서 보통 계획을 위한 무역회계와 통제를 위한 무역회계로 나누어서 수출입제품의 원가산정 및 관리, 의사결정분석, 계획 수립과 예산편성, 경영통제를 위한 성과측정과 업적평가 등에 관련된 이론과 방법을 다룬다.

Practice of managerial trade accounting does not follow certain criteria of accounting, but estimated arbitrarily with purpose of management by each corporation. Because it focuses on internal reports that is suit on certain demands of decision makers. Therefore, managerial trade accounting will cover two big part of section: the managerial trade accounting for average plan, and for regulation. Specifically, this course will lecture theories and method of costing and supervising imports and exports of goods, analyzing of decision making, establishing plans and formulating budget, measuring performance and evaluating achievement.

•HAAM0009 ICT 융합과 소비자행동론 (ICT Convergence and Consumer Behavior)

성공적인 마케팅 전략의 수립 및 결정을 위해서 소비자를 이해하고 예측하는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 본 과정에서는 소비자와 관련된 다양한 이론과 원리들을 이해하고 특히 디지털시대의 소비자의 행동변화에 맞추어 이를 접근하고자 한다. 특히 ICT혁명은 사회에 많은 영향을 미치고 있으며 인간의 삶과 행동에 큰 변화를 가져오고 있다. 본 과목을 통하여 마케터로서 마케팅활동을 수행하는데 소비자에 대한 이해가 요구되는 때에 필요한 다양한 지식과 공감능력을 배양하고자 한다.

This course aims to study consumer's decision making process and the factors which affect the decision of consumers. In particular this course deals with effective marketing decision making process of corporations and organizations. With the enlargement of global management, the contents of this course include comparison of global consumer behaviors and leveraging strategy frame work of management etc.

•HAAM2031 비즈니스영어 (Business English)

본 과목은 신홍시장 및 글로벌 경쟁 환경에서 꼭 필요한 비즈니스 영어에 대한 학습을 목적으로 한다. 비즈니스 영어의 기본이 되는 다양한 개념을 소개하고, 현재 Business Week 및 영어 신문에 소개된 기사를 발표하여 학생들로 하여금 최근의 글로벌 시장 및 기업 사례를 영어로 토론하고 이해하는 것을 목적으로 한다. 또한 다양한 비즈니스 환경에서 필요로 한 영어 문서 작성을 목표로 한다.

This class aims to build up students' capabilities to communicate with English in various situation and global competitive environment. Various topics, expressions and techniques for business English communication and business letter composition will be learned. The class is designed to be taught how to persuade counterparts, build good relationships and finally become a market leader. Contemporary business English and business trends will also be discussed and learned.

•HAAM6005 강소기업전략론 (Strategic Management for Small Giant)

본 과목에서는 산업 분석, 자원 분석, 그리고 경쟁 분석 등을 근간으로 하는 전략경영론의 다양한 주제들을 사례 분석 기법을 중심으로 살펴봄으로써 강소기업 경영자가 전략적 의사결정 사안을 어떻게 해결해 나갈 수 있는지를 학습토록 한다.

The "small giant enterprises" mean small and medium sized companies that have dominant position in their industry but are not well-known. And, recently, they receive a great deal of attention as national growth engines and success models of venture companies. In this class, students will review several strategic management theories needed for small-medium sized global companies to evolve into global small giant enterprises. And they will learn about success factors for small-medium sized global enterprises, which are different from large multinational companies.

•HAAM9214 신흥시장지역연구 (Research on Emerging Market and its Regional Characteristics)

본 과목은 신흥시장과 이의 지역 특성에 대해 학습하는 것을 목적으로 한다. 신흥시장을 포함한 해외시장에서 사업을 전개하기 위해서는 환경과 사업 상황에 대한 분석을 해야 한다. 이를 위해 신흥시장에 대한 경제적, 사회문화적, 정치적/법적, 인구통계적, 기술적, 자연적 그리고 지역적 환경 분석에 대한 다양한 접근법이 논의되고 실습할 필요가 있다. 신흥시장에 진출하는 전략과 사업모델개발도 다루어질 것이다. 지역적 협력, BOP(Bottom of Pyramid), 글로벌 협력 그리고 명분 마케팅(cause related marketing) 등과 같은 관련 주제에 대해서도 학습할 것이다.

This course deals with the emerging market and its regional characteristics. To do business in foreign markets including the emerging market, the environment and business situation should be analyzed. Various approaches to analyze environmental, economic, sociocultural, political/legal, demographical, natural, regional - analysis of the emerging market will be discussed and practiced. Strategies to enter into the emerging market and business model development will be covered. Some issues related to the emerging market such as regional cooperation, BOP(bottom of pyramid) and global alliance and cause-related marketing will also be discussed.

•HAAM9218 FTA와 융합적 통상전략 (FTA & Trade Strategy)

본 과목은 FTA기초이론, FTA통상협상 및 FTA협정문의 주요내용과 기업의 활용방안에 대해 강의한다. 또한 점차 증가하는 양자간 무역의 중심인 FTA에서 활용 할 방안 및 규범에 대해 강의하고 융합적 무역전략에 대해 토론한다.

This subject will be learnt all of FTA & fair trading which are basic theory, negotiation, summary of contents, distribution of Fair Trading's goods.

•HAAM9222 e-비즈니스 (Global e-Business)

e비즈니스는 인터넷 정보통신기술을 활용하여 상거래를 포함한 기업 내·외부프로세스를 구현하는 행위를 일컫는다. 최근 인터넷과 정보통신기술의 성장은 비즈니스의 여러 측면에 커다란 영향을 주고 있다. 인터넷의 기존 시장의 구조만이 아니라 개별기업의 운영과 상품 및 서비스의 거래방식도 변화시켰다. 인터넷은 또한 시간과 공간의 제약을 넘어 신흥국을 포함한 글로벌시장에 접근 할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이로 인해 글로벌시장 특히 빠르게 성장하는 신흥시장에 진출하려는 중소기업과 학생들에게 e비즈니스와 이를 이용한 경영사례에 대한 이해는 중요한 지식자산이라 할 수 있다. 본 교과목의 목적은 학생들에게 인터넷기반 디지털마켓과 기업의 전략적 활용을 분석하고 이해하는데 필요한 체계적인 접근방법을 제공하는 것이다. 본 교과목은 e비즈니스에 대한 기술적 비즈니스적 이해를 바탕으로 다양한 e비즈니스 분야에 대한 이슈와 사례를 다룬다. 수업과 토론이 외에도 학생들의 수업에서 학습한 e비즈니스 지식을 바탕으로 e비즈니스 창업아이디어를 개발하는 그룹프로젝트를 수행한다.

E-commerce plays a most important role among the many areas of business administration. E-commerce has also led to significant changes in consumer behavior. The students are required to understand the social role of e-commerce as well as the various terms and concepts related to information technology that can be used in business. This enables the students to improve the working methods that can be updated continuously self-knowledge of the information technology, even after taking, not to provide a one-time knowledge of the information technology and the rapid change of the culture as well as the ability to create new business opportunities.

•HAAM9223 데이터기반 글로벌금융투자론 (Data-based Global Financial Investments)

본 과목은 학부생들에게 글로벌금융시장에서 투자와 관련된 핵심 원리들과 배경지식을 제공하는 것을 목표로 한다. 수익률과 위험의 상충상황에서 최적의 투자 안을 선택하는 포트폴리오 이론을 시작으로, 이론적인 측면에서 자산 가격 결정원리를 학습하여 시장효율성, 이상 현상, 투자자행동에 관한 이해의 폭을 넓히며, 대표적 금융상품인 주식, 채권, 선물, 옵션, 스왑 등의 가치평가 및 위험관리라는 주제를 다룬다. HTS프로그램을 통해 모의투자를 진행하고, Data Guide 프로그램을 통해 원하는 재무·금융데이터를 추출하며, Excel을 통해 데이터를 원하는 형태

로 가공하여 분석하는 방법을 배우고 실습한다.

This course is designed to provide the undergraduate students with fundamental concepts and tools used in the investment fields of global financial markets. Portfolio theory will be presented to learn how to choose an optimal investment set for a given risk-return tradeoff. Theoretical framework of asset pricing models and empirical evidence will be also discussed to enhance the understanding on market efficiency, anomalies, and investor behaviors. Other issues include valuation of equity and bonds, and risk management with derivatives such as forward, futures, swap, and options.

•HAFU0028 **경제공간의이해 (Understanding Economic Space)**

본 현대 경제 공간의 역동성을 경제지리학적인 관점에서 파악하고자한다. 우선 불균등 발전, 상품 사슬, 기술과 집적, 환경과 경제에 대해 논하다. 그리고 경제공간의 주체로서 국가, 다국적 기업, 노동력, 소비의 역할을 각각 살펴본다. 끝으로 경제생활의 사회화, 젠더의 경제생활에 미치는 영향, 문화와 경제와의 관계를 논한다. 이로써 본 강좌는 현재 경제에 관련 현안들에 대한 지리학적 이해를 돕고 해결방안을 모색하고자 한다.

Economic geography is an academic sub-discipline of geography that deals with spatial patterns and processes of human economic activities. To begin with, we discuss the research history, methodology, contemporary trends of economic geography. The lecture covers not just traditional topics such as capital, labor, resource, agriculture, industry, services but also today's issues like impacts of advanced technology including transportation/telecommunication and globalization on the geography of economic activities.

•HAAM0001 **국제경영학(캡스톤디자인) (International Business(Capstone Design))**

기업 활동의 국제화에 따라 중요성이 커지고 있는 기업의 무역, 해외직접투자, 기술이전, 해외건설, 해외자원개발, 글로벌 M&A, 전략적 제휴, 다국적기업 경영관리 등의 문제들을 개괄적으로 다룬다.

This subject is the lecture that handled the issue of trade, the direct overseas investing, the technology transfer, the overseas construction, the overseas exploitation of resources, the global M&A, the strategic partnership, the global corporate business management of the company where importance becomes big by globalization of the company activity generally.

•HAAM0004 **국제금융론 (International Finance)**

본 교과목에서는 개방국가의 거시 경제현상에 대한 체계적인 분석능력을 습득할 수 있도록 개방된 국민경제에서 소득, 국제수지, 환율, 이자율 등 주요 거시경제변수의 결정메커니즘과 변수간의 상호관련성에 관한 이론 그리고 거시경제정책의 효과를 학습한다.

It deals not only with the theories on the determination of the main macroeconomic variables such as income, balance of payments, interest rate and exchange rate in an open economy and the interrelation among them, but also with the effects of the macroeconomic policies.

•HAAM0010 **신흥시장서비스경영론 (Service Business Management in Emerging Markets)**

본 과목은 산업에서 비중이 점차 증가하고 있는 서비스 산업의 경영과 관련된 이론과 사례를 학습한다. 특히 지역적으로 신흥시장에 초점을 맞춰서 경영환경과 패러다임의 변화를 이해하게 한다.

This subject is mainly discussed on the theory and cases related to service business management which is gradually increasing in weight among industry. In particular, focusing on emerging markets, the understanding of business paradigm shift is improved.

•HAAM9003 **글로벌물류 (Global Logistics and Channels Management)**

본 교과목에서는 무역 자유화의 확대, 시장 글로벌화의 진전과 함께 전략적 중요성이 급증하고 있는 글로벌 물류/유통의 주요 이론, 최근 양상, 정책 현안, 그리고 경영 이슈에 관하여 살펴보고, 주요 글로벌 기업 사례를 통해 글로벌 성과 개선을 위한 시사점이 무엇인지 학습한다.

This subject is a lecture for the these days aspect, the policy pending problem, the management issue and the main theory of the global distribution/circulation that the expansion of the trade liberalization, the development of the market globalization, the strategic importance increases rapidly. This subject is the lecture that what current events point for global result improvement is through main glow lamp Baru company example.

•HAAM0003 국제마케팅 (International Marketing)

기업의 국제화에 따른 마케팅상의 제 문제를 인식하고, 국제시장에 관한 정보의 수집 및 분석, 국제시장의 환경변화에 대응하는 마케팅 프로그램의 작성 등의 문제를 다룬다.

This class aims to teach the importance of international marketing and raise the ability to analyze global marketing situation based on the basic concept of marketing. With the turbulent change of global marketing environment, the global marketing decision makers are facing tough moment these days. Global marketing theories, practices and cases will be discussed and learned. By letting students to prepare and present the proposal and final report in English, they can learn and exercise global marketing issues and problems in a business and global marketing context.

•HAAM0014 혁신경영과글로벌기업가정신 (Innovation Management and Global Entrepreneurship)

본 과목에서는 혁신의 의미, 중요성, 그리고 역사적 전개 과정 기업가 정신 등에 관하여 학습한다. 또한, 현대 사회의 다양한 조직과 기업에서 창출되고 있는 고객가치, 제품, 서비스, 프로세스, 조직, 그리고 사업모델 관련 혁신의 주제, 등장 배경과 추진 과정, 경쟁우위 요소로의 변환 과정, 그리고 현실적인 시사점 등에 관하여 살펴본다. 본 교과목에서는 논리적 사고 기법과 사례 분석 방법을 주로 활용한다. 특히 글로벌 강소기업에 대한 혁신제안 제시가 팀 프로젝트의 목적이다.

Meaning, importance, and developmental history of many types of innovation and entrepreneurship will be illuminated in this class. Moreover, with many successful cases of innovation in customer value, product, service, process, organizational structure and business model, students will learn about (i) fundamental theme of innovation, (ii) background and implementation process of innovation, (iii) transformation process of innovation toward organization-specific competitive advantage, and (iv) strategic implications for industrial practices. Logical thinking method and case analysis skill would be utilized. Finally innovation proposal for global small-medium firm is required for team project.

•HAAM0021 국제마케팅커뮤니케이션론 (International Marketing Communication)

시장에서의 경쟁이 치열해질수록 마케팅 커뮤니케이션은 더욱 더 중요해지고 있다. 본 교과목에서는 광고, 홍보, 판촉, 인적판매 등을 포함한 통합적 마케팅 커뮤니케이션(Integrated Marketing Communication; IMC)의 다양한 커뮤니케이션 수단들을 체계적으로 살펴본다. 또한 축진의 이론적 측면과 함께 학습한 이론들의 현장 적용 능력을 함께 습득하도록 한다.

The competition between the multinational corporations in international market is growing and the technology is developing at high speed. Under this environment, this subject studies the whole promotion strategy of multinational corporations - advertising, public relations etc. Also studies even about the internet-based promotion and sports marketing where the importance is going recently.

•HAAM3001 국제무역론 (International Trade Theory)

국제무역의 원리와 이와 관련된 제반 경제정책의 개념 및 이론을 고전학과 이론에서 시작하여 현대무역 이론에 이르기까지 전반적으로 깊이 있게 다룬다.

International trade related subjects include topics on international trade economics as well as topics on practical management of international trade. We are going to study international trade economics in this class. International trade economics is composed of two parts; international trade theory (the Ricardian Model, the Heckscher-Ohlin model, economies of scale, imperfect competition related trade model) and trade policy (economic effects of tariff and quata, other trade instruments, controversies of trade policy, trade remedy issues).

•HAAM6001 글로벌경영사례연구 (Case Study for Global Business)

국제통상과 관련되는 제반 과목에서 학습한 이론이 실제 기업이나 조직체에 어떻게 적용되고 있는가를 학습하는 과목이다. 기업체, 금융기관 및 정부기관에서 국제무역, 금융, 경영활동이 실제로 어떻게 운영되고 있는가를 경험하며 이를 토대로 실무사례를 분석, 정리하여 발표, 토론하는 방식으로 진행한다.

The course aims to provide students opportunities to analyze cases of international business and provide practical implications as well as theoretical implications from them. In the course of case analysis, the students are required to develop a diverse of knowledge specific on the domain of international business in general and build capability to solve the practical problems which they often face in the fields of international business.

•HAFX0004 글로벌 호스피탈 매니지먼트 (Global Hospitality Management)

호스피탈리티 산업을 글로벌 시장의 관점에서 바라보기 위해서 시장을 형성하고 있는 사회문화, 경제, 환경 요인 등의 이론적 내용과 함께 실제 글로벌 기업들의 사례 연구를 중심으로 진행하는 교과목이다.

This course is a survey of hospitality and tourism in a global context. Students will become acquainted with the economic, socio-cultural, demographic, and environmental impacts that tourism/hospitality has on the world community.

*Subject Objective students will be able to: Describe the various segments of the restaurant industry and discuss issues currently confronting each segment. Discuss consumer needs in the restaurant industry and the services required to fulfill these needs. Analyze the various components of the restaurant industry. Discuss the issues and trends facing the restaurant industry today.

•HAAM0007 ICT와 국제무역실습 (ICT & International Trade Practice)

본 과목은 무역실무를 공부한 학생들의 글로벌비즈니스와 신흥시장 현장에서 적용 가능한 교육을 중심으로하고 이론과 실제 현장에서의 엮박자를 해소하는데 주안점을 두고 강의한다. 또한 강소기업이 신흥시장개척에 필요한 경험사례와 신흥시장 특성에 맞는 현실사례 중심의 이론과 실습이 조화를 이루어 학생들이 졸업 후 현장에서 활용가능한 능력을 습득하게 한다.

The Practice for International Trade can be benefit sophisticated trades wishing to improve the way they sell and receive goods from emerging market & abroad. The student can be achieved an available practical knowledge of emerging market. Accordingly, the student will put knowledge to practical use for emerging market.

•HAAM0019 국제재무론 (International Financial Management)

국제화 개방화 추세에 맞추어 날로 중요성이 증대하는 국제금융시장의 기본원리와 국제무대를 배경으로 활동하는 기업의 재무위험 속성과 관리 전략을 이해할 수 있도록 외환시장의 구조와 환율, 금리/물가/환율의 관계, 국제재무위험의 인식과 측정, 환위험 관리전략 등을 학습한다.

It deals not only with the decision making issues on the financial activities of a firm in the international financial markets , but also with the effects of the change in the foreign conditions such as exchange rates on the firm value. The main contents are the structure of foreign exchange market and exchange rate, the interrelation among interest rate/price/exchange rate, foreign exchange derivative products, and the foreign exchange risk management.

•HAAM7001 통상기획과의사결정 (International Trade & Business Planning with Decision Marketing)

본 교과목에서는 의사결정이론을 기초로 하여 국제통상 및 글로벌 비즈니스 사업을 기획, 실행, 평가하기 위한 기법들과 프로세스를 학습한다.

This subject is a the lecture for the international technique and the process to usually plan, practice, evaluation global business based on decision theory.

•HAAM9004 데이터기반글로벌시장조사론(캡스톤디자인) (Data-Driven Global Market Research(Capstone Design))

글로벌 시장, 특히 신흥시장에 성공적으로 시장에 진출하고 성공적인 글로벌 마케팅을 전개하기 위해서는 무엇보다도 현지 시장의 소비자에 대한 올바른 이해가 우선이다. 본 과목에서는 소비자 이해를 위한 방법론인 마케팅 조사의 기본 개념 및 활용 방안, SPSS의 활용 능력을 습득하도록 한다.

The Understanding of local market consumers is most important to enter global market, especially emerging market and deploy successful global marketing. This subject aims to build up the ability of marketing research, marketing research's application and SPSS.

•HAAM0005 핀테크금융시장론 (Fintech Financial Market)

전통적인 금융시장, 금융제도, 금융기관 중심의 강의에서 최근 부각되고있는 핀테크 분야인 지급결제, 클라우드펀딩, 블록체인, 비트코인, 인터넷은행 등을 추가하여 4차 산업혁명시대에 필요한 지식 습득 도 모한다.

The objective of this course is to gain a broad understanding of major theories and practices regarding financial markets and financial institutions. This course is designed to provide students with a foundation in financial system.

•HAAM5009 디지털마케팅론 (Digital Marketing)

디지털라이제이션과 SNS 등의 보편화 등으로 온라인상에서의 마케팅 활동이 매우 중요해지고 있다. 이에 본 교과목에서는 디지털마케팅이 전통적 마케팅과 어떻게 다른가에 대해 살펴본다. 또한 디지털마케팅 전략과 조사 그리고 인터넷환경 하의 소비자에 대해서도 학습한다. 디지털마케팅의 실행방안과 다양한 형태의 디지털마케팅 유형에 대해서도 공부한다.

Rapid propagation and innovation of the internet makes the role of the online marketing essential. This course focuses on the difference between the digital and the traditional marketing. Topics covered are the strategy of the internet marketing and research, the internet consumers, ways to implement the internet marketing, and various types of the internet marketing.

•HAAM7002 프로젝트매니지먼트(캡스톤디자인) (Project Management(Capstone Design))

본 과목은 팀 프로젝트로서 제한적인 input (팀원, 시간, 지식, 장비 등)을 갖고 효과적인 팀 운영 process (시간, 리더십, 역할 배분 등) 관리를 통하여 성공적 output (사업 계획서 등)을 창출하는 것을 목표로 한다. 특히 본 과목은 캡스톤디자인의 단계와 내용을 활용하여 국내의 대기업, 중소기업, Start-up 기업과의 산학협동 과정 혹은 가상 클라이언트와의 프로젝트 추진 과정으로 진행된다. 상기 기업의 직원과 담당교수의 공동 지도와 협의가 진행되며, 학생들은 팀을 이루어 팀별로 그 기업의 실제

과제를 해결해야 한다. 지속적인 협의 과정을 통해 실질적인 문제해결과 성과물을 창출하게 되며, 기업 체 방문 및 현장 조사가 이루어진다. 과제 해결을 위하여 학생들은 그동안 학교에서 과목별로 배운 부분적 지식을 통합해야 함으로 학생들의 자발적, 적극적 학업 자세가 요구되는 수업이다.

This course aims to create successful team outcomes through effective team operations with limited resources. Specifically, this course is operated by Capstone Design Model and the projects operate Industry-Academic Co-op with Local Firm(Enterprise, SMEs) or Virtual Firm. Employees of actual companies & professor guide a team research work, Students are required to solve the real problems of the company as a team. Students will create outcome through ongoing problem-solving and discussions. Students are also required to integrate the knowledge of other subjects taught in school, Therefore voluntary attitude and active participation are prerequisite for the course.

•HAAM0012 글로벌유통관리 (Global Channel Management)

본 과목에서는 글로벌유통관리의 기본 개념과 활용 방안에 대해 학습한다. 특히 유통기관 중 소매점포의 경영관리적 측면을 살펴본다. 글로벌시장을 중심으로 치열하게 전개되고 있는 소매 기업들 간의 경쟁을 살펴보고 성공적 소매관리를 위한 방안을 학습하도록 한다.

This course deals with basic principles of international channel management that is inevitable in international trade and business management. Topics include change of channel environment, behavioral issues, franchising and retail management etc.

•HAAM6002 다국적기업경영론 (Transnational Management)

경쟁우위 창출을 위한 다국적 기업의 경영활동에 초점을 맞추고 있는 본 과목에서는 국제기업환경에 대한 기본적인 배경지식의 함양과 함께 새로이 부각되고 있는 복잡다단한 초경쟁 환경 속에서 효과적인 글로벌 전략을 수립하고 실행해 나가는데 활용할 수 있는 다양한 대안들을 분석함으로써 한국 기업의 국제경쟁전략에 이를 응용해 보고자 한다.

The course aims to provide students to learn the management of multi-national companies in global economy. Specifically, students are required to understand the nature of environment they face in global operations, and devise the generic strategy as well as functional strategy to accomplish strategic goal. The course also provide a wide range of cases which is helpful to learn the practical dynamics of multi-national operations.

•HAAM9006 글로벌비즈니스실습 (Global Business Practice)

본 교과목은 글로벌 운동화 회사를 운영하는 비즈니스 시뮬레이션 게임을 통해 경영 전반에 걸친 데이터의 이해와 이에 근거한 의사결정 활동의 진행을 목표로 한다. 또한 다양한 글로벌비즈니스 사례를 학습하며, 글로벌경영에 대한 이해를 높이고자 한다.

Business Strategy Game is all about practicing and experiencing what it takes to develop winning strategies in a globally competitive marketplace. This allows you to test your ideas about how to run a company in a competitive marketplace. In addition, by analyzing global business cases, this course will deepen the understanding of global business strategy.

•HAAM9005 글로벌브랜드경영 (Global Brand Management)

기업의 장기적 경쟁 우위의 원천으로 브랜드가 대두되고 있다. 본 교과목에서는 이러한 브랜드의 중요성 및 브랜드 자산의 구축 및 활용과 관련하여 다양한 이론 및 실무적 사례를 다루고자 한다. 이를 통해 우리 기업들이 글로벌 경쟁에서 앞서 나가기 위한 브랜드 경영은 어떠한가 하는 것을 학습하도록 한다.

Brand is raising its head in source of sustainable competitive advantage. This subject the theory and practice deals

with the importance of brand, the building and leveraging the brand asset. This leads to understand brand management needed to precede our enterprises from global competition.

•HAAM9215 **신흥시장진출세미나 (Seminar on Penetration into Emerging Market)**

본 과목은 신흥시장에 진출하여 높은 성과를 창출하고 있는 다국적기업들과 글로벌 강소기업들의 사례를 분석해 봄으로써 신흥시장 진출을 효과적으로 진행하기 위하여 어떠한 이슈들에 주의해야 하는지를 학습토록 한다. 본 교과목에서는 실무 전문가들을 초청하여 신흥시장 진출 과정에서 겪었던 다양한 사례들에 관하여 살펴볼 것이다.

In this class students will learn what type of strategic issues should be kept in mind for effective management of emerging market businesses with the aid of analyzing business cases which describe how MNCs and small giants attain great performance in emerging market such as China, India, Indonesia, Vietnam, Cambodia, etc. Students will talk with invited several business practitioners who have conducted businesses in emerging markets and get inspiration from them.

•HAAM9216 **지속가능경영및사회적책임 (Corporate Sustainability Management and Social Responsibility)**

본 과목은 기업이 경영에 영향을 미치는 경제적, 환경적, 사회적 이슈들을 종합적으로 균형 있게 고려하면서 기업의 지속가능성을 추구하는 경영 활동인 지속가능경영과 관련된 이론과 사례를 학습한다. 아울러 기업이 사회의 일원으로 사회와 환경에 미치는 영향에 대해 책임의식을 갖고, 투명경영·봉사 등을 수행하는 사회적 책임의 중요성을 다룬다.

This subject is mainly discussed on the theory and cases related to corporate sustainability management that pursue companies' sustainability with comprehensively balanced consideration of the factors as to economic, environmental, social issues affecting business activities. In addition, the importance of social responsibility that company conducts compliance program and community service, etc. having a sense of responsibility impact on the environment and society as a member of society is also discussed.

•HAAM9217 **융복합기반 K-business(캡스톤디자인) (Industrial Convergence & K-Business (Capstone Design))**

본 교과목에서는 융·복합적 수단을 활용하여 한국적 특성을 글로벌비즈니스의 기회로 창출한 기업들에 관하여 살펴본다. 또한, 본 교과목에서는 미주, 유럽, 일본, 신흥시장 등 글로벌시장에서 두각을 나타내고 있는 한국의 기업이나 산업의 시장진출 및 성과창출 과정에 관하여 학습함으로써 글로벌 융복합 비즈니스전문가로 성장하기 위하여 어떠한 노력을 기울여야 하는지 학습토록 한다.

Industrialization of K-Move sets an example of economic growth based on Korean characteristics. In this class students will learn how a focal Korean company and industry could penetrate and accomplish great performance in global market such as America, Europe, and emerging markets. So, students will discover the way to put forth a multilateral effort into becoming the global business specialist.

융합경영학과

교육목표

융합경영학과는 특성화고등학교를 졸업한 재직자전형으로 이루어진 학과로, 학생들은 모두 산업체 재직자이다. 기업의 최우선 과제는 우수 인력 확보이며, 기업의 비즈니스 전문 분야뿐만 아니라 리더쉽, 인성, 경영, 윤리 등 다양하고 복합적인 능력을 요구하고 있다. 특히, 기업의 필요 전문분야 우선순위의 인재 채용을 바탕으로 사회에 진출한 산업 인력들을 위한 경영 관련 교육 프로그램이 극히 부족하기 때문에, 기업 전 구성원의 경영학적 마인드 제고에 큰 어려움이 존재한다. 이러한 사회적 필요를 충족하고자, 본 융합경영학과는 재직자들에게 경영 • 경제학적 역량 및 융합적 사고력을 겸비할 수 있는 교육을 제공하고자 한다.

1. 산업체 근로자를 대상으로 경영 • 경제학적 전문지식 및 비즈니스 역량을 갖추며, 창의적인 사고를 할 수 있는 글로벌 인재를 양성한다.
2. 경영학 주요 전공(회계, 재무관리, 마케팅, 인사조직, 경영정보시스템, 생산관리)을 기본으로 경제학적 지식 및 기업 경영에 필요한 융합적 사고력을 키우기 위한 교육과정을 제공한다.
3. 해외 시장을 대상으로 한 무역학 및 글로벌 기업의 다양한 사례를 학습한다.
4. 재학생이 실제 현업에서 근무하고 있는 상황을 고려하여 실무와 연관된 문제 해결과정과 배경 이론을 제공한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------|--------------------------------------|--------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABI0001 | 경제학입문 | Introduction to Economics | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABI0002 | 경영학원론 | Introduction to Business | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABI0003 | 회계원리 | Principles of Accounting | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABI0004 | 경제학원론 | Principles of Economics | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABI0005 | 경영경제통계 | Economics and Statistics | 융합경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABI0006 | 재무관리 | Fundamentals of Financial Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABI0007 | 마케팅 | Marketing | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABI0008 | 전략경영 | Strategic Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABI0009 | 소비자와시장환경 | Consumer and the Market | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 14.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABI0010 | 인적자원관리 | Human Resource Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABI0012 | 미시경제학 | Microeconomics | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABI0013 | 비즈니스커뮤니케이션 | Business Communication | 융합경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABI0014 | 국제경영 | International Business | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 11.0 | 1.0 |
| 14 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABI0011 | 금융시장론 | Studies on Financial System | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABI0015 | 세무회계 | Management Information Tax Accounting on Systems | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABI0016 | 생산관리 | Production & Operations Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABI0017 | 거시경제학 | Macroeconomics | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABI0018 | e-commerce | e-commerce | 융합경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 14.0 | 1.0 |
| 19 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABI0019 | 국제마케팅 | International Marketing | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABI0020 | 경영정보시스템 | Management Information Systems | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABI0021 | 시장조사론 | Market Research | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABI0022 | 화폐금융 | Monetary Economics | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABI0023 | 소비자법과정책 | Consumer Policy and Issue | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABI0025 | 무역실무 | Practice for International Trade | 융합경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABI0026 | 소비자트렌드분석 | Consumer Trend Analysis | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 26 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABI0027 | 세일즈매니지먼트 | Sales Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 27 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABI0028 | AI와경영 | AI and Management | 융합경영학과 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 81.0 | | 76.0 | 5.0 |

교과목해설

•HABI0001 경제학입문 (Introduction to Economics)

이 과목은 경제학을 처음 배우는 학생을 대상으로 경제문제의 발생원인과 그러한 원인들로 인해 현실에서 발생하는 경제현상들을 경제학에서 어떻게 분석하는지에 대해 설명할 것이다. 이 과목에서는 우선 경제문제의 발생원인에 대해 살펴본 뒤, 가격과 시장기구의 역할, 안정적인 경제의 성장, 개방경제의 작동원리 등에 대해 기본교과서의 내용들을 충실히 활용하여 설명하면서 현실 경제의 내용에 대해서도 첨가해 나갈 것이다.

This subject is a kind of introduction to principles of economics for the students who begins the study of economics. It provides how the subject of economics explain the complex socio-economic phenomenon with the very basic economic analytical tools.

•HABI0002 경영학원론 (Introduction to Business)

경영환경의 사적 개요, 경영학 연구의 대상과 성격, 기업형태론, 기업집중과 국제화, 경영관리의 계획, 경영관리의 조직, 경영관리의 지휘, 경영관리의 통제 등에 관하여 학습을 전개하고, 특히 목표관리와 경영전략, 기업환경과 의

사결정론에 관하여 토론을 전개함으로써 경영학 전반에 걸쳐 폭넓은 이해를 도모한다.

This course deals with the fundamental principles for managing organizations, such as origin and history of management, target and features of management, types of organizations, and various management processes (planning, organizing, leading, and controlling). In particular, students will learn and discuss about objective management, strategic management, and decision-making process, and thus this course will help student to have a wider understanding on management and organization.

•HABI0003 회계원리 (Principles of Accounting)

회계학의 기초원리로서 회계순환과정(accounting cycle)을 이해하기 위한 기초개념으로서의 회계전제조건 및 회계 원칙과 자산, 부채, 소유주지분, 수익, 비용, 이익의 개념과 회계의 기술적 구조를 중심으로 공부할 것이다. 거래의 발생부터 재무제표를 작성하기까지 일련의 과정을 중점적으로 설명할 것이다. 이와 아울러 현금 및 현금성 자산, 금융자산 및 금융부채, 유형 및 무형자산 등에 관한 회계처리 및 재무제표의 작성원리 및 보고방법에 관하여 설명할 것이다.

The purpose of this course is to provide students with fundamental concepts in accounting, such as accounting postulates, concepts of assets, liabilities, equities, income, expenses, etc. This course will discuss, in particular, the whole accounting cycle from recording business transactions to the preparation of financial statements.

•HABI0004 경제학원론 (Principles of Economics)

‘경제의 이해’ 교과목 강의를 기초로 한다. 경제학원론에서는 수요와 공급의 기본 개념과 더불어 가격이 어떻게 결정되는지, 경제주체들은 왜 특정한 선택을 해야 하는지, 정부는 어떠한 이유로 경제정책을 수립하며 또 그 정책의 효과가 경제주체들에게 미치는 영향이 무엇인지, 물가 불안이 우리에게 어떠한 영향을 미치며 통화라는 것은 경제활동에 어떠한 역할을 하는 것인지, 왜 국제적인 거래가 발생하는지, 그리고 경제 불안 혹은 경제위기가 발생하는 이유는 무엇인지 등 현실 경제와 관련된 다양한 주제들을 경제학 기초이론을 바탕으로 분석하는 방법들을 배우게 될 것이다.

Students will learn how economists describe and measure the economy, in the aggregate, as well as specific markets such as the labor market, the housing market, financial markets, and international trade. Concepts for measurement and data will be covered. Students will learn how economists organize their analysis of economic choices by thinking about how individuals (i) respond to incentives, (ii) seek out exchange in markets, and (iii) form, and participate in, various economic institutions. Students will learn about “externalities” and “public goods,” which, by conferring costs or benefits that are not appropriated by individuals or that are “non-rival” in nature (for example, once discovered, a technology can be used by many at the same time), provide reasons for government regulation, taxation, and government-provided goods and services.

•HABI0005 경영경제통계 (Business & Economic Statistics)

금융계량분석은 복잡한 현실을 적절한 계량기법들을 통해 분석 • 이해하고자 하는 경제학의 한 분야이다. 본 강의에서는 회귀분석과 시계열분석을 중점적으로 다룰 예정이며, 또 컴퓨터 실습에 상당한 시간을 할애하여 실제 현상의 분석과정도 함께 살펴보고자 한다.

This course is designed for a first course in undergraduate econometrics which also includes some statistical knowledge. We think that to arouse interests in econometrics properly, theories should match interesting economic applications, and vice versa. We will emphasize empirical part of econometrics and will use some statistical packages such as E-views.

•HABI0006 재무관리 (Fundamentals of Financial Management)

재무관리는 기업의 자금조달 및 운용에 관해 공부한다. 즉, 기업의 가치를 극대화하기 위한 투자안의 선택 방법, 투자에 필요한 자금을 최소한의 자본비용으로 조달하는 방안 등에 관한 기업의 합리적인 재무 의사결정을 다룬다. 수업 목표는 현금흐름의 현재 및 미래가치 평가법, 자본비용 계산, 자본예산 관리방법 등을 기업에서 효과적으로 응용, 활용하는 능력을 함양하는 것이다.

Fundamentals of Financial management aims at studying on financing and investment decisions in manufacturing firms. It is to study management decision on making investment to maximize firm value and financing to minimize the cost of capital. Main goal of this subject is to make students understand the valuation of present and future cash-flow, the cost of capital, and capital budgeting issue etc. to raise their application capability.

•HABI0007 마케팅 (Marketing)

이 교과목은 학생들에게 마케팅의 개념을 소개하고 학생들에게 마케팅의 개념을 실질적으로 적용하는 방법을 친숙하게 소개하기 위한 과목이다. 이 과목을 수강함으로써, 학생들은 조직의 크기(개인, 그룹, 조직)에 상관없이 마케팅의 계획을 수립하는 것에 익숙해질 수 있도록 한다.

This course is designed to introduce the concept of Marketing and make students familiar with the application of Marketing concept practically. By taking this course, students can be familiar with working out a marketing plan regardless of unit of analysis-individual, group, organization.

•HABI0008 전략경영 (Strategic Management)

본 과목에서는 산업 분석, 자원 분석, 그리고 경쟁 분석 등을 근간으로 하는 전략경영론의 다양한 주제들을 사례 분석 기법을 중심으로 살펴봄으로써 강소기업 경영자가 전략적 의사결정 사안을 어떻게 해결해 나갈 수 있는지를 학습토록 한다.

In this class students will look carefully concepts, theoretical logics, and contemporary issues of strategic management for small giant companies in global market. Students will also learn industry analysis, resources analysis, and competition analysis with case-based learning method. So, students will exercise several issues of strategic decision making for top management.

•HABI0009 소비자및시장환경 (Consumer and Market Invironment)

소비자학의 개론과목으로 시장의 구조와 본질을 이해하고, 변화하는 시장환경에서의 소비자의 위치와 역할을 조명한다. 또한 소비자의사결정, 소비자행태, 소비자문제와 정책, 소비자교육, 소비자운동 등을 개괄적으로 살펴본다.

Introduction to consumer studies courses. Understands consumer roles within the economy and examines a variety of consumer problems and issues by understanding changing market places. Also overview concerning consumer decision-making, consumer policies and issues, consumer education, and consumer movement.

•HABI0010 인적자원관리 (Human Resource Management)

인적자원은 조직의 성공 여부를 결정짓는 핵심자원으로서 전략적 중요성이 있다. 본 과정에서는 사람에 대한 다양한 관점과 인적자원관리의 역사를 학습하고, 종업원들이 조직의 성공을 위해 자신의 노력을 발휘할 수 있도록 하는 방법을 탐구해 보고자 한다. 본 과목에서는 기업에서 인력의 채용, 평가, 보상, 승진, 개발 등의 이슈가 다루어진다.

Human resources are key success factor for organization. Therefore, Human resource management (HRM) has strategic importance. We begin by studying various perspectives for human being and history of HRM. Then we focus on how organizations can successfully motivate their employees to provide efforts“ for their organization. In this class, the recruitment of personnel, evaluation, compensation, promotion, and development issues will be addressed.“

•HABI0011 금융시장론 (Studies on Financial System)

금융에 관한 기본이론을 습득하고 한국 금융제도의 현황을 이해할 수 있도록 금융과 금융제도에 관한 기본적인 개념과 이론 그리고 한국의 금융기관, 금융제도 등을 학습한다.

The objective of this course is to gain a broad understanding of major theories and practices regarding financial markets and financial institutions. This course is designed to provide students with a foundation in financial system.

•HABI0012 미시경제학 (Microeconomics)

경제적 자원이 희소함으로 생기는 문제를 해결하기 위하여 효율적인 자원배분과 공평한 분배에 초점을 맞추으로써 경제학 제반분야를 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

This course focuses on analysis of the economic behavior of individual consumers, firms, and workers: special attention to the role of markets. Students will learn individual decision making and its collective effect on the allocation of a society's scarce resources.

•HABI0013 비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication)

본 과목은 학생들이 비즈니스 커뮤니케이션의 기본적인 방법과 기술을 함양시키는데 목적이 있다. 학생들은 본 과목을 통해 다양한 비즈니스 환경에서 중국어와 영어로 의사소통하는 방법을 배우게 될 것이다.

This course is designed to equip students with the basic tools and skills of business communication. Students will learn how to communicate in Chinese and English facing various business circumstances through this course.

•HABI0014 국제경영 (International Business)

기업활동의 국제화에 따라 중요성이 커지고 있는 기업의 무역, 해외직접투자, 기술이전, 해외건설, 해외자원개발, 글로벌 M&A, 전략적 제휴, 다국적기업 경영관리 등의 문제들을 개괄적으로 다룬다.

This subject is the lecture that handled the issue of trade, the direct overseas investing, the technology transfer, the overseas construction, the overseas exploitation of resources, the global M&A, the strategic partnership, the global corporate business management of the company where importance becomes big by globalization of the company activity generally.

•HABI0015 세무회계 (Management Information Tax Accounting on System)

세무회계는 재무회계, 원가관리회계와 더불어 회계의 3개 축을 구성하는 주요 분야이다. 본 과목들을 통하여 세무회계 및 세법의 전반적인 개요를 이해하고, 합리적인 의사결정에 필요한 세무마인드를 함양할 수 있다. 주요 세법인 법인세, 소득세, 부가가치세에 대해서는 핵심적인 세무회계 내용을 습득할 수 있다.

This course of one of main accounting branch with financial accounting and cost management accounting. Students will be able to understand the overall outline of tax accounting and tax law and to cultivate the mind for rational decision making. Also, Students will learn the essential contents of the tax accounting. - A corporate tax, income tax, value added tax(VAT).

•HABI0016 생산관리 (Production & Operations Management)

제조 및 서비스 기업 관리 전반에 걸친 운영 및 전략적 관점에 대하여 학습한다. 주요한 학습 주제는 운영전략, 신제품 및 서비스 디자인, 용량계획, 위치 및 배치계획, 인력 운영 및 업무 설계, 공급망 관리, 재고관리 및 총괄생산 계획 등에 대한 기초 지식을 학습한다.

This course covers operational and strategic aspects of managing manufacturing and service firms. The topics include operations strategy, new product and services design, process design, capacity planning, location, layout, human resources and job design, supply chain management, inventory management, aggregate

planning, Just-in-Time and lean production.

•**HABI0017 거시경제학 (Macroeconomics)**

국민경제의 총량분석을 위한 기초지식의 습득을 목표로 한다. 거시경제학의 양대 산맥인 고전학과와 케인즈 학파의 경제학, 소비, 투자, 정부재정, 경기변동 및 경제성장에 대해서 학습한다. IS-LM 및 AD-AS 등의 중요한 분석도구와 그 활용방법에 관하여 자세히 공부한다.

In this course we will study the basic knowledge of aggregate analysis of the national economy. The course will examine the two great mainstreams of economics - classical and Keynesian economics, consumption, investment, public finance, business cycles and economic growth. As for analytical tools, students will study IS-LM, AD-AS and their applications in detail.

•**HABI0018 E-commerce (E-commerce)**

커머스는 인터넷 등 전자매체를 이용해 제품과 서비스를 거래하는 행위를 일컫는다. 일반적인 거래와 함께 서비스, 광고, 정부제품 조달 등도 포함한다. 본 과목은 e커머스의 기본 개념과 전략을 제시한다. 추가하여, e커머스의 개발, 동인, 영향 등을 이해하기 위해 유명 사례를 이용한 연구를 병행한다. 학생들은 글로벌 강소기업, 신흥 시장 개발 사례연구를 통해 기업경영에서 e커머스의 활용과 필요성을 배우며, 현실적인 기업경영의 실험을 하게 된다.

E-commerce plays a most important role among the many areas of business administration. E-commerce has also led to significant changes in consumer behavior. The students are required to understand the social role of e-commerce as well as the various terms and concepts related to information technology that can be used in business.

•**HABI0019 국제마케팅 (International Marketing)**

기업의 국제화에 따른 마케팅상의 제 문제를 인식하고, 국제시장에 관한 정보의 수집 및 분석, 국제시장의 환경변화에 대응하는 마케팅 프로그램의 작성 등의 문제를 다룬다.

This class aims to teach the importance of international marketing and raise the ability to analyze global marketing situation based on the basic concept of marketing. With the turbulent change of global marketing environment, the global marketing decision makers are facing tough moment these days. Global marketing theories, practices and cases will be discussed and learned. By letting students to prepare and present the proposal and final report in English, they can learn and exercise global marketing issues and problems in a business and global marketing context.

•**HABI0020 경영정보시스템 (Management Information System)**

IT기술의 발전으로 인해 기업은 정보시스템을 활용한 의사결정 등 기업의 경영환경에 기술과 정보가 중요한 요소로 부각되고 있다. 따라서 기업에 적용되는 기술과, 정보의 관리 등에 관한 전반적인 내용을 배움으로 향후 기업의 정보시스템에 대한 이해와 개념적 정의를 통한 실무능력을 갖출 수 있도록 한다.

The technology and information for business environment is being stood out as important factor like decision making using information system as developed IT technology. So, Students will be able to have practical business ability through understand and define the information system for business in this class.

•**HABI0021 시장조사론 (Market Research)**

글로벌 시장에 성공적으로 진출하고 성공적인 글로벌 마케팅을 전개하기 위해서는 무엇보다도 현지 시장의 소비자에 대한 올바른 이해가 우선이다. 이 과목에서는 소비자 이해를 위한 방법론인 마케팅 조사의 기본 개념 및 활용방안, SPSS의 활용 능력을 습득하도록 한다.

In order to successfully enter the global market and develop successful global marketing, the understanding of consumers in the market is most important. In this course, students will learn the basic concepts and methods of

marketing research, and how to use SPSS.

•HABI0022 화폐금융 (Monetary Economics)

화폐에 관한 다양한 이론을 학습하고 이들 이론을 현실경제에 응용한다. 특히 화폐의 수요, 공급과 이자율이론, 중앙은행의 기능 및 통화신용정책 등을 중심으로 논의를 전개하며, 통화량이 경기변동, 인플레이션, 이자율, 주가 등의 경제의 영향이 미치는 경로와 그 효과에 대해서 공부함으로써, 경제현상에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 한다.

The main objective of the course is to help students understand the core aspects of monetary economy. For that purpose, the lecture discusses on the definition of money, demand for and supply of money, interest rates, and monetary policies of central banks. For each topic covered, a core body of theories, issues, and evidence will be presented and discussed. Thereby students in the class will learn why money matters and how interest rates are determined in the economy.

•HABI0023 소비자 법과정책 (Consumer Policy and Issues)

소비자관련 법과 정책을 이해하고 최근 소비자이슈를 중점적으로 연구한다. 소비자 권익증진을 위하여 소비자 관련법들의 주요 사례를 분석하고 소비자관련 정책의 배경 및 의미를 고찰한다.

Studies consumer related laws & policies, and related current consumer issues. A case study on consumer related laws aims to enhance the consumer rights and studies its political background and implicative meaning.

•HABI0024 융합경영 (Management of Convergence)

기업 경영 관점에서 산업에 중대한 영향을 끼칠 수 있는 융합, 혁신 경영 트렌드와 이슈를 학습하고 주제 발표 및 토의를 진행한다.

The objective of this course is to give the opportunities to acquire the in depth knowledge in the recent management of convergence in innovation.

•HABI0025 무역실무 (Practice for International Trade)

무역업무를 수행하는데 필요한 수출입 절차 및 그 과정에서 나타나는 제반 무역매매 계약, 무역관련법제, 무역관습 및 관행 등의 내용을 강의한다.

This course is designed to help you to develop the basic concepts and frameworks for international trade management. Undergraduate students with no prior knowledge will build the conceptual foundations for further work and this course will encourage critical thinking through the knowledge of trade both in theory and in practice. The course topics include INCOTERMS, sales contract, offer and order, financing and international payment, marine insurance and tariff system.

•HABI0026 소비자트렌드분석 (Consumer Trend Analysis)

본 과목은 시장조사의 가장 중요한 수단으로 학생들로 하여금 소비자의 소비트렌드를 예측하고 분석할 수 있는 능력을 개발하는 과목이다. 소비트렌드 분석에 필요한 다양한 양적·질적 방법들을 학습하고 실제로 소비자 트렌드를 분석하게 될 것이다. 이 과정에서 소비트렌드 읽기의 기본자세와 정보수집기술을 습득하게 된다.

This course is to help students develop trend forecasting capability as the most important market research method. Students will Learn the various quantitative and qualitative methods for analyzing consumer trends and actually analyze consumption trends. In the process, it will teach the basic techniques of gathering information and analyzing consumption trends.

•HABI0027 세일즈매니지먼트 (Sales Management)

세일즈매니지먼트는 회사의 제품을 고객에게 판매하기 위한 업무로서 내,외부환경 분석 결과를 토대로 판매 전략을 수립하고, 고객과의 상담을 통해 계약을 체결하고 이행하며, 고객의 불만사항을 관리하고 고객을 관계유지관리에 관한 수업이다.

Sales management establish a sales strategy based on internal and external environment analysis as a business for sale to customers with products of the company. It deals an agreement through consultation with our customers and fulfill the contract, and also a course on managing customer relationships and customer complaints.

부동산학연계전공

교육목표

도시화의 과정에서 발생하는 부동산문제들을 해결하고 부동산을 효율적으로 이용하는 방법들을 탐구하는 전문가의 양성을 교육목표로 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

1. 경제·금융·행정·법률 분야의 지식을 활용한다.
2. 종합적이고 체계적인 연구를 지향한다.
3. 최고의 실무적 부동산전문가를 배양한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | |
|-------|----------|------------------|----|----|-------------|------------|------------|--------------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속 이수구분 |
| 연계선택 | HAAC5003 | 재무경제학 | 3 | 3 | 2/1 | 18학점 이상 | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC6004 | 부동산학원론 | 3 | 3 | 2/1 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC0006 | 금융투자론 | 3 | 3 | 2/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC6005 | 부동산금융경제론 | 3 | 3 | 2/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC9002 | 자산운용과투자전략 | 3 | 3 | 3/1 | | 경제금융학부 | 전공심화 |
| | HAAC6007 | 금융상품의이해 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공심화 |
| | HAUS0001 | 공간정보학개론 | 3 | 3 | 1/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 |
| | HAFU0028 | 경제공간의이해 | 3 | 3 | 2/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 |
| | HAAT0003 | 행정학개론 | 3 | 3 | 1/1 | | 행정학부 | 전공선택 |
| | HAUS0020 | 정부외제도 | 3 | 3 | 1/1 | 행정학부 | 전공선택 | |
| | HAAC2182 | 경제 통계의 이해 (SW활용) | 3 | 3 | 1/2 | 18학점 이상 | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAFB0001 | 경제학원론 | 3 | 3 | 1/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC2121 | 미시경제학 | 3 | 3 | 2/1 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC2131 | 거시경제학 | 3 | 3 | 2/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC5007 | 가계금융론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HASP0001 | 환경과주택의이해 | 2 | 2 | 1/1 | | 공간환경학부 | 전공선택 |
| | HAUS0002 | 공간계획입문 | 3 | 3 | 1/2 | | 공간환경학부 | 전공선택 |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|-------------|---|--------------|-----|-----------|------|------|
| | HAAT0007 | 정책학원론 | 3 | 3 | 1/2 | | 행정학부 | 전공선택 |
| | HAAT0012 | 도시및지방행정론 | 3 | 3 | 2/1 | | 행정학부 | 전공선택 |
| | HAAT0022 | 갈등관리와협상 | 3 | 3 | 3/1 | | 행정학부 | 전공심화 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | |
| 0 | | 36학점 | | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 참여학과 | | | | |
| 경제금융학부 | | | | 공간환경학부, 행정학부 | | | | |

신산업비즈니스융합전공

교육목표

경영·경제, 공학·ICT, 인문·예술관련 지식을 융합하여 사회가 필요로 하는 유무형의 제품과 서비스를 파악하고 새로운 비즈니스를 기획하는 능력을 배양하고, 각 영역의 전문 지식 습득과 프로젝트 진행을 통한 융합적 실무 역량을 배양하여 창의성과 기획력을 갖춘 혁신 인재를 육성한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | | |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-------------|-----|-------------|-----------|-------------|------------|------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 | |
| 융합필수 | HAKD0001 | 신산업비즈니스모델링 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 신산업비즈니스융합전공 | 융합필수 | |
| | HAKD0002 | 비즈니스기획 | 3 | 3 | 전체/2 | | 신산업비즈니스융합전공 | 융합필수 | |
| | HAKD0003 | 서비스융합설계 | 3 | 3 | 전체/2 | | 신산업비즈니스융합전공 | 융합필수 | |
| 융합선택 | HAAC0002 | 금융시장과금융기관 | 3 | 3 | 3/1 | 6학점 이상 이수 | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAC9245 | 핀테크산업의이해 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAC9236 | 소비자정책과이슈 | 3 | 3 | 4/1 | | 경제금융학부 | 전공심화 | |
| | HAAC9240 | 소비자트렌드분석 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAE5002 | 경영소프트웨어활용 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 | |
| | HAAE9003 | 경영정보시스템 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 | |
| | HAAE0001 | 서비스운영론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 | |
| | HAAE9215 | ICT융합비즈니스개론 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 | |
| | HACK0018 | 테크니컬디자인 | 2 | 2 | 2/2 | | 의류학전공 | 전공선택 | |
| | HAFU0019 | 3D프린팅상품개발 | 3 | 3 | 3/1 | | 의류학전공 | 전공선택 | |
| | HAKD0004 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습(전공명) | 3 | 3 | 방학중 | | 신산업비즈니스융합전공 | 융합선택 | |
| | HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | | 6학점 이상 이수 | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0017 | 인공지능 | 3 | 3 | 3/1 | | | 컴퓨터과학전공 | 전공심화 |
| | HAIE0002 | 지능정보공학설계 | 3 | 3 | 1/1 | | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0011 | UI/UX프로그래밍 | 3 | 3 | 2/1 | | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| HAIE0017 | 감성컴퓨팅 | 3 | 3 | 3/1 | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 | | | |
| HACI8013 | 신소재공학기초 | 3 | 3 | 1/2 | 화공신소재전공 | 전공선택 | | | |
| HAKD0005 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습(전공명) | 15 | 15 | 학기중 | 신산업비즈니스융합전공 | 융합선택 | | | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | | |
| 융합필수 | | | 융합선택 | | | 합계 | | | |
| 9학점 | | | 27학점 | | | 36학점 | | | |
| 참여학과 | | | | | | | | | |

| 주관학과 | 관련학과 |
|--------|--|
| 경제금융학부 | 경영학부, 컴퓨터과학전공, 휴먼지능정보공학전공, 화공신소재전공, 의류학전공 |

핀테크인텔리전스융합전공

교육목표

현대의 금융서비스는 IT에 대한 지식을 필수로 요구하고 있다. 핀테크융합전공은 금융과 IT에 대한 지식을 갖춘 4차산업혁명 시대의 금융서비스 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. IT지식을 바탕으로 빅데이터 분석 능력의 배양을 통해 경제금융 분야에서 필요한 문제를 해결하는 것을 목표로 한다.

| 교육과정표 | | | | | | | | |
|---------------|-----------|---------------------|-------------|---------------------------------------|-------------|-----------------|-------------------|--------------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
| 융합필수 | HAFTH0002 | 금융빅데이터 입문 | 3 | 3 | 전체/2 | 9학점 필수 | 핀테크인텔리전스 융합전공 | 융합필수 |
| | HAFTH0001 | 텍스트마이닝을 이용한 소비자분석 | 3 | 3 | 전체/1 | | 핀테크인텔리전스 융합전공 | 융합필수 |
| | HAFTH0003 | 머신러닝을 통한 금융예측 | 3 | 3 | 전체/2 | | 핀테크인텔리전스 융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HAAC9245 | 핀테크산업의이해 | 3 | 3 | 3/2 | 6학점 이상 이수 | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAC9244 | 금융소비자론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAFX0014 | 핀테크산업과서비스디자인 | 3 | 3 | 4/1 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HAAE3211 | 재무관리 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE6005 | 경영빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/1 | | 경영학부 | 전공심화 |
| | HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | 6학점 이상 이수 | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEZ0004 | 데이터베이스 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAFS0001 | 금융데이터베이스 | 3 | 3 | 전체/1 | | 금융서비스지능정보 융합전공 | 융합필수 |
| | HAIE0022 | 블록체인프로그래밍 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0011 | UI/UX프로그래밍 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HALF9347 | 프로그래밍 디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 계당교양교육원 | 계당교양교육원 | 교양선택 |
| | HAFTH0004 | LINC+사회맞춤형현장실습(전공명) | 15 | 15 | 전체/1,2 | | 핀테크인텔리전스 융합전공 | 융합선택 |
| | HAFTH0005 | LINC+사회맞춤형현장실습(전공명) | 3 | 3 | 전체/1,2 | | 핀테크인텔리전스 융합전공 | 융합선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 융합필수 | | | 융합선택 | | | 합계 | | |
| 9학점 | | | 27학점 | | | 36학점 | | |
| 참여학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | | |
| 경제금융학부 | | | | 경영학부, 휴먼지능정보공학전공, 컴퓨터과학전공, 계당교양교육원 | | | | |

빅데이터애널리틱스융합전공

교육목표

- 1) 빅데이터 분석기술을 이용하여 데이터에서 인사이트를 얻을 수 있는 ICT 융합인력 양성
- 2) 산학 연계를 통한 실무 맞춤형 융합인력 양성
- 3) 비즈니스 목표 달성을 위한 다양한 능력을 갖춘 인력 양성
- 4) 데이터 분석을 통한 최적의 해결책을 제시할 수 있는 인력 양성
- 5) 미래의 비즈니스 전문가를 위한 데이터 분석 및 의사결정 능력을 갖춘 인력 양성

주관/관련 학과

- 주관학과: 경영학부
- 관련학과: 글로벌경영학과, 경제금융학부, 문헌정보학과, 컴퓨터과학과, 행정학부

특징

- 2개 이상의 전공 교육과정을 연계 및 융합하여 구성된 전공을 이수하는 제도로써 복수의 학위 수여
- LINC+사업단 참여 학생 및 참여 희망학생에 한해 진입

| 교육과정표 | | | | | | | | |
|-------|----------|-----------------|----|----|-------------|------------|-------------------|--------------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
| 융합필수 | HAQA0004 | 데이터사이언스개론 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 빅데이터과학연계전공 | 연계필수 |
| | HAKA0001 | 빅데이터의시각화및시물레이션 | 3 | 3 | 전체/1 | | 빅데이터애널리틱스 융합전공 | 융합필수 |
| | HAKA0002 | 빅데이터플랫폼설계/구축/실습 | 3 | 3 | 전체/2 | | 빅데이터애널리틱스 융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HAQA0006 | 빅데이터분석실습 | 3 | 3 | 전체/2 | 6학점 이상 | 빅데이터과학연계전공 | 연계선택 |
| | HAAE5002 | 경영소프트웨어활용 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE6005 | 경영빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAM9222 | e비즈니스 | 3 | 3 | 2/2 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM5009 | 디지털마케팅론 | 3 | 3 | 4/1 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAH9224 | 소셜미디어데이터수집및분석 | 3 | 3 | 4/2 | | 문헌정보학전공 | 전공선택 |
| | HAAT0018 | 조사방법과데이터분석 | 3 | 3 | 2/2 | | 행정학부 | 전공선택 |
| | HAAC2182 | 경제통계의이해(SW활용) | 3 | 3 | 1/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 |
| | HALF9331 | 나의전공과빅데이터 | 3 | 3 | 전체 | | 계당교양교육원 | 교양선택 |

| | | | | | | | |
|---------------|---------------------------|-------------|----|---|-------------------|-------------------|------|
| HAKA0005 | 빅데이터활용을 위한 빅데이터 시각화 | 3 | 3 | 전체/2 | 6학점이상 | 빅데이터애널리틱스 융합전공 | 융합선택 |
| HALF9372 | LINC+기업특강 | 2 | 2 | 전체 | | 계당교양교육원 | 교양선택 |
| HAQA0005 | R기반 빅데이터분석 | 3 | 3 | 전체/2 | | 빅데이터과학연계전공 | 연계선택 |
| HAIE0007 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| HAIE0022 | 블록체인프로그래밍 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| HAFX0007 | 데이터베이스 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| HAEA0012 | 데이터모델링과마이닝 | 3 | 3 | 3/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| HAKA0003 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 15 | 15 | 전체/1,2 | | 빅데이터애널리틱스 융합전공 | 융합선택 |
| HAKA0004 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 3 | 3 | 전체/방학기 간 | 빅데이터애널리틱스 융합전공 | 융합선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | |
| 융합필수 | | 융합선택 | | | 합계 | | |
| 9학점 | | 27학점 | | | 36학점 | | |
| 참여학과 | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | |
| 경영학부 | | | | 글로벌경영학과, 경제금융학부, 문헌정보학전공 컴퓨터과학전공, 행정학부, 휴먼지능정보공학전공 | | | |

스마트생산융합전공

교육목표

- 스마트 기술에 대한 이해를 바탕으로 생산 혁신을 주도하는 전문가 양성

주관/관련 학과

- 주관학과: 경영학부
- 관련학과: 휴먼지능정보공학과

특징

- 2개 이상의 전공 교육과정을 연계 및 융합하여 구성된 전공을 이수하는 제도로써 복수의 학위 수여
- LINC+사업단 참여 학생 및 참여 희망학생에 한해 진입

| 교육과정표 | | | | | | | | |
|----------|----------|-------------------------|----|--------|-------------|--------------|-------------|--------------|
| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
| 융합필수 | HAKB0001 | 서비스사이언스 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 스마트생산융합전공 | 융합필수 |
| | HAKB0002 | 공정설계론 | 3 | 3 | 전체/2 | | 스마트생산융합전공 | 융합필수 |
| | HAKB0003 | 의사결정론 | 3 | 3 | 전체/2 | | 스마트생산융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HAAE0010 | 생산관리 | 3 | 3 | 2/1 | 6학점 이상 이수 | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE2141 | 원가회계 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9001 | 데이터사이언스 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9003 | 경영정보시스템 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0003 | 품질경영론 | 3 | 3 | 3/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0001 | 서비스운영론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9008 | 서비스비즈니스모델개발 (캡스톤디자인) | 3 | 3 | 4/1 | 경영학부 | 전공심화 | |
| | HAIE0001 | C프로그래밍1 | 3 | 4 | 1/1 | 3학점 이상 이수 | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0002 | 지능정보공학설계 | 3 | 3 | 1/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0004 | C프로그래밍2 | 3 | 4 | 1/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0017 | 감성컴퓨팅 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0023 | 빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAKB0004 | 실험계획법 | 3 | 3 | 전체/1 | | 스마트생산융합전공 | 융합선택 |
| HAKB0007 | 생산원가관리 | 3 | 3 | 전체/1 | 스마트생산융합전공 | 융합선택 | | |
| HALF9348 | 자료시각화 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 계당교양교육원 | 일반교양 | | |

| | | | | | | | |
|----------------|---------------------------|----------------|----|-----------------------|-----------|-----------|------|
| HALF9372 | LINC+ 기업특강 | 2 | 2 | 전체/1,2 | | 계당교양교육원 | 일반교양 |
| HAKB0005 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 15 | 15 | 전체/1,2 | | 스마트생산융합전공 | 융합선택 |
| HAKB0006 | LINC+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 3 | 3 | 전체/방학기 간 | | 스마트생산융합전공 | 융합선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | |
| 연계/융합필수 | | 연계/융합선택 | | | 합계 | | |
| 9학점 | | 27학점 | | | 36학점 | | |
| 참여학과 | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | |
| 경영학부 | | | | 휴먼지능정보공학전공 계당교양교육원 | | | |

융합공과대학

소 개

상명대학교 융합공과대학에 방문하신 것을 환영합니다.

융합공과대학은 우리나라 산업의 근간을 이루고 있는 미래융합산업과 연계한 인재양성 및 학문간 융합을 통한 교육효과 극대화를 위해 SW융합학부, 전기전자공학부, 생명화학공학부로 구성되어 있습니다.

특히, SW융합학부는 2020년부터 신설되는 학부로서, SW분야와 인문, 예술분야의 융합을 통해 명실상부한 융복합 교육 시대를 선도하기 위해 신설되었으며, 기존 SW관련 전공인 컴퓨터과학전공, 휴먼지능정보공학전공, 게임전공에 예술분야인 애니메이션전공과 인문분야인 한일문화콘텐츠전공을 통합하였습니다.

더욱이 2019년 9월 과학기술정보통신부에서 지원하는 ‘SW중심대학사업’에 선정되므로써 이러한 선도적인 융복합 교육체계가 널리 인정받는 계기가 되었음은 물론이고, 인공지능분야를 중심으로 소프트웨어 분야의 핵심인재 양성을 위한 새로운 교육환경 조성에 집중할 수 있게 되었습니다.

또한, 2017학년도에 개설된 화학에너지공학과는 화학지식을 근간으로 에너지, 환경, 기후변화에 관한 교육, 연구, 산학협동 활동을 하며 가까운 미래에 대한민국이 필요로 하는 화학에너지 산업수요에 적극 대응하여 산업발전 및 환경개선을 주도할 인력 양성을 목표로 하고 있습니다.

융합공과대학의 학문 분야가 기술혁신이 주도하는 발전 속도가 빠른 분야임에도 불구하고 기초에 충실하고 기본 소양을 갖춘 인재, 탄탄한 기본 실력을 바탕으로 종합적 사고능력을 발휘하는 인재를 배출하고자 이에 요구되는 교과목 및 학습법 개발을 위해 최선을 다하고 있습니다.

많은 관심과 성원을 부탁드립니다.

연 혁

- 1980년 10월 과학교육과 신설 (생물교육, 수학교육, 화학교육 전공)
- 1983년 9월 자연과학부 화학과로 개편
- 1993년 9월 자연과학대학 내 전자계산학과 및 정보처리학과 개설
- 1995년 10월 자연과학대학 내 소프트웨어학과 및 정보통신학과 추가 개설
- 1996년 1월 자연과학대학 공업화학과 신설
- 1996년 10월 정보처리학과를 정보과학과로 개명
- 1997년 11월 전자계산학과, 정보과학과, 정보통신학과가 정보통신학부로 통합
- 2000년 8월 소프트웨어학과와 정보통신학부가 소프트웨어학부로 통합
- 2002년 7월 자연과학대학에서 분리하여 소프트웨어대학 신설
소프트웨어학부 및 디지털미디어학부 개설
- 2006년 2월 한국공학교육인증원에서 제시하는 인증기준에 따라 공학교육인증 개시
- 2007년 3월 소프트웨어학부를 컴퓨터과학부로 개명
- 2008년 2월 한국공학교육인증원으로부터 인증 획득
- 2013년 2월 컴퓨터과학부를 컴퓨터과학과로
디지털미디어학부를 디지털미디어학과로 개명
컴퓨터과학과내 정보보안전공 개설
- 2013년 3월 게임학과가 소프트웨어대학으로 소속 변경
- 2014년 3월 한국공학교육인증원으로부터 공학교육 재인증
디지털미디어학과가 미디어소프트웨어학과로 개명
- 2015년 3월 소프트웨어대학이 ICT융합대학으로 개명
에너지그리드학과 및 콘텐츠저작권학과가 ICT융합대학으로 소속 변경
- 2017년 3월 미래융합공학대학 신설
지능 정보 공학부, 전기 전자 컴퓨터 학부, 생명 화학 공학부 신설
지능정보공학부 휴먼지능정보공학과, 전기전자컴퓨터학부 전자공학과 신설
컴퓨터과학과와 미디어소프트웨어학과가 컴퓨터과학과로 통합
에너지그리드학과가 전기공학과로 개명
생명과학과가 생명공학과로 개명
화학과가 화학에너지공학과로 개명
- 2019년 9월 과학기술정보통신부 “SW중심대학” 선정
SW융합학부 신설
- 2020년 3월 전기전자컴퓨터학부가 전기전자공학부로 개명

2021년 3월

SW융합학부 휴먼지능정보공학전공이 지능·데이터융합학부 휴먼지능정보공학전공으로 변경
 전기전자공학부 융합전자공학전공이 SW융합학부 지능IOT융합전공으로 변경됨
 지능·데이터융합학부 핀테크전공, 빅데이터융합전공, 스마트생산전공이 신설됨
 융합전자공학전공이 폐지되고 지능IOT융합전공이 신설됨

교육목표

융합공과대학은 21세기 지식기반 사회에 대응하기 위한 고도의 전문 인력 양성을 교육의 목표로 합니다. 이를 위해 첨단 디지털 정보와 문화산업을 선도할 창의적이고 실무적인 공학 인력 양성을 지향하며, 고도 산업 기술 사회에서 문제 해결 능력을 가진 전인적 공학 인재 양성에 진력하며 다음의 사항을 구체적으로 실천합니다.

1. 실용적 학문을 바탕으로 한 미래융합산업과 학문간 융합을 통한 집중적인 창의력 교육
2. 공학기술을 근간으로 다양한 실무 분야에 응용 가능한 실질적 융합형 인재 양성(교육)
3. 기술력과 창의력을 바탕으로 도덕적 양심과 책임감을 지닌 인재 양성을 통한 사회공헌

학위과정

| 학부 | 학과명 | 학사과정 | 석사과정 | 박사과정 | 기타 |
|----------------|------------|------|------------------|------------------|---------|
| 지능·데이터 융합학부 | 휴먼지능정보공학전공 | ● | 지능정보공학과 감성공학과 | 지능정보공학과 감성공학과 | 학석사연계과정 |
| | 핀테크전공 | ● | | | |
| | 빅데이터융합전공 | ● | | | |
| | 스마트생산전공 | ● | | | |
| SW융합학부 | 컴퓨터과학전공 | ● | 컴퓨터과학과 | 컴퓨터과학과 | 학석사연계과정 |
| | 전기공학전공 | ● | ● | ● | 학석사연계과정 |
| | 지능IOT융합전공 | ● | 컴퓨터과학과 | 컴퓨터과학과 | 학석사연계과정 |
| | 게임전공 | ● | 게임학과 | 게임학과 | 학석사연계과정 |
| | 애니메이션전공 | ● | | | 학석사연계과정 |
| | 한일문화콘텐츠전공 | ● | 글로벌문화콘텐츠학과 | 글로벌문화콘텐츠학과 | 학석사연계과정 |
| 생명화학공학 부 | 생명공학전공 | ● | 생물학과 | 생물학과 | 학석사연계과정 |
| | 화학에너지공학전공 | ● | ● | ● | 학석사연계과정 |
| | 화공신소재학전공 | ● | ● | ● | 학석사연계과정 |

지능·데이터융합학부

교육목표

지능데이터융합학부는 교육부의 “미래 첨단 분야 인재양성 학과 개편” 방안에 발맞추어 2020년 신설된 학부이다. 기존의 휴먼지능정보공학전공과, 2020년 신설된 핀테크전공, 빅데이터융합전공, 스마트생산전공을 포함한다. 첨단 학문인 인공지능과 데이터 공학에 기초하여 다양한 분야에의 응용을 추구한다.

휴먼지능정보공학전공은 2017년 “지능정보”를 키워드로 신설된 국내 최초의 인공지능 관련 전공이다. 컴퓨터공학을 바탕으로 인간과 사물이 만들어내는 데이터를 분석하고 활용하는 기술을 갖춘 창의적 융합 인재를 양성한다. 인간의 뇌 정보, 지각, 인지, 감성에 대한 지식을 탐구하고, 그 이해를 바탕으로 한 ICT(Information Communication Technology)와 DT(Data Technology)전문 공학자 양성을 추구한다.

핀테크전공에서는 재무 및 금융 분야에 대한 이해를 기반으로 정보통신 기술을 활용하여 핀테크 산업 부가가치 창출에 기여하는 창의적 융합 인재 양성을 목표로 한다. 핀테크전공을 이수한 학생은 졸업 후 핀테크 산업과 관련된 분야에 진출할 수 있고, 스마트 비즈니스를 선도하는 핀테크 전문가로 활동할 수 있다.

빅데이터융합전공에서는 빅데이터 분석을 다루는 기본적인 지식 습득 및 이를 의사결정에 응용하는 능력 배양에 중점을 둔 교육과정을 제공한다. 이를 위해 경영학, 통계학, 컴퓨터공학 등에서 사용되는 기본지식에 대해 학습하고, 기업 전문가와의 프로젝트 교육을 통해 이론과 실무가 조화된 인재를 육성할 예정이다. 빅데이터융합전공을 이수한 학생은 졸업 후 데이터와 관련된 다양한 실무 분야에 진출할 수 있고, 빅데이터 분석 능력을 갖춘 융합경영 전문가로 활동할 수 있다.

스마트생산전공은 스마트 기술에 대한 이해를 바탕으로 제조 및 서비스 산업의 혁신을 선도할 수 있는 실천적 지식을 가진 인재를 육성하기 위한 교육과정을 운영한다. 스마트생산전공 과정을 이수한 학생은 공학과 경영학의 융합적 지식을 보유하여 졸업 후 스마트제조, 서비스 혁신, 제조-서비스 융합, 스마트 비즈니스 관련 분야의 전문가로 활동할 수 있다.

휴먼지능정보공학전공

교육목표

본 전공은 컴퓨터공학과 인간과 사물이 만들어내는 데이터에 대한 지식과 기술을 갖춘 창의적 융합 인재를 양성한다. 인간의 뇌 정보, 지각, 인지, 감성에 대한 지식을 탐구하고, 그 이해를 바탕으로 한 ICT(Information Communication Technology)와 DT(Data Technology) 전문 공학자를 추구한다. 정보공학, 지능시스템, 휴먼-컴퓨터 인터랙션의 3개 프로그램을 운영하며 분야별 지능정보 공학자를 배출하게 된다. 프로그램 이수자는 System Engineer와 Data Scientist의 역량을 갖추게 되며, ICT, 의료, 로봇, 자동차, 모바일디바이스, 통신, 안전, 보안, 인공지능, 디자인, 뇌과학, 감성인식 분야로 전문공학자로 활약할 수 있다. 상기 교육목적에 근거한 교육목표는 아래와 같이 설정한다.

1. ICT 및 DT 전공지식의 학습 및 인문학, 경영학, 디자인학 등과의 연계를 통하여 휴먼시스템에 대한 종합적 설계 및 구현을 할 수 있는 융합형 인재를 양성한다.
2. ICT 최신 기술에 대한 지속적인 분석 및 이해를 통해 인간 사회의 문제를 데이터 중심으로 분석하고 해결할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.
3. 다양한 환경에서 구동되는 기획, 보안 및 UX 디자인, 데이터분석, 소프트웨어 개발의 시스템 개발 전주기를 수행할 수 있는 실무형 인재를 양성한다.
4. ICT 분야의 국제적 동향에 능통하고 미래 산업 과 기술을 선도할 리더쉽을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|--|------------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAIE0001 | C프로그래밍1 | C Programming 1 | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAIE0002 | 지능정보공학설계 | Introduction to Engineering Design | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAIE0003 | 개인정보보호론 | Personal Information Protection Theory | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAIE0004 | C프로그래밍2 | C Programming 2 | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAIE0005 | 이산수학 | Discrete Mathematics | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAIE0006 | 디지털보안학 | Digital Security | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAIE0007 | 객체지향프로그래밍 | Object Oriented Programming | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAIE0008 | 자료구조 | Data Structures | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAIE0009 | 선형대수학 | Linear Algebra | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAIE0010 | 컴퓨터로직설계 | Logic & Computer Design | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAIE0011 | UI/UX프로그래밍 | UI/UX Programming | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 10.0 | 5.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------------------------------|--|------------|-------|----------------|----------|----------|
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0012 | 인지공학 | Cognitive Engineering | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0013 | 네트워크프로그래밍 | Network Programming | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0014 | 알고리즘 | Algorithm | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0015 | 인공지능개론 | Introduction to Artificial Intelligence | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0016 | 운영체제 | Operating System | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0023 | 빅데이터분석 | Big Data Analysis | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAIE0037 | 데이터베이스 | Database | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 21.0 | | 15.0 | 6.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAIE0017 | 감성컴퓨팅 | Emotional Computing | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAIE0018 | 소프트웨어공학 | Software Engineering | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAIE0020 | 컴퓨터비전 | Computer Vision | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAIE0021 | 컴퓨터구조설계 | Computer architecture design | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAIE0022 | 블록체인프로그래밍 | Blockchain programming | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAIE0032 | 피지컬컴퓨팅 | Physical Computing | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 10.0 | 8.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFU0025 | 바이오시스템 | Biosystem | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAIE0019 | 신경공학 | Neural Engineering | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAIE0024 | 시스템분석설계 | System Analysis and Design | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAIE0027 | 패턴인식 | Pattern Recognition | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 7.0 | 5.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAIE0026 | 웹프로그래밍 | Web Programming | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAIE0029 | 감성맥락지능 | Emotional Context Intelligence | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAIE0030 | 딥러닝 | Deep Learning | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAIE0031 | 휴먼지능정보종합설계 1 | Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 1 | 휴먼지능정보공학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAIE0039 | 소셜인공지능 | Social AI course | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 7.0 | 7.0 |
| 34 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0022 | 산업기술서비스론 | Servitization of Industrial Technology | 휴먼지능정보공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 35 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAIE0034 | 휴먼지능정보종합설계 2 | Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 2 | 휴먼지능정보공학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 5.0 | | 3.0 | 2.0 |
| 36 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAIE0038 | SW중심대학사업현장 실습(휴먼지능정보공 학전공) | SW Field Training | 휴먼지능정보공학전공 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 0.0 | 15.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 118.0 | | 67.0 | 51.0 |

교과목해설

•HAIE0001 C프로그래밍1(C Programming 1)

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

This course teaches students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

•HAIE0002 휴먼지능정보공학설계(Design of Intellectual Informatics for Human)

창의적인 공학설계과정을 이해하고, 과제선정, 요구분석, 요구사항 정리 및 Concept 정립/분석 능력을 키운다. 설계 도구로서 기초적인 소프트웨어 설계 방법과 습득하여 설계과정과 테스트 과정을 이해한다. 프로젝트를 수행하는데 필요한 전문지식으로서 팀워크와 프로젝트 관리, 윤리적/법적 문제에 관한 이슈와 구술 발표 등에 대하여 다룬다.

The goal of this class is that students will study and understanding the creative engineering design process including project theme developing, user requirement analyzing, conceptual designing. In this class, the student should have to achieve the software design project with making a small group including the advisory professor and present the results along with final reportsfunding program.

•HAIE0003 개인정보보호론(Personal Information Protection Theory)

본 교과목은 휴먼정보의 기본적인 속성인 개인정보에 대해서 법적 이해와 올바른 개인정보처리시스템 구축 방법을 배우는 과목이다. 개인정보 생명주기와 보안요구사항, 정보시스템의 분석, 설계, 운영의 컴플라이언스, 데이터 프라이버시, 그리고 개인정보보호를 위한 정보시스템 설계 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn legal understanding of the personal information and the method to establish correct personal information processing system that is the basic attribute of the human information. Students learn about lifecycle and security requirements of personal information, compliance of the analysis, design, and operation of the information system, data privacy, and information system design for personal information protection, etc.

•HAIE0004 C 프로그래밍2(C Programming 2)

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

In this course, the concepts and the methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics are dealt. Based on the learnd concepts and methods, students can increase a grounding related with the object orieted design by actual developing the object oriented software system.

•HAIE0005 이산수학(Discrete Mathematics)

컴퓨터 공학에서 필요로 하는 수학적 내용에 대한 기초 개념을 익히는 과목으로 논리, 집합론, 함수, 확률, 그래프, 조합론 및 이산구조, 알고리즘 분석 등을 다룬다. 이러한 내용을 바탕으로 논리적 사고를 배양하고 주어진 문제를 오류 없이 해결하는 방법을 배운다.

This course studies basic concept of mathematics based on computer engineering. This class provides the

subject matter covered by logic, set theory, function, probability, graph, combinatory, and algorithms analysis. Students learn logical thinking and how to solve the problem without errors.

•**HAIE0006 디지털보안학(Digital Security)**

본 교과목은 정보보안에 관한 전반적인 내용을 학습하는 과정이며, 시스템 보안, 네트워크 보안, 웹 보안, 코드 보안, 암호, 악성코드, 모바일 보안, 보안시스템 등에 관한 기본적인 내용을 익히는 것이 목적이다.

This course is the curriculum to learn overall contents of the information security, and it is to learn the basic contents of system security, network security, web security, code security, password, malignant code, mobile security, and security system, etc.

•**FX0005 선형대수학(Linear Algebra)**

본과목은 현상이나 시스템을 행렬로 표현하고, 덧셈과 곱셈의 연산을 통해변화와 구조를 해석하는 능력과 행렬이론이나 벡터공간이론으로 선형방정식의 해를 구하여 현상을 행렬맵으로 표현하는 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop ability of describing the system and the state by a matrix, analyzing the variation and the structure by matrix calculation, mapping linear vector space by linear solution.

•**HAFX0006 자료구조(DataStructure)**

본 과목에서는 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 설계를 위하여 필수적인 자료의 표현 및 처리 방법을 다룬다. 주된 내용은 자료구조와 알고리즘의 개념을 이해하고 다양한 자료구조인 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등의 개념 및 각각의 자료구조와 관련된 기본 알고리즘을 다룬다.

This course introduces an essential way of representing and processing data for effective computer software design. Main topics cover various data structures such as array, stack, queue, list, tree graph and their representation and related algorithms.

•**HAIE0007 객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)**

기본적인 데이터 분석 및 데이터마이닝 기법에 대해 이해하고 컴퓨터 프로그래밍언어를 이용하여 구현하는 과정에 대해 학습한다.

The goal of this class is that students will have ability to develop data applications. In this class, the student should understanding database concepts with objected oriented languages, learn how to write datamining program using programing language, and practice to build various applications with programing language.

•**HAIE0010 컴퓨터로직설계(Logic & Computer Design)**

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리, 캐쉬 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue.

•**HAIE0011 UI/UX프로그래밍(UI/UX Programming)**

사용자 경험을 기반으로 한 시스템설계와 인터페이스 구현 위한 프로그래밍을 익힌다. 매체별 특성을 고려한 프로그래밍 실습을 중심으로 데이터 입력과 출력, 화면 구성과 시각화, 인터랙션 등을 구현한다.

This class studies programming for planning of system and development of interface based on user experience. We focus on programming practice considering characteristics of media. Students would implement input and output data, screen display composition and visualization and interaction.

•HAIE0012 인지공학(Cognitive Engineering)

인간의 뇌와 관련된 마음, 정신, 심리, 기억 등의 부분과 기계 또는 시스템과의 상호작용에 대한 것을 배운다. 인간의 인지 과정과 행동에 대한 내용을 익혀 시스템, 제품, 서비스 등의 설계와 디자인에 적용시킬 수 있도록 한다.

This class studies interaction between an area of human brain which is related to mind, mental, psychology, memory and so on and system. Through this teaching, students could apply human's cognitive process and activity to planning and design of system, product and service.

•HAIE0013 네트워크프로그래밍(Network Programming)

본 과목에서는 인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP 등 전송 계층 프로토콜, IP 등 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들과 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등을 이해하고 실습과 프로그래밍을 통해 숙지한다.

This course provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer.

•HAIE0014 알고리즘(Algorithm)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 본 강좌에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대한 여러 알고리즘을 공부하고 각 알고리즘들의 시간적 공간적 측면의 효율을 비교하고 분석하는 기법을 배운다.

Algorithm is a procedure or formula for solving a problem and getting a solution. This course introduces many algorithms for abstract problems such as sorting, tree, graph and analysis methods for the efficiency of time and space. This course teaches students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

•HAIE0015 지능정보수학(Intelligence Information Mathematics)

인공지능과 관련된 기본 수학 및 이론과 다양한 응용 방법을 다룬다. 특히 탐색 방법, 다양한 지식 표현 방법, 추론법, LISP와 PROLOG 등의 인공지능 언어 등에 대한 지식을 습득하고 지식 기반 시스템의 원리 및 구성 방법 등을 배운다.

This course covers broad areas in Artificial Intelligence (AI) including various search strategies, knowledge representation techniques, inference techniques, rule-based expert systems, and machine learning. It also covers some programming languages, such as Jess and PROLOG, for writing typical AI programs.

•HAIE0016 운영체제(Operating System)

본 과목은 사용자의 편리한 컴퓨터 사용을 도와주고 컴퓨터 시스템의 자원을 효율적으로 사용하도록 관리하는 시스템 소프트웨어인 운영체제를 배우는 과목이다. 관리해야 할 컴퓨터 시스템의 특성, 운영체제의 요건 등과 프로세스, 메모리, 파일시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현에 대하여 학습한다.

This course teaches the core concepts of operating systems, such as processes and threads,

scheduling, synchronization, memory management, file systems, input and output device management and security.

•HAIE0017 휴먼컴퓨터인터페이스(Human Computer Interface)

본 과목은 인간과 컴퓨터 시스템간의 상호작용 이론과 인간과 인간간의 상호작용과 같은 능력을 컴퓨터에게 부여하는 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop ability of creating live machine by implementing intelligence of human to human interaction into computer.

•HAIE0018 휴먼안전SW공학(Human Safety-Critical Software Engineering)

본 교과목은 안전 소프트웨어를 개발하기 위한 제반 방법 및 도구, 기법을 배우는 과목이다. 안전 요구 사항과 표준을 살펴보고 사용자의 요구를 분석하는 과정, 설계하는 과정 등에 대해서 습득한다. 특히 지능환경의 안전성 문제와 관련한 논의를 살펴보고 안전 표준 및 인증 기준 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn all the methods, tools, and techniques to develop Safety-Critical Software. Students learn about the safety requirements and standards and learn about the process to analyze user requirements, and design process, etc. Especially, Students learn about the discussions related to the safety of the intelligence environment and learn about safety standard and certification standard, etc.

•HAIE0019 신경공학(Neural Engineering)

본 과목은 인간의 뇌 정보 처리를 이론을 배우고 컴퓨터가 인간의 사고와 추론을 할 수 있는 시스템 구현 능력을 갖도록 한다.

This course is to develop knowledge of information process in brain and to develop computer system of ability for reasoning and inferring based on brain-computer interface.

•HAIE0020 컴퓨터비전(Computer Vision)

디지털신호의 기본 개념과 프로그래밍 언어를 통해 디지털 신호 및 영상으로부터 패턴인식을 위해 필요한 특징벡터 추출 방법을 학습한다. 이를 위해 디지털신호의 산술연산, 컨볼루션 연산, 기하학적 처리등의 시간 및 공간 영역에서의 처리기법과 푸리에 변환에 기반한 주파수 영역에서의 처리방법을 학습한다.

This course introduces the basic concept of digital signal and the feature extraction method from the digital signal or image using programming language. Methods in temporal or spatial domain such as arithmetic operation, convolution, geometric processing, and Fourier transform based methods in frequency domain are covered.

•HAIE0021 컴퓨터구조설계(Computer architecture design)

본 과목에서는 컴퓨터의 구성과 다양한 기능 모듈들을 학습하고 컴퓨터의 설계단계를 배운다. 임베디드 컴퓨터 구조, 메모리 및 입출력 인터페이싱 등에 대해 학습하고, 임베디드 시스템 개발 환경 및 개발 툴, 임베디드 프로그래밍 등에 대해 공부한다.

This course teaches architectures, various functional modules, and design procedures of computer. This course also teaches embedded computer architecture, memory, and interfaces, development environment & tools.

•HAIE0022 블록체인프로그래밍(Blockchain programming)

본 과정에서는 블록체인 기술의 계정, 암호, 트랜잭션, 마이닝, PoW, P2P 네트워크 등 필요한 개념을 배운다. 이를 바탕으로 스마트콘트랙과 DApp 프로그래밍을 개발한다. 이 강의는 블록체인 기술을 응용해 실제 문제에 적용하여 분산앱을 개발하고 싶은 학생에게 적합하다.

This course teaches the concepts of blockchain technology such as accounts, cryptography, transactions, mining, Proof of Work and peer to peer systems. Based on these foundations, you will learn how to develop smart contracts and distributed applications. This course is appropriate for developers who apply blockchain technology to real problems and programming DApp.

•HAIE0023 빅데이터분석(Big Data Analysis)

빅데이터 수집 및 통합 기술, 저장, 관리, 처리, 분석, 표현 기술에 사용되는 다양한 컴퓨팅 기술과 오픈소스 등을 학습한다.

This course will provide a comprehensive survey of necessary theory, principles and algorithms for big data processing, collecting, integrating, archieving, managing, processing, analyzing, and representing methods of Big data with data mining skills. In addition, the student can learn about the big data platform such as cloud computing technology.

•HAIE0024 융합보안시스템설계(Integrated Security System Design)

본 교과목은 지능환경을 위해 요구되는, 컴퓨팅과 물리세계가 융합되어 사물이 자동화되고 지능화되는 사이버물리시스템(cyber-physical system) 보안설계와 융합보안환경 구축에 대해서 배우는 과목이다. 사이버물리시스템 프레임워크와 security by design, 융합보안환경과 security big data 분석 등에 대해서 익힌다.

This course is to learn about cyber-physical system security design, where the things are automated and become intelligent with the fusion of the computing and physical world which is required for intelligence environment, and about fusion security environment establishment. Students learn about cyber-physical system framework, security by design, Integrated Security environment, and security big data analysis, etc.

•HAFU0025 바이오시스템(Biosystem)

이 강좌에서는 인간의 생리학적 특성 및 행동의 분석을 인공지능과 융합한 기술을 통해, 심리 또는 감성의 정량적 인식, 생물의 자동 종 분류 시스템 등의 이론적 배경 및 기술적 구현 방법을 학습한다. 최근 트렌드에 맞는 주제 분야를 선정하여, 인공지능 기술 기반 분석을 위한 근거 및 규칙이 될 수 있는 생물학적 이론을 학습하고, 해당 이론을 기반으로 실제 컴퓨터 소프트웨어 형태로의 구현 또는 기존의 틀을 통한 데이터 분석 실습을 수행한다.

In this lecture, we will learn the theoretical background and technical implementation method of quantitative recognition of psychology or emotion, automatic classification system of biological species through the fusion of human physiological characteristics and behavior analysis with artificial intelligence. Students will be able to learn biological theory that can be grounds and rules for artificial intelligence based analysis. For that, subject areas for recent trends are selected and real computer software based on the theory will be implemented or data analysis will be performed by using existing analyzing tools.

•HAIE0026 웹DB프로그래밍(Web-DB Programing)

웹 환경에서 사용되는 데이터베이스를 설계 및 구축하는 방법과 프로그래밍언어를 이용하여 이를 연동하는 방법에 대해 학습한다.

This course will provide a comprehensive methods for designing the database system based on Web environments. The student should understanding database concepts with objected oriented languages, learn how to write database prgraming.

•HAIE0027 패턴인식(Pattern Recognition)

본 강의에서는 인공지능 및 딥러닝 시스템 구현을 위한 기초를 학습한다. 수업을 통해 퍼셉트론, 신경망, 역전파, 학습기술, 합성곱 신경망, 딥러닝에 대한 이론적인 부분과 프로그래밍 언어를 통한 개발 실습을 진행한다.

In this lecture, we will learn basics for implementing artificial intelligence and deep learning system. Through the lesson, we will develop the theoretical parts of perceptron, neural network, back propagation, learning technique, convolutional neural network, and deep learning and developmental practice through programming language.

•HAIE0029 행태분석(Behavior Analysis)

인간 또는 특정 사용자의 행태를 분석하여 트렌드와 성향을 도출하는 과정을 배운다. 행태 분석을 위한 전통적인 방법에서 부터 에스노그래피, 실시간 트래킹, 생체 정보 측정 등의 다양한 분석 방법을 익혀 시스템 설계와 구성 및 데이터 해석에 적용할 수 있도록 한다.

Students study to analyze behavior of human and specific user and learn the process to draw the trend and tendency. This course provides various analyses from traditional methods to ethnography, real-time tracking, and biometrics data measurement for behavior analysis. These means would apply system planning and data interpretations.

•HAIE0030 생체인식기술(Artificial Intelligence Application)

본 과목에서는 사람의 생리적, 행동적 특성을 통해 개인을 자동으로 식별하는 바이오인식 기술을 학습한다. 얼굴인식, 지문인식, 홍채인식, 정맥인식과 같이 널리 사용되는 방법과 더불어, 새로운 바이오인식 방법에 대해서도 학습한다.

In this lecture, biometric for verifying or indentifying person is studied by analyzing physiological and behavioral features of human. Not only conventional biometrics such as face, fingerprint, iris, and vein recognitions but also new biometric is studied.

•HAIE0031 휴먼지능정보융합설계1(Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 1)

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로 품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

•HAIE0032 피지컬컴퓨팅(Physical Computing)

이 과목은 실제 환경과 자극을 감시하고 적절히 반응하는 상호작용형 소형 컴퓨터를 개발하는 능력을 배양하고 인간의 행위와 감성을 컴퓨터가 이해하는 시스템을 구축하는 창의적 개발 프로세스 습득하도록 한다.

This course is to develop interactive physical systems that sense and respond to the analog world and creative framework for implementing human behavior and emotion into the digital world.

•HAIE0034 휴먼지능정보종합설계2(Human Intellectual Informatics Capstone Design Project 2)

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로 품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

•HAFU0022 산업기술서비스론(Servitization of Industrial Technology)

오늘날의 기업가들은 개방된 디자인 소스 및 3D프린팅, IOT 기술 등 제조혁신적 기술을 이용한 생산기술들을 바탕으로 소규모의 제품생산과 고객에 특화된 제품을 제공함으로써 새로운 산업혁신의 틀을 제공하고 있다. 본 강좌에서는 현재 진행중인 새로운 산업혁명에 대하여 설명하고자 한다. 더 나아가 본 강좌는 이러한 다양한 기술을 바탕으로 제조 및 서비스 프로세스의 최적화 방안에 대하여 설명한다.

Today's entrepreneurs, using open-source design & 3D Printing and IOT, are employing micro-manufacturing techniques to create a tsunami of products in small batches, often customized for specific customers at higher margins. The class reveals that a new industrial revolution is under way and the class suggest the way to get the optimized manufacturing & service process with various servitization technology.

핀테크전공

학부(과)/전공 소개

디지털 기술의 혁신으로 금융(Finance)과 기술(Technology)이 융합되면서 인터넷뱅킹, 모바일뱅킹 등 전자금융 서비스의 활용이 보편화되고 있다. 이러한 다양한 금융서비스의 확산과 함께 소프트웨어나 플랫폼, 관련 솔루션도 빠르게 발전하고 있다. 전통적 금융기관들과 ICT (Information and Communications Technology) 기반 테크기업들은 빅데이터와 금융신기술을 이용하여 새로운 금융상품 개발 및 서비스 개선, 마케팅 확대, 리스크 분석, 보안 강화 등을 위해 노력하고 있다. 개인, 기업 등 금융소비자들은 편리하고 안전한 금융서비스에 대한 기대가 높아지고 있다. 이러한 상황에서 핀테크(FinTech) 전공은 금융기관, 테크기업 등 汎핀테크 산업에서 요구하는 인재 양성에 중점을 둔 교육프로그램을 제공한다. 학생들은 경제·금융, 통계데이터, 컴퓨터공학 관련 기본지식을 배우고 이러한 지식들을 금융산업 분야에 접목시킬 수 있는 융합적 역량을 갖춘 전문가로 성장할 수 있을 것이다. 본 전공 프로그램을 충실히 이수한 학생은 금융빅데이터 엔지니어, 핀테크 인텔리전스 서비스 개발자, 로보어드바이저 시스템 개발자, 금융·보험상품 개발자 등 융합형 인재로서 핀테크 산업에 진출할 수 있으며, 금융빅데이터 분석 등에 특화된 데이터 과학자로서 역할을 수행할 수도 있다.

교육목표

4차 산업혁명 시대에 ICT (Information and Communications Technology)에 대한 지식은 금융서비스 분야에서 필수적인 요소가 되었다. 이러한 금융 환경 변화 속에서 핀테크전공은 경제·금융 지식과 ICT를 기반으로 혁신적인 금융서비스 개발 및 창업을 주도할 AI 금융 전문 융합형 인재를 육성하는 것을 목표로 한다. 이를 위한 구체적인 실행목표는 아래와 같다.

1. 경제·금융원리, 재무이론, 통계데이터, 컴퓨터공학 등에 대한 기본지식을 배운다.
2. AI 및 빅데이터 기반 혁신적인 핀테크(FinTech) 서비스 개발에 필요한 프로그래밍 이론과 기법을 습득한다.
3. 경제·금융 및 재무 등에 관한 지식을 바탕으로, (빅)데이터 분석 및 해석, 핀테크 산업 적용 등 다양한 실무 능력을 겸비한 융합형 인재를 양성한다.
4. 핀테크 분야의 국내외 동향에 능통하고 혁신적 핀테크 기술 발전을 주도할 수 있는 리더십과 글로벌화 및 창업 역량을 갖춘 인재를 기른다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|-------------|-----------------------------|-------|-----|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0015 | 빅데이터의이해와적용 | Understanding Big Data | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0019 | 스마트팩토리에대한이해 | Understanding Smart Factory | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0016 | 핀테크입문 | Introduction to FinTech | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|--|-------|------|----------------|----------|----------|
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0017 | 전자상거래보안입문 | E-Commerce Security | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0018 | 서비스이론과플랫폼기 업연구 | Theory of Service and Platform Enterprise Research | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFI0039 | 금융데이터와플랫폼 | Financial Data and Financial Platform | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0020 | 통계학개론 | Introduction to Statistics | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0021 | 정보보호이론 | Information Security Theory | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0022 | 프로그래밍언어 | Programming Language | 핀테크전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0023 | 빅데이터시각화 | Data Visualization | 핀테크전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 10.0 | 5.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0024 | 데이터베이스개론 | Introduction to Database | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0025 | 신기술도입론 | Theory of Introduction of new technology | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0026 | 비즈니스SW활용 | Business Software Practice | 핀테크전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0027 | 유무선네트워크보안 | Wired and Wireless network Security | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0028 | 블록체인기술 | Blockchain Technology | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 13.0 | 2.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAFI0040 | 핀테크와의사결정론 | Introductory Microeconomics for FinTech | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0029 | XAI개론 | Introduction of XAI | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0030 | 차세대컴퓨팅 | TheNext-GenerationC omputing | 핀테크전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0034 | 핀테크및관련법에대한 이해 | Understanding Fintech Law and Policy | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAFI0041 | 금융과데이터 | Theory of Finance: Principles and Practice | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFI0042 | 행동재무학 | Behavioral Finance | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFX0031 | 머신러닝 | Introduction to Machine Learning | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 23 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAFI0033 | 핀테크캡스톤디자인 | Capstone Design I | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAFI0043 | 레그테크 | RegTech (FinTech Security and Regulation) | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFX0032 | 데이터보안 | Data Security | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 8.0 | 1.0 |
| 26 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAFI0035 | 핀테크캡스톤디자인III | Capstone Design I | 핀테크전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 27 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFX0033 | 데이터와법제도 | Data and Legal System | 핀테크전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 81.0 | | 67.0 | 14.0 |

교과목해설

•HAFX0015 빅데이터의 이해와 적용 (Understanding Big Data)

빅데이터 분석과 관련된 이론, 분석방법 및 기반 기술을 학습하고, 응용분야에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about theories, analysis methods, and basic technologies related to big data.

•HAFX0019 스마트팩토리에 대한 이해 (Understanding Smart Factory)

스마트 팩토리의 개념과 이를 구성하는 운영 및 적용기술에 대해 학습한다. 한국형 온라인 공개강좌 (K-MOOC) 선정 과목.

Students could learn about the concept of smart factory, the operation and application technology that constitutes it. This course is K-MOOC subject.

•HAFX0016 핀테크입문 (Introduction to FinTech)

본 과정에서 학생들은 핀테크의 개념, 발전배경, 핀테크 기술, 핀테크 시장, 금융소비자에게 제공되는 핀테크 서비스의 내용 등에 대하여 학습한다.

In this course, students learn about the concept of fintech, the background of development, fintech technologies, fintech markets, and fintech services provided to financial consumers.

•HAFX0017 전자상거래보안입문(E-Commerce Security)

이 과정은 보안적 관점에서 전자 상거래의 원칙에 중점을 두고 비즈니스 및 기술 주제, 비즈니스 모델, 가상 가치 사슬, 사회 혁신 및 마케팅 전략에 대한 개요를 학습한다.

This course focuses on principles of e-commerce from a security perspective, providing an overview of business and technology topics, business models, virtual value chains and social innovation and marketing strategies

•HAFX0018 서비스이론과플랫폼기업연구(Theory of Service and Platform Enterprise Research)

모든 산업이 서비스화되는 환경에서 서비스이론에 대한 학습과 플랫폼 기업을 연구를 통해 서비스운영에 대해 이해한다.

This course let students know the theory of service first. In conjunction with this, students become to understand the platform business through its enterprise research

•HAFI0039 금융데이터와플랫폼(Financial Data and Financial Platform)

금융업의 빅데이터 유형, 금융빅데이터 활용사례, 금융빅데이터 시장, 금융플랫폼의 유형, 마이데이터 산업 등에 대해 학습한다.

In this course, students learn about big data types in the financial industry, use cases of financial big data, financial big data markets, types of financial platforms, and mydata industry, etc.

•HAFX0020 통계학개론(Introduction to Statistics)

이 과정에서 학생들은 통계학의 기본개념들에 대해 공부하고, 빅데이터에 대한 정의 및 응용분야, 빅데이터의 통계학적 특징들, 빅데이터 분석에 유용하게 사용되는 통계적 방법론들에 대해서 학습한다.

In this course, students study basic concepts of statistics, the definition and application of big data, statistical characteristics of big data, and statistical methodologies useful for big data analysis.

•HAFX0021 정보보호이론(Information Security Theory)

정보보호 이론은 정보보안을 소개하고 암호화/네트워크 보안/운영체제 및 프로그래밍 언어 보안/웹보안에 대한 소개와 다양한 주제를 학습한다.

This course provides an introduction to information security. We will cover various topics, including a brief introduction to cryptography, network security, operating systems and programming language security, and web security. We will also learn about security as a process.

•HAFX0022 프로그래밍언어(Programming Language)

이 과정은 프로그래밍 언어의 이론, 설계 및 구현에 대한 소개입니다.

This course is an introduction to the theory, design, and implementation of programming languages.

•HAFX0023 빅데이터시각화(Data Visualization)

데이터 시각화 방식에 대한 이론적 학습과 Tableau 프로그램을 이용하여 실습을 진행한다.

Students will understand and learn about theoretical learning of how to visualize data and practicing using Tableau programs.

•HAFX0024 데이터베이스개론(Introduction to Database)

데이터를 저장 및 처리하는 데이터베이스에 대한 운용 및 관리 방식을 학습한다.

Students will understand and learn about operation and management method for the database that stores and processes data.

•HAFX0025 신기술도입론(Theory of Introduction of new technology)

창업국가인 이스라엘의 신기술 스타트업의 사례를 통해 신기술 사업화에 대해 이해한다.

또한기술이전사업을 통한 신기술 도입의 가능성에 대해 학습한다.

Israel is the Startup Nation. This course makes the students understand the commercialization of new technology through startups in Israel. We also learn about the introduction possibility of new technologies through technology transfer business.

•HAFX0026 비즈니스SW활용(Business Software Practice)

습득하고 이를 활용하여 다양한 산업 분야에서 데이터를 바탕으로 비즈니스 문제를 해결하는 실무적 역량을 기른다.

Students learn how to use major software (excel, etc.) used in the business field and use them to develop practical competency in solving business problems based on data in various industries.

•HAFX0027 유무선네트워크보안(Wired and Wireless network Security)

컴퓨터 네트워킹의 유선 및 무선 네트워크에 해당하는 프로토콜의 기본 구조와 기능을 학습한다.

This course in Computer Networking introduces you to the basic structure and features of both wired and wireless networks and their protocols

•HAFX0028 **블록체인기술(Blockchain Technology)**

블록체인과 블록체인 기술의 기초에 관해 학습한다.

This course will be on the fundamentals of Blockchain and Blockchain Technology.

•HAFI0040 **핀테크와 의사결정론(Introductory Microeconomics for FinTech)**

핀테크전공의 기초 이론으로서 본 과정은 개별 소비자와 기업의 미시적인 행위 및 시장 메커니즘의 역할에 대해 논의한다. 학생들은 개별 주체의 의사결정과 더불어 이것이 종합되어 희소한 자원의 배분에 미치는 영향에 대해 공부한다.

As a basic course of FinTech, this class focuses on analysis of the economic behavior of individual consumers and firms, and then discusses the role of market system. Students will learn individual decision making and its collective effect on the allocation of a society's scarce resources.

•HAFX0029 **XAI개론 (Introduction of XAI)**

설명가능한 인공지능의 작동 방식과 데이터 사이언스 프로젝트 및 비즈니스에 대한 영향을 학습하고 이해한다.

Learn how explainable artificial intelligence (XAI) works and how it will impact data science-related projects and businesses.

•HAFX0030 **차세대컴퓨팅(The Next-Generation Computing)**

클라우드 컴퓨팅을 포함한 차세대 컴퓨팅의 개념부터 모델, 기술 아키텍처에 이르기까지 차세대 컴퓨팅의 전반적인 내용과 다양한 응용사례에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about the overall contents of TheNext-GenerationComputing including Cloud Computing and various application cases from the concept of cloud computing to the model and technology architecture.

•HAFX0034 **핀테크및관련법에대한이해(Understanding Fintech Law and Policy)**

데이터 경제 시대를 맞아 금융과 기술이 결합된 핀테크 산업의 발전을 도모하기 위해 관련 법령이 제정되거나 개정되었다. 이 교과목에서는 핀테크 법과 정책의 주요 내용에 대해 학습한다.

In the era of the data economy, related laws have been enacted or revised to promote the development of the Fintech industry, which combines finance and technology. In this course, students will learn about the main contents of fintech laws and policies.

•HAFI0041 **금융과데이터(Theory of Finance: Principles and Practice)**

자산과 부채의 구조, 금융과 경제성장간 관계, 금리의 결정방법 등 금융의 기초이론에 대해 이해하고, 단기금융시장(money market), 자본시장(capital market), 채권.외환.스왑시장의 작동원리, 상업은행, 투자은행, 비은행 금융중개(Non-bank Financial Intermediation) 등 다양한 금융기관의 기능에 대해서도 배운다.

Students can understand basic theories of finance, such as the structure of assets and liabilities, the relationship between finance and economic growth, and how to determine interest rates. Students will also learn about the operations of money market, capital market, bond & foreign exchange and swap markets, together with the functions of various financial institutions such as commercial banking, investment banking, and non-bank financial intermediation.

•HAFI0042 행동재무학(Behavioral Finance)

개인과 기업이 재무적 의사결정에 대해 학습하고 이들 의사결정이 전통적인 경제 및 재무이론이 예측한 것으로 부터 어떻게 달라질 수 있는지를 배운다. 이와 같은 과정에서 재무의사결정에서 발생하는 편향과 금융시장에 미치는 영향에 대해 배운다.

This course describes how individuals and firms make financial decisions and how those decisions might deviate from those predicted by traditional financial or economics theory. Students explore the existence of psychological biases in financial decision making, and examine the impacts of these biases in financial markets and other financial settings.

•HAFX0031 머신러닝(Introduction to Machine Learning)

머신러닝은 회귀, 분류, 혼합 모델, 신경망, 딥 러닝, 앙상블 방법 및 강화 학습에 대한 주제를 학습한다.

he class will briefly cover topics in regression, classification, mixture models, neural networks, deep learning, ensemble methods and reinforcement learning.

•HAFI0033 핀테크캡스톤디자인(Capstone Design I)

본 과목은 핀테크전공의 캡스톤디자인 과목으로서 학생들로 하여금 IT와 금융 전문가로서의 역량을 배양 할 수 있는 실무적 지식을 학습하고 이를 연습할 수 있는 기회를 제공한다. 본 과목을 통해 학생들은 실제 문제를 제시하고 이를 해결할 수 있는 프로젝트를 수행한다

In the capstone design course of FinTech, students are required to design and participate in a group project by which students can experience a practical knowledge of IT and Finance. Students will learn how to define a research question and how to solve it in modern financial technology field.

•HAFI0043 레그테크(RegTech (FinTech Security and Regulation))

핀테크 보안 및 규제인 레그테크를 이해하고 금융 측면에서 변화에 대응하고 분석하는 능력을 학습한다

This course “FinTech Security and Regulation (RegTech)” help you to understand RegTech and to become more confident and persuasive in your ability to analyze and make recommendations to executives within the finance industry regarding how to react to these changes.

•HAFX0032 데이터보안(Data Security)

빅데이터 환경에서의 보안관련 이슈를 이해하고 이를 해결하기 위한 이론적 학습을 수행한다.

Students will understand and learn about issues related to security in big data environment and conduct theoretical learning to solve them.

•HAFI0035 핀테크캡스톤디자인III(Capstone Design I)

본 과목은 핀테크전공의 캡스톤디자인 과목으로서 학생들로 하여금 IT와 금융 전문가로서의 역량을 배양 할 수 있는 실무적 지식을 학습하고 이를 연습할 수 있는 기회를 제공한다. 본 과목을 통해 학생들은 실제 문제를 제시하고 이를 해결할 수 있는 프로젝트를 수행한다

In the capstone design course of FinTech, students are required to design and participate in a group

project by which students can experience a practical knowledge of IT and Finance. Students will learn how to define a research question and how to solve it in modern financial technology field.

•HAFX0033 데이터와법제도(Data and Legal System)

데이터 처리 및 분석 등 데이터 활용, 개인정보 보호 등과 관련한 국내외 법 및 제도에 대해서 학습한다.

Students will learn about domestic and foreign laws and systems related to data processing and analysis, data utilization, and privacy protection.

빅데이터융합전공

전공 소개

21세기는 4차 산업혁명의 토대가 되는 빅데이터의 시대라고 할 정도로 일상적으로 빅데이터 전문가에 대한 수요가 증가하고 있다. 특히, 빅데이터에 대한 분석뿐 아니라 기업의 빅데이터를 통한 의사결정에 도움이 될 수 있는 인재는 수요보다 공급이 턱없이 부족한 실정이다. 이러한 환경에서 교육목표를 달성하기 위하여 빅데이터융합전공에서는 빅데이터 분석을 다루는 기본적인 지식 습득 및 이를 의사결정에 응용하는 능력 배양에 중점을 둔 교육과정을 제공한다. 이를 위해 경영학, 통계학, 컴퓨터공학 등에서 사용되는 기본 지식에 대해 학습하고, 기업 전문가와의 프로젝트 교육을 통해 이론과 실무가 조화된 인재를 육성할 예정이다. 따라서 본 전공을 충실히 이수한 학생은 졸업 후 데이터와 관련된 다양한 실무 분야에 진출할 수 있고, 충분한 경험을 쌓은 후에 빅데이터 분석 능력을 갖춘 융합경영 전문가로 활동할 수 있다.

교육목표

빅데이터융합전공은 빅데이터 분석기술을 이용하여 데이터에서 인사이트를 얻을 수 있는 ICT 융합인력 양성을 목표로 한다. 이를 위한 실행 목표는 다음과 같다.

- 빅데이터 분석 및 처리능력 향상을 위한 이론교육과 실기교육 실시
- 빅데이터 분석기술과 비즈니스 마인드 함양을 위한 융합교육 실시
- 빅데이터 분석을 바탕으로 효과적인 의사결정을 할 수 있는 능력 개발

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------------|--|----------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0015 | 빅데이터의이해와적용 | Understanding Big Data | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0019 | 스마트팩토리에대한이해 | Understanding Smart Factory | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0016 | 핀테크입문 | Introduction to FinTech | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0017 | 전자상거래보안입문 | E-Commerce Security | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0018 | 서비스이론과플랫폼기업연구 | Theory of Service and Platform Enterprise Research | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0020 | 통계학개론 | Introduction to Statistics | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0021 | 정보보호이론 | Information Security Theory | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0022 | 프로그래밍언어 | Programming Language | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0023 | 빅데이터시각화 | Data Visualization | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 7.0 | 5.0 |
| 10 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABN0029 | 빅데이터분석개론 | Introduction to Big Data Analysis | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0024 | 데이터베이스개론 | Introduction to Database | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------|--|----------|------|----------------|----------|----------|
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0025 | 신기술도입론 | Theory of Introduction of new technology | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0026 | 비즈니스SW활용 | Business Software Practice | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0027 | 유무선네트워크보안 | Wired and Wireless network Security | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0028 | 블록체인기술 | Blockchain Technology | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 4.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABN0005 | 빅데이터응용실습1 | Big data application practice1 | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0029 | XAI개론 | Introduction of XAI | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0030 | 차세대컴퓨팅 | TheNext-Generation Computing | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0034 | 핀테크및관련법에대한이해 | Understanding Fintech Law and Policy | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 8.0 | 4.0 |
| 20 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABN0006 | 빅데이터응용실습2 | Big data application practice2 | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABN0021 | 바이오헬스케어입문 | Introduction to bio-healthcare | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFX0031 | 머신러닝 | Introduction to Machine Learning | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 23 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABN0011 | 빅데이터캡스톤디자인 | Big Data Capstone Design | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFX0032 | 데이터보안 | Data Security | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 4.0 | 2.0 |
| 25 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABN0012 | 빅데이터현장실습 | Big Data Internship | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 26 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFX0033 | 데이터와법제도 | Data and Legal System | 빅데이터융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 3.0 | 3.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 78.0 | | 56.0 | 22.0 |

교과목해설

HAFX0015 빅데이터의이해와적용(Understanding Big Data)

빅데이터 분석과 관련된 이론, 분석방법 및 기반 기술을 학습하고, 응용분야에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about theories, analysis methods, and basic technologies related to big data.

HAFX0019 스마트팩토리에대한이해 (Undertstanding Smart Factory)

스마트 팩토리의 개념과 이를 구성하는 운영 및 적용기술에 대해 학습한다.

한국형온라인공개강좌(K-MOOC)선정과목.

Students could learn about the concept of smart factory, the operation and application technology that constitutes it. This course is K-MOOC subject.

HAFX0016 핀테크입문(Introduction to FinTech)

본 과정에서 학생들은 핀테크의 개념, 발전배경, 핀테크 기술, 핀테크 시장, 금융소비자에게 제공되는 핀테크 서비스의 내용 등에 대하여 학습한다.

In this course, students learn about the concept of fintech, the background of development, fintech technologies, fintech markets, and fintech services provided to financial consumers.

HAFX0017 전자상거래보안입문(E-Commerce Security)

이 과정은 보안적 관점에서 전자 상거래의 원칙에 중점을두고 비즈니스 및 기술 주제, 비즈니스 모델, 가상 가치 사슬, 사회 혁신 및 마케팅 전략에 대한 개요를 학습한다.

This course focuses on principles of e-commerce from a security perspective, providing an overview of business and technology topics, business models, virtual value chains and social innovation and marketing strategies

HAFX0018 서비스이론과플랫폼기업연구(Theory of Service and Platform Enterprise Research)

모든 산업이 서비스화되는 환경에서 서비스이론에 대한 학습과 플랫폼 기업을 연구를 통해 서비스운영에 대해 이해한다.

This course let students know the theory of service first. In conjunction with this, students become to understand the platform business through its enterprise research

HAFX0020 통계학개론(Introduction to Statistics)

이 과정에서 학생들은 통계학의 기본개념들에 대해 공부하고, 빅데이터에 대한 정의 및 응용분야, 빅데이터의 통계학적 특징들, 빅데이터 분석에 유용하게 사용되는 통계적 방법론들에 대해서 학습한다.

In this course, students study basic concepts of statistics, the definition and application of big data, statistical characteristics of big data, and statistical methodologies useful for big data analysis.

HAFX0021 정보보호이론(Information Security Theory)

정보보호 이론은 정보보안을 소개하고 암호화/네트워크 보안/운영체제 및 프로그래밍 언어 보안/웹보안에 대한 소개와 다양한 주제를 학습한다.

This course provides an introduction to information security. We will cover various topics, including a brief introduction to cryptography, network security, operating systems and programming language security, and web security. We will also learn about security as a process.

HAFX0022 프로그래밍언어(Programming Language)

이 과정은 프로그래밍 언어의 이론, 설계 및 구현에 대한 소개입니다.

This course is an introduction to the theory, design, and implementation of programming languages.

HAFX0023 빅데이터시각화(Data Visualization)

데이터 시각화 방식에 대한 이론적 학습과 Tableau 프로그램을 이용하여 실습을 진행한다.

Students will understand and learn about theoretical learning of how to visualize data and practicing using Tableau programs.

HABN0029 빅데이터분석개론(Introduction to Big Data Analysis)

R 프로그램을 이용하여 데이터 수집, 가공, 분석 및 시각화하는 다양한 방법을 학습한다.

Students will understand and learn about various ways of collecting, processing, analyzing and visualizing data using R programs.

HAFX0024 데이터베이스개론(Introduction to Database)

데이터를 저장 및 처리하는 데이터베이스에 대한 운용 및 관리 방식을 학습한다.

Students will understand and learn about operation and management method for the database that stores and processes data.

HAFX0025 신기술도입론(Theory of Introduction of new technology)

창업국가인 이스라엘의 신기술 스타트업의 사례를 통해 신기술 사업화에 대해 이해한다.

또한기술이전사업을 통한 신기술 도입의 가능성에 대해 학습한다.

Israel is the Startup Nation. This course make the studetns understand the commercialization of new technology through startups in Israel. We also learn about the introduction possibility of new technologies through technology transfer business.

HAFX0026 비즈니스SW활용(Business Software Practice)

습득하고 이를 활용하여 다양한 산업 분야에서 데이터를 바탕으로 비즈니스 문제를 해결하는 실무적 역량을 기른다.

Students learn how to use major software (excel, etc.) used in the business field and use them to develop practical competency in solving business problems based on data in various industries.

HAFX0027 유무선네트워크보안(Wired and Wireless network Security)

컴퓨터 네트워킹의 유선 및 무선 네트워크에 해당하는 프로토콜의 기본 구조와 기능을 학습한다.

This course in Computer Networking introduces you to the basic structure and features of both wired and wireless networks and their protocols

HAFX0028 블록체인기술(Blockchain Technology)

블록체인과 블록체인 기술의 기초에 관해 학습한다.

This course will be on the fundamentals of Blockchain and Blockchain Technology.

HABN0005 빅데이터응용실습1(Big data application practice1)

R과 Python을 사용하여 텍스트 데이터를 수집하는 방법, 키워드 분석 기법, 감성 분석, 토픽 분석, 텍스트 분석 기법 등에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about text data collection method, keyword analysis technique, sentiment analysis, topic analysis, text analysis technique using R and Python.

HAFX0029 XAI개론(Introduction of XAI)

설명가능한 인공지능의 작동 방식과 데이터 사이언스 프로젝트 및 비즈니스에 대한 영향을 학습하고 이해한다.

Learn how explainable artificial intelligence (XAI) works and how it will impact data science-related projects and businesses.

HAFX0030 차세대컴퓨팅(TheNext-GenerationComputing)

클라우드 컴퓨팅을 포함한 차세대 컴퓨팅의 개념부터 모델, 기술 아키텍처에 이르기까지 차세대 컴퓨팅의 전반적인 내용과 다양한 응용사례에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about the overall contents of TheNext-GenerationComputing including

Cloud Computing and various application cases from the concept of cloud computing to the model and technology architecture.

HAFX0034 핀테크및관련법에대한이해(Understanding Fintech Law and Policy)

데이터 경제 시대를 맞아 금융과 기술이 결합된 핀테크 산업의 발전을 도모하기 위해 관련 법령이 제정되거나 개정되었다. 이 교과목에서는 핀테크 법과 정책의 주요 내용에 대해 학습한다.

In the era of the data economy, related laws have been enacted or revised to promote the development of the Fintech industry, which combines finance and technology. In this course, students will learn about the main contents of fintech laws and policies.

HABN0006 빅데이터응용실습2(Big data application practice2)

머신러닝과 딥러닝을 포함한 빅데이터 분석에 대해 R과 파이썬을 통해 실습한다.

Students will practice big data analytics including machine learning and deep learning through R and Python.

HABN0021 바이오헬스케어입문(Introduction to bio-healthcare)

본 강좌에서 학생들은 바이오 헬스케어 산업의 개요와 특성에 대해 이해하고 학습한다.

In this course, students will understand and learn about the outline and characteristics of the bio-health care industry.

HAFX0031 머신러닝(Introduction to Machine Learning)

머신러닝은 회귀, 분류, 혼합 모델, 신경망, 딥 러닝, 앙상블 방법 및 강화 학습에 대한 주제를 학습한다.

The class will briefly cover topics in regression, classification, mixture models, neural networks, deep learning, ensemble methods and reinforcement learning.

HABN0011 빅데이터캡스톤디자인(Big Data Capstone Design)

전공수업에서 배운 참신한 이론적 지식을 바탕으로 사회에서 요구하는 제품 혹은 문제해결방안을 새로운 시각에서 만들어내는 과정이다.

Students will create a product or problem solving method required by society from a new perspective based on the knowledge learned in the Big Data class.

HAFX0032 데이터보안(Data Security)

빅데이터 환경에서의 보안관련 이슈를 이해하고 이를 해결하기 위한 이론적 학습을 수행한다.

Students will understand and learn about issues related to security in big data environment and conduct theoretical learning to solve them.

HABN0012 빅데이터현장실습(Big Data Internship)

학교에서 배운 이론 및 실습에 관련된 지식이 실무에서 어떻게 사용되는지를 습득하여 졸업후에 산업사회에 대한 적응력을 키운다.

Students will learn how the knowledge related to Big Data is used in practice, and develop their adaptability to industrial society after graduation.

HAFX0033 데이터와법제도(Data and Legal System)

데이터 처리 및 분석 등 데이터 활용, 개인정보 보호 등과 관련한 국내외 법 및 제도에 대해서 학습한다.

Students will learn about domestic and foreign laws and systems related to data processing and analysis, data utilization, and privacy protection.

스마트생산전공

전공 소개

4차 산업혁명의 근간인 인더스트리 4.0에 의해 시작된 스마트팩토리는 4차 산업혁명 기술들이 총체적으로 구현되는 실험장이다. 스마트팩토리는 제조업의 혁신을 넘어 전 세계에 차세대 일자리를 제공할 수 있는 중요한 분야가 되고 있다. 대한민국 제조업은 인건비 상승으로 경쟁력이 떨어지는 현실에서 새로운 발전을 도모해야 하는 시기이다. 스마트생산 전공은 제조업 혁신을 넘어 4차 산업혁명 시대를 이끌어 나갈 수 있는 핵심 인력 양성을 목표로 신설된 학과이다.

교육목표

스마트생산 전공은 3D 프린팅 기술을 기반으로 스마트생산 융합 인재 양성을 목표로 한다. 실행 목표는 다음과 같다.

- 3D 프린팅 전문가 양성을 위한 이론과 실습 교육
- 스마트생산 전문가 양성을 위해 ICT 교육과 스마트팩토리 현장실습 교육
- 공정자동화 전문가 양성을 위해 공정자동화 및 신기술 습득을 통한 캡스톤 디자인 교육

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------------|--|---------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0015 | 빅데이터의이해와적용 | Understanding Big Data | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0019 | 스마트팩토리에대한이해 | Understanding Smart Factory | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0016 | 핀테크입문 | Introduction to FinTech | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0017 | 전자상거래보안입문 | E-Commerce Security | 스마트생산전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0018 | 서비스이론과플랫폼기업연구 | Theory of Service and Platform Enterprise Research | 스마트생산전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0020 | 통계학개론 | Introduction to Statistics | 스마트생산전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0021 | 정보보호이론 | Information Security Theory | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0023 | 빅데이터시각화 | Data Visualization | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 9 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0024 | 데이터베이스개론 | Introduction to Database | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0025 | 신기술도입론 | Theory of Introduction of new technology | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0026 | 비즈니스SW활용 | Business Software Practice | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFX0028 | 블록체인기술 | Blockchain Technology | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HASM0002 | 3D프린팅기술론 | 3D Printing Technology Theory | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 11.0 | 4.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 14 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0029 | XAI개론 | Introduction of XAI | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFX0030 | 차세대컴퓨팅 | TheNext-GenerationC omputing | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 16 | 3 | 1학기 | 1전심 | HASM0030 | 스마트팩토리운영전략 | Smart Factory Operational Strategy | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HASM0031 | 기업성장전략 | Growth Strategy for Enterprise | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 10.0 | 2.0 |
| 18 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFX0031 | 머신러닝 | Introduction to Machine Learning | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 2학기 | 1전심 | HASM0032 | 3D소프트웨어이해와실습 | Understanding and Practice of 3D Software | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 4.0 | 2.0 |
| 20 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFX0032 | 데이터보안 | Data Security | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 4 | 1학기 | 1전심 | HASM0020 | 3D프린팅현장실습 | 3D Printing field practice | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 22 | 4 | 1학기 | 1전심 | HASM0025 | 스마트팩토리현장실습 | Smart Factory field practice | 스마트생산전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 4 | 1학기 | 1전심 | HASM0026 | 신기술캡스톤디자인 | New Technology Capstone Design | 스마트생산전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 24 | 4 | 1학기 | 1전심 | HASM0027 | 3D프린팅캡스톤디자인 | 3D Printing Capstone Design | 스마트생산전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 5.0 | 10.0 |
| 25 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFX0033 | 데이터와법제도 | Data and Legal System | 스마트생산전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 75.0 | | 52.0 | 23.0 |

교과목해설

HAFX0015 빅데이터의이해와적용(Understanding Big Data)

빅데이터 분석과 관련된 이론, 분석방법 및 기반 기술을 학습하고, 응용분야에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about theories, analysis methods, and basic technologies related to big data.

HAFX0019 스마트팩토리에대한이해(Understanding Smart Factory)

스마트 팩토리의 개념과 이를 구성하는 운영 및 적용기술에 대해 학습한다.

한국형온라인공개강좌(K-MOOC)선정과목.

Students could learn about the concept of smart factory, the operation and application technology that constitutes it. This course is K-MOOC subject.

HAFX0016 핀테크입문(Introduction to FinTech)

본 과정에서 학생들은 핀테크의 개념, 발전배경, 핀테크 기술, 핀테크 시장, 금융소비자에게 제공되는 핀테크 서비스의 내용 등에 대하여 학습한다.

In this course, students learn about the concept of fintech, the background of development, fintech technologies, fintech markets, and fintech services provided to financial consumers.

HAFX0017 전자상거래보안입문(E-Commerce Security)

이 과정은 보안적 관점에서 전자 상거래의 원칙에 중점을두고 비즈니스 및 기술 주제, 비즈니스 모델, 가상 가치 사슬, 사회 혁신 및 마케팅 전략에 대한 개요를 학습한다.

This course focuses on principles of e-commerce from a security perspective, providing an overview of

business and technology topics, business models, virtual value chains and social innovation and marketing strategies

HAFX0018 서비스이론과플랫폼기업연구(Theory of Service and Platform Enterprise Research)

모든 산업이 서비스화되는 환경에서 서비스이론에 대한 학습과 플랫폼 기업을 연구를 통해 서비스운영에 대해 이해한다.

This course let students know the theory of service first. In conjunction with this, students become to understand the platform business through its enterprise research

HAFX0020 통계학개론(Introduction to Statistics)

이 과정에서 학생들은 통계학의 기본개념들에 대해 공부하고, 빅데이터에 대한 정의 및 응용분야, 빅데이터의 통계학적 특징들, 빅데이터 분석에 유용하게 사용되는 통계적 방법론들에 대해서 학습한다.

In this course, students study basic concepts of statistics, the definition and application of big data, statistical characteristics of big data, and statistical methodologies useful for big data analysis.

HAFX0021 정보보호이론(Information Security Theory)

정보보호 이론은 정보보안을 소개하고 암호화/네트워크 보안/운영체제 및 프로그래밍 언어 보안/웹보안에 대한 소개와 다양한 주제를 학습한다.

This course provides an introduction to information security. We will cover various topics, including a brief introduction to cryptography, network security, operating systems and programming language security, and web security. We will also learn about security as a process.

HAFX0023 빅데이터시각화(Data Visualization)

데이터 시각화 방식에 대한 이론적 학습과 Tableau 프로그램을 이용하여 실습을 진행한다.

Students will understand and learn about theoretical learning of how to visualize data and practicing using Tableau programs.

HAFX0024 데이터베이스개론(Introduction to Database)

데이터를 저장 및 처리하는 데이터베이스에 대한 운용 및 관리 방식을 학습한다.

Students will understand and learn about operation and management method for the database that stores and processes data.

HAFX0025 신기술도입론(Theory of Introduction of new technology)

창업국가인 이스라엘의 신기술 스타트업의 사례를 통해 신기술 사업화에 대해 이해한다.

또한기술이전사업을 통한 신기술도입의 가능성에 대해 학습한다.

Israel is the Startup Nation. This course make the students understand the commercialization of new technology through startups in Israel. We also learn about the introduction possibility of new technologies through technology transfer business.

HAFX0026 비즈니스SW활용(Business Software Practice)

습득하고 이를 활용하여 다양한 산업 분야에서 데이터를 바탕으로 비즈니스 문제를 해결하는 실무적 역량을 기른다.

Students learn how to use major software (excel, etc.) used in the business field and use them to

develop practical competency in solving business problems based on data in various industries.

HAFX0028 블록체인기술(Blockchain Technology)

블록체인과 블록체인 기술의 기초에 관해 학습한다.

This course will be on the fundamentals of Blockchain and Blockchain Technology.

HASM0002 3D프린팅기술론(3D Printing Technology Theory)

스마트 생산의 최종 지향점인 3D 프린팅에 대해 이해한다.

3D프린팅의 다양한 기술, 적용범위와 발전 방향에 대해 학습한다.

Students understand 3D Printing which is understood as the ultimate goal of smart production. This course let the students learn about various technologies of 3D printing, application scope and development direction

HAFX0029 XAI개론(Introduction of XAI)

설명가능한 인공지능의 작동 방식과 데이터 사이언스 프로젝트 및 비즈니스에 대한 영향을 학습하고 이해한다.

Learn how explainable artificial intelligence (XAI) works and how it will impact data science-related projects and businesses.

HAFX0030 차세대컴퓨팅(TheNext-GenerationComputing)

클라우드 컴퓨팅을 포함한 차세대 컴퓨팅의 개념부터 모델, 기술 아키텍처에 이르기까지 차세대 컴퓨팅의 전반적인 내용과 다양한 응용 사례에 대해 학습한다.

Students will understand and learn about the overall contents of TheNext-GenerationComputing including Cloud Computing and various application cases from the concept of cloud computing to the model and technology architecture.

HASM0030 스마트팩토리운영전략(Smart Factory Operational Strategy)

새로운 ICT에 의해 점점 진화하는 스마트팩토리 운영 전략을 학습한다.

이를 위해 RPA, Digital Twin, Metaverse 등의 새로운 기술과 이에 대한 적용 사례를 학습한다.

Manufacturing become smarter than before by new technologies. This course objective is to learn about new smart factory operational strategy by introducing new technologies - RPA/ Digital Twin/ Metaverse so on.

HASM0031 기업성장전략(Growth Strategy for Enterprise)

기존 산업에서 기업 성장의 바탕이 되었던 전통전략과 함께 새로운 비즈니스 환경에서 고려해야 하는 기업의 성장전략을 학습하여 기업환경을 이해한다.

According to dynamic business situation, we should think about enterprises's sustainable growth strategy. This course teaches about traditional and new growth strategy for enterprise in the light of 4th revolution era.

HAFX0031 머신러닝(Introduction to Machine Learning)

머신러닝은 회귀, 분류, 혼합 모델, 신경망, 딥 러닝, 앙상블 방법 및 강화 학습에 대한 주제를 학습한다.

The class will briefly cover topics in regression, classification, mixture models, neural networks, deep learning, ensemble methods and reinforcement learning.

HASM0032 3D소프트웨어이해와실습(Understanding and Practice of 3D Software)

3D 프린팅의 STL 파일 제작의 기본이 되는 CAD/CAM에 관한 이론과 실습을 통해 3D프린팅어플리케이션제작의기본기술을학습한다.

Understanding CAD/ CAM is the basis of 3D printing's STL file creation process. Through the theory and practice of CAD/CAM, students could learn the underlying technology of 3D printing application production.

HAFX0032 데이터보안(Data Security)

빅데이터 환경에서의 보안관련 이슈를 이해하고 이를 해결하기 위한 이론적 학습을 수행한다.

Students will understand and learn about issues related to security in big data environment and conduct theoretical learning to solve them.

HASM0020 3D프린팅현장실습(3D Printing field practice)

3D Printing Vendor와 고객사 현장 실습을 통해 3D Printing 사용 사례를 경험한다. 이를 통해 현장 감각을 갖고 있는 준비된 취업 예비자가 된다.

Students experience 3D printing use cases through 3D printing Vendor and their customers site practice. They become a prepared job seeker with a sense of field.

HASM0025 스마트팩토리현장실습(Smart Factory field practice)

스마트팩토리를 구축한 기업의 현장실습을 통해 스마트 생산 분야에 준비된 취업 예비자가 된다.

Through on-the-job training of companies that have established smart factories, students could become job seekers who are prepared for smart production field.

HASM0026 신기술캡스톤디자인(New Technology Capstone Design)

신기술 도입론을 통해 획득한 지식과 아이디어를 바탕으로 캡스톤 디자인 산출물을 배출한다.

Students would make Capston Design Output based on the knowledge and ideas acquired through the introduction of new technology lecture

HASM0027 3D프린팅캡스톤디자인(3D Printing Capstone Design)

3D 프린팅을 바탕으로 제조업에 적용할 수 있는 캡스톤 디자인 산출물을 배출한다.

Students would make Capston Design Output that can be applied to manufacturing based on 3D printing lectures

HAFX0033 데이터와법제도(Data and Legal System)

데이터 처리 및 분석 등 데이터 활용, 개인정보 보호 등과 관련한 국내외 법 및 제도에 대해서 학습한다.

Students will learn about domestic and foreign laws and systems related to data processing and analysis, data utilization, and privacy protection.

SW융합학부

학부소개

SW융합학부는 컴퓨터과학전공, 전기공학전공, 지능IOT융합전공, 게임전공, 애니메이션전공, 한일문화콘텐츠전공으로 구성되어 있으며, 새로운 산업 형태와 다양한 기술 발전의 핵심인 소프트웨어 능력을 기반으로 다양한 학문 분야와의 융합을 통해 4차 산업혁명 시대에 적합한 창의적인 인재 양성을 목표로 하고 있다. 이를 위해 소프트웨어 핵심기술을 익히고 활용하는 인재 양성과 더불어 소프트웨어 능력을 기반으로 새로운 전문영역을 개척할 수 있는 교육 환경을 만들고자 노력을 다하고 있다.

컴퓨터과학전공은 최고 수준의 소프트웨어 개발 능력을 갖추고 기업과 사회의 문제를 해결할 수 있는 소프트웨어 핵심 인재를 양성하고 있다.

전기공학전공은 ‘미래 에너지 신산업 분야를 선도할 기술융합형 공학인재 발전소’라는 학과의 교육비전 아래 에너지 분석 및 전력계통 해석 전문가, 미래 에너지환경 리더 그리고 기술 융합형/현장맞춤형 공학 인재를 양성하고 있다.

지능IOT융합전공은 오늘날 지능정보공학 분야의 핵심 기반학문으로서 하드웨어와 소프트웨어를 아우를 수 있는 융합적 인재를 양성하고 있다.

게임전공은 소프트웨어 개발 능력 및 게임을 기획하고 상용화할 수 있는 인력을 양성하고 있다.

애니메이션전공은 소프트웨어 개발 및 활용 능력과 예술 분야가 융합되어 창의적인 영역을 개척할 수 있는 인재를 양성하고 있다.

한일문화콘텐츠전공은 전통적인 인문사회과학 분야에 소프트웨어 개발 및 활용 능력이 융합되어 새로운 글로벌 전문영역을 창조할 수 있는 인재를 양성하고 있다.

컴퓨터과학전공

교육목표

컴퓨터과학과는 컴퓨터·정보(공)학교육인증에 참여하는 심화 프로그램을 설치하여 운영하고 있다.

심화 컴퓨터과학프로그램은 국제적 공학교육인증(KCC2015) 프로그램을 통해 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력 양성을 목표로, 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

- ▶ 심화 컴퓨터과학프로그램은 국제적 공학교육인증 프로그램을 통해 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력을 양성한다.
- ▶ 일반 컴퓨터과학프로그램은 컴퓨터과학 분야의 학문적 기술을 창의적으로 연구하고 산업적 기술을 주도적으로 개발할 수 있는 우수 인력을 양성한다.

두 개 프로그램은 모두 다음의 사항을 구체적으로 실천한다.

1. 폭넓은 교양, 기초과학지식 및 전공기본지식의 학습을 통하여 의사소통 능력과 윤리의식의 기본소양을 갖춘 전인적 인재를 양성한다.
2. 컴퓨터과학 분야의 최신 기술에 대한 지속적인 분석 및 이해를 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖춘 창의적 인재를 양성한다.
3. 컴퓨터과학 분야의 도구사용, 자료 분석, 설계 구현 등 프로젝트 능력을 갖춘 실무형 인재를 양성한다.
4. 컴퓨터과학 분야의 국제적 동향에 능통하고 미래 산업을 선도할 리더십을 갖춘 글로벌 인재를 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------|------------------------------------|---------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | Python programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAEA9237 | 컴퓨터수학 | Computer Mathematics | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAEA0032 | 선형대수학1 | Linear Algebra1 | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFL0012 | C프로그래밍1 | C programming 1 | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFL7001 | 공학설계입문 | Introduction to Engineering Design | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 5.0 | 4.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEA0001 | 이산수학 | Discrete Mathematics | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEA0027 | 논리회로 | Logic Circuits | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEA9236 | 선형대수학2 | Linear Algebra2 | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEA9241 | 자료구조 | Data Structures | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFL0002 | C프로그래밍2 | C programming 2 | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 11.0 | 4.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEA0002 | 컴퓨터구조 | Computer Architecture | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------|--------------------------------------|---------|-------|----------------|----------|----------|
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEA0003 | 시스템소프트웨어 | System Softwares | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEA0010 | 알고리즘 | Algorithm | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEA9226 | 통계적분석 | Statistical Analysis | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEA9227 | 정보보호 | Information Security | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEZ0002 | 객체지향프로그래밍 | Object Oriented Programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEZ0004 | 데이터베이스 | Database | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 21.0 | | 15.0 | 6.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAEA0004 | 컴퓨터네트워크 | Computer Networks | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEA0005 | 디지털신호처리 | Computer Graphics | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAEA0008 | 소프트웨어공학 | Software Engineering | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEA0012 | 데이터모델링과마이닝 | Data Modeling and Mining | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAEA0017 | 인공지능 | Artificial Intelligence | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAEZ0003 | 운영체제 | Operating Systems | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 10.0 | 8.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAEA0011 | 프로그래밍언어론 | Theory of Programming Languages | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEA0013 | 사용자인터페이스 | Human Computer Interaction | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAEA0014 | 유닉스프로그래밍 | UNIX Programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEA9002 | 데이터통신 | Data Communication | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEA9213 | 분산시스템 | Distributed System Architecture | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAEA9228 | 고급객체지향프로그래밍 | Advanced Object Oriented Programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEA9239 | GPU프로그래밍 | GPU Programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGH0038 | 암호학 | Cryptography | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 24.0 | | 17.0 | 7.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEA0020 | 캡스톤디자인1 | Capstone Design I | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEA9229 | 빅데이터와딥러닝 | Bigdata | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEA9240 | 클라우드프로그래밍 | Cloud-based Programming | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGH0030 | 네트워크보안 | Network Security | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 6.0 | 6.0 |
| 36 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAEA0015 | 컴파일러 | Compilers | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 37 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAEA0026 | 캡스톤디자인2 | Capstone Design2 | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 38 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAEA9231 | 클라우드플랫폼 | Cloud Platform | 컴퓨터과학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 5.0 | 4.0 |
| 39 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAEA0043 | SW중심대학사업현장실습(컴퓨터과학) | SW Field Training | 컴퓨터과학전공 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 40 | 전체 | 1학기 | 1전선 | HAEA9222 | 현장실습(컴퓨터과학) | Field Training | 컴퓨터과학전공 | 15.0 | Y | 0.0 | 15.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 30.0 | | 0.0 | 30.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 144.0 | | 74.0 | 70.0 |

교과목해설

•HAEA9211 컴퓨터원리기초 (Basic Principles of Computer Science)

본 과목은 컴퓨터 과학을 구성하는 다양한 기초 원리를 소개한다. 본 과목은 컴퓨터 과학을 전공하려는 학생들이 앞으로 배울 여러 기술적인 주제에 대하여 호기심과 흥미를 가질 수 있도록 설계되었다. 본 과목이 다루는 범위는 다음과 같다. 데이터와 수의 표현, 비트 연산, 컴퓨터 구성, 컴퓨터 네트워크, 운영체제, 알고리즘, 프로그래밍 언어, 소프트웨어 공학, 자료구조, 데이터 베이스, 보안, 계산 이론, 및 인공 지능.

This course introduces various basic principles that constitute computer science. The course is designed for the students who plan to study computer science to have curiosity and interests before they learn many technical topics in the coming years. The scope of the course is as follows: data and number representation, operations on bits, computer organization, computer network, operating systems, algorithms, programming languages, software engineering, data structure, data bases, security, theory of computation, and artificial intelligence.

•HAEA9225 파이썬프로그래밍 (Python Programming)

이 과목에서는 파이썬 언어를 통해 프로그래밍에 대한 기초 개념을 학생들이 습득하도록 한다. 강의와 실습을 통해 코딩에 대한 기본 개념을 익힌다.

These courses teach students basic concepts of programming via very easy Python programming language. Students learn basic features of programming through lecture and practice.

•HAFL0005 미적분학 (Calculus)

전공 학문의 이해를 높이기 위한 기초학문으로서 함수에 대한 기본이론은 물론 함수의 극한, 도함수, 미분 및 적분에 대한 풀이방법에 대해 학습한다.

This course provides the fundamentals of engineering mathematics such as limits of continuous functions, their derivatives, differentiation and integration.

•HAEA9212 정수론 (Number Theory)

본 과목은 정수론의 기본 개념들인 소수, 최대공약수, 합동, 원시근, 이차잉여류 등을 학습한다. 또한 학습한 개념들이 RSA, ElGamal 공개키 암호, DSA 등 현재 사용되는 다양한 암호기법을 설계하는데 어떻게 이용되는지 살펴볼 것이다.

The goal of Elementary Number Theory is to understand all the fundamentals of number theory including prime numbers, greatest common divisor, congruences, primitive roots, and quadratic residues. As the mathematical background for modern cryptography, the class will also show how the number theory is applied to construct various cryptographic schemes such as RSA, ElGamal, and DSA in use.

•HAFL0012, FL0002 C프로그래밍 1,2 (C Programming 1,2)

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

These courses teach students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

•HAFL7001 공학설계입문 (Introduction to Engineering Design)

설계의 본질과 공학의 주요 활동을 익히고 공학개념 설계의 절차와 정보획득 절차 및 설계관리 도구에 대하여 학습함으로써 공학도의 최소한의 소양을 갖추고 더 나아가 능력 있는 공학자의 자질을 배양한다.

This course provides the introduction to the engineering design process. The first part of this course embodies the steps required to take an idea from concept to successful design. The second part presents important technical tools that ECE designers often draw upon. The third part focuses on professional skills which include teamwork, project management skills and oral presentations.

•HAEA0001 이산수학 (Discrete Mathematics)

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 배우며, 조합론 및 이산구조, 알고리즘 분석 등 다른 전공과목을 이해하는데 필요한 기초지식을 습득한다.

These courses study the mathematical elements of computer science including propositional logic, predicate logic, sets, functions and relations, combinatorics, mathematical induction, recursion, algorithms, matrices, graphs, trees, and Boolean logic. Students will learn to recognize and express the mathematical ideas graphically, numerically, symbolically, and in writing.

•HAEA0003 시스템 소프트웨어 (System Softwares)

컴퓨터 소프트웨어는 응용 소프트웨어와 컴퓨터 시스템의 작동을 기본적으로 제어하는 시스템 소프트웨어로 나누어진다. 컴퓨터 하드웨어의 제어와 밀접한 관련이 있는 어셈블리 언어를 배우고, 어셈블리 언어를 기계어로 바꾸어주는 어셈블러를 설계 구현한다. 또한 오브젝트 모듈을 하나의 수행가능한 파일로 만드는 링커와 기계어 프로그램을 메모리에 올려주는 로더 등의 시스템 소프트웨어의 기능과 구조를 배움으로서 컴퓨터 시스템의 작동 원리를 보다 심도 있게 이해한다.

Computer software is divided into application S/W and system S/W. This course first studies assembly programming which is closely related to the control of computer hardware. Then it also studies design and implementation of various system softwares such as assembler, linker, and loader in order to provide more profound understanding of computer system principles.

•HAEA0027 논리회로 (Digital Logic)

컴퓨터 하드웨어의 기본을 이루는 부울연산 및 논리 게이트에 대해 학습하고 가산기, 다중화기 등의 조합회로와 레지스터, 카운터 및 메모리 소자 등의 순서회로에 대한 이해를 통해 컴퓨터 하드웨어 설계에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course covers the fundamentals of Boolean algebra, the design of the combinational circuits and the sequential circuits. Students will learn not only the combinational logic such as the adder, the multiplexer and the decoder but also the sequential logic including the register, the counter and the memory unit. Additionally, the objective of this course is to provide the understanding of the computer hardware design.

•HAEA0032 선형대수학 (Linear Algebra)

선형대수학은 우리에게 지식을 체계화시킬 수 있는 논리를 제공해준다. 그러나 이러한 논리적 사고 능력은 단순히 암기해서는 되지 않으며 단계별로 이해해 나가는 연습과정 중에 얻어지게 된다. 이러한 논리적 사고 능력의 배양과 함께 선형대수의 기본 개념들을 탐구하고 적용할 수 있는 능력의 개발이 본 교과목이 목표하는 바이다. 본 과목에서는 이론만을 다루지 않고 그래프 이론, 암호 이론, 마르코프 프로세스, 컴퓨터 그래픽, 피보나치수열, 데이터의 곡선적합 등 선형대수의 응용을 적절하게 다룬다.

Linear Algebra gives logical bases of knowledge systematization. However, such logical bases cannot be obtained by simple memorization but many problem solvings on the basis of the systematic procedure. Acquisition of such logical bases and learning & application for basic concepts of linear algebra are the purpose of this subject. In this subject, only theories not considered but including many kinds of applications such as graph theory, cryptography, Markov process, computer graphics, Pivonacci sequence, and so on.

•HAEA0002 컴퓨터구조 (Computer Architecture)

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리, 캐쉬 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue, instruction sets, pipelining, caches etc.

•HAEA0035 자료구조 (Data Structure)

본 과목에서는 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 설계를 위하여 필수적인 자료의 표현 및 처리 방법을 다룬다. 주된 내용은 자료구조와 알고리즘의 개념을 이해하고 다양한 자료구조인 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등의 개념 및 각각의 자료구조와 관련된 기본 알고리즘을 다룬다.

This course introduces an essential way of representing and processing data for effective computer software design. Main topics cover various data structures such as array, stack, queue, list, tree graph and their representation and related algorithms.

•HAEA9002 데이터통신 (Data Communication)

대표적인 인터넷워킹 기술인 TCP/IP 프로토콜과 웹에 근간이 되는 다양한 프로토콜의 내부 구조와 구현 기술에 대하여 연구하며 공부한다. 또한 소켓 인터페이스를 이용하여 다양한 응용 프로토콜을 설계 구현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course gives a general overview of data communications and networking, the physical layer of the Internet model and the data link layer of the Internet model. In the physical layer of the Internet model, introduced are the telecommunication aspects of the physical layer, transmission media, switching and public networks. Also, this course covers error detection and correction in the data link layer.

•HAEZ0002 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 개념과 다양한 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

This course covers the concepts and the methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics. Based on the previously learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the object oriented design by actual developing the object oriented software system.

•HAEZ0003 운영체제 (Computer Operating Systems)

운영체제는 사용자의 편리한 컴퓨터 사용을 도와주고 컴퓨터 시스템의 자원을 효율적으로 사용하도록 관리하는 중요한 시스템 소프트웨어이다. 관리해야 할 컴퓨터 시스템의 특성, 운영체제의 요건 등과 프로세스, 메모리, 파일 시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현에 대하여 학습한다.

The operating system is an important system software that manages to help the user in a convenient computer

system to efficiently use the resources of the computer. Characteristic of the computer system to manage, as the process requirements of the operating system, memory, file system, and learn about the design and implementation of the principles and output system.

•**HAEA0004 컴퓨터네트워크 (Computer Networks)**

인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP의 트랜스포트 계층 프로토콜, IP 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들에 대한 이해와 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등에 대해 이해한다.

This course provides a modern introduction to the various fields of computer networks. It also provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer.

•**HAEA0008 소프트웨어 공학 (Software Engineering)**

소프트웨어 공학은 소프트웨어 개발을 위한 구조화된 방법을 강의하는 과목이다. 요구사항 분석부터 유지보수까지 연구된 이론들을 살펴보고, 개별로 최신 관련 연구를 통해 현재의 연구 방향을 이해한다. 이러한 이론을 바탕으로 체계적인 방법을 통해 소프트웨어를 개발해 내도록 교육한다.

Software engineering focuses on the systematic production and maintenance of software products, and involves not only the technical aspects of building software systems, but also the collaboration required of programming teams and the alignment of software solutions with organizational strategies. The course covers the nature of software and software projects, software development models, project planning, management, and communication.

•**HAEA0010 알고리즘 (Algorithm)**

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 본 강좌에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대한 여러 알고리즘을 공부하고 각 알고리즘들의 시간적 공간적 측면의 효율을 비교하고 분석하는 기법을 배운다.

Algorithm is a procedure or formula for solving a problem and getting a solution. This course introduces many algorithms for abstract problems such as sorting, tree, graph and analysis methods for the efficiency of time and space.

•**HAEA0014 유닉스 프로그래밍 (UNIX Programming)**

본 과목은 C 언어와 유닉스 시스템 호출 인터페이스를 사용한 프로그래밍 방법을 공부한다. 세부적인 기술 사항은 다음과 같다. 셸(shell), 파일 입출력, 파일 및 디렉토리, 시스템 데이터 파일 및 정보, 프로세스 환경, 프로세스 제어, 소켓(socket), 신호(signal), 쓰레드(thread), 프로세스 간 통신(IPC) 등이다. 또한 이 과목에서는 공학 설계 및 컴퓨터 윤리를 다룬다.

This course introduces system programming with C programming language and Unix system call interface. This course's topics include Unix Shell, File Input and Output, Files and Directories, System data files and informations, Process Environments, Process Control, Socket, Signal, Threads and Interprocess Communications. This course also provides a practice of engineering design and an introduction to ethics of Computing.

•**HAEA0017 인공지능 (Artificial Intelligence)**

인공지능과 관련된 기본 이론과 다양한 응용 방법을 다룬다. 특히 탐색 방법, 다양한 지식 표현 방법, 추론법, LISP와 PROLOG 등의 인공지능 언어 등에 대한 지식을 습득하고 지식 기반 시스템의 원리 및 구성 방법 등을 배운다.

This course covers broad areas in Artificial Intelligence (AI) including various search strategies, knowledge

representation techniques, inference techniques, rule-based expert systems, and machine learning. It also covers some programming languages, such as Jess and PROLOG, for writing typical AI programs.

•HAEZ0004 데이터베이스 (Database)

실세계의 다양한 정보원들을 조직화하여 통합 저장하는 데이터베이스와 이를 중앙 관리하는 데이터베이스 관리 시스템 및 관련 이론과 기술을 배운다. 관계 데이터 모델을 기반으로 하여 관계 대수와 해석, 관계 질의어인 SQL과 QBE, 데이터베이스 설계의 대강, 데이터 종속성과 정규화 이론을 중점적으로 학습하며 데이터 마이닝이나 트랜잭션 처리, 인터넷 데이터베이스 등을 보조적으로 학습하며 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.

A database is an organized collection of data, from various data sources, to be shared by applications and users in a specific organization. This course provides an elementary introduction to database concept, theory and basic practice to organize databases and manage database management systems. Students will learn E-R diagram, relational data model, SQL, current trends, and relevant issues.

•HAEA0005 디지털 신호처리 (Digital Signal Processing)

디지털신호의 기본 개념과 프로그래밍 언어를 통해 디지털 신호 및 영상으로부터 패턴인식을 위해 필요한 특징벡터 추출 방법을 학습한다. 이를 위해 디지털신호의 산술연산, 컨볼루션 연산, 기하학적 처리등의 시간 및 공간 영역에서의 처리기법과 푸리에 변환에 기반한 주파수 영역에서의 처리방법을 학습한다.

This course introduces the basic concept of digital signal and the feature extraction method from the digital signal or image using programming language. Methods in temporal or spatial domain such as arithmetic operation, convolution, geometric processing, and Fourier transform based methods in frequency domain are covered.

•HAEA0011 프로그래밍언어론 (Theory of Programming Languages)

본 과목은 프로그래밍 언어의 기본 이론을 소개한다. 먼저 귀납법(induction), 문맥 자유 문법(context-free grammar), 파싱(parsing) 등의 형식적(formal) 이론을 소개한 후 다양한 언어의 실제적인 의미(semantics)에 대하여 공부한다. 본 과목에서 다루는 자세한 내용은 귀납법, 문맥 자유 문법, 파싱, 식(expression) 중심 언어, 상태(state) 중심 언어, 형(type) 중심 언어, 객체(object) 중심 언어 등의 의미를 포함하고 있다. 본 과목에서 학생들은 여러 언어의 인터프리터를 구현해 봄으로써 배운 이론을 연습한다.

This course introduces the basic theory of programming languages. It covers the formal concepts of induction, context-free grammar, parsing, and the semantics of various practical programming languages. This course studies the following technical items: induction, context-free grammar, parsing, semantics of expression languages, state languages, type languages and object languages. In this course, students practice the theory of programming languages by implementing the interpreters of various programming languages.

•HAEA9226 통계적분석 (Statistical Analysis)

확률과 통계의 기초 이론을 학습한다. 이를 통해 다양한 컴퓨터 디바이스에서 수집된 데이터를 분석하는데 도움을 준다. 이 과목 수강을 위해 학생들은 이산수학, 선형대수, 미적분학 등의 지식을 습득해야 한다.

This course introduces basic theory of probability and statistics, which is a useful tool for analyzing various data collected through many computing devices. Students are required to have pre-knowledge on mathematics including discrete mathematics, linear algebra, and calculus.

•HAEA9213 분산시스템 (Distributed Systems)

분산 환경에서 프로세서간의 통신, 분산화일 시스템, 분산자원의 관리, 분산 시스템의 구조, 보안, 신뢰도 등에 대한 연구 내용과 효율적인 분산시스템을 구축하기 위한 여러 기술에 대하여 공부한다.

Distributed system covers the communication mechanism of processes, distributed file system, distributed resource management, distributed system architecture, security, reliability in distributed environment and related technologies for implementing the efficient distributed systems.

•HAEA0013 사용자인터페이스 (User Interface)

소프트웨어를 개발하는 프로그래머들에게 여러 인터페이스 개발 방법들을 소개하고, 이 방법들을 적용 분야와 적용 목적에 따라 그 차이를 비교함으로써 보다 편리한 인터페이스를 개발하는 방법을 학습한다. 또한 소프트웨어들이 지금까지 사용해 왔던 방법들을 살펴보고 사용자 측면에서 문제점을 알아봄으로써 보다 효과적인 인터페이스 설계를 할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

Human-Computer Interaction(HCI) is the study of the interaction between users and computers. The basic goal of HCI is to improve the interactions between users and computers by making computers more usable and receptive to the user's needs. The course covers the design, evaluation and implementation of interactive computing systems for human use.

•HAGH0038 암호학 (Cryptography)

암호학은 현재 네트워크를 통해 이루어지는 모든 사이버 거래와 통신 지원하는 기초 기술이다. 현재 금융거래와 전자정부 증명서 발급에서 사용하고 있는 인증서 역시 암호학에 근거하고 있으며, 인터넷 전자 상거래 역시 암호 기술에 바탕을 두고 있다. 이 과목에서는 전통적인 암호 기술과 디지털 기술로 구현된 대칭키 알고리즘, 비대칭키 알고리즘, 전자서명과 같은 기본적인 암호 기술에 대해 소개한다.

Cryptography is a basic building block of various cyber transaction systems and network communication which are conducted in the network (on-line network or mobile network). Not only e-certificates which support many kinds of banking transactions and e-government certificate printing, but also internet transaction itself are based on the cryptography technology. In this course, introduced are basic technologies of cryptography, such as traditional cryptography technologies implemented in analog form, and symmetric key algorithms, public key algorithms, and digital signature which are implemented in digital form.

•HAEA0015 컴파일러 (Compilers)

본 과목은 고급(high level) 언어를 저급(low level) 언어로 변환하는 컴파일러를 개발하는 데 필요한 기본 기술을 소개한다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 정규 식(regular expression), 유한 자동 기계(finite automata), 정규 언어(regular languages), flex 컴파일러 도구, 문맥 자유 문법(context-free grammar), 푸시 다운 자동 기계(push-down automata), 문맥 자유 언어(context-free language), 하향식 파싱(top-down parsing), 상향식 파싱(bottom-up parsing), bison 컴파일러 도구, 속성 문법(attribute grammar), 심볼 테이블, 타겟 기계, 실행 시간 환경, 코드 생성 등이다. 본 과목에서 학생들은 작은 C 언어의 컴파일러를 직접 구현해 봄으로써 컴파일러 개발 기술을 연습한다.

This course introduces the basic techniques to develop compilers that translate high level languages to low level languages. This course studies the following technical items: regular expressions, finite automata, regular languages, flex compiler tool, context-free grammar, push-down automata, context-free languages, top-down parsing, bottom-up parsing, bison compiler tool, attribute grammars, symbol table, target machine, run-time environment and code generation, In this course, students practice the compiler construction techniques by implementing a compiler of a small C language.

•HAEA0020, EA0026 캡스톤디자인 I, II (Capstone Design & Project I, II)

소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한

기법을 배우고 이를 직접 팀을 구성하여 프로젝트에 적용시켜봄으로써 적은 비용으로 품질 높은 소프트웨어를 개발하는 능력과 실무 응용력, 문제 해결능력을 기른다.

These courses introduce the techniques for successfully conducting steps for software developments such as requirement analysis, architecture design, implementation, test, managements. Students will form project groups, solve problems they defined, and develop according to their own idea and interest. They will eventually learn how to efficiently develop software in real world.

•HAEA0028 임베디드 소프트웨어 (Embedded Software)

본 과목은 임베디드 소프트웨어 개발을 위한 ARM 구조와 실시간 커널을 소개한다. 본 과목에서 공부하는 기술은 다음과 같다. ARM 구조 기초, ARM 어셈블리 프로그래밍, ELF 구조, 개발 환경, 디바이스 프로그래밍, 예외 프로그래밍, 타이머 인터럽트 프로그래밍, 실시간 시스템 개념, 실시간 커널의 구조, 태스크 관리, 시간 관리, 이벤트 관리, 세마포 관리, 메모리 관리 등이다. 본 과목에서 학생들은 ARM 개발 키트 상에서 배운 기술을 연습하는 다양한 프로그래밍 실습을 수행한다.

This course introduces the ARM architecture and the concepts of real-time systems for developing embedded systems. This course studies the following techniques: introduction to ARM architecture, ARM assembly programming, ELF structure, development environment, device programming, exception programming, timer interrupt programming, the concepts of real-time system, the structure of real-time kernel, task management, time management, event management, semaphore management and memory management. In this course, students perform various programming labs on ARM development kit to practice the techniques discussed.

•HAEA9228 고급객체지향프로그래밍 (Advanced Object Oriented Programming)

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 고급개념과 다양한 고급객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 고급객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 고급객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

This course covers the advanced concepts and methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics. Based on the previously learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the advanced object oriented design by actual developing the object oriented software system.

•HAEA0012 데이터 모델링과 마이닝 (Data Modeling and Mining)

본 교과목은 데이터베이스 개론 교과목의 지식을 바탕으로, 실제 사회의 업무를 사전에 분석하여 데이터를 모델링하는 방법과 모인 데이터로부터 사후에 새로운 지식을 발굴(마이닝)하는 방법을 모두 이해함으로써, 데이터 기반의 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있는 전문 소양을 기른다.

This course provides an elementary introduction to database modeling concept, basic guidelines and practice. Students will learn database application environment, database design process and methodology. Also, this course provides the data mining process to extract information from a data set and transform it into an understandable structure for further use.

•HAGH0030 네트워크보안 (Network Security)

네트워크 보안에서는 네트워크의 기본적인 구성과 작동원리를 배우고, 이를 이용한 네트워크 시스템의 취약점 공격을 위한 해킹 기술과 분석, 그리고 방어 기술에 대해 배운다. 스캐닝과 스니핑, 스푸핑과 DNS 스푸핑, 하이재킹 부분에서는 취약점 발견과 공격 패턴에 대해 배우고, 터널링, DDOS, 방화벽, IPS, Honey Pot에서는 효과적인 방어 기술과 시스템에 대해 배운다. 이 과목은 강의와 실습을 병행하기 때문에 사전에 linux, UNIX에 대한 숙달이 요구된다.

This course aims at teaching basic mechanism and operational technologies of network systems and then

experimenting hacking skills utilizing system vulnerability identified at scanning and sniffing. Also, defense skills for various cyber-attacks will be explained. Vulnerability identification and attack skills include scanning, sniffing, network spoofing and DNS spoofing, and session hijacking, while defense skill and systems include tunneling, DDOS defense, Fire Wall, IPS, and Honeypot system. As this course attempt to make balanced approach between theory teaching and experimentation of attach skills, students are required to show skills of handling Linux and UNIX OS at certain level.

•HAEA9227 정보보호 (Computer Security)

본 과목은 컴퓨터/통신/인터넷 보안에 관한 전반적 기술적 사항을 다룬다. 본 과목에서 다루는 세부 사항은 다음과 같다. 보안 관련 기초 기술, 침입의 유형과 취약점, 침입의 기술적 방지 방법, 침입을 탐지하는 방법, 처치 방법 등이다.

This course introduces basic principles of computer security skills and defending systems in information system, data base, and devices. Basic hacking skills, including system hacking and network hacking, are covered through lab implementation, while techniques of handling malwares, virus and worm, will be taught in theory and principles. Also, encryption algorithms with PKI architecture are important topics in this course with an emphasis on internet applications.

•HAEA9229 빅데이터응용 (Bigdata)

본 교과목에서는 대용량의 데이터를 처리하고 분석하기 위한 프로그래밍 기법과 데이터 분석 방법론에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통해 학생들은 맵리듀스 프로그래밍의 기본 개념, NoSQL 데이터 저장기법, 다양한 빅데이터 분석 기술들을 학습한다.

The objective of this course is to give students a foundation in programming approaches and algorithmic methods for processing and analyzing massive amounts of data. Student will have the opportunity to learn the fundamentals of MapReduce programming, NoSQL-based data storage technology, and various data analysis algorithms.

•HAEA9231 웹정보시스템 (Web Information System)

본 과목은 웹 정보 시스템을 구축하기 위한 프로그래밍 언어들을 다룬다. 이는 웹클라이언트 프로그래밍 기술 (HTML, CSS, JavaScript, jQuery, 등) 과 웹서버 프로그래밍 기술 (Servlet, JSP)를 포함한다.

This course presents the programming language and the skill for the development of the web information system. We study web client programming languages such as HTML, CSS, JavaScript and jQuery and web server programming languages such as Servlet and JSP.

•HAEA9233 고급문제해결기법 (Advanced Problem-solving Method)

자료구조와 알고리즘을 기반으로 고난이도의 알고리즘 문제를 해결하는 기법을 학습하고 다양한 문제를 해결하는 경험을 통해서 문제 해결 역량을 함양한다. 이 과목에서는 백트래킹, 분기한정법, 선형 프로그래밍과 같은 고난이도의 알고리즘과 함께 다양한 고급 자료구조를 학습한다.

This course aims to improve students' problem solving capability through learning high-level algorithms and advanced data structures and experiencing various coding problems. This course includes algorithms such as backtracking, branch and bound, and linear programming and data structures as various tree structures.

•HAEA9234 보안프로그래밍 (Secure Programming)

본 과목은 안전한 프로그래밍을 위한 다음과 같은 기술을 공부한다. 안전 프로그래밍 문제, 프로그램 정적 분석, 타입 검사, 입력의 처리 방법, 버퍼 오버플로, 오류 및 예외 처리, 안전 프로그래밍 언어, 웹 응용, HTTP 응용, XML

및 웹 응용.

This course studies various techniques in secure programming as follows: software security issues, static analysis, type checking, handling inputs, buffer overflow, error and exception handling inputs, buffer overflow, error and exception handling, secure programming languages, web applications, HTTP applications, XML and web applications.

전기공학전공

교육목표

“미래에너지 세상을 밝힐 융합형 공학인재발전소” : 에너지관련 문제는 단지 몇 나라에 국한된 지역적 문제가 아니라 전 세계의 전 인류가 직면한 거대한 글로벌 이슈이다. 전기공학과는 미래에너지 현안에 대한 각별한 관심과 전문지식을 가지고 공학적 해결방안을 제시할 수 있는 융합형 공학인재를 양성하기 위하여 미래지향적이고 융합적인 과제들을 학과의 교육목표로 표현하고자 한다. ‘발전소’ 라 함은 ① 에너지를 만들어내는 방안으로 효과적인 신재생에너지의 활용은 물론 에너지소비효율을 향상함으로써 에너지절감을 통한 간접적인 발전효과를 의미하며, ② 학생의 개인능력을 개발하고 발전시킬 수 있는 교육기관으로서의 책무를 의미하고자 함.

‘미래에너지 세상을 밝힐 기술융합형 공학인재발전소’ 라는 학과의 교육비전을 토대로 특성화된 교육목표를 설정함.

- 1) **전력및에너지분석 전문가 양성:** 선택된 학과의 직무전문분야(CDR)에 대한 집중교육을 통해 전문지식과 성실성, 근성을 겸비한 첨단 전기에너지 분야의 숙련자 양성교육
- 2) **미래 에너지환경 리더 양성:** 신재생에너지, 지능형전력망 및 에너지관리 분야를 선도하는 공학적 해결능력을 지닌 전인적 리더 양성교육
- 3) **융합형 공학도 양성:** 하드웨어(H/W)와 소프트웨어(S/W), 이론과 실무 능력을 겸비한 융합형 공학인재 교육

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|-----------|--|--------|-----|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGE0004 | 전기회로1 | Circuit Theory1 | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGE0043 | 응용프로그래밍실습 | Application Programming | 전기공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGE9218 | 미적분학 | Calculus | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGE0002 | 공업수학 | Engineering Mathematics | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGE0007 | 전기회로2 | Circuit Theory2 | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGE0033 | 임베디드프로그래밍 | Embedded Programming | 전기공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGE0009 | 전력공학1 | Power System Analysis1 | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGE0010 | 전기회로실험 | Basic Experiments on Electric Circuits | 전기공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGE0011 | 신호해석이론 | Signal Processing Theory | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGE0023 | 전자기학 | Electromagnetics | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGE0028 | 데이터통신과네트워크 | Data Communication and Network | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 12.0 | 3.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGE0021 | 전력공학2 | Power System Analysis2 | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGE0030 | 논리회로 | Digital Logic Circuit | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGE0038 | 신재생에너지공학 | Renewable Energy Engineering | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGE0042 | 전기기기 | Electric Machinery | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGE9216 | 공업시스템최적화 | Optimization of Engineering Systems | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 15.0 | 0.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGE0040 | 신재생에너지실험 | Advanced Experiments on Renewable Energy | 전기공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGE0047 | 전력전자 | Power Electronics | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGE9212 | 전기기기실험 | Electric Machinery Experiments | 전기공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGE9219 | 자동제어 | Automatic Control Theory | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 6.0 | 6.0 |
| 21 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGE0012 | 에너지시스템과AI | Energy System and AI | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGE0045 | 전력변환디바이스 | Power Conversion Device | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGE0049 | 수치해석 | Numerical Analysis | 전기공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGE9211 | 에너지시스템설계 | Energy System Design | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGE9220 | 발전공학 | Power Generation Engineering | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 14.0 | 1.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGE0032 | 전력경제학 | Power System Economics | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGE0036 | 계측및제어 | Control and Instrumentation | 전기공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGE0039 | 창의적종합설계 | Capstone Design | 전기공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGE0046 | 스마트그리드특론 | Special Topics on Smart Grid | 전기공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 8.0 | 4.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 87.0 | | 67.0 | 20.0 |

교과목해설

•HAGE0004 전기회로(1) (Circuit Theory(1))

키르히호프의 전압/전류법칙, 테브닌정리, 노턴정리 등 전기공학 전반에 걸쳐 활용되는 다양한 기초이론들을 학습한다.

This course provides an understanding of the basic theory for DC circuit analysis methods such as Kirchhoff's laws, Thevenin's and Norton's theories, etc.

•HAGE0043 응용프로그래밍실습 (Application Programming)

4차 산업혁명과 관련된 기초기술을 응용프로그램 실습을 통해 학습한다.

This course provides the practices of the various kinds of computer softwares for energy analysis and other application programs for the official documentation.

•HAGE0002 공업수학 (Engineering Mathematics)

공학문제 해결 및 설계에 필요한 복소수, 벡터, 행렬, 미분방정식, 라플라스변환 등 기본적인 수학지식을 학습한다.
This course provides the basic engineering mathematics such as complex numbers, vector & matrix, ODE and Laplace transform.

•HAGE0007 전기회로(2) (Circuit Theory(2))

기초전기학에서 학습한 직류회로 해석기법을 바탕으로 전기기계, 전력공학, 전기응용 등에서 다루게 될 교류회로 해석기법은 물론 교류회로에서의 전압, 전류, 임피던스, 전력 등의 전기물리량에 대한 해석방법을 학습한다.
This course provides the advanced theories for AC circuit analysis such as 1st and 2nd-order transient analysis, apparent, real and reactive powers, power factor, etc.

•HAGE0010 전기회로실험 (Basic Experiments on Electric Circuits)

기초전기학에서 학습한 기초이론들을 실험을 통해 확인하고 전기회로를 구성하는 소자의 특성 및 회로 설계방법 등을 학습한다.

This course provides the fundamental principles of electric circuit analysis methods by performing the basic experiments related to the circuit theories.

•HAGE0023 전자기학 (Electromagnetics)

벡터 해석을 기반으로 쿨롱의 법칙, 가우스법칙, 맥스웰 방정식의 유도 등을 통해 정전계 및 전자계 현상에 대한 해석 방법을 학습한다.

This course provides an understanding of the electrostatic and electromagnetic phenomena and the various relationships such as Coulomb's law, Gauss's law and Maxwell's equations.

•HAGE0033 C프로그래밍 (C Programming)

공학 해석에 널리 사용되고 있는 컴퓨터 언어의 기초와 문법을 학습한다.

This course provides an introduction to the basic theory and practice of C programming for solving and analyzing engineering problems.

•HAGE0009 전력공학(1) (Power System Analysis(1))

3상 교류회로해석을 위한 이론을 학습함으로써 발전, 송전, 배전계통으로 구성된 전력계통의 회로적 특성을 이해한다.

This Course provides an understanding of the electrical characteristics of power systems including generation, transmission and distribution systems, based on the 3-phase AC circuit analysis.

•HAGE0011 신호해석이론 (Signals and Systems)

푸리에시리즈, 푸리에변환, 라플라스변환, Z-변환, 고속푸리에변환 등 연속계와 이산계에서의 신호해석 기법을 학습한다.

This course provides an understanding of the continuous and discrete signal processing techniques such as Fourier series, Fourier transform, Laplace transform, FFT, etc.

•HAGE0030 논리회로 (Digital Logic Circuit)

PLC회로, 시퀀스회로 및 디지털 논리회로를 설계하기 위한 기본 구성요소 및 설계방법 등을 학습한다.

This course provides an understanding of the fundamentals of digital logic circuit theory and design methods.

•HAGE0012 에너지시스템개론 (Sustainable Energy System)

에너지의 개념은 물론 수력, 풍력, 원자력 등의 다양한 에너지원과 관련된 포괄적인 분야를 학습하고 나아가 에너지산업의 경제적, 구조적 특성에 대해 학습한다.

This course provides the general concepts of sustainable energy systems, the various energy resources and the economical and structural features of energy industries.

•HAGE0021 전력공학(2) (Power System Analysis(2))

전기에너지의 전달특성 이해를 위해 전력 시스템 해석에 기본이 되는 전력조류계산, 경제급전, 상정고장, 사고해석기법에 대한 방법을 학습한다.

This course provides a complete overview of power system operation to perform power flow economic dispatch, contingency analysis and short circuit analysis.

•HAGE0040 신재생에너지실험 (Advanced Experiments on Renewable Energy)

태양광, 풍력 등 신재생에너지원의 전기적 출력특성은 물론 LED, 연료전지 등 에너지 고효율기기의 기본적인 동작특성을 실험을 통해 이해한다.

This course provides the basic principles of renewable energy sources and energy sources and energy saving devices and verify their operating characteristics, by performing the advanced experiments on renewable energy.

•HAGE0042 전기기기 (Electric Machinery)

자기회로 및 전기기기 기초이론을 이해하고, 발전기 및 전동기의 동작원리 및 전기적특성에 대해 학습한다.

This course provides the basic operating principles and the electrical characteristics of the electric machinery including generators and motors.

•HAGE0028 데이터통신과네트워크 (Data Communication and Network)

디지털통신공학을 기반으로 컴퓨터 데이터 통신망의 설계 및 유무선 데이터 통신망 기술에 대해 학습한다.

This course provides a discussion of data communication techniques. This course is based on digital communication network and networking.

•HAGE0038 신재생에너지공학 (Renewable Energy Engineering)

풍력, 태양광 등 에너지원으로서의 신재생에너지를 이해하고 기존 전력망과의 연계 등 관련 응용분야에 대해 학습한다.

This course provides some advanced topics of renewable energy resources and their interconnection with the existing power systems.

•HAGE9212 전기기기실험(Electric Machinery Experiments)

유도전동기, 직류전동기, 동기전동기, 동기발전기 등 전기기기의 특성 및 작동 원리 등을 실험을 통하여 이해한다.

This course provides an understanding of characteristics and operation principles of electric machines in including induction machines, DC machines and synchronous machines through experiments.

•HAGE0006 자동제어 (Automatic Control Theory)

라플라스 도메인에서 전달함수로 표현되는 시스템의 이론적 특성을 이해하고 피드백 제어에 대해 학습한다.

This course provides an introduction to the theoretical characteristics of the automatic and feedback control systems based on the Laplace transform.

•HAGE0047 전력전자 (Power Electronics)

다양한 전력전자소자를 이용한 전력변환의 기본 원리에 대해 이해하고 인버터와 컨버터의 구현방법에 대해 학습한다.

This course provides the fundamental operating principles of the electric power conversion equipment such as inverters and converters which are composed of various power electronic devices.

•HAGE0006 전력변환디바이스 (Power Conversion Device)

Diode, IGBT 등의 전력변환소자를 이용한 전력변환 장치와 가변속구동 장치에 대하여 학습하고, 시뮬레이션을 통해 관련 이론을 이해한다.

This course provides an understanding of the applied power conversion devices such as diode, IGBT and ASD and an introduction to the related theories through the computer simulations.

•HAGE0036 계측및제어 (Control and Instrumentation)

스마트그리드에서 활용되는 전기신호의 계측 및 제어의 개념과 알고리즘, 센서네트워크, 운영 프로세서에 대해 학습한다.

This course provides the basic concept and algorithm of instrumentation and control, sensor networks, and operating process for smart grid applications.

•HAGE0049 수치해석 (Numerical Analysis)

선형/비선형 방정식, 미분, 적분 등의 수치해석적 풀이는 물론 확률과 통계를 기반으로 데이터에 대한 효과적인 해석기법에 대해 학습한다.

This course provides the stochastic and statistic numerical approach to analyze linear and non-linear equations, differentiation and integration calculations.

•HAGE9215 에너지데이터분석(Energy Data Analysis)

에너지수요 및 신재생에너지와 관련된 빅데이터 분석을 위한 기법을 학습하고 통계분석, 데이터마이닝용 오픈 소스 프로그램인 R-프로그래밍을 실습한다.

This course provides the theories on big data analysis of energy demand, renewable energy resources and the practices of R-programming, an open source program for statistical analysis and data mining.

•HAGE0032 전력경제학 (Power System Economics)

경쟁적 전력시장의 최신이론, 전력시장 운영 규칙, 가격결정 기법을 기반으로 자유화된 전력시장에서의 합리적인 경제활동의 전략 및 정책에 대해 학습한다.

This course provides a recent market theory, market protocol, and market clearing price mechanism for understanding electricity market performances and developing market strategies or policies.

•HAGE0039 창의적종합설계 (Capstone Design)

전기공학과에서 학습한 지식들을 활용하여 에너지 및 스마트그리드 분야의 기술 과제에 대한 해결방법을 제시함으로써 사회진출에 앞서 진로에 맞는 전문지식을 습득한다.

A capstone Design project is a formal assignment chosen by a student or small group of students on topics related to smart grid and energy. This course provides an engineering design training while creating an intellectual environment in which interdisciplinary innovation is promoted and encouraged.

•HAGE0046 스마트그리드특론 (Special Topics on Smart Grid)

스마트그리드 및 그린에너지와 관련된 다양한 주제들에 대한 최신 기술 개발 및 시장 동향, 이론 등을 학습한다.
This course provides an understanding the general and practical aspects related to smart-grid and green energy, such as the latest market and technology trends.

•HAGE9211 에너지시스템설계 (Energy System Design)

건물에너지관리시스템 학습을 통해 건물 내 에너지 사용 현황을 계량/계측하고, 수집된 데이터로 설비운영 분석과 에너지 소비분석을 통해 최적의 설비제어를 통해 에너지 절감을 극대화하는 시스템 구현을 이해한다.
This course provides an understanding of Building Management Systems to monitor and control services such as heating, ventilation and air-conditioning ensuring for building's operation at maximum levels of efficiency and economy.

•HAGE9216 공업시스템최적화 (Optimization of Engineering System)

최적화 이론에 대해 학습하고 엔지니어링 시스템 최적화에 적용시킨다.
This course will study basic optimization theory and its application to engineering systems.

지능IOT융합전공

교육목표

21세기 들어서 산업계는 하드웨어와 소프트웨어에 대한 융합적인 사고를 보유한 인재를 요구하고 있습니다. 지능IOT융합전공에서는 전자공학분야의 기본이론 습득 및 이를 기반으로 기술의 원리를 폭넓게 이해하고, 산업에 접목할 수 있는 창의적이고 능동적인 융합형 인재를 양성하는 것을 교육목표로 하고 있습니다. 이를 위하여 본 전공에서는 초연결사회의 핵심인 사물인터넷, 드론이나 이족보행, 컴퓨터비전, 딥러닝을 아우르는 지능형로봇 및 디지털신호처리와 관련된 기초 및 응용학문을 교육하고 있습니다. 특히 지능IOT융합전공은 실무형 인재양성을 위해서 산학연계 프로그램을 강화하고 국가직무표준에 기반한 커리큘럼을 운영하고 있습니다. 이러한 교육을 통하여 글로벌 융합사회에서 전자공학 분야의 세계적 변화를 인지하고 사회 각 분야에서 협력자 이면서 조율자로 성장할 수 있는 역량 개발에 집중하고 있습니다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|-----------|--------------------------------------|-----------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAEM0001 | 프로그래밍 | Programming | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAEM0033 | 미적분학 | Calculus | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 5.0 | 1.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAEM0002 | 이산수학 | Discrete Mathematics | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAEM0003 | 확률론 | Probability Theory | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAEM0004 | 논리회로설계 | Logic Circuits Design | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0005 | IOT센서기초 | Basics of IOT Sensors | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0006 | 신호및시스템 | Signals and Systems | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0007 | 컴퓨터구조 | Computer Architectures | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0008 | 선형대수학 | Linear Algebra | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0009 | 자료구조 | Data Structures | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAEM0010 | 객체지향프로그래밍 | Object Oriented Programming | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 4.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEM0011 | 지능IOT개론 | Introduction to Intelligent IOT | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEM0012 | 디지털신호처리 | Digital Signal Processing | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEM0013 | 데이터통신 | Data Communications | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEM0014 | 마이크로프로세서 | Microprocessors | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAEM0015 | 유닉스시스템 | UNIX System | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 11.0 | 4.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEM0016 | 인공지능과빅데이터 | Artificial Intelligence and Big Data | 지능IOT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------|------------------------------|-----------|------|----------------|----------|----------|
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEM0017 | 통신공학 | Principles of Communications | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEM0018 | 멀티미디어신호처리 | Multimedia Signal Processing | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEM0019 | 지능형영상처리 | Intelligent Image Processing | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAEM0020 | IOT보안 | IOT Security | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 9.0 | 6.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEM0021 | 실시간커널 | Realtime Kernels | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEM0022 | 컴퓨터네트워크 | Computer Networks | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEM0023 | 지능형오디오처리 | Intelligent Audio Processing | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEM0024 | 패턴인식 | Pattern Recognition | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAEM0032 | 멀티미디어데이터분석 | Multimedia Data Analysis | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 9.0 | 6.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEM0025 | 캡스톤디자인1 | Capstone Design 1 | 지능IoT융합전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEM0026 | 임베디드시스템 | Embedded Systems | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAEM0027 | 컴퓨터비전 | Computer Vision | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 4.0 | 5.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAEM0028 | 캡스톤디자인2 | Capstone Design 2 | 지능IoT융합전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAEM0031 | 헬스케어와IoT | Healthcare and IOT | 지능IoT융합전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 1.0 | 5.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 93.0 | | 60.0 | 33.0 |

교과목해설

•HAEL0001 프로그래밍 (Programming)

본 과목은 절차적 언어인 C 언어를 사용하여 전자공학 분야의 다양한 문제를 해결하는 프로그램을 작성하는 기술을 다룬다. 본 과목에서 학생들이 공부하는 주된 내용은 다음과 같다. C 언어 데이터 타입, 오퍼레이터, 식, 제어 흐름, 함수 및 프로그램의 구조, 포인터 및 배열, 구조체 및 입출력 등이다.

This course covers programming techniques to solve variety of problems in the field of electronics engineering using the procedural language C. The main contents of the course are as follows. Data types, operators, expressions, control flow, structure of functions and programs, pointers and arrays, structure and input/output.

•HAEL0003 이산수학 (Discrete Mathematics)

본 과목은 전자공학 전공자에게 필요한 이산적인 수학적 구조와 원리를 공부하는 과목이다. 본 과목에서 다루는 주요 주제는 다음과 같다. 집합론, 수학적 논리, 그래프 이론, 불리언 대수, 계산 이론 등이다.

This course covers the discrete mathematical structures and principles required for electronics engineering students. The main topics covered in this course are as follows. Set theory, Mathematical logic, graph theory, Boolean algebra, and computational theory.

•HAEL0004 확률론 (Introduction to Probability)

이 과목에서는 불가측성이 내재된 시스템의 해석 및 설계를 위하여 확률 이론의 기본적인 내용을 학습한다. 다루

게 될 주요내용은 확률기초이론, 랜덤 변수, 확률분포와 밀도함수, 평균과 분산, 상관성과 대역밀도함수, 랜덤 프로세스이다. 이 과목의 학습 내용은 정보 통신, 제어 공학, 반도체, 전산학 등의 분야에 폭넓게 활용될 수 있다. 과제물은 C/C++을 이용하여 프로그래밍 능력을 향상시킨다.

This course gives an introductory treatment of probability theory for analysis of the system that inherently exhibits randomness. Covered topics include elementary probability theory, random variable, probability distribution and density function, correlation and spectral density function, and random processes. Those topics are applicable to a wide range of electrical engineering fields including information technology, control engineering, semiconductor, computer engineering, etc. Homework is assigned to improve C/C++ programming skill.

•HAEL0005 논리회로설계 (Logic Circuits design)

컴퓨터 하드웨어의 기본을 이루는 부울연산 및 논리 게이트에 대해 학습하고 가산기, 다중화기 등의 조합회로와 레지스터, 카운터 및 메모리 소자 등의 순서회로에 대한 이해를 통해 컴퓨터 하드웨어 설계에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course covers the fundamentals of Boolean algebra, the design of the combinational circuits and the sequential circuits. Students will learn not only the combinational logic such as the adder, the multiplexer and the decoder but also the sequential logic including the register, the counter and the memory unit. Additionally, the objective of this course is to provide the understanding of the computer hardware design.

•HAFX0005 선형대수학 (Linear Algebra)

본 과목에서는 벡터, 매트릭스, 연립 방정식, 선형 변환 등을 이해하고 기저와 공간에 대한 기본적인 개념들과 여러 성질을 학습한다. 또한 소개된 개념들이 실제 전자공학 분야에서 어떻게 활용되는지를 여러 예제를 통해서 습득한다.

This course presents the concepts of vector, matrix, linear equations, and linear transforms. Based on the concepts, basis and space and their properties are studied. In addition, some applications in the electronics area are introduced with many examples.

•HAEL0008 회로이론 (Electric Circuits)

본 교과는 저항, 인덕터, 캐패시터와 같은 RLC소자로 이루어진 회로망을 해석하는 이론을 배운다.

Circuit analysis is the process of finding the voltages across, and the currents through, every component in the network. There are many different techniques for calculating these values. However, for the most part, the applied technique assumes that the components of the network are all linear.

•HAEL0010 신호및시스템 (Signals and Systems)

본 교과에서는 연속시 및 이산시 선형시스템을 설계하고 해석하는데 필요한 분석 기법들을 학습한다. 주 내용은 콘볼루션, 변환 그리고 표본화 이론 등이다. 구체적으로 보면, 연속시 시스템에 관련하여, 신호와 시스템의 분류, 콘볼루션, 미분방정식, 푸리에 급수, 푸리에 변환, 쌍방향 라플라스 변환, 그리고 선형회로를 중심으로 연속시 선형 시스템의 설계 및 분석 등을 학습한다.

In this course, the students will study the analysis method for design of the linear system in continuous time and discrete time domain. The main contents are the convolution, transformations, sampling theory and etc. In detail, this course deals with classification of signals and systems, convolution, differential equations, Fourier series, Fourier transform, Laplace transform and design of the linear system.

•HAEL0011 컴퓨터구조 (Computer Architectures)

컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU), 명령어 세트, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 메인 메모리,

캐쉬 메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 이해한다.

This course is on computer architecture with an emphasis on computer organization including CPU(Central Process Unit), Main Memory, System Bus and Input/Output devices. This course covers the fundamental of classical and modern processor design: performance issue, instruction sets, pipelining, caches etc.

•HAFX0006 자료구조 (Data Structures)

본 과목은 효율적인 프로그램 작성에 필요한 다양한 자료구조의 동작원리를 가르친다. 본 과목에서 학생들이 배우는 기술적 사항은 다음과 같다. 배열, 스택, 큐, 연결 리스트, 트리, 그래프, 소팅, 심볼 테이블 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실시간 커널, 신호처리 시스템, 컴퓨터 비전 시스템 및 로봇 소프트웨어 설계 시 활용된다.

This course deals with the principles of various data structures required for efficient programming. The topics discussed in the course are as follows. Array, stack, queue, linked list, tree, graph, sorting, symbol table, and so on. The topics covered in this course will be used in programming real-time kernels, signal processing systems, computer vision systems and robot software.

•HAEL0014 반도체공학 (Introduction to Semiconductors)

다양한 반도체 소자들이 가지는 전기적 특성에 대한 이해를 위해, 고체전자물리에 대한 배경 지식을 간략히 복습한 뒤, PN-Junction Diode, Metal-Semiconductor (MS) Diode, Bipolar Junction Transistor (BJT), Metal-Oxide-Semiconductor Field Effect Transistor (MOSFET)와 같은 다양한 반도체 소자들의 동작원리 및 응용에 대해 학습한다.

This course covers understanding of the semiconductor components such as PN-Junction Diode, Metal-Semiconductor (MS) Diode, Bipolar Junction Transistor (BJT), Metal-Oxide-Semiconductor Field Effect Transistor (MOSFET) and etc.

•HAEL0015 디지털신호처리 (Introduction to Digital Signal Processing)

본 교과에서는 이산신호를 해석하는데 필요한 분석 도구를 학습한다. 이산시 신호와 시스템의 분류, 콘볼루션을 복습하고, 차분 방정식, 그리고 쌍방향 Z변환, 이산시 푸리에 변환, 이산 푸리에 변환, 연속시 신호의 이산시 처리, 임펄스 인베리언스, 그리고 이산시 시스템의 설계와 분석등을 학습한다. 또한 웨이브릿 변환을 포함한 multi-rate 신호처리 기법에 대하여도 학습한다.

In this course, the students will study the analysis tools for analyzing the discrete signals. The contents are comprised of the difference equation, bilateral Z transform, discrete time Fourier transform, discrete Fourier transform, impulse invariance, wavelet transform and etc.

•HAEL0016 데이터통신 (Data Communications)

이 과목은 데이터 통신 네트워크와 OSI (Open System Interconnection) 모델의 기본 개념에 대해서 공부한다. OSI 모델은 물리계층에서부터 응용계층까지의 7개의 계층으로 구성되어 있으며, 각각 단계의 기능과 개념과 함께 여러 실례(LAN: Local Area Networks, 인터넷, ISDN: integrated services digital networks과 같은 실제적인 예)에 대해 이해한다.

This course covers the concepts of the data communication networks and the OSI(Open System Interconnection) model. OSI model is comprised of 7 layers from physical layer to application layer and this course provides how to understand the functions and concepts with the practical examples.

•HAEL0017 마이크로프로세서 (Microprocessors)

본 과목에서는 대부분의 현대적인 전자 기기에 사용되는 마이크로프로세서의 동작 원리 및 응용 기술에 대하여 가르친다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 마이크로프로세서의 구조, 명령어 집합, 어셈블리 프로그램, 예외 및 인터럽트 처리, 메모리의 구조, 주변 장치의 구조 등이다.

In this course, students will learn the operational principles and application technologies of microprocessors which are used in most modern electronics devices. The technical subjects covered in the course is as follows. The structure of the microprocessor, instruction sets, assembly programs, exception and interrupt handling, memory structures, and the structure of peripheral devices.

•HAEL0041 유닉스시스템 (UNIX System)

본 과목은 서버, 데스크톱, 임베디드, IoT 등의 시스템에서 현재 가장 널리 사용되는 운영체제인 유닉스 시스템에 대하여 공부한다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 유닉스 명령어, 셸, 파일 입출력, 파일 및 디렉토리, 프로세스 환경, 프로세스 제어, 프로세스간 통신 등이다. 학생들은 리눅스 시스템에서 다양한 프로그래밍 실습을 통하여 본 과목에서 배우는 이론을 연습한다.

This course studies the UNIX system that is most widely used operating system in servers, desktops, embedded and IoT systems currently. The technical topics that is discusses in the course is as follows: UNIX commands, shell, file I/O, files/directories, process environment, process control, and inter-process communication. Students practice the technical topics discussed in the courses by various practical programming labs.

•HAEL0019 전자회로 (Electronics Circuits)

다이오드, 바이폴라 트랜지스터 및 FET에 대한 동작 특성을 살펴보고 능동 소자에 대한 이해를 도모하고 기본적인 전자회로의 설계 능력을 배양한다. 다양한 다이오드 회로를 통해 정류 회로 및 파형 변형 회로의 동작을 살펴본다. 트랜지스터 증폭기 회로를 분석함으로써 바이어스 회로 및 소신호 등가 회로에 대해 학습한다.

This course covers basic components of the electronic circuits such as the diode, bipolar transistor and FETs.

•HAEL0020 멀티미디어데이터분석 (Multimedia Data Analysis)

멀티미디어 신호(영상 및 음향)에 대한 특성을 이해하고 실제 응용분야에 기술을 적용하기 위한 기초 신호 해석 기술을 학습한다. 또한 멀티미디어 데이터를 다루기위한 시스템을 이해한다.

This course provides the analysis methods of multimedia signals such as image and audio for the purpose of how to use those signals in the applications. Also multimedia data base and its management systems are introduced.

•HAEL0040 융합전자공학특강 (Advanced Topics in Convergence Electronics)

본 교과에서는 전자공학과 인접 학문과의 융복합을 통해서 파생될 수 있는 다양한 신기술을 다룸으로써 현장형 실무 능력을 배양한다.

This course aims to cultivate on-the-job practical skills by dealing with various new technologies that can be derived from convergence of electronic engineering and adjacent science.

•HAFX0008 자동제어 (Introduction to Control Engineering)

연속시간 시스템(Continuous Time System)의 해석 및 제어기 설계방법을 배운다. 수학적 모델링 방법, 전달함수, 피드백제어의 개념 및 성질 Root-locus 방법, Bode 선도, Nyquist선도, 안정도, Phase Lead/Lag 제어, PID제어, Matlab등의 프로그램을 사용한 해석 및 설계방법을 학습한다.

This course deals with the continuous time system analysis and the controller design.

•HAEL0023 통신공학 (Principles of Communications)

신호의 송수신 개념, 아날로그 전송 및 샘플링, 펄스 변조 등의 기본적인 통신이론을 습득하도록 한다. - AM 송수신, FM 전송 및 수신, PCM 통신에 관련된 기본 개념을 이해한다.

To understand basic analog and digital communication system theory and design, with an emphasis on

wireless communications methods.

•HAEL0024 멀티미디어신호처리 (Multimedia Signal Processing)

본 교과에서는 디지털신호처리 이론을 바탕으로 멀티미디어 신호인 음향과 정지영상, 동영상에 대한 다양한 신호 처리 기법을 학습한다. 다양한 필터링 기법과 멀티미디어의 압축과 관련된 기법에 대해서 학습한다.

In this course, we will study several signal processing methods for audio, image and video signal based on digital signal processing theory. The course includes several filtering methods and multimedia compression techniques.

•HAEL0025 실시간커널 (Realtime Kernels)

본 과목은 임베디드시스템, IoT 시스템, 웨어러블 시스템, 로봇 시스템 등의 구현에 필수적으로 사용되는 실시간 커널을 설계하고 구현하는 기술을 다룬다. 본 과목에서 배우는 기술적인 사항은 다음과 같다. 실시간성의 개념, 쓰레드 관리, 시간 관리, 신호 관리, 타이머 관리, 세마포 및 뮤텍스 관리, 메모리 관리 등이다.

This course covers how to design and implement real-time kernels which are essential to build embedded systems, IoT systems, wearable systems, and robot systems. The technical details of the course are as follows. Real-time concepts, thread management, time management, signal management, timer management, semaphores and mutexes Management, memory management, etc.

•HAEL0026 컴퓨터네트워크 (Computer Networks)

인터넷 프로토콜 스택의 HTTP, FTP와 같은 어플리케이션 계층 프로토콜, TCP와 UDP의 트랜스포트 계층 프로토콜, IP 네트워크 계층 프로토콜 및 이더넷, ATM 등의 데이터링크 계층에서의 프로토콜들에 대한 이해와 인터넷에서의 트래픽 전송 특성 등에 대해 이해한다

This course provides a modern introduction to the various fields of computer networks. It also provides fundamental understanding of today's Internet. It covers Internet protocol stacks: Data Link Layer, Network Layer, Network Layer, Transport Layer and Application Layer

•HAEL0027 로봇공학 (Introduction to Robotics)

본 교과에서는 로봇의 역학 및 제어에 대한 기초를 학습한다. 기본 개념 및 정리위주로 강좌가 진행되며, 학생들은 로봇의 모델링, 동작 계획 및 제어에 필요한 다양한 해석적 방법들을 학습하고, 로봇에 대한 물리적 직관력을 기른다. In this course, the students will train basics of the robot dynamics and controls.

•HAEL0028 음성및오디오공학 (Speech & Audio Engineering)

음성과 오디오신호에 대한 이해와 분석 처리와 관련된 실습을 수행한다.

This course deals with the understanding of the speech and audio engineering. Also it covers how to analysis the speech and audio signals.

•HAEL0029 패턴인식 (Introduction to Pattern Recognition)

본 교과에서는 자동적 패턴 인식 시스템을 설계하는데 연관되는 컴퓨터, 정보 과학, 그리고 공학적인 측면을 다룬다. 패턴 인식은 데이터로부터 중요한 특징이나 속성을 추출하여 입력 데이터를 식별할 수 있는 부류로 분류하는 것으로 정의될 수 있으며, 이러한 특징이나 속성을 추출하고 분류하기위한 방법론을 학습한다.

This course covers computer, information science and engineering aspects related to the design of the automatic system for pattern recognition. The pattern recognition is defined

•HAEL0031 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1)

본 교과에서는 전자공학과에서 배운 이론과 실기를 바탕으로 사물인터넷 분야에서 실무적 문제해결 능력을 키운다.

The purpose of the course is to develop the capability of the problem solving in the IoT field based on the theory and practice.

•HAEL0032 임베디드시스템 (Embedded Systems)

본 과목은 임베디드시스템을 구성하는 하드웨어 및 소프트웨어의 동작 원리 및 응용 방법에 대하여 공부한다. 본 과목에서 다루는 기술적인 사항은 다음과 같다. 임베디드 하드웨어의 구조, 임베디드 소프트웨어의 구조, 통신 소프트웨어 구조, 다양한 주변 장치의 구조, 다양한 센서의 구조 등이다.

This course focuses on the operational principles and application methods of hardware and software that build the embedded systems. The technical aspects covered in this course is as follows. The structures of embedded hardware, the structures of embedded software, communication software structures, structure of various peripheral devices, structures of various sensors, and so on.

•HAEL0033 컴퓨터비전 (Introduction to Computer Vision)

본 교과에서는 컴퓨터에 시각적 지능을 구현하는 방법들을 익힌다. 인간의 시각 시스템을 파악하고 카메라에서의 영상의 형성 모델, 신호의 양자화, 영역분할, 에지와 라인 추출, 카메라 캘리브레이션, 3차원 자세 및 형상 추정 (컨투어 이용법, 스테레오 이용법, 모션 이용법), 형상 분석 및 개체 인식, 형상 표현 및 정합, 내비게이션, DEM 제작, 멀티미디어를 비롯한 여러 응용 분야에 대하여 학습한다.

In this course, the students will study how to implement the visual intelligence on the computer. For this, we will study the human visual system, image model of the camera, signal quantization, segmentation, edge and line extraction, camera calibration, 3D pose estimation, object identification, and etc.

•HAEL0036 캡스톤디자인2 (Capstone Design 2)

본 교과에서는 전자공학과에서 배운 이론과 실기를 바탕으로 지능형 로봇 분야에서 실무적 문제해결 능력을 키운다. The purpose of the course is to develop the capability of the problem solving in the intelligence robot field based on the theory and practice.

•HAEL0037 지능로봇 (Intelligent Robots)

본 교과에서는 이족보행로봇이나 주울주행 로봇과 같은 지능형 로봇을 제작하는 필요한 기구적인 부분과 전자적인 부분의 설계 및 구현에 대한 방법론에 대해서 학습한다.

This course covers how to implement and design the mechanics and electronics of the biped walking robots and the intelligent robots such as autonomous robots.

게임전공

교육목표

게임전공은 수학, 프로그래밍, 자료구조, 소프트웨어공학 등의 공학 지식과 기획, 심리, 콘텐츠 비즈니스 등의 사회과학 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 등의 문화예술 지식을 바탕으로 게임소프트웨어를 기획, 창작, 활용하기 위한 이론과 실제를 탐구하는 과정을 통하여 실무적인 인재를 양성하는데 목표를 두고 다음과 같이 구체적으로 실천한다.

1. 산학연계 밀착형 프로젝트 기반 교육을 바탕으로 실무능력을 갖춘 인재 양성
2. 공학기술, 인문사회, 문화예술의 융합을 통해 게임 산업에 기여할 수 있는 창의적 사고능력을 갖춘 인재 양성
3. 세계와 호흡하며 경쟁할 수 있는 글로벌 소양을 갖춘 인재 양성

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|-----------------|--|------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGF0002 | 게임프로그래밍입문 | Introduction to game programming | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGF0006 | 게임학개론 | Introduction to Game | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGF9211 | C프로그래밍 | C Programming | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 5.0 | 4.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGF0003 | 게임수학 | Game Mathematics | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGF0008 | JAVA프로그래밍 | Java Programming | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGF0038 | 게임컨셉디자인 | Game Concept Design | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGF0007 | 콘텐츠서비스디자인 | Content Service Design | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGF9216 | 게임시스템구조의이해 | The Understanding of Game System Architectures | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGF9223 | 확률과통계 | Probability and Statistics | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGF9225 | 게임자료구조 | Game Data Structure | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 9.0 | 3.0 |
| 11 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0017 | 일본게임분석과디지털스토리텔링 | Japan Game Analysis and Digital Storytelling | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0021 | 게임과저작권 | Game and Copyright | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGF0016 | 게임소프트웨어개발1 | Game software Development 1 | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGF9217 | 게임시스템디자인 | Game System Design | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGF9219 | 콘텐츠서비스개발1 | Content Service Development 1 | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGF9222 | 알고리즘 | Algorithm | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGF9226 | 게임서버프로그래밍입문 | Introduction to Game Server Programming | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------|------------------------------------|------|------|----------------|----------|----------|
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 21.0 | | 13.0 | 9.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGF0021 | 게임소프트웨어개발2 | Game software Development 2 | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGF0024 | 콘텐츠기획및프리젠테이션 | Contents Planning and Presentation | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGF0028 | 게임스토리텔링 | Game Storytelling | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGF9221 | 콘텐츠서비스개발2 | Content Service Development 2 | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 8.0 | 4.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGF0022 | AI활용게임소프트웨어개발 | AI Game Software Development | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGF0030 | 콘텐츠비즈니스 | Contents Business | 게임전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGF9212 | 게임심리학 | Game Psychology | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGF9218 | 게임인공지능 | Game Artificial Intelligence | 게임전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 7.0 | 5.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGF0025 | 캡스톤디자인1 | Capstone Design 1 | 게임전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGF0027 | 게임특강 | Special Topics in Games | 게임전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGF9227 | 지능형혼합현실 | Intelligent Mixed Reality | 게임전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 2.0 | 7.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGF0029 | 캡스톤디자인2 | Capstone Design 2 | 게임전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGF0036 | 산업현장인턴십 | Industry Internship | 게임전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 0.0 | 6.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 90.0 | | 50.0 | 41.0 |

교과목해설

•HAGF0006 게임학개론 (Introduction to Game)

본 교과목은 게임의 역사, 분류, 구성 요소 및 제작 과정에 대한 내용을 소개한다.

This course will cover the history, classification, components, and development process of games.

•HAGF0010 IT환경변화 및 디지털 라이프 이해 (Understanding the Changing IT Environment and Digital Life)

본 교과목은 실세계와 가상의 세계를 통합한 디지털라이프에서 인간과 컴퓨터가 어떻게 상호작용하는지를 소개하고, 매우 빠르게 변하고 있는 IT 환경에 대해 이해하는 능력을 배양한다.

This course will cover the introduction of the way, how human being and computer interacts in digital life. It will help to improve the ability to understand IT environment.

•HAGF0002 게임프로그래밍입문 (Introduction to game programming)

본 교과목은 변수, 배열, 포인터 등의 자료 저장 방법과 반복문, 선택문, 함수 호출 등에 따른 프로그램의 흐름을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들은 간단한 논리구조를 가지는 다양한 예제를 실습한다.

This course introduces the data storage methods such as variables, arrays, and pointers, as well as the program control flow according to loops, selection, function call statement. Students can practice many examples with simple logic structures.

•HAGF9211 C 프로그래밍 (C Programming)

본 교과목은 변수, 배열, 포인터 등의 자료 저장 방법과 반복문, 선택문, 함수 호출 등에 따른 프로그램의 흐름을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들은 간단한 논리구조를 가지는 다양한 예제를 실습한다.

This course introduces the data storage methods such as variables, arrays, and pointers, as well as the program control flow according to loops, selection, function call statement. Students can practice many examples with simple logic structures.

•HAGF0003 게임수학 (Game Mathematics)

본 교과목은 수학에서 다루고 있는 다양한 개념 및 기본원리를 소개하고, 이러한 지식을 이해하여 게임 분야에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

These courses introduce the various concepts and basic principles of mathematics, in order for students to be able to apply them in computer game areas.

•HAGF0007 콘텐츠 서비스 디자인(Content Service Design)

본 교과목은 콘텐츠 서비스 제작의 기초이론을 바탕으로 콘텐츠 서비스를 기획 및 설계하게 한다. 이를 통해 콘텐츠 서비스 제작에 대한 이해 및 창작 능력을 배양한다.

This course will cover the methodology of planing and designing contents services based on basic components of contents services production for improving the ability to create a contents service.

•HAGF0008 Java 프로그래밍 (Java Programming)

본 교과목은 기초 프로그래밍에서 살펴본 자료 저장 방법과 프로그램의 흐름에 대한 학습내용을 바탕으로, 클래스, 상속, 다형성, 메소드 오버로딩과 같은 객체지향언어의 특징에 대해 소개한다.

This course introduces the characteristics of a object-oriented language such as class, inheritance, polymorphism, and method overloading, based on the program control flow and the data storage methods.

•HAGF0038 게임컨셉디자인(Game Concept Design)

본 교과목은 게임의 재미 및 방향성에 관한 초기 컨셉을 설정하는 방법에 대해 학습한다. 이를 위해 게임 아이디어를 발굴하고, 게임으로 발전시키기 위해 구체화시키고, 이를 초기 게임 기획서로 작성하는 능력을 배양한다.

This course will cover the method for setting game concept about interest and goal at first stage of development. For this, we will study how to make creative ideas, to develop them to concrete game ideas, and to write Game Concept Document.

•HAFX0006 자료구조 (Data Structures)

본 교과목은 리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프와 같이 자료를 컴퓨터에서 효율적으로 표현하는 방법과 이와 관련된 정렬, 탐색 등의 문제를 해결하려는 알고리즘에 대해 소개한다.

This course introduces some methods to efficiently manage data such as lists, stacks, queues, trees, and graphs. Also, it describes some algorithms to solve the problems such as sorting and searching.

•HAGF9216게임시스템구조의 이해 (The Understanding of Game System Architectures)

게임이 실행되는 컴퓨터의 기본적인 구성요소들인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치 간의 역할 및, 이진 논리회로를 기반으로 한 구동원리를 이해한다. 이러한 컴퓨터 구조를 기반으로 게임이 실행될 수 있는 다양한 시스템 플랫폼을 이해하고, 플랫폼 특성에 따른 운영체제의 기본적인 구성과 특징을 이해한다.

This course helps to understand the fundamental architecture of computer systems, CPU, Memory, and I/O. It also introduce the basic principles of digital logic circuit Based on this fundamental knowledge of computer system architecture, this course introduces a various platform for game system and OS for each

platform.

•HAGF9219 콘텐츠 서비스 개발1 (Content Service Development 1)

본 교과목은 콘텐츠 서비스 제작의 기초이론을 바탕으로 콘텐츠 서비스를 기획 및 설계하게 한다. 이를 통해 콘텐츠 서비스 제작에 대한 이해 및 창작 능력을 배양한다.

This course will cover the methodology of planing and designing contents services based on basic components of contents services production for improving the ability to create a contents service.

•HAGF9223 확률과통계 (Probability and Statistics)

본 교과목은 확률적으로 발생하는 데이터의 생성과 처리, 통계적 모델을 설정하는 기법들을 익히며 실험을 통해 얻어진 데이터의 분석 및 처리 능력을 익힌다.

This course introduces the techniques for stochastically generated data processing and statistical model. Students will be able to analyze the data obtained through the experiment.

•HAFU0017 한일게임분석과디지털스토리텔링 (Korea-Japan Game Analysis and Digital Storytelling)

게임 속에서 스토리텔링이 어떻게 구현되는지 학습한다. 한국과 일본의 문화를 살펴보고 게임 제작 툴인 Unity 3D를 활용해 게임 제작의 흐름을 익힘으로써 새로운 문화콘텐츠 기획을 학습한다. 게임 산업의 발달을 각 나라의 문화와 연관해 설명한다. 대표적인 게임의 서사구조와 특징을 살펴본다.

This course introduces how storytelling is implemented in the game. Explore the cultural contents of Korea and Japan and learn about the new cultural contents by utilizing the game of Unity 3D. The development of the game industry is described in relation to the culture of each country. Explore the epic structures and features of the typical game.

•HAFU0021 게임과저작권 (Game and Copyright)

이 강의에서 학생들은 게임 제작과 유통과정에서 문제될 수 있는 저작권에 대해 이해한다.

In this lecture, students understand copyrights that can be a problem in the process of game production and distribution.

•HAGF0016 게임 소프트웨어 개발1 (Game software Development 1)

본 교과목은 게임제작의 기초이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

This course introduces design and architecture of game systems based on basic principles of game creation. Students will learn overall technology and terminology of game development and will be able to meet the requirements of real game industry.

•HAGF9217 게임 시스템 디자인 (Game System Design)

본 교과목은 게임 컨셉을 토대로 구조적인 설계를 하는 방법에 대해 학습한다. 프로그래머에게 콘텐츠를 개발할 수 있도록 세부적인 게임의 규칙과 정확한 수치 등을 명시한 시스템 기획서를 작성하는 것을 목표로 한다.

This course covers the structural design of game based on game concept. In the end, System Design Document including the details of game rules and concise numbers for them will be written to make the programmers develop contents.

•HAGF9221 콘텐츠 서비스 개발2 (Content Service Development 2)

객체지향 분석, 설계 및 프로그래밍에 대한 고급개념을 바탕으로 객체지향 프로그래밍 언어의 특징과 기본을 배운다. 이를 통하여 응용 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하게 되며 고급객

체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 쌓는다.

This course covers the advanced concepts and methods for objected oriented basic, analysis, design, programming, and characteristics. Based on the previously learned concepts and methods, students can increase a grounding related with the advanced object oriented design by actual developing the applied object oriented software system.

•HAGF9222 알고리즘 (Algorithm)

본 교과목은 분할정복 기법, 동적 프로그래밍 기법, 그래프 문제 해결 기법과 같은 다양한 알고리즘을 살펴보고, 이러한 알고리즘을 직접 실세계에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course introduces some algorithms such as the divide-and-conquer technique, the dynamic programming technique, the graph problem solving techniques. It helps students apply these algorithms to real-world problem solving.

•HAGF0021 게임 소프트웨어 개발2 (Game software Development 2)

본 교과목은 게임제작의 기초이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

This course introduces design and architecture of game systems based on basic principles of game creation. Students will learn overall technology and terminology of game development and will be able to meet the requirements of real game industry.

•HAGF0024 콘텐츠기획 및 프리젠테이션 (Contents Planning and Presentation)

본 교과목은 다양한 디지털 콘텐츠의 개념을 이해하고 이를 기획하기 위한 환경, 정보 수집 및 분석, 아이디어 발상, 의사결정 계획 등의 기획 절차를 바탕으로 콘텐츠 기획서를 작성하고, 프리젠테이션을 준비할 수 있는 능력을 배양한다.

This course will cover the concept and the process of planning along with practicing various digital contents creation cases. It will help to improve the ability to understand the contents creation process, decide a topic, and analysis it.

•HAGF0028 게임스토리텔링 (Game Storytelling)

본 교과목은 게임의 주제, 세계관, 캐릭터, 사건, 매캐체, 대사 등의 스토리텔링에 관한 내용을 학습한다.

This course covers game storytelling issues such as theme, virtual world, characters, events, media, script, and so on.

•HAGF0022 AI활용게임소프트웨어개발 (AI Game Software Development)

본 교과목은 게임제작의 기초이론과 인공지능 이론을 바탕으로 게임 시스템을 기획 및 설계하고 게임제작에 대한 전반적인 기술 및 전문용어 등을 습득하여 실무에 적용 가능한 심층적인 학습을 제공한다.

This course introduces design and architecture of game systems based on basic principles of game creation and artificial intelligence. Students will learn overall technology and terminology of game development and will be able to meet the requirements of real game industry.

•HAGF9218 게임인공지능 (Game Artificial Intelligence)

본 교과목은 인공지능의 핵심 기술인 탐색, 제약 만족 문제, 논리 프로그래밍, 기계 학습 기법, 딥러닝 기법에 대해 살펴보고, 이를 게임분야에 적용하여 새로운 게임 형태를 창출할 수 있는 능력을 배양한다.

This course introduces some key technologies of artificial intelligent such as searching, constraint satisfaction problems, logic programming, machine learning techniques, and deep learning techniques. It

helps students apply these technologies to new game creation.

•HAGF0030 콘텐츠 비즈니스 (Contents Business)

본 교과목은 디지털 콘텐츠의 개념과 이를 활용한 산업에 대해 이해하고, 콘텐츠 산업을 구성하고 있는 다양한 구성요소들과 각 콘텐츠 비즈니스의 핵심요소들을 습득한다.

This course will cover the concept of digital contents and essential components of contents business area.

•HAGF9212 게임심리학 (Game Psychology)

본 교과목은 게임이라는 가상현실의 다양한 상황 속에서 일어나는 현상들을 이해하고, 인과관계를 규명하고, 그런 현상을 예측하고 통제하는데 필요한 심리학적 이론들을 소개한다.

This course examines what happened in the virtual reality of the game, and the cause-and-effect relationship. Also, it introduces some psychological theory to predict and control these phenomena.

•HAGF0025 캡스톤디자인1 (Capstone Design 1)

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업체와 학생팀이 상호협력하여 프로젝트를 완성하도록 지원하면서, 학생들이 산업체에서 필요한 실무를 익히게 한다.

This course helps students to complete the co-work project with game industry. Students will learn various techniques to meet the industry requirements.

•HAGF0027 게임특강 (Special Topics in Games)

본 교과목은 게임 관련 핵심기술과 정보에 관한 최신 트렌드를 조사, 분석하고 세미나 형식으로 학습한다.

This course helps students to examine and analyze the latest game technologies and information. And we offer seminar for discussing them.

•HAGF0029 캡스톤디자인 2 (Capstone Design 2)

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업체와 학생팀이 상호협력하여 프로젝트를 완성하도록 지원하면서, 학생들이 산업체에서 필요한 실무를 익히게 한다.

This course helps students to complete the co-work project with game industry. Students will learn various techniques to meet the industry requirements.

•HAGF0036 산업현장인턴십 (Industry Internship)

본 교과목은 게임 모바일 콘텐츠 분야의 산업현장에서 학생들이 파트타임으로 일하면서 기업에 대한 올바른 이해 제고는 물론 기업에서 필요한 소양과 능력을 사전에 준비할 수 있는 기회를 제공한다.

This course will offer internship in game mobile industry for understanding the competences required in industry.

애니메이션전공

교육목표

본 전공은 애니메이션 콘텐츠 제작기술을 위한 예술적 표현능력과 인터랙티브 콘텐츠를 실현케 하는 소프트웨어 구현능력을 바탕으로 핵심 코어기술인 애니메이션 테크놀로지를 다루는 융합형 디지털 애니메이션 아티스트와 프로그래밍이 가능한 영상 그래픽 전문가를 양성한다. Concept Art, 시네매틱 연출과 캐릭터 애니메이션, CGI VFX의 주요 트랙 영역을 중점적으로 교육하여 글로벌한 시각과 비전을 갖는 융합형 애니메이션 전문가 육성을 교육 목표로 갖는다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACT0001 | 드로잉&페인팅 | Drawing & Painting | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACT0002 | 메타포디자인 | Animation Metaphor Design | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACT0003 | 디지털그래픽기초 | Digital Graphic Basis | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACT0004 | 게임캐릭터모델링 | Game Character Modeling | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 8.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACT0017 | 디자인컨셉팅 | Design Concepting | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACT0018 | 애니메이션테크닉 | Art of Animation | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACT0019 | 3D CGI기초 | 3D CGI_starter | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACT0020 | 모션그래픽 | Motion Graphic | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 8.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACT0007 | 영상MatchmovingCGI | Film Matchmoving CGI | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACT0008 | 애니메이션스토리텔링 | Animation Storytelling | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACT0033 | 컨텐츠기획과내러티브연출 | Content Planning & Storytelling of Narrative | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACT0034 | 게임엔진을활용한애니메이션제작1 | Animation production using Game Engine1 | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 8.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACT0021 | 실험스튜디오1 | Experimental Studio 1 | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACT0023 | 애니메이션AssetCGI | Animation Asset CGI | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACT0035 | 애니메이션기획과논리니어스토리텔링 | Film&Animation Planning & Non-linear Storytelling | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACT0036 | 게임엔진을활용한애니메이션제작2 | Animation production using Game Engine2 | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 8.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACT0009 | 인터랙티브컨텐츠분석과기획 | Interactive Content Analysis & Planning | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACT0010 | Game/VR애니메이션 | Game/VR Animation | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACT0011 | 인터랙티브CGI_기초 | Interactive CGI starter | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACT0012 | 애니메이션사 | History of Animation | 애니메이션전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 5.0 | 6.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------|-------------------------------|---------|------|----------------|----------|----------|
| 21 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACT0025 | 실험스튜디오2 | Experimental Studio 2 | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACT0026 | 3Deffect | 3D effect | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACT0027 | 인터랙티브CGI_캡스톤 | Interactive CGI_Capstone | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFU0030 | 실감애니메이션 | Immersive Animation | 애니메이션전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 8.0 |
| 25 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACT0013 | 디지털캐릭터스튜디오1 | Digital Character Studio1 | 애니메이션전공 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 26 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACT0014 | 스토리워크샵 | Story Workshop | 애니메이션전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACT0015 | CGI프로덕션 | CGI Production | 애니메이션전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전선 | HACT0016 | 인턴십 | Internship | 애니메이션전공 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 7.0 | | 4.0 | 3.0 |
| 29 | 4 | 2학기 | 1전심 | HACT0028 | 디지털캐릭터스튜디오2 | Digital Character Studio 2 | 애니메이션전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HACT0029 | 애니메이션워크샵 | Animation Workshop | 애니메이션전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전심 | HACT0030 | CGI포트폴리오 | CGI Portfolio | 애니메이션전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 0.0 | 6.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 84.0 | | 29.0 | 55.0 |

교과목해설

•HACT0001 드로잉 & 페인팅 (Drawing & Painting)

본 과목은 전통적인 드로잉과 페인팅 기법을 수업한다.

This class teaches traditional drawing and painting techniques.

•HACT0002 메타포디자인 (Metaphor Design)

디자인 발상과 표현기법에 대한 수업으로, 은유적인 표현기법이란 어떤 과정인지에 대해 설명하고 창의적인 관점과 사고방식을 훈련한다.

This class is about digital thought and expression technique, and it explains what metaphor is like and also trains creative perspectives and thinking.

•HACT0003 디지털 그래픽 기초 (Digital Graphic Basis)

디지털 그래픽 툴은 특수영역을 넘어서 시각예술의 보편적인 저작 툴로 인식되고 있으며, 애니메이션과 게임분야에서 비트맵과 벡터방식의 디지털 툴은 필수적으로 습득되어야 할 도구이다. 본 교과는 디지털 범용 툴의 이해와 활용기법을 익힘으로써 전문 고급 과정으로의 입문을 준비하는 기초 과정이 된다.

Digital graphics tools are recognized as a universal writing tool for visual arts beyond special domain, and in the field of animation and gaming, bitmap and vector digital tools are essential tools to be acquired. This course provides a foundation for learning the understanding and skills of digital general purpose tools to prepare for introduction into advanced professional courses.

•HACT0004 게임 캐릭터 모델링 (Game Character Modeling)

3d 툴의 인터페이스와 기초적인 모델링 기술을 습득하며 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 익히고, 특히 게임 캐릭터 모델링을 구현해본다.

This class acquires the interface of the 3d tool and basic modeling skills, learns the basic human structure and face shapes, and implements the game character modeling in particular.

•**HACT0017 디자인 컨셉팅 (Design Concepting)**

애니메이션, 게임, 영화장르를 위한 Concept Design Process의 개관적 접근방식을 수업한다.

This class will provide an overview approach to the Concept Design Process for animation, games and movie genres.

•**HACT0018 애니메이션 테크닉 (Art of Animation)**

애니메이션을 만들어내는 기술적인 테크닉에 대해 설명하는 수업으로 물리적인 운동 법칙과 캐릭터의 메카니즘에 대해 학습한다.

This lesson will teach you about the laws of physical motion and the mechanism of the character by explaining the technical techniques that create animation.

•**HACT0019 3D CGI 기초 (3D CGI_starter)**

본 교과는 디지털 3D에 대한 폭넓은 인문학적 이해와 정보를 제공하고, 디지털 3D 툴을 처음 접하는 초보학생들을 위한 기초실기과정을 포함한다.

This class provides wide range of information of digital 3D and basic tutorial for digital 3D starter.

•**HACT0020 모션그래픽 (Motion Graphics)**

본 교과는 모션그래픽 작품을 구현하기 위한 광범위하고도 기초적인 영상편집과 이펙트의 내용을 주로 다루며, 영상 범용 툴로서의 After Effect를 통해 주요 기술적 문제를 다루게 된다.

This class provides basically a range of image editing techniques including image compositing and various effects. Usually this class deals with tasks of various level focused on AfterEffects.

•**HACT0005 리니어 콘텐츠 분석과 기획 (Linear Content Analysis & Planning)**

본 교과는 기존 Media Content의 선형적 이야기 구조를 분석하고 기획해 보는 수업이다.

This class analyzes and organizes the structure of the existing linear story of Media Content.

•**HACT0006 네러티브 연출기법 (Storytelling of Narrative)**

본 교과는 영상미디어기반의 스토리텔링 편집구조와 연출 테크닉 중에 가장 중요한 네러티브 연출기법에 대하여 수업한다.

This class teaches about the most important narrative technique among video media-based storytelling editing and directing techniques.

•**HACT0007 영상 Matchmoving CGI (Film Matchmoving CGI)**

본 교과는 촬영된 영상을 트래킹 툴로 카메라 좌표를 추출하여 썸 장면과 Matching 시키는 과정을 익힌다. 매칭된 3D좌표에 합성 오브젝트를 렌더링하며 이에 따른 render 설정과 합성을 구현해본다.

This class will learn how to extract camera coordinates from a filmed image with a tracking tool and match the scene. Rendering composite objects on matched 3D coordinates enables the setting and composition of the loader accordingly.

•**HACT0008 애니메이션 스토리텔링 (Animation Storytelling)**

영화와 애니메이션의 이야기형태의 본질은 동일하다는 점에서 스토리를 만들 때 소재와 기발한 아이디어만이 아

나라 이야기 전개의 완급조절을 통한 다양한 스토리의 전개를 만들 수 있도록 하는 수업이다.

From the point that the essence of the story forms in film and animation are the same, this course will help produce various developments of stories. This will be achieved not only through themes and ideas but through adjusting the tempo of a story.

•HACT0021 실험스튜디오 I (Experimental Studio I)

기술이나 내용적으로 트렌디한 이슈를 가지고 자유롭게 콘텐츠를 실험, 제작해보는 수업이다.

In this course, we freely experiment and produce content with technical or informative issues.

•HACT0022 애니메이션기획 (Film&Animation Planning)

좋은 애니메이션을 만들기 위한 필요한 요소는 무엇인가? 재미있는 애니메이션을 기획하기 위한 핵심전략에 대한 수업한다.

What are the necessary elements to make a good animation? This course offers classes on key strategies for planning fun animation.

•HACT0023 애니메이션 Asset CGI (Animation Asset CGI)

캐릭터 애니메이션 제작에 필수적 요소인 캐릭터 어셋의 모든 준비과정을 체득하는 수업이다.

This class acquires all the rigging courses of character assets, an essential element of character animation production.

•HACT0024 넌리니어 콘텐츠 스토리텔링 (Non-linear Contents Storytelling)

본 교과는 기존 Media Content의 선형적 이야기 구조에 반하는 비선형구조 영상콘텐츠의 이야기구조에 대한 수업이다.

This course is on the story structure of nonlinear structure video content that goes against the linear narrative structure of existing media content.

•HACT0009 인터랙티브 콘텐츠 분석과 기획 (Interactive Content Analysis & Planning)

본 교과는 New Media Content의 비선형적 이야기 구조를 분석하고 기획해 보는 수업이다.

This course analyzes and organizes the nonlinear story structure of New Media Content.

•HACT0010 Game/VR 애니메이션 (Game/VR Animation)

본 교과는 인터랙티브 콘텐츠를 위한 모듈별 애니메이팅 테크닉에 대한 수업으로 라이브액션과 게이밍액션을 애니메이션으로 만들어본다.

This course is a class on module-specific animation techniques for interactive content, and makes live action and gaming action into animation.

•HACT0011 인터랙티브 CGI 기초 (Interactive CGI_starter)

본 교과는 게임엔진의 기본적인 기법과 중급의 3D 애니메이션 기술을 활용하여 3D영상물을 제작해보는 수업이다.

This course uses the basic techniques of game engines and intermediate 3D animation technology to produce 3D images.

•HACT0012 애니메이션사 (History of Animation)

본 교과는 애니메이션에 대한 역사적 발달과정을 고찰하고 현대적 문화산업으로서의 애니메이션의 위치를 파악해 본다.

In this class, historical development process of animation will be studied and identifying status of animation

from the view point of present industry will be attempted.

•HACT0025 실험 스튜디오 II (Experimental Studio II)

본 교과는 기술이나 내용적으로 트렌디한 이슈를 가지고 자유롭게 콘텐츠를 실험, 제작해보는 수업이다.

In this class, freely experimentes and produces content with technical or informative issues will be preceeding.

•HACT0026 콘텐츠 디자인 워크샵 (Experimental Studio II)

본 교과는 4차 산업의 변화로 기대할 수 있는 비선형구조를 가진 애니메이션 콘텐츠의 트렌드 분석과 기대모델에 대하여 수업한다.

This class is about trend analysis and expectation model of animation contents with nonlinear structure that can be expected as a change of 4th industry.

•HACT0027 인터랙티브 CGI_캡스톤 (Interactive CGI_Capstone)

본 교과는 게임엔진의 실시간 렌더 기법을 활용한 다양한 영상기획을 통해 각자의 제작의도에 부합되는 프로토타입 결과물을 시도해보는 캡스톤 수업이다.

This course is a capstone class where you try out prototype results that fit your purpose of production through various video planning using real-time rendering techniques of game engines.

•HACT0013 디지털 캐릭터 스튜디오 I (Digital Character Studio I)

본 교과는 게임엔진의 실시간 렌더링 기법을 활용한 다양한 영상기획을 통해 각자의 제작의도에 부합되는 프로토타입 결과물을 시도해보는 캡스톤 수업이다.

This course is a capstone class where you try out prototype results that fit your purpose of production through various video planning using real-time rendering techniques of game engines.

•HACT0014 스토리 워크샵 (Story Workshop)

본 교과는 영화와 애니메이션을 위한 스토리 메이킹 테크닉과 스토리텔링에 대한 워크샵을 진행한다.

This class provides workshops on story-making techniques and story-telling for films and animations.

•HACT0015 CGI 프로덕션 (CGI Production)

본 교과는 캐릭터애니메이션, 게임, 후반영상 CG, 미디어아트의 CG 영상제작을 진행시키며 포트폴리오의 준비 과정이 된다.

This course is a preparation process for the portfolio by hosting CG video production of character animation, game, post production CG and media art.

•HACT0016 인턴쉽 (Internship)

본 교과는 애니메이션, 게임 등의 영상 관련 기업체와 연계된 현장학습 과정으로 수업을 통하여 실무를 익히고, 희망하는 분야로의 취업 가능성을 높인다.

This class is an on-site learning course linked to video-related businesses such as animation, games, etc. to learn practical work through class and to increase the possibility of employment into the desired field.

•HACT0028 디지털 캐릭터 스튜디오 II (Digital Character Studio II)

본 교과는 디지털 캐릭터를 활용한 콘텐츠 기획제작 수업이다.

This class offers a content planning and production class using digital characters.

•HACT0029 애니메이션 워크샵 (Animation Workshop)

본 교과는 2분미만의 대사가 있는 인간형 캐릭터가 등장하는 애니메이션을 제작하는 워크샵 수업이다.

This workshop class produces animations featuring human-shaped characters with lines in less than two minutes.

•HACT0030 CGI 포트폴리오 (CGI Portfolio)

본 교과는 졸업 후 취업과 진학을 위해 갖추어야 할 포트폴리오 제작 방법과 프리젠테이션 기법을 지도한다.

This class guides you on how to create a portfolio and presentation techniques to get a job or go to school after graduation.

한일문화콘텐츠전공

교육목표

한일문화콘텐츠학은 동아시아 문화산업에서 역량을 발휘할 창의적 인재를 양성하기 위하여, 국내에서 유일하게 일본학, 비교문화학, 문화콘텐츠학을 접목시킨 창조적 융합학문이다. 미래지향적 한일문화산업에 기여하는 문화콘텐츠 전문가 양성을 교육 목표로 하여 동북아시아시대 한일우호를 주도하는 글로벌 문화 인재를 육성하기 위한 실행목표는 다음과 같다.

- 한일문화콘텐츠학
- 융복합&산학 실무형 교육
- 비교과 역량 강화 프로그램
- 한일문화교류 프로그램
- 콘텐츠 제작 실습연계 전공

특히 SW융합학부에서 한일문화콘텐츠학과 교과과정만의 특징점은 글로벌 관산학 협력을 기반으로 한 ‘인문(한일문화)-디지털(SW) 융합형 문화콘텐츠 핵심인재 양성교육’을 강화하고, 학생 개개인의 희망 진로에 따른 ‘창의 융복합적인 교육 로드맵’을 장려하여, 문화콘텐츠 및 IT기업을 중심으로 한 ‘일본계 기업 취업’에 특화된 교육을 제공하는 것에 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------|--|-----------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABH0001 | 일본문화의이해 | Understanding of Japanese Culture | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABH0002 | 베이직일본어1 | Basic Japanese 1 | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABH0040 | 문화콘텐츠입문 | Introduction to Cultural Contents | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABH0003 | 콘텐츠기획과문화융합 | Contents Planning and Fusion of Culture | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABH0004 | 베이직일본어2 | Basic Japanese 2 | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABH0048 | 언어와컴퓨터 | Language and Computer | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABH0005 | 한일대중문화콘텐츠의 이해 | Pop Culture and Contents in Korea & Japan | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABH0006 | 문화여행콘텐츠기획 | Culture Trip Contents Planning | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABH0007 | 한일언어와행동문화 | Linguistic behavior of Korean and Japanese | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABH0014 | 커뮤니케이션일본어1 | Communicative Japanese 1 | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABH0034 | 한국문화콘텐츠탐방 | Visit to Korean Cultural Contents | 한일문화콘텐츠전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 10.0 | 4.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABH0009 | 커뮤니케이션일본어2 | Communicative Japanese 2 | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------------------------|---|-----------|------|----------------|----------|----------|
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABH0012 | 추리텍스트의미디어콘 텐츠활용 | Utilization of Media Contents in Detective Texts | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABH0018 | 이문화커뮤니케이션 | Intercultural Communication | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABH0038 | 빅데이터기반문화콘텐츠 분석 | The analysis of culture contents based on Big Data | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0017 | 일본게임분석과디지털 스토리텔링 | Japan Game Analysis and Digital Storytelling | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 12.0 | 5.0 |
| 17 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABH0017 | 한일영상문화비교 | Comparison of Korea-Japan Image Culture | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABH0019 | 매스미디어일본어 | Mass media Japanese | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABH0020 | 일본애니메이션분석과 스토리텔링 | Genre Analysis on Japanese Animation and Storytelling Method | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABH0041 | 한일동영상플랫폼문화 체험 | Cultural Experience of Video Platform in Korea and Japan | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABH0045 | 문화융합과커뮤니케이 션 | Fusion of Culture and Communications | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 11.0 | 4.0 |
| 22 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABH0021 | 동아시아공연예술 | Cultural Code in Korean & Japanese Classics | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABH0024 | 문화트렌드일본어 | Current Japanese | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABH0025 | 영상콘텐츠제작과한일 문화교류(캡스톤디자인) | Video Contents Production and Cultural Exchange between Korea and Japan | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABH0042 | 미디어스토리텔링 | Media Storytelling | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABH0043 | 한일콘텐츠산업과브랜드 분석 | Korea-Japanese Cross Cultural Contents Industry and Brand Analysis | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 13.0 | 2.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABH0028 | 한일출판산업과미디어 믹스 | Korea and Japan Publishing Industry and Media Mix | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABH0029 | 비즈니스일본어실습 | Practice in Business Japanese | 한일문화콘텐츠전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABH0047 | 문화콘텐츠와인공지능 | Cultural Contents and Artificial Intelligence | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 30 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABH0026 | ICT활용일본어실습 | Practice in ICT-based Japanese | 한일문화콘텐츠전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABH0031 | 한일문화콘텐츠워크숍 (캡스톤디자인) | A Workshop of Korea and Japanese Cultural Contents | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 32 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0016 | 한일문화콘텐츠마케팅 | Marketing of Korea-Japanese Clutural | 한일문화콘텐츠전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 3.0 | 6.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 93.0 | | 69.0 | 27.0 |

교과목해설

•HABH0001 일본문화의이해 (Understanding of Japanese Culture)

일본의 문화콘텐츠를 이해하고 나아가 한국의 문화콘텐츠와의 공통점과 차이점을 이해하기 위한 기본적인 소양을 기른다. 역사별 일본 문화 콘텐츠의 종류와 특징을 알아보고 정치 사회적 요인에 따라 문화콘텐츠가 어떻게 만들어지고 향유되어 왔는가를 고찰한다. 일본의 의식주와 같은 일상생활을 비롯한 마츠리, 다도, 스모, 회화, 연중행사 등을 알아보고 한국과의 공통점과 차이점을 논의하여 양국의 문화콘텐츠를 이해하기 위한 기초를 마련한다.

Students will develop basic skills to understand Japanese cultural contents and understand commonalities and differences with Korean cultural contents. This course examines the types and characteristics of Japanese cultural contents by history and how cultural contents have been created and enjoyed according to political and social factors. Students will learn about festivals, tea ceremony, sumo, paintings, and annual events, including daily life such as Japanese cloth, eating, and house, and discuss commonalities and differences with Korea's to prepare a foundation for understanding the cultural contents of both countries.

•HABH0002 베이직일본어1 (Basic Japanese 1)

일본어 입문과정으로서 초급의 전반적인 ‘읽고’ ‘쓰고’ ‘말하고’ ‘듣는’ 종합적인 기초능력을 습득한다. This course is designed for beginning-leveled learners to acquire basic “reading,” “writing,” “speaking,” “listening” skills.

•HABH0040 문화콘텐츠입문 (Introduction to Culture Contents)

문화콘텐츠 학습 전반에 필요한 기초적인 개념을 정립한다. 우리 주변에서 실제 접하는 문화콘텐츠의 다양한 사례를 살펴보고, 인접 학문과의 융합이라는 측면에서 문화콘텐츠의 방향성에 대해 모색한다.

To establish basic concepts necessary for learning Culture Contents in general. Examine the specific examples of Culture Content we encounter around us, and the direction of Culture Contents will be sought in terms of convergence with related studies.

•HABH0003 콘텐츠기획을위한일본의상상력 (Imagination of Japan for Contents Planning)

일본문화콘텐츠를 시대적, 문화적, 산업적 측면에서 총체적으로 살펴보고, 콘텐츠 강국 일본이 형성되는 배경을 문화콘텐츠의 핵심 키워드인 상상력과 기획을 통해 이해한다.

In this course, students comprehensively investigate Japanese cultural contents in temporal, cultural, and industrial aspects and understand the background of the formation of Japan as a contents powerhouse through the core keywords of cultural contents, imagination and planning.

•HABH0004 베이직일본어2 (Basic Japanese 2)

베이직 일본어 1의 학습 내용에 이어 초급 후반까지의 ‘읽고’ ‘쓰고’ ‘말하고’ ‘듣는’ 종합적인 기초력을 습득한다.

This course is designed for beginning-leveled learners who already took Basic Japanese I course to acquire basic “reading,” “writing,” “speaking,” “listening” skills in more comprehensive aspects.

•HABH0005 한일대중문화콘텐츠의이해 (Pop Culture and Contents in Korea & Japan)

한국과 일본의 다양한 대중문화의 콘텐츠를 이해하고 비교 분석하여 경쟁력을 가진 새로운 문화콘텐츠에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

This course aims to understand and analyze the popular culture and contents in Korea and Japan, and develop ability to adjust to the new contents in the future.

•HABH0006 **문화여행콘텐츠기획 (Culture Trip Contents Planning)**

최근 문화트렌드를 반영한 문화콘텐츠 기반 여행문화 소재를 발굴하고 이를 지식콘텐츠화 하는 프로젝트를 통해 인문-SW융합적인 디지털콘텐츠 기획 역량을 기른다.

This course develops the capabilities for humanities-SW convergence digital contents through a project for discovering travel cultural materials based on cultural contents reflecting the recent cultural trends and making them knowledge contents.

•HABH0007 **한일언어와행동문화 (Linguistic behavior of Korean and Japanese)**

언어행동에 대한 이론적 기반을 구축하고, 한국어와 일본어에 나타나는 언어행동 및 비언어행동을 비롯해 언어생활, 경어행동 등의 특징과 차이에 대해 학습한다.

This course aims to build up the theoretical basis about the Linguistic Behavior, and know the difference between linguistic, including everyday life expressions honorific expressions, and non-linguistic behavior.

•HABH0014 **커뮤니케이션일본어1 (Communicative Japanese 1)**

베이직일본어 1, 2에서 습득한 기초력을 바탕으로 중급 초반 일본어를 종합적으로 학습하고 소통 능력을 높이도록 연습한다.

This course gives students opportunity to apply intermediate-low Japanese skills in communicative situations.

•HABH0034 **한국문화콘텐츠탐방 (Visit to Korean Cultural Contents)**

유학생이 한국의 문화유산, 도시문화, 한류콘텐츠 등의 현장을 실제로 탐방하고 경험함으로써 한국문화콘텐츠 전반에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

This course aims to increase international students' understanding of overall Korean cultural contents through actual visit and experience of the sites, such as Korean cultural heritage, urban culture, and Korean wave (Hallyu) contents.

•HABH0009 **커뮤니케이션일본어2 (Communicative Japanese 2)**

커뮤니케이션일본어 I 의 학습 내용에 이어 중급 후반까지의 일본어를 종합적으로 학습하고 소통 능력을 높이는 연습을 한다.

This course gives students opportunity to apply intermediate-mid Japanese skills in communicative situations.

•HABH0012 **추리텍스트의미디어콘텐츠활용 (Utilization of Media Contents in Detective Texts)**

일본 추리소설에 내재된 스토리텔링의 구조와 기본 원리를 습득하고, 다양한 디지털 미디어에서 활용되는 양상을 통해 대중의 기호를 분석 예측하는 역량을 키운다.

In this course, students learn the structure and basic principle of storytelling inherent in Japanese detective novels and develop the capability to analyze and predict the preference of the public through the aspects of its utilization in various digital media.

•HABH0018 **이문화커뮤니케이션 (Intercultural Communication)**

이문화간 접촉 장면에서 발생하는 유형을 파악하여 의사소통 과정에서 발생하는 오해를 방지하고 보다 효율적으

로 자신의 의사를 전달하는 능력을 배양한다.

This course aims to have the ability to express students' opinions effectively, by case study on intercultural communication.

•HABH0038 빅데이터기반문화콘텐츠분석 (The analysis of culture contents based on Big Data)

빅데이터 분석을 통해 방대한 정보량과 복잡성을 가진 문화콘텐츠를 이해하고 새로운 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 능력을 기른다. 빅데이터를 활용해 문화콘텐츠 코드 추출 기법을 알고 문화콘텐츠가 가진 메타적 의미를 이해할 수 있다.

This course aims to analyze culture contents based on Big Data and to understand the meaning of culture contents, and develop ability to adjust to the new performing arts in the future.

•HAFU0017 한일게임분석과디지털스토리텔링 (Korea-Japan Game Analysis and Digital Storytelling)

게임 속에서 스토리텔링이 어떻게 구현되는지 학습한다. 한국과 일본의 문화를 살펴보고 게임 제작 툴인 Unity 3D를 활용해 게임 제작의 흐름을 익힘으로써 새로운 문화콘텐츠 기획을 학습한다. 게임 산업의 발달을 각 나라의 문화와 연관해 설명한다. 대표적인 게임의 서사구조와 특징을 살펴본다.

This course introduces how storytelling is implemented in the game. Explore the cultural contents of Korea and Japan and learn about the new cultural contents by utilizing the game of Unity 3D. The development of the game industry is described in relation to the culture of each country. Explore the epic structures and features of the typical game.

•HABH0020 일본애니메이션분석 (An analysis of Japanese Animation)

세계인들에게 인기가 있는 일본 애니메이션 작가의 사상과 세계관에 대한 이해를 높이고 작품 분석 방법을 습득한다.

This course explores popular Japanese animation writers' thoughts and viewpoints. Through this course, students will be able to understand and analyze the Japanese animation genre.

•HABH0041 한일동영상플랫폼(유튜브)문화체험 (Cultural Experience of Video Platform (YouTube) in Korea and Japan)

한국과 일본에서 유튜브 등 동영상플랫폼이 어떤 영향을 끼치며 어떻게 진화하고 있는지 다양한 활용양상을 이해하여 새로운 문화적 가치를 창출하는 콘텐츠를 기획 능력을 습득한다.

In this course, students acquire the ability to plan the contents creating new cultural value, understanding the various aspects of utilization of video platforms like YouTube in Korea and Japan, like their impacts and evolution.

•HABH0017 한일영상문화비교 (Comparison of Korea-Japan Image Culture)

한국과 일본의 영화, 드라마 등 다양한 영상콘텐츠를 한일 간 문화적 차이에 대하여 비교하고 스토리텔링의 관점에서 분석하여 창의적인 콘텐츠를 기획하기 위한 능력을 배양한다.

In this course, students cultivate the ability to plan creative contents, comparing various video contents, such as movies and dramas in Korea and Japan, concerning the cultural differences between Korea and Japan and analyze them from the perspective of storytelling.

•HABH0019 매스미디어일본어 (Mass media Japanese)

각종 매스미디어를 활용하여 일본어의 독해와 청해 능력을 향상시킨다.

This course aims to improve Japanese reading and listening comprehension through various Mass media.

•HABH0021 동아시아공연예술 (Cultural Code in Korean & Japanese Classics)

한국과 일본의 고전 문학작품, 설화 등을 통해 한국과 일본의 고전서사의 문화적 특성을 이해하고 그 기초 위에서 한국과 일본의 고전서사가 문화콘텐츠로 어떻게 변용될 수 있는지를 살펴보고 창조적 응용 능력을 배양한다.

This course aims to understand the cultural characteristics on classical literatures and folk stories in Korea and Japan, and know how classics could be developed to the current culture and contents. Furthermore, students can have wide application with creativity.

•HABH0024 문화트렌드일본어 (Current Japanese)

일본에서 발간되는 신문, 잡지, 영화 등 다양한 매체를 중심으로 현 시점에서의 일본의 주요 관심사 등을 검토하며, 이를 통해 어휘력 및 표현력의 발전을 도모한다.

This course aims to develop students' vocabulary and expression, through newspaper, magazines, movies, and so on published in Japan with reviewing current issues.

•HABH0043 한일콘텐츠산업과브랜드분석 (Korea-Japanese Cross Cultural Contents Industry and Brand Analysis)

게임, 영상, 출판, 패션, 후드, IT 등 폭넓은 분야의 콘텐츠 기업에 대해서 그 성립 배경, 제품 특징, 향후 동향 등을 조사하고 기업과 제품의 브랜드 분석을 한다.

This course gives students opportunity to survey contents industry such as games, videos, publications, fashions, foods and ITs about their establishment backgrounds, their products features, future trends and to analyze the products and brand of the companies.

•HABH0042 미디어스토리텔링 (Media Storytelling)

웹툰, 영화, 애니메이션, 웹 콘텐츠, 모바일 콘텐츠 등 다양한 매체에 내재된 서사 분석과 스토리텔링 기법을 탐구하여 미디어스토리텔러로서의 역량을 기른다.

In this course, students develop capabilities as media storytellers, analyzing narratives inherent in various media, such as Webtoon, film, animation, Web contents, and mobile contents and exploring storytelling techniques.

•HABH0044 영상콘텐츠제작과한일문화교류 (Video Contents Production and Cultural Exchange between Korea and Japan)

한국의 다양한 문화적 소재를 영상콘텐츠로 기획 및 제작하고, 이를 일본에 디지털플랫폼을 통해 유통하게 하여 한국과 일본의 문화교류를 촉진하는 가치 창출을 목표로 한다.

It aims to create value that promotes cultural exchange between Korea and Japan by planning and producing various cultural materials through video content and distributing them through digital platforms in Japan.

•HABH0025 한일문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인) (Practicum for Korea-Japan Cultural Contents Planning(Capstone design))

지금까지 대학에서 배운 지식과 sw 개발 분야와의 협업을 통해 수행하는 산학 프로젝트로서 한국과 일본의 문화콘텐츠 분야에서 활용될 수 있는 글로벌 콘텐츠를 기획 제작한다.

This is an industrial-educational cooperation project implemented through the knowledge learned at the university till now and collaboration with the field of SW development, in which students plan and produce global contents that can be utilized in the field of cultural contents in Korea and Japan.

•**HABH0028 한일출판산업과지적재산권 (The Publishing industry in Korea & Japan, and intellectual property rights)**
한국과 일본의 출판산업의 구조와 저작권 관련 분쟁을 알아보고 문화콘텐츠 개발자가 되기 위한 능력을 기른다.
This course aims to understand and analyze the publishing industry in Korea and Japan, and develop ability to adjust to a developer of cultural content in the future.

•**HABH0029 비즈니스일본어실습 (Practice in Business Japanese)**
다양한 비즈니스 현장에서 필요한 기본 표현이나 매너 등을 학습해, 상황에 따라 적절한 커뮤니케이션을 할 수 있도록 연습한다. 일본의 IT · 콘텐츠 분야, 기타 일본 관련 현지 취업이나 국내 취업의 정보를 조사해 준비한다.
This course is aimed to practice and apply the essential expressions and manners in various business fields. Students who wish to take this course are encourage to search the job opening information.

•**HABH0026 ICT활용일본어실습 (Japanese Language Practices Using ICT)**
일본어로 작성하는 정보 입력 및 각종 문서작성 방법 등을 익히고, 인터넷 정보 시스템을 이용하는 기술을 습득한다. 자신에게 맞는 일본 현지 취업과 국내 일본관련 분야의 취업정보를 조사하고 필요한 서류를 작성한다.
This course is designed to practice how to fill out the document in Japanese and acquire how to use information from the Internet. Through this course, students will be able to complete tailored documents for companies in Japan.

•**HAFU0016 한일문화콘텐츠마케팅 (Marketing of Korea-Japanese Cultural)**
본 수업은 한일문화콘텐츠학과와 경영학과가 개설하는 융·복합 수업임. 한일 문화콘텐츠산업 및 중요 사례들을 통한 이해를 기반으로, UX(User Experience) 중심의 문화콘텐츠 개발방법론 및 마케팅 에 관련된 중요 기초개념, 이론, 프레임워크를 이해한다. 이를 기반으로 한일문화콘텐츠 개발을 비롯해 문화마케팅 전략 및 실행 계획을 수립하는 워크숍을 가진다.
This class is a joint class between Korea Japan Cultural Contents (KJCC) and Department of Business Administration (DBA). With the understanding to the contents industry and important cases, students will learn methodologies on UX, basic concepts, theories, frameworks in marketing.
Furthermore, students will have a workshop to make marketing strategies and action plan during this class.

•**HABH0031 한일문화콘텐츠워크숍(캡스톤디자인) (A Workshop of Korea and Japanese Cultural Contents)**
한일문화콘텐츠관련 기업 등 문화산업 현장에서 현장 감각을 습득하여 사회진출 후 현장업무에 응용 가능한 실무 능력을 배양한다. 예컨대 여행사 멘토링을 받아 외국인 관광객을 대상으로 한 서울 관광 코스를 개발한다. 그 결과물을 여행사 홈페이지에 올리는 것을 목표로 웹사이트 구축 관련 기술을 배운다.
Students will be able to improve practical skills in cultural industry such as Korean or Japanese-related contents. For example this course aims to prepare pre-tour guides to develop the “Seoul tour course” for foreigners with the collaboration of tour company. Furthermore, students will be able to make a Website to upload their unique tour course items.

생명화학공학부

교육목표

생명화학공학부는 첨단 생명공학 및 화학분야의 기초 및 응용과학을 심도 있게 교육함으로써 국가와 인류발전에 기여할 수 있는 공학도 양성을 목표로 한다.

1. 생명공학 및 화학분야의 제반 영역에서 필요한 전문인을 양성하기 위하여 관련된 교과과정을 지속적으로 개발하여 운영한다.
2. 소재, 환경, 생명공학 등 다양한 산업에서 필요한 지도자적인 인격과 식견을 갖춘 우수한 인재를 육성한다.
3. 화학 및 생명공학 분야를 특성화하여 다양한 응용분야의 발전에 기여할 수 있는 토대를 삼는다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------|-----------|---------|-----|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0014 | 미적분학 | Calculus | 생명화학공학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAUS0015 | 전산학 | Computer | 생명화학공학부 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |

교과목해설

•HAUS0014 미적분학 (Calculus)

자연과학 및 공학을 공부하는데 필요한 대수학, 벡터 space, 행렬식 선형 시스템의 구조와 이론 및 전개등의 방법을 익히는 과정이다.

The main object of the course is to study the theories of algebra, vector space, and matrix required to understand the fundamental principles encountered with the diverse science and engineering.

•HAUS0015 전산학 (Computer)

컴퓨터의 사용을 위해 체계적으로 익혀야 할 기술적 사항으로서 기계의 구조와 소프트웨어의 사용, 데이터의 구성, 연산능력 등을 공부하고 널리 사용되는 operation system 및 기본적인 프로그램 등에 대한 예비지식을 확보한다.

This course covers the technological information on the structure of computer and utilization of software, data component by studying a few examples of well-known operation systems and program languages.

생명공학전공

교육목표

생명공학은 21세기 인류의 난제인 식량, 에너지, 질병, 환경 문제를 해결하는 핵심 학문 분야로 주목 받고 있다. 이러한 추세에 발맞추어 우리 생명공학과에서는 의료 및 헬스관련 바이오신기술 개발, 생명정보분석, 유전공학, 유전체-단백체 분석 및 조작, 해양생명공학, 분자생태환경평가기술 개발, 생명자원활용기술 개발 등 생명공학분야 전반에 걸친 다양한 분야의 연구와 교육을 수행하고 있다.

미래지향적인 수요자 중심의 맞춤형 교육을 실시하여, 졸업 후 생명공학 분야의 각종 바이오 산업체 및 국가연구기관에서 활약할 전문인력의 양성을 목표로 한다. 학생들의 취업기회를 높이기 위하여 생명공학 관련 기업들에서 요구되는 실용적 지식과 실험실습 교육을 강화하고 있다.

입학부터 평생지도교수제와 전공특화의 CDR (Career Development Roadmaps)을 통해 학생들이 조기에 진로를 설계할 수 있도록 지도하며, 생명공학종합설계와 전공과취업, 전공과창업 등 진로 탐색 교과목을 통해 맞춤형 진로 지도를 체계적으로 시행하고 있다. 생명공학과 졸업 후 진로는 크게 1) 국공립 연구소, 2) 바이오 의약품 산업체 및 기업부설연구소, 3) 생명정보 및 진단의학센터, 4) 생명, 환경, 농수산축산식품, 기초의학 관련 대학원 진학, 5) 바이오벤처 창업 등으로 크게 나뉘어져 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------|---|--------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HABT0002 | 일반생물학실험1 | General Biology Lap.2 | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0009 | 일반화학1 | General Chemistry 1 | 생명공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0013 | 일반생물학1 | General Biology 1 | 생명공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 4.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABT0004 | 생명공학입문 | Introduction to Biotechnology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABT0005 | 일반생물학2 | General Biology 2 | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HABT0006 | 일반생물학실험2 | General Biology Lap.2 | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0008 | 생화학 | Biochemistry | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0009 | 생화학실험 | Biochemistry Lap. | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0010 | 유전학 | Genetics | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0011 | 유전학실험 | Genetics Lab. | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0013 | 생명공학소프트웨어활용 | Bioengineering Software Utilizing | 생명공학전공 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HABT0019 | 식물생명공학 | Plant Biotechnology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFU0009 | 아동과학지도 | Science Education for Young Children | 생명공학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 11.0 | 6.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABT0007 | 세포생물학 | Cell Biology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------|--------------------------------------|--------|------|----------------|----------|----------|
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABT0015 | 생리학 | Physiology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABT0016 | 생리학실험 | Physiology Lap. | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABT0017 | 미생물공학 | Microbial Biotechnology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HABT0018 | 미생물공학실험 | Experiments of Microbiology | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 13.0 | | 9.0 | 4.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABT0020 | 발생공학 | Developmental Science | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HABT0021 | 생물정보학 | Bioinformatics | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABT0022 | 분자생물학 | Molecular Biology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABT0023 | 분자생물학실험 | Molecular Biology Lap. | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HABT0024 | 생물정보학실험 | Bioinformatics Lab. | 생명공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 13.0 | | 9.0 | 4.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABT0026 | 생물독성학 | Toxicology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HABT0027 | 해양생명공학 | Marine Biotechnology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABT0029 | 생물소재공학 | Biomaterials Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HABT0036 | 단백질공학 | Protein Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAFU0025 | 바이오시스템 | Biosystem | 생명공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 13.0 | 2.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABT0032 | 생물반응공학 | Bioreaction Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABT0033 | 생명공학특수연구 | Special research of biotechnology | 생명공학전공 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABT0034 | 생명공학종합설계 1 | Biotechnology Capstone Design1 | 생명공학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HABT0035 | 바이오산업의이해 | Seminars on Bioindustry | 생명공학전공 | 1.0 | Y | 1.0 | 0.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전심 | HABT0037 | 생물공정공학 | Bioprocess Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 10.0 | | 8.0 | 2.0 |
| 34 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABT0028 | 생물배양공학 | Biological Culture Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 35 | 4 | 2학기 | 1전심 | HABT0031 | 면역학 | Immunology | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 36 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABT0038 | 유전공학 | Genetic Engineering | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 37 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABT0039 | 유전체학 | Genomics | 생명공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 38 | 4 | 2학기 | 1전선 | HABT0040 | 생명공학종합설계2 | Biotechnology Capstone Design 2 | 생명공학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 12.0 | 2.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 96.0 | | 72.0 | 24.0 |

교과목해설

•HAFX0013 일반생물학 1 (General Biology 1)

생물체 내에서 일어나는 다양한 생명현상을 이해하며, 생명과학 분야에 대한 전반적인 기초를 다진다.

This lecture provides fundamental principles of Life Science and understanding of biological mechanisms of living organisms.

•HABT0002 일반생물학실험 1 (General Biology Lab. 1)

본 수업에서는 일반생물학의 기본적인 원리를 이해하기 위한 기본적인 실험 기법들을 배우게 될 것이다.

In this laboratory, student will perform basic examination for understanding fundamental principles of general biology.

•HAFX0009 일반화학1 (General Chemistry1)

화학의 기본개념, 원자와 분자의 정의, 화학결합 및 반응, 기체, 액체, 고체의 특성, 주기율표의 이해 등 일반적인 화학을 이해하는 것을 목표로 한다.

This lecture is aimed to understand general chemistry including 1) definition of atom and molecule, 2) chemical bonds and reaction, 3) gas, liquid, and solid, and 4) chemical trend in periodic table.

•HABT0005 일반생물학 2 (General Biology 2)

일반생물학 I 강좌에 이어서 생명현상의 기본원리를 소개하고 형태와 기능, 유전과 진화, 발생, 생물과 환경을 다루어 전공과목에 관한 기초를 다지는 것을 목표로 한다.

This lecture provides fundamental principles of Life Science including morphology and functions, genetics and evolution, development, and interaction between organisms and environment, after Biology I.

•HABT0006 일반생물학실험 2 (General Biology Lab. 2)

본 수업은 일반생물학실험 I의 연장과목으로 일반 생물학의 기본적인 원리를 이해하기 위한 기본적인 실험 기법들을 배우게 될 것이다.

In this laboratory, student will perform basic examination for understanding fundamental principles of general biology, following General Biology Lab. I.

•HABT0004 생명공학입문 (Introduction to Biotechnology)

생명공학은 자연과학 뿐 아니라 공학과 컴퓨터 과학을 포함하는 종합적인 학문으로서 생명체의 기본적인 특성에서부터 유용물질의 생산에 이르기까지 생명공학의 발전 역사와 핵심이 되는 기본 원리, 그리고 다양한 생명공학의 분야를 소개함으로써 기초를 쌓는다.

Biotechnology is comprehensive of engineering and computer science as well as natural sciences. This class covers development history of biotechnology, basic principles of related techniques, and its application in various field.

•HABT0008 생화학 (Biochemistry)

본 과목에서는 모든 생명체의 구성성분인 단백질, 탄수화물, 지질, 핵산 등의 분자 구조 및 기능이 소개되며, 나아가 생명 현상과 결부된 이들 물질들의 생합성, 분해, 생체 반응조절의 원리를 분자적인 메커니즘을 학습한다.

This course describes the molecular structures and functions of biomolecules such as protein, carbohydrate, lipid and nucleic acids that consist of all kinds of living organisms from single cells to human. In addition, students learn molecular mechanisms that are related with biosynthesis, degradation, and biological responses.

•HABT0009 생화학실험 (Biochemistry Lab.)

본 실험 과목에서는 주요 생체분자들의 분자적 특성을 학습한 후, 생체분자들의 생화학적 특성을 기본적인 실험을 통하여 측정 및 관찰 한다.

In this laboratory, students learn molecular features of major biomolecules, and perform measurement and observation of these biomolecules.

•HABT0010 유전학 (Genetics)

본 교과목에서는 유전공학의 핵심 기술인 유전자 재조합 기술과 관련한 지식을 습득한다. 또한 형질전환, 재조합 단백질 생산과 분리, 유전공학 기술의 응용, 그리고 생물정보학의 활용 등을 다룬다.

Students will learn the knowledges concerning recombinant DNA technology which is a key technique in genetic engineering. This class covers transformation, production and purification of recombinant proteins, applicable field of genetic engineering technology and bioinformatics

•HABT0011 유전학실험 (Genetics Lab.)

본 실험 과목에서는 유전학 기술의 기본이 되는 유전물질의 추출, 유전자 증폭, 클로닝, PCR 등 유전자 조작에 필요한 실험을 다룬다.

In this class, students will learn basic techniques and principles used in genetic engineering. This course is focused on nucleic acid extraction, gel electrophoresis, DNA digestion by restriction enzyme, basic cloning and polymerase chain reaction.

•HABT0013 생명공학소프트웨어활용 (Bioengineering Software Utilizing)

생명데이터 분석을 위해 생명과학 소프트웨어 분석 기술이 필요하다. 본 과목은 생명현상 정보 분석을 위한 기본적인 컴퓨터 활용툴과 소프트웨어를 제공한다.

Skill for Bioengineering software utilizing is needed for analysis of large-scaled bio-data. The class provides basic computer utilizing tools and softwares for analysis of bio-data.

•HABT0019 식물생명공학 (Plant Biotechnology)

식물은 광합성을 통하여 모든 생명체에 에너지를 제공하여 생명의 근간을 이룬다. 산업적 측면에서는 식량부족문제가 첨예한 국제적 이슈로 대두되고 있어, 식물생명공학의 중요성이 크게 대두되고 있다. 본 교과목에서는 식물의 발달 및 생리에 대한 전반적인 이해를 기반으로, 다양한 유전공학적 연구를 통한 농업, 식품, 및 의약분야에서의 식물생명공학 연구에 대하여 학습한다.

Plants provide energy to living organisms through Photosynthesis. In industrial aspects, food shortage is a critical issue worldwide and Plant Biotechnology industry is developing rapidly. In this lecture, on the basis of plant development and physiology, we will learn about genetic-engineering-based approaches in Agriculture, Food and Pharmaceutical industries using plants.

•HAFU0009 아동과학지도 (Science Education for Young Children)

이 과목은 영유아를 대상으로 하는 과학교육에 대해 배우는 과목으로서 영유아 과학교육 관련이론 및 교수방법을 익혀 이를 바탕으로 적합한 교수활동을 계획하고 실행할 수 있도록 하는 능력을 기르는 데 목적이 있다.

Science education for young children focuses on the fundamental concepts and skills that form the foundation for science education for young children. It provides an insight into an organized, sequential approach to creating a developmentally appropriate science curriculum for young children in early childhood education and field. Field work is required.

•HABT0007 세포생물학 (Cell Biology)

모든 생명체의 기능적, 구조적 기본 단위인 세포에 대하여 세포막과 수송기작, 유전체, 세포골격, 세포주기 조절기작, 유전자 신호전달, 세포내 대사과정 등을 학습한다. 또한 이들의 구조와 기능을 생화학 및 분자적 수준에서 이해한다. 이를 바탕으로 세포생물학 기본원리 뿐만 아니라 분자생물학, 유전학, 생리학 등의 연구에 필요한 기초지식을 습득하게 하는데 그 목적이 있다.

The cells are the basic building block of all living organisms, and their structures and functions are

studied on the basis of the cell microstructure, chemical components, metabolic process of inner cells. The goal of this course is to teach fundamental cellular features that are related with molecular biology, genetics, and cell physiology.

•HABT0015 생리학 (Physiology)

본 과목은 인간이 시시각각 변화하는 다양한 환경 스트레스에 적응해나가는 항상성 개념에 중점을 둔다. 구체적으로, 분자에서 개체 수준에 걸쳐 신경계, 내분비계, 순환계, 호흡계, 소화계, 체액 조절, 체온 조절 그리고 생식계 등의 기능과 조절 원리에 대해 학습한다. 또한 현재 활발히 이루어지고 있는 생리학의 의학, 약학, 생명공학 등으로의 응용에 대해 소개한다.

This course primarily focuses on the physiological adaptations of human to various environmental stresses, a concept known to 'homeostasis'. Students will learn the basic principles underlying such physiological systems, from the molecular to the organism level, as the nervous system, endocrine systems, cardiovascular systems, respiratory systems, digestive systems, fluid balance, body temperature regulation, and reproductive system. Secondly, current applications of human physiology in medical, pharmaceutical and biotechnological fields will be introduced.

•HABT0016 생리학실험 (Physiology Lab.)

본 실험과목은 이론 강의에서 학습한 원리들을 보강하고 학생들에게 필수적인 실험기술과 기구에 익숙해지도록 설정하였다. 이론 강의에서 얻은 지식을 실용적으로 응용하는 능력을 배양하기 위해, 예를 들어 생식소 절제와 같은 수술 또는 실험적으로 당뇨를 유도한 동물에서의 생리적 변화들을 측정하기 위한 실험을 설계하고 수행한다.

This laboratory course is designed to supplement and reinforce the principles learned in lecture, as well as to familiarize students with essential laboratory techniques and equipment used in the acquisition of physiological data. To emphasize the practical application of the knowledge taught in lecture, students will perform the experiment for evaluating the physiological changes in animals subjected to surgeries(e.g. gonadectomy) or exposed to chemicals(e.g. streptozotocin for induction of experimental diabetes).

•HABT0017 미생물공학 (Microbial Biotechnology)

미생물은 공기, 물, 토양과 같은 환경과 생물체에 널리 존재하여 인간생활과 밀접한 관계를 맺고 있다. 본 강좌에서는 미생물의 종류, 구조와 기능 및 특성에 대하여 강의함으로써 인간생활과 미생물의 관계를 이해하고, 미생물을 이용한 생명공학 기술에 대한 지식을 습득하게 한다.

Existing in a variety of environment such as air, water and soil, microorganisms bear a close relation to human life. This course shall deal with the types of microorganisms together with their structure, functions and characteristics to help students understand the relationship between microorganisms and human life and work up a knowledge on microbiology, which provides fundamentals for biotechnology.

•HABT0018 미생물공학실험 (Experiments of Microbiology Lab.)

미생물공학 실험 기구의 사용법, 멸균법, 배지 제조와 배양기술, 염색법, 생장측정법, 환경요인의 영향, 운동성, 유전자 조작 등에 관한 실험을 하여 미생물공학실험의 기술을 익힌다.

This course is intended to lecture on basic techniques for experiments in microbiology, including the use of microbiological instruments, sterilization, techniques for preparation of culture media, cultivation of microorganisms, staining of microorganisms, measurement of microbial growth, mobility, and genetic engineering together with influences on environment.

•HABT0022 분자생물학 (Molecular Biology)

분자생물학은 다양한 생명현상을 분자수준에서 규명하는 학문분야로, 특히 유전자의 구조 및 기능을 연구한다. 본 교과에서는 DNA, RNA, 그리고 Protein에 이르는 유전자 발현의 전 과정 및 유전자의 복제, 재조합, 전이, 그리고 유전체의 특성에 대한 지식을 최신 연구결과를 중심으로 학습한다.

Molecular biology examines various biological phenomena on a molecular level, focusing on the structure and function of genes. In this lecture, we will discuss the gene expression, from DNA, RNA to proteins, replication, recombination, transposition, and characteristics of genome through recent research results.

•HABT0023 분자생물학실험 (Molecular Biology Lab.)

본 교과에서는 유전자 발현에 대한 실험적 지식을 제공하기 위하여, DNA, RNA, 그리고 Protein을 대상으로 하는 다양한 실험을 수행한다. 유전자 클로닝을 중심으로 분자생물학의 핵심 실험인 DNA 추출, PCR, DNA restriction enzyme digestion, ligation, transformation, SDS-PAGE, Immunoblot analysis 등의 실험을 수행한다. 나아가 단백질 분리 및 정제실험을 통하여 단백질의 기능을 확인한다.

We will perform various experiments on DNA, RNA, and protein levels to understand gene expression. On the basis of gene cloning, fundamental experiments in molecular biology, such as DNA extraction, PCR, DNA restriction enzyme digestion, ligation, transformation, SDS-PAGE, and Immunoblot analysis will be performed. Furthermore, protein extraction and purification will examine the function of a protein.

•HABT0024 생물정보학실험 (Bioinformatics Lab.)

생명공학의 기반인 생물정보학의 이론과 과정을 이해하도록 한다. DNA와 단백질 데이터 분석을 위한 소프트웨어 사용에 대한 실습을 실시한다.

This laboratory course aims to understand theory and procedures of bioinformatics. The course includes software utilization for DNA and amino acid sequence analyses.

•HABT0020 발생공학 (Developmental Science)

발생공학은 다세포 생명체를 형성하는 메커니즘에 대한 이해를 통해 이를 생명공학에 직접 응용하는 학문으로, 발생과 노화의 연속성을 분자와 세포 수준에서 고찰하며, 특히 이러한 과정을 설명하는 현재의 모델들의 실험적 기초에 중점을 둔다. 분화의 분자생물학적 메커니즘, 시공간적 조절, 발생유전학, 형질전환동물 전략, 그리고 배아/성체 줄기세포의 응용에 대해 강의한다.

This course concerns the mechanisms responsible for building multicellular organisms and the direct application to biotechnology. The continuum of development and aging will be examined at the molecular and cellular levels, and particular attention will be devoted to the experimental basis for current models of these processes. Focus on molecular mechanisms of differentiation, temporal and spatial regulation, developmental genetics, transgenic animal strategies, and application of both embryonic and adult stem cells.

•HABT0021 생물정보학(Bioinformatics)

생명공학의 기본정보인 바이오정보를 수집, 관리, 분석, 활용하는 개념과 기술 전반에 대한 이론과 실재를 다룬다. 이를 통해 학생들이 이를 기초로 하여 상급 과정을 이해할 수 있게 하고 이를 활용한 여러 응용분야로 진출하게 한다.

This course examines the theory and procedures for collection, management, analysis and application of biological information for bioengineering. The theory and procedures earned from the course help students take advantage in understanding advanced courses and to advance diverse fields by application of these information.

•HABT0029 생물소재공학 (Biomaterials Engineering)

생명공학의 기초가 되는 생물소재의 화학적, 구조적 성질과 특성을 다룬다. 천연 생물소재들은 생명공학의 다양한 분야에 응용이 되고 있다. 그리고, 천연 생물소재를 중심으로 이들의 물리적, 화학적, 기계적 특성, 응용분야에 대한 내용을 제공한다.

This course examines chemical, structural properties and characteristics of bio-materials, basic materials of bioengineering. Natural bio-materials have been applied for a variety of biotechnology areas. This course also provides information of physical, chemical, mechanical properties, and applications of natural bio-materials.

•HABT0026 생물독성학 (Toxicology)

독성학은 생화학, 유기화학, 생리/병리학, 유전학의 기본 지식을 바탕으로 하는 복합 학문이다. 본 교과에서는 화학물질, 의약품, 천연물질 등이 생명체에 미치는 유해한 영향과 독성을 일으키는 작용 기전과 생물체에 대한 화학물질의 위해성을 평가하는 방법 등을 다룬다.

Toxicology is comprehensive of biochemistry, organic chemistry, physiology & pathology, and genetics. This class is focused on harmful effect of chemicals, pharmaceuticals, and natural substances on living organisms, molecular-biochemical principle of toxic mechanisms, and risk assessment.

•HABT0027 해양생명공학(Marine Biotechnology)

해양은 다양한 서식지에 미래의 잠재적 이용가치가 높은 생물자원을 갖고 있다. 본 과목은 해양환경의 구조와 기능 및 생물다양성의 관계를 이해하고, 생명공학기술을 이용한 해양생물의 활용을 소개한다.

The oceans have potentially available marine organisms in diverse habitats. In this course, students learn marine environmental structure, function and biodiversity. Also, this course provides marine biotechnology for the usages of marine organisms.

•HABT0036 단백질공학 (Protein Engineering)

단백질은 그 종류와 양에 따라 생명체의 다양한 생리현상을 조절하는 핵심적 기능을 담당한다. 본 교과에서는 단백질의 생성, 구조, 및 기능에 대한 기본적 지식을 바탕으로 유전공학적 기술에 기반하는 재조합단백질의 대량생산, 분리정제, 및 이용목적에 따른 단백질의 재설계 등 의약산업적 이용 전반에 걸친 핵심적 기술을 학습한다.

Proteins control various physiological mechanisms in living organisms. In this lecture, on the basis of fundamental knowledges on protein synthesis, structure, and function, we will discuss about large-scale production, purification, and re-designing of recombinant proteins in Pharmaceutical industry, based on genetic engineering.

•HAFU0025 바이오시스템 (Biosystem)

이 강좌에서는 생물 및 인간의 생리학적 특성 및 행동 분석을 인공지능 및 데이터분석과 융합한 기술을 통해, 생물의 종 분류, 특성 및 현상 파악, 인간의 심리 또는 감성의 정량적 인식, 행동인식 및 본인 인증 등의 다양한 응용 분야에 활용되는 사례와 기반지식을 학습한다.

In this lecture, we will learn the theoretical background and technical implementation method of quantitative recognition of psychology or emotion, automatic classification system of biological species through the fusion of human physiological characteristics and behavior analysis with artificial intelligence. Students will be able to learn biological theory that can be grounds and rules for artificial intelligence based analysis. For that, subject areas for recent trends are selected and real computer software based on the theory will be implemented or data analysis will be performed by using existing analyzing tools.

•HABT0032 생물반응공학 (Bioreaction Engineering)

이 과목은 미생물에 관한 이해를 돕고, 생물반응기 내에서 미생물 성장과 산물 생성의 메커니즘을 알아봄으로써 실제 배양에 대한 기본 지식을 늘리고자 한다. 이들의 대사 반응에 관여되는 발효과정과 조절현상을 분석하고 미생물을 이용하는 여러 방법론에 대해 강의한다.

This course helps understanding of microbiology, and provides mechanisms of microbial growth and metabolite production in bioreactors. Fermentation and molecular Also, this lectures metabolic process and regulation in bioreactors and related biotechnology.

•HABT0033 생명공학특수연구 (Special research of biotechnology)

이 과목은 생명공학 분야의 연구자로서 일하면서 겪게 되는 연구계획서 작성, 연구논문, 학위논문 등의 다양한 글쓰기와 학술대회 발표에 대한 실용적인 지침을 제공한다.

This course provides practical instructions for various scientific writings and presentation.

•HABT0034 생명공학종합설계 1(Biotechnology Capstone Design 1)

본 교과는 각 교수 연구실에서 수행중인 연구에 참여하여 연구 분야별 지식을 습득하고, 필요한 연구 방법을 습득함으로써 창의적 문제해결 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

This course is aimed to develop creative problem solving ability by participating in laboratory research to acquire advanced knowledges and research techniques on Life Science.

•HABT0035 바이오산업의 이해 (Seminars on Bioindustry)

본 교과는 바이오산업 분야의 최신 연구 동향을 파악할 수 있도록 한다.

This course is designed to expose senior students to the recent research trends fro various fields of bioindustry.

•HABT0031 면역학 (Immunology)

본 과목은 질병과 면역계, 그리고 인간 질병 치료에의 응용에 대한 기초 지식을 제공함을 목표로 한다. 주요 주제 들로는 선천적 면역(innate immunity), 획득 면역(acquired immunity), 항체의 다양성과 작용 기작, 면역관련 질병, 종양면역학, 장기 이식, 백신, HIV와 flu이며, 면역 감시와 진단, 감염 예방, 전염병과 공중 보건 등 면역학 및 실험 기술들의 응용에 대해 학습한다.

This course is aimed to provide the student with a basic knowledge of diseases and immune system and its application to cure of human disease. Major topics are innate immunities, acquired immunity, diversity and action mechanisms of antibodies, immune-related diseases, cancer immunology, organ transplantation, vaccine, HIV and flu. Finally, applications of immunology and immunological techniques used in the surveillance, prevention and control of infectious diseases of public health will be learned.

•HABT0037 생물공정공학 (Bioprocess Engineering)

본 과목에서는 생명공학 제품의 효율적 산업화를 위한 생물공정의 공학적 원리와 고농도 세포배양, 대규모화, 공정 자동화 등과 같은 생물공정기술의 전반적인 지식을 이해한다.

This class covers essential principles and techniques in bioprocess engineering including mass cell culture, scale-up, and automatic process, which are need for effective industrialization of biotechnology based items.

•HABT0028 생물배양공학 (Biological Culture Engineering)

세포배양공정에 대한 원리를 바탕으로 세포성장예에 대한 이해와 세포배양 방법론을 학습하고 바이오의약품 생산과 관련된 실용 배양공학기술을 강의한다.

This course lectures cell growth and culture methods on the basis of cell culture process, and practical technology for biological culture engineering used in biological medicine and medical supplies.

•HABT0038 유전공학 (Genetic engineering)

세포가 부착되어 자랄 수 있는 매트릭스와 세포의 성장 및 분화를 조절할 수 있는 각종 인자를 적절히 이용하여 여러 조직 재생 및 인공적인 장기복원 관련 세포조직공학 기술을 학습한다.

This course lectures cell adhesion matrix, cell growth and development regulation for various parameters in cells, and studies cell tissue engineering for regeneration of tissue and artificial organs.

•HABT0039 유전체학 (Genomics)

인간의 비롯한 다양한 생물 유전체의 구조와 기능에 대한 정보를 제공한다. 개인맞춤의학 등 유전체를 활용한 새로운 경향들도 소개한다.

This course provides structural and functional information on genomes of human, animal, plant, and micro-organisms. The course also examines current applications of genomics such as personalized medicine.

•HABT0040 생명공학종합설계 2 (Biotechnology Capstone Design 2)

본 교과는 각 교수 연구실에서 수행중인 연구에 참여하여 연구 분야별 지식을 습득하고, 필요한 연구 방법을 습득함으로써 창의적 문제해결 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

This course is aimed to develop creative problem solving ability by participating in laboratory research to acquire advanced knowledges and research techniques on Life Science.

화학에너지공학전공

교육목표

화학에너지공학전공은 첨단 나노 및 분자 공학을 기반으로 에너지 변환과 저장에 관한 전반적 지식과 기술을 교육하며, 신재생 및 바이오에너지의 생산과 활용을 통한 글로벌 에너지 고갈, 기후변화 및 환경 문제의 해결을 담당할 유능한 인재양성을 목표로 합니다. 교과목으로는 기초영역의 학문으로서 물질의 성질과 구성을 다루는 에너지열역학, 촉매공학, 유·무기소재화학, 화학양론과 통계가 있고, 에너지공학의 응용과목으로 전기화학과 에너지저장, 에너지광화학, 에너지환경공학, 에너지변환 공학, 나노공학 등이 있습니다. 본 학과에서는 우리나라 미래의 주요산업으로 발전할 에너지공학 산업의 에너지공학전문가, 에너지저장 및 변환 연구 개발자, 기후변화 대응 전문가로서 기업, 정부기관, 대학 등 국가사회의 다양한 분야에 기여할 인력을 양성할 것입니다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|--|-----------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACN0002 | 일반화학실험1 | General Chemistry Laboratory 1 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0009 | 일반화학1 | General Chemistry 1 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0012 | 일반물리학 | General Physics | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0013 | 일반생물학1 | General Biology 1 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACN0005 | 일반화학실험2 | General Chemistry Laboratory 2 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACN0038 | 반응기초 | Introduction to reaction | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0010 | 일반화학2 | General Chemistry 2 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0011 | 공학수학1 | Mathematics for Engineers 1 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACN0008 | 에너지유기재료1 | Organic Materials for Energy Applications 1 | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACN0009 | 분석화학 | Analytical Chemistry | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACN0010 | 에너지유기재료실험1 | Organic Materials for Energy Applications Laboratory 1 | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACN0011 | 분석화학실험 | Analytical Chemistry Laboratory | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACN0012 | 신재생에너지개론 | Introduction to renewable energy | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 9.0 | 6.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0013 | 에너지유기재료2 | Experiments in Organic Materials for Energy Applications 2 | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0014 | 에너지유기재료실험2 | Organic materials chemistry Laboratory 2 | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0015 | 에너지열역학 | Theory of Energy Thermodynamics | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0016 | 에너지열역학실험 | Energy Thermodynamics Laboratory | 화학에너지공학전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------|--|-----------|------|----------------|----------|----------|
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0024 | 에너지광화학 | Photochemistry | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACN0027 | 에너지광화학실험 | Photochemistry Laboratory | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 9.0 | 7.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACN0017 | 에너지무기재료 | Inorganic Materials for Energy Application | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACN0018 | 에너지무기재료실험 | Inorganic Materials for Energy Application Laboratory | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACN0020 | 양자역학과분광학 | Quantum Mechanics and Spectroscopy | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACN0021 | 바이오공학1 | Bio Engineering 1 | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACN0028 | 바이오공학실험 | Experiment in bio engineering | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 9.0 | 6.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACN0019 | 전기화학 | Electrochemistry | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACN0022 | 전기화학실험 | Electrochemistry Laboratory | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACN0023 | 에너지환경공학 | Energy and Environmental Engineering | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACN0025 | 바이오공학2 | Bio engineering 2 | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACN0026 | 나노공학실험 | Nano Engineering Laboratory | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 10.0 | 5.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACN0030 | 고분자나노공학 | Polymer-Nano Engineering | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACN0031 | 유기금속과촉매 | Organometallics and Catalysis | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HACN0033 | 캡스톤디자인 | NanoBioChemistry Capstone Design | 화학에너지공학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 33 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACN0032 | 화학소프트웨어활용 | Practice of Computer Softwares for Chemistry | 화학에너지공학전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 34 | 4 | 2학기 | 1전심 | HACN0035 | 에너지변환공학 | Energy Conversion Engineering | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 35 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACN0036 | 기기분석 | Instrumental Analysis | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 36 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACN0037 | 유기합성 | Organic synthesis | 화학에너지공학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 9.0 | 3.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 97.0 | | 64.0 | 33.0 |

교과목해설

•HAFX0009 일반화학1 (General Chemistry 1)

화학의 기본개념, 원자와 분자의 정의, 화학결합 및 반응, 기체, 액체, 고체의 특성, 주기율표 등 화학의 기초를 학습한다.

Understanding of general chemistry (1) Definition of atom and molecule (2) Chemical Reaction (3) Gas, liquid and solid (4) Chemical trend in periodic table

•HACN0002 일반화학실험1 (General Chemistry Laboratory 1)

화학약품의 재결정, 카페인 추출, 지시약의 작용 원리와 물질량 측정 등 일반화학 실험실습을 진행한다.

Understanding of general chemistry and experiments (1) Principle of recrystallization (2) Extraction of caffeine (3) Principle for indicator (4) Measurement of molar mass

•HAFX0012 일반물리학 (General Physics)

다양한 자연과학 및 공학 분야의 문제를 해결하는데 필요한 물리학의 기본 원리와 법칙, 파동현상, 전자기현상 등을 체계적으로 이해하여 응용능력을 향상시키고자 한다.

This course covers the fundamental principles and laws of physics required to understand and solve the problems encountered with diverse engineering and science field. It addresses basic theories of velocity, force, Newton's mechanics, energy and etc.

•HAFX0013 일반생물학1 (General Biology 1)

생물체 내에서 일어나는 다양한 생명현상을 이해하며, 생명과학 분야에 대한 전반적인 기초를 다진다.

This lecture provides fundamental principles of Life Science and understanding of biological mechanisms of living organisms.

•HAFX0010 일반화학2 (General Chemistry 2)

산화수의 이해, 전기화학 총론, 화학 평형, 산염기 이론과 유기화학 입문 등 화학의 기초를 학습한다.

Understanding of general chemistry (1) Oxidation numbers (2) Electrochemistry (3) Chemical equilibrium (4) Acid-base theory (5) Organic chemistry

•HACN0005 일반화학실험2 (General Chemistry Laboratory 2)

알코올 증류, 크로마토그래피, 질산포타슘의 용해도, 화학반응속도, 아스피린 합성 등 일반화학 실험실습을 진행한다.

Understanding of general chemistry and experiments (1) Distillation of alcohol (2) Principle of chromatography (3) Solubility of KNO₃ (4) Rate for chemical reaction (5) Synthesis of aspirin

•HACN0038 반응기초 (Introduction to reaction)

친핵성 치환반응, 산-염기 반응, 반응속도, 반응 메커니즘 등의 화학반응을 이해하는 것을 목표로 한다.

Understanding of chemical reaction (1)nucleophilic substitution reaction (2)acid-base reaction (3)reaction rate (4)reaction mechanism

•HACN0007 공학수학1 (Mathematics for Engineers 1)

화학 및 공학 분야에서 요구되는 수학 중에서 특히 무한급수, 특수함수, 복소함수, 연산자, 벡터와 벡터공간, 행렬, 텐서해석 등 물질구조를 이해하기 위해 응용 및 적용할 수 있는 수학을 학습한다.

This course is aimed at cultivating analytic ability required for qualified engineer by learning and practicing mathematical methods to solve various engineering problems. Several methods to solve ordinary differential equations (ODE) are mainly dealt with such as first order and second order ODE, power-series method, and Laplace transformation.

•HACN0008 에너지유기재료1 (Organic Materials for Energy Applications 1)

일반적인 유기화학물질의 성질 및 반응에 대한 기초를 배운다.

Properties of organic materials, reactions and structures are taught

•HACN0009 분석화학 (Analytical Chemistry)

화학 및 공학에 사용되는 습식분석, 화학양론, 농도, 산-염기반응, 침전반응, 평형 및 데이터 계산을 배운다.
Understanding of stoichiometry, concentrations, acid/base reactions, equilibrium and statistics for chemical reactions and materials analysis.

•HACN0010 에너지유기재료실험1 (Organic Materials for Energy Applications Laboratory 1)

에너지 유기재료1에서 학습한 이론을 바탕으로 실험실습에 적용시켜 실험과정과 결과를 분석하고 경험한다.
Basic organic reactions and property measurements will be taught

•HACN0011 분석화학실험 (Analytical Chemistry Laboratory)

화학 및 공학에 사용되는 습식분석, 화학양론, 농도, 산-염기반응, 침전반응, 평형 및 데이터 계산 등 분석화학 이론에서 학습한 내용을 바탕으로 직접 실습하고 경험한다.
In these experiments, students will learn followings: preparation of solutions, titrations, data analysis, and statistics.

•HACN0012 신재생에너지개론 (Introduction to renewable energy)

신재생에너지에 대한 기본적인 개념 및 원리를 이해하고, 신재생에너지의 미래와 전망에 대해 학습한다.
This course deals with basic concepts and principles for renewable energy. Furthermore, the future prospects in various fields of industry will be addressed.

•HACN0013 에너지유기재료2 (Experiments in Organic Materials for Energy Applications 2)

에너지유기재료1에 이어 알코올과 에테르, 알켄, 알데히드와 케톤, 카르복실산과 그 유도체들, 아민 등 지방족 화합물들에 대한 구조와 성질, 합성법 및 그들 반응의 메커니즘을 이해하고, 연습 시간을 통하여 문제 풀이 능력을 향상시킴으로써 관련 지식의 이해를 높이고 유기고분자에 대한 소재로서의 지식도 함께 학습한다.
Following on the Organic Chemistry I course, the structures, properties, synthesis, and reaction mechanisms will be studied for the organic compounds such as alcohols, ethers, aldehydes, ketones, carboxylic acids and derivatives thereof, and amines. Principles of polymers will be included in the class.

•HACN0014 에너지유기재료실험2 (Organic Materials for Energy Applications Laboratory 2)

에너지 유기재료2에서 학습한 이론을 바탕으로 실험실습에 적용시켜 실험과정과 결과를 분석하고 경험한다.
Organic reactions with alcohols, ethers, aldehydes, ketone, and carboxylic acids will be experienced. Also, reactions of polymers will be included. Furthermore, various organic polymers can be included in this Lab.

•HACN0015 에너지열역학 (Energy Thermodynamics)

에너지 변환 및 저장 과정의 이해에 있어 근본이 되는 중요 열역학 이론에 대해서 학습한다.
This lecture covers the fundamental principles and laws of thermodynamics which is essential for understanding of energy conversion and storage processes.

•HACN0016 에너지열역학실험 (Energy Thermodynamics Laboratory)

열역학 이론을 기반으로 에너지 변환이 수반되는 다양한 화학 반응에 대한 실험을 진행하고, 반응계에서의 에너지 변환과정과 온도 변화, 반응 조건과 에너지 변환의 효율 등에 대해 보다 심층적으로 학습한다.
This course provides the intergral experiments of energy thermodynamics and students will get deeper understanding on the analysis of energy conversion/storage processes based on the essential theory of energy

thermodynamics.

•HACN0024 에너지광화학 (Photochemistry)

태양광 에너지의 이용을 위하여 빛과 물질의 상호작용과 그로부터 파생되는 현상에 대한 물리적, 화학적 과정을 학습한다. 원자의 구조로부터 분자 오비탈과 군론, 분자의 광흡수로부터 광유발 전자전달, 흥분상태에서의 동역학, 광화학 반응 및 광화학의 응용에 이르기까지 다양한 광물리 및 광화학 현상과 자연계의 광합성 과정에 대해 학습한다.

This course covers studies on the light-matter interactions and their physicochemical processes for the utilization of solar energy. Emphasis is on the photo-induced electron transfer, excited state dynamics, optoelectronic processes of organic/inorganic materials as well as natural photosynthetic processes.

•HACN0027 에너지광화학실험 (Photochemistry Laboratory)

에너지 광화학을 심층적, 실용적으로 이해하기 위한 실험과 분석을 수행한다. 컴퓨터를 이용한 계산과 실험 데이터의 분석, 양자화학 모델링 프로그램을 이용한 분자 구조 모델링, 광화학의 기본적 분광학 실험을 수행한다.

Lab sessions in conjunction with photochemistry that include electronic absorption/emission of molecules, photoluminescence of nanoparticles, photoelectrochemical behavior of semiconductors. The most of classes take place in the computer lab by doing molecular modeling and data analysis.

•HACN0017 에너지무기재료 (Inorganic Materials for Energy Application)

미시적 수준의 전이금속 화합물과 거시적 수준의 고체 무기 물질 및 무기 나노 입자 등 에너지 변환 및 저장과 관련된 무기 재료 화합물에 대한 화학 구조와 결합, 전자 및 자기적 성질, 광학적 성질의 근본 원리와 응용을 학습한다.

Inorganic materials are ubiquitous: from the microscopic level of transition metal complexes and nanoparticles to the macroscopic one of solid state materials. Given the growing importance of electronic and optical materials in everyday lives, this course covers fundamental principles and applications of chemical structure and bonding, electronic and magnetic properties, optical properties of variety of inorganic molecules and materials.

•HACN0018 에너지무기재료실험 (Inorganic Materials for Energy Application Laboratory)

에너지무기재료의 이론에서 학습한 내용을 바탕으로 전이 금속 화합물, 나노물질, 무기 고체 물질 등의 무기소재 합성과 물리, 화학적 분석을 수행한다.

Lab sessions in conjunction with inorganic materials chemistry to practice synthesis and physico-chemical analysis of inorganic complexes and materials.

•HACN0020 양자역학과분광학 (Principles and Practice of Spectroscopy)

IR, NMR 등 분광분석법의 기반이 되는 양자역학에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 다양한 분광분석법에 대한 전문적인 지식을 습득한다.

This course covers the essential theory of quantum mechanics which is the basis of various spectroscopic techniques.

•HACN0021 바이오공학1 (Bio Engineering 1)

생명체를 구성하는 4대 핵심 물질들인 단백질, 탄수화물, 지질, 핵산의 구조와 바이오공학의 기본 개념을 학습한다.

This course will cover the structure of the proteins, carbohydrates, lipids, and nucleic acids, the four major constituents of life. Furthermore, basic concepts of bio engineering will be addressed.

•HACN0028 바이오공학실험 (Experiment in bio engineering)

바이오 물질의 합성 및 반응에 대한 원리를 익히고, 직접 실험실습을 수행하여 확인한다.
Experiment in bio engineering is for synthesis and reactions of bio materials

•HACN0019 전기화학 (Electrochemistry and Energy Materials)

전기분석화학, 에너지저장과 변환, 분광학의 기초적인 이론을 학습한다.
This class covers principles of electrochemistry, electrodes, electro-analytical chemistry, and spectro-photometry.

•HACN0022 전기화학실험 (Electrochemistry and Energy Materials Laboratory)

전기화학의 측정, 전지 구성 및 조립과 적정 등을 연습하여 직접 실험실습을 수행한다.
This class includes electrochemical measurements, battery assembly, and titrations.

•HACN0023 에너지환경공학 (Energy and Environmental Engineering)

에너지환경공학에 대한 기본적인 개념 및 원리를 이해하고, 다양한 분야에 활용되는 기술에 대해 학습한다.
This course deals with basic concepts and principles for energy and environmental engineering. Furthermore, the technology utilized in various fields of industry will be addressed.

•HACN0025 바이오공학2 (Bio Engineering 2)

바이오공학의 원리와 분석법을 이해하고, 다양한 응용 분야를 학습한다.
This course deals with principles and analysis method for bio engineering. Furthermore, various application fields of bio engineering will be addressed.

•HACN0026 나노공학실험 (Nano Engineering Laboratory)

나노물질의 합성 및 반응에 대한 원리를 익히고 직접 실험실습을 수행하여 확인한다.
Experiment in nano engineering is for synthesis and reactions of nano materials

•HACN0030 고분자나노공학 (Nano Engineering)

고분자나노공학에 대한 기본적인 원리, 특징, 분석법을 공부하고, 다양한 분야에 활용되는 고분자나노복합체 개념에 대해 공부 한다.
This course deals with basic principles, characterization, and analysis method for polymer-nano engineering. Furthermore, the concept for polymer nanocomposite utilized in various fields of industry will be addressed.

•HACN0031 유기금속촉매 (Catalysis Engineering)

산업적으로 사용되거나 향후 산업적 응용 가능성이 높은 유기금속 촉매에 대한 합성, 구조, 결합, 반응, 반응 메커니즘에 대해 학습하고 이를 응용할 수 있는 역량을 갖춘다.
This course covers studies on the syntheses, structures, metal-ligand interactions, reactions, reaction mechanisms of organometallic and transition-metal catalysis.

•HACN0032 화학소프트웨어활용 (Practice of Computer Softwares for Chemistry)

컴퓨터 프로그램 중 화학 분야에 필요한 분자 모델링 및 시뮬레이션, 분자 구조 시각화, 데이터 분석 및 통계 소프트웨어 활용법을 이해한다.
This course covers utilizations of various chemistry related softwares for molecular modeling, visualization of molecular structure, data analysis, graph plotting, and statistics.

•HACN0033 캡스톤디자인 (NanoBioChemistry Capstone Design)

나노바이오화학의 지식을 종합적으로 점검하는 과목으로서, 학생들은 지도교수와 공동으로 연구 프로젝트를 진행하여 창의적 문제해결 능력을 배양한다.

This course will provide an opportunity for students to participate in the research projects of professors as a researcher

•HACN0035 에너지변환공학 (Energy Conversion Engineering)

에너지를 생산하는 장비 및 기구로 에너지를 변환하여 생활에 사용하여 도움을 줄 수 있는 다양한 예를 설명한다. Energy devices that convert energies will be taught.

•HACN0036 기기분석 (Instrumental Analysis)

분리분석, 질량분석, 전기화학분석, 대기환경분석 등을 학습한다.

This class covers separation, mass spectroscopy, electroanalytical chemistry, and air pollution analysis.

•HACN0037 유기합성 (Organic synthesis)

다양한 유기화합물의 합성방법을 학습한다.

Various synthetic methods of organic compounds are taught

화공신소재전공

교육목표

화학 산업은 풍요로운 인간의 삶을 실현하는 데 큰 기여를 해 왔으며 현대의 급변하는 산업사회에서도 중요한 축을 담당하고 있다. 화공신소재학과는 화학 산업의 근간 학문인 화학공학과 신소재 분야의 인재를 양성하는 데 목표를 두고 있다. 기초적인 공학의 이론과 실험에서부터 화학공학의 공정과 소재에 관한 핵심적 화학공학 지식과 나노, 환경, 에너지, 바이오, 정보 및 전자소재 등 미래지향적 응용분야에 이르는 체계적이고 시대의 흐름을 반영하는 교육 프로그램을 제공하여 미래 화학공학과 신소재 분야를 이끌고 나갈 화공엔지니어를 양성하고자 한다. 전문적인 지식 뿐 만 아니라 시대의 정신을 이해하고 올바른 인성과 가치관을 가진 인재 양성을 지향한다. 급속히 진화하는 산업사회에서 발생하는 다양한 문제들을 도전적이며 진취적인 자세로 해결해 나가는 전문성을 갖춘 인재 그리고 미래 산업의 방향을 제시하는 창의적인 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|--|---------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACI8001 | 일반화학실험 | Experiments in General Chemistry | 화공신소재전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0009 | 일반화학1 | General Chemistry 1 | 화공신소재전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAFX0012 | 일반물리학 | General Physics | 화공신소재전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 4.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACI6001 | 일반물리학실험 | Experiments in General Physics | 화공신소재전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACI8013 | 신소재공학기초 | Introduction to Materials Science and Engineering | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0010 | 일반화학2 | General Chemistry 2 | 화공신소재전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAFX0011 | 공학수학1 | Mathematics for Engineers 1 | 화공신소재전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 7.0 | 2.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI0001 | 화공양론및프로그래밍 | Principles and Calculation in Industrial Chemistry | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI2061 | 공학수학2 | Mathematics for Engineers 2 | 화공신소재전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI8005 | 물리화학 | Physical Chemistry | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI8006 | 물리화학실험 | Experiments in Physical Chemistry | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI8007 | 유기공업화학실험1 | Experiments in Industrial Organic Chemistry 1 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACI8008 | 유기공업화학1 | Industrial Organic Chemistry 1 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 11.0 | 6.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI0026 | 화공열역학1 | Chemical Engineering Thermodynamics 1 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI0032 | 유기공업화학2 | Industrial Organic Chemistry 2 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI0033 | 유기공업화학실험2 | Experiments in Industrial Organic Chemistry 2 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI0034 | 화학공정계산 | Chemical Process Principles and Calculation | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI6006 | 공정제어및프로그래밍 | Process Control | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACI8016 | 화공열역학실험 | Experiments in Energy and Chemical Engineering Thermodynamics | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 12.0 | 6.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACI0031 | 화공열역학2 | Chemical Engineering Thermodynamics 2 | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACI0035 | 무기소재공학(캡스톤디자인) | Inorganic Chemical Technology(Capstone Design) | 화공신소재전공 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACI0036 | 무기소재화학실험 | Experiments in Industrial Inorganic Chemistry | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACI0040 | 고분자소재공학 | Polymer Engineering | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACI8010 | 고분자소재공학실험 | Polymer and Polymerization Experiments | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACI8011 | 이동현상 | Transport Phenomena | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 12.0 | 6.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACI0038 | 화공단위조작 | Unit Operations in Chemical Engineering | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACI0041 | 무기공업분석실험 | Experiments in Industrial Inorganic Analysis | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACI0046 | 반응공학 | Chemical Reaction Engineering | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACI0051 | 유기소재공학(캡스톤디자인) | Organic Materials Technology(Capstone Design) | 화공신소재전공 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACI6007 | 화공반도체공정 | Semiconductor manufacturing technology in chemical engineering | 화공신소재전공 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACI8012 | 화공단위조작실험 | Unit Operation Experiments | 화공신소재전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 12.0 | 6.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전선 | HACI0028 | 3D프린팅고분자융합소재(캡스톤디자인) | 3D printing polymeric materials(Capstone Design) | 화공신소재전공 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACI0049 | 소재및정밀화학 | Materials and Specialty Chemicals | 화공신소재전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 5.0 | | 4.0 | 1.0 |
| 34 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACI0052 | 친환경융합공학소재(캡스톤디자인) | Smart Materials for Eco-friendly Convergence Engineering(Capstone Design) | 화공신소재전공 | 2.0 | Y | 2.0 | 0.0 |
| 35 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACI0053 | 분리공정설계(캡스톤디자인) | Separation Engineering(Capstone Design) | 화공신소재전공 | 2.0 | Y | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 4.0 | | 4.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 95.0 | | 66.0 | 29.0 |

교과목해설

•HACI8001 일반화학실험 (Experiments in General Chemistry)

질량측정, 재결정, 탄산염의 분석, 아보가드로 수의 결정, 물질량의 측정, 기체상수의 결정, 카페인의 추출과 분리, 크로마토그래피, 알코올의 종류, 이산화탄소의 승화열, 용해열과 과냉각 상태, 엔탈피의 측정, 산-염기 분석, 인산의 적정과 완충용액, 산화-환원 적정, 이온 교환과 EDTA 적정에 대한 강의 및 실험을 통하여 화학이론을 보다 깊게 이해시키고자 한다.

•HAFX0009 일반화학1 (General Chemistry I)

일반화학의 이해 (1) 원자와 분자의 정의 (2) 화학반응론 (3) 기체, 액체 그리고 고체 상태 (4) 주기율표
Understanding of general chemistry (1) Definition of atom and molecule (2) Chemical Reaction (3) Gas, liquid and solid (4) Chemical trend in periodic table

•HAFX0012 일반물리학 (General Physics)

물리학의 기본 원리와 법칙을 체계적으로 이해시켜서 그 지식을 각 전공분야에서 응용할 수 있는 능력을 기른다.
This course covers the fundamental principles and laws of physics required to understand and solve the problems encountered with diverse engineering and science field. It addresses basic theories of velocity, force, Newton's mechanics, energy and etc.

•HACI6001 일반물리학실험 (Experiments in General Physics)

일반물리학에서 다룬 이론과 기본 법칙을 실험을 통하여 더 분명하게 이해하는 것을 목적으로 한다. 전자기현상, 파동현상 등에 관련된 실험을 이해하고 실험결과를 직접 보고서로 작성한다.
The purpose of the course provides the deeper understanding of the principles and laws taught in General Physics II by performing the experiments and writing reports on the experimental results. It addresses the electromagnetism, wave properties and etc.

•HACI8013 신소재공학기초 (Introduction to Materials Science and Engineering)

다양한 자연과학 및 공학 분야의 문제를 해결하는데 필요한 물리학의 기본 원리와 법칙을 체계적으로 이해하여 응용능력을 향상시키고자 한다. 파동현상, 전자기 현상 등을 이해시킨다.
The course work helps students to understand the knowledge and principle of metals, ceramics, and polymers.

•HAFX0010 일반화학2 (General Chemistry 2)

일반화학의 이해 (1) 산화수의 이해 (2) 전기화학 총론 (3) 화학 평형 (4) 산염기 이론 (5) 유기화학 입문
Understanding of general chemistry (1) Oxidation numbers (2) Electrochemistry (3) Chemical equilibrium (4) Acid-base theory (5) Organic chemistry

•HAFX0011 공학수학1 (Engineering Mathematics 1)

다양한 공학문제를 풀기 위한 수학적 방법들을 배우고 익힘으로써 공학도로서 갖추어야 할 공학적 분석능력을 함양시키는 것을 목표로 한다. 주로 상미분 방정식을 푸는 다양한 방법을 다루는데 1계와 2계 상미분 방정식, 거듭급수 해법, 라플라스 변환 방법 등을 배운다.

This course is aimed at cultivating analytic ability required for qualified engineer by learning and practicing mathematical methods to solve various engineering problems. Several methods to solve ordinary differential equations (ODE) are mainly dealt with such as first order and second order ODE, power-series method, and Laplace

transformation.

•HACI0001 **화공양론및프로그래밍 (Principles and Calculations in Chemical Engineering and Programming)**

화공신소재학과에 입학한 신입생들에게 현재의 화학공업에 대한 화공신소재학과의 역할과 화공신소재학과의 교과과정과 아울러 화학공업의 발전추세에 대하여 개괄적으로 강의함으로써 학생들의 수학계획과 세부전공 선택에 지침이 되도록 한다.

By the freshman who enrolled in the Department of Chemical Engineering and Materials Science, to lecture an overview of the development trend of the chemical industry in conjunction with the curriculum of the Department of Chemical Engineering and Materials Science and the role of industrial chemistry of the chemical industry of the current, the choice of more major planning and mathematics students I want to be a guide.

•HACI2061 **공학수학2 (Engineering Mathematics 2)**

공학수학1과 연계되는 과목으로서 상미분 방정식 해법 외에 공학문제를 풀기 위한 다양한 수학적 방법들을 배운다. 구체적으로 행렬 연산 및 해법, 고유값 문제, 벡터의 미분과 적분을 중심으로 배운다.

As a connected course with Engineering Mathematics 1, this course presents various mathematical methods to solve practical engineering problems besides solving ODE. Specifically, this course covers linear algebra dealing with matrix and vector calculus as well as partial differential equations (PDE).

•HACI8005 **물리화학 (Physical Chemistry)**

물리화학에서는 열역학 제1법칙, 열화학과 열역학 제2, 3법칙, 용액의 상평형 등을 다룬다.

This course covers the first law, second law and third law of thermodynamics, phase equilibrium of solutions, etc.

•HACI8006 **물리화학실험 (Experiments in Physical Chemistry)**

물리화학실험은 점도, 어는점 그림, 중화열, 평형분배, 끓는점, 오름법에 의한 분자량, 전기전도 유기산의 흡착등을 다룬다.

This course covers viscosity, freezing point diagram, heat of neutralization, equilibrium distribution, molecular weight by the boiling point elevation, electric conductivity, adsorption of organic acid, etc.

•HACI8007 **유기공업화학실험1 (Experiments in Industrial Organic Chemistry 1)**

유기화학실험상의 기본조작 즉, 용해, 추출, 증류, 분별증류, 여과, 재결정, 용점 및 비점측정 등을 다루고 또 간단한 유기화합물의 합성방법 등을 다루며, 아울러 합성한 유기화합물의 확인방법을 취급한다.

This course covers the synthesis of simple organic compounds, the experiment on the basic operations such as dissolution, extraction, distillation, fractional distillation, filtration, recrystallization, melting point and boiling point measurements as well as handling of synthetic organic compounds.

•HACI8008 **유기공업화학1 (Industrial Organic Chemistry 1)**

유기화학 공업에 기본이 되는 각종 유기화합물들의 합성법, 구조, 명명법 및 각종 유기화학 반응기구를 체계적으로 이해한다. 특히, 원자와 분자, 궤도함수이론, 이성질현상, 입체화학 등 유기화학의 기본이론을 교육한다.

•HACI0026 **화공열역학1 (Chemical Engineering Thermodynamics 1)**

열역학의 기본적인 원리인 열역학 제 1,2 법칙과 유체의 열역학적 성질, 흐름공정의 열역학, 냉동공정 및 동력생산 공정 등을 다루며 효율적인 에너지 전환에 관한 응용을 중점 학습한다.

This course is to teach the basic principle and application of thermodynamics. This course covers laws of the thermodynamics and thermodynamic properties of fluids, thermodynamics of flow processes, refrigeration, and

power production processes.

•HACI0032 유기공업화학2 (Industrial Organic Chemistry 2)

유기화합물 중 공업적으로 중요한 알콜, 에테르, 알켄, 알데하이드와 케톤, 카복실산과 그 유도체들, 아민 등 지방족 화합물들에 대한 구조, 성질, 합성법 및 그들 반응의 메카니즘을 이해하도록 하고 공업적 응용에 대한 제반사항을 고찰한다.

Industrial organic chemistry will offer an extensive look at the industrially important alcohols, ethers, alkenes, aldehydes and ketones, carboxylic acids and their derivatives, aliphatic amines. Emphasis will be placed on structure, functional groups and nomenclature as well as important classes of industrial organic reactions.

•HACI0033 유기공업화학실험2 (Experiments in Industrial Organic Chemistry 2)

유기공업화학에서 강의한 내용 중 유기화합물의 합성 및 유기반응에 관한 분야를 직접실험을 통하여 확인하고 합성법을 익혀 화학공업에서 자주 언급되는 유기화합물의 합성실험에 관한 전반적인 지식을 체계적으로 습득 시킨다.

This course deals with basic experimental techniques and related principles required for understanding industrial organic chemistry. This course covers various experiments on the synthesis of organic compounds that are frequently mentioned in the chemical industry.

•HACI0034 화학공정계산 (Chemical Process Principles and Calculation)

화학공학에서의 공학단위, 중량단위, 기초단위의 환산능력을 배양시키며 화학공학 공정의 해석에 필요한 물질수지와 에너지수지를 통하여 여타의 공정에서도 응용할 수 있는 능력을 부여시킨다.

Grant the ability to be cultured conversion capability of engineering unit of Chemical Engineering, weight unit, the base unit, can be applied in other processes through the energy balance and mass balance necessary for the analysis of Chemical Engineering processes.

•HACI6006 공정제어및프로그래밍 (Process Control and Programming)

화학공학의 대표적인 과목중 하나로서 화학공정의 자동화를 위한 제어시스템의 원리와 수학적 해석에 대해 배운다. Students learn basic principles of process control and design of chemical plants, which is related with process automation. This course requires basic knowledge of engineering mathematics.

•HACI8016 화공열역학실험 (Experiments in Chemical Engineering Thermodynamics)

화학공정에서 필요한 기체상수 R값, 분자량, 분자지름, 증기압, 표면장력, 몰랄 부피, 기액평형, 용해열, 연소열 등을 실험을 통하여 보다 깊이 이해한다.

The gas constant R, molecular weight by molecular diameter, vapor pressure, surface tension, molar volume, gas-liquid equilibrium, heat of solution, heat of combustion using in industrial chemistry process, etc. are experimented to give considerable understanding.

•HACI0035 무기소재화학(캡스톤디자인) (Inorganic Chemical Technology)

화학에 대한 기초를 쌓은 학생들에게 공업적으로 매우 중요한 산, 알칼리, 암모니아 및 각종 비료, 무기화학약품 등의 반응기구, 반응속도, 생성물의 분리 및 분석방법을 설명하고 제조공정과 장치들에 대하여도 고찰한다.

To students who laid the foundation of chemistry, explains how to analyze separation and reaction mechanism fertilizer acid, alkali, ammonia, various, such as inorganic chemicals very important industrially, reaction rate, of the product, manufacturing process also to the device and consider

•HACI0040 고분자소재공학 (Polymer Engineering)

고분자화학의 기초이론을 확립하기 위해 생성론, 반응기구, 물성구조 등에 관하여 강의하고 천연 및 합성 섬유류 고무, 수지, 도료 등으로 대별되는 고분자물질의 실례를 들어 이론과 원리를 뒷받침하도록 한다.

This course provides opportunity to apply basic principles of polymeric materials that are classified as natural and synthetic textiles, rubber, resin, pain and so on. In order to establish the basic theory of polymer chemistry the reaction mechanism, structure, physical properties will be lectured.

•HACI8011 이동현상 (Transport Phenomena)

다양한 화학공정에서 공통적이고 필수적인 유체의 이동과 열전달 현상에 대해 해석 원리와 수학적 모델링을 이해하고 그 풀이 및 응용 방법을 익힘으로써 화학공정 설계능력을 키운다.

This course deals with fluid mechanics and heat/mass transfer in chemical engineering processes. Students learn engineering principles for design and optimization of chemical unit operations and their applications.

•HACI0031 화공열역학2 (Chemical Engineering Thermodynamics II)

상평형의 기본원리와 비이상혼합물의 물성 추정 및 상평형 계산, 화학반응의 평형 등을 강의하여 평형을 이루고 있는 계의 성질들 간의 관계와 평형 열역학의 전반적인 원리 및 응용을 이해시킨다.

This course covers the basic principle of phase equilibrium, properties evaluation of non-ideal mixtures, phase equilibrium calculations, and equilibrium of chemical reaction. This course is to teach the relation between the properties of systems at equilibrium and the basic principle and application of the equilibrium thermodynamics.

•HACI0036 무기소재화학실험 (Experiments in Industrial Inorganic Chemistry)

공업분석의 기초인 정량분석과 정성분석에 대한 기초 이론과 조작법을 익히고 무게 분석, 부피분석 및 침전분석에 관한 실험을 정량적, 정성적 방법으로 실시하여 화학공학공정의 전반과정에서의 분석능력을 습득시킨다.

All industrial chemical processes to adapt this procedure to quantitative, qualitative experiments on analysis of resolution gravimetric analysis, and analysis of size wearing and operating in basic theory of qualitative analysis and quantitative analysis basic industrial analysis I to learn the analytical skills in the process.

•HACI8010 고분자소재공학실험 (Polymer and Polymerization Experiments)

고분자 물질의 특성에 대한 이해를 바탕으로 고분자의 합성 및 제반 물성의 측정을 위하여 장치의 조작 및 결과의 분석 방식 등을 직접 체험하는 실험 과정

The course is purposing to learn the synthesis methods of polymers and various measurement tools of their physical properties by doing setting of experimental equipments, operation, and analysis of test results by the students themselves.

•HACI0038 화공단위조작 (Unit Operations of Chemical Engineering)

유체역학, 열전달, 물질전달의 이동현상과 열역학적 지식을 활용하여 기체흡수, 증류, 추출, 건조, 흡착, 막분리, 결정화 등 단위 화학공정의 실제적인 설계와 적정 운전 조건 설정 방법을 배운다.

This course deals with fundamental theories of mass transfer and separation processes and optimized design concepts on unit operations in various chemical engineering processes.

•HACI6007 무기소재설계 (Inorganic Process Design)

무기단위공정의 물질수지, 에너지수지 및 최적화 이론을 도입하여 유용한 공정을 개발하기 위한 수학적 능력과

판단을 기준으로 하여 급속히 개발되고 있는 새로운 무기재료 합성공정의 설계에 대하여 공부한다.

Study design of new inorganic material synthesis process has been developed rapidly based on the determination and mathematical ability for introducing material balance of the unit step of the weapon, the theory of optimization and energy balance, and to develop a useful process to.

•HACI0041 무기공업분석실험 (Experiments in Industrial Inorganic Analysis)

화공신소재에서 다룬 기본적인 실험조작법, 실험자료의 처리 및 해석 방법과 무기, 유기 단위공정에서 배운 이론적인 내용을 실험으로서 이해하게 함으로써 독자적으로 실험을 수행할 수 있는 실습능력을 배양시킨다.

Practice's ability to do experiments yourself by understanding as an experimental content theoretical learned and weapons analysis method and process experimentation process, the experimental data the basic described in industrial chemistry, organic unit processes I foster.

•HACI0046 반응공학 (Chemical Reaction Engineering)

화학반응을 수반하는 공정에서 반응기의 설계와 조작의 원리를 이해시키기 위하여 단일반응과 복합반응에 대한 반응기의 설계, 온도와 압력의 효과, 비균일상 반응계의 설계 및 고체 촉매반응 등을 다룬다.

This course is to teach the basic principle of operation and design of the reactor for process involving the chemical reactions. This course covers design for single and multiple reactions, effects of temperature and pressure, design of heterogeneous reactions systems, solid catalyzed reactions, etc.

•HACI0051 유기소재공학(캡스톤디자인) (Organic Materials Technology)

전기, 전자 및 화학산업 등의 산업분야와 생활전반에 걸쳐 응용하고 있는 유기소재의 제조방법, 물성 등에 대하여 강의하고 현재 진행중인 신기능성 소재관련 연구동향을 소개한다.

Organic material applied across industries, such as electrical, electronic and chemical material industries and human life will be discussed in this lecture. And will be introduced the research trends, manufacturing methods, properties and applications of new functional materials.

•HACI8012 화공단위조작실험 (Experiments in Unit Operations of Chemical Engineering)

이동현상과 화공단위조작 과목의 이론에서 배운 내용을 바탕으로 레이놀즈 유동 실험, 베르누이 원리 응용, 액체의 확산, 기-액 평형, 스핀 코팅 등의 실험을 수행하여 이론에 대한 이해도를 높이고 실험 방법과 보고서 작성 방법을 배운다.

The course is purposing to learn and study the experimental processes related with chemical processes and equipments by watching the practical phenomena and verifying the results with analytical methods in the application of the fundamentals theories learned from the "Unit Operation in Chemical Engineering" course.

•HACI0028 나노소재공학(캡스톤디자인) (Nano Materials Technology)

현대 산업에서 주요물질로 주목받고 있는 새로운 무기소재의 제조, 합성 및 기능성의 원리 등을 학습하여 새로운 무기소재물질의 창조 능력과 기존에 존재하는 무기소재들을 개선, 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

The main object of this course is to understand the types, properties and fabrication methods of nanosized materials. It addresses various synthetic approaches of nanoparticles and nanotubes as well as the unique properties observed in these structures and devices made with them.

•HACI0049 소재및정밀화학 (Materials and Specialty Chemicals)

화학공업 전반에 걸쳐 가장 중요한 에너지원과 중간체 자원으로 활용되고 있는 천연가스, 원유 및 석유제품의 제

조공정에 관하여 강의하고 아울러 이러한 석유화학공업으로부터 얻을 수 있는 각종 정밀화학제품들의 성능과 응용에 대하여 고찰한다.

This course deals with the manufacturing process of petroleum products, natural gas, crude oil being used as the most important raw material source and intermediate resources that can be obtained from the petrochemical industry. As well as the application and the performance of various fine chemicals obtained from petrochemical industry will be investigated.

•HACI0052 환경소재공학(캡스톤디자인) Energy and Environmental Materials(Capstone Design)

글로벌 기후변화로 인하여 환경오염문제가 급격히 대두되며 이에 대한 문제해결이 21세기 주요산업기술로 부각됨. 본 강의는 인체유해 가스문제 해결에 이용되었던 기존의 촉매기술과 새롭게 부상하는 신소재와의 융합을 통해 이산화탄소등의 온실가스를 해결하는 기술에 대하여 학습한다.

The goal of this course is to demonstrate the role of catalytic materials in solving the air contamination by various hazardous gases from car and factories throughout the world. The course especially focuses on the new methods to reduce the greenhouse gases like CO₂ in the air by combining catalytic materials and other new materials such as membranes, fuel cells, solar cells and etc.

•HACI0053 분리공정설계(캡스톤디자인) Separation Engineering(Capstone Design)

막을 통하여 목적하는 성분을 분리하는데 필요한 기초적인 이론과 응용분야를 이해시키기 위하여 각종 분리막 및 분리공정에 대하여 강의한다.

This course is to teach the basic principle and application of separation processes for separation of a special component through membrane. This course covers various membranes and separation processes.

콘텐츠제작연계전공

교육목표

- 한일문화콘텐츠학과를 비롯해 인문사회학 전공의 교육과정은 콘텐츠의 내용 분석에 집중되어 있어, 콘텐츠를 실제로 제작해 볼 수 있는 기회가 적었다.
- 본교에는 기존의 연계전공에 문화콘텐츠전공이 존재하지만 실무적 콘텐츠를 실제로 제작하는 연계전공은 없다.
- 본 연계전공에서는 콘텐츠 제작에 필요한 기초지식 습득과 기본적인 콘텐츠를 실제로 제작할 수 있도록 과목을 구성했다.
- 인문콘텐츠학부의 학생뿐만 아니라, 폭넓게 천안/서울캠퍼스에 관계없이 본 전공을 수강하고 싶은 학생들 모두가 들을 수 있는 전공으로 신설한다.
- 취업과 연관성이 큰 교육과정으로 보다 창의성과 실전 능력이 있는 인재로 육성하여, 경쟁력 향상이 기대된다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속 이수구분 |
|------|----------|-----------------|----|----|-------------|------------|------------|--------------|
| 연계선택 | HABH0040 | 문화콘텐츠입문 | 3 | 3 | 1/1 | 12학점 이상 | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HABH0003 | 콘텐츠기획과문화융합 | 3 | 3 | 1/2 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HABH0005 | 한일대중문화콘텐츠의이해 | 3 | 3 | 2/1 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HABH0012 | 추리텍스트의미디어콘텐츠활용 | 3 | 3 | 2/2 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HABH0020 | 일본애니메이션분석과스토리텔링 | 3 | 3 | 3/1 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HABH0021 | 동아시아공연예술 | 3 | 3 | 3/2 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 |
| | HADA1101 | 드로잉 | 3 | 3 | 1/1 | 20학점 이상 | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADA1103 | 기초컴퓨터그래픽1 | 3 | 3 | 1/1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADA2231 | 인체드로잉과해부학 | 3 | 3 | 1/2 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADA0045 | 미디어기법 | 3 | 3 | 2/1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HAGF0028 | 게임스토리텔링 | 3 | 3 | 3/1 | | 게임전공 | 전공심화 |
| | HAGF0038 | 게임컨셉디자인 | 3 | 3 | 1/2 | | 게임전공 | 전공선택 |
| | HBKJ0001 | 만화·애니메이션기초 | 3 | 3 | 1/1 | | 디지털만화영상전공 | 전공선택 |
| | HBKJ0009 | 만화·애니메이션그래픽스1 | 3 | 3 | 2/1 | | 디지털만화영상전공 | 전공선택 |
| | HBKJ0039 | 카툰·애니메이션스토리연출 | 3 | 3 | 1/2 | | 디지털만화영상전공 | 전공선택 |
| | HBKJ0043 | 표현기법워크샵 | 3 | 3 | 2/2 | | 디지털만화영상전공 | 전공선택 |
| | HBKE0001 | 문화예술경영학개론 | 3 | 3 | 1/1 | | 문화예술경영전공 | 전공선택 |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|-------------|---|---|--|-----------|----------|------|
| | HBKE0055 | 공연기획실습1 | 3 | 3 | 2/1 | | 문화예술경영전공 | 전공선택 |
| | HBKE0063 | 공연기획실습2 | 3 | 3 | 3/2 | | 문화예술경영전공 | 전공선택 |
| | HBKE0050 | 한류문화산업 | 3 | 3 | 4/2 | | 문화예술경영전공 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | |
| 0 | | 36 | | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 참여학과 | | | |
| 한일문화콘텐츠전공 | | | | | 조형예술전공, 게임전공, 디지털만화영상전공(천안), 문화예술경영전공(천안) | | | |

인공지능융합전공

교육목표

최근 산업체에서는 인공지능 기술로 대표되는 4차 산업 혁명 기술에 대한 요구 사항이 매우 크며, 이 기술을 전공한 전문가에 대한 큰 요구가 있다. 산업체에서 요구하는 인공지능 기술 기계학습, 심층학습 등과 같은 기초 기술과 함께 시각, 언어, 데이터, 바이오, 게임, 보안 등 여러 응용 분야의 인공 지능 기술로 분류할 수 있다. 산업체의 요구사항에 부응하기 위해서 현재 우리 학교의 교과 과정에 편성되지 않은 새로운 교과목을 개발하고, 각 학과에서 개설된 교과목을 공유하는 새로운 인공지능 융합 전공을 운영한다.

본 융합 전공은 인공지능 분야의 핵심인 인공지능 기초, 기계학습, 심층학습 및 인공지능 사회와 윤리 교과목은 신설하여 주관인 SW융합학부에서 관리하여 공평한 교과목 운영이 이루어지도록 한다. 또한, 다양한 응용 분야의 인공 지능 관련 교과목은 현재 참여 학과의 기존 교과목을 적절하게 개편하여 추가함으로써 학과의 특성을 반영한 인공지능 교육이 가능하도록 한다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|----------|----------|-----------|----|-----|-------------|------------|-------------|--------------|
| 융합필수 | HAIN0001 | 인공지능실습 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 인공지능융합전공 | 융합필수 |
| | HAIN0002 | 기계학습 | 3 | 3 | 전체/2 | | 인공지능융합전공 | 융합필수 |
| | HAIN0014 | 캡스톤디자인 | 3 | 3 | 전체/2 | | 인공지능융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HAIN0004 | 심층학습 | 3 | 3 | 전체/1 | 27학점 | 인공지능융합전공 | 융합선택 |
| | HAIN0005 | 인공지능사회와윤리 | 3 | 3 | 전체/2 | | 인공지능융합전공 | 융합선택 |
| | HAIN0007 | SW영어2 | 3 | 3 | 전체/2 | | 인공지능융합전공 | 융합선택 |
| | HAEA9225 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0010 | 알고리즘 | 3 | 3 | 2/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0005 | 디지털신호처리 | 3 | 3 | 3/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA0017 | 인공지능 | 3 | 3 | 3/1 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAEA9239 | GPU프로그래밍 | 3 | 3 | 3/2 | | 컴퓨터과학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0009 | 선형대수학 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공심화 |
| | HAIE0008 | 자료구조 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공심화 |
| | HAIE0015 | 인공지능개론 | 3 | 3 | 2/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0023 | 빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공심화 |
| | HAIE0039 | 소셜인공지능 | 3 | 3 | 4/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAGF9211 | C프로그래밍 | 3 | 3 | 1/1 | | 게임전공 | 전공선택 |
| | HAGF9223 | 확률과통계 | 3 | 3 | 2/1 | | 게임전공 | 전공선택 |
| | HAGF9218 | 게임인공지능 | 3 | 3 | 3/2 | | 게임전공 | 전공심화 |
| HAGF0022 | 지능형혼합현실 | 3 | 3 | 4/1 | 게임전공 | 전공심화 | | |

| | | | | | | | |
|---------------|-------------------|-------------|----|---------------------------|-----------|----------|------|
| | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 15 | 15 | 전체/1, 2 | | 인공지능융합전공 | 융합선택 |
| | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 3 | 3 | 전체/방학 | | 인공지능융합전공 | 융합선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | |
| 융합필수 | | 융합선택 | | | 합계 | | |
| 9학점 | | 27학점 | | | 36학점 | | |
| 참여학과 | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | |
| 휴먼지능정보공학전공 | | | | 컴퓨터과학전공, 휴먼지능정보공학전공, 게임전공 | | | |

지능정보융합전공

교육목표

스마트 비즈니스 분야인 지능정보기술 기반의 바이오 및 헬스케어 소프트웨어 전문가 인재 양성을 교육 목표로 함, 스마트 비즈니스 혁신 전문가 육성을 위하여 데이터의 센싱, 처리, 분석과 이를 위한 프로그래밍 기술등의 공학적 이슈 뿐만 아니라 제품에 대한 안전관리 및 경영 관점에서의 이슈에 대한 역량을 배우는 융합 성격의 전공임

■ 지능정보융합전공

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|-------------|----------|---------------------------|-------------|---------------|-----------------|-----------------|-------------|--------------|
| 융합필수 | HAKC0001 | 인공지능학특론 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 | 지능정보융합전공 | 융합필수 |
| | HAKC0002 | 수치프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/2 | | 지능정보융합전공 | 융합필수 |
| | HAKC0005 | 웨어러블디바이스 | 3 | 3 | 전체/2 | | 지능정보융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HAIE0007 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 4 | 2/1 | 3학점 이상 이수 | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0008 | 자료구조 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0009 | 선형대수학 | 3 | 3 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0020 | 컴퓨터비전 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0027 | 패턴인식 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0030 | 딥러닝 | 3 | 3 | 4/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAIE0032 | 피지컬컴퓨팅 | 3 | 3 | 4/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 |
| | HAAE9001 | 데이터사이언스 | 3 | 3 | 2/2 | 3학점 이상 이수 | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9003 | 경영정보시스템 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0003 | 품질경영론 | 3 | 3 | 3/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0001 | 서비스운영론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HALF9372 | LINK+기업특강 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 졸업이수학점 | 계당교양교육원 | 교양선택 |
| | HAKC0003 | LINK+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 15 | 15 | 전체/1,2 | | 지능정보융합전공 | 융합선택 |
| | HAKC0004 | LINK+ 사회맞춤형 현장실습 (전공명) | 3 | 3 | 전체/방학기 간 | | 지능정보융합전공 | 융합선택 |
| | | | | 졸업이수학점 | | | | |
| 융합필수 | | | 융합선택 | | | 합계 | | |
| 9학점 | | | 27학점 | | | 36학점 | | |
| 참여학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 관련학과 | | | |
| 휴먼지능정보공학전공 | | | | | 경영학부 계당교양교육원 | | | |

■ 게임애니메이션AI융합전공

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 주관소속 이수구분 | |
|------|----------|-------------------|----|----|-------------|------------|---------------|--------------|------|
| 융합필수 | HAGA0001 | 인공지능기초 | 3 | 3 | 전학년/1 | 9학점 | 게임애니메이션AI융합전공 | 융합필수 | |
| | HAGA0002 | 인공지능융합캡스톤디자인 | 3 | 3 | 전학년/1 | | 게임애니메이션AI융합전공 | 융합필수 | |
| | HAGA0003 | 인공지능사회와윤리 | 3 | 3 | 전학년/2 | | 게임애니메이션AI융합전공 | 융합필수 | |
| 융합선택 | HAGF0002 | 게임프로그래밍입문 | 3 | 3 | 1/1 | 6학점 이상 | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF0007 | 콘텐츠서비스디자인 | 3 | 3 | 2/1 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF9225 | 게임자료구조 | 3 | 3 | 2/1 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF9219 | 콘텐츠서비스개발1 | 3 | 4 | 2/1 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF9211 | C프로그래밍 | 3 | 4 | 1/1 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF0024 | 콘텐츠기획및프리젠테이션 | 3 | 3 | 3/1 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HAGF0016 | 게임소프트웨어개발1 | 3 | 4 | 2/2 | | 게임전공 | 전공선택 | |
| | HACT0019 | 3D CGI 기초 | 3 | 3 | 1/2 | | 6학점 이상 | 애니메이션전공 | 전공선택 |
| | HACT0006 | 게임엔진을활용한애니메이션제작1 | 3 | 3 | 2/1 | | | 애니메이션전공 | 전공선택 |
| | HACT0024 | 게임엔진을활용한애니메이션제작2 | 3 | 3 | 2/2 | 애니메이션전공 | | 전공선택 | |
| | HACT0035 | 애니메이션기획과년리니어스토리텔링 | 3 | 3 | 2/2 | 애니메이션전공 | | 전공선택 | |
| | HACT0011 | 인터랙티브 CGI 기초 | 3 | 3 | 3/1 | 애니메이션전공 | | 전공선택 | |
| | HABH0040 | 문화콘텐츠입문 | 3 | 3 | 1/1 | 6학점 이상 | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HABH0003 | 콘텐츠기획과문화융합 | 3 | 3 | 1/2 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HAFU0012 | 추리텍스트의미디어콘텐츠활용 | 3 | 3 | 2/2 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HABH0020 | 일본애니메이션분석과스토리텔링 | 3 | 3 | 3/1 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | HABH0028 | 한일출판문화와미디어믹스 | 3 | 3 | 4/1 | | 한일문화콘텐츠전공 | 전공선택 | |
| | | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 15 | 15 | 전체/1,2 | | 게임애니메이션AI융합전공 | 전공선택 | |
| | | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 3 | 3 | 전체/방학 기간 | | 게임애니메이션AI융합전공 | 전공선택 | |

| 졸업이수학점 | | |
|--------|------|----|
| 융합필수 | 융합선택 | 합계 |
| 9 | 27 | 36 |

| 편성학과 | |
|------|--------------------|
| 주관학과 | 관련학과 |
| 게임전공 | 애니메이션전공, 한일문화콘텐츠전공 |

■ 금융데이터AI융합전공

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 | |
|-------------|---------------|-------------|-------------------|--------------|-------------|--|--|--------------|------|
| 융합필수 | HAFS0001 | 금융데이터베이스 | 3 | 3 | 전체/1 | 9학점 필수 | 금융데이터AI융합전공 | 융합필수 | |
| | HAFS0002 | 웹서비스프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/2 | | 금융데이터AI융합전공 | 융합필수 | |
| | HAIN0001 | 인공지능실습 | 3 | 3 | 전체/2 | | 인공지능융합전공 | 융합필수 | |
| 융합선택 | HAIN0005 | 인공지능사회와윤리 | 3 | 3 | 4학년/2학기 | 15학점 이상 이수 (현장실습으로 12학점 대체 가능) | 인공지능융합전공 | 융합선택 | |
| | HAIE0003 | 개인정보보호론 | 3 | 3 | 1/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 | |
| | HAIE0007 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 4 | 2/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 | |
| | HAIE0013 | 네트워크프로그래밍 | 3 | 3 | 2/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 | |
| | HAIE0022 | 블록체인프로그래밍 | 3 | 3 | 3/1 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공선택 | |
| | HAIE0027 | 패턴인식 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공심화 | |
| | HAIE0023 | 빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/2 | | 휴먼지능정보공학전공 | 전공심화 | |
| | HALF4033 | 경제학의 이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 6학점 이상 이수 (현장실습으로 3학점 대체 가능) | 경제금융학부 | 교양선택 | |
| | HAAC9002 | 자산운용과투자전략 | 3 | 3 | 3/1 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAC0002 | 금융시장과금융기관 | 3 | 3 | 3/1 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAC9245 | 핀테크산업의이해 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAC5007 | 가계금융론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경제금융학부 | 전공선택 | |
| | HAAE0001 | 서비스운영론 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 | |
| | HAAE9001 | 데이터사이언스 | 3 | 3 | 2/2 | | 6학점 이상 이수 (현장실습으로 3학점 대체 가능) | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0003 | 품질경영론 | 3 | 3 | 3/1 | 경영학부 | | 전공선택 | |
| | HAAE6005 | 경영빅데이터분석 | 3 | 3 | 3/1 | 경영학부 | | 전공선택 | |
| | HAAE9215 | ICT융합비즈니스개론 | 3 | 3 | 2/1 | 경영학부 | | 전공선택 | |
| | | | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 3 | 3 | 전체/1,2 | | 금융데이터AI융합전공 | 융합선택 |
| | | | SW중심대학사업현장실습(전공명) | 15 | 15 | 전체/방학기간 | | 금융데이터AI융합전공 | 융합선택 |
| | 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 융합필수 | | | 연계/융합선택 | | | 합계 | | | |
| 9 | | | 27 | | | 36학점 | | | |
| 참여학과 | | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | 관련학과 | | | | | |
| 휴먼지능정보공학전공 | | | | 경제금융학부, 경영학부 | | | | | |

■ 바이오헬스디바이스융합전공

| 이수구분 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|----------------------------------|-------------------|------------|--------|---|------------------------|--------------|
| 융합선택 | 바이오헬스진로설계 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의학용어 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스인체의신비 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스기초의학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의료정보학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스코딩수학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 |
| | 의료정보(표준/보안/인증) | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 웨어러블디바이스개론 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 실감형헬스케어제작개론및실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스데이터융합전공 | 전공선택 |
| | 휴먼헬스디지털테크놀로지개론및실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오/의료데이터구조 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 의료기기인터페이스설계 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | XR개론 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | HCI프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 빅데이터로보는질환 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| | 스마트병원과의료디지털 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| | 의료바이오소재의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어IoT센서시스템 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 패턴인식 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 |
| | 퍼지컬컴퓨팅 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 |
| | 그래픽스프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 3D인터랙션디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 |
| | 디지털웰니스헬스케어 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| | 유전자와디지털맞춤헬스 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 생체역학과3D동작분석 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| | 의료바이오(헬스케어)알고리즘 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 개인맞춤형디지털제조 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 지능형의료영상정보처리 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 의료공간과디지털트윈 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 디지털헬스케어마케팅 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| | 디지털바이오생체정보학 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 |
| | 디지털헬스임베디드시스템 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의보건대학교 | 전공선택 |
| | 웨어러블캡스톤디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 원광보건대학교 | 전공선택 |
| XR모바일컨텐츠 개발 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 | |
| 기업연계AR/VR/HCI캡스톤디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디바이스융합전공 | 전공선택 | |
| 디지털바이오생체계측실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | |
| 마이크로디그리 | | 부전공 | | | 대전공 | |
| 12학점 | | 21학점 | | | 42학점 | |
| 참여대학 | | | | | | |
| 주관대학 | | | | 관련대학 | | |
| 상명대학교 (교육혁신사업운영팀, 휴먼지능정보공학전공) | | | | 단국대학교, 홍익대학교, 우송대학교, 대전대학교, 동의대학교, 원광보건대학교 | | |

■ 바이오헬스데이터융합전공

| 이수구분 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|----------------------------------|-------------------------|------------|--------|---|-----------------------|--------------|
| 융합선택 | 바이오헬스진로설계 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의학용어 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스인체의신비 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스기초의학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의료정보학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스코딩수학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스데이터융합전공 | 전공선택 |
| | 의료정보(표준/보안/인증) | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스케어빅데이터분석개론 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어소프트웨어프로그래밍개론및 실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 소프트웨어형디지털치료제 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 헬스데이터사이언스 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 빅데이터통계학 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어플랫폼운영체제 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어빅데이터구조 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스데이터융합전공 | 전공선택 |
| | 빅데이터알고리즘분석 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 인공지능개론 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 바이오/의료데이터와머신러닝의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | 데이터마이닝 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 의료IT알고리즘및프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 바이오/보건의료빅데이터 분석 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 모바일프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어시스템분석설계 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스데이터융합전공 | 전공선택 |
| | 의료영상과딥러닝의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 우송대학교 | 전공선택 |
| | 바이오/의료데이터병렬처리의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 의료데이터보안 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 영상처리및디지털신호분석 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | AI빅데이터분석플랫폼 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 디지털헬스케어IoT시스템프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 의료보안과블록체인이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스데이터융합전공 | 전공선택 |
| | 헬스케어빅데이터캡스톤디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| 헬스케어플랫폼비즈니스스페이스인더디 자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | |
| 마이크로디그리 | | 부전공 | | | 다전공 | |
| 12학점 | | 21학점 | | | 42학점 | |
| 참여대학 | | | | | | |
| 주관대학 | | | | 관련대학 | | |
| 상명대학교 (교육혁신사업운영팀, 휴먼지능정보공학전공) | | | | 단국대학교, 홍익대학교, 우송대학교, 대전대학교, 동의대학교, 원광보건대학교 | | |

■ 바이오헬스데이터융합전공

| 이수구분 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|----------------------------------|-----------------|------------|--------|---|-----------------------|--------------|
| 융합선택 | 바이오헬스진로설계 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의학용어 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스인체의신비 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스기초의학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스의료정보학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 대전대학교 | 전공선택 |
| | 바이오헬스코딩수학 | 2 | 2 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디자인융합전공 | 전공선택 |
| | 의료정보(표준/보안/인증) | 2 | 2 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 미믹스-CT이해및데이터활용 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 3차원그래픽스입문 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 핸드메이드메디컬3D | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 3D그래픽스고급 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 동의대학교 | 전공선택 |
| | 3D틀이용한인체구조모델링 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 헬스케어서비스디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | VR/AR융합미디어설계응용 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 의료영상기반3D프린팅 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 의료이미지모델링의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 산학프로젝트실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | 메디컬디지털그래픽스개론및실습 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 메디컬디지털그래픽스심화 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 인체구조의이해및2D드로잉 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| | 그래픽디자인&헬스케어디자인 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 단국대학교 | 전공선택 |
| | UI/UX프로그래밍 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디자인융합전공 | 전공선택 |
| | 휴먼컴퓨터인터페이스 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 상명대학교 바이오헬스디자인융합전공 | 전공선택 |
| | 메디컬인포그래픽제작 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 |
| 디지털헬스케어포트폴리오제작 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 홍익대학교 | 전공선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | |
| 마이크로디그리 | | 부전공 | | | 다전공 | |
| 12학점 | | 21학점 | | | 42학점 | |
| 참여대학 | | | | | | |
| 주관대학 | | | | 관련대학 | | |
| 상명대학교 (교육혁신사업운영팀, 휴먼지능정보공학전공) | | | | 단국대학교, 홍익대학교, 우송대학교, 대전대학교, 동의대학교, 원광보건대학교 | | |

문화예술대학

소 개

상명대학교 문화예술대학은 21세기 한국 문화 및 예술 산업을 선도할 인재양성을 주도하기 위해 설립되었습니다. 21세기를 맞아 인류가 겪고 있는 역동적인 기술의 변화 안에서 인간의 본질적인 삶의 질을 제고하는데 필수적인 예술과 문화에 대한 이해를 바탕으로 사회 발전에 기여를 하고자 하는 인재를 발굴하고 양성하기 위해 노력하고 있습니다. 이를 위해 문화예술대학은 다음과 같은 철학을 가지고 교과 및 비교과 과정을 혁신해 나가고 있습니다.

- 예술 및 문화의 각 분야에서 전문성을 극대화하기 위한 전문 교과 및 비교과 과정의 개발 운영
- 해당 분야의 전문성을 바탕으로 타 학문영역과의 연계성을 이해하고 융합을 주도할 수 있는 인재 양성을 위한 공유형 교과 및 비교과 과정의 개발 운영
- 학문과 사회의 연결성을 직접 체험하여 개인과 사회의 발전에 기여할 수 있는 실천형 인재의 양성을 위한 산학연계 과정의 개발 운영

연 혁

| | |
|-------|---|
| 1965년 | 상명여자사범대학 개교와 동시에 미술교육과, 체육교육과, 가정교육과로 개설 |
| 1970년 | 음악교육과 증설 |
| 1972년 | 공예교육과 증설 |
| 1983년 | 미술학과, 공예학과, 음악학과, 체육학과로 구성된 예·체능학부로 편제 |
| 1987년 | 종합대학으로 승격. 미술학과, 공예학과, 음악학과로 구성된 예술대학으로 변경 |
| 1995년 | 체육학과(자연과학대학소속)가 예술대학으로 편입, 예·체능대학으로 변경 |
| 1996년 | 생활무용학과(야) 신설 |
| 1998년 | 음악학과는 피아노과, 성악과, 작곡과(야), 관현악과(야) 4개로 분리. 생활무용학과(야)는 무용학과로 학과 명칭 변경 |
| 1999년 | 대학 학부제 도입. 조형예술학부(한국화전공, 서양화전공, 조소전공, 목칠전공, 섬유공예전공), 음악학부(피아노전공, 성악전공, 작곡전공, 관현악전공), 체육학부(체육전공, 무용전공)로 개편 |
| 2006년 | 음악학부가 음악대학으로 승격. 예체능대학은 조형예술학부(한국화전공, 서양화전공, 조소전공, 가구조형전공, 텍스타일아트전공), 체육학부(스포츠과학전공, 스포츠건강관리전공, 국제태권도전공, 무용전공)로 구성 |

| | |
|-------|---|
| 2012년 | 체육학부는 생활과학대학으로 편입. 조형예술학부, 무용학부는 학과제로 재조정. 예술·조형대학에는 조형예술학과(서양화전공, 한국화전공, 조소전공), 생활예술학과(가구조형전공, 텍스타일아트전공), 무용예술학과(한국무용전공, 현대무용전공, 발레전공)로 구성 |
| 2014년 | 문화예술대학으로 조형예술학과(서양화, 한국화, 조소), 생활예술학과 (가구조형, 텍스타일아트 전공), 무용예술학과 (한국무용, 현대무용, 발레전공), 음악학과(피아노, 성악, 관현악, 뉴미디어작곡)로 구성 |
| 2015년 | 문화예술대학으로 조형예술학과, 생활예술학과 (가구조형, 텍스타일아트 전공), 무용예술학과, 음악학과로 구성 |
| 2017년 | 예술·문화산업대학으로 외식영양·의류학부(외식영양학과, 의류학과), 스포츠·무용학부(스포츠건강관리학과, 무용예술학과), 미술학부(조형예술학과, 생활예술학과), 음악학부(피아노, 성악, 뉴미디어작곡, 관현악)로 구성 |
| 2018년 | 문화예술대학으로 외식영양·의류학부(식품영양학과, 의류학과), 스포츠·무용학부(스포츠건강관리학과, 무용예술학과), 미술학부(조형예술학과, 생활예술학과), 음악학부로 구성 |
| 2020년 | 문화예술대학으로 외식의류학부 (식품영양학전공, 의류학전공), 스포츠무용학부 (스포츠건강관리전공, 무용예술전공), 미술학부 (조형예술전공, 생활예술전공), 음악학부로 구성 |

교육목표

예술 분야의 최신지식탐구와 실용을 지향하는 전문교육을 통하여 21세기 문화예술의 다양성을 수용할 수 있는 과학적 사고와 예술적 안목을 갖춘 전문종합 예술인을 육성하여 국가와 인류사회의 문화 창달과 예술발전에 기여함을 목표로 한다.

- 전공별 특성화를 위한 체계적인 학문지식 체계구축
- 교양인으로서 자질과 실무능력을 겸비한 실천적 전문인 양성
- 첨단화된 문화예술시대에 필요한 창의적 사고를 갖춘 전문성 배양
- 국가와 지역사회에 봉사할 수 있는 문화인력 양성

학위과정

| 학부명 | 전공명 | 학사과정 | 석사과정 | 박사과정 | 기타 |
|-------------|-----------|------|------|------|-------|
| 외식 의류학부 | 식품영양학전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| | 의류학전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 스포츠 무용학부 | 스포츠건강관리전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| | 무용예술전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 미술학부 | 조형예술전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| | 생활예술전공 | ● | ● | ● | 석박사과정 |
| 음악학부 | | ● | ● | ● | 석박사과정 |

외식의류학부

소개

상명대학교 외식영양·의류학부는 생활문화산업분야 학문에서 변화하는 시대에 부응 및 선도하는 융·복합적 사고를 지닌 인재육성을 위해 새로이 신설된 학부과정이다.

식품영양학과는 외식경영, 영양학, 식품학, 조리학에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 각 전공분야의 전문가양성을 교육 목표로 삼는다.

의류학과는 패션상품기획, 디자인, 패턴, 생산, 마케팅에 이르는 다양한 전문지식을 익히고, 패션산업체와 산학연 교육 및 연구, 인턴십을 통한 실무중심 교육으로 글로벌 패션인재를 양성한다.

연혁

| | |
|-------|---|
| 2017년 | 예술·문화산업대학의 신설과 함께 외식영양학과, 의류학과를 외식영양·의류학부 소속으로 개편 |
| 2020년 | 문화예술대학의 외식의류학부 소속으로 변경 |

식품영양학전공

| | |
|-------|--------------------------------------|
| 2020년 | 문화예술대학 식품학전공으로 변경 |
| 2018년 | 문화예술대학 식품영양학과로 변경 |
| 2009년 | 학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 외식영양학과로 변경 |
| 1999년 | 서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 외식영양학전공 신설 |
| 1982년 | 학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과 |

의류학전공

| | |
|-------|------------------------------------|
| 2020년 | 문화예술대학 의류학전공으로 변경 |
| 2018년 | 문화예술대학 의류학과로 변경 |
| 2009년 | 학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 의류학과로 변경 |
| 1999년 | 서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 의류학전공 신설 |
| 1982년 | 학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과 |

식품영양학전공

소 개

식품영양학과는 외식경영, 영양학, 식품학, 조리학에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 각 전공분야의 전문가양성을 교육 목표로 삼는다.

연 혁

| | |
|-------|--------------------------------------|
| 2020년 | 문화예술대학 외식의류학부 식품영양학전공으로 변경 |
| 2018년 | 문화예술대학 식품영양학과로 변경 |
| 2009년 | 학부제에서 학과제로 변경됨에 따라 자연과학대학 외식영양학과로 변경 |
| 1999년 | 서울캠퍼스 학부제 확대도입: 생활환경학부 내 외식영양학전공 신설 |
| 1982년 | 학부 및 학과 조정 인가: 사범학부 내 가정교육과 |

교육목표

본 전공에서는 영양학, 외식경영, 식품학, 조리, 식생활문화에 이르기까지 다양한 전문지식과 이론을 익히고, 조리실습과 외식산업체 현장실습을 통한 실무기술 및 경영자로서의 자질을 습득하게 함으로써 외식산업 및 식품과 영양관련 전문가를 양성하고자 한다.

본 전공의 구체적인 실행목표는 다음과 같다.

- ▶ 식품영양학 분야의 실무중심 교육을 통하여 폭 넓은 학문분야를 접목하는 전문인력을 양성한다.
- ▶ 경력개발로드맵(CDR)에 따른 이론 및 실습의 통합교육을 제공한다. 각 CDR별 교육목표는 아래와 같다.
 1. 외식산업전문가 CDR: 외식산업의 성장과 발전에 기여하기 위한 수요맞춤형 및 현장실무형 교과목 중심으로 산업체의 니즈(Needs)를 분석 및 리딩(Leading)할 수 있는 인재 양성을 목표로 한다.
 2. 영양전문직 CDR: 영양학에 대한 기초를 교육하고 대상자의 생애주기 및 질환 정도에 따라 맞춤형

영양교육과 상담, 영양판정, 식사요법을 현장에서 바로 실시할 수 있도록 체계적인 교육을 통해 창의적·실질적 역량을 지닌 영양전문직 인재 양성을 목표로 한다.

3. 식품산업전문가 CDR: 식품에 대한 전반적 내용을 교육하고 식품가공, 식품위생 관련 내용과 식품 내 기능성 성분에 대한 이해 등을 체계적으로 학습하여 식품산업 전반에 걸친 전문가로 활동할 수 있는 실질적 역량을 지닌 인재 양성을 목표로 한다.

▶ 창의적이고 합리적인 문제해결 능력과 의사결정 능력을 갖춘 식품영양학 분야의 지도자를 배출한다.

▶ 인류사회에 기여할 수 있는 덕성과 지성을 겸비한 인재를 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACL0003 | 식품학개론 | Introduction to Food Science | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACL0004 | 외식산업운영및실습 | Principles of Foodservice Management | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACL6004 | 글로벌외식커뮤니케이션 | Global Hospitality Communication | 식품영양학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 6.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACL0002 | 현대인의영양과건강 | Current Issues on Nutrition and Health | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACL0008 | 한국조리 | Korean Cuisine | 식품영양학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACL9001 | 식품화학 | Food Chemistry | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 6.0 | 3.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACL0001 | 생리학 | Human Physiology | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACL0006 | 식생활과문화 | Food & Culture | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACL0007 | 고급영양학 | Advanced Nutrition | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACL6014 | 서양조리 | Western Cuisine | 식품영양학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACL6017 | 고급식품학 | Global Functional Foods and K-Foods | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 12.0 | 3.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACL0009 | 생애주기영양학 | Nutrition Through The Life Cycle | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACL0017 | 푸드스타일링및경영 | Food Styling Management | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACL6007 | 글로벌비즈니스영어 | Global Business English | 식품영양학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACL6008 | 급식경영및인사관리 | Foodservice Administration & Personnel Management | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACL9215 | 식품영양통계학 | Introduction to Statistics in Food Service Management & Nutrition | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0004 | 식품과운동생리학 | Food & Exercise Physiology | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 15.0 | 2.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACL0013 | 제과제빵학 | Pastry & Baking | 식품영양학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACL6001 | 영양교육및상담 | Nutrition Education and Counseling | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------------------|---|---------|------|----------------|----------|----------|
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACL6003 | 급식경영및마케팅전략 (캡스톤디자인) | Marketing for Foodservice Management(Capstone) | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACL6011 | 글로벌 Hospitality 영어 | Global Hospitality English | 식품영양학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACL6013 | 식품위생학및실험 | Food Hygiene & Experiment | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACL6016 | 식품가공및저장학 | Principles of Food Processing and Food Preservation | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HATT0071 | 조리교과교육론 | Theories of Culinary Subject Teaching | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 20.0 | | 13.0 | 7.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACL0024 | 단체급식관리및실습 | Quantity Food Management | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACL5001 | 실험조리 | Experimental Cookery | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACL5005 | 생화학 | Biochemistry | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HATT0098 | 조리교과교재연구및지도 방법 | Development of Teaching Materials & Teaching Methods for Culinary Subject | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HATT0205 | 조리교과논리및논술 | Logic and Writing in Cullinary Subject | 식품영양학전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 10.0 | 4.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACL0015 | 식사요법 | Diet Therapy | 식품영양학전공 | 4.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 4.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 31 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACL6009 | 영양사현장실무 | Dietetic Practicum | 식품영양학전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 32 | 4 | 2학기 | 1전심 | HACL6010 | 영양판정 | Nutritional Assessment | 식품영양학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 33 | 4 | 2학기 | 1전선 | HACL9218 | 외식창업론(캡스톤디자인) | Introduction of Food Service Start-Up(Capstone) | 식품영양학전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 8.0 | | 4.0 | 4.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 95.0 | | 68.0 | 27.0 |

교과목해설

•HACL0003 식품학개론(Introduction to Food Science)

본 과목은 식품의 주요 구성 성분인 탄수화물, 단백질 및 지질에 대한 물리화학적 특성 및 조리·가공·저장 시 일어날 수 있는 변화에 대해 강의하고, 건강과 관련된 최근 이슈에 대해 서로 의견을 나눈다.

It describes the structure, composition and characteristics of food, provides scientific knowledge of the physical and chemical changes in the cooking and processing of food, and gives examples of food products in modern society.

•HACL0004 외식산업운영및실습 (Principles of Foodservice Management)

외식산업에 대한 총론으로서의 성격을 지니는 본 과목은 외식산업을 둘러싼 내·외적인 환경조건 하에서 외식산업의 효율적이고 과학적인 경영을 위한 이론 및 실무내용을 강의한다. 또한 학생들이 사례연구를 통하여 외식산업에서의 문제해결 능력을 함양할 수 있도록 내용을 구성한다.

This subject, which is a general description of the food industry, teaches the theoretical framework for the efficient and scientific management of the food industry in and around the environment surrounding the food

industry. It also organizes case studies in the restaurant industry to help students develop problem-solving skills in the restaurant industry.

•HACL6004 **글로벌외식커뮤니케이션 (Global Hospitality Communication)**

본 강좌는 작문, 말하기, 상호간의 의사소통에 초점을 두고 있다. 서비스 관련한 학생들의 의사소통을 돕고, 효율적인 전달방식을 배우게 된다.

Intensive introduction to critical communication in the restaurant industry. Exploration of communication processes: opportunity to speak on general topics, to communicate in Business environment and to understand texts on business in the foodservice industry.

•HACL9001 **식품화학 (Food Chemistry)**

식품의 기본성분인 탄수화물, 지질, 단백질, 수분, 비타민 및 무기질, 색소 등의 화학적인 구조, 성질, 반응 등을 배우고 식품과 관련된 각종 식품 효소들의 특성과 이것들이 식품의 품질에 미치는 영향 등을 다룬다. 아울러, 심화된 전공지식의 확장을 위한 기본 유기화학의 개념도 함께 다룬다.

To assist understanding of the chemical structure of food components and the resulting physical characteristics, study the basic chemistry and organic chemistry together.

Understands the physical and chemical characteristics of target foods such as water, carbohydrates, lipids, protein, vitamins and minerals, and understands the characteristics of processed foods and knowledge of food additives and toxins.

•HACL0008 **한국조리 (Global K-Food Cuisine)**

한식문화를 세계에 알리기 위해 한국 전통음식에 담긴 건강철학, 전통 음식문화의 역사, 전통음식의 종류, 향토음식, 영양학적 가치 등을 탐구하고 실습을 통해 전통 음식의 다양한 조리법을 익힌다.

This Korean Cuisine course will focus on several aspects of the food service portion of the hospitality industry.

•HACL0002 **현대인의영양과건강 (Current Issues on Nutrition and Health)**

영양소의 소화와 흡수, 기능, 급원 및 체내 대사과정을 이해하고 영양권장량 및 균형식의 뜻과 중요성을 공부하며 현대인에서의 주요 영양 및 식사관련 건강문제를 학습한다.

This course covers the fundamental principles of human nutrition from a biological perspective. This course is designed to provide sound introduction to the study of nutrition for the students with nutrition major.

•HACL0001 **생리학 (Human Physiology)**

소화, 호흡, 순환, 신장, 내분비, 신경, 근육생리 등 인체생리에 대하여 전반적으로 다룬다.

This course is a study of cellular physiology and the functional aspects of the following body systems: circulatory, respiratory, digestive, excretory, reproductive, muscular, nervous, and endocrine.

•HACL6014 **서양조리 (Western Cuisine)**

본 강의는 서비스관련 학과에서 서양조리와 관련된 다양한 부분들을 실습한다. 조리과정, 조리실습, 조리표현 등을 배우게 된다.

This Western Cuisine course will focus on several aspects of the food service portion of the hospitality industry.

•HACL0007 **고급영양학 (Advanced Nutrition)**

생체 내에서 전개되는 영양소 대사과정, 생체역학, 생체산화와 영양소 대사상의 상호관계를 깊이 있게 공부한다.

This course covers the fundamental principles of human nutrition from a biological perspective. This course is designed to provide sound introduction to the study of nutrition for the students with nutrition major. This course will provide an integrated overview of the physiological requirements and functions of carbohydrates, protein, lipids, energy, and the major vitamins and minerals that are determinants of health and diseases in human.

•HACL0006 **식생활과문화 (Food & Culture)**

선사시대 생존을 위한 수렵채취 활동에서 시작되어 오늘날 세계화 시대를 맞아 타문화와의 융합으로 탄생한 퓨전 (fusion) 음식의 출현까지 각 시대별로 동서양 음식문화의 형성과정을 사회, 경제, 영양인류학적 관점에서 고찰해 봄으로써 미래 식생활문화의 발전적 방향을 모색해 본다.

The course will initially explore the general topic of food and culture to present a background in which to discuss the specifics of identify and meaning.

•HACL6007 **글로벌비즈니스영어 (Global Business English)**

비즈니스 영어는 중고급 수준의 영어를 구사하고자 하는 서비스 관련학과 학생들을 위한 기초수업이다. 본 강의는 비즈니스에 사용되는 문법과 어휘를 의사소통을 통해 전달할 수 있도록 초점을 두었다.

Developing intensive and critical English communication in the restaurant industry. Exploration of communication processes: interpreting job assignments; comprehending customers' needs, and diversifying likelihood of understanding in the restaurant work environment.

•HACL0009 **생애주기영양학 (Nutrition Through The Life Cycle)**

가족의 연령별 영양대사의 특성과 인구문제, 식습관, 식품공해 등 여러 환경적 요인으로부터 초래되는 영양문제를 다루고 영양원리에 입각한 식생활방안을 깨닫게 한다.

The overall objective will be to understand nutritional needs and problems in each life cycle and to apply them to nutritional cares for family members.

•HACL0017 **푸드스타일링및경영 (Food Styling Management)**

푸드 스타일링은 음식을 조리하기 이전 단계에서 메뉴를 기획하고 조리과정이 끝난 후 메뉴를 어떻게 보이도록 할 것인지를 배우는 과정이다. 현장을 이해해야 하며, 작업의 흐름 및 기초 스타일링 기술을 배운다.

Global Food Beverage culture is a subject that we learn mainly about wine, a beverage that is loved by people all over the world.

•HACL6008 **급식경영및인사관리 (Foodservice Administration & Personnel Management)**

급식소의 효과적인 경영을 위해 필수적인 인적자원의 계획과 확보, 유지와 활용 및 개발을 체계적으로 강의한다.

This course focuses on managing people in the workplace. Students will also learn the major theoretical and practical issues associated with program design, development, implementation, and evaluation of hospitality human resources programs.

•HACL6017 **고급식품학 (Advanced Food science)**

식품성분과 2차 산물의 구조, 성질, 반응을 학습하고, 식품 내 기능성 성분의 종류와 생체 내에서의 기능성 발현작용 등에 관한 최근 연구 동향을 문헌고찰을 통해 파악한다.

This subject examines the structure of food and the chemical compounds in a food matrix. Specialised topics will provide students with a greater understanding of nutritional and sensory characteristics of foods, particularly where new product development involves novel functionality such as conferring health benefits or new physical traits.

•HAFU0004 식품과운동생리학 (Food & Exercise Physiology)

본 교과목은 소화, 흡수, 탄수화물, 지방, 단백질, 수분, 무기질 및 비타민 대사와 관련하여 운동과 영양대사의 관계를 다루고 더 나아가 경기력 향상을 위한 영양지침, 건강증진을 위한 운동과 영양(피로회복, 성인병예방, 노화에 방, 체중조절), 운동과 영양보조물이라는 주제를 다루어 운동과 영양의 본질과 실생활에 적용 가능한 실용적인 면에 대한 이해를 돕는다.

This subject deals with the relationship between exercise and nutrition metabolism in relation to digestion, absorption, carbohydrate, fat, protein, moisture, mineral and vitamin metabolism, and further helps with the practical application of exercise and nutrition by addressing nutrition guidelines for performance improvement, exercise and nutrition to improve health (fatigue recovery, adult disease prevention, aging prevention, weight control), exercise and nutritional supplements.

•HACL9215 식품영양통계학 (Introduction to Statistics in Food Service Management & Nutrition)

식품영양 통계학은 식품, 영양, 외식 분야의 자료를 분석하고, 분석한 자료를 기반으로 전략을 수립할 수 있는 사고를 기르는 교과목이다.

Food and Nutrition Statistics is a subject that develops thinking that can analyze data in the fields of food, nutrition and eating out, and establish strategies based on the analysis data.

•HACL6016 식품가공및저장학 (Principles of Food Processing and Food Preservation)

식품의 가공과 저장에 이용되는 다양한 방법과 그 원리를 탐구하고 식품의 가공과 저장중에 일어나는 이화학적 변화 및 그 응용방법을 공부한다.

Explore the various methods and principles used for processing and storing food and study the echolocation changes and their application methods that occur during processing and storage of food.

•HACL0013 제과제빵학 (K-Food Dessert)

디저트 류에 관련된 이론과 원리 습득을 통해 다양한 종류의 페이스트리(pastry), 효모 빵(yeast bread), 머랭(meringues), 커스타드(custard), 디저트 소스(dessert sauces), 케익, 쿠키 등 디저트에 관련된 모든 기초 아이템을 실습한다.

The theory and principles related to dessert styles are learned to practice all basic items related to desserts, such as pastry, yeast bread, meringues, custard, dessert sauces, cakes and cookies.

•HACL6001 영양교육및상담 (Nutrition Education and Counseling: Theory and Practices)

현대인들에게서 발생하기 쉬운 영양문제를 이론적으로 다루며, 이를 예방하거나 해결하기 위한 교육 및 상담방법과 이론을 습득한다.

Theoretically deals with nutritional problems that are apt to occur in modern people, and acquire education and counseling methods and theories to prevent or solve them.

•HACL6011 글로벌 Hospitality 영어 (Global Hospitality English(Capstone Design))

본 강의는 호스피탈리티 전공 학생들이 영어 사용을 통해 전략, 기획 및 협상 등에 대한 이해를 돕는데 초점을 두고 있다.

Developing intensive and critical English communication in the restaurant industry.

•HATT0071 조리교과교육론 (Theories of Culinary Subject Teaching)

조리교과의 특성에 맞는 교과목표를 기술하고 효율적인 학습방법을 발견하여 그 내용을 연구한다. 즉, 조리교과의

목표, 중요성, 교과내용의 탐구, 학습지도의 기술 및 적용, 효과적인 학습지도의 실제 등을 배운다.

Learn the theory of cooking and education to cultivate your ability as a teacher and apply it to practical education sites focus on.

•HACL6013 식품위생학및실험 (Food Hygiene & Experiment)

식품에 의해 직접 또는 간접적으로 일어날 수 있는 건강 장애인 식중독, 경구 전염병, 인축공통 전염병, 기생충 질환 및 HACCP에 대해 공부하고 위생 상태를 점검할 수 있는 능력을 터득한다.

The causes and tests of bacterial food poisoning, pollution and food contamination, food poisoning caused by natural poisoning, chemical poisoning, oral diseases, parasitic diseases, etc., and the methods of obtaining food additives and food safety.

•HACL0024 단체급식관리및실습 (Quantity Food Management)

학교, 기업체, 병원, 사회복지 단체 등 비영리 급식소, 급식위탁전문업체 그리고 외식업체 등 다수 인원을 대상으로 한 급식소에서의 급식관리에 관한 기본적인 이론을 배우고 실습을 통해 적용해 본다.

We learn basic theories on food management in non-profit cafeterias such as schools, businesses, hospitals, and social welfare organizations, as well as catering agencies and restaurants, and apply them through practice.

•HACL5005 생화학 (Biochemistry)

당질, 지질, 단백질 및 핵산의 구조와 성질, 효소의 특성과 기능, 단백질 합성 등 유전정보에 대해 강의한다.

Biochemistry is the study to understand life phenomena at the molecular level, namely, the biological constituents and metabolic processes. Biochemistry is a basic science of medicine, pharmacy, agrology, nutrition, and nursing, as most diseases are a result of failure at the molecular and cellular level.

•HATT0098 조리교과교재연구및지도법 (Development of Teaching Materials & Teaching Methods for Culinary Subject)

조리교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며, 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제등을 학습한다.

The emphasis is placed on learning the theory of cooking and education to cultivate one's ability as a teacher and apply it to the actual educational scene.

•HATT0205 조리교과논리및논술 (Logic and Writing in Culinary Subject)

본 교과목에서는 전반적인 조리과학의 기초지식을 배우고 각 식품의 조리과정에서 일어나는 과학적 원리를 이해하여 이를 논리적으로 설명 및 서술할 수 있는 능력을 기른다.

Describe the historical background and reasons for the food you choose, the subject matter of why you choose, how you cook it, and other things you can do in conjunction with storytelling, and then understand the cooking perspectives you can present in front of the students.

•HAFX0004 글로벌호스피탈리티매니지먼트 (Global Hospitality Management)

본 강의는 서비스와 관련된 다양하고 기본적인 개념들을 제공하는데 초점을 두고 있다.

This course is a survey of hospitality and tourism in a global context. Students will become acquainted with the economic, socio-cultural, demographic, and environmental impacts that tourism/hospitality has on the world community.

•HACL6003 급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인) (Marketing Strategy of K-Food)

외식산업에 대한 전반적인 이론과 최근의 동향에 대해서 배우고, 외식산업에서 중요한 부분을 차지하는 마케팅에 대한 지식과 전략을 습득한다.

Learn about the overall theory and recent trends in the restaurant industry and acquire knowledge and strategies for marketing, which is an important part of the restaurant industry.

•HACL0015 식사요법 (Diet Therapy)

질환과 영양소와 관련된 임상영양학의 중요성을 이해시키고 그에 따른 식이요법의 원리와 각종 환자식의 종류에 대해 공부한다.

We look at major diseases in modern times according to their long-term causes, and then we study the nutrient metabolic changes accordingly. It studies the meaning and necessity of nutrition in disease management and provides dietary therapy based on the causes and symptoms of disease.

•HACL5001 실험조리 (Experimental Cookery)

식품이 조리과정을 통해 변화되는 기전에 대해 연구하고 과학적인 검토를 통하여 조리방법의 개발 능력을 키운다.

Learn how to observe and assess the various phenomena displayed during cooking and processing, including food chemistry, physical sciences, and sensuality.

•HACL6010 영양판정(Nutritional Assessment)

영양상태 판정을 위해 사용되는 식이와 체위조사, 생화학적, 임상학적 도구 및 기초원리에 대하여 공부한다.

The purpose of the Chapter is to develop the nutrition judgment method and to develop the principle and skills of each method.

•HACL6009 영양사현장실무 (Dietetic Practicum)

단체급식소에서의 일정기간 현장실습을 통하여 학교에서 배운 이론을 현장에 적용해 보고 현장에서 실질적으로 요구되는 능력과 자질을 학생 스스로 발견하게 한다. 이를 통해 급식 분야에서의 전문가적 자질을 강화하고 실습 후 고용의 기회를 마련하도록 한다.

Let's take a look at a group lunch company's theory apply it to the site and let students discover the capabilities and qualities that are actually required at the site. By doing so, they will enhance professional qualifications in the group lunch field and provide employment opportunities after practice to be recognized as a career opportunity.

의류학전공

교육목표

본 전공의 교육 목표는 글로벌 패션 시장에서 의복이 지녀야 할 심미적, 기능적 측면을 이해하고, 미적 감각, 과학적 지식, 비즈니스 마인드를 갖춘 창의적 인재를 양성하는 것이다. 구체적인 목표는 다음과 같다

1. 패션 산업의 변화 흐름을 빠르게 이해하고 적응하는 능력을 갖추고, 패션 디지털 콘텐츠 산업에 효과적으로 적용할 수 있는 전문 인재를 육성한다.
2. 패션 디자인, 구성, 소재, 그리고 마케팅 분야에 대한 통합적 사고로 새로운 스타일을 창조하는 능력을 가진 인재를 양성한다.
3. 산학 협동의 교과과정을 개발·운영함으로써 실무적인 감각을 키우고, 글로벌 패션 비즈니스를 위한 감성적, 기술적 커뮤니케이션과 마케팅 능력을 길러, 세계화에 능동적으로 대처할 수 있는 인재를 양성한다.
4. 인간, 의복, 환경과의 상호작용에 대한 이해를 바탕으로, 패션이 갖는 감성적 측면을 과학적으로 분석하여 개발하는 능력을 가진 인재를 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|------------|---|-------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACK0003 | 패션마케팅 | Fashion Marketing | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACK0008 | 스타일분석및표현1 | Style Development 1 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACK9015 | 현대패션 | Modern Fashion and Fabric Trend and Research Techniques | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HACK9224 | 패션소품제작 | Fashion Goods Production | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 6.0 | 6.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACK0001 | 텍스타일기초 | Fundamentals of Textiles | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACK0004 | 패턴과의류생산1 | Pattern & Garment Production 1 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACK5001 | 패셔노믹스 | Fashionomics | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HACK9001 | 스타일분석및표현2 | Style Development 2 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 5.0 | 7.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACK0002 | 색채와패션디자인 | Color & Fashion design | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACK0007 | 패션신소재과학 | Applications and Evaluation of Hi-tech Textiles | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACK0009 | 패턴과의류생산2 | Pattern & Garment Production 2 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACK6007 | 패션과소비자 | Fashion and Consumer | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HACK9211 | 글로벌패션머천다이징 | Global Fashion Merchandising | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|----------------|--|-------|------|----------------|----------|----------|
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 8.0 | 7.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACK0011 | 컨셉개발1 | Concept Development1 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACK0018 | 테크니컬디자인 | Technical Design | 의류학전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACK0027 | 비주얼머천다이징 | Visual Merchandising | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HACK9006 | 패션CAD소프트웨어 | Fashion CAD Software | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 4.0 | 7.0 |
| 18 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACK0013 | 테일러링 | Tailoring | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACK0020 | 패션리테일링 | Fashion Retailing | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전선 | HACK5005 | 컨셉개발2 | Concept Development 2 | 의류학전공 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HACK9008 | 고급패션CAD | Advanced Fashion CAD | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAFU0019 | 3D프린팅상품개발 | 3D Printing Product Development | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 6.0 | 8.0 |
| 23 | 3 | 2학기 | 1전심 | HACK0005 | 졸업작품기획(캡스톤디자인) | Collection1 | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 24 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACK0015 | 패션3D모델링 | Fashion 3D Modeling(Capstone design) | 의류학전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACK9009 | 패션글로벌소싱 | Fashion Global Sourcing | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전선 | HACK9013 | 글로벌텍스타일매니지먼트 | Global Textile Management | 의류학전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 5.0 | 7.0 |
| 27 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACK0017 | 패션마켓리서치와빅데이터분석 | Fashion Market Research and Big Data Analyss | 의류학전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 28 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACK6006 | 졸업작품제작(캡스톤디자인) | Collection 2(Capstone Design) | 의류학전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전심 | HACK9225 | 패션테크놀로지 | Fashion Technology | 의류학전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 3.0 | 6.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 85.0 | | 37.0 | 48.0 |

교과목해설

•HACK0003 패션마케팅(Fashion Marketing)

패션마케팅의 개념, 패션마켓환경, 패션마케팅 전략 수립, 패션마케팅 믹스 관리에 관한 기초 지식을 교육함으로써 글로벌패션 비즈니스 및 패션비즈니스 창업 관련 교과목을 수강할 수 있도록 한다.

By introducing basic knowledge on fashion marketing, on the environment for the fashion market, on establishing a marketing strategy for fashion, and on fashion marketing mix management, the subject allows for classes on setting up a fashion business globally or domestic.

•HACK0008 스타일분석 및 표현1 (Style Development 1)

디자인 프리젠테이션 및 의복제작을 위한 기초 작업으로서 드로잉 기법을 학습한다. 색연필, 마커, 과슈 등을 이용하여 다양한 의복의 스타일과 재질을 표현하고 아도브 포토샵과 아도브 일러스트레이터를 이용하여 시각적 효과를 증대시키는 방법을 연구한다.

Students study the drawing methods and techniques for the purpose of design presentation and the fundamentals of apparel construction. Color pencil, Marker, Guache are used to express different styles and fabrics. Adobe

Photoshop and Adobe Illustrator enable students to apply its computer power to the production of both digital and traditional imagery.

•**HACK9015 현대패션 (Modern Fashion Trend and Research Techniques)**

20세기 이후 패션과 관련된 다양한 현상들을 분석하고 패션과 소재의 관계를 파악하여 글로벌 패션 마켓에 적용할 수 있는 폭넓은 연구 자료들을 탐색한다.

Significant concepts and developments in 20C fashion and fabrics trend are examined through a chronological study of innovations in fabrics and their uses by major designers. Students explore and use a wide range of research materials to develop new designs, specially focusing on historical reference in order to apply and adapt designs to global fashion markets.

•**HACK9224 패션소품제작(Fashion Goods Production)**

이 교과목은 NCS의 ‘패션소품생산’ 과 ‘가죽·모피생산’ 을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 학생들은 패션 제품생산에 필요한 기초 봉제, 부분 봉제, 장식 봉제 방법을 학습하고, 이를 바탕으로 다양한 패션소품을 제작해봄으로써 의류 제작의 기초 과정을 습득한다.

This course is composed of contents of NCS with reference to the production of fashion accessories and the production of leather and fur. Students will learn basic sewing, partial sewing, and decorative sewing methods that are necessary for the production of fashion products, and learn the basic process of making clothes by producing various fashion goods based on this.

•**HACK0001 텍스타일기초 (Fundamentals of Textiles)**

글로벌 패션 비즈니스 환경에서 텍스타일의 역할을 이해하고 섬유와 원단에 대한 기초지식을 익힌다. 패션 텍스타일의 감성적 측면을 과학적으로 해석할 수 있는 역량을 키우며, 패션산업 관련하여 통용되는 다양한 텍스타일 실무 용어를 익힌다.

Course introduces a variety of textiles for fashion and students study the role of textiles in the design, styling, and marketing of fashion products and also learn how to use the new materials to develop new fashion items. Comprehension of textile trade terminology is also stressed.

•**HACK0004 패턴과의류생산1 (Pattern & Garment Production 1)**

이 교과목은 NCS의 ‘패턴’ 과 ‘제작의류생산’ 을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 스커트와 팬츠의 전체 제작과정(디자인, 소재 선정, 패턴 설계, 재단, 제작)을 실습해 봄으로써 체형과 의복의 구조, 패턴 설계 원리 등을 학습하게 되며 글로벌 의류 생산의 전반적인 개념을 습득한다.

This course is consisted of contents that focused on ‘pattern’ and ‘woven garment manufacturing’ of NCS. Students will learn the principles of body, clothing structure and pattern design through the process of making skirts and pants (design, material selection, pattern design, cutting, production) and learn the overall concept of global clothing production.

•**HACK5001 패션노믹스 (Fashionomics)**

패션산업의 기본개념을 이해하고 국내 패션산업과 이태리, 프랑스, 영국, 미국, 일본, 중국 등 세계의 패션관련 산업 및 글로벌 패션산업을 둘러싼 환경 등을 다양한 패션정보 채널을 활용하여 학습함으로써 세계적인 견문을 넓히고, 글로벌화 되어가는 패션산업에 대응할 자세를 키운다.

Fashionomics gives students a fundamental understanding of economic principles and their direct application to

the rationale and decision making on the fashion industry, and expands international perception by understanding the fashion industry and studying the local and global fashion industries including the related fashion industries of Italy, France, England, United States, Japan, and China using various channels of fashion information.

•HACK9001 스타일분석 및 표현2 (Style Development 2)

디자인 및 생산 커뮤니케이션을 위한 수단으로서 플랫 스케치 위주로 드로잉 능력을 신장한다. 이를 통해 옷의 구조뿐만 아니라 실루엣 및 디테일의 아름다움을 이해하고 소통하는 능력을 키운다. 아도브 포토샵과 아도브 일러스트레이터를 이용하여 시각적 효과를 증대시키는 방법을 연구한다. (선수과목: 스타일분석 및 표현1)

Students study the flat sketches for the purpose of design and production communication. This course helps to enhance the understandings about not only the garment constructions but also the beauty of the silhouettes & details. Adobe Photoshop and Adobe Illustrator enable students to apply its computer power to the production of both digital and traditional imagery.

•HACK0002 색채기획 (Color Planning)

색채이론을 학습하고 패션상품 기획 및 스타일링에 요구되는 배색 감각을 훈련한다. 브랜드별 색채이미지를 분석하고 패션아이템에 효과적으로 적용하는 능력을 배양한다. 색채 팔레트 구성은 반드시 패브릭을 이용하여 실질적인 패션색채 감각을 익히되, 기획 보드 작업을 위해서 포토샵과 일러스트를 활용한다. (선수과목: 스타일분석 및 표현2)

Students learn the color theory and study color coordination for fashion product planning & styling. Students explore different color schemes of fashion brands. For construction color schemes fabrics are essentially used. Adobe Photoshop and Adobe Illustrator are used to make planning board. (Prerequisite: Style Development 2)

•HACK0007 패션신소재과학 (Applications and Evaluation of Hi-tech Textiles)

글로벌 패션산업의 현황과 그 속에서 패션소재의 역할에 대한 강의로, 실제 브랜드의 상품개발을 위해 고기능성 패션신소재를 개발하고 적절히 활용할 수 있도록 하기 위해 학생들은 다양한 기능성 신소재들의 기본 원리와 성능 평가방법을 이해하며, 더 나아가 다양한 신소재를 활용한 패션의 의복환경 쾌적성을 과학적으로 평가하는 방법을 익힌다.

Course emphasizes commercially available new Hi-tech textiles and its applications, focusing on specialized functionality and high-performance apparel for global fashion industry . This course takes an analytical and scientific approach to applications of advanced functional textiles in relation to clothing environment and performance evaluation, and students study issues and requirements related to comfortability. Aesthetics, performance, and cost/price relationships are also emphasized.

•HACK0009 패턴과의류생산2 (Pattern & Garment Production 2)

이 교과목은 NCS의 ‘패턴’ 과 ‘제작의류생산’ 을 참고하여 교과 내용을 구성하였다. 인체의 구조 및 활동에 따른 인체의 변화를 이해하고, 소재 및 재단, 봉제 방법 등에 따른 상호 관계를 분석하면서, 글로벌 의류 생산의 프로세스를 익히는 과정이다. 토루소, 소매, 칼라의 구조를 익히고, 원형을 활용한 다양한 디자인의 블라우스, 셔츠, 원피스 패턴을 개발하고 제작하는 과정에서 요구되어지는 스타일 여유 및 활동 여유분에 관한 감각, 고급 봉제기법, 그리고 완성된 제품의 품질을 평가할 수 있는 안목과 기술을 습득하게 한다.

This course is consisted of contents that focused on ‘pattern’ and ‘woven garment manufacturing’ of NCS. This course familiarizes students with the global clothing production process introducing body structure and the changes that occur due to activity and analyzes the mutual relationship between materials, cutting methods, and sewing methods. The structure of the torso, sleeve, and collar are taught, and students acquire an understanding regarding flexibility; additionally, the margin for activity, advanced sewing technologies, and the discernment and

technology to evaluate the quality of the completed products through the process of developing and producing various designs of blouses and dress patterns utilizing an original form will be covered.

•**HACK6007 패션과소비자 (Fashion and Consumer)**

소비자의 패션제품 구매행동 유형, 구매의사결정과정, 구매의사결정에 영향을 미치는 요인, 윤리적 소비 및 사회적 책임에 관하여 학습한다. 패션마케팅 과목을 이수하여야 한다.

Students study buying behavior types of consumers regarding fashion products, the process for making purchase decisions, factors that influence purchase decisions, ethical consuming, and social responsibility. Fashion Marketing is a prerequisite for this subject.

•**HACK9211 글로벌패션머천다이징 (Global Fashion Merchandising)**

글로벌 관점의 패션 마케팅 및 머천다이징에 대한 이해와 지식을 바탕으로 성공적인 머천다이징 계획을 수립한다. 성공적인 머천다이징 전략 수립을 위해 다양한 데이터베이스를 사용하여 과학적 조사를 수행하는 방법을 학습한다.

The purpose of this course is to understand the process and practices of fashion marketing and merchandising in a global perspective. Using the knowledge earned from this course, students develop a new product line and present a merchandising plan for the product line in a global market. Students learn a scientific research method using various database for a successful merchandising strategy.

•**HACK0011 컨셉개발1 (Concept Development 1)**

본 교과는 리서치방법, 비판적사고, 표현기술 등을 익힘으로써 디자인 과정에서 당면할 수 있는 문제 해결력을 신장하는 것을 목표로 한다. 학생들은 이미지 맵, 색채 및 소재 맵, 패션 드로잉 및 도식화 작업 등을 통해 컨셉을 개발하여 패션으로 완성하는 과정을 경험한다. 포트폴리오는 포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 제작한다. (선수과목: 색채기획)

This course explores solutions to problems in the process of design through research, critical thinking and presentation techniques. Students learn about the process of concept development through creating image maps, color & fabric maps, croquis and flats. Photoshop and Adobe Illustrator are used to make portfolio. (Prerequisite: Color Planning)

•**HACK0018 테크니컬디자인 (Technical Design)**

생산기반의 글로벌화에 따라 고품질의 패션상품 개발 및 생산을 위해 제품개발단계인 패턴, 원부자재, 사이즈 스펙, 그레이딩, Fit 등 의류생산의 전반적인 흐름을 조정할 수 있는 테크니컬디자인에 관하여 학습한 후, 의류생산용 CAD 시스템을 사용하여 패턴을 설계하고, 산업용 패턴으로 제작하는 방법을 익힌다. (선수과목: 패턴과의류생산1, 패턴과의류생산2)

In the process of globalizing production bases, learn about pattern design, raw materials, size specifications, grading and technical design to control the overall flow of clothing production for the development and production of high-end fashion products. Students will learn how to design patterns using apparel CAD system and produce them in industrial patterns. (Prerequisite: Pattern & Garment production 1, Pattern & Garment production 2)

•**HACK0027 비주얼머천다이징 (Visual Merchandising)**

비주얼머천다이징(Visual Merchandising)과 디스플레이의 기본적 이론과 구성능력을 기본으로 공간 감각을 키우며, 전시의 다양한 이미지 표현방법 및 실용적 비주얼머천다이징 전략에 관한 내용을 학습한다. 스케치업 등 비주얼 프로그램을 사용하여 VMD 전략을 수행한다.

The purpose of this course is to understand the fundamentals and components of visual merchandising and

display. Students develop their sense of space and learn how to express diverse images and present practical visual merchandising strategies. Sketch Up program is used to perform a VMD strategy.

•HACK9006 패션CAD소프트웨어 (Fashion CAD Software)

글로벌 패션산업의 현장 중심 교육이 이루어 지도록 하기 위하여 CAD 운용마스터 필기고사를 위한 패션관련 이론을 학습하고, TexPro 프로그램 기초과정을 실습한다. 고급패션CAD의 선행교과목이다.

Students will learn fashion related theory needed for CAD management master ; written examination and practice the basic process used in the TextPro program for being global talent. The subject is a prerequisite for Advanced Fashion CAD.

•HACK9223 패션리테일링 (Fashion Retailing)

성공적인 리테일링의 기본 개념 및 전략적 관리에 대해 학습하며, 패션관련 상품을 판매하는 소매업체의 조직과 운영에 대한 이슈를 다룬다. 리테일 조직의 이익을 추구하면서 고객의 욕구를 만족시킬 수 있는 초기 계획과 운영 과정에 대해 강조한다.

Students study the fundamentals of successful retail concepts and strategic management, and learn the issues related to the organization and the operation of retail firms offering fashion merchandise. This course emphasizes planning and management procedures to satisfy consumer needs for the profitable retail organization.

•HACK5005 컨셉개발2 (Concept Development 2)

본 교과에서는 포털웨어, 스포츠웨어, 아동복 등 다양한 복종별 디자인을 전개 방법을 학습하고, 학생들은 이미지맵, 색채 및 소재 맵, 패션 드로잉 및 도식화 작업 등을 통해 컨셉을 복종별 패션 상품으로 개발해 내는 교과목이다. 포트폴리오는 포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 제작한다.(선수과목 : 컨셉개발 1)

This course is the advanced fashion design project that explores diverse fashion styles such as formal wear, sports wear and children's wear. Students learn about the process of concept development through creating image maps, color & fabric maps, croquis and flats. Photoshop and Adobe Illustrator are used to make portfolio. (Prerequisite: Concept Development 1)

•HAFU0019 3D프린팅상품개발 (3D Printing Product Development)

최근 부상하고 있는 3D 프린팅에 적합한 디자인을 개발하고 프로토타입을 제작한다. 패션디자인의 기본 요소와 원리, 마켓에 대한 이해를 바탕으로 개개인의 창의적 아이디어를 도출하기 위한 리서치에서부터 실물제작에 이르기까지 디자인의 실무적 과정을 훈련한다. 결과물로서 3D 프린팅을 활용한 디자인 실물제작, 실무용 작업지시서 작성, 포토샵, 일러스트레이터 등을 활용한 디지털 포트폴리오를 제작한다.

This course aims for developing a specific fashion product applied by 3D printing technology. The course practices concept & market research for generating own ideas, developing key design elements, industrial work & specification sheets, and executing final products suitable for 3D printing. Final project will be proceeded in the actual prototype as well as the digital portfolio.

•HACK0013 테일러링 (Tailoring)

재킷과 코트의 제작 방법을 패턴설계, 가봉 및 보정, 프로덕션 패턴 제작, 봉제공정분석, 봉제완성, 품질평가의 순으로 대량생산 프로세스에 맞추어 실습해 봄으로써 의류생산을 위한 고도의 테크닉을 습득하는 과정이다. 완성된 재킷의 샘플제조지시서, 봉제공정분석도, 생산지시서, 원가계산서 등의 서식을 작성해 봄으로써 실무적응능력을 향상시킨다.

It is a process to acquire advanced technology for garment production by practicing jacket and coat production

method according to mass production process in order of pattern design, temporary sewing & correction, production pattern, sewing process analysis, sewing completion and quality evaluation. Students will improve their ability to adapt to hands-on practice by creating finished product jacket samples, tailoring process analysis charts, production orders and cost estimates.

•HACK9008 고급 패션CAD (Advanced Fashion CAD)

패션캐드 프로그램을 활용하여 패션소재 및 소품을 개발한다. 텍스프로의 일러스트, 워브, 니트, 도식화, 3D, 맵 작성 프로그램 등을 교육함으로써, 패션현장에 필요한 자격증을 취득하고 졸업 후 창업으로 이어질 수 있도록 한다. (패션CAD소프트웨어, 포토샵, 일러스트 활용 가능자 수강 가능)

Various modes in the TexPro program such as illustrations, textile pattern designs, weaving, knitting, and draping will enhance student's creativity. Students can get a license and found own store in the field of fashion. (Prerequisite : Fashion CAD Software)

•HACK0015 패션3D모델링 (캡스톤디자인) (Fashion 3D Modeling)

본 교과는 드레이핑을 통해 3차원적으로 컨셉을 개발하는 방법을 익힘으로써 디자인적 상상력을 고양하며, 실질적인 시제품으로 구현하기 위한 종합적 문제해결을 시도한다. 학생들은 다양한 스타일로 응용할 수 있는 베이직 드레이핑 기법을 익히고, 시제품화 될 수 있도록 머슬린 핏과 패턴을 보정하는 과정을 학습한다. 최종 결과물로서 자유 디자인을 드레이핑을 통해 프로토타입으로 구현하며, 머슬린과 페이퍼 패턴으로 구성된 포트폴리오를 제작한다.

This course aims to enlighten design creativity by using draping as a 3-dimensional method as well as representing a prototype. Students learn basic draping techniques in order to apply to various styles, and complete a 3-dimensional muslin pattern to be made into actual fabric through fitting and correction. The final project is to develop own design as the muslin-prototype on the basis of draping technique, and also proceed a portfolio consisted of both muslin & paper pattern.

•HACK9009 패션글로벌소싱 (Fashion Global Sourcing)

원재료, 부자재, 완제품 등을 사입하여 조달하는 패션 기업에게 요구되는 글로벌 아웃소싱에 대한 전반적 지식과 과정에 대해 학습한다. 패션글로벌 아웃소싱과 관련된 경제적, 사회적, 문화적 상황과 지속가능성에 대해 이해하고, 사례분석을 통하여 패션 기업을 위한 발전적 전략을 제시한다. 성공적인 소싱 전략 수립을 위해 다양한 데이터베이스를 사용하여 과학적 조사를 수행하는 방법을 학습한다.

The purpose of this course is to understand global sourcing concepts and processes required for fashion companies to purchase and procure raw materials, subsidiary materials, and finished products. Students study economic, social, and cultural environments, and sustainability issues relevant to fashion global sourcing and suggest strategies for fashion companies through case analyses. Students learn a scientific research method using various database for a successful sourcing strategy.

•HACK9013 글로벌텍스타일매니지먼트 (Global Textile Management)

글로벌 패션 비즈니스 환경에 대응하기 위해 패션텍스타일을 기획·개발·소싱하는 머천다이저가 필수적으로 알아야 할 소재에 대한 실무지식을 학습한다. 패션 트렌드 이미지를 표현하는 패션소재에 대해 배우고, 브랜드가 추구하는 스타일 실루엣을 창조하기 위해 inner wear에서 outer wear에 이르기 까지 한 시즌 전체 포트폴리오를 어떤 소재를 사용하여 구현할 것인가를 계획하는 패션소재기획에 대해 실습한다.

For textile merchandisers and fashion designers. Study of textiles with emphasis on factors of concern to manufacturer of appear, including the concepts of sourcing textile materials, both from the domestic and international perspectives. Fashion fabric planning is to design how to do layering by using proper textile

materials from inner wear to outer wear in order to create a brand style by considering brand concept, season concept, target price, and market size in total. Students prepare a fashion trend and color forecast, as well as fabric trend.

•HACK0005 졸업작품기획 (Collection1)

졸업 작품 패션쇼를 진행하기 위한 선수과목으로 학생들은 ‘컨셉개발’ 에서 익힌 리서치 방법, 비판적 사고, 표현기술 등을 바탕으로 창의력 있는 패션 상품 디자인을 위한 아이디어 발상과 전개 방법을 훈련하여 개성 있는 컬렉션으로 발전시키며, 최종 결과물은 포토샵, 일러스트레이터를 활용한 디지털 포트폴리오를 제작된다. 교과과정 중 실무 전문가들이 상품 개발 및 생산에 관한 특강 및 디자인 리뷰를 진행하고, 학생들이 현장실무에서 사용되는 작업지시서를 작성할 수 있도록 훈련한다.

This course is the prerequisite for the graduation fashion-show and aims for the accumulated knowledge of critical thinking, trend research and analysis on the market, creative design development, and 3-dimensional garment construction. Each student will develop an individual collection based on the personal concept, and practice an industrial design work sheet. Final project will be proceeded in a digital format using adobe photoshop and illustrator.

•HACK0017 패션마켓리서치 (Fashion Market Research)

패션과 관련된 리서치 종류 및 방법에 관하여 이해하고, 연구주제 선정부터 자료수집 및 분석, 보고서 작성에 이르는 일련의 과정을 창의적, 종합적으로 설계한다. 마케팅, 머천다이징, 리테일링 및 관련부서 등 다양한 패션 실무 분야에서 응용가능한 기초적이며 과학적인 리서치방법을 실습을 통해 학습한다. 최종 과제로 데이터를 수집하고 Excel, SPSS 등 통계 프로그램을 사용하여 분석하는 과정을 통해 과학적 조사를 수행한다.

Students understand fashion research fundamentals and methods and have a capstone design experience through the process of research development, data collection, analysis, and reporting. Students learn methods and research practices applicable for various fashion fields such as marketing, merchandising, retailing, and relevant areas. To complete the final project, students conduct a scientific research by collecting data and analyzing the data with statistical programs such as Excel and SPSS.

•HACK6006 졸업작품제작(캡스톤디자인) (Collection2(Capstone Design))

‘졸업작품기획’ 에서 진행한 개별 디자인 포트폴리오에서 쇼에 출품할 디자인을 선정하고, 창의적이면서 트렌드를 선도할 수 있는 팀별 컬렉션을 구성하여 실물 제작, 발표한다. 패션쇼 진행을 통해 기획 연출, 무대디자인, 조명, 음악, 헤어&메이크업 등을 활용하여 패션의 상품 가치를 효과적으로 홍보하고, 디지털 포트폴리오를 제작한다.

This course aims for the graduation fashion show as a team-specific collection, based on the individual collection developed from the class, 'Collection 1'. During the whole process of the fashion show, students also learn the various factors to promote the product value of fashion from planning and directing, to stage design, lighting, music, hair & makeup, and etc.

•HACK9012 패션테크놀로지 (Fashion Technology)

학생들이 패션상품개발의 과정에서 활용될 수 있는 첨단 패션 디지털 테크놀로지에대한 기본 지식을 습득하고, 이를 통해 학생들이 더욱 창의적으로 패션상품을 개발하고 더욱 효율적으로 제품을 생산할 수 있는 융복합 역량 가질 수 있도록 교육하는 것을 목표로 한다.

The aim is to acquire basic knowledge of advanced fashion digital technology that can be used in the process of developing fashion products, thereby educating students to be more creative in developing and producing fashion products more efficiently.

외식경영학연계전공

교육목표

외식산업의 효과적인 서비스 관리를 위하여 서비스 전략을 구축하는데 필요한 지식을 습득한다. 본 학과에서는 학생들에게 서비스 품질관리, 서비스 품질측정, 서비스 회복, 서비스 청사진 등에 관련된 개념을 소개한다.

- ▶ 외식경영, 급식경영, 음식문화, 조리 전문직업인으로서 필요한 이론적 지식과 산업체 현장실습을 중심으로 통합교육을 제공한다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 |
|---------------|----------|--------------------|-------------|----|-------------|-----------|------------|----------|
| 연계선택 | HACL0003 | 식품학개론 | 3 | 3 | 1/1 | 15학점 이상 | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL0004 | 외식산업운영및실습 | 3 | 4 | 1/1 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL0002 | 현대인의영양과건강 | 3 | 3 | 1/2 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL0008 | 한국조리 | 3 | 3 | 1/2 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL0006 | 식생활과문화 | 3 | 3 | 2/1 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL0017 | 푸드스타일링및경영 | 3 | 3 | 2/2 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL9215 | 식품영양통계학 | 3 | 3 | 2/2 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HACL6013 | 식품위생학및실험 | 3 | 3 | 3/1 | | 식품영양학전공 | 전공심화 |
| | HACL6003 | 급식경영및마케팅전략(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/1 | | 식품영양학전공 | 전공선택 |
| | HAAE1122 | 회계원리 | 3 | 3 | 2/1 | 12학점 이상 | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAF0001 | 경영통계 | 3 | 3 | 1/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0010 | 생산관리 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE2131 | 마케팅 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE3211 | 재무관리 | 3 | 3 | 2/1 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE0006 | 인적자원관리 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE2182 | 관리회계 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE4332 | 투자론 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9003 | 경영정보시스템 | 3 | 3 | 2/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE5005 | 경영전략 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| | HAAE9223 | 디지털&광고 | 3 | 3 | 3/2 | | 경영학부 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | | 연계선택 | | | 합계 | | |
| 0 | | | 36학점 | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 참여학과 | | | |
| 식품영양학전공 | | | | | 경영학부 | | | |

스포츠무용학부

교육목표

스포츠·무용학부는 스포츠건강관리학과와 무용예술학과로 구성되어 있다.

스포츠건강관리학과는 4차 산업시대의 운동과 건강관련 분야의 수요를 충족시키고 저출산·고령화 사회에 맞추어 노인·유아·장애인 등을 대상으로 스포츠를 통한 건강관리 전문 인재를 양성하기 위하여 국가 공인 스포츠지도사 등의 자격을 취득할 수 있도록 현장학습과 기업연계 된 수업 등으로 교육과정을 운영하고 있다. 체육, 스포츠, 피트니스 및 헬스케어와 관련된 학문을 탐색하고, 지역사회에 기여할 수 있는 실직적인 역량을 배양하며, 피트니스 엔터프라이즈어업(기업가정신) 함양과 인성이 충만한 체육 인재를 양성을 통해 창의적인 스포츠가치의 융복합 능력을 확산 시킬 수 있도록 교육한다.

무용예술학과는 공연예술분야의 전문인 교육 뿐 아니라 유아부터 노인까지 생애주기별 홀리스틱 관점의 무용리더러시를 이끄는 창의융복합 무용인재를 양성하기 위하여 국가공인 문화예술교육사 자격을 취득할 수 있는 다양한 교육과정과 진로교육 프로그램을 운영하고 있다. 예술과 교육, 복지와 여가, 예술치유 등 다양한 영역에서 무용의 가치를 확산하고, 지역사회와 시계에 기여할 수 있는 창의역량과 인성을 두루 갖춘 무용인재 양성의 메카가 되기 위하여 노력하고 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------|-------------------------------------|---------|-----|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADN0021 | 건강관리 | Health Management | 스포츠무용학부 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 2 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAUS0013 | 문화예술의이해 | Understanding of Culture and Art | 스포츠무용학부 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 6.0 | 0.0 |

교과목해설

•HADN0021 건강관리 (Health Management)

건강을 증진하기 위한 올바른 운동방법과 운동종목의 특성을 분석하여 운동이 현대인의 건강에 미치는 영향을 살펴보고 각종 성인병 예방법, 건강을 위한 생활습관에 관한 지식을 학습하도록 한다.

Exercise the right way to promote health and exercise to characterize the movement of stocks modern look at the health effects of various illnesses prevention, healthy lifestyles for the knowledge of the study.

스포츠건강관리전공

교육목표

4차 산업시대의 운동과 건강관련 분야의 수요를 충족시키고 저출산고령화 사회에 맞추어 노인·유아·장애인 등을 대상으로 스포츠를 통한 건강관리 전문 인재를 양성하기 위하여 국가공인 스포츠지도사 등의 자격을 취득할 수 있도록 현장학습과 기업연계 된 수업 등으로 교육과정을 구성하였다. 체육, 스포츠, 피트니스 및 헬스케어와 관련된 학문을 탐색하고, 지역사회에 기여할 수 있는 실직적인 역량을 배양하며, 피트니스 엔터프라이즈업(기업가정신) 함양과 인성이 충만한 체육 인재를 양성을 통해 창의적인 스포츠가치의 융복합능력을 확산 시킬 수 있도록 교육한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|----------------|---|-----------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADN8003 | 네트스포츠 | Net sport | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADN9217 | 전공기초스포츠 | Exercise performance | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 4.0 | | 0.0 | 4.0 |
| 3 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADN8005 | 전공심화스포츠 | Sport performance | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADN9218 | 스포츠안전 | Sports Safety | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | Y | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 4.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 5 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN0002 | 리듬운동 | Rhythm Exercise | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 6 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN0012 | 스포츠심리학 | Sport Psychology | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN0022 | 스포츠교육학 | Sports Pedagogy | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 8 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN8002 | 볼스포츠 | Ball sport | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN9219 | 하계스포츠 | Summer Sports | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADN9230 | 헬스케어와스포츠과학의 이해 | Studies of health care and sports science | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0002 | 스포츠·무용생리학 | Sport & Dance Physiology | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 10.0 | 6.0 |
| 12 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN0005 | 운동기능해부학 | Structural Kinesiology | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 13 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN0047 | 레저스포츠 | Leisure Sports | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN8001 | 팀스포츠 | Team sport | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN9211 | 유아체육론 | Exercise for children | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN9216 | 운동학습및제어 | Motor control and learning | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN9229 | 특수체육론 | Adapted physical activity and exercise | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADN9235 | 트레이닝방법론 | Training Theory | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 19 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAFU0004 | 식품과운동생리학 | Food & Exercise Physiology | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------------|---|-----------|------|----------------|----------|----------|
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 14.0 | 4.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADN0015 | 필라테스 | Pilates | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADN0027 | 운동처방론 | Exercise Prescription | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADN8007 | 테니스 | tennis | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADN9212 | 스포츠통계및측정평가 | Measurement and evaluation in sport and exercise | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADN9213 | 노인체육론(캡스톤디자인) | Aging and Physical Activity | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADN9221 | 웨이트트레이닝 | Weight Training | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADN9231 | 스포츠캡스톤프로젝트(캡스톤디자인) | Sports Capstone Project(CapstoneDesign) | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 9.0 | 8.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADN0004 | 골프 | Golf | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADN0013 | 운동영양학 | Exercise Nutrition | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADN0036 | 운동부하검사(캡스톤디자인) | Exercise tolerance Test(Capstone Design) | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADN0041 | 임상운동프로그램(캡스톤디자인) | Clinical exercise program(Capstone Design) | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADN9222 | 동계스포츠 | Winter Sports | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADN9223 | 스포츠경영 | Sports Management | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 33 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADN9224 | 운동과공중보건 | Exercise and Public health | 스포츠건강관리전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 9.0 | 7.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전선 | HADN0045 | 운동상해와재활(캡스톤디자인) | Exercise injuries and rehabilitation(Capstone Design) | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADN9225 | 배드민턴/탁구 | Badminton/Table Tennis | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전선 | HADN9233 | 체육사 | history of physical education | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 6.0 | | 3.0 | 3.0 |
| 37 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADN0037 | 병태생리학 | Pathological Physiology | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 38 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADN9234 | 스포츠사회와윤리 | sports society and ethics | 스포츠건강관리전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 4.0 | | 4.0 | 0.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 85.0 | | 51.0 | 34.0 |

교과목해설

•HADN0002 리듬운동 (rhythm exercise)

운동이 인체에 미치는 영향을 이론적으로 알고 이를 토대로 전반적인 지도방법 및 과정을 알아 지도 능력을 배양하며 심폐기능, 지구력 등을 발달시킨다.

Effects of aerobic exercise on the human body, based on the theory of general teaching methods and know and learn map skills and the process of cardiopulmonary function, development, and the endurance.

•HADN0004 골프 (Golf)

학생들이 골프의 기초적인것부터 시작하여 중급단계의 기술을 배운다.

Students learn from fundamental to intermediate skills in golf.

•HADN0005 **운동기능해부학 (Functional Anatomy)**

현대체육은 주로 사회학, 인류학, 심리학 및 생리학, 해부학 성장과 발달 등의 영역으로부터 그 과학적 기초를 발견하여야 하고 특히, 해부학적인 면을 고려하여 인체구조를 이해함으로써 신체활동 수행에 따른 구조적, 기능적인 변화를 파악하기 위한 기초를 마련한다.

Modern sports are mainly sociology, anthropology, psychology and physiology, anatomy, such as the growth and development of the scientific basis for its findings to be from the area and, in particular, taking into account the anatomical aspect of physical activity performed by understanding the structure of the human body according to the structural and functional changes is provided for identifying the base.

•HADN0009 **수영 (Swimming)**

다양한 수영의 영법을 익히고 수영지도법을 습득한다.

Swimming skill to learn a variety of swimming and learn to swim instruction method.

•HADN0012 **스포츠심리학 (Sport Psychology)**

현대 스포츠심리학 이론을 배우고 현장적용점을 토론한다.

Introduction to modern sport psychology theories and its application

•HADN0013 **운동영양학 (Exercise Nutrition)**

영양의 개념, 작용, 식품과 영양가 등 기초적인 문제와 운동과 영양 체육활동 등과 관련된 영양문제에 관하여 강의한다.

The concept of nutrition, work, basic food and nutritional problems, such as physical activity and exercise and nutrition lectures about nutrition issues related to such

•HADN0015 **필라테스 (Pilates)**

필라테스의 기본동작 및 전문기술을 익히며 운동학습을 통하여 기술을 발전시키고 지도자로서의 자질을 향상시킨다.
The default behavior of the Pilates exercise ikhimyeo and expertise to develop their learning through technology to improve the quality of leadership.

•HADN0022 **스포츠교육학 (Sports Pedagogy)**

체육교육에 관한 전반적인 내용과 체육교수이론을 이해하고, 체육 지도자로서 가져야 할 신념 및 가치관을 형성케 함으로써 유능한 체육 지도자로서의 자질을 함양시킨다.

General information about physical education and understanding of pedagogical theories, beliefs, and values of physical education as a leader, you have to form Kerala cultivate qualities of leadership by the competent sports.

•HADN0027 **운동처방론 (Exercise Physiology)**

인체의 생리학적 기능을 이해하고 이들이 운동 수행 시 어떠한 변화를 나타내는지 그리고 생리학적 요인들의 향상에 관련된 이론을 학습한다.

Understand the physiological functions of the human body when performing these movements to represent any variations and physiological factors involved in the improvement of the learning theory.

•HAFX0002 **스포츠 · 무용생리학(Sport & Dance Physiology)**

인체의 생리학적 기능을 이해하고 이들이 운동 수행 시 어떠한 변화를 나타내는지 그리고 생리학적 요인들의 향

상에 관련된 이론을 학습한다.

Understand the physiological functions of the human body when performing these movements to represent any variations and physiological factors involved in the improvement of the learning theory.

•HADN0036 운동부하검사 (Exercise tolerance Test)

운동자의 건강과 질환 상태를 진단, 치료 그리고 운동효과를 평가하기 위한 방법을 학습하고 이해한다.

Player state of health and disease diagnosis, treatment, and to assess the effect of exercise and learning how to understand.

•HADN0037 병태생리학 (Pathological Physiology)

질병의 발생과정과 원인을 밝히고 장애가 있는 생리학적 기능을 이해한다.

Reveal the cause of the occurrence of the disease process and to understand the physiological function disabilities.

•HADN0041 임상운동프로그램(캡스톤디자인) (Clinical exercise program)

현재까지 학습한 체육관련 이론을 모두 종합하여 비만, 아동, 노인 대상의 운동프로그램을 구성하고 평가할 수 있는 통합능력을 학습한다.

To date, a comprehensive study of all the theories related to obesity, physical education, children, the elderly constitute the target of the exercise program and evaluate the integrated learning abilities.

•HADN0045 운동상해와 재활(캡스톤디자인) (Exercise Injuries and rehabilitation)

다양한 운동상해에 대한 학습과 운동상해에 따른 체계적 재활단계를 이해하여 운동상해로 인한 합병증을 예방하고 운동상해 전 운동수준으로 회복 및 운동상해가 재발되지 않도록 하는데 관련한 재활프로그램을 이해하고 작성한다.

Learning about a variety of sports injuries and rehabilitation of sports injuries in the systematic understanding of the steps to prevent complications due to injuries and sports injuries since exercise level of exercise recovery and exercise to prevent recurrence of injury is related to the rehabilitation program to understand and write.

•HADN0047 레저스포츠 (Leisure Sports)

새롭게 도입된 레저 스포츠 종목의 기술과 지도법을 배운다.

Leisure sports brand of the newly introduced technology and learn Techniques.

•HADN0054 한국체육사 (history of Korea sports)

체육에 대한 사실적 의미들을 시대적으로 알아보고 체육을 종합적이고 총체적인 입장에서 폭넓게 고찰하여 체육의 가치를 이해하고 다른 문화가 체육에 미친 영향을 분석하고 미래의 체육을 바람직하게 설계하는데 있다.

Era of sports to find out the real meaning of sports and a wide range of comprehensive and holistic point of the study to understand the different kinds of athletic sports culture is to analyze the impact of the future to be designed preferably PE.

•HADN8001 팀스포츠 (Team sport)

핸드볼에 대한 경기방법, 방어훈련과 공격훈련법, 체력훈련법, 경기 중 선수교대와 심판법 등을 익혀서 핸드볼에 대한 전반적인 지식과 기능을 완전히 숙달하고 남을 지도 할 수 있는 지도자의 자격을 갖추도록 한다.

Learning fundamental and intermediate skills of handball and its effective coaching methods

•HADN8002 **볼스포츠 (Ball sport)**

축구의 개인 기술을 습득하고 경기의 운영 및 응용기술을 습득함과 동시에 경기규칙과 심판법 및 지도법 등을 이해한다.

Learning fundamental and intermediate skills of soccer and its effective coaching methods

•HADN8003 **네트스포츠 (Net sport)**

배구에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.

Learning fundamental and intermediate skills of volleyball and its effective coaching methods

•HADN8005 **전공심화스포츠 (Sport performance)**

농구의 기본자세와 기본기술 습득으로 숙달된 자세와 연습 방법, 경기 운영 방법, 공격과 방어 훈련의 기본이 되는 민첩성, 교차성, 판단력, 지구력, 협동력 등의 기초가 되게 하고, 경기규칙 및 심판법을 습득한다.

Learning fundamental and intermediate skills of basketball and its effective coaching methods

•HADN8007 **테니스 (Tennis)**

테니스의 기본 기술인 스트로크, 서브, 발리 등을 익히고 경기를 통하여 경기력을 높이고 앞으로의 전문 지도자의 자질을 습득하는 데 있다.

Learning fundamental and intermediate skills of tennis and its effective coaching methods

•HADN9211 **유아체육론 (Exercise for children)**

유아체육 이론을 배우고, 현장적용점을 토론한다.

Learning theories in children's exercis and fitness, and its application

•HADN9212 **스포츠통계및측정평가 (Fitness measurement and evaluation)**

스포츠 통계 및 측정평가의 학습원리에 대해 배운다.

Introduction to princeples of Fitness measurement and evaluation

•HADN9213 **노인체육론(캡스톤디자인) (Senior exercise)**

이 교과목은 노인의 신체적 기능의 차이에 따라 요구에 맞는 프로그램의 원리를 탐구하는데 목적이 있다. 또한 노화현상에 대하여 살펴보고 그에 따른 기능 저하와 그에 맞는 맞춤형 운동프로그램을 개발할 수 있도록 전문지식과 과학적 근거에 기반을 둔 실제 프로그램개발의 기회를 제공한다.

This lecture is to provide students with knowledge and practical skills to design elderly physical activity program for people with various special needs. The course will emphasize evidence based approach when designing elderly physical activity programs

•HADN9216 **운동학습 및 제어 (Motor contol and learning)**

운동기술의 발현과 학습원리에 대해 배운다.

Introduction to princeples of motor control and learning

•HADN9217 **전공기초스포츠 (Exercise performance)**

육상/체조에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.

Learning fundamental and intermediate skills of Athletics/Gymnastics and its effective coaching methods

•HADN9218 스포츠안전 (Sports Safety)

스포츠 안전의 학습원리에 대해 배운다.

Introduction to principles of Sports Safety

•HADN9219 하계스포츠 (Summer Sports)

하계 스포츠의 주요종목인 윈드서핑, 카누, 조정, 수상스키, 스킨 다이빙 등의 기초기량을 습득하여 수상 안전수칙을 숙지하며 이론과 실기를 겸비한 지도자를 배양하는데 교과 목표가 있다.

The main event of the summer sports windsurfing, canoeing, rowing, water-skiing, skin diving skills, such as learning the basics of water safety rules to combine theory and practice to know the culture a curriculum leader in goals.

•HADN9221 웨이트트레이닝 (Weight Training)

웨이트트레이닝에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.

Learning fundamental and intermediate skills of weight training and its effective coaching methods

•HADN9222 동계스포츠 (Ski and Snowboard)

동계스포츠의 실제훈련을 통해 여가시간을 유익하고 보람있게 보낼 수 있는 방법과 기술 및 지도법을 알게 하여 지도자로서의 자질 함양뿐만 아니라 사회성을 기른다.

Winter Sports the actual benefit through training and rewarding leisure time will be able to know how and the teaching of skills and leadership qualities to foster social skills, as well as cultivating.

•HADN9223 스포츠경영 (Sports Management)

스포츠산업을 효율적으로 경영하기 위한 management mind, 경영자의 역할과 유형, 경영관리의 원리, 계획 조직 지휘 통제 기능이 유기적으로 순환되는 경영의 과정, 경영정보시스템의 구축과 활용 등에 관하여 학습한다.

For the efficient management of the sports industry management mind, the role and type of management, principles of management, planning, organization, command and control functions of the business cycle is the process of organically, management and utilization of information system and learn about.

•HADN9224 운동과공중보건 (Exercise and Public health)

운동과 공중보건의 학습원리에 대해 배운다.

Introduction to principles of Exercise and Public health

•HADN9225 배드민턴/탁구 (Badminton/Table Tennis)

배드민턴/탁구에 대한 전반적인 이론을 배우고 지도법과 기초적인 기술을 익힌다.

Learning fundamental and intermediate skills of Badminton/Table Tennis and its effective coaching methods

•HADN9226 서양체육사 (Western Sports History)

체육에 대한 사실적 의미들을 시대적으로 알아보고 체육을 종합적이고 총체적인 입장에서 폭넓게 고찰하여 체육의 가치를 이해하고 다른 문화가 체육에 미친 영향을 분석하고 미래의 체육을 바람직하게 설계하는데 있다.

Era of sports to find out the real meaning of sports and a wide range of comprehensive and holistic point of the study to understand the different kinds of athletic sports culture is to analyze the impact of the future to be designed preferably PE.

•HAFU0004 식품과 운동생리학(Food & Exercise Physiology)

본 교과목은 소화, 흡수, 탄수화물, 지방, 단백질, 수분, 무기질 및 비타민 대사와 관련하여 운동과 영양대사의 관계를 다루고 더 나아가 경기력 향상을 위한 영양지침, 건강증진을 위한 운동과 영양(피로회복, 성인병 예방, 노화예방, 체중조절), 운동과 영양보조물이라는 주제를 다루어 운동과 영양의 본질과 실생활에 적용 가능한 실용적인 면에 대한 이해를 돕는다.

For digestion, absorption and metabolism of food materials, the relation between exercise and nutrition are provided. To understand the essential of nutrition, applicability of exercise, nutrition guidelines for performance enhancing, exercise and nutrition supplement will be included.

·HADN9229 특수체육론(Adapted physical activity and exercise)

특수체육의 의미를 이해하고, 특수체육의 진단과 평가 및 지도전략을 학습한다. 지적장애인, 정서장애인, 자폐성 장애인, 시각장애인, 청각장애인, 지체장애인 그리고 뇌병변장애인의 체육지도전략을 이해하고 실천할 수 있다. 또한 장애인 올림픽에 대한 지식과 종목별 등급분류에 대한 이해를 할 수 있다.

Understand the meaning of special physical education, and learn diagnosis, evaluation and guidance strategy of special physical education. It can understand and practice physical education instructional strategies of intellectual, emotional, autistic, visually impaired, hearing impaired, physically disabled, and brain lesion disabled. In addition, it is possible to understand the knowledge of the Paralympic Games and the classification of each event.

·HADN9230 헬스케어와스포츠과학의이해(Studies of health care and sports science)

학생들은 스포츠 과학을 건강 증진에 통합하여 전문가로서 참여하도록 배운다.

Students learn to incorporate sport science into health promotion, in order to become involved as a specialist.

·HADN9231 스포츠캡스톤프로젝트(캡스톤디자인) (Sports Capstone Project(CapstoneDesign))

학생들은 스포츠 및 건강 과학에 대한 지식을 업계 주도의 문제에 적용한다. 학생들은 팀 단위로 학습하고 활동하며 프로젝트 관리 및 제품 생성 프로세스를 시도한다.

Students apply knowledge in sport and health science to the problem driven by the industry. Students learn and work as a team, and practice project management and product generation processes.

무용예술전공

교육목표

상명대학교 스포츠무용학부 무용예술전공은 무용교육의 정통성과 최근 사회적 패러다임의 변화를 모두 균형적으로 고려하여, 무용인재 양성의 목표와 핵심역량 기준을 정하고 있다. 무용을 기반으로 한 공연예술 전문인으로써의 핵심가치와 역량, 무용을 통한 댄스리터러시, 문화예술교육을 통한 문화역량 등 무용의 가치와 역할을 확산하는데 이바지할 수 있는 창의적인 무용인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다.

무용예술전공의 구체적인 교육목표는 다음과 같다.

1. 공연예술의 전문화와 세계화를 목표로, 전통과 순수예술의 명맥을 잇는 계승에서부터 융복합 창작에 이르는 무용전문예술소양 교육
2. 무용의 교육적 위상을 목표로 창의인성과 홀리스틱 교육을 선도하는 교수역량교육
3. 사회의 다양한 영역과 대상에게 무용의 가치와 신뢰기반을 확장하고, 문화복지를 추구하는 커뮤니티무용의 기획역량 교육
4. 무용의 대중화를 위하여 무용콘텐츠의 기획, 작품유통, 마케팅, 홍보, 정보 큐레이션 등 무용예술의 경영과 기획을 위한 관리역량 교육

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------------|--|--------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0020 | 무용의시각화와프리젠테이션 | Dance Visualization and Presentation | 무용예술전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0070 | 발레테크닉1(기초) | Ballet Technique 1(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0075 | 한국춤기초원리 | Fundamental Principle of Korean Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0077 | 현대무용테크닉1(기초) | Modern Dance Technique 1(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 5 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0088 | 발레레파토리1(기초) | Ballet Repertoire 1(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0089 | 현대무용창작1(기초) | Modern Dance Creation 1(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADE0090 | 전통문화유산과민속무용 | Traditional Cultural Heritage and Folk Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 1.0 | 13.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0016 | 한국춤창작원리 | Creation Principle of Korean Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 9 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0017 | 현대무용테크닉2(기초) | Modern Dance Technique 2(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 10 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0073 | 발레테크닉2(기초) | Ballet Technique 2(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 11 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0076 | 전통연희와국악 | Traditional Entertainment and Korean Classical Music | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 12 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0078 | 현대무용창작2(기초) | Modern Dance Creation 2(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 13 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0086 | 발레레파토리2(기초) | Ballet Repertoire 2(Novice) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------------|--|--------|------|----------------|----------|----------|
| 14 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE0091 | 공연예술과무대디자인 | Performing Arts and Stage Design | 무용예술전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 15 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADE1051 | 무용인류학과역사 | Dance Anthropology and History | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 4.0 | 13.0 |
| 16 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0007 | 무형문화재지정전통무용 | Intangible Cultural Property Designation Traditional Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 17 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0008 | 현대무용테크닉3(발전) | Modern Dance Technique 3(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 18 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0009 | 발레테크닉3(발전) | Ballet Technique 3(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 19 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0013 | 타악과무용반주 | Korean Traditional Percussion and Dance Accompaniment | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 20 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0032 | 현대무용창작3(발전) | Modern Dance Creation 3(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 21 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0033 | 발레레파토리3(발전) | Ballet Repertoire 3(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 22 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0079 | 문화예술경영론 | Management of Culture and Arts | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 23 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0087 | 무용피트니스기초 | Foundation of Dance Fitness | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 1.5 | 1.5 |
| 24 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE0092 | 무용교육론 | Theory in Teaching Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 25 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE9229 | 무용음악제작및실습 | Dance Music Production and Practice | 무용예술전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 26 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADE9234 | AI하이브리드무용창작 | AI Hybrid Dance Creation | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFU0023 | 문화예술교육개론 | Introduction to Culture and Arts Education | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 28 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFX0002 | 스포츠·무용생리학 | Sport & Dance Physiology | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 30.0 | | 15.5 | 14.5 |
| 29 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0018 | 발레테크닉4(발전) | Ballet Technique 4(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 30 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0035 | 궁중전통문화와정재 | Korean Traditional Court Culture and Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 31 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0036 | 현대무용테크닉4(발전) | Modern Dance Technique 4(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 32 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0037 | 발레레파토리4(발전) | Ballet Repertoire 4(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 33 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0093 | 무용교수학습방법 | Teaching and Learning Approach to Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 34 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE0094 | 문화다양성과커뮤니티댄스 | Cultural Diversity and Community Dance | 무용예술전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 35 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE5002 | 한국춤창작심화 | Creational Advance of Korean Dance | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 36 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE5003 | 현대무용창작4(발전) | Modern Dance Creation 4(Intermediate) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 37 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADE9235 | 스마트미디어와댄스리터러시 | Smart Media and Dance Literacy | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 19.0 | | 5.5 | 13.5 |
| 38 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADE0040 | 캡스톤예술기획(캡스톤디자인) | Capstone Arts Planning(Capstone design) | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 39 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADE0049 | 한국춤안무법 | Korean Dance Choreography | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 40 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADE0050 | 현대무용창작5(심화) | Modern Dance Creation 5(Advanced) | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|------------------|---|--------|-------|----------------|----------|----------|
| 41 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADE0051 | 발레교육교수법 | Teaching method in Ballet Education | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 42 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADE9223 | 무용교육프로그램개발 | Development of Dance Education Program | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 43 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADE9226 | 무용큐레이션 | Dance Curation | 무용예술전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 44 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADE9227 | 문화예술정책및법제 | Arts and Culture Policy and Legislation | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 45 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADE9233 | 모던핏과필라테스 | Modern-fit & Pilates | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 22.0 | | 8.5 | 13.5 |
| 46 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADE0045 | 문화예술현장직무체험(현장실습) | Field Training in Arts and Culture | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 47 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADE0057 | 발레레파토리창작발표 | Ballet Repertoire Creation and Presentation | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 48 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADE0058 | 현대무용레파토리 | Modern Dance Repertory | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 49 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADE0064 | 한국춤복합공연제작 | Korean Dance and Performance Curation Practice | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 50 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADE0071 | 무용교육공학 | Dance Educational Technology | 무용예술전공 | 3.0 | | 2.0 | 2.0 |
| 51 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADE0097 | 무용경영및기업가정신 | Dance Management and Arts Entrepreneurship | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 52 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADE9228 | 공연예술아카이빙 | Performing Arts Archiving | 무용예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 53 | 3 | 2학기 | 1전선 | HADE9232 | 빅데이터와예술 | Big data & Art | 무용예술전공 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 23.0 | | 10.0 | 14.0 |
| 54 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADE0061 | 한국춤과공연큐레이션실습 | Korean Dance and Performance Curation Training | 무용예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 55 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADE0062 | 발레테크닉5(심화) | Ballet Technique 5(Advanced) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 56 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADE0063 | 현대무용테크닉5(심화) | Modern Dance Technique 5(Advanced) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 57 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADE0065 | 현대무용창작워크숍 | Contemporary Dance Creation Workshop | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 58 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADE0066 | 발레레파토리5(심화) | Ballet Repertoire 5(Advanced) | 무용예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 11.0 | | 0.0 | 11.0 |
| 59 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADE0038 | 무용피트니스프로그램개발 | Development of Dance Fitness Program | 무용예술전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 60 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADE0067 | 한국무용졸업작품연구 | Arts Research for Korean Dance | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 1.5 | 1.5 |
| 61 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADE0068 | 발레졸업작품연구 | Arts Research for Ballet | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 1.5 | 1.5 |
| 62 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADE0069 | 현대무용졸업작품연구 | Arts Research for Modern Dance | 무용예술전공 | 3.0 | Y | 1.5 | 1.5 |
| 63 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0024 | 문화예술교육현장의 이해와실습 | Understanding and Practice of Art and Culture Education Field | 무용예술전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 6.0 | 8.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 150.0 | | 50.5 | 100.5 |

교과목해설

•HADE0020 무용의시각화와프리젠테이션 (Dance Visualization and Presentation)

무용콘텐츠의 창작과 효과적인 공유를 위한 방법으로, 스토리텔링을 담은 디자인을 통해 창작자의 의도 및 정보를 효과적으로 전달하기 위한 역량을 습득하는 교과목이다. 무용의 시각화 자료를 시청하고 이에 대해 토론하며, 텍스트의 이해와 함축, 추상적 개념의 시각화, 효과적인 비주얼 스토리텔링을 모색하여본다.

How can you effectively visualize and design various materials of dance? It requires learning the art of photography, video, design, recording, and the effective positioning of messages, visual storytelling, and design techniques of dance. “Dance Visualization and Presentation” is the ability to effectively communicate the intent and information of the creators through a subject design containing storytelling as a way to create and share dance content effectively.

•HADE0070 발레테크닉1(기초) (Ballet Technique 1(Novice))

기본 Bar Work, Center Work(Level I, II)를 통하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 익힘으로써, 기교와 숙련-개성적 표현-창작의 단계에 이르는 창출 활동을 수행한다.

The basic Bar Work, Center Work (Level I, II) is acquired so that it can be created through various repertoires and variations for craftsmanship, skill, individual expression, and creation stage.

•HADE0075 한국춤기초원리 (Fundamental Principle of Korean Dance)

한국무용의 기초가 되는 호흡법을 바탕으로, 정중동의 원리를 담은 다양한 기법을 습득한다. 기교와 숙련-변용과 확장-개성적 표현의 단계를 거쳐, 독창적인 기법을 탐색하도록 한다.

Based on breathing, which is the basis of Korean dance, it is allowed to acquire techniques for various repertoires. It allows them to explore original techniques through the stages of technique and skill, variation and expansion, and individual expression.

•HADE0077 현대무용테크닉1(기초) (Modern Dance Technique 1(Novice))

현대무용의 기본 원리인 자연스러운 움직임과 테크닉, 바리에이션 등을 습득한다. 동작의 원천을 이루는 테크닉을 분석하여, 고도의 기교를 복합적으로 나타내는 예술적인 표현을 할 수 있도록 한다.

Based on the basic principle element technology of modern dance, the company will foster creative ability to create works voluntarily based on material selection.

•HADE0088 발레레파토리1(기초) (Ballet Repertoire 1(Novice))

기본 Bar Work, Center Work를 통하여, 바른 자세의 유지와 관절의 유연성 증대, 근력의 강화를 도모하는 것을 목표로 한다. 해부학적 접근법에 기초하여 신체의 움직임을 분석하고 이를 테크닉과 연계하여, 완성도 높은 발레동작을 수행하도록 한다.

The basic Bar Work, Center Work is acquired to create skills, skills, individual expressions, and stages for creation through various repertoires and variations.

•HADE0089 현대무용창작1(기초) (Modern Dance Creation 1(Novice))

현대무용의 기본 요소로 작용하는 테크닉을 바탕으로, 작품의 소재 선택 및 가치 창출을 시도함으로써 현대무용 작품창작능력을 배양한다.

Based on the basic principle element technology of modern dance, the company will foster creative ability to

create works voluntarily based on material selection.

•HADE0090 전통문화유산과민속무용 (Traditional Cultural Heritage and Folk Dance)

전통문화유산으로서의 가치를 함축하고 있는 민속무용의 춤사위를 재해석하여, 전통적인 기법을 이해하고 예술적인 미의식을 내면화한다. 전통의 계승을 통하여, 한국무용의 폭넓은 수용과 창안을 체화하도록 한다.

This class reinterprets the dance moves of folk dance, which implies its value as a traditional cultural heritage, so that it can understand traditional techniques and internalize artistic aesthetic consciousness.

•HADE0016 한국춤창작원리 (Creational Principle of Korean Dance)

한국춤의 기법을 토대로, 이미지의 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색한다. 다원적인 융복합을 통하여, 고도의 예술적 상징성과 한국무용 작품창작능력을 배양하도록 한다.

Based on the techniques of Korean dance, the subject explores original techniques through the stages of image modification, extension and individual expression. Through a pluralistic fusion, highly artistic symbolism and the ability to create Korean dance pieces are encouraged.

•HADE0017 현대무용테크닉2(기초) (Modern Dance Technique 2(Novice))

현대무용의 기본 원리인 자연스러운 움직임과 테크닉, 바리에이션 등을 습득한다. 동작의 원천을 이루는 테크닉을 분석하여, 고도의 기교를 복합적으로 나타내는 예술적인 표현을 할 수 있도록 한다.

Based on the basic principle element technology of modern dance, the company will foster creative ability to create works voluntarily based on material selection.

•HADE0073 발레테크닉2(기초) (Ballet Technique 2(Novice))

기본 Bar Work, Center Work(Level I, II)를 통하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 익힘으로써, 기교와 숙련-개성적 표현-창작의 단계에 이르는 창출 활동을 수행한다.

The basic Bar Work, Center Work (Level I, II) is acquired so that it can be created through various repertoires and variations for craftsmanship, skill, individual expression, and creation stage.

•HADE0076 전통연희와국악 (Traditional Entertainment and Korean Classical Music)

전통 타악의 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 악기를 이용하여 추는 한국무용 작품 가운데 가장 대중적이며 예술적이라 평가되는 북춤, 장고춤, 소고춤 등의 기본 가락과 리듬을 익히고, 이를 춤 동작에 적용할 수 있도록 한다.

This class aims to lay the foundation for traditional percussion. It will learn the basic tunes and rhythms of drum, jango, and Sogo dance, which are considered the most popular and artistic of Korean dance pieces, and apply them to dance moves.

•HADE0078 현대무용창작2(기초) (Modern Dance Creation 2(Novice))

현대무용의 기본 요소로 작용하는 테크닉을 바탕으로, 작품의 소재 선택 및 가치 창출을 시도함으로써 현대무용 작품창작능력을 배양한다.

Based on techniques that act as a basic element of modern dance, the class will foster the ability to create contemporary dance works by trying to select materials and create value for them.

•HADE0086 발레레파토리2(기초) (Ballet Repertoire 2(Novice))

기본 Bar Work, Center Work를 통하여, 바른 자세의 유지와 관절의 유연성 증대, 근력의 강화를 도모하는 것을

목표로 한다. 해부학적 접근법에 기초하여 신체의 움직임 분석하고 이를 테크닉과 연계하여, 완성도 높은 발레 동작을 수행하도록 한다.

In this class, based on an anatomical approach, the body's movements are analyzed and linked to techniques, so that high completion ballet movements are performed.

•HADE0091 공연예술과무대디자인 (Performing Arts and Stage Design)

공연예술무대의 역사와 무대디자인의 역할을 고찰하고, 실제적인 무대미술 프로세스(세트, 의상, 조명, 소품, 분장, 공간연출, 특수효과 등)를 이해하는 교과목이다. 무대공간의 조형논리와 표현방법, 표현기술 등 기초개념에 대한 이해를 토대로, 무대디자인을 통하여 공연콘텐츠 플롯의 분석과 해석을 구현하는 창의적 과정과 표현기법을 이해한다.

It examines the history of the performing arts stage and the role of stage design, and understands the actual stage art process (set, costume, lighting, props, makeup, space presentation, special effects, etc.).

•HADE1051 무용인류학과역사 (Dance Anthropology and History)

무용에 대한 본질적 이해와 무용의 역사적, 문화적 변화과정을 이해하는 교과목이다. 무용인류학(Dance Anthropology), 민족무용학(Dance Ethnology), 민족안무학(Ethnochoreology) 등의 다양한 관점을 포괄하는 맥락에서, 문화행위로써의 무용을 통찰하는 안목을 키운다.

It is a subject that understands the essential understanding of dance and the historical and cultural transformation process of dance.

•HADE0007 무형문화재지정전통무용 (Intangible Cultural Property Designation Traditional Dance)

살풀이춤의 근원을 고찰하여 전통적인 춤 기법을 이해하고, 기능을 습득하는 데에 그 목표를 둔다. 살풀이춤의 기법을 활용할 수 있는 능력을 배양하고, 민족 고유의 정서를 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

The goal is to study the source of traditional dance salpuri dance, understand the techniques of traditional salpuri dance, and learn. It provides an opportunity to cultivate the ability to utilize the techniques of salpuri dance and reflect on the emotions of the people.

•HADE0008 현대무용테크닉3(발전) (Modern Dance Technique 3(Intermediate))

동·서양 현대무용의 특성을 이해하고 각기 다른 차이점과 특성을 찾아 비교 분석함으로써, 현대무용 작품과 관련한 전반적인 지식과 무용의 미적 특성을 학습하도록 한다.

Know the characteristics of modern dance in the East and West, find another point and compare it and learn the aesthetic characteristics of general common sense and dance through the work.

•HADE0009 발레테크닉3(발전) (Ballet Technique 3(Intermediate))

발레의 기초적 성향을 이해하고, 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 습득한다. 내적·외적인 발레의 표현 능력을 기르는데 그 목적이 있다.

The purpose of the ballet is to cultivate its ability to express ballet internally and externally by teaching the acquired and applied techniques based on it.

•HADE0013 타악과무용반주 (Korean Traditional Percussion and Dance Accompaniment)

한국 전통 타악기에 대한 이론과 실습을 통하여, 한국고유의 기법을 체득하도록 한다. 한국무용에서 요구되는 타주법을 직접 연주해봄으로써, 리듬형식과 음악기법을 이해할 수 있다.

Based on traditional percussion music, it develops traditional Korean techniques such as acquisition of Korean traditional instruments, musical scales, rhythmic patterns and musical techniques through theory and practice. In particular, it allows the Korean dance to perform the required method of percussion directly.

•HADE0032 현대무용창작3(발전) (Modern Dance Creation 3(Intermediate))

현대무용의 기본 요소로 작용하는 테크닉을 바탕으로, 작품의 소재 선택 및 가치 창출을 시도함으로써 현대무용 작품창작능력을 배양한다.

Based on the basic principle element technology of modern dance, the company will foster creative ability to create works voluntarily based on material selection.

•HADE0033 발레레파토리3(발전) (Ballet Repertoire 3(Intermediate))

다양한 양식의 발레 작품을 실습함으로써, 작품에 대한 이해도를 향상시킬 수 있다. 기본 테크닉과 응용 테크닉의 조화로운 습득을 통해, 발레 테크닉의 완성도를 제고할 수 있다.

By practicing various styles of works based on the basic techniques of ballet, students can acquire various techniques applied in the basic machine as well as understanding of ballet works.

•HADE0079 문화예술경영론 (Management of Culture and Arts)

공연예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 문화예술경영의 학문적 근거를 학습하는 것을 목적으로 한다. 문화 예술작품의 기획 과정을 이해함으로써 문화예술작품의 질적 경쟁력을 높이고, 문화예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영에 대하여 학습할 수 있다.

The class aims to understand the history and flow of forming performing arts management, and to learn the academic basis of culture and art management.

•HADE0087 무용피트니스기초 (Foundation of Dance Fitness)

건강과학, 움직임과학, 대체의학 관련 현장의 다양한 적용에 근간이 되는 실용적이고 실제적인 응용학문을 학습하는 교과목이다. 무용피트니스의 기초를 이해하고, 무용과학과 관련한 현장 임상, 인접분야인 스포츠 자연과학 분야에 대해 탐구한다.

It is a subject that learns practical and practical applied studies that are based on various applications of health science, motion science and alternative medicine-related sites.

•HADE0092 무용교육론 (Theory in Teaching Dance)

무용교육을 위한 기본적인 개념과 이론을 전반적으로 살펴보고 현재 무용교육의 문제점을 분석하여, 무용교육의 발전적 방향을 새롭게 탐색하는 것을 목표로 한다. 무용교육의 기본개념과 무용교육 방법론, 무용교육 평가방법, 그리고 무용교육 수업모형을 탐구한다.

This class aims to examine the basic concepts and theories for dance education in general and analyze the problems of dance education at present, and explore the developmental direction of dance education anew.

•HADE9229 무용음악제작및실습 (Dance Music Production and Practice)

서양 음악과 무용의 역사적 배경에 대한 이해를 토대로, 무용음악을 제작하고 편집해보는 교과목이다. 음악 제작 및 편집과 관련한 전문적·기술적인 분야를 이해하고 체험할 수 있도록 한다.

Based on an understanding of the historical background of Western music and dance, it is a subject that produces and edits dance music. To understand and experience professional and technical fields related to music production

and editing.

•HAFU0023 **문화예술교육개론 (An Introduction to Arts and Culture Education)**

창의인성교육을 실천하고 문화역량을 함양하기 위하여, 학교와 사회의 다양한 영역에서 문화예술교육의 매개자로서 역할하기 위해서 갖추어야 할 기본역량을 습득하기 위한 기본 교과목이다. 문화예술교육의 철학적·사회적·예술교육학적 배경지식부터 정책 전반과 관련 법제, 다양한 지원사업과 부처별 거버넌스를 이해하고, 다양한 문화예술교육의 현장사례들을 토대로 문화예술교육의 사회적 역할과 전문적인 정체성 등을 이해한다.

This class is an introduction to master basic skills to play a major role in various areas of school and society as an expert in culture and arts education aimed at fostering cultural competency.

•HAFX0002 **스포츠·무용생리학 (Sport & Dance Physiology)**

운동 수행 시 나타나는 신체의 생리적 기능과 변화를 이해함으로써, 건강관련 지식뿐만 아니라 스포츠와 무용의 목적을 극대화 할 수 있도록 한다. 전문적 운동처방, 질환 예방에 적용할 수 있는 전문지식을 습득하도록 한다.

This class is to acquire expertise that can be applied to professional exercise prescriptions and disease prevention.

•HADE0018 **발레테크닉4(발전) (Ballet Technique 4(Intermediate))**

발레의 기초적 성향을 이해하고, 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 습득한다. 내적·외적인 발레의 표현 능력을 기르는데 그 목적이 있다.

In this class, you understand the basic tendencies of ballet and acquire applied techniques based on it. Its purpose is to develop the expressive ability of inner and outer ballet.

•HADE0035 **궁중전통문화와정재 (Court Traditional Culture and Korean Court Dance)**

한국무용의 기초가 되는 호흡법을 바탕으로, 정중동의 원리를 담은 다양한 기법을 습득한다. 정재 중 하나인 춘앵전을 통하여, 전통적인 기법과 기교를 숙련할 수 있다.

Based on breathing, which is the basis of Korean dance, it is allowed to acquire techniques for various repertoires. It allows them to explore original techniques through the stages of technique and skill, variation and expansion, and individual expression.

•HADE0036 **현대무용테크닉4(발전) (Modern Dance Technique IV(Intermediate))**

현대무용의 다양한 테크닉을 습득하고 이를 단계별로 심화하여, 다양한 테크닉과 바리에이션 동작을 연결한다. 현대무용의 테크닉과 감정표현 기법을 향상시킬 수 있도록 한다.

It focuses on the various techniques of modern dance and learns step by step to improve technique and emotion by connecting the deep technology and various variety movements.

•HADE0037 **발레레파토리4(발전) (Ballet Repertoire IV(Intermediate))**

음악을 통한 예술적 표현, 예술인의 올바른 인격을 통한 역할과 책임을 향상 시키고, 실기 수업을 통해 상체의 중요성과 팔, 다리, 머리의 조화를 이룰 수 있도록 학습한다.

Improve roles and responsibilities through artistic expression through music, through correct personality of artists, and learn to harmonize the importance of upper body with arms, legs and head through practical lessons.

•HADE0093 **무용교수학습방법 (Teaching and Learning Approach to Dance)**

보다 체계적인 강의 실행에 관한 무용 교수학습 방법을 연구하여, 문화예술교육사의 학습자 연령대에 맞춘 무용교

육 지도 역량을 강화하는데 목적이 있다. 이를 위하여 무용교육의 기본 개념과 무용교육 방법론, 무용교육의 평가 방법, 그리고 무용교육 수업모형을 탐구한다.

The purpose of the study is to strengthen the teaching ability of dance education according to the learner's age group of cultural and art education history by studying the method of learning dance teaching on the more systematic execution of lectures.

•HADE0094 **예술치유와커뮤니티무용 (Arts Therapy and Community Dance)**

다문화주의로부터의 문화적 다양성 뿐 아니라 신체장애와 한계를 뛰어넘는 커뮤니티 기반의 사회적 통합과 가능성, 사회적 관계와 치유로써 무용교육의 실천을 다루는 교과목이다. 커뮤니티무용의 개념에 대한 이해를 바탕으로, 예술치유로써의 커뮤니티무용이 가지는 가치와 의의를 파악할 수 있다.

This class deals with the activities of social contribution, community-based social integration, and the practice of culture and arts education as relationships and healing in connection with art healing and healing activities.

•HADE5002 **한국춤창작심화 (Creational Advance of Korean Dance)**

한국춤의 기법을 토대로, 이미지의 변용과 확장, 개성적 표현의 단계를 거쳐 독창적인 기법을 탐색한다. 다원적인 융복합을 통하여, 고도의 예술적 상징성과 한국무용 작품창작능력을 배양하도록 한다.

Based on the techniques of Korean dance, the class explores original techniques through the stages of image modification, extension and individual expression. Through a pluralistic fusion, highly artistic symbolism and the ability to create Korean dance pieces are encouraged.

•HADE5003 **현대무용창작4(발전) (Modern Dance Creation 4(Intermediate))**

현대무용 실기수행능력을 갖춘 전문 무용수의 양성을 목표로, 현대무용 기본 테크닉과 다양한 바리에이션 동작을 습득하도록 한다.

This class aims to foster professional dancers with the ability to carry out modern dance practice, and will allow them to acquire basic modern dance techniques and various kinds of basal movements.

•HADE9223 **무용교육프로그램개발 (Development of Dance Education Program)**

무용교육에 대한 전반적인 지식을 습득하고, 이를 응용한 다양한 프로그램 개발 능력을 향상하도록 한다. 의미 있는 학습과정을 통하여, 무용 전공생들의 교수능력의 함양을 도모할 수 있다.

This class is designed to acquire an overall knowledge of dance education and improve the ability to develop various programs that have applied it. Through a meaningful learning process, it is possible to foster the teaching skills of dance majors.

•HADE9225 **소매틱스와움직임재활 (Somatics and Movement Rehabilitation)**

무용기반의 웰니스 콘텐츠(필라테스, 요가, 발레피트니스, 소매틱스 움직임 재활 등)는 국내 피트니스 산업의 성장과 함께 활발하게 진행되고 있다. 소매틱스와 움직임 재활에 관한 이론 기반의 전문성을 함양함으로써, 무용의 · 과학 분야의 기초지식을 축적할 수 있다.

The dance-based wellness content (Pilates, Yoga, Ballet Fitness) has been brisk with the growth of the domestic fitness industry. By cultivating theory-based expertise in retail and motion rehabilitation, one can accumulate basic knowledge in the field of dance and science.

•HADE9227 **문화예술정책및법제 (Arts and Culture Policy and Legislation)**

문화예술정책의 이론적 기초와 문화예술 관련 법제를 이해하고, 국내외 정책의 현황과 최신 동향을 분석하는 교과목이다. 팔길이 원칙, 문화예술 지원유형, 문화예술의 효과 등 문화정책에 관한 기초적인 이해를 토대로 예술진흥정책, 예술복지정책, 공연예술정책, 콘텐츠산업정책, 문화향유정책(문화복지, 생활문화정책) 등을 다룬다.

This class understands the main policies, theories and related legislation of arts and culture, analyzes the current flow and status of culture and arts policies and systems.

•HADE0040 **캡스톤예술기획(캡스톤디자인) (Capstone Arts Planning(Capstone Design))**

현장에서 발생하는 다양한 문제들을 해결할 수 있는 능력을 함양하는 데에 그 목적이 있다. 무용 관련 아이디어를 개진하여 제안하고, 이를 구체화하여 프로젝트로 발전시킬 수 있는 능력을 배양한다.

This class aims to foster the ability to solve various problems that arise on the ground. develop the ability to develop into a project by developing and proposing dance-related ideas and materializing them.

•HADE0049 **한국춤안무법 (Korean Dance Choreography)**

한국춤의 기법을 바탕으로 안무 관련 지식을 풍부하게 하고, 안무 형태와 과정을 습득하게 함으로써 안무자로 성장할 수 있는 토대를 마련하는 교과목이다.

Based on the techniques of Korean dance, it is a subject that lays the foundation for growing into a choreographer by enriching knowledge about choreography and learning the form and process of choreography.

•HADE0050 **현대무용창작5(심화) (Modern Dance Creation 5(Advanced))**

창의력과 상상력을 바탕으로 개성 있고 독창적인 현대무용 창작 능력을 증진시킬 수 있다. 현대무용 학습과정을 통하여 내면의 사상과 감정의 표현능력을 향상시킬 수 있다.

Based on creativity and imagination, the class can promote the creative ability of individual and original contemporary dance. Through the modern dance learning process, one can improve one's ability to express one's inner thoughts and feelings.

•HADE0051 **발레교육교수법 (Teaching Method in Ballet Education)**

학교교육에서 요구되는 발레의 가치와 이해를 탐색하도록 한다. 교육현장에서 요구되는 발레 레파토리를 프로그램화 할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.

This class explores the value and understanding of ballet required in school education. It can foster the ability to program ballet repertoires required at educational sites.

•HADE9226 **무용큐레이션 (Dance Curation)**

무용 콘텐츠의 창의적인 선별과 배치를 통해 대중들에게 무용의 이해와 향유를 돕는 무용큐레이션의 전문성을 습득하기 위한 교과목이다. 제4차 산업혁명으로의 전환으로 인한 정보 과잉 속에서, 무용콘텐츠의 창의융합적인 기획역량을 체계적으로 학습할 수 있도록 한다.

This class is designed to acquire the expertise of dance curation, which helps the public understand and enjoy dance through creative selection and placement of dance content.

•HADE0071 **무용교육공학 (Dance Educational Technology)**

무용교육 상황에서 효과적으로 학습이 이루어질 수 있도록 교육의 설계, 개발, 활용, 관리 및 평가에 관한 교육공

학의 이론과 실재를 학습하는 교과목이다. 무용교육 상황에서의 매체활용, 의사소통, 실제적 실행에 관한 활용방법과 자원과 체제, 정보를 관리하는 전문성, 다양한 평가영역을 다룬다.

This class is a subject that learns the theory and practice of education engineering on the design, development, utilization, management and evaluation of education so that learning can be done effectively in the context of dance education.

•HADE0097 무용경영및기업가정신 (Dance Management and Arts Entrepreneurship)

예술기업가정신 교육모델을 기초로 무용분야의 새로운 시장발굴, 예술문화상품과 부가가치 창출, 크리에이티브 일자리, 예술창업 비즈니스 플랫폼 등 다양한 가능성을 고려하며 경제 관점을 배가시키는 역량교육을 학습하는 교과목이다.

The class is based on an art entrepreneurship education model, taking into account various possibilities such as art start-up business platforms and learning competency education that doubles economic perspectives.

•HADE9228 공연예술아카이빙 (Performing Arts Archiving)

공연예술 자료를 수집하고 체계적으로 관리하는 아카이브의 기능, 더 나아가 아날로그 콘텐츠를 디지털화하여 DB화하는 작업, 그리고 창작의 원천자료로 활용될 수 있도록 연구, 개발하는 아카이빙 전문성에 대하여 학습하는 교과목이다.

This class is a class that collects performance art materials and learns about the expertise of archives that are systematically managed.

•HADE9230 트레이닝방법론 (Training Theory)

보다 효율적이며 안전하게 체력을 단련하고 인체기능을 유지함으로써, 건강을 증진하고 무용실기수행능력을 향상시키려는 트레이닝의 제반 이론 관련 선행연구들을 탐색한다.

In this class, we explore the preceding studies related to the theory of training, which aims to improve health and performance in dancing.

•HADE0045 문화예술현장직무체험(현장실습) (Field Training in Arts and Culture)

현장실습을 통하여, 현장에서 요구되는 경험과 능력을 함양하도록 하는 데에 그 목적이 있다. 이 교과목은 무용예술전공의 인턴십 가이드로서, 무용전공자들에게 새로운 진로대안을 제시하여 줄 수 있다.

The purpose of this class is to foster the experience and ability required in the field through field practice. This class is an internship guide for dance arts majors and can offer new career alternatives to dance majors.

•HADE0057 발레레파토리창작발표 (Ballet Repertoire Creation and Presentation)

발레의 본질적인 성향을 습득하고, 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 습득할 수 있다. 창의적인 움직임을 통하여, 발레의 내·외적 측면을 전문적으로 탐구한다.

In this class, you can acquire the essentiality of ballet, and the applied technique based on it. Through creative movement, we expertly explore the internal and external aspects of ballet.

•HADE0058 현대무용레파토리 (Modern Dance Repertory)

현대무용가들의 다양한 레파토리를 중심으로 작품을 개발하고, 현대무용 관련 역사적 고찰과 테크닉 연구를 경험할 수 있도록 한다.

This class will focus on various repertoires of contemporary dancers and allow them to experience historical

consideration and technical research related to contemporary dance.

•HADE0064 한국춤융합공연제작 (Korean Dance and Performance Curation Practice)

다양한 분야 간의 접목과 콘텐츠의 융합을 통하여, 하나의 공연을 제작하는 과정을 실습해보는 교과목이다. 상상력과 창의력을 바탕으로 공연을 기획하고 제작하여, 무대에서 실연하기까지의 과정을 경험하는 데에 그 목적을 둔다.

This class is a class that practices the process of producing a single performance through the integration of various fields and the fusion of contents. Its purpose is to plan and produce performances based on imagination and creativity, and to experience the process of performing on stage.

•HADE0061 한국춤공연큐레이션실습 (Korean Dance and Performance Curation Training)

무용큐레이션 관련 이론적 지식을 한국춤에 접목하여, 무용아카이브의 전시기획, 안무와 전시의 협업, 공연과 페스티벌의 기획 등의 무용큐레이션 역량을 다양한 방식으로 발휘할 수 있도록 실습하는 교과목이다.

This class is a class that combines the theoretical knowledge of dance curation with Korean dance so that the dance arcade can perform its dance curation skills in various ways, such as exhibition planning, collaboration of choreography and exhibitions, and planning of performances and festivals.

•HADE0062 발레테크닉5(심화) (Ballet Technique 5(Advanced))

발레의 기초적 성향을 이해하고, 그것을 기초로 한 응용된 테크닉을 습득한다. 내적·외적인 발레의 표현 능력을 기르는데 그 목적이 있다.

In this class, you understand the basic tendencies of ballet and acquire applied techniques based on it. Its purpose is to develop the expressive ability of inner and outer ballet.

•HADE0063 현대무용테크닉5(심화) (Modern Dance Technique 5(Advanced))

차원 높은 예술가로서의 자격을 갖추기 위해, 현대무용의 자유로운 사고와 움직임의 연구를 연구하는 교과목이다. 반복적인 훈련과 학습을 통하여, 자유로운 표현능력을 함양할 수 있다.

This class is a subject that studies the free thinking and movement of modern dance in order to qualify as a high-level artist. Through repeated training and learning, one can develop free expression skills.

•HADE0065 현대무용창작워크숍 (Contemporary Dance Creation Workshop)

인간의 실체를 매체로 한 새로운 아이템을 개발하고 이를 무용과 접목시켜, 시간적·공간적 예술로서의 현대무용의 독자적인 형태를 이해하도록 한다.

This class develops new items with human entities as mediums and combines them with dance, so that they understand the independent form of modern dance as a time-and-space art.

•HADE0066 발레레파토리5(심화) (Ballet Repertoire 5(Advanced))

심화 Bar Work, Center Work를 통하여 다양한 레파토리와 바리에이션을 익힘으로써, 기교와 숙련-개성적 표현-창작의 단계에 이르는 창출 활동을 수행한다.

The advanced Bar Work, Center Work is acquired so that it can be created through various repertoires and variations for craftsmanship, skill, individual expression, and creation stage.

•HADE0038 무용피트니스프로그램개발 (Dance Fitness Program Development)

무용피트니스의 기초를 기반으로, 무용피트니스, 헬스프로모션 등의 개념을 학습한다. 이와 관련한 국내·외의

무용피트니스 프로그램 개발 사례를 조사하고, 이를 직접 구상 및 개발할 수 있다.

This class is based on the foundation of dance fitness, and learns concepts such as dance fitness and fitness. In this regard, it can investigate domestic and foreign dance fitness program development cases and devise and develop them directly.

•HADE0067 한국무용졸업작품연구 (Arts Research for Korean Dance)

작품대본과 안무노트를 근간으로, 한국 춤 기법을 활용하여 독창적인 한국무용 작품을 창출할 수 있도록 하는 데에 그 목적을 둔다.

This class is based on the masterpieces of works and choreography notes, and is aimed at using Korean dance techniques to create original Korean dance pieces.

•HADE0068 발레졸업작품연구 (Arts Research for Ballet)

발레 전막의 작품 내용을 연구하도록 돕는 교과목이다. 연구한 내용을 바탕으로 동작들을 직접 응용하여 재구성하고, 이를 발표하는 데에 그 목적이 있다.

This class is a subject that helps study the works of ballet. Based on the research, the purpose of the study is to reconstruct and publish the movements directly.

•HADE0069 현대무용졸업작품연구 (Arts Research for Modern Dance)

현대무용 작품 안무 및 실습을 통하여, 자기주도적으로 현대무용의 창작 능력을 개발할 수 있다. 개성 있고 독창적인 예술가로 성장할 수 있도록 돕는 교과목이다.

Through choreography and practice of contemporary dance works, this class can develop the creative ability of contemporary dance in a self-directed manner. It is a subject that helps them grow into individual and original artists.

•HAFU0024 문화예술현장의이해와실습 (Understanding and Practice of and Arts and Culture Education Field)

문화예술현장의 다양한 영역과 대상에게 적용할 수 있는 프로그램의 특성과 현장 사례 분석을 바탕으로 실제 현장에서 적용할 수 있는 문화예술프로그램을 기획하고 설계해 보기 위한 실습 교과목이다.

Based on the case analysis applied to various areas and subjects of arts and culture education, this class is a course in which practical programs can be planned and designed.

미술학부

교육목표

예술 분야의 최신지식탐구와 순수과 실용을 지향하는 전문교육을 통하여 21세기 문화예술의 다양성을 수용할 수 있는 과학적 사고와 예술적 안목을 갖춘 전문종합 예술인을 육성하여 국가와 인류사회의 문화 창달과 예술발전에 기여함을 목표로 한다.

- 전공별 특성화를 위한 체계적인 학문지식 체계구축
- 교양인으로서 자질과 실무능력을 겸비한 실천적 전문인 양성
- 첨단화된 문화예술시대에 필요한 창의적 사고를 갖춘 전문성 배양
- 국가와 지역사회에 봉사 할 수 있는 문화인력 양성

조형예술전공

교육목표

조형예술전공은 창의력과 상상력이 넘치는 미술 전문 인력 양성을 목표로 한다. 이에 따라 1,2학년에서는 파운데이션교과과정을 강화하여 급변하는 사회와 시각문화 환경에 능동적으로 대처 할 수 있는 토대를 마련하고 이를 바탕으로 3,4학년에서는 다양한 전공심화 교과목을 운영한다. 실기와 이론, 전통매체와 전문적인 전공교육을 확대하고 문화예술교육사 과정과 미디어아트 연계전공 과정 등 다양한 예술 전문가 교육을 운영하여 산업 수요에 부응하는 융복합이 가능한 예술 전문가를 배출한다.

실행목표

1. 전문적인 미술이론과 실기표현을 통하여 전문미술인으로 활동할 수 있게 한다.
2. 표현능력의 창의성을 위한 다양한 매체활용을 적극 수용한다.
3. 한국문화의 정체성을 바탕으로 세계적 경쟁력을 갖춘 미술인을 양성한다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-----------|-------------------------------------|--------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADA1101 | 드로잉 | Drawing | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADA1102 | 평면조형 | Painting | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADA1103 | 기초컴퓨터그래픽1 | Basic Computer Graphics I | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADA1104 | 미술학개론 | Introduction to Visual Art | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 3.0 | 9.0 |
| 5 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADA1106 | 입체조형 | Sculpture | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADA1108 | 서양미술사 | History of Western Arts | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADA2231 | 인체드로잉과해부학 | Drawing and Anatomy | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADA3401 | 사진실기 | Photography Technique | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 3.0 | 9.0 |
| 9 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADA0045 | 미디어기법 | Media Techniques | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADA1110 | 기초조소 | Primary Sculpture | 조형예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADA3301 | 한국및동양미술사 | History of Korean and Oriental Arts | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADA3341 | 판화 | Printmaking | 조형예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADA5002 | 기초한국화 | Traditional Painting | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 5.0 | 10.0 |
| 14 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADA0032 | 이미지와프로덕션 | Image and Production | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 15 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADA0043 | 기초회화 | Primary Painting | 조형예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|--------------------|---|--------|-------|----------------|----------|----------|
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADA1022 | 조형예술론 | Theory of Artical Form and Function | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADA9008 | 한국화표현연구 | Study on Korean Painting | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADA9235 | 공간과조형 | Space & Plastic Art | 조형예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 5.0 | 10.0 |
| 19 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADA0004 | 인체모델링(캡스톤디자인) | Human Body Sculpture(Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 20 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADA0005 | 문인화 | Painting in the Literary Artist's Style | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전선 | HADA0028 | 뉴미디어아트(캡스톤디자인) | New Media Arts(Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADA3321 | 회화와재현(캡스톤디자인) | Painting and Representation | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADA9232 | 창작드로잉(캡스톤디자인) | Creative drawing(Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADA9234 | 근현대미술사 | Modern Art History | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 3.0 | 15.0 |
| 25 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADA1117 | 독립작품연구(캡스톤디자인) | Independent Research Work (Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 26 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADA9004 | 현대예술의쟁점 | Issue of Contemporary Art | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 27 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADA9233 | 스튜디오워크샵 | Studio workshop | 조형예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAFU0030 | 실감애니메이션 | Immersive Animation | 조형예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 5.0 | 7.0 |
| 29 | 4 | 1학기 | 1전선 | HADA5007 | Art Reading | Art Reading | 조형예술전공 | 3.0 | | 3.0 | 0.0 |
| 30 | 4 | 1학기 | 1전선 | HADA9213 | 미술과현장(캡스톤디자인) | Art and Field(Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | | 0.0 | 3.0 |
| 31 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADA9225 | 졸업작품연구1 | Thesis 1 | 조형예술전공 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 32 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADA9226 | 창작워크샵1 | Creative Workshop 1 | 조형예술전공 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 33 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADA9236 | 인공지능에기반한디지털콘텐츠제작기법 | AI-based Techniques for Creating Digital Contents | 조형예술전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAFU0020 | 라키비움의이해 | An Understanding of the Larchiveum | 조형예술전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 16.0 | | 8.0 | 8.0 |
| 35 | 4 | 2학기 | 1전심 | HADA9214 | 미술진로워크샵(캡스톤디자인) | Study on Art Theory(Capstone Design) | 조형예술전공 | 3.0 | Y | 3.0 | 0.0 |
| 36 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADA9229 | 졸업작품연구2 | Thesis 2 | 조형예술전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 37 | 4 | 2학기 | 1전선 | HADA9230 | 창작워크샵2 | Creative Workshop 2 | 조형예술전공 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 7.0 | | 3.0 | 4.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 107.0 | | 35.0 | 72.0 |

교과목해설

•HADA1101 드로잉 (Drawing)

인간, 사회, 자연에 대한 시각예술 전문가로서의 통찰력을 기르고, 그에 대한 체험들을 다양한 재료와 기법을 통하여 각자가 자신의 개성과 창의력에 따라 표현하는 방법을 추구할 수 있도록 하는 미술의 기본적 토대를 학습한다.

Drawing will develop each student's insight on humankind, community and nature as an expert of visual art, and students will be introduced to a field where they can experiment with their own method of expressing creativity through an act of drawing.

•HADA1102 평면조형 (Painting)

관찰, 시각적 관점, 창의적 사고를 2차원적 평면에 조형하고 시각화하는 연습을 한다.

Two Dimensional Basic Painting will allow each student to visualize and construct one's observation, viewpoint and creative ideas into a two-dimensional surface through practice.

•HADA1103, 기초컴퓨터그래픽 1 (Basic Computer Graphics I)

컴퓨터와 뉴미디어에 기초한 예술의 기본적인 기법과 기술을 숙지하고 컴퓨터그래픽 작업에 있어서 가장 기본이 되는 프로그램들에 대한 이해와 사용법을 학습한다.

This course is to practice how to use program of graphic design and image editing. After that, student make small project with group or personal.

•HADA1104 미술학개론 (Introduction to Visual Art)

시각예술, 공간예술 등으로도 불리는 다양한 조형예술의 세계와 그에 관한 학문들에 대해 개괄적으로 이해하고, 향후 거치게 될 조형예술학부의 다양한 커리큘럼 전반과 더 나아가 미술문화에 대해 입문할 수 있도록 한다.

Learning and discussing what is Art and Fine Art. Then, student study their own work of art and draw their art road map

•HADA1106 입체조형 (Sculpture)

물질과 공간에 기초한 3차원의 입체조형 및 구성, 그리고 창의적인 조형연습을 통해 독자적이고 창의적인 사물관을 형성하고 조형하는 능력을 학습한다.

Constructiong a three-dimensional form based on material and space, sculpture will encourage each student to develop and to build up their own views on looking solid objects creatively.

•HADA1108 서양미술사 (History of Western Arts)

서양미술의 발생과 시대적, 지역적 양식 변천을 고찰함으로써 미술사적 시각에서 역사적 흐름과 특성을 이해시켜 앞으로의 창작활동에 필요한 기초지식을 갖추게 한다.

Learning and studying Art of history deeply then, Student will find their way of work by themselves.

•HADA2231 인체드로잉과 해부학 (Drawing and Anatomy)

미술해부학은 인체의 양감과 운동 등의 새로운 관계성을 추구하며 해부학적 형태와 구조를 미학적인 측면에서 조형성을 바탕으로 연구하는 학문이다. 인체의 골격과 근육의 구조 기능 등을 연구하여 인체를 통한 표현능력을 키우고 새로운 조형성의 발견을 돕는데 있다.

This course is designed to equip students with the knowledge and understanding in anatomy as well as the practical skills in figure drawing.

•HADA3401 사진실기 (Photography Technique)

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 각종 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 각종 필름의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 실습을 통하여 습득하게 하는 것을 목적으로 한다.

Learning lighting, exposure and other techniques in order to work with camera. The course will provide student diverse practical training.

•HADA0045 미디어기법 (Media Techniques)

목판화사진을 비롯한 이미지의 구성단위를 디지털화 시켜서 재구성하고 새로운 이미지를 창출해내는 기초과정이다. 이미지구성, 디지털화의 기술적인 문제, 그것이 낳을 미학적인 문제를 다룬다.

Using sound effect, photographic image, MIDI, video and other various multimedia equipments for the creation of webpage and CD-ROM, Media Art will enable students to set forth and present their own work through the process.

•HADA1110 기초조소 (Primary Sculpture)

관찰, 시각적 관점, 창의적 사고를 3차원으로 조형화하고 시각화하는 능력을 학습한다.

Primary Sculpture will ask each student to explore their sculptural methods and concepts through practicing general techniques and theories that are related to sculpture.

•HADA3301 한국 및 동양미술사 (History of Korean and Oriental Arts)

중국을 중심으로 한 동아시아 미술의 시대와 지역에 따른 변천과정을 양식사적으로 비교 고찰하고 상호간의 연관관계를 인식하여 창작활동과 이론적 인해의 기초를 확립한다.

This course is designed to extend student's understanding through the history of Korean and Oriental art and creation theories of artists to develop their works.

•HADA3341 판화 (Printmaking)

목판화, 드라이포인트, 동판화, 실크스크린의 제작과정을 파악하고 판화작업의 특징인 반복과 간접성을 작업을 통해 습득하여 독창적이고 창의적인 조형작업으로 이어지도록 한다. 판화의 개념을 이해하여 다양한 기법을 창출하여 창의적 표현을 이끌어낸다.

This course is designed to study improving creation through various skill of print and studying to find new ways of skill and material.

•HADA5002 기초한국화 (Traditional Painting)

우리나라의 전통적인 회화 표현기법과 이를 바탕으로 전통의 새로운 해석과 가능성을 모색함에 중점을 둔다.

Learning how to express oneself creatively from the basis of understanding techniques and material of Korean traditional ink painting.

•HAFU0023 문화예술교육개론 (Introduction to Culture and Arts Education)

본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를

파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술사교육사로서의 정체성과 책무성을 인식할 수 있는 기초를 마련한다.

This is a course for raising the basic knowledge of culture and arts educator based on a macroscopic understanding of arts education. Through philosophical, political, social and educational backgrounds of art education grasp the meaning and value of the arts in education, and to understand the concepts and characteristics of art education program based on it. In addition to expanding their artistic expertise to provide a foundation that can be recognized as an identity and accountability culture and art educator.

•HADA0032 이미지와프로덕션 (Image and Production)

드로잉, 회화, 사진 등 평면뿐만 아니라 디지털, 입체 작업까지 포괄하는 다양한 시각 이미지들의 특성에 대해 학습하고 이를 디지털에 기초한 다양한 작품제작 방법을 실습한다.

This course is designed to students enable to understand the characteristics of visual images-drawing, painting, photography, and digital images-and expand the skills using various methods to make individual works.

•HADA0043 기초회화 (Primary Painting)

조형언어의 이해와 실습을 통하여 회화의 기초개념을 정립하고, 표현의 방법과 재료의 성격, 사용방법을 이해함으로써 자율적, 창의적 표현의 기초를 정립한다. 재현의 문제를 이해하고 자신의 감성, 지각, 철학과 연계된 창의적 표현의 가능성을 실험하고, 토론을 통한 객관적 분석을 통하여 독창적 표현을 정립한다.

This course is designed to learn how to know picture's effect through colors and matter of painting.

•HADA1022 조형예술론 (Theory of Artical Form and Function)

조형예술의 범주인 회화, 조각, 공예 등 미술전반에 걸친 조형이론들을 체계화함으로써 실기에 대한 이론적 뒷받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양한다.

Students learn the language and basic theory of formative arts and establish basic competence as a major in plastic arts through various case studies.

•HADA9008 한국화표현연구 (Study on Korean Painting)

한국화의 전통 재료와 기법을 통해 현대 한국화의 다양한 표현방법을 모색한다.

This course is designed to explore complex concepts, materials and techniques in Korean painting. Students will have extensive exposure to a variety of traditional and nontraditional materials.

•HADA9235 공간과 조형 (Space & Plastic Art)

모든 공간을 White Cube 라고 보는 현 시점에서 공간에 대한 새로운 시각의 이해와 그에 따른 조형과의 접근을 시도해 본다.

The work of artistic intergration of human and environment is sought and realized.

•HADA0004 인체모델링 캡스톤디자인 (Human Body sculpture Capstone Design)

인체 조소를 통해 학생들이 인체에 대한 기본을 배우고 이를 통해 작가적 기량을 극대화하는데 목적이 있다.

Human body Sculpture will encourage each student to learn the basics of the human body and stimulate one's creative ability to be fully explored.

•HADA0005 문인화 (Painting in the Literary artist's style)

교양인의 기초가 되는 문인화의 기법을 익힘으로써 예술적인 미의 이해와 먹의 농담, 모필의 운용 등 필력을 길러

전통예술의 본질을 이해시키며 현대회화에 활용할 수 있는 능력을 기른다.

This course is learning technique of a painting in the literary artist's style. Also understanding what is an Art of Korean tradition and learning reflection of modern art.

•HADA3321 회화와재현 (Painting and Representation)

회화의 전통적인 관심사인 재현에 대해 연구하고 각종 재료의 방법을 통한 재현능력을 향상시킨다.

This course is designed to study about traditional skill of painting and improving re-creation through lots of skill of material.

• HADA9232 창작드로잉 캡스톤디자인 (Creative drawing Capstone Design)

이 수업은 드로잉의 확장된 개념과 특성을 선과 표면, 과장과 실험, 미완과 완결이라는 측면에서 알아본다. 나아가 다양한 매체들과 결합하는 드로잉을 통해 경계가 와해되고 미술가의 작업이 하나의 텍스트가 되는 동시대미술의 특성을 이해하는데 도움이 될 수 있도록 한다.

This study is designed to examine what is the extended concept of drawing and the characteristics of drawing in terms of line and surface, procedure and experiment, as well as incompleteness and completion. So the creative drawing combined with various medium will be helpful in understanding the characteristics of contemporary art through which boundaries are blurred and the works of artists are turned into a single text.

•HADA9234 근현대미술사 (Modern Art History)

근대기의 '미술'의 성립과 서세동점으로 동서미술의 상호교류가 왕성해진 근대 한국 및 동서양 미술의 전개양상을 조망함으로써 미술의 역사적 전개와 다양한 양상 안에서 자신의 정체성을 이끌어 낼 수 있도록 한다.

This course is designed to extend student's understanding through the history of modern art and creation theories of artists to develop their works.

•HADA0028 뉴미디어아트 캡스톤디자인 (New media art Capstone Design)

디지털화된 이미지를 3차원으로 재구성하여 새로운 이미지를 창출해내고 이를 심화시켜 동영상과 설치 작업을 병행한다.

This course introduces students to the basic principles of building three-dimensional objects and environments with a computer system. The concepts of three-dimensional space and geometric transformations are reviewed in detail.

•HADA1117 독립작품연구 (Independent research work)

작품 제작을 위한 계획수립, 개념 설정, 표현방법모색, 전시방법 등을 연구하여 현대사회를 살아가는 프로페셔널한 작가로서 작품제작과 실천 역량을 심화 발전시킨다.

This course is studying a plan, direction, the way of expression and concept for work of art and is how to improve works for professional artist for degree show.

•HADA9004 현대예술의쟁점 (Issues of Contemporary Art)

1945년 이후 한국을 비롯한 세계 현대미술의 주요 동향과 쟁점들을 정치·경제·사회·문화·과학 등 다양한 삶의 세계에 관한 인접 학문들의 연구성과들과 연계하여 통섭적으로 이해하고 비판적으로 검토 발표 토론함으로써 향후 진로와 실천적 방향 모색을 할 수 있도록 돕는다.

Understanding 'contemporary art' in connection with concurrent humanistic achievements such as politics, economy, social culture and so forth, Contemporary Art and Culture elucidates its driving force, and establishes a thoughtful perspective regarding art and human life.

•HADA9233 스튜디오워크샵 (Studio workshop)

스튜디오워크샵은 동시대 미술의 흐름을 알아보고, 나아가 현대사회의 변화속에서 개개인의 관심사를 바탕으로 창의적인 작품제작이 가능할 수 있도록 한다.

Studio workshop will allow student to study the contemporary art context, encouraging each student's ability to embrace the circumstances of modern society when he or she sets forth an execution of art work independently.

•HADA5007 Art Reading (Art Reading)

영어정보로 이 시대의 글로벌 미술상을 읽는다. 텍스트 읽기를 비롯해 웹공간을 떠다니는 작가, 작품, 미술제도, 미술시장 정보 등 학교라는 울타리는 떠나 광활하게 널려있는 국내외 시각예술 정보들을 사냥하여 아트프로페셔널로 살아갈 참여자들로서 현실인식을 다진다.

We read global art prize of this age with English information. As well as reading texts, it hunts domestic and foreign visual arts information, leaving artists and works floating in the web space, art system, and art market information.

•HADA9213 미술과현장 캡스톤디자인 (Art and Field Capstone Design)

미술현장을 직접적으로 접할 수 있는 기회를 제공하여 미술의 다양한 발전가능성을 경험하고 이를 통해 학습자로 하여금 향후 전공진로를 모색할 수 있도록 한다.

This course is designed to equip students with the knowledge and understanding as well as the practical skills about art.

•HAFU0020 라키비움의 이해 (An Understanding of the Larchiveum)

융복합 시대에서 핫 이슈로 떠오르고 있는 라키비움(도서관, 기록관, 박물관, 미술관 등)에 대한 기초 지식 함양을 위한 교과목으로 문헌정보학과와 역사콘텐츠학과, 조형예술학과의 융복합교과목으로 개설됨.

Larchiveum is being held in collaboration with knowledge and cultural institutions such as libraries, archives, and museums for information sharing. This course introduces training on conceptual understandings and basic knowledge for larchiveum.

•HADA9225,HADA9229 졸업작품연구 1,2 (Thesis 1,2)

작품 제작을 위한 계획수립, 개념 설정, 표현방법모색, 전시방법 등을 연구하여 현대사회를 살아가는 프로페셔널한 작가로서 작품제작과 실천 역량을 심화 발전시킨다.

This course is studying a plan, direction, the way of expression and concept for work of art and is how to improve works for professional artist in painting major.

•HADA9226,HADA9230 창작워크샵 1,2 (Creative Workshop 1,2)

창작워크샵은 동시대 서양미술의 연구와 학생들의 독립적인 미술작품의 능력을 제시하도록 하며 현대사회의 욕구를 받아들일 수 있는 능력을 학생들마다 향상시키도록 한다.

Creative workshop will allow student to study the contemporary art context, encouraging each student's ability to embrace the circumstances of modern society when he or she sets forth an execution of artwork independently.

•HADA9214 미술진로워크샵 캡스톤디자인 (Study on Art Theory Capstone Design)

미술이론연구를 통해 창작활동과 진로에 대한 이론적 이해의 기초를 확립한다.

This course is designed to extend student's understanding through study on Art Theory and creation theories of artists to develop their art works.

생활예술전공

교육목표

본 생활예술전공을 예술 교육과 디자인 교육을 융합하여 전공 학생들이 관련분야의 전문가로 성장하는데 필수적인 기반을 제공하고 있다. 본 전공의 커리큘럼은 학계의 동향과 산업계의 수용을 반영하여 탄력적으로 운영하고 있으며, 정규 교과목 외에도 산·학 협력 프로젝트, 선업체 강단기 인턴십 등 다양한 산학협력 프로그램을 운영하고 있고, 예술과 디자인의 젊은 인재 양성을 위해 해외 유수의 디자인 페어(런던 디자이너블록, 밀라노 국제가구박람회, 파리 메종엔오브제..)등에 능동적으로 참가하여 좋은 성적을 거두고 있다.

본 전공은 인성과 능력을 겸비한 예술과 디자인의 글로벌 리더를 양성하는데 교육목표를 두고 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|-------|----------|---------------------|---------------------------------------|--------|------|----------|-------|-------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADB0105 | 기초조형 | Based Modeling | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADB1162 | 디자인드로잉1 | Drawing for Design1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADB2211 | 형태와구조 | Form and Structure | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADB4745 | NONWOVEN기법연구 | Study of Nonwoven Techniques | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 5 | 1 | 1학기 | 1전선 | HADB9230 | 생활예술과인공지능 | Living Art & Artificial Intelligence | 생활예술전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 6.0 | 9.0 |
| 6 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADB0036 | 디자인드로잉2 | Drawing for Design 2 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADB2272 | 기초가구디자인 | Basic Furniture Design | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 0.0 | 3.0 |
| 8 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADB4735 | Mixed Media | Mixed Media | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 9 | 1 | 2학기 | 1전선 | HADB4737 | 색채와예술문화 | Color in Art and Culture | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 2.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 12.0 | | 4.0 | 9.0 |
| 10 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB0034 | 기초공구기법과구조 | Basic Hand Tool Technique & Structure | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 11 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB0045 | Surface Art기법1 | Surface Art Technique1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 12 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB0106 | 현대가구디자인사 | History of Furniture Design | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 13 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB8001 | 텍스타일CAD | Textile CAD | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.5 | 1.5 |
| 14 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB9002 | Open Studio Design1 | Open Studio Design1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 15 | 2 | 1학기 | 1전선 | HADB9224 | 3D Software | 3D Software | 생활예술전공 | 3.0 | | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 8.0 | 10.0 |
| 16 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADB0035 | 특수공구기법과조형 | Machine Tool Technique & Plastics | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 17 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADB0038 | 재료연구(가구조형) | Material Study | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 18 | 2 | 2학기 | 1전선 | HADB0042 | OFF-LOOM직물기법 | OFF-LOOM Textile Technique | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|---------|---|-----|-----|----------|----------------------------|--|--------|-------|---|------|------|
| 19 | 2 | 2학기 | 1전심 | HADB4738 | 기초니팅기법연구 | Study of Basic Knitting Techniques | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 20 | 2 | 2학기 | 1전심 | HADB9003 | Open Studio Design2 | Open Studio Design2 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 15.0 | | 5.0 | 10.0 |
| 21 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB3361 | 퍼니처캡스톤디자인1 | Furniture Capstone Design 1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 22 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB3381 | 아트퍼니처캡스톤디자인1 | Art Furniture-capstone Design1 | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 23 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB3442 | 글로벌문화상품기획1(캡스톤디자인) | Global Cultural Product Design 1(Capstone design) | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.5 | 1.5 |
| 24 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB4741 | Surface Capstone Design1 | Surface Capstone Design1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 25 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB4742 | 기초 On-Loom Capstone Design | Basic On-Loom Capstone Design | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 26 | 3 | 1학기 | 1전심 | HADB4746 | 특수니팅기법연구1 | Advanced Knitting Techniques 1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 27 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAFU0019 | 3D프린팅상품개발 | 3D Printing Product Development | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 21.0 | | 7.5 | 13.5 |
| 28 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB0044 | 퍼니처캡스톤디자인2 | Furniture Capstone Design 2 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 29 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB0102 | 글로벌문화상품기획2(캡스톤디자인) | Global Cultural Product Capstone Design 2(Capstone Design) | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 2.0 | 2.0 |
| 30 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB0104 | 특수니팅기법연구2 | Advanced Knitting Techniques 2 | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 31 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB3472 | 아트퍼니처캡스톤디자인2 | Art Furniture-capstone Design 2 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 32 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB4743 | Surface Capstone Design2 | Surface Capstone Design2 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 33 | 3 | 2학기 | 1전심 | HADB4744 | On-Loom Capstone Design | On-Loom capstone Design | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 7.0 | 12.0 |
| 34 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADB0009 | 디자인아트스튜디오 | Design Art Studio 1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 35 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADB9004 | 리빙디자인스튜디오 1 | Living Design Studio 1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 36 | 4 | 1학기 | 1전심 | HADB9225 | Life Art Project1 | Life Art Project1 | 생활예술전공 | 3.0 | | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 3.0 | 6.0 |
| 37 | 4 | 2학기 | 1전심 | HADB0015 | 디자인아트스튜디오2 | Design-Art Furniture Studio2 | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 38 | 4 | 2학기 | 1전심 | HADB0049 | 리빙디자인스튜디오2 | Living Design Studio2 | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 39 | 4 | 2학기 | 1전심 | HADB9226 | Life Art Project2 | Life Art Project2 | 생활예술전공 | 3.0 | Y | 1.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 9.0 | | 3.0 | 6.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 117.0 | | 43.5 | 75.5 |

교과목해설

•HADB0105 기초조형 (Based Modeling)

Netting 과 beading 기법을 학습하고 이를 활용한 작품개발과 실용성을 가미한 공예작품개발 방법을 학습한다.

<Basic formative arts> is a modeling exercise course that approaches and experiences the creative thinking & expression in various ways.

•HADB1162 디자인 드로잉1 (Drawing for Design 1)

디자인 프로세스에서 중요한 과정인 3차원 대상물의 2차원 평면으로의 표현인 도면 제작과 2차원 도면을 3차원

입체의 형태로 구상화 시킬 수 있는 능력을 배양한다. 공간과 형태, 치수 스케일에 대한 능력을 향상시켜 보다 합리적이고 구체적인 창작활동에 기여하도록 한다.

Drawing is the process of creating what you want to express and what you symbolize by sketching and highlighting the nature of things. Drawing is an important skill in visualizing your ideas in the design process. Students learn the skills to express themselves in their pictures.

•HADB2211 형태와 구조 (Form and Structure)

웰빙과 로하스 등 현대인에게 있어 일상은 그 어느 시대보다 더 중요한 가치로 인식되고 있다. 가치 있는 일상생활을 영위하기 위하여 생활공간을 더욱 발전시킬 방향을 다양하게 고민해보고 실습과 제작을 통해 문제의식과 해결방법을 평가한다.

In this class, students learn the basics of furniture making and experience as many furniture making techniques as possible at any given time. To do this students should complete to make one stool every week with basic woodworking tools(handsaw, wood screw, drilling gun).

•HADB4745 NONWOVEN기법연구 (Study of Nonwoven Techniques)

펠트 기법과 종이작업 전통기법을 이해하고 그 기법들을 활용한 작품 개발 연구한다.

Understand the concept of nonwoven technique and learn the theory and practice of felt technique. This lecture aims to understand the nonwoven technique and to develop the ability to produce various works and products using this technique.

•HADB0036 디자인드로잉 2 (Drawing for Design 2)

디자인 프로세스에서 중요한 과정인 3차원 대상물의 2차원 평면으로의 표현인 도면 제작과 2차원 도면을 3차원 입체의 형태로 구상화 시킬 수 있는 능력을 배양한다. 공간과 형태, 치수 스케일에 대한 능력을 향상시켜 보다 합리적이고 구체적인 창작활동에 기여하도록 한다.

Drawing is the process of creating what you want to express and what you symbolize by sketching and highlighting the nature of things. Drawing is an important skill in visualizing your ideas in the design process. Students learn the skills to express themselves in their pictures.

•HADB2272 기초가구디자인 (Basic Furniture Design)

가구디자인에서 가장 기본적으로 사용되어지는 목재를 활용하여 가구의 기본 형태인 스툴(stool)을 연구하여 구조와 조형을 익힌다.

Students will learn contemporary lifestyles and design spirits through practical examples of furniture design. In addition, they will understand and experience the entire process of furniture design practice through the given weekly tasks.

•HADB4735 Mixed media

물성에 대한 이해를 바탕으로 다양한 표현방법과 재료별로 나타낼 수 있는 질감을 효과적으로 표현할 수 있는 능력을 개발한다.

Understanding of various material will give the ideas to the students by developing the skills to express various textures effectively that can be used in diverse ways.

•HADB4737 색채와 예술문화 (Color in Art and Culture)

예술문화에 따라 나타나는 색채에 대한 문화적인 인식과 색채 응용에 대하여 이해하고 색채의 다양한 활용 방안

에 대해 탐구한다.

The aims of this course is to provide understanding on cultural recognition and application of colors in various Art Cultures.

•HADB0034 기초공구기법과구조 (Basic Hand Tool Technique & Structure)

목공구 및 목공기계 휴대용 전동기계 등의 사용법을 이해하여 제작실습 과정에서 일어날 수 있는 안전사고로 인한 재해를 방지하고 가구를 직접제작 할 수 있는 능력을 기른다.

Basic woodworking tools&techniques.

•HADB0045 Surface Art기법1 (Surface Art Technique1)

Surface Art에서 활용하고 있는 염료와 섬유의 특성을 이해하고 다양한 표현기법들을 익혀 독창적인 표현능력을 개발한다.

This course aims for the students to deepen understandings on the natures and characteristics od dyes and fabrics and to give them basis for further development od their own expression skills.

•HADB0106 현대가구디자인사 (History of Furniture Design)

서양 근·현대 가구디자인의 역사를 중심으로 시대 변화에 따른 가구디자인의 변화를 연구한다. 가구사의 흐름을 통해 가구디자인의 다양한 위치와 의미를 함께 이해하여 미래 가구디자인 문화의 방향을 이끌어 나갈 수 있는 능력을 배양한다.

This is necessary course for understanding furniture design. This course requires to understand western modern furniture design and it gonna help to develop our furniture design. We gonna study about Art&Crafts to high-tec 2lcentury furniture design, and it gonna make culture promotion.

•HADB8001 텍스타일CAD(Textile CAD)

전문적인 텍스타일 프로그램의 전반적인 이해를 통하여 다양한 모티브를 개발하고 텍스타일 프로세스에 활용한다. Learn basic skills of Photoshop and illustration and design my own pattern. This applies to the digitalization of drawing operations to patterns ranging from color capacity and makes use of them. It increases the digital ability to learn collection concept and derive creative ideas from the main patterns and sub patterns.

•HADB9002 Open Studio Design1

서로 다른 개념과 미디어가 만나 디자인을 풀어가는 프로젝트 기반 수업이다. 창의적인 아이디어 발상법과 스토리텔링방법을 연구하고 문제해결 과정을 통해 작업으로 도출해내는 방법을 익힌다.

This course id based on problem solving project. By taking the diverse range of interactive, information, and method you will achieve layered meanings and expanded engagement.

•HADB9219 디지털가구디자인1 (Digital Furniture Design1)

디자인부터 생산에 이르는 가구 디자인의 전반적인 과정을 디지털 디자인 프로세스에 최적화하여 컴퓨터의 프로그램을 응용하여 결과물을 만들어내는 과정들을 학습한다.

Students learn to study design through digital devices and to transform it into a form of furniture. Through these processes, they learn the skills to enhance the utilization of digital devices and to incorporate new technique and technologies into their designs.

•HADB9224 3D Software

컴퓨터 환경을 이용한 가상의 입체 구현능력은 현대 디자인 및 제작 공정에 다양하게 활용될 수 있을 뿐 아니라, 미래 디자인 및 생산 시스템의 기본 역량이라 할 수 있다. 본 수업에서는 다양한 3D표현기법을 습득하고 전문적 디자인 과제에 적용 할 수 있는 3D소프트웨어 활용 능력을 습득한다.

The capacity of building a virtual structure using computer environments is tremendously important in not only modern design and manufacturing process, but future design and production system. In this lesson, students learn 3D software utilization capabilities that can be applied to diverse professional design projects.

•HADB0035 특수공구기법과조형 (Machine Tool Technique & Plastics)

실습공구의 활용을 원활히 진행하여 가구제작에 대한 다양한 방법을 숙지하고 제작 시 발생하는 문제점을 해결 할 수 있는 능력을 기른다.

Special woodworking tools & techniques.

•HADB0038 재료연구(가구조형) (Material Study)

재료의 성질, 특성, 표현기법 등을 분석, 연구해서 전문가로서의 자질을 갖추게 하고, 작품 제작시의 응용능력을 향상시켜 이론적 지식을 바탕으로 한 창작 능력을 개발한다.

This course helps the students to understand various materials and their natures by analyzing and experimenting them, and it helps the students to be qualified as professionals raising creativities.

•HADB0042 OFF-LOOM직물기법 (OFF-LOOM Textile Technique)

타피스트리 기법을 활용한 작품제작 및 실용성과의 연계를 통한 활용방안을 연구한다.

Students will learn various plane expression sills such ad pure conversation through tapestry technique which id the basic technique of textile.

•HADB3351 Surface Art기법2 (Surface Art Technique 2)

써피스아트에서 활용하고 있는 염료와 섬유의 특성을 이해하고 다양한 표현기법들을 익혀 독창적인 표현능력을 개발한다.

As an advanced course of Surface Art Techniques 1, this course helps students to learn to use materials and to apply techniques for their own works.

•HADB4738 기초니팅기법연구 (Study of Basic Knitting Techniques)

크로셰와 대바늘뜨기 기법을 학습하고 이를 활용한 응용작품 능력을 배양한다.

Students will learn how to use knitting techniques, which is an important field of textile, and how to use knitting machines to mechanize the principle of hand knitting.

•HADB9003 Open Studio Design2

서로 다른 개념과 미디어가 만나 디자인을 풀어가는 프로젝트 기반 수업이다. 창의적인 아이디어 발상법과 스토리텔링방법을 연구하고 작업으로 도출해내는 방법을 익힌다.

This course id based on problem solving project. By taking the diverse range of interactive, information, and method you will achieve layered meanings and expanded engagement.

•HADB9220 디지털가구디자인2 (Digital Furniture Design2)

디지털 기기를 통한 디자인을 연구하고 그것을 가구의 형태로 옮겨가는 과정을 통해, 디지털 기기의 활용 능력을 강화하고 새로운 기법과 기술을 디자인에 접목시키는 응용 능력을 배양한다.

Students learn to study design through digital devices and to transform it into a form of furniture. Through these processes, they learn the skills to enhance the utilization of digital devices and to incorporate new technique and technologies into their designs.

•HADB4741 Surface Capstone Design 1

특수소재 기법에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 새로운 표현양식을 개발한다. 개별 연구 작업을 통해 예술성과 디자인 원리를 개인별로 개념화해서 독창적인 기법을 개발한다.

As a team project this course helps students to understand the whole process of materialization of their ideas to final outputs, from planning to production and evaluations. For this project, creativeness in utilization of various techniques and materials learned from former classes are demanded.

•HAFU0019 3D프린팅상품개발(3D Printing Product Development)

최근 부상하고 있는 3D 프린팅에 적합한 디자인을 개발하고 프로토타입을 제작한다. 패션디자인의 기본 요소와 원리, 마켓에 대한 이해를 바탕으로 개개인의 창의적 아이디어를 도출하기 위한 리서치에서부터 실물제작에 이르기까지 디자인의 실무적 과정을 훈련한다. 결과물로서 3D 프린팅을 활용한 디자인 실물제작, 실무용 작업지시서 작성, 포토샵, 일러스트레이터 등을 활용한 디지털 포트폴리오를 제작한다.

This course aims to enhance the comprehensive creative thinking and problem-solving skills, based on the technology in fashion and lifestyle art, through the application of 3D printing design planning and prototyping. Students also learn the practical process of 3D printing design development, required from the future industry.

•HADB3361 퍼니처캡스톤디자인1 (Furniture Capstone Design 1)

가구조형 Process와 가구의 생산과정을 습득하여 실무에 접근할 수 있는 방법을 익힌다. 기능성과 실용성, 조형성이 있는 가구를 디자인하고 제작하여 21세기 현대 사회에서 요구하는 독창적인 가구 디자이너의 능력을 갖추도록 한다.

The course aims for the students to learn practical method to approach to business by understanding furniture design and product process, who design furniture with functionality, practicality, and beauty, that are needed in the 21st century.

•HADB3381 아트퍼니처캡스톤디자인1 (Art Furniture-capstone Design 1)

가구에서의 기능이 조형에 있음을 추구하는 아트퍼니처에 대해 이해하고 자유로운 발상과 다양한 재료 및 표현을 통해 새로운 의미의 가구를 디자인한다.

By understanding Art furniture, that has the function in beauty, the course explores furniture with various materials and expressions bringing new concept and meaning.

•HADB3442 글로벌문화상품기획1 (Global Cultural Product Design 1)

전통을 재해석한 현대적 텍스타일 문화 상품 디자인을 목적으로 한다. 또는 전통기법이나 재료 등을 연구하고 새로운 가능성을 모색한다.

The course aim is to develop contemporary textile products based on traditional cultural design. For studying traditional techniques and materials are going to be the first step with lots of possibilities.

•HADB4742 기초 On-Loom Capstone Design (Basic On-Loom Capstone Design)

직물 디자인을 위한 조직도 그리기와 읽기, 직물제작 과정에 필요한 다양한 지식, 섬유와 재질감 표현 등을 직물디자인의 이론과 실기과정을 통하여 익힘으로써 기초적인 직물의 이해와 직물 창조 조형능력을 개발한다.

This course aims to develop ability of How to read and draw chart and create unique surface through relative

theory and art works. It will gives you better understanding in weaving textiles design.

•HADB4746 특수니팅기법연구1 (Advanced Knitting Techniques 1)

기본적인 기계 니트 기법을 학습하고 활용방안을 연구한다.

Kearn to use knitting machine and explore various techniques using knitting machine. Students will develop creative expression skills by producing actual samples and own works.

•HADB0102 글로벌문화상품Capstone Design 2 (Global Cultural Product Design 2)

텍스타일 문화상품기획 I 에서의 연구를 토대로 여러 가능성에 대해 연구한다. 다른 분야와의 협업이나 새로운 재료, 기법, 아이디어로 보다 창의적인 문화 상품 디자인을 개발한다.

A product that can be branded from the planning to the results for cultural product development considering regional characteristics. The purpose is to develop a craft design product that is characterized by its planning capabilities and industrial sensibility.

•HADB0104 특수니팅기법연구2(Advanced Knitting Techniques 2)

전문적인 기계 니트 기법을 심도 있게 학습하고 그 응용방안과 활용방안을 연구한다.

Wrwill provide classes to help you understand the overall. Design and manufacture for computer knitting.

•HADB4744 On-Loom Capstone Design

On-Loom 수업을 통하여 익힌 직조 디자인의 지식을 바탕으로 작가나 디자이너로서 작품 활동에 사용되는 직물 조직의 응용 구조를 연구 창작하여 새로운 구조를 이용한 창의적이고 독창적인 작품 제작을 목적으로 한다.

This course aims the student to learn about various structures and applied surface in weaving being ad a artist and designer to express works in uniqueness.

•HADB0044 펠니처캡스톤디자인2(Furniture Capstone Design 2)

가구조형 Process를 이해하고, 스타일과 재료 선정 및 하드웨어 선택, 제작상의 문제 해결력을 높이고 실무응용 방법을 익힌다.

The course aims for the students to understand furniture design process and learn practical method to make furniture from material selection, hardware selection, making method to the style.

•HADB3472 아트펠니처캡스톤디자인2(Art Furniture-capstone Design 2)

다양하게 변화하는 가구 문화를 이해하고 새로운 조형을 창조하여 시대의 가치를 이끌어 낼 수 있는 디자인과 제작 기법을 통해 아트펠니처를 완성한다.

By understanding current furniture culture that change all the time, the course aims for the students to create new formative art that can draw new value through developing designs and making techniques.

•HADB4743 Surface Capstone Design2

특수소재 기법에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 새로운 표현양식을 개발한다. 개별연구 작업을 통해 예술성과 디자인 원리를 개인별로 개념화해서 독창적인 기법을 개발한다.

This team project asks students to make their ideas to the final product in cooperation with industries. This course is expected to help students to develop their abilities to face market needs.

•HADB0009 디자인아트스튜디오1(Design-Art Furniture Studio 1)

디자인아트는 아트와 디자인의 경계선에서 미래의 새로운 문화를 형성하고 있다. 창조적인 발상과 실험 등의 다양한 프로세스를 통해 작품을 구상하고 디자인의 완성도를 높인다.

This class is to cultivate global leaders in the process and artistic design and practicality with the work of design in harmony and productivity, aesthetic and practical. Culture focused on power.

•HADB9004 리빙디자인스튜디오1(Living Design Studio 1)

다양한 개인적, 사회적 현상을 분석하여 담론화하고 이를 생활의 문제로 발전한다. 이를 통해 디자인 소재를 발굴하고 문제를 해결하는 과정을 디자인 방법으로 수행하여 실무역량을 키운다.

Learning all the products in the living conditions and capabilities and leveraging technology to engage in actual design, who advances first time in society so that they can be competitive in the identity and to develop expertise. For the purpose.

•HADB9225 Life Art Project1

인간생활전반에 폭넓게 관계하는 아트디자인 분야에서 창의적으로 기획하고 디자인의 통합적인 접근 방법을 통하여 졸업작품을 기획, 제작, 완성한다. 이를 바탕으로 프로젝트를 진행하여, 아트디자이너로서의 디자인 기획 능력을 배양한다.

In the field of art design, which is widely related to human life, graduation works are planned and produced through an integrated approach to design and creative planning. With this project, students could develop their design planning ability and practical skills applicable to a wide range of art design related careers.

•HADB9227 포트폴리오(Portfolio)

제작한 모든 작품을 사진으로 정리하여 편집 디자인하고, 발표하는 능력을 교육하여 개인별 모든 작업 능력을 총체적이고 효과적으로 소개하고 평가받을 수 있게 하는데 목적이 있다.

That to convey one's own design work an expressive way of using the computer graphic presentation about the operation and design transfer in public speaking skills to improve. With confidence.

•HADB0015 디자인아트스튜디오2(Design-Art Furniture Studio 2)

프리젠테이션을 통해 디자인 완성도를 높이고 새로운 제작방법과 재료를 연구하여 졸업을 위한 작품을 제작하고 전시한다.

This class is to cultivate global leaders in the process and artistic design and practicality with the work of design in harmony and productivity, aesthetic and practical. Culture focused on power.

•HADB0049 리빙디자인스튜디오2(Living Design Studio 2)

다양한 개인적, 사회적 현상을 분석하여 담론화하고 이를 생활의 문제로 발전한다. 이를 통해 디자인소재를 발굴하고 문제를 해결하는 과정을 디자인방법으로 수행하여 실무역량을 키운다.

Learning all the products in the living conditions and capabilities and leveraging technology to engage in actual design, who advances first time in society so that they can be competitive in the identity and to develop expertise. For the purpose.

•HADB9226 Life Art Project2

인간생활전반에 폭넓게 관계하는 아트디자인 분야에서 창의적으로 기획하고 디자인의 통합적인 접근 방법을 통하여 졸업작품을 기획, 제작, 완성한다. 이를 바탕으로 프로젝트를 진행하여, 아트디자이너로서의 디자인 기획 능력을 배양한다.

In the field of art design, which is widely related to human life, graduation works are planned and produced through an integrated approach to design and creative planning. With this project, students could develop their design planning ability and practical skills applicable to a wide range of art design related careers.

음악학부

교육목표

음악학부는 연주의 전문성과 이론지식의 바탕 위에 예술인으로서의 인성과 소양을 함양하고, 문화경쟁의 현대사회에서 주체적으로 적응하며 이바지할 수 있는 전문연주자 양성을 목표로 한다.

1. 국내 최고 수준의 전문 음악인 양성
2. 현재와 미래의 문화예술 산업의 수요와 요구에 준비된 창의융합형 음악인 양성
3. 대중과 소통하고 사회에 공헌하는 현장 중심형 음악인 양성

개 요

음악학부는 1970년 상명대학의 창학 정신인 교육중심의 기초 위에 '음악교육과'로 개설된 이후, 지난 40여 년간 놀라운 발전을 거듭하며 변화하였다. 본 학과에서는 체계적인 이론과 전공실기 및 실습 중심의 교육을 바탕으로 지도자적 인격을 완성하고 독창적이며 다기능적인 음악인을 양성함을 목표로 삼고 있다. 또한 '실기 중심의 교육'을 실천하며 첨단산업과 연계한 '예술의 실용화'를 지향하는 음악학과의 교수진은, 창의적이며 열정적인 미래의 음악가를 배출하기 위하여 매진하고 있다.

| No | 학년 | 학기 | 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|------|----------|-----------|-------------------------------|------|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0001 | 전공실기1 | Major 1 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0002 | 이태리어디션1 | Italian Diction I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0004 | 관악·현악합주1 | Wind.String Orchestra I | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0005 | 재즈화성실습 | Jazz harmony practice | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0007 | 실내악실기1 | Chamber Music I | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0008 | 오케스트라및합창1 | Orchestra and Chorus I | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0009 | 반주법1 | Accompanying I | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 8 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0012 | 연주1 | Weekly Performance I | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 9 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0016 | 음악사1 | History of Music 1 | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 10 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0017 | 시창청음1 | Ear Training & Sightsinging I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 11 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0018 | 음악이론1 | Music Theory I | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 18.0 | | 7.0 | 11.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------|---|------|------|----------------|----------|----------|
| 12 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0013 | 전공실기2 | Major 2 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 13 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0015 | 이태리어딕션2 | Italian Diction II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 14 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0016 | 오케스트라및합창2 | Orchestra and Chorus II | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 15 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0017 | 연주2 | Weekly Performance II | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 16 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0018 | 관악·현악합주2 | Wind.String Orchestral | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 17 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0019 | 실내악실기2 | Chamber Music II | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 18 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0020 | 미디/오디오시퀀싱 | MIDI/Audio Sequencing | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 19 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0022 | 반주법2 | Accompanying II | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 20 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0023 | 시창청음2 | Ear Training & Sightsinging II | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 21 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0024 | 음악이론2 | Music Theory II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 22 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0108 | 음악사2 | History of Music 2 | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 19.0 | | 7.0 | 12.0 |
| 23 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFU0023 | 문화예술교육개론 | Introduction to Culture and Arts Education | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 24 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0003 | 대위법1 | Counterpoint I | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 25 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0025 | 전공실기3 | Major 3 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 26 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0026 | 피아노연주법1 | Piano Performance I | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 27 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0027 | 관현악법1 | Orchestration I | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 28 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0028 | 건반화성1 | Keyboard Harmony I | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 29 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0029 | 오케스트라및합창3 | Orchestra and Chorus III | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 30 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0030 | 관악·현악합주3 | Wind.String Orchestra III | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 31 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0031 | 연주3 | Weekly Performance III | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 32 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0032 | 피아노앙상블1 | Piano Ensemble I | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 33 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0033 | ICT음악플러스 | Music Software Coniugate | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 34 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0034 | 실내악실기3 | Chamber Music III | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 35 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0035 | 부전공기악실기1 | Minor I | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 36 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0036 | 음악분석1 | Music Analysis I | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 37 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0037 | 스튜디오테크닉 | Studio Technique | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 38 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0038 | 독일어딕션1 | German Diction I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 39 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0039 | 한국가곡연구 | Korean Art Song | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 40 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0040 | 형식과분석1 | Form & Analysis I | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 41 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0116 | 음악분야에서의인공지능 | Artificial intelligence in the field of music | 음악학부 | 3.0 | Y | 2.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 32.0 | | 14.0 | 18.0 |
| 42 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0014 | 대위법2 | Counterpoint II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 43 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0041 | 전공실기4 | Major 4 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 44 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0042 | 뮤지컬작곡법 | Musical Theater Composition | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 45 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0043 | 오케스트라및합창4 | Orchestra and Chorus IV | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 46 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0044 | 연주4 | Weekly Performance IV | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|---|------|------|----------------|----------|----------|
| 47 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0045 | 피아노연주법2 | Piano Performance II | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 48 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0046 | 건반화성2 | Keyboard Harmony II | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 49 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0047 | 형식과분석2 | Form & Analysis II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 50 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0048 | 독일어딕션2 | German Diction II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 51 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0049 | 부전공기악실기2 | Minor II | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 52 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0050 | 마스터코랄1 | Master Chorale I | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 53 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0051 | 피아노앙상블2 | Piano Ensemble II | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 54 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0052 | 관현악법2 | Orchestration II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 55 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0053 | 음악분석2 | Music Analysis II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 56 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0055 | 관악·현악합주4 | Wind.String Orchestra IV | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 57 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0056 | 실내악실기4 | Chamber Music IV | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 58 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0106 | 음악교육론 | Introduction to Music Education | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 59 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0113 | 공연제작의기술관리 | Technical Management of Theater Practice | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 29.0 | | 12.0 | 17.0 |
| 60 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0057 | 전공실기5 | Major 5 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 61 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0058 | 프랑스어딕션1 | French Diction I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 62 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0060 | 음악마케팅과관객창출 | Music marketing and audience creation | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 63 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0061 | 마스터코랄2(캡스톤디자인) | Master Chorale II Capstone Design | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 64 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0062 | 오케스트라및합창5(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus V Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 65 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0063 | 연주5 | Weekly Performance V | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 66 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0064 | 음악사3 | History of Music & Literature I | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 67 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0065 | 관악·현악합주5 | Wind.String Orchestra V | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 68 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0066 | 성악문헌1 | Vocal Literature I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 69 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0067 | 극음악제작(캡스톤디자인) | Stage Production | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 70 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0068 | 피아노문헌1 | Piano Literature I | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 71 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0069 | 20세기음악의이해 | Introduction to the Twentieth Century Music | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 72 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0070 | 피아노교수법1 | Piano Pedagogy I | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 73 | 3 | 1학기 | 1전심 | HAGO0071 | 실내악연주기획1(캡스톤디자인) | Chamber Music Performance Project I Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 74 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0072 | 오케스트라레파토리1 | Orchestra Repertory I | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 75 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0109 | 음악교수학습방법 | Teaching Learning Method in Music | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 26.0 | | 14.0 | 12.0 |
| 76 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0073 | 전공실기6 | Major 6 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 77 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0074 | 성악앙상블 | Vocal Ensemble | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 78 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0075 | 관악·현악합주6 | Wind.String Orchestra VI | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 79 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0076 | 피아노교수법2 | Piano Pedagogy II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 개설학과 | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|-------------------|---|------|-------|----------------|----------|----------|
| 80 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0077 | 프랑스어딕션2 | French Diction II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 81 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0079 | 성악문헌2 | Vocal Literature II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 82 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0080 | 현대음악분석 | Contemporary Music | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 83 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0081 | 공연기획(캡스톤디자인) | Performance Project Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 84 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0082 | 관현악편곡법 | Orchestration Project | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 85 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0083 | 음악사4 | History of Music & Literature II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 86 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0084 | 연주6 | Weekly Performance VI | 음악학부 | 1.0 | Y | 0.0 | 1.0 |
| 87 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0085 | 실내악연주기획2(캡스톤디자인) | Chamber Music Performance Project II Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | Y | 1.0 | 1.0 |
| 88 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0086 | 오케스트라및합창6(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VI Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 89 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0087 | 피아노문헌2 | Piano Literature II | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 90 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0110 | 음악교육프로그램개발 | Developing Program in Music Education | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 91 | 3 | 2학기 | 1전심 | HAGO0115 | 예술인을위한알렉산더테크닉 | Alexander Technique for Artists | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 29.0 | | 12.0 | 17.0 |
| 92 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0089 | 전공실기7 | Major 7 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 93 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0090 | 오페라클래스1(캡스톤디자인) | Opera class I Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 94 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0091 | 관악·현악합주7 | Wind.String Orchestra VII | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 95 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0092 | 영어딕션1 | English Diction I | 음악학부 | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 96 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0093 | 오케스트라및합창7(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VII Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 97 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0094 | 실용음악프로젝트(캡스톤디자인) | Applied Music Project Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 98 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0096 | 피아노문헌3 | Piano Literature III | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 99 | 4 | 1학기 | 1전심 | HAGO0111 | 지휘법 | Conduction technique | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 14.0 | | 4.0 | 10.0 |
| 100 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAFU0024 | 문화예술교육현장의 이해와실습 | Understanding and Practice of Art and Culture Education Field | 음악학부 | 2.0 | Y | 0.0 | 2.0 |
| 101 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0097 | 전공실기8 | Major 8 | 음악학부 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 102 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0098 | 오케스트라및합창8(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VIII Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 103 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0099 | 피아노문헌4 | Piano Literature IV | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 104 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0100 | 관악·현악합주8 | Wind.String Orchestra VIII | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 105 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0101 | 음악치료 | Music Therapy | 음악학부 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 106 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0102 | 영어딕션2 | English Diction II | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 107 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0103 | 영상음악작곡법 | Film Scoring | 음악학부 | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 108 | 4 | 2학기 | 1전심 | HAGO0104 | 오페라클래스2(캡스톤디자인) | Opera class II Capstone Design | 음악학부 | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | | 17.0 | | 6.0 | 11.0 |
| 합 계 | | | | | | | | 184.0 | | 76.0 | 108.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------|---|------|----------------|----------|----------|
| 1 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0001 | 전공실기1 | Major 1 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 2 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0002 | 이태리어딕션1 | Italian Diction I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 3 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0004 | 관악·현악합주1 | Wind.String Orchestra I | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 4 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0005 | 재즈화성실습 | Jazz harmony practice | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 5 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0007 | 실내악실기1 | Chamber Music I | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 6 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0008 | 오케스트라맞합 창1 | Orchestra and Chorus I | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 7 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0009 | 반주법1 | Accompanying I | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 8 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAGO0012 | 연주1 | Weekly Performance I | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 9 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0016 | 음악사1 | History of Music 1 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 10 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0017 | 시창청음1 | Ear Training & Sightsinging I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 11 | 1 | 1학기 | 1전선 | HAUS0018 | 음악이론1 | Music Theory I | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 18.0 | | 7.0 | 11.0 |
| 12 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0013 | 전공실기2 | Major 2 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 13 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0015 | 이태리어딕션2 | Italian Diction II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 14 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0016 | 오케스트라맞합 창2 | Orchestra and Chorus II | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 15 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0017 | 연주2 | Weekly Performance II | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 16 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0018 | 관악·현악합주2 | Wind.String OrchestraII | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 17 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0019 | 실내악실기2 | Chamber Music II | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 18 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0020 | 미디/오디오시퀀 싱 | MIDI/Audio Sequencing | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 19 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0022 | 반주법2 | Accompanying II | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 20 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0023 | 시창청음2 | Ear Training & Sightsinging II | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 21 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0024 | 음악이론2 | Music Theory II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 22 | 1 | 2학기 | 1전선 | HAGO0108 | 음악사2 | History of Music 2 | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 19.0 | | 7.0 | 12.0 |
| 23 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAFU0023 | 문화예술교육개 론 | Introduction to Culture and Arts Education | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 24 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0003 | 대위법1 | Counterpoint I | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 25 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0025 | 전공실기3 | Major 3 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 26 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0026 | 피아노연주법1 | Piano Performance I | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 27 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0027 | 관현악법1 | Orchestration I | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 28 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0028 | 건반화성1 | Keyboard Harmony I | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 29 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0029 | 오케스트라맞합 창3 | Orchestra and ChorusIII | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 30 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0030 | 관악·현악합주3 | Wind.String Orchestra III | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 31 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0031 | 연주3 | Weekly Performance III | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 32 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0032 | 피아노앙상블1 | Piano Ensemble I | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 33 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0033 | ICT음악플러스 | Music Software Conjugate | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 34 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0034 | 실내악실기3 | Chamber Music III | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 35 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0035 | 부전공기악실기1 | Minor I | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------------|--|------|----------------|----------|----------|
| 36 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0036 | 음악분석1 | Music Analysis I | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 37 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0037 | 스튜디오테크닉 | Studio Technique | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 38 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0038 | 독일어딕션1 | German Diction I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 39 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0039 | 한국가곡연구 | Korean Art Song | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 40 | 2 | 1학기 | 1전선 | HAGO0040 | 형식과분석1 | Form & Analysis I | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 29.0 | | 12.0 | 17.0 |
| 41 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0014 | 대위법2 | Counterpoint II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 42 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0041 | 전공실기4 | Major 4 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 43 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0042 | 뮤지컬작곡법 | Musical Theater Composition | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 44 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0043 | 오케스트라및합 창4 | Orchestra and Chorus IV | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 45 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0044 | 연주4 | Weekly Performance IV | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 46 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0045 | 피아노연주법2 | Piano Performance II | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 47 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0046 | 건반화성2 | Keyboard Harmony II | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 48 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0047 | 형식과분석2 | Form & Analysis II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 49 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0048 | 독일어딕션2 | German Diction II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 50 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0049 | 부전공기악실기2 | Minor II | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 51 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0050 | 마스터코랄1 | Master Chorale I | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 52 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0051 | 피아노앙상블2 | Piano Ensemble II | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 53 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0052 | 관현악법2 | Orchestration II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 54 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0053 | 음악분석2 | Music Analysis II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 55 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0055 | 관악 · 현악합주4 | Wind.String Orchestra IV | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 56 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0056 | 실내악실기4 | Chamber Music IV | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 57 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0106 | 음악교육론 | Introduction to Music Education | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 58 | 2 | 2학기 | 1전선 | HAGO0113 | 공연제작의기술 관리 | Technical Management of Theater Practice | 1.0 | P/F 과목 | 1.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 28.0 | | 12.0 | 16.0 |
| 59 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0057 | 전공실기5 | Major 5 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 60 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0058 | 프랑스어딕션1 | French Diction I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 61 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0059 | 전공과창업(음악 학부) | Major and Start-up | 1.0 | P/F 과목 | 1.0 | 0.0 |
| 62 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0060 | 음악마케팅과관 객창출 | Music marketing and audience creation | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 63 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0061 | 마스터코랄2(캡스 톤디자인) | Master Chorale II Capstone Design | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 64 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0062 | 오케스트라및합 창5(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus V Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 65 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0063 | 연주5 | Weekly Performance V | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 66 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0064 | 음악사3 | History of Music & Literature I | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 67 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0065 | 관악 · 현악합주5 | Wind.String Orchestra V | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 68 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0066 | 성악문헌1 | Vocal Literature I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 69 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0067 | 극음악제작(캡스 톤) | Stage Production | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------------|--|------|----------------|----------|----------|
| | | | | | 톤디자인) | | | | | |
| 70 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0068 | 피아노문헌1 | Piano Literature I | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 71 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0069 | 20세기음악의이 해 | Introduction to the Twentieth Century Music | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 72 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0070 | 피아노교수법1 | Piano Pedagogy I | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 73 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0071 | 실내악연주기획1(캡스톤디자인) | Chamber Music Performance Project I Capstone Design | 2.0 | P/F 과목 | 1.0 | 1.0 |
| 74 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0072 | 오케스트라레파 토리1 | Orchestra Repertory I | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 75 | 3 | 1학기 | 1전선 | HAGO0109 | 음악교수학습방 법 | Teaching Learning Method in Music | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 27.0 | | 15.0 | 12.0 |
| 76 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0073 | 전공실기6 | Major 6 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 77 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0074 | 성악양상블 | Vocal Ensemble | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 78 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0075 | 관악 · 현악합주6 | Wind.String Orchestra VI | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 79 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0076 | 피아노교수법2 | Piano Pedagogy II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 80 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0077 | 프랑스어딕션2 | French Diction II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 81 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0078 | 전공과취업 | Major & Recruitment | 1.0 | P/F 과목 | 1.0 | 0.0 |
| 82 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0079 | 성악문헌2 | Vocal Literature II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 83 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0080 | 현대음악분석 | Contemporary Music | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 84 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0081 | 공연기획(캡스톤 디자인) | Performance Project Capstone Design | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 85 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0082 | 관현악편곡법 | Orchestration Project | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 86 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0083 | 음악사4 | History of Music & Literature II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 87 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0084 | 연주6 | Weekly Performance VI | 1.0 | P/F 과목 | 0.0 | 1.0 |
| 88 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0085 | 실내악연주기획2(캡스톤디자인) | Chamber Music Performance Project II Capstone Design | 2.0 | P/F 과목 | 1.0 | 1.0 |
| 89 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0086 | 오케스트라및합 창6(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VI Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 90 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0087 | 피아노문헌2 | Piano Literature II | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 91 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0088 | 오케스트라레파 토리2 | Orchestra Repertory II | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 92 | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0110 | 음악교육프로그 램개발 | Developing Program in Music Education | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| | 3 | 2학기 | 1전선 | HAGO0115 | 예술인을위한알 렉산더트크닉 | Developing Program in Music Education | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 31.0 | | 13.0 | 18.0 |
| 93 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0089 | 전공실기7 | Major 7 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 94 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0090 | 오페라클래스1(캡 스톤디자인) | Opera class I Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 95 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0091 | 관악 · 현악합주7 | Wind.String Orchestra VII | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 96 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0092 | 영어딕션1 | English Diction I | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 97 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0093 | 오케스트라및합 창7(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VII Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 98 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0094 | 실용음악프로젝 | Applied Music Project | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |

| No | 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수번호 | 교과목명 | 교과목명(영문명) | 학점 | PF 과목 여부 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|---------|----|-----|----------|----------|---------------------------|--|-------|----------------|----------|----------|
| | | | | | 트(캡스톤디자인) | Capstone Design | | | | |
| 99 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0096 | 피아노문헌3 | Piano Literature III | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 100 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0111 | 지휘법 | Conduction technique | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 101 | 4 | 1학기 | 1전선 | HAGO0112 | 음악교수법 | Music Pedagogy | 1.0 | | 1.0 | 0.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 15.0 | | 5.0 | 10.0 |
| 102 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAFU0024 | 문화예술교육현 장의이해와실습 | Cultural Understanding and Practice of Art Education | 2.0 | P/F 과목 | 0.0 | 2.0 |
| 103 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0097 | 전공실기8 | Major 8 | 1.0 | | 0.0 | 1.0 |
| 104 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0098 | 오케스트라및합 창8(캡스톤디자인) | Orchestra and Chorus VIII Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 105 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0099 | 피아노문헌4 | Piano Literature IV | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 106 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0100 | 관악·현악합주8 | Wind.String Orchestra VIII | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 107 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0101 | 음악치료 | Music Therapy | 2.0 | | 2.0 | 0.0 |
| 108 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0102 | 영어딕션2 | English Diction II | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 109 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0103 | 영상음악작곡법 | Film Scoring | 2.0 | | 1.0 | 1.0 |
| 110 | 4 | 2학기 | 1전선 | HAGO0104 | 오페라클래스2(캡 스톤디자인) | Opera class II Capstone Design | 2.0 | | 0.0 | 2.0 |
| 학 년 합 계 | | | | | | | 17.0 | | 6.0 | 11.0 |
| 합 계 | | | | | | | 184.0 | | 77.0 | 107.0 |

교과목해설

•HAGO0001,HAGO0013,HAGO0025,HAGO0041,HAGO0057,HAGO0073,HAGO0089,HAGO0097전공실기1,2,3,4,5,6,7,8 (Major1,2,3,4,5,6,7,8)

전공실기는 전 교과목 중 가장 긴요한 핵심적 과목이다. 매주 1회씩 교수, 학생간의 개인지도를 통하여 이루어지며, 교육과정은 자연히 학생 각자의 전공에 대한 실기 및 이론의 수준에 의거, 신축성 있게 이루어진다. 개개인에 따른 체계적이고, 효율적인 교육을 통해 음악인으로서의 이론체계와 음악적 표현수단을 최대한 개발시키는데 그 목적이 있다.

Major is one of the important and essential subject in every subjects. It consists of personal lesson between professor and student once a week. Naturally, the curriculum proceeds flexible according to each student's practical and theoretical level. The purpose of this subject is develop musical expression and theoretical system as a musician through efficient and personal education

•HAGO0012,HAGO0017,HAGO0031,HAGO0044,HAGO0063,HAGO0084 연주1,2,3,4,5,6 (Weekly Performance1,2,3,4,5,6)

연주는 각자의 전공을 연주시간을 통하여 청중들에게 발표함으로써 작곡가 또는 연주가로서의 자질을 향상시키고, 청중으로서의 음악적 분석 및 평가를 할 수 있는 능력배양과 타전공 분야에 대한 일반적인 소양을 갖출 수 있는 기회를 제공하여 훌륭한 음악가로서의 자질을 향상시킨다.

By providing the opportunity to perform in front of the audience, students will develop the abilities to be professional musicians. In addition, students will culture the general knowledge in the field of their major by analyzing and evaluating peer's performance.

•HAGO0010,HAGO0023시창·청음 1,2 (Ear Training & Sight Singing 1,2)

청음과 시창력을 길러 음악가로서의 기초실력을 연마하며 어떠한 조표나 음자리표로 된 악보라도 정확한 리듬과 음정으로 시창할 수 있는 능력을 기름과 동시에 선율 및 화음을 듣고 받아 적을 수 있는 능력을 기른다.

The purpose of this course is to develop the ability for critical listening. Students will be able to recognize the single-line melody, two-parts voices, triads, inversions, dominant seventh, harmonic progression, and so on.

•HAGO0011,HAGO0024 **음악이론1,2 (Music Theory 1,2)**

음악의 화성, 선율, 형식, 리듬 등의 구성 및 구조요소를 연구와 분석을 통하여 공부한다.

By analyze the musical elements such as harmony, melody and rhythm, students will be able understand the structure of music.

•HAGO0008,HAGO0016,HAGO0029,HAGO0043 **오케스트라 및 합창 1,2,3,4 (Orchestra and Chorus 1,2,3,4)**

관현악 자체 악기군의 소리를 들으며 연주하는 실습과정으로 여러 종류의 관현악기로 구성되어 있는 오케스트라는 합주를 통한 조화의 균형 속에서 이루어지는 음악미를 창조케 함으로 18세기에서 현대에 이르는 관현악곡을 연주함으로써 보다 높은 기법의 습득과 협동정신을 기르는 데 목표가 있으며 합창은 발성의 기초 훈련부터 시작하여 올바른 발성, 정확한 리듬감, 화음감을 기르고 정확한 발음과 호흡법을 지도한다. 아울러 합창을 통해서 조화와 균형의 아름다움을 체험하고 풍부한 음악적 교양을 쌓는다.

Orchestra will perform the major repertoires of the 18th Century to the Contemporary and study various performance techniques and skills. Students with different instrumental background will learn how to collaborate with the others in the process of creating the harmony and balance in orchestral performance. Students in Chorus will study various vocal techniques including diction, rhythm, harmony and breathing methods. Students will be trained to understand the musical harmony and balance in choral performance.

•HAGO0062,HAGO0086,HAGO0093,HAGO0098 **오케스트라 및 합창 5,6,7,8 (Orchestra and Chorus 5,6,7,8)**

관현악 자체 악기군의 소리를 들으며 연주하는 실습과정으로 여러 종류의 관현악기로 구성되어 있는 오케스트라는 합주를 통한 조화의 균형 속에서 이루어지는 음악미를 창조케 함으로 18세기에서 현대에 이르는 관현악곡을 연주함으로써 보다 높은 기법의 습득과 협동정신을 기르는 데 목표가 있으며 합창은 발성의 기초 훈련부터 시작하여 올바른 발성, 정확한 리듬감, 화음감을 기르고 정확한 발음과 호흡법을 지도한다. 아울러 합창을 통해서 조화와 균형의 아름다움을 체험하고 풍부한 음악적 교양을 쌓는다.

Orchestra will perform the major repertoires of the 18th Century to the Contemporary and study various performance techniques and skills. Students with different instrumental background will learn how to collaborate with the others in the process of creating the harmony and balance in orchestral performance. Students in Chorus will study various vocal techniques including diction, rhythm, harmony and breathing methods. Students will be trained to understand the musical harmony and balance in choral performance.

•HAGO0009,HAGO0022 **반주법 1,2 (Accompanying 1,2)**

피아노는 독주 악기인 동시에 다른 음악과의 합주 및 반주를 하는 활용범위가 광범위한 악기이므로 반주 레슨과 개인 연습을 바탕으로 한 앙상블 훈련을 하고 협동과 조화의 정신을 배우며 여러 시대의 다양한 레파토리를 통해 연주기법, 솔로리스트와의 호흡맞춤 등을 분석, 연구한다.

In this course students will learn various ensemble literature as well as how to incorporate with other instrument players.

•HAGO0003,HAGO0014 대위법 1,2 (Counterpoint 1,2)

18세기 선법 대위법과 기초적인 캐논, 푸가 등의 구조를 연구하는 과목이다. 르네상스 음악 및 바로크 음악의 전반적인 구조를 이해 및 연구를 통하여 설득력 있는 연주를 위한 교육을 목적으로 한다.

The aim of the course is to build up the basic contrapuntal ability by exercising modal and tonal counterpoint, canon, fugue, and etc.

•HAGO0005 재즈화성학 (Jazz harmony practice)

재즈와 팝음악에서 사용되는 화성의 구조와 진행을 분석하고 실습함으로써 실용음악 창작에 대한 이해를 높이고 기술을 공부한다.

This course is designed to study various practical techniques and theoretical concepts in composing commercial music.

•HAGO0002,HAGO0015 이태리어디션 1,2 (Italian Diction 1,2)

이태리가곡의 뜻과 분위기를 잘 이해하고 그것을 전달하기 위해 연극적인 요소를 이용하여 의도한 감정을 충실히 전달한다

This course is designed to help the student develop communicative skills through theatrical performance techniques to aid in the understanding and delivery of text of Italian Artsongs.

•HAGO0004,HAGO0018,HAGO0030,HAGO0055,HAGO0065,HAGO0075,HAGO0091,HAGO0098 관악.현악 합주 1,2,3,4,5,6,7,8

(Wind/String Orchestra 1,2,3,4,5,6,7,8)

현악합주는 현악기로만 이루어진 순수하고 아름다운 화성과 특별한 음색의 곡들을 연주실습을 통해 현악기의 특성과 상대악기의 음색과 조화를 느끼고, 다양한 표현법을 교육한다.

관악합주는 목관, 금관, 타악기로 우렁차고 힘찬 행진곡 등 여러 협주곡의 연주실습을 통해 상대악기의 음색과 조화를 듣고 느끼면서 관악기만의 특성을 파악하여 작곡과 연주에 폭넓은 이해를 증진시킨다.

String ensembles perform on pure and beautiful Hwaseong, composed of only strings, and feel the harmony of the strings' characteristics and the tones of the other instruments through their practice, and educate the various expressions. Through the practice of performing various concerto pieces, such as wooden, brass, and percussion instruments, the brass band listens to and feels the timbre and harmony of other instruments, and understands the characteristics of music composition and performance.

•HAGO0007,HAGO0019,HAGO0034,HAGO0056 실내악실기 1,2,3,4 (Chamber music 1,2,3,4)

각 시대별 실내악곡 등을 통하여 독보력을 기르고 앙상블 연주에 필요한 음악성을 기르며 악기간의 조화를 이루는 기법과 표현력을 연마한다.

Each era's internal music is used to cultivate the solo ability, develop the musical skills required for ensemble performance, and to cultivate the

•HAGO0020 미디/오디오시퀀싱 (MIDI/Audio Sequencing)

미디 및 오디오에 대한 기본적인 개념과 이론에 대하여 공부하고, 미디와 오디오 시퀀싱 프로그램을 이용하여 작곡, 편곡하는 방법에 대하여 공부한다.

By training in theory and practical training, studio technologies and understanding of basic recording processes, one can identify and consider the characteristics of sound to produce a higher level of sound during actual playing and production of music.

•HAGO0036,HAGO0053 음악분석 1,2 (Music Analysis 1,2)

모든 악곡에서 사용되고 있는 화성과 화음의 진행 및 조성을 분석하며, 선율과 화음의 유기적 관계 및 음악의 전반적인 구성요소를 이해하는 능력을 기른다.

By training in theory and practical training, studio technologies and understanding of basic recording processes, one can identify and consider the characteristics of sound to produce a higher level of sound during actual playing and production of music.

•HAGO0035,HAGO0049 부전공기악실기 1,2 (Minor 1,2)

자신의 전공 외의 다른 음악분야를 실제로 접하여 수준에 맞는 기술적 향상을 시키며 음악적 경험을 쌓는다.

Other musical instruments than his major are actually developed to enhance the technological advances suited to the neighboring level and build up his musical experience.

•HAGO0028,HAGO0046 건반화성 1,2 (Keyboard Harmony 1,2)

악보상의 화음의 구성과 연결 등의 화성학을 건반 상에서 실습하면서 3화음, 속7화음, 비화성음, 변화화음 등의 자유로운 구사능력을 배양시키며, 이조와 전조에 필요한 테크닉을 연마하여 선율에 반주를 부 칠 수 있는 능력을 기른다.

Other musical instruments than his major are actually developed to enhance the technological advances suited to the neighboring level and build up his musical experience.

•HAGO0026,HAGO0045 피아노연주법 1,2 (Piano Performance 1,2)

피아노 연주법 수업은 피아노 연주 기술을 습득하는데 목적이 있다. 이 수업을 통해 많은 학생들이 편안하고 새로운 연주기술과 연주에 관한 감각을 얻을 수 있다.

Other musical instruments than his major are actually developed to enhance the technological advances suited to the neighboring level and build up his musical experience.

•HAGO0033 ICT음악플러스 (ICT Music Plus)

본 교과목에서는 음악창작분야에서 소리를 만들고 편집하는 과정과 관련된 현안을 학습하게 함. 아날로그/디지털 사운드의 이해, 디지털화된 음향처리, 디지털 악보제작, 간단한 사운드 제작을 위한 코딩(CSound), 동영상편집기법의 이론적 기초를 다루고 학생들로 하여금 이론적인 모형을 구현하는 다양한 소프트웨어들의 활용법을 익힘.

Learn about the role art has played in the media, especially the roles and values of classical music, which are significantly decreasing. He also studies about the roles, limitations and practical alternatives of classical music in the media and media of today's society.

•HAGO0032,HAGO0051 피아노앙상블 1,2 (Piano Ensemble 1,2)

한 대 이상의 피아노에서의 앙상블 연주를 교육하는 과목이다. 피아노 앙상블의 효과적인 연주기법과 연주자간 존중 및 청음이 필수 요건으로서, 음악적인 해석능력을 기르는 동시에 관현악 및 실내악 연주 의 피아노 주자를 하는 경우에 다른 악기와 앙상블 안에서 이루어지는 긴밀성 및 음악적 표현능력을 기른다.

This course is based on more than one-piano learning environment. This is a prerequisite for chamber music player by developing the musical ability such as critical listening and interpretation.

•HAGO0027,HAGO0052 관현악법 1,2 (Orchestration 1,2)

악기의 음색연구를 목적으로 관현악기, 타악기 등의 악기별 성능 및 구조, 음색 및 음역, 악기의 특수성 및 표현의 가능성을 연구하며, 각종 악기의 조성 및 이조문제를 다루고 악기 편성법과 실제적인 기술을 터득한다.

The course focuses on 3 things; the first is to study the distinctiveness and expressional possibility of each instruments with examination of function, structure, and timbre; the second to deal with transposition issue; the third to practice the instrumental setting and arrangement.

•HAGO0040,HAGO0047 형식과분석 1,2 (Form & Analysis 1,2)

바그너 이후부터 무조주의 이전의 다양한 음악사조 및 음악적 어법을 공부한다.

The course focuses on the various musical style and language after Wagner and before atonalism.

•HAGO0037 스튜디오테크닉 (Studio Technique)

이론과 실습을 통한 스튜디오 테크놀로지와 기초적인 레코딩 과정에 대한 이해를 교육함으로써 소리의 특성을 파악, 고려하여 실제 연주나 음반 제작 시 수준 높은 음향을 연출할 수 있는 능력을 습득한다.

By training in theory and practical training, studio technologies and understanding of basic recording processes, one can identify and consider the characteristics of sound to produce a higher level of sound during actual playing and production of music.

•HAGO0038,HAGO0048 독일어딕션 1,2 (German Diction 1,2)

독일가곡의 뜻과 분위기를 잘 이해하고 그것을 전달하기 위해 연극적인 요소를 이용하여 의도한 감정을 충실히 전달한다

This course is designed to help the student develop communicative skills through theatrical performance techniques to aid in the understanding and delivery of text of German Artsongs.

•HAGO00039 한국가곡연구 (Korean Art Song)

한국시의 문학적인 해석을 통해 예술가곡을 이해하고, 이에 맞는 음악적 표현법을 익힌다.

This course is designed to help the student develop communicative skills through theatrical performance techniques to aid in the understanding and delivery of text of Korean Artsongs.

•HAGO0033 음악소프트웨어활용 (Music Software Conjugate)

예술이 가지고 있는 미디어에서의 역할, 특히 현저히 줄어들고 있는 클래식 음악의 역할과 가치에 대해 알아본다. 또한 현대 사회의 미디어와 언론에서 클래식 음악이 가지고 있는 역할과 한계 그리고 실용적인 대체 방안에 대해 공부한다.

Learn about the role art has played in the media, especially the roles and values of classical music, which are significantly decreasing. He also studies about the roles, limitations and practical alternatives of classical music in the media and media of today's society.

•HAGO0042 뮤지컬작곡법 (Musical Theater Composition)

음악극, 뮤지컬 음악을 작곡하는데 있어서 중요한 작곡적 요소들에 대하여 공부한다. 인성을 위한 작곡에 중점을 둔다.

studies the skills necessary to create musical music through theory and practice.

•HAGO0050,HAGO0061 마스터코랄 1,2(캡스톤디자인) (Master Chorale 1,2(Capstone Design))

전문적 합창 레퍼토리를 심층적으로 연구하여 다양한 공간과 형태의 연주를 통한 무대 경험을 쌓는다.

Students of master chorale will study and perform various repertoires of choral music.

•HAGO0064,HAGO0083 음악사 3,4 (History of Music 1,2)

고대 음악에서 현대음악까지 여러 시대의 다양한 음악의 시대적 양식을 깊이 이해하고 그 시대의 역사적, 사회적, 문화적 교류의 배경을 연구함으로써 음악사의 전반적 흐름을 한층 더 깊이 있는 교육을 한다.

This course allows students to develop a context for the sound and symbols that already from the basis of their musical experience. Through the study of composers' lives and musica styles, encounters with great works from the literature, and exposure to genres and terms that help to build a musical

•HAGO0068,HAGO0087,HAGO0096,HAGO0099 피아노문헌 1,2,3,4 (Piano Literature 1,2,3,4)

각 시대별 피아노 음악의 다양한 작품을 올바르게 이해하고 주요 작곡가들의 역사적 배경과 양식적 특징을 중심으로 이들의 주요작품의 악곡분석과 음악 감상을 통한 다양한 작품을 접할 수 있는 과목이다.

Through this course students will be able to comprehend a variety of piano music by major composers in different historical background. In addition, they can access a wide range of piano works by analyzing and critical listening.

•HAGO0070,HAGO0076 피아노교수법 1,2 (Piano Pedagogy 1,2)

피아노 지도자로서의 실천교육에 필요한 다양한 이론과 실기를 겸비하도록 하며, 여러 연령대 및 실력에 따른 다양한 유형의 학생지도에 필요한 교육방법을 익히고 창의적인 교육방법을 만들어낼 수 있는 교육자로서의 능력을 터득한다.

This course will guide students to be creative & successful piano teachers by learning piano pedagogy literature a throughout the history as well as the modern piano methods and teaching materials.

•HAGO0071,HAGO0085 실내악연주기획 1,2 (Chamber Music Performance Project I, II)

고전시대부터 현대에 이르기까지 실내악곡들 중에서 주요 작곡가들의 작품들을 발췌하여 음악적, 이론적으로 접근하여 강의, 토론, 주제발표 등을 통해 스타일의 특징을 이해한다.

Students will be able to understand the characteristics of the musical styles and theoretical approaches by studying various excerpts from the works of the major composers of chamber music ranging from the classical period to the 20th century.

•HAGO0069 모던작곡법 (Modern Composition)

20세기 초반부터 현재에 이르기까지 나타났던 작곡 기법들을 소개하고, 실제 작품 속에서 분석을 실시하여 이론과 실제의 결과물을 동시에 살펴본다. 기본적인 작곡 기법들의 이해 후에는 학생들이 직접 자신들의 창작품에 적용하여 새로운 음악 어법들을 익힌다.

In the course, students are encouraged to examine the output of theory and practice after analysis and are introduced to compositional methods which have appeared from early 1900 up to now.

•HAGO0067 극음악제작(캡스톤디자인) (Stage Production & Capstone Design)

무대공연을 위한 음악창작, 제작법과 공연의 운영과 기획을 실습을 통하여 공부한다. 이 강좌는 실제적인 콘텐츠를 제작하고 이를 완성된 공연으로 극장에 올리는 프로젝트성 수업이다.

The course is designed to study stage production through the practice of music creation, production method, and management and plan of performance. It concentrate on the project which students make contents and realize on the stage for real after the course.

•HAGO0066,GO0079 성악문헌 1,2 (Vocal Literature 1,2)

인류의 음악사에서 가장 오래된 역사를 지닌 성악은 다른 악기에 비해 방대한 양의 작품이 존재한다. 시대와 국가

별로 성악곡의 변화와 발전 역사를 이해하여 연주에 실질적인 도움을 주고자 한다.

This class presented for those geographical, national areas composers whose songs are historically or stylistically important in the development of song literature, or appear with great frequency in performance.

•HAGO0058,HAGO0077 프랑스어디션 1,2 (French Diction 1,2)

프랑스 예술가곡과 오페라를 연주하기 위한 프랑스어 발음법을 연구, 연주한다 (강의 조별활동, 음악감상, 연주, 테스트)

Study of pronunciation of French. Lecture on French Art song representing a variety of composers, styles. Small group task related exercises, assignment and presentation. Performance.

•HAGO0060 음악마케팅과 관객창출 (Creating Audience)

예술가들이 자신의 관객을 창출하는데 있어 필요한 마케팅에 대해 공부한다. 브랜드화, 홍보, 미디어, 디지털 마케팅 등 다양한 마케팅 토픽에 대해 공부한다.

This course offers an overview of traditional and digital marketing strategies to help artists connect with and build audiences for their work. The curriculum addresses written communications, branding, public relations, social media and digital marketing, among other topics.

•HAGO0080 현대음악분석 (Contemporary Music)

19세기 후반부터 현대에 이르는 음악적 양식의 변화를 공부한다. 또한 이를 시대 및 예술정신의 변화와 연계하여 연구함으로써 작곡가의 철학을 이해하고 창의적인 정신을 키우는 것이 교육의 목표이다.

The course is to study the stylistic changes of music since late 19th century. The aim is to understand the philosophy of composers and to nurture creative spirit with the examination on the matter of changes of generation and artistic spirit.

•HAGO0082 관현악편곡법 (Orchestration Project)

악기론과 관현악법 강좌를 통하여 공부한 관현악 편곡 기술을 기초로 다양한 관현악 편성을 위한 편곡 및 기술활용을 실습하고 필드에서 필요로 하는 제작기술을 공부한다.

The aim of the course is to learn and to practice the arrangement skill for various orchestral setting based on the instrumentation and orchestration and productional skill for real environment.

•HAGO0074 성악앙상블 (Vocal Ensemble)

정해진 오페라들의 작곡가와 대본가에 대해 살펴보고, 줄거리와 등장 인물에 대해 알아본다. 이것을 기초로 하여 오페라속의 중창곡들은 분석하고 각자 맡은 역할을 표현하고 상대방과 조화있게 노래할 수 있도록 한다.

This class's instructional objective is that review the composer and the author of the words of an opera, and comprehend a main subject and characters of operas. We analyze a vocal ensemble in the opera based on the above instructional objective and then express one's own character by singing with a harmony.

•HAGO0081 공연기획(캡스톤디자인) (Performance Project Capstone Design)

캡스톤 디자인 수업으로 학생들이 자신들이 습득한 지식을 바탕으로 창의적인 생각과 효율적인 문제해결 과정, 그리고 함께 협력을 통하여 공연을 기획하고 연주하는 수업이다.

He studies the creation of music for stage performances, the production techniques, and the operation and planning of performances through practical practice. It is a project class to produce realistic content and put it in theaters as a finished performance.

•HAGO0094 실용음악프로젝트캡스톤디자인 (Applied Music Composition & Capstone Design)

실용 음악에서 가요, 영화, 광고 등 여러 상황에서 실제로 쓰이는 여러 음악적 스타일에 대하여 알아보고 작/편곡하는 방법들을 공부한다.

Surveys various music composition/arrangement techniques for commercial music and apply the techniques in producing music for various mediums such as movies, advertisements and pop songs.

•HAGO0092,HAGO0102 영어딕션 1,2 (English Diction 1,2)

이 강의의 목표는 세계의 공용어인 영어의 딕션을 배우는 것이다. 영국작곡가의 작품을 직접 불러봄으로써 올바른 딕션을 습득하며 영국가곡의 레퍼토리를 넓힌다.

This class's goal is to study the diction of English, the global language. Through singing the songs by British composers, they get the right diction and wide repertoires.

•HAGO0090,HAGO0104 오페라클래스 1,2 캡스톤디자인(Opera class & Capstone Design 1,2)

역사, 연기와 분장 등 오페라의 이해와 공연에 관련된 지식을 포괄적으로 학습한 뒤, 집중적인 이론 및 실습을 통하여 연구한다.

Students will study assigned opera excerpts in a variety of styles, from early music to modern, and may be cast in small groups, under the direction of a designated musical coach and stage director. Upon successful completion of diction, music, and staging preparation, students may perform their staged scenes. Opera Chorus is an essential component of Opera Studies. Required of all fourth- and fifth-year undergraduates.

•HAGO0072,HAGO0088 오케스트라레파토리 1,2 (Orchestra Repertory 1,2)

중요한 오케스트라 레파토리 실습을 통하여 오케스트라 연주자로서의 기량을 키우고 오디션에 대비한 기술을 습득 한다.

Through major orchestra repertoire practice, I develop my skills as an orchestra player and acquire skills for auditions.

•HAGO0103 영상음악작곡법 (Film Scoring)

1-3학년까지 습득한 다양한 작곡법을 활용하여 이를 실용음악 혹은 상업적 상품으로서의 음악으로 창작하는 테크닉을 공부하고 실습을 통하여 실용적인 기술로 개발한다.

He studies and develops the technique to create music as a practical music or commercial product using the various music composition techniques he or she learned in the first to third grade.

•HAGO0101 음악치료 (Music Therapy)

음악치료(Music Therapy)란 음악(Music)과 치료(Therapy)의 합성어로서 음악을 매개로 하여 긍정적인 신체 및 심리적 변화를 유도하는데 목적이 있다. 음악치료 이론에 대한 단계적이고 논리적인 이해와 함께 음악의 다양한 분야 중 현장에서 요구되는 진단, 임상기록, 치료과정의 전반적인 평가를 통한 데이터 수집방법, 중재에 수반되는 음악적 기술과 임상적 기술의 기초를 연구하는 방법 등을 음악과 접목해 제시한다.

Music Therapy, as a compound of the music and therapy, is intended to induce a positive physical and psychological changes. In this course students will study logical step for understanding music therapy as well as diagnosis, clinical history, and how data is collected through an overall assessment of the course treatment by incorporating music.

•HAGO0106 음악교육론 (Introduction to Music Education)

이 교과목은 문화예술교육으로서 음악교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 음악 분야의 문화예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다.

Through understanding the purpose and role in music education as a cultural art education, this subject is to nurture basic competency as a professional cultural art educator in music.

•HAGO0107 **예술과글쓰기 (Writing skills for Musicians)**

기본적인 글쓰기개념과 글쓰기를 통해서 음악적인 자기표현방법등을 공부한다.

Students will learn basic concepts of writing, and throughout the course they will be encouraged to explore and exercise different ways of writing their self-expressions and thoughts in music.

•HAGO0109 **음악교수학습방법 (Teaching Learning Method in Music)**

이 교과목은 문화예술교육으로서 음악교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’ 이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량강화를 위한 과목이다.

When fulfilling music education as a cultural art education in order to produce effective learning, this subject is to enforce the competency of professional art educator with ths comprehensive teaching ability in preparation, plan, instruction, evaluation.

•HAGO0110 **음악교육프로그램개발 (Developing Program in Music Education)**

이 교과목은 다양한 음악 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 음악교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 음악 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본역량을 기르기 위한 과목이다.

When fulfilling music education as a cultural art education in order to produce effective learning, this subject is to enforce the competency of professional art educator with ths comprehensive teaching ability in preparation, plan, instruction, evaluation.

•HAGO0111 **지휘법 (Conduction technique)**

지휘에 필요한 음악적 이해와 신체적인 타법을 학습하고 관현악 및 합창곡 지휘를 실습한다.

Students are to be expected to learn basic conducting techniques and develop leadership skills necessary for successfully conducting various orchestral and choral pieces

•HAGO0112 **음악교수법 (Music Pedagogy)**

피아노 전공생들 뿐만 아니라 모든 음악 전공이 들을 수 있는 수업으로, 음악 교육의 가장 기본으로 여겨지는 피아노를 가르칠 수 있는 기본 지도 실력을 갖추게 하는데 그 목적이 있다. 본 과목은 취업에 용이하도록 한국피아노 학회에서 수여하는 기초 피아노 지도자 자격증이 주어지는 프로그램과 연계하여 수업한다.

Music Pedagogy class has made with a purpose to give basic piano teaching skills so that it targets not only piano performance majors but also all other music majors. This class, to help students to have a practical advantage at the job matket, links to the certificate program of basic piano teaching offered by the Piano Society of Korea.

•HAFU0024 **문화예술교육현장의이해와실습(Cultural understanding and practice of art education)**

본 과목은 2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정이다.

Receive fundamental education of theatre technology practice Prepare for a career in technical management, production management, or associated fields within the entertainment industry

음악경영연계전공

교육목표

음악경영학연계전공은 경영, 기획 및 마케팅능력을 갖춘 음악인 양성을 목표로 음악공연예술기획 및 관련 산업분야에 진출하기 위한 이론 및 실무능력을 갖춘 전문 인력 배출을 목표로 하고 있다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 |
|---------------|-------------|------------------|----|-----|-------------|-----------|------------|----------|
| 연계필수 | HALF6071 | 오페라의 이해와 감상 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 3학점 | 계당교양교육원 | 교양선택 |
| 연계선택 | HAGO0033 | ICT음악플러스 | 2 | 2 | 2/1 | 21학점 이상 | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0060 | 음악마케팅과 관객창출 | 2 | 2 | 3/1 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0064 | 음악사3 | 2 | 2 | 3/1 | | 음악학부 | 전공심화 |
| | HAGO0070 | 피아노교수법1 | 2 | 2 | 3/1 | | 음악학부 | 전공심화 |
| | HAGO0076 | 피아노교수법2 | 2 | 2 | 3/2 | | 음악학부 | 전공심화 |
| | HAGO0081 | 공연기획(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 3/2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0083 | 음악사4 | 2 | 2 | 3/2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0094 | 실용음악프로젝트(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 4/1 | | 음악학부 | 전공심화 |
| | HAGO0101 | 음악치료 | 2 | 2 | 4/2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAFU0024 | 문화예술교육현장의이해와실습 | 2 | 2 | 4/2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAUS0016 | 음악사1 | 2 | 2 | 1/1 | 음악학부 | 전공선택 | |
| | HAUS0017 | 시장청음1 | 1 | 1 | 1/1 | 음악학부 | 전공선택 | |
| | HAUS0018 | 음악이론1 | 2 | 2 | 1/1 | 음악학부 | 전공선택 | |
| | HAAM0001 | 국제경영학(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/2 | 12학점 이상 | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM0008 | 무역회계기초 | 3 | 3 | 1/2 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM0014 | 혁신경영과글로벌기업가정신 | 3 | 3 | 2/2 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM0021 | 국제마케팅커뮤니케이션론 | 3 | 3 | 3/2 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM5005 | 글로벌마케팅원론 | 3 | 3 | 2/1 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM5009 | 디지털마케팅론 | 3 | 3 | 4/1 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| | HAAM6005 | 전략경영론(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/1 | | 글로벌경영학과 | 전공선택 |
| HAAM9220 | 기업재무론 | 3 | 3 | 2/1 | 글로벌경영학과 | | 전공선택 | |
| HAAM9218 | FTA와융합적통상전략 | 3 | 3 | 2/2 | 글로벌경영학과 | | 전공선택 | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | |
| 3학점 | | 33학점 | | | | 36학점 | | |
| 편성학과 | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 참여학과 | | | |
| 음악학부 | | | | | 글로벌경영학과 | | | |

문화예술교육융합전공

교육목표

음악은 시대와 예술, 사회를 반영한다. 또한 산업혁명으로 발전한 기술은 음악의 발전과 매우 밀접한 관계가 있다. 이제 우리는 4차 산업혁명 시대를 맞이한 현재의 음악세계가 앞으로 어떻게 변화할지를 가늠해 볼 수 있다.

4차 산업혁명, 기술의 진화 속도에 맞추어 최첨단 디지털 테크놀로지를 활용한 문화예술의 융합, 온오프 블렌디드 문화예술교육 등 창의적인 아이디어를 개진할 수 있는 테크놀로지 리더러시를 함양하기, 문화예술의 주요정책과 이론, 관련 법제를 이해하고, 국내외 문화예술정책 및 제도의 흐름과 현황을 집중적으로 분석한다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학년/학기 | 졸업이수 학점 | 개설 학부(과) | 개설학과 이수구분 |
|------|----------|----------------------|----|----|-------------|------------|----------------|--------------|
| 융합필수 | HAFU0023 | 문화예술교육개론 | 2 | 2 | 2 / 1 | 7 | 무용예술전공 | 융합필수 |
| | HAFU0024 | 문화예술교육현장의이해와실습 | 2 | 2 | 4 / 2 | | 무용예술전공 | 융합필수 |
| | HACO0001 | 문화예술저널리즘 | 3 | 3 | 1 / 1 | | 문화예술교육 융합전공 | 융합필수 |
| 융합선택 | HACO0003 | 문화예술정책및법제 | 3 | 3 | 3 / 2 | 9 | 문화예술교육 융합전공 | 전공선택 |
| | HACO0002 | 예술치유및상담 | 3 | 3 | 4 / 1 | | 문화예술교육 융합전공 | 전공선택 |
| | HACO0004 | 예술융합기술리더러시 | 3 | 3 | 4 / 2 | | 문화예술교육 융합전공 | 전공선택 |
| | HAUS0016 | 음악사1 | 2 | 2 | 1 / 1 | 4 | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAUS0018 | 음악이론1 | 2 | 2 | 1 / 1 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0106 | 음악교육론 | 2 | 2 | 2 / 2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0109 | 음악교수학습방법 | 2 | 2 | 3 / 1 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HAGO0110 | 음악교육프로그램개발 | 2 | 2 | 3 / 2 | | 음악학부 | 전공선택 |
| | HADB4745 | NONWOVEN기법연구 | 3 | 3 | 1 / 1 | | 6 | 생활예술전공 |
| | HADB0045 | Surface Art 기법 1 | 3 | 3 | 2 / 1 | 생활예술전공 | | 전공선택 |
| | HADB0106 | 현대가구디자인사 | 3 | 3 | 2 / 1 | 생활예술전공 | | 전공선택 |
| | HADB9002 | Open Studio Design 1 | 3 | 3 | 2 / 1 | 생활예술전공 | | 전공선택 |
| | HADA1102 | 평면조형 | 3 | 3 | 1 / 1 | 5 | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADA1110 | 기초조소 | 3 | 3 | 2 / 1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADA1104 | 미술학개론 | 3 | 3 | 1 / 1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HAFU0020 | 라키비움의 이해 | 3 | 3 | 4 / 1 | | 조형예술전공 | 전공선택 |
| | HADE0020 | 무용의시각화와프리젠테이션 | 2 | 2 | 1 / 1 | 5 | 무용예술전공 | 전공선택 |
| | HADE1051 | 무용인류학과역사 | 3 | 3 | 1 / 2 | | 무용예술전공 | 전공선택 |
| | HADE0092 | 무용교육론 | 2 | 2 | 2 / 1 | | 무용예술전공 | 전공선택 |
| | HADE0093 | 무용교수학습방법 | 2 | 2 | 2 / 2 | | 무용예술전공 | 전공선택 |

| | | | | | | |
|---------------|------------|-------------|------------------------|-------|-----------|------|
| HADE9223 | 무용교육프로그램개발 | 2 | 2 | 3 / 1 | 무용예술전공 | 전공선택 |
| 졸업이수학점 | | | | | | |
| 융합필수 | | 융합선택 | | | 합계 | |
| 7학점 | | 29학점 | | | 36학점 | |
| 참여학과 | | | | | | |
| 주관학과 | | | 관련학과 | | | |
| 음악학부 | | | 생활예술전공, 조형예술전공, 무용예술전공 | | | |

미디어아트 연계전공

교육목표

4차산업혁명을 대비한 융합형 인재양성을 위해 게임전공에서 진행되는 다양한 뉴미디어 아트 관련 과목을 연계하여 예술과 뉴 테크놀로지의 접목을 시도한다. 이를 통해 예술과 기술의 경계를 뛰어넘을 수 있는 뉴 테크놀로지의 예술적 표현 가능성을 열 수 있는 글로벌한 융복합 전문 인재를 양성한다.

| 이수구분 | 학수번호 | 교과목명 | 학점 | 시간 | 개설학년/학기 | 졸업이수학점 | 개설학부(과)/전공 | 주관소속이수구분 | | | |
|---------------|----------|--------------------|----|----|---------------|------------|------------|----------|-----------|--------|------|
| 연계선택 | HALF0601 | 미와예술의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | 3학점 | 조형예술전공 | 교양선택 | | | |
| | HALF9061 | 현대미술의이해 | 3 | 3 | 전체/1,2 | | | | 이상 | 조형예술전공 | 교양선택 |
| | HADA1103 | 기초컴퓨터그래픽1 | 3 | 3 | 1/1 | 15학점 이상 | 조형예술전공 | 전공선택 | | | |
| | HADA1108 | 서양미술사 | 3 | 3 | 1/2 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HADA3401 | 사진실기 | 3 | 3 | 1/2 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HADA0045 | 미디어기법 | 3 | 3 | 2/1 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HADA0028 | 뉴미디어아트(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 3/1 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HADA0032 | 이미지와 프로덕션 | 3 | 3 | 2/2 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HAFU0030 | 실감애니메이션 | 3 | 3 | 3/2 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HADA9236 | 인공지능에기반한디지털콘텐츠제작기법 | 3 | 3 | 4/1 | | | | 조형예술전공 | 전공선택 | |
| | HAGF0006 | 게임학개론 | 3 | 3 | 1/1 | | | | 9학점 이상 | 게임전공 | 전공선택 |
| | HAGF0003 | 게임프로그래밍입문 | 3 | 3 | 1/1 | | | | | | |
| | HAGF0016 | 게임소프트웨어개발1 | 3 | 4 | 2/2 | 게임전공 | 전공선택 | | | | |
| | HAGF0024 | 콘텐츠기획및프리젠테이션 | 3 | 3 | 3/1 | 게임전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0002 | 메타포디자인 | 3 | 3 | 1/1 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0003 | 디지털그래픽기초 | 3 | 3 | 1/1 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0004 | 게임캐릭터모델링 | 3 | 3 | 1/1 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0017 | 디자인컨셉팅 | 3 | 3 | 1/2 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0018 | 애니메이션테크닉 | 3 | 3 | 1/2 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| | HACT0033 | 컨택트기획과네러티브연출 | 3 | 3 | 2/1 | 애니메이션전공 | 전공선택 | | | | |
| 졸업이수학점 | | | | | | | | | | | |
| 연계필수 | | 연계선택 | | | | 합계 | | | | | |
| 0 | | 36학점 | | | | 36학점 | | | | | |
| 편성학과 | | | | | | | | | | | |
| 주관학과 | | | | | 참여학과 | | | | | | |
| 조형예술전공 | | | | | 게임전공, 애니메이션전공 | | | | | | |

서울캠퍼스 교육과정 이수기준

가. 관련근거: 교직과정 운영에 관한 규정

나. 자격증 발급

사범대학 학생 및 비사범계 교직자로 선발된 학생으로서 소정의 교직교과목을 이수하고 교원자격 무시험검정 기준에 통과할 경우 중등학교 정교사(2급) <문헌정보학전공은 사서교사(2급)> 자격증을 발급받을 수 있다.

다. 교원양성과정 수강신청은 총 허용학점 범위 내에서 하여야 한다.

※ 이수구분: 교직과목(학수번호 'HATT○○○○')의 이수구분은 '교직'으로 인정되며, 교직과정 이수예정자가 아닌 학생이 수강할 경우 '일반선택(이하 '일선')'으로 인정됨

라. 교직과정 설치 학과 및 승인인원

| 학 과 | 자격종별 | 표시과목 | 입학연도별 승인인원(명) | | | |
|---------|--------------|------|---------------|------|------|------|
| | | | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 |
| 문헌정보학전공 | 사서교사 | - | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 식품영양학전공 | 중등학교 정교사(2급) | 조리 | 3 | 3 | 3 | 3 |

* 비사범계열 학생의 교원양성과정(교직이수) 신청 문의 <신청시기: 2학년 1학기 중> : 교직지원센터(☎ 02-2287-5089, 사범대학관 3층 위치)

마. 교원양성과정 이수자들의 졸업요건(전교 공통 졸업요건과 동일)

학과별 졸업소요 학점기준 이수, 졸업인증제 및 졸업논문(고사/실기) 통과, 8학기(조기졸업자는 6학기)이상 등록자

※ 졸업가능자에 한하여 교원자격 무시험검정 후 교원자격이 부여됨

바. 교원자격증 취득을 위한 무시험검정 합격기준

| 구분 | 세부사항 | 2009~2012학년도 입학자 | 2013~2020학년도 입학자 | 2021학번 이후 |
|------------------------------|----------------------|--|--|--|
| 전공 교과 영역 | 학점 | 50학점 이상 | 50학점 이상 | 50학점 이상 |
| | 세부기준 | 기본이수과목 21학점(7과목)이상 포함 | 기본이수과목 21학점(7과목)이상 포함 | 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 |
| 교과 교육 영역 (필수 이수) | 소속 전공별 이수 | ○○교육론, ○○교과교재연구및지도법, ○○교과논리및논술 등 3개 교과목 ※ 전공교과 이수로 인정(전공이수 학점에 포함) | | |
| | | 문헌정보학전공은 제외 | | |
| 교직 교과 영역 | 사범계 | 23학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 15학점(8과목) 이상, 교직소양 필수교과목 4학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | 23학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 12학점(6과목) 이상, 교직소양 필수교과목 7학점(4과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | |
| | 비사범계 | 22학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 14학점(7과목) 이상, 교직소양 필수교과목 4학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | 22학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 12학점(6과목) 이상, 교직소양 필수교과목 6학점(3과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | |
| 성적 기준 | 사범계 | | | 전공: 평균성적 75점/100점 이상 교직: 평균성적 80점/100점 이상 |
| | 비사범계 | 총 평균성적 75점/100점 이상 | | |
| 교직적성 및 인성검사 | | 재학기간 중 1회 적격 판정 | | 재학기간 중 2회 적격 판정 |
| 응급처치 및 심폐소생술 | | 실습이수 횟수 2회 이상 | | |
| 마약·대마·향정신 성 의약품 중독자 여부 | | ▶ 2021.06.23. 이후 교원자격 무시험검정신청자 및 교원자격증 취득(예정) 대상자: 교원자격무시 험검정을 받고자 하는 사람은 의료기관을 통해 개별 진단 후, 교원자격무시험검정원서와 함께 진 단서 또는 검사결과통보서 원본을 학과에 제출 | | |
| 성범죄경력 확인 | | ▶ 2021.06.23. 이후 교원자격 무시험검정신청자 및 교원자격증 취득(예정) 대상자: 성범죄경력 일괄 조회 (단, 교사자격 취득 신청자에게 사전 안내) | | |
| 성인지 교육 | 사범계 | 성인지교육 의무 없음 | 성인지교육 2회이상 (단, 21.2.9. 기준 교원양성과정 이수시까지 2학기 초과하는 자부터 적용) | 성인지교육 4회이상 |
| | 비사범 계 교직과 정 | | 성인지교육 2회이상 | |

※ 졸업요건 충족을 전제로 함, 적용 학번기준: 본인 입학년도 기준

- ※ 기본이수과목, 교과교육과목, 교직교과목은 우리대학에서 이수함이 원칙이며, 불가피하게 타대학에서 학점교류로 이수 시 **반드시 사범대학 또는 교직과정이 설치된 대학에서 기본이수과목 및 교과교육과목은 '전공'으로**, 교직교과목은 '교직'으로 이수하여야 함(학점교류 신청 시 강의계획서 첨부)
- ※ 해외대학에서 교환학생을 하는 경우 교직과목은 대체인정이 불가하며, 기본이수과목은 과목명 번역 시 동일하여야 함(교환학생 학점인정서 제출 시 해당과목 Syllabus 첨부)
- ※ 교육학과의 경우 전공과목으로 이수한 교직이론 과목은 교직과목으로 대체 가능하나 전공과목을 추가로 이수하여야 함.
 - 2011~2012학년도 입학자: 교직 14학점까지 대체 인정(전공과목 50학점 + 14학점을 추가 이수)
 - 2013학년도 입학자부터: 교직 12학점까지 대체 인정(전공과목 50학점 + 12학점을 추가 이수)
- ※ 무시험검정 합격기준의 전공 50학점에는 타전공 인정 교과목(과목별 **기본**이수구분 인정교과목)은 포함되지 않으니 반드시 교직이수 학과의 전공으로 이수하여야 함.
- ※ 기본이수영역 지정교과목 현황(학과별, 학년별 상이) 등 세부사항은 반드시 「교직과정 운영에 관한 규정」 참조 바람.

바. 교원자격증 취득을 위한 무시험검정 합격기준

| 구분 | 세부사항 | 2008학번 이전 | 2009학번 이후 | 2013학번 이후 |
|------------------------------|-----------------|--|--|--|
| 전공 교과 영역 | 학점 | 42학점 이상 | 50학점 이상 | 50학점 이상 |
| | 세부기준 | 학과·학번별 기본이수영역 지정 교과목 (이하 '기본이수과목') 14학점(5과목)이상 포함 | 기본이수과목 21학점(7과목)이상 포함 | 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 |
| 교과 교육 영역 (필수 이수) | 소속 전공별 이수 | ○○교육론('○○교과교육론' 과 동일, 이하 동일), ○○교과교재및연구법 등 2개 교과목 ※ 이수구분을 전공으로 이수 하였다더라도 교직으로 변경 | ○○교육론, ○○교과교재연구및지도법, ○○교과논리및논술 등 3개 교과목 ※ 전공교과 이수로 인정(전공이수 학점에 포함) | |
| | | 문헌정보학전공은 제외 | | |
| 교직 교과 영역 | 사범계 | 25학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 15학점(8과목) 이상, 교과교육 필수교과목 6학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(2과목) 이상 | 23학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 15학점(8과목) 이상, 교직소양 필수교과목 4학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | 23학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 12학점(6과목) 이상, 교직소양 필수교과목 7학점(4과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 |
| | 비사범계 | 21학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 14학점(7과목) 이상, 교과교육 필수교과목 4학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 3학점(1과목) 이상 | 22학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 14학점(7과목) 이상, 교직소양 필수교과목 4학점(2과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 | 22학점 이상 [영역] 교직이론 필수교과목 12학점(6과목) 이상, 교직소양 필수교과목 6학점(3과목) 이상, 교육실습 필수교과목 4학점(3과목) 이상 |
| 성적 기준 | 사범계 | 기준 없음 | 총 평균성적 75점/100점 이상 | 전공: 평균성적 75점/100점 이상 교직: 평균성적 80점/100점 이상 |
| | 비사범계 | 전공·교직 평균성적 각각 80점/100점 이상 | | |
| 교직적성 및 인성검사 | | 재학기간 중 1회 적격 판정 | | 재학기간 중 2회 적격 판정 |
| 응급처치 및 심폐소생술 | | 실습이수 횟수 2회 이상 | | |

- ※ 졸업요건 충족을 전제로 함, 적용 학번기준: 본인 입학년도 기준
- ※ 기본이수과목, 교과교육과목, 교직교과목은 우리대학에서 이수함이 원칙이며, 불가피하게 타대학에서 학점교류로 이수 시 반드시 교직과정이 설치된 대학에서 기본이수과목 및 교과교육과목은 '전공'으로 교직교과목은 '교직'으로 이수하여야 함(학점교류 신청 시 강의계획서 첨부)
- ※ 해외대학에서 교환학생을 하는 경우 교직과목은 대체인정이 불가하며, 기본이수과목은 과목명 번역 시 동일하여야 함(교환학생 학점인정서 제출 시 해당과목 Syllabus 첨부)
- ※ 교육학과의 경우 전공과목으로 이수한 교직이론 과목은 교직과목으로 대체 가능하나 전공과목을 추가로 이수하여야 함.
 - 2011~2012학년도 입학자: 교직 14학점까지 대체 인정(전공과목 50학점 + 14학점을 추가 이수)
 - 2013학년도 입학자부터: 교직 12학점까지 대체 인정(전공과목 50학점 + 12학점을 추가 이수)
- ※ 무시험검정 합격기준의 전공 50학점에는 타전공 인정 교과목(과목별 이수구분 인정교과목)은 포함되지 않으니 반드시 교직이수 학과의 전공으로 이수하여야 함.
- ※ 기본이수영역 지정교과목 현황(학과별, 학번별 상이) 등 세부사항은 반드시 「교직과정 운영에 관한 규정」 참조 바람.

사. 학년별 교직교과목 안내

1) 2013학년도 ~ 2016학년도 입학자

가) 유의사항

(1) 교육학과: 2013학번부터 교직이론영역의 교과목은 12학점 이내에서 전공과목으로 대체되며, 대체되는 교직이론영역 학점수 만큼 전공으로 추가 이수하여야 한다.

나) 소속별 교과목 세부 안내

(1) 사범대학 전체학과(교육학과, 수학교육과 제외)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|---------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 중등교사리더십 | | | | | | | | 2 | 2 | | |
| 교직소양 | 교직과인성 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직과진로 | | | | | | | 1 | | 1 | 필수 |
| | 학교폭력예방의이론과실제 | | | | | | 2 | | | | |
| | 특수교육학개론 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 교직과적성 | 1 | | | | | | | | 1 | | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(2) 교육학과

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 교직과인성 | 1 | | | | | | | | 1 | |
| | 교직과진로 | | | | | | | 1 | | 1 | |
| | 학교폭력예방의이론과실제 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 특수교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 교육실습 | 교직과적성 | 1 | | | | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(3) 수학교육과

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 중등교사리더십 | | | | | | | | 2 | 2 | |
| 교직소양 | 교직과인성 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직과진로 | | | | | | 1 | | | 1 | |
| | 학교폭력예방의이론과실제 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교직과적성 | 1 | | | | | | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(4) 비사범계 학과

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 중등교사리더십 | | | | | | | | 2 | 2 | |
| 교직소양 | 학교폭력예방의이론과실제 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

※ 문헌정보학전공의 학교현장실습은 실무실습으로 대체함.

2) 2017학년도 ~ 2019학년도 입학자

가) 교육학과: 2013학번부터 교직이론영역의 교과목은 12학점 이내에서 전공과목으로 대체되며, 대체 되는 교직이론영역 학점수 만큼 전공으로 추가 이수하여야 한다.

나) 소속별 교과목 세부 안내

(1) 사범대학 (국어교육과, 영어교육과)

| 영역 | 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직이론 | 생활지도 및 상담 | | | | | 2 | | | | 2 | 선택 |
| | 교직과 미래 교사 | | | | | | | 2 | | 2 | |
| 교직소양 | 학교폭력 예방 및 학생의 이해 | | | | | | 2 | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 교직과 적성 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직과 인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 교직과 진로 | | | | | | | 1 | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(2) 사범대학 (교육학과)

| 영역 | 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | 선택 |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래 교사 | | | | | | | 2 | | 2 | |
| 교직소양 | 학교폭력 예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 교직과 적성 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직과 인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 교직과 진로 | | | | | | | 1 | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(3) 사범대학 (수학교육과)

| 영역 | 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래 교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력 예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 교직과 적성 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직과 인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 교직과 진로 | | | | | | | 1 | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(4) 비사범계 학과(문헌정보학전공, 식품영양학전공)

| 영역 | 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래 교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력 예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

※ 문헌정보학전공의 실무실습은 학교현장실습 분반의 한 형태로 운영함.

3) 2020학년도 ~ 2021학년도 입학자

가) 교육학과: 2013학번부터 교직이론영역의 교과목은 12학점 이내에서 전공과목으로 대체되며, 대체되는 교직이론영역 학점수 만큼 전공으로 추가 이수하여야 한다.

나) 소속별 교과목 세부 안내

(1) 사범대학 (국어교육과, 영어교육과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 생활지도 및 상담 | | | | | 2 | | | | 2 | | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방및학생의이해 | | | | | | 2 | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직윤리와인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사전문성탐색 | | | | | | 1 | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(2) 사범대학 (교육학과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | 선택 |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | |
| 교직소양 | 학교폭력예방및학생의이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직윤리와인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사전문성탐색 | | | | | | 1 | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(3) 사범대학 (수학교육과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와 의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 교직윤리와 인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사 전문성 탐색 | | | | | | | 1 | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(4) 비사범계 학과(문헌정보학전공, 식품영양학전공)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

※ 문헌정보학전공의 실무실습은 학교현장실습 분반의 한 형태로 운영함.

4) 2022학년도 이후 입학자

가) 교육학과: 2013학번부터 교직이론영역의 교과목은 12학점 이내에서 전공과목으로 대체되며, 대체되는 교직이론영역 학점수 만큼 전공으로 추가 이수하여야 한다.

나) 소속별 교과목 세부 안내

(1) 사범대학 (국어교육과, 영어교육과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방및학생의이해 | | | | | | 2 | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 미래교사와인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사와학교현장 | | | | 1 | | | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동Ⅰ | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동Ⅱ | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(2) 사범대학 (교육학과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | 선택 |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | |
| 교직소양 | 학교폭력예방및학생의이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 미래교사와인성 | | 1 | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사와학교현장 | | | | 1 | | | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동Ⅰ | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동Ⅱ | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(3) 사범대학 (수학교육과)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | 2 | | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 생활지도 및 상담 | | | | | | 2 | | | 2 | | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 상명 특성화 교직소양 | 미래교사와 의사소통 | 1 | | | | | | | | 1 | 선택 |
| | 미래교사와 인성 | 1 | | | | | | | | 1 | |
| | 미래교사와 학교현장 | | | 1 | | | | | | 1 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

(4) 비사범계 학과(문헌정보학전공, 식품영양학전공)

| 영역 | 학년,학기 교과목 | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 계 | 비고 |
|-------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | | |
| 교직이론 | 교육학개론 | | | 2 | | | | | | 2 | 6과목 이상 필수 이수 |
| | 교육심리 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육철학 및 교육사 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육사회 | | | 2 | | | | | | 2 | |
| | 교육과정 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| | 교육평가 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교육방법 및 교육공학 | | | | | | 2 | | | 2 | |
| | 교육행정 및 교육경영 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| 생활지도 및 상담 | | | | | | | 2 | | 2 | | |
| 상명 특성화 교직이론 | 교직과 미래교사 | | | | | | | | 2 | 2 | 선택 |
| 교직소양 | 학교폭력예방 및 학생의 이해 | | | | | 2 | | | | 2 | 필수 |
| | 특수교육학개론 | | | | | 2 | | | | 2 | |
| | 교직실무 | | | | 2 | | | | | 2 | |
| 교육실습 | 교육봉사활동 I | | | | 1 | | | | | 1 | 필수 |
| | 교육봉사활동 II | | | | 1 | | | | | 1 | |
| | 학교현장실습 | | | | | | | 2 | | 2 | |

※ 문헌정보학전공의 실무실습은 학교현장실습 분반의 한 형태로 운영함.

아. 교원양성과정 이수예정자의 다·부전공 관련 사항

1) 교직목적

(가) 다전공

- (1) 주전공 및 다전공 각각 다전공 기준 학부(과)기초 포함한 전공필수학점 이수
- (2) 주전공 및 다전공 각각 기본이수과목 이수
- (3) 이수학점
 - ㉠ 2008이전 학번: 주전공 및 다전공 각각 42학점(경영학과는 45학점)
 - ㉡ 2009이후 학번: 주전공 및 다전공 각각 총 50학점 이수
- (4) 문헌정보학전공을 제외한 교원양성과정 학과와 문헌정보학전공 간 다전공 이수시 주의사항
 - ㉠ 주전공이 문헌정보학전공일 경우: '교육실습' 영역의 '학교현장실습' 교과목 이수 필수
 - ㉡ 주전공이 교원양성과정 타학과일 경우: '교육실습' 영역의 '학교현장실습' 실무실습 분반 교과목 이수 필수

(나) 부전공 ※교직목적 부전공은 2007학번까지만 이수 가능

- (1) 주전공 단일전공 기준 졸업소요학점 및 무시험검정기준 이수
- (2) 주전공 및 부전공 각각 기본이수과목 이수
- (3) 부전공 전공교과 총 30학점 이상 이수

2) 교직을 목적으로 하지 않는 다·부전공의 경우

: 다·부전공 학과의 졸업소요 취득학점을 이수구분 별로 이수하여야 하며 제반 사항 일반 다·부전공 이수 와 동일

자. 기타사항

- 1) 2014학년도 전기 졸업대상부터 **사범대학소속 학생이 교원자격증 미취득 졸업이 가능하며**, 이 경우 통 합정보시스템-교직-교직이수 예정자 포기신청을 작성하여 제출하여야 함.
- 2) 교원양성과정 이수예정자의 학과별 필수 이수하여야 할 **기본이수과목 및 교직과목 현황은 '홈페이지-상명소개-대학현황-학교규정-교직과정운영에 관한 규정**을 참고하시기 바랍니다.
- 3) 교원양성과정 무시험점정 기준을 학생본인이 확실하게 파악하여 재학기간 중 이수계획을 수립하고 책임있게 이수하여 주시기 바랍니다.
- 4) 2019학년도 제2학기부터 불어교육과 및 일어교육과의 졸업소요 취득학점은 '단일전공자 - 전필 9학 점, 전선 51학점' 및 '다전공자-전필 9학점, 전선 41학점'으로 변경합니다. 단. 교직이수를 위한 전공 교과영역, 교과교육영역, 교직교과영역 교과목 이수 기준은 변동 없으므로 유의하시기 바랍니다.

아. 교과목해설

•HATT0001 미래교사와인성 (Future Teacherand Personality)

미래교사와 인성 강좌는 1학년 지도 학생들과 담당 교수님이 만나, 학교 수업을 벗어난 특별 활동을 함께 함으로써 학생들의 인성 함양에 도움을 주는 것을 목적으로 한다. 주말이나 공휴일에 봉사 일정을 잡아서 학생들과 함께 봉사 활동에 참여하거나, 야외로 나가 문화 탐방이나 자연 학습 등의 활동을 하면서 지도교수가 학생들에게 심어 주고 싶은 인생관, 가치관 등에 대해 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 기회를 갖는다. 그 과정에서 학생들이 교수님에게 친숙하게 마음을 열고 자신의 여러 문제를 의논하며 사회에 공헌하고 개인의 발전을 이루어 갈 의미 있는 대학생활을 하겠다는 생각을 갖도록 한다.

Systematically understand human psychology related to the process of teaching and learning, and investigate the psychological characteristics of students in the educational field.

•HATT0011 미래교사와의사소통 (Future Teacher and Communication)

중등교사로서 갖추어야 할 인성과 자질을 함양하고, 효과적인 수업을 위한 지식과 교수 방법을 탐색한다.

This course aims to develop competencies and personality as a pre-service teacher and explore instructional knowledge and methods for effective teaching.

•HATT0010 교육학개론 (Introduction to Education)

교육의 제 원리와 그 실제에 대한 학문적 이해를 통해 앞으로의 교직과목 이수에 요구되는 교육학적 지식의 기초를 마련한다. 현대 교육학의 기본 개념과 이론적 구상들을 통해 교육의 목적과 의미를 개관한다.

This basic course on education will introduce students to contemporary analyses of the major educational concepts including the concept of education itself. Topics will cover various paradigms or concepts of education, representing different views on aims, contents and methods of education.

•HATT0020 교육심리 (Educational Psychology)

가르치고 배우는 과정과 관련된 인간의 심리를 체계적으로 이해하고, 교육현장에서 만나는 학생들의 심리적 특성을 탐구한다.

Systematically understand human psychology related to the process of teaching and learning, and investigate the psychological characteristics of students in the educational field.

•HATT0030 교육철학및교육사 (Philosophy & History of Education)

교육이론의 기저를 형성하는 상이한 인간이해 및 주요한 철학적 관점을 소개하면서 교육의 본질과 목적 그리고 교육적 가치의 역사·문화적 요인들을 논의한다. 다양한 교육사상가와 교육철학을 비교·평가함으로써 교육의 기본적인 문제점들과 그에 대한 해결방안을 모색하며 그에 따른 교육의 이론과 철학의 동향을 연구한다.

What is education? What are its goals? Why is education of value? Are these questions that can be settled once and for all, or do their answers depend on historical and cultural factors? In an effort to answer these questions, we will study works of philosophers such as Plato, Rousseau and Dewey. In general we will try to accomplish three things in every class meeting: understand the classical texts, become versed in and articulate about current debates in philosophy of education, and practice thinking philosophically.

•HATT0040 교육사회 (Sociology of Education)

교육사회학은 교육이란 활동을 사회라는 거대한 조직과 연결하여 교육현장에서 활용할 수 있는 사회학적 지식을 체계화 한 것이란 관점에서, 교육의 사회적 기능 및 사회·문화간의 관계를 기존의 이론적 틀 속에서 규명하여 새로운 교육의 미래를 진단한다.

This course will introduce students to current theories and trends in the sociology of education regarding the social role of education in contemporary society.

•HATT0103 특수교육학개론 (Introduction to Special Education)

본 교과는 일반교육 예비교사를 대상으로 특수교육 대상자에 대한 이해, 특수교육과정, 장애영역별 특성 및 교수-학습 방법, 통합교육, 장애인을 위한 제반 서비스 지원과 관련된 사항을 교육함으로써 장애학생 통합 상황에서 교사로서의 역할을 준비하기 위한 과목이다.

This course is to prepare the role for teacher in inclusion with disabled students in introducing understanding education for persons with disabilities, special educational courses, types of disability and characteristics, teaching-learning strategy for special education, inclusion, services for disabled person to preliminary teacher of college.

•HATT0002 교육과정 (Curriculum Studies)

교육과정의 개념, 이론, 유형, 변천사, 그리고 최근의 교육과정 쟁점 등을 탐구하고, 교육과정 문해력을 함양하며, 교육과정을 편성, 재구성 및 개발하고 운영할 수 있는 능력을 배양한다.

This course aims to develop students' abilities to implement and manage curriculum through the systematic reviews of the concepts and theories of curriculum, types and history of curriculum, and the planning and development of curriculum.

•HATT0003 교육평가 (Educational Evaluation)

교육평가에 관련된 검사문항 제작법, 검사의 양호도를 의미하는 타당도, 신뢰도, 객관도, 실용도, 문항의 난이도, 변별도 등에 관련된 이론을 살펴보고 이들 교육평가 분야에서의 최근 연구 동향을 파악하여 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있도록 한다.

This course addresses major concepts and theories of educational evaluation, for example, validity, reliability and test theory. Also, students enhance their practical understanding of educational evaluation through developing test items and analyzing test outcomes.

•HATT0104 교직실무 (Educational Practice for Teachers)

교직에 대한 이해를 높이고 교사의 실질적 업무를 개괄함으로써 바람직한 교사가 되기 위한 소양을 기른다. 1. 교사의 삶과 교직에 대한 자신의 견해를 확인하며 왜 교사가 되고자 하는지를 숙고한다. 2. 교사의 다양한 업무에 대해 실질적으로 이해한다.

This course is to develop the ability to be a good teacher by learning the teacher's actual task and raising the understanding about teaching profession. 1. Students will confirm their own opinion about the teacher's life and teaching, and consider why they want to be a teacher. 2. Students will understand the teacher's various actual task.

•HATT0200 교육봉사활동1 (Educational Volunteer Work1)

초중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

This class is aimed to experience the relationship with students, as a probational teacher.

•HATT0206 교육봉사활동2 (Educational Volunteer Work2)

중등 학생들의 학습지도 등을 통하여 현장에서 학생들과 상호작용하는 경험을 쌓고, 예비교사로서 인성과 자질을 함양한다.

This class is aimed to experience the relationship with students, as a probational teacher.

•HATT0210 학교폭력예방및학생의이해 (School Violence Prevention and Student Understanding)

중등 교육현장에서 생활지도의 주요한 쟁점이 되는 학교폭력을 효과적으로 다룰 수 있는 역량을 갖추기 위하여, 학교폭력의 구조, 유형, 원인, 위험요인 전반에 대한 이론적 이해와 더불어 학교폭력 예방 및 대처를 위한 다양하고 실제적인 접근을 다룬다.

This course makes students understand the causes of school violence, and investigates some practical assignments for the prevention of school violence and curing the victims. In addition, students can acquire understandings of institutional and legal arrangements, and measures for the prevention of school violence and curing the victims.

•HATT0056 생활지도및상담 (Guidance and Counseling)

청소년들의 전인적 발달과 정신건강을 돕기 위한 생활지도의 다양한 접근을 이해하고, 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 생활지도 방법을 학습한다.

Understand various approaches in counseling to benefit development and mental health of adolescents, and learn guidance methods to utilize in the school environment.

•HATT0070 **교육방법 및 교육공학(Educational Methodology & Technology)**

본 교과목을 통해 교육공학과 관련한 기초적인 교수-학습이론 및 교수설계이론들을 탐구해 보고, 교사로서 효과적인 교수-학습환경을 설계 및 적용할 수 있는 능력을 배양시키고자 한다. 또한 교육공학의 이론, 교육도구의 체계적 활용방법, 교육프로그램의 총체적 운영 관리기법을 연구하여 교수-학습목표를 효율적으로 달성할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

This course will introduce foundational instructional theories and learning theories related to educational technology. Also, students will learn about instructional design theories and have a chance to design an instructional blueprint and develop an instructional media. Students will have a chance to design instructions and develop their competencies for using educational technology in school education as well as HRD context.

•HATT0090 **교육행정 및 교육경영(Educational Administration & Management)**

교육행정 전반에 걸친 주요개념 및 이론들을 탐색하고 각 개념 및 이론들이 어떻게 교육현장에서 구현되고 있는지 이해한다. 교육조직, 직무동기, 교육리더십, 의사소통 및 의사결정, 인사행정, 재정, 장학, 학교 및 학급경영 등 교육행정 주요영역별 이론들을 실제적 적용 관점에서 탐구한다.

This course first tries to review the theories of school organization, educational leadership, teacher motivation, supervision and so on. Building on careful study of the theories, this course attempts to make students understand educational institutions, norms, and policies, and raise their ability to examine and critique those through complex application of the theories to the realities. Through balanced orientation of the course, the students are able to nurture competencies that are required to be future leaders.

•HATT0004 **미래교사전문성탐색 (Teaching Profession and Careers)**

본 교과목은 교육학과 학생이 진로선택 및 취업과정의 모든 문제들을 스스로 생각하고 고민하여 결정하게 함에 그 목적이 있다. 다양한 질문을 통하여 교육 참가자 스스로 주차별 주제에 대해 생각할 기회를 제공하고, 자신의 입장을 발표할 수 있도록 유도한다. 또한, 주차별 주제에 맞는 자료를 제공하여 습득하게 하고, 학생 스스로 진로선택 및 준비에 대해 결론을 맺을 수 있게 한다.

This course will introduce various careers in education and discuss how to prepare your career in education. Specifically, this course will practice job searching and portfolio preparation for a specific job. Students will have opportunities to talk, discuss, and visit site with their professor.

•HATT0100 **학교현장실습 (Teacher Education Practicum : Secondary)**

대학에서 실습이론 및 교과별 수업행동분석을 수행한 후, 중등학교에서 예비교사로서 수업 연구, 수업, 학급경영, 학생 상담 및 생활 지도 등의 학교현장실습을 수행한다.

This class is aimed to make students think on what kind of teacher to be.

•HATT0211 **교직과미래교사 (Teaching Profession and Future Teachers)**

이 과목은 교직과 교사의 개념, 교직의 전문성과 개발, 교사의 역할과 책임, 교사의 양성과 발달 프로그램, 교사의 인간관계와 교직 수행에 미치는 영향 등을 두루 살펴보고, 특히 급변하는 교직환경 속에서 교사로서의 진로 목표를 이해하고 가다듬고자 한다.

In this course, we will examine the concept of teaching and teacher, the professionalism and development of teaching profession, the roles and responsibilities of teachers, teacher training and development programs, and human relations of teachers and their impact on teaching work. Under the turbulent teaching environment, we can understand and refine our career goals as teachers.

글로벌인문학부대학

글로벌지역학부

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 학부기초 | HBHI0001 | 글로벌사회와지역문화1 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 학부기초 | HBHI0003 | 글로벌사회와지역문화2 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 학부기초 | HBHI0004 | 글로벌시대의인문학 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 학부기초 | HBHI0002 | Global Communication in English1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 학부기초 | HBHI0005 | Global Communication in English2 | 2 | 0 | 2 |

■ 교과목해설

HBHI0001 글로벌사회와지역문화1 Global Society and Local Culture1

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

This course introduces students to the field of area studies in the age of globalization and lays a solid foundation for their future majors in the Division of Area Studies. Students will gain elementary grasp of the cultures and languages of the six majors in the Division.

HBHI0003 글로벌사회와지역문화2 Global Society and Local Culture2

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

This course introduces students to the field of area studies in the age of globalization and lays a solid foundation for their future majors in the Division of Area Studies. Students will gain elementary grasp of the cultures and languages of the six majors in the Division.

HBHI0004 글로벌시대의인문학 Humanities in the Global Age

첨단 과학과 극단적인 물질주의가 지배하는 오늘날의 사회에서 인문학은 어떠한 의의를 가지는 것인가? 이 강의에서는 동서양의 인문학적 전통이 21세기 글로벌 사회에서 가지는 현재성에 대해서 생각해본다.

This course introduces students to the study of Humanities through important works in the Eastern and Western traditions. Students will understand diverse cultural traditions in history and their continued relevance to us in today's global age.

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

HBHI0002 Global Communication in English1 Global Communication in English1

오늘날은 국경을 넘어 서로 다른 언어와 문화를 가진 사람들이 서로 소통하고 함께 살아가는 시대이다. 국제어인 영어텍스트를 이용하여 문화적 다양성을 이해하고 언어문화적 감수성을 높여 성공적인 글로벌 커뮤니케이션 능력을 향상시킨다.

In today's global society, communication in English between people from different linguacultural backgrounds is increasing and English has become a global language. In this course, students will gain a better understanding cultural differences and diversities and be able to build intercultural

communicative competence in English.

HBHI0005 Global Communication in English2

Global Communication in English2

다양한 언어와 문화적 배경을 가진 사람들 사이의 글로벌 커뮤니케이션 상황을 중심으로 국제어로서의 영어능력을 향상시키고 무역, 통상, 문화 등 여러 산업 분야 현장에서 나타나는 문화적 차이를 극복하고 성공적인 커뮤니케이션 능력을 기른다.

In today's global society, English has become a lingua franca in business and international trade. This course is designed to provide students with communicative competence in English in a business context. Students will gain a better understanding of the global nature of today's business world and learn how to communicate effectively in English in an international setting.

글로벌지역학부 한국언어문화전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBHA4373 | 한국문학의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBHA4387 | 한국어교육개론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBHA1011 | 한국어학의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBHA1021 | 한국의전통문화 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBHA2192 | 한국현대시의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHA2141 | 한국어발음교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHA2182 | 고전명작읽기와감상 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHA2202 | 한국민속학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHA3211 | 한국현대문화비평 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHA4374 | 한국어표현교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHA2172 | 한국어문법론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHA3011 | 한국현대소설의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHA3241 | 한국고전서사와의문화콘텐츠 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHA4380 | 언어학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHA4388 | 사회언어학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHA2131 | 한국문학사 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHA3302 | 한국어문법교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHA4376 | 한국현대시와사회 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHA4377 | 한국고전문학스토리텔링(PBL) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHA4389 | 한국어어휘교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHA2161 | 한국어한자교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHA3231 | 한국어이해교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHA3272 | 한국문학과세계문학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHA4375 | 응용언어학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHA1112 | 한국어교재론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHA3251 | 한국시가문화의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHA4321 | 현대한국사회 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHA4386 | 인턴십(한국어문) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHA4390 | 한국어교육실습 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHA4382 | 문예창작실습 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHA4383 | 한국문화교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHA4391 | 한국어어문규범 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

- HBHA4373** 한국문학의이해 Introduction to Korean Literature
 한국문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학 작품을 감상함으로써 한국 문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.
 This course develops the ability to effectively teach Korean literature and culture based on an understanding of Korean literature. To do this, we train to gain knowledge and appreciation of Korean literature. Students will be exposed to various literary genres of Korean literature and understand the characteristics of genres. Through presentations and discussions, students gain ability to understand and explain the works. Knowledge of literature is conveyed through lectures, and appreciation and teaching ability are enhanced through presentations and discussions.
- HBHA4387** 한국어교육개론 Introduction to Teaching of Korean
 이 과목에서는 한국어 교육의 기본적인 이론과 교수 방법에 대해 다룬다. 발음 교육, 어휘 교육, 문법 교육, 표현 교육, 이해 교육, 문화 교육 등의 한국어 교수 방법을 익히고 한국어 평가와 한국어 교재 개발, 한국어 교사의 역할, 한국어 교육과정, 한국어 교육정책 등을 살펴봄으로써 한국어 교육에 대한 전반적인 이해를 도모한다.
 This course was established to understand the basic concepts and features of Korean language education for those who are not native speakers. The identity of Korean language education, the principles of Korean language education, Korean language curriculum and textbooks, listening, speaking, reading. This course deals with the subdivisions of Korean language education at an introductory level, such as writing education, grammar education, phonology education, and vocabulary education.
- HBHA1011** 한국어학의이해 Introduction to Korean Linguistics
 국어학 연구를 위한 기초적 지식을 학습하는 과목이다. 언어와 국어의 관계규명에서부터 출발하여 음성학, 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 방언론, 국어사 등 국어학의 모든 영역을 전체적인 구조 안에서 살펴보는 것이 이 과목의 주된 목적이다.
 During this course, students will learn basic knowledge about the study of Korean linguistics. This course will start by verifying the relationship between the general concept of language and the Korean language. The primary purpose for this course is to give an overview of the every branch of Korean linguistics such as phonetics, morphology, syntax, semantics, history of Korean, etc. as a whole.
- HBHA1021** 한국의전통문화 Traditional Korean Culture
 이 과목은 문화의 의미와 역할 등 문화의 기초 개념들을 이해하고 한국의 전통문화와 관련된 광범위한 지식을 배우는 교과목이다. 한국의 문학, 역사, 사상, 종교 등을 통해 한국인의 가치관을 배운다.
 This course is designed to provide students with an understanding of basic concepts of culture such as meaning and role of culture, and to teach a wide range of knowledge related to Korean traditional culture. In this course, students learn Korean values through Korean literature, history, thought, and religion. Through these, students will also learn about the living culture of Koreans, such as seasonal customs, play culture, and traditional etiquette. We organize lessons not only for Korean students who want to teach foreigners but also foreign students to explain and educate our traditional culture.
- HBHA2192** 한국현대시의이해 Contemporary Korean Poetry
 한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고 언어예술로서의 시의 아름다움을 터득하는 과목이다. 현대시의 구성원리를 이해하여 현대시를 분석하는 안목을 높이고 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.
 The purpose of this course is to understand the aesthetic structure of contemporary Korean poetry. Students will comprehend the relationship between poetry and language, and the aesthetic value of poetry as a linguistic art. Though the knowledge about compositional structure they will be able to analyze and appreciate some of the masterpieces of contemporary Korean poetry.
- HBHA2141** 한국어발음교육론 Theory of Korean Pronunciation Education

본 과목은 한국어 발음의 체계와 특징을 이해함으로써 한국어 발음 교육의 내용 지식을 습득하는 것이 목적이다. 한국어 자모의 발음, 억양, 음절 구조의 특징, 한국어의 다양한 음운 현상 등에 대해 이해하고, 외국어로서의 한국어 발음 교육의 원리 및 교육 자료 구성, 교육 방법 등을 살펴봄으로써 한국어 발음 교육을 위한 전문적인 지식과 실제적인 교수 능력을 갖출 수 있도록 한다.

The objective of this course is to acquire knowledge about Korean pronunciation education through understanding its structure and characteristics. By understanding pronunciation of Korean consonant and vowel, characteristics of accent and syllable structure, various phonetic changes in Korean, and also examining principles, contents organization, and methods of Korean pronunciation education as foreign language, the course provides professional knowledge and practical teaching ability for Korean pronunciation education.

HBHA2182

고전문학읽기와감상

Reading & Practice in Korean Classical
Literature

이 교과목은 고전문학 작품 중 각 시대별 대표작들을 엄선하여 실제로 읽고 그 당대적 의미를 구명하는 데 목적을 둔다. 작품의 원전, 또는 번역본을 읽고 당대인들의 삶과 문학의 관계, 당대 문화의 한 영역으로서의 문학이 가지는 의미를 파악해 본다. 가능한 한 많은 작품을 접하고 서로 토론해 봄으로써 학부생들의 고전문학에 대한 친밀감을 높여주고 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주며, 나아가 고전문학의 당대적 의미를 토대로 그 현대적 의미를 파악할 수 있는 안목을 가지는 단계까지 나아가게 한다.

This subject aims to read some of the representative works of classical literature from each period and recall its meanings. Let students read the original or translated version of the work, and understand the relationship between the lives and literature of the contemporary people and the meaning of literature as a part of contemporary culture. By reading and debating as many works as possible, it enhances the undergraduate students' familiarity with classical literature and enhances their ability to read and decode them on their own. Furthermore, it pushes one to have an insight into the modern meaning of the book based on the contemporary meaning of classical literature.

HBHA2202

한국민속학

Korean Folklore Study

한국 민속의 성격과 특징에 대해 학습하는 교과목이다. 민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

<Korean Folklore Study> is a subject that studies the characteristics of Korean folklore. Folklore is a heritage of spirit and culture that is formed and accumulated during the course of historical development. Accordingly, folklore is a sign of a life that humans have created and lived together as a member of society. The folklore includes oral literature, seasonal customs, folk games and folk beliefs. This subject aims to uncover the historical and contemporary meaning of folklore that has existed and has been handed down to the present day, and to find the origin of our national spirit.

HBHA3211

한국현대문화비평

Contemporary Korean Literary Criticism

문화학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 후 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 학습한 비평 방법으로 통해 구체적인 한국의 문화 현상을 탐구하는 활동을 한다. 이를 통해 문화를 비평하는 능력을 갖추도록 한다.

This course teaches the characteristics and methods of cultural criticism. It contains the concepts of literary criticism and exploring various methods of criticism. After this, students will be able to criticize culture.

HBHA4374

한국어표현교육론

Theory of Korean Language Expression
Education

이 과목은 표현을 위한 말하기와 쓰기 교육의 기본 개념을 이해하고, 한국어 표현 교육의 설계와 평가에 대해 지식을 습득하여 한국어 교육 현장에서 필요로 하는 교수 능력을 함양하기 위해 개설되었다. 이를 위해 말하기와 쓰기의 교육론적 개괄, 교육의 흐름, 교육의 원리, 표현 교육의 평가 및 실제에 관한 내용을 다루어 한국어 표현 교육 방법에 관한 전반적인 사항에 대해 학습한다.

This course is designed to foster teaching ability required in Korean education scenes by understanding basic concepts of education in speaking and writing for expression and acquiring knowledge about plan and assessment of Korean expression education. For this purpose, pedagogical summary of speaking and writing, trends and principles of the education, and evaluation as well as

reality of expression education are discussed for students to learn about overall information about Korean expression education methods.

HBHA2172

한국어문법론

Theory of Korean Grammar

본 과목은 한국어 문법 교육 내용을 체계화하고 그 특징을 탐구하여 실제 한국어 문법 교육에 활용할 수 있는 능력을 함양하는 데에 목적이 있다. 이를 위해 한국어 교육 문법의 범위와 문법 항목의 선정 및 배열 등 한국어 문법 교육 내용을 구체화하여 문법 이론에 대한 지식을 갖춘다. 이 강의에서는 한국어 문법에 관한 이론과 더불어 실제 한국어 문법 교육에 대한 교수 방법을 배우고 익혀서, 미래에 진행하게 될 한국어 교육 현장에 대비할 수 있는 다양한 능력과 경험을 쌓을 수 있게 한다.

The objective of this course is to systematize the contents of Korean grammar education and study its characteristics in order to have students develop the ability to utilize such in actual Korean grammar education. For this purpose, contents of Korean grammar education such as the scope of Korean grammar in education and selection as well as sequence of grammar categories are materialized to fulfill students with knowledge in grammar theory. In this course, along with theories in Korean grammar, students will learn and practice teaching methods about actual Korean grammar education to build up various abilities and experience that would prepare them for Korean education scenes they will carry out in the future.

HBHA3011

한국현대소설의이해

Contemporary Korean Novels

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

This course is for students to understand the aesthetic structure and characteristics of contemporary Korean novels. They will understand the origin and nature of the novels, realize the

HBHA3241

한국고전서사사문화콘텐츠

Korean Classical Literature and Cultural Contents

문화콘텐츠 산업은 완전히 새로운 산업이나 학문 분야가 아니라 기존의 학문 영역들을 유기적으로 엮어주는 연결 시스템으로서 새롭게 대두된 개념이다. 문학의 분야에서도 기존에 연구해 왔던 작품의 인물·공간·소재·서사구조 등이 모두 콘텐츠 개발에 필요한 원천소스로서 그대로 활용이 가능하다. 이 교과목은 우리 고전서사문학과 전통문화 속에서 현대의 문화콘텐츠 개발 소스로 활용할 만한 내용들을 추출하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다.

The cultural content industry is not a whole new industry or academic field, but a newly emerging concept that binds the existing academic domains systematically. In the field of literature, the characters, space, materials, and epic structure of classical literature can all be used as original sources for content development. This subject aims to develop the ability to extract materials that could be used as the source of modern cultural content development in our traditional language and culture.

HBHA4380

언어학개론

Introduction to Linguistics

인간을 이해하는 방안의 하나로 인간만이 가지고 있는 언어의 본질과 특성에 대해 다룬다. 언어학의 개념과 특징, 연구 범위와 연구 방법 등을 비롯해 언어학의 하위 영역인 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론, 세계의 언어와 문자, 방언론, 응용언어학 등을 살펴봄으로써 언어의 본질을 이해하고, 언어학이 응용될 수 있는 분야에 대한 지식을 넓힐 수 있도록 한다.

This course discusses about nature and characteristics of language that only humans possess as one of the ways to understand humans. By looking through concepts and features of linguistics, research scope and methods as well as sub-sections of linguistics such as phonology, morphology, syntax, semantics, pragmatics, languages and letters in the world, dialects, and applied linguistics, the course aims to have students understand the essence of language and expand their knowledge in fields in which linguistics can be applied.

HBHA4388

사회언어학

Social Linguistics

사회언어학이란 우리가 사는 사회 속에서 언어가 어떻게 사용되는 가를 연구하는 학문이다. 이 과목은 이러한 사회언어학에 대한 학생들의 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 학생들로 하여금 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 민족지학적인 관점은 물론, 인류학적인 관점에서도 고찰할 수 있는 기회를 마련함으로써 궁극적으로는 사회 언어학에 대한 학생들의 전반적이고도 깊이 있는 이해 증진의 극대화를 꾀할 것이다.

Social linguistics is a study that studies how languages are used in our communities. This subject aims at the comprehensive and in-depth understanding of students in these social language studies. By providing students with the opportunity to consider the various academic subjects of sociological linguistics, as well as the humanistic perspectives of social linguistics, the students will ultimately seek to maximize the overall and deeper understanding of the student population.

HBHA2131

한국문학사

History of Korean Literature

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학사적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

This course aims to provide a systematic understanding of Korean literature by diachronically grasping the macro-flow of Korean literature. Furthermore, this course aims not only to reaffirm the status of Korean literature in world literature, but also to re-recognize the continuity of classical literature and modern literature through literature history.

HBHA3302

한국어문법교육론

Theory of Korean Grammar Education

이 교과목의 목적은 한국어 문법 교육 내용을 체계화하고 그 특징을 탐구하여 실제 한국어 문법 교육에 활용할 수 있는 능력을 함양하는 것이다. 이를 위해 한국어 교육 문법의 범위와 문법 항목의 선정 및 배열 등 한국어 문법 교육 내용을 구체화하여 문법이론에 대한 지식을 갖춘다. 이 강의에서는 한국어 문법에 관한 이론과 더불어 실제 한국어 문법 교육에 대한 교수 방법을 배우고 익혀서, 한국어 교사로서 현장에 대비할 수 있는 다양한 능력과 경험을 쌓을 수 있게 한다.

This course aims to develop the ability to organize contents of Korean grammar education, to explore its characteristics, and to apply it to the actual Korean grammar education. Students will have knowledge on grammar theory by definitizing the contents of Korean grammar education such as the scope of Korean education grammar and selection and arrangement of grammar items. In this course, students will learn the teaching methods of Korean grammar education as well as the theories on Korean grammar, so that they could acquire diverse abilities and experiences to prepare for the education field as Korean language teacher.

HBHA4376

한국현대시와사회

Korean Poetry and Society

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문제에서 미적 문제가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

It analyzes and interprets the meaning of works by carefully selecting Korean modern poetry works with outstanding works and literary significance. Under the awareness that the poetry art is a language art, it develops an ability to sense the meaning and emotion of the work in detail, and develops the ability to write poetry work based on these appreciation exercises. In addition, we learn that modern poetry is not created in vacuum, but is created and circulated under the influence of society.

HBHA4377

한국고전문학스토리텔링(PBL)

Korean Classical Literature and Storytelling(PBL)

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 하기 위하여 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 진행한다.

This course is a practical course to experience re-creation using Korean classical literature data. The aim of this course is to enable students to learn how to storytelling into high consensus modern contents by inheriting and transforming the subjects and materials shown in classical literary materials. In order to make effective access to this goal, we precede case studies to compare and analyze the re-creation works of the former generation with original data.

HBHA4389

한국어어휘교육론

Theory of Korean Vocabulary Education

한국어 어휘의 구조적, 의미적 특성을 이해하고 한국어 교육 현장에서 학습자들에게 단계별로 제시할 수 있는 기본 어휘를 선정한다. 한국어 교육 4개의 기본 영역과 연계하여 실시할 수 있는 효율적인 어휘 교육과 그에 따른 평가 방안에 대해서 탐구한다. 또한 한국어 어휘 교육에 대한 선행 연구를 살펴봄으로써 어휘 교육에 대한 발전 방향도 모색한다.

In this course, structural and symbolic characteristics of Korean lexicons are understood and basic lexicons that can be presented to learners in step-by-step fashion at Korean education scenes are selected. Efficient lexicon education and evaluation methods that can be conducted in conjunction with the areas of speaking, listening, reading and writing are also explored. In addition, direction of development in lexicon education is explored by examining advanced research on Korean lexicon education.

HBHA2161

한국어한자교육론

Theory of Korean Hanja Education

이 교과목은 한국어 교육에 필요한 한자어를 익히고 한국어 학습자에게 교육하는 방법을 터득하게 하는 교과목이다. 한국어에서 한자 어휘가 차지하는 비중이 매우 크기 때문에 이를 제대로 교육하지 않고는 고급 단계의 한국어 교육이 어렵기 때문이다. 한자권 학생과 비한자권 학생을 구분하지 않고 모두에게 필요한 한국어 한자·한자어를 선정, 이를 효율적으로 교육할 수 있는 방법을 터득할 수 있도록 실습과 토론을 병행하여 수업을 진행한다.

This course is a subject that enables students to learn Hanja necessary for Korean language education and learn how to educate Korean language learners. Because the proportion of Hanja vocabulary in Korean language is very large, it is difficult to educate Korean language at a high level without properly educating Hanja. We will select the necessary Hanja and Hanja vocabulary for all language students, and conduct the lessons in parallel with the practice and discussion so that they can learn how to efficiently train them.

HBHA3231

한국어이해교육론

Theory of Korean Language Comprehension

한국어 교육에서 듣기와 읽기에 해당하는 이해 교육의 필요성과 중요성을 인식하고 이론을 구체적으로 교육에 어떻게 적용할 것인지에 대해 탐구한다. 또한 이론과 실재를 통합적으로 조망하여 실제 수업에서 듣기와 읽기 교육의 진행, 효율적인 교육 자료 활용법 등을 이해함으로써 한국어 이해교육에 대한 교수 능력을 체계적으로 향상 시킨다.

In this course, students study methods of teaching Korean language listening and reading. They will discuss ways to effectively teach listening and reading skills to foreign students.

HBHA3272

한국문학과세계문학

Korean Literature and World Literature

한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로써 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

Korean literature has been created and developed in connection with world literature. From ancient times to the present, this situation has never changed. Therefore, in order to understand Korean literature, it is very important to understand literature in other regions. This lecture provides an opportunity to look into the past and present of our literature by comparing literature of other countries directly or indirectly affecting our literature with our works.

HBHA4375

응용언어학

Applied Linguistics

이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다.

In this course, students will learn to widely understand various language phenomena by applying abstract theories established on theoretical linguistics to practical problems arising from the use of language. Focusing on the openness of applied linguistics, the course makes it possible to examine the language phenomena in detail based on the relation with various areas of linguistics and related studies. Through this course, students will gain a better understanding of the fluxional characteristics of language.

HBHA1112

한국어교재론

Materials of Korean Language

역사적으로 진화하고 변화 발전하는 우리말의 통시적 양상을 주제로 삼아 그 흐름을 이해하도록 하는 과목이다. 통시적 언어 양상에는 민족 정신의 궤적도 반영되어 있으므로 우리말의 변천 양상과 변천 과정을 고찰하는 동시에 정신사와의 관련성도 탐구해 본다. 아울러 현대 우리말의 어원을 추적함으로써 현재 우리가 쓰고 있는 국어의 역사적 실체를 확인해 본다.

The topic for this course will be diachronic aspect of Korean language which has evolved historically. Since the diachronic linguistic aspect includes a track of national spirit, students will examine the path of transformation of Korean language and its relationship with spirituality. Also, students will track the origin of modern Korean and be sure of the historical nature of the language.

HBHA3251

한국시가문화의이해

Understanding Korean Classical Poetry and Culture

고대에서 고려시대까지 제작되어 오늘날 전하는 국문 고전시가 작품을 주 대상으로 한다. 구체적으로 신라, 통일신라, 고려 전기까지의 향가 및 기타 시가, 고려 후기에 주로 제작된 속악가사(이른바 고려가요) 및 경기체가 작품을 갈래별로 전반적인 특징과 성격, 형식과 율격, 개별작품의 문학적성과 작품세계, 향유 계층 등을 관련 논문에서 나타난 연구성과의 정리를 통해 고찰하는 것이다. 아울러 국문으로 된 노랫말이 전하지 않고 한역되어 전하는 작품과 노랫말은 전하지 않으나 작품 명이나 창작 배경이 소개된 자료를 검토하는 과목이다.

This course will deal with remaining pieces of Korean classical poetry from ancient times to the Koryeo dynasty. In detail, students will study folk songs and poetry in Sil-la, Unified Sil-la, the early Koryeo dynasties, Sokakgasa(속악가사: aka Koryeo folk-song) and Kyunggichega(경기체가) in the late Koryeo dynasty through looking at general characteristics and features, structure and meter, literary value of each work in class as shown in related research papers. An additional goal of this course is to review the materials with name and background, but no lyrics, and those with lyrics in Chinese.

HBHA4321

현대한국사회

Contemporary Korean Society

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점검함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

This course will focus on some of the important authors, works, and theories of overall modern literature and integrate all the theories, authors and works by reviewing modern literature.

HBHA4386

인턴십(한국어문)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBHA4390

한국어교육실습

Practicum in Teaching Korean

HBHA4382

문예창작실습

Practice in Creative Writings

글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상력의 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작능력을 기르도록 한다.

This course is for students to practice writing. Students will learn various types of sentences and enhance their imaginary ability which is the source for good writing. They will develop their writing ability through the study of good writing examples and literature.

HBHA4383

한국문화교육론

Theory of Korean Culture Education

세계화 시대에 외국인에게 한국의 문화를 올바르게 교육시킬 수 있는 소양을 함양하는 과목이다. 한국의 문학, 역사, 철학을 비롯한 한국문화 전반에 대한 기본 소양은 물론 학교가 위치한 지역의 문화에 대한 관심과 지식을 구비함으로써 한국문화에 대하여 관심있는 외국인이나 교포들에게 쉽고도 효율적인 교육을 할 수 있는 방법을 연구하고 토론하는 과목이다. 즉, 세계화시대에 외국인에게 한국문화를 올바르게 이해시킬 수 있는 폭넓은 안목을 기르는 과목이다.

This course is for students to teach foreigners Korean culture in this global era. Students will be equipped with Korean culture, history and philosophy and local culture as well and discuss how to educate foreigners who are interested in Korean culture. In other words, during this course students will develop their teaching skills for teaching Korean culture to foreign students learning Korean.

HBHA4391

한국어어문규범

Korean Orthography

한국어의 어문규정을 바르게 익혀 언어생활을 바르게 할 수 있도록 한다. 어문 규범의 세부 규정을 익히고 이와 함께 기본 훈련으로 정서법과 교열 실습을 진행한다. 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법에 관한 내용을 숙지하여 좋은 문장의 요건에 적합한 문장을 사용하고, 글을 바르게 다듬는 방법에 대해 익힌다.

This course aims for the students to be equipped with key linguistic rules and grammar knowledge in Korean language. Students will be familiar with detailed rules of the Korean linguistics, orthography of standard Korean as well as loanword, the knowledge of which will be applied in their own writing to proofread, assess, and refine the sentences.

글로벌지역학부 일본어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHD1111 | 일본어1 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHD1122 | 생활일본어회화 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHD4555 | 현대일본의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHD4557 | 일본의사상 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHD1011 | 일본어2 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHD2121 | 실용일본어회화 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHD2141 | 시사이슈일본어 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHD3182 | 한일관계사 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHD4554 | 일본대중문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHD2131 | 일본어3 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHD4403 | 일본의언어생활과표현 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHD4405 | 한일비교문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHD4408 | 일본어프리토킹 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHD4412 | 근대일본의문학과문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHD4402 | 일본문학과전통예술(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHD4416 | 비즈니스일본어 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHD4553 | 인턴십(일본어권지역학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHD4556 | 국제사회와일본정치 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHD4558 | 일본어4 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHD4312 | 제이팝일본어 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHD4401 | 동아시아와일본 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHD4407 | 비주얼일본어 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHD4559 | 통번역일본어 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHD4560 | 일본경영인탐구 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBHD1111

일본어1

Japanese1

일본어의 문자와 낱말의 듣기/읽기/쓰기를 익히고, 기초 문장을 중심으로 말하고 쓸 수 있는 기초 능력을 기른다.

This course is for students to develop the most basic skills, reading, listening, writing and speaking in Japanese.

HBHD1122

생활일본어회화

Japanese Conversation

가나와 기본적인 일본어 문장의 구조와 발음을 익힌 초급일본어 수준의 학생을 대상으로 하여 생활 일어회화에 필요한 어휘와 표현을 습득한다.

This is for 1st grade students who have acquired 가나 and the structure and pronunciation of basic

Japanese language. During this course, students will learn basic vocabulary and expressions for beginning conversation in Japanese.

HBHD4555

현대일본의사회와문화

Contemporary Japanese Society and Culture

글로벌 지역학 전공의 탐색 과목으로 현대 일본을 구성하는 사회적 인자 및 지리적 특색, 그리고 역사와 문화적 특징을 살펴 일본에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

It is a navigational subject in the area of geographic regional studies.

We will broaden our understanding of Japan by looking at the geographical features, social history, and cultural feature of modern Japan.

HBHD4557

일본의사상

Introduction to Japanese Thought

고대부터 현대에 이르기까지 민속 및 민예, 그리고 종교 속에 담겨 있는 일본인의 의식과 사상을 깊이 살펴 일본에 대한 이해를 넓힌다. 무사도, 국학, 난학, 화혼양재, 제국주의, 포스트모던 등 일본의 전통과 외래 사상이 사회의 변화 속에서 어떻게 작동했는지를 살펴 현대 일본의 정신풍경을 들여다본다.

The folk and folk arts from ancient times to the present, and the understanding of the Japanese consciousness and thought contained in the religion, expand the understanding to Japan. It looks at the spiritual landscape of contemporary Japan by seeing how Japanese traditions and foreign ideas are operating in the changing society, such as the Buddhist sutras, the national school, the Japanese culture, the Japanese soul, the imperialism, and the postmodern.

HBHD1011

일본어2

Japanese2

기본 문자와 발음, 기초 문형을 익힌 학생을 대상으로, 기본 문형을 익혀서 일본어 문의 구조를 이해하고, 쓰기/읽기를 습득하게 하여 간단한 생활 회화를 할 수 있는 능력을 기른다.

The target students for this course will be those who already have learned the basic letters and pronunciation of Japanese. They will further understand Japanese sentence structures through studying sentences and ultimately be able to read, write and converse.

HBHD2121

실용일본어회화

Practical Japanese Conversation

기본적인 문형의 듣기와 말하기 연습을 통해 본인의 의사를 자신 있게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

During this course, students will drill listening and speaking using basic patterns, and be able to express their own ideas in Japanese at the end of this course.

HBHD2141

시사이슈일본어

Introduction to Current Japanese

일본의 신문기사 등, 일본의 시사적인 내용을 다룬 현대문을 교재로 하여 독해 능력을 기른다. 특히 문장 구성 형태에 대한 이해에 그 중점을 둔다.

After selecting textbooks dealing with current Japanese issues, students will develop their reading comprehension. They will translate sentences and study some typical expressions, with a special focus on the diverse types of sentence structure.

HBHD3182

한일관계사

Korea and Japan Relationship History

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

In the near and far - off countries, Korea and Japan have various relationships that can not be cut off both historically and culturally. We will deeply understand the events and phenomena that must be understood in our history and cultural exchange, and will broaden our understanding in the Korean-Japanese exchanges.

HBHD4554

일본대중문화

Japanese Popular Culture

애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.

Anime, manga, such as J-POP, called the worldwide popularity look at the features and the background industry of Japanese popular culture. Try to explore the one side of the Manufacturing of Japanese (craftsman). At the same time, comparison of the collaboration and the two countries of the popular culture of the problem of the influence of the Korean culture and foresee also its future.

HBHD2131

일본어3

Japanese3

기초 일본어를 습득한 학습자를 대상으로 중 상급 수준의 문법과 문형을 익히게 하며 더불어 독해 수준을 높이도록 한다.

This class is for learners who have mastered basic Japanese. Students should acquire the grammar and sentence pattern of the intermediate and advanced levels and increase the reading level at the same time.

HBHD4403

일본의언어생활과표현

Japanese Idioms and Expression

일본의 사회와 문화를 중심으로, 일본인의 의식과 행동 양식을 언어생활과 관련 지어 살펴보고, 현대문학과 미디어문화에서 이를 담은 언어 표현의 특징에 대해 살펴본다.

This course focuses on the society and culture of Japan. Students will examine the Japanese behavioral modes and characteristics of lingual expressions.

HBHD4405

한일비교문화

Korea-Japan Comparative Culture

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

This course is for students to analyze the various cultural differences between Korea and Japan and examine the relationship between them. At the same time, students are required to develop more flexible perspectives and awareness of societal issues in Korea.

HBHD4408

일본어프리토킹

Japanese Free Talking

기초 회화를 익힌 학습자를 대상으로 다양한 표현과 문장 형태를 응용하여 의사표현을 자유롭게 할 수 있도록 한다.

This course is for intermediate level students to develop their speaking skill using various useful expressions.

HBHD4412

근대일본의문학과문화

Modern Japanese Literature and Culture

근대일본의 주옥같은 문학 작품을 개괄적으로 접하며 더불어 근대문화의 이입과 확립 양상을 살펴본다. 낭만주의와 자연주의 그리고 반자연주의와 예술지상주의 등 각 문학사조의 이념을 파악하고 각 유파에 속한 작가와 작품을 들어 근대 일본문학의 이해를 넓힌다. 아울러 한국 근대 문학의 태동과 영향 관계에 대해서도 시각을 넓혀 균형잡힌 일문학도로서의 길을 모색한다.

Through this course students will have an overview of the best works from modern Japanese literature and inquire into their establishment and development. They will also deal with various theoretical genres, romanticism, naturalism, anti-naturalism and art for art's sake and their model works. Also, these works will be compared with modern Korean literature in order to students to gain a balanced perspective toward the literature of Korea and Japan.

HBHD4402

일본문학과전통예술(PBL)

Japanese Literature and Traditional Arts(PBL)

오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

This course is designed for students to gain a general overview of Japanese traditional culture, which is the foundation of philosophy, religion, art, entertainment, literature, aesthetics, folk culture, etc. Students first decide on themes and investigate the basic philosophy and its development in depth. Thus, they develop a wholistic understanding of Japanese culture.

HBHD4416

비즈니스일본어

Business Japanese

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

This course is aimed to master working-level Japanese sentence structures and expressions. During this course, students will be trained to have fluency in Japanese.

HBHD4553

인턴십(일본어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBHD4556

국제사회와일본정치

The International Community and the Japanese Politics

동아시아의 변경에 위치해 온 일본사회의 연원과 그 정치적 특색 그리고 그 전개과정을 고찰함으로써 오늘의 일본사회의 실상을 통찰할 수 있도록 지도한다. 특히 1945년 일본 패전 이후의 정치적 현상과 국제관계 그리고 한반도와의 관계 설정, 재일 교포 문제 등도 다뤄 일본의 국제 위상과 그 미래에 대해서도 내다보며 사고의 폭을 넓힌다.

This course examines the origin, political features and historical development of Japanese society, which has been located in the periphery of East Asia, and provides an insight into the actual state of society in contemporary Japan.

In particular, we will consider political phenomena and international relations since the defeat of Japan in 1945, setting up relations with Korea, and the problems of the Korean people in Japan, as well as the international status of Japan and its future.

HBHD4558

일본어4

Japanese4

일본어 중급 수준의 수강생을 대상으로 다양한 문형과 어휘를 익혀 상급 수준의 독해 및 작문을 할 수 있도록 한다.

This course is aimed at students who are intermediate level Japanese. Students will learn various sentence patterns and vocabulary so that they can read and write at a higher level.

HBHD4312

제이팝일본어

J-Pop's Japanese

제이팝을 통해 일본어의 어휘와 문형, 표현을 익히고 일본어 청취력을 향상시키는 한편, 일본대중문화에 대한 이해를 심화시킨다.

Learning the vocabulary, sentence structure, and expressions, improving the ability to understand Japanese language, and deepening understanding of Japanese popular culture.

HBHD4401

동아시아와일본

East Asia and Japan

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

East Asian countries and the culture and history of the relations with Japan, and we look focuses on the relevance of the management and the industry.

Especially taking into even the field of view, such as trade and the popular culture industry, try to think about Japan's position in the East Asia.

HBHD4407

비주얼일본어

Visual Japanese

비디오 교재를 이용하여 살아있는 일본어를 접하게 하며 영화, 문화 등을 통하여 효과적이면서도 흥미로운 학습을 진행한다.

By using visual materials, students will become familiar with live Japanese and have interesting classes through movies and culture.

HBHD4559

통번역일본어

Japanese Translation and Interpretation

일본어를 한국어로 또는 한국어를 일본어로 통역할 수 있도록 여러 문형과 표현을 습득하고 청해 연습과 회화 연습을 반복 되풀이하여 가장 적절한 문장을 구사할 수 있는 능력을 키운다. 또한 다양한 일본어 문장과 한국어 문장을 의미가 정확하게 전달될 수 있도록 가장 적절한 표현으로 번역할 수 있도록 훈련한다.

During the course, students will practice the interpretation of Japanese into Korean and vice versa. For their accurate interpretation, students will be required to study various expressions in listening and speaking. During this course, students will be trained to translate Japanese passages to Korean and vice versa.

HBHD4560

일본경영인탐구

Studies of Japanese Ceos

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

Investigate the leader and the management methods of the companies of the major companies that showed off Japan's reconstruction to the world.

Humanism in the Japanese corporate culture or try to explore for pragmatism.

일본어의 문자와 낱말의 듣기/읽기/쓰기를 익히고, 기초 문장을 중심으로 말하고 쓸 수 있는 기초 능력을 기른다.

글로벌지역학부 중국어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHF1021 | 중국어1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHF1111 | 중국어회화1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHF4350 | 중국의어제와오늘 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHF4361 | 중국문학의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHF1032 | 중국어2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHF1112 | 중국어회화2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHF4366 | 중국예술과문화콘텐츠(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHF4367 | 현대중국의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHF2161 | 중국어3 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHF2171 | 중국어회화3 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHF4362 | 한중문화비교 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHF4363 | 중국대중문화와미디어(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHF3041 | 중국사상의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHF3231 | 중국어4 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHF3241 | 중국어회화4 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHF4353 | 문화중국어 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHF4359 | 인턴십(중국어권지역학전공) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHF4162 | 통번역중국어 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHF4352 | 실용중국어작문 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHF4368 | 중국의상인문화와한어 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHF4152 | 비즈니스중국어 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHF4355 | 인터넷시사중국어 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHF4364 | 중국정치인물과한어 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHF4365 | 동아시아수도의역사와문화 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBHF1021

중국어1

Chinese1

중국어의 처음 접하거나 배운지 얼마 되지 않은 학생들을 대상으로 중국어 발음과 성조의 기초를 다지고 중국어의 기본 문형을 익혀서 일상생활에서 쓰이는 짧고 간단한 문장을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 기르게 한다.

This course introduces the basics of Chinese pronunciation, intonation, and grammar to students not familiar with Chinese. By the end of the semester, students are expected to attain basic skills in listening, speaking, reading and writing.

HBHF1111

중국어회화1

Chinese Conversation1

HBHF2161

중국어3

Chinese3

일상생활의 기본적인 표현을 어느 정도 이해한 다음에는 좀 더 다양한 표현들을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 길러야 한다. 본 과목에서는 이를 위해서 어휘의 수준을 좀 더 높이고 좀 더 다양한 어형과 표현방식을 훈련시킨다.

After understanding basic expressions of everyday life, students should develop the ability to read, write, speak and listen to more advanced expressions. This course aims to expand students' vocabulary and provide further training on sentence patterns and ways of using expressions.

HBHF2171

중국어회화3

Chinese Conversation3

비교적 넓은 영역의 화제에 대해 정확한 발음과 성조를 구사하여 토론 할 수 있으며 본문의 핵심 대화에서 나온 표현들의 내용과 주요어법을 파악하고 중국어로 된 정보를 가볍게 듣고 이해하고 자신의 견해를 표현할 수 있는 능력을 키운다.

Students learn to debate on relatively broad range of topics using right pronunciation and intonation. There will be further emphasis on understanding grammatic structures, processing information from Chinese speech and expressing one's ideas in Chinese.

HBHF4362

한중문화비교

Comparative Studies of Chinese and Korean Culture

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

Despite their geographical proximity and mutual affinity of East Asian cultures, Korean and Chinese cultures have developed unique features of their own. This course aims to understand essential features, common points and distinguishing characteristics of the two cultures. Furthermore, means of devising cultural contents and seeking cultural and economic developments will be discussed.

HBHF4363

중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)

Chinese Popular Culture and Media(Capstone Design)

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다.

Modern popular culture is mediated by a variety of media, such as film, television, or internet. This course aims to help students understand cultural phenomena in China, which are expressed through drama, movies, music, entertainment and shows.

HBHF3041

중국사상의이해

Understanding Chinese Thoughts

한 나라의 문화의 심층을 이해하기 위해서는 그들의 사유체계를 이해할 필요성이 있다. 본 과목은 오랜 세월 중국인들의 사유체계를 지배해온 중국사상에 대한 개괄적인 소개를 통해 중국인과 중국문화에 대한 이해를 심화시키는 것을 목표로 한다.

Understanding the system of thought is a key to attaining deeper insights into a culture. This course is an introduction to Chinese schools of thoughts, and learning them would bring a better understanding of Chinese people and its culture.

HBHF3231

중국어4

Chinese4

본 과목은 생활 속의 단순한 대화를 넘어 특정한 주제에 대해 기술한 다소 길고 복잡한 문장들을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 어휘를 더욱 확장하며 어법적 난이도가 좀 더 높은 문형들을 훈련시킨다.

From this course students learn to read, write, speak, and listen to longer and more complicated sentences. Training in advanced sentence patterns and vocabulary is provided.

HBHF3241

중국어회화4

Chinese Conversation4

일상생활에 문제가 없고 일반적인 주제에 대해 간단한 설명을 할 수 있다. 그리고 일상생활에서 벌어지는 다양한 상황에 대해 유창하지는 않지만 효과적인 의사소통을 할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

This course emphasizes the ability to speak Chinese with ease in daily situations and to discuss general topics in Chinese. Students are expected to be able to engage in conversations from various situations in an efficient manner.

HBHF4353 문화중국어 Practice in Culture Chinese
중국문화 대한 기본적인 지식을 갖춘 상태에서 중국문화에서 관련된 전문적인 주제를 가지고 심도있는 수업을 진행한다

This course is progress the based on intensive seminar lectures about Chinese lecture, professional topics, having basic knowledge on Chinese culture.

HBHF4359 인턴십(중국어권지역학전공) Internship
사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research insitutes.

HBHF4162 통번역중국어 Chinese Interpretation and Translation
지금까지 축적한 중국어 능력을 잘 활용하여 중국어를 제대로 통역하고 번역할 수 있는 역량을 갖추 수 있도록 학생들에게 통역과 번역에 관련된 기본적인 지식과 다양한 스킬을 가르치고 그를 바탕으로 집중적으로 훈련을 시킨다.

On top of the accumulated Chinese language skills, this course provides training to attain various basic skills and knowledge used for Chinese translation and interpretation.

HBHF4352 실용중국어작문 Chinese Composition for Practical Purpose
중국어 어법의 기초지식을 활용하여 간단한 문장을 만들거나 주어진 몇 개의 어휘를 모두 사용하여 문장을 만드는 훈련과 주어진 그림이나 사진을 보고 문장을 만드는 훈련을 거듭하여 실용적인 중국어 작문능력을 갖추게 한다.

This course emphasizes writing in Chinese for practical purposes. Students will practice composing simple sentences using knowledge of Chinese grammar, building sentences using given words, and describing a drawing or a picture.

HBHF4368 중국의상인문화와한어 Reading: Chinese Merchant Culture
중국인은 유대인, 인도인과 더불어 세계 ‘3대 상인’ 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

Chinese are often known as ‘merchant people’ along with Jews and Indians. They have a long history that dated back far, and due to the massive size of their land, their merchant culture varies from province to province. To Learn the culture of the merchants will bring better insights into Chinese economy.

HBHF4152 비즈니스중국어 Business Chinese
실제적인 비즈니스에서 널리 쓰이는 전문적인 용어들과 표현들을 집중적으로 훈련시켜 학생들로 하여금 장차 중국인들과 비즈니스를 제대로 수행할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것을 목적으로 한다.

This course emphasizes intensive training on Chinese expressions and vocabularies used in business fields, and thereby students will be prepared for the situations in which they do business with Chinese people.

HBHF4355 인터넷시사중국어 Current Chinese on the Internet
중국의 신문 기사를 읽을 수 있는 능력을 배양하기 위해 수업시간에 직접 인터넷에 접속하여 중국 포털사이트에 올라온 정치, 경제, 외교, 군사, 사회, 문화에 관련된 다양한 종류의 중국어 신문

기사를 강독한다.

Various kinds of current Chinese newspaper articles from the Internet including politics, economy, diplomacy, national defense, culture will be read in this course to develop students's literacy on Chinese news articles.

HBHF4364

중국정치인물과한어

Reading: Politics and Leaders of China

동서고금을 막론하고 정치와 인물은 불가분의 관계에 있는데 특히 중국의 정치는 인물의 중요성이 더욱 두드러진다. 과거와 현재의 중국 정치가들이 어떤 철학과 지략을 가지고 국가를 경영하였는가를 파악하고, 그들의 자질과 성향이 중국의 정치에 미친 영향을 탐구한다.

It is important to know its leading figures to gain deeper understanding of Chinese politics. From this course, students will study philosophy and the strategy adopted by Chinese leaders of the past and present. Furthermore, influences that their characters have brought to Chinese politics will be discussed in the course.

HBHF4365

동아시아수도의역사와문화

History and Culture of Capitals in East Asia

수도는 그 나라의 정치경제 사회문화의 중심지이다. 과거 동아시아의 수도들은 기본적으로 중국의 수도를 전범으로 삼되 자신들의 고유한 문화적 특징을 살려 건축되었다. 동아시아의 여러 수도의 역사와 문화를 고찰함으로써 동아시아 여러 나라 문화의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.

Capital is the center of a country's politics, economy, society, and culture. In the past, capitals of East Asia were built according to the paradigms of China's capital including their unique cultural features. Exploration of the history and culture of the East Asian capitals is the key to understanding the commonalities and the differences of East Asian cultures.

글로벌지역학부 영어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB1041 | 영어회화1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB4373 | 영어듣기1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB4379 | 영어쓰기1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB4395 | 영어읽기1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB4408 | 영어발음연습 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHB4520 | 영문학과사회 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4377 | 영어회화2 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4387 | 영어읽기2 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4409 | 영문법 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4517 | 영미역사의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4531 | 영어권감성경제의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHB4532 | 현대영어권사회와문화(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4389 | 영어쓰기2 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4434 | 커뮤니티통역 I | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4516 | 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4521 | 비즈니스통번역 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4522 | 영어이야기 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHB4523 | 영희곡과문화산업 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHB4524 | 영문화권소설 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHB3012 | 영어회화3 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHB4375 | 영어듣기2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHB4421 | 영어프리젠테이션(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHB4485 | 영어어원연구 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHB4510 | 인턴십(영어권지역학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHB4512 | 비즈니스스피킹 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHB4518 | 영미문명과사상의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHB4530 | CNN을통한국제시사 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHB4514 | 한미정치현안(PBL) | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHB4515 | 북미사회지리연구(PBL) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHB4525 | 영어학세미나 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHB4526 | 영어텍스트번역실습 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHB4519 | 영미권국가의변화와한국 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHB4527 | 영상번역과대중문화 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHB4528 | SF영화와영미과학기술문명 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHB4529 | 세익스피어와근세정치 | 2 | 2 | 0 |

■ 교과목해설

HBHB1041

영어회화1

English Conversation1

영어회화의 가장 기초가 되는 단계로 원어민과 직접 접함으로써 발음을 비롯한 기초 지식 함양과 대인 발화 자세 확립의 초석을 마련한다.

As a basic course in English conversation, students will have a chance to talk to a native speaker of English. Students will learn how to converse more easily with other people who speak English.

HBHB4373

영어듣기

Listening Skill1

영어 듣기 이해의 기초학습으로 간단한 구어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인 이해를 함양하도록 한다.

During this course, students will develop their listening comprehension skills by listening to simple oral texts from both top-down and bottom-up perspectives. Emphasis will be placed on overall understanding of short oral passages in English.

HBHB4379

영어쓰기

English Writing1

현대영어교육에서 의사소통은 가장 핵심적인 교육목표라고 할 수 있다. 말하기와 더불어 영어쓰기는 대학영어교육에서 간과할 수 없는 영역이라고 하겠다. 영어쓰기 I에서는 쓰기에 필요한 가장 기본적인 영어문장구성과 에세이형식에 대해서 익힌다.

This course is a basic English writing class. Students will learn how to write English paragraphs as well as basic sentential level writing.

HBHB4395

영어읽기

English Reading1

영어 읽기 이해의 기초학습으로 간단한 문어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인 내용의 이해를 함양하도록 한다.

This is a course in basic reading comprehension through the examination of simple written texts in English. During this course, students will learn how to apply their knowledge of English in understanding English written texts.

HBHB4408

영어발음연습

English Pronunciation Practice

영어의 분절음, 강세 및 억양 등 발음 전반에 대한 이론적인 학습과 더불어 실질적인 발음 훈련을 통해 발음개선 방법을 모색한다. 궁극적으로 스스로 자신의 발음의 문제를 진단하고 계속 개선할 수 있는 능력을 기르게 한다.

This course is designed to improve students' pronunciation through listening, practice and drill. At the end of this course, students will be able to speak with clearer and more precise pronunciation, and improve their conversational ability.

HBHB4520

영문학과사회

English Literature and Society

영문학 독해를 통해 문학작품과 당대 사회가 어떻게 밀접히 연관되어 있는가의 문제를 탐구하는 것이 목적이다. 우선 영미문학을 개요하기 위해 다양한 장르의 글(시, 소설, 희곡, 산문 등)을 읽고, 또한 19세기 말에 새로운 장르로 부상한 영화를 접하면서 활자언어에 기초한 의사소통방식과 영상언어에 기초한 의사소통방식의 차이를 규명한다.

Through comprehensive reading of British and American literature, this course aims to study how literature is related to society. Students will read diverse genres of writing (i.e., poetry, novel, drama, prose etc) during the entire semester. They will also learn about a new genre called film that emerged in the late nineteenth century, so that they can articulate the difference between "visual literacy" and "print literacy." The ultimate goal of this course is to address how literary texts are interwoven with contemporary socio-cultural

HBHB4377

영어회화2

English Conversation2

영어회화의 기본적인 중요 단계로 회화훈련을 통해 실생활에서 유용한 표현을 습득-활용하며 실용적 의사소통 능력의 기반을 함양한다.

This course is a continuation of English Conversation I. During this course, students will develop their ability to move beyond simple conversation about themselves to discussing social issues and current events.

HBHB4387

영어읽기2

English Reading2

영어읽기의 제 2단계로, 비교적 길고 복잡한 문어체 텍스트를 정확하고 효과적으로 이해하도록 읽기 능력을 향상시키도록 한다. 자신이 읽은 글의 의미를 파악하여 설명할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

This is the second course in the series of English Reading. During the course, Students will deal with relatively long and complicated written texts to understand the passage accurately and effectively, and be able to explain their meaning.

HBHB4409

영문법

English Grammar

단어의 품사와 올바른 문장 구성 등을 포함하여 영문법 전반에 걸친 여러 가지 규칙을 학습하도록 하며, 영어실력 향상을 위해 이러한 제반 영문법 규칙들을 실제로 사용할 수 있도록 한다.

This is a course which teaches the rules of English grammar, including the various parts of speech, and correct sentence structure. Students will be able to use their knowledge of grammar to improve their overall proficiency in English.

HBHB4517

영미역사의이해

Understanding British and American History

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

The aim of this course is to provide a general overview of British and American history. Also, in this course, some important issues in British and American history will be chosen and discussed in depth. By learning British and American history, students will have a better understanding of the current society of England and America.

HBHB4531

영어권감성경제의이해

Understanding the Economy of Sentiments

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

It is generally said that sentiments and economics are not directly relevant to each other. These two areas have been opposed to each other to build an impenetrable barrier between them with the rise of modern society. Human affects and economics, however, have been paradoxically tied up with each other. Current times in particular require their fusion more than ever before. Being familiar to a long history of the mutual entanglement of sentiments and economics, students will acknowledge the importance of the economy of sentiments.

HBHB4532

현대영어권사회와문화(PBL)

Contemporary English Culture and Society(PBL)

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공시적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적인 사고를 고양하는데 목적이 있다.

This course aims to explore contemporary English culture from a synchronic perspective. Students will become aware of differing cultural artifacts through critical thoughts.

HBHB4389

영어쓰기2

English Writing2

영어쓰기의 2번째 단계로, 영어쓰기1 수업을 강력히 권장한다. 영어쓰기 1 수업에서 배운 지식을 적용하여, 단순히 개인적인 일상사에 관한 주제를 넘어서 자신의 주장을 펴거나, 설득하거나, 무엇인가를 설명하는 에세이를 쓸 수 있는 능력을 기르도록 한다.

This course is the second in the series of Writing course, and previous completion of English Writing I is highly recommended. In this course, students will apply their basic knowledge learned from the previous course and engage in more advanced forms of writing. This includes more specific

purposeful writing in English, such as argumentative, explanatory, and persuasive essays on various topics.

HBHB4434

커뮤니티통역 I

Community Interpreting I

커뮤니티 통역이라는 통역의 한 분야에 대해 기본적인 개념을 정립할 수 있는 기회를 갖는다. 커뮤니티 통역은 의료, 법정 그리고 천안시의 세계 춤 축제인 ‘흥타령’ 과 같은 지역사회 행사에서 이루어지는 통역을 뜻하며, 그 역할과 중요성을 잘 익혀서 지역사회 행사 등에 통역자로 참여할 수 있는 역량을 기른다.

During this course, students will learn basic concepts and areas of community interpreting. Community interpreting will include the medical context, legal cases and other community events such as Heungtaryung, the World Dance Festival in Cheonan. Students will gain basic knowledge about community interpreting and participate as interpreters in the local world dance event in the future.

HBHB4516

글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)

Glocal Business Culture and Marketing

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

This course aims to develop knowledge and competence needed in trading industries by studying corporate cultures, products, services, marketing strategies of international companies from the comparative perspectives.

HBHB4521

비즈니스통번역

Business Communication in English

글로벌 기업 환경에서 바이어와 셀러 사이에서 비즈니스와 관련된 의사소통 능력을 기르는 것은 중요한 일이다. 순차통역과 비즈니스 서류 쓰기와 번역을 통해 비즈니스 영어 능력을 향상한다.

This course aims to have students improve their English proficiency in speaking/interpreting and writing in business settings.

HBHB4522

영어이야기

A story of the English Language

글로벌언어인 영어의 발생과 국제어로 발전하는 과정을 정치/경제/사회사적으로 살펴보고, 현대영어의 특성을 영어학의 기본 개념과 원리로 학습하여 국제어로의 영어의 위상과 모습을 이해할 수 있다.

This course introduces students to the basic linguistic concepts and principles to understand and analyze the present-day English language as well as its historical development through the political and social contexts.

HBHB4523

영희극과문화산업

English Drama and Culture Industry

현대 영희극 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영희극을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

During this course, students will deal with some selected examples of English modern drama and understand them in the context of culture industry. Students will improve their reading skills and understand English drama better by analyzing its special conversational characteristics.

HBHB4524

영문화권소설

British and American Novels

영미소설을 읽으면서 영미사회를 이해하는 것을 목적으로 한다. 다양한 종류의 소설장르를 읽으면서 영미사회의 정치, 경제, 문화, 과학을 이해하게 된다. 수강생들은 또한 자세히 읽기를 통해 소설 속 장면에 함축된 의미를 파악하는 독해능력 또한 키우게 된다.

This course is designed to understand British and American societies through reading novels. Students will read different types of fiction to get the picture about politics, economics, culture, and science of British and American societies. Through close reading of novels, too, they will improve their reading capacities by comprehending the underlying meanings of diverse scenes in a novel.

HBHB3012

영어회화3

English conversation3

원어민과 직접 대화하며 일상적인 대화 주제를 넘어 좀 더 높은 수준의 주제를 놓고 학생들이

자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

This course is an advanced level English conversation class. Students will enhance their overall English proficiency with a native English instructor mainly focusing on their speaking and listening skills.

HBHB4375

영어듣기2

Listening Skill2

영어듣기의 2단계로 비교적 길고 복잡한 구두 텍스트를 듣고 이해하는 능력을 신장시키고자 하며, 단락의 전체적인 개요와 의미파악을 중심으로 능력을 향상시키고자 한다.

This course is the second in the series of Listening course, and previous completion of Listening Skill I is highly recommended. During this course, students will develop their listening comprehension skill by listening to relatively long and complicated oral texts. The focus of this course will be on overall understanding and developing an ability to grasp the main ideas from the texts.

HBHB4421

영어프리젠테이션(SW)

English Presentation Skills(SW)

영어화법의 제2단계로써, 다양한 사회적 이슈나 현재 상황에 대해 자신의 의견을 표현하는 능력을 기르도록 한다. 전체 학생들 앞에서 말을 할 수 있는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 하여 대중연설 능력을 기르도록 한다.

This is the second course in the series of Public Speaking in English. During the course, students will develop their ability to express their own opinions about various topics regarding social issues and current events. They will be given the opportunity to practice speaking in English in front of the class as many times as possible. This practice will serve to increase their overall public speaking ability.

HBHB4485

영어어원연구

Study of English Vocabulary

어느 특정한 상황에 맞추어 가장 적절한 어휘선택능력 향상을 위해 고안되었으며, 영단어 사전의 효율적인 사용법에 대해 인지하고 실생활에서 적용하도록 한다.

This course is designed for students to improve their vocabulary by learning how to select appropriate word for the particular situation. Students will also learn how to use the English dictionary in an effective way.

HBHB4510

인턴십(영어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBHB4512

비즈니스스피킹

Business English Speaking

실무 비즈니스 상황에서 필요한 영어 스피킹 실력을 함양하는 것을 목적으로 하는 과목으로, 실제 취업과정에 필요한 잡인터뷰, 비즈니스 미팅이나 회의에 필요한 대화 능력과 비즈니스 프레젠테이션 능력을 향상하는 활동과 연습으로 이루어진다.

This course aims to improve students' Business English speaking skills including help with job interviews, proper business English formulas for participating in meetings and conferences, as well as making presentations.

HBHB4518

영미문명과사상의이해

Understanding the Ideology and Culture of English countries

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

The aim of this course is to provide a general overview of British and American history. Also, in this course, some important issues in British and American history will be chosen and discussed in depth. By learning British and American history, students will have a better understanding of the current society of England and America.

HBHB4530 CNN을통한국제시사 Current International Issues through CNN

영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제시사에 대한 안목을 넓힌다.

This course is for students to broaden their understanding of current world issues through CNN.

HBHB4514 한미정치현안(PBL) Korean-American Political Issues(PBL)

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

Korea and America have enjoyed a good relationship throughout recent history. During the course, students will have more chance to understand the current political issues between two countries and develop a better understanding of Korea.

HBHB4515 북미사회지리연구(PBL) Geographic Insights to American Society(PBL)

본 강좌는 북미사회의 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을 통해서 발전문제를 다룬다.

This course aims to explore the dialectical relationship between society and space by examining the spatial organization of societal structures and the influence of special interest groups on economic as well as geographical development.

HBHB4525 영어학세미나 Topics in English Linguistics

영어학의 제반분야에서 제기되는 다양한 주제를 다루는 것을 원칙으로 하며 영어학의 서로 다른 측면을 이해하는 기회를 갖고 제반 분야에서 제기된 문제를 고찰하고, 해결책을 모색하는 기회를 갖도록 한다.

Diverse themes suggested from various fields of English linguistics will be the topics for this course. In this course, students will gain an understanding of the different aspects of English linguistics.

HBHB4526 영어텍스트번역실습 Translation Practice of English Text

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

This course is designed for students to learn various concepts in translation studies and tips for performing translation tasks. Students will be given plenty of opportunities to actually translate English text of various topics into Korean.

HBHB4519 영미권국가의변화와한국 Relations between Korea and English-speaking Countries

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

The aim of this course is to provide a general overview of British and American history. Also, in this course, some important issues in British and American history will be chosen and discussed in depth. By learning British and American history, students will have a better understanding of the current society of England and America.

HBHB4527 영상번역과대중문화 Audiovisual Translation and Pop Culture

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

This course is designed for students to learn various concepts in translation studies and tips for performing translation tasks. Students will be given plenty of opportunities to actually translate English text of various topics into Korean.

HBHB4528 SF영화와영미과학기술문명 SF Film and Modern Technoscience

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단

과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

We are living in an era when technoscience gives a great impact on human life. SF films act as a kind of window through which we see a high-tech civilization. In an age when modern society is dominated by digital technology, technoscience takes on both utopian happiness and dystopian disaster. This course especially provides an insight into the relation of humanities to technoscience.

HBHB4529

셰익스피어와근세정치

Shakespeare & Modern Politics

영문학의 뿌리라고 할 수 있는 Shakespeare의 주요 작품들을 읽고 언어적 이해와 더불어 그의 작품의 특성들을 다양한 비평적 시각에서 알아보고 근세영국정치를 이해한다.

During this course, students will study some major works of Shakespeare, a root of modern English literature and language, covering the use of language and characteristics of his plays from various perspectives of criticism. The course will also provide students with the opportunities to understand the development of modern British politics.

글로벌지역학부 프랑수어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHC1021 | 프랑스어1 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHC1051 | 프랑스어회화1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHC4394 | 프랑스문학예술감상 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHC4473 | 현대프랑스의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHC4481 | 프랑스와유럽문명 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHC1022 | 프랑스어2 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHC1042 | 프랑스어회화2 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHC2131 | 집중작문프랑스어 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHC3181 | DELF프랑스어1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHC4478 | 세계프랑스어권의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHC2011 | 프랑스어회화3 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHC3192 | DELF프랑스어2 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHC3242 | 집중강독프랑스어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHC4383 | 프랑스어3 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHC4482 | 프랑스예술과대중문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHC2162 | 프랑스문화산업 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHC3011 | DELF프랑스어3 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHC3032 | 정보화시대의프랑스어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHC4395 | 프랑스어4 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHC4475 | 인턴십(프랑스어권지역학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHC4477 | 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤 디자인) | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHC2021 | 비즈니스실무프랑스어(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHC4479 | 프랑스와유럽의관광문화산업 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHC4480 | 프랑스어권경제와기업문화론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHC4397 | 오늘날의프랑스 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHC4474 | 프랑스어권과국제사회의교류협력 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBHC1021

프랑스어1

French1

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 첫 번째 강좌로서 발음에서부터 문법까지 읽고 듣고 쓰고 말하는 연습을 수행함으로써 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득의 기본 능력을 갖추도록 한다.

This course is the first of a series of French courses from beginner to intermediate level. Students will acquire the basic skills of communication and information acquisition in French by

reading, listening, writing and speaking from pronunciation to grammar.

HBHC1051

프랑스어회화1

French Conversation1

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

This course of a three-term sequence designed for initiated beginners to develop their language skills with an emphasis on listening and speaking. During this course, students will learn how to use everyday expressions with accurate pronunciation. In order to learn live French, they will have lots of visual and oral materials showing the use of French in daily life. Conducted entirely in French by a native speaking instructor and aimed at obtaining DELF A2.

HBHC4394

프랑스문학예술감상

Guide to French Literature and Art

프랑스는 전통적으로 문학교육을 중시하는 나라이며, 오늘날도 프랑스 대학입학자격시험에서 문학시험은 큰 비중을 차지한다. 이러한 프랑스의 문화적 전통과 교육제도는 다른 나라와 비교할 때 폭넓고 두터운 문학 독자층의 형성 및 문화생활에서 문학이 큰 비중을 차지하는 프랑스 고유의 상황으로 이어진다. 문학이 프랑스 사회의 다양한 문제들에 대한 공론의 장을 제공하는 구체적인 사례들을 영화나 공연 등 다른 문화적 미디어와도 연결하여 학습하면서, 프랑스 문학과 문화의 특수성에 대한 이해를 도모한다.

France is a country with an emphasis on literature education traditionally. Even today, literature is a big part of baccalaureate in France. This cultural tradition and education system in France leads to the situation of France where there is widespread and thick literary readers and literature takes a large part in cultural life compared to other countries. This paper promotes understanding of French literature and distinct characteristics of French culture by learning specific examples of literature which provides a place for public debate about diverse problems in France society with other cultural media such as films and performances.

HBHC4473

현대프랑스의사회와문화

Understanding of French Society II

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

We aim to promote understanding of French society from various angles such as society, culture, history, politics, education, social system, etc. We also aim to promote comprehensive understanding of modern French society. In particular, we will be able to develop the dynamic, flexible and realistic understanding ability about contemporary French society and culture and to establish a basis as a French regional expert by learning specific examples of today's situation in France.

HBHC4481

프랑스와유럽문명

French and European Civilization

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

We aim to promote understanding of French society from various angles such as society, culture, history, politics, education, social system, etc. We also aim to promote comprehensive understanding of modern French society. In particular, we will be able to develop the dynamic, flexible and realistic understanding ability about contemporary French society and culture and to establish a basis as a French regional expert by learning specific examples of today's situation in France.

HBHC1022

프랑스어2

French2

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 두 번째 강좌로서 문장 중심으로 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습에 중점을 두으로써 프랑스어를 통한 원활한 의사소통과 정보습득의 능력을 갖추도록 한다.

This is the second of a series of French courses from beginner to intermediate, with emphasis on reading, writing, listening and speaking exercises centered on sentences, so that students will have

the ability to communicate and learn French in a better way.

HBHC1042

프랑스어회화2

French Conversation2

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

This course of a three-term sequence designed for initiated beginners to develop their language skills with an emphasis on listening and speaking. During this course, students will learn how to use everyday expressions with accurate pronunciation. In order to learn live French, they will have lots of visual and oral materials showing the use of French in daily life. Conducted entirely in French by a native speaking instructor and aimed at obtaining DELF A2.

HBHC2131

집중작문프랑스어

French composition I

초급 수준의 프랑스어 능력(프랑스어1,2)을 갖춘 학생을 대상으로 기본적인 문장에서부터 문화적 맥락을 고려한 복합적인 문장까지 다양한 수준의 작문 연습을 함으로써 자신의 생각을 프랑스어 문장으로 원활하게 표현하는 능력을 기르도록 한다.

To practice writing at various levels, from basic sentences to complex sentences considering cultural context, for students with an elementary French language ability (French 1, 2)

HBHC3181

DELFF랑스어1

DELFFrench Grammar and Composition1

초급 및 중급프랑스어문법을 이수한 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 읽기와 쓰기 시험에 대비하도록 훈련하는 두 학기 연속 강좌 중 첫 번째 단계이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트나 표현뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

The first half of two-term sequence designed for the students who have taken elementary and intermediate French to improve their grammar and perfect their writing and reading skills, especially as a preparation for taking DELF examinations. Based on the fluency and significant knowledge about French, they will have a further command of everyday expressions as well as develop the ability to express their thoughts through the study of news and full length works of literature.

HBHC4478

세계프랑스어권의사회와문화

Understanding of International Francophone Society and Culture

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

French-speaking countries and territories distribute across the five largest states, as well as France and parts of Europe. Aside from English, French is the only language that encompasses each region of the world, and it is also the international language used as the official language of the United Nations and the Olympics in addition to English. In particular, in Africa, many countries use French as both an official language and a daily language, and it is also an important language for the growing social, cultural, and economic exchanges between Korea and Africa. Understanding it will lay the foundation for the French language region expert.

HBHC2011

프랑스어회화3

French Conversation3

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

This course of a three-term sequence designed for initiated beginners to develop their language skills with an emphasis on listening and speaking. During this course, students will learn how to use everyday expressions with accurate pronunciation. In order to learn live French, they will have lots of visual and oral materials showing the use of French in daily life. Conducted entirely in French by a native speaking instructor and aimed at obtaining DELF A2.

HBHC3192

DELFF랑스어2

DELFFrench Grammar and Composition2

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

This course of three-term sequence designed for the students who have taken elementary and intermediate French to improve their grammar and perfect their writing and reading skills, especially as a preparation for taking DELF examinations. Based on the fluency and significant knowledge about French, they will have a further command of everyday expressions as well as develop the ability to express their thoughts through the study of news and full length works of literature.

HBHC3242

집중강독프랑스어

French Novel

초,중급 수준의 프랑스어 능력을 갖춘 학생을 대상으로 프랑스 문학이나 저널리즘의 텍스트를 읽고 사유하는 연습을 함으로써 프랑스어 능력을 심화함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 이해를 갖추도록 한다.

Students will be able to read French texts of literature and journalism and practice their reasoning skills to deepen French proficiency and have a broad and deep understanding of French culture.

HBHC4383

프랑스어3

French3

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 세 번째 강좌로서 문장 중심의 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습은 물론 프랑스 문화에 대한 기본적인 안내를 겸함으로써 프랑스어를 통한 보다 높은 수준의 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

This is the third of a series of French courses from beginner to intermediate courses. It provides basic information on French culture, as well as sentence-centered reading, writing, listening and speaking exercises, and provides a higher level of communication and information acquisition skills in French.

HBHC4482

프랑스예술과대중문화

French Art and Popular Culture

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

We aim to promote understanding of French society from various angles such as society, culture, history, politics, education, social system, etc. We also aim to promote comprehensive understanding of modern French society. In particular, we will be able to develop the dynamic, flexible and realistic understanding ability about contemporary French society and culture and to establish a basis as a French regional expert by learning specific examples of today's situation in France.

HBHC2162

프랑스문화산업

Introduction to French Literature

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

The French market is home to one of the most diverse and affluent cultural contents in and around the world : literature, film, music, theater, cartoon, animation, advertising, and performance art. I develop my ability to be a cultural expert by learning and understanding about it.

HBHC3011

DELFF랑스어3

DELFFrench3

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐

아니라 기사나 문학을 통하여 프랑스어를 익힌다.

This course of three-term sequence designed for the students who have taken elementary and intermediate French to improve their grammar and perfect their writing and reading skills, especially as a preparation for taking DELF examinations. Based on the fluency and significant knowledge about French, they will have a further command of everyday expressions as well as develop the ability to express their thoughts through the study of news and full length works of literature.

HBHC3032

정보화시대의프랑스어

French in the Age of Information

미디어의 혁신과 다변화로 인하여 인류가 영위하는 삶의 방식은 빠르게 변모하고 있다. 이러한 변화에 발맞추기 위하여 인류의 사고방식은 물론 언어생활도 새로운 소통 환경에 적응하기 위한 진화를 거듭한다. 프랑스어 역시 이러한 변화의 요구에 적극 대응함으로써 정보화 사회의 흐름을 주도하고 국제적 소통의 언어로서의 위상을 지켜나가고 있다. 이 강의는 인터넷, 영화, 다큐멘터리, 애니메이션, 광고, 만화 등 다양한 매체에서 사용되는 프랑스어의 구체적인 양상을 실제로 접해봄으로써 프랑스의 멀티미디어 분야에 대한 이해를 심화하는 동시에 실생활 프랑스어 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

The advent of new media and its diversification have transfigured rapidly people's life style such as their means of communication and their way of thinking. The French language also copes with the situation to assure its status as the official language in many international organizations and lead the current trends. This course let students develop actual conversation skills and have a deep knowledge in French media by learning French language in documentaries, animations, cartoons, commercials and on the internet.

HBHC4395

프랑스어4

French4

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 마지막 네 번째 강좌로서 복잡한 수준의 문장까지 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습을 함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 지식을 습득하게 함으로써 보다 높은 수준의 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

This is the last of a series of French courses from beginner to intermediate courses, where students will learn to read, write and listen to complex sentences, as well as acquire a broad and deep knowledge of French culture, develop communication and information acquisition skills.

HBHC4475

인턴십(프랑스어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBHC4477

한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인)

Cultural Exchange and Planning of Korea and France(Capstone Design)

19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑스지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

South Korea and France, which formed formal diplomatic ties in the late nineteenth century, are now expanding their exchanges in a variety of areas, including politics, economy, society, and culture, and are also expanding their exchanges with countries in the French language. An understanding of this is essential to become a Korean local expert and to connect professional knowledge to a career. By securing a comparative perspective on Korea and France, it develops the development of specialists to connect Korea with France in a variety of fields of occupations, including academics, culture and economy.

through partnerships with other French-speaking countries, using the medium of various Franco's international organization as its medium. In international conflicts and cooperative situations in various fields, including politics, economy, society, culture, technology, and education, the French language often tends to form a kind of block. To become a French-language regional expert, it is necessary to gain an understanding of the complex interrelationships between France, the French language community and the international community.

글로벌지역학부 독일어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHE1031 | 독일어회화1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHE2211 | 독일어연습1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHE4355 | 현대독일의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHE4357 | 시청각독일어실습1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHE1012 | 독일어회화2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHE4348 | 독일어연습2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHE4365 | 시청각독일어실습2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHE4420 | 독일의공연예술 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHE4421 | 영화로보는독일사회(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHE1032 | 독일어텍스트읽기 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHE2021 | 독일어회화3 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHE4415 | 독일문화과영화의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHE4416 | 독일과EU | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHE2022 | 독일어회화4 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHE4368 | 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHE4370 | ZD독일어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHE4418 | 독일의문화산업과문화콘텐츠 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHE4419 | 독일어쓰기 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHE4360 | 독일어회화5 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHE4363 | 실용독일어 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHE4414 | 인턴십(독일어문) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHE4417 | 독일의도시와축제 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHE4361 | 독일어회화6 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHE4369 | 한독문화비교(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBHE1031

독일어회화1

German Conversation1

처음 독일어를 배우는 학생을 위한 수업으로써, 독일어 발음 체계를 익히고, 인사및자기소개와같은간단한일상회화를연습한다.

This is a conversation class for students who are learning German for the first time. Students learn German pronunciation and practice everyday conversations such greetings and introductions.

HBHE2211

독일어연습1

Practice of German1

처음 독일어를 배우는 학생들을 위하여 발음, 기초적인 문법, 문장 및 간단한 일상회화를 반복하여 연습하는데 중점을 둔다.

This is German practice class for students who are learning German for the first time. They will

study basic german grammar, pronunciation, composition daily conversation skills repetively.

HBHE4355

현대독일의사회와문화

Contemporary German Society and Culture

독일, 오스트리아, 스위스의 사회사와 문학사를 역사적으로 개관하고, 현대 독일의 정치, 경제, 환경, 여성운동, 문화 그리고 예술에 대해서 알아본다.

Overview the cultural history of Germany, Austria, Switzerland and try to understand the present Germany' s politics, economy, environment culture and art.

HBHE4357

시청각독일어실습1

Audiovisual Practice in German1

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로써 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

This is a basic course for developing listening skills in German. Students hear everyday expressions and apply sentences. The class centers on the language textbook and audio materials. Also by using audiovisual materials and making conversation, improve the language ability.

HBHE1012

독일어회화2

German Conversation2

20세기 이후로 예술과 문화에서 두드러진 경향 중 하나는 범속한 일상적 대상에 예술작품의 지위가 부여되거나, 일상 자체가 심미화되는 현상이다. 특히 포스트모더니즘 이후 예술과 일상의 경계가 모호해지고 예술과 대중문화, 디자인의 상호작용이 활발해지면서 미학의 경계도 확장되었다. 최근에는 예술작품이 아니라 일상을 대상으로 하는 일상의 미학에 대한 논의가 학계에서 활발하다. 이러한 시대적 추세를 반영해 이 강의에서는 먼저 예술을 중심으로 한 전통적인 미학의 역사와 핵심개념, 한계에 대해서 알아보고 대중문화, 디자인, 건축 등 일상과 가까운 대상들을 포괄하는 일상의 미학의 가능성을 살펴본다.

One clear trend has been evident in art and culture since the 20th century: ordinary objects can be viewed as works of art, and furthermore, everyday life itself becomes art. In particular, the scope of aesthetics has expanded with postmodernism owing to the blurred boundary between art and daily life and the active interaction between art, pop art, and design. This course reviews the history and core concepts of conventional aesthetics by reflecting on current trends in art. Moreover, it will examine the possibility that the 'aesthetics of everyday life is firmly established, centering on pop culture, design, and architecture.

HBHE4348

독일어연습2

Practice of German2

'독일어 연습 (1)'을 이수한 학생들을 위한 강의로써, 이미 습득한 기초적인 문법과 문장이해 능력을 바탕으로 조금 더 향상된 수준의 독일어 능력을 온전히 발휘할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

This is an intermediate course for students who have completed 'German practice (1)'. The learning goals are to demonstrate further enhanced competence in the German language based on previously learned basic grammar and sentence comprehension.

HBHE4365

시청각독일어실습2

Audiovisual Practice in German2

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로써 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

This is a basic course for developing listening skills in German. Students hear everyday expressions and apply sentences. The class centers on the language textbook and audio materials. Also by using audiovisual materials and making conversation, improve the language ability.

HBHE4420

독일의공연예술

German Performing Arts

연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.

Study the major pieces of german drama, try to understand the essence, structure, characteristic of german drama.

회화능력을 갖추어 어학인증시험에 대비할 수 있도록 연습한다. 독일어 회화의 마지막 과정인 이 수업은 좀 더 구체적이고 심도있는 주제를 바탕으로 자유회화능력의 습득을 목표로 한다.

Students work to achieve conversation competence at Level B1 of the Common European Framework of Reference for Language, as well as prepare for German proficiency tests and German-language certification (Goethe-Zertifikats B1: Zertifikat Deutsch). This subject is the final course in German conversation and aims to equip students with the conversation competence required to freely discuss topics of greater depth.

HBHE4369

한독문화비교(캡스톤디자인)

Korean - German Comparative Cultural
Studies(Capstone Design)

문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.

Analyze the notion of culture and the perspective of culture study. And attempt to apply various phenomenon. Also by analyzing the daily life phenomenon attempt to deeply understand the German culture.

글로벌지역학부 러시아어권지역학전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHG1021 | 러시아어1 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHG1031 | 러시아어회화1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHG4394 | 러시아어연습1 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHG4402 | 현대러시아의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBHG4423 | 러시아예술의매혹 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHG1022 | 러시아어2 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHG1042 | 러시아어회화2 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHG4399 | 러시아어연습2 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHG4403 | 러시아의역사 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBHG4404 | 러시아문학과사상 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHG2041 | 러시아어3 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHG4397 | 러시아어회화3 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBHG4405 | 러시아명작특강 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHG4412 | 핵심러시아어문법 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBHG4430 | 중앙아시아와실크로드문화 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHG4401 | 러시아어회화4 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBHG4413 | 러시아어회화와문장 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHG4417 | 러시아문화읽기 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHG4419 | 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBHG4428 | 미디어로보는러시아·중앙아시아 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBTT0085 | 러시아어교과교재및연구법 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHG3302 | 실무러시아어 | 3 | 2 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBHG4416 | 최근러시아의쟁점과한·러관계의미래 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHG4418 | TORFL러시아어 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBHG4425 | 인턴십(러시아어문) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHG4420 | 실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBHG4427 | 러시아어통역연습 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBHG4431 | 러시아어프레젠테이션연습 | 2 | 0 | 2 |

■ 교과목해설

HBHG1021

러시아어1

Russian1

철자, 발음, 억양으로부터 시작하여 명사, 대명사, 형용사의 단수, 복수 격변화 형태와 기능, 동사 변화에 이르기까지 러시아어 문법의 기초를 체계적으로 다진다. 아울러 기초적인 생활 러시아어 표현과 필수적인 기초 어휘를 익힘으로써 러시아어의 토대를 종합적으로 구축하도록 유도한다.

<Russian 1> is designed for students who have no prior knowledge of Russian language. It starts from the Russian alphabets, pronunciation, intonation and continues on to basic grammar, including declension forms and functions of nouns, pronouns, adjectives, and conjugation of basic verbs. In addition, students will also be expected to learn basic everyday expressions and essential basic colloquial vocabulary in this course as a basis of study of Russian language.

HBHG1031

러시아어회화1

Russian Conversation1

이 과목에서는 러시아어 발음과 억양의 연습으로부터 시작하여 일상적인 상황에서 요구되는 기초적인 구어체 회화 문장과 어휘를 익히는데 주안점을 둔다. 한국인 혹은 러시아 원어민 교수가 진행할 수 있으며, 발음과 억양에 더하여 듣기와 말하기의 기초 실력을 갖추는 것에도 초점을 맞춘다.

<Russian Conversation 1> starts from Russian pronunciation and intonations, and continues on to basic colloquial expressions and vocabulary which are needed in everyday situations. A Korean or Russian instructor will teach this course, and upon finishing this courses, students are expected to acquire basic listening and speaking ability in Russian.

HBHG4394

러시아어연습1

Exercises in Russian1

이 과목은 <러시아어 1> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 1>을 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 1>에서 습득된 기초적인 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다.

Students who are following <Russian 1> are required to mandatorily take this course to make up for insufficient reading and writing drill times. This course focuses on reviewing basic grammatical and syntactical structures of <Russian 1>, and at the same time, on improving basic reading and writing abilities using vocabulary and grammar knowledge of <Russian 1>.

HBHG4402

현대러시아의사회와문화

Contemporary Russian Society and Culture

이 과목은 러시아어권 지역학을 전공으로 선택한 학생들을 대상으로 한 전공 기초 강좌이다. 현재의 러시아를 폭넓게 조망할 수 있도록 국가 형태, 자연 환경, 산업, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 개괄적인 지식을 습득함으로써 러시아어권 국가들의 중심인 러시아의 정체성을 이해할 수 있게 한다.

This course is a guide course for students who selected Russian-speaking area study as their major. The main goal of this course is to furnish students with fundamental information and knowledge about Russia's national structure, natural environment, industry, economy, society, culture etc. Upon completion of this course, students are expected to understand Russia's national identity as a center of Russian-speaking nations.

HBHG4423

러시아예술의매혹

Fascinations of Russian Art

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 음악과 미술, 그리고 최근 각광받고 있는 러시아 영화에까지 폭을 넓혀 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술의 매력을 감상하고 이해하게 함으로써 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 알 수 있도록 한다.

Main goal of this course is to enable students to understand excellency of modern and contemporary Russian art which cannot be skipped when we talk about Western art. There will be dealt with russian music, fine arts, including russian cinema which has been spotlight in 20th century. On the process of appreciating various genres of Russian art, students are expected to understand how the Russian history and culture have been expressed in the art.

HBHG1022

러시아어2

Russian2

<러시아어1>에서 익힌 지식을 바탕으로 하여 동사 명령형, 형용사와 부사의 비교급과 최상급, 관계대명사 등등 구어체와 문어체의 실용 러시아어에서 쓰임새가 많은 문법 사항들을 체계적으로 학습해 나간다. 아울러 기초 수준을 넘어서는 어휘와 표현의 사용법을 익힘으로써 중급 수준의

러시아어로 발전해갈 수 있는 토대를 다진다.

In <Russian 2>, on the basis of <Russian 1>, students will systematically study major grammatical points, including imperative forms and function of verbs, comparative and superlative degrees of adjectives and adverbs, relative pronouns, etc. which are commonly used in written and spoken Russian. In addition, students will be taught low-intermediate level vocabulary and expressions, and thus will be encouraged to form the basis for developing into intermediate level Russian.

HBHG1042

러시아어회화2

Russian Conversation2

러시아 원어민 교수와 함께 러시아어 듣기와 말하기 능력을 초급 단계 이상으로 배양한다. 이 과목에서 학생들은 일상적인 회화 표현을 익힐 뿐만 아니라, 일정한 주제를 가지는 상위 초급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있도록 유도되어진다.

In this course students will develop their listening and speaking abilities beyond basic level with native speaking instructors. Students are induced not only to practice everyday expressions, but also to participate in upper-basic level conversation or discussions which have concrete themes.

HBHG4399

러시아어연습2

Exercises in Russian2

이 과목은 <러시아어 2> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 2>를 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 2>에서 습득된 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 기초-중급 수준의 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다. 이 과목 수강을 마치면 학생들은 다양한 문화 활동에 필요한 러시아어 읽기와 쓰기의 기초 능력을 갖추게 된다.

Students who are following <Russian 2> are required to mandatorily take this course to make up for insufficient reading and writing drill times. This course focuses on reviewing grammatical and syntactical structures of <Russian 2>, and at the same time, on improving low-intermediate level reading and writing abilities using vocabulary and grammar knowledge of <Russian 2>. Upon finishing this course, students are expected to acquire basic reading and writing abilities which are needed in various cultural activities.

HBHG4403

러시아의역사

History of Russia

이 과목은 서기 9세기로부터 현재까지 전개되어 온 러시아 역사의 주요 인물과 사건을 살펴보는 동시에 그 사건들의 이념적, 문화적 배경을 이해하게 하는 것에 주요 목표가 있다. 단순한 사건 나열보다는 역사적 변환의 각 단계에 있어 러시아의 사회와 문화의 모습이 어떻게 변화되어 나갔는지에 주목함으로써 다양한 역사적 경험들이 러시아인들의 정신세계 형성에 어떻게 영향을 미쳤는지 이해할 수 있도록 한다.

This course deals with important historical figures and events from 9th A.D to current Russia, and at the same time, aims to enable students to understand ideological or cultural backgrounds of those events. Main goal of this course is not just a enumeration of historical events, but rather enabling students to understand how the various historical experiences influenced on the mentality of Russian people, focused on the changed aspects of society and culture at the every stage of historical changes.

HBHG4404

러시아문학과사상

Russian Literature and Thought

이 과목에서는 고대와 중세의 러시아문학에 대해 개괄적으로 살핀 후, 19~20세기 러시아 문학의 전성기에 나타난 다양한 작가들의 문학 세계와 문학계의 현상들에 대해 좀 더 자세히 알아본다. 대표적인 작가와 작품, 주요한 문예 사조를 시대별로 살펴보면서 그 속에 내재하는 러시아적 정신세계와 사상에도 초점을 맞추므로써 당대의 러시아 문학사를 총체적으로 이해해 볼 수 있도록 한다.

In this course students will sum up ancient and medieval time Russian literature, and then will more deeply focus on the literary worlds of various writers and literary phenomena of literature of 19th and 20th century Russia which are regarded as heyday of Russian literature. Representative writers, works and main literary trends will be dealt with, and on that process students will be expected to understand history of Russian literature as a whole, and on that basis, will also be expected to understand Russian mentality and thoughts which are inherent in it.

HBHG2041

러시아어3

Russian3

이 과목은 <러시아어1>과 <러시아어2>를 이수한 학생들을 대상으로 하여 이동 동사, 직접, 간접화법

형태, 부동사, 형동사 등의 사용법을 익히게 함으로써 중급 수준의 러시아어 문법을 완성하도록 만든다. 아울러 중급 수준의 어휘와 표현을 익힘으로써 차후 다양한 중급 수준 러시아어 과목들을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 마련한다.

<Russian 3> is designed for students who have already taken <Russian 1> and <Russian 2>. In this course students will study intermediate level grammar structures, including motion verbs, indirect and direct speech forms, gerunds and participles, and thus, are expected to complete intermediate level Russian grammar. In addition, students are also expected to learn intermediate level vocabulary and expressions, which can be a basis for the successful future study of various intermediate level courses of Russian.

HBHG4397

러시아어회화3

Russian Conversation3

이 과목은 초급 단계의 듣기와 말하기 실력이 갖추어진 학생들을 대상으로 하여 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 듣기와 말하기 능력을 배양하는데 초점을 맞춘다. 이 과목의 성공적인 이수 후에는 러시아인들과의 만남 시에 일정한 문화적, 사회적 주제를 가지고 대화를 나눌 수 있는 실력이 갖춰질 수 있다.

This course focuses on enhancing students' listening and speaking abilities to participate in intermediate level conversation and discussions. Upon successful finishing of this course, students are expected to have ability to converse with russian native speakers on certain cultural and social themes.

HBHG4405

러시아명작특강

Lectures on the Masterpieces of Russian Literature

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

This course mainly deals with several masterpieces of 19th and 20th century Russian representative writers. Main goal of this course is to carefully read these masterpieces and understand the cores of them from the aspect of literary peculiarity and excellency, including themes and literary techniques. On this basis, students are also expected to develop their own ability to concretely analyze literary works.

HBHG4412

핵심러시아어문법

Cores of Russian Grammar

러시아어를 3학기 동안 배우고 있는 학생들을 주요 대상으로 하여 초급과 중급의 러시아어 문법과 구문의 핵심적인 사항들을 간추려 체계적으로 총정리 함으로써 중급 수준의 러시아어 문장을 구성할 수 있는 토대를 확실히 다진다. 이 과목을 통해 차후 <러시아어 어휘와 문장> 과목을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 갖추게 한다.

The main subjects of this course are the students who have been studying Russian language three semesters. In this course students will systematically and wholly review core elements of basic and intermediate level Russian grammar. Doing so, they are expected to have a basis for making accurate intermediate level sentences. Upon completing this course, students can have solid foundation for the course <Russian vocabulary and sentence> as a next step of Russian studying.

HBHG4430

중앙아시아와실크로드문명

Central Asia and Silk Road Civilization

고대와 중세를 거치며 실크로드의 중요 통로에 속해 있던 중앙아시아 지역은 그에 따라 다양한 역사적 변천 과정에서 특유의 지역적, 국가적 정체성을 형성해왔다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 이 지역민들의 민족적 정체성과 국가 체제 형성 과정을 개관하고 이를 통해 중앙아시아 국가들의 역사를 체계적으로 이해할 수 있도록 한다.

Central asian region countries, which were on the main passage of Silk road from the ancient times, formed their characteristic regional and national identities. Based on this, in this course students will overview processes of formation of their ethnical identities and national structures and thus will systematically understand history of these nations.

HBHG4401

러시아어회화4

Russian Conversation4

<러시아어 회화> 계열 과목의 마지막에 위치한 과목으로서 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 보다 충실한 듣기와 말하기 실력을 다지는 것을 목표로 한다. 구어체적인 표현뿐만이 아니라 토론에 자주 사용되는 비교적 문어체의 문장 구조까지도 사용할 수 있도록 러시아 원어민 교수가 지도한다.

As a course, located on the final stage of <Russian Conversation> series, this course has a target to make students to have more substantial listening and speaking abilities with which they can participate in intermediate level conversation and discussions. Native Russian instructors will lead students to use not only colloquial expressions, but also comparatively literary style sentence structures with which students will be often met in discussions.

HBHG4413

러시아어어휘와문장

Russian Vocabulary and Sentence

3개 학기 동안 문법과 어휘 관련 일련의 러시아어 과목들을 수강한 학생들을 대상으로 하여, 이제 중급 수준 러시아어 문장의 구조를 보다 이론적이고도 체계적으로 이해하고 그것을 토대로 보다 복잡하고도 세련된 러시아어 문장을 구성할 수 있도록 교육하는 것이 이 과목의 목표이다. 이를 위해서 중급 수준의 어휘와 표현에 대한 분석과 이해가 곁들여질 것이다.

The main subjects of this course are the students who finished three-semester study of Russian regarding grammar and vocabulary. Students will be taught how to theoretically and systematically understand intermediate level Russian sentences, and on that basis, will be trained to make more complex and refined sentences. Analyzing and understanding of intermediate level vocabulary and expressions will also be naturally accompanied for these goals.

HBHG4417

러시아문화읽기

The Readings of Russian Culture

이 과목에서는 종교, 관습, 전통, 유머, 생활방식 등등 러시아의 다양한 문화 전반을 다루는 최신 러시아어 자료들을 읽게 된다. 이를 통해 러시아의 사회와 문화 전반에 관한 구체적이고도 생생한 지식을 축적하게 하며, 동시에 중급 수준의 시사 텍스트를 통해 현대 러시아어 구문에 대한 이해력을 높이게 하려는 목표를 가진다.

In this course students will read Russian original texts related to various aspects of Russian culture, religion, custom, traditions, humor, way of life, etc. Doing so, students are expected to accumulate concrete and vivid knowledge with regard to Russian society and culture. At the same time, students can deepen their ability to understand and analyze intermediate level contemporary Russian texts.

HBHG4419

러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

In this course students, who are planning to search jobs in the fields of trading and commerce with Russia and central Asian nations, can be given information about their current economic situation and state of trade between them and Korea. This course is also designed to make students to study company culture, peculiar to each nation, and thus, to give substantial help in developing students' future career in the related fields.

HBHG4428

미디어로보는러시아·중앙아시아

Study of Russia and Central Asia through Media

미디어의 혁신과 다양화를 이루는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

In keeping with the changing times, which cause innovations and diversity of media, this course makes students understand the flow and trend of informational society, and politics, economy, society and culture of Russia and Central Asia through mass media like internet, newspaper, and broadcastings. Thus this course gives students practical Russian language skills and knowledge of area studies as well as specialists.

HBTT0085

러시아어교과교재및연구법

Development of Teaching Materials & Teaching Methods for Russian

러시아어 교과목의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

This course, which is a core mandatory curriculum for training intermediate school teachers, is made up of a set of lectures, discussions, and evaluation methods on the development of educational materials and its pedagogical construction. Special focus will be given to the ability of secondary teachers to improve students' thinking and expression in Russian language learning and to develop

effective teaching methods.

HBHG3302

실무러시아어

Practical Russian

이 과목은 무역, 외교, 문화 교류 등등 제 분야에서 필요한 어휘를 습득하고 문장 구사 능력을 배양함으로써 러시아어의 이론적 지식을 실무 능력으로 연결시킬 수 있도록 하는 목표를 가진다. 이러한 분야와 관련된 다양한 텍스트를 읽어 해독하거나 영상 자료를 보고 이해함으로써 최신의 필수적인 어휘를 습득한다. 한편으로는 이러한 어휘를 실제 상황에 관련시켜 쓰고 말하는 연습을 함으로써 교실에서도 실무 경험을 가능하게 할 수 있도록 유도한다.

The target of this course is to acquire substantial vocabulary used in trading, diplomacy, cultural exchange, etc. and to enhance sentence using ability needed in these fields. In this way, students can develop their theoretical knowledge of Russian into practical and executive language capacity. Students are expected to read or view various written texts and visual materials, and thus, to absorb latest vocabulary used in these fields. They will also have writing and speaking practice, assuming practical situations.

HBHG4416

최근러시아의쟁점과한·러관계의미래

Present Issues of Russia and Future of
Korean-Russian Relations

이 과목은 현재의 러시아와 관련된 내.외적 주요 이슈들에 대해 알아보는 한편 지금까지의 한.러 관계사를 토대로 하여 한.러 관계의 앞날을 예측해 보는 과목이다. 이를 통해 러시아의 현재 상황과 세계 속에서의 러시아의 현재 위치를 가늠할 수 있다. 또한 자신이 염두에 둔 러시아 관련 취업 분야가 앞으로 어떠한 의미를 가질 지와 관련된 유용한 이론적, 실제적 지식도 갖출 수 있게 된다.

This course gives information about main internal and international issues of current Russia and explores future of Korean-Russian relations based on the history of Korean-Russian relations so far. In this course students will understand current position of Russia in the world and thus can be equipped with useful theoretical and practical knowledge about Russia-related fields which the students are planing to pursue as their future professions.

HBHG4418

TORFL러시아어

Russian for TORFL

이 과목은 러시아어 관련 직종 취업에 있어 가장 자주 요구되는 러시아어능력자격시험(TORFL) 1단계 합격을 위한 실질적인 준비를 돕는 실용어학 강좌이다. 러시아어 TORFL의 1단계 시험 합격을 위해 가장 주요한 과제인 듣기, 말하기, 쓰기 능력을 향상시키는 데 주안점을 두게 된다.

This course is the practical russian course which helps students to effectively prepare for passing the first level of TORFL(Test of Russian as a Foreign Language). TORFL is most frequently required qualifying exam for the employment in the Russian-related fields. Students will enhance their listening, speaking and writing skills which are regarded as main and difficult tasks for passing TORFL level 1.

HBHG4425

인턴십(러시아어문)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research insitutes.

HBHG4420

신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL)

New Silk Roads and Korean Wave:Korea and Central
Asia(PBL)

고대, 중세의 실크로드가 현재 경제적 측면에서 신(新)실크로드라는 명칭으로 재조명되고 있는 상황에서 이 지역의 중앙아시아 국가들은 우리나라의 한류가 번성하고 있는 지역이기도 하다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 장래 이 지역 국가들에 경제와 무역뿐만 아니라 문화 사업의 측면에서 진출하고자 하는 목표를 가진 학생들에게 한류가 이 지역에서 차지하는 비중과 미래의 전망을 탐색할 수 있도록 하는 목표를 가진다.

The central asian region is now newly viewed as 'new silk road' region from the economic point of view, and the countries of this region are also one of the centers of the world's Korean waves. In this course students will study the potentials and possibilities of this region as future economic and cultural partner of Korea.

HBHG4427

러시아어통역연습

Practice in Russian Interpretation

이 과목은 최근 그 수요가 급증하고 있는 러시아어 의료 통역 및 관광 통역을 포함한 제 분야로 진출하고자 하는 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 통역 지식과 기술을 실력을 향상시키는 데 목적을 가진다. 수강생들은 의료현장에서 러시아어 구사 환자와 국내 의료진과의 의사소통을 담당하는 전문 인력에게 필요한 필수 표현과 전문 용어를 학습한다. 관광 통역의 경우에도 효율적인 가이드 업무 수행을 위한 역사, 문화, 사회 관련 각종 필요 어휘와 문장 구사 실력을 갖추도록 교육한다.

This course is designed for students who are intending to be engaged in Russian needed fields including medical and tour interpretation in which we recently view upsurge of Russian interpretation. Students will practice and acquire specialized knowledge of essential expressions and medical terminology which is needed for communication between Russian patients and Korean medical staff. In the case of tour interpretation, students will be taught various historical, cultural, social vocabulary and sentence-using ability which are needed for efficient guide jobs.

HBHG4431

러시아어프레젠테이션연습

Practice in Russian Presentation

이 과목은 4학년 1학기까지 쌓인 러시아어 지식을 바탕으로 하여 이제 졸업 후 러시아어 사용 분야에 진출할 시 어느 분야에서나 필수적인 러시아어 프레젠테이션의 효과적인 방식과 기술을 습득하게 하려는 목표를 가진다. 중요 취업 분야에서 필요한 다양한 어휘를 익히고 이를 효율적인 프레젠테이션으로 연결시킬 수 있는 문장 구성과 발표 능력을 익히도록 한다.

The target of this course is to acquire effective methods and skills of Russian presentation which will be essential in any russian-based jobs. In this course students will acquire various kinds of vocabulary related to major russian-based jobs and will develop ability to make sentences and to use effective presentation skills.

글로벌문화콘텐츠연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHB4514 | 한미정치현안(PBL) | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHB4515 | 북미사회지리연구(PBL) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHB4516 | 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHC4479 | 프랑스와유럽의관광문화산업 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHC4480 | 프랑스어권경제와기업문화론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHD4401 | 동아시아와일본 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHE4416 | 독일과EU | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4350 | 중국의어제와오늘 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4362 | 한중문화비교 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4368 | 중국의상인문화와한어 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHG4416 | 최근러시아의쟁점과한·러관계의미래 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHG4430 | 중앙아시아와실크로드문명 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHI0006 | 글로벌지역학입문 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHB4530 | CNN을통한국제시사 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHC4474 | 프랑스어권과국제사회의교류협력 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHC4478 | 세계프랑스어권의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHD3182 | 한일관계사 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHD4560 | 일본경영인탐구 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4368 | 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4369 | 한독문화비교(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4421 | 영화로보는독일사회(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHG4419 | 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHG4428 | 미디어로보는러시아·중앙아시아 | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHI0007 | 세계속한류와문화콘텐츠 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBOA1024 | 유라시아문화기행과여행APP설계(PBL) | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBHB4514

한미정치현안(PBL)

Korean-American Political Issues(PBL)

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

Korea and America have enjoyed a good relationship throughout recent history. During the course, students will have more chance to understand the current political issues between two countries and develop a better understanding of Korea.

HBHB4515

북미사회지리연구(PBL)

Geographic Insights to American Society(PBL)

본 강좌는 북미사회의 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을 통해서 발전문제를 다룬다.

This course aims to explore the dialectical relationship between society and space by examining the spatial organization of societal structures and the influence of special interest groups on economic as well as geographical development.

HBHB4516

글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)

Global Business Culture and Marketing

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

This course aims to develop knowledge and competence needed in trading industries by studying corporate cultures, products, services, marketing strategies of international companies from the comparative perspectives.

HBHC4479

프랑스와유럽의관광문화산업

French-European Tourism Industry

공통의 사회문화적 기반을 공유하는 프랑스와 유럽은 오늘날 EU라는 국제기구와 유로화라는 단일 화폐를 통해 장기적인 정치경제적 통합을 도모하고 있으며, 프랑스는 독일과 함께 EU를 이끄는 쌍두마차이다. 유럽 국가들 내부의 다양한 사회경제적 이해관계를 조율해나가면서, 국제사회의 이슈들에 대한 통일된 대응을 통해 유럽의 국제적 영향력을 확대하는 문제에 있어서 프랑스는 주도적인 역할을 수행하고 있다. 이에 대한 이해를 통해 국제지역 전문가로서의 능력을 함양한다.

France and Europe, which share a common sociocultural base, are now promoting long-term political and economic integration through a single currency called the European Union (EU) and France, along with Germany. While coordinating the various socio-economic interests of European countries, France is playing a leading role in expanding its global reach through a unified response to international issues. By understanding this, he develops his ability as an international expert.

HBHC4480

프랑스어권경제와기업문화론

Francophone Company Culture

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

France is an economic powerhouse that has a global presence in a variety of economic domains, including culture, distribution, logistics, transportation, finance, agriculture, food, chemistry, medicine and defense. At the same time, it is a country that systematically protects and enhances its traditional craftsmanship and various small and medium industrial sectors. Through this understanding, he develops his ability as a local expert with perspectives and knowledge across French society and corporate culture. It also makes it an asset to the country's career choices and advancement into society.

HBHD4401

동아시아와일본

East Asia and Japan

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

East Asian countries and the culture and history of the relations with Japan, and we look focuses on the relevance of the management and the industry.

Especiallytakingintoeventhefieldof view,suchastradeandthepopularcultureindustry,trytothinkaboutJapan'spositionintheEastAsia.

HBHE4416

독일과EU

Germany and EU

유럽공동체(EU)의 성립 과정과 그 정치적 경제적 의미에 대해서 알아본다. 오늘날 유럽의 명실상부한 주도국으로서 독일이 유럽공동체 내에서 갖는 위상을 점검해본다.

Investigate the formation and the political-economic significance of EU. Check the status of Germany in EU as a leading nation in europe.

handle main issues of global society. The ongoing issues are going to be handled mainly by problem solving ways. Through this course students can learn how to look at the global issues by their major, and grow capability to compare global issues with Korea's social issues.

HBHB4530 CNN을 통한 국제 시사 Current International Issues through CNN

영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제 시사에 대한 안목을 넓힌다.

This course is for students to broaden their understanding of current world issues through CNN.

HBHC4474 프랑스어권과 국제사회의 교류협력 International Exchange of Francophone

프랑스는 특히 다양한 프랑코포니 국제기구를 매개로 여타의 프랑스어권 국가들과의 공조를 통해 국제사회의 다양한 이슈와 문제들에 대해 자신들의 관점과 이해관계를 관철시키려 노력한다. 정치, 경제, 사회, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 국제적 갈등과 공조 상황에서, 프랑스어권은 종종 일종의 블록을 형성하는 경향이 있다. 프랑스어권 지역전문가가 되기 위해서, 이러한 프랑스, 프랑스어권, 국제사회의 복합적인 상호연관성에 대한 이해를 도모한다.

France, in particular, tries to get its views and interests across the international community through partnerships with other French-speaking countries, using the medium of various Franco's international organization as its medium. In international conflicts and cooperative situations in various fields, including politics, economy, society, culture, technology, and education, the French language often tends to form a kind of block. To become a French-language regional expert, it is necessary to gain an understanding of the complex interrelationships between France, the French language community and the international community.

HBHC4478 세계프랑스어권의 사회와 문화 Understanding of International Francophone Society and Culture

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

French-speaking countries and territories distribute across the five largest states, as well as France and parts of Europe. Aside from English, French is the only language that encompasses each region of the world, and it is also the international language used as the official language of the United Nations and the Olympics in addition to English. In particular, in Africa, many countries use French as both an official language and a daily language, and it is also an important language for the growing social, cultural, and economic exchanges between Korea and Africa. Understanding it will lay the foundation for the French language region expert.

HBHD3182 한일관계사 Korea and Japan Relationship History

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

In the near and far - off countries, Korea and Japan have various relationships that can not be cut off both historically and culturally. We will deeply understand the events and phenomena that must be understood in our history and cultural exchange, and will broaden our understanding in the Korean-Japanese exchanges.

HBHD4560 일본경영인탐구 Studies of Japanese Ceos

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

Investigate the leader and the management methods of the companies of the major companies that showed off Japan's reconstruction to the world.

Humanism in the Japanese corporate culture or try to explore for pragmatism.

HBHE4368 독일어권 기업문화론(캡스톤디자인) the theory of culture in the German-speaking

country' s company(capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

We examine broadly the german-speaking country' s company which takes the lead in international economy and look into the german-speaking country' s company which is making their company culture for strategy in global age. Thus, we must think the characteristics of the german-speaking country' s company unlike korean company.

HBHE4369

한독문화비교(캡스톤디자인)

Korean - German Comparative Cultural Studies(Capstone Design)

문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.

Analyze the notion of culture and the perspective of culture study. And attempt to apply various phenomenons. Also by analyzing the daily life phenomenons attempt to deeply understand the German culture.

HBHE4421

영화로보는독일사회(PBL)

German Society in Film(PBL)

1920년대 바이마르 공화국 시대의 표현주의 영화, 1970년대 뉴저먼 시네마를 비롯해 대표적인 독일 영화를 통해 현대 독일 사회의 변화와 문제점에 대해서 알아본다.

Investigate the change and the problems of modern german society with the representative german films.

HBHG4419

러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

In this course students, who are planning to search jobs in the fields of trading and commerce with Russia and central asian nations, can be given information about their current economic situation and state of trade between them and Korea. This course is also designed to make students to study company culture, peculiar to each nation, and thus, to give substantial help in developing students' future career in the related fields.

HBHG4428

미디어로보는러시아·중앙아시아

Study of Russia and Central Asia through Media

미디어의 혁신과 다양화를 이루는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

In keeping with the changing times, which cause innovations and diversity of media, this course makes students understand the flow and trend of informational society, and politics, economy, society and culture of Russia and Central Asia through mass media like internet, newspaper, and broadcastings. Thus this course gives students practical Russian language skills and knowledge of area studies as well as specialists .

HBHI0007

세계속한류와문화콘텐츠

Korean Wave and Culture Contents in the World

세계 속의 한류에 대해 전반적인 이해를 도모하고 중국과 일본, 동남아시아, 서구권 국가 등 동서양의 각 지역에 보이는 한류 현상의 배경과 특징을 문화콘텐츠라는 관점에서 살펴본다.

This course introduces students to the Background and Characteristics of Korean Wave in China, Japan, Southeast Asia and Western nations from the perspective of cultural contents.

HBOA1024

유라시아문화기행과여행APP설계(PBL)

Eurasian cultural travelogue and travel APP Design(PBL)

본 강의는 세계 여러 도시의 지역 문화 탐구와 여행 APP 제작으로 구성되며, 이번 학기는 도쿄~모스크바~베를린을 잇는 '유라시아 문화기행'을 주제로 진행된다. 도시탐구에서 습득한

문화적 이해를 영화, 역사, 문학, 예술 등을 주제로 자신만의 스토리텔링에 의해 문화콘텐츠의 기획과 APP 제작에 활용한다. 이 프로젝트 수행을 통해 학습자는 글로벌문화 디자이너로서의 창의적인 사고와 실무적인 역량을 함양할 수 있다.

This course consists of an exploration of local culture and the creation of travel APPs for various cities around the world. This semester will be conducted under the theme of “Eurasian Cultural journey”, linking ‘Tokyo - Moscow - Berlin’. The cultural understanding acquired from urban exploration will be utilized in planning cultural contents and creating travel APPs through one’s own storytelling with themes of movies, history, literature, and arts. Through this project, students will cultivate creative thinking and practical ability as a global cultural designer.

글로벌지역학연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHB4523 | 영희곡과문화산업 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHC4482 | 프랑스예술과대중문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHD4405 | 한일비교문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHE4415 | 독일문학과영화의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4363 | 중국대중문화와미디어(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4368 | 중국의상인문화와한어 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHG4405 | 러시아명작특강 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHG4423 | 러시아예술의매혹 | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHI0008 | 글로벌문화콘텐츠기획 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBOA1001 | 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHB4527 | 영상번역과대중문화 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHB4528 | SF영화와영미과학기술문명 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHB4531 | 영어권감성경제의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHC2162 | 프랑스문화산업 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHC4477 | 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHD4402 | 일본문학과전통예술(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHD4554 | 일본대중문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4369 | 한독문화비교(캡스톤디자인) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4418 | 독일의문화산업과문화콘텐츠 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4420 | 독일의공연예술 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHF4365 | 동아시아수도의역사와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHF4366 | 중국예술과문화콘텐츠(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHG4420 | 신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHI0009 | 문화콘텐츠제작및실습 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBOA1024 | 유라시아문화기행과여행APP설계(PBL) | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBHB4523

영희곡과문화산업

English Drama and Culture Industry

현대 영희곡 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영희곡을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

During this course, students will deal with some selected examples of English modern drama and understand them in the context of culture industry. Students will improve their reading skills and understand English drama better by analyzing its special conversational characteristics.

HBHC4482

프랑스예술과대중문화

French Art and Popular Culture

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

We aim to promote understanding of French society from various angles such as society, culture, history, politics, education, social system, etc. We also aim to promote comprehensive understanding of modern French society. In particular, we will be able to develop the dynamic, flexible and realistic understanding ability about contemporary French society and culture and to establish a basis as a French regional expert by learning specific examples of today's situation in France.

HBHD4405

한일비교문화

Korea-Japan Comparative Culture

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

This course is for students to analyze the various cultural differences between Korea and Japan and examine the relationship between them. At the same time, students are required to develop more flexible perspectives and awareness of societal issues in Korea.

HBHE4415

독일문학과영화의이해

Understanding German Literature and Film

문학과 영화 두 매체의 공통점과 차이점에 대해서 알아보고 대표적인 독일 문학과 그 영화적 각색물을 비교해본다.

Study the correlation between literature and movie while comparing those two different genre.

HBHF4363

중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)

Chinese Popular Culture and Media(Capstone Design)

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다.

Modern popular culture is mediated by a variety of media, such as film, television, or internet. This course aims to help students understand cultural phenomena in China, which are expressed through drama, movies, music, entertainment and shows.

HBHF4368

중국의상인문화와한어

Reading: Chinese Merchant Culture

중국인은 유대인, 인도인과 더불어 세계 '3대 상인' 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

Chinese are often known as 'merchant people' along with Jews and Indians. They have a long history that dated back far, and due to the massive size of their land, their merchant culture varies from province to province. To Learn the culture of the merchants will bring better insights into Chinese economy.

HBHG4405

러시아명작특강

Lectures on the Masterpieces of Russian Literature

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

This course mainly deals with several masterpieces of 19th and 20th century Russian representative writers. Main goal of this course is to carefully read these masterpieces and understand the cores of them from the aspect of literary peculiarity and excellency, including themes and literary techniques. On this basis, students are also expected to develop their own ability to concretely analyze literary works.

HBHG4423

러시아예술의매혹

Fascinations of Russian Art

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 음악과 미술,

그리고 최근 각광받고 있는 러시아 영화에까지 폭을 넓혀 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술의 매력을 감상하고 이해하게 함으로써 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 알 수 있도록 한다.

Main goal of this course is to enable students to understand excellency of modern and contemporary Russian art which cannot be skipped when we talk about Western art. There will be dealt with russian music, fine arts, including russian cinema which has been spotlight in 20th century. On the process of appreciating various genres of Russian art, students are expected to understand how the Russian history and culture have been expressed in the art.

HBOA1001 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디 Planning and Production Practice of Asian Culture

이 과목은 실용적인 가치에 기반한 다양한 아시아문화 콘텐츠를 발굴하는 것이다. 이 과목의 목표는 콘텐츠를 추구하고 적용하는 능력을 기르는 데에 있다.

This course is excavate various Asian cultural contents based on practical value. The goal of this course is to cultivate ability to seek and apply contents.

HBHB4527 영상번역과대중문화 Audiovisual Translation and Pop Culture

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

This course is designed for students to learn various concepts in translation studies and tips for performing translation tasks. Students will be given plenty of opportunities to actually translate English text of various topics into Korean.

HBHB4528 SF영화와영미과학기술문명 SF Film and Modern Technoscience

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

We are living in an era when technoscience gives a great impact on human life. SF films act as a kind of window through which we see a high-tech civilization. In an age when modern society is dominated by digital technology, technoscience takes on both utopian happiness and dystopian disaster. This course especially provides an insight into the relation of humanities to technoscience.

HBHB4531 영어권감성경제의이해 Understanding the Economy of Sentiments

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

It is generally said that sentiments and economics are not directly relevant to each other. These two areas have been opposed to each other to build an impenetrable barrier between them with the rise of modern society. Human affects and economics, however, have been paradoxically tied up with each other. Current times in particular require their fusion more than ever before. Being familiar to a long history of the mutual entanglement of sentiments and economics, students will acknowledge the importance of the economy of sentiments.

HBHC2162 프랑스문화산업 Introduction to French Literature

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

The French market is home to one of the most diverse and affluent cultural contents in and around the world : literature, film, music, theater, cartoon, animation, advertising, and performance art. I develop my ability to be a cultural expert by learning and understanding about it.

- HBHC4477 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인) Cultural Exchange and Planning of Korea and France(Capstone Design)
 19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑스지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.
 South Korea and France, which formed formal diplomatic ties in the late nineteenth century, are now expanding their exchanges in a variety of areas, including politics, economy, society, and culture, and are also expanding their exchanges with countries in the French language. An understanding of this is essential to become a Korean local expert and to connect professional knowledge to a career. By securing a comparative perspective on Korea and France, it develops the development of specialists to connect Korea with France in a variety of fields of occupations, including academics, culture and economy.
- HBHD4402 일본문학과전통예술(PBL) Japanese Literature and Traditional Arts(PBL)
 오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.
 This course is designed for students to gain a general overview of Japanese traditional culture, which is the foundation of philosophy, religion, art, entertainment, literature, aesthetics, folk culture, etc. Students first decide on themes and investigate the basic philosophy and its development in depth. Thus, they develop a wholistic understanding of Japanese culture.
- HBHD4554 일본대중문화 Japanese Popular Culture
 애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.
 Anime, manga, such as J-POP, called the worldwide popularity look at the features and the background industry of Japanese popular culture. Try to explore the one side of the Manufacturing of Japanese (craftsman). At the same time, comparison of the collaboration and the two countries of the popular culture of the problem of the influence of the Korean culture and foresee also its future.
- HBHE4369 한독문화비교(캡스톤디자인) Korean - German Comparative Cultural Studies(Capstone Design)
 문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.
 Analyze the notion of culture and the perspective of culture study. And attempt to apply various phenomenons. Also by analyzing the daily life phenomenons attempt to deeply understand the German culture.
- HBHE4418 독일의문화산업과문화콘텐츠 German Culture Industry and Culture Contents
 독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.
 Study german massculture from industrial perspective and investigate cultural contents, regional festivals and urban restoration projects in Germany.
- HBHE4420 독일의공연예술 German Performing Arts
 연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.
 Study the major pieces of german drama, try to understand the essence, structure, charateristic of german drama.

디자인대학

디자인학부

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 학부기초 | HBIO1112 | 기초디자인1 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 학부기초 | HBIO1117 | 기초디자인2 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIO1116 | 관찰과표현기법 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIO1114 | 디지털미디어 | 3 | 0 | 3 |

■ 교과목해설

HBIO1112 기초디자인1

Foundation1

디자인의 개념 및 원리, 요소를 고찰하고 디자인의 영역과 디자이너의 역할에 대하여 학습한다. 또한, 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 2D 표현 능력을 연구한다.

Examine the concept, principle, and the elements of design. In addition, investigate the field of design and the role of a designer.

Learn basic 2D expression skills using the basic elements and principles of design.

HBIO1117 기초디자인2

Foundation2

시대별 예술, 문화, 정치, 경제에 영향을 끼친 디자인의 상관관계를 살펴봄으로써 디자인 문화를 이해한다. 또한 디자인 문화를 형성한 역사와 사상을 통해 디자인이 무엇인지 알아본다.

디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 3D 표현 능력을 학습한다.

Understand the design culture by examining the influences of design in the arts, culture, politics, and economics of different time periods.

Learn basic 3D expression skills using the basic elements and principles of design.

HBIO1116

관찰과표현기법

Observation & Expressive technique

대상의 관찰을 통하여 시각적 표현의 방법을 모색하고, 효과적인 표현을 위해 다양한 매체와 기법을 취급한다. 묘사 · 색채 · 형태 · 소재 · 구성이라고 하는 조형 연습으로부터 표현기법을 실습한다.

Explore visual expression methods through object examination, and work with a variety of expression mediums and techniques for effective representation. Practice expression techniques through modeling training, namely, depiction, color, form, material, and composition.

HBIO1114

디지털미디어

Digital Media

컴퓨터 기초프로그램의 활용을 통하여 디지털 기초를 습득한다.

Acquire the basics of digital work through primary computer programs.

디자인학부 커뮤니케이션디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIA1111 | 커뮤니케이션디자인기초 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIA2142 | 비디오그래피 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIA3151 | 일러스트레이션기초 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIA4344 | 타이포그래피기초 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIA1112 | 커뮤니케이션디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIA3152 | 일러스트레이션기초 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIA4335 | 2D모션그래픽스 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIA4346 | 타이포그래피 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIA3141 | 사용자중심디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIA3153 | 일러스트레이션 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIA4333 | 브랜드디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIA4334 | 패키지디자인기초 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIA4338 | 디자인플래닝 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBOA1001 | 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA3142 | 정보인터랙션디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA3154 | 일러스트레이션II | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA3302 | 패키지디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA4340 | 브랜드경험디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA4343 | 소셜이노베이션디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIA4594 | 인턴십 I (커뮤니케이션디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIA4221 | 커뮤니케이션디자인스튜디오 I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIA4337 | 커뮤니케이션디자인워크숍 I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIA4347 | 인턴십 II(커뮤니케이션디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIA4348 | 졸업연구프로젝트I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIA4142 | 커뮤니케이션디자인스튜디오 II | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIA4342 | 커뮤니케이션디자인워크숍 II | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIA4349 | 졸업연구프로젝트II | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBIA1111

커뮤니케이션디자인기초

Visual Thinking I

시각디자인의 기초 개념을 시각언어로 이해하고 디자인의 객관적 가치 기준을 습득한다. 또한 형과 색의 조형성 및 개념, 시각 언어의 함수적 관계 등을 실습한다.

A chronological survey of graphic design history, Works from different countries and periods are

intermixed and organized around processes employed in the generation of graphic design.

HBIA2142

비디오그래피

Motion Graphics I

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

This curriculum is a fundamental understanding of digital media design, using video-building practices to reinterpret past motion graphics/computer animation cases with a view to their own animation language and principles.

HBIA3151

일러스트레이션기초 I

Basic Illustration I

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

An introduction to verbal-visual relationships. The class explores techniques of interpreting verbal information in order to arrive at an appropriate visual solution.

HBIA4344

타이포그래피기초

Basic Typography I

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

Builds from an awareness of letterforms to an understanding of basic typographical sequence of individual letterform/word/sentence/paragraph/page/document as type on the printed pages.

HBIA1112

커뮤니케이션디자인

Visual Thinking II

시각디자인의 기초 개념을 시각언어로 이해하고 디자인의 객관적 가치 기준을 습득한다. 또한 형과 색의 조형성 및 개념, 시각 언어의 함수적 관계 등을 실습한다.

A chronological survey of graphic design history, Works from different countries and periods are intermixed and organized around processes employed in the generation of graphic design.

HBIA3152

일러스트레이션기초 II

Basic Illustration II

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

An introduction to verbal-visual relationships. The class explores techniques of interpreting verbal information in order to arrive at an appropriate visual solution.

HBIA4335

2D모션그래픽스

Motion Graphics II(SW)

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

This curriculum is a fundamental understanding of digital media design, using video-building practices to reinterpret past motion graphics/computer animation cases with a view to their own animation language and principles.

HBIA4346

타이포그래피

Basic Typography II

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

Builds from an awareness of letterforms to an understanding of basic typographical sequence of individual letterform/word/sentence/paragraph/page/document as type on the printed pages.

HBIA3141 사용자중심디자인(캡스톤디자인) Media Design I (Capstone Design)

크리에이티비티를 완성하는 단계로 개념의 논리적 전개 위에 표현의 효율성을 극대화하며, 보다 설득적이고 전문적인 메시지 전달방법을 추구한다. 개별 작업을 통하여 학생 개개인의 독창성과 개성의 발견이나 관심을 찾도록 한다.

Exploration of formal resources, systems, conceptual principles, and procedures underlying the practice of graphic design, in particular, the process of problem solving by design; the visualization of problems and solutions; and the correlation of forms with their content and function.

HBIA3153 일러스트레이션 Typography

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

An introduction to verbal-visual relationships. The class explores techniques of interpreting verbal information in order to arrive at an appropriate visual solution.

HBIA4333 브랜드디자인 Brand Design I

브랜드와 디자인, 마케팅의 기본 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

Brand design, marketing and understanding of the basic theory, Practice through effective brand design methodologies are studied.

HBIA4334 패키지디자인기초 Basic Package Design I

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 패키지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

This subject practices the entire process from planning, designing, and creating a production product to developing a carpodge design that is tailored to the purpose of the brand and product.

HBIA4338 디자인플래닝 Mixed media Design Workshop I

인터랙티브한 환경 속에서 비디오, 사진, 오디오, 그래픽 등이 혼성된 새로운 미디어의 다이내믹한 혼합에 대한 연구를 통해 시각디자이너로서 디지털 시대의 새로운 미디어가 담당할 역할을 이해한다.

Through studies of the dynamic mix of new media, combined with video, photo, audio, and graphics in interactive settings, new media in the digital age will play a role as a visual designer.

HBOA1001 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디 Planning and Production Practice of Asian Culture

이 과목은 실용적인 가치에 기반한 다양한 아시아문화 콘텐츠를 발굴하는 것이다. 이 과목의 목표는 콘텐츠를 추구하고 적용하는 능력을 기르는 데에 있다.

generation of professional career as a designer with a matching qualities sought to take advantage of the opportunity.

HBIA4221

커뮤니케이션디자인스튜디오 I

Communication Design Studio I (Capstone Design)

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

This subject practices the entire process from planning, designing, and creating a production product to developing a carpodge design that is tailored to the purpose of the brand and product.

HBIA4337

커뮤니케이션디자인워크숍 I

Communication Design Workshop I

타이포그래피의 심화된 수업으로 그리드, 사진, 일러스트의 활용과 타이포그래피의 응용을 배우고 이미지/내용/체계 등을 연구하는 과정으로, 효과적인 시각 메시지 전달을 위해 영상디자인 문자 환경과 매체의 특성을 창의적인 컨셉을 바탕으로 한 편집디자인 실무능력을 키움으로서 다기능적/복합적 실무디자이너를 양성하는 과목이다.

Investigates the unique aspects of publication design, especially developing this structure of a magazine, positioning it in the marketplace, and directing readers' emotional and intellectual responses.

HBIA4347

인턴십 II(커뮤니케이션디자인)

Internship II

본 교과목은 대학에서 익힌 이론과 실무를 산업현장에서 체험하는 과정으로 인적교류를 통한 산학협력을 촉진시킴과 아울러 차세대 실무형 전문디자이너로서의 자질을 갖추어 더불어 진로모색의 기회로 활용한다.

This course is theory and practice learned in college experience in the industry over the course of university-industry cooperation and promote people-to-people exchanges as well as the next generation of professional career as a designer with a matching qualities sought to take advantage of the opportunity.

HBIA4348

졸업연구프로젝트

Mixed media Design Studio I

기업, 브랜드 혹은 개인의 시각이미지 구축에 필수적인 아이덴티티 시스템디자인의 개념을 이해하고 아이디어 발상에서부터 최종 매뉴얼에 이르는 작업 전 과정의 프로세스를 익힌다. 또한 베이직 시스템디자인 및 어플리케이션 시스템디자인의 전개 과정에서 동일한 개념과 형태를 시각적 일관성을 유지하며 다양한 상황에 맞도록 전개하는 과정과 그래픽 모티브의 개발 및 활용 능력을 기른다.

Understand the concepts of identity system design that are essential to building corporate, brand, or individual visual images and learn the pre-works process from idea ideas to the final manual. In addition, it maintains visual consistency in basic system design and application system design development, and develops development and utilization capabilities of the process and graphic motif to develop the same concepts and forms according to the different situations.

HBIA4142

커뮤니케이션디자인스튜디오 II

Communication Design Studio II

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데

주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

This subject practices the entire process from planning, designing, and creating a production product to developing a carpodge design that is tailored to the purpose of the brand and product.

HBIA4342

커뮤니케이션디자인워크숍 II

Communication Design Workshop II

타이포그래피의 심화된 수업으로 그리드, 사진, 일러스트의 활용과 타이포그래피의 응용을 배우고 이미지/내용/체계 등을 연구하는 과정으로, 효과적인 시각 메시지 전달을 위해 영상디자인 문자 환경과 매체의 특성을 창의적인 컨셉을 바탕으로 한 편집디자인 실무능력을 키움으로서 다기능적/복합적 실무디자이너를 양성하는 과목이다.

Investigates the unique aspects of publication design, especially developing this structure of a magazine, positioning it in the marketplace, and directing readers' emotional and intellectual responses.

HBIA4349

졸업연구프로젝트II

Mixed media Design Studio II

기업, 브랜드 혹은 개인의 시각이미지 구축에 필수적인 아이덴티티 시스템디자인의 개념을 이해하고 아이디어 발상에서부터 최종 매뉴얼에 이르는 작업 전 과정의 프로세스를 익힌다. 또한 베이직 시스템디자인 및 어플리케이션 시스템디자인의 전개 과정에서 동일한 개념과 형태를 시각적 일관성을 유지하며 다양한 상황에 맞도록 전개하는 과정과 그래픽 모티브의 개발 및 활용 능력을 기른다.

Understand the concepts of identity system design that are essential to building corporate, brand, or individual visual images and learn the pre-works process from idea ideas to the final manual. In addition, it maintains visual consistency in basic system design and application system design development, and develops development and utilization capabilities of the process and graphic motif to develop the same concepts and forms according to the different situations.

디자인학부 패션디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC2152 | 패턴메이킹 I | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC2161 | 패션일러스트레이션 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC2171 | 서양복식사&현대의상사 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC2212 | 기초드레이핑 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC4354 | 기초CAD(SW) | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIC4355 | 기초의상디자인 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIC1122 | 패션CAD | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIC3151 | 패턴메이킹 II | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIC3211 | 패션드레이핑 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIC4357 | 디자인컨셉&트렌드(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIC4415 | 패션소재기획 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIC3022 | 패턴CAD(SW) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIC3152 | 트렌드패턴 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIC3212 | 창작드레이핑(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIC4341 | 패션마케팅 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIC4359 | 패션워크샵 I (캡스톤디자인) | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIC2162 | 디지털패션디자인(SW) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIC3241 | 한국의상 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIC4321 | 특수의상디자인(캡스톤디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIC4351 | 특수의복구성(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIC4356 | 패션머천다이징&리테일링 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIC4360 | 패션워크샵 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIC4414 | 인턴십 I (패션디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIC4201 | 컬렉션스튜디오 I (캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIC4363 | 인턴십 II(패션디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIC4420 | 패션비즈니스창업설계 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIC4202 | 컬렉션스튜디오 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIC4416 | 스마트스튜디오 | 2 | 1 | 1 |

■ 교과목해설

HBIC2152

패턴메이킹 I

Pattern Making I

의복은 인체에 입혀짐으로써 그 목적을 다하는 것이므로 기본적인 과정으로 체형관찰 및 인체계측을 실시하여 체형의 특징을 파악하게 하고, 체형에 적합한 Basic Pattern의 제작 및 활용법 등을 실습한다. 평면제도법의 원리를 이해하고 그 활용법을 기초로 하여 스커트와 셔츠의 원형과 다양한

디자인의 변화와 활용을 실습한다. 아이템별 실물제작을 통하여 의복제작과정의 단계별로 요구되는 이론과 실기능력을 키운다

This course allows students to proceed from the study and application of the basic principles of pattern making to a more comprehensive view of design within flat pattern methods and principles. This course learns the sewing techniques ? including cutting, construction, and finishing - are explored, using industrial equipment to create sample garments in cotton or cotton-type fabrics.

HBIC2161

패션일러스트레이션

Fashion Illustration

패션을 표현할 수 있는 드로잉 능력을 기르는 과정으로 인체의 프로포션 및 포즈에 대하여 기초 실기를 실시하고, 창의적인표현기술과더불어산업현장에서필요한도식화드로잉표현능력을기른다.

Perform basic practical practice on the proportion and pose of the human body as a process of building the drawing ability to express fashion.

HBIC2171

서양복식사&현대의상사

History of Western Costume & Modern Fashion

서양문명의 발상지인 이집트에서 시작된 의복의 기원에서부터 현대복까지의 변천과정을 역사적, 사회적, 문화적 측면에서 고찰해나가는 과정으로 문화의 특색이 복식에 미치는 영향을 탐색하고 현대사회의 우리의 감각과 실정에 맞는 의복디자인을 할 수 있도록 그 기초가 된다. 또한 현대의상을 문화적인 배경 및 예술양식의 변천과 함께 연구하며 유명디자이너의 작품들을 분석하여 현대복식에 대한 이해를 높이고 디자인 개발에 도움이 되도록 한다.

The main purpose of this class is to study the transition of western dress throughout ancient Egypt to the of Western culture and easthetic value. And this class is to study the transition of style of srt and cultural backgroundf of morden fashion and to analyze the works of famous fashion designers in order to elevate the understanding of morden fashion and help development in design.

HBIC2212

기초드레이핑

Basic Draping

기초드레이핑은 머슬린을 이용하여 인체구조에 대한 이해를 기초로 인대 위에서 직접 패턴을 만들어내는 3차원적 입체 패턴 제작과정으로서 다트매니플레이션을 통한 bodice의 활용과 Skirt,sleeve,collar의 다양한 디자인에 대한 드레이핑 작업을 통해 창의적인 의복 디자인의 패턴을 개발할 수 있는 기초적 기법을 습득한다.

Basic Draping is to get the basic knowledge of making the pattern directly on the body with using muslin. Through critiqued design development on the dress form, students develop their own sense of proportion, silhouette, line and style, while exploring current market trends.

HBIC4354

기초CAD(SW)

Basic CAD(SW)

Adobe Illustrator and Photoshop 프로그램의 기초 툴과 기술을 습득하는 과정이다.본 과정은 상기 프로그램에 대한 사전 지식이 요구되는 것은 아니나, 컴퓨터에 대한 기초적인 이해와 의복 구조에 대한 기본적인 이해가 요구된다.

This course is designed to familiarize students with the basic tools and techniques of Computer Assisted Design of the fashion industry standard softwater Adobe Illustrator and Photoshop used for fashion design, This is an introductory level course without pre reauisites, although basic computer knowledge and a general understanding of garment structure are helpful.

HBIC4355

기초의상디자인

Study on Fashion Terminology

의상디자인과 관련된 주요 키워드, 즉 패션이미지, 패션 룩, 패션 테마와 패션 트렌드 관련용어를 이해하고, 각 용어별 특성을 분석한다.

This course is specifically designed with the beginner. The aim of this course is to introduce the student to the language of design and a range of skills associated with research methods and application for a fashion outcome. Aims of this course are to pursue an extensive understanding of a fashion terminology and its-related areas and introduce a range of skills for visualizing fashion research and ideas. In this course students can understand the types of fashion images and their characteristics and the major fashion themes and their characteristics. Also understand the types of fashion trend key words and their characteristics.

HBIC1122

패션CAD

Fashion CAD

패션디자인을 표현하기 위한 기초과정으로 Adobe Photoshop과 Illustration 프로그램의 운용능력을 길러 패션디자인 포트폴리오를 개발하는 데에 적용하며, 디지털 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

This course aims to develop the operational skills of Adobe Photoshop and Illustration programs as a basic course for expressing fashion design. Students learn to developing a fashion design portfolio and digital communication skills.

HBIC3151

패턴메이킹 II

Pattern Making II

패턴에 대한 이해도를 높이고 다양한 의복의 패턴제작이 가능하도록 아이템별, 디자인별 패턴염습을 강화하고 실르엣 변화에 대한 패턴연습과 의복제작 시 원,부자재의 활용을 실습하여 실무제작의 수준을 향상시킨다.

This course enables students to elevate their construction skills to an advanced level. Students learn new and more complex design construction, and develop advanced techniques currently used in the demonstrations, students evaluate different levels construction.

HBIC3211

패션드레이핑

Fashion Draping

패션 드레이핑은 고급 입체과정으로 다양한 의복 아이템에서 사용되는 디테일들 심습에 의해 표현되는 3차원적 패턴메이킹을 연구한다. Skirt 및 Collar, Sleeve, Bodice의 여러 응용디자인을 Muslin에 의한 입체재단으로 테크닉을 습득하여 이들의 조합에 의한 조형능력을 키운다.

Continued with Draping II, This is also an advanced course which analyzes and trains Haute Couture centered pattern of Top item and Basic Cut of various design. The various is stle expand students creative, critical thinking, and technical skill into different areas of design, While draping in fabric.

HBIC4357

디자인컨셉&트렌드(PBL)

Concept and Trend in Fashion Design(PBL)

유행이 어떻게 전개되는가에 대한 이해와 이러한 트렌드가 어떻게 패션디자인에 적용되고 활용되는지 등에 대한 이해를 도모한다. 이 과정에서 패션정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 의상 디자인에서의 컨셉이란 무엇이며 어떻게 설정되는가 그리고 패션 이론과 소비자 마켓에 대한 이해를 도모한다.

This course aims to introduce the subject of concept generation which is then followed the presentaion and organisational skills that help them to communicate imaginative ideas & concepts to the others. These skills will be developed into personal concepts in relation to a design brief. The course places particular emphasis on the discussion of ideas, research and personal objectives. Students are introduced to methods of two-dimensional representation, textile and fabric development. Research, critical thinking, and presentation methods are key components. It is suitable for students who need the space, time and freedom to explore their own creative approach.

HBIC4415 패션소재기획 Fashion Material Planning
패션 상품을 만들기 위해 소재 전반의 흐름을 파악하여 패션 소재를 개발하는 작업으로 소재기획 프로세스에 대한 실습을 한다. 각종 소재와 디자인의 관련성 이해, 스타일 개발 및 소재 기획 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.
This course is designed to understand the method and process of textile material planning through research on textile design and fashion products. Students will learn how to matching fashion material/design and various fabric characteristics.

HBIC3022 패턴CAD(SW) Pattern CAD (SW)
패션산업에서 요구하는 실무능력을 향상시키기 위하여 YUKA CAD와 Adobe Illustrator 프로그램 운용능력을 기르며, 특히 YUKA CAD를 사용하여 패턴제작, 그레이딩, 마킹, 디지털링 실습을 학습한다.
This course aims to develop the skills of operating YUKA CAD and Adobe Illustrator programs in order to improve the practical skills required by the fashion industry. Learn how to use of YUKA CAD program for patternmaking, grading, and marker-making for apparel production.

HBIC3152 트렌드패턴 Trend Pattern Making
패턴메이킹의 고급과정이다. 아이템별로 트렌드를 분석하여, 패턴을 제작 할 수 있는 능력을 키우고, 디자인과 패턴, 소재의 적합성을 접목시켜 자신의 창의적인 아이디어 및 시판의류를 실체화 할 수 있는 능력을 연마한다.
This class is an advanced course to develop the ability for practical pattern making through work of turning design pattern into industrial pattern and study of various patterns. Construction skills are developed for more advanced structured garments along with an understanding of silhouette, proportion and current style trends.

HBIC3212 창작드레이핑(PBL) Creative Draping (PBL)
자신의 창작 작품이나 컬렉션의 작품사진을 선택하여 디자인을 분석한다. 드레이핑 테크닉을 연구를 통하여 패턴 및 소재가봉의 과정으로 완성한다. 이러한 과정을 통하여 패턴과 소재, 디자인과의 관계를 이해하고 조형능력을 개발한다.
Continued with Draping II, this is also an advanced course which analyzes and trains Haute Couture centered pattern of top item and Basic Cut of Various design. This course further develops technical and creative skills in apparel design. Advanced draping prgeds enable students to explore design though a variety of fabrication draping, and construction techniques. The variation in style expand students creative critical thinking, and technical skills into different areas of design, while draping in fabric.

HBIC4341 패션마케팅 Fashion Marketing
다품종 소량화 시대에서의 패션 디자인에서 가장 중요한 것은 상품으로서의 패션과 상품개발을 위한 마케팅 개념을 이해하는 것이다. 패션산업론을 패션산업 및 패션상품과 이를 중심으로 한 패션마케팅에 대한 총체적인 이해를 모도함으로써 앞으로 진출 할 패션 산업의 급속한 세계화에 대비하여, 한국패션산업이 경쟁력을 높이는데 목표를 두고 있다.
Fashion Marketing is to get the knowlege of the concept and theory of Maketing for fashion industry or fashion products.

HBIC4359 패션워크샵 I (캡스톤디자인) Fashion Workshop I (Capston Design)
기본적인 디자인 라인의 전개(그루핑)의 개념과 방법, 창의적 디자인 아이디어 전개 방법과 더불어

markets for fashion.

HBIC4360 패션워크샵 II(캡스톤디자인) Fashion Workshop II(Capston Design)
트렌드에 대한 이해를 중심으로 기성복 디자인과 창의적 컬렉션을 위한 디자인으로 분류하여 아이디어를 전개한다. 모든 과정은 각각의 소비자화 디자인의 최종 목적에 적합한 디자인 아이디어로 전개하고 이를 3차원의 의상 작품으로 제작한다. 이러한 과정에서는 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인의 목표 등에 대한 논의를 중점적으로 진행된다.
In this intensive studio course, students design and produce a collection based on their individual style and in an area of their choice that demonstrates th manstery of both technical and aesthetic skills. The course places particular wmpphasis on the discussion of ideas, reaserch and personal objectives.

HBIC4414 인턴십 I(패션디자인) Internship I(Fashion Design)
방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.
This class is to strengthen the copetitive power for field work adaptation with actually experienceing the theories in real field.

HBIC4201 컬렉션스튜디오 I(캡스톤디자인) Final Collection Studio II(Capston Design)
졸업 작품은 지난 3년간의 학업의 함축된 결과를 표출해 내는 것이다. 학생들은 개별 혹은 그룹별로 디자인 주제와 관련한 리서치 과정을 거쳐 디자인에 적절한 소재, 색상, 스타일 등의 선택과정을 거쳐 컬렉션과 관련된 스토리 보드를 제작한 후 디자인 전개과정에 들어간다. 이 과정에서 다양하고 창의적인 아이디어의 발상 및 전개, 이것을 효율적으로 표출해 내기 위한 디자인의 요소 및 원리의 사용 등을 통하여 유행 경향을 반영하도록 노력 한다.
In this course students will first find a theme to stimulate a visual interpretation. An intense reaserach prosess follows and the direction of the collection established, resulting in the right choice of fabric, color and silhouette. A storyboard is then put together to clarify student's intentions and visually lay out the diversity of each story and of the entire range. Then the designing takes place.

HBIC4363 인턴십 II(패션디자인) Internship II(Fashion Design)
방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.
This class is to strengthen the copetitive power for field work adaptation with actually experienceing the theories in real field.

HBIC4420 패션비즈니스창업설계 Fashion Business Start-up
본 교과목은 패션산업분야의 창업을 위한 세부적인 내용을 학습하고 실습함으로써 실질적인 창업으로 연결 될 수 있도록 한다.
This course presents business start-up as they relate to the field of fashion. Topics will include current practices in ascertaining consumer wants, conceiving of, producing, promoting, and moving new fashion goods and services to consumers. Students will identify fashion marketing strategies and apply fashion marketing research techniques to industry specific assignments and projects. The course will practice all of the components of an integrated marketing plan that bring fashion brands to life.

HBIC4202 컬렉션스튜디오II(캡스톤디자인) Final Collection Studio II(Capston Design)

컬렉션 스튜디오I의 연계과목으로 졸업 패션쇼를 통해 3년간의 학업과정을 함축하여 보여주는 과정이다. 학생들은 그들의 창의성과 지식, 정보수집 능력 등을 총 망라하여 자신들의 기량을 보여주도록 한다. 이 과정에서는 개개인의 포트폴리오 제작도 더불어 진행된다. 이 포트폴리오에는 디자인, 플랫폼드로잉, 사진, 트렌드 정보 등에 대한 자료가 포함된다.

This is the moment of verification of the reached results. The parade allows the mole alumni to show their creativeness and ability introducing their final collection to the public. The annual fashion show is the culmination of intense traing over a three-years period. All students are required to develop and prepare an original exhibition/show and portfolio, accompanied by a supporting written component. Students design and produce their own collection that showcases their creativity and demonstrares concicency with current fashion trend.

HBIC4416 스마트스튜디오 Smart Studio

Adobe Photoshop과 Illustration과 같은 디지털 프로그램을 사용하여 패션실무포트폴리오 제작 기량 습득으로 패션업계 취업 및 창업에 필요한 실전능력을 고취하는 것을 목표로 한다.

This course aims to develop the fashion portfolio and acquire skills using digital programs such as Adobe Photoshop and Illustration. It also develop the actual skills needed for employment and start-ups in the fashion industry.

디자인학부 텍스타일디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBID1011 | 섬유소재실험 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBID2142 | 직물디자인과컨셉 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBID2152 | 디지털프린팅 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBID4326 | 패브릭응용디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBID4438 | 염색기초스튜디오랩 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBID2161 | 직물분석 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBID3221 | 타이다이염색스튜디오 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBID4322 | 텍스타일CAD(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBID4439 | 직물디자인과브랜드전략(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBID4440 | 디지털패턴프린팅 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBID3301 | 직물디자인기획 I (캡스톤디자인) | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBID3311 | 서피스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인) | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBID4328 | 직물산업리서치(캡스톤디자인) | 2 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBID4343 | 소재기획(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBID4436 | 인턴십 I (텍스타일디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBID2191 | 직물사 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBID3302 | 직물디자인기획 II (캡스톤디자인) | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBID3312 | 서피스디자인스튜디오 II (캡스톤디자인) | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBID4330 | 인턴십 II (텍스타일디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBID4434 | 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBID4331 | 직물융합프로젝트 I (캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBID4333 | 미래염색스튜디오 I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBID4334 | 프린트직물디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBID4340 | 자카드디자인(캡스톤디자인) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBID4335 | 직물융합프로젝트 II (캡스톤디자인) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBID4337 | 미래염색스튜디오 II (캡스톤디자인) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBID4338 | 프린트직물디자인 II | 2 | 1 | 1 |

■ 교과목해설

HBID1011

섬유소재실험

Textile Materials Experiment

섬유재료의 종류별 구조와 성질을 고찰하고 소재에 따른 가공, 염색기법에 대해 익히고 섬유를 패션, 환경과 연관시켜 본다.

This module provides an opportunity for students to learn structures and characteristics of fiber materials, and processing and dyeing which are related to textiles. For the purpose, students will

functionality, aesthetics, and sensitivity of textiles.

HBID3221

타이다이염색스튜디오

Tie dye Dyeing Studio

홀치기 염색의 원리를 이해하고 전통적인 홀치기염과 현대적인 홀치기염을 접목시켜 소재에 따라 다양하게 활용 할 수 있는 능력을 기른다.

This module provides an opportunity for students to learn the use of dyes and shibori techniques to produce craft art works and useful articles. Lectures are given on characteristics of various dyes and dyeing methods, and students are trained to produce intended colors. Students are encouraged to experiment various dyeing techniques as well as discharge techniques. To enable students to produce creative art works and useful articles, experiments are carried out on design ideas and how to develop those ideas.

HBID4322

텍스타일CAD(PBL)

Textile CAD(PBL)

CAD System의 기본 원리를 응용하여 선염과 후염의 샘플 제작과 패턴 아이템의 개발에 그 목적을 둔다.

This module provides students with an opportunity to further advance their technical and design skills with regard to computer aided design. Students will learn how to treat form, structure and texture using industry standard software such as Tex Pro for textile design. The final solution will use all of the above software in varying degrees depending upon the individual student's approach to solving the problem.

HBID4439

직물디자인과브랜드전략(PBL)

Textile Design and Brand Strategy(PBL)

이 교과목에서 수강자는 텍스타일디자인 산업의 현황과 시장을 파악하고 브랜드 관리, 소비자 행동, 광고 및 홍보를 거치는 브랜딩 과정을 중심으로 실무현황을 간접 실습하여 브랜드의 역할과 브랜드 개념을 이해한다. Brand Aesthetic을 이해하고 포지셔닝, 아이덴티티, 관리강화 전략을 분석하여 텍스타일디자인과 함께 새로운 가치를 확립하여 브랜드 유형별 차별화 전략을 제시한다.

HBID4440

디지털패턴프린팅

Digital Pattern Printing

텍스타일디자인의 기본과정 연구-오브제의 선택, 인공물과 자연물 오브제의묘사

모티프의단순화,다양한방식으로의전개,컬러를이용한표현등을텍스타일기본리퍼에맞게제작하고원단에출력함으로써원단제작방식을효과적으로이해함.

HBID3301

직물디자인기획 I (캡스톤디자인)

Textile Design Directing I (Capstone Design)

수직기와 수편기를 활용한 창의적 직물디자인을 위해 자료수집, 이미지구축, 조직설계, 제작 단계를 거쳐 타겟 마켓과 트렌드에 부합하는 직물디자인을 개발한다.

This module provides an opportunity for students to develop creative woven and knit textiles using a loom or a knitting machine with in depth knowledge of textile structures, fiber materials, and colors. Students will learn the basic techniques of hand machine knitting and explore the possibilities of structural effects, color, pattern, and material quality within those techniques. Students are encouraged to carry out experiments with image development methods from diverse sources as a first step to develop creative textile designs. Students will develop an inspirational theme from which to acquire visual imagery. This will be used as a focus for the research and development of fabric, color, pattern and texture stories with reference to textile design trends.

Depending on the projects' parameters, students may use handloom or handknitting machine. Design trends, and textile lines are developed for a wider range of markets. Focus is on developing cohesive, visually edited boards for specific areas. Oral presentation skills are developed at the conclusion of each project.

HBID3311 서피스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인) Surface Design Studio I (Capstone Design)
 서피스 디자인의 기본 개념 및 Repeat pattern의 이해와 어패럴, 인테리어 직물 등을 단계적으로 진행함으로써 섬유디자인의 심도 있는 작업을 진행한다.
 In this module, students study principles of textile design including basic layout and repeats, and develop surface pattern designs that fit to various uses of textile. Students learn how to make an abstraction of diverse objects and draw it to develop a pattern design. To develop an abstracted drawing into a pattern, decorative elements are added, and one repeat design is completed when the pattern so created is repeated. To develop a creative print design, one should add appropriate colors and textural effects that fit to a particular design.

HBID4328 직물산업리서치(캡스톤디자인) Textile Industry research(Capstone Design)
 직물산업리서치는 소비자의 욕구와 필요를 예측하여 상품의 기획, 개발, 시장조사에 이르기까지의 마케팅 활동을 의미한다. 이를 위해 본 교과목은 마켓전략, 정보의 조사와 분석, 색채, 소재, 패턴 등의 디자인 방향의 설정 방법 및 생산 기획 및 판매 기획에 관해 학습한다.
 This module explores consumer trends at specific areas of the market. Marketing and trend information are analyzed in order to inform design direction, further integrating marketing, promotion and design to create informed design solutions. It provides experience of managing design and promotional briefs as part of a team. Wherever possible, projects are sought in collaboration with industry.

HBID4343 소재기획(PBL) Textile Material Planning(PBL)
 섬유산업체나 디자이너가 의도하는 스타일 및 패션상품을 만들기 위해 디자인의 중요한 요소의 하나인 소재를 여러 각도에서 검토 및 선택, 개발하는 작업으로서 정보수집, 이미지, 칼라 및 소재 방향 결정, 스타일 개발 및 소재 선정 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.
 Study on the method and process of textile material planning through research on textile design and textile products.

HBID4436 인턴십 I (텍스타일디자인) Internship I (Textile Design)
 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 '유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성'에 부응하고자 한다.
 This module extends the practical study of the subject area within an industrial context. Projects support and compliment the live professional practice undertaken on industrial placement. The module provides a program of work which aims to maintain students' creative skills through independent research, visual communication, trend reportage and reflection on the industrial work placement experience. The module consists of initial guidance, independent research and development and is assisted by project artwork.

HBID2191 직물사 History of Textiles
 고대부터 현대에 이르기까지의 직조와 날염직물의 발달 및 변천과정을 각 나라별과 시대별로 공부한다.
 We will learn about each country's and era's courses of development and changes in weaving and

fabric printing from ancient times until today.

HBID3302 직물디자인기획 II(캡스톤디자인) Textile Design Directing II(Capstone Design)

창의적 직물조형에 관해 다양한 실험적 연구를 수행하고 이를 토대로 직조와 니트 기법을 사용한 예술적 직물 조형물 또는 창의적인 직물 상품 개발을 시도한다.

This module provides students with an opportunity to study different types of techniques and experimentation. Modern application of techniques can also contribute to the creation of 3dimensional textile forms. Through an advanced study on weaving and knitting, students develop a comprehensive working knowledge of the process of styling fabric for specific textile markets. Developing further the most interesting results from this experimentation, and according to their interests, students will create a woven or knitted fabric for apparel, home fashion, accessories and fine art. Hand loom and hand knitting machine are used to translate students ideas into creative designs in the medium of textile.

HBID3312 서피스디자인스튜디오 II(캡스톤디자인) Surface Design Studio II(Capstone Design)

심화된 소재 개발을 통하여 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 실생활용품에 적용시켜 산업사회에서 요구되는 염색 특유의 미적가치를 표현할 수 있는 전문적 능력을 습득한다. 서피스 디자인 아이템에 따른 기본기법의 전개한다.

This module provides an opportunity for students to learn the use of dyes and dyeing techniques to produce craft art works and useful articles. Lectures are given on characteristics of various dyes and dyeing methods, and students are trained to produce intended colors. Students are encouraged to experiment various dyeing techniques as well as discharge techniques. To enable students to produce creative art works and useful articles, experiments are carried out on design ideas and how to develop those ideas.

HBID4330 인턴십 II(텍스타일디자인) Internship II(Textile Design)

대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 ‘유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성’에 부응하고자 한다.

This module extends the practical study of the subject area within an industrial context. Projects support and compliment the live professional practice undertaken on industrial placement. The module provides a program of work which aims to maintain students’ creative skills through independent research, visual communication, trend reportage and reflection on the industrial work placement experience. The module consists of initial guidance, independent research and development and is assisted by project artwork.

HBID4434 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인) Textile product design(Capstone Design)

다양한 섬유소재를 활용하여 개개인의 창의성과 전개능력을 개발시키며 조형적으로 표현된 프로덕트 제작을 통하여 미적 부가가치가 높은 작품으로 표현하는 응용력을 기른다.

A variety of experimental methods and fiber-materials are used in creating the couture accessories. Through exploring the context of sculptural practice, students will learn to express their project as a high aesthetic valued work. Both technical and conceptual input will be given on a tutorial basis. Emphasis is placed on personal style and media development.

HBID4331 직물융합프로젝트 I(캡스톤디자인) Integrated Textile Project I(Capstone Design)

졸업전시를 위한 심화된 컴퓨터 조직설계 과정으로서 디지털 방식으로 디자인된 Draft를 제작

과정에 적용하여 창의적 직물디자인을 개발한다. 졸업 작품을 진행할 계획서와 샘플 작업을 진행하여 학기말 평가를 거쳐 2학기에 졸업 작품으로 완성한다.

The student's project for graduation, designed in consultation with the faculty, can be in one of the woven textile areas. The project, which will be evaluated by the faculty at the end of the semester, can entail a collection of designs or fine arts work representing the current conclusive state of students' work or an investigation of a new area. The level of concepts, skills, and commitment constitute a major part of the criteria in the evaluation of the work.

This course provides students with an opportunity to research, develop, and create of complex, multi-shaft woven structures using CAD (weave design software-weavepoint). Projects include an in-depth exploration of woven structures and creation of woven design collections based on market trends research. The capstone course, students will develop a professional portfolio in actual and digital formats and refine work for their final exhibition. Students' individual interests will guide market research and the resultant development of targeted lists of potential employers.

HBID4333

미래염색스튜디오 I

Future Dyeing Studio I

졸업 작품 제작을 통하여 학생 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 자신의 작품 세계를 정립 시켜나갈 수 있도록 하는 동시에 예술작품으로서의 표현양식을 전개해 나간다.

This module provides an opportunity for students to learn the use of dyes and dyeing techniques to produce craft art works and useful articles. Lectures are given on characteristics of various dyes and dyeing methods, and students are trained to produce intended colors. Students are encouraged to experiment various dyeing techniques as well as discharge techniques. To enable students to produce creative art works and useful articles, experiments are carried out on design ideas and how to develop those ideas.

HBID4334

프린트직물디자인 I

Printed Textile Design I

Trend 분석에 따른 산업직물의 제작과 심화작업을 전개한다.

In this module, students study principles of textile design including basic layout and repeats, and develop surface pattern designs that fit to various uses of textile. Students learn how to make an abstraction of diverse objects and draw it to develop a pattern design. To develop an abstracted drawing into a pattern, decorative elements are added, and one repeat design is completed when the pattern so created is repeated. To develop a creative print design, one should add appropriate colors and textural effects that fit to a particular design.

HBID4340

자카드디자인(캡스톤디자인)

Jacquard Design(Capstone Design)

자카드 직물은 자카드 직기에서 제작되는 것으로, 경사와 위사가 자유롭게 엮어져 사실적이고 복잡한 무늬의 디자인도 제작으로 가능하다. 이러한 제작과정에 수반되는 문양디자인을 다양하게 실습하여 창의적이고 예술적인 자카드직물 디자인을 위한 기초 훈련을 한다. 개발된 다양한 문양에 직물조직을 첨가함으로써 새로운 직물표면을 구성하는 방법을 학습하고, 아울러 제작 상에 야기되는 문제점을 파악하고 이를 해결하는 능력을 배양하여 자카드 직물디자인에 관계된 다양한 기술적 훈련에 중점을 둔다.

Jacquard textile is made up Jacquard machine which weaved warp and weft freely that can weave realistic and complicated design. In Jacquard Design I, we can practice for pattern design clearly that it aim at basic training for creative and artistic Jacquard textile Design as followed practical courses. It is already presented as adding for a various pattern in Jacquard Design that we can study for the structure of new textile-surface although problems weaving-textile come out, you can understand the problems and practice the technical training to solve it.

디자인학부 스페이스디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIE1032 | 제도외표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIE2131 | Living스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIE2181 | 디지털드로잉 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIE4374 | 기초실내디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE2132 | Shop스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE2161 | 재료와색채디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE2182 | 버추얼스페이스디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE3221 | 가구와인간공학 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE4347 | 한국전통공간이야기 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE2192 | 실내공간만들기 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIE3131 | Work스페이스디자인(PBL) | 4 | 1 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE3161 | 버추얼스페이스디자인 II (SW) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE4349 | 실내코디와디스플레이 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE4376 | 공간그래픽 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIE3132 | Play스페이스디자인(캡스톤디자인) | 4 | 1 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIE3231 | 공간속의빛이야기 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIE3242 | 서양실내건축사 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIE3282 | 실내공간해부학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIE4377 | MR스페이스디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIE4131 | 스페이스디자인스튜디오 II(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIE4171 | 스페이스디자인스튜디오 I(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIE4344 | 인턴십(스페이스디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIE4351 | 가구와환경디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIE4132 | 스페이스디자인스튜디오 III(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBIE1032

제도외표현기법

Interior architecture drawing and Presentation
Techniques

실내건축제도를 위한 기초 과정으로 선긋기를 비롯하여 평면도, 입면도, 단면도 등의 2차원적 제도 방법을 익히고 3차원적 표현 방법을 다양한 도구를 활용하여 이해하고 실습한다.

Basic course for interior architecture drawing. Students learn how to draw lines, develop ways of carrying out 2D drawings, such as plane, elevation and cross-section designs, and understand and practice 3D expressions.

HBIE2131 Living스페이스디자인(PBL) Living Space Design(PBL)
 주거공간을 거주자의 생활양식, 주택의 기능, 디자인 원리 등으로 분석, 종합하여 합리적이면서 아름다운 주택의 실내로 계획하는 것에 대해 학습한다. 프로젝트는 APT와 단독주택이며, APT에서는 주어진 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 절제하는 법을 익히고, 단독주택에서는 대지와외의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 밟아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.
 This is a course to practice the planning of affordable and beautiful interiors of houses by analyzing and compiling data on residential spaces such as apartments and single family houses according to residents' lifestyle, functions of houses and principles of design.

HBIE2181 디지털드로잉 Digital Drawing
 Personal Computer에 대한 기초지식을 습득하고 Auto CAD의 명령어와 기능을 숙지하여 평면, 입면, 단면의 2차원 설계도면 작성 방법을 익힌다.
 This is a course to obtain basic knowledge on personal computers, familiarize students with Auto CAD commands and functions, and learn techniques to draw 2D blueprints of plane, elevation and cross-section designs.

HBIE4374 기초실내디자인 Basic Interior Design and its Theory
 실내디자인의 기초를 이해하고, 이를 바탕으로 전체 실내 디자인 작업과정을 평면적인 것에서부터 입체적인 것까지 실습해 봄으로써 실내디자인에 대한 흥미를 유발하고 기초를 다진다.
 This course aims to teach basic theories of interior design and boost interest in and lay the foundation for interior design by experimenting and being trained in work processes ranging from plane to structural designs.

HBIE2132 Shop스페이스디자인(PBL) Shop Space Design(PBL)
 Fashion Boutique를 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내 계획에 필요한 기본적 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 즐거운 상업공간의 실내설계를 실습한다.
 This is a course to comprehend the basic theories necessary for designing fashion boutiques, retail shops and restaurants, study design factors in boosting sales, and practice interior designs for convenient and pleasant commercial spaces.

HBIE2161 재료와색채디자인 Color and Materials
 재료와 색채는 공간디자인을 구현하는 실제적인 요소로서, 재료와 색채의 미적, 기능적 특성을 분석하여 공간의 용도와 목적에 부합하면서 색채와 재료의 속성을 살린 디자인을 제안한다.
 Color and materials are practical elements that realize spatial design. And so, in relation with aesthetic and functional properties of color and materials, this course will provide students the abilities to suggest good design

HBIE2182 버추얼스페이스디자인 I Virtual Space Design I (SW)
 Auto CAD 3차원 기능과 3D Studio Max를 이용하여 실내 공간을 모델링하여 Presentation 수단으로 활용할 수 있도록 한다.
 By using Auto CAD 3D functions and 3D Studio Max, students model interior space and use this as a tool to make presentations.

HBIE3221 가구와인간공학 Basic Furniture Design
 가구의 가장 기본이 되는 의자를 디자인하기 위해 가구의 기본적인 개념과, 기능, 재료와 구조를 인간적인 스케일과 연계하여 고찰한다. 또한 본 강좌는 의자를 디자인함에 있어 인간공학적으로 접근함으로써 보다 심미적이고 편안한 디자인을 창조하는데 기여하고자 한다.
 In order to design the most basic chair among furniture, we consider the basic concept, function, materials and structure of furniture in connection with the human scale. In addition, this course intends to contribute to creating a more aesthetic and comfortable design by ergonomically approaching chair design.

HBIE4347 한국전통공간이야기 Story of Traditional Space
 한국전통공간이야기는 한반도의 조선시대를 중심으로 건축과 실내, 가구디자인의 형성배경, 디자인 특성, 기본 원리들을 다룬다. 이 강좌는 글로벌시대의 지식정보화사회에서 한국 문화에 뿌리를 둔 보다 독창적인 디자인을 개발하는 데 기여한다.
 Students learn the characteristics of architecture, interior and furniture designs mainly during Joseon Dynasty in Korea. And this course will help students make their works more creative based on the Korean culture.

HBIE2192 실내공간만들기 Making Interior Space
 구조는 가구, 실내장치물, 건축, 토목 등 일정한 형태를 유지하면서 세워져 있는 모든 것들에게 적용되는 힘의 원리이다. 실내디자인에서는 기본적인 구조원리를 수식적인 풀이보다는 직관적, 감각적으로 완전히 이해하고 있는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 강좌는 학생들에게 구조의 개념을 이해시키고, 실내디자인에서 가능한 공간 규모를 파악할 수 있는 능력을 배양시키며, 나아가 구조를 응용한 디자인을 개발한다.
 Students will understand the basic structures and concepts needed for interior and furniture designs and architecture, develop abilities to learn structural techniques and sizes which can be combined with design, and turn out designs applying structures.

HBIE3131 Work스페이스디자인(PBL) work Space Design(PBL)
 현대사회에서 다양한 기능을 수행하는 업무공간의 실내 계획에 필요한 기본 이론을 이해하고 공간의 제반과 표현기법을 익혀 실 산업사회의 실무적응 능력을 함양한다.
 Students will comprehend the basic theories needed for the interior designing of working places, where multiple functions are carried out in modern societies. They also obtain practical abilities on the spot by learning spatial conditions and expression techniques.

HBIE3161 버추얼스페이스디자인 II(SW) Virtual Space Design II(SW)
 버추얼스페이스 I 과정에서 작업한 내용을 3D Studio Max 의 재질, 빛, 카메라 기능을 활용하여 실내공간에 적합한 환경을 디자인하고, Photoshop을 이용하여 이미지의 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉을 익힌다.
 Using the design in the Virtual Space I course, students design an environment suitable for the interior utilizing the textures, lights and camera functions of 3D Studio Max. They learn the techniques of correction, editing and the composition of images with the help of Photoshop.

Through practice by dispatch to interiors, construction offices and building sites, students have opportunities to complement and develop the knowledge learned at college. They will equip themselves with expertise as professional designers and use these opportunities for their future career.

HBIE4351

가구와환경디자인(캡스톤디자인)

Design for Furniture and
Environment(Capstone Design)

실내 공간 내의 의자 및 수납가구를 디자인 하는 것으로, 실내구성요소로서의 가구계획 및 독창적인 제품개발능력을 함양한다.

This focuses on designing chairs and furniture in indoor space. Students will enhance their abilities to carry out furniture planning and develop original design products.

HBIE4132

스페이스디자인스튜디오Ⅲ(캡스톤디자인)

Space Design PresentationⅢ(Capstone
Design)

스페이스디자인전공에서 3년 동안 경험해왔던 공간디자인 관련 다양한 교육을 '스페이스디자인스튜디오, II, III' 를 통하여 최종적으로 체계화한다. 본 교과목의 결과물은 졸업작품을 중심으로 공유되며 1년 동안 진행되는 일련의 과정을 통하여 고도화 되어 공간디자인 교육의 완성을 지향한다.

'스페이스디자인스튜디오Ⅲ' 는 '스페이스디자인스튜디오,II' 를통해제안된공간을다양한방법으로표현하는영역이다.이교과목은입체패널,동영상시물레이션,AR.VR그리고디자인노트가포함되며실질적으로졸업작품을전시하기위한일련의과정이라고할수있다.

All Space Design Studies that have been experienced at 'Major in Space Design' will be systematized through the courses of 'Space Design Studio I, II, III'. The results of these courses are shared mainly on the thesis project and will be advanced through a series of these courses that are conducted for one year to aim for the completion of space design education.

'SpaceDesignStudioⅢ'isacourseofrepresentationforthespacethathasbeenproposedinthecoursesof'SpaceDesignStudioI,II'.Asaresultofthiscourse,thethesisprojectreviewwillbeexhibited.Itincludesa3-dimensionalgraphicpanel,movingimagesimulation,AR.VRanddesignnote.

디자인학부 세라믹디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIF2151 | 테이블웨어디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIF4356 | 디지털디자인1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIF4370 | 공예교육론 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIF4383 | 생활소품디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIF4386 | 세라믹데코레이션 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIF1121 | 조형도자디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIF2152 | 테이블웨어디자인2 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIF4381 | 공예교육프로그램개발 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIF4389 | 세라믹몰드기법 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIF4392 | 세라믹주얼리디자인(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIF3151 | 리빙제품디자인1 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIF4382 | 세라믹매니지먼트(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIF4384 | 환경도자디자인1(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIF4391 | 프로덕트디자인1(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBOA1023 | 스포츠융합디자인의이해(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIF3152 | 리빙제품디자인2 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIF4354 | 인턴십 I (세라믹디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIF4372 | 공예교수학습방법 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIF4379 | 프로덕트디자인2(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIF4387 | 환경도자디자인2(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIF4393 | 세라믹트렌드연구(PBL) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIF3221 | 디지털디자인2 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIF4161 | 리빙제품스튜디오1 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIF4231 | 제품도자스튜디오1(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIF4361 | 환경도자스튜디오1 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIF4378 | 인턴십 II(세라믹디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIF4162 | 리빙제품스튜디오2 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIF4232 | 제품도자스튜디오2(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIF4363 | 환경도자스튜디오2 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIF4366 | 포트폴리오 | 3 | 1 | 2 |

본 교과목은 세라믹디자인의 전공기초 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 세라믹주얼리 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 또한 디자인 컨셉에 따른 제작기법과 형태, 색채, 표현질감, 재료 등의 다양한 표현 기법을 종합적으로 구상하고 창의력과 조형성을 연구 개발하여 논리적인주얼리 디자인 능력을 함양한다.

This course is to foster basic skills of the major field of study of ceramic design. It aims at planning, producing and suggesting ceramic jewelry design products in accordance with existing design trends. Students should learn how to understand, analyze and rationally solve problems in the course of planning and producing products in response to market needs. In addition, they should develop a logical jewelry design ability by mapping out how to produce a product according to the given design concept and how to express the design in terms of form, color, texture and materials in a synthetic way, by improving their own creativity and by researching plasticity.

HBIF3151

리빙제품디자인1

Living Product Design1

다양한 형태의 도자공예품의 디자인과 제작방법의 연구 및 개발 방법을 습득케 한다.

Students will learn different forms of ceramic art through experimenting with various ceramic materials, techniques, design, and production methods.

HBIF4382

세라믹매니지먼트(캡스톤디자인)

Ceramic Design Management(Capstone Design)

본 교과목은 세라믹디자인과 매니지먼트의 본질에 관한 이해를 바탕으로 세라믹디자인 관련 전공의 이론 및 실무, 프로세스 등을 통합하여 연구하여 디자인 조직을 구성하는 인적·물적 자원과 디자인 프로세스를 효율적으로 관리하는데 필요한 문제의 해결과 의사결정 방법을 중점적으로 학습하는 교과목이다. 이 과목을 통하여 세라믹관련 기업의 성공적인 디자인경영을 위한 전략을 위한 역량을 기를 수 있게 한다.

This course aims at learning ways of problem solving and decision making necessary for the efficient management of the human and material resources of a design organization and of the design process by understanding the nature of ceramic design and management and by making an integrated research on the theory, practice and process of ceramic design. Students should develop an ability to formulate successful strategies required for the efficient design management of ceramic-related businesses.

HBIF4384

환경도자디자인1(PBL)

Environmental ceramic design1(PBL)

공간·환경과의 유기적 관계를 이루는 형태 및 재료에 대한 이해를 통해 환경도자에 대한 창의력과 성형능력을 배양한다.

이를 실현하기 위해 조형의 요소인 통일, 변화, 운동, 리듬, 균제, 점이 등의 요소를 활용, 실용적 기능적 및 심미적 안목에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

Cultivate creativity and shaping ability through understanding form and material of the organic relationship between space and the environment. To accomplish this, utilize design principles; unity, change, movement, rhythm, balance. Develop a broad understanding of practical, functional, aesthetic discernment.

HBIF4391

프로덕트디자인1(캡스톤디자인)

Product Design1(Capstone Design)

본 교과목은 전공심화 역량의 지식을 바탕으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와

유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 중요시 한다.

This course aims at planning, producing and suggesting creative design products in accordance with existing design trends and based on advanced knowledge of the major field of study. Students should foster an ability to understand, analyze and rationally solve problems in the course of planning and producing products in response to market needs. They should keep on implementing a project in organic collaboration with mentors from the world of business, and there should be a concrete job division among team members. And the mutual trust and cohesion of the team members are stressed.

HBOA1023

스포츠융합디자인의이해(PBL)

Understaing of Sports Convergence
Design(PBL)

스포츠현장의 이해를 통해 3차원의 디지털 도구를 체험하여 4차 산업시대의 스포츠디자인 전문 인력의 소양을 갖추며, 3D프로그램 및 3D 프린터 등을 활용 스포츠 디자인 아이디어를 직접제작 및 개발하는 체험하는데 그 목적이 있음

Through the understanding of the sports field, students experience the 3D digital tools to learn the skills of sports design experts in the 4th industrial era. Students will experience creating and developing sports design ideas using 3D programs and 3D printers.

HBIF3152

리빙제품디자인2

Living Product Design2

다양한 형태의 도자공예품의 디자인과 제작방법의 연구 및 개발 방법을 습득하는 심화과정이다.

Students will learn different advanced forms of ceramic art through experimenting with various ceramic materials, techniques, design, and production methods.

HBIF4354

인턴십 1(세라믹디자인)

Internship 1

세라믹과 관련된 현장에 인턴 근무를 하여 실무경험을 쌓고 이를 통해 현장 적응 능력 및 자기 발전에 도움이 되게 한다.

This internship course is practical to experience in ceramic companies. This will be helpful to discover students ability.

HBIF4372

공예교수학습방법

Craft educational method

공예교육 이론을 기반으로 하여 다양한 공예 분야를 학습현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 효과적으로 지도할 수 있는 문화예술교육사의 공예교육 지도 역량 강화를 목적으로 한다. 이를 위하여 동기 유발 방법, 사고 기법 적용 방법, 교재·교구 활용방법 등의 효과적인 교수 학습 전략을 학습하고 창의적 교수학습 과정안을 작성하여 학습 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다.

The curriculum of this course requires students to demonstrate an understanding of the aesthetic value of handicrafts to increase their artistic expressiveness. This course is organized into four units of study: history of crafts, Korean craft style, characteristics of modern crafts, appreciation activities.

HBIF4379

프로덕트디자인2(캡스톤디자인)

Product Design2(Capstone Design)

본 교과목은 전공심화 역량의 지식을 바탕으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해

디자인학부 인더스트리얼디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBG2011 | 리빙프로덕트디자인I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBG2021 | 제품디자인프로세스 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBG4053 | 디자인표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBG4072 | 디자인트렌드&이슈 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBG2012 | 리빙프로덕트디자인 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBG2032 | 가구디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBG2052 | 컴퓨터모델링(SW) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBG4059 | 디자인워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBG3011 | 어드밴스드프로덕트디자인I | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBBG3043 | 디지털디자인프로젝트(SW) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBBG3061 | 인터페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBG4056 | 생활환경디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBG4066 | 인턴십1(산업디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBG3012 | 어드밴스드프로덕트디자인II | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBG3062 | UX디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBG4012 | 포트폴리오&매니지먼트(SW) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBG4061 | 문화환경디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBG4071 | 인턴십2(산업디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBBG4011 | Living & Life Design I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBBG4041 | 환경디자인플래닝 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBBG4051 | 테크놀러지디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBBG4058 | 네트워크디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBBG4022 | Living&Life Design II(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBBG4062 | 네트워크디자인세미나(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBBG4063 | 테크놀러지디자인실무론 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBBG4064 | 환경디자인실무론 | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBBG2011

리빙프로덕트디자인

Living Product Design I

제품디자인에 대한 입문 과목으로서 생활제품과 관련된 단순한 제품을 디자인한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 새로운 제품 디자인 아이디어를 창출하고 발전시켜 나가는 과정에서 스스로 문제 해결 방법을 찾도록 지도하며, 기존의 고정관념에서 벗어나 더욱 진보된 디자인 개념을 중심으로 전개하도록 한다.

As an introductory course to product design, the students design simple life-related products. The

students are guided to independently establish and utilize problem-solving methods in the process of coming up with new-product design ideas by apprehending the types and characteristics of users based on their product usage. The students are also guided in developing progressive design concepts by breaking away from the existing stereotypes.

HBBG2021

제품디자인프로세스

Design Process

산업디자인의 총체적인 디자인 프로세스를 이론적인 학습과 기업의 사례연구를 통하여 이해하며, 상품의 기획, 설계, 생산, 조립, 포장, 유통, 폐기에 이르는 전 과정을 실무적인 프로세스에 맞추어 학습한다. 양산 체제에 적합한 제품을 디자인하는데 관련된 제반 요소들을 분석하고, 산업디자인 분야의 대량생산 공정을 총괄적으로 파악한다.

The whole design process of industrial design is explored through theoretical studies and corporate case studies, and the entire process, including the design, planning, production, assembly, packaging, distribution, and disposal of products, is studied alongside the practical processes. The basic elements related to the designing of a product suitable to the mass production system are analyzed, and the full understanding of the mass production process in the industrial-design field is aimed at.

HBBG4053

디자인표현기법

Design technique

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위해 제품의 형태 및 구조, 색채, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다. 구체적이며 심도 있는 실용적 교육방법으로 디자인 단계별 요구에 적합한 내용을 교육함으로써 디자인 스케치를 통하여 자신의 디자인을 효율적으로 표현하는 능력을 배양한다.

This course deals with depiction based on the form, structure, color, material, and function of a product using various methods to develop accurate expressive skills concerning a design subject. By offering contents suitable to the demands of each level of design, with a detailed and intensive practical education method, the skills of efficiently expressing one's own designs through design sketching is fostered.

HBBG4072

디자인트렌드&이슈

Design Trend Research & Issue

디자인 트렌드 & 이슈 조사 분석을 통해 최신의 디자인 경향을 이해하고 이를 데이터화, 시각화 하는 방법론을 연구하여 디자인을 위한 기초자료로 이용하는 방법을 모색한다. 이를 통해 사회적 트렌드 및 현상 등을 기반으로 디자인적 접근을 모색함으로써 보다 다양한 논리적 사고와 방법론을 습득할 수 있다.

HBBG2012

리빙프로덕트디자인 II

Living Product Design II

본 교과목은 생활제품디자인 수업의 심화과정으로서 생활제품디자인의 트렌드를 분석하고 마켓과 관련된 소비자의 형태를 분석한다. 제품을 구매할 예비사용자의 유형구분과 특성을 파악하고, 관련된 새로운 제품 디자인 아이디어를 창출시킨다. 문제 해결 방법을 찾도록 지도하며, 디자인역사와 결부된 스토리를 찾도록한다.

The trends of life product design are analyzed, and the types of consumers related to its market are analyzed. The types and characteristics of the potential product purchasers are discussed, and new related product design ideas are formed, based on which problem-solving methods may be conceptualized and established.

HBBG2032

가구디자인

Furniture Design

가구는 우리 실생활에 널리 사용되고 있는 제품의 일종으로 독자적인 영역을 구축하고 있다. 본

강좌는 실습으로 가구제작에 관한 재료 및 중요과정을 이해하도록 하며, 자기 생각을 효과적으로 디자인할 수 있는 창의적인 조형교육을 시도하는 것을 그 목표로 한다. 가구디자인의 범위로는 최근 중요성이 커지고 있는 공공디자인의 영역의 urban furniture를 포함한다.

Furniture is a type of product that is widely used in daily life and that makes up an independent section. This practical lecture allows designers to understand the important processes and materials related to the production of furniture, and has the goal of allowing designers to attempt creative modeling education, which involves the effective designing of one's own ideas. The field of furniture design includes the urban furniture in the field of public design, whose importance has been increasing of late.

HBBG2052

컴퓨터모델링(SW)

3D Modeling(SW)

본 강좌는 컴퓨터모델링을 익히는 과정으로 3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜나가기로 한다. 산업디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다. 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

This lecture involves the process of familiarizing the students with computer modeling, which fosters the understanding of the basic concept of 3D and the development of modeling methods. This course seeks to develop the three-dimensional expression skills demanded in the industrial-design process, and fosters the development of correct visual-communication skills concerning the designers' own designs and products. The use of 3D programs that consider compatibility with the software most widely used in the industrial site is generally tackled.

HBBG4059

디자인워크숍

Design Workshop

산업사회에서 활용되고 있는 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

The general design and technical problems that are currently surfacing in the industrial society are researched on and analyzed to come up with rational resolutions. With the method of solving problems characterized by discussing the researched and analyzed content together, the students' design planning processes are emphasized, and experimental designs are progressed to increase class participation.

HBBG3011

어드밴스드프로덕트디자인

Advanced Product Design I

산업제품에 대한 폭넓은 이해를 위하여 실무적인 프로세스에 맞춘 프로젝트를 진행한다. 새로운 생활의 패러다임을 여는 산업디자인의 미래 지향적인 개념을 발전시키고 전개해 나가는 과정으로 차별화된 궁극적인 생활의 가치를 창출하고 학습하는 데 목적을 두며, 제품의 사용자와 사용 환경 및 동시대의 트렌드를 포함한 제반 연구와 기술 및 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 혁신적인 산업제품디자인을 진행한다.

Projects that suit practical processes are carried out for a wider understanding of industrial products. Such learning is applied to the study and creation of differentiated and ultimate values in life as a process of developing and progressing future-oriented concepts of industrial design that open a new life paradigm. Also, innovate industrial-product design is executed based on the understanding of basic research, technologies, and the industrial environment, including the trends of the era, the user environment, and the product users.

HBBG3043

디지털디자인프로젝트(SW)

Digital Design Project(SW)

본 교과는 제품디자인 과정에서 요구되는 디자인물에 대한 3차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 담당한다.

This course seeks to develop in the students the three-dimensional expression skills demanded in the process of product design, and the theoretical and technical skills that can express the designed products using correct visual-communication skills.

HBBG3061

인터페이스디자인(PBL)

Interface Design(PBL)

산업디자인에 영역에서 중요하게 인식되고 있는 사용자 인터페이스에 대한 이해와 분석을 위한 수업이다. 사용자의 지각과 인지, 행동의 키워드를 통해 이론적 접근을 모색하고 이를 통해 성공적인 디자인 프로세스를 수립한다. 인터페이스디자인의 구성요소를 총체적으로 이해하며, 인지공학과 인간공학, 시지각 이론 등 이론수업과 이를 토대로 제품디자인의 사용성을 개선하는 디자인제안의 실기과제를 진행한다.

This class aims to foster the understanding of the user interface, widely acknowledged as important in the field of industrial design. Theoretical approaches are explored through user perception and cognitive and behavioral keywords, through which successful design processes are established. The compositional elements of interface design are thoroughly tackled, and based on theoretical lectures on cognitive engineering, human engineering, and visual and perceptive theories, among others, practical design proposal projects that improve the usability of product design are executed.

HBBG4056

생활환경디자인

Living & Environmental Design

환경디자인을 이해하기 위한 개념학습을 목적으로 기초적인 이론과 환경디자인의 기본적인 기술을 익히며, 디자인 대상의 설정에서부터 구체적 디자인전개 등에 이르는 디자인 프로세스를 경험한다. 소규모, 중규모의 환경디자인을 팀 작업으로 수행함으로써 환경디자인에 대한 프로젝트를 이해하도록 실습한다. 실제 site on project를 수행하여 big project의 수행능력을 증진한다.

The basic skills of environmental design and basic theories are taught, with the purpose of engaging the students in conceptual study for the understanding of environmental design, and the students are made to experience going through design processes involving areas such as the setting of the design subject to the design progress. By working on small- to medium-scale environmental designs in teams, environmental-design projects are understood. Actual-site projects are executed to enhance the executive skills needed for big projects.

HBBG4066

인턴십I(산업디자인)

Internship I(Industrial-Design)

기업의 인턴십 과정을 통하여 학생들이 실무 디자인 프로세스를 직접 경험하고, 학교에서 습득한 지식을 실질적으로 확인할 수 있도록 한다. 현장에서 요구하는 산업디자인 개념을 명확히 이해하고 효율적인 아이디어 발상 방법 및 도구를 익히도록 한다.

Through a corporate internship process, the students directly experience practical design processes and are able to actually use the knowledge that they obtained in the college. The industrial-design concept demanded in the industry is clearly elucidated, and efficient idea creation methods and tools are familiarized with.

HBBG3012

어드밴스드프로덕트디자인II

Advanced Product Design II

본 교과목은 산업제품디자인의 심화과정으로서 산업제품에 대한 폭넓은 이해를 위하여 실무적인 프로세스에 맞춘 프로젝트를 진행한다. 새로운 생활의 패러다임을 여는 산업디자인의 미래 지향적인

개념을 발전시키고 전개해 나가는 과정으로 차별화된 궁극적인 생활의 가치를 창출하고 학습하는 데 목적을 두며, 제품의 사용자와 사용 환경 및 동시대의 트렌드를 포함한 제반 연구와 기술 및 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 혁신적인 산업제품디자인을 진행한다.

Projects that suit practical processes are carried out for a wider understanding of industrial products. Such learning is applied to the study and creation of differentiated and ultimate values in life as a process of developing and progressing future-oriented concepts of industrial design that open a new life paradigm. Also, innovate industrial-product design is executed based on the understanding of basic research, technologies, and the industrial environment, including the trends of the era, the user environment, and the product users.

HBBG3062

UX디자인(캡스톤디자인)

UX Design(Capstone Design)

이 과목은 인터페이스 I와 관련된 내용으로, 산업 디자인 분야에서 더욱 중요 해지고 있는 사용자 인터페이스 디자인의 이해를 향상시키도록 한다. 산업 분야의 디자인 개발 과정에 필요한 실천적인 연구를 제공한다. 나아가 미래에 예상되는 사용자 인터페이스 디자인의 개발 방향을 연구한다.

This is the course succeeding Interface Design I, which enhances the understanding of user interface design as a subject that is becoming increasingly important in the industrial-design field. Practical research is conducted as needed in the design development process in the industrial field, and the predicted future development direction of user interface design is researched on.

HBBG4012

포트폴리오&매니지먼트(SW)

Portfolio & Management Design (SW)

디자인 프로젝트 연구 결과의 내용과 연구 역량이 충분히 전달될 수 있도록 시각화하는 기법을 수업하며, 포트폴리오 제작 과정을 연구하고, 효과적인 포트폴리오 결과물 도출을 통하여 학생 각자의 독창적인 디자인능력을 최대한 표현할 수 있도록 지도하며, 개인포트폴리오의 작성에 필요한 제반 방법론과 프레젠테이션 기법을 익힌다.

The method of visualization is taught to allow sufficient delivery of the results of a design project research and to develop one's research capacity. The process of producing a portfolio is also studied, and the students are guided in optimally expressing their individual creative design skills through the production of effective portfolio results. Further, the basic methodology and presentation methods, which are needed in composing individual portfolios, are taught.

HBBG4061

문화환경디자인(캡스톤디자인)

Culture & Environment Design(Capstone Design)

환경디자인의 응용과정으로, 환경디자이너에게 필수적인 전시환경디자인에 대하여 학습하며, 이론과 실습을 병행함으로써 전시환경디자인에 대한 이해를 높인다. 중규모의 전시환경디자인을 팀 작업으로 수행하며, 매 학기 이슈화되는 사이트를 중심으로 프로젝트를 수행한다.

As an application process of environmental design, exhibition environment design essential to environmental designers is studied, and by including theory and practice, the understanding of exhibition environment design is heightened. Medium-scale exhibition environment design is executed in teams, and projects are executed with focus on Websites that become issues each semester.

HBBG4071

인턴십2(산업디자인)

Internship II (Industrial-Design)

기업의 인턴십 과정을 통하여 학생들이 실무 디자인 프로세스를 직접 경험하고, 학교에서 습득한 지식을 실질적으로 확인할 수 있도록 한다. 현장에서 요구하는 산업디자인 개념을 명확히 이해하고 효율적인 아이디어 발상 방법 및 도구를 익히도록 한다.

Through a corporate internship process, the students directly experience practical design processes and are able to actually use the knowledge that they obtained in the college. The industrial-design concept demanded in the industry is clearly elucidated, and efficient idea creation methods and tools

are familiarized with.

HBBG4011

Living & Life Design I

Living & Life Design I

보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

The present society requires a new approach that can express a unique identity and that is suitable to the situation of the daily-changing society and era, in which the bulk product modification process of industrial design is avoided. Thus, to keep pace with the changes in the society, various types of methodologies and approach theories, in other words, vision, are proposed, to research and develop planned methodologies for a new dimension.

HBBG4041

환경디자인플래닝

Environmental-Design Planning

본 강좌는 기초, 전시환경디자인의 연계과목으로, 환경디자인의 대형 프로젝트의 이론과 실습을 병행함으로써 환경디자인 플래닝에 대한 이해를 높인다. 대규모의 환경디자인 프로젝트를 팀 작업으로 수행함으로써 완성도 높은 프로젝트의 결과물을 목표로 한다.

This lecture includes both theory and practice of large environmental-design projects to increase the students' understanding of environmental-design planning. Large-scale environmental-design projects in teams are executed, with the goal of producing results with a high degree of completion.

HBBG4051

테크놀러지디자인

Technology Design

졸업 작품을 위한 교과목으로 소비자 감성에 조화된 디자인의 디지털과 아날로그적인 장점을 수용한다. High tech.와 Low tech.의 감성적인 접목을 통해 새로운 테크놀러지를 포함하는 high 터치 디자인을 완성한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 그룹별 제품의 사용행태를 분석하고 디자인에 적용한다.

In this course for the students' graduation work, the digital and analog strengths of design are embraced and are harmonized with the consumers' emotions. Through the emotional marriage of high-tech and low-tech, a high-touch design that includes new technologies is completed. Each group's product usage is analyzed and is then applied in their own designs by helping the students understand the types and characteristics of users based on their product usage.

HBBG4058

네트워크디자인

Network Design

졸업 작품을 위한 교과목으로, 새로운 문화를 선도할 수 있는 독창적인 미래지향적 제품디자인을 전개한다. 삶의 질을 향상하기 위한 기술적 발전을 포함하며 사용자에게 감성적으로 공감하는 디자인을 표현하도록 한다. 합리적인 디자인 프로세스를 통하여 디자인을 구체화하며 첨단문화를 주도하는 창의적인 실무형 산업디자이너를 양성하는 데 필요한 제반 지식을 습득할 수 있도록 지도한다.

In this course for the students' graduation work, creative, future-oriented products that can lead to the formation of a new culture are designed. Technical developments for the enhancement of the quality of life are included, and with the inclusion of service design, designs that can be emotionally identified by the users are expressed. Through rational design processes, the designs are materialized, and the students are guided in obtaining the basic knowledge needed to foster creative practical industrial designers who can contribute to the formation of an advanced culture.

HBBG4022

Living&Life Design II(캡스톤디자인)

Living & Life Design II(Capstone Design)

본 교과목은 Living & Life I 수업의 심화과정으로서 보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

The present society requires a new approach that can express a unique identity and that is suitable to the situation of the daily-changing society and era, in which the bulk product modification process of industrial design is avoided. Thus, to keep pace with the changes in the society, various types of methodologies and approach theories ? in other words, vision ? are proposed, to research and develop planned methodologies for a new dimension.

HBBG4062 네트워킹디자인세미나(캡스톤디자인) Network Design Seminar(Capstone Design)

As an application process of environmental design, exhibition environment design essential to environmental designers is studied, and by including theory and practice, the understanding of exhibition environment design is heightened. Medium-scale exhibition environment design is executed in teams, and projects are executed with focus on Websites that become issues each semester. Related to network design, this seminar involves the completion of individual graduation work and the production of a design results report for use upon employment. Theoretical studies are executed for the understanding of the leading concept of new-culture creation as demanded by the future society. The collection and discussion of information related to industrial design as a field that leads the development of the society are also included in this seminar.

HBBG4063 테크놀러지디자인실무론 Technology Design Practical Theory(Capstone Design)

테크놀러지디자인과 연계된 교과목으로, 디자인과 브랜드 그리고 소비자 라이프스타일, 글로벌 마켓을 연구한다. 테크놀러지디자인에 관련된 세계 우수 디자이너에 대해 비교 연구하고, 현대디자인 사조를 비교 분석한다.

In this course connected to Technology Design, designs, brands, consumer lifestyles, and the global market are studied. Globally renowned designers related to technology design are comparatively studied, and contemporary design trends are comparatively analyzed.

HBBG4064 환경디자인실무론 Environmental-Design Practical Theory

본 강좌는 환경디자인 플래닝의 4학년 후속 과목이다. 환경디자인 아이템들을 응용함으로써 환경디자인 교육을 완성하며, 지역사회의 여건을 이해하고 요구를 반영함으로써 지역사회에 이바지할 수 있는 방안을 연구하며 올바른 사회 환경을 발전시켜 나가도록 지도한다. 프로젝트를 체계적으로 매니지먼트(Management)하는 방법을 습득함으로써 환경디자인의 교육에 완성도를 높인다.

This lecture is the 4th year follow-up course to environmental-design planning. By applying environmental-design items, environmental-design education is completed, and by reflecting and understanding the conditions and demands of the regional society, plans that can contribute to the society are formulated to allow the students to develop correct social environments. By acquiring methods of systematically managing projects, the degree of completion of environmental design is increased.

AR · VR미디어디자인전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIT0001 | AR·VR기초디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIT0002 | AR·VR모션디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIT0003 | AR·VR스토리텔링 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIT0004 | AR·VR프레이밍디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIT0005 | AR·VR모션디자인 II | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIT0006 | 가상현실기초프로그래밍 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIT0007 | AR·VR디자인스튜디오 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIT0008 | AR·VR서비스기획론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIT0009 | AR·VR디자인프로그래밍 I | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIT0010 | AR·VR3D시물레이션 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIT0011 | AR·VR디자인스튜디오 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIT0012 | AR콘텐츠디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIT0013 | AR·VR디자인프로그래밍 II | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIT0014 | AR·VR3D시물레이션 II | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIT0015 | VR영상미디어디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIT0016 | AR·VR디자인스튜디오 III(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIT0017 | AR콘텐츠디자인 II | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIT0018 | AR·VR디자인프로그래밍응용 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIT0019 | VR인터랙티브미디어디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIT0020 | AR·VR디자인스튜디오 IV(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIT0021 | AR사용자중심디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIT0022 | AR·VR디자인코딩 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIT0025 | 트렌스미디어디자인 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIT0026 | AR·VR디자인스튜디오 V(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIT0027 | AR·VR콘텐츠스튜디오 I(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIT0028 | AR·VR포트폴리오 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIT0029 | AR·VR디자인스튜디오 VI(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIT0030 | AR·VR콘텐츠스튜디오 II(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBIT0001

AR·VR기초디자인

AR·VR Basic Design

AR·VR기초디자인의 개념 및 원리를 이해하고 다양한미디어에 활용할 수 있는 디자인 능력을 함양한다. 또한,AR·VR미디어를 기반으로 한 디자인 기본 요소와 원리를 활용한 기초 미디어디자인

표현 능력을 배양한다.

It understands a concept and a principle of AR·VR Basic Design and develops the design ability available for being applied to diverse media. Also, it cultivates the basic media design expression ability of using the design basics and principles based on AR·VR media.

HBIT0002

AR·VR 모션디자인 I

AR·VR Motion Design I

AR·VR 모션디자인의 이해와 제작 능력 기술을 습득한다. 이로써 시·공간의 개념과 효과적인 그래픽 표현력을 기반한 모션디자인 기초 응용 능력을 배양한다.

It understands AR·VR Motion Design and acquires the production capability technology. Accordingly, it trains the motion-design basic application skills based on the temporal-spatial concept and the effective graphic expressiveness.

HBIT0003

AR·VR 스토리텔링

AR·VR Storytelling

AR·VR에서의 콘텐츠 개발의 중요성을 이해하고, 스토리텔링 기본 프로세스를 학습한다. 기존 사례의 분석, 통찰, 발상, 개발 과정을 통하여 다양한 미디어에서의 콘텐츠 기획 및 창의적인 아이디어를 구체화하는 과정을 익히며, 이를 통해 AR·VR을 활용한 콘텐츠 개발 전반의 과정을 이해하고 기획 기초 능력을 기른다.

It understands the importance of developing contents in AR·VR and learns the basic process of storytelling. The process of analyzing, discerning, conceiving and developing the existing case leads to learning the process of planning the contents and specifying the creative ideas in a variety of media. This is linked to understanding the whole process of exploiting the contents using AR·VR and raises the planning basic ability.

HBIT0004

AR·VR 프레임디자인

AR·VR Framing Design

AR·VR를 적용한 다양한 미디어에 따른 활용 구조 및 이해를 바탕으로 전략적 디자인 방법에 대하여 고찰한다. 특히, 다양한 미디어의 GUI(Graphical User Interface) 특성을 이해하고 프로젝트에 기반하여 디자인 전 과정을 경험함으로써 논리적 디자인 방법론을 익히고 AR·VR 미디어 디자인 기초 능력을 함양한다.

It considers a strategic design method based on the application structure & understanding according to diverse media using AR·VR. Especially, what grasps a characteristic of GUI(Graphical User Interface) in various media and experiences the whole process of design based on the project leads to learning the logical design methodology and to cultivating the basic ability of AR·VR media design.

HBIT0005

AR·VR 모션디자인 II

AR·VR Motion Design II

AR·VR 모션디자인 I의 연장된 수업으로 AR·VR 모션디자인의 이해와 제작 능력 향상 및 기술 습득에 대하여 학습한다. 재질, 빛, 카메라를 활용한 가상공간에서 캐릭터 혹은 오브젝트의 모션디자인 표현력과 이를 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉 능력 함양에 중점을 둔다.

As an extended class of AR·VR Motion Design I, it learns about the understanding of AR·VR Motion Design, about the improvement in production capability, and about the acquisition of skills. It focuses on nourishing the technique capability available for correcting, editing and synthesizing this along with the motion design expression of a character or an object in virtual space using material, light and camera.

HBIT0006

가상현실 기초 프로그래밍

Virtual Reality Basic Programming

미디어 디자인의 이해를 기반으로 콘텐츠 제작을 위한 개념과 개발 환경을 이해함으로써 기초

- HBIT0011** AR·VR디자인스튜디오Ⅱ AR·VR Design Studio II
 AR·VR디자인스튜디오Ⅰ의 연장된 전공 능력을 키우기위한 과정으로 AR·VR 기술이 활용된 디자인 트렌드를 반영한 프로젝트의 리서치, 기획, 제작, 제안에 대하여 학습한다. 시장(market)이 요구하는 프로젝트를 기획하고제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결능력을 함양한다.
 As a course for training the extended major ability of AR·VRDesign Studio I, it studies about a research, planning,production and proposal of a project that reflected a designtrend with the application of AR·VR technology. The processof planning and manufacturing a project sought by a marketleads to grasping and analyzing a problem and to developingthe rational solving ability.
- HBIT0012** AR콘텐츠디자인Ⅰ AR Contents Design I
 창의적인 AR콘텐츠 개발을 위하여 사용자의 환경과 하드웨어 및 소프트웨어를 이해하고 사용자 중심의 유용하고 창의적인 AR 콘텐츠 기획 및 제작에 대하여 학습한다. 콘텐츠 기획 과정에서 수반되는 디자인 씽킹을 통한 기획, 설계, 시각화, 피드백의 개발 프로세스를 이해하고 효과적인 AR 콘텐츠디자인 전반적인 과정에 대한 능력을 함양한다.
 It understands user's environment, hardware and software for the development in creative AR contents and learns about planning and producing the user-oriented practical & creative AR contents. It grasps the development process in planning, design, visualization and feedback through the design thinking accompanied in the contents planning process and nourishes capability on the whole process of effective AR contents design.
- HBIT0013** AR·VR디자인프로그래밍Ⅱ AR·VR Design Programming II
 AR·VR디자인프로그래밍Ⅰ의 연장된 전공기초 능력의함양을 위한 과정으로 미디어디자인 기반 소프트웨어 및미디어 프로그래밍 언어의 구조를 이해하고 이를 응용하여 관련 이미지 등을 구현하는 능력을 함양한다. 또한, 디지털 언어와 디자인 표현과의 상관관계 이해 및 다양한활용방법에 관하여 연구한다.
 As a course for promoting the extended major basic skills of AR·VR Design Programming I, it builds up the ability ofimplementing a relevant image through applying this withunderstanding the structure of the media design-basedsoftware & media programming language. Furthermore, itgrasps a correlation between digital language and designexpression and investigates into diverse application methods.
- HBIT0014** AR·VR3D시뮬레이션Ⅱ AR·VR 3D Simulation II
 AR·VR 3D시뮬레이션Ⅰ의 연장된 수업으로 사회의 주요 이슈 및 환경 변화 경향에 대한 AR·VR미디어디자인프로젝트를 기획하고 3D 모델링의 기능적 형태와 표현의다양성을 종합적으로 학습한다. 3D관련한 다양한 프로그램의 경험과 촬영, 편집, 제작의 통합적 과정으로 3D 기반의 미디어 융합능력을 함양한다.
 As an extended class of AR·VR 3D Simulation I, it plans theAR·VR media design project with regard to the major issue ofsociety and the trend of environmental change and syntheticallylearns the functional form and the expressive diversity in 3Dmodeling. As the integrative process of shooting, editing andmanufacturing of diverse programs relevant to 3D, it nourishesthe 3D-based media convergence capability.
- HBIT0015** VR영상미디어디자인 VR Visual Media Design
 VR영상의 기본적인 이해와 시각요소에 대한 지식을 바탕으로 사용자 니즈를 고려한 창의적인 VR영상 기획 및 제작 과정을 학습한다. 또한 스토리보드의 제작부터 동영상의 촬영과 편집 등의 VR영상 프로덕션 전 과정을 경험함으로써 VR영상미디어 활용 능력을 기른다.

It studies about the process of planning and producing creative VR video in consideration of user's needs based on the fundamental understanding about VR video and on the knowledge of visual elements. Besides, the experience of the whole process in VR video production such as video shooting and editing from the production of storyboard leads to fostering the ability of using VR video media.

HBIT0016

AR·VR디자인스튜디오Ⅲ(PBL)

AR·VR Design StudioⅢ(PBL)

AR·VR디자인스튜디오Ⅱ의 연장된 전공핵심 능력 함양을 위한과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 AR·VR미디어디자인 프로젝트를 기획, 제작, 제안에 대하여 학습한다. 시장(market)이 요구하는 프로젝트를 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 과목은 '실제 현장문제' 해결 중심의 학습으로 관련 현 산업 현장의 문제를 도출하여 해결안을 제안한다.

As a course for cultivating the extended major core capabilities of AR·VRDesign Studio II, it learns about planning, producing and presenting thecreative AR·VR media design project with the reflection of a design trend.The process of planning and manufacturing a project requested by amarket leads to grasping and analyzing a problem and to promoting therational solving ability. As this subject is the learning focusing on 'actualfield problem' solution, it suggests a resolution through eliciting a problemof the related current industrial sites.

HBIT0017

AR콘텐츠디자인Ⅱ

AR Contents DesignⅡ

AR콘텐츠디자인Ⅰ의 연장된 수업으로 창의적인 AR콘텐츠 개발을 위하여 사용자의 환경과 하드웨어 및 소프트웨어를 이해하고 사용자 중심의 유용하고 창의적인 AR 콘텐츠 기획 및 제작에 대하여 학습한다. 콘텐츠 기획 과정에서 수반되는 디자인 씽킹을 통한 기획, 설계, 시각화, 피드백의 개발 프로세스를 이해하고 효과적인 AR 콘텐츠디자인 전반적인 과정에 대한 능력을 함양한다.

As an extended class of AR Contents Design I, it understands user's environment and hardware & software for the development in creative AR contents and learns about planning and manufacturing the user-oriented helpful & creative AR contents. It grasps the development process in planning, design, visualization and feedback through the design thinking accompanied in the contents planning process and fosters capability on the whole process of effective AR contents design.

HBIT0018

AR·VR디자인프로그래밍응용

AR·VR Design ProgrammingApplication

전공핵심 능력의 함양을 위한 과정으로 인터랙티브 영상및 서비스에 사용되는 AR·VR 디자인을 심화하기 위한프로그래밍 실습을 중심으로 학습한다. AR·VR 디자인기반의 프로그래밍 코드 언어를 응용하는 능력을 습득하여 프로그래밍의 다양한 활용법을 연구한다.

As a course for training the major core capabilities, thelearning is made focusing on the programming practicein order to deepen AR·VR design of being used ininteractive images and services. Various applicationmethods of programming are studied by acquiring theability of applying the programming code languagebased on AR·VR design.

HBIT0019

VR인터랙티브미디어디자인

VR Interactive Media Design

사용자와 시스템과의 인터랙션에 대한 기본적인 개념 이해와 상호작용 구현을 학습한다. 다학제적인 환경에서 적용이 가능하도록 아이디어 발상, 기술 습득 및 구현 등의 미래의 인터랙티브한 VR 콘텐츠 프로토타입을 제작한다.

It understands a basic concept on interaction between a user and a system and learns the implementation of interaction. It manufactures the future interactive VR contents prototype such as

idea conception and technical acquisition & implementation so that the application can be available in the multidisciplinary environment.

HBIT0020

AR·VR디자인스튜디오Ⅳ(PBL)

AR·VR Design StudioⅣ(PBL)

AR·VR디자인스튜디오Ⅲ의 연장된 전공핵심 능력 함양을 위한과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 AR·VR미디어디자인 프로젝트의 기획, 제작, 제안에 대하여 학습한다. 시장(market)이 요구하는 프로젝트를 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 과목은 ‘실제 현장문제’ 해결 중심의 학습으로 관련 현 산업 현장의 문제를 도출하여 해결안을 제안한다.

As a course for building up the extended major core capabilities of AR·VRDesign StudioⅢ, it learns about planning, producing and presenting thecreative AR·VR media design project with the reflection of a design trend.The process of planning and manufacturing a project demanded by a market leads to grasping and analyzing a problem and to nourishing therational solving ability. As this subject is the learning focusing on ‘actualfield problem’ solution, it suggests a resolution through drawing a problemof the related current industrial sites.

HBIT0021

AR사용자중심디자인

AR User Centered Design

AR미디어디자인 분야의 복합적인 지식과 기술을 활용하여 새로운 사용자 경험을 창출하기 위하여 사용자의 행태를 관찰, 수집, 분석하는 방법법론을 익히고 이를 디자인 프로젝트에 적용하고 디자인 전략을 수립하는 능력을 함양한다.

It learns methodology of observing, collecting and analyzing the user behavior in order to create the new user experience using complex knowledge and technology of the AR media design field, applies this to a design project and promotes the ability of establishing a design strategy.

HBIT0022

AR·VR디자인코딩

AR·VR Design Coding

AR·VR 기반의 다양한 환경 구현 테크닉 및 컴퓨팅 사고향상을 위한 코딩 능력을 위한 학습으로 문제해결을 위한논리적 사고 중심의 접근방법으로 코드를 사용하여 다양한 실험을 통해 디자인 표현 및 구현 능력을 함양하기 위한 AR·VR디자인의 심화과정이다

As the learning for the coding ability aiming to improve thetechnique & computing thinking of implementing variousenvironments based on AR·VR, it is a deepening course of AR·VR design in order to promote the ability of expressing andimplementing design through diverse experiments using codewith the approach of centering on the logical thinking forproblem solving.

HBIT0025

트랜스미디어디자인

Transmedia Design

디지털 융합사회 내 콘텐츠 미디어 플랫폼의 특성과 진화를 이해하고 하나의 콘텐츠가 매체와 매체를 넘나드는 트랜스미디어가 될 수 있는 구체적인 융합 콘텐츠 기획을학습한다. 이는 사용자와의 상호작용을 고려하여 AR·VR미디어디자인계의 확장된 장르 개척에 대하여 연구한다.

It understands a characteristic and evolution of the contentsmedia platform within digital convergence society and learns thespecific convergence contents planning available for beingtransmedia in which a single content crosses media and media.This inquires into the extended genre exploitation of the AR·VRmedia design world in consideration of interaction with a user.

HBIT0026

AR·VR디자인스튜디오Ⅴ(PBL)

AR·VR Design StudioⅤ(PBL)

AR·VR디자인스튜디오Ⅳ의 연장된 전공심화 능력 함양을 위한과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 AR·VR미디어디자인 프로젝트의 기획, 제작, 제안에 대하여 학습한다. 시장(market)이 요구하는 프로젝트를 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제이해, 분석 및 합리적 해결 능력을

함양한다. 이 과목은 ‘실제 현장문제’ 해결 중심의 학습으로 관련 현 산업 현장의 문제를 도출하여 해결안을 제안하며 졸업작품 제작으로 학생 주도형 교육으로 진행한다.

As a course for cultivating the extended major deepening capabilities of AR·VR Design Studio IV, it learns about planning, producing and presenting the creative AR·VR media design project with the reflection of a design trend. The process of planning and manufacturing a project sought by a market leads to grasping and analyzing a problem and to building up the rational solving ability. As this subject is the learning focusing on ‘actual field problem’ solution, it suggests a resolution through deducing a problem of the related current industrial sites and progresses with the student-led education based on the production of graduation work.

HBIT0027 AR·VR 콘텐츠 스튜디오 I (캡스톤디자인) AR·VR Content Studio I (Capstone Design)

전공심화 능력을 위한 과정으로 AR·VR 미디어 디자인의 전반적이고 포괄적인 개념과 기술 테크닉을 해석, 활용하여 사용자 경험을 창출할 수 있는 융합적인 AR·VR 콘텐츠 디자인 프로젝트를 제작한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 강화한다.

As a course for the major deepening ability, it manufactures the convergent AR·VR contents design project available for creating the user experience by interpreting and using the general & comprehensive concept and technique of AR·VR media design. The progress in this curriculum continues to perform a project in an organic cooperation with a corporate mentor and intensifies reciprocal trust and solidarity through the specific task assignment among team members.

HBIT0028 AR·VR 포트폴리오 AR·VR Portfolio

포트폴리오의 필요성을 이해하고 색채, 편집 디자인 그리고 프리젠테이션 등의 학습을 통해 전공 관련 수행 과제들을 정리하여 자신의 디자인 능력을 표현할 수 있는 포트폴리오를 제작한다. 이는 디자이너로서 자신의 표현을 극대화할 수 있는 결과물로 자신의 진로에 적극 활용할 수 있도록 한다. It manufactures portfolio available for expressing own design ability by arranging the major-related performance tasks through understanding the necessity of portfolio and learning a color, the editing design and the presentation. This makes it available for positively using the output, which can maximize own expression as a designer, in own career.

HBIT0029 AR·VR 디자인 스튜디오 VI (PBL) AR·VR Design Studio VI (PBL)

AR·VR 디자인 스튜디오 V 의 연장된 전공심화 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 전 분야의 트렌드를 반영한 창의적인 AR·VR 미디어 디자인 프로젝트의 기획, 제작, 제안에 대하여 학습한다.

시장(market)이 요구하는 프로젝트를 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 과목은 ‘실제 현장문제’ 해결 중심의 학습으로 관련 현 산업 현장의 문제를 도출하여 해결안을 제안하며 졸업작품 제작으로 학생 주도형 교육으로 진행한다.

As a course for fostering the extended major deepening capabilities of AR·VR Design Studio V, it learns about planning, producing and presenting the creative AR·VR media design project that reflected a trend of the whole design fields. The process of planning and manufacturing a project demanded by a market leads to grasping and analyzing a problem and to promoting the rational solving ability. As this subject is the learning focusing on ‘actual field problem’ solution, it suggests a resolution through eliciting a problem of the related current industrial sites and progresses with the student-led education based on the production of graduation work.

HBIT0030 AR·VR 콘텐츠 스튜디오 II (캡스톤디자인) AR·VR Content Studio II (Capstone Design)

AR·VR 콘텐츠 스튜디오 I 의 연장된 전공심화 능력을 위한 과정으로 AR·VR 미디어 디자인의 전반적이고

포괄적인 개념과 기술 테크닉을 해석, 활용하여 사용자가 경험을 창출할 수 있는 융합적인 AR·VR콘텐츠디자인 프로젝트를 제작한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적 협력과 지속적 프로젝트의 수행을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 강화한다.

As a course for the extended major deepening ability of AR·VRContents Studio I, it manufactures the convergent AR·VRcontents design project available for a user to be capable of creating the experience by interpreting and using the general & comprehensive concept and technique of AR·VR mediadesign. The progress in this curriculum steps up mutual trust and solidarity through continuing to perform a project along with an organic cooperation with a corporate mentor.

건축 · 도시환경디자인융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIE2131 | Living스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공필수 | HBIJ0005 | 건축 · 도시환경조형실습 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공필수 | HBIJ0006 | 그린 · 도시환경학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIE2182 | 버추얼스페이스디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공필수 | HBIJ0007 | 건축및실내디자인계획 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE2192 | 실내공간만들기 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIE3161 | 버추얼스페이스디자인 II (SW) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공필수 | HBIJ0008 | 그린 · 도시환경스튜디오 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIE3242 | 서양실내건축사 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIE3282 | 실내공간해부학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공필수 | HBIJ0009 | 건축디자인스튜디오 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJB4435 | 도시계획및재생(PBL) | 3 | 1 | 3 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBIJ0010 | 건축 · 조경 및 법규 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBIE2131

Living스페이스디자인(PBL)

Living Space Design(PBL)

주거공간을 거주자의 생활양식, 주택의 기능, 디자인 원리 등으로 분석, 종합하여 합리적이면서 아름다운 주택의 실내로 계획하는 것에 대해 학습한다. 프로젝트는 APT와 단독주택이며, APT에서는 주어진 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 절제하는 법을 익히고, 단독주택에서는 대지와외의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 밝아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.

This is a course to practice the planning of affordable and beautiful interiors of houses by analyzing and compiling data on residential spaces such as apartments and single family houses according to

residents' lifestyle, functions of houses and principles of design.

HBIJ0005

건축 · 도시환경조형실습

Practice of Design on the elements in architecture and urban environment

본 교과목은 건축 및 도시환경을 중심으로 한 다양한 공간에 있어서 그 구성 요소들에 대한 기본적인 형태지식을 습득하고 이들에 대한 기초 조형능력을 함양하기 위한 교과목이다. 공간의 다양한 요소들의 형태는 인간공학적인 치수 및 사람의 행태를 반영할 뿐만 아니라, 그 시대의 사회·문화적 요소들을 적극 수용한다. 따라서 본 교과목에서 다루는 다양한 조형형태가 사회속에서 어떠한 논리로 반영되는가를 이해할 수 있는 기회를 제공하게 된다. 본 교과목을 통하여 향후, 실내공간, 건축 및 도시환경에 대한 다양한 프로젝트를 수행하기 위한 기본적인 형태지식 및 조형능력을 갖추게 된다.

This course is to acquire the basic form knowledge about the components in various spaces of architecture and urban environment and to develop basic design ability for them. The form of the

실내공간에 적합한 환경을 디자인하고, Photoshop을 이용하여 이미지의 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉을 익힌다.

Using the design in the Virtual Space I course, students design an environment suitable for the interior utilizing the textures, lights and camera functions of 3D Studio Max. They learn the techniques of correction, editing and the composition of images with the help of Photoshop.

HBIJ0008

그린·도시환경스튜디오

Green and Urban Environment Studio

본 교과는 건축공간에서 발생하는 환경요인을 이해하고, 건축디자인에 반영할 수 있는 이론, 실무를 포괄한 PBL(project based lecture)형 교육프로그램이다. 또한, “건축기사자격증” 취득에 요구되는 기초지식을 학습하고, 도시환경측면의 건축적 해결방안을 습득한다.

This course is a PBL(project based lecture)-type education program to understand environment factors found in architectural space and explore theories and practices that may be incorporated in architectural design. Students will also learn basic knowledge required to obtain the Architectural Engineer Certificate and study architectural solutions in urban environment aspect.

HBIE3242

서양실내건축사

History of Western Architecture and Interiors

서양실내건축사는 고대부터 현대까지 서양을 중심으로 건축과 실내공간에 나타난 양식들의 특성과 원리를 분석하고, 양식들간의 상관관계와 현대 디자인과의 연관성 등에 대해 파악한다. 본 강좌는 진실한 디자인에 대한 판단력을 배양하고 진실한 디자인을 추구하는 데 기여한다.

This is a course for principles and characteristics of western interior architecture from ancient times to the present. It will help the students as future designers to understand the real good design and furthermore, to pursue it.

HBIE3282

실내공간해부학

Interior space anatomy

쾌적한 실내 환경을 위한 공기조화설비, 조명, 전기 등 제반 환경설비에 대한 기술적 수단을 이해하고, 실내 환경의 안전을 위해 기본적으로 숙지해야 할 건축 관련 법규를 익혀 실무에 대비한다.

Students will comprehend the technical instruments needed for surrounding environments, such as air

conditioningequipment,lightingandelectricityforapleasantinteriorenvironment,andpreparethemselvesforrealworkbylearningconstruction-relatedlawsnecessarytoensurethesafetyofinteriorenvironments.

HBIJ0009

건축디자인스튜디오

Architectural Design Studio

‘건축디자인스튜디오’ 교과목은 인간의 행위를 둘러싼 인문적, 사회적 지식과 이들이 이루어지는 자연에 대한 이해를 바탕으로 인간의 터전을 계획하기 위함이다. 공간을 통해 이루어지는 사람의 다양한 행위를 이해하고 이를 공간적 측면에서 해석하며 현대 사회가 제시하는 철학에 따라 공간을 디자인하는 방법을 스스로의 건축언어를 통하여 습득하고자 한다. 본 수업은 PBL(project based lecture) 방식으로 이루어지며 가상의 건축공간을 주어진 자연적, 인문학적 그리고 사회적 환경 속에서 계획하게 된다. 학생들은 본 교과목을 통하여 설계이론, 디자인 프로세스 및 건축 표현기법 등을 습득하고, 다양한 건축물의 설계 및 디자인 실습을 통하여 건축적 창의성을 배양한다.

The ‘Architectural Design Studio’ course is designed to plan the space of the human and to do this the students understand the human and social knowledge that interpret human behavior and the nature environment in which they are made. The students understand the various behaviors of people through space, interpret them in terms of space, and try to learn how to design space

according to the philosophy suggested by modern society through their own architectural language. This course is based on a PBL (project based lecture) method and plans a virtual architectural space in a given natural, humanistic and social environment. Students learn design theory, design process and architectural expression technique through this course, and cultivate architectural creativity through the design practice of various buildings.

HBJB4435

도시계획및재생(PBL)

Practice of Urban planning & Regeneration(PBL)

20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다.

또한 도시재생은 산업구조의 변화 및 신도시 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후되고 있는 기존도시를 새로운기능을 도입 창출함으로서 경제적사회적물리적으로 부응하는 것을 의미함 . 그러므로 본강의에서는 지역의자연, 사회, 경제, 관광, 인적자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과정적학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행함.

This subject is aimed to study city planning for better city than existing one in practicing one/20year and new town development.

Existingcityisfallingbehindrelativelyinurbanfunctionincomparisionwithnewdifferntcitybyresultfromthechangeofi ndustrialstructureandnewtownandexpansionof new section of a city

So,thisclassisproceededinplacingonrevivalofeconomy,society,physicalenvironmenttcreatevalueofnewfuction inexistngcity.

Tocreatevalueofnewfuctioninexistngcity,itisstudiedbysurveymethodologyandsuccessfulcasestudiesintheinsid eandoutsideofcountry.

also,projetbasedleanningisprogressedeachteamchoosingindeclinngcityinside

HBIJ0010

건축·조경 및 법규

Architecture and Landscape : Regulations

본 교과는 건축물과 연계된 조경 및 외부공간 조성방안을 이해하고, 이를 건축 계획과 설계에 적용할 수 있는 기초정보를 제공한다. 더불어, 건축외부공간에 대한 관련법규를 습득하고, 건전한 도시환경 구현을 위한 건축조경관련이론을 학습한다.

This course is designed to understand how to create landscape and exterior space connected to buildings and provide basic knowledge to apply them to architectural planning and design.

Throughout the course, the students will also learn regulations related to outdoor space and study architecture and landscape-related theories to realize sound urban environment.

트랜스미디어디자인융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|-------|----------|------------------|----|-------|-------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIA2142 | 비디오그래피 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIA3141 | 사용자중심디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIA4344 | 타이포그래피기초 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIO1112 | 기초디자인1 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIT0008 | AR·VR서비스기획론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIT0009 | AR·VR디자인프로그래밍 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIT0018 | AR·VR디자인프로그래밍응용 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBIW0001 | 융합미디어디자인스튜디오 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBIW0002 | 모션그래픽스모델링 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIW0003 | 디자인컴퓨팅 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIA3142 | 정보인터랙션디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIA4335 | 2D모션그래픽스 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIA4346 | 타이포그래피 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIO1114 | 디지털미디어 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIT0012 | AR콘텐츠디자인 I | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIT0013 | AR·VR디자인프로그래밍 II | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIT0022 | AR·VR디자인코딩 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBIW0004 | 융합미디어디자인스튜디오II | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIW0005 | 3D모션그래픽스 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBIW0006 | 인터랙티브미디어디자인 | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBIA2142

비디오그래피

Motion Graphics I

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

This curriculum is a fundamental understanding of digital media design, using video-building practices to reinterpret past motion graphics/computer animation cases with a view to their own animation language and principles.

HBIA3141

사용자중심디자인(캡스톤디자인)

Media Design I (Capstone Design)

크리에이티비티를 완성하는 단계로 개념의 논리적 전개 위에 표현의 효율성을 극대화하며, 보다 설득적이고 전문적인 메시지 전달방법을 추구한다. 개별 작업을 통하여 학생 개개인의 독창성과 개성의 발견이나 관심을 찾도록 한다.

Exploration of formal resources, systems, conceptual principles, and procedures underlying the

practice of graphic design, in particular, the process of problem solving by design; the visualization of problems and solutions; and the correlation of forms with their content and function.

HBIA4344

타이포그래피기초

Basic Typography I

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

Builds from an awareness of letterforms to an understanding of basic typographical sequence of individual letterform/word/sentence/paragraph/page/document as type on the printed pages.

HBIO1112

기초디자인1

Foundation1

디자인의 개념 및 원리, 요소를 고찰하고 디자인의 영역과 디자이너의 역할에 대하여 학습한다. 또한, 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 2D 표현 능력을 연구한다.

Examine the concept, principle, and the elements of design. In addition, investigate the field of design and the role of a designer.

Learn basic 2D expressions skills using the basic elements and principles of design.

HBIT0008

AR·VR 서비스 기획론

AR·VR Theory of Service Planning

사용자의 서비스 경험의 창출을 위해 다양한 미디어 활용에 따른 복합적인 지식과 기술에 대하여 이해하고 이에 대한 기획 방법론에 대하여 학습한다. 사용자와 기술, 사회, 문화 전반에 대한 본질적 문제를 탐색하고 연구하며 혁신적인 해결안을 창출할 수 있는 역량을 기른다.

It learns about complex knowledge and technology according to using diverse media in order to create a user's service experience and studies about the planning methodology on this. It explores and investigates into a fundamental problem about the whole of technology, society and culture along with a user, and trains capacity available for creating innovative solution.

HBIT0009

AR·VR 디자인 프로그래밍 I

AR·VR Design Programming I

전공기초 능력의 함양을 위한 과정으로 미디어디자인 기반 소프트웨어 및 미디어 프로그래밍 언어의 구조를 이해하고 이를 응용하여 관련 이미지 등을 구현하는 능력을 함양한다. 또한, 디지털 언어와 디자인 표현과의 상관관계 이해 및 다양한 활용방법에 관하여 연구한다.

As a course for promoting the major basic skills, it cultivates the ability of implementing a relevant image through understanding the structure of the media design-based software & media programming language. In addition, it grasps a correlation between digital language and design expression and researches into various application methods.

HBIT0018

AR·VR 디자인 프로그래밍 응용

AR·VR Design Programming Application

전공핵심 능력의 함양을 위한 과정으로 인터랙티브 영상 및 서비스에 사용되는 AR·VR 디자인을 심화하기 위한 프로그래밍 실습을 중심으로 학습한다. AR·VR 디자인 기반의 프로그래밍 코드 언어를 응용하는 능력을 습득하여 프로그래밍의 다양한 활용법을 연구한다.

As a course for training the major core capabilities, the learning is made focusing on the programming practice in order to deepen AR·VR design of being used in interactive images and services. Various application methods of programming are studied by acquiring the ability of applying the programming code language based on AR·VR design.

HBIW0001

융합 미디어 디자인 스튜디오 I

Converged Media Design Studio I

다양한 컴퓨터 기반 디자인 도구들을 혼용해 새로운 매체가 가진 표현의 가능성을 탐구한다.

The goal of the class is to explore the possibility of expression of the new media by combining various computer-based design tools.

HBIW0002

모션그래픽스모델링

3D Modeling for Motion Graphics

3D 모델링을 중심으로 3D모션그래픽스에 대한 기초지식을 학습한다.

The goal of the class is to learn basic knowledge of 3D motion graphics, focusing on 3D modeling.

HBIW0003

디자인컴퓨팅

Computing for Design

마크업 언어를 중심으로 커뮤니케이션 디자인에서 컴퓨터 언어를 활용하는 방법에 대한 기초지식을 학습한다.

The goal of the class is to learn basic knowledge of how to use computer language in communication design, focusing on markup language.

HBIA3142

정보인터랙션디자인

Media Design II (Capstone Design)

크리에이티비티를 완성하는 단계로 개념의 논리적 전개 위에 표현의 효율성을 극대화하며, 보다 설득적이고 전문적인 메시지 전달방법을 추구한다. 개별 작업을 통하여 학생 개인의 독창성과 개성의 발견이나 관심을 찾도록 한다.

Exploration of formal resources, systems, conceptual principles, and procedures underlying the practice of graphic design, in particular, the process of problem solving by design; the visualization of problems and solutions; and the correlation of forms with their content and function.

HBIA4335

2D모션그래픽스

Motion Graphics II (SW)

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

This curriculum is a fundamental understanding of digital media design, using video-building practices to reinterpret past motion graphics/computer animation cases with a view to their own animation language and principles.

HBIA4346

타이포그래피

Basic Typography II

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련된 실기 능력을 실습한다.

Builds from an awareness of letterforms to an understanding of basic typographical sequence of individual letterform/word/sentence/paragraph/page/document as type on the printed pages.

HBIO1114

디지털미디어

Digital Media

컴퓨터 기초프로그램의 활용을 통하여 디지털 기초를 습득한다.

Acquire the basics of digital work through primary computer programs.

HBIT0012

AR콘텐츠디자인 I

AR Contents Design I

창의적인 AR콘텐츠 개발을 위하여 사용자의 환경과 하드웨어 및 소프트웨어를 이해하고 사용자 중심의 유용하고 창의적인 AR 콘텐츠 기획 및 제작에 대하여 학습한다. 콘텐츠 기획 과정에서

수반되는 디자인 씽킹을 통한 기획, 설계, 시각화, 피드백의 개발 프로세스를 이해하고 효과적인 AR 콘텐츠디자인 전반적인 과정에 대한 능력을 함양한다.

It understands user's environment, hardware and software for the development in creative AR contents and learns about planning and producing the user-oriented practical & creative AR contents. It grasps the development process in planning, design, visualization and feedback through the design thinking accompanied in the contents planning process and nourishes capability on the whole process of effective AR contents design.

HBIT0013

AR·VR디자인프로그래밍 II

AR·VR Design Programming II

AR·VR디자인프로그래밍 I의 연장된 전공기초 능력의 함양을 위한 과정으로 미디어디자인 기반 소프트웨어 및 미디어 프로그래밍 언어의 구조를 이해하고 이를 응용하여 관련 이미지 등을 구현하는 능력을 함양한다. 또한, 디지털 언어와 디자인 표현과의 상관관계 이해 및 다양한 활용방법에 관하여 연구한다.

As a course for promoting the extended major basic skills of AR·VR Design Programming I, it builds up the ability of implementing a relevant image through applying this with understanding the structure of the media design-based software & media programming language. Furthermore, it grasps a correlation between digital language and design expression and investigates into diverse application methods.

HBIT0022

AR·VR디자인코딩

AR·VR Design Coding

AR·VR 기반의 다양한 환경 구현 테크닉 및 컴퓨팅 사고향상을 위한 코딩 능력을 위한 학습으로 문제해결을 위한 논리적 사고 중심의 접근방법으로 코드를 사용하여 다양한 실험을 통해 디자인 표현 및 구현 능력을 함양하기 위한 AR·VR디자인의 심화과정이다

As the learning for the coding ability aiming to improve the technique & computing thinking of implementing various environments based on AR·VR, it is a deepening course of AR·VR design in order to promote the ability of expressing and implementing design through diverse experiments using code with the approach of centering on the logical thinking for problem solving.

HBIW0004

융합미디어디자인스튜디오II

Converged Media Design Studio II

다양한 컴퓨터 기반 디자인 도구들을 혼용해 온라인 협업과 사용자 참여적 디자인의 가능성을 탐구한다.

The goal of the class is to explore the possibility of online collaboration and user-participatory design by combining various computer-based design tools.

HBIW0005

3D모션그래픽스

3D Motion Graphics

3D 리깅과 알고리즘을 통한 파티클 제어를 중심으로 3D모션그래픽스에 대한 고급지식을 학습한다. The goal of the class is to learn advanced knowledge of 3D motion graphics, focusing on particle control through algorithms and 3D rigging.

HBIW0006

인터랙티브미디어디자인

Interactive Media Design

상호작용성을 부여하는 과정을 통해 커뮤니케이션 디자인에서 컴퓨터 언어를 활용하는 방법에 대한 고급지식을 학습한다.

The goal of the class is to learn advanced knowledge of how to use computer language in communication design through the process of designing interactive objects.

라이프스타일융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|-------|----------|------------------|----|-------|-------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIA4333 | 브랜드디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIC4341 | 패션마케팅 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIC4420 | 패션비즈니스창업설계 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIE4349 | 실내코디와디스플레이 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIF2151 | 테이블웨어디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIF4383 | 생활소품디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBIU0001 | 소비자라이프스타일 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBIU0002 | 라이프스타일트렌드 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIU0003 | 라이프스타일융합디자인스튜디오1 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIA4340 | 브랜드경험디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIA4346 | 타이포그래피 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIC4356 | 패션머천다이징&리테일링 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIC4357 | 디자인컨셉&트렌드(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIC4360 | 패션워크샵II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIE2132 | Shop스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIE3231 | 공간속의빛이야기 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIF4392 | 세라믹주얼리디자인(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBIU0004 | 브랜드전략 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIU0005 | 라이프스타일융합디자인스튜디오2 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIU0006 | 마켓리서치 | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBIA4333

브랜드디자인

Brand Design I

브랜드와 디자인, 마케팅의 기본 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

Brand design, marketing and understanding of the basic theory, Practice through effective brand design methodologies are studied.

HBIC4341

패션마케팅

Fashion Marketing

다품종 소량화 시대에서의 패션 디자인에서 가장 중요한 것은 상품으로서의 패션과 상품개발을 위한 마케팅 개념을 이해하는 것이다. 패션산업론을 패션산업 및 패션상품과 이를 중심으로 한 패션마케팅에 대한 총체적인 이해를 모도함으로써 앞으로 진출 할 패션 산업의 급속한 세계화에 대비하여, 한국패션산업이 경쟁력을 높이는데 목표를 두고 있다.

Fashion Marketing is to get the knowlege of the concept and theory of Maketing for fashion industry or fashion products.

HBIC4420

패션비즈니스창업설계

Fashion Business Start-up

본 교과목은 패션산업분야의 창업을 위한 세부적인 내용을 학습하고 실습함으로써 실질적인 창업으로 연결 될 수 있도록 한다.

This course presents business start-up as they relate to the field of fashion. Topics will include current practices in ascertaining consumer wants, conceiving of, producing, promoting, and moving new fashion goods and services to consumers. Students will identify fashion marketing strategies and apply fashion marketing research techniques to industry specific assignments and projects. The course will practice all of the components of an integrated marketing plan that bring fashion brands to life.

HBIE4349

실내코디와디스플레이

Interior Coordinate and Display

실내공간을 구성하는 다양한 요소, 가구와 조명, 재료와 색채, 소품 등을 조화롭게 사용하여 공간적 요구에 맞는 독창적인 공간 이미지를 연출할 수 있도록 지도한다.

Students learn basic theories and put them into practice by using various elements, furniture, lighting, materials, colors and small pieces harmoniously, and by staging creative spatial images in accordance with spatial needs.

HBIF2151

테이블웨어디자인

Tableware Design

기능적이고 규격화된 도자공예품의 제작 연구 능력을 갖게 하여 새로운 도자공예디자인 개발에 기초가 되게 한다.

This course will provide the basic foundations of ceramic design through exploring functional and new standardized ceramic production techniques.

HBIF4383

생활소품디자인

Living Goods Design

형틀을 이용하는 생산 원리를 이해시키고 요업디자인의 개발 및 생산 연구에 기초가 되게 한다.

By this basic course, students understand utilizing the plaster mold for mass product process and developing ceramic design.

HBIU0001

소비자라이프스타일

Consumer Lifestyle

라이프스타일은 소비자행동을 이해할 수 있는 도구이다. 본 교과에서는 소비자의 구매행동에서의 의사결정과정, 라이프스타일에 따른 소비자 집단 분류 및 특성, 소비자 라이프스타일 키워드, 소비자 행동 성향, 등을 학습함으로써 소비자들의 삶의 변화 속에 담긴 세상의 변화를 이해할 수 있도록 한다.

This course provides students with the fundamental theories and models to develop a sound understanding of consumers, their needs, desires and behaviours. Study in this course will encourage students to examine individual and group decision-making, buying experience and the interrelationships between the individual consumer, consumption practices and lifestyle activities.

HBIU0002

라이프스타일트렌드

Lifestyle Trend

본 교과목에서는 트렌드 개념 및 의미, 트렌드 변화의 원리, 트렌드 예측과 예측 모델, 시대별 트렌드, 그리고 최신 디자인 트렌드의 동향과 특성 분석 등에 대한 이해를 도모하고, 새롭게 부상하고 있는 최신의 라이프 스타일 트렌드와 라이프스타일별 소비트렌드 등에 대한 이해를

도모한다.

This course studies the techniques procedures for identifying and forecasting design trends and evaluates current trends found in lifestyle, business, etc.. Students will learn to recognize and analyze predictive lifestyle and business trends that affect retail merchandising and marketing decisions. Also study of techniques and processes of identifying socio-cultural indicators, past and present trends, and methods for determining future trends in design and related industries will be expored.

HB1U0003 라이프스타일융합디자인스튜디오1 Lifestyle Interdisciplinary Design Studio I

본 교과과정은 최신 라이프 스타일을 반영하여 학생들 나름대로의 디자인 발상과 전개 및 문제해결을 통해 디자인 컨셉 창출과 디자인 결과물을 만들어 가는 디자인 실습 기초과정이다. 결과물은 단일 디자인 분야 혹은 융복합적 디자인 접근이 가능하며, 2D 혹은 3D 혹은 혼합된 형태로의 제시가 가능하다.

This course is a basic studio class and reflects the latest lifestyle. Students can develop their own design concepts and produce design results through creating design ideas and problem solving. The result can be a single design field or an interdisciplinary design approach and presented in 2D or 3D or mixed form.

HBIA4340 브랜드경험디자인(PBL) Brand Design II (PBL)

브랜드와 디자인 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

Understand the brand and design theory, study their relationships, and explore effective brand design methodologies through case studies and practices.

HBIA4346 타이포그래피 Basic Typography II

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

Builds from an awareness of letterforms to an understanding of basic typographical sequence of individual letterform/word/sentence/paragraph/page/document as type on the printed pages.

HBIC4356 패션머천다이징&리테일링 Fashion Merchandising & Retailing

본 교과목은 패션마켓에 대한 이해를 바탕으로 머천다이징과 리테일링을 학습한다. 마켓의 다양한 양상을 분석하고 다양한 사례를 통하여 세부적인 개념들을 학습한다.

This course provides a fashion industry overview, introducing students to the concepts of fashion retail and wholesale merchandising, the materials of fashion, the producers of fashion, and the markets for fashion.

HBIC4357 디자인컨셉&트렌드(PBL) Concept and Trend in Fashion Design(PBL)

유행이 어떻게 전개되는가에 대한 이해와 이러한 트렌드가 어떻게 패션디자인에 적용되고 활용되는지 등에 대한 이해를 도모한다. 이 과정에서 패션정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 의상 디자인에서의 컨셉이란 무엇이며 어떻게 설정되는가 그리고 패션 이론과 소비자 마켓에 대한 이해를 도모한다.

This course aims to introduce the subject of concept generation which is then followed the presentation and organisational skills that help them to communicate imaginative ideas & concepts to the others. These skills will be developed into personal concepts in relation to a design brief. The course places particular emphasis on the discussion of ideas, research and personal objectives. Students are introduced to methods of two-dimensional representation, textile and fabric development. Research, critical thinking, and presentation methods are key components. It is suitable for students who need the space, time and freedom to explore their own creative approach.

HBIC4360 패션워크샵 II(캡스톤디자인) Fashion Workshop II(Capston Design)

트렌드에 대한 이해를 중심으로 기성복 디자인과 창의적 컬렉션을 위한 디자인으로 분류하여 아이디어를 전개한다. 모든 과정은 각각의 소비자화 디자인의 최종 목적에 적합한 디자인 아이디어로 전개하고 이를 3차원의 의상 작품으로 제작한다. 이러한 과정에서는 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인의 목표 등에 대한 논의를 중점적으로 진행된다.

In this intensive studio course, students design and produce a collection based on their individual style and in an area of their choice that demonstrates th manstery of both technical and aesthetic skills. The course places particular wmpphasis on the discussion of ideas, reaserch and personal objectives.

HBIE2132 Shop스페이스디자인(PBL) Shop Space Design(PBL)

Fashion Boutique를 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내 계획에 필요한 기본적 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 즐거운 상업공간의 실내설계를 실습한다.

This is a course to comprehend the basic theories necessary for designing fashion boutiques, retail shops and restaurants, study design factors in boosting sales, and practice interior designs for convenient and pleasant commercial spaces.

HBIE3231 공간속의빛이야기 Light Story in Space

조명에 대한 기초이론을 습득하고 기존 조명디자인을 분석, 평가함으로써 학문적 이해를 구하며 디자인 실습을 통해 조명설계 능력을 배양한다.

This course helps students to learn basic knowledge on lighting, to build academic principles by analyzing and assessing existing lighting designs, and to nurture the abilities to design lights.

HBIF4392 세라믹주얼리디자인(PBL) Ceramic Jewelry Design(PBL)

본 교과목은 세라믹디자인의 전공기초 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 세라믹주얼리 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 또한 디자인 컨셉에 따른 제작기법과 형태, 색채, 표현질감, 재료 등의 다양한 표현 기법을 종합적으로 구상하고 창의력과 조형성을 연구 개발하여 논리적인주얼리 디자인 능력을 함양한다.

This course is to foster basic skills of the major field of study of ceramic design. It aims at planning, producing and suggesting ceramic jewelry design products in accordance with existing design trends. Students should learn how to understand, analyze and rationally solve problems in the course of planning and producing products in response to market needs. In addition, they should develop a logical jewelry design ability by mapping out how to produce a product according to the given design concept and how to express the design in terms of form, color, texture and materials

in a synthetic way, by improving their own creativity and by researching plasticity.

HBIU0004

브랜드전략

Brand Strategy

본 교과목에서는 브랜딩의 기초, 브랜드 자산의 파워 등에 대한 소개와 브랜드 포지셔닝에서 시장까지의 도전에 대한 활성화에 이르기까지의 브랜드 전략의 이론, 개념 및 관행등을 이해한다. 주제에는 브랜드 아이덴티티, 포지셔닝 및 포트폴리오 전략, 파워브랜드 구축 및 육성의 역할 등이 포함된다. 또한 학생들은 개별 브랜드가 전반적인 기업 브랜드 전략에 어떻게 부합하는지 ; 글로벌 브랜드 창출에 도전; 성숙한 브랜드 또는 쇠퇴하는 브랜드 활성화를 위한 효과적인 전략 등을 배우게된다.

This Brand Strategy course will introduce students to the basics of branding, the power of brand equity and delve deep in to the theory, concepts and practices of brand strategy from brand positioning to activation in the challenges of modern markets. Topics include Brand Identity, Positioning, and Portfolio Strategy, and the role they play in building and fostering powerful Brands. Additionally, students can study how an individual Brand fits into an overall corporate Branding strategy; the challenges of creating global Brands; and effective strategies for revitalizing mature or declining Brands.

HBIU0005

라이프스타일융합디자인스튜디오2

Lifestyle Interdisciplinary Design Studio II

본 교과과정은 최신 라이프 스타일을 반영하여 학생들 나름대로의 디자인 발상과 전개 및 문제해결을 통해 디자인 컨셉 창출과 디자인 결과물을 만들어 가는 디자인 실습 고급과정이다. 결과물은 단일 디자인 분야 혹은 융복합적 디자인 접근이 가능하며, 2D 혹은 3D 혹은 그 외의 다양한 형태로의 제시가 가능하다. 디자인중심의 스튜디오 기반의 훈련은 학생들이 자신의 포트폴리오와 프로토타입을 개발할 수 있도록 도와줄 것이다.

This course is an advanced studio class and reflects the latest lifestyle. Students can develop their own design concepts and produce design results through creating design ideas and problem solving. The result can be presented by a single design field or an interdisciplinary design approach and presented in 2D or 3D or various types of form. Design-focused and studio-based training that enables students to develop a portfolio and prototypes of their designs.

HBIU0006

마켓리서치

Market Research

이 과정은 비즈니스 의사 결정 도구로서의 시장 조사에 대한 소개로, 주요 목표는 시장조사가 어떻게 비즈니스의 의사 결정에 도움이 되는지, 그리고 어떻게 조사 결과를 실용적인 비즈니스 통찰력으로 전환 할 수 있는가를 이해하는 것이다. 실제적인 시장조사를 실시하는 방법과 이를 통해 얻어진 자료를 종합하고 분석할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

This course will provide an introduction to market research as a business decision-marking tool. The primary goal of this course is to equip students with an understanding of how market research can help them make business decisions and how they can transform research findings into actionable business insights. Students can learn how to conduct practical market research and then cultivate the ability to synthesize and analyze the data obtained through it.

스마트리빙디자인융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBBG2021 | 제품디자인프로세스 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBBG3043 | 디지털디자인프로젝트(SW) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBBG4053 | 디자인표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBID2152 | 디지털프린팅 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBID4343 | 소재기획(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIK0002 | 디자인이슈&리서치 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIK0009 | 융합디자인스튜디오(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIK0010 | 지역창의디자인프로젝트(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIK0016 | 국제브랜드기획 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBIK0017 | 스마트리빙디자인스튜디오 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBBG4059 | 디자인워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBID3221 | 타이다이염색스튜디오 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBID4434 | 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIK0006 | 창의디자인 CMF | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBIK0007 | 이노베이션스튜디오(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIK0013 | 감성리빙디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBIK0014 | 문화콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIK0019 | 창의공간연출디자인 | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBBG2021

제품디자인프로세스

Design Process

산업디자인의 총체적인 디자인 프로세스를 이론적인 학습과 기업의 사례연구를 통하여 이해하며, 상품의 기획, 설계, 생산, 조립, 포장, 유통, 폐기에 이르는 전 과정을 실무적인 프로세스에 맞추어 학습한다. 양산 체제에 적합한 제품을 디자인하는데 관련된 제반 요소들을 분석하고, 산업디자인 분야의 대량생산 공정을 총괄적으로 파악한다.

The whole design process of industrial design is explored through theoretical studies and corporate case studies, and the entire process, including the design, planning, production, assembly, packaging, distribution, and disposal of products, is studied alongside the practical processes. The basic elements related to the designing of a product suitable to the mass production system are analyzed, and the full understanding of the mass production process in the industrial-design field is aimed at.

HBBG3043

디지털디자인프로젝트(SW)

Digital Design Project(SW)

본 교과목은 제품디자인 과정에서 요구되는 디자인물에 대한 3차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 담당한다.

This course seeks to develop in the students the three-dimensional expression skills demanded in the process of product design, and the theoretical and technical skills that can express the designed products using correct visual-communication skills.

HBBG4053

디자인표현기법

Design technique

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위해 제품의 형태 및 구조, 색채, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다. 구체적이며 심도 있는 실용적 교육방법으로 디자인 단계별 요구에 적합한 내용을 교육함으로써 디자인 스케치를 통하여 자신의 디자인을 효율적으로 표현하는 능력을 배양한다.

This course deals with depiction based on the form, structure, color, material, and function of a product using various methods to develop accurate expressive skills concerning a design subject. By offering contents suitable to the demands of each level of design, with a detailed and intensive practical education method, the skills of efficiently expressing one's own designs through design sketching is fostered.

HBID2152

디지털프린팅

Digital Printing

프린트직물의 구상과 추상 등 다양한 패턴을 용도에 따라 구분하여 디지털 프린팅을 이용하여 제작함으로써 프린트 직물 원단을 대량으로 생산할 수 있는 과정을 이해한다.

In this module, students study principles of textile design including basic layout and repeats, and develop surface pattern designs that fit to various uses of textile. Students learn how to make an abstraction of diverse objects and draw it to develop a pattern design. To develop an abstracted drawing into a pattern, decorative elements are added, and one repeat design is completed when the pattern so created is repeated. To develop a creative print design, one should add appropriate colors and textural effects that fit to a particular design.

HBID4343

소재기획(PBL)

Textile Material Planning(PBL)

섬유산업체나 디자이너가 의도하는 스타일 및 패션상품을 만들기 위해 디자인의 중요한 요소의 하나인 소재를 여러 각도에서 검토 및 선택, 개발하는 작업으로서 정보수집, 이미지, 칼라 및 소재 방향 결정, 스타일 개발 및 소재 선정 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.

Study on the method and process of textile material planning through research on textile design and textile products.

HBIK0002

디자인이슈&리서치

Design Issue & Research

최신의 디자인 이슈를 검색하고 자신의 관심에 부합하는 주제를 선정하여 디자인을 진행함으로써 단편적인 결과물만을 도출하는 것에서 벗어나 디자인과정과 개념을 강화하고 심도 있는 리서치와 방법론을 학습하여 논리적, 숙고적인 사고력을 바탕으로 디자인 전반의 맥락적 연구를 학습한다.

Find the latest issue of the design and select a topic from individual own interest area to progress design task not only focusing on the piecemeal results also enhance the design process with concept and methodology of research as well as in-depth study of the logical and contextual learning across studies designed based on the speculation of thinking.

HBIK0009

융합디자인스튜디오(PBL)

Convergence Design Studio(PBL)

공간에 대한 이해를 바탕으로 각 전공에서 요구되어지는 공간에 대한 관계성을 향상시키며, 각 전공에서 필요로 하는 주제별 공간 설계를 위하여 다양한 리서치와 트렌드를 분석하고 사용자의 니즈를 충족하기 위하여 공간기획, 설계, 가구, 마감재 등의 선택과 디자인을 적용함으로써 공간적 가치를 높인다.

Based on the understanding of the relationship with the space, improve the concept of space with other professional fields in order to analyze the different trends of the research topic on design space which

required to meets the needs of users by applying the spatial design, choosing the furniture and finishing materials to increasing the spatial value.

HBIK0010

지역창의디자인프로젝트(PBL)

Local Creative Design Project(PBL)

지역프로젝트에 관한 이해를 바탕으로 다양한 지역의 디자인 프로젝트를 학습한다. 지역의 특성을 조사하고 지역에서의 이슈와 문제점 등을 파악하며 지역 연계프로젝트를 통하여 문제해결능력과 프로젝트 제안 능력을 함양하기 위하여 다양한 지역프로젝트와 연관하여 연구 학습한다.

Based on the understanding of regional projects, studying the various locations design projects. investigate the characteristics of the region as well as identifying issues and problems in the area of research in order to enhance problem-solving skills and ability to proposals through the conjunction with a variety of local association projects.

HBIK0016

국제브랜드기획

Global Brand Planning

학생들에게 국제적 감각과 창의성을 지닌 전문디자이너를 양성하기 위하여 글로벌 브랜드에 대한 체계적이고 심도 있는 이해를 증진시키며 이를 통하여 브랜드 디자인 문제해결과 동시에 마케팅적 원리를 적용하는 능력을 익히도록 지도한다.

In order to cultivating the students to become a professional designer with a global sense and creativity, promote understanding in a systematic and depth of global brands and ability to apply marketing principles at the same time as the brand design problem to solve.

HBIK0017

스마트리빙디자인스튜디오

Smart Living Design Studio

현대 사회가 지식정보사회를 거치며 스마트 사회로 변화함에 따라 스마트는 더욱 넓은 의미로 사용되며, 기술적 자유로움에서부터 감성적 영역에 이르기까지 자유로워진 생활방식으로 기술과 감성을 모두 사용하는 스마트 시대에 리빙 디자인의 새로운 아이덴티티를 위하여 창의적인 디자인을 연구 발전시킨다.

As modern society is changing into a smart society as undergoes knowledge and information society, smart is used in a wider sense. Freedom from technical skills to sensitivity area the way of living, design and develop a new identify of living a creative design study in smart time which using both technology and emotion.

HBBG4059

디자인워크샵

Design Workshop

산업사회에서 활용되고 있는 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

The general design and technical problems that are currently surfacing in the industrial society are researched on and analyzed to come up with rational resolutions. With the method of solving problems characterized by discussing the researched and analyzed content together, the students' design planning processes are emphasized, and experimental designs are progressed to increase class participation.

HBID3221

타이다이염색스튜디오

Tie dye Dyeing Studio

흘치기 염색의 원리를 이해하고 전통적인 흘치기염과 현대적인 흘치기염을 접목시켜 소재에 따라 다양하게 활용 할 수 있는 능력을 기른다.

This module provides an opportunity for students to learn the use of dyes and shibori techniques to produce craft art works and useful articles. Lectures are given on characteristics of various dyes and dyeing methods, and students are trained to produce intended colors. Students are encouraged to experiment various dyeing techniques as well as discharge techniques. To enable students to produce creative art works and useful articles, experiments are carried out on design ideas and how to develop those ideas.

디자인을 학습하고 공간설계, 공간연출기법, 재료&색상계획을 통하여 다양한 공간의 이해와 학습을 경험함으로써 창의적인 공간연출을 디자인 한다.

Understanding and learning about space will increase maturity and understanding of individual majors, learning the corresponding space on the thematic design and production design techniques, through the understanding and learning of variety of space in order to design the creative spatial area based on the material and color scheme.

예술대학

예술학부

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------|----|----------|----------|
| 1 | 2 | 학부기초 | HBIO0001 | 대중예술의이해 | 2 | 2 | 0 |

■ 교과목해설

HBIO0001 대중예술의이해

Understanding Popular Arts

연극과 영화영상을 비롯한 대중문화예술의 경향과 특성을 이해하고 각 대중 예술 장르의 기획과 경영 등 입문 과정을 학습하는 과정이다.

Students learn the current trends and characteristic of popular arts such as film and theatre. The course also covers introductory level of planning and management of cultural arts.

예술학부 영화영상전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIG2011 | 영화기술 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIG3042 | 편집및음향입문 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIG4161 | 매체연기입문 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIG4492 | 영화리터러시의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIG1151 | 디지털영상기초 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIG4147 | 캐릭터연기 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIG4491 | 영화편집(SW) | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIG1152 | 시나리오창작 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIG2272 | 디지털콘텐츠창작(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIG3141 | 매체연기실습 I | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIG2262 | 영화촬영 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIG2291 | 영화연출 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIG3021 | 영화감독연구 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIG3052 | 사운드디자인(SW) | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIG3142 | 매체연기실습 II | 3 | 0 | 3 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIG4042 | 영화기획및마케팅 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIG4154 | 영화제작 I | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIG4160 | 한국영화와사회 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIG4483 | 영상미학의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIG4496 | 장면연기실습 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBOA1018 | 1인미디어기획및제작 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBTT0117 | 연극영화교과교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIG2211 | 한국영화분석 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIG3151 | 영화장르연구 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIG4150 | 인턴십(영화영상) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIG4158 | 영화제작 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIG4485 | 연기공연실습 I (PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBOA1022 | AR&VR콘텐츠 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIG4141 | 영화문화연구 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIG4152 | 세계영화사 I | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIG4486 | 연기공연실습 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIG4498 | 졸업작품제작 I(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIG4011 | 졸업작품제작 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIG4157 | 세계영화사 II | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIG4490 | 현장오디션실습 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIG4495 | 초중등영화교수학습방법 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIG4499 | 영화교육프로그램개발 | 2 | 2 | 0 |

■ 교과목해설

HBIG2011

영화기술

Film Techniques

영화제작에 필요한 촬영, 편집, 녹음, 조명 등 기술적 요소에 대한 기초적 개념과 각종 기기 및 장비의 메커니즘에 대한 이해를 도모한다.

The goal of this class is for The film students to learn basic filmmaking techniques as like film camera operating, lighting, editing and sound so as to have less technical difficulty in making their own filmworks.

HBIG3042

편집및음향입문

Editing and Sound

영화 편집 및 음향 입문수업으로 기초 이론에서부터 실제 컴퓨터 프로그램 사용법까지 영화 후반작업 전체의 이론과 실제를 다룬다.

An introduction and hands-on class for basic film editing and sound. It covers from basic theory to compter program tools.

HBIG4161

매체연기입문

The Introduction to Film and Media Acting

매체연기의 이해, 영상매체의 시각적 특성을 고려하여 우선 말하기보다 듣기, 움직임, 구성에 중점을 둔다.

You first focuses on listening, movement, and composition than talking, considering the media acting and

60년대 이후 한국 영화를 중심으로 한국 근대화 과정과 사회상을 공부한다.

This is about the development of Korean film as popular mass-media. This will deal with the artistic expression and the social discourse and the film industry through the modern history of Korean film.

HBIG4483

영상미학의이해

Understanding Film Aesthetics

영상을 이해하는데 필요한 영상미학의 기초를 배우는 시간이다. 사실주의와 표현주의를 중심으로 미장센과 편집과 같은 영상 스타일을 집중적으로 습득한다.

This is about the understanding of film style and film form in terms of aesthetics. The film style and film form will focus mostly on mise-en-scene and editing in the theoretical perspective.

HBIG4496

장면연기실습

Scene Study

배역 창조를 포함하여 장면연기의 기초문법 및 기술체계를 공부하면서 연기의 형태 및 연기양식의 다양한 모습을 탐구한다.

Exploration of various forms and styles of acts with studying basis and art system of scene study including of creation of character.

HBOA1018

1인미디어기획및제작

Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실체를 경험하고 학습한다.

An advanced course to make various digital contents like documentary, TV spot, experimental films, video for performance, music video, promotion video, web contents, etc. Experiencing hands-on filmmaking, through the similarities and differences between genres, students can learn the advanced level of digital contents making.

HBTT0117

연극영화교과교육론

Pedagogy on Film & visual

교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

This course deals with the skills of lecturing, development of teaching materials, and other things related with lecture on film and theater.

HBIG2211

한국영화분석

Analysis of Korea Films

한국영화를 중심으로 텍스트 분석을 시도한다. 이러한 텍스트 분석은 한국영화의 담론을 문화적, 이데올로기적 측면에서 토론하고 탐구하는 과목이다.

The purpose of this class is to learn the methods of analysis for the contemporary Korean films. This analysis regards a Korean film as a social and cultural text. In the course of analysing of a Korean film, the students will understand the broad perspective of Korean modern history and culture through the discussion about the contemporary Korean films.

HBIG3151

영화장르연구

Film Genre Analysis

미국영화 장르 시스템을 중심으로 메이저 스튜디오에서 제작되었던 서부극, 갱스터, 뮤지컬, 스쿠루블 코미디, 필름 느와르의 특성과 스타일을 분석한다.

This class analyzes characteristics and style of film genre such as the western, the gangster, the musical,

expression and the social discourse and the film industry through the modern history of world cinema. This class, the first part of film history, will deal with from the beginning of film to the 1950s of film, which focus on the important movement in film history.

HBIG4486 연기공연실습Ⅱ(캡스톤디자인) Acting Practice II (Capstone Design)
공연실습 고급과정으로서 시나리오를 선정, 배역을 부여하고 성격창조과정을 거친 후, 배우로서 자질과 연기력을 공연실습을 통해 향상시킨다.
Training is focused on the improvement of endowment and acting ability with practical performance after selecting scenario, giving the role and creating the character.

HBIG4498 졸업작품제작Ⅰ(캡스톤디자인) Thesis Project I (Capstone Design)
졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로 형식과 내용에 있어 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.
This is an workshop to produce thesis projects. With no limit of genre or format, the variety of film and visual contents will be pursued. A proper level of research, subject matter, planning and content of organization will be needed to achieve bachelor degree.

HBIG4011 졸업작품제작Ⅱ(캡스톤디자인) Thesis Project II (Capstone Design)
졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로, 형식과 내용에 있어, 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.
This is an workshop to produce thesis projects. With no limit of genre or format, the variety of film and visual contents will be pursued. A proper level of research, subject matter, planning and content of organization will be needed to achieve bachelor degree.

HBIG4157 세계영화사Ⅱ History of World Cinema II
영화가 새로운 매체로 등장하기까지의 과정과 예술적 표현력과 산업적 기반을 확보해온 과정을 살펴봄으로써 세계 각국의 영화가 변모 발전해온 과정을 이해하고자 한다. 세계 영화사Ⅰ에서 이어지는 세계 영화사Ⅱ, 이 과목에서는 1960년대 영화에서부터 1990년대 현대영화까지 세계영화의 발달 과정을 공부한다.
This is about the development of world cinema as popular mass-media. This will deal with the artistic expression and the social discourse and the film industry through the modern history of world cinema. this class, the second part of film history, will deal with from 1960s of film to the contemporary film that is the 1990s of film in the development of film history.

HBIG4490 현장오디션실습 Field Audition Practice
연극, 뮤지컬, 영화, 리포터 등 캐스팅과정에서 필수적으로 거치는 오디션을 반복 학습하여 현장 감각을 익히는 것이 목표다.
Students improve their artistic sense of on-site work through repeatedly on going audition skills for theater, musical, film, and other visual contents.

HBIG4495 초중등영화교수학습방법 Film Teaching Method for Elementary Middle School
본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 영화교육을 지도할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

The class is going to teach the students who want to be a teacher in the field of art and culture how to teach. This class focuses on the several skills of teaching methods for elementary, middle, and high school students.

HBIG4499

영화교육프로그램개발

Film Education Program Development

본 강의는 다양한 영화교육프로그램 개발을 목표로 한다. 영화교육의 기본적인 커리큘럼을 이해하는 한편, 자신만의 독창적이고 흥미로운 영화교육프로그램 개발을 통해 교육대상과 기간, 내용에 따라 자유롭게 프로그램을 만들 수 있는 능력을 익힐 수 있다.

The purpose of this course is to develop various film education programs. Understanding the fundamentals of film education, each student develops his/her own original and interesting film education programs.

예술학부 연극전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIH4522 | 서양연극사 I | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIH4527 | 기초연극워크숍 I | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIH4580 | 음성과화술1 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIH4581 | 움직임 I | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIH4523 | 기초연극워크숍 II | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIH4530 | 서양연극사 II | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIH4583 | 음성과화술2 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIH4584 | 움직임 II | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIH2161 | 연기 I | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIH4497 | 연출 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIH4526 | 한국연극사 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIH4582 | 장면창작실습 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIH4592 | 현대및동시대연극 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIH2072 | 희곡분석 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIH2202 | 연기 II | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIH4501 | 연출 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIH4524 | 단막극제작실습 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIH4594 | 연기론 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIH4544 | 공연제작실습 I (PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIH4554 | 극작 I | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIH4577 | 뮤지컬워크숍 I | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIH4591 | 문화예술교육개론 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBTT0123 | 연극영화교과교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIH4549 | 공연제작실습 II (PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIH4561 | 극작 II | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIH4586 | 뮤지컬워크숍2 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIH4593 | 연극교육론 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBTT0124 | 연극영화교과교재및연구법 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIH4546 | 기획·제작및시연III | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIH4568 | 예술교육상담 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIH4576 | 오디션테크닉(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIH4587 | 현장연계프로젝트 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIH4588 | 문화예술교육현장의이해와실습 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIH4595 | 연극교육프로그램개발 | 2 | 2 | 0 |

■ 교과목해설

HBIIH4522 서양연극사 I History of Western Theatre I
고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.
View of Western Theatre from ancient times to 17th Century is presented through the dramatic works of representative authors of each period and trend.

HBIIH4527 기초연극워크숍 I Fundamental Theatre Workshop I
연극인로서 갖추어야 할 창조적인 사고능력, 예술적감성, 폭넓은 시야, 독특한 시각. 예술작품에 대한 감상 능력, 진지한 태도, 집중력 등을 훈련한다.
Designed to develop creative thinking, artistic sensibility and liberal minds as well as to grow broad view on social issues and sincere attitudes as to become artists.

HBIIH4580 음성과화술1 Voice and Speech1
신체기관의 구조를 파악하고, 음성과 관련 된 몸의 긴장과 이완 공명, 음조, 억양, 발음에 대한 내용을 구성하고 수행하는 능력을 배양하고, 희곡분석, 장면 이해, 전달하고자 하는 내용과 목표를 정확한 대사로 전달하도록 연습한다.
Study the structure of the organ and tension and relaxation of the relevant bodies, voice and resonance for pronunciation, intonation, tone, content grow, and the ability to organize and carry out. Contents that wish to convey understanding, analysis, scene play and deliver accurate as ambassador to practice their goals.

HBIIH4581 움직임 I Movement I
무대 위에서의 배우는 무엇(what), 왜(why), 어떻게(how) 움직여야 하는가에 대한 인식과 이해가 절실히 필요하다. 따라서 다양한 몸짓의 특징적 동작을 습득하고, 움직임의 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.
On the stage, it needed to understand and aware what, why and how they perform a dramatic role. therefore, they acquire the characteristic behavior with various gestures.
Trained for the actor's body for expression and communication. Awareness and control through muscle movements.

HBIIH4523 기초연극워크숍 II Fundamental Theatre Workshop II
연속된 과정에서는 연극언어와 매체의 시·공간적 특성을 파악하고 적용하는 능력을 키우는데 초점을 맞추어 진행되는 가운데, 창의적인 공연예술의 창작과정 및 공연발표를 통하여 표현과 감상의 개념을 확립한다.
The following course focuses on understanding the spatial and temporal characteristics of performing arts and establishing the concepts of expression and appreciation through producing creative performing pieces.

HBIIH4530 서양연극사 II History of Western Theatre II
18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.
Historic view of western theatre from 18th Century to these days is presented through dramatic works of representative authors of each period and trend.

HBIIH4583 음성과화술2 Voice and Speech2
음성 훈련을 통해 불필요한 긴장 상태를 없애고, 장면 분석을 기본으로 대사를 이해하고 인물의 목표

정하여 연습을 통해 올바른 말로 표현 한다

Eliminate unnecessary tensions through voice training, and understanding the dialogue based on the correct scene analysis and expressed through the words of a person exercises prescribed goals

HBIH4584

움직임 II

Movement II

현대무용을 기반으로 한 테크닉과 단련된 신체를 가지고 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.

Based on modern dance techniques and trained with a body on maximising the body language, using rhythm and creativity, and muscle training coach. The gestures and actions as well as bodies can recognize exactly how to move effectively with a variety of movements, and the vocabulary of action through the access application forces. Convergence map.

HBIH2161

연기 I

Acting I

자신의 육체를 통하여 작가의 의도와 작품 주제를 관객에게 진솔하게 전달하는 방법의 교육으로, 무대 몸 동작, 호흡, 발성의 지속적인 훈련을 통하여 감각적인 화술과 연기의 개발을 목적으로 한다. 특히 복식호흡과 단전호흡의 발성을 중심으로 하여 배우로써의 근성을 주지시킨다.

Education for the subject of the Playwriter and theme of the Play to the Audience. Training for movement and Voice, Special training for the Breath-system.

HBIH4497

연출 I

Directing I

본격적인 연출가 트레이닝의 첫 과정으로 스토리텔링의 기본과 텍스트의 연구를 중심으로 교육하고 극적 구성능력을 키운다.

Specifically designed to develop directing skills by introducing the basics of stroytelling and training the process of creating scenes from text to stage.

HBIH4526

한국연극사

The History of Korean Theatre

한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극미학을 바로보는 시각을 정립한다.

The history of Korean theatre can be divided into two periods, the classical and the modern. The History of Korean Theatre I ranges from the ancient Korean theatre to the new-drama movement it is designed to defing the endemic vies on the aesthetics of Korean theatre by understanding its historic events categorized based on peridic and formal changes. The following course deals with the development of the modern theatre era in Korea.

Especially, it focuses on the realism and its various aspects while researching the effort to embody the notion of mordern theatr ein Korean theatre.

HBIH4582

장면창작실습

Scene Making Practice

장면창작실습은 2학년 과목으로 팀을 구성하여 장막희곡의 한 장면, 혹은 단막극을 선택하여 작가 및 작품분석, 장면분석, 인물분석, 대사분석 등을 경험하고 구체적인 방법론을 모색하는 과목이다. 연극의 시작부터 완성까지 전 과정을 워크북으로 작성 제출한다.

In this course, students are divided into small groups and experience every step of making theatre from page to stage. Each group is operated around a directing major student, but each member is expected to contribute at each step: selecting a scene or one-act play, analysis of text and playwright, rehearsal, on-stage presentation, and submission of the production book.

HBIH4592 현대및동시대연극 Modern and Contemporary Theatre
 고대로부터 근대를 지나 현대 및 동시대에 이르는 연극은 시대에 따라 다양한 모습으로 변모하여 왔다. 본 교과목은 20세기 후반 급진적으로 진화하는 연극의 양상을 실제적 작업의 사례를 통하여 조망해 보며 동시대 우리나라와 세계의 연극 현상 중 두드러진 사례들을 체험해 보고자 한다. 이러한 과정을 통하여 미래 사회와 소통할 수 있는 진취적인 연극의 미학의 토대를 마련하도록 한다.
 Theatre has been transformed diversely from age to age since the Classical period. This course introduces the comprehensive view over the theatre of the last half of the 20th Century as well as meaningful phenomenons of contemporary theatre of world including Korea. Students are encouraged to elaborate their own theatre esthetics which would enable them to communicate with future spectators.

HBIH2072 희곡분석 Play Analysis
 연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나의 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.
 While introducing the fundamental theory of drama, the analysis of representative drmas of each trend and genre is practiced.

HBIH2202 연기II Acting II
 연기I과 연계하여 훈련되어진 신체와 화술등을 활용하여 텍스트 상의 인물을 무대 위로 체현하는 과정이다. 즉흥연기와 관찰등의 훈련을 통해 인물의 형상과 행동을 구체화시키고 장면연기를 통해 무대 위에서 직관적이고 유기적인 행동이 가능하도록 훈련한다.
 Prerequisite: actingI, interpretation of a character in text on the stage, use of performance and vocal technique. Concentration of imaginative processes which develop the individual characteristics of a framatic role

HBIH4501 연출II Directing II
 연속된 과정에서는 텍스트를 스테이지를 전환시키는 무대형사와 능력을 집중적으로 훈련하며 다양한 연출 테크닉을 연마한다.
 The following course intensifies its level by dealing with the issues on working with actors and designers, learning rehearsal techniques and reating styles.

HBIH4524 단막극제작실습 One Act Play Production
 단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.
 Especially designed to produce one act plays.
 Throughthecourse,studentsarintroducedtovariousissuesonrehearsalprocess,collaborativework,performingskillsandsoon

HBIH4594 연기론 Studies on the Acting
 근대에 이르러 배우의 연기에 대한 연구는 러시아의 스타니슬라브스키에 힘입어 진일보하게 된다. 20세기 초 확립된 사실주의 연기론을 중심으로 미하엘 체홉, 메이어홀드, 그로토스키, 브레히트, 보알 등에 의하여 전개되는 다양한 연기론을 비교하여 조망하고자 한다. 이론적 입장에 따른 실제적 훈련에 대한 체험을 병행하여, 다양한 장르의 연극 무대에 적절한 연기 양식을 구현하는 데에 대한 준비가 되도록 한다.
 Stanislavski from Russia had contributed a lot to found the studies on the acting in the early 20th Century. This course aims at overviewing diverse acting methods presented by Michael Chekhov, Meyerhold, Grotowski, Brecht and Augusto Boal. Students are encouraged to elaborate their own acting skills throughout the sudies on the training and theory of different acting methods.

HBIH4544

공연제작실습 I (PBL)

Theatre Production I(PBL)

공연제작실습I은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖출 필요가 있다.

Performing a performance training exercise provides an effective educational opportunity to help learners learn about the cognitive, emotional, social Development through the Culture and Arts Education. Knowing the Process of the Planning, production and performance and preparation for the Educator of the Culture and Arts.

HBIH4554

극작 I

Playwriting I

희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.

This course is for learning the basic form and fundamentals of playwriting such as character, plot, dialogue and so on. Focusing on making scenes based on the basic elements and eventually making a complete piece.

HBIH4577

뮤지컬워크숍 I

Musical Workshop I

뮤지컬 배우로서 활용할 수 있는 기초적인 연기 훈련 실기 과목으로 정극과 뮤지컬 연기의 차이와 뮤지컬에서의 신체 운용법 뮤지컬 장면의 무대화를 위한 기초 지식을 습득한다.

Acting as a basic practical training courses that can be used as a musical actor must acquire the basic knowledge for the body of the stage anger unyongbeop musical scene in the musical of the positive difference between acting and musical.

HBIH4591

문화예술교육개론

Introduction to Culture and Arts Education

본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다.

This course aims to develop basic knowledge of culture and arts education based on macroscopic understanding of culture and arts education in general. Through the philosophical, policy, social and educational background of culture and arts education, the meaning and value of art in education is grasped and based on this, the concept and characteristics of culture and arts education program make it understandable.

HBTT0123

연극영화교과교육론

Studies about theatre and Film curriculum

본 교과는 연극영화교과교육을 위한 기초적인 이론과 실제를 학습하여 연극영화교과교육에 대한 전반적인 이해를 도모하는 데 목적이 있다. 이를 위해 연극영화교과에 대한 기본적인 개념에서부터 출발하여 연극영화교과교육을 사회학적으로 접근하고 연극영화교과교육의 의의 및 세계적 동향을 알아본다. 또한 연극영화교과교육과정, 효과적인 연극영화교과교육방법과 평가, 연극수업설계 모형 등을 탐색한다. 이를 통하여 연극영화교과교육에 대한 지식과 안목을 형성하고 연극영화교과교육 및 연극영화교과교육지도 이해의 폭을 넓히도록 한다.

This Studies oriented about basic Theory and Practice of the Theatre and Film Curriculum. Understanding primitive concept and social background and knowing the Subject of the Theatre and Film Curriculum and international trends.

HBIIH4549 공연제작실습 II(PBL) Theatre Production II(PBL)
 공연제작실습2는 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추어 줄 필요가 있다.
 Performing a performance training exercise provides an effective educational opportunity to help learners learn about the cognitive, emotional, social Development through the Culture and Arts Education. Knowing the Process of the Planning, production and performance and preparation for the Educator of the Culture and Arts.

HBIIH4561 극작 II Playwriting II
 극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.
 This course is for learning the basic form and fundamentals of playwriting such as character, plot, dialogue and so on. Focusing on making scenes based on the basic elements and eventually making a complete piece.

HBIIH4586 뮤지컬워크숍2 Musical Workshop2
 뮤지컬워크숍1에서 습득한 뮤지컬에 대한 이해와 신체 훈련을 바탕으로 축제 및 쇼 케이스 등에 적합한 장면을 만들어간다.
 Based on the understanding of the physical training and musical learning in the musical workshops IGo make the appropriate scene like festivals and showcases

HBIIH4593 연극교육론 Studies on the Theatre Education
 본 교과목은 2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서 연극교육 전반에 대한 이해를 이끌어내는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 기본적인 연극놀이를 체험하고, 교육과 연극의 연계성, 연극교육의 의미와 목적, 연극 교육과정의 발달사를 통해 연극교육에 대한 개념을 정리한다. 또한 문화 패러다임의 변화 속에서 연극교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 연극교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 연극교육의 개념을 정립하고 그의 기본이 되는 연극놀이를 실습하여 문화예술교육사로서 정체성을 정립하도록 돕는다.
 This course is aimed at bringing about understanding of general theater education as cultural arts education as a subject of job competence course of second grade culture arts education history. For this purpose, students will experience basic theater play, and the concept of theater education will be summarized through the connection of education and theater, the meaning and purpose of theater education, and the history of theater curriculum development. In addition, we aim to cultivate the ability to form the educational philosophy of the theater for the theater education in the change of the cultural paradigm and to carry out the professional drama education. Therefore, in this course, the concept of drama education is established and practicing drama play which is the basis of it to help establish identity as a cultural arts education history.

HBTT0124 연극영화교과교재및연구법 Research of the Theatre and Film Studies material
 본 교과목은 창의적인 연극영화교과교재교육 방법을 적용할 수 있도록 창의성 개발을 위한 교수 방법, 동기 유발 방법, 활동 전략 등의 창의적 교수 기법을 문화예술교육사가 습득하고, 다양하고 창의적인 연극영화교과교재교육 방법을 스스로 개발하고 적용할 수 있도록 하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 기본적인 창의성 이론과 창의적 교수 기법, 창의적인 활동 전략, 창의적 연극영화교과교재교육 사례 등을 살펴보고 창의적 연극교육을 위한 수업모형과 교수학습 방법을 새롭게 구성하고 적용해 보도록 한다.

Subject for the creative Education and motivation, strategic teaching Method. Training program for the Educator of the Area for the cultural and artistic Education. Understanding of the creative Theatre Education and teaching know-how and preparing new teaching Method.

HBIH4546

기획·제작및시연III

Theatre Production III

기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖출 필요가 있다.

This Studies provide for the Learners an Occasion of the cognitive, emotional, social Development through the Culture and Arts Education. Knowing the Process of the Planning, production and performance and preparation for the Educator of the Culture and Arts.

HBIH4568

예술교육상담

Counseling of the Arts Education

본 교과는 인간의 심리적 갈등, 대인관계 문제, 적응곤란 등 상담을 필요로 하는 심리적 문제를 예술교육을 통해 상담하고 치유할 수 있도록 하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 인간 심리의 이해, 대인관계 기술 및 상담기법 습득, 예술교육상담 및 치유기법 이해, 문화예술교육 현장의 이해 등을 통해 예술교육 상담역량을 기르며 연극교육프로그램 개발도 같이 병행하여 예술교육을 위해 필요한 기초 소양을 기른다.

Knowing how take a counsel with the people, who suffering conflict with others and psychological problems. Understanding human mind and personal relations, counseling psychology.

HBIH4576

오디션테크닉(캡스톤디자인)

Audition Technique(Capstone Design)

연극의 세부 전공 영역에 따라 체계적인 현장 진출을 준비하도록 하는 교과목이다. 세부전공 별 오디션 및 면접에 대비하는 단계별 과제를 수행하고, 세부 전공별 포트폴리오 준비와 오디션에 필요한 테크닉을 익히고 오디션 현장에서의 적응력을 익힌다.

It is a detailed major area of theater and a systematic preparatory course for visual development preparation. Perform step-by-step tasks, perform detailed tasks, learn detailed skills, familiarize yourself with the skills, and learn to adapt.

HBIH4587

현장연계프로젝트

Field Related Projects

전공 고학년생들이 전공 관련 현장에서의 경험을 축적하여 졸업 후 현장 진출에 있어 경력 면에서나 경험 면에서 유익하도록 교과목을 운영함.

Major advances in the field after graduation by relevant field experience in high grade are major subjects to benefit in terms of experience in terms of experience operating.

HBIH4588

문화예술교육현장의이해와실습

Understanding of the Field and Practice of the Cultural Arts Edition

본 교과는 문화예술 분야에서 예술가로서 혹은 예술전문가로서 창작, 향유, 소통에 직접 참여하고 실행함으로써 학교 및 지역사회의 문화적 변화를 통한 문화공동체 실현에 이바지 하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 문화예술분야의 미션에 대한 이해를 바탕으로 교육대상자의 요구와 지역사회의 요구 등을 반영한 최적의 교육프로그램을 계획하고 설계하며, 기획한 교육 프로그램에 대한 효과적인 홍보활동을 위하여 전략을 수립하고, 홍보매체를 선정하여 소속기관의 미션 및 교육 프로그램의 취지에 부합하는 행사 및 전시를 기획하고 현장실습을 한다.

this curriculum in the field of the arts as an artist or arts professional creative, communicate and participate directly in the enjoyment, by running a school and cultural community through the community's cultural change to contribute to the realization of that purpose. To this end, the Mission of cultural and

artistic fields, based on an understanding of the needs and demands of local communities for education reflect the optimal training program planning and design, and planning for effective educational programs and promotional activities in order to promote the establishment of a strategy, a medium belonging to the selected for the purpose of the Agency's mission and educational programs are aligned with the events and exhibitions in the planning and on-the-job training.

HBIH4595

연극교육프로그램개발

Development of the Theater education program

본 교과는 인간의 심리적 갈등, 대인관계 문제, 적응곤란 등 상담을 필요로 하는 심리적 문제를 예술교육을 통해 상담하고 치유할 수 있도록 하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 인간 심리의 이해, 대인관계 기술 및 상담기법 습득, 예술교육상담 및 치유기법 이해, 문화예술교육 현장의 이해 등을 통해 예술교육 상담역량을 기르며 연극교육프로그램 개발도 같이 병행하여 예술교육을 위해 필요한 기초 소양을 기른다. this syllabus is a human psychological conflict, interpersonal problems, difficult to adapt to psychological problems that require consultation, such as the arts through education, counseling and healing is aimed to be able to do. To this end, understanding of human psychology, interpersonal skills and counseling techniques, arts education counseling and healing techniques, understanding, culture and the arts and arts education scene understanding educational counseling competencies an old theatre training program development for arts education together Foundation grow the amount of attainment.

예술학부 무대미술전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIP0019 | 무대미술기초 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIP0020 | 디지털렌더링 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIP0023 | 무대미술드로잉 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIP0085 | 극장과무대미술사 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIP0022 | 텍스트분석과창의표현 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIP0024 | 공간과드래프팅 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIP0025 | 재료와기법 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIP0086 | 무대의상사 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIP0027 | 무대조명디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIP0030 | 무대의상디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIP0035 | 무대디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIP0091 | 비주얼영상스토리텔링 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIP0032 | 무대기술 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIP0073 | 조명디자인과영상 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIP0087 | 소품제작프로젝트(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIP0092 | 아트앤스페이스 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIP0042 | 테마무대디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIP0047 | 방송영화의상(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIP0075 | 창작예술과라이트 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIP0076 | 방송무대디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIP0052 | 코스튬콜라보레이션(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIP0061 | 인턴십 I (무대미술) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIP0077 | 프리덕션디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIP0088 | 공연제작워크숍(캡스톤디자인) | 4 | 1 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIP0093 | 융합프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIP0048 | 무대미술창작스튜디오(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIP0064 | 인턴십 II (무대미술) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBIP0079 | 코스튬LAB(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIP0089 | 졸업작품연구 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIP0090 | 졸업전시기획 | 1 | 1 | 0 |

■ 교과목해설

HBIP0019

무대미술기초

Introduction to Stage Art

무대미술에 대한 일반적인 개념을 이해하고 간단한 작업과정을 실습해 봄으로써 무대세트디자인,

무대의상디자인, 무대조명디자인에 대한 이해도를 향상시키는 과정이다.

As understanding of general conception in stage art and doing practice in easy work. This is the course improving understanding of scenic design, costume design and light design.

HBIP0020

디지털렌더링

Digital Rendering

포토샵과 일러스트 프로그램에 대한 교육을 중심으로 무대미술에 필요한 디지털 드로잉 능력을 함양한다.
Photoshop and Illustrator programs focusing on training for the stage art digital drawing skills.

HBIP0023

무대미술드로잉

Scenic Design Drawing

무대미술의 기초 실습 교과목으로 학생 스스로가 자유롭게 공간과 인체를 묘사 또는 재현할 수 있는 능력을 향상시키는데 목적을 두고 있다. 드로잉, 스케치, 크로키 및 수채화 기법을 통해 단순한 묘사가 아닌 상상의 이미지를 평면으로 재현할 수 있는 능력을 개발하고자 한다.

This course is designed not to create the shape by observing proportion, perspective, contrast and texture but to express freely human body for costume design.

HBIP0085

극장과무대미술사

History of Scenography

고대부터 현대에 이르는 공연과 극장의 변천과정, 무대미술의 중요작가 및 작품연구 등을 통하여 무대미술의 역사적 배경과 특성을 학습한다.

This course is designed to study historical background of Scenography based on survey of historic scenic design in the western world, beginning with ancient to the modern period as well as masters of theatre.

HBIP0022

텍스트분석과창의표현

Scenic Design Creative Expression

약 5-6개의 시대별, 사조별 연극작품을 선정하여 진행되며, 대본분석과 해석을 통한 무대 미술적 아이디어의 창출과 표현을 위주로 진행된다.

This course is designed to introduce students to the idea creation and visual expression for scenic design based on script analysis of 5-6 selected major trends of periodic plays.

HBIP0024

공간과드래프팅

Stage Drafting Techniques

무대디자인을 통해 작성되어야 할 각종 무대도면의 제작실습이 진행되며 공간을 도면으로 해석하는 학습이다.

Practice this stage production of the various drawings can be created through the design stage in progress, and is learning to interpret the drawing space.

HBIP0025

재료와기법

Design Materials & Techniques

디자인 및 제작을 위한 사용재료의 종류, 성질, 가공기법 등에 대한 기초실습과정이다.

This course is a basic study on techniques of using materials for design and construction.

HBIP0086

무대의상사

History of costume

연극의 발전과정을 따라 고대부터 현대에 이르기까지 서양 무대의

상의변천과정은물론고대시대부터근현대까지한국무대의상의흐름을조망해보는과목이다.이를통해시대별복식이다양한장르의공연과영화,TV등의무대의상에어떻게접목되는지에관해탐구한다.

This course is designed to study on the history of korean costume and western costume from ancient to modern following the history of theatre. It is also to study how to approach and relate between period costume and several type of performances, film and TV.

HBIP0027

무대조명디자인

Stage Lighting Design

연극 조명디자인의 기초실습과정으로서 연극조명 도면작성법 등 디자인기초사항을 익히고, 극장설비 및 장비, 장치요소 등의 상황을 활용하여 조명디자인을 학습하는 과정이다.

A basic practice in the theatre lighting design. This course covers the basics of design such as design drawing how-to's as well as application of lighting design suitable for theater facilities, equipments and other machinery elements.

HBIP0030

무대의상디자인

Costume Design

무대의상디자인의 기초실습과정으로서 무대의상디자이너의 역할과 무대의상의 기능을 이해하고, 캐릭터 분석, 시각적인 리서치와 드로잉을 통한 디자인과정을 실습한다.

This course is designed to develop the fundamental skills used for costume designs. It focus on understanding costume design and also goes into training for character analysis, visual research and figure drawing in various media.

HBIP0035

무대디자인

Scenic Design

비중 있는 연극작품 2개를 선정하여 진행되며, 무대디자인의 전체적인 작업과정을 실습한다.

With 2 selected major plays, an overview of the creative process for scenic design will provide the students with an insight and understanding of the art of theatre in depth.

HBIP0091

비주얼영상스토리텔링

Visual Image Storytelling

문학, 연극, 영화, 광고 등과 같이 내러티브 중심의 분야에서 요구되는 언어와 이미지를 창출하는 역량을 키우는 교과목이다. 내러티브 및 플롯을 만들고, 이를 이야기로 요약하거나 이미지로 만들어 가는 과정을 담고 있으며, 동영상 또는 그림책을 최종적으로 제작한다.

It is a course that develops the ability to create language and images required in narrative-oriented fields such as literature, theater, film, and advertisement. It contains the process of making narratives and plots, summarizing them into stories or making images, and finally producing a video or picture book.

HBIP0032

무대기술

Stage Technical

무대제작을 위한 공구사용방법, 제작실안전교육, 무대기술의 기초사항을 실습하며, 무대작화를 위한 작업도구, 페인트의 종류와 색채혼합방법, 작화기법 등을 실습한다.

This course is designed for learning tools, safety rules and basic information for stagecraft. Techniques of scenic painting including tools, various kinds of paints and color mixing also will be studied.

HBIP0073

조명디자인과영상

Light & Projection Design in Theatre

전통적 공연예술과 첨단기술의 융합현상들이 자연스러워짐에 따라 무대공간에서의 영상사용의 필요성과 목적성을 파악하고 조명과의 협업과정을 통해 하나의 시각언어이자 시각적 연출요소로서의 다양한 영상 콘텐츠 활용법을 연구하는 수업이다.

This course will examine the field of projection design for theatre and dance performance. Students will study and produce original works based on the theoretical and aesthetic approaches of animation, film, performance and installation art that influence contemporary projection design.

HBIP0087

소품제작프로젝트(PBL)

Theatre Prop Making Project(PBL)

공연예술에 필요한 다양한 소품의 디자인 과정과 제작법을 실습하는 교과목으로 희곡 작품분석을 통해 단계별 소품 디자인 프로세스를 학습하고 전통적인 소품제작방식 뿐만 아니라 기술이 융합된 새로운 표현방법을 실습하여 무대미술 표현방식 확장을 연구한다.

It is a course for learning the design process and making method of various props needed for performing

과정을 실습하는 교과목이다.

This course is learned overall process of theatre costume production that is associated with off campus. This course presents an opportunity to have experience all processes of theatrical production including costume design and construction.

HBIP0061

인턴십 I (무대미술)

Internship I

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

Students will observe and work in a cooperation between industry and educational organization for a certain period. This course will provide students various opportunities to experience theatre industry and raise the possibility of getting a job in a professional world.

HBIP0077

프리덕션디자인(PBL)

Production Design(PBL)

TV드라마 프리덕션디자인 수업은 주제를 방송 드라마 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상, 형태, 질감 등을 통제하고 조절하여 계획하고, 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 TV드라마 미술을 학습하는 교과목이다.

TV drama production design lessons are designed to control and adjust the color, shape, and texture of all spaces and objects for visual expression of the subject in the entire broadcast drama, It is a course that learns TV drama art to realize to develop with appropriate collaboration.

HBIP0088

공연제작워크숍(캡스톤디자인)

Performance Production Workshop(Capstone Design)

공연제작워크숍은 작품 분석에서 공연 후 합평회까지 공연 제작의 전 단계를 공부한다. 이 수업을 통해 학생들은 공연제작과정은 물론 무대미술 전 영역을 역할 분담하여 실제로 공연을 완성시킴으로서 협업의 중요성뿐만 아니라 무대미술의 가치를 경험한다.

Performance production workshops study all stages of production from analysis of works to review after the performance. Through this class, students experience the value of scenography as well as the importance of collaboration by completing the performance.

HBIP0093

융합프로젝트

Cross Study Project

공연예술을 전공하는 학생들을 대상으로 인문학, 사회과학 일반에 관한 체계적인 조망을 제공하는 교과목이다. 미술가가 더 이상 수공업적 기능인의 역할에 안주할 수 없게 된 현대예술에 있어서 인문학적 토대의 중요성은 점점 더 커지고 있다. 이 과목은 학생들의 시야를 문학, 철학, 사회학, 문화비평 등 타 예술과 인접학문 분야로 확장함으로써 예술의 개념과 역할에 대한 비판적 시선을 제공한다.

This course provides a systematic view of the humanities and social sciences to students majoring in performing arts. In contemporary art field, where artists can no longer settle for the role of craftsmen, the importance of the humanities foundation is growing. This course provides a critical perspective on the concept and role of art by extending the students' field of view to other arts and adjacent academic fields such as literature, philosophy, sociology, and cultural criticism.

HBIP0048

무대미술창작스튜디오(PBL)

Scenography Creative studio(PBL)

야외공연장에서 올려지는 연극, 오페라 등의 작품이나 실험적인 작품을 창의적인 아이디어로 공연하기 위해 연구하는 과목이다.

From work analysis after performing until joint review sliced raw fish former phase of public performance

production study. Mainly play for children and the shadowy doll pole base with the teaching material public performance production process understanding. Whole of public performance production process of composition and gain and loss and role share back of structure and public performance production system of drama find. Experience of the smoke provision announcement it leads specially even in the step military merit sleeping field, Hu of the spectator and hup experience.

HBIP0064

인턴십 II(무대미술)

Internship II

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

Students will observe and work in a cooperation between industry and educational organization for a certain period. This course will provide students various opportunities to experience theatre industry and raise the possibility of getting a job in a professional world.

HBIP0079

코스튬LAB(PBL)

CostumeLAB

다양하게 기획되는 문화산업 이벤트분야의 무대의상 디자인을 실습하는 교과목이다. 주제에 맞춘 창의적인 디자인 콘셉트 구축과 디자인 요소와 원리를 이용하여 무대의상의 효과적인 시각적 표현을 연구한다.

An advanced course based on the "practice" of costume design for various cultural industries with the solution finding process, from text to idea to realized work.

Emphasis will be placed on creative imagination for problem-solving, presentation of work through various costume design projects.

HBIP0089

졸업작품연구

Graduate research project

졸업작품연구는 졸업전시와 포트폴리오를 위한 과목이며 무대, 의상, 조명분야로 나뉘어 진행된다. 또한 이 과목은 연극, 오페라, 무용, 방송, 영화 등 다양한 장르의 작품이나 실험적인 작품을 창의적인 아이디어와 새로운 접근법으로 연구하는 과목이다.

This course is for graduation exhibition and portfolio and is divided into stage design, costume design, and lighting design. In addition, this course is designed to study works of various genres such as theater, opera, dance, broadcasting, and movies with experimental ideas and creative approaches.

HBIP0090

졸업전시기획

Graduate exhibition planning

이 과목은 졸업전시회를 위해 전시, 출판, 홍보 등을 기획하는 수업으로 졸업생 전체의 협업을 통하여 수준 높은 졸업전시를 이루기 위한 수업이다.

This course is a class for planning exhibitions, publications and public relations, etc. for the graduation exhibition.

예술학부 사진영상미디어전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIB1121 | 사진촬영 I | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIB2232 | 창의적사고 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBIM1011 | 아날로그&디지털컬러프린팅 I | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIB1122 | 사진촬영 II | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIB4633 | 아날로그&디지털컬러프린팅 II | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBIM1012 | 영상산업론 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIB2151 | 조명실기 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIB2182 | 중급디지털사진 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIB2192 | 영상미디어실기 I | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBIB2201 | 사진과글 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB2141 | 사진의역사 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB2222 | 다큐멘터리사진 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB4326 | 영상미디어실기 II | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB4328 | 피플&포추레이트 사진 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB4636 | 사진교육론 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBIB4642 | 드론촬영실기 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIB3162 | 순수사진 I | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIB3221 | 포토저널리즘 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBIB3231 | 광고사진 I | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIB3272 | 뉴미디어 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIB4635 | 패션사진 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIB4637 | 사진교수학습방법(유아,초등,중등,일반) | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBIB4639 | 인턴십1(사진영상미디어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBBK0017 | 순수사진 II | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIB3222 | 비주얼저널리즘(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIB3232 | 광고사진 II (PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIB4330 | 사진미학 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBIB4331 | 고급디지털사진(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIB4333 | 인턴십2 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIB4335 | Architecture&interior | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBIB4638 | 사진교수학습프로그램개발 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIB4142 | 포토커리어매니지먼트 I | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBIB4291 | 작품사진실기 I | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBIB4292 | 작품사진실기 II (PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBIB4332 | 포토커리어매니지먼트 II | 2 | 0 | 2 |

■ 교과목해설

- HBIB1121** 사진촬영 I Basic Photography I
 사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.
 Exercise basics of taking photos lights, light control, effects of various camera use and equipment of digital camera use.
- HBIB2232** 창의적사고 Original Thought
 사진촬영에 있어 필수요소인 창의성을 기르고, 그것을 기초로 좀 더 나은 사진을 촬영 할 수 있도록 한다.
 envelope creativity for shooting, make students taking better photos with this.
- HBIM1011** 아날로그&디지털컬러프린팅 I Analog & Digital Color Printing I
 사진의 기초(촬영, 현상, 인화)와 암실의 체계적인 실습을 통한 개인의 사진 능력을 향상시키고, 디지털사진에 적합한 디지털 출력을 연구하여 우수한 퀄리티의 사진출력물을 제작하는 과목이다.
 It is a subject that improves the individual's photographic ability through the basics of photography (photography, phenomena, prints) and systematic practice of darkroom, and produces excellent cultured photographic output by studying digital output suitable for digital photography.
- HBIB1122** 사진촬영 II Basic Photography II
 사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.
 Specific works and authors in the study analysis. On the basis of previous classes. Determine the subject and how to express how creative thinking and sensory development.
- HBIB4633** 아날로그&디지털컬러프린팅 II Analog & Digital Color Printing II
 아날로그 및 디지털 사진의 다양한 실습을 통하여 우수한 퀄리티의 사진 출력물을 제작하는 과목이다.
 It is a subject that produces excellent quality photographic output through various hands-on exercises of analog and digital photography.
- HBIM1012** 영상산업론 Image Industry Theory
 사진을 포함한 각종 영상매체의 역사적 발전 과정 등을 이해하고 산업적 영향력에 대한 가능성과 성과 등을 영역에 따라 분석함으로써 영상매체의 전반적인 지식을 익히는 개론 과목이다.
 Not only photography but various image media will be dealt with in this course.
 Students will understand the historical development and gain an overall knowledge about image media by analyzing the possibilities and accomplishments of industrial effects.
- HBIB2151** 조명실기 Photographic Lighting
 사진조명의 물리적 성질, 사진조명의 원칙, 사진조명의 광원, 사진조명의 주요기자재, 자연광과 인공광에 의한 효과 등을 다룬다. 사진조명 기법에 대한 종합적인 이해와 단계적인 실습을 통해 상급과목을 위한 기초적 작업능력을 배양한다. 특히 디지털 장비의 특성과 아날로그 장비의 특성이 많이 다르기 때문에 디지털 장비를 위한 조명방법과 조명장비를 잘 선택해야만 한다. 이 수업에서는 기본적인 조명장비의 이론뿐만 아니라, 각각의 환경에 맞는 조명의 사용법도 다루게 된다.
 Specific works and authors in the study analysis. On the basis of previous classes. Determine the subject and how to express how creative thinking and sensory development.
- HBIB2182** 중급디지털사진 Intermediate Digital Imaging

디지털사진에 있어 가장 보편적으로 사용되고 있는 포토샵을 기본부터 배워나가는 강의입니다. 포토샵의 기본적인 툴과 메뉴들 그리고 팔레트 등을 익히고 차후 고급디지털사진실기에서 응용할 수 있는 기초지식의 습득이 목표입니다.

Study the basic of photoshop practice the use of basic tools, menu and palette, which will be knowledge for advanced digital imaging.

HBIB2192

영상미디어실기 I

Image media Workshop I

디지털 동영상에 대한 이론과 기술습득을 통하여 새로운 영상매체의 시대와 사회에 합당한 사진가를 양성하는데 목적을 두고 있다. 예전의 아날로그 방식의 한계를 넘어서 디지털 장비의 장점을 활용. 다양한 동영상 콘텐츠를 제작한다.

Theory and technical find leads about the digital video and the goal which cultivates suitable photographer in the present age and society of the image medium is. Passes over the limit of analog method of former times and applies the advantage of digital equipment produces the video contents which is various.

HBIB2201

사진과글

Photographs and writings

이미지-읽기, 이미지-글쓰기를 통해서 사진과 텍스트에 대한 깊이 있는 해석과 예리한 분석으로 작업 표현 방법을 연구하는 교과목이다.

It is a subject that studies how to express work with in-depth interpretation and sharp analysis of photos and text through image-reading and image-writing.

HBIB2141

사진의역사

History of Photography

사진이 발명된 이래로 사진이라는 매체가 어떻게 발전되어 왔고, 그 과정에 미친 사회적, 문화적 영향 그리고 사진이 사회에 미친 영향 등을 세밀히 분석해서 학생들로 하여금 오늘날 한국사회에서 사진가로서 어떻게 나서야 할 것인가를 생각토록 한다.

Study how photograph have developed since invention of photography and analyze social and cultural influence which photograph made in this process. Therefore encourage students to consider their future as a photographer in korea.

HBIB2222

다큐멘터리사진

Documentary Photography

다큐멘터리 사진의 이론과 실기를 익혀 졸업 후 그 지식을 활용 할수 있도록 한다.

Study theory and practical technique of documentary photography so that students can use this knowledge after graduate.

HBIB4326

영상미디어실기 II

Image Media Workshop II

마이크로미디어 플래쉬와 시디롬 타이틀 제작에 가장 많이 사용되는 마이크로미디어 디렉터를 익혀 용도에 맞게 멀티미디어 콘텐츠를 제작하는 수업이다. 특히, 사진.그래픽.그리고 사운드를 사용하는 방법과 소프트웨어가 내장하고 있는 스크립트 언어를 공부하여 인터랙티브한 콘텐츠의 제작을 목적으로 한다.

Pracioce micro media, the most commonly used tool for micro media flash and making CD-ROM title, and make multimedia contents. Especially, study how to use image, graphics, sounds, and script language in software so that students can make interacative contents.

HBIB4328

피플&포추레이트 사진

People & Portrait Photography

기존의 전형적인 포추레이트 사진 테크닉을 디지털 시대에 적합하도록 업그레이드 한 과목으로 디지털 장비를 활용하여 적합한 포추레이트를 제작할 수 있는 능력을 기른다.

This class is upgraded from typical portrait technique to fit into digital age. Practice shooting proper portrait by using digital equipment.

HBIB4636

사진교육론

Photograph Education Theory

본 교과는 사진교육을 위한 기본 이론과 실제를 학습하여 사진교육의 기반을 확립하는데 그 목적이 있다. 사진의 본질에 대한 기본 이론에서부터 사진교육을 예술적, 인문학적, 사회학적으로 접근하고 시대의 변화에 빠르게 대응할 수 있는 능동적인 교육체계에 대한 개선책을 탐색한다. 이를 통해 사진교육의 우수한 지식과 안목을 확립하고 교육법의 이해도를 넓힌다.

The purpose of the subject is establishing foundation of photograph education by learning base theories and reality for the photograph education. It explores improvement plans on approaching photograph education in the aspects of art, humanities, and sociology, from the basic theories on the nature of photograph and conative educational system. Through this, it establishes excellent knowledge and perspective on the photograph education and broadens understanding of educational methodology.

HBIB4642

드론촬영실기

Drone Filming practical skill

현재 드론을 활용한 영상촬영은 여러 사진 분야에서 필수가 되어있다. 사진영상 전공자에게 체계적인 비행이론과 영상촬영에 필요한 무인항공 관련 법규를 이해하고 촬영 실습교육을 통하여 감각적이고 역동적인 앵글을 화면에 담을 수 있도록 시동, 이착륙, 수평비행, 선회비행 등의 조종기법과 운영요령을 학습한다.

Currently, filming using drones is essential in many areas of photography. The medical institution understands the systematic flight theory and the rules related to unmanned aerial vehicles required for imaging, and learns the controls and operation methods of starting, landing, level flight, and turning flight so that the camera can capture sensuous and dynamic angles on the screen through hands-on training.

HBIB3162

순수사진 I

Art Photography I

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중 연구하고, 주제에 관한 심도깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다

Study photographers in fine art field and approach to theme so that students can put a theory in their work.

HBIB3221

포토저널리즘

Photojournalism

포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화 할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

Practice various shooting way of photojournalism. Teach students about essential photographic technique in photojournalism field, internet transmission, ability of making images into best form for transmission and technique of the web publication.

HBIB3231

광고사진 I

Commercial Photography I

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작,표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

Learn producing images for commercial photo and expressiveness. Practicing technique for various commercial photo. also pract

icingshootingtechnicbyusingdigitalequipment,andproducingimagesforon-lineserviceandvideo.

HBIB3272

뉴미디어

NEW MEDIA

4차 산업혁명에 적합한 영상미디어 중심의 교육을 통하여 새로운 미디어에 대한 학습 효과 증대를 목표로 한다. 비대면 콘텐츠 개발, VR, AR을 접목한 실감콘텐츠 제작, 1인 미디어 방송 등과 같은 현장 수요형 수업을 중심으로 교육한다. 본 수업은 이론 중심의 수업에서 탈피하여 빠르게 변화하는 시대 요구형 실무 중심 수업으로서 이론 수업에서 충족되지 못한 현장 중심 실무형 수업으로 진행한다.

It aims to increase the learning effect on new media through education focused on video media suitable for the 4th industrial revolution. This course focuses on on-demand classes such as non-face-to-face content development, VR, AR immersive content production, and one-person media broadcasting. This class breaks away from theory-based classes and progresses to field-oriented practical classes that are not satisfied in theory classes as demand-oriented practical classes that change rapidly.

HBIB4635

패션사진

Fashion Photography

의상의 아름다움을 효과적으로 표현하기 위한 방법을 직접적인 실기를 통해 익히는 교과목이다. Practice the method of expressing beauty of fashion effectively.

HBIB4637

사진교수학습방법(유아,초등,중등,일반)

Photograph Teaching and Learning Methodology(children, elementary, middle, general)

본 교과는 사진교수학습방법의 기초와 필요성을 이해하고 각각의 교육대상에 적합한 교수방법을 개발하는데 목적이 있다. 각 연령층에 적합한 난이도와 주제의 선정을 연구하고 단계적인 교육을 체계화하여 사진교육의 질을 높이는 방법을 모색한다. 또한 다양한 예술교육 프로그램의 사례를 연구하고 보완하여 이를 더욱 우수한 사진교수학습방법의 개발에 응용한다.

The purpose of the subject is understanding base and necessity of photograph teaching and learning methodology and developing appropriate teaching method fitting to each educational target. It seeks for method increasing quality of photograph education by studying on selecting appropriate level of difficulty and theme fitting to each age group and systematizing phased education. Also, by studying and compensating cases of diverse artistic education programs, it applies them to the development of superb teaching and learning

HBIB4639

인턴십1(사진영상미디어)

Internship1

3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득한다. Acquire executive ability through internship program in photography field.

HBBK0017

순수사진 II

Art Photography II

사진이 예술적 표현의 한 수단으로서 형성된 과정을 탐구하고 그렇게 학습된 탐구의 결과를 작품 제작에 접목하여 순수 사진 장르에 접근할 수 있도록 한다. 이 과정은 사진 매체가 예술적 도구로서 형성된 과정과 예술사적 의미에 대한 이론적 방식과 작품 제작이라는 실천적 방식을 통해서 이를 수 있을 것으로 기대된다.

The purpose in this class is to understand, explore, and actually perform artistic representation among the ends of diverse images produced by the photographic medium. The whole process leading to actual production in the form of artistic works will be dealt with, by accurately understanding and analyzing the characteristics of the photographic medium.

사진교수학습의 효율을 높일 수 있고 문화예술교육사로서의 기본 지식과 역량을 갖추는데 반드시 필요한 과정이다.

Its purpose is understanding characteristics and individuality of photograph curriculum and developing creative composition of teaching materials and education programs. By using appropriate programs in the teaching and learning method of photograph, it fosters leadership on specialized curriculum and acquires competitiveness as well as establishes base of effective teaching on practice and theory of photograph curriculum. Such processes are able to increase effectiveness of photograph teaching and learning methods and essential to be equipped with basic knowledge and capacity as culture and art educator.

HBIB4142

포토커리어매니지먼트 I

Photo Career Management I

사진가로서의 활동에 필요한 마케팅 기법과 예술경영 이론의 기초를 확립하는 교과목이다.

It is a subject that establishes the basis of marketing techniques and art management theories necessary for activities as photographers.

HBIB4291

작품사진실기 I

Photography Seminar I

1.2.3.4학년을 총 마무리하는 수업으로 이제까지의 작업을 정리하고 부족한 부분을 보충함과 동시에 자신의 새로운 주제를 선정하여 집중적으로 작업을 진행함으로써 졸업전시회를 대비한다.

Final course of whole class in school. Arrange photos that student took till now and supplement their works. Then encourage student to set the new theme so that they can make works for graduation exhibit.

HBIB4292

작품사진실기 II(PBL)

Photography Seminar II(PBL)

1.2.3.4학년을 총 마무리하는 수업으로 이제까지의 작업을 정리하고 부족한 부분을 보충함과 동시에 자신의 새로운 주제를 선정하여 집중적으로 작업을 진행함으로써 졸업전시회를 대비한다. 이러한 전 과정을 실습한 후 현대사회가 요구하는 사진가로 성장한다.

Final course of whole class in school. Arrange photos that student took till now and supplement their works. Then encourage student to set the new theme so that they can make works for graduation exhibit. That modern society demands grow as a photographer after practice this whole process.

HBIB4332

포토커리어매니지먼트 II

Photo Career Management II

사진가로서의 취·창업에 필요한 마케팅 기법과 자기 개발에 대한 이해를 통해 personal marketing에 대한 실무경험을 배우는 교과목이다.

It is a subject that learns practical experience in personal marketing by understanding marketing techniques and self-development necessary for getting a job and starting a business as a photographer.

예술학부 디지털만화영상전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKG0036 | CG기초(SW) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKJ0001 | 만화애니메이션드로잉 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKJ0035 | 만화애니메이션기초 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKJ0036 | 만화애니메이션캐릭터워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKJ0003 | 디지털영상기초 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKJ0037 | 만화애니메이션발상 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKJ0038 | 만화애니메이션페인팅 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKJ0039 | 카툰애니메이션스토리연출 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKG0038 | 스토리텔링워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKG0045 | 만화·애니메이션교육론 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKJ0009 | 만화애니메이션그래픽스 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKJ0040 | 실험만화애니메이션워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKJ0041 | 만화애니메이션테크닉 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBOA1007 | 3D프린팅의이해(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBOA1020 | 캐릭터코스튬제작워크숍 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKH0048 | 만화·애니메이션교수학습방법 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKJ0015 | 만화애니메이션그래픽스 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKJ0043 | 표현기법워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKJ0044 | 영상게임컨셉아트 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKJ0045 | 콘텐츠기획&제작 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBOA1019 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKH0049 | 만화·애니메이션교육교재교구개발및 활용 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKJ0047 | 스토리제작워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKJ0048 | 일러스트레이션 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKJ0049 | 3D그래픽스 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKH0024 | 인턴십(만화애니메이션) I | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKH0050 | 만화애니메이션감상과비평 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKJ0019 | 만화애니메이션워크샵 I | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKJ0050 | 캐릭터연출워크샵 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKJ0051 | 영상게임디자인 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKJ0052 | 장르만화 | 2 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBKG0028 | 인턴십(만화애니메이션) II | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBKG0046 | 만화·애니메이션기획제작및시연 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKJ0021 | 졸업작품 I (PBL) | 2 | 1 | 2 |

| | | | | | | | |
|---|---|------|----------|-------------------|---|---|---|
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKJ0023 | 만화애니메이션워크샵II | 2 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKJ0026 | 캡스톤디자인 | 2 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKJ0053 | 프로덕션 | 2 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBKJ0025 | 졸업작품II | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBKJ0030 | 포트폴리오 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBKJ0031 | 만화애니메이션 교육프로그램 개발 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBKJ0054 | 포스트프로덕션 | 2 | 1 | 1 |

■ 교과목해설

HBKG0036 CG기초(SW) The Fundamental of Computer Graphics(SW)
 시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.
 This course will provide basic theories and tools on computer graphics, which are common creative tools and methods of visual arts. Through this technology lesson, students will learn how to use bitmap and vector graphics that are needed in comic, animation and game field.

HBKJ0001 만화애니메이션드로잉 Drawing
 만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.
 Understanding internal factors of drawing inbued in cartoon and animation and expanding visual recongnition capacity through the approach of drawing and modeling. Learning the basic ability of originality and stability in visual art.

HBKJ0035 만화애니메이션기초 Introduction to cartoon and animation
 만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다.

애니메이션의12가지법칙,물리적인운동법칙,커뮤니케이션테크닉에대해2D애니메이션제작프로그램인Toonboom과 TVpaint를통한학습을한다.

Understanding division of space and drilling structure of story. Learning the basic rhetoric in cartoon and manufacturing method from initiation to completeness

Learnbasicconceptsandtheoriesofanimation.Inaddition,severaldigitaldrawinganimationsoftwareToonboomandTVPaint areusedtostudytwelveprinciplesofanimation,mechanicalmovementandcommunicationtechniques.

HBKJ0036 만화애니메이션캐릭터워크샵 Character Workshop
 만화나 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 제작하고 이를 위해 인물드로잉, 캐리 커쳐 등 다양한 방법을 익힌다. 인물 데생능력과 과장, 스토리에 맞는 캐릭터를 제작하는 실기수업
 In order to produce characters that appear in cartoons and animations, students will learn variety of activities such as character drawing and caricature.

HBKJ0003 디지털영상기초 The Fundamental of Digital Video
 영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어

입체제작물을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

This course will provide an understanding of the elements of film grammar for a creative metaphor and aesthetics. The analogy to the components of the grammar is applied for comic, animation and game frame works. And human oriented character modeling will be learned by obtaining basic 3d modeling techniques and heightening the sense of building up the shape of human body structure.

HBKJ0037

만화애니메이션발상

Ideation for Cartoon and Animation

이야기를 유연하게 시각화할 수 있도록 아이디어 발상 훈련을 통해 컨셉 도출 능력을 키우고, 다양한 수사법을 익힘으로써 자유롭게 표현할 수 있는 스토리 구성능력과 연출방법을 함양한다.

Practicing breakthrough idea which enable to express stories visually and elating ability. To structure the story through learning varous rhetorics and directing method.

HBKJ0038

만화애니메이션페인팅

painting

만화창작에 필요한 인체와 배경등 묘사능력을 향상시키고, 채색 능력을 키운다. 아날로그와 디지털 채색을 익힐 수 있도록 한다.

It improves the ability to describe the human body and background necessary for cartoon creation and develops the ability to paint. To learn analog and digital colors.

HBKJ0039

카툰애니메이션스토리연출

Introduction to storytelling through the cartoon and the animation

풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 ‘수사법’을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다.

애니메이션의스토리연출론의기초교과목으로,영화적문법체계를이해하고다양한네러티브연출테크닉에대한기본적 학습을진행한다.

Learning various cartoon thetorics like satire, humor, comparison, contrast, metaphore, and restoration. Using various material to explore writer’s own realm.

Understandingthecinematicgrammarsystemandbasiclearningaboutvariousnarrativedirectingtechniquesasabasiccourse ofstorydirectinginanimation.

HBKG0038

스토리텔링워크샵

Storytelling Workshop

웹기반의 이야기, 하이퍼텍스트, 컴퓨터 게임 등 다양한 디지털 미디어 기반의 내러티브 구조를 대상으로 성공적인 기존의 스토리텔링과 게임의 인터랙티브 요소를 결합하기 위한 방법론을 학습한다.

It can also cover a range of digital narratives such as Web-based stories, hypertexts, narrative computer games. The goal to find a way to combine storytelling and gaming has all the qualities of a great story or game.

HBKG0045

만화·애니메이션교육론

Theory of Cartoon & Animation Education

만화 애니메이션 교육 전반에 대한 패러다임을 이해하고, 교육의 제 원리를 파악하여 만화·애니메이션 교육의 목적과 필요성 등에 대한 안목을 형성한다. 현장의 만화·애니메이션 교육 자료를 분석하고 교육소재로서의 가능성과 가치를 알아본다.

In this class, you will analyse the presentation of cartoon and comics education for primary, middle and high schools and will suggest possible lesson models for actual classes. It will be found the possibilities and value of cartoon & animation education through the analysis of educational materials.

HBKJ0009 만화애니메이션그래픽스 I Cartoon Animation Graphics I
 만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.
 This course will provide how to use basic techniques and tools necessary for majors in cartoon animation and to utilize it to enhance the production quality of various cartoon animation media.

HBKJ0040 실험만화애니메이션워크샵 Experimental Cartoon&Animation Workshop
 다양한 재료와 테크닉을 활용하여 독특하고 창의적인 작품을 제작한다. 실험적이고 특별한 작품을 제작하는 실기 수업.
 Using various materials and techniques, they produce unique and creative works. practical classes in which experimental and special work is produced

HBKJ0041 만화애니메이션테크닉 Introduction to technique of the cartoon and the animation
 만화의 창의적이고 독창적인 표현을 위해 칸, 면 나누기와 단 구성 등 만화연출의 다양한 이론적 이해와 실습을 한다.

애니메이션타이밍이란무엇인가?정확한움직임을만들기위해알아야될중요한이론과실습을디즈니와픽사의애니메이션작품속에담겨있는원리와테크닉에대해알아보고배워기는수업이다.
 Theoretical comprehending and practice about compartment, scene, simbols of cartoon, line for creative and original expression.

Whatisanimationtiming?ItisalessonthatlearnsandlearnsabouttheprinciplesandtechniquescontainedinDisneyandPixar'sanimatdworks,whichareimportanttheoriesandpracticeshatmustbelearnedtomakeaccuratemovements.

HBOA1007 3D프린팅의이해(SW) Introduction to 3D Printing(SW)
 3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.
 This course introduces the modern technologies 3D printing. And, it helps students to understand and pratice 3D modeling and 3D manufacturing.

HBOA1020 캐릭터코스튬제작워크숍 Character Costume Production Project
 본 수업에서는 애니메이션과 게임의 다양한 캐릭터 콘셉트를 구축하고 의상을 디자인하는 과정을 경험하며, 이를 통해 계획된 캐릭터 의상 디자인을 실제로 제작해본다.
 In this class, students study establishing character concept for game and animation and make real costumes for characters.

HBKH0048 만화·애니메이션교수학습방법 Teaching and Learning Methods of Cartoon & Animation
 본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 만화·애니메이션교육을 지도할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 만화·애니메이션교육 내용을 각 대상별 행동, 인지, 발달 및 동기적 측면에서 구분하여 살펴보고, 교수 이론 및 학습 이론에 근거하여 동기 유발 방법, 활동 전략, 실기 지도법, 교재·교구 활용 방법, 평가 방법 등에 관해 학습한다. 그리고 이를 토대로 효과적인 교수법과 교수학습 모형의 이해와 교수학습 과정안 작성과 발표를 통해 실제적인 만화·애니메이션교육 지도 능력을 갖추도록 한다.

The aim of the class is to lecture on cartoon and animation according to the student's age. In order to accomplish this goal, educational contents will be divided into several aspects of subject behavior, acknowledgement, development, and motivation. Based on the teaching theory, Studies of motivation theory,

activity strategy, and lecture practice will be done. Practical cartoon and animation teaching skills will be prepared through effective teaching methods, understanding teaching, learning models and planning teaching and learning.

HBKJ0015

만화애니메이션그래픽스II

Cartoon Animation Graphics II

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작툴의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다. This course will provide how to use major techniques and tools necessary for majors in cartoon animation and to utilize it to enhance the production quality of various cartoon animation media.

HBKJ0043

표현기법워크샵

expression technique Workshop

실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다.

게임과카툰애니메이션은서로다른종류의애니메이션이아니라타이밍과스페이싱의변화에의한애니메이팅의차이에 따른결과물의다른양상이라는것을이해하고,캐릭터의연기력과표현력이장면연출에미치는영향에대해수업하는교과목.

It is an easy and fun comics area with information, knowledge, and publicity that can be applied to real life. so we will do

the theoretical understanding and practice from planning to coverage, data collection, storytelling, and drawing.

Understanding that game and cartoon animation are not different kinds of animation but different aspects of result according to difference of animating due to change of timing and spacing, and the lesson about the influence of character's performance and expression on scene production

HBKJ0044

영상게임컨셉아트

Film & Game Conceptual Arts

영상과 게임 제작에 필요한 컨셉아트 과정 및 게임 기초 디자인을 학습하고, 다양한 포맷의 영상과 게임에 필요한 시각요소(캐릭터, 배경, 각종 소품)를 제작한다. 이와 함께 다양한 접근방법의 모색을 통해 학생 개인별 컨셉아트 프로세스를 구축한다.

In this course, film and game conceptual arts process and game production design will be studied and students can get hints of design approach for characters, background and other props in the various genres of film and games.

HBKJ0045

콘텐츠기획&제작

contents design & drawing

만화의 캐릭터와 스토리텔링을 활용하여 다양한 만화콘텐츠를 제작한다. 입체적인 작품도 만들고 SNS에서 구현 할 수 있는 다양한 상품 및 작품을 생산한다.

By utilizing cartoon characters and storytelling, various cartoon contents are produced. It also produces three-dimensional works and various products and works that can be implemented on SNS.

HBOA1019

비주얼스토리텔링

Visual Storytelling

이 교과목은 내러티브와 플롯의 구조를 공부하고, 이를 토대로 새로운 형식의 이야기 구조를 창작하는 것을 목표로 한다. 동시대에 미디어 계통뿐 아니라 대다수의 비즈니스 분야에서 요구되는 창의적 사고, 창의적 이야기는 새로운 산업을 창출하고 미래의 인간의 삶의 구조를 형성할 것이다. 이 교과목은 공연, 애니메이션, 영상, 광고, 강연등의 분야와 연계된 교육 프로그램을 제공한다.

This course aims to study the structure of narratives and plots, and to create a new type of narrative

structure based on this. At the same age, creative thinking and creative stories required in the media as well as in the majority of business sector will create new industries and form the structure of future human life. This course provides educational programs linked to the fields of performance, animation, video, advertising, and lectures.

HBKH0049

만화·애니메이션교육교재교구개발및활용

Developing and utilizing educational materials and instruments of cartoon-animation

본 교과는 만화·애니메이션 수업에서 학습자의 만화·애니메이션 학습을 지원하는 다양한 교재와 교구를 활용할 수 있도록 하여 학습자의 수업 만족도와 학습 효과를 높이는데 목적이 있다. 이를 위하여 기본적인 만화·애니메이션교육 관련 교재와 교구, 교육 자료 등을 연구하고 분석하여 실제로 활용해 보도록 한다. 또한 각 만화·애니메이션교육 교재와 교구에 따른 지도 및 활용법을 학습하고 새로운 교육 방법론의 관점에서 창의적이고 새로운 교재와 교구를 개발 및 제작할 수 있는 능력을 형성 한다.

This course allows students to utilize various teaching materials and tools that support studying Cartoon/Animation to increase the learner's satisfaction in class, and the effectiveness of the education. For this the course will research, analyze, and utilize teaching materials and tools related to basic Cartoon/Animation education. And students will learn of ways of teaching and utilizing according to the Cartoon/Animation teaching material and develop the ability to create or develop new and creative teaching materials and tools from a new education method point of view.

HBKJ0047

스토리제작워크샵

Storymaking Workshop

이야기 구조를 갖고 있는 여러 장르의 선행연구를 학습함으로써 이야기 구성원리와 구조를 이해한다. 특히 영화, 연극 다양한 문화 분야의 선례를 학습하고 실기를 통해 이야기 구성능력을 배양한다.

만화애니메이션의이야기구조를갖고있는여러장르의선행연구를학습시킴으로써이야기구성원리와구조를이해시킨다.특히영화,연극다양한문화분야의선례를학습하고실기를통해이야기구성능력을배양한다.또한만화와애니메이션스토리의시각화의작업에움직임이더해져완성될결과물에가장가까운스토리의흐름을파악할수있는애니메틱스토리보드등을제작해보는수업이다.

Learning preceding research of story telling genres such as movies and plays which helping to understand making up principle and structure. Elating constructing ability through practice

Understandingcartoonandanimationstoryconstitutionprincipleandstructurebystudyingpre-researchoflotsofstorytelling genres.Thiscoursewilladdmovementtothevisualsofastorytoproduceancartoonandanimationstoryboard,whichcanhelpgraspthe flowofstoryclosesttothe completedanimation.Thiscourseismostessentialtotheproductionofthegraduationproject.

HBKJ0048

일러스트레이션

Illustration

본 과정은 일러스트레이션 제작 심화 과정으로 고급기법과 좀 더 효과적인 장면 연출방법 등을 찾는 데 중점을 둔다.

This class is the upper stage to paint illustration focusing on practice more high level of painting techniques and effective scene constructions.

HBKJ0049

3D그래픽스

3D Graphics

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

The goal of this course is to learn a variety of methods for creating the 3D models for game, animation and comics. It introduces advanced techniques about 3D modeling, texture mapping, lighting and rendering.

Students will be able to create characters & props and build scene-settings.

HBKH0024

인턴십(만화애니메이션) I

Internship I

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research insitutes.

HBKH0050

만화애니메이션감상과비평

Appreciation and Critics of Cartoon & Animation.

본 교과는 만화, 애니메이션 감상법 전반에 대한 기본 이론과 만화·애니메이션에서 사용되는 용어와 개념을 이해하여 문화예술교육사가 만화·애니메이션 감상 및 비평 활동에 대한 이해를 증진하고 교수 능력을 계발하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 현대만화·애니메이션의 흐름, 만화·애니메이션 작가론, 예술론 등 전반적인 이론을 살펴보고 감상과 비평 방법에 대한 사례를 탐색하여 만화·애니메이션 미술 감상법과 비평의 이론을 확립하도록 한다. 또한 이러한 활동을 통해 효과적인 만화·애니메이션 감상과 비평의 교수 방법을 모색하도록 한다.

This subject creates an understanding of the basic theories of overall Cartoon?Animation appreciation and the terms and concepts used in Cartoon?Animation, and sets a goal in increasing a Cultural Arts Educator's understanding of Cartoon?Animation appreciation and critique activities and developing teaching abilities. For this the subject will look at the overall theories such as the flow of modern Cartoon?Animation, Cartoon?Animation artist and art theories, and find examples of appreciation and critique to establish a theory on art appreciation and critique in Cartoon?Animation. Also through these activities this course will search for an effective method of teaching Cartoon?Animation appreciation and critique.

HBKJ0019

만화애니메이션워크샵 I

Cartoon & Animation Workshop I

단편 만화와 실험애니메이션의 기획을 바탕으로 이야기구조와 표현에 대한 분석 및 세부적 테크닉한 부분에 대한 워크샵을 통해 창작단편을 제작하고 연구한다.

This course creates and researches for a short project through a workshop about story structure and expression analysis, and detailed techniques based on planning short experimental comics and animation.

HBKJ0050

캐릭터연출워크샵

Character Production Workshop

웹툰 제작 전반을 워크샵을 통해 제작 실습한다.

단편스토리를만들기위한,만화애니메이션안에서등장캐릭터들의설정방식,캐릭터의외적내적표현을위한스토리연출과감정표현방식에대한수업.

This class practices the production of a webtoon through a workshop.

Alessonabouthowtosetcharactersincartoonanimations,howtoproducestoriesforexternalexpressionsofcharacters,andhowtoexpresseemotionstomakeashortstory.

HBKJ0051

영상게임디자인

Design of Digital Video and Game

인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여

뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.

This course will develop basic theory of interactive storytelling and game design. As well as this, contents based on new-media are developed in connection with game engine.

HBKJ0052

장르만화

Genre Comics

장르만화에서부터 그래픽 노블에 이르기 까지 실제 작품을 제작한다. 기본적인 캐릭터 제작능력과 이야기구성능력을 필요로하는수업.

They produce real works from genre cartoons to graphic novels. Basic caricature and storytelling performance requiredlessons

HBKG0028

인턴십(만화애니메이션)II

Internship I II

만화와 애니메이션, 만화콘텐츠 관련 기업체과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 본 교과를 통하여 실무를 익히고, 희망하는 분야로의 취업 가능성을 높인다.

This course is a field education course connected to the cartoon and animation-related industrial fields. It familiarizes students with practical work and raises potential of employment to a desired field.

HBKG0046

만화·애니메이션기획제작및시연

Demonstration of Cartoon & Animation Design

기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스의 이해, 작성 및 발표를 통해 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖출 필요가 있다.

The course provides the effective education chance to develop students' emotion and social activity in cultural art education. It is required of basic knowledge and abilities to apply for students' own major. Students should understand the process of works and demonstrate the results.

HBKJ0021

졸업작품 I (PBL)

Graduation Project I(PBL)

본 수업에서는 만화, 애니메이션 형식의 졸업작품 제작과정을 진행하고 발전시킨다.

In this class, progress and development process of graduation works of cartoon and animation type are developed.

HBKJ0023

만화애니메이션워크샵II

Cartoon & Animation Workshop II

만화 애니메이션 워크샵1의 심화과정으로 중편 만화와 단편실험 애니메이션 창작을 워크샵을 통해 제작 연구한다.

This class is the advanced class to Cartoon & Animation Workshop I, and researches and produces middle length comics and short experimental animation through a workshop.

HBKJ0026

캡스톤디자인

Capstone Design

만화애니메이션을 기반으로 한 창의적 융합학문과 산업 현장에서 활용 가치가 있는 창의적 설계 및

예술학부 문화예술경영전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKE0001 | 문화예술경영학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKE0023 | 문화예술교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKE0053 | 공연예술이론과역사 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKE0060 | 시각예술이론과역사 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKE0009 | 창조도시와문화재생 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKE0041 | 공연예술경영론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKE0054 | 시각예술경영론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKE0003 | 지역사회와축제경영 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKE0039 | 박물관미술관경영 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKE0040 | 문화예술재원조성 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKE0055 | 공연기획실습1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKE0012 | 공연장경영 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKE0016 | 문화콘텐츠경영 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKE0056 | 전시기획실습1 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKE0069 | 문화예술비영리단체경영 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBKE0022 | 문화예술정책론 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKE0047 | 문화예술기획(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKE0062 | 전시기획실습2 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBOA1018 | 1인미디어기획및제작 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKE0014 | 문화예술조사방법론 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKE0026 | 문화법 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKE0027 | 문화예술기획(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKE0046 | 문화전략 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKE0049 | 엔터테인먼트경영 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKE0059 | 인턴십(문화예술경영) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKE0063 | 공연기획실습2 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBKE0058 | 문화예술경영현장실습(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBKE0050 | 한류문화산업 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBOA1016 | 문화예술창업및경영기획 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBKE0001

문화예술경영학개론

Arts and Cultural Management

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

In this course students will be able to acquire a basic theoretical understanding of cultural economics, arts management and arts marketing. The course covers practical issues drawing from various case studies that relate to arts management so that students are encouraged to identify problems and devise better solutions for arts management.

HBKE0023

문화예술교육론

Theories of Public Policy for Arts and Culture

이 과목은 문화예술교육의 사회적·철학적 배경을 바탕으로 한 개념, 대상과 영역, 교육실행의 다양한 방법과 평가, 국내외 문화예술교육정책과 지원제도, 학교와 커뮤니티의 다양한 현장사례 등을 토대로 문화예술경영 현장에서 행정가 혹은 교육자로서 요구되어지는 문화예술교육의 기초적인 이해를 습득한다. This subject helps students to acquire basic knowledge as an administrator or educator at the actual fields of managing culture and arts, building on social/philosophic concepts, objects/domain, various methods and evaluation, culture education policy and assistance systems at home and abroad, various field cases in schools and communities.

HBKE0053

공연예술이론과역사

Theory and History of Performing Arts

공연예술의 정의와 종류, 특성과 양식등을 공연예술의 장르별로 이해해보고, 고대부터 현대의 공연예술의 역사와 흐름, 세계적 동향등을 학습해 본다. 세부적으로 공연예술의 구조 및 제반상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 공연예술을 전망해본다.

This course aims to understand the definition, types, characteristics and form of each genre of performing arts and to learn the history and flow of performing arts from ancient times to modern times and global trends in this field. To be specific, the structure and state of performing arts and their problems are analyzed to predict the future of performing arts.

HBKE0060

시각예술이론과역사

Theory and History of Visual Art

시각예술을 구성하는 여러 요소들을 이해하고, 이에 따라 시각예술의 역사와 흐름, 세계적 동향 등을 학습한다. 세부적으로는 시각예술의 구조 및 역사에서부터 실제 제반 상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 시각예술을 전망해본다.

This course aims to understand the various components of visual art and to learn the history and flow of visual art and global trends in it. To be specific, the structure, history and state of visual art and its problems are analyzed to predict the future of visual art.

HBKE0009

창조도시와문화재생

Theories of Cultural City

문화를 통해 낙후된 지역을 반전시키는 문화도시, 창조도시 개념을 이해하고 유럽, 미국, 아시아 등의 다양한 문화도시 사례를 연구한다.

This course is designed for students to explore theories and practices of ‘Creative City’ or ‘Cultural City’. Case studies of various Cultural City or Creative City models in Europe, America and Asia will also be reviewed.

HBKE0041

공연예술경영론

Theory of Performing Arts Management

공연예술경영론은 공연예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 공연예술경영의 학문적 근거를 학습함을 목적으로 한다. 또한 공연예술작품의 기획 과정을 이해함으로써 공연예술작품의 질적 경쟁력을 높이고, 공연예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영을 학습하고, 다양한 사례를 통해 공연예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 공연예술경영이 지향하는 통합적 방법론을 학습하게 된다.

This course aims to understand the history and flow of performing arts management and to learn the academic foundation for that. Also, it aims to understand the planning process of works of performing arts

to boost the qualitative competitiveness of these works. The planning, promotion and marketing of performing arts should be understood step by step, and the overall management of performing arts should be understood as well. The methods of performing arts management should be acquired through a wide variety of cases, and what to do in each stage should be acquired to learn the integrated methodology that performing arts management seeks after in the 21st century.

HBKE0054

시각예술경영론

Theory of Visual Art Management

시각예술경영론은 시각예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 시각예술경영의 학문적 근거연구를 통하여 시각예술작품과 작가분석을 통해 기획 과정을 학습한다. 시각예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영, 다양한 사례를 통해 시각예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 시각예술경영이 지향하는 융합적 방법론을 학습하게 된다.

This course aims to understand the history and flow of visual art management, to research the academic foundation for visual art management and to learn its planning process by analyzing works of visual art and artists. The planning, promotion and marketing of visual art should be understood step by step, and the overall management of visual art should be understood as well. The general methods of visual art management should be acquired through various cases, and what to do in each stage should be acquired to learn the convergence methodology that visual art management pursues in the 21st century.

HBKE0003

지역사회와축제경영

Local Community and Festival

축제의 원형과 유형을 고찰하고 축제를 통해 공동체와 지역사회의 현대적 의미를 연구하며 문화예술 관련 지역축제를 조사함으로써 축제 기획과 제작에 필요한 이론과 실무를 배운다.

In this course students will explore both origins and various forms of festivals and examine the modern meaning of festivals in relation to the local communities. The course also provides both theoretical and practical knowledge of festival planning and management.

HBKE0039

박물관미술관경영

Museum and Gallery management

뮤지올로지에 기초하여 수집, 보존, 연구, 전시, 교육, 교류 등 박물관미술관의 다양한 기능을 이해하고 박물관 미술관의 전시기획, 홍보마케팅, 재원조성, 문화상품개발 등에 필요한 이론과 실무를 배운다.

Drawing on the theories of Museology, this course is designed to enhance students' understanding of the diverse roles of museums & galleries and their functions in relation to society. Students are also encouraged to cultivate practical skills required for visual arts planning, marketing and fundraising for museums and galleries.

HBKE0040

문화예술재원조성

Art and Cultural Development & Fundraising

개인기부, 기업지원, 공공지원 등을 통해 문화예술단체가 문화예술활동에 필요한 재원을 조성하는 사례를 조사하고 효과적인 재원조성 전략과 방법론을 연구한다.

In this course students will acquire a basic knowledge of development theories and practical fundraising issues in the areas of individual giving, corporate sponsorship, and government subsidy for the arts and cultural sector.

HBKE0055

공연기획실습1

Practical Training in Arts and Cultural Management 1

공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

In this course students will be given an opportunity to take an independent initiative in planning, implementing and evaluating one of the various arts projects in the areas of visual or performing arts, festival and arts education. Students are expected to refine their practical skills and competence in arts

management and expand field adaptability.

HBKE0012 공연장경영 Management of Performing Arts Organization
공연예술기관 경영에 관한 이론 및 실무 지식의 습득을 기반으로 공연장 경영과 관련된 다양한 이슈들을 분석하고 탐구한다.

In this course students will acquire both theoretical and practical understanding of how to manage performing arts venues.

HBKE0016 문화콘텐츠경영 Cultural Contents Management
방송, 영화, 만화, 대중음악, 게임 등 문화콘텐츠 시장에서 성공한 기업들을 살펴보고 이들이 국내외 시장에서 성공하기 위한 비즈니스 전략을 배운다.

This course is designed for students to explore and examine successful business cases within the cultural contents industry including the areas of broadcasting, films, comics, popular music, and computer games, students will be encouraged to develop a strategic planning for a cultural contents business.

HBKE0056 전시기획실습1 Practical Training in Arts and Cultural Management 2

전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
In this course students will be given an opportunity to take an independent initiative in planning, implementing and evaluating one of the various arts projects in the areas of visual or performing arts, festival and arts education. Students are expected to promote their practical skills and competence in arts management and strengthen field adaptability.

HBKE0069 문화예술비영리단체경영 Art and Cultural NPO Management

문화예술분야 비영리 단체(지역문화재단, 사회적기업, 협동조합 등)에 대해 이해하고, 다양한 사례분석을 통해 경영에 대한 체계적 연구를 수행하고자 한다.

Understand NPO(Regional Culture Foundation, Social Enterprise and Cooperative Society) and study the theories with case analysis.

HBKE0022 문화예술정책론 Capstone Design Arts and Cultural Planning I

문학, 시각예술, 공연예술 등의 창작, 보급, 향유를 확대하기 위한 정부의 문화예술정책을 분석하고, 외국의 문화예술 정책 사례와 비교 연구함으로써 문화예술진흥 정책의 대안을 모색한다.

This course aims to explore state-initiated arts and cultural policies in Korea and other countries. Drawing on the analyses of current arts and cultural policy issues, students are encouraged to foster critical reflections and develop alternative policy solutions.

HBKE0047 문화예술기획(PBL) Arts and Cultural Planning(PBL)

어린이, 학생, 노인, 장애인 등 다양한 계층을 대상으로 시각예술, 공연예술, 문화산업 관련 프로그램을 기획해 본다.

This course encourages students to position their roles as education program coordinator and develop planning in the areas of visual arts, performing arts and cultural industries.

HBKE0062 전시기획실습2 Practical Training in Arts and Cultural Management 2

전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
In this course students will be given an opportunity to take an independent initiative in planning, implementing and evaluating one of the various arts projects in the areas of visual or performing arts, festival and arts education. Students are expected to promote their practical skills and competence in arts

management and strengthen field adaptability.

HB0A1018

1인미디어기획및제작

Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

An advanced course to make various digital contents like documentary, TV spot, experimental films, video for performance, music video, promotion video, web contents, etc. Experiencing hands-on filmmaking, through the similarities and differences between genres, students can learn the advanced level of digital contents making.

HBKE0014

문화예술조사방법론

Art and Cultural Research Theories and Methods

문화예술경영에 필요한 각종 조사를 능숙하게 수행할 수 있도록 질적 조사와 양적 조사에 필요한 이론과 설문조사 및 통계 작성 방법을 배운다.

Students will learn about both research theories and various types of research methods that are essential in conducting a scientific research in the area of arts management. Students will acquire a basic knowledge of both quantitative and qualitative methods and develop their research skills.

HBKE0026

문화법

Culture Law and Copyright

문화예술의 창작, 유통, 소비와 관련된 다양한 문화법에 대해 이해하고 문화법 중에서 날로 중요성을 더해가는 저작권에 대한 이해를 바탕으로 분야별 저작권 적용 사례를 배운다.

This course aims to promote student's understanding of copyright and legislation issues in the arts and cultural sector. Related case studies will also be examined.

HBKE0027

문화예술기획(캡스톤디자인)

Capstone Design Arts and Cultural Planning(Capstone Design)

팀을 구성하여 주어진 주제를 중심으로 계획, 실행, 평가에 이르기까지 팀 스스로 수행해내는 과제로 기초적인 수준의 마케팅 기획, 전시/공연 제작 등을 수행할 수 있다.

This course aims to cultivate students' independent abilities as arts manager in the areas of strategic planning, marketing & PR planning development, implementation and evaluation of arts-related projects. Team work is highly encouraged.

HBKE0046

문화전략

Cultural Strategy

지역사회에 필요한 신규 문화시설이나 단체의 설립계획 수립, 새로운 환경에 처한 기존 문화시설 및 단체의 경영전략 수정, 효과적인 장단기 발전전략의 수립과 실행관리 방법을 배운다.

This course is designed to encourage students to develop strategic planning skills in the areas of establishment, management, daily operation of arts venues and cultural organizations.

HBKE0049

엔터테인먼트경영

Entertainment Management

미술가, 배우, 가수 등 문화예술가의 전시 및 공연섭외, 계약, 저작권 관리, 후원인 관리 등 예술가와 엔터테인먼트 매니지먼트 업무를 배운다.

This course is designed to develop students' professional skills for artist management, especially in the areas of contract, artist's career planning, copyright management, and sponsorship development.

HBKE0059

인턴십(문화예술경영)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBKE0063 공연기획실습2 Practical Training in Arts and Cultural Management 2
공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.
In this course students will be given an opportunity to take an independent initiative in planning, implementing and evaluating one of the various arts projects in the areas of visual or performing arts, festival and arts education. Students are expected to refine their practical skills and competence in arts management and expand field adaptability.

HBKE0058 문화예술경영현장실습(PBL) Arts and Cultural Management Workshop(PBL)
이 과목은 다양한 문화예술산업 현장의 사례 공유, 문화예술산업 현장의 이해, 현장 전문가의 멘토링을 토대로 산업 현장을 관찰, 분석하여 행정과 기획가의 관점에서 창의적인 문화예술경영의 방향성을 모색하는 방식으로 실습을 수행한다.
This subject allows students to work out plans of creative programs from a perspective of an administration planner by observing and analyzing arts and cultural industry fields, based on sharing of a diverse range of actual arts and cultural industry fields, understanding of the actual fields of culture and arts and cultural management.

HBKE0050 한류문화산업 K-culture and Cultural Industry
한류문화산업을 이끄는 주요 문화콘텐츠에 대해 분석하고 새로운 한류 콘텐츠 기획방안을 모색하여 한류에 대한 이론적인 기반을 습득한다.
Analyse major cultural contents leading the K-culture industry and seek new plans for K-culture contents to gain a theoretical basis for K-culture.

HBOA1016 문화예술창업및경영기획 Arts&Culture Business Start-up and Management Planning
공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.
This course covers basic survey for arts and culture business Start-up and management, specific management skills for strategic planning.
Use this to conduct exercises to establish the management plan for the arts and culture start-up and management.

예술학부 디지털콘텐츠전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKF0003 | 2D컴퓨터그래픽 I (SW) | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKI0031 | 조형과표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKI0032 | 디지털영상촬영과편집(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBKI0042 | 드로잉과해부학 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKF0008 | 2D컴퓨터그래픽 II (SW) | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKI0008 | 캐릭터콘텐츠디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKI0034 | 스토리보드워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBKI0038 | 모션그래픽(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0001 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0003 | 뮤직비디오 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0004 | 3D컴퓨터그래픽 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0043 | 게임컨셉아트 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKI0009 | 출판콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKI0010 | 3D컴퓨터그래픽 II | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKI0011 | 영상콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBKI0046 | 게임디자인 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBKI0012 | 게임콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBKI0013 | 에듀테인먼트콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBKI0015 | 광고콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKI0035 | 3D애니메이션 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBKI0052 | 인턴십1(디지털콘텐츠) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKI0017 | 가상&증강현실콘텐츠(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKI0018 | 웹&모바일콘텐츠(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBKI0020 | 방송영상콘텐츠(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKI0023 | 인턴십2(디지털콘텐츠) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBKI0051 | 게임그래픽(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKI0021 | 게임프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKI0022 | 에듀테인먼트프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBKI0024 | 영상프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBKI0048 | 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBKI0049 | 영상이펙트디자인 | 2 | 0 | 2 |

visual grammar; to study and practice various image techniques such as cinema-graph, cut-out animation, and rotoscoping to develop creative image design ability and artistic sense

HBKI0004

3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 그래픽리소스인 3D 캐릭터 및 배경 제작을 목표로 3DMAX와 같은 툴을 활용하여 모델링하고 맵핑하는 과정이다. 즉, 3D 캐릭터 및 배경 모델링에 필요한 3차원적 구조와 뼈대, 양감 등을 이해하고, 3D 캐릭터 및 배경의 실재감을 구현하기 위한 다양한 텍스처와 맵핑 방식을 습득한다. To practice modeling and mapping in utilization of such tools as 3DMAX with the aim to produce 3D characters and backgrounds, which are major graphic resources for digital contents production; to understand the three-dimensional structure, frame, and a feeling of massiveness necessary for 3D character and background modeling; to learn various textures and mapping methods for realistic representation of 3D characters and backgrounds.

HBKI0043

게임컨셉아트

Game Concept Art

게임의 다양한 장르에 따른 세계관을 설정하고, 그 속에 등장하는 캐릭터, 배경, 소품 등을 구체적으로 시각화시키는 컨셉 아트 과정을 통해 게임의 정체성을 확보할 수 있도록 표현하는 작업을 다양하게 실습하는 과정이다.

This is a course that expressing work is practiced diversely to establish identity of game through a process of concept art that an outlook on the world is created according to various genres of game and character, background, and props coming on the game are visualized concretely.

HBKI0009

출판콘텐츠

Publication Contents

그림책, 학습만화, 팝업북 등과 같은 출판인쇄 매체형식의 에듀테인먼트콘텐츠 제작 원리 및 학습설계 이론, 재미요소 및 정보설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 작품을 제작하여 출력 및 제본까지 실습함으로써 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 한다.

To learn the principles, learning design theories, fun factors, and information design theories of producing edutainment contents in publication and print media such as picture book, learning comics, pop-up book, etc; to experience the general courses systematically by practicing a production of an original work including the print and bookbinding.

HBKI0010

3D컴퓨터그래픽 II

3D Computer Graphics II

3D컴퓨터그래픽 I에서 심화된 연계과정의 수업으로 3D캐릭터 모델링에 리깅 작업을 거쳐 디지털애니메이션에서 배운 캐릭터 애니메이션의 원리를 적용하는 방법을 통해 3D캐릭터 애니메이션을 제작한다. 또한 3D 애니메이션 작업의 완성도를 높여주는 라이팅 및 특수효과 제작 능력을 배양한다.

An in-depth course of 3D Computer Graphics I that helps trainees to produce 3D character animations in application of character animal principles learned in digital animation sections, which cover rigging work in addition to 3D character modeling; to develop lighting and special effect production skills for a higher degree of perfection in 3D animation works.

HBKI0011

영상콘텐츠

Digital Video Contents

비주얼스토리텔링 및 영상 문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털 영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화 과정으로 뉴미디어 광고, 웹&모바일 광고 등 인터랙션과 신기술이 가미된 새로운 형식의 광고 영상콘텐츠 제작을 목표로 한다.

An in-depth course to cultivate professional production skills necessary for representing theories on visual story telling and image grammar in digital image contents; to produce a new form of ads image contents that adopt new technology and interactions such as new media ads, web & mobile ads, and so forth.

and animating it.

HBKI0052

인턴십1(디지털콘텐츠)

Business Practice I

디지털콘텐츠 산업현장과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 인턴십 과정을 통하여 실무를 익힌다.

To practice actual affairs through an internship program or an onsite learning session in association with the actual business field of digital contents industry.

HBKI0017

가상&증강현실콘텐츠(PBL)

VR & AR Contents(PBL)

4차 산업혁명의 핵심기술인 가상현실, 증강현실을 적용한 영상, 에듀테인먼트, 게임콘텐츠 등을 기획 제작하는 심화 과정이다. 가상현실, 증강현실 콘텐츠를 제작하기 위한 Unity 3D 등과 같은 엔진과 UI/UX 설계 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

An in-depth process of planning and producing virtual reality, the core technology of the 4th industrial revolution, augmented reality video, edutainment, and game contents. This is a project-oriented class that enables you to systematically experience the entire process such as UI / UX design and engines such as Unity 3D for producing VR and AR content

HBKI0018

웹&모바일콘텐츠(PBL)

Web & Mobile Contents(PBL)

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 애플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보 구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

The course of cultivating the interactive storytelling ability to develop various contents such as interactive comics, interactive video, education game, application applicable to web & mobile, etc; to understand the types and characteristics of interaction necessary for digital storytelling, and to learn methodologies to design fun and event factors that draw attention, stories with sub-sections, composition, etc.

HBKI0020

방송영상콘텐츠(PBL)

Digital Video Broadcasting Contents(PBL)

영상콘텐츠의 심화 과정으로 1인 미디어 방송과 상호작용이 있는 인터랙티브 미디어 방송 등 다양하고 새로운 형식의 뉴미디어를 기획, 개발하는 ‘문제 해결 중심 수업’, ‘프로젝트 중심 수업’으로 현업의 실무를 체계적으로 체험한다.

Systematic experience of business practice with ‘problem-based learning’ and ‘project-based learning’ that plan and develop a variety of new media such as interactive media broadcasts with one-person media broadcasts as a deepening process of video contents. do.

HBKI0023

인턴십2(디지털콘텐츠)

Business Practice II

디지털콘텐츠 산업현장과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 인턴십 과정을 통하여 실무를 익힌다.

To practice actual affairs through an internship program or an onsite learning session in association with the actual business field of digital contents industry.

HBKI0051

게임그래픽(PBL)

Game Graphics(PBL)

게임원화, 게임UI, 3D모델링, 게임이펙트, 게임애니메이션 등 게임 산업현장에서 요구하는 실무중심의 게임그래픽 세부 전문가 양성을 위한 전공심화 과정이다. 즉, 게임시스템에 적합한 게임 그래픽 실무를 익히고 실습하는 과정으로 감각 있고 마무리가 탄탄하며 손이 빠른 작업 완성도를 목표로 한다.

This is a major deepening course to train game graphic detail experts with real business as the center requested from game business site such as game original, game UI, 3D modelling, game effect, and game animation. That is, this is a course, which real business of game graphic fitting game system is learned

and practiced, for work completion degree that is sensible, a firm finish, and quick.

HBKI0021 게임프로젝트(캡스톤디자인) Game Project(Capstone Design)
 게임콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.
 To finalize the graduation exhibition based on the knowledge gained in Game Contents track; to complete the graduation exhibition project of a higher level of perfection through a systematic scheduling and process.

HBKI0022 에듀테인먼트프로젝트(캡스톤디자인) Edutainment Project(Capstone Design)
 에듀테인먼트콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.
 To finalize the graduation exhibition based on the knowledge gained in Edutainment Contents track; to complete the graduation exhibition project of a higher level of perfection through a systematic scheduling and process.

HBKI0024 영상프로젝트(캡스톤디자인) Digital Video Project(Capstone Design)
 영상콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.
 To finalize the graduation exhibition based on the knowledge gained in Digital Audio & Video Contents track; to complete the graduation exhibition project of a higher level of perfection through a systematic scheduling and process.

HBKI0048 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인) Digital Contents Portfolio(Capstone Design)
 졸업 작품을 마무리 하여 전시하는 과정과 산업현장에 필요한 전문 인력으로서 자신을 드러내기 위한 취업활동을 하는 과목이다. CDR을 바탕으로 자신만의 독창적인 이력서, 자기소개서, 입사지원서 및 포트폴리오 제작의 통합적인 관리를 통해 산업체로 진출할 수 있도록 한다.
 This is a subject, which students do activity to get a job, to exhibit finished graduation work so to show students themselves as specialty manpower needed in business site. The subject makes students reach business through integrated management of unique resume, a letter of self-introduction, job application letter, and portfolio based on CDR.

HBKI0049 영상이펙트디자인 Visual Effect Design
 게임, 영화, 드라마, 광고 등에서 활용되고 있는 영상의 특수효과와 기법들을 이해하고 전문적으로 표현할 수 있도록 능력을 배양하는 실무중심의 실습과목이다. 졸업 후 산업현장에 바로 적용 가능한 현장실무형 프로젝트로 진행되는 영상 트랙의 전공심화 과정이다.
 This is a practice course with real business as the center to understand special effects and technologies of image used in game, film, drama, and advertisement and to express these professionally. This is a major deepening course of image track processed as project for real business that is possible to apply straightly in business site after graduation

스토리텔링연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBCF0001 | 디지털스토리텔링 I | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA2131 | 한국문학사 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA2182 | 고전명작읽기와감상 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA2202 | 한국민속학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA3211 | 한국현대문화비평 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA4321 | 현대한국사회 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA4373 | 한국문학의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA4376 | 한국현대시와사회 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHA4377 | 한국고전문학스토리텔링(PBL) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIH4522 | 서양연극사 I | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIH4526 | 한국연극사 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIH4554 | 극작 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIH4582 | 장면창작실습 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBCF0002 | 디지털스토리텔링 II | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA1021 | 한국의전통문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA2192 | 한국현대시의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA3011 | 한국현대소설의이해 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA3241 | 한국고전서사와문화콘텐츠 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA3272 | 한국문학과세계문학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA4375 | 응용언어학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA4382 | 문예창작실습 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIH2072 | 희곡분석 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIH4524 | 단막극제작실습 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIH4530 | 서양연극사 II | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBIH4561 | 극작 II | 3 | 0 | 3 |

■ 교과목해설

HBCF000

1

디지털스토리텔링 I

Digital Storytelling I

창작산업의 기반이 되는 스토리텔링의 개념과 창작기법을 연구하고 훈련하는 가운데, 발표 및 전달매체로서의 디지털 매체의 특성을 연구한다.

Studying and practicing the notion of storytelling and creative writing which is the basis of creative industry, this course also focuses on researching the characteristics of digital media.

HBHA213

한국문학사

History of Korean Literature

1

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학사적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

This course aims to provide a systematic understanding of Korean literature by diachronically grasping the macro-flow of Korean literature. Furthermore, this course aims not only to reaffirm the status of Korean literature in world literature, but also to re-recognize the continuity of classical literature and modern literature through literature history.

HBHA218

고전문학작읽기와감상

Reading & Practice in Korean Classical Literature

2

이 교과목은 고전문학 작품 중 각 시대별 대표작들을 엄선하여 실제로 읽고 그 당대적 의미를 구명하는 데 목적을 둔다. 작품의 원전, 또는 번역본을 읽고 당대인들의 삶과 문학의 관계, 당대 문화의 한 영역으로서의 문학이 가지는 의미를 파악해 본다. 가능한 한 많은 작품을 접하고 서로 토론해 봄으로써 학부생들의 고전문학에 대한 친밀감을 높여주고 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주며, 나아가 고전문학의 당대적 의미를 토대로 그 현대적 의미를 파악할 수 있는 안목을 가지는 단계까지 나아가게 한다.

This subject aims to read some of the representative works of classical literature from each period and recall its meanings. Let students read the original or translated version of the work, and understand the relationship between the lives and literature of the contemporary people and the meaning of literature as a part of contemporary culture. By reading and debating as many works as possible, it enhances the undergraduate students' familiarity with classical literature and enhances their ability to read and decode them on their own. Furthermore, it pushes one to have an insight into the modern meaning of the book based on the contemporary meaning of classical literature.

HBHA220

한국민속학

Korean Folklore Study

2

한국 민속의 성격과 특징에 대해 학습하는 교과목이다. 민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

<Korean Folklore Study> is a subject that studies the characteristics of Korean folklore. Folklore is a heritage of spirit and culture that is formed and accumulated during the course of historical development. Accordingly, folklore is a sign of a life that humans have created and lived together as a member of society. The folklore includes oral literature, seasonal customs, folk games and folk beliefs. This subject aims to uncover the historical and contemporary meaning of folklore that has existed and has been handed down to the present day, and to find the origin of our national spirit.

HBHA321

한국현대문화비평

Contemporary Korean Literary Criticism

1

문화학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 후 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 학습한 비평 방법으로 통해 구체적인 한국의 문화 현상을 탐구하는 활동을 한다. 이를 통해 문화를 비평하는 능력을 갖추도록 한다.

This course teaches the characteristics and methods of cultural criticism. It contains the concepts of

literary criticism and exploring various methods of criticism. After this, students will be able to criticize culture.

HBHA432

현대한국사회

Contemporary Korean Society

1

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점검함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

This course will focus on some of the important authors, works, and theories of overall modern literature and integrate all the theories, authors and works by reviewing modern literature.

HBHA437

한국문학의이해

Introduction to Korean Literature

3

한국문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학 작품을 감상함으로써 한국 문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.

This course develops the ability to effectively teach Korean literature and culture based on an understanding of Korean literature. To do this, we train to gain knowledge and appreciation of Korean literature. Students will be exposed to various literary genres of Korean literature and understand the characteristics of genres. Through presentations and discussions, students gain ability to understand and explain the works. Knowledge of literature is conveyed through lectures, and appreciation and teaching ability are enhanced through presentations and discussions.

HBHA437

한국현대시와사회

Korean Poetry and Society

6

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문체에서 미적 문체가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

It analyzes and interprets the meaning of works by carefully selecting Korean modern poetry works with outstanding works and literary significance. Under the awareness that the poetry art is a language art, it develops an ability to sense the meaning and emotion of the work in detail, and develops the ability to write poetry work based on these appreciation exercises. In addition, we learn that modern poetry is not created in vacuum, but is created and circulated under the influence of society.

HBHA437

한국고전문학스토리텔링(PBL)

Korean Classical Literature and Storytelling(PBL)

7

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 하기 위하여 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 진행한다.

This course is a practical course to experience re-creation using Korean classical literature data. The aim of this course is to enable students to learn how to storytelling into high consensus modern contents by inheriting and transforming the subjects and materials shown in classical literary

materials. In order to make effective access to this goal, we precede case studies to compare and analyze the re-creation works of the former generation with original data.

HBIIH4522 서양연극사 I History of Western Theatre I
고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.
View of Western Theatre from ancient times to 17th Century is presented through the dramatic works of representative authors of each period and trend.

HBIIH4526 한국연극사 The History of Korean Theatre
한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극미학을 바로보는 시각을 정립한다.
The history of Korean theatre can be divided into two periods, the classical and the modern. The History of Korean Theatre I ranges from the ancient Korean theatre to the new-drama movement it is designed to define the endemic views on the aesthetics of Korean theatre by understanding its historic events categorized based on periodic and formal changes. The following course deals with the development of the modern theatre era in Korea.
Especially, it focuses on the realism and its various aspects while researching the efforts to embody the notion of modern theatre in Korean theatre.

HBIIH4554 극작 I Playwriting I
희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.
This course is for learning the basic form and fundamentals of playwriting such as character, plot, dialogue and so on. Focusing on making scenes based on the basic elements and eventually making a complete piece.

HBIIH4582 장면창작실습 Scene Making Practice
장면창작실습은 2학년 과목으로 팀을 구성하여 장막희곡의 한 장면, 혹은 단막극을 선택하여 작가 및 작품분석, 장면분석, 인물분석, 대사분석 등을 경험하고 구체적인 방법론을 모색하는 과목이다. 연극의 시작부터 완성까지 전 과정을 워크북으로 작성 제출한다.
In this course, students are divided into small groups and experience every step of making theatre from page to stage. Each group is operated around a directing major student, but each member is expected to contribute at each step: selecting a scene or one-act play, analysis of text and playwright, rehearsal, on-stage presentation, and submission of the production book.

HBCF000 디지털스토리텔링 II Digital Storytelling II
2
디지털 스토리텔링 I의 연속된 코스로 매체의 특성에 맞는 스토리텔링 기법을 연구하고 창작한다.
Followed by Digital Storytelling I, this course continues to research on the creative writing techniques for the digital media.

HBHA102 한국의 전통문화 Traditional Korean Culture
1
이 과목은 문화의 의미와 역할 등 문화의 기초 개념들을 이해하고 한국의 전통문화와 관련된 광범위한 지식을 배우는 교과목이다. 한국의 문학, 역사, 사상, 종교 등을 통해 한국인의 가치관을 배운다.

This course is designed to provide students with an understanding of basic concepts of culture such as meaning and role of culture, and to teach a wide range of knowledge related to Korean traditional culture. In this course, students learn Korean values through Korean literature, history, thought, and religion. Through these, students will also learn about the living culture of Koreans, such as seasonal customs, play culture, and traditional etiquette. We organize lessons not only for Korean students who want to teach foreigners but also foreign students to explain and educate our traditional culture.

HBHA219

한국현대시의이해

Contemporary Korean Poetry

2

한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고 언어예술로서의 시의 아름다움을 터득하는 과목이다. 현대시의 구성원리를 이해하여 현대시를 분석하는 안목을 높이고 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.

The purpose of this course is to understand the aesthetic structure of contemporary Korean poetry. Students will comprehend the relationship between poetry and language, and the aesthetic value of poetry as a linguistic art. Though the knowledge about compositional structure they will be able to analyze and appreciate some of the masterpieces of contemporary Korean poetry.

HBHA301

한국현대소설의이해

Contemporary Korean Novels

1

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

This course is for students to understand the aesthetic structure and characteristics of contemporary Korean novels. They will understand the origin and nature of the novels, realize the

HBHA324

한국고전서사와문화콘텐츠

Korean Classical Literature and Cultural Contents

1

문화콘텐츠 산업은 완전히 새로운 산업이나 학문 분야가 아니라 기존의 학문 영역들을 유기적으로 엮어주는 연결 시스템으로서 새롭게 대두된 개념이다. 문학의 분야에서도 기존에 연구해 왔던 작품의 인물·공간·소재·서사구조 등이 모두 콘텐츠 개발에 필요한 원천소스로서 그대로 활용이 가능하다. 이 교과목은 우리 고전서사문학과 전통문화 속에서 현대의 문화콘텐츠 개발 소스로 활용할 만한 내용들을 추출하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다.

The cultural content industry is not a whole new industry or academic field, but a newly emerging concept that binds the existing academic domains systematically. In the field of literature, the characters, space, materials, and epic structure of classical literature can all be used as original sources for content development. This subject aims to develop the ability to extract materials that could be used as the source of modern cultural content development in our traditional language and culture.

HBHA327

한국문학과세계문학

Korean Literature and World Literature

2

한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로서 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

Korean literature has been created and developed in connection with world literature. From ancient times to the present, this situation has never changed. Therefore, in order to understand Korean

literature, it is very important to understand literature in other regions. This lecture provides an opportunity to look into the past and present of our literature by comparing literature of other countries directly or indirectly affecting our literature with our works.

HBHA437

응용언어학

Applied Linguistics

5

이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다. In this course, students will learn to widely understand various language phenomena by applying abstract theories established on theoretical linguistics to practical problems arising from the use of language. Focusing on the openness of applied linguistics, the course makes it possible to examine the language phenomena in detail based on the relation with various areas of linguistics and related studies. Through this course, students will gain a better understanding of the fluxional characteristics of language.

HBHA438

문예창작실습

Practice in Creative Writings

2

글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상력의 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작능력을 기르도록 한다.

This course is for students to practice writing. Students will learn various types of sentences and enhance their imaginary ability which is the source for good writing. They will develop their writing ability through the study of good writing examples and literature.

HBIH2072

희곡분석

Play Analysis

연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나의 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.

While introducing the fundamental theory of drama, the analysis of representative dramas of each trend and genre is practiced.

HBIH4524

단막극제작실습

One Act Play Production

단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.

Especially designed to produce one act plays.

Through the course, students are introduced to various issues on rehearsal process, collaborative work, performing skills and soon.

HBIH4530

서양연극사 II

History of Western Theatre II

18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

Historic view of western theatre from 18th Century to these days is presented through dramatic works of representative authors of each period and trend.

HBIH4561

극작 II

Playwriting II

극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.

This course is for learning the basic form and fundamentals of playwriting such as character, plot, dialogue and so on. Focusing on making scenes based on the basic elements and eventually making a complete piece.

스마트게임&콘텐츠융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEB0019 | 기초제어프로그래밍(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0002 | 컴퓨터프로그래밍 I (SW) | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1007 | C프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1022 | C프로그래밍및프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0045 | 프로그래밍프로젝트(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0004 | 컴퓨터프로그래밍II | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1008 | 객체지향프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1025 | C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1026 | OOP프로그래밍설계 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBK0005 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2138 | GUI프로그래밍(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2144 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2134 | 자료구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2122 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0037 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0001 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공필수 | HBSC0005 | 3D컴퓨터그래픽 I | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBK0008 | 광고콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0026 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2158 | 창의공학설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2209 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0012 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0007 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0010 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공필수 | HBSC0006 | 3D컴퓨터그래픽 II | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBK0007 | 웹&모바일콘텐츠 I | 3 | 1 | 2 |

| | | | | | | | |
|---|---|------|----------|---------------------|---|---|---|
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBK0022 | 영상콘텐츠1 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0021 | 확률과통계(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2092 | 네트워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2093 | 스마트모바일프로그램설계(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2143 | 데이터과학 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2160 | 마이크로프로세서 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2217 | 스마트웹프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0019 | 데이터베이스실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0025 | 모바일프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBSC0002 | 게임콘텐츠 I | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBK0018 | 웹&모바일콘텐츠 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBK0023 | 영상콘텐츠 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0004 | 인턴십I(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2115 | 인턴십I(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2133 | 자료구조설계(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJO2215 | 인턴십I(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0015 | 운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0028 | 캡스톤디자인I(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0033 | 인턴십I(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0026 | 인턴십 I (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공필수 | HBSC0003 | 게임엔진 I | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBSC0004 | 게임콘텐츠 II(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0023 | 캡스톤디자인(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0029 | 전공실무특강 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0003 | 인턴십2(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2132 | 캡스톤디자인(정보통신공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2136 | 인턴십2(정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2137 | 웹프레임워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2214 | 인턴십2(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0038 | 인턴십2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0042 | 캡스톤디자인2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0011 | 캡스톤디자인(전자공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0024 | 인턴십 II(전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBSC0001 | 게임엔진 II | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0022 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0013 | 인공지능프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0023 | 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2139 | 정보통신응용SW프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0031 | 전공세미나 | 3 | 2 | 1 |

| | | | | | | | |
|----|---|------|----------|-------------------------|---|---|---|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKI0021 | 게임프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKI0031 | 조형과표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKI0032 | 디지털영상촬영과편집(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBMA1017 | IT Engineering프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBOA1018 | 1인미디어기획및제작 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJM2089 | 마이크로프로세서및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKF0008 | 2D컴퓨터그래픽 II (SW) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKI0038 | 모션그래픽(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKI0048 | 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBOA1022 | AR&VR콘텐츠 | 3 | 0 | 3 |

■ 교과목해설

HBEB0019

기초제어프로그래밍(SW)

Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

This course using python language that is the basis of artificial intelligence and robot control programing will be learning about Arduino-based control scheme. Through this course, we learn the python programing skills and derive the basic design results using the Arduino platform.

HBJO2173

컴퓨터프로그래밍 I (PBL)

Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

I am familiar with programming, which is a basic knowledge for completing computer software engineering, and have confidence in computer program development. Programming Language Builds skills and knowledge for effective computer software programming through syntax, data structure, and linguistic semantics.

HBJW0002

컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

This course helps students learn and practice the C, the most popular programming language. They will learn the syntax of the C language and practice programming exercises to develop practical programming skills.

HBMA1007

C프로그래밍(PBL)

C-Programming(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types,

flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBMA1022

C프로그래밍및프로젝트(PBL)

C Programing and Project(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBEB0027

자료구조설계(휴먼지능로봇)

Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBJO2161

컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBJQ0045

프로그래밍프로젝트(PBL)

Programming Project

C프로그래밍에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

Extension of "C Programming". Thorough treatment is given to the topics of pointers, dynamic memory allocation, and macro definition. The course explains the use of structures, unions, and pointers early on so the students can practice extensively in the labs. The course also includes coverage of portability tips drawn from experienced programmers working in production environments. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBJW0004

컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by

practicing in LINUX/UNIX environment.

HBMA1008

객체지향프로그래밍(PBL)

Object-oriented programming(PBL)

Java 언어를 이용한 객체지향 프로그래밍 능력을 습득한다. 클래스/객체, 입출력 스트림, 오버로딩, 상속, 템플릿, 예외 처리 등을 다룬다.

Object Oriented Programming (OOP) using Java language. Topics covered will be classes/objects, input/output streams, overloading, inheritance, templates and exception handling.

HBMA1025

C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)

C Programing and Data Structure Project(PBL)

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBMA1026

OOP프로그래밍설계

Object-Oriented Programming Design

C언어로 대표되는 프로그래밍 언어는 객체지향 언어로 대부분 교체되고 있다. 기존 C프로그래밍II를 대체하여 객체지향 언어를 학습하고 객체지향 언어를 이용한 어플리케이션 설계를 수행한다.

Previously, C programming language was very famous. However, the C language is limited to utilize for hardware programming. Now is the objected-oriented programming (OOP) era. In this subject, substituting for C language II, we will learn OOP and design OOP applications

HBBK0005

비주얼스토리텔링

Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

To learn methodologies to develop stories based on various source contents including myths, tales, and characters, and write a story or scenario for producing narrative; to analyze the story structure centering on the major story factors such as character, event, and background; to cultivate story developing skills including clear theme, probability of the story, creation of unique characters, and so forth.

HBEB0022

GUI프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

In this course, We will learn Windows programming using Visual C++ and create various Windows programs. In detail, we will be Learning concepts of Windows programing, Win32 API programming, MFC Programming for Windows program and the practical skills through the PBL.

HBJM2138

GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

In order to develop windows applications, object-oriented programming(OOP) should be studied. Based on knowledge about the OOP, structure of C# will be studied. In this lecture, how windows applications work is understood.

HBJM2144

웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

The Web is one of the key technologies for various information services such as Internet search, e-commerce, social network service, etc. This lecture helps students to understand the architecture of the Web, and provides how have an ability to develop simple Web sites by themselves.

Also, this lecture is related to the lecture “Database Design” of the third grade

HBJN2134

자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJO2122

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성요소 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

Understand the characteristics of basic components and devices of computers, understand the development process of related principles and technologies, and review and discuss future development directions.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0008

웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

This course covers web system design and implementation, including markup languages such as HTML and XML, CSS, JavaScript for client programming. For server programming, script languages like PHP, and JSP are taught. This course also introduces the technologies about the representation and the processing of meta data with XML.

HBJW0037

객체지향프로그래밍

Object Oriented Programming

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야 할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

Object-oriented Windows programming is aimed at mastering GUI application framework programming techniques such as MFC. Object-oriented Windows programming skills students need to learn as they develop into application software developers in the Windows environment.

HBKI0001

비주얼스토리텔링

Visual Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 디지털콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

To learn methodologies to develop stories based on various source contents including myths, tales, and characters, and write a story or scenario for digital contents that include a narrative; to analyze the story structure centering on the major story factors such as character, event, and background; to cultivate story developing skills including clear theme, probability of the story, creation of unique characters, and so forth

HBSC0005

3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

3D 컴퓨터 그래픽에서 개발한 캐릭터 모델링에 생명력을 불어넣기 위한 캐릭터 애니메이션을 이해하고 실습하는 과정이다. 즉, 인체구조와 표정, 움직임의 체계를 이해하고 걷기, 달리기와 같은 기본 움직임 및 다양한 응용 동작을 실제 캐릭터에 적용해보고 애니메이팅 함으로써 캐릭터 애니메이션의 기본원리와 이를 표현하는 기법들을 습득한다.

This is a course for understanding and practice of character animation to infuse life into character modelling developed by 3D computer graphic. That is, basic principle of character animation and expression for this are learned by understanding the structure of a human body, expression, system of movement, applying basic movements such as walking and running and various applied movements into real character, and animating it.

HBBK0008

광고콘텐츠

Commercial Contents

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

Practice-oriented process to produce TV CF based on basic knowledge of video and ability to produce and

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

We will study the basic skills for the design and implementation of the Web programming. And we also practice the HTML, XML markup languages, Javascript, PHP, JSP, ASP and other scripting languages.

HBJW0007

컴퓨터구조

Computer Architecture and Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리방법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

For computer majors in order to understand the overall concept for the computer architecture, this lecture will introduce instruction set design, control system design, the performance improvement, the central processing unit based on RISC and CISC, arithmetic logic design, parallel processing techniques, input and output configuration, memory design, the operations and algorithms and so on. The microcomputer design composed 8-bit or 16-bit microprocessor will let you learn all things of the computer architecture design

HBJW0010

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBSC0006

3D컴퓨터그래픽 II

3D Computer Graphics II

3D 컴퓨터그래픽 I 의 심화연계과정 수업으로 3D 캐릭터 모델링에 리깅 작업을 거쳐 디지털 애니메이션에서 배운 캐릭터 애니메이션의 원리를 적용하는 방법을 통해 3D 캐릭터 애니메이션을 제작한다. 또한, 3D 애니메이션 작업의 완성도를 높여주는 라이팅 및 특수효과 제작 능력을 배양한다.

An in-depth course of 3D Computer Graphics I that helps trainees to produce 3D character animations in application of character animal principles learned in digital animation sections, which cover rigging work in addition to 3D character modeling; to develop lighting and special effect production skills for a higher degree of perfection in 3D animation works.

HBBK0007

웹&모바일콘텐츠 I

Web & Mobile Contents I

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

The course of cultivating the interactive storytelling ability to develop various contents such as interactive comics, interactive video, education game, application applicable to web & mobile, etc; to understand the types and characteristics of interaction necessary for digital storytelling, and to learn methodologies to design fun and event factors that draw attention, stories with sub-sections, composition, etc.

HBBK0022

영상콘텐츠1

Digital Video Contents I

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 TV 광고콘텐츠를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

An in-depth course to cultivate professional production skills necessary for representing theories on visual story telling and image grammar in digital image contents; to produce a new form of ads image contents that adopt new technology and interactions such as new media ads, web & mobile ads, and so forth.

HBEB0021

확률과통계(휴먼지능로봇)

Probability and Statistics (HIR)

본 교과목은 확률과 통계의 기본개념을 공부하고 전자/전기/컴퓨터 공학에서 널리 쓰이는 확률 모델을 소개한다. 조건부 확률, 확률변수, 확률생성함수, 중심극한정리 그리고 통계의 기초를 다룬다.

This course will study the basic concepts of probability and statistics and introduce probability models that are widely used in electronic/electrical/computer engineering. In this course, we cover conditional probability, random variables, probability generation functions, central limit theorem, and statistics.

HBJM2092

네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

This course includes the detail of TCP/IP protocols and Linux socket programming.

HBJM2093

스마트모바일프로그래밍(PBL)

Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

Mobile applications are increasing steadily.

This course teaches students how to build mobile apps for Android phones together with various sensors like camera, accelerometer, GPS receiver, and so on.

Students will use Java to develop various kinds of Android apps and explore its applications.

HBJM2143

데이터과학

Data Science

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

In the development of software application, database is an essential component in storing and managing data efficiently. Database design includes configurating physical model for data storage and management and development using them. Therefore, this lecture deals with theory of relational database design, and then, improves practical ability through practice substantially.

HBJN2160

마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

This course provides an introduction to and applications of microprocessor. It uses assembly language to

understand the operations of hardware. In addition, it covers the micro-operations with debugging machine codes and tracing the status of registers and memory. Laboratories of the application of microprocessor systems related to microprocessor functions and its interfaces with I/O systems which are implemented by C language and assembly language programs.

HBJO2178

네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to introduce the key concepts and principles of computer networks. The course will use a top-down approach to study the Internet and its protocol stack. We will study popular network applications, such as Web, e-mail, Peer-to-Peer (P2P) file sharing applications and media streaming. Next, we will study TCP/IP and the communication services required to support these network applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJO2217

스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

IoT (Internet of Things) market will become very populated in various application areas. But we should find a standard and efficient way to connect things in IoT. Web technologies based on HTML5 is one of the emerging candidates to connect various things in IoT. This course covers the technologies and themes about integration of IoT and Web technologies.

HBJQ0019

데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

In this course, we will study the SQL, ODBC and programming language for development of database applications. And based on these skills, we will maximize the database design ability.

HBJQ0025

모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

We study the operating system used by smart phones and tablet PC. And also study many skills for App planning, App design, and App development for the iPhone OS or Android OS. At the end of this course, we will make App programs.

HBSC0002

게임콘텐츠 I

Game Contents I

장르별 게임 사례분석을 통해 게임의 구성 원리를 이해하고, 체계적인 게임기획 방법론에 대해 배운다. 이를 바탕으로 새로운 게임 방식을 제안하는 독창성 있는 엔터테인먼트 게임콘텐츠를 기획하고, 이에 필요한 게임설계도, 캐릭터 및 그래픽, 임무, 세계관을 포함하는 게임 개발 기획서를 작성한다.

To understand the principles of game composition based on analysis of game cases in each genre and learn game planning methodologies systematically; to plan creative entertainment game contents that suggest a new game style; to prepare a game development proposal that includes such elements as game drawing, character, graphic, mission, world view, and so forth.

- HBBK0018** 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인) Web & Mobile Contents II(Capstone Design)
 웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.
 An in-depth advanced course of web & mobile contents1 to develop professional artwork skills necessary to produce and represent web & mobile based digital contents; a Project-oriented course to systematically experience all aspects of learning information design, UI and navigation design, graphic design, etc. for creating learning games, e-books, and interactive videos
- HBBK0023** 영상콘텐츠II(캡스톤디자인) Digital Video Contents II(Capstone Design)
 웹&모바일 애플리케이션, 학습게임, e-book 등과 같은 에듀테인먼트콘텐츠의 제작 원리 및 정보설계와 재미요소설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 콘텐츠를 제작하여 그래픽디자인, 프로그래밍, 출력 및 제본까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.
 To learn the principles, learning design theories, fun factors, and information design theories of producing edutainment contents such as e-book, web&mobile application, learning game; a project-centered course to experience the general course systematically from learning information design to UI and navigation design, to graphic design, and to programming in order to plan and produce original contents.
- HBEA0004** 인턴십I(시스템반도체공학) Internship I
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.
 This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.
- HBEB0014** 인공지능및설계(PBL) Artificial Intelligence and Design(PBL)
 본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.
 In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.
- HBJM2115** 인턴십I(스마트정보통신공학) Internship I
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.
 This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.
- HBJM2133** 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)
 본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.
 In this course, we study data structure and algorithm for efficient programming. This course aims to enhance implementation ability for Tree, Linked-list, Sorting algorithm and so on. Finally, we derive the

design results using data structure processing algorithm through practice and design.

HBJO2215

인턴십1(소프트웨어)

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBJQ0015

운영체제

Operating Systems

운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.

The object of this course is to understand the structure of the computer software by covering overall contents about the concept, the function and the structure of the operating systems. In particular, the sub-systems of the operating system, such as process management, memory management, file system management, device management, and so on. And also learned about the major data structures and algorithms for each sub-system.

HBJQ0028

캡스톤디자인1(정보보안공학)

Capstone Design1

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJQ0033

인턴십1(정보보안공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJW0026

인턴십 I (전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for senior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBSC0003

게임엔진 I

Game Engine I

국내의 대표적인 게임제작 엔진인 유니티3D 소프트웨어의 기본 기능 및 응용된 고급 기능들을 이해하고 실습하여 게임제작의 직무 능력을 향상한다.

Understand and practice the basic functions and applied advanced functions of Unity 3D software, the representative game production engine in Korea, to improve the job skill of game production.

imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBJM2136

인턴십2(정보통신공학)

Internship II

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 더욱더 하게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2137

웹프레임워크설계

Web Framework Design

본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

This course aims to understand the overall web framework needed to build a website and to develop the ability to implement it through programming. To do this, We build a web server and learn programming languages such as JQuery and Node.js, and then, we create a responsive web site by using bootstrap.

HBJO2214

인턴십2(소프트웨어)

Internship2

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a summer internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the summer vacation. When fall semester begins, students are required to submit their internship report. Grading of pass or fail.

HBJQ0038

인턴십2(정보보안공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJQ0042

캡스톤디자인2(정보보안공학)

Capstone Design2

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJW0011

캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

Based on the knowledge and practice of programming and computer theory, we will learn how to carry out a project on information systems. Students team up to design, implement and test a capstone project

systematically.

HBJW0031

전공세미나

Major Seminar

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다.

도출된아이디어에대한권리를보호하기위하여특허출원이필요하며특허출원을위하여작성하는문서가특허출원서이다.

본교과목에서는공학도에게반드시필요한특허작성법에대하여학습하고실제특허를출원함으로써본인만의특허를갖는과정을학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

HBJO2175

소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBKI0021

게임프로젝트(캡스톤디자인)

Game Project(Capstone Design)

게임콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

To finalize the graduation exhibition based on the knowledge gained in Game Contents track; to complete the graduation exhibition project of a higher level of perfection through a systematic scheduling and process.

HBKI0031

조형과표현기법

Basic Design & Art Expression

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

To understand the characteristics of the basic visual elements of shapes such as point, line, plane, and solid; acquire and understand the basic principles of visual recognition through the analysis of formative correlation; to improve an esthetic sense necessary to create digital contents by learning the course of representing thoughts in mind with drawing.

HBKI0032

디지털영상촬영과편집(SW)

Digital Video Editing(SW)

디지털 영상을 제작하는 데 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정이다. 즉, 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상을 촬영하는 실습과정과 포토샵 및 프리미어와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 실습과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높일 수 있다.

To acquire the basic knowledge and learn tools necessary to produce digital images; to enhance the general understanding of image contents production through the practical course of filming a video by means of a digital camcorder and a camera and through the process of editing videos by means of digital editing programs such as Premiere and Photoshop.

HBMA1017

IT Engineering프로젝트

IT Engineering Project

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBOA1018

1인미디어기획및제작

Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

An advanced course to make various digital contents like documentary, TV spot, experimental films, video for performance, music video, promotion video, web contents, etc. Experiencing hands-on filmmaking, through the similarities and differences between genres, students can learn the advanced level of digital contents making.

HBJM2089

마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

In this course, we study the operation principles and organization of micro-processor. After that, we learn the assembly language for advanced micro-processor. Finally, based on the knowledge and the tools, we perform various practical applications.

HBKF0008

2D컴퓨터그래픽 II(SW)

2D Computer Graphics II(SW)

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 일러스트레이터와 같은 벡터 방식 툴의 원리를 이해하고, 그 활용기법을 단계적으로 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트워크 능력을 함양함은 물론, 폭넓은 디지털 제작영역에 접근할 수 있는 기초과정이 완성된다.

To understand principles of vector-type tools such as Illustrator, one of the fundamental software programs necessary for digital contents production, and learn how to utilize them in each step in an effort to cultivate such abilities as basic digital drawing and expression as well as artwork skills; to complete the basic course to approach a broader range of digital production.

HBKI0038

모션그래픽(SW)

Motion Graphics(SW)

사진, 일러스트, 그래픽 이미지를 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터

이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.
 To understand of producing digital video works using of photograph, illustration or graphic images, and developing techniques for producing various video contents using advanced image editing tools such as After Effects

HBKI0048 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인) Digital Contents Portfolio(Capstone Design)
 졸업 작품을 마무리 하여 전시하는 과정과 산업현장에 필요한 전문 인력으로서 자신을 드러내기 위한 취업활동을 하는 과목이다. CDR을 바탕으로 자신만의 독창적인 이력서, 자기소개서, 입사지원서 및 포트폴리오 제작의 통합적인 관리를 통해 산업체로 진출할 수 있도록 한다.
 This is a subject, which students do activity to get a job, to exhibit finished graduation work so to show students themselves as specialty manpower needed in business site. The subject makes students reach business through integrated management of unique resume, a letter of self-introduction, job application letter, and portfolio based on CDR.

HBOA1022 AR&VR콘텐츠 AR and VR Contents
 360° 영상을 활용한 Virtual Reality 콘텐츠 제작 과정을 통해 360° 카메라의 이해, 360° 콘텐츠의 이해와 360° 카메라 촬영과 편집을 통한 포트폴리오 제작을 한다.
 VR 콘텐츠의 이해와 현장 전문가와의 팀티칭 프로그램을 통한 콘텐츠 제작 과정의 이해를 목표로 한다.
 Through the process of producing Virtual Reality contents using 360 ° image, understanding of 360 ° camera, Understand 360 ° contents and make portfolio by 360 ° camera shooting and editing.
 Understanding of VR contents and understanding of content production process through team teaching program with field experts.

융합기술대학

글로벌금융경영학부

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJE1011 | 경영학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJE4474 | 경제학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJE1112 | 위험관리론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJE4475 | 회계원리 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJE2192 | 재무관리 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJE4358 | 마케팅전략 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJE4486 | 보험계약법 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJE4491 | 비즈니스실무영어 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJE2161 | 경영통계학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJE3282 | 투자론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBOA1003 | 건강보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJE3231 | 손해보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJE4311 | 증권분석론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJE4357 | 원가회계 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJE4481 | 재무설계I | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJE3022 | 손해사정이론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJE4301 | 금융상품론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJE4355 | 관리회계 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJE4360 | 연금론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJE4482 | 재무설계II | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJE4497 | 인턴십 I (글로벌금융경영) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJE2182 | 파생상품및금융공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJE3011 | 사회보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJE4480 | 자연재해보험실무 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJE4496 | 인턴십 II (글로벌금융경영) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJE2233 | 경영전략론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJE3032 | 경영프로젝트(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJE4011 | 손해보험세미나(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJE4032 | 금융경영세미나(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |

illustrate the practical application of financial theory and analysis. Topics include present value analysis, capital budgeting, pricing financial assets, firm financial structure and the cost of capital, and security underwriting.

HBJE4358

마케팅전략

Marketing

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실제를 학습한다.

This course focuses on marketing theories to develop skills in marketing decision making with the goal of establishing, maintaining, or improving the firm's competitive advantage. Topics include marketing planning and strategy, buyer behavior, product distribution, promotion and pricing strategies, and the development of integrated marketing programs.

HBJE4486

보험계약법

insurance contracts law

자본주의 발달에 따른 기업을 중심으로 한 생활관계를 중심으로 다룬다. 우선 사인의 개념을 파악하고 주식회사의 개요와 회사설립과정을 정리한다. 회사의 기관 및 계산, 그리고 주식 및 사채 등 금융보험학과와 유기적인 관련을 맺고 있는 내용을 중심으로 학습한다. 상행위와 회사제도에 대한 개괄적인 이해를 바탕으로 보험법, 보험계약법, 증권거래법 등 관련분야에 응용할 수 있는 기초적 개념을 정리한다.

This course examines the legal system with emphasis on the idea that business relationships are based upon contractual agreements. The course addresses specific topics related to financial activities such as products liability, consumer protection laws, corporation laws, security trading laws and insurance contractual laws.

HBJE4491

비즈니스실무영어

Practical Business English

이 과목은 졸업생이 현장에서 사용할 수 있는 기초적인 영어 구사 능력과 비즈니스 관련 영어능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 실제 업무에 사용할 수 있는 일반적인 영어 표현과 비즈니스 관련 분야 영어를 집중적으로 학습한다. 이 강좌에서는 졸업 후 바로 사용할 수 있는 비즈니스 기본개념, 투자분석, 마케팅 등과 관련된 내용을 사례 중심으로 학습한다.

This course aims to provide a basic English speaking and presentation ability on the general business activities. Students are going to learn general English expression frequently used in real world practice. The purpose of this course is to make students systematically learn the basic business concept, investment analysis, marketing, a business consultation. By focusing on the verbal speaking and listening ability, students can have communication skill with the practical and applicable business English.

HBJE2161

경영통계학

Managerial Statistics

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리, 분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통화량을 기초로 해서 모집단의 특가설검정, 회귀분석이론들을 학습한다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영, 경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용, 적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

This is the standard statistics course offered by the department and examines general methodology for decision-making under uncertainty. The purpose of the course is to provide students with an understanding of the principles of statistical inference. Topics include probability, sampling distributions, hypothesis testing, estimation, and simple regression.

HBJE3282

투자론

Investment Theory

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및

투자전략, 옵션, 선물거래 국제분산투자 등을 학습한다.

This course focuses on analysis of security investment decisions. The objective of this course is to understand portfolio theories, asset pricing theories and valuation tools for different securities such as stocks, bonds, and financial derivatives. The course also provides the student an opportunity to practice investment strategies under simulated investment conditions.

HBOA1003

건강보험론

Health Insurance Theory

보험업의 경영화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 경영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한

리스크관리보험학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합특성화 과목으로 운영한다. The insurance industry are classified as life insurance, non-life insurance and gray zone insurance. The gray zone insurance(health insurance) are classified also as accident insurance, sickness insurance, long-term care insurance. Health insurance is a fusion multi compound course between department of risk management, insurance and the department of nursing science. The purpose of this course is to provide students with an understanding of the theory of medical science and health insurance as well.

HBJE3231

손해보험론

Property and Liability Insurance

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 우리나라 손해보험 사업의 전반적인 이해와 발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 관련 법률 및 일반이론의 숙지가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다.

The purpose of this course is to provide students with an understanding of the basic concept of property and liability insurance. This course evaluates property, net income, and liability loss exposures, analysis of insurance contracts, and specific insurance coverages designed to handle the above exposures.

HBJE4311

증권분석론

Securities Analysis Theory

투자종목, 투자시기선택을 효율적으로 하기 위하여 필요한 일체의 유용한 자료와 정보를 수집, 분석하는 데 목적이 있으며 경제환경분석, 산업분석, 기업분석을 하며 기술적 분석으로 추세분석, 패턴분석 등을 하며 포트폴리오 선택과 투자성과 분석기법을 터득하고 연구한다.

This course examines return and risk characteristics of various securities with financial statement analysis. The objective of the course is to develop analytical ability for estimating the value of securities and selecting an efficient portfolio. Topics include macroeconomic and industry analysis, technical analysis, asset valuation models, and portfolio performance evaluation.

HBJE4357

원가회계

Cost Accounting

회계원리의 후속과목으로 원가개념과 원가계산에 대한 기초를 제공한다. 원가 자료의 수집과 원가계산과정을 통해 생성된 각종 데이터를 바탕으로 원가형태, 개별원가계산, 종합원가계산, 원가조업도분석, 예산, 차이분석 등에 유용하게 활용될 수 있는 의사결정 기법을 함양한다.

As a one of the subsequent courses of basics accounting, this course provides an introduction to cost concept and cost calculation. By collecting cost data and cost calculation process, managerial decision making skill will be developed with the emphasis on the following topics: cost behavior, job order costing, process costing, cost-volume-profit analysis, profit planning, budgeting, variance analysis.

재무설계, 직업윤리, 은퇴설계, 상속설계, 부동산설계를 공부한다.

This course focuses financial advisors with professional knowledge and high ethics to cope with global transition. To be qualified Associated Financial Planner of Korea, students need to study five subjects such as introduction to financial planning, professional ethics for financial planners, retirement planning, estate planning, real estate planning.

HBJE4497

인턴십 I (글로벌금융경영)

Internship I

학과과정에서 이수한 수업과정을 금융현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을 향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는 데 도움이 될 것이다.

Many companies are establishing ties with universities and offering Financial internship programs. The internship program is good chance to learn real work at the office. Generally, an internship works as an exchange of services for experience between the student and his or her employer. They can also use an internship to determine if they have an interest in a particular career, create a network of contacts, or gain school credit. Some interns also find permanent, paid employment with the companies in which they interned. Thus, employers also benefit as experienced interns need little or no training when they begin full-time regular employment.

HBJE2182

파생상품및금융공학

Derivatives and Financial Engineering

파생금융및금융공학은 경제적 환경에 민감하게 반응하는 금리, 환율, 주가지수 및 석유 등의 미래가격을 예상하여 만든 상품으로서 선도, 선물, 옵션 및 스왑으로 구성된 파생상품의 기초를 배움과 동시에 금융공학적인 부분을 응용해서 학습하고, 파생금융상품을 이용한 제반 투자이론 및 위험관리에 관한 파생상품전문가를 양성하고자 한다.

Derivatives and Financial Engineering is a course that learns the basic of derivatives made by estimating the future prices such as interest rates, exchange rates, stock index, and oil, which are sensitive to the economic environment, and also studies the derivatives which consist of future delivery, future, option and swap through application to financial engineering sectors. This course also aims to train the derivatives experts on comprehensive investment theory and risk management using derivative financial instruments.

HBJE3011

사회보험론

Life Insurance

국가의 경제가 성장하고 사회가 발전함에 따라 복지국가를 건설하는데 있어서 사회보험은 절대적인 역할을 수행하고 있다. 어떤 종류의 사회보험을 시행할 것이며 어느 정도의 보험급여를 제공하여 사회발전과 국민복지의 향상을 동시에 조화롭게 도모할 것인가를 결정하는 것은 국가 경영에 있어서 매우 중요한 일이다. 따라서 본 과목에서는 사회보험의 종류와 특성에 관한 일반적인 지식을 토대로 각 국의 사회보험제도를 연구, 분석하여 우리나라의 실정에 적합한 사회보험제도를 수립하는데 필요한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.

The purpose of this course is to provide students with an understanding if the ublic insurance sysytem. Pension, health insurance, workers compensation plan and unemployment insurance system run by states are anakyzed. On the other hand, comparison study for some countrues public insurance systems are conducted.

HBJE4480

자연재해보험실무

Practical Affairs of Natural Hazard Insurance

소방방재청과 상명대학교가 대한민국 최초로 자연재해보험실무과목을 공동으로 교육한다. 소방방재청이 운영하는 정책보험인 자연재해보험의 이론 및 실무지식을 습득하며 후반부에는 현장실습을 실시한다. 일정 수준을 통과한 학생에게는 소방방재청장 명의의 ‘자연재해보험 손해사정평가인’ 자격증을 발급한다

NEMA(National Emergency Management Agency) and Sang Myung University educate the natural hazard

insurance together at first time in Korea. This course aims to provide a basic understanding of the natural hazard insurance of NEMA. In particular, this course focuses on the practical affairs of natural hazard insurance. In this course, students can get a official certification of loss adjuster of NEMA.

HBJE4496

인턴십 II(글로벌금융경영)

Internship II

학과과정에서 이수한 수업과정을 보험현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을 향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는데 도움이 될 것이다.

Many companies are establishing ties with universities and offering Insurance internship programs. The internship program is good chance to learn real work at the office. Generally, an internship works as an exchange of services for experience between the student and his or her employer. They can also use an internship to determine if they have an interest in a particular career, create a network of contacts, or gain school credit. Some interns also find permanent, paid employment with the companies in which they interned. Thus, employers also benefit as experienced interns need little or no training when they begin full-time regular employment.

HBJE2233

경영전략론

BusinessStrategy

경영전략론은 경영학의 기능적 분야인 경영관리의 한 영역으로 기업의 경영전략을 연구하는 학문 분야이다. 세부적으로는 경영전략과 경쟁우위, 환경분석과 전략이론, 개별적산업군의 전략과 실행방법, 기업이론, 전략적 제휴, 다각화전략, 인수합병 등을 배움으로써 다양한 비즈니스 환경속에서 경쟁우위를 확보할 수 있는 경영전략을 수립, 실행 및 평가하여 기업경쟁력 및 시장점유율 향상으로 인한 미래이익을 선점하고자 한다.

Business Strategy Theory is an area of business management, a functional field of business administration, and is an academic field that studies a company's business strategy. In detail, by learning business strategies, competitive advantage, environmental analysis and strategic theory, individual industry group strategies and practices, corporate theory, strategic partnership, diversification strategy, acquisition and merger, we intend to establish, implement and evaluate business strategies to gain competitive advantage in various business environments.

HBJE3032

경영프로젝트(캡스톤디자인)

Management Project(Capstone Design)

리스크관리에 필요한 통계 등 계량기법을 배우고, 이를 활용하여 기업이나 금융기관에서 사용하는 기초적인 리스크관리기법을 학습함으로써 리스크관리전문가로서의 기본적인 지식을 갖추도록 한다.

This study applies theoretical models to insurance problems and is the real-world counterpart to theories discussed in actuarial science, risk management, and insurance courses. The course is divided into statistical applications part and finance and economic applications part. This course also provides with basic concept and application methods of enterprise risk management. The course also examines the specific issues of managing risk internationally and other pertinent issues faced by risk managers.

HBJE4011

손해보험세미나(PBL)

Seminar in Property and Liability Insurance(PBL)

보험과 기타 금융과 관련된 여러 가지 문제들을 종합적으로 검토하여 이제까지 습득한 지식을 체계화하는 과정이다. 또한 학생들이 미래에 직면하게 될 문제를 스스로 연구하여 해결할 수 있는 능력을 개발하는 것을 학습목표로 하고 있다. 따라서 본 과목에서는 보험과 관련된 여러 가지 문제를 다양한 측면에서 과학적인 접근방법을 통하여 지식의 범위를 넓히고 깊이를 더 할 수 있는 기회를 제공한다. 이와 동시에 다양한 교재를 이용하여 새로운 이론을 습득할 수 있도록 한다. 또한 문제의 해결방안을 모색하는데 도움을 줄 수 있는 조사방법론에 대한 연구도 동시에 이루어 진다.

This course addresses current issues of insurance industries. Students are required to suggest their own

solution. The results are reported in a paper prepared under the supervision of a faculty member. This is an integrated course focusing on the application of insurance theories on insurance industries.

HBJE4032

금융경영세미나(캡스톤디자인)

Seminar in Securities Finance(Capstone Design)

금융, 경영 분야에서 학습한 내용을 특정의 주제별로 토론함으로써 금융경영 분야의 이론, 실무와 사례에 대한 이해도를 높인다. 또한 이 과목은 금융경영분야를 통합 학습함으로써 사회진출 등에 필요한 비즈니스 실무지식을 제공한다. 세미나과정에서 선택도니 주제를 전체적 측면에서 정리함으로써 금융경영 분야의 실무적인 감각을 배양함을 학습 목표로 한다.

This seminar course examines currentlt focused issued related ti the funance and management field. The purpose of the course is to provide students with business theory, business practie and cases. It also provides preparation of some kinds of intehrated managenial skills and opportunities for career development. By opening group discussion on selected specific topics of finance and management area, students can get a new perspective on a real world business decision making.

식물식품공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJA4421 | 일반화학 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJA4439 | 일반생물학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJA4393 | 천연식품학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJA4409 | 식물생리학및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJA4422 | 식물화학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJA4423 | 생화학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJA4428 | 식품공학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJA4401 | 식물조직배양및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJA4406 | 저장유통생리학및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJA4434 | 식품화학(I)및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJA4398 | 저장유통공학및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJA4410 | 분자생물학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJA4426 | 생산시설운영 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJA4429 | 식품미생물학및실험(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJA4435 | 웰빙식품영양학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJA4397 | 유전육종학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJA4404 | 식물환경조절 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJA4411 | 신선식품 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJA4431 | 식품화학(II) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJA4432 | 식품가공공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJA4405 | 생명공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJA4415 | 식품품질관리 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJA4436 | 인턴십(식물식품공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJA4440 | 식품포장학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJA4441 | 산업기술및세미나 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJA4437 | 캡스톤디자인 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJA4442 | 식품안전위생학 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBJA4421

일반화학

General Chemistry

화학의 기초적이고 기본적인 개념들을 이해하고, 물질의 구성과 물질의 변화에 대한 화학적인 고찰을 통한 여러 가지의 이론과 설명을 한다. 그리고 이러한 여러 가지의 화학적 개념을 기초과학의 다른 분야와의 연관성에 응용할 수 있도록 다양한 문제의 풀이와 접근방법에 대하여 설명한다.

This course is to provide students with a comprehensive understanding of General Chemistry. This course

deals with a fundamental introduction to matter, atoms, compounds, chemical reactions, energy, states, and solutions, and substantial applications of chemistry to biological sciences such as horticulture and food science. The successful students will acquire substantial understanding in general chemistry, and be able to apply their knowledge to their major areas.

HBJA4439

일반생물학

General Biology

일반생물학을 통하여 학생들은 생물이 가지고 있는 생명의 기본 원리와 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 생물과 환경의 상호관계를 파악한다. 또한 생물의 기초단위인 세포의 구조와 물질대사, 생체가 나타내는 기능, 그리고 유전과 진화 등을 다루어 생물에 대한 기초 지식을 습득하여 생물체에 공통적으로 존재하는 현상들을 이해할 수 있게 된다.

This course will present the fundamental principles and concepts of biology, Students will understand the interaction between organisms and environments. Students will know the basic knowledge of the organisms through the understanding of cell structure and metabolism, the biological function, heredity and evolution of organisms.

HBJA4393

천연식품학

natural foods

자연계에서 식용되는 식물 중 특히 산업적으로 비중이 높은 채소, 과일, 화훼 식물의 영양학적 가치와 기능적 측면을 공부한다.

It researches the vegetative value and the functional side of the use for food plant.

HBJA4409

식물생리학및실험

Plant Physiology and Laboratory

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 관한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조 - 기관에 관계, 효소작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사 그리고 분자생물학에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

Plant physiology is a subdiscipline of botany concerned with the functioning, or physiology, of plants.[1] Closely related fields include plant morphology (structure of plants), plant ecology (interactions with the environment), phytochemistry (biochemistry of plants), cell biology, and molecular biology. Fundamental processes such as photosynthesis, respiration, plant nutrition, plant hormone functions, tropisms, nastic movements, photoperiodism, photomorphogenesis, circadian rhythms, environmental stress physiology, seed germination, dormancy and stomatal function and transpiration, both part of plant water relations, are studied by plant physiologists.

HBJA4422

식물화학

Plant chemistry

식물을 구성하는 화학물질에 대하여 배우고, 이를 기초로 식물체 내에서 일어나는 화학반응의 기초 원리를 이해함으로써 식물의 생리, 생산 등을 조절하는 역량을 기른다.

This course is to provide students with a comprehensive understanding of chemical materials consisting of plants, which can empower the ability of control for physiology and production of crops.

HBJA4423

생화학

Biochemistry

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 대한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조-기관의 관계, 효소 작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사, 그리고 분자생물학 등에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물 세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

A general introduction of basic principles of biochemistry and molecular biology, emphasizing broad understanding of chemical events in living systems in terms of metabolism and structure-function relationships of biologically important molecules. A systematic study of carbohydrates, lipids, amino acids,

proteins, nucleic acids, and their components will be presented. Metabolism of biological compounds will be emphasized on the interrelations

HBJA4428

식품공학개론

Introduction to food science

식품 성분 및 영양소와 그 기능성, 식품 미생물 및 식품위해 요소, 다양한 식품 저장 및 가공법 등 식품과학 및 산업의 이해에 필수적인 내용을 다루는 과목이다.

It is a subject that covers food ingredients and nutrients, their functionality, food microbe and food hazards elements, and food science and industry understanding, including various food storage and processing methods.

HBJA4401

식물조직배양및실험

Plant Tissue Culture and Laboratory

식물의 세포, 조직, 기관배양을 통하여 세포 성장, 분화 및 발달을 다루는 연구 분야와 함께 기내 급속대량증식, 바이러스 무병주 생산, 신품종 육성 등을 다루는 응용 분야에 대한 기본적 원리와 응용의 관점에서 다루어 본다. 또한, 이론 강의와 연관된 실험을 통하여 식물조직배양 방법론에 대한 경험을 얻고 이를 통하여 강의의 이해도 및 산업 현장에서의 적응력을 높인다.

This course understands about plant tissue culture and laboratory. It gets experience of plant tissue culture and it raises a flexibility.

HBJA4406

저장유통생리학및실험

Postharvest Physiology and Experiment

식물의 수확 후에 급속히 변화하는 생리, 화학적 변화를 품질유지와 관련하여 이론적 배경과 그 조절 방법에 관하여 공부한다.

It research a theoretical background and the control method in about maintenance of quality after reaping the plant.

HBJA4434

식품화학(I)및실험

Food Chemistry(I) and Laboratory

유기화학의 기본개념, 명명법, 반응메카니즘 등을 식품과 연관지어 식품화학의 기본적인 지식을 배양한다.

An overview of chemical view of food components involved in food science. This course is an introductory course in food chemistry, including the basic chemical structure of food components/ingredients, functionality of food components, and the reactions that cause food changes or deterioration.

HBJA4398

저장유통공학및실험

Postharvest Technology and Laboratory

저장, 유통, 가공 중에 발생하는 품질저하를 억제하기 위한 여러 기술 (온도, 습도, MA, CA의 응용 방법)을 이해하고 산업적 이용실태를 파악한다.

Store and circulation, while processing in order to suppress the decline in quality while occurs it understands a various technique.

HBJA4410

분자생물학

Molecular Biology

유전물질인 DNA, RNA, 그리고 단백질의 생합성과 조절을 다루게 된다. 세부적으로 유전자와 염색체의 분자 구조, DNA 보수와 재조합, 세포 주기에서 유전자의 조절, RNA 조작과 스플라이싱, 단백질 targeting 등을 이해하도록 한다.

Molecular biology is the study of biology at a molecular level. This field overlaps with other areas of biology and chemistry, particularly genetics and biochemistry. Molecular biology chiefly concerns itself with understanding the interactions between the various systems of a cell, including the interactions between DNA, RNA and protein biosynthesis as well as learning how these interactions are regulated

and stress. The specific environment in the greenhouse and inter-relation with plant production are discussed. Students can learn how to control the best environment condition dynamically on the basis of the correlation between plant growth and environmental factors.

HBJA4411 신선식품 fresh cut product
자연계에 존재하는 식용이 가능한 식물 중 채소, 과일 등이 산업적으로 차지하는 비중이 매우 높다. 이들 식물들의 영양학적인 가치와 기능적인 측면을 공부하도록 한다.
It researches the vegetative value and the functional side of the use for Edible plant.

HBJA4431 식품화학(II) Food Chemistry(II)
식품을 구성하는 주요성분의 특성 및 식품 내에서 발생하는 물리 화학적 반응에 따른 식품 품질의 변화에 대한 개괄적인 과목임. 강의 내용에는 수분 및 탄수화물, 지질, 단백질을 포함한 주요 구성성분의 특성과 식품내에서의 기능성을 포함함. 또한 수확 후 가공 및 저장 시 발생하는 식품 품질의 변화 등도 포함됨. This course covers the chemical composition of food; physical and biochemical reactions and the impact of these reactions on food quality during postharvest/postmortem processing, storage and utilization. The course provides students with the general functionality of water and major food components such as carbohydrates, lipids, and proteins in various food and food products. This course also deals with the chemical changes in quality factors during handling, processing, storage, and consumption of food and food products.

HBJA4432 식품가공공학 Food Processing and Engineering
식품화학 및 미생물학을 바탕으로 하여, 식품의 가공처리 시 요구되는 가공기술의 원리 및 그 응용을 다루는 과목임. 강의 내용으로는 기본 단위, 식품의 저장기술, 단위조작, 열처리 가공, 냉장 및 냉동처리 가공, 건조를 통한 가공, 방사선 처리 가공, 발효를 이용한 가공 등에 관한 물리적 원리 및 응용을 다루며 구체적으로 유가공법, 육가공법, 야채 및 과일 가공공정법, 곡류가공 공정법, 지방식품의 가공공정법 등 각 식품의 가공기술 등을 포함한 식품가공의 최신 기술 및 동향에 대한 정보를 제공하고, 현장실습을 행하는 과목임.
This course covers general food processing technologies and their application to the manufacture of food products. Areas covered include: Basic food preservation principles, unit operations, and processing technologies using heat, cold, dehydration, irradiation, and fermentations; Food products such as dairy, meat, fats and oils, grains, fruits and vegetables; Brief overviews of emerging technologies in food and field trip to the local food plants.

HBJA4405 생명공학 Plant Biotechnology
계놈의 변형에 대한 현대 기술인 생명공학에서는 핵산 클로닝과 시퀀싱, 조직배양을 이용한 형질전환, 유전자 지도 작성 그리고 유전자원 수집에 대한 내용을 이해하도록 한다. 또한 생명공학의 역사 및 경제, 농업, 영양, 의약, 사회적 관련성을 다루어보고 이에 대한 규제 문제를 알아본다.
From plant Biotechnology, it understands a contents in about character conversion and the gene. It understand about history, culture and economic etc. of the plant biotechnology. It holds a regulative problem about hereupon.

HBJA4415 식품품질관리 Quality Management of Agro-Food
신선한 과일과 야채의 역사는 일찍이 인간의 식생활의 한 부분이 되었다. 그러나, 완전한 영양의 중요성은 최근에 인정되었다. 서양사회는 동물성 식품에서 음식 가격이 더 높은 경향이 있다. 반면에, 주로 종교적이거나 경제적인 이유로 채식과 다이어트를 하는 사회에서 과일 및 채소에 대한 소비량이 높은 것으로 나타났다. 현대에서는 품질관리 전문가들로 하여 과일과 채소가 소비자에서 고품질로써 유통되고

있다.

Fresh fruit and vegetables have been a part of the human diet since the dawn of history. However, their full nutritional importance has only been recognised in recent times. Western societies have tended to value foods from animal sources more highly. On the other hand, other societies with diets that are largely or totally vegetarian for religious or economic reasons have had greater dependence on fruit and vegetables for survival. With the assistance of modern nutritional science, the image of fruit and vegetables has now risen considerably, and health professionals - particularly in developed countries - are actively recommending increased consumption of fruit and vegetables and restricted consumption of animal foods.

HBJA4436

인턴십(식물식품공학)

Internship

이론 및 실습과정을 통하여 습득한 전공에 대한 지식 및 이해를 현장실습 및 인턴십을 통하여 실무에 적용하고, 현장 기술들 습득한다.

This course is designed for pre-professional work/field experience for Plant and Food Sciences majors. Through this course, students get professional development and career transition.

HBJA4440

식품포장학

Food Packaging

포장의 역할을 수행하기 위한 포장재를 제조하는 기술을 이해하고 제조된 포장재를 기능에 맞게 식품에 적용하는 방법을 공부한다.

Understanding of packaging materials and packaging methods for foods and the application of packaging technologies to foods

HBJA4441

산업기술및세미나

Professional Seminar

식물 및 식품공학분야로의 취·창업에 위한 관련 산업 분야 트렌드를 이해하고, 취·창업에 요구되는 각종 자격증 취득을 도우며, 산업현장 전문가를 초청하여 특강을 진행한다.

Understanding the trends in plant and food industries, helping students for obtaining related certificates, and inviting experts in plant and food industries

HBJA4437

캡스톤디자인

Capstone Design

식물 및 식품공학 분야 전반에 걸친 종합설계과정으로 전공분야에 대해 다양하고도 포괄적인 문제를 제시하고 그 문제의 해결을 위한 집중 과제를 팀별로 진행하여 수행한다.

This course focuses on approaches to be taken in defining complex problems including the outlining of project objectives and scope, acquisition of suitable data resources, generation of alternative solutions, methods for selecting design alternatives and project implementation. The course requires that the students work in groups to achieve the desired outcome.

HBJA4442

식품안전위생학

Food Safety

식품의 변질, 부패, 유해세균 및 화학물질 등에 오염되지 않고 안전한 식품을 생산하고 섭취하는 데 요구되는 지식과 기술을 학습한다.

Understanding the major causes of food spoilage and poisoning, and effective technologies to produce safer food products

그린스마트시티학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJB2231 | 경관환경생태학 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJB4471 | 그린스마트시티학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJB2011 | 그린환경식물학 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJB4380 | 디지털설계(CAD) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJB4450 | 스마트리빙스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJB4451 | 디지털설계스튜디오(스마트정원)(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJB4452 | 녹색식물기술학 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJB4453 | 도시문화와예술사I | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJB4454 | GIS공간환경분석 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJB4455 | 디지털설계스튜디오II(스마트공원)(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJB4456 | GIS공간환경계획설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJB4457 | 도시문화와예술사II | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJB4458 | 디지털시공구조학및재료학 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJB4475 | 그린스마트LIM | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJB4459 | 디지털적산및현장실습 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJB4460 | 디지털설계스튜디오III(스마트생태단지 계획)(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJB4461 | 디지털그린환경관리 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJB4473 | 디지털공간환경정보학 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJB4474 | 디지털측량학실습 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJB4462 | 생태복원공학 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJB4465 | 그린스마트리빙랩 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJB4466 | 그린플랜팅 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJB4467 | 디지털설계스튜디오IV(스마트도시재생) (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJB4472 | 그린스마트시티법규 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJB4469 | 그린스마트산업과스타트업 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJB4476 | 스마트지구단위계획 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJB4477 | 그린웰빙투어리즘 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJB4470 | 지속가능발전과그린스마트시티 | 3 | 1 | 2 |

■ 교과목해설

HBJB2231

경관환경생태학

Landscape and Environmental Ecology

생태계의 구조와 기능과 변화를 해석하고, 지구환경문제에 대한 이해와 진단과 처방을 위한 방법론을 고찰하고, 생태적 시각에서 경관의 구조와 기능을 이해하고, 경관 유형별 특징과 적용방안을 학습함.

purification module forest.

HBJB4453

도시문화와예술사

Urban Culture and Art History I

본 교과는 서양사적 관점의 도시환경 콘텐츠 개발 역량을 제고하기 위해 사회, 정치, 건축, 예술 및 조경 분야의 역사 교육과정을 제공한다. 또한, 자기주도학습 역량 증진을 위해 도시문화와 서양예술사에 기반한 도시환경 콘텐츠 발표 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides history education courses in the social, political, architectural, artistic, and landscape categories to enhance the capacity to develop urban environment contents from an occidental perspective. Besides, to enhance self-directed learning abilities, it includes a program to present urban environment content based on urban culture and occidental art history.

HBJB4454

GIS공간환경분석

GIS Landscape Environment Analysis

스마트기술을 활용하여 대상지의 공간특성 및 환경특성을 조사 분석 종합하여 기본계획 수립을 위한 기초자료를 제공한다.

적용기술로는GIS,스마트폰애플리케이션,드론등의도구를이용하며,실내에서는수치지형도,위성영상,항공사진,지적도등을분석하고현장에서는답사를통해검증함.

To Provide basic data for establishing a basic plan by researching and analyzing the spatial and environmental characteristics of the target site using smart technology.

As the applied technology, tools such as GIS, smartphone applications, and drones are used, and digital topography, satellite images, aerial photographs, and cadastral maps are analyzed indoors and verified through fieldwork.

HBJB4455

디지털설계스튜디오II(스마트공원)(PBL)

Digital Design Studio II (Smart Park)(PBL)

본 교과는 스마트시티와 연계 가능한 스마트공원 계획 및 설계 역량을 제고하기 위해 프로그램, 다이어그램 및 IT 플랫폼 기획 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 향후 공간 이용 최적화 알고리즘 개발에 활용할 수 있는 체계적인 사용자 이용행태 예측 및 공간활용 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides programs, diagrams, and IT platform planning courses to enhance the smart park planning and design capabilities that can be linked to smart cities. Also, it includes systematic user usage behavior prediction and space utilization programs that can be utilized in the future development of space usage optimization algorithms.

HBJB4456

GIS공간환경계획설계

GIS Landscape Environment Planning Practices

GIS 및 디지털기술과 도구를 활용한 계획설계 대상지의 공간환경 특성 및 잠재력 등의 종합적 분석과 기본구상, 토지의 현명한 이용 및 세부계획 등 계획과정을 이해함. 계획 이론, 분석방법론, 생태적 접근방법, 사회 문화적 접근방법 등을 학습함.

Comprehensive analysis of spatial environment characteristics and potential of the target site for planning design using GIS and digital technology and tools, and understanding of the planning process such as basic design, wise use of land and detailed planning.

Students learn planning theory, analytical methodology, ecological approach, and socio-cultural approach.

HBJB4457

도시문화와예술사II

Urban Culture and Art History II

본 교과는 동양사적 관점의 전통문화 콘텐츠 개발 역량을 제고하기 위해 사회, 정치, 건축, 예술 및 조경 분야의 역사 교육과정을 제공한다. 또한, 자기주도 학습역량 증진을 위해 도시문화와 동양예술사에 기반한 전통문화 콘텐츠 발굴 및 발표 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides history education courses in the social, political, architectural, artistic, and landscape categories to enhance the capacity to develop traditional culture contents from an oriental perspective.

Besides, to enhance self-directed learning abilities, it includes a program to present urban environment

environment information such as image processing, 3D modeling, stereoscopic design, VR/AR, NFC, IoT, big data, coding, YouTube, and apply to practical work

HBJB4474

디지털측량학실습

Digital Surveying Practice

본 교과는 스마트시티의 공간정보체계 구축과 도시계획에 요구되는 디지털 측량학 부문의 개론, 이론, 기술현황 및 실습 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 3D 스캐너, 드론, NDVI 및 분광센서 등을 활용한 원격탐사 관련 교육 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides the curriculum such as an introduction, theory, technology status, and practice in the digital surveying field required for urban planning and the construction of a spatial information system for smart cities. Also, it includes education programs related to remote sensing using 3D scanners, drones, NDVI, and spectroscopic sensors.

HBJB4462

생태복원공학

Ecological Restoration Engineering and Construction Practices

인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 이론과 실무, 디지털기술, 수용능력과 회복탄력성 등 지식과 기술 및 실천방안을 학습함.

To study engineering theories and practices on digital technologies, capacity and resilience, knowledge, skills, and practices for restoration, rehabilitation, and replacement that have been compromised or degraded by artificial or natural causes to original or similar ecosystems,

HBJB4465

그린스마트리빙랩

Green Smart Living Lab

그린시티 구현을 위해 지역사회의 문제인식, 현황분석, 해결방안 도출을 위한 과정을 학습함.

To implement Green City, we learn the courses for problem recognition, status analysis, and solution development in the community.

HBJB4466

그린플랜팅

Green Planting

그린시티계획의 플랜팅 이론 및 실습, 사례연구를 통하여 유형별 그린플랜팅 방법론을 숙지함.

Familiarize yourself with the greening methodology by type through the theory, practice, and case study of green city planning.

HBJB4467

디지털설계스튜디오IV(스마트도시재생)(PBL)

Digital Design Studio IV (Smart Urban Restoration)(PBL)

본 교과는 다양한 사회문제와 기후변화로 인해 점차 쇠퇴하는 도시의 지역역량을 강화하기 위해 새로운 기능을 도입할 수 있는 아이디어이션, 도시계획 및 설계 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 도심환경재해에 대한 실시간 관제를 통해 객관적인 현황과약과 해결방안 제시를 유도할 수 있는 IoT 개발 기초프로그램을 포함하고 있다.

This course provides education programs such as ideation, urban planning, and design to introduce new functions to strengthen the regional capabilities of cities that are gradually declining due to various social problems and climate change. Besides, it includes a basic IoT development program that can induce objective understanding and suggestions for solutions through real-time control of urban environmental disasters.

HBJB4472

그린스마트시티법규

Green Smart City Law

그린스마트 실무에 영향을 미치는 공간법과 환경법(국토기본법, 국토의 계획 및 이용에 관한 법률, 환경정책기본법, 스마트시티법 등) 및 각종 산업, 인력 등에 관한 법과 제도를 배우며 지방자치단체의 조례와 규정들을 해석하고 운용하는 방법을 습득함.

To understand the legal and institutional strategy and research about spatial and environmental laws that affect green smart practices (Basic Act on National Land, National Land Planning and Utilization Act, Basic Environmental Policy Act, Smart City Act, etc.) and various industrial and human resources laws and systems, and learn how to interpret and operate local government ordinances and regulations.

HBJB4469

그린스마트산업과스타트업

Green Smart Industries and Start-ups

그린스마트산업의 유형, 담당업무, 실무역량을 익히고, 취업&창업할 수 있는 구체적인 방법론을 모색, 학습하도록 함.

Learn the types, assigned work, practical competencies of green smart industries, and seek and learn specific methodologies for employment and start-ups.

HBJB4476

스마트지구단위계획

Smart District Unit Planning

본 교과는 도심 내 일정한 구역을 환경친화적이고 지속가능한 도시환경을 조성하기 위해 광역도시계획, 도시기본계획, 도시관리계획을 기반으로 합리적인 토지이용을 촉진할 수 있는 계획에 관한 교육과정이 제공된다. 또한, 지구단위계획에서 요구되는 건축, 도시, 조경 관련 법률 및 환경문제에 대한 체계적인 분석프로그램을 포함하고 있다.

This course provides education programs on plans to promote rational land use based on the metropolitan area plan, urban master plan, and urban management plan to create an environment-friendly and sustainable urban environment in a limited area in the city center. It also includes a systematic analysis program on architectural, city, and landscape-related laws and environmental issues required by the district unit plan.

HBJB4477

그린웰빙투어리즘

Green Welbeing Tourism

지역의 관광자원, 문화자원, 예술자원, 인적자원, 환경자원을 특화시켜 지역문화의 보존, 지역사회의 경제성 향상 등을 추구하기 위하여, 지속가능한 관광 개발의 도입배경, 지역사회에서의 적용, 지속가능한 관광을 달성하려는 국제적 전략, 생태관광, 농촌관광, 관광을 통한 지역활성화, 관광교육 등에 관한 이슈들을 다룬다.

Specializing in local tourism resources, cultural resources, art resources, human resources, and environmental resources, in order to pursue the preservation of local culture and improvement of economic efficiency of local communities,

This course covers issues related to the introduction of sustainable tourism development, its application in the community, international strategies to achieve sustainable tourism, ecotourism, rural tourism, local economy through tourism, and tourism education.

HBJB4470

지속가능발전과그린스마트시티

Sustainable Development and Green Smart City

4차산업혁명 시대의 기후시스템과 생태적 위기에 대한 경제사회적 생태적 대안으로서, 디지털 혁명과 스마트기술을 기반으로 하는 지속가능발전 모델의 이론과 사례를 살펴보고, 그린스마트 기술을 적용하여 실천방안을 정립함

As an economic, social and ecological alternative to the climate system and ecological crisis of the 4th Industrial Revolution era, examine the theory and case of sustainable development model based on digital revolution and smart technology, and apply action plan by applying green smart technology

간호학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJU0001 | 간호학입문 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJU0002 | 해부학 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJU0003 | 사회와건강 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJU0028 | 생리학 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJU0029 | 인간성장과발달 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJU0086 | 생명윤리 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJU0088 | 미생물학 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공심화 | HBJU0004 | 기본간호학및실습1 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공심화 | HBJU0005 | 약리학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공심화 | HBJU0007 | 건강사정 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공심화 | HBJU0008 | 인간관계와의사소통 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJU0019 | 건강증진 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공심화 | HBJU0059 | 병리학 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJU0024 | 의학용어 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공심화 | HBJU0030 | 비판적사고와간호 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공심화 | HBJU0031 | 기본간호학및실습2 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공심화 | HBJU0033 | 성인간호학1 | 4 | 4 | 0 |
| 2 | 2 | 전공심화 | HBJU0041 | 간호연구 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJU0055 | 가족건강 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBOA1003 | 건강보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJU0009 | 임상추론1(PBL) | 1 | 1 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0011 | 성인간호실습1(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0013 | 지역사회간호학1 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0036 | 여성건강간호학1 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0040 | 아동간호학1 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJU0058 | 건강교육 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0077 | 성인간호학2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJU0079 | 성인간호실습2(PBL) | 4 | 0 | 12 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0015 | 아동간호학2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJU0026 | 통계의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJU0035 | 임상추론2(PBL) | 1 | 1 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0037 | 지역사회간호학2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0038 | 성인간호실습3(PBL) | 4 | 0 | 12 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0039 | 지역사회실습(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0080 | 정신간호학1 | 2 | 2 | 0 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------|----|----------|----------|
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJU0081 | 여성건강간호학2 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJU0014 | 임상추론3(PBL) | 1 | 1 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJU0016 | 간호관리학1 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJU0017 | 여성건강간호실습(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJU0049 | 응급간호 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJU0057 | 정신간호학2 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJU0078 | 성인간호학3 | 4 | 4 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJU0082 | 아동간호실습(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0042 | 간호관련법규 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0043 | 정신간호실습(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0044 | 간호관리실습(PBL) | 2 | 0 | 6 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0052 | 종합술기실습(PBL) | 1 | 0 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJU0053 | 환자안전과감염관리 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0054 | 간호관리학2 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJU0083 | 성인간호실습4(PBL) | 2 | 0 | 6 |

■ 교과목해설

HBJU0001

간호학입문

Introduction to Nursing Science

간호의 본질과 전문직 특성, 간호사의 다양한 역할과 책임, 세계 및 한국 간호의 역사를 학습함으로써 간호전문직관을 정립하기 위한 능력을 함양한다.

The course introduces the learner to nursing by exploring the nature of nursing, nursing professionalism, various role and responsibilities of nurses, and the history of nursing. The learner will develop the ability to establish nursing professionalism.

HBJU0002

해부학

Human Anatomy

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에 앞서 인체의 구조와 기능을 이해하기 위한 과목이다.

신체 각 기관의 구조에 대해 학습하여 이를 임상에 적용할 수 있다.

This course is to understand the structure and function of the human body. By learning about the structure of each organ in the body, it can be applied clinically.

HBJU0003

사회와 건강

Society and health

인간의 본성과 특성에 대한 이해를 통해 간호사 자신과 대상자에 대한 수용과 이해를 도모하여 안정되고 성숙한 간호사가 될 수 있도록 준비한다.

This course reviews the psychological theory of human interaction and behaviour. Students will engage in a discovery process aimed at learning about themselves and their interpersonal effectiveness for professional nursing practice.

HBJU0028

생리학

Physiology

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에

앞서인체의구조와기능을이해하기위한과목이다.

신체각기관의기능에대해학습하여이를임상에적용할수있다.

This course is to understand the structure and function of the human body. By learning about the functions of each organ in the body, it can be applied clinically.

HBJU0029

인간성장과발달

Human Growth and Development

생의 주기(Human life cycle) 별 인간의 성장과 발달을 이해하고 정상과 비정상적 성장을 구별할 수 있는 능력을 기른다.

This course focuses on human growth and development across the life span with emphasis upon normal growth and milestones achieved in the physical, cognitive, social, and emotional systems.

HBJU0086

생명윤리

Bioethics

현대사회에서의 생명윤리 이슈를 이해하고 윤리적 사고 방법을 배우으로써 삶과 죽음에 대한 다양한 윤리적 사례에 대해 윤리적 의사결정 능력을 배양한다.

This course aims for students to develop ethical decision-making skills for various ethical issues of life and death by understanding the theory of bioethics and ethical ways of thinking.

HBJU0088

미생물학

Microbiology

사람, 동물, 그리고 식물에 여러 가지 중요한 질병을 야기하는 미생물의 특성을 배우는 과목이다. 특히 사람에게 각종의 감염질환을 일으키는 원인, 경로 등을 차단하여 감염의 확산을 방지하고 감염관리에 중점을 둔다.

This course is to study the characteristics of microorganisms that cause various important diseases in people, animals, and plants. In particular, it prevents the spread of infection by blocking the causes and pathways that cause various infectious diseases in humans and focuses on infection management.

HBJU0004

기본간호학및실습1

Fundamental Nursing and Practicum 1

인간의 기본 욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하며 기본간호술기(병원환경, 활력징후, 개인위생,

내·외과적 무균법, 수술전·후 간호, 영양 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련한다.

This course promotes an understanding of the basic needs of a human being and acquisition of the fundamental principles of nursing based on these needs. Students will learn to perform basic nursing techniques (hospital environment, vital signs, personal hygiene, aseptic techniques, and nutrition) and be able

to apply them in real life clinical settings.

HBJU0005

약리학

Pharmacology in Nursing

임상에서 사용하는 주요 약물과 그 작용을 이해하고, 약물치료와 관련된 간호를 제공하기 위해 필요한 지식, 태도, 비판적 사고, 간호기술을 함양하도록 한다.

This course focuses on understanding the major drugs and their actions used in clinical practice and to foster the knowledge, attitudes, critical thinking, and nursing skills necessary to provide nursing care related to medication.

HBJU0007

건강사정

Health Assessment

대상자의 건강문제를 정확히 확인하기 위해 면담을 통한 자료수집과 계통별 건강문제 사정방법에 대해 지식을 습득한다.

This course focuses on psycho-social and physical assessment and includes techniques for taking a health history in order to identify health needs.

HBJU0008

인간관계와의사소통

Human Relation and Communication

이 교과목은 학생들이 의사소통의 지식과 기술을 익히며, 의사소통기술의 분석과 평가를 경험함으로써 자신의 효과적인 의사소통능력을 함양하도록 한다.

This course is designed to enable students to acquire knowledge and skills of communication and to analyze and evaluate communication skills. Emphasis will be placed on student recognition and development of their own communication skills.

HBJU0019

건강증진

Health Promotion

개인의 건강향상을 위해 생애주기에 따라 건강행위와 건강상태를 분석하고 이에 따른 건강증진전략을 학습한다.

This course focuses on understanding the significance of health, health promotion materials design, and health promotion resource management.

HBJU0059

병리학

pathology

본 교과목은 질병의 원인, 진행과정, 치료방법 등을 학습하며, 이를 통해 임상에 적용할 수 있는 기초 과목이다.

This course is for learning the causes, progression, and treatment methods of diseases. This is a basic subject that can be applied to clinical practice.

HBJU0024

의학용어

Medical Terminology

의학용어의 구성 원칙을 이해하고, 간호 실무 현장에서 흔히 사용하는 의학용어와 약어를 익힌다.

This course aims to understand the building principles of medical terminology and to familiarize students with medical terms and abbreviations commonly used in the nursing field.

HBJU0030

비판적사고와간호

Critical Thinking and Nursing

비판적 사고를 통해 과학적이고 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 준비하기 위한 과목으로, 비판적 사고에 대한 이해를 증진하고 합리적이고 논리적으로 사고하기 위한 방법과 기술을 익히고, 대상자의 간호문제 해결에 적용할 수 있도록 간호과정 제 단계에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to develop critical thinking strategies to problem solving related to human response patterns. The course focuses on an introduction to critical thinking with emphasis on analyzing and constructing both inductive and deductive arguments. Critical reasoning will be applied to a variety of situations, such as making sound decisions, evaluating claims and assertions, and avoiding fallacious reasoning.

HBJU0031

기본간호학및실습2

Fundamental Nursing and Practicum 2

인간의 기본욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하여 기본간호술기(투약간호, 호흡기계간호, 배뇨배

설, 영양 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련한다.

This course enables students to develop their understanding of basic human needs and fundamental principles of nursing. Students will learn to perform basic nursing techniques (injection, oxygen therapy,

catheter & enema) and be able to apply them in real life clinical settings.

하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

This course aims to involve students in experiencing various case studies (respiratory system, circulatory system, etc) and problem solving processes to develop the abilities for the deduction of the cause of a problem and the establishment of a proper nursing strategy.

HBJU0011

성인간호실습1(PBL)

Adult Nursing Practicum 1(PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 처음으로 병원현장(wards of internal medicine and surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 학생들은 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

This course is a practical course for practicing the knowledge learned in the theory for the first time in the hospital(wards of internal medicine, surgery). In this practical course, students will be trained to assess the actual patient with the disease and to identify their health problems and improve their ability to solve problems. In addition, this course will develop the desirable professional attitude and the ability to form relationships with the subject as a nurse.

HBJU0013

지역사회간호학1

Community Health Nursing 1

지역사회간호의 개념을 이해하고 지역사회간호사업의 주요 업무를 파악한다. 지역사회에서의 건강관리 개선과 향상을 위한 방안을 모색한다.

This course focuses on understanding community health nursing and learning strategies to improve community health.

HBJU0036

여성건강간호학1

Women's Health Nursing 1

본 교과목은 여성의 생애주기별 신체적, 정신적, 사회적 특성을 알고 성, 생식 등의 변화와 더불어 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 여성건강 간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 효과적 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

The purpose of this course is to promote the logical thinking and creativity improvement as a medical practitioner so that they can understand the physical, mental and social characteristics of women through their lifecycle and to practice the evidence-based practice along with changes in sexuality and reproductive life. After completing this course, students will be able to identify the role of female health nursing practitioner, identify the nursing problem of the target person, and establish an effective problem solving strategy.

HBJU0040

아동간호학1

Pediatric Health Nursing 1

신생아부터 청소년기까지의 발달단계에 따른 아동대상자의 요구를 파악하고, 아동간호의 기본원리를 익히 관

련된 간호문제를 확인하며, 고위험 신생아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익힌다. This course is for the understanding of nursing issues related to pediatric health problems as well as relevant factors for fostering nursing ability.

HBJU0058

건강교육

Health education

건강교육 시행에 필요한 교육학적 이론, 방법에 대하여 이해하고 가상집단을 대상으로 교육요구 사정에서 교육계획 수립, 시행에 이르기까지의 전 과정을 경험함으로써 실제 교육 수행에 필요한 능력을 함양한다.

This course aims to advance knowledge of public health measures and implement the most effective strategies for health promotion. It is based on the premise that educating the individual and public.

HBJU0077

성인간호학2

Adult Nursing 2

순환계(심장, 혈액, 혈관) 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

This course is designed to promote understanding of assess, diagnostic procedure, medical treatment, and nursing regarding circulatory system(heart, blood, blood vessels). By the end of the course students will be able to identify the nursing problem of patient, and plan, intervene, and evaluate in relation to patients' sign and symptom.

HBJU0079

성인간호실습2(PBL)

Adult Nursing Practicum 2 (PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(wards of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목에서는 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

This course is a hands-on exercise in applying the knowledge learned in theory to practice in a hospital setting(wards of internal medicine and surgery). In this practical course, students will be trained to assess the actual patient with the disease and to identify their health problems and improve their ability to solve problems. In addition, this course will develop the desirable professional attitude and the ability to form relationships with the subject as a nurse.

HBJU0015

아동간호학2

Pediatric Health Nursing 2

계통별 기능 장애를 가진 아동대상자의 특성과 진단 및 치료, 그리고 아동과 그 가족의 간호 문제에 대한 기초

지식을 구축하여 급만성 환아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익힌다.

This course focuses on the purpose and effects of health education and public health delivery systems including health organization/agency structures. This course increases students' ability to plan and implement health education for individual and community health promoters.

HBJU0026

통계의이해

Introduction to Statistics

간호연구의 기본 개념, 연구방법론에 대한 지식을 토대로 통계학적 지식을 활용한 자료 분석, 결과 해석, 보고서 작성에 대한 내용을 학습하고 실습한다.

This course focuses on introduction to the nature of measures, descriptive statistics, hypothesis-testing techniques, and critical reading of literature.

HBJU0035

임상추론2(PBL)

Critical Thinking2(PBL)

다양한 상황(여성/아동)에 대한 문제해결과정 연습을 통해 원인을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. (sim-mom 사용)

This course presents students with various case(womens health & child) studies and problem solving processes to develop the ability to deduce the cause of a problem and establish a proper nursing strategy with the SimMom.

HBJU0037

지역사회간호학2

Community Health Nursing 2

지역사회간호학 방법론을 토대로 다양한 지역사회영역(보건소, 학교, 산업장, 환경)과 생애주기별 대상자(영아, 모성, 노인)에게 적용 가능한 간호이론과 실무를 익힌다.

관계형성을 기른다.

This course is designed to enhance the student's ability to ask proper questions to potential patients, and to understand the neonatal and pediatric intensive care units in real life clinical settings. It is intended for fostering the proper attitude as a nurse and the ability to develop a proper nurse-patient relationship, which is required for enhancing problem solving ability.

HBJU0042

간호관련법규

Laws in Nursing

의료인이 수행해야 하는 법적 책임과 의무, 권리조항을 습득하고 법적 의무 불이행시 발생하는 벌칙조항을 이해한다.

This course aims to foster knowledge for legal decision making in the workplace.

HBJU0043

정신간호실습(PBL)

Psychiatric Mental Health Nursing Practicum (PBL)

정신건강 문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 과정을 임상현장에 적용해 봄으로써 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성능력을 기른다.

This course is designed to enhance students' ability to ask proper questions to potential patients and to understand the neuropsychiatric ward in real life clinical settings. It is intended for fostering the proper attitude as a nurse and the ability to develop a proper nurse-patient relationship, which is required for enhancing problem solving ability.

HBJU0044

간호관리실습(PBL)

Nursing Management Practicum

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 간호실무 현장에 적용함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

This course focuses on applying nursing management theories, nursing management process, and leadership styles that are relevant to the practice of nursing management to nursing clinical practice. Learners will develop the ability to assume their nursing leadership and management roles in nursing practice or/and health care settings.

HBJU0052

종합술기실습(PBL)

Comprehensive Nursing Skills Practicum(PBL)

임상의 다양한 상황에서 실제 사례를 통해 문제해결과정을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 근거 기반 한 문제해결 능력을 기른다.

This course aims to develop students' ability to deduce the cause of a problem and to establish a proper nursing strategy to solve the problem in a scientific manner by experiencing various case studies.

HBJU0053

환자안전과감염관리

Patient Safety & Infection Control

본 과목은 의료기관 및 지역사회 의 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

The purpose of this course is to explore the practical management of infectious diseases in hospital and communities. In this course, students will develop the ability to apply infection control in nursing practice through an understanding of the basic concepts of epidemiology, epidemiological characteristics of infectious diseases and management measures.

HBJU0054

간호관리학2

Nursing Management 2

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 습득함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

This course focuses on exploring nursing management theories, nursing management process, and leadership styles that are relevant to the practice of nursing management. Learners will develop the ability to assume their nursing leadership and management roles in nursing practice or/and health care settings.

HBJU0083

성인간호실습4(PBL)

Adult Nursing Practicum 4 (PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(special wards of ICU, operating room, ER, and general ward of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목은 졸업 전 마지막 실습으로서, 학생들이 좀 더 능숙하게 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

This course is a hands-on exercise in applying the knowledge learned in theory to practice in special wards of ICU, operating room, ER and general ward of internal medicine and surgery. This is the final exercise before graduation, in which students will practice more effectively to assess the actual patient with the disease and to identify and resolve health problems. In addition, this course will develop the desirable professional attitude and the ability to form relationships with the patient as a nurse.

간호학과(의료인력)

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------|----|----------|----------|
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0062 | 간호지도자론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0064 | 건강문제와간호1 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0065 | 약물요법의실제 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0066 | 상담이론과실제 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0074 | 보완대체요법 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBJU0084 | 기초간호과학1 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0067 | 감염관리 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0069 | 간호연구및통계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0071 | 건강문제와간호2 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0072 | 최신지견및임상세미나 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0073 | 노인간호학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공필수 | HBJU0085 | 기초간호과학2 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBJU0062

간호지도자론

Leadership

간호지도자론은 학생들이 다양한 환경에서 리더로서의 역할을 수행할 수 있도록 그 기본 자세를 교육하는데 그 목적이 있다. 본 과정에서 학생들은 간호 지도자론에 관련된 개념과 이론, 건강관련 이슈, 임상환경에 대한 구체적 탐구를 통해 환자의 건강결과를 개선하고 질적 간호 보장에 기여하는 간호 지도자론을 학습하게 된다.

This subject is a learning process of leadership development and training through understanding on the concept of leadership, leadership theories, leadership capability that is necessary as a professional nurse, etc.

HBJU0064

건강문제와간호1

Health problem and Nursing 1

본 교과목은 질환(수분/전해질, 호흡기계, 순환기계, 소화기계 등)의 발병기전과 원인적 요소들, 그리고 기능적 변화를 이해하고 대상자의 건강문제를 생리적, 심리적, 사회적 측면에서 사정하여 최선의 근거중심 간호를 수행, 그 성과를 평가할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.

It is a subject that increases the ability to perform the best basis centered nursing and to evaluate the achievement through understanding the pathogenesis of diseases (fluid/electrolyte, respiratory system, circulatory system, digestive system, etc.), causing factors, and functional changes and evaluating the patient's health in physiological, psychological, and social aspects.

HBJU0065

약물요법의실제

Clinical Nursing Pharmacology

건강문제를 해결하기위한 중요한 방법의 하나의 약물요법을 안전하게 적용하기 위해 약물의 작용기전과 특성을 이해하여 안전하게 약물간호를 수행 할 수 있는 능력을 기른다.

This subject focuses on understanding pharmacological principles, drug classes and administration, and

application of knowledge of major drug classes and significant nursing implications.

HBJU0066 상담이론과실제 상담이론과실제 Theory and Practice in Counselling
 상담에 대한 여러 가지 이론과 접근 기술 및 방법을 학습하고 이들 이론의 방법에 기초하여 실제 상담에서 제시되는 사례를 학습하고 분석하는 능력을 기른다. 실제 임상에서 적용되는 사례들에 대한 분석을 통해 대상자의 건강문제 해결능력을 향상시킨다.

Learn various theories, approach skills, and methods and increase learning and analyzing abilities on the cases presented in the actual counselling based on them. Improve the problem solving ability to solve the health problem of a patient through the analysis of cases that are applied in the actual clinic.

HBJU0074 보완대체요법 보완대체요법 Complementary and Alternative Therapy
 보완대체요법은 현대의학에서 한계가 있는 질병과 고통을 자연의 치유능력에 맞추어 조율해주고 복원시켜주는 요법으로써 사람들의 신체적 정신적 건강을 도모하기 위한 것이다. 본 교과목은 다양한 임상환경에 처한 수요자들에게 적절히 적용될 수 있도록 하기 위함이며 보완대체요법중에서 간호중재법을 활용하기에 용이한 발반사요법과 아로마요법, 식사요법, 색체요법등을 학습하는데 목적이 있다.

The complementary and alternative medicine is to seek the physical and mental healths of people through turning and recovering diseases and pains that have limitations in the modern medicine according to the healing power of the nature. This subject is to be properly applied for the consumer who are in various clinical environments and its purpose is to learn the foot reflexology, aroma therapy, dieting, color therapy, etc. which are easy to use the nursing intervention among the complementary and alternative medicines.

HBJU0084 기초간호과학1 기초간호과학1 Fundamental of Anatomy & Physiology 1
 인체의 각 계통별 기관의 육안적, 조직학적 형태와 기능에 대한 지식을 바탕으로 계통별 인체의 통합적인 생리기능을 이해하고, 각 계통에 해당되는 주요 질병에 대해 이해할 수 있다.
 Based on the knowledge of the human system's visual and organizational forms and functions, it is possible to understand the integrated physiological functions of each system, and to understand the major diseases applicable to each system.

HBJU0067 감염관리 감염관리 Hospital infection control
 본 과목은 의료기관 및 지역사회의 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.
 The purpose of this course is to explore the practical management of infectious diseases in hospital and communities. In this course, students will develop the ability to apply infection control in nursing practice through an understanding of the basic concepts of epidemiology, epidemiological characteristics of infectious diseases and management measures.

HBJU0069 간호연구및통계 간호연구및통계 Nursing Research and Statistics
 연구문제를 확인하고 연구를 계획하고 수행하는 과정에 필요한 과학적이고 체계적인 문제접근방법과 통계적 방법을 배운다. 또한 연구논문을 평가하고 이를 간호실무의 질을 개선하고 간호교육과 관리에 활용할 수 있도록 한다.

The course is designed to assist the students to acquire and understanding of the research methodology and statistical methods as a basis for identifying research problem, planning and implementing a research plan. It will further enable the students to evaluate research studies and utilize research findings to

improve quality of nursing practice, education and management

HBJU0071

건강문제와간호2

Health problem and Nursing 2

본 교과목은 질환(내분비계, 신경계, 근골격계, 비뇨생식기계 등)의 발병기전과 원인적 요소들, 그리고 기능적 변화를 이해하고 대상자의 건강문제를 생리적, 심리적, 사회적 측면에서 사정하여 최선의 근거중심 간호를 수행, 그 성과를 평가할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.

It is a subject that increases the ability to perform the best basis centered nursing and to evaluate the achievement through understanding the pathogenesis of diseases (endocrine system, nervous system, muscular-skeletal system, urinary-reproductive system, etc.), causing factors, and functional changes and evaluating the patient's health in physiological, psychological, and social aspects.

HBJU0072

최신지견및임상세미나

Critical seminar

본 교과목은 국내?외 최신간호이론 및 실무 변화와 더불어 현장학습을 통한 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 임상간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 최적화된 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

This course aims to promote logical thinking and creativity improvement as a medical practitioner so that practitioners can practice the evidence based practice through on the field learning along with the latest nursing theories and practical changes in Korea and abroad. After completing this process, students will be able to identify a role as a clinical nurse practitioner, identify the nursing problem of the subject, and establish an optimized problem solving strategy.

HBJU0073

노인간호학

Elderly nursing

전문직 간호사로서 환경과 상호작용하는 신체적, 심리사회적, 문화적, 영적으로 통합된 노인에 대하여 노화의 정상적인 과정을 이해하고 노화과정에 따른 건강문제를 간호중재를 통해 건강유지와 건강을 증진시킬 수 있는 능력을 함양한다.

This subject focuses on the physical, social, psychological problems of aging persons, and strategies to solves these problems. Students will understand the aging process, living with chronic illness, and end of life care.

HBJU0085

기초간호과학2

Fundamental of Anatomy & Physiology 2

인체의 각 계통별 기관의 육안적, 조직학적 형태와 기능에 대한 지식을 바탕으로 계통별 인체의 통합적인 생리기능을 이해하고, 각 계통에 해당되는 주요 질병에 대해 이해할 수 있다.

Based on the knowledge of the human system's visual and organizational forms and functions, it is possible to understand the integrated physiological functions of each system, and to understand the major diseases applicable to each system.

스포츠융합학부

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 학부기초 | HBSJ0057 | 스포츠운동심리학 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 1 | 학부기초 | HBSJ0111 | 구기스포츠 | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 학부기초 | HBJT0003 | 태권도 I | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 1 | 학부기초 | HBJT0004 | 수영 I | 2 | 0 | 2 |
| 1 | 2 | 학부기초 | HBSJ0101 | 스포츠이슈 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 학부기초 | HBJT0002 | 생활체육론 | 2 | 2 | 0 |

■ 교과목해설

HBSJ0057 스포츠운동심리학 Sport exercise Psychology
스포츠 및 운동상황에서 인간과 인간행동의 심리적 메카니즘을 과학적으로 탐구하고 이해한다

Scientifically investigate and understand the psychological mechanism of human and human behavior in sports and exercise situations

HBSJ0111 구기스포츠 BallSports
본 수업에서는 축구와 풋살과 같은 구기 종목에서의 기본 기술, 전술, 훈련과 경기규칙 등의 이론적 지식을 이해하고 경기를 통하여 팀구성 및 전술에 대한 전문능력을 키운다.
The purpose of this lesson is to understand the theoretical skills of basic skills, tactics, training and competition rules in ball games such as soccer and futsal, and develop professional skills for team formation and tactics through games.

HBJT0003 태권도 I Tae-Kwon Do I
태권도의 역사와 기본 개념을 배우고 발차기, 지르기 및 폼새 등 기본기술을 익힌다.
During this course, students will understand the history and current trends of Taekwondo (Korean Karate) and learn the basic movements.

HBJT0004 수영 I Swimming I
수상안전과 기본 영법을 이해하고, 자유형과 배영의 기술을 익힌다.
This course is for students to acquire safety and basic strokes for swimming, especially freestyle and backstroke.

HBSJ0101 스포츠이슈 Sport Issue
스포츠 영역의 최근 이슈 분석에 초점을 둔 교과목으로서 스포츠와 경제, 스포츠와 정치, 스포츠와 문화, 스포츠와 사회현상, 엘리트 스포츠에 대한 주제를 학습한다.
Subjects that focus on analyzing recent issues in the sports arena learn topics about sports, economics,

sports and politics, sports and culture, sports and social phenomena, and elite sports.

HBJT0002 생활체육론 Principles of Lifetime Sport and Leisure
생활체육의 필요성과 개념, 목적 및 역할에 대한 이해를 하고 현대사회와 관련하여 전반적인 생활체육의
범위와 발전방향 등을 연구한다.

This course is designed to understand needs, concepts, purpose and roles of community sports and
investigate some ways to develop community sports in general within modern society.

스포츠융합학부 스포츠경영전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0029 | 스포츠사회학(PBL) | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0036 | 하계스포츠 | 1 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0038 | 스포츠이벤트기획론 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0054 | 스포츠헬스케어디바이스실습 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0093 | 스포츠와안전 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0097 | 요가 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0102 | 스쿼시 | 1 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0103 | 저항운동프로그램 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJS0104 | 운동학습 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0025 | 웨이트트레이닝응용 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공심화 | HBJS0037 | 스포츠마케팅론 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0070 | 스포츠경영전공영어 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0071 | 여가경영 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0074 | 스포츠멘탈헬스케어 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0080 | 배드민턴 | 1 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0082 | 테니스 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0100 | 스포츠ICT | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJS0105 | 스포츠산업통계및실습 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJS0006 | 어드밴스드스위밍 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJS0019 | 리지스틴스트레이닝 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJS0020 | 골프매니지먼트 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJS0022 | 스포츠정책론(PBL) | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJS0067 | 스포츠생리학 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJS0091 | 스포츠비즈니스실무 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJS0096 | 인턴십 I(스포츠산업) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJS0099 | 액티브에이징스포츠연구 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJS0112 | 스포츠융합창업 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBOA1023 | 스포츠융합디자인의이해(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0026 | 동계스포츠 | 1 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0040 | 필라테스 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0053 | 스포츠경기분석학 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0068 | 스포츠클리닉측정 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0069 | 스포츠와매스미디어 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJS0073 | 스포츠소비자행동론 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJS0076 | 스포츠파이낸싱(PBL) | 2 | 2 | 0 |

This course aims at learning theories and actual skills of weight training.

HBJS0020

골프매니지먼트

Golf Management

골프에 대한 역사와 특성을 배우고, 또 골프에 필요한 기초기술을 익혀, 대상에 따른 전문적 지도 능력을 습득한다.

This is the course where students will learn the history and characteristics of golf, and obtain basic skills and eventually gain an ability to teach various levels of golfers.

HBJS0022

스포츠정책론(PBL)

sport polycy(PBL)

국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각 국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.

This is a leadership training course to develop well-educated sports professionals for international sports organizations and international conferences and events. For this purpose, students will study sports policies of many countries.

HBJS0067

스포츠생리학

Sport Physiology

운동에 따른 인체의 생리학적 변화와 효과를 과학적으로 분석하고 실제운동의 효과를 극대화 할 수 있는 과학적인 지식을 기른다.

This course aims to scientifically analyze physiological changes and effects on the human body following various movements, and to develop scientific knowledge on how to maximize the effects of exercise.

HBJS0091

스포츠비즈니스실무

Sport Business Fields

점차 확대되고 있는 스포츠산업 시장에서 비즈니스 역량을 강화하기 위해 전문지식과 현장에서 필요한 다양한 실무 능력을 배양한다.

This course gives an opportunity to grow various abilities regarding sport business fields to strengthen business capability in sport industry.

HBJS0096

인턴십 I (스포츠산업)

Internship I

인턴십 교과목은 학생들에게 취업활동에 대한 실제적 체험기회를 제공함으로써 학생들에게 직장내에서의 이슈의 형성, 의사결정과정, 해결 및 개선 과정 등을 직접 체험하고 성찰하는 시간을 제공하는데 그 목적을 둔다.

The internship course is to provide students with a work-experience placement that they can be put through the process of bringing up issues, making decisions and finding solutions and betterments and can review what they worked.

HBJS0099

액티브에이징스포츠연구

Active Aging sport

액티브에이징스포츠연구

건강수명연장에 따른 웰빙 라이프를 위하여 운동 및 신체활동, 식습관, 건강관리요인에 대한 이해를 바탕으로 생활건강관리, 웰에이징, 여가산업 등의 분야에서 삶의 질 향상과 관련된 프로그램 기획과 보급 등의 전문역량을 강화한다.

Active Aging Sports Research

The program is related to the promotion of quality of life in areas such as exercise, physical activities, eating habits, and understanding the healthcare factors for the well-being life extension.

HBJS0112

스포츠융합창업

Sports Convergence Start-up

본 수업은 스포츠와 타분야의 융합을 기반으로 스포츠창업교육을 실시하여 스포츠창업에 필요한 창의적인 전문인력을 양성하고자함

본과정은기업가정신과아이디어구체화,사업계획서작성등의단계를진행하며,하나의아디디어가사업화가되기까지의 과정을이론및실습을통하여이해함

The goal of this class is to cultivate the creative professionals required for sports convergence start-up by conducting sports entrepreneurship education.

This course takes steps such as entrepreneurship, idea refinement, and business plan preparation, and understand the process from one idea to commercialization through theory and practice.

HBOA1023

스포츠융합디자인의이해(PBL)

Understanding of Sports Convergence Design(PBL)

스포츠현장의 이해를 통해 3차원의 디지털 도구를 체험하여 4차 산업시대의 스포츠디자인 전문 인력의 소양을 갖추며, 3D프로그램 및 3D 프린터 등을 활용 스포츠 디자인 아이디어를 직접제작 및 개발하는 체험하는데 그 목적이 있음

Through the understanding of the sports field, students experience the 3D digital tools to learn the skills of sports design experts in the 4th industrial era. Students will experience creating and developing sports design ideas using 3D programs and 3D printers.

HBJS0026

동계스포츠

Winter sports

스키의 기본적인 자세와 이론을 학습하고 계절스포츠의 단계별 지도법과 지도상의 안전 수칙에 따른, 보다 심도 있는 학습내용을 습득한다.

During this course, students will learn theories and fundamental positions of skiing, and acquire further knowledge of safety rules of skiing as a seasonal sport.

HBJS0040

필라테스

Pilates

바른자세에서의 호흡조절과 체계적인 동작의 반복 및 강화훈련으로 심신의 건강을 증진시키며 몸과 마음의 일치로 건강한 삶을 유지 시키는 운동기법에 대해 습득한다.

Students will learn how to live a healthy life, conforming to mind and body through enhancing both physical and mental health by repetition and training of correct right posture and respiratory control.

HBJS0053

스포츠경기분석학

Sport Play Content Analysis

스포츠 경기현상을 통계프로그램 및 영상분석프로그램을 통하여 코딩, 분석, 결과 처리 능력을 배양하는데 있음

To cultivate the ability to process coding, analysis and result on the sports tournament conditions using statistics program and image analysis program

HBJS0068

스포츠클리닉측정

sport clinic measurement

운동수행 대상의 체력조건을 파악하기 위한 필수적인 측정방법을 숙지한다.

They are fully aware of the way of measurement about fitness factors of clients.

스포츠융합학부 사회체육전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------|----|----------|----------|
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0006 | 검도 I | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0008 | 래프팅 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0019 | 스포츠문화론 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0023 | 수영 II | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0064 | 인체해부학 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0065 | 안전교육 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJT0075 | 테니스 I | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0011 | 검도 II | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0012 | 태권도 II | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0013 | 스키 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0015 | 운동생리학 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0016 | 골프 I | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0017 | 테니스 II | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0024 | 웨이트트레이닝 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0026 | 야외활동 | 1 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0029 | 트레이닝론(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJT0063 | 건강교육론(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJT0030 | 운동역학 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJT0031 | 운동재활 I (PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJT0035 | 골프 II | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJT0036 | 수상스키 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJT0039 | 스포츠영어회화 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJT0060 | 윈드서핑 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJT0028 | 스노우보드 | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJT0038 | 측정평가 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJT0040 | 스포츠복지론 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJT0041 | 운동처방론(캡스톤디자인) | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJT0043 | 운동재활 II | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJT0068 | 인턴십I(현장실습) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJT0048 | 인라인 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJT0049 | 스포츠심리학 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJT0059 | 스킨스쿠버 | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJT0067 | 인턴십 II(현장실습) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJT0073 | 스포츠건강관리(PBL) | 2 | 1 | 1 |

HBJT0017 테니스II Tennis II
 테니스의 역사와 규정 및 기본기술을 익히고 특히 스트로크의 능력을 습득한다.
 Students will learn history and rules and basic techniques of tennis and acquire stroke skills.

HBJT0024 웨이트트레이닝 Weight Training
 웨이트 트레이닝의 목적, 효과에 대한 이해 및 대상과 목적에 따른 전문적인 실기 기술을 습득하여 지도할 수 있는 능력을 기른다.
 This is the second in the series of Weight Training courses where students will further study theories and improve their actual skills in weight training.

HBJT0026 야외활동 Outdoor Activity
 야외 캠프 지역에 나가 일정기간 이루어지는 집중식 수업으로 캠핑, 오리엔티어링, 암벽등반, 자연관찰, 도구 및 실용품 제작 등의 활동을 통하여 자연을 이해하고 심신의 안정과 조화를 꾀하고, 상황에 대처하는 능력을 기른다.
 This is an intensive course staying outdoors for a certain period, which includes camping, orienteering, rock-climbing, natural observation, and producing tools. This will increase students' ability to understand nature, keep a balance in mind and body, and develop problem-solving ability.

HBJT0029 트레이닝론(PBL) Training Method
 트레이닝의 생리적 과학적 원리를 이해하고, 트레이닝의 여러 가지 방법과 이의 생리적 효과를 알아보고 효과적인 트레이닝 방법에 대한 올바른 방법을 제시한다.
 Students will be able to understand the physiological and scientific principles of training, learn diverse training methods and be able to apply these methods in a practical setting.

HBJT0063 건강교육론(PBL) Health Education(PBL)
 보건교육의 필요성과 개념, 역할 등에 대해 전반적으로 이해하며 실생활에서 기본적인 건강관리를 실천할 수 있는 능력을 기른다. 또한 건강문제와 인간행동과의 관계를 분석하고 바람직한 방향으로 건강행동을 변화시키는 방법을 학습한다. 보건교육의 기본 원리를 이해하고 생활 터별 보건교육의 특성과 구체적인 운영방법 배운다.

Health Education The purpose of this subject is to understanding about the role, necessity and concept of health education, also foster the ability to carry out the basic health care in real life

HBJT0030 운동역학 Biomechanics
 운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.
 During this course, students will examine the laws of motion and be able to apply an understanding of these laws in analysing motion and movement in various sports.

HBJT0031 운동재활 I (PBL) Exercise Rehabilitation I (PBL)
 사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.
 It is a diverse learning subject required by the Department of Social Sports, and it learns related theories and management skills for athletic damage management. After sports damage occurs in a sporting situation, theories and practices on rehabilitation of the area that has occurred are learned. The competitor with

sports damage will learn the skills to perform the correct rehab method.

HBJT0035

골프 II

Golf II

골프 I의 과정을 익힌 뒤의 과정으로 전문적인 골프 기술을 습득하고, 필드에서 실제로 경기운영 방법을 익힌다.

This course requires the successful completion of Golf I. Students will learn more advanced golf techniques. They will also learn the administrative aspect of the game of Golf and course management.

HBJT0036

수상스키

Water Ski

수상 스키의 다양한 종목의 기초기술을 습득하고 지도에 필요한 안전수칙과 자질을 익힌다.

acquire the basic skills of various disciplines of water skiing and learn the safety rules and qualities required for the map

HBJT0039

스포츠영어회화

Sports English Conversation

스포츠 현장에 많이 쓰이는 기본적인 회화능력을 숙달하여, 스포츠지도 및 국제적인 행사시 유용하게 활용할 수 있는 능력을 갖춘다.

Students will attain a basic ability to communicate in English and utilize their English speaking ability during sports leadership activities and participating in international events.

HBJT0060

윈드서핑

Wind Surfing

윈드서핑을 통하여 여가활동의 확대와 신체의 중요성을 교육한다. 역풍, 순풍을 위한 세일링, 태킹, 자일링 등의 기술을 습득하여 윈드서핑을 즐길 뿐 아니라 지도할 수 있는 능력을 배양한다.

The necessary skills to enjoy windsurfing, sailing towards the upwind, downwind sailing toward, tagging, etc. jailing and sailing under the direction of the wind's point, I must learn it well. Easy to learn, but difficult technical skills soon, the need for a lifetime to learn just technology that is perfect.

HBJT0028

스노우보드

Snow Board

스노우보드의 특성을 이해하고 계절 스포츠로서의 참가범위 및 지도상의 안전 수칙에 다른 단계별 지도법과 실제 기술을 습득한다.

Students will understand the characteristics of snow boarding as a seasonal sport and learn about the safety rules of snow boarding and the fundamental movements.

HBJT0038

측정평가

Measurement and Evaluation

체력에 관한 전반적인 측정 및 평가의 방법에 대한 과학적인 접근으로서 운동 효과에 대한 올바른 평가를 할 수 있는 능력을 기른다.

This course is for students to learn how to measure and evaluate body strength, using scientific methods, and conclude an accurate evaluation of exercise effects.

HBJT0040

스포츠복지론

Sports Welfare

현대사회에서 사회복지는 국민의 안녕질서는 물론 삶의 질 차원에서 매우 중요한 이슈로 간주된다.

스포츠의 다양한 가치 가운데 사회복지로서의 의미를 중점적으로 다룬다.

In contemporary society, the social welfare has been broaden out from the pure charity work in advanced countries. At this time, the sports became one of the most effective policies among various social welfare values.

understanding for management of the health care system through the systematic education.

HBJT0034

스포츠사회학

Sociology of Sport

사회현상으로서의 스포츠 개념을 이해하고 사회와 스포츠의 관계를 파악하는 기본적, 전문적 지식을 습득한다.

This class is aimed to understand sports concept as social phenomenon and to acquire basic technical knowledge comprehending relation of a society and sports.

HBJT0046

스포츠미디어실습(캡스톤디자인)

Sports Media Praticice(Capstone Design)

빠르게 변화하는 현대사회 속에서 여가 및 스포츠는 빠른 속도로 대중화가 진행되고 있다. 이러한 마당에 사회체육전공자들은 다양한 레저스포츠 종목들을 경험할 필요성을 갖게 된다. 따라서 본 과정에서는 새로운 실기종목 혹은 실기 능력배양이 조금 더 필요한 종목에 대한 경험과 기술습득을 위한 과정으로 구성된다.

In our rapidly evolving society, community sports have become popular. At this point, people majoring in community sports need to experience various leisure sports. Thus, this course aims at experiencing and acquiring more practical techniques and ability in this area.

HBJT0050

스포츠마사지/테이핑

Sports Massage & Taping

효율적인 운동을 수행하는데 필수적인 마사지 기법을 습득하여, 이를 아동의 정상적인 성장과 노인의 기초 체력유지 및 운동 상해 예방에 활용할 수 있도록 한다. 테이핑을 이용하여 스포츠 손상을 예방하고, 근육이나 관절을 보강해 주며, 손상 후 재활과정에서 관련 부위를 보호해 주는 기법과 방법 등을 익힌다.

Students will acquire the techniques necessary for effective exercise and apply these skills for the development and maintenance of children and senior's health. Students will learn how to protect from sports injury to muscles and joints using taping to protect the related area.

HBJT0066

사회체육연구법

Research method of Sports

본 강의에서는 사회체육지도자로서 사회체육연구를 위한 지식과 기술을 이해하고 사회체육연구의 이론적 기초뿐만 아니라 현장에 활용할 수 있는 방법들을 습득한다.

As a social sports leader, he understands the knowledge and skills for the study of social sports and learns methods that can be used on the site as well as theoretical basis for the study of social sports.

HBJT0072

졸업실기

Graduation Exam

스포츠 종목 중 수영, 육상, 체조 등 졸업하기 위해 필수적인 종목을 최종적으로 검증하기 위한 준비과정

This department evaluates practical evaluation needed to graduate a course. For this purpose, the training course is designed students for the practical evaluation.

디지털경영학연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE1011 | 경영학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE2192 | 재무관리 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE3231 | 손해보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE4357 | 원가회계 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE4474 | 경제학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2242 | 경영과학 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2246 | 품질경영 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2253 | 마케팅 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2254 | 생산운영관리 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2274 | 경영통계분석실습(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJE2161 | 경영통계학 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJE3282 | 투자론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJE4475 | 회계원리 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2021 | 마케팅조사론 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2161 | 경영데이터마이닝 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2257 | 금융공학 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBOA1016 | 문화예술창업및경영기획 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBJE1011

경영학원론

Introduction to Business Principles

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

The purpose of the course is to provide students with an understanding of the principles of business administration. The fundamental concepts and theories of business administration are developed and used to explain the leadership skills needed in running a corporation. This is an integrated course focusing on the nature of general management for business firms.

HBJE2192

재무관리

Financial Management

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정론에 대한 배경과 운영자금의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

This course examines the issues, theories, and methodology that comprise a framework for rational

decision-making by financial managers. The objective of this course is to develop analytical ability and illustrate the practical application of financial theory and analysis. Topics include present value analysis, capital budgeting, pricing financial assets, firm financial structure and the cost of capital, and security underwriting.

HBJE3231

손해보험론

Property and Liability Insurance

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 우리나라 손해보험 사업의 전반적인 이해와 발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 관련 법률 및 일반이론의 숙지가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다.

The purpose of this course is to provide students with an understanding of the basic concept of property and liability insurance. This course evaluates property, net income, and liability loss exposures, analysis of insurance contracts, and specific insurance coverages designed to handle the above exposures.

HBJE4357

원가회계

Cost Accounting

회계원리의 후속과목으로 원가개념과 원가계산에 대한 기초를 제공한다. 원가 자료의 수집과 원가계산과정을 통해 생성된 각종 데이터를 바탕으로 원가형태, 개별원가계산, 종합원가계산, 원가조업도분석, 예산, 차이분석 등에 유용하게 활용될 수 있는 의사결정 기법을 함양한다.

As a one of the subsequent courses of basics accounting, this course provides an introduction to cost concept and cost calculation. By collecting cost data and cost calculation process, managerial decision making skill will be developed with the emphasis on the following topics: cost behavior, job order costing, process costing, cost-volume-profit analysis, profit planning, budgeting, variance analysis.

HBJE4474

경제학원론

Introduction to Economics Principles

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

The purpose of the course is to provide students with an understanding of the principles of economics. The fundamental concepts and theories of economics are developed and used to analyze economic problems, the generation of prices and outputs in markets, and the determinants of aggregate output, employment, and inflation.

HBJP2242

경영과학

Management Science

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

Management science is concerned with a number of different areas of study including developing and applying models and concepts that may prove useful in helping to illuminate management issues and solve problems. Management science research can be done on three levels:

- A fundamental level that lies in three mathematical disciplines: probability, optimization, and dynamic system theory,
- A modeling level that builds models, gathers data, and analyzes them mathematically, and
- An application level, just as any other engineering discipline that has strong aspiration to make a practical impact in the real world.

HBJP2246

품질경영

Quality Management

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

Topics covered include various techniques for quality control as well as recent methodologies for quality management such as TQC and 6-sigma.

HBJP2253

마케팅

Marketing

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실제를 학습한다.

The course is aimed at understanding marketing concept, building an ability to develop marketing plan, and implementing the marketing actions. Students are expected to understand the nature, scope, and role of the marketing in business practice.

HBJP2254

생산운영관리

Production and Operations Management

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산운영관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

Production includes services as well as manufacturing in a broad sense. In 21th century that is the age of limitless competition, the production and operations management system is a critical factor for the leading companies. This course deals with basic concepts and methods of production and operations management.

HBJP2274

경영통계분석실습(PBL)

Practice of Statistical Analysis for Business(PBL)

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

This course deals with practical data analysis methods for descriptive statistical analysis, statistical estimation and test, and linear regression. It is useful for students to study quality management, 6-Sigma, and CRM(Customer Relationship Management). The statistical software R is used for the practice.

HBJE2161

경영통계학

Managerial Statistics

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리, 분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통회량을 기초로 해서 모집단의 특가설검정, 회귀분석이론들을 학습한다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영, 경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용, 적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

This is the standard statistics course offered by the department and examines general methodology for decision-making under uncertainty. The purpose of the course is to provide students with an understanding of the principles of statistical inference. Topics include probability, sampling distributions, hypothesis testing, estimation, and simple regression.

HBJE3282

투자론

Investment Theory

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및 투자전략, 옵션, 선물거래 국제분산투자 등을 학습한다.

This course focuses on analysis of security investment decisions. The objective of this course is to understand portfolio theories, asset pricing theories and valuation tools for different securities such as stocks, bonds, and financial derivatives. The course also provides the student an opportunity to practice

investment strategies under simulated investment conditions.

HBJE4475

회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정, 전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이 과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

Accounting is defined as an system that provides useful information to make a rational decision by recording, measuring, delivering informatuon through financial statements. This course covers basic financial accounting principles for business enterprises. Topics include the the accounting cycle, accounting concepts, measurement of income, asset and liability valuation. This course is also designed to have role to contribute businesss activities abd economic development by providing basic acconting education to students.

HBJP2021

마케팅조사론

Marketing Research

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

This course introduces the marketing research method as an aid to making marketing strategy and decisions. The purpose of the course is on how to analysis customer needs statistically and to use marketing information.

HBJP2161

경영데이터마이닝

Data Mining for Business

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

This class deals with the concepts, related technologies, and theories of customer relationship management (CRM). The main emphasis is on customer data analysis, and data mining techniques. Also, various CRM cases in action are discussed.

HBJP2257

금융공학

Financial Engineering

선물, 옵션, 금리, 스왑 등의 파생상품에 대해 소개하고, 헷징전략 및 금융상품 개발의 기본적인 이론을 모의투자 실습과 병행하여 습득한다.

The course introduces derivatives such as futures, option, swap. The students will learn about basic theories for hedging strategies and methodologies for derivatives pricing via mock investment practice.

HBOA1016

문화예술창업및경영기획

Arts&Culture Business Start-up and Management Planning

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

This course covers basic survey for arts and culture business Start-up and management, specific management skills for strategic planning.

Usethistoconductsexercisestoestablishthemanagementplanfortheartsandculturestart-upandmanagement.

글로벌마케팅융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHB4516 | 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHC4480 | 프랑스어권경제와기업문화론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBHF4362 | 한중문화비교 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBIU0002 | 라이프스타일트렌드 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE1011 | 경영학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE4358 | 마케팅전략 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE4474 | 경제학원론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2252 | 경영정보시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBWA0004 | 마케팅커뮤니케이션론(광고관리론) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHA4388 | 사회언어학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHB4532 | 현대영어권사회와문화(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHD4416 | 비즈니스일본어 | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHE4368 | 독일어권기업문화론(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHF4367 | 현대중국의사회와문화 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBHG4419 | 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL) | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJE4475 | 회계원리 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2161 | 경영데이터마이닝 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBWA0005 | 소비자행동 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBWA0006 | 마케팅리서치 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBHB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) Glocal Business Culture and Marketing
본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다. This course aims to develop knowledge and competence needed in trading industries by studying corporate cultures, products, services, marketing strategies of international companies from the comparative perspectives.

HBHC4480 프랑스어권경제와기업문화론 Francophone Company Culture
프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소상공업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.
France is an economic powerhouse that has a global presence in a variety of economic domains, including culture, distribution, logistics, transportation, finance, agriculture, food, chemistry, medicine and defense. At

the same time, it is a country that systematically protects and enhances its traditional craftsmanship and various small and medium industrial sectors. Through this understanding, he develops his ability as a local expert with perspectives and knowledge across French society and corporate culture. It also makes it an asset to the country's career choices and advancement into society.

HBHF4362

한중문화비교

Comparative Studies of Chinese and Korean Culture

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

Despite their geographical proximity and mutual affinity of East Asian cultures, Korean and Chinese cultures have developed unique features of their own. This course aims to understand essential features, common points and distinguishing characteristics of the two cultures. Furthermore, means of devising cultural contents and seeking cultural and economic developments will be discussed.

HBIU0002

라이프스타일트렌드

Lifestyle Trend

본 교과목에서는 트렌드 개념 및 의미, 트렌드 변화의 원리, 트렌드 예측과 예측 모델, 시대별 트렌드, 그리고 최신 디자인 트렌드의 동향과 특성 분석 등에 대한 이해를 도모하고, 새롭게 부상하고 있는 최신의 라이프 스타일 트렌드와 라이프스타일별 소비트렌드 등에 대한 이해를 도모한다.

This course studies the techniques procedures for identifying and forecasting design trends and evaluates current trends found in lifestyle, business, etc.. Students will learn to recognize and analyze predictive lifestyle and business trends that affect retail merchandising and marketing decisions. Also study of techniques and processes of identifying socio-cultural indicators, past and present trends, and methods for determining future trends in design and related industries will be expored.

HBJE1011

경영학원론

Introduction to Business Principles

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

The purpose of the course is to provide studeus with an understanding of the principles of business administration. The fundamental conceots and theories of business administration are developed and used to explain the leadership skills needed in running a corporation. This is an integrated course focusing on the nature of general management for business firms.

HBJE4358

마케팅전략

Marketing

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실제를 학습한다.

This course focuses on marketing theories to develop skills in marketing decision making with the goal of establishing, maintaining, or improving the firm's competitive advantage. Topics include marketing planning and strategy, buyer behavior, product distribution, promotion and pricing strategies, and the development of integrated marketing programs.

HBJE4474

경제학원론

Introduction to Economics Principles

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

The purpose of the course is to provide students with an understanding of the principles of economics. The fundamental concepts and theories of economics are developed and used to analyze economic problems, the generation of prices and outputs in markets, and the determinants of aggregate output, employment, and inflation.

HBJP2252

경영정보시스템

Management Information System

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

Management Information System (MIS) is a key for improving the productivity and enhancing the competitiveness of companies. With the further complication and globalization of enterprise management, the applications of information systems is becoming more important. The objects of this course are for students to learn the concepts of various MIS systems and to understand basic technologies used in MIS systems.

HBWA0004

마케팅커뮤니케이션론(광고관리론)

marketing communication

마케팅 활동을 적절하게 수행하기 위해서는 마케팅 커뮤니케이션을 잘 운영하는 것이 매우 중요한데, 마케팅 커뮤니케이션의 효율적인 운영을 위해 기술적인 지식뿐 아니라 학문적, 국제적인 관점에서 많은 지식과 정보를 제공하고자 마케팅 커뮤니케이션의 의의, 환경, 요소부터 소비자 심리, 광고학, 국제마케팅 커뮤니케이션, 인터넷 마케팅 커뮤니케이션까지 마케팅의 모든 것을 다루고자 한다.

Marketing communication theory (advertising management theory)

To perform proper marketing activities, it is very important to operate marketing communication well. For effective operation of the marketing communication, I want to discuss not only technical knowledge but also everything in marketing, from a meaning, environment and factors of the marketing communication to consumers' sentiment, advertisement science, international marketing communication and Internet marketing communication to provide a lot of knowledge and information from an academic and international perspective

HBHA4388

사회언어학

Social Linguistics

사회언어학이란 우리가 사는 사회 속에서 언어가 어떻게 사용되는 가를 연구하는 학문이다. 이 과목은 이러한 사회언어학에 대한 학생들의 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 학생들로 하여금 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 민족지학적인 관점은 물론, 인류학적인 관점에서도 고찰할 수 있는 기회를 마련함으로써 궁극적으로는 사회 언어학에 대한 학생들의 전반적이고도 깊이 있는 이해 증진의 극대화를 꾀할 것이다.

Social linguistics is a study that studies how languages are used in our communities. This subject aims at the comprehensive and in-depth understanding of students in these social language studies. By providing students with the opportunity to consider the various academic subjects of sociological linguistics, as well as the humanistic perspectives of social linguistics, the students will ultimately seek to maximize the overall and deeper understanding of the student population.

HBHB4532

현대영어권사회와문화(PBL)

Contemporary English Culture and Society(PBL)

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공시적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적인 사고를 고양하는데 목적이 있다.

This course aims to explore contemporary English culture from a synchronic perspective. Students will become aware of differing cultural artifacts through critical thoughts.

HBHD4416

비즈니스일본어

Business Japanese

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

This course is aimed to master working-level Japanese sentence structures and expressions. During this course, students will be trained to have fluency in Japanese.

HBHE4368

독일어권기업문화론(캡스톤디자인)

the theory of culture in the German-speaking country's company (capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다. We examine broadly the German-speaking country's company which takes the lead in international economy and look into the German-speaking country's company which is making their company culture for strategy in global age. Thus, we must think the characteristics of the German-speaking country's company unlike Korean company.

HBHF4367

현대중국의사회와문화

Contemporary Chinese Society and Culture

현대 중국의 기본토대가 되는 정치경제 체제에서부터 여러 가지 사회제도 및 거기서 파생되는 다양한 사회적 문화적 현상들까지 개괄적이거나 두루 고찰하여 현대 중국의 사회와 문화에 대한 포괄적인 이해력을 키우는 것을 목표로 한다.

This course will provide an introductory review of political, economic systems and social institutions which have formed in contemporary China. Furthermore, this course will review social and cultural phenomena as well. It would help students develop a deeper understanding of society and culture of modern China.

HBHG4419

러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

In this course students, who are planning to search jobs in the fields of trading and commerce with Russia and central Asian nations, can be given information about their current economic situation and state of trade between them and Korea. This course is also designed to make students to study company culture, peculiar to each nation, and thus, to give substantial help in developing students' future career in the related fields.

HBJE4475

회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한 정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정, 전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이 과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

Accounting is defined as a system that provides useful information to make a rational decision by recording, measuring, delivering information through financial statements. This course covers basic financial accounting principles for business enterprises. Topics include the accounting cycle, accounting concepts, measurement of income, asset and liability valuation. This course is also designed to have a role to contribute to business activities and economic development by providing basic accounting education to students.

HBJP2161

경영데이터마케팅

Data Mining for Business

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련

기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

This class deals with the concepts, related technologies, and theories of customer relationship management (CRM). The main emphasis is on customer data analysis, and data mining techniques. Also, various CRM cases in action are discussed.

HBWA0005

소비자행동

marketing strategie

마케팅에 대한 이해를 바탕으로 부가가치를 창출하고 고객의 욕구와 기대를 충족시켜주는 기업의 마케팅 활동에 초점을 맞추어서 소비자들의 다양한 라이프스타일을 분석하고 시장 및 고객에 맞는 마케팅 전략을 수립 및 적용하고자 한다.

Based on the understanding of marketing, I will focus on the marketing activities of companies that create added value and meet the needs and expectations of customers to analyze various lifestyles of customers and develop and apply marketing strategies for the markets and customers.

HBWA0006

마케팅리서치

marketing research

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

This course introduces the marketing research method as an aid to making marketing strategy and decisions. The purpose of the course is on how to analysis customer needs statistically and to use marketing information.

환경생태융합디자인공학연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJB4423 | 인턴십(환경조경) | 3 | 1 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJB4450 | 스마트리빙스페이스디자인(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJB4454 | GIS공간환경분석 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJB4460 | 디지털설계스튜디오III(스마트생태단지 계획)(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJB4476 | 스마트지구단위계획 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJG2093 | IT융합공간정보설계및실습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJG3172 | 측량학및실습 | 3 | 2 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJG4130 | 환경융합철근콘크리트공학및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4380 | 디지털설계(CAD) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4455 | 디지털설계스튜디오III(스마트공원)(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4456 | GIS공간환경계획설계 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4462 | 생태복원공학 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4467 | 디지털설계스튜디오IV(스마트도시재생) (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJG3021 | 상하수도공학및지역현장실습 II | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJG3192 | 환경융합시공학및연습 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJG4108 | 스마트설계및실습(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJG4132 | 인턴십(건설시스템공학) | 2 | 0 | 2 |

■ 교과목해설

HBJB4423

인턴십(환경조경)

Internship

산학협동과정으로 조경회사의 본사 및 현장에서 실무를 체험해보고 졸업 후 진로를 모색할 수 있음.

In this course, students will practice to enhance executive ability in headquarter and field of landscape architecture company and inspect their career after graduation.

HBJB4450

스마트리빙스페이스디자인(PBL)

Smart Living Space Design(PBL)

본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축설계 역량을 제고하기 위해 체계적인 대상지 분석, 계획 및 설계 교육과정을 제공한다. 또한, 드론을 활용한 디지털 측량과 실무 역량 증진을 위한 심화된 CAD 활용 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides systematic site analysis, planning, and design training courses to enhance residential building design capabilities in consideration of the ecological environment. Besides, it includes a digital survey using drones and an advanced CAD application program to improve practical abilities.

HBJB4454

GIS공간환경분석

GIS Landscape Environment Analysis

스마트기술을 활용하여 대상지의 공간특성 및 환경특성을 조사 분석 종합하여 기본계획 수립을 위한 기초자료를 제공한다.

적용기술로는GIS,스마트폰애플리케이션,드론등의도구를이용하며,실내에서는수치지형도,위성영상,항공사진,지적도등을분석하고현장에서는답사를통해검증함.

To Provide basic data for establishing a basic plan by researching and analyzing the spatial and environmental characteristics of the target site using smart technology.

As the applied technology, tools such as GIS, smartphone applications, and drones are used, and digital topography, satellite images, aerial photographs, and cadastral maps are analyzed indoors and verified through fieldwork.

HBJB4460 디지털설계스튜디오III(스마트생태단지계획)(PBL) Digital Design Studio III (Smart Eco-Complex Planning)

본 교과는 지속가능한 도시발전을 위해 대상지의 건전한 수순환에 요구되는 원격탐사, 저영향개발(LID)기술, 친환경 단지계획 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 정량적인 치수안전 성능예측이 가능한 생태시스템 설계를 위한 토양학, 기초수문학 및 전산 수문 시뮬레이션 교육프로그램을 포함하고 있다.

This course provides education courses such as remote sensing, LID(Low Impact Development) technology, and eco-friendly complex planning required for healthy water circulation of the target site for sustainable urban development. Also, it includes education programs on soil science, basic hydrology, and computational hydrology for the design of an ecological system capable of quantitative dimensional safety performance prediction.

HBJB4476 스마트지구단위계획 Smart District Unit Planning

본 교과는 도심 내 일정한 구역을 환경친화적이고 지속가능한 도시환경을 조성하기 위해 광역도시계획, 도시기본계획, 도시관리계획을 기반으로 합리적인 토지이용을 촉진할 수 있는 계획에 관한 교육과정이 제공된다. 또한, 지구단위계획에서 요구되는 건축, 도시, 조정 관련 법률 및 환경문제에 대한 체계적인 분석프로그램을 포함하고 있다.

This course provides education programs on plans to promote rational land use based on the metropolitan area plan, urban master plan, and urban management plan to create an environment-friendly and sustainable urban environment in a limited area in the city center. It also includes a systematic analysis program on architectural, city, and landscape-related laws and environmental issues required by the district unit plan.

HBJG2093 IT융합공간정보설계및실습(SW) IT convergence geospatial information design(SW)

각종 자료를 통계처리하고 도식화시키고 컴퓨터를 이해하여 지리정보체계와 연계시켜 각종 자료를 보다 쉽게 이용할 수 있도록 하는 지리정보체계를 다룬다.

Based on the survey related knowledge, learn how to apply concept of geographical information system in field, and also learn use of civil engineering part based on GIS applying program.

HBJG3172 측량학및실습 Surveying & Practice

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다. 또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다.

Introduction to surveying, observation method, observed data adjustment and error analysis, positioning, mapping and graphics, area and volume analysis.

HBJG4130 환경융합철근콘크리트공학및실습 Concrete Engineering and Exercise

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

Mechanical properties of materials comprising reinforced concrete are tested and studied. Basic design concept is introduced and analysis and design for the flexural R.C. members and members subjected to

shear and compression are also discussed. It also introduces design code for concrete structures: design of beams, columns, slabs, and footings.

HBJB4380

디지털설계(CAD)

Digital Design(CAD)

본 교과는 조경, 도시, 건축 부문의 컴퓨터응용설계 역량을 제고하기 위해 2D CAD, 3D CAD, 3D Printing 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 창의적 사고 증진을 위해 LSP(Lego Serious Play) 기법을 활용한 “공간지각능력” 향상 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides 2D CAD, 3D CAD, and 3D Printing curriculum to enhance computer application design capabilities in the landscape, city, and architecture categories. Also, it includes an improvement program of “space perception ability” that utilizes the LSP (Lego Serious Play) method to promote creative thinking.

HBJB4455

디지털설계스튜디오II(스마트공원)(PBL)

Digital Design Studio II (Smart Park)(PBL)

본 교과는 스마트시티와 연계 가능한 스마트공원 계획 및 설계 역량을 제고하기 위해 프로그램, 다이어그램 및 IT 플랫폼 기획 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 향후 공간 이용 최적화 알고리즘 개발에 활용할 수 있는 체계적인 사용자 이용행태 예측 및 공간활용 프로그램을 포함하고 있다.

This course provides programs, diagrams, and IT platform planning courses to enhance the smart park planning and design capabilities that can be linked to smart cities. Also, it includes systematic user usage behavior prediction and space utilization programs that can be utilized in the future development of space usage optimization algorithms.

HBJB4456

GIS공간환경계획설계

GIS Landscape Environment Planning Practices

GIS 및 디지털기술과 도구를 활용한 계획설계 대상지의 공간환경 특성 및 잠재력 등의 종합적 분석과 기본구상, 토지의 현명한 이용 및 세부계획 등 계획과정을 이해함. 계획 이론, 분석방법론, 생태적 접근방법, 사회 문화적 접근방법 등을 학습함.

Comprehensive analysis of spatial environment characteristics and potential of the target site for planning design using GIS and digital technology and tools, and understanding of the planning process such as basic design, wise use of land and detailed planning.

Students learn planning theory, analytical methodology, ecological approach, and socio-cultural approach.

HBJB4462

생태복원공학

Ecological Restoration Engineering and Construction Practices

인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 이론과 실무, 디지털기술, 수용능력과 회복탄력성 등 지식과 기술 및 실천방안을 학습함.

To study engineering theories and practices on digital technologies, capacity and resilience, knowledge, skills, and practices for restoration, rehabilitation, and replacement that have been compromised or degraded by artificial or natural causes to original or similar ecosystems,

HBJB4467

디지털설계스튜디오IV(스마트도시재생)(PBL)

Digital Design Studio IV (Smart Urban Restoration)(PBL)

본 교과는 다양한 사회문제와 기후변화로 인해 점차 쇠퇴하는 도시의 지역역량을 강화하기 위해 새로운 기능을 도입할 수 있는 아이디어이션, 도시계획 및 설계 등의 교육과정을 제공한다. 또한, 도심환경재해에 대한 실시간 관제를 통해 객관적인 현황파악과 해결방안 제시를 유도할 수 있는 IoT 개발 기초프로그램을 포함하고 있다.

This course provides education programs such as ideation, urban planning, and design to introduce new functions to strengthen the regional capabilities of cities that are gradually declining due to various social problems and climate change. Besides, it includes a basic IoT development program that can induce objective understanding and suggestions for solutions through real-time control of urban environmental

disasters.

HBJG3021

상하수도공학및지역현장실습II

Water Supply and Sewage Engineering II

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

In this course we study quantity of water and sewage, hydraulic controls in pipes and open channel flow, rainfall and runoff, aqueducts and water pipes, collection and distribution of water, quality of water supplies, water treatment techniques, general considerations in sewage, sewage materials and sewer appurtenances, and design of sewer systems.

HBJG3192

환경융합시공학및연습

Construction Management and Practice

최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내외 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학”

학습이필요하며,과목내용을기본개념에서부터실무적응능력을향상시키기위한실용적내용으로구성하였다.

Analysis of highway capacity; basic traffic characteristics; geometric design of highways; traffic operation; route location, and signalized intersection design.

HBJG4108

스마트설계및실습(SW)

Smart designing and practice(SW)

빌딩정보모델링은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서

필요한지에 대해 살펴 보며 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.

Building Information Modeling is the process of modeling all the relevant information which comes from all the life cycles of planning, designing, constructing, and managing the buildings and facilities. This is one of the arising areas in

the civil engineering and the needs of the BIM in the construction field are increasing nowadays. In this study, we will compare 2D/3D CAD with BIM and learn the basic theories and the relevant application programs.

HBJG4132

인턴십(건설시스템공학)

Internship I

현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including construction companies, urban development and design corporations, environmental related companies, and GIS related research laboratory.

웰니스융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJA4393 | 천연식품학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJA4428 | 식품공학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBJA4435 | 웰빙식품영양학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJE4481 | 재무설계 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJS0019 | 리지스틴스트레이닝 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJS0057 | 스포츠운동심리학 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJS0091 | 스포츠비즈니스실무 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJS0099 | 액티브에이징스포츠연구 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJT0031 | 운동재활 I (PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBJT0073 | 스포츠건강관리(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJU0019 | 건강증진 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJU0036 | 여성건강간호학1 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJB4425 | 지역개발계획 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJE4475 | 회계원리 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJS0068 | 스포츠클리닉측정 | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJT0038 | 측정평가 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJT0040 | 스포츠복지론 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJU0053 | 환자안전과감염관리 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJU0086 | 생명윤리 | 2 | 2 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBOA1003 | 건강보험론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBWA0001 | 웰니스스포츠 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBWA0002 | 건강기능식품학 | 3 | 3 | 0 |

지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.

Fused the regional development and landscape, about the development of the region is, each of the functional aspects and design specific learning and universal design to solve point, energy-saving design, allowed to populate the concept of eco-design, each of the design result traveling through the design of training to be able to derive.

HBJE4475

회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정, 전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

Accounting is defined as a system that provides useful information to make a rational decision by recording, measuring, delivering informatuon through financial statements. This course covers basic financial accounting principles for business enterprises. Topics include the the accounting cycle, accounting concepts, measurement of income, asset and liability valuation. This course is also designed to have role to contribute businesss activities abd economic development by providing basic acconting education to students.

HBJS0068

스포츠클리닉측정

sport clinic measurement

운동수행 대상의 체력조건을 파악하기 위한 필수적인 측정방법을 숙지한다.

They are fully aware of the way of measurement about fitness factors of clients.

HBJT0038

측정평가

Measurement and Evaluation

체력에 관한 전반적인 측정 및 평가의 방법에 대한 과학적인 접근으로서 운동 효과에 대한 올바른 평가를 할 수 있는 능력을 기른다.

This course is for students to learn how to measure and evaluate body strength, using scientific methods, and conclude an accurate evaluation of exercise effects.

HBJT0040

스포츠복지론

Sports Welfare

현대사회에서 사회복지는 국민의 안녕질서는 물론 삶의 질 차원에서 매우 중요한 이슈로 간주된다. 스포츠의 다양한 가치 가운데 사회복지로서의 의미를 중점적으로 다룬다.

In contemporary society, the social welfare has been broaden out from the pure charity work in advanced countries. At this time, the sports became one of the most effective policies among various social welfare values.

HBJU0053

환자안전과감염관리

Patient Safety & Infection Contol

본 과목은 의료기관 및 지역사회 의 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

The purpose of this course is to explore the practical management of infectious diseases in hospital and communities. In this course, students will develop the ability to apply infection control in nursing practice through an understanding of the basic concepts of epidemiology, epidemiological characteristics of

infectious diseases and management measures.

HBJU0086

생명윤리

Bioethics

현대사회에서의 생명윤리 이슈를 이해하고 윤리적 사고 방법을 배움으로써 삶과 죽음에 대한 다양한 윤리적 사례에 대해 윤리적 의사결정 능력을 배양한다.

This course aims for students to develop ethical decision-making skills for various ethical issues of life and death by understanding the theory of bioethics and ethical ways of thinking.

HBOA1003

건강보험론

Health Insurance Theory

보험업의 겸업화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 겸영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한

리스크관리보험학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합특성화 과목으로 운영한다. The insurance Industry are classified as life insurance, non-life insurance and gray zone insurance. The gray zone insurance(health insurance) are classified also as accident insurance, sickness insurance, long-term care insurance. Health insurance is a fusion multi compound course between department of risk management, insurance and the department of nursing science. The purpose of this course is to provide students with an understanding of the theory of medical science and health insurance as well.

HBWA0001

웰니스스포츠

Wellness Sports

웰니스 스포츠에 대한 개념과 정의, 접근방법 등의 이론적 배경을 바탕으로 현대인들의 건강증진 및 관리개선을 위한 다양성 있는 프로그램을 학습하는 과목.

Course to learn diverse programs to health promotion and health management of human based on theoretical backgrounds, definitions, and approaches to wellness sports.

HBWA0002

건강기능식품학

Health Functional Food Science

건강기능식품이란 생체조절기능을 나타내는 생리활성성분들을 효율적으로 이용할 수 있도록 설계되거나 가공되어진 식품을 말하며, 건강기능식품학에서는 건강기능식품의 정의와 필요성, 건강위해요인, 효능평가 방법과 공전수제 건강식품, 작용기전, 부작용 및 기타 관련된 소재를 질환별로 즉, 심혈관계 질환, 소화기계 질환, 신경계 질환, 면역계 질환, 대사계 질환, 기타 피부 및 골 질환 각각에 대하여 강의함으로써 건강기능식품에 대한 종합적인 지식을 습득하게 함을 목표로 한다.

Functional Foods are foods that deliver specific non-nutritive physiological benefits that may enhance health. The growing consumer interest in healthy and functional Foods is transforming the food industry as we know it, and redefining the relationship between food, nutrition, and health. In this course, students will learn what constituents make a food product functional, and we will discuss the chemistry and physiological effects of functional foods.

공과대학

전자공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJN2149 | 회로이론 I | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0002 | 컴퓨터프로그래밍 I (SW) | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0003 | 공학수학 I | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJN2168 | 회로이론 II | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0004 | 컴퓨터프로그래밍II | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0034 | 공학수학II | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2022 | 디지털공학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2134 | 자료구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0027 | 전자기학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0037 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0042 | 매트랩프로그래밍 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2135 | 신호와시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2153 | 전자회로 I | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2158 | 창의공학설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0007 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0010 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2155 | 임베디드운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJN2160 | 마이크로프로세서 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJN2161 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJW0041 | 전자회로 II | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJW0043 | 회로망론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJN2163 | 임베디드시스템설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJN2164 | 컴퓨터비전 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0026 | 인턴십 I (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0028 | 아날로그회로설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJW0033 | 자동제어(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJW0011 | 캡스톤디자인(전자공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0024 | 인턴십 II (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJW0030 | 반도체공학 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJW0038 | 통신공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJN2109 | 디지털시스템설계 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0039 | 지능형센서 | 3 | 3 | 0 |

| | | | | | | | |
|---|---|------|----------|-------|---|---|---|
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0044 | 전자재료 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0045 | 전공세미나 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBJN2149

회로이론 I

Circuit Analysis I

저항, 커패시터, 인덕터 등의 수동소자로 이루어진 직렬, 병렬, 직병렬 전기회로의 직류, 교류 전원 반응에 대한 기본 개념을 이해한다.

This lecture introduces DC/AC responses for various types of electric circuits including passive components such as resistors, capacitors, and inductors.

HBJW0002

컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

This course helps students learn and practice the C, the most popular programming language. They will learn the syntax of the C language and practice programming exercises to develop practical programming skills.

HBJW0003

공학수학 I

Engineering Mathesis I

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분 방정식, 라플라스 변환, 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

As the basic courses for students majoring in engineering at the University this course will be taught necessities in several applications related to mathematics content such as linear differential equation or non-linear differential equations, Laplace transform, Convolution, Fourier transformation, matrices, vector and so on.

HBJN2168

회로이론 II

Circuit Analysis II

다수의 전원과 수동소자 부품으로 구성된 직류, 교류회로를 이해하고 분석함으로써 전공의 기초를 다지며, 실험을 통하여 이들 현상들에 대한 직관적이고 실제적인 증명과 원리 재확인을 이룩한다. 이로서 전류의 제어와 교류신호 해석을 통해 다양한 전자제품의 동작과 구성을 이해한다.

By understanding and analyzing the DC and AC circuits composed of multiple power supplies and passive component parts, the foundation of the majors is established, and the experiment proves intuitive and practical proofs and principles of these phenomena. This allows understanding of the operation and configuration of various electronic products through current control and AC signal analysis.

HBJW0004

컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBJW0034

공학수학 II

Engineering Mathematics II

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분 방정식, 라플라스 변환, 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

As the basic courses for students majoring in engineering at the University this course will be taught necessities in several applications related to mathematics content such as linear differential equation or non-linear differential equations, Laplace transform, Convolution, Fourier transformation, matrices, vector and so on.

HBJN2022

디지털공학

Digital Electronics

디지털컴퓨터의 하드웨어를 구성하고 있는 디지털논리의 동작원리 설계 및 분석 방법들을 배우고 실제 실험을 통하여 전공학생들에게 하드웨어설계에 대한 이해를 높이도록 한다.

Students will learn how to design and analyze the principles of digital logic that constitutes the hardware of digital computers.

HBJN2134

자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0027

전자기학

Electromagnetics

본 과목은 공학을 전공할 학생들에게 첨단과학기술에서 요구하는 전자기학의 명확한 개념과 수학적 기술방법을 다룬다. 일상생활에서 경험하고 응용할 수 있는 현상을 물리적으로 접근하고 이해할 수 있도록 설명하며 이를 바탕으로 공학적 문제를 해결하는 능력을 배양할 수 있게 한다.

This course explores electromagnetic phenomena in modern applications, including wireless and optical communications, circuits, computer interconnects and peripherals, microwave communications and radar, antennas, sensors, micro-electromechanical systems, and power generation and transmission. Fundamentals include quasistatic and dynamic solutions to Maxwell's equations; waves, radiation, and diffraction; coupling to media and structures; guided waves; resonance; acoustic analogs; and forces, power, and energy.

HBJW0037

객체지향프로그래밍

Object Oriented Programming

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

Object-oriented Windows programming is aimed at mastering GUI application framework programming techniques such as MFC. Object-oriented Windows programming skills students need to learn as they develop into application software developers in the Windows environment.

HBJW0042

맷랩프로그래밍

Matlab Programming

본 교과목은 MATLAB이라는 프로그래밍 도구를 사용하여 복잡하고 이해하기 힘든 공학용 계산을 보다 쉽게 해결할 수 있도록 하기 위한 과목이다.

This course is designed to make it easier to solve complex and difficult to understand scientific

calculations using a programming tool called MATLAB.

HBJN2135

신호와시스템

Signals and Systems

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다. Continuous time signal and convolution, Fourier Series(FS) and Continuous-Time Fourier Transform(CTFT), frequency response, differential equation, Laplace transform and application, discrete time signal and convolution, Discrete-Time Fourier Transform(DTFT), z-transform.

HBJN2153

전자회로 I

Electronic Devices and Circuits I

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리로 부터 시작해서 전자회로를 분석할 수 있는 지식을 습득하도록 한다. 특히, 디지털 시스템을 구성하는 논리소자가 어떻게 전자회로로 구현되는 지를 분석하여, 실제로 시스템의 전기적인 특성에 대하여 바른 이해를 도모할 수 있을 것이다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다. This course covers the knowledge from basic theory of diode and transistor device to analysis electronic systems. Students understand the electric system characteristics from the analysis the digital logic device using the electronic circuits. Simulation with SPICE and Experiment with board will be the widen the field application ability.

HBJN2158

창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양
Understanding of the process of creative engineering design, cultivation of ability to use, basic knowledge for engineering design, teamwork, communication

HBJW0007

컴퓨터구조

Computer Architecture and Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다. For computer majors in order to understand the overall concept for the computer architecture, this lecture will introduce instruction set design, control system design, the performance improvement, the central processing unit based on RISC and CISC, arithmetic logic design, parallel processing techniques, input and output configuration, memory design, the operations and algorithms and so on. The microcomputer design composed 8-bit or 16-bit microprocessor will let you learn all things of the computer architecture design

HBJW0010

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다. This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBJN2155

임베디드운영체제

Embedded Operating System

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

This course is designed to teach students how to develop an embedded system with os. The default host platform assumes Linux Ubuntu, which is run on vmware. We set up minicom and nfs environment as basic environment, and then we run os with cross compile and write driver for gpio, led, switch and so on.

HBJN2160

마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

This course provides an introduction to and applications of microprocessor. It uses assembly language to understand the operations of hardware. In addition, it covers the micro-operations with debugging machine codes and tracing the status of registers and memory. Laboratories of the application of microprocessor systems related to microprocessor functions and its interfaces with I/O systems which are implemented by C language and assembly language programs.

HBJN2161

디지털영상처리

Digital Image Processing

디지털 영상처리는 스캐너, 디지털 카메라 등으로 획득한 디지털 영상을 원하는 목적에 맞게 조작 처리하는 것을 말한다. 본 교과목에서는 영상 개선, 영상 복원, 영상 합성, 영상분석, 영상 압축 등의 목적에 맞게 포인트 처리, 그룹 처리, 기하학적 처리, 프레임 처리하는 다양한 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘을 리눅스 시스템 상에서 C언어로 직접 구현하여 디지털 영상을 목적에 맞게 처리하는 시스템을 작성한다.

Digital image processing refers to the manipulation of a 2-dimensional visual image which is obtained by a scanner or a digital camera. The purposes of the manipulation are image enhancement, image restoration, image synthesis, image analysis, and image compression. For the purposes this course introduces the various algorithms such as pixel point process, pixel group process, geometric process, and frame process. The aims of this lecture are the studies of both the algorithms of digital image processing and the implementation of the algorithms in LINUX system using C programming.

HBJW0041

전자회로 II

Electronic Devices and Circuits II

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리를 바탕으로 연산증폭기를 비롯한 다양한 응용회로의 이해와 지식을 습득하도록 한다. 특히, 실험과 설계 능력을 배양하여 현장실무 능력을 강화하도록 한다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다.

This course is to acquire the understanding and knowledge of various application circuits including operational amplifier based on the basic principle of diode and transistor which are semiconductor devices. Particularly, the experiment and design ability should be cultivated to strengthen the field working ability. Simulation with SPICE and Experiment with board will be the widen the field application ability.

HBJW0043

회로망론

Network Theory for Circuit Analysis

시간영역에서의 회로해석 외에 라플라스 변환의 도입을 통하여 복소평면에서 회로를 해석하며, 푸리에 변환을 도입하여 모든 연속 시간 신호를 주파수 영역에서 해석하는 방법을 소개한다. 다양한 전달함수를 사용하여 4단자 회로망 해석을 소개한다.

Laplace transformation and Fourier series are introduced for circuit analysis as well as several types of transfer functions for two-port network.

HBJN2163

임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

This course is the immediate level course for embedded system and software. Students can learn about general things about embedded systems such as concept, architecture and applications and so on of embedded systems. After that, they can practice programming on embedded systems using a well designed embedded system training kit based on ATmega128 microprocessor. Software programming contents are as following: serial communication, LCD control, ADC control, monitor, clock, counter, etc.

HBJN2164

컴퓨터비전

Computer Vision

본 교과목에서는 디지털 영상에서 영상이 지닌 정보를 추출, 해석하여 디지털 영상을 분류, 인식하는 알고리즘을 학습한다. 디지털 영상처리의 심화 응용 교과목으로서 임베디드 로봇 시각, 생체인식, 문자인식을 위한 영상 전처리 알고리즘과 영상 분할, 특징 추출, 분류하는 알고리즘을 학습하고 이를 임베디드 시스템의 기반에서 구현하고 개발하는 컴퓨터비전 프로젝트를 완수한다.

The aims of this lecture are the studies of the algorithms that extract the pictorial information from digital images, and classify the images as recognized objects. This course is the advanced and the applied subject of "Digital Image Processing". In the various fields such as robot vision, biometrics, character recognition, etc, the students should research the algorithms that are preprocessing, image segmentation, feature extraction, classification, etc, and complete the small projects that implement the computer vision system in embedded system.

HBJW0026

인턴십 I(전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for senior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report. Grading of pass or fail.

HBJW0028

아날로그회로설계

Analog Circuit Design

아날로그 회로 설계를 위한 기본 회로 설계 및 설계자동화 기법을 이해하며, 전력관리, 레귤레이터 및 무선송수신/RF등의 설계에 대한 학습과 실습을 진행한다.

Understanding and experiment with basic design and design automation techniques for analog circuit design. Learning and practice for power management, regulator and wireless communication.

HBJW0033

자동제어(PBL)

Digital Control Systems(PBL)

본 과목에서는 우선 현대제어공학의 기본인 상태공간모델(state space)을 기반으로 관측자(observer)에 의한 상태-피드백의 극점-위치(pole placement design)기법과 최적제어(optimal control)기법을 습득한다. 그리고 칼만 필터(Kalman filter)를 활용하여 확률시스템(stochastic system)의 강인 다변수(robust multivariable) LQG 제어기 설계법을 습득한다.

This course introduces an instrumentation system which obtains data about a physical system either for the purpose of collecting information about that physical system or for the feedback control of the physical

system.

HBJW0011

캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

Based on the knowledge and practice of programming and computer theory, we will learn how to carry out a project on information systems. Students team up to design, implement and test a capstone project

HBJW0024

인턴십 II(전자공학)

Internship II

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a summer internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the summer vacation. When fall semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBJW0030

반도체공학

Semiconductor Engineering

반도체 물리 및 집적회로 형성 공정에 대한 이론 및 실습을 통해 차세대 반도체 제작 기술을 이해한다. 또한 제조방법 과 특성평가에 대한 이해와 미세소자 설계에 대한 학습과 실습을 수행한다.

A next-generation semiconductor manufacturing technology through the semiconductor integrated circuit of the manufacturing process of formation and physical theory and practical understanding. Also, nano device design and manufacturing with an understanding of the Evaluation of how learning and exercise.

HBJW0038

통신공학

Communication Engineering

통신시스템과 디지털 및 아날로그 통신에 대한 기본 개념을 정립하는 교과목이다. 무선통신 이동통신을 위한 전파 환경과 전파 특성, 채널 특성과 모델링, 잡음 및 간섭 효과, 다중 접속 기술, 접속량과 채널 할당기법 등에 대해 이해한다.

Telecommunication course includes the basic concept of communication by wire, radio, optical or other electromagnetic systems. This course also introduce infrastructure of communication system: different types of channels, bandwidth, power, range, interference, frequency reuse and fading.

HBJN2109

디지털시스템설계

Digital System Design

컴퓨터하드웨어는 수많은 반도체 칩으로 구성되어 있지만, 기본적으로는 0과1의 두 가지 상태만을 기억하고 처리할 수 있는 디지털 논리에 의해 동작하도록 되어 있다. 본 과목에서는 디지털 컴퓨터, 제어시스템, 데이터 통신등과 같은 시스템에서 기본적으로 사용되는 디지털 회로의 동작원리와 설계방법을 다룬다.

Digital electronic circuits are the engines of cell phone, digital cameras, computers and many other consumer products that process and use information in a digital format. This lecture presents a basic treatment of digital circuits and the fundamental concepts used in their design. HDLs are also introduced in designing digital circuits.

HBJW0039

지능형센서

Intelligent Sensors

스마트 전자소자 및 IoT 센서의 종류, 회로구조, 재료, 특성, 응용분야에 대해 소개한다.

This course introduces the types, materials, structures, electrical characteristics and the application of smart devices and IOT sensors.

HBJW0044

전자재료

Electronic Materials Engineering

전자소자 및 장치의 대부분은 전자재료를 바탕으로 이루어져 있다. 본 강좌는 향후 효과적인 시스템 구성 및 구현을 위한 전자재료에 대한 올바른 지식 습득 및 이해를 목표로 한다.

Most of electronic devices and equipment are fabricated based on electronic materials. This lecture aims at a fundamental understanding of electronic materials, which is essential to design and realize electronic system.

HBJW0045

전공세미나

Major Seminar

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

소프트웨어학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2193 | 소프트웨어개론(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2216 | 확률통계(Flip) | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0001 | 이산수학 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0012 | 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2122 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2179 | 알고리즘(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2205 | 임베디드IoT프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2209 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJO2174 | 운영체제(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2217 | 스마트웹프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJO2218 | 시스템프로그래밍(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2219 | 빅데이터개론(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJO0052 | 웹서버프로그래밍(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJO0053 | 영상처리(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJO2186 | 프로그래밍트레이닝(PBL) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJO2215 | 인턴십1(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJW0018 | 정보보호 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2197 | 설계패턴 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2199 | 시스템분석및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2214 | 인턴십2(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0021 | 인간-컴퓨터 상호작용 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJO2196 | 소프트웨어캡스톤디자인 II | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJO2207 | 지능형소프트웨어 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJO2220 | 전공세미나 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0022 | 소프트웨어특강 | 3 | 2 | 1 |

This course covers basic techniques and knowledge for programming on Linux environments. Lectures focuses on commands for Linux OS, system calls, API, and libraries. The purpose of this course is to provide basic knowledge to develop C/C++ programs, Java programs, Python programs, web and network programming(socket programming) under Linux environments.

HBJO2122

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성요소 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

Understand the characteristics of basic components and devices of computers, understand the development process of related principles and technologies, and review and discuss future development directions.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0008

웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

This course covers web system design and implementation, including markup languages such as HTML and XML, CSS, JavaScript for client programming. For server programming, script languages like PHP, and JSP are taught. This course also introduces the technologies about the representation and the processing of meta data with XML.

HBJO2179

알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

This class provides techniques for algorithm design, analysis, time-space complexity issues. Among the topics are asymptotic notation, recurrence, sorting, order statistics, dynamic programming, and some graph algorithms.

applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJO2217

스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

IoT (Internet of Things) market will become very populated in various application areas. But we should find a standard and efficient way to connect things in IoT. Web technologies based on HTML5 is one of the emerging candidates to connect various things in IoT. This course covers the technologies and themes about integration of IoT and Web technologies.

HBJO2218

시스템프로그래밍(PBL)

System Programming(PBL)

시스템 프로그래밍을 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 메모리, 프로세스, IPC 을 활용한 시스템 프로그램을 개발한다.

This course covers basic techniques and knowledge for system programming. This course focuses on commands for Linux OS, system calls, API, and libraries. The purpose of this course is to provide basic knowledge to develop system programming using memory, process, IPC, etc. under Linux environments.

HBJO2219

빅데이터개론(PBL)

Big Data(PBL)

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술, 그리고 기업에서의 실제 활용 사례를 습득한다. 빅데이터에 관련된 주요 기술을 배우고 익힘으로써 데이터를 활용한 소프트웨어 개발과 분석 능력을 향상 시키도록 한다. This course covers basic concepts and major technologies of Big Data and also includes examples of Big Data's practical applications in business. By learning key technologies related to Big Data, we improve our software development and analysis capabilities.

HBJO0052

웹서버프로그래밍(PBL)

Web Server Programming(PBL)

웹 및 모바일 기반 어플리케이션 개발을 위한 back-end, 즉 서버관련 구현 방법을 배운다. 본 강의는 크게 1) 웹 프로그래밍 2) 스마트 웹 어플리케이션 두 부분으로 나뉜다. 첫번째 '웹 프로그래밍' 부분은 기초 back-end 웹 프로그래밍 언어인 JSP와 Servlet, JDBC 기술을 배운다. 두번째 '스마트 웹 어플리케이션' 부분은 기초 back-end 웹 프로그래밍 언어와 기초 데이터 마이닝 기술을 활용하여 어플리케이션의 목적과 데이터 및 사용자 특성에 따라 다양하게 변화하는 웹 어플리케이션 개발 프로젝트를 수행한다.

This course aims to learn server-related technologies to effectively develop web and mobile applications. This course mainly covers two parts 1) Web programming and 2) smart web applications. First, the 'Web programming' is to master server-side Web programming languages including JSP, Servlet and JDBC. The next 'smart web applications' is to develop a web application dynamically adapted to the purpose and data and user properties, exploiting the server-side programming languages.

HBJO0053

영상처리(PBL)

Image Processing(PBL)

본 과목에서는 인공지능, 기계학습 및 사물인터넷 등에서 가장 중요한 기술 중의 하나인 영상처리에 대한 기초적인 지식과 응용에 대해 학습한다. 본 과목은 크게 세가지 부분으로 구성되어 있다.

1)영상처리에대한기초지식학습

-카메라,픽셀,이미지포맷,영상압축,컬러이미지처리,영상품질향상,필터,영상분할,영상분류등에대한내용을다룬다.
-영상처리응용등을살펴본다.

2)OpenCV등을이용한영상처리프로그래밍연습

-과제수행을통해기초적인영상처리프로그래밍연습을수행한다.

-개인별혹은팀별기말프로젝트를수행한다.5-6주안에완성할수있는영상처리응용프로그램을개발하게된다.

3)영상처리에관련된논문,기사등을읽고토론을통한학습

-영상처리에관련된논문,기사등을읽고약반-1페이지지분량의비평문(critique)을작성하는과제를수행한다.

-작성한비평문을통해토론식수업을진행한다.

In this course, image processing and its applications are covered, which is an important technology in artificial intelligence, machine learning, and Internet of Things. The contents of this course have three folds.

1)Fundamentals of image processing

-We study knowledge on camera, pixel, image format, image compression, color image processing, image enhancement, filter, image segmentation, and image classifications.

-Application of image processing is covered.

2)Programming practice of image processing using OpenCV

-Basic image processing programming by doing homework and assignments.

-Students will conduct a term project which is an application of image processing and can be finished in 5-6 weeks.

3)Discussions after reading papers and articles on image processing

-Students will have assignments to write a half to one page critique after reading papers and articles on image processing.

-Student will have discussions with the critique.

HBJO2186

프로그래밍 트레이닝(PBL)

Programming Training(PBL)

본 교과목은 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 프로그래밍 능력을 높이고자 한다. 소프트웨어 개발에 필요한 주요 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터 구조 및 운영체제 개념을 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 학생 스스로 학습하고 배워 나가도록 한다.

This course aims to improve the programming ability through an online programming practice platform. Students learn and learn by themselves the key data structure, algorithms, computer architecture, and operating system concepts necessary for software development through the online programming practice platform.

HBJO2215

인턴십1(소프트웨어)

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBJW0018

정보보호

Information Security

컴퓨터 시스템을 보호하기 위한 정보보호를 기밀성, 무결성, 가용성 관점에서 다룬다. 특히, 정보보호를 위한 암호화 기법, 해쉬함수, 인증기법 등을 학습하며 분산인증시스템, 침입탐지시스템, 방화벽과 같은 정보보호 시스템들을 소개한다.

This course introduces Information Security (IS) from the perspective of confidentiality, integrity, and availability. Especially, this course aims to study cryptography schemes, hash functions, and authentication schemes with known IS systems such as distributed authentication system, intrusion detection system, firewall, etc.

HBJO2175

소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBJO2197

설계패턴

Design Pattern

중요한 소프트웨어 패턴들의 개념과 용도를 이해한다. 패턴의 구성 요소와 특징, 사례를 공부한다. Java 언어로 작성된 패턴의 예제를 이해한다.

Understand the concepts and uses of critical software patterns. Study the components, characteristics, and examples of patterns. Understand examples of patterns written in the Java language.

HBJO2199

시스템분석및설계

System Analysis and Design

최근 급속한 과학기술의 발전과 인류의 미래를 주도할 첨단 산업기술의 변화와 발전에 대응하기 위한 시스템 분석과 설계의 기술을 철저히 연구하며, 새로운 서비스를 창출하기 위한 응용력의 기반을 준비한다. Recently, we will thoroughly study system analysis and design technology to cope with the rapid development of science and technology and change and development of advanced industrial technology that will lead the future of mankind, and prepare the basis of application for creating new services.

HBJO2214

인턴십2(소프트웨어)

Internship2

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a summer internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the summer vacation. When fall semester begins, students are required to submit their internship report. Grading of pass or fail.

HBJW0021

인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

HCI (Human Computer Interaction) aims to improve the interactions between users and computers by making computers more usable and receptive to users' needs. It is often regarded as the intersection of computer science, behavioral sciences, design, media studies, and several other fields of study. Specifically, HCI has interests in: methodologies and processes for designing interfaces, methods for implementing

interfaces, techniques for evaluating and comparing interfaces, developing new interfaces.

HBJO2196

소프트웨어캡스톤디자인 II

Capstone Design II(Capston Design)

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

This course is an extension of “Capstone Design I“. Based on the knowledge and practice of programming and computer theory, we learn how to carry out a project on new information system. Students team up to design, implement and test a capstone project. There will be a graduation exhibition of these works at the end of the semester.

HBJO2207

지능형소프트웨어

Intelligent software

컴퓨터 과학의 관점에서 인공 지능의 기본 개념을 연구한다. 게임 플레이, 우주 탐색 및 로봇과 같이 어렵고 독립적으로 동기를 부여받은 문제에 대한 혁신적인 솔루션을 찾는 방법을 배운다.

A study of basic concepts in artificial intelligence from a computer science perspective. Learn to find innovative solutions to difficult, independently motivated problems, such as game playing, space searches, and robots.

HBJO2220

전공세미나

Major Seminar

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다.

도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허 출원이 필요하며 특허 출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다.

본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요 한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

HBJW0022

소프트웨어특강

Topics in Software

소프트웨어 특강은 공학적인 관점에서 소프트웨어를 다루는 학문이다. 단순한 프로그래밍 지식을 기반으로 소프트웨어를 개발하는 것을 넘어서 소프트웨어의 생명 주기 전반에 대한 이해와 공학의 적용을 목표로 한다. 본 교과목에서는 소프트웨어의 개발, 운용, 유지보수 등의 생명 주기 전반을 체계적으로 이해하고 운용하기 위한 기반 기술들을 학습한다.

Software Engineering (SE) is the study that deals software from the perspective of engineering. Rather than the development of software with simple programming skills, SE aims at understanding the life cycle of software and applying the principles of engineering to SE. This course aims to provide an understanding of the life cycle of software such as the design, development, and maintenance of software and related skills to manage the life cycle of software.

스마트정보통신공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJM2089 | 마이크로프로세서및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2116 | 전기회로및설계 | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2138 | GUI프로그래밍(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2144 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2084 | 신호및시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2109 | 전자회로및설계 | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2145 | 서버프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2149 | 창의기초설계(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBSM0001 | 지능형시스템개론 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2092 | 네트워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJM2093 | 스마트모바일프로그램설계(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJM2141 | 통신시스템설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2142 | 창의전공설계(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2143 | 데이터과학 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBTT0120 | 전기·전자·통신교과교육론 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJM2095 | DSP및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2115 | 인턴십I(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJM2128 | 임베디드시스템설계 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2133 | 자료구조설계(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2146 | 네트워크보안 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBTT0121 | 전기.전자.통신교과교재및연구법 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBTT0122 | 전기.전자.통신교과논리및논술 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJM2131 | 반도체공학및공정 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2132 | 캡스톤디자인(정보통신공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2136 | 인턴십2(정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2137 | 웹프레임워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJM2139 | 정보통신응용SW프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2140 | 알고리즘 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2148 | 머신러닝 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBJM2089

마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어언어를

공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

In this course, we study the operation principles and organization of micro-processor. After that, we learn the assembly language for advanced micro-processor. Finally, based on the knowledge and the tools, we perform various practical applications.

HBJM2116

전기회로및설계

Electric Circuit and Design

전기,전자회로 이론 학습에서 배운 회로를 구성하여 실제 설계를 통하여 검증하고, 기초적인 각종 반도체 소자의 형태와 구조를 학습하고 기본 소양을 익힌다.

This course teaches circuit analysis, shape and structure of semiconductor devices and verifies by making an design that circuit configuration by learned in the electric circuit and design.

HBJM2138

GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

In order to develop windows applications, object-oriented programming(OOP) should be studied. Based on knowledge about the OOP, structure of C# will be studied. In this lecture, how windows applications work is understood.

HBJM2144

웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

The Web is one of the key technologies for various information services such as Internet search, e-commerce, social network service, etc. This lecture helps students to understand the architecture of the Web, and provides how have an ability to develop simple Web sites by themselves.

Also, this lecture is related to the lecture “Database Design” of the third grade

HBJM2084

신호및시스템

Signals and System

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

This course deals with signals and system. It includes the details of Continuous time signal and convolution, Fourier Series(FS) and Continuous-Time Fourier Transform(CTFT), frequency response, differential equation, Laplace transform and application, discrete time signal and convolution, Discrete-Time Fourier Transform(DTFT), z-transform.

HBJM2109

전자회로및설계

Electronic Circuit and Design

전기회로및설계에서 배운 회로의 분석 능력을 바탕으로 실제 일상생활에서 사용되는 전자회로를 구성하여 제작함으로써 전자회로의 분석능력을 향상시킨다.

This course teaches enhance the analysis ability of electronic circuits through electronic circuit configuration used daily life based on the analysis ability learned in the electric circuit and design.

HBJM2145

서버프로그래밍

Server Programming

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이

요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

In the IT based on network, it is required techniques for building and managing the server to support various applications. Therefore, this lecture covers server building and utilization measures to support various applications. It includes practice on web server building based on Apache, PHP, MySQL, and server development supporting mobile application.

HBJM2149 창의기초설계(스마트정보통신공학) Creative Engineering Design: Fundamental Course

본 교과목에서는 마이크로컨트롤러의 기초에 대하여 학습하고 이를 이용하여 ICT 분야의 다양한 응용 제품에 대한 아이디어를 도출하여 작품으로 직접 제작하는 과정을 학생 스스로 익힌다.

In this course, students learn about the fundamentals of microcontroller and use them to develop ideas for various application products in ICT field and produce them directly as works.

HBSM0001 지능형시스템개론 Introduction to Intelligent Systems

지능형 시스템 기초 개념과 이를 구현하기 위한 다양한 방법론을 소개하고, 해당 기술을 이용하여 해결할 수 있는 다양한 문제들을 다룬다.

This module provides the fundamental principle of intelligent systems and various algorithms that can implement such systems. The subject also covers abundant problems that can be solved by the intelligent systems.

HBJM2092 네트워크설계 Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

This course includes the detail of TCP/IP protocols and Linux socket programming.

HBJM2093 스마트모바일프로그래밍설계(PBL) Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

Mobile applications are increasing steadily.

This course teaches students how to build mobile apps for Android phones together with various sensors like camera, accelerometer, GPS receiver, and so on.

Students will use Java to develop various kinds of Android apps and explore its applications.

HBJM2141 통신시스템설계 Communication System Design

통신 시스템을 구성하는 시스템 블럭들의 기능과 시스템블럭을 배치하여 필요한 성능을 낼 수 있는 통신 시스템의 동작 원리를 이해한다.

Technical element blocks for communication systems are separately studied. Then, we will understand how a communication system performs through interactions between the technical element blocks.

HBJM2142 창의전공설계(스마트정보통신공학) Creative Engineering Design: Intensive Course

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT 관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

This course aims training talented people with creative design skills. Students are instructed to carry out a series of processes from planning an IT idea to production using the knowledge you learned in your major.

실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2137

웹프레임워크설계

Web Framework Design

본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

This course aims to understand the overall web framework needed to build a website and to develop the ability to implement it through programming. To do this, We build a web server and learn programming languages such as JQuery and Node.js, and then, we create a responsive web site by using bootstrap.

HBJM2139

정보통신응용SW프로젝트

ICT Application Software Project(SW)

본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

This course aims to design the final project using the SW implementation technologies acquired through the lower grades major course. It deals to improve the teamwork and comprehensive design ability based on the basic design, implementation and verification procedures for software application development systematically.

HBJM2140

알고리즘

Algorithm

본 교과목에서는 자료구조를 기반으로, 다양한 예제 문제를 통해 문제해결력을 높이기 위한 알고리즘을 학습한다. 본 교과는 실무에서 업무 처리를 위한 효율적인 프로그래밍 기법을 학습하는데 그 목표를 둔다. In this course, we learn algorithms to improve problem solving ability through various example problems based on data structure. This course aims to learn effective programming techniques for business process.

HBJM2148

머신러닝

Machine Learning

ICT 기술의 발전과 함께 인공지능 기술에 관한 수요가 꾸준히 증가하고 있다. 본 교과목에서는 인공지능 구현을 위한 기반이 되는 기계학습 기술을 다양하게 다룬다. 기본적인 퍼셉트론 학습에서부터 클러스터링, 진화학습, 딥러닝 기법 등을 자세히 다룬다.

With the development of ICT technology, the demand for artificial intelligence technology is steadily increasing. This course deals with various types of machine learning techniques that are the foundation for artificial intelligence implementation. This course deals with the details of basic perceptron learning, clustering, evolution learning, deep learning techniques, and so on.

경영공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJP2264 | 경영공학개론 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJP2042 | 경영학원론 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJP2255 | 경제성공학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJP2252 | 경영정보시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJP2253 | 마케팅 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJP2271 | 경영통계 I | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJP2277 | 회계원리 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJP2021 | 마케팅조사론 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJP2151 | 경영데이터분석기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJP2272 | 경영통계 II | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJP2284 | 인공지능프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJP2242 | 경영과학 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJP2245 | 재무관리 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJP2246 | 품질경영 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJP2254 | 생산운영관리 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJP2274 | 경영통계분석실습(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJP2161 | 경영데이터마이닝 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJP2248 | 유통물류관리 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJP2257 | 금융공학 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJP2263 | 경영시뮬레이션 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJP2280 | 경영과학응용 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJP2283 | 인턴십(경영공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJP2275 | 창의형캡스톤디자인(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJP2279 | 구매관리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJP2287 | 경영비데이터분석 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBOA1017 | 스마트건설창업및경영기획론 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJP2276 | 기술경영 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJP2281 | 품질경영과실습 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBOA1016 | 문화예술창업및경영기획 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBJP2264

경영공학개론

Introduction to Management Engineering

경영공학의 학문적 배경과 주요문제 및 해결을 위한 접근방법, 응용분야 등을 배움으로써 경영공학에 대한 전반적 개념을 고취한다.

lifetime. The main topics of this course include data analysis methods and basic theories of statistics. This course is the primary subject for studying quality management, 6-sigma, CRM, etc.

HBJP2277

회계원리

Principles of Accounting

기업의 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하고 재무회계의 기초적 이론을 이해하며, 기업의 재무상태와 수익성을 분석하기 위해 필요한 자산, 부채, 자본, 수익 및 비용 등 재무제표의 구성요소를 학습한다.

An introduction to the preparation and analysis of financial statements. Specific topics include the accounting model, general purpose financial statements and accounting for assets, liabilities, and equity.

HBJP2021

마케팅조사론

Marketing Research

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

This course introduces the marketing research method as an aid to making marketing strategy and decisions. The purpose of the course is on how to analysis customer needs statistically and to use marketing information.

HBJP2151

경영데이터분석기초

Introduction to Data Analytics for Business

경영정보시스템 구축방법과 실제 경영에 활용할 수 있는 방안을 학습한다. 관련 응용 프로그램 또는 컴퓨터 언어를 이용한 문제해결능력을 높이고 창의력을 배양한다.

This class deals with how to build a management information system and how to utilize the management information system in companies.

HBJP2272

경영통계 II

Business Statistics II

통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 본 교과에서는 경영통계I에 이어서 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가 6-sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리) 등의 최신기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

Statistics is one of essential courses for all subjects. Foreseeing 21th century may be the era of system integration and data flood, statistical knowledge for the data analysis is an important tool for one's lifetime. As the next course the Business Statistics I, the students will study statistical inferences such as estimations and tests. This course is the primary subject for studying quality management, 6-sigma, CRM, etc

HBJP2284

인공지능프로그래밍

AI Programming

본 수업에서는 투자전략 설계 및 분석, 주식 모의투자실험, 포트폴리오 관리 및 성과 평가 등을 Excel VBA, R 등 프로그래밍 언어를 이용하여 직접 수행해본다. 이를 위해 프로그래밍의 기초에 대해 학습을 하고 다양한 방법으로 투자전략 및 포트폴리오 성과 평가와 리스크 측정하는 원리를 배운다. 또한 분석적 방법과 수치해석 방법에 대해 학습하고, Risk Adjusted Measures와 Value at Risk에 대해 학습한다.

The subject makes students deal with investment design and analysis, simulated investment for stocks, portfolio management and performance evaluation using programming languages such as Excel VBA, R etc. The students learn the fundamental principles of investment strategies, portfolio, risk adjusted measures and value at risk.

HBJP2242

경영과학

Management Science

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

Management science is concerned with a number of different areas of study including developing and applying models and concepts that may prove useful in helping to illuminate management issues and solve problems. Management science research can be done on three levels:

- A fundamental level that lies in three mathematical disciplines: probability, optimization, and dynamics system theory,
- A modeling level that builds models, gathers data, and analyzes them mathematically, and
- An application level, just as any other engineering discipline that has strong aspiration to make a practical impact in the real world.

HBJP2245

재무관리

Financial Management

기업의 자금에 대한 전반적인 관리방법에 대해 배운다. 재무관리의 기초적인 사항을 시작으로 가치평가, 자본예산, 위험과 가격결정모형, 자본구조, 자본조달, 운전자본관리, 재무분석 등에 대해 학습한다.

This course is designed as an introductory Corporate Finance course for all Management Engineering students. We shall explore the fundamental concepts in financial management. The course will then cover the theoretical framework and analytical tools for decision making in financial management. The main topics will be: financial statement analysis, time value of money, risk and return concepts, valuation of financial assets, capital budgeting, capital structure, dividend policy, agency theory, and international managerial finance.

HBJP2246

품질경영

Quality Management

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6- 시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

Topics covered include various techniques for quality control as well as recent methodologies for quality management such as TQC and 6-sigma.

HBJP2254

생산운영관리

Production and Operations Management

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산운영관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

Production includes services as well as manufacturing in a broad sense. In 21th century that is the age of limitless competition, the production and operations management system is a critical factor for the leading companies. This course deals with basic concepts and methods of production and operations management.

HBJP2274

경영통계분석실습(PBL)

Practice of Statistical Analysis for Business(PBL)

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

This course deals with practical data analysis methods for descriptive statistical analysis, statistical estimation and test, and linear regression. It is useful for students to study quality management, 6-Sigma, and CRM(Customer Relationship Management). The statistical software R is used for the practice.

사회진출 후 바로 현장 실무수행이 가능한 중견 산업정보시스템공학 전공자 양성을 목표로 지금까지 습득한 설계능력과 최신 전공 관련 공학적 방법론을 총망라한 논문을 작성한다. 지도교수를 배정하여 수시로 심도 깊은 지도를 받으며, 3~4회에 걸친 종합 발표를 통해 진척 성과를 평가받고, 최종적으로 팀별로 논문을 완성한다.

This course is designed to provide students with a chance to wrap up what they have learned from their undergraduate studies. With the designated faculty member, students are supposed to prepare their own thesis on any specific subject related to management engineering.

HBJP2279

구매관리

Purchasing & Supply Management

공급망 내 제조기업을 중심으로 원, 부자재 구매활동의 중요성, 구매원칙, 구매절차, 공급업체 선별방법 등 기업의 구매관리에 대해 학습한다. 또한 구매활동과 제조활동의 통합관리 방법 등에 대해 알아본다. supply chain management. The related theories and real cases will be discussed. Especially, the importance of purchasing and how to select the appropriate vendors will be investigated. In order to help students better understand each topic, various materials including the recent magazine articles and academic reports will be provided.

HBJP2287

경영빅데이터분석

Big Data Analytics for Business

오늘날 기업은 내외부로부터 많은 데이터와 정보의 흐름을 마주하고 있고, 이를 신속하게 분석하여 새로운 경영 통찰을 얻어야만 변화하는 경쟁 환경에서 생존할 수 있다. 본 과목에서는 경영 환경 내외부에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터를 효과적으로 분석하는 방법을 배우고 이를 통해 새로운 경영 통찰을 얻는 방법에 대해 공부한다.

Data is a new economic asset of the 21st century that companies have to make use of to gain a competitive edge. In this course, students will acquire a set of practical data analytics skills including applying analytical frameworks, analyzing time series data, analyzing social networks and discovering hidden relationships in data.

HBOA1017

스마트건설창업및경영기획론

Smart Construction Business Start-up and Management Planning

스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운업을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

This course covers basic survey for smart construction business start-up and all the management skills for construction corporate operations and strategic planning. In addition, it conducts exercises to establish the management plan for the start-up of smart construction business.

HBJP2276

기술경영

Management of Technology

6-시그마, TQC 등 품질경영 관련 최근 동향을 소개하고 실제 경영에서 어떻게 사용되고 있는지를 폭넓게 이해한다.

This class provides a strong conceptual foundation for managing technological innovation in companies. The objective of this class is to let students understand how firms can create, commercialize and capture value from technology-based products and services.

HBJP2281

품질경영과실습

Quality Management and Practice

샘플링 검사와 신뢰성 공학을 중심으로 다양한 통계적 품질경영 기법과 분석도구, 활용방법 등을 학습하며, 6-sigma의 개념 및 기업 내 활용 및 현장 적용 방안에 대해 알아본다.

Among various topics on quality management, this class focuses on 6-sigma, sampling, reliability engineering issues, and their practice in the field.

HBOA1016

문화예술창업및경영기획

Arts&Culture Business Start-up and Management
Planning

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

This course covers basic survey for arts and culture business Start-up and management, specific management skills for strategic planning.

Use this to conduct exercises to establish the management plan for the arts and culture start-up and management.

그린화학공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEC0029 | 일반화학및연습I | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEC0021 | 기초생명공학 I | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEC0030 | 일반화학및연습II | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEC0010 | 유기화학 | 4 | 4 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEC0011 | 기초생명공학II | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEC0012 | 환경미생물학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG4116 | 공업수학(PBL) | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG4148 | 화공분석화학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEC0017 | 화공열역학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEC0018 | 생명공학및실험 I | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEC0019 | 화학반응공학및연습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEC0020 | 화학공학양론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEC0027 | 공정유체역학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG2071 | 폐기물처리공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEC0008 | 생명공학및실험 II | 4 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEC0009 | 폐기물관리공학및실험 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEC0024 | 화학공정제어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJG4107 | 대기오염제어공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJG4121 | 전기화학공학및실습 | 4 | 3 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJG4139 | 화공재료화학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEC0004 | 인턴십 I(그린화학공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBEC0014 | 열및물질전달 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEC0015 | 화공단위조작 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEC0016 | 에어로졸공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBEC0028 | 전산모델링및실습(SW) | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJG4012 | 유해폐기물처리공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJG4143 | 에너지변환공학및실습 | 4 | 2 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEC0003 | 인턴십 II(그린화학공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEC0005 | 캡스톤디자인 I(그린화학공학) | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEC0006 | 분자설계공학및실습(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEC0007 | 그린화학공정설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJG4023 | 폐기물자원화공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEC0013 | 캡스톤디자인 II(그린화학공학) | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0031 | 전공세미나 | 3 | 2 | 1 |

토양과 해양환경에서 슬러지 처리를 다룬다.

This course provides a useful introduction to students in green chemical engineering programs and covers main information which include fundamentals of microbiology, process microbiology, and transformations and toxic effects of chemicals in wastewater treatment plants.

HBJG4116

공업수학(PBL)

Engineering Mathematics(PBL)

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점을 두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

The course aims at understanding a statement of pertinent definitions, principles, and theorems associated with engineering areas using basic calculus, ordinary/partial differential equations, vector analysis, linear algebra, Laplace transform, Fourier and other special functions, Bessel and other orthogonal functions and so on.

HBJG4148

화공분석화학

Analytical Chemistry in Chemical Engineering

분석화학을 기반으로 데이터의 통계적 처리방법, 물리화학적 분석법, 전기화학적 분석법, 고분자 재료 분석법 등을 학습함으로써 환경 및 에너지 분야에서 활용할 수 있는 분석 역량을 습득할 수 있다.

Through this course, the capability to analyze materials in environmental and energy fields can be obtained by studying statistical treatment of data, physicochemical analysis methods, electrochemical analysis methods, and polymer material analysis methods based on analytical chemistry.

HBEC0017

화공열역학

Chemical Engineering Thermodynamics

본 교과목은 고전열역학의 법칙, 개념 및 가설과 화학 반응계에서의 응용을 다룬다. 고전열역학의 기본 가설과 열린/닫힌 계, 안정성과 평형의 개념, 순물질과 혼합물의 구성 성질 모델 등에 대해 학습한다. 또한 다중성분 시스템에서 상 개념과 화학평형에 대해 학습한다.

This course deals with the principles, concepts, and laws/postulates of classical thermodynamics and its application. It covers their basic postulates of classical thermodynamics and their application to transient open and closed systems, criteria of stability and equilibria, as well as constitutive property models of pure materials and mixture. Phase and chemical equilibria of multicomponent systems are covered. Applications are emphasized through extensive problem work relating to practical cases.

HBEC0018

생명공학및실험 I

Biotechnology & Experiments I

세포를 구성하는 생물분자들의 기본특성과 에너지 생산을 이해하기 위하여 탄수화물 및 단백질의 구조, 기능 및 효소 기작 등과 함께 대사경로, 대사조절, 에너지 생산에 필요한 생체기작을 이론적으로 학습함과 동시에 이론적 이해에 도움이 되는 기초 생화학 실험을 진행한다.

Concentrating on the major components of cellular molecules for their basic characteristics, energy metabolism and structural aspects of carbohydrates and proteins are covered in addition to the series of basic biochemical experiments.

HBEC0019

화학반응공학및연습

Chemical Reaction Engineering and Practice

화학반응공학은 화학공정의 핵심인 반응조작을 다루는 학문 분야이다. 본 교과목에서는 합리적이고 경제적인 반응조작의 선정과 운전조건의 설정, 적절한 반응장치 선정과 설계 및 조작 등을 학습한다.

Chemical reaction engineering is an academic subject dealing with various reaction operations which are most important in chemical processes. Through this subject, the students will study how

to select reasonable and cost-effective unit reaction operation, how to determine the optimum operation condition, how to design the proper reactor, etc.

HBEC0020

화학공학양론

Chemical Engineering Calculations

공학 전반에 활용하는 다양한 단위의 표현법 및 단위 환산은 화학공학에서 필수적인 학습이다. 본 교과에서는 이를 선행 학습하고 이를 바탕으로 새로운 제품을 개발하거나 기존 제품의 품질을 향상시켜 생산성을 높이고자 화학공정의 주요 단위공정에 대한 정성 및 정량 분석법을 익히고 이를 위해 물질 및 에너지 수지식의 개념과 계산 능력을 배양하는 교과목이다.

Quantitative applications of steady-state mass and energy balances to solve problems involving multi-component systems and multi-unit chemical processes. Single-component and multi-component phase equilibria, single-reaction and multiple-reaction stoichiometry, coupled mass and energy balances, chemical processes involving bypass and recycle streams.

HBEC0027

공정유체역학

Fluid Dynamics

유체역학은 말 그대로 유체가 어떻게 힘을 주고 받는지를 다루는 학문이다. 여기서 유체는 액체나 기체를 말한다. 유체는 유체가 움직이지 않을 때의 유체 정역학이 있고 움직이는 동역학이 있다. 정역학에 비해 동역학이 매우 중요하다. 고체와 달리 유체는 너무 심하게 이동하기 때문에 유체입자 하나 하나의 시간별 위치를 아는 것이 그리 중요하지 않을 경우가 많다. 따라서 기체나 액체의 흐름을 이해하여 화학공정에서의 역할을 설명하기 위하여 학습한다.

Fluid dynamics is a subdiscipline of fluid mechanics that deals with fluid flow liquids and gases in motion. It is including aerodynamics, with air and other gases in motion and hydrodynamics such as the study of liquids in motion.

HBJG2071

폐기물처리공학

Solid Waste Treatment Engineering

도시고형폐기물 등 일반폐기물의 처리 및 처리방법을 다루며, 각종 폐기물시료의 채취, 분석등에 필요한 기초실험을 학습한다.

Sources and composition of municipal solid waste which is normally not hazardous are introduced. Physical, chemical, and biological characteristics of the waste are discussed and experimented.

HBEC0008

생명공학및실험 II

Biotechnology&Experiments II

유전물질로서의 DNA 및 RNA의 구조와 특성, 그리고 DNA 복제와 RNA 전사, 해독으로 이어지는 Central Dogma의 이해를 통하여 모델화하여 구성된 실험세션에 응용하고, 현재 활용되고 있는 첨단 생명공학 연구내용들에 대한 이해 및 응용을 가능하도록 한다.

Molecular biological approaches to the nucleic acid understanding is essential for the knowledge development in the field of biotechnology related chemical engineering in addition to the common engineering factors. The central dogma of molecular biology and related laboratory activities are provided.

HBEC0009

폐기물관리공학및실험

Solid Waste Management and Experiment

일반폐기물의 소각, 매립, 재활용과 같은 최종처리기술과 슬러지의 관리방법을 학습하고 환경오염물질의 제거실험 및 용출실험을 체득하도록 한다.

In this course you will learn the fundamental principles and key technologies that are used to manage municipal solid waste and obtain the fundamental skills of solid waste management lab.

HBEC0024

화학공정제어

Chemical Processing Control

화학공정을 제어하는 요소에 대한 이론, 화학공정 안정도 판별법, 제어방법과 제어시스템의 설계 및

현실적용에 관하여 학습한다. 공정제어는 복잡한 화학공정의 운영에서 안전하고 효율적인 운전을 통한 화학제품의 질을 엄격히 관리하고자 하는 제어를 달성하기 위한 목적이다. 화학공정을 제어하기 위한 제어계의 이론적 원리와 응용을 학습하는 학문이다. 화학제품 대상공정에 대한 정적, 동적특성을 이해하여 공정운전 모델을 구성할 수 있도록 하고, 목적에 의한 안전하고 합리적인 전략을 수립하기 위한 능력을 배양할 수 있도록 학습한다.

Process control is an engineering subject that deals with chemical production, mechanisms and algorithms for maintaining the output of a specific process within a desired range. The temperature of a chemical reactor may be controlled to maintain a consistent product output. Process control is extensively used in chemical industry and enables mass production of consistent products from continuously operated processes such as oil refining, paper manufacturing, fine chemicals, medical pills, bio-products and many others. Process control enables automation, by operating personnel can operate a complex process from a central control room.

HBIG4107 대기오염제어공학 Advanced Air Pollution Control Engineering

주요한 대기오염물 방출 경로인 연소 공정과 가스상 오염물질인 황산화물, 질소산화물, 휘발성유기물질들의 제어방법에 대하여 학습한다.

In this course, principles and design procedures of the control technologies for gaseous pollutants, such as SO_x, NO_x, and VOCs. Major technologies covered in this course are absorption, adsorption, and incineration.

HBIG4121 전기화학공학및실험 Electrochemistry for Engineering and Experiments

본 교과목은 환경 및 에너지 변환 공정에서 일어나는 다양한 전기화학 반응의 대한 폭넓은 이해를 위하여 전극에서의 산화, 환원 반응의 평형론적 및 속도론적 접근을 통해 원리를 학습하고 이를 실험으로 체득하기 위해 기초 전기화학 실험을 함께 수행한다.

This course aims at studying the principles of electrode oxidation and reduction reactions in a view of equilibrium and kinetics to understand various electrochemical reactions in environmental and energy conversion processes and carrying out basic electrochemical experiments.

HBIG4139 화공재료화학 Chemical Engineering Materials Chemistry

유기화학/무기화학/고분자화학의 기초를 학습함으로써 환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 다양한 재료의 특성을 화학적인 관점에서 이해할 수 있다.

Characteristics of various materials applicable to environmental pollution control, clean technologies and energy technologies can be understood in terms of chemistry by studying the fundamentals of organic chemistry, inorganic chemistry, and polymer chemistry.

HBEC0004 인턴십 I (그린화학공학) Internship I

전공과 관련된 분야로의 사회진출을 위한 사전 현장학습 차원에서 이루어지는 교과목으로, 전공수업을 통해 학습한 내용이 실제 산업현장에 어떻게 적용되고 접목되는지를 파악하고자 할 뿐만 아니라, 학교와 산업체 간의 괴리를 좁히는 실질적인 체험학습의 장을 마련하고자 한다.

This course is for experiencing the actual job environment in a major-related company. The students can learn how the subjects they study in the classroom are applied in the industries. It further provides the opportunities for closer communication between university and industry.

HBEC0014 열및물질전달 Heat and Mass Transfer

화학공학을 비롯하여 환경공학, 의생명공학, 생명공학, 자원공학 등 다양한 범위의 공학의 주요 단위공정에서 일어나는 열 및 물질의 전달 현상을 이해하고 이를 위해 열 및 물질 전달의 기초

물리 공정을 학습하고 이를 표현할 수 있는 기초 수학적 표현법을 알아보는 교과목이다.

The fundamental physical processes of heat and mass transfer are covered in this course, including the underlying physics, mathematical representation and application in engineering problem solving. These phenomena are ubiquitous in process engineering and the underlying principles are common to many unit operations effecting heat and mass transfer in diverse areas ranging from biomedical, biotechnology, chemical, environmental and mineral processing applications.

HBEC0015

화공단위조작

Unit Operations of Chemical Engineering

석유화학에서 중요하게 이용되는 증류를 비롯해, 정밀화학, 화학소재공정, 및 기타 화학공정의 다양한 분리와 정제 기술에 대하여 배우는 과목으로 화학공학 주요 단위조작인 증류, 흡수, 추출, 흡착 등의 분리공정은 전체 화학공정에서 약 70%이상을 차지할 정도로 중요하다. 각종 화학장치의 원리, 설계, 제작 및 조작방법을 다루는 과목으로 화학공학을 전공하는 학생에게 필수적인 교과목이다.

Unit Operations in Chemical Engineering deals with the design and selection of process equipment or process plants such as mixing, separating solids and liquid, separating mixtures from fluids, size separation of solid particles, or transport of a fluid. Each piece of equipment that could be combined to make a "unit" in a process should have a clearly defined function. The 'Unit Operations' concept allows for the analysis of unit operations in terms of fundamental principles such as mass and energy balances, phase equilibria, and transport of momentum, energy and mass.

HBEC0016

에어로졸공학

Aerosol Technology

나노영역의 입자를 포함하는 에어로졸의 입자분포도 기술과 생성, 물리/화학적 거동에 대하여 학습하고 이에 대한 측정에 대하여 실험을 수행한다.

Particle size distributions, generation and physical/chemical properties of aerosols including nano size particles will be covered in this course.

HBEC0028

전산모델링및실습(SW)

Computational Modeling and Lab(SW)

화학의 한 분야인 계산 화학을 이해하기 위한 기초적인 개념과 컴퓨터 기반 분자 디자인에 관련된 기본적인 원리를 배운다. 양자 역학 및 분자 역학에 기반한 모델링을 다루게 될 것이다. 또한 DNA나 단백질과 같은 생 분자 및 재료 물질 분자에 대한 분자 모델링에의 응용을 소개한다. 각 주제에 대한 강의와 함께 컴퓨터를 이용한 실습 시간을 갖는다.

This course focuses on learning the principles of computational chemistry and computer-aided molecular design. Both quantum mechanical and molecular mechanical modeling are covered. The applications to the materials and biomolecules are provided and therefore students will become familiar with the basic principles that govern the molecular recognition in biological complexes and the molecular design for functional materials. In addition to the lectures hand-on practical sessions will be provided.

HBIG4012

유해폐기물처리공학

Industrial Wastes Engineering

도시 및 산업폐기물의 발생 특성과 물리, 화학, 생물학적 처리방법에 따른 각 공정의 기본원리, 적용 가능성, 설계, 유지관리를 다루며 위험 및 독성 폐기물의 처리 및 처분과 폐기물의 재이용에 관하여 학습한다.

Sources and composition of industrial wastes which are normally hazardous are introduced. Methods of waste classification are presented. Toxicology of the waste are discussed.

HBIG4143

에너지변환공학및실습

Energy Conversion Engineering and Practice

환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 친환경 소재를 디자인/합성/응용 할 수 있는

제반지식을 습득한다.

In this course, the knowledge required for the design, synthesis, and application of eco-friendly materials utilized in environmental pollution control, clean technologies and energy technologies can be obtained.

HBEC0003

인턴십 II(그린화학공학)

Internship II

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

Through this course, we obtain experiences in various areas including related industries, government organizations, and research institutes.

HBEC0005

캡스톤디자인 I(그린화학공학)

Capstone Design I

학부과정 동안 배운 환경? 신재생에너지? 생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술인력을 양성하고자 한다.

The Capstone Design course provides students the opportunity to work with self-motivated challenges in the field of Environmental technology/Renewable energy/Biotechnology. They learn and apply the engineering design process: defining functional requirements, conceptualization, analysis, identifying risks and countermeasures, selection, and physical prototyping.

HBEC0006

분자설계공학및실습(SW)

Computer-Aided Molecular Design and Lab(SW)

본 교과목에서는 전산 모델링 방법을 활용하여 컴퓨터 기반 분자 설계에 대해 살펴본다. 주요 응용 분야인 거대 생체 분자 타겟 같은 주인 분자와 결합하는 리간드 화합물의 디자인과, 개선된 성능을 가진 기능성 물질을 디자인하는 데 필요한 개념들을 학습하고 이를 제시된 실습 문제를 통하여 직접 해결해 보고자 한다. 또한 유기금속 및 유기촉매와 효소의 작동 기작에서의 공통적인 성질과 원리를 이해한다.

In this course students will acquire knowledge of how to design ligand compounds that recognize the host molecules such as bio-macromolecular targets, and the functionalized materials that show the better performance. Student will also get familiar with common properties and principles by which organometallic and organo-catalysts, as well as enzymes operate. Exercises and projects serve to give students a working knowledge of the core contents of the course.

HBEC0007

그린화학공정설계

Green Chemical Process Engineering

연소를 포함하여 다양한 화학공정 중 발생하는 대기오염물을 제어하는 공정의 설계법에 대하여 학습한다.

Process Engineering for air pollution control from various chemical processes including combustions will be covered in this course.

HBJG4023

폐기물자원화공학

Waste Resource Engineering

폐기물의 개념을 새로운 자원으로 활용할 수 있는 개념으로 접근하기 위한 과목으로 도시폐기물, 산업폐기물, 유해폐기물 등을 자원으로 활용하기 위한 개념을 습득한다.

Optimal disposal systems for solid waste and resources recycling systems from waste are introduced. Assessment and management of land as a place for waste disposal and the remediation of polluted soils are also discussed.

HBEC0013 캡스톤디자인 II(그린화학공학) Capstone Design II

학부과정 동안 배운 환경? 신재생에너지? 생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술인력을 양성하고자 한다.

The Capstone Design course provides students the opportunity to work with self-motivated challenges in the field of Environmental technology/Renewable energy/Biotechnology. They learn and apply the engineering design process: defining functional requirements, conceptualization, analysis, identifying risks and countermeasures, selection, and physical prototyping.

HBJW0031 전공세미나 Major Seminar

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다.

도출된아이디어에대한권리를보호하기위하여특허출원이필요하며특허출원을위하여작성하는문서가특허출원서이다.

본교과목에서는공학도에게반드시필요한특허작성법에대하여학습하고실제특허를출원함으로써본인만의 특허를갖는과정을학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

건설시스템공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJG1022 | 공학프로그래밍(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG2052 | 수리학및실험 I | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG2081 | 토질역학및실습 I | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG2093 | IT융합공간정보설계및실습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG2111 | 공업역학및연습 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJG4133 | 건설품질관리 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG1012 | 전산기반공학수학및실습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG3131 | 재료역학및창의설계실습 | 4 | 3 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG3151 | 토질역학및실습 II | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG4103 | 수리학및실험 II | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJG4108 | 스마트설계및실습(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJG2053 | 수문학(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJG3162 | 구조역학및실습 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJG3172 | 측량학및실습 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJG3222 | 기초공학및연습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJG4112 | 상하수도공학및지역현장실습 I | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJG4130 | 환경융합철근콘크리트공학및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJG3021 | 상하수도공학및지역현장실습 II | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJG3192 | 환경융합시공학및연습 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJG4071 | 환경융합RC설계및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJG4102 | 응용역학및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJG4113 | IT융합건설안전관리및실습(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJG4131 | 지속가능환경시스템 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJG4132 | 인턴십(건설시스템공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJJ1016 | 수자원공학및실습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJG3182 | 강구조공학및구조해석실습 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJG4091 | IT융합시설물유지관리(SW) | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJG4134 | 인턴십 II(건설시스템공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJJ1020 | 종합설계및연습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBOA1017 | 스마트건설창업및경영기획론 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJG4114 | 환경융합전산구조설계및실습(SW) | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJG4144 | 건설융합특론(캡스톤디자인) | 2 | 1 | 1 |

■ 교과목해설

HBJG1022 공학프로그래밍(SW) Engineering programming and exercise(SW)
 컴퓨터 프로그래밍은 건설기술자가 갖추어야 할 기본 지식 중의 하나이다. 본 과목에서는 건설 실무에서 가장 광범위하게 사용되고 있는 C언어를 비롯한 사용빈도가 높은 대표적 컴퓨터 언어의 개념 및 응용에 대하여 학습한다. 수업은 실습위주로 진행하여 학업 성취도를 높이 구성하도록 하였다.
 The goal of this course is to teach simultaneously both the fundamentals of the C language and a programming style that results in good, maintainable programs. In addition, it is intended to serve as a reference for graduates working in industry. The subjects are flow chart, input/output design, control statements such as IF, Do loops, and Arrays.

HBJG2052 수리학및실험 I Hydraulics and experiment I
 수리학은 물의 공학적 계산을 다루는 학문이며, 수업을 통해서 기초원리를 이해하고, 실무에 적용되는 과정을 습득함으로써 하천, 댐, 보 등의 수리구조물 등의 응용을 계산할 수 있는 학문이며 물의물리적성질,정수역학,동수역학,관수로의흐름에대한구체적인이론을이해하는데목적이있으며,이론을이해하는데도움이되는레이놀즈실험,관수로손실수두실험,삼각및사각위어유량측정실험,오리피스유출실험등을수행한다.
 Based on the knowledge for the hydrostatics, and hydro dynamics learned from the previous sections, we explore the followings: flow resistance and velocity distribution; closed conduit flow; channel geometry; resistance and energy principles in open channels; gradually varied flow.

HBJG2081 토질역학및실습 I Soil Mechanics & Laboratory I
 모든 구조물은 지반과 접해있으므로 지반의 안정검토는 토목공학 측면 뿐 아니라 우리 일상에 매우 중요하다. 지반의 안정검토를 위한 기초사향, 즉, 흙의 분류, 구조, 투수, 유효응력, 다짐, 지중응력 등을 학습하고 관련 실험을 수행한다.
 This course is divided into four parts; water quality and quantity, analytical methods for water quality management, modeling of water quality, and modification of water quality. It deals with a logical progression from the characterization of water quality and its relationship to quantify through the development of the analytical methods in natural and artificial systems to the modification of water quality through treatment.

HBJG2093 IT융합공간정보설계및실습(SW) IT convergence geospatial information design(SW)
 각종 자료를 통계처리하고 도식화시키고 컴퓨터를 이해하여 지리정보체계와 연계시켜 각종 자료를 보다 쉽게 이용할 수 있도록 하는 지리정보체계를 다룬다.
 Based on the survey related knowledge, learn how to apply concept of geographical information system in field, and also learn use of civil engineering part based on GIS applying program.

HBJG2111 공업역학및연습 Engineering Mechanics and Practice
 응용역학, 구조역학, 토질역학, 암반역학 등 토목의 근간을 이루는 모든 역학의 기본을 이해하기 위하여 자유물체도, 반력, 단면의 성질, 평형방정식, 적합방정식 등 정역학의 기본원리를 공부한다. 토목 전반의 역학을 이해할 수 있는 기본능력을 배양한다.
 This course covers principles of rigid body motion, principles of statics, tension compression shear torsion, analysis of stress and strain, strength of material, stress in beams, deflection in beams, linear and nonlinear material behavior.

HBJG4133 건설품질관리 Construction Quality Control

국내의 건설관리 제도를 이해하고, TQC, TQA, TQM 등의 품질관리 기법을 활용한 콘크리트, 강재, 아스팔트, 토공 등 각 공종별 건설공사의 품질관리 체계 및 기법을 학습한다.

This course cover basic concepts to construction quality control system which deals with TQC, TQA and TQM and learn to properties of construction materials like concrete, steel, asphalt and soil.

HBJG1012

전산기반공학수학및실습(SW)

Computational Engineering Mathematics and
Excercise(SW)

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점을 두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

This course is to discuss about advanced mathematics principles of engineering field including principles, theories, equation and application. It also covers the ordinary differential equation and partial differential equation including higher-order nonlinear form.

HBJG3131

재료역학및창의설계실습

Machanics of Materials

변형체의 역학적 특성을 배우고 구조적 거동을 해석하는데 기본이 되는 원리들을 익히며 개념을 파악한다. 응력과 변형률의 물리적 개념을 배우고 하중과 변위, 응력, 변형률 등의 상호관계를 연구하여 역학적 해석에 적용한다. 또한, 학습된 내용을 심화, 발전시키기 위하여 재료 및 소형 모형실험을 통하여 그 이론을 채득한다.

Analysis of force systems and their equilibria as applied to engineering systems. Stresses and strains in deformable bodies; mechanical behavior of materials; applications of principles to static problems of beams, torsion members, and columns. Selected laboratory work.

HBJG3151

토질역학및실습 II

Soll Mechanics & Laboratory II

모든 구조물은 지반과 접해있으므로 지반의 안정검토는 토목공학 측면 뿐 아니라 우리 일상에 매우 중요하다. 지반의 안정검토를 위한 기초사항, 즉, 흙의 분류, 구조, 투수, 유효응력, 다짐, 지중응력 등을 학습하고 관련 실험을 수행한다.

This course is divided into four parts; water quality and quantity, analytical methods for water quality management, modeling of water quality, and modification of water quality. It deals with a logical progression from the characterization of water quality and its relationship to quantify through the development of the analytical methods in natural and artificial systems to the modification of water quality through treatment.

HBJG4103

수리학및실험 II

Hydraulics and experiment II

관수로의 흐름, 개수로의 흐름, 수류의 계측, 흐름속의 물체가 받는 저항 등에 관한 수리학 전반적인 심화학습 과정이다.

Based on hydro dynamics, we do various experiments including conduit flow, open channel flow, head losses in sudden/gradual enlargement, sudden/gradual contraction, control devices such as valves and fittings.

HBJG4108

스마트설계및실습(SW)

Smart designing and practice(SW)

빌딩정보모델링은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서

필요한지에 대해 살펴 보며 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.

Building Information Modeling is the process of modeling all the relevant information which comes from all the life cycles of planning, designing, constructing, and managing the buildings and facilities. This is one of the arising areas in the civil engineering and the needs of the BIM in the construction field are increasing nowadays. In this study, we will compare 2D/3DCAD with BIM and learn the basic theories and the relevant application programs.

HBJG2053

수문학(SW)

Hydrology (SW)

수문학에서 주된 관심사인 강우-유출과정을 강의하며, 기초내용으로 강수와 증발산을 강의한 후 강우로 인한 유출현상을 예제를 들어 강의한다.

각종 구조물 설계의 기준이 되는 설계 홍수량 결정 방법에 대하여 Program을 이용하여 강의하며 실습을 통한 실무능력을 배양한다.

In this course, we study the following subjects; precipitation, interception and depression storage, infiltration, evaporation and transportation, stream flow, runoff and the catchment, hydrographs, hydrograph routing, urban and small watershed design.

HBJG3162

구조역학및실습

Structural Mechanics and Practice

공업역학, 재료역학에서 학습한 기본지식을 활용하여, 하중, 반력, 전단력, 휨모멘트, 영향선 등 구조물의 총체적인 구조적 안정을 해석할 수 있는 기본 능력을 배양한다.

Determination of internal forces and external reaction in statically determinate trusses, beams, and frames. Introduction to analysis of statically indeterminate.

HBJG3172

측량학및실습

Surveying & Practice

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다.

또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다. Introduction to surveying, observation method, observed data adjustment and error analysis, positioning, mapping and graphics, area and volume analysis.

HBJG3222

기초공학및연습

Foundation Engineering and Practice

구조물의 하부구조 및 하부구조에 작용하는 하중의 영향을 받는 지반의 거동에 대해 학습함으로써 구조물 기초설계의 실무능력을 배양시킨다.

Fundamentals of theoretical and design concepts of the geotechnical structures such as shallow foundations, deep foundations, excavations, and retaining structures. Exercise on practical design problems on those geotechnical structures.

HBJG4112

상하수도공학및지역현장실습 I

Water Supply and Sewage Engineering I

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

In this course we study quantity of water and sewage, hydraulic controls in pipes and open channel flow, rainfall and runoff, aqueducts and water pipes, collection and distribution of water, quality of water supplies, water treatment techniques, general considerations in sewage, sewage materials and sewer appurtenances, and design of sewer systems.

HBJG4130

환경융합철근콘크리트공학및실습

Concrete Engineering and Exercise

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

Mechanical properties of materials comprising reinforced concrete are tested and studied. Basic design concept is introduced and analysis and design for the flexural R.C. members and members subjected to shear and compression are also discussed. It also introduces design code for concrete structures: design of beams, columns, slabs, and footings.

HBJG3021 상수도공학및지역환경실습 II

Water Supply and Sewage Engineering II

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

In this course we study quantity of water and sewage, hydraulic controls in pipes and open channel flow, rainfall and runoff, aqueducts and water pipes, collection and distribution of water, quality of water supplies, water treatment techniques, general considerations in sewage, sewage materials and sewer appurtenances, and design of sewer systems.

HBJG3192 환경융합시공학및연습

Construction Management and Practice

최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내의 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학”

학습이 필요하며, 과목내용을 기본개념에서부터 실무적응능력을 향상시키기 위한 실용적 내용으로 구성하였다. Analysis of highway capacity; basic traffic characteristics; geometric design of highways; traffic operation; route location, and signalized intersection design.

HBJG4071 환경융합RC설계및실습

Environmental convergency Reinforced Concrete Designand Experiment

가장 중요한 건설재료인 철근콘크리트 구조물의 거시적 안정 및 재료적 특성을 파악하기 위하여, 탄성계수를 비롯한 기본 역학적 특성 및 보, 슬라브, 기둥, 휨응력, 전단응력, 사인장응력 등을 공부하여 실무에 대한 적응력을 배양한다.

This course covers properties of concrete material, flexural behavior of beam, axial and flexural behavior of column, shear and torsion, bond and anchorage, deflection and crack. Laboratory work is also performed.

HBJG4102 응용역학및실습

Applied Mechanics and practice

구조역학에서 공부한 기본 구조역학적 지식을 활용하여 구조물의 층별, 지점별 수평변위, 수직변위, side sway, 흔들림 등 실제 구조물의 구조안정 해석을 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위하여 이론적 공부와 함께, 실제 과거의 설계 및 시공사례를 살펴보고, 실무에서 사용되고 있는 구체적 컴퓨터 프로그램을 연습한다.

Based on the Structural Mechanics, this class includes determination of internal forces and deflection in statically determinate and indeterminate trusses, beams, and frames. Several structural design examples are considered in this class.

HBJG4113 IT융합건설안전관리및실습(PBL)

IT convergence construction safety management and practice(PBL)

본 과목은 건설경영관리의 다양한 분야를 가르치기 위한 과목으로 학생들은 프로젝트 구성 및 시행, 계획 및 일정관리, 비용관리, 프로젝트 관리의 주요 역할 등에 대해서 습득하여야 한다.

This course is designed to teach various areas of construction management and students should

분석 등 다양한 과제를 수행한다.

An interdisciplinary civil and structural design experience. Problem definition, data acquisition, modeling and analysis, evaluation of design alternatives, oral and written presentation of final design.

HBOA1017 스마트건설창업및경영기획론 Smart Construction Business Start-up and Management Planning

스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운업을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

This course covers basic survey for smart construction business start-up and all the management skills for construction corporate operations and strategic planning. In addition, it conducts exercises to establish the management plan for the start-up of smart construction business.

HBJG4114 환경융합전산구조설계및실습(SW) Environmental convergency Computational structure Design(SW)

현장 실무에서 가장 널리 사용되는 상용 구조해석 프로그램인 MIDAS 및 엑셀을 이용한 구조해석 및 설계 과정을 학습한다.

This course covers principles of FEM based on computational structure design and learn how to use structural analysis programs like EXCEL and MIDAS

HBJG4144 건설융합특론(캡스톤디자인) Construction Fusion Theory(Capstone Design)

건설산업과 IT, 소프트웨어, 신소재, 종합플랜트, 지능형 스마트 하우스 및 빌딩에 대한 이해를 높이고 융합신규분야를 경험한다. - 소모임 그룹활동을 통하여 첨단건설융합 분야를 학습한다.

Construction Industry and IT, software, new materials, composite plant, and experience the fusion of new areas to improve the understanding of the intelligent smart houses and buildings. - To learn the state-of-the-art construction sector through the fusion group small group activities.

정보보안공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-----------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJQ0001 | 정보공학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJQ0047 | 파이썬프로그래밍 | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0004 | 전기전자공학 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0009 | 정보보안론 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0045 | 프로그래밍프로젝트(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJQ0006 | 논리회로 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJQ0016 | 보안알고리즘 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJQ0060 | 리눅스관리 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJQ0061 | 자료구조(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJQ0062 | 전기전자공학실험(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0012 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0044 | 디지털공학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0050 | 리눅스보안실습 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0052 | 시스템프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0053 | 컴퓨터아키텍처 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0017 | 통신네트워크 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJQ0019 | 데이터베이스실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0025 | 모바일프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBJQ0048 | 마이크로프로세서(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0058 | 인터넷응용보안 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJQ0015 | 운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0028 | 캡스톤디자인1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0033 | 인턴십1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJQ0043 | 네트워크보안(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBJQ0054 | HDL설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0055 | 시스템보안 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0056 | 악성코드분석 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0021 | 머신러닝과정정보보호 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0027 | 사이버보안관제실습 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0038 | 인턴십2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0042 | 캡스톤디자인2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJQ0046 | 지능형임베디드시스템(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBJQ0059 | 보안칩설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJQ0026 | 디지털포렌식 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBJQ0032 | 정보보호관리평가 | 3 | 2 | 1 |

다양한 정보보안 응용 시스템의 특징을 이해하고 해킹 및 방어에 대한 각종 알고리즘을 구현한다.
After studying this course, you will understand the variety features of the information security systems. And you will be able to implement various algorithms for hacking and defense.

HBJQ0060

리눅스관리

LinuxManagement

리눅스관리에 필요한 명령어 사용법과 리눅스 기반 웹/DB 서버 구축 및 관리 방법을 학습한다. 서버 시스템 관리자 관점에서 파일시스템 관리 방법과 DNS, FTP, HTTP, SMTP, POP, IMAP, SSH, Samba, DHCP 등의 인터넷 서비스 제공방법을 학습한다. 리눅스 서버 시스템 구축 및 관리를 통해 리눅스/유닉스 기반 시스템 구성과 운영 능력을 배양한다.

Learn how to use the commands required for Linux management and how to build and manage Linux-based Web/DB servers. Learn how to manage file systems from the perspective of server system administrators and how to provide Internet services such as DNS, FTP, HTTP, SMTP, POP, IMAP, SSH, Samba and DHCP. Incubate Linux/UNIX-based system configuration and operational capabilities through Linux server system construction and management.

HBJQ0061

자료구조(PBL)

Data structure(PBL)

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

This course is composed of the theory learning about the basic data structures and the algorithms necessary for the development of the software based on C or C++ language and the practical training to improve the problem solving abilities. The main data structures to be covered in this course are linked list, stack, queue, tree, graph and so on. Based on these data structures, it consists of the theories and the practical exercise of the basic algorithms for insertion, deletion, and retrieval.

HBJQ0062

전기전자공학실험(PBL)

Electrical and Electronic Engineering Experiment (PBL)

전기전자공학실험(PBL)의 기본이론을 학습하고 전기이론, 반도체, 디지털 시스템 등에 관하여 실습한다.

This course will learn the basic theory of electronics for national defence intelligence. This course covers the specifics of electrical theory, semiconductors and digital systems.

HBJQ0012

웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

We will study the basic skills for the design and implementation of the Web programming. And we also practice the HTML, XML markup languages, Javascript, PHP, JSP, ASP and other scripting languages.

HBJQ0044

디지털공학

Digital engineering

전자회로 해석에 기본이 되는 반도체의 성질, BJT, FET, 트랜지스터의 스위칭모드 등을 학습하고 소신호 증폭기 설계, 대신호 증폭기 설계 및 디지털IC 설계 기법을 익힌다.

We learn the nature of the semiconductor, BJT, FET and transistor switching mode that are basics for the analysis of electronic circuit. And then we study the small-signal amplifier, large-signal amplifier and digital IC design techniques.

이 교과목은 마이크로프로세서의 기본 구조와 동작에 관한 이론과 실제를 살펴본다.
This course examines the theory and practice of the basic structure and operation of microprocessors.

HBJQ0058 인터넷응용보안 Internet Application Security
이 과목은 웹 서비스, 이메일 서비스 등 다양한 인터넷 응용서비스 보안에 관한 과목이다. 웹 응용서비스 공격에 대응하기 위한 웹 보안, 이메일 보안 등 다양한 응용 보안 기술에 대해서 학습한다.

This course is related to the security of various Internet application services such as web services and email services. In this course, students learn about various application security technologies, such as web security and email security, to respond to web application service attacks.

HBJQ0015 운영체제 Operating Systems
운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.
The object of this course is to understand the structure of the computer software by covering overall contents about the concept, the function and the structure of the operating systems. In particular, the sub-systems of the operating system, such as process management, memory management, file system management, device management, and so on. And also learned about the major data structures and algorithms for each sub-system.

HBJQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) Capstone Design1
학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.
We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJQ0033 인턴십1(정보보안공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.
We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJQ0043 네트워크보안(PBL) Network Security (PBL)
TCP/IP 프로토콜 표준을 상세히 분석하여 정보보안 측면의 취약점을 파악한 후 이를 보완할 수 있는 방안을 도출한다. 또한 도출한 보안방안을 Socket 프로그래밍을 통해 구현하고 효용성을 확인한다. 통신망 자원에 대한 기술적 특징을 개괄하고 다양한 통신망 보안침해공격에 대응할 수 있는 방어기술을 학습한다.
This course outlines the technical characteristics of TCP / IP network and learns defense techniques to cope with various security breach attacks. In this course, the details of the TCP / IP protocol standard are analyzed in detail, and then the vulnerability of the information security aspect is grasped and a method for supplementing it is derived. Then, the derived security measures are implemented through Socket programming and the effectiveness is verified.

HBJQ0054 HDL설계 HDL design
디지털 시스템 설계의 개념을 학습하고 하드웨어 기술방식인 HDL을 사용하여 설계한다.

In this course, you will learn the concept of digital system design and design using HDL, a hardware technology method.

HBJQ0055 시스템보안 System Security
이 과목은 시스템을 구성하는 운영체제, 응용서비스 및 SW 보안에 관한 과목이다. 시스템 보안위협에 대응하기 위해 OS 레벨의 접근제어, 권한관리, 어플리케이션 보안, SW 보안 취약점 관리, 안전한 시큐어 코딩 방법론에 대해서 학습한다.

This course is related to the operating system, application services, and SW security that make up the system. In this course, students learn about OS level access control, authorization management, application security, SW security vulnerability management, and secure security coding to respond to system-level attacks.

HBJQ0056 악성코드분석 Malware Analysis
이 과목은 악성코드 분석 및 탐지에 관한 교과목이다. 악성코드 분석을 위해 PE파일포맷, peframe, 악성코드 특성 인자, 악성코드 분석 서비스, 샌드박스, 딥러닝, 메모리 분석 기법을 학습한다. 이 과정을 통해 보안전문가가 갖추어야 할 악성코드 분석 및 탐지 능력을 학습한다.

This course is about analyzing and detecting malware. Students will learn PE file format, peframe, malware code characteristic factor, code analysis service, sandbox, deep learning, and memory analysis techniques for analyzing malware codes. Through this course, students will develop the ability to analyze and detect malware codes that security experts should have.

HBJQ0021 머신러닝과정정보보호 Machine Learning and Information Protection
최신 해킹기법에 대한 기술적 분석을 수행하고 모의해킹을 통해 시스템의 취약점을 도출한 후 해당 시스템의 최적의 방어대책을 수립한다.

In this course, you will study the latest hacking techniques and perform the penetration test. From the result of the penetration test, you can derive the vulnerability of system and then penetration through the system, and then to derive the system of defensive measures to establish the optimum.

HBJQ0027 사이버보안관제실습 Cybersecurity Control Practice
네트워크 공격과 방어, 침입자 탐지, 로그분석 등에 대한 지식을 학습하고, 실제 사이버 보안 관제 실습실에서 다양한 망 환경을 가정하여 상기 상황을 실습한다.

In this course, students learn and exercise about network attacks and defense, detection of intruders, and log analysis, and practice the above situation assuming various network environments in the Cyber Security Control Lab.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) Capstone Design2

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJQ0046 지능형임베디드시스템(SW) Intelligence for Embedded Systems(SW)
임베디드시스템의 구조와 주요 특징을 이해하고 임베디드시스템 기반의 소프트웨어, 펌웨어 개발 방법, 요소 기술들을 학습한다. 임베디드시스템의 MCU, SoC와 다양한 센서/액추에이터의 구성 및 제어를 위한 GPIO, UART, I2C, SPI, PWM 등의 주요 인터페이스를 이해하고, 실시간 경량 운영체제인 RTOS의 구조와 애플리케이션 개발을 위한 프로세스/쓰레드의 개념을 이해함으로써 임베디드시스템의 하드웨어와 소프트웨어 설계 능력을 함양한다.

The object of this course is to understand the architecture and the main features of the embedded systems, and to learn the development methods and of the softwares and the firmwares for the embedded systems. It is to understand MCUs and SoCs of the embedded system and the major interfaces such as GPIO, UART, I2C, SPI, and PWM for the configuration and the control of various sensors/actuators. And this course is to improve the design capabilities of the hardwares and softwares for the embedded system by understanding the structure of the real-time operating systems and the concepts of process/thread.

HBJQ0059 보안칩설계 Security chip design
System on Chip의 개념 및 기술동향을 학습하고 HDL을 사용하여 저전력 Chip을 설계한다. In this course, you will learn the concept of System on Chip and recent technology trends. And then you will design low power chips by using the HDL.

HBJQ0026 디지털포렌식 Digital Forensic
디지털포렌식이란 PC나 휴대전화 등에 내장된 디지털 자료를 근거로 발생한 사실관계를 증명하는 보안 서비스 분야이다. 이를 위해 각종 디지털 데이터와 통화기록 등을 증거로 확보, 분석하는 것으로 증거수집, 증거분석, 증거제출과 같은 절차를 학습한다.

Digital Forensics is the security services field that aim to prove the real relations based on the data stored in PC or a mobile phone. For achieving this goal, we are gathering the various digital data and call records as evidence. After that, we will do following process. Evidence collection, evidence analysis, evidence presentation etc.

HBJQ0032 정보보호관리평가 Information Protection Management Evaluation
본 과목에서 다루는 학습 내용은 서버설치 후 점검사항, 포트점검 및 제어, 웹서버 보안, 메일서버 보안, 큐잉서버를 이용한 메일서비스 가용성 강화, 암호화, 바이러스 메일 필터링, Virus wall 설치, 스팸메일 차단, DNS 서버 보안, FTP서버 보안, SQL보안, 방화벽 구축 및 운영, 침입탐지시스템 구축 및 운영, 네트워크 취약성과 대책 등이다.

This course deals with overall security system analysis. Through the practice, students will learn the server security for web, mailing, DNS, FTP servers, blocking spam, firewall and virus wall construction, network vulnerability assessment and so on.

시스템반도체공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEA0036 | C프로그래밍및프로젝트 | 5 | 3 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEA0005 | 전기회로및실습1 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEA0006 | 디지털공학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEA0007 | 반도체물리학 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEA0025 | 신호및시스템1 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEA0035 | 파이썬프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0013 | 전기회로및실습2 | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0014 | 반도체소자공학(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0026 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0027 | VerilogHDL을이용한설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0031 | 마이크로컨트롤러센서시스템설계및실 습 | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0033 | 신호및시스템2 | 2 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0037 | 전공탐구1 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0008 | 전자회로및실습1 | 4 | 3 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEA0009 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0010 | DSP1 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEA0024 | 메모리및반도체공정 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0038 | 전공탐구2 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0040 | 시스템프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0004 | 인턴십1(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0011 | FPGA/SoC설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBEA0016 | 전자회로및실습2 | 5 | 3 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBEA0028 | 임베디드시스템설계및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0032 | 창의전공설계(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0034 | DSP2 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0039 | 전공탐구3 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBOA1026 | SoC설계2 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0003 | 인턴십2(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEA0019 | VLSI 설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0020 | 통신이론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0023 | 캡스톤디자인(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0029 | 전공실무특강 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0041 | ARM기반SoC설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBOA1025 | SoC설계1 | 3 | 1 | 2 |

| | | | | | | | |
|---|---|------|----------|------------|---|---|---|
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0017 | 디지털통신 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBEA0018 | Backend 설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0022 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBEA0030 | 디스플레이공학 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBEA0036

C프로그래밍및프로젝트

C Programming and Project

본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론과 실기를 배우는 과목이다. 세부 내용은 C 언어의 숫자형, 문자형, 연산자, 제어용 문장, 배열, 프로그램의 구조, 포인터, 문자열, 구조형, 배열의 배열, 포인터의 배열, 파일 입출력 등이다. 본 과목에서 배운 내용은 실제 컴퓨터상에서 프로그래밍 하여 익힌다.

These courses teach students various features of C programming language including data types, operators, expressions, control flow, functions, pointers, arrays, and structures. Students learn these features through lecture and programming practice.

HBEA0005

전기회로및실습1

Circuit Theory and Laboratory1

선형 전기회로의 이해를 위한 기본 개념을 배우고 실험을 통해 확인한다. 저항, 인덕터, 커패시터 등의 선형 소자와 이를 바탕으로 한 회로이론 키르히호프의 전압/전류법칙, 중첩의 정리, 테브난-노턴의 정리, R-L-C 직병렬회로의 리액턴스 측정 및 공진특성 등을 배운다. 각종 계측기들의 사용법을 배운 후, 소자 및 회로 특성 실험을 통하여 이론을 확인한다.

In this class, students learn circuit elements, Kirchhoff's law, Ohm's laws, R-L-C series circuit and parallel circuit, impedance and admittance circuit, Thevenin's and norton's theorem, etc. In addition, students practice skills in handling basic electrical and electronic equipments and test basic electric circuit theory.

HBEA0006

디지털공학

Digital Engineering

조합회로, 순차회로, 동기회로 및 비동기회로의 특성 및 설계 방법에 관하여 학습한다. 특히, 유한상태머신을 기반으로 하여 디지털 시스템을 설계하는 과정을 익힌다.

This course provides techniques for design of digital systems - combinational circuits, sequential circuits and synchronous/ asynchronous circuits. In particular, students will learn the process of designing a digital system based on a finite state machine.

HBEA0007

반도체물리학

Semiconductor Physics

거시와 미시 상태의 물성적 특성을 살피고, 양자역학의 기초적인 부분을 다룬다. 반도체의 체반 물리 이론을 이해하기 위해 전자적 구조의 기초를 학습하고, 반도체 내의 전달매체인 전자와 홀의 개념, 반도체의 전기 전도, pn 접합 및 pn 접합 다이오드의 작동원리를 습득한다.

The lecture introduces a basic theory of quantum mechanics. Fundamental properties of solid state such as the crystal structure, bonding mechanism, and electrical properties are studied. The study of basic electronic structures is carried out to understand the fundamental physical theories of semiconductor. The concepts of charge carriers in semiconductor and conductivity properties are covered to deal with operational theories of the pn junction, pn junction diode.

HBEA0025

신호및시스템1

Signals and System1

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는

방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습하고 프로그래밍을 통하여 이해도를 높인다.

The lecture introduces fundamentals of signal and system. Students learn the analysis and processing of continuous and discrete signals in both time and frequency domains. Sampling theory, Fourier Series(FS), Continuous-Time Fourier Transform(CTFT), Laplace Transform, discrete time signal, Discrete-Time Fourier Transform(DTFT), and etc. The above concepts are demonstrated by computer based simulation.

HBEA0035

파이썬프로그래밍

Python Programming

본 교과목에서는 시스템 반도체 설계와 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python 언어의 기초와 응용법을 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력 및 응용 능력을 배양한다.

In this course, students learn the basics and application methods of the python language, which is the basis of system semiconductor design and artificial intelligence programs. This course cultivates python programming ability and application ability.

HBEA0013

전기회로및실습2

Circuit Theory and Laboratory2

선형 전기회로의 이해를 위한 개념을 1학기에 이어 배우며, 주 내용은 다음과 같다. Laplace transform 및 linear electric circuit에의 응용, low-pass filter, high-pass filter, band-pass filter, band-reject filter를 포함한 frequency selective circuits, active filter circuits, two-port circuits 등을 다룬다. 회로 시뮬레이션 방법을 습득하여 회로 설계 능력 및 회로 특성에 대한 이해도를 높이며, 실험을 통하여 회로 특성을 확인한다.

Students learn Laplace transform, linear electric circuits, low-pass filter, high-pass filter, band-pass filter, band-reject filter, active filter circuits and Two-port networks. This course is to develop the ability to match the results of schematic design of electronic circuits to their experimental results.

HBEA0014

반도체소자공학(PBL)

Semiconductor Electronics(PBL)

집적회로 형성 공정 및 특성평가에 대한 이론을 이해한다. pn접합, Bipolar 트랜지스터, MOSFET 등의 제조방법인 단위공정인 증착, 산화, 확산, 이온주입, 진공, 금속접합, 식각공정 등과 관련이론을 학습한다.

Integration technology will be covered in terms of device fabrication process and electrical and electronic characterization of the fabricated devices. Student will learn how unit device is operated and what kind of fabrication procedure has to be used. Unit process such as Lithography and Etching, Oxidation, Diffusion, Ion Implantation, Thin Film Deposition, PVD, CVD, Epitaxy, Interconnection, MOS Process Integration, MOS Capacitor, BJT Integration will be treated in this course.

HBEA0026

인공지능기초

Basic Artificial Intelligence

시스템 반도체공학과 학생을 대상으로 인공지능에 대한 기본 지식과 응용 분야 소개 및 활용 기회 제공

-인공지능및기계학습을위한기초수학이론

-신경망이론및컴퓨터비전분야에서의응용

-최신컴퓨터비전기술소개

-분류기/회귀및군집화기술에대한이론및응용예제소개

Introduce basic knowledge and application fields of artificial intelligence to system semiconductor students

-BasicmathematicsforAIandmachinelearning

- Deepneuralnetworkanditsapplicationsincomputervision
- Advancedtopicsincomputervision
- Classification,regression,andclusteringmethodswithapplications

HBEA0027 VerilogHDL을이용한설계 Design Using Verilog HDL
 시스템 반도체의 집적도가 높아짐에 따라 HDL을 이용한 설계가 일반화되어 있다. 따라서, 본 과목에서는 디지털 시스템 설계 언어인 Verilog-HDL을 익혀, 디지털 시스템을 설계하며 디지털 시스템의 특성을 이해한다.
 As the degree of integration of system semiconductors increases, design using HDL has been generalized. Therefore, in this course, students will learn Verilog-HDL, a digital system design language, design a digital system and understand the characteristics of the digital system.

HBEA0031 마이크로컨트롤러센서시스템설계및실습 uContoller based Sensor System Design
 마이크로프로세서의 실제 활용에 필요한 기본 기능을 설명하고, 이를 제어하는 프로그램의 작성법을 설명한다. 다양한 실습 예제를 통하여 센서 시스템의 하드웨어 구성 및 프로그램을 작성하여 시스템 동작을 시킨다. 또한 다양한 인터페이스 프로토콜을 직접 활용함으로써 이들의 통신 방식에 대한 이해를 높인다.
 The goal of this course is to teach students about microcontroller based system. From the hardware point of view, understanding the architecture of microcontroller, interrupt and various interfaces such as I2C, UART, Bluetooth will be covered. From the software point of view, writing C codes for microcontroller to control sensors in various interface environment will be covered.

HBEA0033 신호및시스템2 Signals and System2
 본 교과에서는 공학을 공부하면서 접하게 되는 신호와 시스템의 개념을 학습한다. 라플라스 변환이 본 교과에서 다루는 첫번째 주제이다. 하지만 교과에서 중요한 주제는 이산 시간 신호처리 시스템의 구성요소와 동작원리이다. 교과에서는 기초적인 개념으로서 이산 신호와 시스템의 개념을 소개하고, 특징에 따라 분류한다. 이후에 이산 시간 신호의 시간 영역 해석 방법을 공부하고 주파수 영역 분석 방법을 학습한다. 주파수 영역해석은 이산 시간 푸리에 급수와 이산 시간 푸리에 변환을 포함한다. 마지막으로 z-변환을 공부한다.
 In this course, students will learn the concepts of signals and systems encountered in engineering. Laplace transform is the first topic covered in this course. However, an important topic in the course is the components and operating principles of discrete-time signal processing systems. The course introduces the concepts of discrete signals and systems as a basic concept, and classifies them according to their characteristics. Then we study the time domain analysis method of discrete time signal and learn frequency domain analysis method. The frequency domain analysis includes discrete-time Fourier series and discrete-time Fourier transforms. Finally, we study the z-transform.

HBEA0037 전공탐구1 Exploration of Major1
 시스템반도체 분야에서는 소자부터 시스템까지 다양한 전공 분야를 포함하고 있다. 이에, 학생들이 전공 기초를 이해한 후 전공 기초 과목을 바탕으로 할 수 있는 분야가 어떤 것이 있는지, 어떤 전공 분야가 적성에 맞는지 탐구하는 기회를 제공하는 것을 목표로 한다.
 The system semiconductor field includes a wide range of major fields from devices to systems. Therefore, the goal is to provide students with an opportunity to understand the basics of their majors and then explore areas that can be based on the basics of their majors and the majors that suit their aptitudes.

HBEA0008 전자회로및실습1 Electronic Circuit and Laboratory1
 다이오드, 트랜지스터의 모델 및 기본 회로, FET 모델 및 기본 회로, 증폭 회로의 기본 원리, 주파수 반응, 궤환 증폭기 회로를 공부한다. 회로 설계 프로그램을 이용한 회로 설계 방법을 익혀, 이론으로 배운 회로 특성에 대한 이해를 높이고, 실험을 통해 직접 확인한다.
 Topics include physical models of diodes and transistors, FET circuits, small- and large-signal operation, advanced treatment of active circuits, low frequency amplifiers, frequency response of amplifiers, and feedback amplifiers characteristics. Students develop the ability of schematic design for electronic circuits and examine them by experiments.

HBEA0009 컴퓨터구조 Computer Architecture
 컴퓨터의 구성 요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다.
 Students in this course learn the internal components of the computer in order to understand the structure of the hardware. To do this, first, a professor teaches the basic knowledge of computer architecture to students. Second, professor trains students to understand CPU internal structure through PBL(Problem Based Learning) methods.

HBEA0010 DSP1 DSP1
 디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다.
 The topics to be covered are: Representing digital signals, Discrete-Time Fourier Transform(DTFT), z-Transform, discrete convolution, Discrete Fourier Transform(DFT), Fast Fourier Transform(FFT), filter design and applications, multi-rate signal processing. Computer based simulation and data processing are used to demonstrate the above concepts.

HBEA0024 메모리및반도체공정 Memory and Semiconductor Process
 반도체 물리학에서 습득한 이론을 기반으로 하여, 바이폴라 트랜지스터, 전계효과 트랜지스터, 실리콘과 화합물(III-V, II-VI) 반도체, LED, 태양전지, 레이저 등과 같은 다양한 소자 및 소자 응용을 학습한다.
 This lecture, based on background information of Semiconductor Physics, provides different semiconductor device applications such as bipolar transistors, field effect transistors, integrated circuits and optoelectronic devices like light emitting diode, photovoltaic devices, laser, detectors. Device application includes device fabrication, analysis, design and characterization of the different semiconductor devices.

HBEA0038 전공탐구2 Exploration of Major2
 본 교과목의 목표는 학생들에게 전공 기초 및 필수 과정을 기반으로 개별 역량을 평가하고 주요 과정을 기반으로 수행 할 수있는 영역을 탐색 할 수있는 기회를 제공하고자 한다.
 The goal of this course is to provide students with the opportunity to evaluate their individual competencies based on their majors and required courses, and to explore areas they can perform based on their major courses.

HBEA0040 시스템프로그래밍 System Programming

이 과정은 운영 체제, 특히 Unix, Linux에서 지원되는 여러 시스템 호출을 사용하는 능력에 중점을 둔다. 이 목표를 위해 학생들은 유닉스 및 리눅스가 지원하는 각 시스템 호출 집합을 배우고 여러 가지 다른 시스템 호출이 사용되는 프로그램을 만든다. 평가는 주로 학생의 프로그래밍 능력을 기반으로 한다.

This course concentrates on the ability of using several system calls which are supported by operating systems, especially Unix, Linux. For this objective, students learn each set of system calls supported by Unix and/or linux and then they make programs in which several different system calls are used. The evaluation is based on mainly the programming ability of student.

HBEA0004 인턴십1(시스템반도체공학) Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0011 FPGA/SoC설계 FPGA/SoC Design

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

Students learn important SoC design procedures such as overall design flow, RTL design and verification, logic synthesis, formal verification, clocking, synchronous/asynchronous signal interface, IP reuse and bus systems. Students practice design skills for structured SoC design using a FPGA platform.

HBEA0016 전자회로및실습2 Electronic Circuit and Laboratory2

능동 소자를 사용한 응용회로를 공부하며, 주요 주제로는 연산증폭기의 구조와 주파수반응, 연산증폭기 응용회로 설계 및 해석, 귀환과 발진회로, 신호발생회로, Analog- to-Digital 변환회로, Digital-to-Analog 변환회로, 능동필터회로, 연산증폭기 응용 회로, 전력안정회로 등을 공부한다. 회로 시뮬레이션 프로그램을 이용하여 회로 설계를 해 본 뒤 실험을 통해 확인하는 과정을 거친다.

Introduction to advanced concepts of active electronic circuits. Topics include operational amplifier characteristics and systems, stability and oscillators, wave shaping and waveform generator, analog-to-digital converter, digital-to-analog converter, active filters, and power circuits and systems. Students develop the ability to design electronic circuits, test and verify.

HBEA0028 임베디드시스템설계및실습 Embedded System Design Laboratory

본 과목은 임베디드 시스템을 개발하는데 필수적인 내용을 학습한다. 강의 내용으로는 임베디드 아키텍처, 부팅, 메모리 관리, 주변기기 제어, 로컬버스 인터페이스, 저전력 처리, 임베디드 통신 등을 배운다. 또한, 간단한 임베디드 운영체제 요소를 ARM 기반으로 학습한다.

This course learns the essential contents for developing embedded systems. The course contents include embedded architecture, booting, memory management, peripheral control, local bus interface, low-power processing, and embedded communication. In addition, simple embedded operating system elements are learned based on ARM.

HBEA0032 창의전공설계(시스템반도체공학) Creative Engineering Design: Intensive Course

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록

지도한다.

This course aims training talented people with creative design skills. Students are instructed to carry out a series of processes from planning an IT idea to production using the knowledge you learned in your major.

HBEA0034

DSP2

DSP2

디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다. 실습으로서 Matlab을 이용하여 디지털 필터를 구현하고 실무에 적용해 본다.

The topics to be covered are: Representing digital signals, Discrete-Time Fourier Transform(DTFT), z-Transform, discrete convolution, Discrete Fourier Transform(DFT), Fast Fourier Transform(FFT), filter design and applications, multi-rate signal processing. Computer based simulation and data processing are used to demonstrate the above concepts.

HBEA0039

전공탐구3

Exploration of Major3

본 교과목의 목표는 학생들이 시스템 반도체 분야의 전공 기초부터 심화 과정을 이수한 뒤 학생들의 개별 역량을 진단한다. 전공 교과를 이수를 기반으로 향후 시스템반도체 분야에서 수행 할 수있는 분야를 소개한다. 또한, 학생 스스로가 각각의 전공 분야의 적합도를 바탕으로 진로를 모색한다.

The goal of this course is to diagnose students' individual competencies after completing the advanced course from the basics in the field of system semiconductors. Based on the completion of major courses, we will introduce the fields that can be performed in the field of system semiconductors in the future. In addition, the student himself seeks a career path based on the suitability of each major.

HBOA1026

SoC설계2

SoC Design 2

본 교과목은 SoC설계에 있어 필수적으로 요구되는 ASIC (주문형 반도체) 설계 기법에 대해 강의한다. ASIC 디자인 플로우와 ASIC 설계의 Front-End 파트를 Synopsys EDA 설계 툴을 사용하여 디지털 설계 기술에 대해 습득한다. Front-End 설계 툴로 하드웨어 설계 및 시뮬레이션 툴인 VCS, Verdi, 합성을 위한 툴인 Design Complier, Static Timing check 및 Analysis를 위한 Primetime 툴에 대해 학습한다.

This course provides a lecture on ASIC (Application-Specific Integrated Circuit) design techniques, which are essential for SoC design. In this course, students learn digital design skills using the ASIC design flow and Synopsys EDA design tools for the front-end design. As a front-end design, you will learn about VCS and Verdi, which are hardware design and simulation tools, Design Compiler (DC), which is a tool for synthesis, and Primetime, which is a tool for Static Timing check and Analysis (STA).

HBEA0003

인턴십2(시스템반도체공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0019

VLSI 설계

VLSI Design

ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계

를 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다. This course teaches student how to use cad tools for chip-level physical implementation. It includes design planning, placement & routing, clock tree synthesis, and optimization.

HBEA0020

통신이론

Communications Theory

본 교과는 최근 IT기술의 핵심인 무선 모바일 통신의 기초를 학습하기 위한 교과이다.

- 총2학기과정으로구성되며이교과는첫학기과정이다.
- 첫학기에는통신을이해하기위한기초이론과아날로그통신에대해다룬다.
- 둘째학기에는디지털통신에대해다룬다.
- Matlab시뮬레이션을병행하여학습한다.

첫학기는다음을이해하도록한다.

- 푸리에분석기법
- 아날로그변복조기술
- 랜덤프로세스분석
- 아날로그통신시스템의성능

This course is designed to learn the basics of wireless mobile communication, which is the core of IT technology recently.

- Thecourseconsistsoftotaloftwosemestersandisthefirststone.
- Thefirstsemesterdealswiththebasictheoryofunderstandingcommunicationandanalogcommunication.
- Thesecondsemesterdealswithdigitalcommunications.
- Inthesecondsemester,Matlabsimulationsaretobestudiedinparallel.

Thefirstsemesterwillhelpyouunderstand:

- Fourieranalysis technique
- AnalogModulationTechnique
- RandomProcessAnalysis
- Performanceofanalogcommunicationsystem

HBEA0023

캡스톤디자인(시스템반도체공학)

Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBEA0029

전공실무특강

Lecture on Specialized Practice

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

Students themselves must select the subjects of design in accordance with the guidance of the instructor. The professor must help students to complete the design. Peer assessment must be included the evaluation of the results.

HBEA0041

ARM기반SoC설계

ARM-based SoC Design

본 교과목은 시스템반도체 설계 분야에 핵심적인 System On Chip (SoC) 설계 기초 지식에 대하여 학습한다. 산업계 표준인 AMBA BUS에 대한 이해, 타이밍도에 대한 이해, BUS 기반 IP 설계 등에 대한 이해와 더불어 VerilogHDL 언어를 이용한 시뮬레이션 검증을 수행한다. FPGA 디바이스에 설계된 IP를 다운받아 동작 검증 방법에 대해 학습한다.

This course learns the basic knowledge of System On Chip (SoC) design, which is essential in the field of system semiconductor design. In addition to understanding the industry standard AMBA BUS, timing diagram, and BUS-based IP design, simulation verification using VerilogHDL language is performed. Students learn how to check and verify operation by applying verified hardware to FPGA devices.

HBOA1025

SoC설계1

SoC Design 1

본 교과목은 SoC설계에 있어 필수적으로 요구되는 ASIC (주문형 반도체) 설계 기법에 대해 강의한다. ASIC 디자인 플로우와 ASIC 설계의 Back-End 파트를 Synopsys EDA 설계 툴을 사용하여 Chip 설계되는 과정을 습득한다. Back-End 설계 툴로 Chip Design을 위한 Place & Route (P&R) 툴인 IC Compiler, 반도체 공정 기술 및 장치를 개발하고 최적화 가능한 툴인 TCAD에 대해 습득한다.

This course provides a lecture on ASIC (Application-Specific Integrated Circuit) design techniques, which are essential for SoC design. In this course, students learn the process of designing chips using Synopsys EDA design tool for ASIC design flow and back-end part of ASIC design. As a back-end design tool, learn about IC Compiler, a Place & Route (P&R) tool for Chip Design, and TCAD, a tool that can develop and optimize semiconductor process technology and devices.

HBEA0017

디지털통신

Digital Communications

본 교과는 최근 IT기술의 핵심인 무선 모바일 통신의 기초를 학습하기 위한 교과이다.

- 총2학기과정으로구성되며이교과는첫학기과정이다.
- 첫학기에는통신을이해하기위한기초이론과아날로그통신에대해다룬다.
- 둘째학기에는디지털통신에대해다룬다.
- Matlab시뮬레이션을병행하여학습한다.

둘째학기는다음을이해하도록한다.

- 아날로그신호의디지털변환
- 기지대역디지털통신
- 통과대역디지털통신
- 오류제어코딩및정보이론

This course is designed to learn the basics of wireless mobile communication, which is the core of IT technology recently.

- Thecourseconsistsoftotaloftwosemestersandisthefirststone.
- Thefirstsemesterdealswiththebasictheoryofunderstandingcommunicationandanalogcommunication.
- Thesecondsemesterdealswithdigitalcommunications.
- Inthesecondsemester,Matlabsimulationsaretobestudiedinparallel.

Thesecondsemesterwillhelpyouunderstandthefollowing:

- Digitalconversionofanalogsignals
- Basebanddigitalcommunication
- PassbandDigitalCommunications
- Errorcontrolcodingandinformationtheory

휴먼지능로봇공학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEB0019 | 기초제어프로그래밍(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEB0030 | 기초로봇공학실험 | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0011 | 논리회로설계 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0009 | 영상처리개론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0010 | 로봇공학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0016 | 회로이론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0017 | 로봇기구학및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0026 | 신호및시스템(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEB0006 | 로봇역학1 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEB0007 | 제어공학및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBEB0008 | 로봇비전(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0021 | 확률과통계(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0024 | 전자회로(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0004 | 인턴십1(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0025 | 임베디드시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0028 | 로봇운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0031 | 로봇역학2 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBOA1026 | SoC설계2 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0003 | 인턴십2(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0005 | 로봇응용시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0032 | AI로봇디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBOA1025 | SoC설계1 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBEB0012 | 휴먼-로봇인터페이스공학 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0013 | 인공지능프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0023 | 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0029 | 로봇제어프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0031 | 전공세미나 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

- HBEB0019** 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)
 본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.
 This course using python language that is the basis of artificial intelligence and robot control programing will be learning about Arduino-based control scheme. Through this course, we learn the python programing skills and derive the basic design results using the Arduino platform.
- HBEB0030** 기초로봇공학실험 Robot Control Project
 본 교과목은 로봇제어회로를 디자인하는데 필요한 기본능력과 방법을 체득하는 것을 기본 목표로 한다. 이를 위해 문제해결을 위한 이론 및 기법을 배우고 이를 토대로 다양한 문제에 대한 해결 방법을 모색하도록 한다.
 This course aims to acquire the basic skills and methods necessary to design a robot control circuit. To do this purpose, We learn the theory and techniques for problem solving and seek solutions to various problems based on this.
- HBEB0011** 논리회로설계 Logical Circuit Design
 본 교과목은 회로의 기본적인 동작에 대해서 이해하고, 선형 회로 이론에 대해 학습한다. 또한, 디지털 논리를 처리하기 위한 조합회로 및 순차회로에 대해 학습한다.
 This class gives the information for the operation of basic circuits and the theory of linear circuits. Moreover, it gives the information of the combinational and sequential logical circuit to understand the digital logical circuit.
- HBEB0027** 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)
 본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.
 Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.
- HBEB0009** 영상처리개론 Introduction to image processing
 본 과목에서는 영상의 기본개념, 영상의 변환, 흐려진 영상의 강조 및 복원, 영상내의 물체의 추출 및 표현, 물체를 인식하는 여러 가지 방법을 소개한다.
 In this course, the basic concept of the image, image transformation, image restoration, and the representation of the object in the blurred image are introduced to understanding how to recognize the object.
- HBEB0010** 로봇공학개론 Introduction to Robotics
 본 과목은 로봇에 대한 센서, 영상처리, 기구학, 역학 등 로봇공학에 대한 전반적인 지식에 대하여 다룬다. 특히 지능형 로봇에 대한 기술을 중점적으로 다루고, 로봇 제어 설계 실습을 통하여 제어기법 및 설계기법에 대한 실무능력을 배양한다.
 This course deals with respect to the overall knowledge of robotics, sensors, image processing, kinematics, dynamics of the robot. In particular, it focuses on dealing with the technology for the intelligent robot. In

addition, practical skills and techniques to control design techniques are cultivated through the robot control design practice.

HBEB0022

GUI프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

In this course, We will learn Windows programming using Visual C++ and create various Windows programs. In detail, we will be Learning concepts of Windows programing, Win32 API programming, MFC Programming for Windows program and the practical skills through the PBL.

HBEB0016

회로이론

Elctric Circuits

전기회로의 정상상태, 과도상태에서의 해석방법을 다룬다. 전기회로 해석을 위한 기초 정리 및 수식화 기법, 기초 OP-Amp의 개념도 다룬다.

This course deals with the interpretation of normal state the transient state of the electrical circuit, basic formulation techniques for organizing and interpreting electrical circuits, and the concept of basic OP-Amp.

HBEB0017

로봇기구학및설계(PBL)

Robot Kinematics and Design(PBL)

- 기구학은 힘을 고려하지 않고 위치, 속도, 가속도를 분석하는 학문임

-기구학을이용해로봇의움직임을분석하며,로봇제어에기본이됨

-본교과목에서는기구의움직임을자유도분석,기구가도달할수있는영역인Workspace분석,그리고입력에대해말단장치위치,속도,가속도를분석하는방법을습득함

-기구학풀이를다양한컴퓨팅기법과소프트웨어를사용해실습함으로써학생들이학습한이론을문제풀이에적용할수있는응용력을함양토록함

- This course is designed to understand how to describe the motion related to the degree of freedom, the workspace, and the end-effector's position/velocity/acceleration.

-Studentsgettheopportunitytouseavarietyofcomputingtechniquesandsoftwaretofostertheapplicationoftheoriestoproblem-solving.

HBEB0018

기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

This course covers an overview of the concepts and types of machine learning. It also implements machine learning algorithms using Matlab or python.

HBEB0026

신호및시스템(휴먼지능로봇)

Signals and System(HIR)

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

This course covers Continuous time signal and convolution, Fourier Series, Fourier Transform, Laplace transform, and z-transform.

HBEB0006

로봇역학1

Robot Dynamics1

본 교과목에서는 로봇의 운동을 동역학의 관점에서 분석하고, 조건에 따른 움직임의 해석과 시스템의 설계 방법을 배운다. 창의적인 설계를 위해서, 각 로봇 요소전반에 대한 동역학을 학습한다.

This course analyzes the movement of the robot in terms of dynamics and learns how to design a system

in accordance with the conditions. For the creative design, the students learn the dynamics of the entire robot each element.

HBEB0007

제어공학및설계(PBL)

Automatic Control and Design(PBL)

본 교과목은 시스템의 해석을 위한 주파수 영역에서의 제어기법과 제어 시스템의 기본적인 설계기법을 학습한다. 또한 PBL을 통하여 로봇시스템의 제어기법을 설계한다.

This course is learning the basics of the control method and control system design method in the frequency domain for analysis of the system. In addition, through the PBL the students design the control scheme of the robot system.

HBEB0008

로봇비전(PBL)

Robot Vision(PBL)

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

This course covers the 2D / 3D pattern recognition and its application to robot systems to grasp the surroundings.

HBEB0021

확률과통계(휴먼지능로봇)

Probability and Statistics (HIR)

본 교과목은 확률과 통계의 기본개념을 공부하고 전자/전기/컴퓨터 공학에서 널리 쓰이는 확률 모델을 소개한다. 조건부 확률, 확률변수, 확률생성함수, 중심극한정리 그리고 통계의 기초를 다룬다.

This course will study the basic concepts of probability and statistics and introduce probability models that are widely used in electronic/electrical/computer engineering. In this course, we cover conditional probability, random variables, probability generation functions, central limit theorem, and statistics.

HBEB0024

전자회로(휴먼지능로봇)

Electronic Circuits(HIR)

본 교과목에서는 반도체 물성을 이해하고 이를 바탕으로 Diode, BJT, FET, Op-Amp와 같은 기본 전자회로 소자에 대한 DC 해석, Bias 설계, 저주파 이득 계산을 수행한다. 이를 통하여 전자회로를 해석하여 특성을 이해한다.

In this course, we understand the physical properties of semiconductor and performing DC analysis, Bias design, low-frequency gain calculation for basic electronic circuit elements, such as Diode, BJT, FET, Op-Amp. We interpret the electronic circuit through to understand the nature.

HBEB0004

인턴십1(휴먼지능로봇)

Internship1(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0014

인공지능및설계(PBL)

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.

HBEB0025

임베디드시스템

Embedded System

본 과목은 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

This course aims to cultivate the ability to understand the structure and function of microprocessors and to utilize them. Through this, learn programming techniques to control various peripheral devices. In addition, they are used to design various embedded systems such as remote robot control.

HBEB0028

로봇운영체제

Robot Operating System

본 교과목은 로봇 응용 프로그램 개발을 위한 운영체제와 비슷한 로봇 소프트웨어 플랫폼인 ROS를 이용하여 로봇 응용프로그램을 개발할 때 필요한 하드웨어 추상화, 디바이스 제어, 프로세스간의 메시지 패킹, 패키지 관리, 개발환경에 필요한 라이브러리와 다양한 개발/디버깅 도구에 대하여 학습한다.

This course covers hardware abstraction, device control, message packing among processes, package management, and libraries required for development environment, which are needed to develop robotic application programs using ROS, a robot software platform similar to the operating system for robot application development.

HBEB0031

로봇역학2

Robor Control Project

본 과목은 Newton역학에 기초하여 질점이나 강체로 단순화된 물체들로 이루어진 시스템의 운동자체를 다루는 운동학(Kinematics)과, 물체에 작용하는 힘과 운동의 상관관계를 다루는 운동역학 (kinetics)을 이해할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 위치, 속도, 가속도, 각속도, 각가속도 등과 같은 운동의 기본개념들과 질량 및 관성 모멘트의 개념들을 습득하고 이들을 수학적으로 나타내는 방법과 이들 상호 간의 관계를 유도하는 방법을 배운다.

This course is based on Newton's mechanics to understand kinematics that deals with the motion of a system made up of simple objects with a mass or rigid body, and kinematics that deals with the relationship between forces acting on an object and motion. In particular, students learn basic concepts of motion such as position, velocity, acceleration, angular velocity, and angular acceleration, and concepts of mass and moment of inertia, learn how to express them mathematically, and how to derive the relationship between them.

HBOA1026

SoC설계2

SoC Design 2

본 교과목은 SoC설계에 있어 필수적으로 요구되는 ASIC (주문형 반도체) 설계 기법에 대해 강의한다. ASIC 디자인 플로우와 ASIC 설계의 Front-End 파트를 Synopsys EDA 설계 툴을 사용하여 디지털 설계 기술에 대해 습득한다. Front-End 설계 툴로 하드웨어 설계 및 시뮬레이션 툴인 VCS, Verdi, 합성을 위한 툴인 Design Comipler, Static Timing check 및 Analysis를 위한 Primetime 툴에 대해 학습한다.

This course provides a lecture on ASIC (Application-Specific Integrated Circuit) design techniques, which are essential for SoC design. In this course, students learn digital design skills using the ASIC design flow and Synopsys EDA design tools for the front-end design. As a front-end design, you will learn about VCS and Verdi, which are hardware design and simulation tools, Design Compiler (DC), which is a tool for synthesis, and Primetime, which is a tool for Static Timing check and Analysis (STA).

HBEB0003

인턴십2(휴먼지능로봇)

Internship2(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice

and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0005

로봇응용시스템

Robot Application System

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

In this course, we will learn about a technique for fusing a variety of sensors to recognize the surrounding environment and conditions for movement of the robot.

HBEB0020

캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)

Capstone Design I (HIR)

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준,경제, 윤리,법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBEB0032

AI로봇디자인

Robot Design Project

본 교과목은 로봇설계에 필요한 디자인 능력, 로봇역학 등의 지식을 활용하여 직접 설계 프로젝트를 수행함으로써 로봇설계에 필요한 실무능력과 문제해결 능력을 배양한다.

This course cultivates practical skills and problem-solving skills required for robot design by performing design projects directly using knowledge of design capabilities and robot mechanics required for robot design.

HBOA1025

SoC설계1

SoC Design 1

본 교과목은 SoC설계에 있어 필수적으로 요구되는 ASIC (주문형 반도체) 설계 기법에 대해 강의한다. ASIC 디자인 플로우와 ASIC 설계의 Back-End 파트를 Synopsys EDA 설계 툴을 사용하여 Chip 설계되는 과정을 습득한다. Back-End 설계 툴로 Chip Design을 위한 Place & Route (P&R) 툴인 IC Compiler, 반도체 공정 기술 및 장치를 개발하고 최적화 가능한 툴인 TCAD에 대해 습득한다.

This course provides a lecture on ASIC (Application-Specific Integrated Circuit) design techniques, which are essential for SoC design. In this course, students learn the process of designing chips using Synopsys EDA design tool for ASIC design flow and back-end part of ASIC design. As a back-end design tool, learn about IC Compiler, a Place & Route (P&R) tool for Chip Design, and TCAD, a tool that can develop and optimize semiconductor process technology and devices.

HBEB0012

휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

In this course, students examine a recent study on the robot-robot interface and robot-human interface, and bring up specific implementation capacity. For this purpose, they implement the specific methodologies, such as virtual reality and 3D environments for the HCI (Human Computer Interface) and MMI (Man machine Interface).

HBEB0013

인공지능프로젝트

Artificial Intelligence Project

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅 데이터 및 이에 필요한 수학기법, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

This course performs AI project applicable to various fields using Deep Neural Network architecture design technology, the big data, and necessary mathematical concepts.

HBEB0023

캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇)

Capstone Design II (HIR)

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주 제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

Students themselves must select the subjects of design in accordance with the guidance of the instructor. The professor must help students to complete the design. Peer assessment must be included the evaluation of the results.

HBEB0029

로봇제어프로젝트

Robot Control Project

본 교과목에서는 로봇 제어를 위한 기초 이론을 학습하며, 매니퓰레이터 제어, 모바일 로봇 제어, 드론 제어 기법에 대하여 소개한다. 또한, 로봇 시스템 제어에 사용되는 다양한 센서에 대해서 소개하고, 센서 기반의 피드백 제어 원리를 학습한다. 기초 제어 이론과 센서 피드백을 이용하여 밸런싱 로봇 시스템을 구현하고, 컴퓨터 시뮬레이션과 실제 로봇 시스템 제어시의 오차 보상 제어에 대해서 학습한다.

The focus of Robot control project is to construct a self-balancing robotic system. For the purpose of this, this lecture will provide the basic control theories with respect to 6 dof manipulator, mobile robot, and drone. Also, several sensor based feedback control principles will be introduced. The error compensation control method will be studied through the comparison of simulation and physical robotic system.

HBJW0031

전공세미나

Major Seminar

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다.

도출된아이디어에대한권리를보호하기위하여특허출원이필요하며특허출원을위하여작성하는문서가특허출원서이다.

본교과목에서는공학도에게반드시필요한특허작성법에대하여학습하고실제특허를출원함으로써본인만의특허를갖는과정을학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

스마트웹&앱연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0002 | 컴퓨터프로그래밍 I (SW) | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1007 | C프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1017 | IT Engineering프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0045 | 프로그래밍프로젝트(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0004 | 컴퓨터프로그래밍II | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1025 | C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBBK0005 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2138 | GUI프로그래밍(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2144 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2134 | 자료구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBKI0001 | 비주얼스토리텔링 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBBK0008 | 광고콘텐츠 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0026 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2158 | 창의공학설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2209 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0012 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0010 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBK0007 | 웹&모바일콘텐츠 I | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBBK0022 | 영상콘텐츠1 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2092 | 네트워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2093 | 스마트모바일프로그램설계(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2143 | 데이터과학 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2217 | 스마트웹프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0019 | 데이터베이스실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0025 | 모바일프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBK0018 | 웹&모바일콘텐츠 II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |

| | | | | | | | |
|----|---|------|----------|----------------------|---|---|---|
| 3 | 2 | 전공선택 | HBBK0023 | 영상콘텐츠II(캡스톤디자인) | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0004 | 인턴십I(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0004 | 인턴십I(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2115 | 인턴십I(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2133 | 자료구조설계(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJO2215 | 인턴십I(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0028 | 캡스톤디자인I(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0033 | 인턴십I(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0026 | 인턴십 I (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBSW0003 | 웹&애플블리싱 I | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0003 | 인턴십2(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0023 | 캡스톤디자인(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0029 | 전공실무특강 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0003 | 인턴십2(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2132 | 캡스톤디자인(정보통신공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2136 | 인턴십2(정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2137 | 웹프레임워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2214 | 인턴십2(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0038 | 인턴십2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0042 | 캡스톤디자인2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0011 | 캡스톤디자인(전자공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0024 | 인턴십II(전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBSW0001 | 웹&애플블리싱 II | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBSW0002 | 웹&모바일프로젝트 I (캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0022 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0023 | 캡스톤디자인II(휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2139 | 정보통신응용SW프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBSW0004 | 웹&모바일프로젝트II(캡스톤디자인) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKF0003 | 2D컴퓨터그래픽 I (SW) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKI0004 | 3D컴퓨터그래픽 I | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBKI0031 | 조형과표현기법 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKF0008 | 2D컴퓨터그래픽 II(SW) | 2 | 0 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKI0010 | 3D컴퓨터그래픽 II | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKI0034 | 스토리보드워크샵 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBKI0038 | 모션그래픽(SW) | 2 | 0 | 2 |

■ 교과목해설

HBJO2173

컴퓨터프로그래밍 I (PBL)

Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인

컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

I am familiar with programming, which is a basic knowledge for completing computer software engineering, and have confidence in computer program development. Programming Language Builds skills and knowledge for effective computer software programming through syntax, data structure, and linguistic semantics.

HBJW0002

컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

This course helps students learn and practice the C, the most popular programming language. They will learn the syntax of the C language and practice programming exercises to develop practical programming skills.

HBMA1007

C프로그래밍(PBL)

C-Programming(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBMA1017

IT Engineering프로젝트

IT Engineering Project

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBEB0027

자료구조설계(휴먼지능로봇)

Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBJO2161

컴퓨터프로그래밍 II (PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX

사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBJQ0045

프로그래밍프로젝트(PBL)

Programming Project

C프로그래밍에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

Extension of “C Programming”. Thorough treatment is given to the topics of pointers, dynamic memory allocation, and macro definition. The course explains the use of structures, unions, and pointers early on so the students can practice extensively in the labs. The course also includes coverage of portability tips drawn from experienced programmers working in production environments. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBJW0004

컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBMA1025

C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)

C Programing and Data Structure Project(PBL)

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBBK0005

비주얼스토리텔링

Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

To learn methodologies to develop stories based on various source contents including myths, tales, and characters, and write a story or scenario for producing narrative; to analyze the story structure centering on the major story factors such as character, event, and background; to cultivate story developing skills including clear theme, probability of the story, creation of unique characters, and so forth.

HBEB0022

GUI프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

In this course, We will learn Windows programming using Visual C++ and create various Windows programs. In detail, we will be Learning concepts of Windows programing, Win32 API programming, MFC Programming for Windows program and the practical skills through the PBL.

HBJM2138

GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

In order to develop windows applications, object-oriented programming(OOP) should be studied. Based on knowledge about the OOP, structure of C# will be studied. In this lecture, how windows applications work is understood.

HBJM2144

웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

The Web is one of the key technologies for various information services such as Internet search, e-commerce, social network service, etc. This lecture helps students to understand the architecture of the Web, and provides how have an ability to develop simple Web sites by themselves.

Also, this lecture is related to the lecture “Database Design” of the third grade

HBJN2134

자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를

컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0008

웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

This course covers web system design and implementation, including markup languages such as HTML and XML, CSS, JavaScript for client programming. For server programming, script languages like PHP, and JSP are taught. This course also introduces the technologies about the representation and the processing of meta data with XML.

HBKI0001

비주얼스토리텔링

Visual Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 디지털콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

To learn methodologies to develop stories based on various source contents including myths, tales, and characters, and write a story or scenario for digital contents that include a narrative; to analyze the story structure centering on the major story factors such as character, event, and background; to cultivate story developing skills including clear theme, probability of the story, creation of unique characters, and so forth

HBBK0008

광고콘텐츠

Commercial Contents

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

Practice-oriented process to produce TV CF based on basic knowledge of video and ability to produce and direct video; to cultivate the ability to produce commercial film such as commercial advertisement and public campaign advertisement that can draw concepts through advertising strategy and capture consumers with powerful messages and images.

HBEA0026

인공지능기초

Basic Artificial Intelligence

시스템 반도체공학과 학생을 대상으로 인공지능에 대한 기본 지식과 응용 분야 소개 및 활용 기회 제공

- 인공지능및기계학습을위한기초수학이론
- 신경망이론및컴퓨터비전분야에서의응용
- 최신컴퓨터비전기술소개
- 분류기/회귀및군집화기술에대한이론및응용예제소개

Introduce basic knowledge and application fields of artificial intelligence to system semiconductor

students

- Basic mathematics for AI and machine learning
- Deep neural network and its applications in computer vision
- Advanced topics in computer vision
- Classification, regression, and clustering methods with applications

HBJN2158

창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양
Understanding of the process of creative engineering design, cultivation of ability to use, basic knowledge for engineering design, teamwork, communication

HBJO2184

데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

This course introduces some basic concepts of database systems such as database system architecture, entity relationship model, relational model, query language SQL. This course also introduce the conditions and procedures for good relational schema design.

HBJO2209

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBJQ0012

웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

We will study the basic skills for the design and implementation of the Web programing. And we also practice the HTML, XML markup languages, Javascript, PHP, JSP, ASP and other scripting languages.

HBJW0010

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to introduce the key concepts and principles of computer networks. The course will use a top-down approach to study the Internet and its protocol stack. We will study popular network applications, such as Web, e-mail, Peer-to-Peer (P2P) file sharing applications and media streaming. Next, we will study TCP/IP and the communication services required to support these network applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJO2217

스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

IoT (Internet of Things) market will become very populated in various application areas. But we should find a standard and efficient way to connect things in IoT. Web technologies based on HTML5 is one of the emerging candidates to connect various things in IoT. This course covers the technologies and themes about integration of IoT and Web technologies.

HBJQ0019

데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

In this course, we will study the SQL, ODBC and programming language for development of database applications. And based on these skills, we will maximize the database design ability.

HBJQ0025

모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

We study the operating system used by smart phones and tablet PC. And also study many skills for App planning, App design, and App development for the iPhone OS or Android OS. At the end of this course, we will make App programs.

HBBK0018

웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)

Web & Mobile Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일콘텐츠 I의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

An in-depth advanced course of web & mobile contents1 to develop professional artwork skills necessary to produce and represent web & mobile based digital contents; a Project-oriented course to systematically experience all aspects of learning information design, UI and navigation design, graphic design, etc. for creating learning games, e-books, and interactive videos

HBBK0023

영상콘텐츠II(캡스톤디자인)

Digital Video Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 애플리케이션, 학습게임, e-book 등과 같은 에듀테인먼트콘텐츠의 제작 원리 및 정보설계와 재미요소설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 콘텐츠를 제작하여

그래픽디자인, 프로그래밍, 출력 및 제본까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

To learn the principles, learning design theories, fun factors, and information design theories of producing edutainment contents such as e-book, web&mobil application, learning game; a project-centered course to experience the general course systematically from learning information design to UI and navigation design, to graphic design, and to programing in order to plan and produce original contents.

HBEA0004 인턴십1(시스템반도체공학) Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) Intership1(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2115 인턴십1(스마트정보통신공학) Internship 1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experiene and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2133 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)

본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

In this course, we study data structure and algorime for efficient programming. This course aims to enhance implementation ability for Tree, Linked-list, Sorting algorithm and so on. Finally, we derive the design results using data structure processing algorithm through practice and design.

HBJO2215 인턴십1(소프트웨어) Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBJQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) Capstone Design1

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운

지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJQ0033

인턴십I(정보보안공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJW0026

인턴십 I (전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for senior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBSW0003

웹&앱퍼블리싱 I

Web&App publishing I

웹의 표준과 모바일 환경의 이해를 통해 HTML5와 CSS3를 학습하고, 화면 레이아웃의 방법을 모색한 후 부트스트랩을 통해 효과적인 반응형 웹을 제작하여 직접 배포하여 본다.

We learn HTML5 and CSS3 through the understanding of web standard and mobile environment, look for screen layout method, and create effective reactive web through bootstrap and publish it directly.

HBEA0003

인턴십2(시스템반도체공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0023

캡스톤디자인(시스템반도체공학)

Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBEA0029

전공실무특강

Lecture on Specialized Practice

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수

있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

Students themselves must select the subjects of design in accordance with the guidance of the instructor. The professor must help students to complete the design. Peer assessment must be included in the evaluation of the results.

HBEB0003

인턴십2(휴먼지능로봇)

Internship2(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0020

캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)

Capstone Design I (HIR)

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBJM2132

캡스톤디자인(정보통신공학)

Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBJM2136

인턴십2(정보통신공학)

Internship II

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2137

웹프레임워크설계

Web Framework Design

본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

This course aims to understand the overall web framework needed to build a website and to develop the ability to implement it through programming. To do this, We build a web server and learn programming languages such as JQuery and Node.js, and then, we create a responsive web site by using bootstrap.

HBSW0002 웹&모바일프로젝트 I (캡스톤디자인) Web&Mobileproject I (Capstone Design)
 에듀테인먼트콘텐츠1,2에서 배운 지식을 토대로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

Based on the knowledge learned in Edutainment Contents I and II, the final graduation work is taught. Through the systematic schedule management and process, the graduate project with high degree of completion is carried out.

HBEA0022 디지털영상처리 Digital Image Processing
 디지털 영상처리는 4차 산업혁명 시대에 중요한 기본 기술을 담당하는 분야이다. 본 수업은 디지털영상처리에 대한 기본적인 부분을 배우고 익힌다. 개론 과목으로 OpenCV 라이브러리를 이용한 알고리즘과 관련된 응용 수학 등에 대해 학습한다. 실습은 Python과 OpenCV 라이브러리를 사용한다. Digital image processing is an important basic technology in the era of the 4th industrial revolution. This class learns and learns the basics of digital image processing. As an introductory course, students learn about applied mathematics related to algorithms using OpenCV library. The lab uses Python and OpenCV libraries.

HBEB0023 캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇) Capstone Design II (HIR)
 교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완 성하도록 한다. 교수는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주 제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다. Students themselves must select the subjects of design in accordance with the guidance of the instructor. The professor must helps students to complete the design. Peer assessment must be included the evaluation of the results.

HBJM2139 정보통신응용SW프로젝트 ICT Application Software Project(SW)
 본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다. This course aims to design the final project using the SW implementation technologies acquired through the lower grades major course. It deals to improve the teamwork and comprehensive design ability based on the basic design, implementation and verification procedures for software application development systematically.

HBSW0004 웹&모바일프로젝트 II (캡스톤디자인) Web&Mobileproject II (Capstone Design)
 웹&모바일프로젝트 I 과 연계된 수업으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

It is a class that is linked with Web & Mobile Project I and finally produces a graduation work. It completes the graduation project with high completeness through systematic schedule management and process.

HBJO2175

소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBKF0003

2D컴퓨터그래픽 I (SW)

2D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 포토샵, 페인터와 같은 비트맵 방식의 디지털 툴에 대한 이해와 활용기법을 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트워크 능력을 함양한다.

To cultivate basic digital drawing and expressive skills and artwork skills by understanding bitmap type digital tools including basic software programs necessary for digital contents production such as Photoshop and Painter and by learning the techniques to utilize those methods.

HBKI0004

3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 그래픽리소스인 3D 캐릭터 및 배경 제작을 목표로 3DMAX와 같은 툴을 활용하여 모델링하고 맵핑하는 과정이다. 즉, 3D 캐릭터 및 배경 모델링에 필요한 3차원적 구조와 뼈대, 양감 등을 이해하고, 3D 캐릭터 및 배경의 실재감을 구현하기 위한 다양한 텍스처와 맵핑 방식을 습득한다.

To practice modeling and mapping in utilization of such tools as 3DMAX with the aim to produce 3D characters and backgrounds, which are major graphic resources for digital contents production; to understand the three-dimensional structure, frame, and a feeling of massiveness necessary for 3D character and background modeling; to learn various textures and mapping methods for realistic representation of 3D characters and backgrounds.

HBKI0031

조형과표현기법

Basic Design & Art Expression

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트워크와 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

To understand the characteristics of the basic visual elements of shapes such as point, line, plane, and solid; acquire and understand the basic principles of visual recognition through the analysis of formative correlation; to improve an esthetic sense necessary to create digital contents by learning the course of representing thoughts in mind with drawing.

스마트팜연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEB0019 | 기초제어프로그래밍(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0002 | 컴퓨터프로그래밍 I (SW) | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1007 | C프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1017 | IT Engineering프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1022 | C프로그래밍및프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0045 | 프로그래밍프로젝트(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0004 | 컴퓨터프로그래밍II | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1008 | 객체지향프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1025 | C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1026 | OOP프로그래밍설계 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2138 | GUI프로그래밍(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2144 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2134 | 자료구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2122 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0026 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0027 | VerilogHDL을이용한설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2089 | 마이크로프로세서및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2145 | 서버프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2158 | 창의공학설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2205 | 임베디드IoT프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2209 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0012 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0007 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0010 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0009 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |

| | | | | | | | |
|---|---|------|----------|-------------------|---|---|---|
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0008 | 로봇비전(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0021 | 확률과통계(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공필수 | HBJA4426 | 생산시설운영 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2092 | 네트워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2093 | 스마트모바일프로그램설계(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2143 | 데이터과학 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2155 | 임베디드운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2160 | 마이크로프로세서 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2217 | 스마트웹프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0019 | 데이터베이스실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0025 | 모바일프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0004 | 인턴십1(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0011 | FPGA/SoC설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0028 | 임베디드시스템설계및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0004 | 인턴십1(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0025 | 임베디드시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공필수 | HBJA4404 | 식물환경조절 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2115 | 인턴십1(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2128 | 임베디드시스템설계 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2133 | 자료구조설계(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJN2163 | 임베디드시스템설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJO2215 | 인턴십1(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0028 | 캡스톤디자인1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0033 | 인턴십1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0026 | 인턴십 I (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0003 | 인턴십2(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0019 | VLSI 설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0023 | 캡스톤디자인(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0029 | 전공실무특강 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0003 | 인턴십2(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0005 | 로봇응용시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2132 | 캡스톤디자인(정보통신공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2136 | 인턴십2(정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2214 | 인턴십2(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0038 | 인턴십2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0042 | 캡스톤디자인2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0011 | 캡스톤디자인(전자공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0024 | 인턴십 II(전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공필수 | HBLE5023 | 스마트파밍(e러닝) | 3 | 3 | 0 |

| | | | | | | | |
|----|---|------|----------|-------------------|---|---|---|
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0022 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0013 | 인공지능프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0023 | 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2139 | 정보통신응용SW프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0031 | 전공세미나 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공심화 | HBEB0012 | 휴먼-로봇인터페이스공학 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)
 본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.
 This course using python language that is the basis of artificial intelligence and robot control programing will be learning about Arduino-based control scheme. Through this course, we learn the python programing skills and derive the basic design results using the Arduino platform.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)
 소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.
 I am familiar with programming, which is a basic knowledge for completing computer software engineering, and have confidence in computer program development. Programming Language Builds skills and knowledge for effective computer software programming through syntax, data structure, and linguistic semantics.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)
 모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.
 This course helps students learn and practice the C, the most popular programming language. They will learn the syntax of the C language and practice programming exercises to develop practical programming skills.

HBMA1007 C프로그래밍(PBL) C-Programming(PBL)
 이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다
 This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

- HBMA1017 IT Engineering프로젝트 IT Engineering Project
이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다
This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.
- HBMA1022 C프로그래밍및프로젝트(PBL) C Programing and Project(PBL)
이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.
This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.
- HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)
본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.
Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.
- HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) Computer Programming II(PBL)
컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.
This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.
- HBjq0045 프로그래밍프로젝트(PBL) Programming Project
C프로그래밍에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.
Extension of “C Programming“. Thorough treatment is given to the topics of pointers, dynamic memory allocation, and macro definition. The course explains the use of structures, unions, and pointers early on so the students can practice extensively in the labs. The course also includes coverage of portability tips drawn from experienced programmers working in production

environments. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBJW0004

컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBMA1008

객체지향프로그래밍(PBL)

Object-oriented programming(PBL)

Java 언어를 이용한 객체지향 프로그래밍 능력을 습득한다. 클래스/객체, 입출력 스트림, 오버로딩, 상속, 템플릿, 예외 처리 등을 다룬다.

Object Oriented Programming (OOP) using Java language. Topics covered will be classes/objects, input/output streams, overloading, inheritance, templates and exception handling.

HBMA1025

C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)

C Programing and Data Structure Project(PBL)

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBMA1026

OOP프로그래밍설계

Object-Oriented Programming Design

C언어로 대표되는 프로그래밍 언어는 객체지향 언어로 대부분 교체되고 있다. 기존 C프로그래밍II을 대체하여 객체지향 언어를 학습하고 객체지향 언어를 이용한 어플리케이션 설계를 수행한다.

Previously, C programming language was very famous. However, the C language is limited to utilize for hardware programming. Now is the objected-oriented programming (OOP) era. In this subject, substituting for C language II, we will learn OOP and design OOP applications

HBEB0022

GUI프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

In this course, We will learn Windows programming using Visual C++ and create various Windows programs. In detail, we will be Learning concepts of Windows programing, Win32 API programming, MFC Programming for Windows program and the practical skills through the PBL.

HBJM2138

GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에

활용할 수 있다.

In order to develop windows applications, object-oriented programming(OOP) should be studied. Based on knowledge about the OOP, structure of C# will be studied. In this lecture, how windows applications work is understood.

HBJM2144

웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

The Web is one of the key technologies for various information services such as Internet search, e-commerce, social network service, etc. This lecture helps students to understand the architecture of the Web, and provides how have an ability to develop simple Web sites by themselves.

Also, this lecture is related to the lecture “Database Design” of the third grade

HBJN2134

자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJO2122

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

Understand the characteristics of basic components and devices of computers, understand the development process of related principles and technologies, and review and discuss future development directions.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search,

sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0008

웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

This course covers web system design and implementation, including markup languages such as HTML and XML, CSS, JavaScript for client programming. For server programming, script languages like PHP, and JSP are taught. This course also introduces the technologies about the representation and the processing of meta data with XML.

HBEA0026

인공지능기초

Basic Artificial Intelligence

시스템 반도체공학과 학생을 대상으로 인공지능에 대한 기본 지식과 응용 분야 소개 및 활용 기회 제공

-인공지능및기계학습을위한기초수학이론

-신경망이론및컴퓨터비전분야에서의응용

-최신컴퓨터비전기술소개

-분류기/회귀및군집화기술에대한이론및응용예제소개

Introduce basic knowledge and application fields of artificial intelligence to system semiconductor students

-BasicmathematicsforAIandmachinelearning

-Deepneuralnetworkanditsapplicationsincomputervision

-Advancedtopicsincomputervision

-Classification,regression,andclusteringmethodswithapplications

HBEA0027

VerilogHDL을이용한설계

Design Using Verilog HDL

시스템 반도체의 집적도가 높아짐에 따라 HDL을 이용한 설계가 일반화되어 있다. 따라서, 본 과목에서는 디지털 시스템 설계 언어인 Verilog-HDL을 익혀, 디지털 시스템을 설계하며 디지털 시스템의 특성을 이해한다.

As the degree of integration of system semiconductors increases, design using HDL has been generalized. Therefore, in this course, students will learn Verilog-HDL, a digital system design language, design a digital system and understand the characteristics of the digital system.

HBEB0018

기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

This course covers an overview of the concepts and types of machine learning. It also implements machine learning algorithms using Matlab or python.

HBJM2089

마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

In this course, we study the operation principles and organization of micro-processor. After that, we learn the assembly language for advanced micro-processor. Finally, based on the knowledge and

the tools, we perform various practical applications.

HBJM2145

서버프로그래밍

Server Programming

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

In the IT based on network, it is required techniques for building and managing the server to support various applications. Therefore, this lecture covers server building and utilization measures to support various applications. It includes practice on web server building based on Apache, PHP, MySQL, and server development supporting mobile application.

HBJN2158

창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

Understanding of the process of creative engineering design, cultivation of ability to use, basic knowledge for engineering design, teamwork, communication

HBJO2184

데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

This course introduces some basic concepts of database systems such as database system architecture, entity relationship model, relational model, query language SQL. This course also introduce the conditions and procedures for good relational schema design.

HBJO2205

임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함 된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

Embedded IOT programming is software that runs on computer systems installed in electronic devices such as vehicles, smart phones, TVs and ships, and includes system software such as operating system, device driver, and various operating systems. In this course, we will learn practical knowledge about systems and application software that make up embedded software. At the same time, it is a subject that must be completed by a computer major as a subject aiming at understanding of the Android program which is the core of the recent application field of computer and knowledge of practical application.

HBJO2209

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (어플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 어플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones

and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBJQ0012

웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

We will study the basic skills for the design and implementation of the Web programing. And we also practice the HTML, XML markup languages, Javascript, PHP, JSP, ASP and other scripting languages.

HBJW0007

컴퓨터구조

Computer Architecture and Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

For computer majors in order to understand the overall concept for the computer architecture, this lecture will introduce instruction set design, control system design, the performance improvement, the central processing unit based on RISC and CISC, arithmetic logic design, parallel processing techniques, input and output configuration, memory design, the operations and algorithms and so on. The microcomputer design composed 8-bit or 16-bit microprocessor will let you learn all things of the computer architecture design

HBJW0010

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBEA0009

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 구성 요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다.

Students in this course learn the internal components of the computer in order to understand the structure of the hardware. To do this, first, a professor teaches the basic knowledge of computer architecture to students. Second, professor trains students to understand CPU internal structure through PBL(Problem Based Learning) methods.

HBEB0008

로봇비전(PBL)

Robot Vision(PBL)

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

This course covers the 2D / 3D pattern recognition and its application to robot systems to grasp the surroundings.

HBEB0021 확률과통계(휴먼지능로봇) Probability and Statistics (HIR)
본 교과목은 확률과 통계의 기본개념을 공부하고 전자/전기/컴퓨터 공학에서 널리 쓰이는 확률 모델을 소개한다. 조건부 확률, 확률변수, 확률생성함수, 중심극한정리 그리고 통계의 기초를 다룬다.

This course will study the basic concepts of probability and statistics and introduce probability models that are widely used in electronic/electrical/computer engineering. In this course, we cover conditional probability, random variables, probability generation functions, central limit theorem, and statistics.

HBJA4426 생산시설운영 Greenhouse Management
식물을 생산하는 시설에 관련된 구조물과 부속장치 등에 대한 이해를 바탕으로 식물생산시설의 운영방법을 학습한다.
It understands the facility which produces the plan and it studies the operation method of plant production facility.

HBJM2092 네트워크설계 Network Protocol
TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.
This course includes the detail of TCP/IP protocols and Linux socket programming.

HBJM2093 스마트모바일프로그래밍설계(PBL) Smart Mobile Programming(PBL)
모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.
Mobile applications are increasing steadily.
This course teaches students how to build mobile apps for Android phones together with various sensors like camera, accelerometer, GPS receiver, and soon.
Students will use Java to develop various kinds of Android apps and explore its applications.

HBJM2143 데이터과학 Data Science
소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.
In the development of software application, database is an essential component in storing and managing data efficiently. Database design includes configuring physical model for data storage and management and development using them. Therefore, this lecture deals with theory of relational database design, and then, improves practical ability through practice substantially.

HBJN2155 임베디드운영체제 Embedded Operating System
본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.
This course is designed to teach students how to develop an embedded system with os. The default

host platform assumes Linux Ubuntu, which is run on vmware. We set up minicom and nfs environment as basic environment, and then we run os with cross compile and write driver for gpio, led, switch and so on.

HBJN2160

마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

This course provides an introduction to and applications of microprocessor. It uses assembly language to understand the operations of hardware. In addition, it covers the micro-operations with debugging machine codes and tracing the status of registers and memory. Laboratories of the application of microprocessor systems related to microprocessor functions and its interfaces with I/O systems which are implemented by C language and assembly language programs.

HBJO2178

네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to introduce the key concepts and principles of computer networks. The course will use a top-down approach to study the Internet and its protocol stack. We will study popular network applications, such as Web, e-mail, Peer-to-Peer (P2P) file sharing applications and media streaming. Next, we will study TCP/IP and the communication services required to support these network applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJO2217

스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

IoT (Internet of Things) market will become very populated in various application areas. But we should find a standard and efficient way to connect things in IoT. Web technologies based on HTML5 is one of the emerging candidates to connect various things in IoT. This course covers the technologies and themes about integration of IoT and Web technologies.

HBJQ0019

데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

In this course, we will study the SQL, ODBC and programming language for development of database applications. And based on these skills, we will maximize the database design ability.

HBJQ0025

모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programing(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

We study the operating system used by smart phones and tablet PC. And also study many skills for App planning, App design, and App development for the iPhone OS or Android OS. At the end of

this course, we will make App programs.

HBEA0004 인턴십I(시스템반도체공학) Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0011 FPGA/SoC설계 FPGA/SoC Design

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

Students learn important SoC design procedures such as overall design flow, RTL design and verification, logic synthesis, formal verification, clocking, synchronous/asynchronous signal interface, IP reuse and bus systems. Students practice design skills for structured SoC design using a FPGA platform.

HBEA0028 임베디드시스템설계및실습 Embedded System Design Laboratory

본 과목은 임베디드 시스템을 개발하는데 필수적인 내용을 학습한다. 강의 내용으로는 임베디드 아키텍처, 부팅, 메모리 관리, 주변기기 제어, 로컬버스 인터페이스, 저전력 처리, 임베디드 통신 등을 배운다. 또한, 간단한 임베디드 운영체제 요소를 ARM 기반으로 학습한다.

This course learns the essential contents for developing embedded systems. The course contents include embedded architecture, booting, memory management, peripheral control, local bus interface, low-power processing, and embedded communication. In addition, simple embedded operating system elements are learned based on ARM.

HBEB0004 인턴십I(휴먼지능로봇) IntershipI(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0014 인공지능및설계(PBL) Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.

HBEB0025 임베디드시스템 Embedded System

본 과목은 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

This course aims to cultivate the ability to understand the structure and function of

microprocessors and to utilize them. Through this, learn programming techniques to control various peripheral devices. In addition, they are used to design various embedded systems such as remote robot control.

HBJA4404

식물환경조절

Plant Environment Control

식물의 성장 및 생산과 관계가 있는 환경인자(온도, 광, 습도, 바람, 음향, 스트레스 등)에 대하여 이해한다. 시설내 특유의 환경과 식물생산과의 상호관련성에 대한 이해를 높이고, 생육과 환경인자와의 관계를 근거로 최적환경조건을 도출 및 조절하는 역량을 기른다.

This course is intended to provide students with the basic knowledge and skills about environmental factors and how to control those factors such as temperature, light, humidity, carbon dioxide, wind, sound and stress. The specific environment in the greenhouse and inter-relation with plant production are discussed. Students can learn how to control the best environment condition dynamically on the basis of the correlation between plant growth and environmental factors.

HBJM2115

인턴십I(스마트정보통신공학)

Internship I

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2128

임베디드시스템설계

Embedded Systems Design

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

The purpose of this course is to acquire skills necessary to design embedded systems. Python programming, Raspberry Pi, and OpenCV basics will be lectured, and then students will use it to develop their own embedded systems. Students will explore its applications in various fields like remote controlling robots.

HBJM2133

자료구조설계(SW)

Data Structure Design(SW)

본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

In this course, we study data structure and algorithm for efficient programming. This course aims to enhance implementation ability for Tree, Linked-list, Sorting algorithm and so on. Finally, we derive the design results using data structure processing algorithm through practice and design.

HBJN2163

임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

This course is the immediate level course for embedded system and software. Students can learn about general things about embedded systems such as concept, architecture and applications and so on of embedded systems. After that, they can practice programming on embedded systems using a well designed embedded system training kit based on ATtmeagal28 microprocessor. Software

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다.

도출된아이디어에대한권리를보호하기위하여특허출원이필요하며특허출원을위하여작성하는문서가특허출원서이다.

본교과목에서는공학도에게반드시필요한특허작성법에대하여학습하고실제특허를출원함으로써본인만의특허를갖는과정을학습한다.

As an engineer, ideas come up while we research and develop new technologies. In order to prevent unauthorized utilization of the technical ideas, patent applications about the ideas should be required. In this lecture, we study how to write the patent specification and application.

HBJO2175

소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBEB0012

휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

In this course, students examine a recent study on the robot-robot interface and robot-human interface, and bring up specific implementation capacity. For this purpose, they implement the specific methodologies, such as virtual reality and 3D environments for the HCI (Human Computer Interface) and MMI (Man machine Interface).

스마트헬스케어연계전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|----------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBEB0019 | 기초제어프로그래밍(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBJW0002 | 컴퓨터프로그래밍 I (SW) | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1007 | C프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1017 | IT Engineering프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1022 | C프로그래밍및프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJQ0045 | 프로그래밍프로젝트(PBL) | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBJW0004 | 컴퓨터프로그래밍II | 3 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1025 | C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2138 | GUI프로그래밍(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJM2144 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJN2134 | 자료구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2122 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공필수 | HBJS0093 | 스포츠와안전 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0026 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEA0027 | VerilogHDL을이용한설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2089 | 마이크로프로세서및설계 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJM2145 | 서버프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJN2158 | 창의공학설계 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2205 | 임베디드IoT프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJO2209 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJQ0012 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0007 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBJW0010 | 모바일프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEA0009 | 컴퓨터구조 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0008 | 로봇비전(PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBEB0021 | 확률과통계(휴먼지능로봇) | 3 | 3 | 0 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2092 | 네트워크설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2093 | 스마트모바일프로그램설계(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJM2143 | 데이터과학 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2155 | 임베디드운영체제 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJN2160 | 마이크로프로세서 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJO2217 | 스마트웹프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0019 | 데이터베이스실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBJQ0025 | 모바일프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공필수 | HBJS0022 | 스포츠정책론(PBL) | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공필수 | HBJT0030 | 운동역학 | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0004 | 인턴십1(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0011 | FPGA/SoC설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEA0028 | 임베디드시스템설계및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0004 | 인턴십1(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0025 | 임베디드시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2115 | 인턴십1(스마트정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2128 | 임베디드시스템설계 | 6 | 3 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJM2133 | 자료구조설계(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJN2163 | 임베디드시스템설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJO2215 | 인턴십1(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0028 | 캡스톤디자인1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJQ0033 | 인턴십1(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 2 | 전공필수 | HBJT0043 | 운동재활II | 2 | 1 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBJW0026 | 인턴십 I (전자공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0003 | 인턴십2(시스템반도체공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0019 | VLSI 설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0023 | 캡스톤디자인(시스템반도체공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEA0029 | 전공실무특강 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0003 | 인턴십2(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0005 | 로봇응용시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2132 | 캡스톤디자인(정보통신공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJM2136 | 인턴십2(정보통신공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJO2214 | 인턴십2(소프트웨어) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0038 | 인턴십2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJQ0042 | 캡스톤디자인2(정보보안공학) | 2 | 0 | 2 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0011 | 캡스톤디자인(전자공학) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBJW0024 | 인턴십 II(전자공학) | 2 | 0 | 2 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEA0022 | 디지털영상처리 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0013 | 인공지능프로젝트 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBEB0023 | 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJM2139 | 정보통신응용SW프로젝트 | 3 | 1 | 2 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBJW0031 | 전공세미나 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공심화 | HBEB0012 | 휴먼-로봇인터페이스공학 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

This course using python language that is the basis of artificial intelligence and robot control programing will be learning about Arduino-based control scheme. Through this course, we learn the python programing skills and derive the basic design results using the Arduino platform.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

I am familiar with programming, which is a basic knowledge for completing computer software engineering, and have confidence in computer program development. Programming Language Builds skills and knowledge for effective computer software programming through syntax, data structure, and linguistic semantics.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

This course helps students learn and practice the C, the most popular programming language. They will learn the syntax of the C language and practice programming exercises to develop practical programming skills.

HBMA1007 C프로그래밍(PBL) C-Programming(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed

throughout training each day to reinforce key concepts.

HBMA1017

IT Engineering프로젝트

IT Engineering Project

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBMA1022

C프로그래밍및프로젝트(PBL)

C Programing and Project(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수 등이 포함된다. 학생들은 매 시간 주어지는 문제를 해결하며 프로그래밍 실습을 한다.

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBEB0027

자료구조설계(휴먼지능로봇)

Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBJO2161

컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBJQ0045

프로그래밍프로젝트(PBL)

Programming Project

C프로그래밍에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

Extension of “C Programming“. Thorough treatment is given to the topics of pointers, dynamic memory allocation, and macro definition. The course explains the use of structures, unions, and

pointers early on so the students can practice extensively in the labs. The course also includes coverage of portability tips drawn from experienced programmers working in production environments. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBJW0004

컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBMA1025

C프로그래밍및자료구조프로젝트(PBL)

C Programing and Data Structure Project(PBL)

컴퓨터 자료구조 응용에서의 문제들을 풀기 위한 다양한 알고리즘과 알고리즘분석에 필요한 기본 법칙 및 기술에 대하여 학습한다. Tree, linked-list, sorting 등 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBEB0022

GUI프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

In this course, We will learn Windows programming using Visual C++ and create various Windows programs. In detail, we will be Learning concepts of Windows programing, Win32 API programming, MFC Programming for Windows program and the practical skills through the PBL.

HBJM2138

GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

In order to develop windows applications, object-oriented programming(OOP) should be studied. Based on knowledge about the OOP, structure of C# will be studied. In this lecture, how windows applications work is understood.

HBJM2144

웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

The Web is one of the key technologies for various information services such as Internet search,

e-commerce, social network service, etc. This lecture helps students to understand the architecture of the Web, and provides how have an ability to develop simple Web sites by themselves. Also, this lecture is related to the lecture “Database Design” of the third grade

HBJN2134

자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJO2122

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성요소 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

Understand the characteristics of basic components and devices of computers, understand the development process of related principles and technologies, and review and discuss future development directions.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJS0093

스포츠와안전

Sports and Safety

가정이나 야외활동중 생명을 위협하는 위급한 상황으로부터 자신을 지키고

부상자나환자가발생하였을때전문치료를받기전즉각적이고임시적인적절한처치와보호를함으로써환자의고통을경감시키고사고발생을예방하며소중한생명을보호하는지식과기술을습득한다.

Protect themselves from an emergency that threatens the life of the home or outdoor activities

The course also to protect the immediate and temporary proper aid and precious life before receiving the specialized knowledge and skills in treatment when injured or patients.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

In the IT based on network, it is required techniques for building and managing the server to support various applications. Therefore, this lecture covers server building and utilization measures to support various applications. It includes practice on web server building based on Apache, PHP, MySQL, and server development supporting mobile application.

HBJN2158

창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

Understanding of the process of creative engineering design, cultivation of ability to use, basic knowledge for engineering design, teamwork, communication

HBJO2184

데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

This course introduces some basic concepts of database systems such as database system architecture, entity relationship model, relational model, query language SQL. This course also introduce the conditions and procedures for good relational schema design.

HBJO2205

임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함 된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

Embedded IOT programming is software that runs on computer systems installed in electronic devices such as vehicles, smart phones, TVs and ships, and includes system software such as operating system, device driver, and various operating systems. In this course, we will learn practical knowledge about systems and application software that make up embedded software. At the same time, it is a subject that must be completed by a computer major as a subject aiming at understanding of the Android program which is the core of the recent application field of computer and knowledge of practical application.

HBJO2209

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램(애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBJQ0012

웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

We will study the basic skills for the design and implementation of the Web programming. And we also practice the HTML, XML markup languages, Javascript, PHP, JSP, ASP and other scripting languages.

HBJW0007

컴퓨터구조

Computer Architecture and Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

For computer majors in order to understand the overall concept for the computer architecture, this lecture will introduce instruction set design, control system design, the performance improvement, the central processing unit based on RISC and CISC, arithmetic logic design, parallel processing techniques, input and output configuration, memory design, the operations and algorithms and so on. The microcomputer design composed 8-bit or 16-bit microprocessor will let you learn all things of the computer architecture design

HBJW0010

모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

This course covers techniques and knowledge for developing application program on smartphones and table PCs of which operating systems are iOS or Android. Lecture includes installation of development environment, application build, user interface design, event handling, data managements, API utilization such as GPS.

HBEA0009

컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 구성 요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다.

Students in this course learn the internal components of the computer in order to understand the structure of the hardware. To do this, first, a professor teaches the basic knowledge of computer architecture to students. Second, professor trains students to understand CPU internal structure through PBL(Problem Based Learning) methods.

HBEB0008

로봇비전(PBL)

Robot Vision(PBL)

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

This course covers the 2D / 3D pattern recognition and its application to robot systems to grasp the surroundings.

HBEB0021 확률과통계(휴먼지능로봇) Probability and Statistics (HIR)
 본 교과목은 확률과 통계의 기본개념을 공부하고 전자/전기/컴퓨터 공학에서 널리 쓰이는 확률 모델을 소개한다. 조건부 확률, 확률변수, 확률생성함수, 중심극한정리 그리고 통계의 기초를 다룬다.

This course will study the basic concepts of probability and statistics and introduce probability models that are widely used in electronic/electrical/computer engineering. In this course, we cover conditional probability, random variables, probability generation functions, central limit theorem, and statistics.

HBJM2092 네트워크설계 Network Protocol
 TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.
 This course includes the detail of TCP/IP protocols and Linux socket programming.

HBJM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL) Smart Mobile Programming(PBL)
 모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.
 Mobile applications are increasing steadily.
 This course teaches students how to build mobile apps for Android phones together with various sensors like camera, accelerometer, GPS receiver, and soon.
 Students will use Java to develop various kinds of Android apps and explore its applications.

HBJM2143 데이터과학 Data Science
 소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.
 In the development of software application, database is an essential component in storing and managing data efficiently. Database design includes configuring physical model for data storage and management and development using them. Therefore, this lecture deals with theory of relational database design, and then, improves practical ability through practice substantially.

HBJN2155 임베디드운영체제 Embedded Operating System
 본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.
 This course is designed to teach students how to develop an embedded system with OS. The default host platform assumes Linux Ubuntu, which is run on vmware. We set up minicom and nfs environment as basic environment, and then we run OS with cross compile and write driver for gpio, led, switch and so on.

HBJN2160 마이크로프로세서 Microprocessor
 디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.
 This course provides an introduction to and applications of microprocessor. It uses assembly

language to understand the operations of hardware. In addition, it covers the micro-operations with debugging machine codes and tracing the status of registers and memory. Laboratories of the application of microprocessor systems related to microprocessor functions and its interfaces with I/O systems which are implemented by C language and assembly language programs.

HBJO2178

네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to introduce the key concepts and principles of computer networks. The course will use a top-down approach to study the Internet and its protocol stack. We will study popular network applications, such as Web, e-mail, Peer-to-Peer (P2P) file sharing applications and media streaming. Next, we will study TCP/IP and the communication services required to support these network applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJO2217

스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

IoT (Internet of Things) market will become very populated in various application areas. But we should find a standard and efficient way to connect things in IoT. Web technologies based on HTML5 is one of the emerging candidates to connect various things in IoT. This course covers the technologies and themes about integration of IoT and Web technologies.

HBJQ0019

데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

In this course, we will study the SQL, ODBC and programming language for development of database applications. And based on these skills, we will maximize the database design ability.

HBJQ0025

모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

We study the operating system used by smart phones and tablet PC. And also study many skills for App planning, App design, and App development for the iPhone OS or Android OS. At the end of this course, we will make App programs.

HBJS0022

스포츠정책론(PBL)

sport polycy(PBL)

국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각 국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.

This is a leadership training course to develop well-educated sports professionals for international sports organizations and international conferences and events. For this purpose, students will study sports policies of many countries.

HBJT0030

운동역학

Biomechanics

운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.

During this course, students will examine the laws of motion and be able to apply an understanding of these laws in analysing motion and movement in various sports.

HBEA0004

인턴십1(시스템반도체공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0011

FPGA/SoC설계

FPGA/SoC Design

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

Students learn important SoC design procedures such as overall design flow, RTL design and verification, logic synthesis, formal verification, clocking, synchronous/asynchronous signal interface, IP reuse and bus systems. Students practice design skills for structured SoC design using a FPGA platform.

HBEA0028

임베디드시스템설계및실습

Embedded System Design Laboratory

본 과목은 임베디드 시스템을 개발하는데 필수적인 내용을 학습한다. 강의 내용으로는 임베디드 아키텍처, 부팅, 메모리 관리, 주변기기 제어, 로컬버스 인터페이스, 저전력 처리, 임베디드 통신 등을 배운다. 또한, 간단한 임베디드 운영체제 요소를 ARM 기반으로 학습한다.

This course learns the essential contents for developing embedded systems. The course contents include embedded architecture, booting, memory management, peripheral control, local bus interface, low-power processing, and embedded communication. In addition, simple embedded operating system elements are learned based on ARM.

HBEB0004

인턴십1(휴먼지능로봇)

Internship1(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0014

인공지능및설계(PBL)

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공지능경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.

HBEB0025

임베디드시스템

Embedded System

본 과목은 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을

목표로 한다. 이를 통해 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

This course aims to cultivate the ability to understand the structure and function of microprocessors and to utilize them. Through this, learn programming techniques to control various peripheral devices. In addition, they are used to design various embedded systems such as remote robot control.

HBJM2115

인턴십1(스마트정보통신공학)

Internship 1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBJM2128

임베디드시스템설계

Embedded Systems Design

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다. The purpose of this course is to acquire skills necessary to design embedded systems. Python programming, Raspberry Pi, and OpenCV basics will be lectured, and then students will use it to develop their own embedded systems. Students will explore its applications in various fields like remote controlling robots.

HBJM2133

자료구조설계(SW)

Data Structure Design(SW)

본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

In this course, we study data structure and algorithm for efficient programming. This course aims to enhance implementation ability for Tree, Linked-list, Sorting algorithm and so on. Finally, we derive the design results using data structure processing algorithm through practice and design.

HBJN2163

임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

This course is the immediate level course for embedded system and software. Students can learn about general things about embedded systems such as concept, architecture and applications and so on of embedded systems. After that, they can practice programming on embedded systems using a well designed embedded system training kit based on ATmega128 microprocessor. Software programming contents are as following: serial communication, LCD control, ADC control, monitor, clock, counter, etc.

HBJO2215

인턴십1(소프트웨어)

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

This course is a winter internship program for junior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required

to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBJQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학) Capstone Design1
 학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.
 We performs system planning, system design and system production that the students may encounter in the actual field. The goal of this course is to enlarge the ability that can solve the engineering problems based on the knowledge of undergraduate course.

HBJQ0033 인턴십1(정보보안공학) Internship1
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.
 We provide the opportunity working in the real industry field that is associated with the department. From this experience, students can decide their future life and will help to choice a their job.

HBJT0043 운동재활II Exercise Rehabilitation II
 사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.
 It is a diverse learning subject required by the Department of Social Sports, and it learns related theories and management skills for athletic damage management. After sports damage occurs in a sporting situation, theories and practices on rehabilitation of the area that has occurred are learned. The competitor with sports damage will learn the skills to perform the correct rehab method.

HBJW0026 인턴십 I (전자공학) Internship I
 학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
 This course is a winter internship program for senior students. Each student works for a company at least three weeks during the winter vacation. When spring semester begins, students are required to submit their internship report . Grading of pass or fail.

HBEA0003 인턴십2(시스템반도체공학) Internship2
 재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.
 This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEA0019 VLSI 설계 VLSI Design
 ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계 툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다. This course teaches student how to use cad tools for chip-level physical implementation. It includes design planning, placement & routing, clock tree synthesis, and optimization.

HBEA0023 캡스톤디자인(시스템반도체공학) Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBEA0029 전공실무특강 Lecture on Specialized Practice

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

Students themselves must select the subjects of design in accordance with the guidance of the instructor. The professor must help students to complete the design. Peer assessment must be included in the evaluation of the results.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) Internship2(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

This course provides the chance having field experience and corporate culture. Helpful for career choice and employment. Academic background can be applied into industry through the course.

HBEB0005 로봇응용시스템 Robot Application System

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

In this course, we will learn about a technique for fusing a variety of sensors to recognize the surrounding environment and conditions for movement of the robot.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) Capstone Design I (HIR)

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBEB0012

휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

In this course, students examine a recent study on the robot-robot interface and robot-human interface, and bring up specific implementation capacity. For this purpose, they implement the specific methodologies, such as virtual reality and 3D environments for the HCI (Human Computer Interface) and MMI (Man machine Interface).

로봇AI융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBEB0005 | 로봇응용시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBEB0007 | 제어공학및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBEB0010 | 로봇공학개론 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2216 | 확률통계(Flip) | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2219 | 빅데이터개론(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBJY0001 | 인공지능기초 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBJY0003 | 인공지능사회와윤리 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJY0004 | 인공지능SW영어I | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBEB0017 | 로봇기구학및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO0053 | 영상처리(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2179 | 알고리즘(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2205 | 임베디드IoT프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBJY0002 | 심층학습 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJY0005 | 인공지능SW영어II | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJY0006 | 선형대수 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBEB0005

로봇응용시스템

Robot Application System

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

In this course, we will learn about a technique for fusing a variety of sensors to recognize the surrounding environment and conditions for movement of the robot.

HBEB0007

제어공학및설계(PBL)

Automatic Control and Design(PBL)

본 교과목은 시스템의 해석을 위한 주파수 영역에서의 제어기법과 제어 시스템의 기본적인 설계기법을 학습한다. 또한 PBL을 통하여 로봇시스템의 제어기법을 설계한다.

This course is learning the basics of the control method and control system design method in the frequency domain for analysis of the system. In addition, through the PBL the students design the control scheme of the robot system.

HBEB0010

로봇공학개론

Introduction to Robotics

인공지능에 대한 윤리적인 문제, 기술트렌드, 산업혁명, 미래사회에 대해서 학습하고, 다양한 사례를 통해 인공지능의 미래를 조망한다.

This course presents various ethical issues and trends on artificial intelligence and discusses future of AI technique.

HBJY0004

인공지능SW영어

Artificial Intelligence SW English I

다양한 교과 과정을 통해서 인공지능 SW 산업에서 요구되는 영어 문서 작성 능력, 영어 발표 능력, 영어 의사 소통 능력 등의 역량을 학습한다.

This course presents various programs that improves practical English communication skills required for SW and AI industries including document writing capability and presentation skills.

HBEB0014

인공지능및설계(PBL)

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.

HBEB0017

로봇기구학및설계(PBL)

Robot Kinematics and Design(PBL)

- 기구학은 힘을 고려하지 않고 위치, 속도, 가속도를 분석하는 학문임

-기구학을이용해로봇의움직임을분석하며,로봇제어에기본이됨

-본교과목에서는기구의움직임을자유도분석,기구가도달할수있는영역인Workspace분석,그리고입력에대해말단장치위치,속도,가속도를분석하는방법을습득함

-기구학풀이를다양한컴퓨팅기법과소프트웨어를사용해실습함으로써학생들이학습한이론을문제풀이에적용할수있는응용력을함양토록함

- This course is designed to understand how to describe the motion related to the degree of freedom, the workspace, and the end-effector's position/velocity/acceleration.

-Students get the opportunity to use a variety of computing techniques and software to foster the application of theories to problem-solving.

HBEB0018

기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

This course covers an overview of the concepts and types of machine learning. It also implements machine learning algorithms using Matlab or python.

HBJO0053

영상처리(PBL)

Image Processing(PBL)

본 과목에서는 인공지능, 기계학습 및 사물인터넷 등에서 가장 중요한 기술 중의 하나인 영상처리에 대한 기초적인 지식과 응용에 대해 학습한다. 본 과목은 크게 세가지 부분으로 구성되어 있다.

1)영상처리에대한기초지식학습

-카메라,픽셀,이미지포맷,영상압축,컬러이미지처리,영상품질향상,필터,영상분할,영상분류등에대한내용을다룬다.

-영상처리응용등을살펴본다.

2)OpenCV등을이용한영상처리프로그래밍연습

-과제수행을통해기초적인영상처리프로그래밍연습을수행한다.

-개인별혹은팀별기말프로젝트를수행한다.5-6주안에완성할수있는영상처리응용프로그램을개발하게된다.

3)영상처리에관련된논문,기사등을읽고토론을통한학습

-영상처리에 관련된 논문, 기사 등을 읽고 약 반-1페이지 분량의 비평문(critique)을 작성하는 과제를 수행한다.

-작성한 비평문을 통해 토론식 수업을 진행한다.

In this course, image processing and its applications are covered, which is an important technology in artificial intelligence, machine learning, and Internet of Things. The contents of this course have three folds.

1) Fundamentals of image processing

- West study knowledge on camera, pixel, image format, image compression, color image processing, image enhancement, filter, image segmentation, and image classifications.

- Application of image processing is covered.

2) Programming practice of image processing using OpenCV

- Basic image processing programming by doing homework and assignments.

- Students will conduct a term project which is an application of image processing and can be finished in 5-6 weeks.

3) Discussions after reading papers and articles on image processing

- Students will have assignments to write a half to one page critique after reading papers and articles on image processing.

- Student will have discussions with the critique.

HBJO2179

알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

This class provides techniques for algorithm design, analysis, time-space complexity issues. Among the topics are asymptotic notation, recurrence, sorting, order statistics, dynamic programming, and some graph algorithms.

HBJO2205

임베디드 IoT 프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT 프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터 시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함 된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용 소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다.

동시에 컴퓨터 관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무 지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야 할 교과목이다.

Embedded IOT programming is software that runs on computer systems installed in electronic devices such as vehicles, smart phones, TVs and ships, and includes system software such as operating system, device driver, and various operating systems. In this course, we will learn practical knowledge about systems and application software that make up embedded software. At the same time, it is a subject that must be completed by a computer major as a subject aiming at understanding of the Android program which is the core of the recent application field of computer and knowledge of practical application.

HBJY0002

심층학습

Deep Learning

딥러닝의 기초가 되는 신경망의 원리, 딥러닝의 학습 원리, 그리고 딥러닝을 위한 다양한 모델들을 학습하고 응용 시스템을 다룬다.

This course presents basic concepts on neural networks, convolutional neural network, recurrent neural network, and structures of various famous deep neural network models with their implementation.

HBJY0005

인공지능 SW 영어 II

Artificial Intelligence SW English II

심화된 교과 과정을 통해서 인공지능 SW 산업에서 요구되는 영어 문서 작성 능력, 영어 발표 능력, 영어 의사 소통 능력 등의 역량을 강화한다.

This course presents advanced programs that improves practical English communication skills required for SW and AI industries including document writing capability and presentation skills.

HBJY0006

선형대수

Linear Algebra

인공지능 교과목에 필요한 기본적인 선형대수학에 대한 내용을 다룬다. 또한, 기본적인 선형대수학에 대한 개념을 이해해서 전공과목에 적용할 수 있도록 한다.

This course covers fundamental linear algebra to help understand artificial intelligence courses.

Understanding basic of linear algebra can be applied to other major courses.

빅데이터융합전공

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2173 | 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2174 | 운영체제(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2177 | 객체지향프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJO2178 | 네트워크 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJP2274 | 경영통계분석실습(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJW0006 | 데이터구조(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJW0008 | 웹프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공선택 | HBJW0021 | 인간-컴퓨터 상호작용 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 1 | 전공필수 | HBJX0001 | 빅데이터개론 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2161 | 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2175 | 소프트웨어캡스톤디자인 I | 3 | 0 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2179 | 알고리즘(PBL) | 6 | 3 | 3 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJO2184 | 데이터베이스 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2161 | 경영데이터마이닝 | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJP2276 | 기술경영 | 2 | 1 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJW0001 | 이산수학 | 3 | 3 | 0 |
| 전체 | 2 | 전공선택 | HBJW0012 | 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBJX0002 | 데이터마이닝기초 | 3 | 1 | 2 |
| 전체 | 2 | 전공필수 | HBJX0003 | 빅데이터프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |

■ 교과목해설

HBJO2173

컴퓨터프로그래밍 I (PBL)

Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학을 통해 효과적인 컴퓨터소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

I am familiar with programming, which is a basic knowledge for completing computer software engineering, and have confidence in computer program development. Programming Language Builds skills and knowledge for effective computer software programming through syntax, data structure, and linguistic semantics.

HBJO2174

운영체제(PBL)

Operating System(PBL)

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

OS (Operating System) is one of the most essential part of a computer system, which includes a variety of system software for managing computer systems and running applications. This class aims for the

understanding of OS internals, covering OS structure, process management, memory management, input/output, and OS security.

HBJO2177

객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

A study of Java programming language and object-oriented concepts such as objects, inheritance, and class hierarchy. Students work on several homeworks and programming projects using Java language and eclipse IDE.

HBJO2178

네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

The purpose of this course is to introduce the key concepts and principles of computer networks. The course will use a top-down approach to study the Internet and its protocol stack. We will study popular network applications, such as Web, e-mail, Peer-to-Peer (P2P) file sharing applications and media streaming. Next, we will study TCP/IP and the communication services required to support these network applications. Finally, we will study how these communication services are implemented and deployed in practical networks, including wired and wireless Local Area Network (LAN) environments and ATM network.

HBJP2274

경영통계분석실습(PBL)

Practice of Statistical Analysis for Business(PBL)

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 나날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

This course deals with practical data analysis methods for descriptive statistical analysis, statistical estimation and test, and linear regression. It is useful for students to study quality management, 6-Sigma, and CRM(Customer Relationship Management). The statistical software R is used for the practice.

HBJW0006

데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

The student will be designing and implementing more complex data structures using the basic data structures. Among the items are arrays, stacks, queues, linked lists, and trees; algorithms for search, sorting, graph problems are also covered. The class also provides some algorithm design and analysis technique to handle these data structures.

HBJW0008

웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

This course covers web system design and implementation, including markup languages such as HTML and

XML, CSS, JavaScript for client programming. For server programming, script languages like PHP, and JSP are taught. This course also introduces the technologies about the representation and the processing of meta data with XML.

HBJW0021

인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

HCI (Human Computer Interaction) aims to improve the interactions between users and computers by making computers more usable and receptive to users' needs. It is often regarded as the intersection of computer science, behavioral sciences, design, media studies, and several other fields of study. Specifically, HCI has interests in: methodologies and processes for designing interfaces, methods for implementing interfaces, techniques for evaluating and comparing interfaces, developing new interfaces.

HBjX0001

빅데이터개론

Introduction to Big Data

빅데이터 활용 사례를 통해 빅데이터가 어떤 새로운 가치를 창출하는지 살펴보고, 빅데이터 활용을 위한 기본적인 데이터 사이언스 개념 및 기법을 학습한다.

This lecture provides diverse cases of using big data, and the basic concepts and techniques of data science for using big data.

HBJO2161

컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

This course helps students learn and develop advanced programming skills, on top of those developed in the previous course Computer Programming I. Students become used to UNIX/LINUX Operating System by practicing in LINUX/UNIX environment.

HBJO2175

소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

This course consists of a project team consisting of 2 or 3 teams, sharing the development contents, and team members working together to design and develop one large software system (program) step by step. Developed content should be presented and discussed in class every week. At the end of the semester, students should integrate the programs written by each team member and make a final demonstration. In addition, the completed project works will be displayed at the graduation exhibition and presented to students, professors, and graduates.

HBJO2179

알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이

과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

This class provides techniques for algorithm design, analysis, time-space complexity issues. Among the topics are asymptotic notation, recurrence, sorting, order statistics, dynamic programming, and some graph algorithms.

HBJO2184

데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

This course introduces some basic concepts of database systems such as database system architecture, entity relationship model, relational model, query language SQL. This course also introduce the conditions and procedures for good relational schema design.

HBJP2161

경영데이터마이닝

Data Mining for Business

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

This class deals with the concepts, related technologies, and theories of customer relationship management (CRM). The main emphasis is on customer data analysis, and data mining techniques. Also, various CRM cases in action are discussed.

HBJP2276

기술경영

Management of Technology

6-시그마, TQC 등 품질경영 관련 최근 동향을 소개하고 실제 경영에서 어떻게 사용되고 있는지를 폭넓게 이해한다.

This class provides a strong conceptual foundation for managing technological innovation in companies. The objective of this class is to let students understand how firms can create, commercialize and capture value from technology-based products and services.

HBJW0001

이산수학

Discrete Mathematics

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

Discrete mathematics is the study of structure.

HBJW0012

오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)

Open Source Linux Programming(PBL)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

This course covers basic techniques and knowledge for programming on Linux environments. Lectures focuses on commands for Linux OS, system calls, API, and libraries. The purpose of this course is to provide basic knowledge to develop C/C++ programs, Java programs, Python programs, web and network programming(socket programming) under Linux environments.

HBJX0002

데이터마이닝기초

Introduction to data mining

빅데이터 시대에 부합하는 인재양성에 필요한 데이터 분석 방법에 대한 이해와 학습을 바탕으로 다양한 분야로의 데이터 분석에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

This course intends to educate human resource by understanding data mining methods and applying to the big data.

HBJX0003

빅데이터프로그래밍

Programming Environments for Big Data

본 교과목에서는 실제 빅데이터급의 대용량 데이터를 처리하기 위한 플랫폼과 프로그래밍 환경에 대해 학습한다. 대용량 데이터 처리를 위해 분산 환경에서 가장 많이 사용되고 있는 하둡 및 스파크 플랫폼 상에서 자바와 스칼라 언어를 이용한 프로그래밍 기법을 다룬다. 이러한 프로그래밍 기법을 다양한 빅데이터 분석 응용처에 적용하여 실제 프로젝트를 개발하는 것을 목표로 한다.

This course covers programming environments and platforms to process huge size of big data.

Programming techniques using Java and Scala programming languages on Hadoop and Spark platform. This course also aims to develop practical applications for various big data analysis.

지능형로봇학과

■ 2022교육과정

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|---------------------------------|----|----------|----------|
| 1 | 1 | 전공선택 | HBMA1007 | C프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 1 | 전공선택 | HBRO0001 | 로봇명사와의만남 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBEB0027 | 자료구조설계(휴먼지능로봇) | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBMA1024 | 수치해석프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBRO0002 | 지능형로봇의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBRO0005 | 생활속로봇디자인 | 3 | 3 | 0 |
| 1 | 2 | 전공선택 | HBRO0023 | 공압제어 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0006 | 로봇역학1 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0019 | 기초제어프로그래밍(SW) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBEB0022 | GUI프로그래밍(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0003 | 전자기학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0004 | 이산수학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0018 | 센서및시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0019 | 로봇제어실험 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0024 | 3DCAD | 3 | 0 | 3 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0026 | PLC제어 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0027 | IT시대의문화정책과기획 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 1 | 전공선택 | HBRO0028 | 스포츠문화융합경영과디지털신기술적 용의이해 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0016 | 회로이론 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBEB0018 | 기계학습 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBMA1028 | 창의기초설계(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0006 | 디지털인문학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0008 | 동역학 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0013 | 전자회로 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0015 | 디지털논리회로 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0020 | 로봇프로그래밍 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0025 | HMI프로그램개발 | 3 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0029 | 디지털전환기술기반스포츠문화콘텐츠 비즈니스모델개발전략 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 전공선택 | HBRO0030 | 문화예술과IT융합론 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBMA1029 | 창의전공설계(휴먼지능로봇) | 2 | 0 | 2 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBRO0009 | 기구학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBRO0014 | 신호및시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공선택 | HBRO0016 | 제어공학이론 | 3 | 3 | 0 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|--------------|----|----------|----------|
| 3 | 1 | 전공선택 | HBRO0021 | 기계학습 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0032 | CAD/CAM | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0033 | 기계진동학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0042 | 유압공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0043 | 서보전동기1 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0053 | 메카트로닉스설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0070 | 데이터과학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0071 | 정보보호 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0089 | 무선통신 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0099 | UX/UI디자인 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 1 | 전공심화 | HBRO0100 | VR/AR설계 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0014 | 인공지능및설계(PBL) | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0025 | 임베디드시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBEB0031 | 로봇역학2 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBRO0007 | 모바일로봇의이해 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBRO0010 | 고체역학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBRO0011 | 기계로봇기초설계 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공선택 | HBRO0017 | 제어공학응용 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0031 | 지능형로봇크래쉬랩 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0034 | 로봇제어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0035 | 기계공학실험 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0036 | 진동공학 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0044 | 서보전동기2 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0045 | 계측공학 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0046 | 전력전자설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0054 | 자동제어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0055 | 협동로봇설계 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0063 | 모터제어 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0064 | IoT시스템응용 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0072 | 시각지능학습 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0073 | 시스템보안 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0074 | 빅데이터분석 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0075 | 컴퓨터구조 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0076 | 컴퓨터비전 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0077 | 마이크로컴퓨터응용 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0090 | 정보통신실험 | 3 | 0 | 3 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0091 | 통신SW설계 | 3 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0092 | 디지털무선통신 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 2 | 전공심화 | HBRO0101 | 음성인식 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEB0005 | 로봇응용시스템 | 3 | 3 | 0 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|-------------------|----|----------|----------|
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEB0012 | 휴먼-로봇인터페이스공학 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEB0020 | 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBEB0032 | AI로봇디자인 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공선택 | HBRO0012 | 기계로봇응용설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0037 | 임베디드시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0038 | 나노정밀가공 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0047 | 기계시스템설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0048 | 로봇시스템공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0049 | 센서시스템응용 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0050 | 머신비전 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0051 | 제어기설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0056 | 기초로봇공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0057 | 시스템설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0058 | 메카트로닉스시스템 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0059 | 머니플레이션 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0060 | 디지털제어 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0065 | 로봇공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0066 | 로봇내비게이션 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0067 | 항법시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0078 | AI응용설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0079 | 임베디드시스템설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0080 | 제어시스템설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0081 | 사이버물리시스템 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0082 | 딥러닝 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0083 | 지능로봇 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0093 | 모바일컴퓨팅 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0094 | 정보통신응용실험1 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 1 | 전공심화 | HBRO0102 | 자연어처리 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공선택 | HBRO0022 | 로봇비전 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0039 | 로봇설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0040 | 로봇융접공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0041 | 신뢰성공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0052 | 실시간시스템및실습 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0061 | 응용로봇공학설계 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0062 | PLC응용 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0068 | 스마트모빌리티 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0069 | 전기자동차공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0084 | 운영체제론 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0085 | 웹보안실습 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0086 | 데이터마이닝 | 3 | 3 | 0 |

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수 번호 | 교과목명 | 학점 | 이론 시간 | 실습 시간 |
|----|----|----------|----------|------------|----|----------|----------|
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0087 | 고급딥러닝 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0088 | 인공지능응용 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0095 | 정보통신응용실험2 | 3 | 0 | 3 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0096 | 컴퓨터네트워크 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0097 | 멀티미디어시스템설계 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0098 | 이동통신공학 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 2 | 전공심화 | HBRO0103 | 인간컴퓨터상호작용 | 3 | 3 | 0 |

■ 교과목해설

HBMA1007

C프로그래밍(PBL)

C-Programming(PBL)

이론과 실습을 병행하여 C프로그래밍 언어의 기본 문법과 프로그래밍 방법을 습득한다. 교과 내용으로는 프로그래밍 개념과 과정의 이해, 문제 해결 방법, 데이터 타입, 문자열, 연산자, 수식, 문장, 제어 구조, 함수등이 포함된다

This course provides a comprehensive introduction to the ANSI C language, emphasizing portability and structured design. Students are introduced to all major language elements including fundamental data types, flow control, and standard function libraries. Thorough treatment is given to the topics of string and character manipulation, standard I/O, and function. Comprehensive exercises are performed throughout training each day to reinforce key concepts.

HBRO0001

로봇명사와의 만남

Robotics Seminar

- 지능형로봇의 혁신 공유대학 사업단에서 메타버스를 이용한 전세계 로봇전문가 초청강연 교과목
- 전공에 관계없이 희망학생 누구나 지능형로봇교육과정을 이수할수 있는 과목으로, 지능형로봇혁신공유대학 컨소시엄의 각 대학의 자원을 활용하여 운영하는 공동운영과목.

- 지능형로봇 마이크로전공, 부전공, 다전공, 전공선택 및 복수학위를 위한 필수수강교과목.

- 지능형로봇 컨소시엄 대학 전체를 대상으로 개방하여 초급 인재 학습 동기 부여 및 진로 설계

- 산학연의 로봇분야 전문가를 통해 최신 로봇 기술과 트렌드에 대해 접할수 있는 교과목

- 메타버스를 통해 전국의 컨소시엄 대학에서 실시간으로 수강 및 공동운영.

- Invited lecture by world-wide robot experts using Metaverse at the SHARE intelligent robot consortium.

- Joint lectures share resources across participating universities of the SHARE intelligent robot consortium, and any student within the SHARE school, regardless of major, can complete the intelligent robot curriculum.

- Mandatory course for intelligent robot micro degree, minor, double major, elective major, and dual degree.

- Open for the intelligent robot department of SHARE school to develop the motivation and career development

- Courses in which you can learn about the latest robot technologies and trends through industry-university-research robot experts

- Real-time joint courses over consortium universities across the country through metaverse lecture.

HBEB0027

자료구조설계(휴먼지능로봇)

Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터 프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Data subject algorithms including tree, linked-list and sorting are basically dealt in this subject. In

real world problems, every student is able to solve those utilizing the algorithms implemented by C programming. Through design process and C programming coding performed by yourself, students have to create their own project outcome.

HBMA1024 수치해석프로그래밍 Numerical Analysis Programing
 방정식, 미적분, 행렬, 비선형, 문제 등의 수학 문제를 C/C++/MATLAB 등을 사용해서 컴퓨터로 해결하는 기술을 습득한다. 세부 내용으로는 수치계산의 기본지식, 선형 및 비선형 방정식, 데이터 보간, 미적분, 데이터 모델링 및 근사, 고유치문제, 소팅, 난수발생, 상미분 방정식등이 포함된다. Numerical linear algebra. Methods and basic theory for the numerical solution of ordinary and partial differential equations. Linear multistep methods and the problem of stiffness for ordinary differential equations. Numerical integration. Iteration methods. Least square methods.

HBRO0002 지능형로봇의이해 Introduction to Intelligent Robotics
 - 전통적인 로봇에 대한 지식과 최근 다양한 형태로 발전하고 있는 AI가 결합된 AI 로봇까지 다양한 분야를 학습할 수 있는 개론 과목.
 -지능형로봇HW/SW/응용분야에대해옴니버스과목.
 -전공에관계없이희망학생누구나지능형로봇교육과정을이수할수있는과목으로,지능형로봇혁신공유대학컨소시엄의각대학의자원을활용하여운영하는공동운영과목.
 -지능형로봇마이크로전공,부전공,다전공,전공선택및복수학위를위한필수수강교과목.
 -지능형로봇혁신공유대학사업단에서지능형로봇의복합적구성요소를지능형로봇사업단교수진의전문분야를바탕으로옴니버스강의로개발된교과목으로컨소시엄대학전체공유.
 -텔레프레젠텐스를통해전국의컨소시엄대학에서실시간으로수강및공동운영.
 - Introductory course that allows you to learn a variety of topics in Robotics and AI, from the traditional robots to AI in various forms of intelligent robots combined with AI.
 -OmnibuslectureonintelligentrobotHW/SW/applicationfields.
 -JointlecturesharesresourcesacrossparticipatinguniversitiesoftheSHAREintelligentrobotconsortium,andanystudentwithintheSHAREschool,regardless ofmajor,can completetheintelligentrobotcurriculum.
 -Mandatorycourseforintelligentrobotmicrodegree,minor,doublemajor,electivemajor,anddualdegree.
 -SHAREintelligentrobotconsortiumsharesrobot/AIexpertiseoffacultyacrosstheintelligentrobotdepartmentofSHAREschooltodevelopanomnibuslecturethatdealswiththecomplexcomponentsofintelligentrobots.
 -Real-timejointcoursesoverconsortiumuniversitiesacrossthecountrythroughtelepresencelecture.

HBRO0005 생활속로봇디자인 Robots and Design
 이 교과목은 지능형로봇 혁신공유대학 (SHARE School) 교과목으로, 교육과정 이수시 ‘지능형로봇분야’ 마이크로전공이 발급됩니다.
 교육수요에부응하기위한다학제적지식과상상력을통한창의융합형수업으로인문학기반의가치디자인과공학기반의로보틱스디자인을통한구체적프로토타입을위한아이디어구현을목적으로한다.
 디자인프로세스는학습자의창의적인수행과정과실무에서유사한문제상황에대해책임있는태도를경험하며또한여러구성원들과의사회적상호교류는서로의잠재적창의성을자극하고발현시켜창의적인문제해결의능력과협업능력을갖춘인재양성의기회를얻을수있다.
 This course is a part of SHARE school curriculum, and upon completion of the curriculum, a certificate of Micro-degree is issued.
 Itisacreativeconvergenceclassthroughmultidisciplinaryknowledgeandimaginationtomeettheeducationalneeds,andaaimstorealizeideasforconcreteprototypethroughhumanities-basedvaluedesignandengineering-basedroboticsdesign.
 Inthedesignteam,learnersexperiencearesponsibleattitudetowardsimilarproblemsituationsinthecreativeperfo

- HBRO0004 이산수학 Introduction to Discrete Math
 - 컴퓨터 중심의 다양한 공학 분야에 기본이 되는 이산적 개념에서의 수학을 학습하는 정규 교과목
 - 논리적 개념, 집합, 관계, 함수, 그래프, 트리, 경우의 수와 확률, 알고리즘, 점화관계, 형식언어와 오토마타 등의 개념을 포함
 - A regular subject that learns mathematics from discrete concepts that are fundamental to various computer-centered engineering fields.
 - Includes concepts such as logical concepts, sets, relationships, functions, graphs, trees, number and probability of cases, algorithms, recursion relationships, formal language and automata
- HBRO0018 센서 및 시스템 Sensors and Systems
 - 센서의 기초(신호 변환, 센서의 분류)
 - 온도센서(측온저항체, 서미스터, 열전대, 반도체 온도센서)
 - 위치변위센서(직선변위센서, 회전변위센서)
 - 존재센서(리미트스위치, 근접센서)
 - 힘압력토크센서(스트레인게이지, 로드셀, 압력센서)
 - 속도/가속도센서(직선속도센서, 각속도센서, 가속도센서)
 - Basics of sensors (signal conversion, classification of sensors)
 - Temperature sensor (resistance thermometer, thermistor, thermocouple, semiconductor temperature sensor)
 - Position/displacement sensor (linear displacement sensor, rotational displacement sensor)
 - Presence sensor (limit switch, proximity sensor)
 - Force/pressure/torque sensor (strain gauge, load cell, pressure sensor)
 - Velocity and acceleration sensors (linear velocity sensors, angular velocity sensors, acceleration sensors)
- HBRO0019 로봇제어 실험 Introduction to Robot Design
 - 2021학년도 가을학기에 신설된 실험 교과목으로 참여 공학 대학 모든 학과 학우들의 수강이 가능함.
 - 로봇제어를 위한 이론과 학습된 이론을 기반으로 실제 로봇 시스템 제어에 적용하는 방법에 대해 학습함. 따라서 Matlab 기반 시뮬레이션 팀 프로젝트가 동시에 진행된다.
 - 강의 전반기(8주)에는 로봇 시스템 이해와 제어를 위한 기계장치, 전기구동기, 제어 시스템의 기본적인 내용에 대해서 학습함과 동시에 로봇 운동학에 관련된 내용을 복습함.
 - 강의 후반부(8주)에는 로봇제어와 실제 적용을 위한 파라미터 유도 등을 통해 CTM(Computed Torque Method)과 PID 튜닝 기법에 대해서 학습함.
 - 이와 동시에 적용 방법을 검증하기 위한 Matlab 기반 시뮬레이션 방법을 동시에 학습하고 팀 프로젝트로 관련 과제를 수행함.
 - As an experimental course newly established in the fall semester of 2021, students of all departments of participating engineering colleges can take the course.
 - Learn the theory for robot control and how to apply the theory to actual robot system control based on the learned theory. Therefore, the Matlab-based simulation term project proceeds at the same time.
 - In the first half of the lecture (8 weeks), students learn the basics of mechanical devices, electric actuators, and control systems for understanding and control of robot systems, and review contents related to robot kinematics.
 - In the second half of the lecture (8 weeks), CTM(Computed Torque Method) and PID tuning techniques are learned through parameter derivation for robot control and practical application.
 - At the same time, the Matlab-based simulation method to verify the application method is simultaneously learned and the related task is performed as a term project.

3차원 CAD를 활용한 제품 설계, 가공, 3D 프린팅 및 해석에 필요로 하는 솔리드 모델링 기법을 습득하기 위한 3D CAD 전용 S/W를 운용하는 방법을 습득하기 위함.

To learn how to operate 3D CAD dedicated S/W to acquire solid modeling techniques required for product design, processing, 3D printing and analysis using 3D CAD.

HBRO0026

PLC제어

PLC Control

PLC(Programmable Logic Controller)의 구성 및 동작 원리를 학습하고, 요구 동작에 따른 공정도 및 플로차트 등을 분석하여 PLC의 I/O를 할당한 후, 기본명령어를 사용하여 프로그램을 작성하여 PLC 동작을 실행하고 오류를 수정하여 기계장비 및 시스템을 운용할 수 있도록 한다.

After learning the configuration and operation principle of PLC (Programmable Logic Controller), allocating PLC I/O by analyzing process diagrams and flowcharts according to the required operation, and then writing a program using basic commands to control the PLC operation. Implement and correct errors so that machinery and systems can be operated.

HBRO0027

IT시대의문화정책과기획

Cultural Policy and Planning in the IT Era

IT 시대의 범주 안에서 다양한 문화를 이해한다. 유럽의 문화 정책과 한국의 문화정책의 원리와 다양한 이슈를 논의한다. 기술에 대한 새로운 사회적 지식과 문화적 관계를 알아본다.

Understand various cultures within the IT era. Discuss the principles of European and Korean cultural policies and various issues. Identify new social knowledge and cultural relationships about technology.

HBRO0028

스포츠문화융합경영과디지털신기술적용의이해

The Application of Sports Culture and Convergence Technology

스포츠문화산업에 ICT 관련 선도 첨단기술이 필요한 사회적 배경과 4차산업시대에 살아가는 스포츠 소비자의 요구에 대한 이해를 학습하고자 한다.

This subject seeks to examine the social background that requires advanced ICT-related technology in the sports and culture industry. In this course, we can also learn about the needs of sports consumers living in the Fourth Industrial era.

HBEB0016

회로이론

Elctric Circuits

전기회로의 정상상태, 과도상태에서의 해석방법을 다룬다. 전기회로 해석을 위한 기초 정리 및 수식화 기법, 기초 OP-Amp의 개념도 다룬다.

This course deals with the interpretation of normal state the transient state of the electrical circuit, basic formulation techniques for organizing and interpreting electrical circuits, and the concept of basic OP-Amp.

HBEB0018

기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

This course covers an overview of the concepts and types of machine learning. It also implements machine learning algorithms using Matlab or python.

HBMA1028

창의기초설계(휴먼지능로봇)

Creative Engineering Design: Fundamental Course(HIR)

본 교과목은 전공관련 특성과 창의력을 살려 학생 스스로 기획·설계·제작하는 창의설계의 기초과정이다. 본 교과목에서 학생들은 기본적인 설계기법을 학습하고 이를 이용하여 작품을 스스로 직접 기획·설계·구현한다.

This course is a basic course of creative design that students plan, design, and produce by taking

advantage of major characteristics and creativity. In this course, students learn basic design techniques and use them to plan, design, and implement their works.

HBRO0006

디지털인문학

Intelligent robot programming

본 교과목은 지능형 로봇의 개념과 원리를 학습하고 라이브러리를 활용한 실습교육을 통해 지능형 로봇 프로그래밍을 위한 이해도를 높인다. 또한 지능형 로봇이 어떻게 활용되고 있고, 어떤 문제를 갖고 있는 지 고찰해 본다. 지능형 로봇 프로그램에 입문하고자 하는 학생들이 이론뿐만 아니라 실습을 통해 직접 구현하여 실질적인 구현과 활용법에 대해 익히는 것을 목표로 한다.

This course will help you learn the concepts and principles of intelligent robots and improve your understanding of intelligent robot programming through hands-on training using the library. We will also consider how intelligent robots are being used and have some problems. Students who want to get started with intelligent robot programs aim to learn practical implementation and usage by implementing it directly through practice as well as theory.

HBRO0008

동역학

Dynamics

이 강의에서는 역학의 기본 개념을 이해합니다. 역학은 힘의 작용 하에서 신체의 움직임에 대한 학문입니다. 정역학은 일반적으로 정지된 물체에 대한 힘의 영향을 다루는 학문입니다.

역학에는 운동학 및 동역학의 두 부분이 있습니다. 운동학은 힘을 고려하지 않고 운동을 연구하는 학문입니다. 동역학은 물체에 작용하는 힘과 그 결과 운동 사이의 관계에 관한 것입니다. 이 강의에서는 역학 모델링 능력을 배양하고 간단한 동적 엔지니어링 문제를 해결합니다.

Dynamics is the study on the motion of bodies under the action of forces. Dynamics usually follows the study of statics which deals with the effects of forces on stationary bodies. Dynamics has two parts - kinematics & kinetics. Kinematics is the study of motion without considering the forces., Kinetics is on the relation between the action of forces on the bodies and their resulting motions. To understand the basic concepts on dynamics. To cultivate the ability to model, and solve simple engineering dynamic problems.

HBRO0013

전자회로

Electrical and Electronic Circuits

모든 공학 분야에서의 전기전자공학과 컴퓨터 기술의 응용, 그리고 많은 공업제품이나. 생산설비에 디지털 전자공학과 마이크로컴퓨터가 중요한 요소가 되고 있는 것은 매우 일반적이다. 따라서 본 과목은 간단한 실험을 통해 전기전자공학의 이해를 돕고자 한다.

It is very common that digital electronics and microcomputers are important factors in the application of electrical and electronic engineering and computer technology in all engineering fields, and in many industrial products and production facilities. Therefore, this class aims to help understand electrical and electronic engineering through simple experiments.

HBRO0015

디지털논리회로

Digital Logic Circuit Design

본 과목에서는 디지털 논리회로의 설계와 해석에 관한 기본 이론을 배운다. 주요 교과 내용은 디지털의 개념, 논리 게이트의 종류, 부울대수, 논리함수의 표현과 간략화 기법, 기본적인 논리소자의 종류와 동작, 조합논리회로의 설계와 해석, 플립플롭의 종류 및 동작특성, 그리고 순차논리회로의 설계와 해석 방법 등이다.

This course deals with the fundamentals of digital logic circuits. Concepts of digital circuits, Boolean algebra, logic functions, and simplification methods are first introduced for the design and analysis of combinational logic circuits. Then, concept of states, state diagrams, various types of flip-flops and analysis and design of synchronous sequential logic circuits are discussed.

기구학(Mechanism Design)은 역학분야에서 힘을 고려하는 동역학(Dynamics)와 달리 순수하게 위치(Position), 속도(Velocity), 가속도(Acceleration)를 분석하는 학문으로 로봇공학의 기초 학문으로 로봇의 움직임을 분석하여 로봇 제어에 기본이 되는 학문입니다.

본교과목에서는기구의움직임을자유도분석,기구가도달할수있는영역인Workspace분석,Input에대한Output의즉End-effector의위치(Position),속도(Velocity),가속도(Acceleration)를분석하는방법을습득한다.

이러한방법은다양한컴퓨팅기법과소프트웨어를사용하여학습하며,PBL실습과정을통해학생들이스스로습득하는것을목표로함.

현재진행되고있는이론강의에서탈피하여문제상황시나리오를바탕으로학습및실습을수행함으로써,동기부여및향후4차산업혁명에적합한현장실무능력을제고할수있을것임

Unlike Dynamics, which considers forces in the field of mechanics, Mechanism Design is a study that purely analyzes Position, Velocity, and Acceleration. It is a study that is fundamental to robot control by analyzing it.

Inthissubject,thedegreeoffreedomanalysisofthemovementoftheapparatus,theworkspaceanalysisisthatistheareat hattheapparatuscanreach,andthethodofanalyzingtheoutputfortheinput,that is,theposition(Position),velocity(Velocity),andacceleration(Acceleration)oftheend-effortortoacquire

Thesemethodsaretaughtusingavarietyofcomputingtechniquesandsoftware,andareaimedatself-discoverybystudentsthroughPBLpracticecourses.

Bybreakingawayfromthecurrenttheoreticallecturesandcarryingoutlearningandpracticebasedonproblem-situationscenarios,itwillbepossibletomotivateandimprovefieldpracticalskillssuitableforthe4thindustrialrevolutioninthefuture.

HBRO0014

신호및시스템

Digital Signal Processing

아날로그 신호를 디지털화하는 과정, 디지털 신호의 표현, 디지털 신호의 필터링, Discrete-time Fourier Transform의 해석, Discrete Fourier Transform의 해석 및 차이점 분석, FIR 및 IIR 필터의 설계기법, FFT(Fast Fourier Transform) 유도과정 및 응용 등 디지털 신호의 시간 및 주파수 영역에서의 처리기법에 관한 기본적인 고도 핵심적인 내용을 다룬다. 컴퓨터 프로그래밍 실습을 통하여 강의된 이론에 대한 실제 활용방법을 익힌다.

This course covers the basic and fundamental digital signal processing techniques in time and frequency domain; analog-to-digital signal conversion, symbolization of digital signal, digital signal filtering, analysis of discrete-time Fourier Transform and its difference, FIR/IIR filter design techniques, and derivation of FFT. Practical skills about the lectured theory are dealt through computer programming.

HBRO0016

제어공학이론

Control System Engineering 1

- 동적 시스템의 특성, 모델링 및 이를 제어하는 제어시스템의 설계 방법에 대하여 학습함.
- 제어시스템의 정의, 구조, 특징 및 종류에 대해 학습함.
- 미분방정식과 라플라스 변환을 이용하여 물리 시스템을 수학적으로 표현(수식모델)하는 방법에 대해 학습함.
- 수식모델을 이용하여 물리 시스템의 특성(과도응답 및 정상상태응답)을 분석하는 방법에 대해 학습함.
- 제어시스템 설계에 사용되는 근계적과 보데선도 등에 대해 학습하고, 사양을 만족하기 위한 제어시스템 설계 방법에 대해 학습함
- 로봇을 적용하는 현장에서 주로 사용되는 PID 제어기의 특성과 설계 방법에 대해 학습함.
- Learn about the characteristics of dynamic systems, modeling, and design methods of control systems that control them.
- Learn about the definition, structure, characteristics and types of control systems.

- Learn how to mathematically express a physical system (formula model) using differential equations and Laplace transform.
- Learn how to analyze the characteristics of a physical system (transient response and steady-state response) using a mathematical model.
- Learn about the root locus and Bode diagram used in the design of the control system, and learn how to design the control system to satisfy the specifications.
- Learn about the characteristics and design methods of PID controllers that are mainly used in the field where robots are applied.

HBRO0021

기계학습

Methodology for Machine Learning

기계학습(Machine Learning)은 실제 데이터로부터 컴퓨팅 모델을 자동으로 생성하고 이를 기반으로 미래를 예측·분석하는 4차 산업혁명 핵심기술이다. 본 교과목에서는 이론 강의를 통해 기계학습의 기본 개념과 원리, 그리고 다양한 학습 모델과 알고리즘을 학습하며, IC-PBL 실습과정을 통해 적절한 기계학습 기법을 적용함으로써 산업현장의 다양한 문제를 해결하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다.

Machine learning is a core technology of the 4th industrial revolution that automatically creates a computing model from real data and predicts and analyzes the future based on it. In this course, students learn the basic concepts and principles of machine learning, as well as various learning models and algorithms through theoretical lectures, and learn how to solve various problems in the industry by applying appropriate machine learning techniques through IC-PBL practice courses. aim to do

HBRO0032

CAD/CAM

CAD/CAM

-컴퓨터를 이용한 제품 설계 및 제조 기술의 기본원리와 함께 CAD/CAM 관련 요소 기술들(Geometric Modeling, Computer Graphics, RP, RE, NC)을 소개한다. 그리고, 제품에 대한 3D 모델 생성 방법과 시작품 제작 방안을 다룬다.

- CAD/CAM개요,CAD/CAMHardwareandSoftware
- ComputerGraphicsConcepts,GeometricModelingSystems
- CurveModeling,SurfaceModeling,SolidModeling
- CAD/CAMDataExchange
- 3DMeasurementandReverseEngineering
- 수치제어(NumericalControl),NCPartProgramming
- 쾌속시작(RapidPrototyping)
- Introducing CAD/CAM-related element technologies (Geometric Modeling, Computer Graphics, RP, RE, NC) along with the basic principles of computer-based product design and manufacturing technology. And, how to create a 3D model for a product and how to make a prototype.
- CAD/CAMOverview,CAD/CAMHardwareandSoftware
- ComputerGraphicsConcepts,GeometricModelingSystems
- CurveModeling,SurfaceModeling,SolidModeling
- CAD/CAMDataExchange
- 3DMeasurementandReverseEngineering
- NumericalControl,NCPartProgramming
- RapidPrototyping

HBRO0033

기계진동학

Mechanical Vibration

진동학은 물체에 작용하는 힘과 이로 인하여 발생하는 진동운동에 관하여 연구하는 학문이다. 질량과 탄성을 지니는 모든 물체는 진동할 수 있다. 따라서, 대부분의 기계 시스템과 구조물은 어느 정도 진동하게 되며, 이것에 대해 설계를 할 때는 진동 특성에 관한 연구가 필요하다.

조화운동과 주기운동에 관한 내용을 소개하고, 자유진동과 조화가진진동에 대하여 강의한다.

자유진동에서는 운동방정식 유도, 에너지 방법, 점성감쇠 자유진동, 대수감소, 쿨롱감쇠 등을 강의한다.

조화가진진동에서는 강제조화진동의 운동방정식 유도, 불평형 회전운동, 회전축의 선회운동, 진동절연, 감쇠에 의한 에너지, 등가점성감쇠, 구조감쇠 등을 강의한다.

Vibrationology is the study of the force acting on an object and the vibrational motion caused by it. Any object with mass and elasticity can vibrate. Therefore, most mechanical systems and structures will vibrate to some extent, and when designing for this, it is necessary to study the vibration characteristics.

Introduces harmonic motion and periodic motion, and lectures on free vibration and harmonic vibration.

Free vibration lectures on equations of motion derivation, energy method, viscous damping free vibration, logarithmic reduction, and Coulomb damping.

In harmonic excitation vibration, the derivation of the equation of motion of forced harmonic vibration, unbalanced rotational motion, rotational motion of the rotating shaft, vibration isolation, energy dissipated by damping, equivalent viscous damping, and structural damping are taught.

HBRO0042

유압공학

Hydraulic Engineering

자동화 발전에 큰 공헌을 하는 유압 장치 전반에 관한 강의로서, 유체 기계에 대한 원리 이해와 이에 따른 응용지식 습득을 목표로 한다.

This is a lecture on the overall hydraulic system that contributes greatly to the development of automation, and aims to understand the principles of fluid machines and acquire application knowledge accordingly.

HBRO0043

서보전동기1

Servo Motor1

서보 제어시스템의 주요 구동원으로 이용되는 전동기에 대한 이론과 실험을 병행하여 배운다. 이 교과목의 이수료 제어시스템 설계를 전동기의 특성, 전달함수 등을 알 수 있고 전동기의 운용상의 일반적 문제점을 자율적으로 해결할 수 있다.

The theory and experiment of the motor used as the main driving source of the servo control system are studied in parallel. By completing this course, it is possible to know the characteristics and transfer function of the control system design of the motor, and to solve the general problems in the operation of the motor autonomously.

HBRO0053

메카트로닉스설계

Mechatronics Design

메카트로닉스 시스템은 기계, 전기, 전자, 제어, 센서, 소프트웨어를 조합하는 시스템 학문이다. 교육 내용은 각 분야 내용의 개념을 재정립하고, 각 분야를 종합 시스템화하는 과정을 습득하게 한다.

메카트로닉스 제품 개발에 시스템화 기술의 적용 과정을 이론과 사례 중심으로 배우게 된다.

Mechatronic systems is a system study that combines mechanical, electrical, electronic, control, sensor, and software. The educational content redefines the concept of the content of each field and allows students to learn the process of systematizing each field. You will learn the process of applying systemization technology to mechatronics product development, focusing on theories and cases.

HBRO0070

데이터과학

Data Science

1. 데이터 해석 및 분석 능력의 함양

- 2. 데이터에 기반한 문제 해결 능력의 함양
- 3. 데이터 시각화 능력의 함양

- 1. Cultivation of data interpretation and analysis skills
- 2. Cultivation of data-based problem-solving skills
- 3. Cultivation of data visualization ability

HBRO0071

정보보호

Information Security

이 강의에서는 기밀성, 무결성, 가용성과 같은 보안 서비스를 포함한 정보 및 컴퓨터 보안의 기본 원리와 메커니즘을 학습합니다. 보안 서비스를 구현하기 위해 암호화 프리미티브의 개념과 원리가 제공됩니다. 여기에는 사용자 인증, 액세스 제어, 데이터베이스 보안, 악성 소프트웨어가 포함됩니다. In this lecture, we will learn the basic principles and mechanisms for information and computer security including security services such as confidentiality, integrity, and availability. To implement security services, concepts and principles of the cryptographic primitives will be provided. In here, user authentication, access control, database security, malicious software.

HBRO0089

무선통신

Wireless Communication

본 교과목을 통해 무선통신 시스템의 기본 원리에 대한 이론 및 실습 학습을 진행하고, 산업체에서의 응용 사례를 소개함으로써 무선통신 시스템에 대한 이해력을 높이고, 첨단 무선 시스템을 개발/운영할 수 있는 고급 엔지니어 과정을 진행한다.

Through this course, you will learn the theory and practice of the basic principles of wireless communication systems, and you will increase your understanding of wireless communication systems by introducing examples of applications in industries and advanced engineering courses that can develop/operate advanced wireless systems. proceed with

HBRO0099

UX/UI 디자인

UX/UI Design

디지털 제품을 포함한 모든 제품은, 기술 중심이 아닌 사용자 중심에서 만족스러운 사용자 경험 (User Experience)를 제공해야 한다. 본 수업은 UX/UI 디자인에 필요한 프로세스 및 관련 이론을 배우고, 이를 구현할 수 있는 능력을 배양하기 위해 Adobe XD, 챗봇 관련 프로그램을 배운다. 학기 중반부터 팀별 활동이 중심이 되어 과제/프로젝트가 수행된다. 최신 UX/UI 트렌드 이해를 위해 현업에 있는 전문가를 초청한 세미나가 진행된다.

All products, including digital products, must provide a satisfactory user experience from user-centered rather than technology-centered. This class learns the process and related theories required for UX/UI design, and learns Adobe XD and chatbot related programs to cultivate the ability to implement them. From the middle of the semester, tasks/projects are carried out with team activities as the center. In order to understand the latest UX/UI trends, seminars are held in which experts in the field are invited.

HBRO0100

VR/AR 설계

VR/AR Design

AR/VR 시스템에 대한 이해 바탕으로 센서와 융합된 AR/VR SW 제작을 실습한다.

Based on the understanding of AR/VR systems, we will practice making AR/VR SW fused with sensors.

HBEB0014

인공지능 및 설계(PBL)

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본 교과목에서는 학생들은 인공지능망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

In this course, students should understand the concept and the concept of CNN (Convolution Neural Network) and deep learning of the artificial neural network. In addition, students will design a variety of artificial intelligence program using TensorFlow or Caffe.

HBEB0025

임베디드시스템

Embedded System

본 과목은 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

This course aims to cultivate the ability to understand the structure and function of microprocessors and to utilize them. Through this, learn programming techniques to control various peripheral devices. In addition, they are used to design various embedded systems such as remote robot control.

HBEB0031

로봇역학2

Robor Control Project

본 과목은 Newton역학에 기초하여 질점이나 강체로 단순화된 물체들로 이루어진 시스템의 운동자세를 다루는 운동학(Kinematics)과, 물체에 작용하는 힘과 운동의 상관관계를 다루는 운동역학(kinetics)을 이해할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위해 위치, 속도, 가속도, 각속도, 각가속도 등과 같은 운동의 기본개념들과 질량 및 관성 모멘트의 개념들을 습득하고 이들을 수학적으로 나타내는 방법과 이들 상호 간의 관계를 유도하는 방법을 배운다.

This course is based on Newton's mechanics to understand kinematics that deals with the motion of a system made up of simple objects with a mass or rigid body, and kinematics that deals with the relationship between forces acting on an object and motion. In particular, students learn basic concepts of motion such as position, velocity, acceleration, angular velocity, and angular acceleration, and concepts of mass and moment of inertia, learn how to express them mathematically, and how to derive the relationship between them.

HBRO0007

모바일로봇의이해

Introduction to Mobile Robots

코로나 19로 인하여, 비대면 시대에 사람을 대체하는 서비스 로봇에 대한 기술의 요구가 늘어나고 있다. 다양한 모빌리티 기술은 이러한 비대면 서비스에 필수적인 요소이기에 현재 모바일 로봇을 활용한 다양한 서비스 로봇의 개발이 활발하게 진행되고 있다. 본 교과목에서는 새로운 모바일 서비스 로봇 플랫폼 시장에 학생들이 대비하기 위하여 모바일 로봇이론 및 모바일 어플리케이션 개발에 현장중심형 실습교육을 수행하고자 한다.

Due to Corona 19, the demand for technology for service robots that replace people in the non-face-to-face era is increasing. Since various mobility technologies are essential elements for such non-face-to-face services, various service robots using mobile robots are being actively developed. In this course, to prepare students for the new mobile service robot platform market, we intend to conduct field-oriented practical education on mobile robot theory and mobile application development.

HBRO0010

고체역학

Solid Mechanics

- 로봇의 설계시 링크에 생기는 응력 및 변형률에 대해 배운다.

-이과목에서는축방향하중,비틀림모멘트,굽힘모멘트,전단력등에의한링크내의응력계산방법을다룬다.

-특히재료의항복기준과여러가지응력이동시에적용할때링크의강도설계방법등을공부하고연습문제풀이등으로이를숙지토록한다.

Thiscourseis prepared for students tolearnthestress and strain in the robot links when they design the robots.

Thiscoursecoverscalculationmethodsfordeformation,andstressesoflinks.Structuremodelingtechniques,thedefin

As one of the main themes of the 4th industrial revolution era, practical education is required. Therefore, in this course, students can actually develop a robot from start to finish by themselves to gain practical experience in robot development.

In addition, robot development is a representative convergence industry in which mechanical, electronic, control, and IT technologies are concentrated, and the ability to collaborate with different fields determines the success or failure of robot development.

Therefore, in this course, through collaboration between the Department of Robotics and the Department of Software, they will take charge of the development of HW and SW, respectively, to enhance their collaboration ability.

HBRO0034

로봇제어

Robot Control

산업현장에서 사용되는 다양한 로봇조작 제어방법과 제어이론의 기술적 문제를 다룬다.

메카트로닉스시스템과 매니플레이터의 기구학에 대한 이해를 바탕으로 로봇공학분야에서 요구되는 핵심이론적인 접근과 실험적 방법론을 논의하고 제시한다.

This course deals with various robot manipulation control methods used in industrial fields and technical issues with control theory.

Based on the understanding of mechatronic system and the kinematics of manipulators, core theoretical approaches and experimental methodologies required in robotics fields are discussed and presented.

HBRO0035

기계공학실험

Mechanical Engineering Lab

전공과목과 산업현장에 사용되는 지식을 보다 깊이 이해하고 체험, 실증할 수 있도록 하여

1) 확고한 기초과학 및 정보화 지식을 갖춘 기계공학도 양성

2) 직업윤리의식, 기본소양을 갖춘 현장적응력이 뛰어난 기계공학도 양성

By helping students to understand, experience, and demonstrate knowledge used in major subjects and industrial fields more deeply,

1) Fostering mechanical engineering students with solid basic science and informatization knowledge

2) Fostering mechanical engineering students with excellent work ethic awareness and basic knowledge and ability to adapt to the field

HBRO0036

진동공학

Vibration Engineering

본 교과목은 기존의 기계 시스템 내 변동적으로 발생하여지는 진동의 물리적 영향을 예측하는 해석 능력 및 이러한 예측된 영향을 고려한 새로운 기계 시스템의 설계 능력을 배양하기 위하여, 기계진동의 기본 이론을 숙지하고, 기계진동의 억제와 제어, 그리고 측정 및 실험 수행 능력을 다지는데 목표를 둔다.

In order to cultivate the analytical ability to predict the physical effects of vibrations that are variably generated within the existing mechanical system and the design ability of new mechanical systems taking these predicted effects into account, the basic theory of mechanical vibration is studied. It aims at suppressing and controlling machine vibration, and strengthening the ability to measure and perform experiments.

HBRO0044

서보전동기2

Servo Motor2

고급 정밀 제어시스템의 구동기로서의 서보전동기의 동작특성 및 구동특성, 구동방법을 다룬다.

교류서보전동기, 직류서보전동기, 그 외 정밀 소형전동기의 종류와 원리, 전력변환 회로를 배우며 제어기의 설계 등을 통하여 서보제어시스템 설계 능력을 배양한다.

This course deals with the operation characteristics, driving characteristics, and driving method of servo motors as actuators of advanced precision control systems. Students learn the types and principles of AC servo motors, DC servo motors, and other precision small motors, as well as power

conversion circuits, and develop servo control system design capabilities through controller design.

HBRO0045

계측공학

Measurement Engineering

기계 계측의 기초를 강의하는 것으로서 각종 센서 출력의 특성을 파악하고 측정하고자 하는 물리량의 올바른 계측 방법과 계측 후의 데이터 처리 방법을 습득하고 LabVIEW를 사용하여 계측시스템을 구현하는 방법을 갖추도록 한다.

As a lecture on the basics of mechanical measurement, it is intended to understand the characteristics of various sensor outputs, learn the correct measurement method of the physical quantity to be measured, and learn the data processing method after measurement, and prepare a method to implement a measurement system using LabVIEW.

HBRO0046

전력전자설계

Power Electronics

전원공급장치의 종류, AC 모터 구동, 각종 전력반도체 소자 보호회로 등에 관한 내용을 습득시키고, SMPS의 모델링 기법 및 제어에 관하여 학습하고, 배운 내용을 바탕으로 각종 전력전자 시스템 설계를 익힌다.

Students learn the types of power supply devices, AC motor driving, and various power semiconductor device protection circuits, learn about SMPS modeling techniques and control, and learn various power electronic system designs based on what they have learned.

HBRO0054

자동제어

Automatic Control

본 강의에서는 제어장치의 설계, 해석, 응용능력을 습득하기 위해 식물의 특성과 피드백 제어의 원리를 학습하고 연구한다. 주파수 영역에서의 모델링을 위한 라플라스 변환 및 전달 함수를 학습합니다. 안정성의 정의, BIBO 안정성의 정의와 필요충분조건을 배우게 됩니다. 1차 시스템과 2차 시스템의 단계 응답을 학습합니다. 그리고 시간 응답 결과를 바탕으로 피드백 제어 시스템을 분석하고 제어기 계인을 설계하는 방법을 학습합니다. 궁극적인 목표는 PID를 이해하는 것입니다. 컨트롤러를 제어하고 PID 컨트롤러의 설계능력을 습득합니다.

In this lecture, the characteristics of plants and principles of feedback control are learned and studied to acquire the design, analysis, and application ability of controller. We will learn Laplace transform and transfer function for modelling in the frequency domain. We will learn definition of stability, and definition of BIBO stability and its necessary and sufficient condition. We will learn step responses of first-order and second-order systems. And we will learn how to analyze feedback control system and design controller gain based on the results of time response. The ultimate goal is to understand the PID

controller and acquire the designing ability of the PID controller.

HBRO0055

협동로봇설계

Co-Bot Design

- 협동로봇은 최근 들어 제조용 로봇의 대세를 이루고 있으며, 중소기업의 협동로봇에 대한 니즈가 급격히 증대되어 경제적으로 큰 이슈가 되고 있다. 또한 로봇과 인간이 같은 작업공간을 공유하면서 작업을 할 수 있는 매우 안전한 로봇으로 기술적으로 교육을 해야 할 필요성이 대두되고 있다.

- 본 교과목은 협동로봇에 대한 현장 적용의 전 단계까지의 기술적인 부분을 학생들에게 IC-PBL로 강의 및 실습을 통해 교육시킴으로써 협동로봇에 대한 기술적 이해와 실프로세스 적용을 교육한다.

- PBL 실습은 4~5명 팀 단위로 진행한다.

- 현재 진행되고 있는 이론 강의에서 탈피하여 문제 상황 시나리오를 바탕으로 학습 및 실습을 수행함으로써, 동기 부여 및 향후 4차 산업혁명에 적합한 현장 실무 능력을 제고할 수 있을 것임

- Collaborative robots have recently become the mainstream of manufacturing robots, and the need for collaborative robots of small and medium-sized enterprises is rapidly increasing, making it a big

economic issue. In addition, the need for technical training as a very safe robot that can work while robots and humans share the same workspace is emerging.

-This course educates students on the technical understanding of cooperative robots and practical process application by educating students through lectures and practices with IC-PBL up to the previous stage of field application of cooperative robots.

-PBL practice is conducted in groups of 4-5 people.

-By breaking away from the current theoretical lectures and conducting learning and practice based on problem-situation scenarios, it will be possible to motivate and improve field practical skills suitable for the 4th industrial revolution in the future.

HBRO0063

모터제어

Motor Control

로봇, NC 등 자동화 기기의 구동원으로 사용되는 DC 모터, AC 모터 등 각종 서보 전동기의 동작 원리와 제어 방법 소개하고 제어시스템에의 응용을 위한 해석 및 설계 방법을 공부한다.

Introduces the operating principles and control methods of various servo motors such as DC motors and AC motors used as driving sources for automation devices such as robots and NCs, and studies analysis and design methods for application to control systems.

HBRO0064

IoT시스템응용

IoT Systems and Applications

IoT 시스템 응용은 3년 동안 수학한 교과목을 기초로 하여 IoT 시스템 전반적인 내용에 대하여 강의한다. 보고서 및 문서는 개별 제출을 목표로 한다.

IoT system application lectures on the overall contents of the IoT system based on the subjects studied for 3 years. Reports and documents are targeted for individual submission.

HBRO0072

시각지능학습

Learning Vision Intelligence

이 수업에서는 아래와 같은 시각지능기술을 다룬다.

- 1) 이미지 필터링과 트래킹, 얼굴인식을 위한 원리 등 기초 이론
- 2) 이미지 색인, 스타일 처리, 자율자동차를 위한 비전 인식
- 3) 객체의 인식 방법과 시각지능 학습을 위한 신경망 자동 분류 방법론

This class deals with the following visual intelligence skills.

- 1) The fundamentals of image filtering and tracking, and how to apply those principles to face detection
- 2) image indexing, photo stylization or machine vision in self-driving cars.
- 3) How to recognize objects and the basics of visual learning and neural networks for the purpose of automatic classification

HBRO0073

시스템보안

System Security

본 과목에서는 정보보안 전문가로서 시스템 보안과 관련하여 알아야 할 기본적인 전공 지식을 학습한다.

In this course, as an information security expert, you will learn the basic knowledge you need to know about system security.

HBRO0074

빅데이터분석

Big Data Analysis

빅 데이터의 핵심 플랫폼인 하둡으로 대규모 데이터의 분산 처리를 위한 오픈소스 프레임워크 개발 훈련을 목표로 한다. 이를 위해 전자 상거래, 포털, 게임, 학술 자료, 의료 정보 등 다양한 분야에서 사용되고 있는 하둡으로 강의와 실습을 통해 하둡의 기본 원리부터 실무 응용까지 문제 해결 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.

It aims to train the development of an open source framework for distributed processing of large-scale data with Hadoop, the core platform of big data. To this end, Hadoop, which is used in various fields such as e-commerce, portals, games, academic materials, and medical information, aims to cultivate problem-solving abilities from basic principles of Hadoop to practical applications through lectures and practice.

HBRO0075

컴퓨터구조

Computer Organization

미래의 새로운 산업혁명을 견일할 핵심 기술로 부각되고 있는 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터, 지능형 로봇 등은 모두 컴퓨터 및 정보통신망을 기반으로 한 IT 기술에 근간을 두고 있음. 특히, 컴퓨터 하드웨어는 시스템 소프트웨어와 더불어 컴퓨터시스템의 인프라를 구성하는 근보적요소 기술이며, 컴퓨터 하드웨어의 동작 원리와 설계 방법을 학습하는 컴퓨터구조론은 필수적 기본 지식이라고 할 수 있음.

-컴퓨터를구성하는요소, 데이터를표현하는방법, 컴퓨터의뇌에해당하는CPU와CPU의주요구성요소인제어장치에대하여학습

-기억장치의계층구조를바탕으로기억장치시스템전반과보조기억장치에대하여학습하고, 컴퓨터구성요소간의정보교환통로인시스템버스를구성하고중재하는방법을학습

-고성능을위한핵심기술인병렬처리와병렬컴퓨터시스템, 클러스터컴퓨팅기술등에대하여학습

Artificial intelligence, Internet of Things, big data, and intelligent robots, which are emerging as core technologies that will lead the new industrial revolution in the future, are all based on IT technology based on computers and information and communication networks. In particular, computer hardware is a fundamental element technology that composes the infrastructure of a computer system along with system software, and computer architecture, which learns the operating principles and design methods of computer hardware, is essential basic knowledge.

-Learningabouttheelementsthatmakeupacomputer,howtoexpressdata,andtheCPU,whichisthebrainofacomputer, andthecontroldevice,whichisthemaincomponentoftheCPU.

-Basedonthehierarchicalstructureofthestoragedevice,learnabouttheoverallstoragesystemandauxiliarystorage, andlearnhowtoconstructandmediatehesystembus,whichisaninformationexchangeathbetweencomputer components.

-Learningaboutparallelprocessing,parallelcomputersystems,andclustercomputingtechnologies,whicharecore technologiesforhighperformance

HBRO0076

컴퓨터비전

Computer Vision

컴퓨터 비전 분야에서 기본적인 카메라 기하학, 영상처리 기법, 물체 검출/추적/인식 알고리즘 등을 학습한다

-주요알고리즘을C++로구현한다

-영상관련된Capstone과제수행을위해필수적인교과목이다

Students learn basic camera geometry, image processing techniques, and object detection/tracking/recognition algorithms in the field of computer vision.

-ImplementthemainalgorithminC++

-ThisisanessentialsubjectforperformingCapstonetasksrelatedtovideo.

HBRO0077

마이크로컴퓨터응용

Micro-Computer Application

메모리, 입출력 장치 및 주변장치를 포함하는 교육용 원칩 마이크로컴퓨터 시스템을 활용한 실습을 통해 원칩 마이크로컴퓨터의 기능과 동작방법에 대해 학습하여 마이크로컴퓨터 보드의 설계 및 제작 능력을 배양한다.

Through practice using a one-chip microcomputer system for education including memory,

input/output devices and peripheral devices, learn about the functions and operation methods of one-chip microcomputers to cultivate microcomputer board design and manufacturing capabilities.

HBRO0090

정보통신실험

Experiment of Information Communication

- 디지털시스템에서 강의된 이론을 실습한다. 아두이노를 기반으로 제작 및 동작 프로젝트를 수행한다.

- 기본적인 디지털소자의 사용법과 동작 특성을 이해하고 실제적인 회로에서 발생하는 문제점을 예측하는 능력을 기른다. 각종 논리소자와 IC를 이용한 회로를 제작 및 실험하고 응용력을 키우기 위하여 각 실험 단위별로 소형 디지털 시스템을 직접 설계 및 제작하는 프로젝트를 실행한다.

- Practice the theory taught in the digital system. We carry out production and operation projects based on Arduino.

- Understand basic digital device usage and operation characteristics, and develop the ability to predict problems occurring in actual circuits. In order to manufacture and experiment circuits using various logic elements and ICs, and to increase their application ability, each experimental unit carries out a project to design and manufacture a small digital system directly.

HBRO0091

통신SW설계

Communication Software Design

통신 S/W 설계는 통신 네트워크 교과목들을 통해 학습한 유비쿼터스 네트워킹 기술, 임베디드 운영체제, 통신 프로토콜, 신호처리, 소프트웨어 프로그래밍 설계, 하드웨어 설계 등을 기반으로 하여, 응용 시나리오를 작성하고, 그에 맞추어 통신 응용시스템을 설계하고 개발한다.

Communication S/W design is based on ubiquitous networking technology, embedded operating system, communication protocol, signal processing, software programming design, hardware design, etc. learned through communication network subjects, creating application scenarios and designing communication application systems accordingly. design and develop

HBRO0092

디지털무선통신

Digital Wireless Communications

- 변조 시스템에서의 성능 평가 방법

- Baseband Digital Transmission Theory and Practice

- Digitization Techniques for Analog Messages: PCM, DM, LPC...

- Bandpass Digital Transmission: ASK, FSK, PSK...

- 디지털 다중화 방식

- 코딩 방식 및 Detection 방식

- 스프레드 스펙트럼 통신

- 에러 정정 부호 기술

- Performance evaluation method in modulation system

- Baseband Digital Transmission Theory and Practice

- Digitization Techniques for Analog Messages: PCM, DM, LPC...

- Bandpass Digital Transmission: ASK, FSK, PSK...

- Digital multiplexing method

- Coding method and detection method

- Spread spectrum communication

- Error correction code technology

HBRO0101

음성인식

Speech Recognition

본 수업은 자동 음성인식 기술의 전반을 다룬다. 본 수업은 세 파트로 나누어지며 파트 1에서는 음성처리에 관련한 기반 개념들과 음성학, 신호처리법 등을 배운다. 파트 2에서는 전통적인

음성인식기술 - 패턴 인식, 탐색, 통계적 모델링 -을 다루며 파트 3에서는 딥러닝을 이용한 최신 기술을 공부한다.

This course introduces students to the rapidly developing field of automatic speech recognition. Its content is divided into two parts. Part I deals with background material in the acoustic theory of speech production, acoustic-phonetics, and signal representation. Part II describes traditional speech recognition systems including pattern classification, search algorithms and stochastic modelling. Part III introduces modern techniques for speech recognition using deep learning.

HBEB0005

로봇응용시스템

Robot Application System

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

In this course, we will learn about a technique for fusing a variety of sensors to recognize the surrounding environment and conditions for movement of the robot.

HBEB0012

휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목은 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 응용 능력을 기른다.

This course examines recent research on robot-robot and robot-human interfaces, and develops application skills.

HBEB0020

캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)

Capstone Design I (HIR)

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준,경제, 윤리,법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

In this course students work in competitive teams to develop design concepts, conduct research, apply basic mathematics and engineering science principles to complete the design in order to meet specifications imposed on the design. This course is intended to provide quality education to students through an integrated educational experience in the terminal portion of the engineering curriculum.

HBEB0032

AI로봇디자인

Robot Design Project

본 교과목은 로봇설계에 필요한 디자인 능력, 로봇역학 등의 지식을 활용하여 직접 설계 프로젝트를 수행함으로써 로봇설계에 필요한 실무능력과 문제해결 능력을 배양한다.

This course cultivates practical skills and problem-solving skills required for robot design by performing design projects directly using knowledge of design capabilities and robot mechanics required for robot design.

HBRO0012

기계로봇응용설계

Mechanical Design

- 기계 로봇 구조 관련 부품에 대해 다양한 설계 요소기술을 학습한다. 기계 로봇 응용부품의 구조적 성능에 대해 시스템적 접근방법을 소개한다. 재료, 열, 유체 등 기계역학 지식을 바탕으로 기계 부품 설계에 대해 이해한다.

-기계요소설계즉,클러치,커플링,브레이크,스프링,관,밸브,전동장치및마찰차그리고각종기어에관한설계법을 이론및과제수행을통해학습한다.

- Learn various design element techniques for parts related to mechanical and robot structures. A systematic approach to the structural performance of mechanical robot applications is introduced.

Understand the design of mechanical parts based on the knowledge of mechanical mechanics such as materials, heat, and fluids.

-Learnhowtodesignmechanicalelements,i.e.,clutch,coupling,brake,spring,tube,valve,transmission,frictionwhee

l,andvariousgearsthroughtheoryandtaskexecution.

HBRO0037

임베디드시스템

Embedded System

임베디드 시스템의 개념과 시스템 개발 환경과 하드웨어 및 펌웨어 등의 소프트웨어 구성 요소들을 이해하고, 실제적인 임베디드 시스템 설계 방법과 응용에 대해서 실습을 통해 배운다. 현장에서 임베디드 시스템 구현에 필요하고 많이 사용하는 각종 임베디드 시스템 응용 애플리케이션 보드와 솔루션 등을 실습한다. 본 과정에서는 마이크로컨트롤러를 기반으로 한 8비트/16비트/32비트 MCU(마이크로칩[PIC/ATMEL], TI) 응용 실습을 통해 현장에서 가장 많이 사용하는 MCU를 응용한 임베디드 시스템의 애플리케이션 구현을 위한 유무선 통신 응용 애플리케이션(USB 통신, USB 저장장치, WiFi, Ethernet(TCPIP), Bluetooth)와 터치 센싱 애플리케이션, 그래픽 애플리케이션(CLCD/TFT-LCD 디스플레이, 임베디드 그래픽 라이브러리 응용), 모터제어 및 전기 변환 애플리케이션(BLDC 모터 컨트롤(PID제어 실습), Power Converter 실습) 임베디드 시스템에 꼭 필요한 RTOS 기초 구동 실습(Free RTOS), 사물인터넷(IoT) 기초 및 구현 실습 등의 다양한 임베디드 시스템 개발 하드웨어, 특히 MATLAB을 응용한 임베디드 시스템 코딩 방법 실습을 포함한 소프트웨어 개발 방법들을 이해시키고 실습하도록 한다.

Understand the concept of embedded system, system development environment, and software components such as hardware and firmware, and learn practical embedded system design methods and applications through practice. In the field, various embedded system application boards and solutions required and frequently used for embedded system implementation are practiced. In this course, 8-bit/16-bit/32-bit MCU (Microchip [PIC/ATMEL], TI) application practice based on microcontrollers is used to implement applications of embedded systems using MCUs most commonly used in the field. Wired and wireless communication application applications (USB communication, USB storage device, WiFi, Ethernet (TCPIP), Bluetooth) and touch sensing applications, graphic applications (CLCD/TFT-LCD display, embedded graphic library applications), motor control and electrical conversion applications (BLDC) Motor control (PID control practice), Power converter practice) Various embedded system development hardware such as RTOS basic driving practice (Free RTOS) essential for embedded systems, Internet of Things (IoT) basics and implementation practice, especially embedded systems using MATLAB To understand and practice software development methods including coding method practice.

HBRO0038

나노정밀가공

Nano Precision Machining

본 강좌는 초정밀공학의 일환으로 기본적인 나노의 세계에서부터 산업계에서 실용적으로 활용할 수 있는 나노기술의 전반을 다루고, 학생들이 나노 스케일에서의 특이현상, 구조물 제작, 측정 기술 등을 배양할 수 있도록 한다.

As a part of ultra-precision engineering, this course covers all aspects of nanotechnology that can be used practically in the industry from the basic nano world, and enables students to cultivate singularity, structure fabrication, and measurement technology at the nanoscale.

HBRO0047

기계시스템설계

Mechanical System Design

기계시스템에서의 병진운동, 회전운동 및 전기 시스템 등 동적 시스템에 대한 모델링 기법을 설명하고 시스템의 분석 방법 및 블록선도를 숙지하여 제반 동적 시스템의 설계 기술을 강의한다. Modeling techniques for dynamic systems such as translational, rotational, and electrical systems in mechanical systems will be explained, and system analysis methods and block diagrams will be familiarized to teach design techniques for various dynamic systems.

HBRO0048

로봇시스템공학

Robot System Engineering

transformation, kinematics, inverse kinematics, etc. to understand the overall basic knowledge of robots.

HBRO0057

시스템설계

System Design

- 메카트로닉스 시스템에 사용되는 다양한 기계, 전자, PC등을 주어진 목적에 맞게 하나의 시스템으로 결합하여 이를 효율적으로 운용할 수 있는 시스템설계 기법을 배양하도록 한다.

-모션제어관련자동화시스템하드웨어설계.제작및프로그래밍

-머신비전응용위치제어프로그래밍SW기술

- To cultivate system design techniques that can efficiently operate various machines, electronics, and PCs used in mechatronics systems into one system for a given purpose.

-Motioncontrolrelatedautomationsystemhardwaredesign.Productionandprogramming

-MachinevisionapplicationpositioncontrolprogrammingSWtechnology

HBRO0058

메카트로닉스시스템

Mechatronics System

메카트로닉스 시스템은 기계, 전기, 전자, 제어, 센서, 소프트웨어를 조합하는 시스템 학문이다. 교육 내용은 각 분야 내용의 개념을 재정립하고, 각 분야를 종합 시스템화하는 과정을 습득하게 한다.

메카트로닉스 제품 개발에 시스템화 기술의 적용 과정을 이론과 사례 중심으로 배우게 된다.

Mechatronic systems is a system study that combines mechanical, electrical, electronic, control, sensor, and software. The educational content redefines the concept of the content of each field and allows students to learn the process of systematizing each field. You will learn the process of applying systemization technology to mechatronics product development, focusing on theories and cases.

HBRO0059

머니플레이션

Manipulation

본 과목에서는 로봇 머니플레이션을 위한 다양한 주제를 다룬다. 기구학, 동역학, 제어이론을 기반으로 로봇을 이용하여 물체를 이동시키기 위한 방법을 다룬다.

Manipulation refers to a variety of physical changes made to the world around us. This course addresses the problem of moving object and various process involved - grasping, carrying, pushing, etc.

HBRO0060

디지털제어

Digital Control

산업계에서 필요로 하는 제어 시스템 설계 및 응용 능력을 배양하는데 목표를 두며, 제어공학에 필요한 기본 이론을 배우고 적절한 예제를 통하여 제어시스템 설계 능력을 향상시킨다.

It aims to cultivate the control system design and application ability required in the industry, learn the basic theory required for control engineering, and improve the control system design ability through appropriate examples.

HBRO0065

로봇공학

Robotics Engineering

로봇 공학의 이해, 학습 및 연구를 위한 기본적인 수학을 공부함.

Studying basic mathematics for understanding, learning and researching robotics.

HBRO0066

로봇내비게이션

Robot Navigation

로봇 항법을 위한 기본 확률 이론을 배우고 모바일 로봇 운동학, 모바일 로봇 모션 모델 및

로컬라이제이션을 학습합니다. 마지막으로 학생들은 이러한 내용을 실제 모바일 로봇 내비게이션에 적용한다.

- 시스템엔지니어링의목표는HW와SW구성요소를통합하여시스템의요구사항을효과적이고효율적으로달성하는것임
- 이강의는임베디드비전시스템의HW/SW구성요소를시스템엔지니어링의원칙에기반하여효과적/효율적으로통합하여엔지니어링목표를달성하는방법론에대한강의
- This course is a senior-level course on embedded vision systems and systems engineering.
- Thegoalofembeddedvisionsystemsistoextractusefulinformation(recognition,distancing)fromsensors(camera,LiDAR,etc.).
- SystemsengineeringisaboutintegratingHW/SWcomponentstomeetthesystem'sgoalinanefficientandeffectivemanner.
- ThiscoursefocusesonhowHW/SWcomponentsofembeddedvisionsystemsaredesignedandintegratedfollowingystemsengineeringprinciples.

HBRO0039

로봇설계

Robot Design

본 교과목에서는 CAD 프로그램을 활용하여 로봇을 설계할 수 있는 역량을 기른다. CAD 프로그램으로는 Autodesk社의 Inventor를 사용하며 7주 간 2D 스케치 및 3D 형상을 모델링 할 수 있는 방법을 학습하고 설계 프로젝트를 수행하여 실제 작품을 3차원으로 설계해본다. 이후 6주간 기초적인 재료역학 및 구조해석 방법의 이론을 학습하고 CAD 프로그램을 활용하여 실습을 수행한 뒤 본인이 설계했던 작품에 대한 구조해석을 수행하여 설계의 안전성을 평가하고 보완점을 도출한다. This course develops the ability to design robots using CAD programs. Using Autodesk's Inventor as a CAD program, learn how to model 2D sketches and 3D shapes for 7 weeks, perform design projects, and design actual works in 3D. After that, students learn the theory of basic material mechanics and structural analysis methods for 6 weeks, practice using the CAD program, and then perform structural analysis on the work they designed to evaluate the safety of the design and draw complementary points.

HBRO0040

로봇용접공학

Robot Welding Engineering

로봇용접공학에서는 생산자동화에 필요한 로봇을 이용한 용접 방법에 대하여 강의한다. 기본적으로 용접의 원리, 각종 용접법의 특징과 적용사례, 용접 자동화, 용접 설계 및 검사, 용접야금, 용접 열사이클에 대하여 학습하고 다양한 동영상 및 사진을 통하여 산업적 적용을 익힌다. WPS, PQR 등을 작성할 수 있게 하고 로봇을 활용한 실제 현장에서의 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. Robot welding engineering lectures on welding methods using robots necessary for production automation. Basically, we learn the principles of welding, characteristics and application examples of various welding methods, welding automation, welding design and inspection, welding metallurgy, and welding heat cycle, and learn industrial applications through various videos and photos. It allows students to write WPS, PQR, etc., and develops the ability to solve problems in the real field using robots.

HBRO0041

신뢰성공학

Reliability Engineering

시대적 요구에 반영하여 현대의 기계나 구조물 또는 수송기관들의 품질과 신뢰성이 해당 산업기술의 수준을 가늠하는 척도가 되었다. 따라서 제품설계, 시험, 제조기술 등 신뢰성에 영향을 미치는 전체 프로세스의 완전한 통합적 사고능력을 배양하기 위해 본 교과목은 개설되었다. Reflecting the needs of the times, the quality and reliability of modern machines, structures, or transport institutions became a measure of the level of industrial technology. Therefore, this course was established to cultivate the fully integrated thinking ability of the entire process that affects reliability, such as product design, testing, and manufacturing technology.

HBRO0052

실시간시스템및실습

Real-Time Systems

본 교과목에서는 실시간 커널의 구조와 동작 원리를 다룬다. 선점형 실시간 커널의 구조와 구현 방법을 학습한다. 실시간 운영체제에서의 태스크 관리, 시간 관리, 이벤트 관리 방법을 소스 코드와 함께 배운다.

This course deals with the structure and operation principle of the real-time kernel. Learn the structure and implementation method of a preemptive real-time kernel. Learn how to manage tasks, time management, and event management in a real-time operating system with source code.

HBRO0061

응용로봇공학설계

Advanced Robotics Engineering

로봇의 자코비안, 로봇의 동역학 방정식, 궤도 생성법 및 설계, 매니퓰레이터 기구 설계
Jacobian of robot, dynamic equation of robot, trajectory generation method and design, manipulator mechanism design

HBRO0062

PLC응용

PLC Application

자동화 시스템의 제어기로 많이 활용되고 있는 PLC의 구성 및 원리, 선정법, 프로그래밍 기법, 특수기능 등을 이론과 실습을 통해 습득하여 PLC를 기반으로 하는 자동화장치를 설계 제작 및 운용할 수 있는 능력을 배양한다.

Through theory and practice, students learn the composition and principle, selection method, programming technique, and special functions of PLC, which are widely used as controllers of automation systems, and cultivate the ability to design, manufacture, and operate PLC-based automation devices.

HBRO0068

스마트모빌리티

Smart Mobility

본 교과목은 기존 자동차와 미래의 운송 수단인 스마트자동차의 차이점, 하이브리드 자동차 구조 및 구동 원리, 전기자동차 구조 및 구동 원리, 수소연료 자동차 등의 원리와 구조에 대해 다룬다. 센서 인터페이스 등 자율주행 자동차의 원리 및 방법 등에 대해 학습한다. DC 모터, AC 모터, 영구자석형 모터 등 하이브리드 자동차 및 전기자동차 등에 사용하는 모터에 관한 전반적인 내용을 학습한다.

This course deals with the difference between the existing car and the smart car as a means of transportation in the future, the structure and driving principle of a hybrid vehicle, the structure and driving principle of an electric vehicle, and the principle and structure of a hydrogen fueled vehicle. Learn about the principles and methods of autonomous vehicles such as sensor interfaces. In this course, students will learn general information about motors used in hybrid and electric vehicles, such as DC motors, AC motors, and permanent magnet motors.

HBRO0069

전기자동차공학

Introduction to Electric Car

온실가스 저감과 대기오염 감소를 위해 전 세계적으로 친환경 전기자동차의 수요가 급증하고 있으며 우리나라에서도 이에 대한 집중적인 투자가 이루어지고 있다.

본과목에서는전기자동차의소개및구조,특히핵심구동부품에해당하는배터리,교류전동기와구동용인버터및 전력반도체소자의기본이론과최근동향을소개한다.

또한최근가장주목받고있는TeslaModel3을대상으로시스템의성능과디자인뿐만아니라전기공학과관련된핵심 요소기술의사양과특징을조사해본다.

Demand for eco-friendly electric vehicles is rapidly increasing around the world to reduce greenhouse gas emissions and air pollution, and intensive investment is being made in Korea.

Inthiscourse,theintroductionandstructureofelectricvehicles,especiallythebasictheoriesandrecenttrendsofbatteries,ACmotorsanddrivinginverters,andpowersemiconductordevices,whicharekeydrivingparts,areintroduced.

Inaddition,wewillinvestigatethespecificationsandcharacteristicsofkeyelementtechnologiesrelatedtoelectricalen

engineering as well as system performance and design targeting Tesla Model 3, which has been receiving the most attention recently.

HBRO0084

운영체제론

Operating Systems

컴퓨터 운영체제가 제공하는 여러 가지 기능들을 구체적으로 파악하고, 이러한 기능들이 내부적으로 어떠한 과정을 거쳐 진행되며, 특정 기능을 지원하기 위한 기법들은 어떠한 것들이 있는지 등에 대해 공부하여 효율적으로 컴퓨터 시스템을 사용하는 방법들을 이해토록 한다. 초기의 시스템부터 최근의 시스템에 이르기까지의 발전 과정, 운영체제의 구성 요소와 조직 형태, 스케줄링, 메모리 관리, 파일 시스템의 입문과 접근법, 할당 방법 등을 숙지하여 컴퓨터를 이해하는 능력을 갖도록 학습한다.

This course aims to understand how to use a computer system efficiently. Students learn about various functions provided by the operating system, internal mechanism and logic of the various functions, techniques to support the various functions.

Students can understand computer and operating system by studying development history of system from early stage to recent stage, components and organization method of operating system, scheduling, memory management, approach and method of file systems, and allocation methods.

HBRO0085

웹보안실습

Practice of Web Security

웹 해킹 실습을 통해 해킹의 원리 및 보안대책을 이해한다.

Understand the principles of hacking and security measures through web hacking practice.

HBRO0086

데이터마이닝

Data Mining

데이터마이닝(Data Mining)은 방대하고 복잡한 데이터 내부에 존재하는 유용하고 의미 있는 정보를 이끌어 내는 방법을 연구하는 학문이다. 주로 숫자형태의 일정한 데이터구조로 정형화된 데이터를 분석해 왔으나 최근 들어 비정형 데이터 중에서 웹마이닝과 텍스트마이닝의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 본 강의에서는 이러한 데이터마이닝의 기본적인 기법들을 배우고 현실의 여러 문제들을 풀어보는 실습을 통해 기법들의 활용능력을 습득한다. 구체적으로는 차원축소법, 다중 및 로지스틱 회귀모형, 의사결정나무, k-근접이웃법, 신경망, 베이지안 분류법, 연관규칙 등을 다룬다

Data mining is the area to study techniques to withdraw meaningful informations which reside in the vast and complex data. Structured data in the form of number have been analyzed but the importance of webmining and text mining is increasing among nonstructured data. In this lecture, students learn basic techniques of data mining to be familiar with use of techniques by means of several real problems. Specifically, dimension reduction, multiple and logistic regression, decision trees, K-nearest neighbors, neural networks, Basian classifier, association rules are topics to be covered.

HBRO0087

고급딥러닝

Advanced Deep Learning

이 수업에서는 딥러닝의 최신기술을 공부한다. 토픽은 기술의 발전에 따라 바뀌지만, 현재로서는 generative adversarial network (GAN) 혹은 reinforcement deep learning 등 개발된 지 2~3년 이내의 최신기술을 다룬다.

The course introduces the recent topics in deep learning. Topics change according to the development of technology, but for now, the latest technologies such as generative adversarial network (GAN) or reinforcement deep learning are dealt with within 2-3 years of development.

HBRO0088

인공지능응용

Artificial Intelligence Application

이 과목은 탐색, 논리 추론, 자동 학습등 인공 지능의 기초를 소개한다. 그리고 이러한 개념이 게임,

전문가 시스템, 계획, 언어 이해, 패턴 인식, 로봇 등 실제 문제에 어떻게 적용되는지 배우게 된다. This class introduces the foundations of Artificial Intelligence including search, logical induction, and different approaches to automated learning. The class demonstrates how these concepts are applied to practical problems, such as game playing, expert systems, planning, language understanding, pattern recognition, and robotics.

HBRO0095

정보통신응용실험2

Informative Communication Lab 2

마이크로 컨트롤러 AVR Atmega 128 사용을 위해 필요한 코딩 기술과 회로 설계를 학습한다. 본 교과목에서는 학생들이 직접 AVR Atmega128 기반의 응용 시스템 개발을 할 수 있도록 이에 필요한 하드웨어/소프트웨어 개발 지식 및 경험을 쌓는데 목표로 한다.

Learn the coding skills and circuit design required to use the microcontroller AVR Atmega 128. This course aims to acquire the necessary hardware/software development knowledge and experience so that students can directly develop AVR Atmega128-based application systems.

HBRO0096

컴퓨터네트워크

Computer Network

컴퓨터 및 데이터 통신에 필요한 프로토콜 계층에 대한 개념과 각 계층에서의 필요한 기능과 표준에 관하여 배우며, 관련 표준과 프로토콜의 기초에 대하여 취급한다. 다양한 PHY, MAC, Network layer의 구성 요소에 관해 배우고, Internet protocol과 TCP의 구성과 성능 결정 요소에 관해 배운다. 그뿐만 아니라 BAN, PAN, LAN, MAN, WAN 등 다양한 종류의 네트워크의 구성 요소 및 성능 분석에 관한 개념을 다룬다.

Learn about the concept of protocol layers required for computer and data communication, functions and standards required in each layer, and deal with the basics of related standards and protocols. Learn about the components of various PHY, MAC, and Network layers, and learn about the configuration and performance determining factors of Internet protocol and TCP. In addition, the concepts of components and performance analysis of various types of networks such as BAN, PAN, LAN, MAN, and WAN are covered.

HBRO0097

멀티미디어시스템설계

Multimedia System

멀티미디어 시스템의 기본 개념 및 문자/음성/영상 신호에 대한 전반적인 내용을 학습하고 Python을 활용해 학습 내용을 실습하는 것을 목표로 하는 교과목입니다.

This course aims to learn the basic concepts of multimedia systems and overall contents about text/audio/video signals, and to practice the learning contents using Python.

HBRO0098

이동통신공학

Mobile Communication Engineering

통신이론 및 디지털 무선통신 내용을 기초로 이동통신 채널의 특성, 송수신기, 이동통신 시스템 변조, OFDM 변복조 통신에 대해 학습하여 차세대 이동통신 시스템의 이해 제고와 설계 능력을 배양한다.

Based on communication theory and digital wireless communication, learn about the characteristics of mobile communication channels, transceivers, mobile communication system modulation, OFDM modulation/demodulation communication, and improve understanding and design capabilities of next-generation mobile communication systems.

HBRO0103

인간컴퓨터상호작용

Human-Computer Interaction

인간컴퓨터상호작용(HCI) 분야와 인공지능은 궁극적으로는 같은 목적을 가지고 있다. 즉, 사용자의 인터페이스를 보다 효과적이고 사용하기 쉽게 만들고 또한 점점 똑똑하고 사용하는데 어려움을 느끼지 않게 진화하는 것이다. 이 수업에서는 인간컴퓨터상호작용과 인공지능의 접점을 살피고 미래의 융합의 가능성을 알아본다.

The fields of human-computer interaction (HCI) and artificial intelligence have ultimately the same goal - making user interfaces more effective and easier for people to use, and that together, the community can make user interfaces smarter and less frustrating to use. This course explores the intersection of Human Computer Interaction (HCI) and Artificial Intelligence(AI) and identifies opportunities for future collaboration

천안캠퍼스 교육과정 이수기준

학칙 제33조에 의한 교육과정 세부사항은 다음과 같다.

I. 교육과정의 구성 및 운영

본 대학의 교육과정은 교양교과목(필수와 선택), 학부기초교과목, 전공교과목(심화와 선택), 교직교과목 및 일반선택 교과목, 문화예술교육사 취득관련 교과목으로 구성된다.

1. 교육과정 편제

교육과정의 편제는 다음과 같다.

- 가. 교육과정은 교양교육과정, 전공교육과정, 교직교육과정, 문화예술사교육과정 등으로 편제한다.
- 나. 교육과정구성으로는 이론교과, 실기교과, 이론과 실기 및 실험실습 병행 교과를 두되, 각 교과의 비율은 과정의 특성에 맞게 설정한다.
- 다. 교양교육과정은 교양필수교과와 교양선택교과로 편제한다.
- 라. 전공교육과정은 학부기초교과, 전공심화교과와 전공선택교과로 편제한다.(다전공, 연계(융합)전공, 부전공 포함)
- 마. 교직교육과정은 교직이론교과, 교직소양교과와 교육실습교과로 편제한다.
- 바. 문화예술교육사교육과정은 전공교과와 교양교과, 교직교과, 일반선택교과로 편제한다.

2. 교육과정 편성

교육과정 편성은 다음과 같은 원칙에 따른다.

- 가. 교육과정 편성은 우리 대학 교육목적 및 교육목표에 부합하여야 한다.
- 나. 교육과정 편성은 학문적·사회적 요구 및 여건 수용에 따른다.
- 다. 교육과정 편성 시에 학생과 교수와 사회의 의견을 수렴하여야 한다.
- 라. 교육과정은 각 학과(전공)의 특성화에 부합하도록 편성한다.
- 마. 교육과정은 기초와 심화 정도에 따른 차등 편성을 원칙으로 한다.
- 바. 교육과정은 이론중심과 실기(실습)중심에 따라 변별하여 편성한다.

3. 교육과정 개정

교육과정 개정은 다음과 같은 원칙에 입각한다.

- 가. 교육과정 개정 주기는 장기를 4년 주기로 하고 단기를 2년 주기로 하되, 필요시에 1년 단위로 개정한다.
- 나. 교육과정 개정 범위는 4년을 주기로 전면개정을 실시하고 2년을 주기로 부분개정을 실시하며, 필요시에는 1년 단위로 개정한다.
- 다. 교무팀 및 계당교양교육원은 교육과정 편성의 원칙에 입각하여 교육과정 개정 방향을 결정한 후 단과대학별, 학부(과/전공)별로 통보하여야 한다.
- 라. 교육과정 개정 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건을 수용하면서, 교수와 학생, 기업체의 의견을 수렴·반영하여야 한다.
- 마. 교육과정 개정은 대학교육혁신위원회, 교육과정위원회의 심의 및 대학평의원회 자문을 거쳐 총장이 결정한다. 교육과정위원회는 교육과정 심의 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건, 교수와 학생,

기업체의 의견을 반영할 수 있다.

- 바. 교양과정의 개정은 계당교양교육원이 진행하며, 교양교육과정위원회의 연구 및 대학교육혁신원 심의를 거쳐 총장이 결정한다.
- 사. 전공과정의 개정은 학과장(전공주임)이 개정사유와 내용 및 적용시기를 명시하여 학장의 결재를 얻어 제출하여야 한다. 교무처장은 학부(과/전공)에서 제출한 개정안을 검토하여 타당성이 인정되면 전공교육과정위원회 및 대학교육혁신위원회에 상정한다.

4. 실험실습교육

실험실습교육은 다음에 의한다.

- 가. 실험실습교육의 목적과 목표는 다음과 같다.

실험실습 교육은 자연과 사회의 현상을 지탱하고 있는 조직이나 법칙을 해명하고 각종 기술을 습득하는 데 목적이 있다.

이 목적을 달성하기 위하여 각 학부(과/전공)에서는 실험실습실과 기자재를 효율적으로 관리·활용하고 다양한 교육내용과 방법을 개발하여 실험실습교육의 효과를 극대화해야 한다. 우리 대학 실험실습 교육의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 1) 이론을 바탕으로 한 실기 능력을 배양한다.
- 2) 학부(과/전공) 특성화 관련 전공능력을 배양한다.
- 3) 사회가 요구하는 실용·응용 능력을 배양한다.
- 4) 정보화·세계화에 기여할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.

나. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육의 내용과 방법을 결정하여야 한다.

다. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장 및 실험실습교육 기자재의 사용수칙과 안전 수칙을 마련해야 한다.

라. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장의 사용일지를 작성하여야 한다.

5. 강의계획서

강의계획서의 내용은 다음과 같다.

가. 강의계획서에는 교과목개요, 주별 강의 계획, 수업운영 방법, 교재 및 참고서적, 과제물, 성적평가방법 등을 명시토록 한다.

나. 교과목개요는, 관련 학문 분야에 대한 개념, 핵심 수업(강의) 내용, 수업(강의) 결과의 기대 효과, 수업(강의) 결과의 과급 효과, 인접 학문과의 연관성, 학문적, 사회적 기능, 대학 이념과의 관련성 제시 등을 명시토록 하여 학습의 효율을 높이도록 한다.

다. 수업운영 방법은 다양한 방법을 활용토록 한다.

라. 교재 및 참고서적은 교재뿐만 아니라 오디오·비디오 자료, 현장 등 다양한 자료(교재)를 활용하고 관련 문헌 자료를 제시토록 한다.

마. 과제물은 교과목의 특성에 맞게 구체적으로 제시하며, 과제물 작성 방법과 제출 일시 및 장소를 명시토록 한다.

바. 성적평가방법은 중간고사, 기말고사, 출결, 과제물 등으로 하며, 교과목의 특성을 반영할 수 있는 평가방법을 추가할 수 있다.

사. 수업의 질을 향상시킬 수 있는 학생들을 위한 당부의 말이나, 과년도 모범 리포트 등을 제시할 수 있다.

아. 강의계획서의 내용은 실제 수업과 일치하여야 한다.

6. 학습평가

학습평가의 방법은 다음과 같다.

- 가. 학습평가는 공정성을 원칙으로 하며, 교과와 특성에 맞게 다양한 방법을 활용토록 한다.
- 나. 학습평가 방법은 강의계획서에 반드시 명시하여 시행토록 한다.
- 다. 학습평가 방법은 상대평가를 원칙으로 하며, 상대평가 I, 상대평가 II 및 상대평가 예외로 한다.
- 라. 기타 교육과정은 특성에 따라 별도로 정한다.

7. 강의평가

수업 내용의 질적 향상을 위하여 중간 강의평가 및 기말 강의평가를 다음과 같이 시행한다.

가. 기말 강의평가

- 1) 기말 강의평가는 교육과정의 효율적 운용을 검증하기 위한 제도이다.
- 2) 기말 강의평가는 수업의 질적 향상을 목적으로 한다.
- 3) 기말 강의평가 관리는 교무팀에서 담당한다.
- 4) 기말 강의평가는 매 학기말 실시한다.
- 5) 기말 강의평가 대상은 전 교·강사로 한다.
- 6) 기말 강의평가 설문은 수업준비 및 태도, 수업내용 및 관리, 수업방법 및 평가 등을 중심으로 한다. 다만, 세부내용은 주기적으로 검토 개선할 수 있다.
- 7) 기말 강의평가 결과는 수업개선에 참고토록 하며, 우수자는 포상할 수 있다.
- 8) 학생들의 자기평가와 교육환경에 대한 평가도 실시할 수 있다.
- 9) 평가 결과 활용에 대한 학생들의 의견을 수렴할 수 있다.
- 10) 기말 강의평가는 익명으로 진행한다.

나. 중간 강의평가

- 1) 중간 강의평가 목적은 강의평가와 동일하다.
- 2) 중간 강의평가는 중간고사 시행일 전후로 2주간 시행한다.
- 3) 중간 강의평가 대상은 전 강좌로 한다.
- 4) 중간 강의평가 문항은 서술형으로 하며 수업방법, 수업내용, 평가방법, 건의사항 등을 중심으로 한다.
- 5) 중간 강의평가 결과는 강의평가에 반영되지 않으며, 담당 교·강사는 중간 강의평가의 결과를 교수법에 활용할 수 있다.
- 6) 중간 강의평가는 익명으로 진행한다.

8. 외국어졸업인증제

외국어 공인어학능력시험의 점수를 본교 제시 기준 이상 취득하거나 해당연도에 지정된 대체교과목 B등급 이상 취득을 통해 외국어 어학능력을 인증 받아야 졸업할 수 있는 제도 임(체육특기재(농구부, 태권도부, 사격부), 특수 교육대상자, 외국인학생 특별전형, 시간제 등록생, 계약학과 및 특성화고 등을 졸업한 재직자전형 입학자, 의료인 양성과정 편입학자 제외).

9. 졸업논문(작품·고사)

가. 제출자격

- 1) 소정의 등록과 학점을 취득하여 졸업에 지장이 없다고 인정된 자

- 2) 다전공 과정을 이수하는 자는 제1전공 외에 다전공 논문(작품고사)을 제출하여야 함
- 나. 제출시기
- 1) 졸업논문(작품고사)계획서: 졸업예정 학년 3월 혹은 9월에 학부(과)장에게 제출
 - 2) 졸업논문(작품): 후기(8월) 졸업대상자는 5월말, 전기(2월) 졸업대상자는 11월말까지 학부(과)에 제출
- 다. 논문지도교수: 학부(과)장은 학생들이 선정한 논제에 따라 논문지도교수 배정
- 라. 졸업고사: 졸업논문을 전공과목의 고사로 대체하는 경우 본시험과 재시험을 시행함
- 리. 논문심사: 논문 심사 등급은 “A”, “B”, “C”, “D” 및 “F” 등급으로 분류하며, 심사위원 2인의 “C” 등급 이상 평가를 받아야 논문 심사에 합격
- 마. 졸업논문계획서를 제출한 자는 ‘연구윤리준수확인서’ 를 반드시 제출하여야 함

10. 조기졸업 제도

재학 중 성적이 우수하여 5학기 또는 6학기까지 소정의 기준학점을 이수하고 전공 성적과, 총 성적의 평점평균이 4.0 이상인 학생이 신청 가능하며(단, 편입학 및 재입학자는 조기졸업 신청 불가), 졸업 시까지 모든 졸업요건을 갖추었을 경우 6학기 또는 7학기 이수 후 졸업을 할 수 있는 제도임.

11. 학사학위취득 유예제도

8학기 이상 이수하고, 졸업요건을 모두 충족한 학생의 학사학위 취득 유예신청에 의하여 일정기간(학기 단위로 2회 까지 신청가능) 졸업을 유예할 수 있는 제도(수료자,조기졸업신청자,학·석사연계과정자,외국인유학생, 계약학과학생은 제외).

12. 학점교류

대학교육 지식공유를 목적으로 학점교류 협약을 맺은 국내대학 간 학점교류를 시행

※ 교류대학: 나사렛대, 남서울대, 단국대, 백석대, 선문대, 순천향대, 한국기술교육대, 호서대 등 대전·충남권 총 24개 대학

13. 계절수업

가. 개설시기: 하계 또는 동계방학 중에 개설하며 1개월 전에 필요한 사항을 공고함

나. 수강대상자: 해당 학기 재학생 중 학점취득 희망자

다. 수강신청 학점: 최대 6학점(교류대학 학점교류 포함)

라. 성적

- 1) 계절수업 취득학점은 해당 정규학기 평점평균에 미반영하며, 최종 평점평균에 반영
- 2) 성적증명서에 해당 계절수업의 평점평균 기재

II. 학과별 졸업최저 취득학점

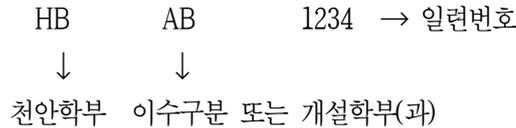
학과별 졸업에 필요한 취득학점 내역은 다음 표와 같다.

졸업이수학점표<2022학번 기준>

| 입학연도 | 대학 | 학과 및 전공 | | 교양 | | 전공 | | | | | | 졸업이수학점 | | |
|-------------|---------------|----------------|-----------------|---------|----|------|----|----|---------|------|------|--------|------|-----|
| | | | | 교필 | 교선 | 심화전공 | | | 다(연계)전공 | | | | 부전공 | |
| | | | | | | 학부기초 | 심화 | 선택 | 학부기초 | 필수 | 선택 | | | |
| 2022 | 글로벌인문대학 | 글로벌지역학부 | 한국언어문화전공 | 15 | 18 | 0 | 15 | 45 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 일본어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | |
| | | | 중국어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | |
| | | | 영어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | |
| | | | 프랑스어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | |
| | | | 독일어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | |
| | | 러시아어권지역학전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | 12 | 0 | 24 | 21 | 130 | | |
| | | 글로벌지역학연계전공 | | | | | | | 0 | 0 | 36 | | 연계전공 | |
| | 글로벌문화콘텐츠연계전공 | | | | | | | 0 | 0 | 36 | | 연계전공 | | |
| | 디자인 | 디자인학부 | 커뮤니케이션디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | 패션디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | 텍스타일디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | 스페이스디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | 세라믹디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | 인더스트리얼디자인전공 | 15 | 18 | 6 | 15 | 39 | 6 | 0 | 30 | 21 | 130 | |
| | | | AR·VR미디어디자인전공 | 15 | 18 | 0 | 15 | 45 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | 스마트리빙디자인융합전공 | | | | | | | 9 | 27 | | 융합전공 | | |
| | | 라이프스타일융합전공 | | | | | | | 6 | 30 | | 융합전공 | | |
| | | 건축·도시환경디자인융합전공 | | | | | | | 18 | 18 | | 융합전공 | | |
| | 글로벌창의융합전공 | | | | | | | 0 | 36 | | 융합전공 | | | |
| | 트랜스미디어디자인융합전공 | | | | | | | 12 | 24 | | 융합전공 | | | |
| | 예술 | 예술학부 | 영화영상전공 | 15 | 18 | 2 | 15 | 43 | 2 | 0 | 34 | 21 | 130 | |
| | | | 연극전공 | 15 | 18 | 2 | 15 | 43 | 2 | 0 | 34 | 21 | 130 | |
| | | | 무대미술전공 | 15 | 18 | 0 | 18 | 42 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 사진영상미디어전공 | 15 | 18 | 0 | 15 | 45 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 디지털만화영상전공 | 15 | 18 | 0 | 15 | 45 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 문화예술경영전공 | 15 | 18 | 2 | 15 | 43 | 2 | 0 | 34 | 21 | 130 | |
| | | 디지털콘텐츠전공 | 15 | 18 | 0 | 15 | 45 | 0 | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | | 스토리텔링연계전공 | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | | |
| | | 콘텐츠제작연계전공 | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | | |
| | | 스마트게임&콘텐츠융합전공 | | | | | | | 9 | 27 | | 융합전공 | | |
| | 융합기술대학 | 글로벌금융경영학부 | 글로벌금융경영학부 | 15 | 18 | | 15 | 45 | | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 식물식품공학과 | 15 | 18 | | 15 | 45 | | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 그린스마트시티학과 | 15 | 18 | | 15 | 45 | | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 환경조경학과 | 15 | 18 | | 15 | 45 | | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | | | 간호학과 | 15 | 11 | | 72 | 22 | | | | | 130 | |
| | | | 스포츠융합학부 | 스포츠경영전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | | 0 | 36 | 21 | 130 |
| | | | | 사회체육전공 | 15 | 18 | 12 | 15 | 33 | | 0 | 36 | 21 | 130 |
| | | | 디지털경영학연계전공 | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | |
| | | | 환경생태융합디자인공학연계전공 | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | |
| | | | 글로벌마케팅융합전공 | | | | | | | 9 | 27 | | 융합전공 | |
| | | 웰니스융합전공 | | | | | | | 8 | 28 | | 융합전공 | | |
| | | 공과대학 | 전자공학과 | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | |
| | 소프트웨어학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 스마트정보통신공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 경영공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 45 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 그린화학공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 건설시스템공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 정보보안공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 시스템반도체공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 휴먼지능로봇공학과 | | 15 | 18 | | 15 | 59 | | 0 | 36 | 21 | 130 | | |
| | 지능형로봇학과 | | 15 | 18 | | 17 | 43 | | 12 | 24 | 24 | 130 | | |
| 빅데이터융합전공 | | | | | | | | 9 | 27 | | 융합전공 | | | |
| 스마트웹&앱연계전공 | | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | | | |
| 스마트팜연계전공 | | | | | | | | 6 | 30 | | 연계전공 | | | |
| 스마트헬스케어연계전공 | | | | | | | | 0 | 36 | | 연계전공 | | | |
| 로봇SI융합전공 | | | | | | | 9 | 27 | | 융합전공 | | | | |

Ⅲ. 학수번호 해설

학수번호는 천안캠퍼스 학부교과목 HB 뒤에 영문 2자리와 아라비아 숫자 4자리로 표시한다.



| 이수구분 | 영문자 | 숫자 |
|--------------|---------------------------------------|-----------|
| 교양필수 | LA-LZ | 1000-9999 |
| 교양선택 | 단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 포함) | 1001-9999 |
| 전공심화 전공선택 | □□ 전공코드 | 0001-9999 |
| 교 직 | TT | 0001-0100 |
| 일반선택 | RA-RT 단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 제외) | 1001-9999 |
| | MA-MZ | 1001-9999 |

Ⅳ. 문화예술교육사

1. 문화예술교육사

가. 자격종별 : 2급 문화예술교육사

나. 분야별 인정학과(전공)

| 분야 | 인정 학과(전공) | | 비고 |
|----------|-----------|---|----|
| | 단과대학 | 학과(전공) | |
| 디자인 | 디자인대학 | 커뮤니케이션디자인전공 패션디자인전공 텍스타일디자인전공 스페이스디자인전공 인더스트리얼디자인전공 | |
| 공예 | 디자인대학 | 텍스타일디자인전공 세라믹디자인전공 | |
| 사진 | 예술대학 | 사진영상미디어전공 | |
| 영화 | | 영화영상전공 | |
| 연극 | | 연극전공 | |
| 만화·애니메이션 | | 디지털만화영상전공 | |

다. 교육과정

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

※ 비고

위 표 교과영역 제1호 나목의 교수역량 교과목과 제2호의 예술전문성 교과목이 같지 않아야 하며, 제1호 나목의 교수역량 교과목은 반드시 분야별 해당 교과목으로 이수해야 한다.

라. 자격취득 및 이수방법

- 1) 문화예술교육사 인정학과의 학생으로서 본 대학교 소정의 전과정을 이수하여 졸업이 가능한 자는 2급 문화예술교육사 자격을 취득할 수 있다.
- 2) 교육과정의 이수구분이 교양인 경우 “교양선택” 으로, 소속학과의 교과목을 이수한 경우는 소속학과의 이수구분에 따르며, 다른 학과의 교과목을 이수한 경우는 일반선택으로 표기한다. 다만, 교양으로 지정된 교과목을 제외한 전공교과목의 이수는 원칙적으로 2학년 1학기부터 이수할 수 있다.
- 3) 문화예술교육사 인정학과 소속 이외의 학생이 2급 문화예술교육사 자격증 취득을 목적으로 문화예술교육사 인정학과를 「학칙」제45조에서 정한 범위에서 다·부전공 할 수 있다. 이 경우 「학칙」45조에서 정한 다·부전공 이수 인정 이외에 문화예술교육사 다·부전공 학과에서 지정된 교수역량 영역 및 직무소양 영역의 교과목을 반드시 이수하여야 하며, 예술전문성(전공과목)영역에서 반드시 10과목 30학점 이상을 이수하여야 한다.

마. 분야별 지정교과목: 「문화예술교육사 양성에 관한 규정」 참고.

2022학년도 상명대학교 요람

IV. 교양교육과정

서울캠퍼스

1. 입학년도별 교양 교육과정 이수 기준

가. 2022학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) | |
|--|--------------------------|------|---|--------|-----------|--|---------|--|----|
| 과목명 | 학점(시간) | 필수 | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2-3(2-3) | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | 융복합역량 | | | | |
| | 기초수학 | 3(3) | | 택1 | 다양성존중역량 | | | | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 윤리실천역량 | | | | 자연 |
| 필수 | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | | | | | | 공학 |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | 예술 | | | | |
| 5개 교과목 필수 이수 (총 11학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 | |
| <p>1. 「교양과인성」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사범대학 재학생은 「교직윤리와인성」 교과목으로 대체 인정 <p>2. 외국인유학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>3. 장애학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「EnglishFoundations」, 「기초수학」, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>4. 융합경영학과(재직자특별전형)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | | | | <p>1. 융합경영학과 (재직자특별전형)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 균형교양 이수 원칙 제외 - ‘이수 원칙 제외’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것을 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | |

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

나. 2020~2021학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------------|--------|---|----|----------|---|--------|---|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 2~3(2~3) | 인문 | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | | 사회 | | |
| | 기초수학 | 3(3) | | 자연 | | | | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | 공학 | | | | |
| 필수 | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | 예술 | | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | |
| <p>5개 교과목 필수 이수 (총 11학점 이상)</p> <p>1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」(구 「기초미적분학」) 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결Ⅰ」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결Ⅱ」</p> <p>4. 「교양과인성」 - 사범대학 재학생은 「교직윤리와인성」 교과목으로 대체 인정</p> <p>5. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>6. 장애학생 - 「EnglishFoundations」, 「기초수학」, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>7. 융합경영학과(재직자특별전형) - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상)</p> | | | <p>5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상)</p> <p>1. 융합경영학과(재직자특별전형) - 균형교양 이수 원칙 제외 - ‘이수 원칙 제외’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것을 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | <p>기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수</p> |
| <p>※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함</p> | | | | | | | | |

다. 2018~2019학번 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------------|--------|---|----|-----------|---|--------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2~3(2~3) | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | | | | |
| | 기초수학 | 3(3) | | | | | | |
| 필수(택) | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | 택1 | 다양성존중역량 | | | |
| | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | 윤리실천역량 | | | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | |
| 4개 교과목 필수 이수 (총 9학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」(구 「기초미적분학」) 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와개입디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결I」 및 구 「컴퓨팅사고와 문제해결II」 4. 「교양과인성」 - 사범대학 재학생은 「교직윤리와인성」 교과목으로 대체 인정 5. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」, 「교양과인성」 이수 의무 없음. - 「이수 의무 없음」 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 6. 장애학생 - 「EnglishFoundations」, 「기초수학」, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음. - 「이수 의무 없음」 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 7. 융합경영학과(재직자특별전형) - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - 「이수 의무 없음」 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | 1. 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | | 1. 융합경영학과(재직자특별전형) - 균형교양 이수 원칙 제외 - 「이수 원칙 제외」 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것을 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 영역 명칭 변경 - 인문학의이해→인문 - 사회과학의이해→사회 - 자연과학의이해→자연 - 정보와기술의이해→공학 - 예술과문화의이해→예술 | | |

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

라. 2017학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------------|--------|---|-----|--|---|---|---------------|
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | | |
| 필수 | 사고와표현 | 필수 | 2~3 (2~3) | 인문 | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | | |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | | | 사회 | | | | |
| | 기초수학 | 자연 | | | | | | |
| 필수 (택1) | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 공학 | | | | | | |
| | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 윤리실천역량 | | 예술 | | | | |
| 필수 | 교양과인성 | | | | | | | |
| 4개 교과목 필수 이수 (총 9학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 | |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」(구 「기초미적분학」) 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와 문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅 사고와 문제해결 II」 4. 「교양과인성」 - 사범대학 재학생은 「교직윤리와 인성」 교과목으로 대체 인정 5. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 6. 장애학생 - 「EnglishFoundations」, 「기초수학」, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 7. 융합경영학과(재직자특별전형) - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | 1. 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | 1. 융합경영학과 (재직자특별전형) - 균형교양 이수 원칙 제외 - ‘이수 원칙 제외’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것을 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 영역 명칭 변경 - 인문학의이해→인문 - 사회과학의이해→사회 - 자연과학의이해→자연 - 정보와기술의이해→공학 - 예술과문화의이해→예술 | | | |

* 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

다. 2016학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|-----------------------------|-----------|---|-----|---|--|--|
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | |
| 필수 | 사고와표현 | 창의적문제해결역량 | 필수(택3) | 인문 | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 융복합역량 | | 사회 | | | |
| 필수(택1) <small>*경경제대학만 해당</small> | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 다양성존중역량 | | 자연 | | | |
| | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 윤리실천역량 | | 공학 | | | |
| 필수 | 교양과인성 | | | 예술 | | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 7학점 이상) *경경제대학 소속 학생은 4개 교과목 필수 이수 (총 9학점 이상) | | | 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수 이수 (총 6학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」(구 「기초미적분학」) 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 4. 경영경제대학 재학생 - 「프로그래밍디자인」(2016) 또는 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 미수강 또는 재수강의 경우 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 교과목을 이수할 것 5. 「교양과인성」 - 사범대학 재학생은 「교직윤리와인성」 교과목으로 대체 인정 6. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 7. 장애학생 - 「EnglishFoundations」, 「기초수학」, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 8. 융합경영학과(재직자특별전형) - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | 1. 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 의무 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | 1. 융합경영학과(재직자특별전형) - 균형교양 이수 원칙 제외 - ‘이수 원칙 제외’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것을 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 영역 명칭 변경 - 인문학의이해→인문 - 사회과학의이해→사회 - 자연과학의이해→자연 - 정보와기술의이해→공학 - 예술과문화의이해→예술 | | |
| ※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함. | | | | | | | |

바. 2015학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|--------|--|-----------|----------|---|--------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수(택3) | 창의적문제해결역량 | 2~3(2-3) | 인문 | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | EnglishFoundations | 3(3) | | 융복합역량 | | 사회 | | |
| | 교양과인성 | 1(1) | | 다양성존중역량 | | 자연 | | |
| | | | | 윤리실천역량 | | 공학 | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 7학점 이상) | | | 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 「교양과인성」 - 사범대학 재학생은 「교직윤리와인성」 교과목으로 대체 인정 3. 외국인유학생 - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 4. 장애학생 - 「EnglishFoundations」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | 1. 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 2. 「상명학습전략」 - 2015학년도까지 교필 「상명학습전략」 교과목을 이수한 학생은 상명핵심역량교양에서 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정함. | | | 1. 영역 명칭 변경 - 인문학의이해→인문 - 사회과학의이해→사회 - 자연과학의이해→자연 - 정보과학기술의이해→공학 - 예술과문화의이해→예술 | | |
| ※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함 | | | | | | | | |

사. 2013~2014학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 기초교양(Basics) | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|---------|--|--------------|--|--------|---|
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 창의적문제해결역량 | 2~3 (2-3) | 인문 | 3(3) | 총 13개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | 융복합역량 | | 사회 | | |
| | 다양성존중역량 | 자연 | | | | |
| | 윤리실천역량 | 공학 | | | | |
| EnglishFoundations | 3(3) | | | 예술 | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | 4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수 이수 (총 6학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 12학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 장애학생 - 「EnglishFoundations」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | 1. 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 2. 「상명학습전략」 - 2015학년도까지 교필 「상명학습전략」 교과목을 이수한 학생은 상명핵심역량교양에서 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정함. | | 1. 영역 명칭 변경 - 인문학의이해→인문 - 사회과학의이해→사회 - 자연과학의이해→자연 - 정보와기술의이해→공학 - 예술과문화의이해→예술 | | |

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직 교과목 이수 학점을 교양교과목 이수 학점으로 인정할 수 있음. 단, 전체 졸업 학점이 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

차. 2012학번 이전 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

| 적용 학번 | 이수원칙 |
|-------------|---|
| 2009~2012학번 | <ul style="list-style-type: none"> - 교양필수: 「EnglishFoundations」 및 「사고와표현」을 포함하여 6학점 이상 이수 ※ 2021학년도까지 「English Foundations(Speaking and Listening)」(구 「영어1」) 또는 「English Foundations(Reading and Writing)」(구 「영어2」) 또는 「영어회화및독해」 교과목을 이수한 경우 「EnglishFoundations」 교과목을 이수한 것으로 인정함. 단 교양필수 6학점은 이수하여야 함. - 교양선택: 영역과 관계없이 21학점 이상 이수 - 교양전체 (필수+선택) 총 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음) |
| 2005~2008학번 | 교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음) |
| 2004학번 이전 | 교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 24학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음) |

카. 편입생 (일반편입 · 학사편입) 적용 교양교육과정 이수원칙

| 구 분 | 이수원칙 |
|-------|--|
| 일반편입생 | 교양 이수 의무 없음 <편입학 당시 소속 원학년의 교필, 교선 의무학점 모두를 인정함> |
| 학사편입생 | 교양 이수 의무 없음 |

▶ 균형교양 소속별 지정영역(이수하지 않아도 되는 영역)

| 단과대학 | 학부(과) | | 지정영역 (이수하지 않아도 되는 영역) |
|------------|-------------|--------------------|--------------------------|
| 인문사회과학대학 | 인문콘텐츠학부 | 역사콘텐츠전공 | 인문 |
| | | 지적재산권전공 | 사회 |
| | | 문헌정보학전공 | 사회 |
| | | 한일문화콘텐츠학과 | 인문 |
| | 공간환경학부/지리학과 | | 사회 |
| | 행정학부/법학과 | | 사회 |
| | 가족복지학과 | | 사회 |
| 사범대학 | 국어교육과 | | 인문 |
| | 영어교육과 | | 인문 |
| | 교육학과 | | 인문 |
| | 수학교육과 | | 자연 |
| | 불어교육과 | | 인문 |
| | 일어교육과 | | 인문 |
| 경영경제대학 | 경제금융학부 | | 사회 |
| | 경영학부 | | 사회 |
| | 글로벌경영학과 | | 사회 |
| | 융합경영학과 | | 사회 |
| 융합공과대학 | 지능·데이터융합학부 | 휴먼지능정보공학전공 | 공학 |
| | | 핀테크전공 | 공학 |
| | | 빅데이터융합전공 | 공학 |
| | | 스마트생산전공 | 공학 |
| | SW융합학부 | 컴퓨터과학전공 | 공학 |
| | | 전기공학전공 | 자연 |
| | | 지능IoT융합전공/융합전자공학전공 | 공학 |
| | | 게임전공 | 공학 |
| | | 애니메이션전공 | 예술 |
| | | 한일문화콘텐츠전공 | 인문 |
| | 생명화학공학부 | 생명공학전공 | 자연 |
| | | 화학에너지공학전공 | 자연 |
| | | 화공신소재전공 | 자연 |
| 미디어소프트웨어학과 | | 공학 | |
| 문화예술대학 | 외식의류학부 | 식품영양학전공 | 자연 |
| | | 의류학전공 | 자연 |
| | 스포츠무용학부 | 스포츠건강관리전공 | 예술 |
| | | 무용예술전공 | 예술 |
| | 미술학부 | 조형예술전공 | 예술 |
| | | 생활예술전공 | 예술 |
| | 음악학부 | | 예술 |
| 자연과학대학 | 화학과 | | 자연 |
| | 생명과학과 | | 자연 |
| | 소비자주거학과 | | 자연 |

2. 2022학년도 교양교과목 현황

가. 기초교양(교양필수)

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|------|--------------|---------------------|----|----|------|--------------|--------------|--------|---------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 기초교양 | HALR1032 | 사고와표현* | 3 | 3 | 1,2 | 25 | 25 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HALR1050 | EnglishFoundations* | 3 | 3 | 1,2 | 24 | 24 | 45 | 계당교양교육원 |
| | HALR1231 | 기초수학 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 50 | 수학교육과 |
| | HALR1238 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 | 2 | 2 | 1 | 18 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HALR1239 | 알고리즘과게임콘텐츠 | 2 | 2 | 2 | 0 | 18 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 학부(과)별 상이 | 교양과인성 | 1 | 1 | 1,2 | 학부(과)별 상이 | 학부(과)별 상이 | 7 | 계당교양교육원 |

* 외국인 유학생 전용 분반 운영 교과목

1) 「EnglishFoundations」 (3학점/3시간)

가) 「English Foundations(Speaking and Listening)」 (2학점/2시간) 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 (2학점/2시간) 교과목이 「EnglishFoundations」 (3학점/3시간) 교과목으로 통합 개편

나) 2021학년도까지 「English Foundations(Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목 이수자는 「EnglishFoundations」 교과목으로 재수강이 가능하나, 중복 재수강은 불가

<예시> 「English Foundations(Speaking and Listening)」 교과목을 「EnglishFoundations」 교과목으로 재수강한 경우에는 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 「EnglishFoundations」 교과목으로 재수강 불가

라) 신입생 전용 분반은 입학 전 Level Test를 진행한 성적을 기준으로 수준별 분반을 시행하며, 계당교양교육원에서 일괄 수강신청(월~금/1~2교시)을 진행함. 신입생 전용 분반 이외에 외국인 전용 분반, 재직자 특별전형 입학생 전용 분반 및 재학생 전용 분반이 별도 개설됨

2) 「기초수학」 (구 「기초미적분학」)

가) 2022학년도부터 3학점/3시간으로 개편 <학수번호 동일>

나) ‘수학교육과 및 융합공과대학’ 전용 1개 분반과 ‘이 외 학부(과)’ 전용 1개 분반으로 개설

3) 「컴퓨팅사고와데이터의이해」

가) 「컴퓨팅사고와게임디자인」 교과목의 교과목명이 변경 <학수번호 동일>

나) 2019학년도까지 「컴퓨팅사고와문제해결Ⅰ」 또는 「컴퓨팅사고와문제해결Ⅱ」 교과목을 이수한 경우, 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 또는 「알고리즘과게임콘텐츠」 교과목을 이수한 것으로 인정

나. 상명핵심역량교양(교양필수)

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|----------|-----------|----------|-----------------|----|----|------|-----|-----|--------|---------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 상명핵심역량교양 | 창의적문제해결역량 | HALF7023 | 현대생활과디자인 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9326 | 창의적사고의프레임워크 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 |
| | | HALR1040 | 창의적문제해결* | 2 | 2 | 1,2 | 6 | 6 | 60 | 글로벌경영학과 |
| | | HALR1046 | 디자인씽킹 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 경영학부 |
| | | HALR1230 | 컴퓨터이셔널씽킹 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 60 | 계당교양교육원 |
| | 융복합역량 | HALF9037 | 과학기술의발달과사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 컴퓨터과학전공 |
| | | HALF9320 | 리터러시탐구와응용 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9374 | 공간과문명,인간 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9378 | 소재와인류문명 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 화공신소재전공 |
| | | HALR1235 | 융복합의이해와실제 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 |
| | 다양성존중역량 | HALF0122 | 글로벌문화와문화콘텐츠 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9340 | 세계문화교류 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9343 | 세계종교와문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9360 | 국제사회와인권 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALR1041 | 문화다양성과글로벌시민* | 2 | 2 | 1,2 | 6 | 6 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 윤리실천역량 | HALF9238 | 현대사회의삶과윤리 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9280 | 의식주와소비문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경제금융학부 |
| | | HALF9379 | 인터넷윤리 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9404 | 호모엠패티쿠스(고통받는인간) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 |
| | | HALR1038 | 상명정신과윤리적삶* | 2 | 2 | 1,2 | 4 | 4 | 90 | 계당교양교육원 |

* 외국인 유학생 전용 분반 운영 교과목

1) 교과목의 개편으로 이수구분, 교양영역, 학점 및 시간 등이 상이한 경우, 최종 이수 시기의 기준으로 인정

다. 균형교양

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|----------|----|----------|-----------------------|----|-----|------|-----|-----|---------|------------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 균형교양 | 인문 | HALF0102 | 인간과언어* | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 국어교육과 |
| | | HALF0202 | 지구화시대의역사학과한국사의 재조명 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 2 | 90 | 역사콘텐츠전공 |
| | | HALF0302 | 세계신화의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 영어교육과 |
| | | HALF9013 | 교양세계사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 역사콘텐츠전공 |
| | | HALF9014 | 이야기속의논리와철학 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9015 | 철학으로문화읽기 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9302 | 명저읽기(일반) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9305 | 명저읽기(과학,기술) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9338 | 명저읽기(문학) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 국어교육과 |
| | | HALF9358 | 휴먼커뮤니케이션 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 국어교육과 |
| | 사회 | HALF0447 | 인구와사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF4033 | 경제학의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 3 | 3 | 90 | 경제금융학부 |
| | | HALF5013 | 글로벌경제의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경제금융학부 |
| | | HALF9030 | 법과민주주의 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALF9031 | 심리학의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9245 | 현대사회와인간 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALF9266 | 현대정치지의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | 자연 | HALF0502 | 생명과학의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 2 | 90 | 생명공학전공 |
| | | HALF0537 | 자연과학의세계 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9041 | 과학의철학적이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 화학에너지공학전공 |
| | | HALF9239 | 대학수학 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 수학교육과 |
| | | HALF9252 | 물리현상의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 화공신소재전공 |
| | | HALF9321 | 미래생활과화학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 화학에너지공학전공 |
| | | HALF9362 | 정량적사고 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 수학교육과 |
| | | HALF9403 | 우주의역사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 공학 | HALF6024 | 컴퓨터와정보사회 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 지능IOT융합전공 |
| | | HALF9319 | 창의적프로그래밍입문 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 컴퓨터과학전공 |
| | | HALF9329 | 미래사회와디지털기술 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9331 | 나의전공과빅데이터 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 문헌정보학전공 |
| | | HALF9368 | 컴퓨팅사고력과코딩 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 휴먼지능정보공학전공 |
| | | HALF9405 | 기초AI와콘텐츠 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | 예술 | HALF0601 | 미와예술의이해* | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 조형예술전공 |
| | | HALF0628 | 현대음악과문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 음악학부 |
| | | HALF6071 | 오페라의이해와감상 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 음악학부 |
| | | HALF6072 | 교향곡의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 음악학부 |
| | | HALF9061 | 현대미술의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 조형예술전공 |
| HALF9356 | | 현대미술사와이론 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 | |

* 외국인 유학생 전용 분반 운영 교과목

1) 「경제학의이해」 : 경제금융학부 학생 수강 불가

라. 일반교양

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|----------|------------|---------------|--|----|-----|------|-----|-----|---------|-----------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 일반교양 | 역사와 철학 | HALF2003 | 한국여성의역사 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 역사콘텐츠전공 |
| | | HALF9021 | 논리와비판적사고 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9363 | 영화로보는현대사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 한일문화콘텐츠전공 |
| | | HALF9373 | 음식으로살펴본생활문화사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9408 | 빅히스토리와의인공지능 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 언어와 문화 | HALF0104 | 정보조사와보고서작성 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 70 | 문헌정보학전공 |
| | | HALF0126 | 한국현대문학산책 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 국어교육과 |
| | | HALF5005 | 영문학산책 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 90 | 영어교육과 |
| | | HALF9024 | 문학과대중문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 국어교육과 |
| | | HALF9058 | 대중문화로보는일본 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 한일문화콘텐츠전공 |
| | | HALF9285 | 재즈와미국문화의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 영어교육과 |
| | | HALF9342 | 세상을읽는글쓰기세미나 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9409 | 설화와공동체윤리 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HALF9416 | 대화와인간관계(e-러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | 글로벌 언어와 문화 | HALF9353 | English Enrichment(21st Century Communication) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9352 | English Enrichment(Academic English) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 영어교육과 |
| | | HALF5017 | English Enrichment(Current Issues) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9311 | English Enrichment(English through Cultural Understanding) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9255 | English Enrichment(Listening) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 2 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF0321 | English Enrichment(Speaking) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 30 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9256 | English Enrichment(Writing) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | | HALF5014 | 실용한자한문 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 국어교육과 |
| | | HALF0325 | 일본어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 70 | 한일문화콘텐츠전공 |
| | | HALF9078 | 중급일본어 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 한일문화콘텐츠전공 |
| | | HALF5001 | 중국어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9079 | 중급중국어 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9392 | 독일어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9393 | 러시아어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF5018 | 프랑스어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 70 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9257 | 대학글쓰기(유학생) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 80 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9258 | 대화과자기표현(유학생) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9052 | 한국문화입문(유학생) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 |
| | HALF9050 | 한국사회의이해(유학생) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 | |
| | 경제와 경영 | HALF4025 | 소비자와시장 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경제금융학부 |
| | | HALF9067 | 생활과재테크 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 경영학부 |
| | | HALF9248 | 비즈니스와상상력 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 글로벌경영학과 |
| | | HALF9303 | 돈과신용의이해 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 경제금융학부 |
| HALF9332 | | 혁신적기술과경영 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경영학부 | |
| HALF9350 | | 금융과IT의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경영학부 | |
| HALF9377 | | 4차산업혁명과회계학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 경영학부 | |

- 1) 「중국어입문」, 「중급중국어」, 「실용한자한문」: 중국 학생 수강 불가
- 2) 「일본어입문」, 「중급일본어」: 일어교육과, 한일문화콘텐츠전공 학생 수강 불가
- 3) 「프랑스어입문」: 불어교육과 학생 수강 불가
- 4) 「러시아어입문」: 러시아어권 국가 유학생 수강 불가

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|----------|----------|------------|-------------------|----|-----|------|-----|-----|-----------|-----------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 일반교양 | 법과 정치 | HALF0401 | 생활법률 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 지적재산권전공 |
| | | HALF3012 | 데이터로보는국제협력 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALF9034 | 현대인과저작권 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 지적재산권전공 |
| | | HALF9284 | 범죄와사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 지적재산권전공 |
| | | HALF9355 | 복지노동과법 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 지적재산권전공 |
| | | HALF9359 | 현대사회와행정 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALF9414 | 제4차산업혁명과법정책 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | 인간과 사회 | HALF2006 | 책의역사 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 문헌정보학전공 |
| | | HALF4011 | 결혼과사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 가족복지학과 |
| | | HALF6023 | 인간과생태환경 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9038 | 아시아공동체론 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 가족복지학과 |
| | | HALF9251 | 글로벌시대지역의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9279 | 긍정심리와행복탐구 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 가족복지학과 |
| | | HALF9322 | 키워드로읽는중국사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9325 | 리버럴아츠(LAC)로배우는융복합 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9339 | 일본사회문화의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9341 | 공간에대한인문학적이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9346 | 일상과공간의성찰 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9361 | 미래사회와집단지성 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 |
| | | HALF9364 | 세계유산의가치탐색 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9366 | 공간환경과인간 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 공간환경학부 |
| | | HALF9367 | 로봇의서재에는 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9376 | 인간발달의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 가족복지학과 |
| | | HALF9399 | 빅데이터를통한삶의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9402 | 성격심리와자기이해 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9406 | 인간행동의심리적이해 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9407 | 판단과 의사결정 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HALF9410 | 질병과문명 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | 과학과 환경 | HALF0501 | 과학기술과환경 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF0534 | 물의과학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF0538 | 에너지와녹색산업 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 화공신소재전공 |
| | | HALF1007 | 통계학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 수학교육과 |
| | | HALF9327 | 기초과학과현대산업제품군의이해 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 화학에너지공학전공 |
| | | HALF9345 | 환경과미래사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 생활과 건강 | HALF0503 | 식생활과건강* | 3 | 3 | 1,2 | 3 | 3 | 90 | 식품영양학전공 |
| | | HALF0529 | 질병과노화 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 생명공학전공 |
| HALF6004 | | 성의과학 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 생명공학전공 | |
| HALF6020 | | 의약품과건강생활 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 화공신소재전공 | |
| HALF9281 | | 웰니스를위한생활관리 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 50 | 스포츠건강관리전공 | |
| HALF9330 | | 건강과학의이해와실천 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 스포츠건강관리전공 | |

* 외국인 유학생 전용 분반 운영 교과목

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 |
|----------|----------|-------------------|----------------|-----|-----|------|-----|--------|--------------|------------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 일반교양 | 정보기술과 산업 | HALF9042 | 정보윤리와보안 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9240 | 컴퓨터활용능력(오피스)* | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 40 | 컴퓨터과학전공 |
| | | HALF9287 | 컴퓨터활용능력(동영상제작) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 40 | 컴퓨터과학전공 |
| | | HALF9344 | 4차산업혁명과메타기술 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9347 | 프로그래밍디자인 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 휴먼지능정보공학전공 |
| | | HALF9348 | 자료시각화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 경영학부 |
| | HALF9349 | 인공지능과미래사회 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 90 | 컴퓨터과학전공 | |
| | 예술과 디자인 | HALF7007 | 색채와디자인 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 생활예술전공 |
| | | HALF7021 | 문화와복식 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 의류학전공 |
| | | HALF9351 | 미디어창작하기 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9357 | 문자의이해와캘리그래피 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9369 | 역사가있는영화속클래식 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 음악학부 |
| | | HALF9398 | 과학적상상력과예술 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HALF9400 | 대중음악제작과엔터테인먼트비즈니스 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | 체육과 무용 | HALF0604 | 운동과건강 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 50 | 스포츠건강관리전공 |
| | | HALF0635 | 리듬스포츠 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 스포츠건강관리전공 |
| | | HALF8001 | 스포츠와피트니스 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 스포츠건강관리전공 |
| | | HALF8002 | 레저스포츠(골프) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 스포츠건강관리전공 |
| | | HALF8003 | 구기스포츠(테니스) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 25 | 스포츠건강관리전공 |
| | | HALF8012 | 무용감상 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 무용예술전공 |
| | | HALF8014 | 여가와사회무용 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 40 | 무용예술전공 |
| | | HALF9246 | 글로벌스포츠경영 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 글로벌경영학과 |
| | | HALF9365 | 스포츠를통한한국사회의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HALF9375 | 스포츠와법 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 행정학부 | |
| | 인성과 리더십 | HALF8018 | 성공학특강 | 1 | 1.5 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9300 | 인문학특강 | 1 | 1.5 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9301 | 셀프리더십과자기개발 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 40 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9323 | 관학연계대학안전교육 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9324 | 교양과인성(유학생) | 1 | 1 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HALF9337 | 통일코리아의비전과리더십 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 행정학부 |
| HALR1236 | | 사회봉사 | 1 | 1 | 1,2 | 4 | 4 | 90 | 계당교양교육원 | |
| 커리어 디자인 | HALF9090 | 벤처창업과특허 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 창업지원센터 | |
| | HALF9315 | 창업제안서작성입문 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 50 | 창업지원센터 | |
| | HALF9333 | 사회혁신과소셜벤처 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 50 | 창업지원센터 | |
| | HALF9372 | LINC+기업특강 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | LINC+사업단(서울) | |
| | HALF9390 | 사회심리와인간관계 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 60 | 계당교양교육원 | |
| | HALF9401 | 커리어디자인 | 2 | 2 | 1,2 | 4 | 4 | 80 | 계당교양교육원 | |
| | HALF9411 | 비즈니스아이디어디자인 | 3 | 3 | 2 | 1 | 0 | 50 | 창업지원센터 | |
| | HALF9412 | 기술혁신과기업가정신 | 3 | 3 | 1 | 0 | 1 | 50 | 창업지원센터 | |
| HALF9415 | 청년창업 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 창업지원센터 | | |

* 외국인 유학생 전용 분반 운영 교과목

- 1) 「리듬스포츠」, 「스포츠와피트니스」, 「레저스포츠(골프)」, 「구기스포츠(테니스)」: 스포츠건강관리전공 학생 수강 불가
- 2) 「여가와사회무용」: 무용예술전공 학생 수강 불가
- 3) 「사회봉사」
 - 가) 단과대(사범대학 제외)별 1개 분반 개설
 - 나) 2021학년도까지 ‘사회봉사’ 관련 교과목을 이수한 경우에 수강신청 불가하나, 재수강은 가능
 - 다) 봉사활동 및 온·오프라인 교육을 병행 이수(교육 6시간+수강신청 학기 8시간을 포함하여 총 24시간의 봉사활동)하여야 함

▶ 기초교양 「사고와표현」 및 「EnglishFoundations」 교과목 개설 학기 현황

| 대학 | 학부(과) | 신입생 인원 | 개설 학기 | | |
|----------|------------|-----------|-------|---------------------|---|
| | | | 사고와표현 | English Foundations | |
| 인문사회과학대학 | 인문콘텐츠학부 | 역사콘텐츠전공 | 35 | 1 | 2 |
| | | 지적재산권전공 | 25 | 1 | 2 |
| | | 문헌정보학전공 | 30 | 1 | 2 |
| | | 공간환경학부 | 48 | 1 | 2 |
| | | 행정학부 | 59 | 1 | 2 |
| | | 가족복지학과 | 30 | 1 | 2 |
| | | 국가안보학과 | 34 | 1 | 2 |
| 사범대학 | 국어교육과 | 45 | 2 | 1 | |
| | 영어교육과 | 45 | 2 | 1 | |
| | 교육학과 | 30 | 2 | 1 | |
| | 수학교육과 | 36 | 1 | 2 | |
| 경영경제대학 | 경제금융학부 | 72 | 1 | 2 | |
| | 경영학부 | 89 | 1 | 2 | |
| | 글로벌경영학과 | 73 | 1 | 2 | |
| | 융합경영학과 | 72 | 1 | 2 | |
| 융합공과대학 | 휴먼지능정보공학전공 | | 120 | 1 | 2 |
| | 지능·데이터융합학부 | | | | |
| | SW융합학부 | 컴퓨터과학전공 | 90 | 2 | 1 |
| | | 전기공학전공 | 36 | 2 | 1 |
| | | 지능IoT융합전공 | 32 | 2 | 1 |
| | | 게임전공 | 35 | 2 | 1 |
| | | 애니메이션전공 | 23 | 2 | 1 |
| | | 한일문화콘텐츠전공 | 27 | 1 | 2 |
| | 생명화학공학부 | 생명공학전공 | 43 | 2 | 1 |
| | | 화학에너지공학전공 | 43 | 2 | 1 |
| | | 화공신소재전공 | 43 | 2 | 1 |
| 문화예술대학 | 외식의류학부 | 식품영양학전공 | 31 | 2 | 1 |
| | | 의류학전공 | 26 | 2 | 1 |
| | 스포츠·무용학부 | 스포츠건강관리전공 | 33 | 2 | 1 |
| | | 무용예술전공 | 31 | 2 | 1 |
| | 미술학부 | 조형예술전공 | 22 | 2 | 1 |
| | | 생활예술전공 | 33 | 2 | 1 |
| | | 음악학부 | 59 | 2 | 1 |

1. 2022학년도 교양교육과정 주요 개편 내용

가. 기초교양(교양필수)

| 구분 | | 변경 전 | 변경 후 |
|-------------|-------|---|---|
| 이수기준 | | 7개 교과목 총 13학점 이상 이수 | 5개 교과목 총 11학점 이상 이수 |
| 영어 관련 교과목 | 교과목 | HBLA5013 「English Foundations(Speaking and Listening)」 2학점/2시간 | HALA5015 「EnglishFoundations」 3학점/3시간 |
| | | HALA5014 「English Foundations(Reading and Writing)」 2학점/2시간 | |
| | 이수기준 | 「English Foundations(Speaking and Listening)」 필수 이수 「English Foundations(Reading and Writing)」 및 「기초수학」 중 택1 | 「EnglishFoundations」 및 「기초수학」 중 택1 |
| | 운영기준 | 2021학년도까지 「English Foundations(Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | |
| 「기초수학」 교과목 | 학점/시간 | 2학점/2시간 | 3학점/3시간 |
| SW 관련 교과목 | 교과목명 | 컴퓨팅사고와게임디자인 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 |
| 「교양과인성」 교과목 | 제한인원 | 5명 | 7명 |
| | 폐강기준 | 3명 미만 | 5명 미만 |
| 「사회봉사」 교과목 | 이수구분 | 교양필수 | 교양선택 |
| | 교양영역 | 기초교양 | 일반교양(인성과리더십) |
| | 교과목명 | HBRA1006~1030 사회봉사(학부(과)명) 1학점/1시간 | HBRA1001~1005 사회봉사 1학점/1시간 |
| | 개설분반 | 학부(과)별 1개 이상 | 단과대학별 1개 |
| | 이수기준 | 1. 6시간 온/오프라인 교육 + 24시간 봉사 활동(수강신청 학기 8시간 이상 봉사 수행) 2. 2022학년도 이전까지 사회봉사 관련 교과목을 이수한 학생은 「사회봉사」 수강신청 불가 | |

나. 상명핵심역량교양(교양필수)

| 구분 | 변경 전 | 변경 후 |
|--------|-----------------|---------------|
| 교과목 구성 | 영역별 7~8개 교과목 구성 | 영역별 5개 교과목 구성 |

2. 입학년도별 교양 교육과정 이수기준

가. 2022학번 신입생 적용 교양 교육과정 이수 원칙

| 교양필수(이수학점 총 15학점 이상) | | | | | 교양선택(이수학점 총 18학점 이상) | | | |
|---|--------------------------|--------|---|----|--|----------|--|--|
| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) | |
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2-3(2-3) | 인문 | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | 융복합역량 | | 사회 | |
| | 기초수학 | 3(3) | | 택1 | 다양성존중역량 | | 자연 | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 윤리실천역량 | | 공학 | |
| 필수 | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 예술 | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | |
| 5개 교과목 필수 이수 (총 11학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 | |
| 1. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | ※ 역량영역별 개설 과목 ▶ 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 - 호모엠포티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | 예시) 글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수 | | | |
| 2. 특수교육대상자 - 「EnglishFoundations」 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 - 기초수학 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | | | | | | |

※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함.

나. 균형교양 소속별 지정영역 <2022학번 신입생 적용 기준>

| 균형교양 (5개)영역 | 단과대학(학과)별 지정 영역 | 비 고 |
|-------------|--------------------------|------|
| ① 인문 | 글로벌인문학부대학 | 제외영역 |
| ② 사회 | 글로벌금융경영학부 | 제외영역 |
| ③ 자연 | 식물식품공학과, 그린스마트시티학과, 간호학과 | 제외영역 |
| ④ 공학 | 공과대학 | 제외영역 |
| ⑤ 예술 | 디자인대학, 예술대학, 스포츠융합학부 | 제외영역 |

▶ 2020학년도 교양교육과정 개편에 따른 균형교양 영역 명칭 변경

인문학의이해 → 인문

사회과학의이해 → 사회

자연과학의이해 → 자연

정보기술의이해 → 공학

예술과문화의이해 → 예술

다. 입학년도별 교양 교육과정 이수 원칙(※ 재입학자 포함)

1) 2021학번-2020학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------------|------|--|-----|-----------|--|----|--|
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2-3(2-3) | 인문 | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | 융복합역량 | | 사회 | |
| | 기초수학 | 3(3) | | 택1 | 다양성존중역량 | | 자연 | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 윤리실천역량 | | 공학 | |
| 필수 | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 예술 | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | |
| 5개 교과목 필수 이수 (총 10학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | ※ 역량영역별 개설 과목 ▶ 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 - 호모옴파티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | | 예시) 글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수 | | |
| 2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | | | | | | |
| 3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 | | | | | | | | |
| 4. 「특수교육대상자」 - 「EnglishFoundations」, - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」, - 기초수학 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | | | | | | |
| 5. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | | | | | | |

※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함.

2) 2019학번-2018학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|-----------------------------|------|---|----------|--|---------------|--|---------------|
| 과목명 | 학점(시간) | | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 2~3(2~3) | 인문 | 2~3(2~3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | | | 사회 | | | |
| 필수(택1) | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 자연 | | | |
| | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | | 공학 | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | 예술 | | | |
| 4개 교과목 필수 이수 (총 8학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 | |
| 1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 2. 「기초수학」 - 2021학년도까지 「기초수학」 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 - 교과목명 변경 및 개편 · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 - 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 이수자는 「컴퓨터 사고와 데이터의 이해」 및 「알고리즘과 게임디자인」 이수 의무 없음 - 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 미이수자 및 재수강자는 「컴퓨터사고와데이터의 이해(1학기)」 및 「알고리즘과게임디자인(2학기)」를 이수할 것. 4. 「특수교육대상자」 - 「EnglishFoundations」 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 - 기초수학 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. 5. 외국인유학생 - 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 및 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | ※ 역량영역별 개설 과목 ▶ 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 - 호모옴파티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 - 유튜브테크컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 ※ 「상명CareerStart」 - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | 예시) 글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수 | | | |
| ※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함. | | | | | | | | |

3) 2017학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------|--------|--|-----------|----------|--|----------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 창의적문제해결역량 | 2-3(2-3) | 인문 | 2-3(2-3) | 총 11개 영역으로 구성. 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | | 융복합역량 | | 사회 | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | 다양성존중역량 | | 자연 | | |
| | | | | 윤리실천역량 | | 예술 | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량/다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 2학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| <p>1. 「EnglishFoundations」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>2. 특수교육대상자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「EnglishFoundations」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>3. 외국인유학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다양성존중역량 <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 <ul style="list-style-type: none"> - 호호옴파티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 <p>※ 「상명CareerStart」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술 | | |

※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함.

4) 2016학번~2015학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|------------|--|--------------|--|
| 과목명 | | 학점 (시간) | 영역명 | 학점 (시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | | 사회 | | |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | 자연 | | |
| | | | 공학 | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | 예술 | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| <p>1. 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>2. 특수교육대상자 - 「EnglishFoundations」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> <p>3. 외국인유학생 - 「교양과인성」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술 | | |

※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함.

| 기초교양(Basics) | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|---------------------|--|--------------|--|
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | 사회 | | |
| | | 자연 | | |
| 필수 | English Foundations | 공학 | | |
| | | 예술 | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| <p>1. 「EnglishFoundations」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>2. 특수교육대상자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 「EnglishFoundations」 이수 의무 없음. - ‘이수 의무 없음’ 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술 | | |

※ 간호학과 및 외국인특별전형입학생은 별도 기준 적용함.

6) 2012학번 이전 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 학번 | 이수기준 |
|-------------|--|
| 2012~2005학번 | 교양필수 5학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수(교양 영역별 이수 의무 없음) |
| 2004학번 이전 | 교양필수 5학점을 포함하여 교양 전체 24학점 이상 이수(교양 영역별 이수 의무 없음) |

라. 천안캠퍼스 간호학과 교양 교육과정 이수 원칙

1) 2022학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 교양필수(이수학점 총 15학점 이상) | | | | | 교양선택(이수학점 총 11학점 이상) | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------|--|---------|----------------------|---|--------------|--|--|-----------|----|
| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) | | | |
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | | | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 2~3 (2~3) | 인문 | 2~3 (2~3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | | | |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | | | | | | 창의적문제해결역량 | 택1 |
| | 기초수학 | 3(3) | | 융복합역량 | | | | | | 자연 | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | 다양성존중역량 | | | | | | 공학 | |
| 필수 | 알고리즘과게임이론컨텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | 윤리실천역량 | | | | | | 예술 | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | | | | |
| 5개 교과목 필수 이수 (총 11학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 26학점 이상 이수 | | | |
| | | | ※ 역량영역별 개설 과목 ▶ 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와 공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 - 호모엠포티쿠스 (고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 - 유비쿼터스컴퓨팅과 미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | | 예시) 글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택(자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수 | | | | | |

2) 2021학번~2020학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------------|--------|--|----|--------------|---|--------------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 2-3 (2-3) | 인문 | 2-3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | | | 사회 | | |
| | 기초수학 | 3(3) | | 자연 | | | | |
| 필수 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | | 공학 | | | | |
| 필수 | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | 예술 | | | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | | | | |
| 5개 교과목 필수 이수 (총 10학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 26학점 이상 이수 |
| <p>1. 「EnglishFoundations」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>2. 「기초수학」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021학년도까지 「기초수학」 교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과목명 변경 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <p>▶ 다양성존중역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 <p>▶ 윤리실천역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 호모엠포티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 <p>▶ 창의적문제해결역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 <p>▶ 융복합역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | | <p>예시)</p> <p>글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학</p> <p>영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수</p> | | |

3) 2019학번~2018학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|-----------------------------|--------|--|-----------|----------|--|----------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2~3(2-3) | 인문 | 2~3(2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | | 융복합역량 | | 사회 | | |
| 필수(택1) | 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 | 2(2) | 택1 | 다양성존중역량 | | 자연 | | |
| | 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 | 2(2) | | 윤리실천역량 | | 공학 | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | | 예술 | | | |
| 4개 교과목 필수 이수 (총 8학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | |
| <p>1. 「EnglishFoundations」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. <p>2. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과목명 변경 및 개편 <ul style="list-style-type: none"> · 변경: 구 「컴퓨터사고와게임디자인」 · 개편: 구 「컴퓨팅사고와문제해결 I」 및 구 「컴퓨팅사고와문제해결 II」 - 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 이수자는 「컴퓨터사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임디자인」 이수의무 없음 - 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 미이수자 및 재수강자는 「컴퓨터사고와데이터의이해(1학기)」 및 「알고리즘과게임디자인(2학기)」 를 이수할 것. | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다양성존중역량 <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 <ul style="list-style-type: none"> - 호모옴파티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 융복합역량 <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 <p>※ 「상명CareerStart」</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 | | | <p>예시)</p> <p>글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외)</p> <p>↓</p> <p>① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술</p> <p>중 3개 영역 선택 (자유)</p> <p>↓</p> <p>① 사회 ② 자연 ③ 공학</p> <p>영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수</p> | | |

4) 2017학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|--------|--|-----------|----------|--|----------|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 창의적문제해결역량 | 2~3(2~3) | 인문 | 2~3(2~3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | | 융복합역량 | | 사회 | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | | 다양성존중역량 | | 자연 | | |
| | | | | 윤리실천역량 | | 공학 | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량/다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 2학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 28학점 이상 이수 |
| <p>※ 「EnglishFoundations」</p> <p>- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <p>▶ 다양성존중역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 <p>▶ 윤리실천역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 호모옴파티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 <p>▶ 창의적문제해결역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 <p>▶ 융복합역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술 | | |

5) 2016학번~2015학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|----------------------------|--------------------|------------|---------------|--------------|---|
| 과목명 | | 학점 (시간) | 영역명 | 학점 (시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | 사회 | | |
| 필수 | 교양과인성 | 1(1) | 자연 | | |
| | | | 공학 | | |
| | | | 예술 | | |
| 3개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 31학점 이상 이수 |

※ 「EnglishFoundations」

- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.

※ 영역명칭 변경

- 인문학의이해 → 인문
- 사회과학의이해 → 사회
- 자연과학의이해 → 자연
- 정보와기술의이해 → 공학
- 예술과문화의이해 → 예술

6) 2014학번~2013학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|------------|---|--------------|--|
| 과목명 | | 학점 (시간) | 영역명 | 학점 (시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 인문 | 2-3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성. 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | | 사회 | | |
| | | | 자연 | | |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | 공학 | | |
| | | | 예술 | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 30학점 이상 이수 |
| <p>※ 「EnglishFoundations」</p> <p>- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <p>- 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술</p> | | |

7) 2012학번~2009학번 교양 교육과정 이수 원칙

| 학번 | 이수기준 |
|-------------|--|
| 2012~2009학번 | 교양필수 5학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수(교양 영역별 이수 의무 없음) |

마. 천안캠퍼스 외국인특별전형 입학자 교양 교육과정 이수 원칙

※ 외국인특별전형 입학자는 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」, 「교양과인성」 이수 의무 없음

1) 2022학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 교양필수(이수학점 총 10학점 이상) | | | | 교양선택(이수학점 총 23학점 이상) | | | |
|-------------------------|--------------------|--------------------|---|----------------------|--|---------------|--|
| 기초교양(Basics) | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) | |
| 과목명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 창의적문제해결역량 | 2-3(2-3) | 인문 | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | 응복합역량 | | 사회 | | | |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 3(3) | 택1 | 다양성존중역량 | 2-3(2-3) | 자연 | |
| | | 윤리실천역량 | | 공학 | | | |
| | | | | | | 예술 | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 6학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/응복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 |
| | | | ※ 역량영역별 개설 과목 ▶ 다양성존중역량 - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 ▶ 윤리실천역량 - 호모엠포티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 ▶ 창의적문제해결역량 - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 ▶ 응복합역량 - 응복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | 예시) 글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수 | | |

2) 2021학번~2020학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) | |
|---|--------------------|--------|--|---------|--------------|-----|--|---|--|--|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | 학점(시간) | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 | | |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 2~3 (2-3) | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 | | |
| | | | | | | 사회 | | | | |
| | | | | 자연 | | | | | | |
| | | | | 공학 | | | | | | |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | 택1 | 다양성존중역량 | | 예술 | | | | |
| | | | | 윤리실천역량 | | | | | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 | |
| <p>※ 「EnglishFoundations」</p> <p>- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <p>▶ 다양성존중역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 <p>▶ 윤리실천역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 호모엠포티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 <p>▶ 창의적문제해결역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 <p>▶ 융복합역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 | | | | <p>예시)</p> <p>글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택(자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학</p> <p>영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이수</p> | | | |

3) 2019학번~2018학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|------------|--|-----------|--------------|--|--------------|---|
| 과목명 | | 학점 (시간) | 영역명 | | 학점 (시간) | 영역명 | 학점 (시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 2~3 (2-3) | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | | | 창의적문제해결역량 | | 사회 | | |
| | | | 융복합역량 | 자연 | | | | |
| 필수 (택1) | EnglishFoundations | 3(3) | 택1 | 다양성존중역량 | | 공학 | | |
| | | | | 윤리실천역량 | 예술 | | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) | | | 5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목 이상씩 이수 (총 9학점 이상) | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수 |
| <p>※ 「EnglishFoundations」</p> <p>- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <p>▶ 다양성존중역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 명작속의캐릭터와공감인문학 - 문화감수성의이해와실천 - 다른곳의세계와나 - 사회와문화 - 젠더와문화 <p>▶ 윤리실천역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 호모엠포티쿠스(고통받는인간) - 과학기술자의직업윤리 - 현대사회와윤리 - 인간사랑의이해 - 인간과시간 <p>▶ 창의적문제해결역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회 - 창의적디자인상상 - 과학적사고와탐구 - 상상속의아이디어 - 융합창의수학 <p>▶ 융복합역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 융복합시대의사유와물음 - 빅데이터와소셜마케팅 - 영화속의건축여행 - 영화속의과학 - 색채심리학 <p>※ 「상명CareerStart」</p> <p>- 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음</p> | | | <p>예시)</p> <p>글로벌인문학부대학 (인문 영역 제외) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학 ④ 예술 중 3개 영역 선택 (자유) ↓ ① 사회 ② 자연 ③ 공학</p> <p>영역의 개설 교과목 중 1과목 이상씩 필수 이 수</p> | | |

4) 2017학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 상명핵심역량교양(Backbone) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|---|--------------------|--------|--|----|-----------|---|----------|---|
| 과목명 | | 학점(시간) | 영역명 | | | 영역명 | 학점(시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 필수 | 택1 | 창의적문제해결역량 | 2~3(2-3) | 2~3(2-3) | 인문 |
| | | | | | 융복합역량 | | | 사회 |
| 필수(택1) | EnglishFoundations | 3(3) | | 택1 | 다양성존중역량 | | | 자연 |
| | | | | | 윤리실천역량 | | | 공학 |
| | | | | | | | 예술 | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | | 창의적문제해결역량/융복합역량/다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 2학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| <p>※ 「EnglishFoundations」</p> <p>- 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.</p> | | | <p>※ 역량영역별 개설 과목</p> <p>▶ 다양성존중역량</p> <p>- 명작속의캐릭터와공감인문학</p> <p>- 문화감수성의이해와실천</p> <p>- 다른곳의세계와나</p> <p>- 사회와문화</p> <p>- 젠더와문화</p> <p>▶ 윤리실천역량</p> <p>- 호모옴파티쿠스(고통받는인간)</p> <p>- 과학기술자의직업윤리</p> <p>- 현대사회와윤리</p> <p>- 인간사랑의이해</p> <p>- 인간과시간</p> <p>▶ 창의적문제해결역량</p> <p>- 유비쿼터스컴퓨팅과미래사회</p> <p>- 창의적디자인상상</p> <p>- 과학적사고와탐구</p> <p>- 상상속의아이디어</p> <p>- 융합창의수학</p> <p>▶ 융복합역량</p> <p>- 융복합시대의사유와물음</p> <p>- 빅데이터와소셜마케팅</p> <p>- 영화속의건축여행</p> <p>- 영화속의과학</p> <p>- 색채심리학</p> <p>※ 「상명CareerStart」</p> <p>- 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음</p> | | | <p>※ 영역명칭 변경</p> <p>- 인문학의이해 → 인문</p> <p>- 사회과학의이해 → 사회</p> <p>- 자연과학의이해 → 자연</p> <p>- 정보와기술의이해 → 공학</p> <p>- 예술과문화의이해 → 예술</p> | | |

5) 2016학번~2013학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 기초교양(Basics) | | | 균형교양(Balance) | | 일반교양(Breadth) |
|--|--------------------|------------|--|--------------|---|
| 과목명 | | 학점 (시간) | 영역명 | 학점 (시간) | 영역 및 학점 |
| 필수 | 사고와표현 | 3(3) | 인문 | 2~3 (2-3) | 총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성 |
| | | | 사회 | | |
| | | | 자연 | | |
| 필수 | EnglishFoundations | 3(3) | 공학 | | |
| | | | 예술 | | |
| 2개 교과목 필수 이수 (총 5학점 이상) | | | 영역 제한 없음 | | 기초교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수 |
| ※ 「EnglishFoundations」 - 2021학년도까지 「English Foundations (Speaking and Listening)」 및 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은 「EnglishFoundations」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함. | | | ※ 영역명칭 변경 - 인문학의이해 → 인문 - 사회과학의이해 → 사회 - 자연과학의이해 → 자연 - 정보와기술의이해 → 공학 - 예술과문화의이해 → 예술 | | |

6) 2012학번~2005학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

| 학번 | 이수기준 |
|-------------|--|
| 2012~2005학번 | 교양필수 5학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수(교양 영역별 이수 의무 없음) |

바. 입학년도별 입학자의 교양교육과정 이수 원칙

- 1) 일반편입학자: 교양 이수 의무 없음(편입학 당시, 소속 원학년의 교필, 교선 학점 모두를 인정함) ※ 단, 간호학과는 입학년도별 간호학과 교양교육과정 이수 원칙에 준하여 적용
- 2) 특별편입학자

| 적용 학년 | 이수 원칙 |
|-----------|-------------------------------------|
| 2013학번 이전 | 교양필수 7학점을 포함하여 36학점이상 이수(영역 제한 없음) |
| 2014학번 | 교양필수 8학점을 포함하여 36학점이상 이수(영역 제한 없음) |
| 2015학번 | 교양필수 9학점을 포함하여 36학점이상 이수(영역 제한 없음) |
| 2016학번 | 교양필수 9학점을 포함하여 36학점이상 이수(영역 제한 없음) |
| 2017학번 | 교양필수 11학점을 포함하여 36학점이상 이수(영역 제한 없음) |
| 2018학번 | 교양필수 15학점을 포함하여 33학점이상 이수(영역 제한 없음) |

사. 외국어 졸업인증 대체 교과목

| 졸업인증 | 대체교과목 | 인정기준 |
|----------|---|----------------|
| 외국어 졸업인증 | English Foundations, 중급영어회화, 고급영어회화 실무영어, 시사영어, TOEIC, 스크린영어 일본어입문, 중급일본어 중국어입문, 중급중국어 프랑스어입문, 독일어입문 러시아어입문 | 'B' 이상의 성적을 취득 |

아. 이수구분 적용

- 1) 기초교양: 교양 필수
- 2) 상명핵심역량교양: 교양 필수
- 3) 균형교양: 교양 선택
- 4) 일반교양: 교양 선택

사. 교양교과목 학점체계: 1학점(1시간), 2학점(2시간), 3학점(3시간)으로 개설한다.

※ 예외 교과목: 「성공학특강」, 「인문학특강」(1학점/1.5시간), 서울캠퍼스 원격강의 수강

아. 2022학년도 교양 교과목 현황

1) 기초교양(교양필수)

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 | |
|--------------|----------|---------------------------------|---------------------|----|----------|---------------|---------------|------------|---------|---------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | | |
| 기초교양 (교필) | HBLA5001 | 사고와표현 | 3 | 3 | 1,2 | 20 | 20 | 40 | 계당교양교육원 | |
| | 택 1 | HBLA5015 | English Foundations | 3 | 3 | 1,2 | 24 | 24 | 40 | 계당교양교육원 |
| | | HBLA5200 | 기초수학 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5201 | 컴퓨팅사고와데이터의이해 (구 컴퓨팅사고와게임디자인) | 2 | 2 | 1 | 18 | 0 | 분반별 상이 | 계당교양교육원 | |
| | HBLA5202 | 알고리즘과게임콘텐츠 | 2 | 2 | 2 | 0 | 18 | 분반별 상이 | 계당교양교육원 | |
| | 분반별 상이 | 교양과인성 | 1 | 1 | 1,2 | 분반 별상 이 | 분반 별상 이 | 7 | 계당교양교육원 | |

- ※ 「사고와표현」 교과목에는 학기별 유학생 전용 분반 1개와 재수강 전용 분반 1개가 포함되어 있음.
- ※ 「English Foundations」 교과목은 이전 「English Foundations: Speaking and Listening」, 「English Foundations: Reading and Writing」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함. 2022학번 분반은 입학 전 모의고사를 통해 수준별 분반으로 운영됨.
「English Foundations(S&L)」 또는 English Foundations(R&W)」 이수자는 「English Foundations」를 이수한 것으로 인정함. 단 학점은 2학점으로 인정함
2022학번 분반 외 학기별 재수강 전용 분반 2개가 포함되어 있음.
- ※ 「기초수학」, 「English Foundations」 교과목은 두 교과목 중 1개 교과목만 이수하면 됨(택1)
- ※ 「기초수학」 교과목은 두 개의 분반으로 운영함[공과대학 이외 분반 / 공과대학 분반].
- ※ 「컴퓨팅사고와데이터의이해」 교과목은 「컴퓨팅사고와게임디자인」에서 교과목 명칭 변경 함.
2022학번 신입생은 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 교과목 모두 이수해야 하며, 2018, 2019학번 재학생 중 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 미이수 및 재수강 학생은 학기별로 개설되는 「컴퓨팅사고와데이터의이해(1학기)」 또는 「알고리즘과게임콘텐츠(2학기)」 교과목 중 택1 이수해야 함.
(「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 이수자 이수 의무 없음)
* 미이수, 재수강 분반 별도 운영(학과로 개별 신청)

2) 상명핵심역량교양(교양필수)

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설학기 | 분반수 | | 수강제한인원 | 주관학과 | |
|------|-------------|----------|-----------------|----------------|----|------|-----|-----|--------|------------|------------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | | |
| (교필) | 창의적문제 해결 역량 | HBLB5060 | 상상속의아이디어 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 계당교양교육원 | |
| | | HBLA5052 | 융합창의수학 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 80 | 계당교양교육원 | |
| | | HBLD5031 | 창의적디자인상상 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | | HBLC5044 | 유비쿼터스컴퓨팅과 미래사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 정보보안공학과 | |
| | | HBLB5056 | 과학적사고와탐구 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | 융복합역량 | HBLB5059 | 빅데이터와소셜마케팅 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 스마트정보통신공학과 | |
| | | HBLA5204 | 융복합시대의사유와물음 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | | HBLD5009 | 영화속의건축여행 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 무대미술전공 | |
| | | HBLD0051 | 색채심리학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 사진영상미디어전공 | |
| | | HBLC5049 | 영화속의과학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| | 상명핵심역량교양 | 다양성존중역량 | HBLA5059 | 명작속의캐릭터와 공감인문학 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 한국언어문화전공 |
| | | | HBLA5060 | 다른곳의세계와나 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 일본어권지역학전공 |
| | | | HBLA0332 | 젠더와문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 독일어권지역학전공 |
| | | | HBLB5058 | 문화감수성의이해와실천 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | | | HBLA0272 | 사회와문화 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 프랑스어권지역학전공 |
| | 윤리실천역량 | HBLA5061 | 인간과시간 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 프랑스어권지역학전공 | |
| | | HBLA5063 | 호모엠포티쿠스(고통받는인간) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 러시아어권지역학전공 | |
| | | HBLA5035 | 현대사회와윤리 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 80 | 계당교양교육원 | |
| | | HBLG2017 | 과학기술자의직업윤리 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 소프트웨어학과 | |
| | | HBLA5053 | 인간사랑의이해 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |

3) 균형교양

| 구분 | 영역 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|----------|-------------|-------------------------|-----|-----|----------|-----|----------|-------------|------------|
| | | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 균형 교양 | 인문 | HBLR5003 | 세계신화의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 독일어권지역학전공 |
| | | HBLA5021 | 문학과삶의철학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 0 | 90 | 러시아어권지역학전공 |
| | | HBLA0364 | 협력적의사소통 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 한국언어문화전공 |
| | | HBLA5004 | 인간과언어 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | | HBLG1007 | 상상력과문학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | | HBLA5005 | 동서양고전읽기 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 프랑스어권지역학전공 |
| | | HBLA5022 | 한국고전명저읽기 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | | HBLA5008 | 언어와사회 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLG9040 | 인물로보는역사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 | |
| | 사회 | HBLB1036 | 생활과경제 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 글로벌금융경영학부 |
| | | HBLG1009 | 법학의세계 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLG9042 | 쉽고재미있는교육입문 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLB5047 | 처음만나는민주주의(e러닝) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLG2015 | 문화사회학 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 독일어권지역학전공 |
| | | HBLB5032 | 경영학개론 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 글로벌금융경영학부 |
| | | HBLB5002 | 국제사회와정치 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 자연 | HBLC5003 | 생명과학의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 식물식품공학과 |
| | | HBLC5046 | 재미있는화학이야기 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLB5061 | 수학의길잡이 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLC5048 | 우주의역사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLC5045 | 자연과학의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | | HBLA5206 | 물리현상의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 공학 | HBLG2021 | 인포메이션테크놀로지시대의 디지털리더십 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 60 | 스마트정보통신공학과 |
| | | HBLA5070 | IT트렌드와이슈II | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 60 | 스마트정보통신공학과 |
| | | HBLA5071 | 모바일비즈니스와앱 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HBLB5057 | 디지털인문해커톤 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 60 | 계당교양교육원 |
| | | HBLG2023 | 디지털정보의이해와활용(e러닝) | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 소프트웨어학과 |
| | | HBLC1003 | 컴퓨터와정보사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 정보보안공학과 |
| 예술 | HBLB1025 | 디자인과생활 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 커뮤니케이션디자인전공 | |
| | HBLB5020 | 현대사회와공간 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 스페이스디자인전공 | |
| | HBLD0081 | 연극의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 연극전공 | |
| | HBLD0072 | 영화와사회 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 영화영상전공 | |
| | HBLD5034 | 현대미술의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 무대미술전공 | |
| | HBLD1020 | 사진과사회학 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 사진영상미디어전공 | |
| | HBLD5023 | 애니메이션의감상과이해 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 디지털만화영상전공 | |
| | HBLD5041 | 음악의세계 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 | |
| HBLD5040 | 예술세계의탐구 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 문화예술경영전공 | | |

4) 일반교양

가) 역사와철학

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------|----------|--------------|----|----|----------|-----|-----|------------|-----------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 일반 교양 | HBLG9043 | 영상으로배우는역사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLG9047 | 천안의역사문화기행 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2046 | 천안의이해 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 200 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5034 | 동서양의윤리 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5062 | 21세기인간학 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 80 | 독일어권지역학전공 |
| | HBLE5021 | 한국의세계유산(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 계당교양교육원 |

나) 언어와문화

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------|----------|--|----|----|----------|------|------|------------|------------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| 일반 교양 | HBLG1006 | 문학과대중문화 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLA5065 | 문학과문화산업 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLA0342 | 한국현대문학산책 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLA0141 | 민속과문학 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLA5023 | 풍경이있는한국문학기행 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLA5011 | 문학과영화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 독일어권지역학전공 |
| | HBLA5009 | 문학속의사랑과인간 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 러시아어권지역학전공 |
| | HBLD5050 | 공감과소통의글쓰기 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 50 | 한국언어문화전공 |
| | HBLG2034 | 국어표기법의이해 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLG2045 | 프레젠테이션기법 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 50 | 한국언어문화전공 |
| | HBLG2033 | 유머화법 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 60 | 한국언어문화전공 |
| | HBLE5022 | 호모링구아 | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLB5054 | 공학도를위한공감과소통의기술 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | HBLE5026 | 대화와인간관계(e러닝) * 천안 1분반, 서울 1분반 개설 | 3 | 3 | 1,2 | 1(1) | 1(1) | 90 | 한국언어문화전공 |

다) 글로벌언어와문화

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------------------|------------------|----------------|----|----|----------|-----|-----|------------|------------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLA0241 | 러시아문화의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 러시아어권지역학전공 |
| | HBLR5009 | 미국문화와현대사회의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5011 | 일본의문학과사상 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 일본어권지역학전공 |
| | HBLA0092 | 중국예술의이해(e러닝) | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 중국어권지역학전공 |
| | HBLA0321 | 중국문화기행(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 중국어권지역학전공 |
| | HBLA5012 | 영어권문학과문화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLA0072 | 일본인과일본문화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 일본어권지역학전공 |
| | HBLA0052 | 프랑스사회와문화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 프랑스어권지역학전공 |
| | HBLA5064 | 여행으로만나는일본어 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 일본어권지역학전공 |
| | HBLA5027 | 영화로읽는러시아·중앙아시아 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 러시아어권지역학전공 |
| | HBLA0061 | 프랑스예술감상 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 프랑스어권지역학전공 |
| | HBLA0051 | 실용한자한문 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 한국언어문화전공 |
| | HBLA0171 | 실무영어 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 60 | 영어권지역학전공 |
| | HBLA0322 | TOEIC | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5004 | 중급영어회화 | 2 | 2 | 1 | 2 | 0 | 40 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5016 | 시사영어 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5030 | 영시와연설문으로배우는영어 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLR5031 | 쓰기와읽기를위한기초영문법 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLA0161 | 스크린영어 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5008 | 고급영어회화 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 40 | 영어권지역학전공 |
| | HBLA5031 | 고급영문독해 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 90 | 영어권지역학전공 |
| | HBLR5032 | 광고로배우는영어 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLR2010 | 프랑스어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 3 | 3 | 70 | 프랑스어권지역학전공 |
| | HBLR2020 | 일본어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 3 | 3 | 70 | 일본어권지역학전공 |
| | HBLG2042 | 중급일본어 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 40 | 일본어권지역학전공 |
| | HBLR2030 | 독일어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 70 | 독일어권지역학전공 |
| | HBLR2040 | 중국어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 3 | 3 | 70 | 중국어권지역학전공 |
| | HBLR5029 | 중급중국어 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 중국어권지역학전공 |
| | HBLR2060 | 러시아어입문 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 70 | 러시아어권지역학전공 |
| | HBLG2040 | 한국문화입문1(유학생) | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2041 | 한국문화입문2(유학생) | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2038 | 한국사회의이해1(유학생) | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2039 | 한국사회의이해2(유학생) | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| HBLA5025 | 한국의문화유산찾아서(유학생) | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 40 | 계당교양교육원 | |
| HBLA5026 | 한국전통문화유산의이해(유학생) | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 40 | 계당교양교육원 | |
| HBLG2035 | 대학글쓰기(유학생) | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 | |
| HBLR5026 | 대화와자기표현(유학생) | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 | |

라) 인간과사회

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|----------|----------------|----|----|----------|-----|-----|------------|-----------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLD5051 | 재무회계입문(유학생) | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 50 | 글로벌금융경영학부 |
| | HBLC5010 | 생활속의통계(e러닝) | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 90 | 경영공학과 |
| | HBLB0011 | 생활과재테크 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 글로벌금융경영학부 |
| | HBLB5062 | 시민과헌법 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2013 | 만화로보는문화 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 디지털만화영상전공 |
| | HBLA0323 | 인류와문화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 디지털콘텐츠전공 |
| | HBLB5055 | 공학도를위한젠더,가족,일 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5063 | 성과사회 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5064 | 하이테크사회의인간관계론 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5056 | 청소년인권 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5068 | 뉴노멀시대와교육 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5069 | 영상으로보는교육이야기 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLF7813 | 유라시아지역의이해와국제협력 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 70 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5205 | 라이프플래닝과보험 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5045 | 사회적이슈와인권 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5046 | 차별없는세상을향한인권 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |

마) 과학과환경

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|----------|----------------|----|----|----------|-----|-----|------------|-----------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLC5002 | 과학기술과환경 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 그린화학공학과 |
| | HBLC5047 | 과학과인간의삶 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLD5039 | 인체의구조와기능 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 간호학과 |
| | HBLC0061 | 물환경의이해 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 건설시스템공학과 |
| | HBLE5015 | 생활속의생명공학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLC5042 | 생활속의생화학 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 식물식품공학과 |
| | HBLC5040 | 유기화학의세계(s-러닝) | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 100 | 식물식품공학과 |
| | HBLG1014 | 에너지와녹색산업(e러닝) | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 전자공학과 |
| | HBLC0031 | 우리꽃의이해 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 그린스마트시티학과 |
| | HBLC0701 | 생태문화와그린스마트피아 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 그린스마트시티학과 |
| | HBLC0042 | 세계정원과문화의이해 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 그린스마트시티학과 |
| | HBLC0052 | 21세기도시환경과과학적시사 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 그린스마트시티학과 |
| | HBLC5041 | 한국의문화유산 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 그린스마트시티학과 |
| | HBLA5208 | 바이러스와인류역사 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5041 | 영상으로본수학과문명 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |

바) 생활과건강

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|----------|------------|----|----|----------|-----|-----|------------|---------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLC1002 | 질병과노화의비밀 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 그린화학공학과 |
| | HBLA5073 | 재미있는푸드이야기 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLC5004 | 웰빙과식품 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 식물식품공학과 |
| | HBLD5004 | 운동과건강(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 스포츠경영전공 |
| | HBLE5023 | 스마트파밍(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 식물식품공학과 |
| | HBLA5207 | 바디디자인(s러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5203 | 약의과학이야기 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLC0122 | 성과문화 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 그린화학공학과 |

사) 정보기술과산업

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------------------|----------|----------------------|----|----|----------|-----|-----|------------|-----------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLG2016 | 정보윤리와보안 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 정보보안공학과 |
| | HBLE5024 | 아두이노, IT인들의 it템(s러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 시스템반도체공학과 |
| | HBLC5009 | 건설과문화 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 건설시스템공학과 |
| | HBLE5020 | 컴퓨터구조(s러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 시스템반도체공학과 |
| | HBLA5209 | 인공지능의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |

아) 예술과디자인

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------------------|----------|--------------|----|----|----------|-----|-----|------------|-------------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLD5032 | 문화트렌드와산업디자인 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 인더스트리얼디자인전공 |
| | HBLG2014 | 현대공예산책 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 세라믹디자인전공 |
| | HBLB5013 | 디자인개념과원리 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 커뮤니케이션디자인전공 |
| | HBLD5013 | 세계의실내디자인 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 스페이스디자인전공 |
| | HBLD5012 | 세계의염색예술 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 텍스타일디자인학과 |
| | HBLB5014 | 문화와복식 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 90 | 패션디자인전공 |
| | HBLD5030 | 도자와생활 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 세라믹디자인전공 |
| | HBLD5035 | 리빙디자인의현재와미래 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 인더스트리얼디자인전공 |
| | HBLD5024 | 연극감상과비평 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 연극전공 |
| | HBLD1014 | 영화감상과비평 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 영화영상전공 |
| | HBLD5025 | 직물과현대생활 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 텍스타일디자인학과 |
| | HBLD0112 | 패션과이미지메이킹 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 패션디자인전공 |
| | HBLA5055 | 디자인프레젠테이션 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 50 | 커뮤니케이션디자인전공 |
| | HBLD5049 | 디지털사진윤리 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 사진영상미디어전공 |
| | HBLD5036 | 통합예술교육프로그램이해 | 3 | 3 | 2 | 0 | 1 | 90 | 연극전공 |

자) 체육과무용

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|----------|------------|----|----|----------|-----|-----|------------|---------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLD5043 | 스포츠역사와삶 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLD1021 | 수영 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 사회체육전공 |
| | HBLD1023 | 스쿼시 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 사회체육전공 |
| | HBLR1070 | 테니스 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 사회체육전공 |
| | HBLG2020 | 농구 | 2 | 2 | 1,2 | 2 | 2 | 40 | 사회체육전공 |
| | HBLD5038 | 현대사회와스포츠 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 사회체육전공 |
| | HBLD5046 | 스포츠빅이벤트의이해 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 스포츠경영전공 |
| | HBLD5047 | 배드민턴 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 30 | 스포츠경영전공 |
| | HBLD5029 | 웨이트트레이닝 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 25 | 스포츠경영전공 |
| | HBLD5045 | 요가 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 20 | 스포츠경영전공 |
| | HBLD5037 | 스포츠산업의이해 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 스포츠경영전공 |
| | HBLD5054 | 스포츠와경제 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |

차) 인성과리더십

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|------------------|-----------|-------------|----|-----|----------|-----|-----|------------|---------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLF0008 | 성공학특강 | 1 | 1.5 | 1,2 | 1 | 1 | 120 | 계당교양교육원 |
| | HBLF7807 | 인문학특강 | 1 | 1.5 | 1,2 | 1 | 1 | 120 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5044 | 리더십과삶 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLG9058 | 교양과인성(유학생) | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 40 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5048 | 지속가능발전과사회봉사 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5045 | 리더십과기업가정신 | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | 분반별 상이 | 사회봉사(단과대학명) | 1 | 1 | 1,2 | 5 | 5 | 90 | 단과대학별 |

카) 커리어디자인

| 구분 | 학수번호 | 과목명 | 학점 | 시간 | 개설 학기 | 분반수 | | 수강 제한인원 | 주관학과 |
|----------------------|----------|--------------------|----|----|----------|-----|-----|------------|------------|
| | | | | | | 1학기 | 2학기 | | |
| (교선) 일반 교양 | HBLC5057 | 의사소통능력(NCS) | 1 | 1 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5072 | 4차산업혁명과혁신기업 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5035 | 외국인유학생을위한진로탐구(유학생) | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 60 | 계당교양교육원 |
| | HBLB5037 | 콘텐츠비즈니스기획(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 90 | 디지털콘텐츠전공 |
| | HBLB5031 | 발명과창업(e러닝) | 3 | 3 | 1,2 | 2 | 2 | 90 | 스마트정보통신공학과 |
| | HBLC5050 | 기업가정신과창업모델 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 50 | 계당교양교육원 |
| | HBLA5054 | 상명Career Design | 2 | 2 | 1,2 | 1 | 1 | 80 | 계당교양교육원 |
| | HBLG2048 | 영상으로보는국제개발협력이슈 | 3 | 3 | 1,2 | 1 | 1 | 70 | 소프트웨어학과 |

2022학년도 상명대학교 요람

V. 비교과교육과정

비교과교육과정

1. 비교과교육과정 개요
 - 가. 비교과교육과정 정의
 - 나. 비교과교육과정 교육 목표
 - 다. 비교과교육과정 의의
2. 비교과교육과정 체계도
 - 가. 비교과교육과정 피어오름맵
 - 나. 비교과교육과정 편성범주 및 내용
3. 비교과교육과정 안내
 - 가. 서울캠퍼스
 - 1) 프로그램 목록
 - 2) 프로그램 해설
 - 나. 천안캠퍼스
 - 1) 프로그램 목록
 - 2) 프로그램 해설

1. 비교과교육과정 개요

가. 비교과교육과정 정의

- 1) 비교과교육과정은 교과(전공 및 교양) 교육과정 외에 학점을 부여하지 않는 프로그램으로 대학의 교육 목표 달성을 위한 계획적이고 체계적인 활동을 의미함.
- 2) 우리 대학의 교육 목적과 인재상을 구현하고 SM-IN 핵심역량을 강화할 수 있도록 교과(전공 및 교양) 교육과정을 보완한 다양한 주제의 소모임, 동아리, 각종 대회, 학습 진단, 언어 교육, 심리 검사, 진로 검사, 상담, 컨설팅, 직무 교육, 창업 교육, 멘토링, 체험, 봉사활동 등을 포함함.

나. 비교과교육과정 교육 목표

- 1) 우리 대학은 ‘진리·정의·사랑을 바탕으로 문화창조와 인류복지에 이바지할 유능한 인재’를 양성한다는 교육이념 아래에 ‘신뢰받는 지성인, 창의적인 전문인, 정의로운 민주시민’을 키워내는 교육 목적을 표방하고 있음.
- 2) 이에 비교과 교육과정의 교육 목표는 ‘협동과 봉사를 실천하는 글로벌 시민교육’을 지향함.

다. 비교과교육과정 의의

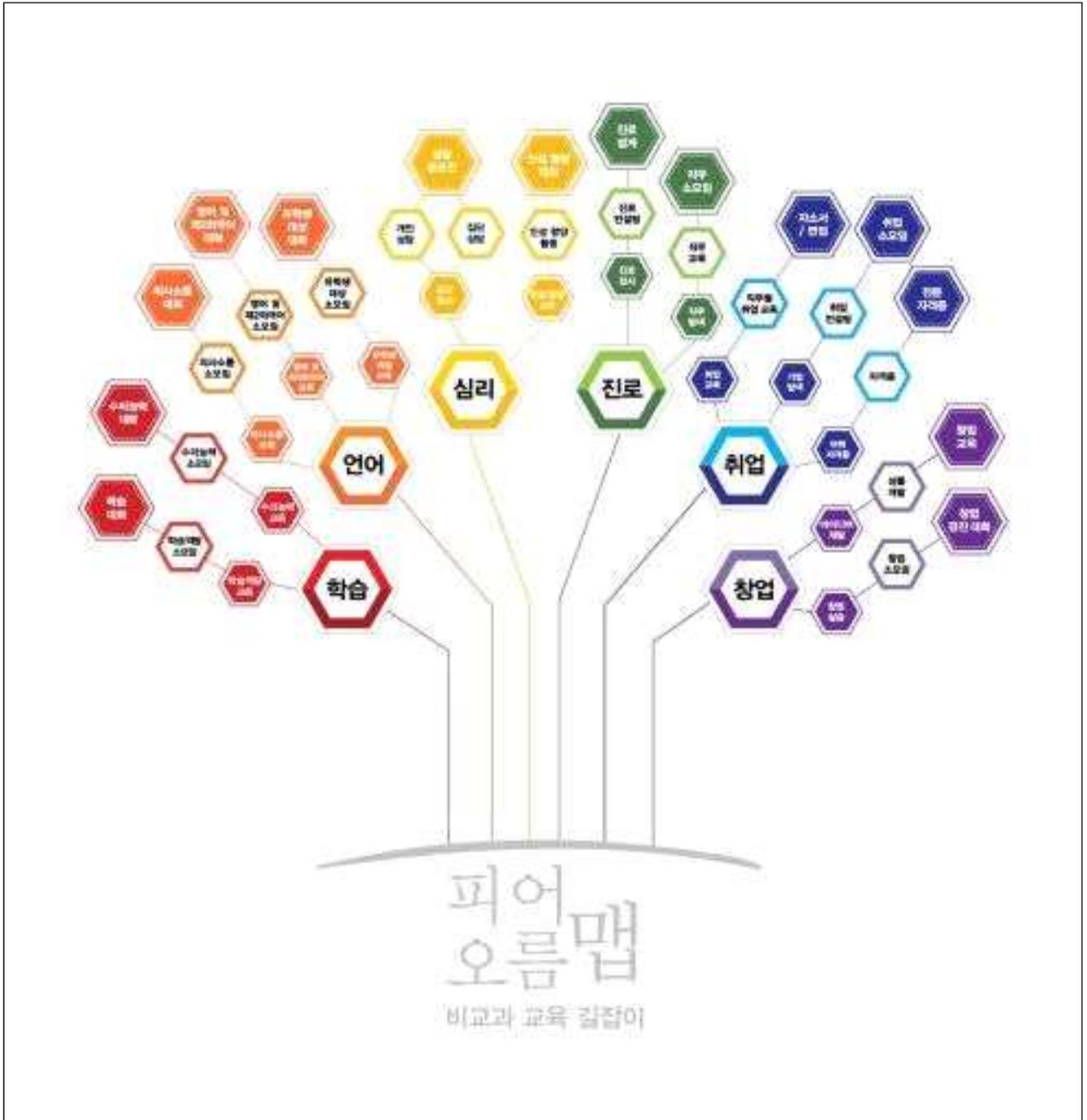
- 1) 대학의 비교과교육과정은 교과 교육과정에서 얻게 되는 학문적 지식 이외에 개별 학생의 진로계획에 따른 핵심역량을 발굴하고 강화시킴.
- 2) 학생의 요구, 산업체의 요구, 학부모의 요구 등 사회적 요구를 반영하는 융복합 교과목 확대 및 교과와 비교과의 연계를 통한 융복합 인재 양성에 기여함.
- 3) 다양한 비교과 활동을 통해 공동체 의식 및 윤리 의식 함양, 다문화 이해 및 수용, 지역사회 관심 제고, 사회생활에 필요한 대인관계, 리더십, 팀워크, 프로젝트 관리 기술, 문제해결 능력과 같은 협력적 리더십 역량 등을 함양함.

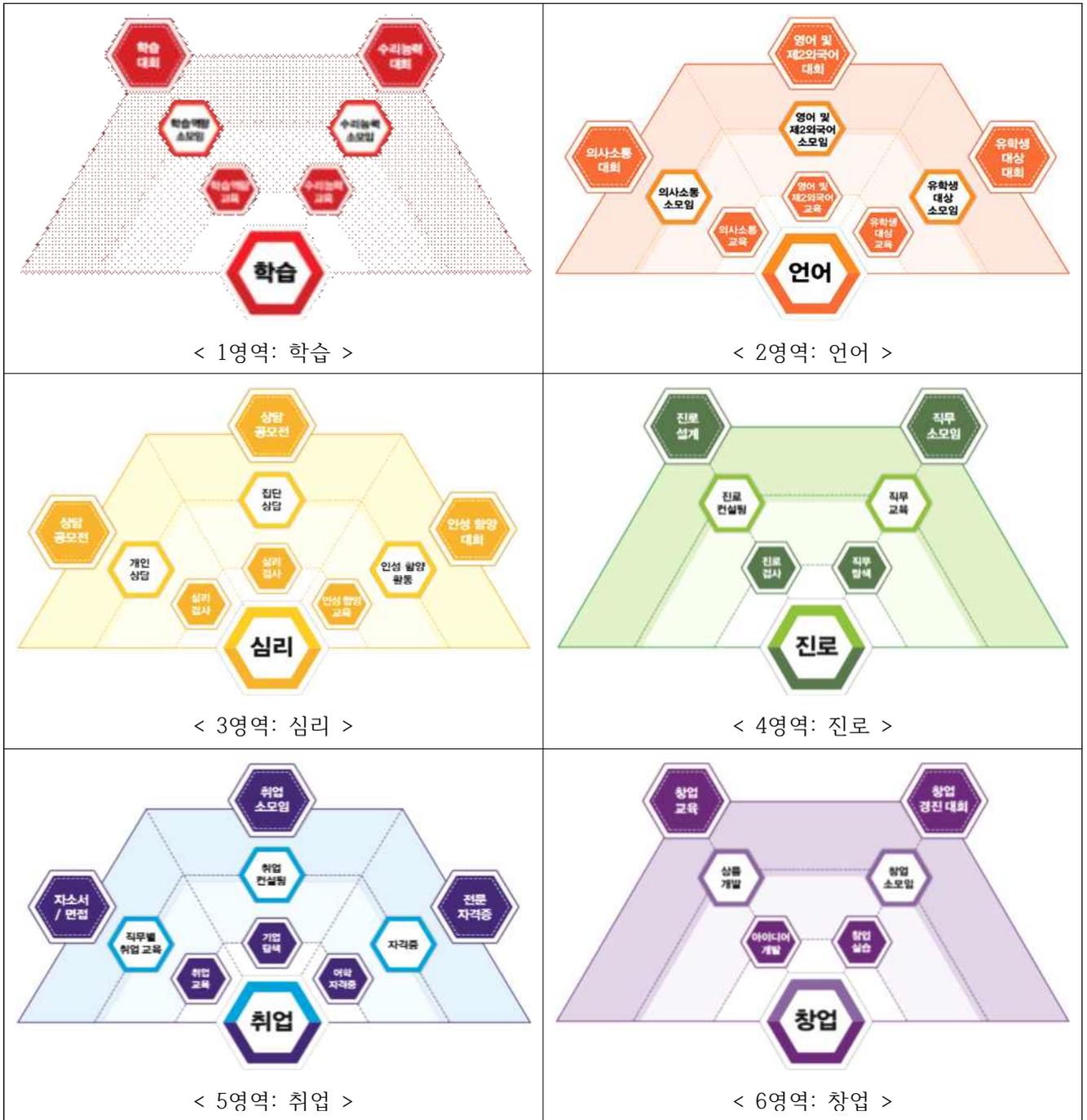


< 교양 · 전공 · 비교과 교육과정 >

2. 비교과교육과정 체계도

가. 비교과교육과정 피어오름맵: 6개 영역, 43개 편성범주로 구성





※ 세부 내용은 상명대학교 비교과통합지원센터 홈페이지(<https://www.smu.ac.kr/extracur/index.do>)에서 참고 가능

나. 비교과교육과정 편성범주 및 내용

| 영역 | | 편성범주 | | 편성범주 내용 |
|----|----|------|----------------|--|
| 1 | 학습 | 1 | 학습역량 교육 | 세미나, 워크숍, 특강, 학습 유형 검사, 맞춤형 학습방법 및 전략을 제공하는 컨설팅 등의 학습 관련 교육 프로그램 |
| | | 2 | 학습역량 소모임 | 학습 성과 향상을 위해 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 자기주도 학습 프로그램 |
| | | 3 | 학습 대회 | 학습과 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| | | 4 | 수리능력 교육 | 세미나, 워크숍, 특강 등의 수리능력 함양 관련 교육 프로그램 |
| | | 5 | 수리능력 소모임 | 수리능력 교육 성과 향상을 위해 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 자기주도 학습 프로그램 |
| | | 6 | 수리능력 대회 | 수리능력과 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| 2 | 언어 | 7 | 의사소통 교육 | 글쓰기, 말하기 클리닉 등의 의사소통 능력 향상을 돕는 교육 프로그램 |
| | | 8 | 의사소통 소모임 | 의사소통 능력 향상을 위해 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| | | 9 | 의사소통 대회 | 의사소통과 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| | | 10 | 영어 및 제2외국어 교육 | 영어 및 제2외국어 능력 향상을 돕는 교육 프로그램 |
| | | 11 | 영어 및 제2외국어 소모임 | 영어 및 제2외국어 능력 향상을 위해 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| | | 12 | 영어 및 제2외국어 대회 | 영어 및 제2외국어와 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| | | 13 | 유학생 대상 교육 | 유학생을 대상으로 하는 한국어 및 한국문화 교육 프로그램 |
| | | 14 | 유학생 대상 소모임 | 한국어와 한국문화 이해 향상을 위해 한국 학생과 유학생이 함께 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| | | 15 | 유학생 대상 대회 | 한국어와 한국문화 이해와 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| 3 | 심리 | 16 | 심리 검사 | 자기 이해를 위해 정서 및 성격 등의 심리 상태를 검사하는 프로그램 |
| | | 17 | 개인 상담 | 대학생활에서의 심리적, 정서적 어려움을 극복하도록 돕는 1:1 전문가 상담 프로그램 |
| | | 18 | 집단 상담 | 자아 성장, 대인관계 향상, 문제해결력 증진 등을 목적으로 운영하는 소그룹 상담 프로그램 |
| | | 19 | 상담 공모전 | 상담 관련 프로그램 참여 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| | | 20 | 인성 함양 교육 | 인성 함양을 위해 제공하는 교육 프로그램 |
| | | 21 | 인성 함양 활동 | 인성 함양을 위한 학생 활동 프로그램 |
| | | 22 | 인성 함양 대회 | 인성 함양과 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |
| 4 | 진로 | 23 | 진로 검사 | 진로 및 적성을 탐색하는 검사 프로그램 |
| | | 24 | 진로 컨설팅 | 진로 탐색이나 진로 설계와 관련한 상담 프로그램 |
| | | 25 | 진로 설계 | 설명회나 캠프 등을 통해 진로 설계를 지원하는 프로그램 |

| 영역 | | 편성범주 | | 편성범주 내용 |
|----|----|------|-----------|--|
| 4 | 진로 | 26 | 직무 탐색 | 직무에 대해 탐색하는 교육 프로그램 |
| | | 27 | 직무 교육 | 직무별 특성을 반영한 전문 교육 프로그램 |
| | | 28 | 직무 소모임 | 직무 역량 향상을 위하여 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| 5 | 취업 | 29 | 취업 교육 | 취업과 관련한 특강 및 단기 강좌 등의 교육 프로그램 |
| | | 30 | 직무별 취업 교육 | 직무 분야별 특성을 고려하여 진행하는 취업 교육 프로그램 |
| | | 31 | 자소서/면접 | 자기소개서 작성 방법과 면접 대비 방법을 교육하는 프로그램 |
| | | 32 | 기업 탐색 | 취업 희망 분야의 기업을 탐색하는 프로그램 |
| | | 33 | 취업 컨설팅 | 취업 준비를 위한 학생 맞춤형 컨설팅 프로그램 |
| | | 34 | 취업 소모임 | 취업 실전 대비를 위하여 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| | | 35 | 어학 자격증 | 어학 자격증을 취득하기 위한 교육 프로그램 |
| | | 36 | 자격증 | 컴퓨터 능력 관련 일반 자격증을 취득하기 위한 교육 프로그램 |
| | | 37 | 전문 자격증 | 직무별 전문 자격증을 취득하기 위한 교육 프로그램 |
| 6 | 창업 | 38 | 아이디어 개발 | 아이디어 개발 과정을 이해하고 경험하도록 하는 프로그램 |
| | | 39 | 상품 개발 | 구체적인 제품이나 서비스 상품 등을 직접 개발해 보는 프로그램 |
| | | 40 | 창업 교육 | 창업 역량을 강화하는 교육 프로그램 |
| | | 41 | 창업 실습 | 모의창업을 통해 상품 판매 경험을 실습하는 프로그램 |
| | | 42 | 창업 소모임 | 창업을 준비하는 학생들이 팀을 구성하여 활동하는 프로그램 |
| | | 43 | 창업 경진 대회 | 창업과(혹은 창업 준비와) 관련한 학생들의 활동 성과를 공유하는 프로그램 |

3. 비교과교육과정 안내

가. 서울캠퍼스

1) 프로그램 목록

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|----|----------|---------|------------------------|------------|------|--------------|
| 학습 | 학습역량 교육 | EALE101 | 교양과인성DAY | 2학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| | 학습역량 교육 | EALE102 | 창의융복합특강 | 1학기 2학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| | 학습역량 교육 | EALE103 | 자기주도적학습전략워크숍 | 1학기 2학기 | 2 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 교육 | EALE105 | 창의융복합세미나 | 1학기 2학기 | 2 | 학사운영팀 |
| | 학습역량 교육 | EALE109 | SMU아카데미 | 2학기 | 30 | 입학팀(서울) |
| | 학습역량 교육 | EALE110 | 찾아가는비교과교육과정피어오름설명회 | 1학기 2학기 | 2 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습역량 교육 | EALE112 | SM피어오름 | 1학기 2학기 | 2 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습역량 교육 | EALE113 | 스위트박스학습컨설팅 | 1학기 2학기 | 2 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 교육 | EALE114 | 학습검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 학습역량 소모임 | EALE201 | 상명튜터링 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE202 | 스터디상생플러스 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE203 | 학부생전공심화연구소모임(SM-URP) | 1학기 2학기 | 80 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE204 | 오름스타트소모임 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE205 | 상명멘토링 | 1학기 | 40 | 입학팀(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE206 | SMU전공알리미 | 2학기 | 40 | 입학팀(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE207 | 가치있게,같이듣는K-MOOC소모임(서울) | 1학기 2학기 | 40 | 교육미디어혁신센터 |
| | 학습역량 소모임 | EALE211 | 오름스타트캠프 | 2학기 | 15 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습역량 소모임 | EALE214 | 외국인학생-다/부전공멘토링 프로그램 | 2학기 | 40 | 학사운영팀 |
| | 학습 대회 | EALE301 | 캡스톤디자인경진대회 | 1학기 2학기 | 15 | 교육혁신추진팀 |
| | 학습 대회 | EALE304 | 프리피어오름활동(학습) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습 대회 | EALE306 | 자기주도학습전략공모전 | 1학기 2학기 | 15 | 교수학습개발센터(서울) |
| | 학습 대회 | EALE308 | 오름교육페스티벌 | 1학기 2학기 | 15 | 교육혁신추진팀 |
| | 수리능력 교육 | EALM101 | 전자정보박람회 | 1학기 | 2 | 학술정보지원팀 |
| | 수리능력 교육 | EALM102 | 학술정보관이용및학술DB활용교육 | 1학기 2학기 | 2 | 학술정보지원팀 |
| | 수리능력 교육 | EALM103 | SW최신기술세미나 | 1학기 2학기 | 2 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM104 | 오픈SW전문교육 | 1학기 | 30 | SW중심대학사업단 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|----|----------|---------|---------------------------|------------|------|------------|
| | 수리능력 교육 | EALM105 | 오픈SW전문교육(빅데이터) | 1학기 | 30 | SW중심대학사업단 |
| 학습 | 수리능력 교육 | EALM106 | SW융합AI역량인증제 | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM107 | 입학전SW교육 | 1학기 | 20 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM108 | 비전공자대상AI/빅데이터교육 | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM109 | 오픈소스SW역량강화기초 | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM110 | 오픈소스SW역량강화응용 | 1학기 2학기 | 20 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 교육 | EALM111 | 오픈소스SW역량강화심화 | 1학기 2학기 | 30 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 소모임 | EALM201 | SM-CT모임 | 1학기 2학기 | 40 | 의사소통능력개발센터 |
| | 수리능력 소모임 | EALM202 | SWOpenLab | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 소모임 | EALM203 | SWMOOC스터디모임 | 1학기 2학기 | 20 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM301 | 융합프로그램경진대회 | 1학기 | 15 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM302 | SW교육성과컨벤션(게임개발공모전) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM303 | SW교육성과컨벤션(게임아이디어공모전) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM304 | SW교육성과컨벤션(프로그래밍경진대회) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM305 | SW교육성과컨벤션(SMLearningFair) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM306 | SW교육성과컨벤션(AI공모전) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM307 | SW교육성과컨벤션(SW공모전) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM308 | 데이터콘서트 | 2학기 | 40 | SW중심대학사업단 |
| | 수리능력 대회 | EALM309 | GitHub경진대회 | 2학기 | 15 | SW중심대학사업단 |
| 언어 | 의사소통 교육 | EALC101 | 국어클리닉:교과연계 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 교육 | EALC102 | 국어클리닉:일반글쓰기말하기 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 교육 | EALC103 | 국어클리닉:전공연계WAC | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 교육 | EALC104 | 전문가소통특강:글쓰기,말하기,토론 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 소모임 | EALC201 | 독서모임:책나눔인생나눔 | 1학기 2학기 | 30 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 소모임 | EALC202 | 토론모임:생각나눔가치나눔 | 1학기 2학기 | 40 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC301 | 상명에세이경진대회(학술) | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC302 | 상명토론대회 | 1학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC303 | 상명프레젠테이션대회 | 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|-------|----------------|---------|--|----------------|------------|------------|
| | | | | | | 센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC304 | 상명학술상 | 2학기 | 15 | 신문방송국 |
| | 의사소통 대회 | EALC306 | 상명에세이경진대회(비평) | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC307 | 상명에세이경진대회(수준별영어) | 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EALC308 | 나라오름매프활용수기공모전 | 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EALF101 | 잉글리쉬엠포리엄 | 1학기 2학기 | 2 | 글로벌랭귀지센터 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EALF102 | 영어클리닉:교과연계 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EALF103 | 영어클리닉:일반글쓰기말하기 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EALF106 | SM해외취업화상영어말하기 | 1학기 | 8 | 취업지원팀 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EALF107 | 온라인Pre-SangmyungStudy AboardProgram(PSSAP) | 1학기 2학기 | 2 | 커뮤니케이션팀 |
| 언어 | 영어 및 제2외국어 소모임 | EALF201 | 외국어튜터링프로그램 | 1학기 2학기 | 30 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 대회 | EALF301 | 외국어경연대회 | 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 대회 | EALF302 | SMHerald에세이콘테스트 | 2학기 | 15 | 신문방송국 |
| | 유학생 대상 교육 | EALI102 | 한국어능력시험(TOPIK)대비특강 | 1학기 2학기 | 2 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 교육 | EALI103 | 한국어강좌 | 1학기 2학기 | 2 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 교육 | EALI104 | 유학생한국어클리닉 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 유학생 대상 소모임 | EALI201 | 버디프로그램 | 1학기 2학기 | 40 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 소모임 | EALI202 | 외국인유학생한국문화탐방 | 1학기 2학기 | 2 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 대회 | EALI301 | 외국어경연대회 | 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 심리 | 심리 검사 | EAPC101 | 맞춤형교과연계심리검사워크숍 | 1학기 2학기 | 4 |
| 심리 검사 | | EAPC102 | 심리검사데이 | 1학기 2학기 | 2 | 학생상담센터 |
| 심리 검사 | | EAPC103 | K-WAIS-IV지능검사 | 1학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 심리 검사 | | EAPC104 | 성격및정서검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 심리 검사 | | EAPC105 | 신입생MMPI-2인성검사 | 1학기 | 2 | 학생상담센터 |
| 개인 상담 | | EAPC201 | 개인심리상담 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 개인 상담 | | EAPC202 | 고공행진학습동기강화상담(개인) | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 개인 상담 | | EAPC203 | 맞춤형전문가상담(1:1상담) | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 개인 상담 | | EAPC204 | 마음길상담 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| 집단 상담 | | EAPC301 | 맞춤형동高동樂집단상담 | 1학기 | 6 | 학생상담센터 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성 학기 | 마일 리지 | 운영부서 |
|----|-----------|---------|---------------------------|------------|----------|-----------|
| | | | | 2학기 | | |
| | 집단 상담 | EAPC303 | 고공행진학습동기강화상담(집단) | 1학기 2학기 | 6 | 학생상담센터 |
| | 상담 공모전 | EAPC401 | 학생상담및프로그램이용수기 | 2학기 | 15 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EAPB101 | 또래상담자교육 | 1학기 2학기 | 24 | 학생상담센터 |
| 심리 | 인성 함양 교육 | EAPB102 | 폭력예방교육 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EAPB103 | 자살예방교육 | 1학기 2학기 | 2 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EAPB104 | 응급처치및심폐소생술교육 | 1학기 2학기 | 2 | 상명소셜임팩트센터 |
| | 인성 함양 활동 | EAPB202 | 상명또래상담 | 1학기 2학기 | 40 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 활동 | EAPB203 | 상명피어오름서포터즈 | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 인성 함양 대회 | EAPB301 | 프리피어오름활동(심리) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| 진로 | 진로 검사 | EACD101 | 진로검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 진로 컨설팅 | EACD201 | 평생지도교수제진로상담 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 진로 설계 | EACD301 | 찾아가는학사설명회 | 1학기 2학기 | 2 | 학사운영팀 |
| | 직무 탐색 | EACS101 | 직무박람회 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 직무 교육 | EACS201 | 직무교육:제약관련직무교육 | 1학기 2학기 | 50 | 취업지원팀 |
| | 직무 교육 | EACS202 | 직무교육:바이럴마케팅직무과정 | 1학기 2학기 | 40 | 취업지원팀 |
| | 직무 교육 | EACS203 | 직무교육:제약마케팅,영업 | 1학기 2학기 | 50 | 취업지원팀 |
| | 직무 교육 | EACS204 | SMRelay직무특강 | 1학기 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 직무 교육 | EACS207 | SW해외연수프로그램 | 1학기 2학기 | 80 | SW중심대학사업단 |
| | 직무 교육 | EACS211 | 오픈소스SW기술.실무교육(엘라스틱교육프로그램) | 1학기 | 40 | SW중심대학사업단 |
| | 직무 교육 | EACS213 | SW산학멘토링 | 1학기 2학기 | 5 | SW중심대학사업단 |
| | 직무 소모임 | EACS301 | 직무사랑방 | 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 직무 소모임 | EACS302 | SM직무동아리 | 1학기 | 16 | 취업지원팀 |
| 취업 | 취업 교육 | EAJE103 | 온라인취업서비스 | 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 취업 교육 | EAJE106 | 꿈날개청년지원프로그램 | 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 취업 교육 | EAJE107 | SMUWorking프로그램 | 1학기 2학기 | 2 | 현장실습지원센터 |
| | 취업 교육 | EAJE108 | SM퍼펙트취업특강 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE201 | NCS필기시험교육 | 1학기 2학기 | 20 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE202 | SM특공대PRE | 1학기 2학기 | 16 | 취업지원팀 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성 학기 | 마일 리지 | 운영부서 |
|--------|-----------|---------|----------------|------------|------------|-----------|
| | 직무별 취업 교육 | EAJE204 | SM나르샤 | 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE205 | SM포르테 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE207 | SM-CAS | 1학기 | 16 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE208 | SM-Re-Spec-TFT | 1학기 2학기 | 40 | 취업지원팀 |
| 취업 | 직무별 취업 교육 | EAJE210 | SM대기업대비반 | 1학기 2학기 | 20 | 취업지원팀 |
| | 직무별 취업 교육 | EAJE211 | SM특공대 | 1학기 2학기 | 36 | 취업지원팀 |
| | 자소서/면접 | EAJE304 | SM실전면접JET | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 자소서/면접 | EAJE305 | SM자소서JET | 1학기 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EAJP103 | 글로벌산업시찰 | 1학기 | 40 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EAJP105 | 현장실습성과발표대회 | 1학기 2학기 | 15 | 현장실습지원센터 |
| | 취업 컨설팅 | EAJP203 | 취업전문컨설턴트취업상담 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 취업 컨설팅 | EAJP204 | 평생지도교수제취업상담 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 취업 소모임 | EAJP301 | 프리피어오름활동(취업) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 취업 소모임 | EAJP302 | SM스터디프로그램 | 1학기 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 어학 자격증 | EAJC102 | 모의토익:교과연계 | 2학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| | 자격증 | EAJC201 | 컴퓨터능력향상프로그램 | 1학기 2학기 | 40 | 취업지원팀 |
| | 전문 자격증 | EAJC301 | 6시그마자격과정 | 1학기 2학기 | 16 | 취업지원팀 |
| | 전문 자격증 | EAJC302 | 공정데이터분석사 | 1학기 2학기 | 16 | 취업지원팀 |
| | 전문 자격증 | EAJC303 | TOPCIT | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업단 |
| | 창업 | 아이디어 개발 | EASE107 | SW-PBL | 1학기 2학기 | 40 |
| 창업 교육 | | EASE301 | 해외창업교육캠프 | 1학기 | 2 | 창업지원센터 |
| 창업 교육 | | EASE302 | SM창업캠프(동계) | 2학기 | 2 | 창업지원센터 |
| 창업 교육 | | EASE303 | 글로벌취창업캠프 | 1학기 | 50 | 취업지원팀 |
| 창업 교육 | | EASE305 | 융합창업교육 | 1학기 2학기 | 2 | 창업지원센터 |
| 창업 교육 | | EASE306 | SW기업가정신 | 1학기 2학기 | 2 | SW중심대학사업단 |
| 창업 교육 | | EASE307 | SW창업교육 | 1학기 2학기 | 2 | SW중심대학사업단 |
| 창업 실습 | | EASI101 | 프리피어오름활동(창업) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| 창업 소모임 | | EASI201 | 창업동아리 | 1학기 2학기 | 40 | 창업지원센터 |
| 창업 소모임 | | EASI202 | 창업멘토링 | 1학기 | 40 | 창업지원센터 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성 학기 | 마일 리지 | 운영부서 |
|----|----------|---------|----------------------|------------|----------|---------------|
| | | | | 2학기 | | |
| | 창업 경진 대회 | EASI301 | SM창업경진대회 | 1학기 2학기 | 15 | 창업지원센터 |
| | 창업 경진 대회 | EASI307 | SW교육성과컨벤션(창업공모 전) | 1학기 2학기 | 10 | SW중심대학사업 단 |

2) 프로그램 해설

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|------------------------|---|
| 학습 | EALE101 | 교양과인성DAY | <교양과인성>교과의 운영 성과 전시, 특강, 문화 공연 등을 통하여 본교 인성교육의 성과를 확산하고 공유하는 프로그램 |
| | EALE102 | 창의융복합특강 | 창의적 아이디어 도출 및 융합적 사고력 향상을 위한 전문가 초청 특강 |
| | EALE103 | 자기주도적학습전략워크숍 | 재학생들의 자기주도적 학습능력을 강화하여 학업성과를 향상시킬 수 있도록 효과적인 학습전략에 대한 지원을 하는 프로그램 |
| | EALE105 | 창의융복합세미나 | 통합적인 사고를 통해 정보와 지식을 효율적으로 융합할 수 있는 기회를 제공하는 계열이 다른 두개 이상의 콘텐츠가 모인 융복합 주제 세미나 |
| | EALE109 | SMU아카데미 | 고른기회전형 입학생을 대상으로 대학 교육과정에 대한 적응력 및 학업역량 강화할 수 있는 기초수학, 실용영어 등 대학수학에 필요한 온라인 기초강화 제공 |
| | EALE110 | 찾아가는비교과교육과정피어오름설명회 | 단과대학별 교육수요자 맞춤형 비교과교육과정 설명회 |
| | EALE112 | SM피어오름 | 학부(과)전공 운영하는 우수 비교과프로그램에 체계적 관리를 지원하여 4단계 환류체계 고도화를 증진하는 프로그램 |
| | EALE113 | 스위트박스학습컨설팅 | 학습유형검사, 1:1 학습상담, 소그룹 학습전략 특강을 지원함으로써 학습 동기를 부여하고 맞춤형 학습방법을 찾도록 도움을 제공하는 프로그램 |
| | EALE114 | 학습검사 | U&I학습유형검사, MLST학습전략검사 등을 통해 학습에 대한 학습유형, 자기조절수준을 점검하여 학습전략의 장점과 단점을 평가할 수 있는 프로그램 |
| | EALE201 | 상명튜터링 | 이전학기 과목을 이수한 선배 튜터(학습도우미)와 현 학기 해당 과목을 수강하고 있는 학생들(튜티)을 연결하여 자기주도적 학습역량을 강화하는 프로그램 |
| | EALE202 | 스터디상생플러스 | 학생들이 자율적으로 팀을 구성하여 기업멘토, 지도교수의 피드백을 받아 프로젝트를 수행할 수 있도록 지원하는 프로그램 |
| | EALE203 | 학부생전공심화연구소모임(SM-URP) | 학부생들이 팀을 구성하여 교수님의 지도하에 국내외 학술논문 등재, 학술대회 발표 등을 목표로 연구활동을 수행하는 프로그램 |
| | EALE204 | 오름스타트소모임 | 신입생들이 흥미로운 주제를 가지고 기초적인 프로젝트를 수행할 수 있도록 지원하는 프로그램 |
| | EALE205 | 상명멘토링 | 신입생 멘티의 학교생활 적응력 향상하는 선배, 교수 멘토와 1:1 멘토링 |
| | EALE206 | SMU전공알리미 | 고교생의 눈높이에 맞는 전공 관련 정보를 제공하고, 재학생은 본 활동을 통하여 의사소통능력과 발표 스킬을 향상하는 프로그램 |
| | EALE207 | 가치있게,같이듣는K-MOOC소모임(서울) | K-MOOC 강좌를 팀별로 수강하고, 수업 내용 및 그와 연계된 사회적 이슈를 주제로 토론·학습하는 소모임 활동 |
| | EALE211 | 오름스타트캠프 | 신입생을 대상으로 대학생활과 학업에 적응할 수 있도록 돕고, 학업에 필요한 자기주도적 학습태도와 창의적 문제해결역량을 향상시킬 수 있는 1일 집중 워크숍 프로그램 |
| | EALE214 | 외국인학생-다/부전공멘토링프로그램 | 외국인 학생들의 다/부전공에 대한 이해 및 이수에 도움이 될 수 있는 활동을 계획하고, 적극적으로 다/부전공에 참여할 수 있도록 학습 동기 부여하는 프로그램 |
| | EALE301 | 캡스톤디자인경진대회 | 학생들의 전공심화 및 산업현장 연계형 캡스톤디자인 교과목 우수 사례를 대회를 통해 공유 확산하는 프로그램 |
| | EALE304 | 프리피어오름활동(학습) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 학습영역 프로그램 지원 |
| | EALE306 | 자기주도학습전략공모전 | 우리 대학의 우수한 강의 사례와 재학생들이 가진 학습전략을 발굴하고 공유함으로써 학생들의 학습참여 동기를 향상시키고 교수자의 교수법 연구에 도움을 제공하는 프로그램 |
| | EALE308 | 오름교육페스티벌 | 학생들의 전공심화 및 산업현장 연계형 캡스톤디자인 교과목, 비교과교육과정의 우수사례 대회를 통해 공유 확산하는 프로그램 |
| | EALM101 | 전자정보박람회 | 국내·외 학술DB, e-Contents 등 다양한 전자자원 체험기반 콘텐츠 이용교육 |
| | EALM102 | 학술정보관이용및학술DB활용교 | 학술정보자원을 활용하여 효과적인 학습 및 연구를 수행할 수 있는 능력 향상을 위한 학술DB 및 서지관리프로그램 활용교육 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|---------------------------|--|
| | | 육 | |
| | EALM103 | SW최신기술세미나 | 현재 SW 및 AI 직군에 종사하고있는 강사를 초청하여 다양한 인공지능 분야의 최신 기술 동향을 파악하는 프로그램 |
| 학습 | EALM104 | 오픈SW전문교육 | 학부 및 대학원 재학생에게 수강기회를 열어 딥러닝 대한 이해와 실습을 위한 온라인 교육 |
| | EALM105 | 오픈SW전문교육(빅데이터) | 학부 및 대학원 재학생에게 수강기회를 열어 실제 데이터에 대한 이해와 실습을 위한 온라인 교육 |
| | EALM106 | SW융합AI역량인증제 | AI분야의 산업체에서 인정받을 수 있는 학습성과 달성 여부를 점검하여 인증하는 프로그램 |
| | EALM107 | 입학전SW교육 | 입학생 중 희망자를 대상으로 대학교육의 경험과 적응을 키우고 기초SW역량을 강화하는 프로그램 |
| | EALM108 | 비전공자대상AI/빅데이터교육 | 빅데이터의 의미와 필요성을 이해하고, 소프트웨어 전공자가 아니더라도 본인의 분야에 활용할 수 있는 다양한 AI/빅데이터 활용의 연관성 학습 프로그램 |
| | EALM109 | 오픈소스SW역량강화기초 | 상명 오픈소스SW Resume기본 개념 이해 레벨로서 전공교육기반 Github 교육을 실현하는 프로그램 |
| | EALM110 | 오픈소스SW역량강화응용 | 상명 오픈소스SW Resume 활동점수 상위 67% 학생으로 구성, 오픈소스 개발도구 활용이 가능한 레벨의 Github 교육을 실현하는 프로그램 |
| | EALM111 | 오픈소스SW역량강화심화 | 상명 오픈소스SW Resume 활동점수 상위 33% 학생으로 구성, 오픈소스 프로젝트 진행이 가능한 레벨의 Github 교육을 실현하는 프로그램 |
| | EALM201 | SM-CT모임 | 팀프로젝트 중심의 활동을 통해 일상생활에서 도출되는 문제 중 코딩으로 구현할 수 있는 문제에 대한 아이디어를 도출하는 프로그램 |
| | EALM202 | SWOpenLab | 대학원 수준의 연구 내용과 그 성과를 공개하는 행사를 개최하여 인공지능 분야의 기술을 소개하는 프로그램 |
| | EALM203 | SWMOOC스터디모임 | 2-5인으로 구성된 소모임을 결성하여 최신 기술을 습득하고 전공역량을 강화하는 프로그램 |
| | EALM301 | 융합프로그램경진대회 | 데이터수집 방법과 elastic을 이용한 분석 및 시각화 기술을 습득하는 프로그램 |
| | EALM302 | SW교육성과컨벤션(게임개발공모전) | 게임 아이디어를 구현한 디지털 게임 콘텐츠를 개발하는 프로그램 |
| | EALM303 | SW교육성과컨벤션(게임아이디어 공모전) | 교육용게임, 게임스토리텔링, 경영시뮬레이션 등 창의적이고 독창적인 게임 아이디어를 설계하는 프로그램 |
| | EALM304 | SW교육성과컨벤션(프로그래밍경진대회) | AISW 관련 프로그래밍 역량을 검증하고 개발 분야에 동기부여를 할 수 있는 대회 |
| | EALM305 | SW교육성과컨벤션(SMLearningFair) | 기초SW교육 이수 대상 발표자로 전시하는 프로그램 |
| | EALM306 | SW교육성과컨벤션(AI공모전) | 인공지능 기술을 활용하여 문제를 해결하는 SW를 개발하는 프로그램 |
| | EALM307 | SW교육성과컨벤션(SW공모전) | 최신 IT기술이 적용된 모든 형태의 앱 또는 SW를 개발하는 프로그램 |
| | EALM308 | 데이터콘서트 | 데이터수집방법과 Elastic을 이용한 분석 및 시각화 기술 습득, 다양한 전공별 적용사례 발굴과 인사이트 소개 과정을 통해 문제해결 능력을 향상할 수 있는 프로그램 |
| | EALM309 | GitHub경진대회 | 오픈소스 Resume시스템에 등록된 성과를 활용한 경진대회 |
| 언어 | EALC101 | 국어클리닉:교과연계 | <사고와표현>교과목 수강생을 대상으로 한 1:1 학생 맞춤형 교과연계 국어 글쓰기 클리닉 |
| | EALC102 | 국어클리닉:일반글쓰기말하기 | 자기소개서, 논문, 발표문 등 전 학년 대상의 수요자 맞춤형 국어 글쓰기 말하기 클리닉 |
| | EALC103 | 국어클리닉:전공연계WAC | 전공 교과목 과제물에 대한 1:1 학생 맞춤형 글쓰기 클리닉 |
| | EALC104 | 전문가소통특강:글쓰기,말하기, | 글쓰기, 말하기, 토론 등 문제해결 방법을 위한 다양한 주제 전문가 특강 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|---------|---------|--|---|
| | | 토론 | |
| | EALC201 | 독서모임:책나눔인생나눔 | 독서 동기 부여 및 공감적 소통 능력 향상을 위한 독서 모임 지원 프로그램 |
| | EALC202 | 토론모임:생각나눔가치나눔 | 합리적 문제해결능력 향상 및 기초 토론 능력을 증진하는 토론모임 |
| 언어 | EALC301 | 상명에세이경진대회(학술) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(학술적 에세이 분야) |
| | EALC302 | 상명토론대회 | 우리 사회 주요 현안에 대한 관심 제고 및 합리적 문제해결 능력 배양을 위한 토론대회 |
| | EALC303 | 상명프레젠테이션대회 | 사회와 소통하는 전문 의사표현 능력 함양 및 프레젠테이션 능력 강화를 위한 PT 대회 |
| | EALC304 | 상명학술상 | 논문, 소설, 시, 평론, 사진, 만화 총 6개 분야에서 공모하여 당선작, 가작, 입선작을 선정하는 프로그램 |
| | EALC306 | 상명에세이경진대회(비평) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(비평적 에세이 분야) |
| | EALC307 | 상명에세이경진대회(수준별 영어) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(수준별 영어에세이 분야) |
| | EALC308 | 나라오름맵활용수기공모전 | 나라오름맵에 대한 우수 활용 사례 수기 공모전 |
| | EALF101 | 잉글리쉬엠포리엄 | (서울/천안 공통) 영어회화, 화상영어, TOEIC 등 자가학습 가능 프로그램 및 교육환경을 제공하고, 교양영어담당 교강사가 수시상담 및 학습지원을 제공하는 프로그램 |
| | EALF102 | 영어클리닉:교과연계 | <English Foundations>교과목 수강생을 대상으로 한 1:1 학생 맞춤형 교과 연계 영어 글쓰기 클리닉 |
| | EALF103 | 영어클리닉:일반글쓰기말하기 | 문법, 어휘, 영어 회화 등 영어 전반에 대한 전 학년 대상의 수요자 맞춤형 영어 글쓰기 말하기 클리닉 |
| | EALF106 | SM해외취업화상영어말하기 | 해외취업에 필요한 영어 말하기 능력 향상 지원 프로그램 |
| | EALF107 | 온라인 Pre-SangmyungStudyAboardProgram(PSSAP) | 해외연수 프로그램 참가 전 외국어 강좌 수강을 통한 외국어 능력 향상 도모하는 프로그램 |
| | EALF201 | 외국어튜터링프로그램 | 각 언어권별 외국어 학습공동체 형성을 통한 외국어 교수·학습 프로그램 |
| | EALF301 | 외국어경연대회 | 글로벌 학습 능력 강화 및 외국어 학습 동기 부여를 위한 각 언어권 및 분야별 경연대회 |
| | EALF302 | SMHerald에세이콘테스트 | 영어 표현의 기회 확대를 제공하고, 외국어 및 글로벌 역량을 함양하는 프로그램 |
| | EALI102 | 한국어능력시험(TOPIK)대비특강 | 외국인 유학생의 한국어능력시험(TOPIK) 대비 특강 |
| | EALI103 | 한국어강좌 | 외국인 유학생의 한국어 듣기/읽기/말하기/쓰기 능력 향상을 위한 수준별 맞춤 프로그램 |
| | EALI104 | 유학생한국어클리닉 | •교과연계: <사고와표현>수강생 1:1 한국어 글쓰기 클리닉 •글쓰기말하기: 전학년대상 맞춤형 한국어 글쓰기 말하기 클리닉 •전공연계WAC: 전공과제물 1:1맞춤형 글쓰기 클리닉 |
| | EALI201 | 버디프로그램 | 외국인 유학생의 학교생활 정착, 학사행정, 교내외 활동에 이르는 전반적인 부문에 도움을 제공하고 내국인 학생과 외국인 유학생간의 상호 교류 활성화를 위한 프로그램 |
| | EALI202 | 외국인유학생한국문화탐방 | 한국의 문화를 체험하고 유학생간 화합을 도모하여 유학생할 적응력 증진하는 외국인 유학생 대상 프로그램 |
| EALI301 | 외국어경연대회 | 글로벌 학습 능력 강화 및 외국어 학습 동기 부여를 위한 각 언어권 및 분야별 경연대회 | |
| 심리 | EAPC101 | 맞춤형교과연계심리검사워크숍 | 심리검사실시와 해석으로 자기이해를 높이고 대인관계를 향상시켜 학교생활 적응 및 진로탐색 등에 도움을 제공하는 워크숍 |
| | EAPC102 | 심리검사테이 | 학생들의 성격, 자신의 흥미와 능력에 관한 이해를 돕고, 자기이해를 통한 자아정체감 확립과 대학생활의 적응력을 향상하기 위한 찾 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|---------|---------|------------------|--|
| | | | 아가는 심리검사 |
| | EAPC103 | K-WAIS-IV지능검사 | 학생의 인지적 강점과 약점을 확인하고 검사 결과를 통해 학업적 성취와 일상생활에의 적응 지원하는 일반적 인지능력 측정 검사 |
| | EAPC104 | 성격및정서검사 | 자기이해와 자기성장 높이고 심리적 적응 지원하는 성격 및 정서 검사 |
| | EAPC105 | 신입생MMPI-2인성검사 | 성격, 정서 인지 및 해석상담을 통해 학교생활적응 지원하는 다면적 인성검사 |
| 심리 | EAPC201 | 개인심리상담 | 대학생활 중 겪게 되는 문제 해결을 지원하는 전문상담사와 1:1 상담 |
| | EAPC202 | 고공행진학습동기강화상담(개인) | 학사경고자 및 학업의 어려움을 경험하는 학생들의 대학생활 적응 및 학업 성취도를 위한 맞춤형 개인상담 |
| | EAPC203 | 맞춤형전문가상담(1:1상담) | 여러 가지 문제(대인관계, 학교생활, 진로, 성격, 학업 등) 해결을 지원하는 1:1 심리 및 정서 상담 |
| | EAPC204 | 마음길상담 | '심리검사데이'에 참여한 학생 및 위기상담이 필요한 학생학생에게 제공하는 심리적·정서적 어려움 도움 개인상담 |
| | EAPC301 | 맞춤형동고동樂집단상담 | 학생들의 내적 성장 및 발달을 도모하기 위해 자기이해 증진, 대학생활 적응, 대인관계 개선 등과 관련된 맞춤형 집단상담 |
| | EAPC303 | 고공행진학습동기강화상담(집단) | 학사경고자와 학업에서 어려움을 겪는 학생 대상 맞춤형 집단상담 |
| | EAPC401 | 학생상담및프로그램이용수기 | 상담센터 운영 프로그램에서 경험한 자기계발, 자기이해 및 자기성장의 소감을 에세이 형태로 작성한 이용 수기 공모전 |
| | EAPB101 | 또래상담자교육 | 교우관계 향상 및 건강한 또래문화 형성에 기여하는 또래상담자를 양성하기 위해 또래상담자 활동에 필요한 기본적인 상담교육 제공 |
| | EAPB102 | 폭력예방교육 | 폭력(성희롱·성폭력·가정폭력 등) 예방 및 폭력에 대한 이해를 도모하는 프로그램 |
| | EAPB103 | 자살예방교육 | 자살예방에 대한 올바른 정보를 제공하고, 학생들이 교내에서 자살 위기 학생을 마주하였을 때 적절하고 신속하게 대처할 수 있는 역량 강화 교육 |
| | EAPB104 | 응급처치및심폐소생술교육 | 응급환자 또는 심정지환자를 대비한 응급처치(심폐소생술 등) 역량 강화 교육 |
| | EAPB202 | 상명또래상담 | 주변 또래의 문제해결을 돕기 위해 일정한 시간 또래상담 교육(훈련)을 받고 동료상담을 수행하는 프로그램 |
| | EAPB203 | 상명피어오름서포터즈 | 비교과교육과정 홍보방안 강구와 활발한 학생 참여를 목표로 활동하는 서포터즈 프로그램 |
| | EAPB301 | 프리피어오름활동(심리) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 심리영역 프로그램 지원 |
| | 진로 | EACD101 | 진로검사 |
| EACD201 | | 평생지도교수제진로상담 | 학생별 평생지도교수 배정학기별 1회 이상 진로 및 생활상담 |
| EACD301 | | 찾아가는학사설명회 | 학생 스스로 입학에서 졸업까지의 학사 이수 계획을 수립하고 이행할 수 있도록 다양한 학사제도 및 전공제도에 대한 정보 제공 |
| EACS101 | | 직무박람회 | 업종별 직무별 현직자들을 다수 초청하여 1:1 대면 상담을 통해 진로 설정과 취업 준비에 대한 실제 정보를 얻을 수 있는 행사 |
| EACS201 | | 직무교육:계약관련직무교육 | 계약관련 직무에 대한 이해와 실제 업무 진행 과정을 소개하는 프로그램 |
| EACS202 | | 직무교육:바이럴마케팅직무과정 | 온라인 마케터 자격과정에 대한 이해와 실제 업무 진행 과정을 소개하는 프로그램 |
| EACS203 | | 직무교육:계약마케팅,영업 | 계약/바이오회사 마케팅, 영업의 직무이해 및 역량강화 프로그램 |
| EACS204 | | SMRelay직무특강 | 연속적으로 진행되는 릴레이 형식 현직자 직무특강 |
| | EACS207 | SW해외연수프로그램 | 해외의 최신 SW·AI기술을 공유하고 멘토로 참여한 교수들과 프로 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|-------------------------------|--|
| | | | 젝트를 수행하며 국제적인 SW·AI 교류를 도모하는 프로그램 |
| | EACS211 | 오픈소스SW기술.실무교육 (엘라스틱교육프로그램) | 엘라스틱컨설턴트가 참여하여 학생들의 니즈과약을 통해 산업체담당특강, 스타트업창업 등 학생들이 관심을 가질 수 있는 커리큘럼으로 구성된 프로그램 |
| | EACS213 | SW산학멘토링 | 전공교과목 및 이론 등 바탕으로, 산업체 필요 과제를 대상으로 스스로 기획하고 종합적인 문제해결을 하며 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 프로그램 |
| | EACS301 | 직무사랑방 | 취업 선배와의 대화를 통해 각 직무 분야에서 요구되는 인재상 및 역량을 미리 파악할 수 있는 프로그램 |
| 진로 | EACS302 | SM직무동아리 | 현직 취업 선배를 직무 멘토로 하여 집중적으로 취업하는 지원직무별 동아리 활동 |
| 취업 | EAJE103 | 온라인취업서비스 | 온라인취업서비스를 활용한 취업지원 프로그램 |
| | EAJE106 | 꿈날개청년지원프로그램 | 취업가능성진단, 이력서클리닉 등 다양한 온라인취업서비스 |
| | EAJE107 | SMUWorking프로그램 | 취업 교육부터 매칭과 실무 배치까지 직접 경험하는 프로그램으로 강의식 교육과 실무 미션을 해결 할 수 있는 참여형 프로그램 |
| | EAJE108 | SM퍼펙트취업특강 | 초보 취업준비생을 위한 취업준비(직무탐색, 기업탐색, 채용 공고문 분석, 채용 프로세스에 대한 이해) 기초 강의 |
| | EAJE201 | NCS필기시험교육 | 공기업 및 대기업에서 시행 중인 NCS 기반 인적성 검사 문제풀이 특강 |
| | EAJE202 | SM특공대PRE | NCS 채용 공기업 취업에 대한 이해가 필요한 저학년 중심 프로그램 |
| | EAJE204 | SM나르샤 | 항공사 취업 대비 원스톱 프로그램 |
| | EAJE205 | SM포르테 | 외국계 기업 취업 준비부터 실제 입사방법까지 제공하는 원스톱 프로그램 |
| | EAJE207 | SM-CAS | 공모전, 대외활동 준비를 위한 프로그램 |
| | EAJE208 | SM-Re-Spec-TFT | 목표 기업 및 직무별 맞춤형 취업 멘토링 프로그램 |
| | EAJE210 | SM대기업대비반 | 대기업 인적성검사를 대비하여 문제유형 분석 및 문제풀이 강의를 제공하는 프로그램 |
| | EAJE211 | SM특공대 | 공기업 및 공공기관 지원자들을 위한 목표 기업 및 직무별 맞춤형 취업 멘토링 프로그램 |
| | EAJE304 | SM실전면접JET | 유형별 면접교육을 통한 면접시스템 이해 및 현직자 모의면접 프로그램 |
| | EAJE305 | SM자소서JET | 직무 맞춤형 자기소개서 완성 프로그램 |
| | EAJP103 | 글로벌산업시찰 | 글로벌 기업의 성공요인과 인재상을 직접 체험하는 해외취업/진출 탐색 프로그램 |
| | EAJP105 | 현장실습성과발표대회 | 현장실습 이수자 대상 현장실습 성과 발표대회 |
| | EAJP203 | 취업전문컨설턴트취업상담 | 전문 상담사를 통한 진로 및 취업 준비 프로그램 |
| | EAJP204 | 평생지도교수제취업상담 | 학생별 평생지도교수 배정학기별 1회 이상 취업상담 및 지도 |
| | EAJP301 | 프리피어오름활동(취업) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 취업영역 프로그램 지원 |
| | EAJP302 | SM스터디프로그램 | 학생간 정보교류를 지원하는 계열별 그룹 스터디 프로그램 |
| | EAJC102 | 모의토익:교과연계 | 교양필수 수업 수준별 수업 기초 데이터로 활용하는 모의토익 시험 |
| | EAJC201 | 컴퓨터능력향상프로그램 | 기업에서 필요로 하는 컴퓨터관련 자격증 대비반 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|------------------|---|
| | EAJC301 | 6시그마자격과정 | 생산 품질직무의 기본 자격과정 문제해결능력 향상 프로그램 |
| | EAJC302 | 공정데이터분석사 | 공정에서 발생할 수 있는 데이터를 기반으로 공정능력분석 및 효과 분석 역량을 강화하는 프로그램 |
| | EAJC303 | TOPCIT | TOPCIT을 통해 ICT·SW 비즈니스를 이해하고, 업무에 필요한 핵심 지식·스킬·태도의 종합적인 능력을 진단하고 평가하는 프로그램 |
| 창업 | EASE107 | SW-PBL | 각 SW실습 교과목 내에서만 이루어진 팀 프로젝트 평가의 한계에서 벗어나, 해당 교과목에서 수행된 우수 팀 프로젝트를 전시하고 공유하는 장 |
| | EASE301 | 해외창업교육캠프 | 글로벌 창·취업 역량을 강화하고 경쟁력 있는 인재를 양성하는 창업 활동이 활발한 해외 현지 창업캠프 |
| | EASE302 | SM창업캠프(동계) | 실제 창업을 원하는 학생과 창업에 대한 교육을 원하는 학생을 대상으로 국내에서 창·취업 교육 및 프로젝트를 진행하는 프로그램 |
| | EASE303 | 글로벌취창업캠프 | 글로벌 기업 취업, 창업을 위한 다양한 접근방식의 창업교육 |
| | EASE305 | 융합창업교육 | 재학생 창업 역량을 강화하고 창업 저변을 확대하는 최신 트렌드를 반영한 융합 창업 교육 |
| | EASE306 | SW기업가정신 | 기술창업 및 기업정신에 초점을 맞춘 교육 |
| | EASE307 | SW창업교육 | 취업 및 창업에 초점을 맞춘 교육 |
| | EASI101 | 프리피어오름활동(창업) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 창업영역 프로그램 지원 |
| | EASI201 | 창업동아리 | 학생 창업 활동을 격려하고 활성화하는 팀별 창업동아리 활동 |
| | EASI202 | 창업멘토링 | 창업지원센터 상주 전담 멘토를 통한 창업 관련 Q&A와 고충 해결 멘토링 |
| | EASI301 | SM창업경진대회 | 창업 사업 아이디어를 발굴하여 창업에 대한 관심을 높이고 저변을 확대하는 경진대회 |
| | EASI307 | SW교육성과컨벤션(창업공모전) | 학기중 창업을 유도하는 창업아이디어 경진대회 |

나. 천안캠퍼스

1) 프로그램 목록

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|----|----------|---------|----------------------------|------------|------|------------------|
| 학습 | 학습역량 교육 | EBLE101 | 교양과인성DAY | 2학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| | 학습역량 교육 | EBLE102 | 창의융복합특강 | 1학기 2학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| | 학습역량 교육 | EBLE103 | 자기주도적학습전략워크숍 | 1학기 2학기 | 2 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 교육 | EBLE105 | 창의융복합세미나 | 1학기 2학기 | 2 | 교무팀 |
| | 학습역량 교육 | EBLE110 | 찾아가는비교과교육과정피어오름 설명회 | 1학기 2학기 | 2 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습역량 교육 | EBLE112 | SMU아트스쿨 | 1학기 | 28 | 입학팀(천안) |
| | 학습역량 교육 | EBLE113 | SM피어오름 | 1학기 2학기 | 2 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습역량 교육 | EBLE114 | 스위트박스학습컨설팅 | 1학기 2학기 | 2 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 교육 | EBLE115 | 학습검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 학습역량 소모임 | EALE207 | 가치있게,같이듣는K-MOOC소모임 (천안) | 1학기 2학기 | 40 | 교육미디어혁신센터 |
| | 학습역량 소모임 | EBLE201 | 상명튜터링 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 소모임 | EBLE202 | 스터디상생플러스 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 소모임 | EBLE203 | 학부생전공심화연구소모임 (SM-URP) | 1학기 2학기 | 80 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 소모임 | EBLE204 | 오름스타트소모임 | 1학기 2학기 | 40 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습역량 소모임 | EBLE208 | WE-캡스톤및동아리 | 1학기 2학기 | 40 | 공과대학 |
| | 학습역량 소모임 | EBLE210 | 전공소모임 | 1학기 2학기 | 40 | 공과대학 |
| | 학습역량 소모임 | EBLE211 | 오름스타트캠프 | 2학기 | 15 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습 대회 | EBLE301 | 캡스톤디자인경진대회 | 1학기 2학기 | 15 | 교육혁신추진팀 |
| | 학습 대회 | EBLE304 | 프리피어오름활동(학습) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 학습 대회 | EBLE305 | 프라임경진대회 | 1학기 2학기 | 0 | 공과대학 |
| | 학습 대회 | EBLE306 | 자기주도학습전략공모전 | 1학기 2학기 | 15 | 교수학습개발센터 (천안) |
| | 학습 대회 | EBLE308 | 오름교육페스티벌 | 1학기 2학기 | 15 | 교육혁신추진팀 |
| | 수리능력 교육 | EBLM101 | SM-CT클리닉 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|-------|---------------|---------|------------------|----------------|------------|------------|
| | 수리능력 교육 | EBLM102 | 전자정보박람회 | 1학기 | 2 | 학술정보지원팀 |
| | 수리능력 교육 | EBLM103 | 학술정보관이용및학술DB활용교육 | 1학기 2학기 | 2 | 학술정보지원팀 |
| | 수리능력 소모임 | EBLM201 | 논문지원프로그램 | 1학기 2학기 | 0 | 공과대학 |
| | 수리능력 소모임 | EBLM202 | LIFT삼각멘토링 | 1학기 2학기 | 40 | 공과대학 |
| 언어 | 의사소통 교육 | EBLC101 | 국어클리닉:교과연계 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 교육 | EBLC102 | 국어클리닉:일반글쓰기말하기 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 교육 | EBLC103 | 국어클리닉:전공연계WAC | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 소모임 | EBLC201 | 독서모임:책나눔인생나눔 | 1학기 2학기 | 30 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EBLC301 | 상명에세이경진대회(학술) | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EBLC303 | 상명프레젠테이션대회 | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EBLC305 | 상명독서캠프 | 2학기 | 5 | 학술정보지원팀 |
| | 의사소통 대회 | EBLC306 | 상명에세이경진대회(비평) | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EBLC307 | 상명에세이경진대회(수준별영어) | 1학기 2학기 | 15 | 의사소통능력개발센터 |
| | 의사소통 대회 | EBLC308 | 나라오름맵활용수기공모전 | 2학기 | 15 | 계당교양교육원 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EBLF102 | 영어클리닉:교과연계 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 영어 및 제2외국어 교육 | EBLF103 | 영어클리닉:일반글쓰기말하기 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 유학생 대상 교육 | EBLI103 | 한국어강좌 | 1학기 2학기 | 2 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 교육 | EBLI104 | 유학생한국어클리닉:교과연계 | 1학기 2학기 | 2 | 의사소통능력개발센터 |
| | 유학생 대상 소모임 | EBLI201 | 버디프로그램 | 1학기 2학기 | 0 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 소모임 | EBLI202 | 외국인유학생한국문화탐방 | 1학기 2학기 | 2 | 국제학생지원팀 |
| | 유학생 대상 소모임 | EBLI203 | 외국인튜터링 | 1학기 2학기 | 40 | 국제언어문화교육원 |
| | 심리 | 심리 검사 | EBPC101 | 맞춤형교과연계심리검사워크숍 | 1학기 2학기 | 4 |
| 심리 검사 | | EBPC102 | 심리검사데이 | 1학기 2학기 | 2 | 학생상담센터 |
| 심리 검사 | | EBPC103 | K-WAIS-IV지능검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|----|----------|---------|------------------|------------|------|-----------|
| | 심리 검사 | EBPC104 | 성격및정서검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 심리 검사 | EBPC105 | 신입생MMPI-2인성검사 | 1학기 | 2 | 학생상담센터 |
| | 개인 상담 | EBPC201 | 개인심리상담 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 개인 상담 | EBPC202 | 고공행진학습동기강화상담(개인) | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 개인 상담 | EBPC203 | 맞춤형전문가상담(1:1상담) | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 개인 상담 | EBPC204 | 마음길상담 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 집단 상담 | EBPC301 | 맞춤형동고동樂집단상담 | 1학기 2학기 | 12 | 학생상담센터 |
| | 집단 상담 | EBPC303 | 고공행진학습동기강화상담(집단) | 1학기 | 16 | 학생상담센터 |
| | 상담 공모전 | EBPC401 | 학생상담및프로그램이용수기 | 2학기 | 15 | 학생상담센터 |
| 심리 | 인성 함양 교육 | EBPB101 | 또래상담자교육 | 1학기 | 24 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EBPB102 | 폭력예방교육 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EBPB103 | 자살예방교육 | 1학기 2학기 | 2 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 교육 | EBPB104 | 상명또래상담캠페인 | 1학기 2학기 | 2 | 학생상담센터 |
| | 인성 함양 활동 | EBPB201 | 글로벌해외봉사 | 1학기 | 2 | 상명소셜임팩트센터 |
| | 인성 함양 활동 | EBPB203 | 상명피어오름서포터즈 | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 인성 함양 대회 | EBPB301 | 프리피어오름활동(심리) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 인성 함양 대회 | EBPB302 | 양성평등콘텐츠공모전 | 2학기 | 15 | 학생상담센터 |
| 진로 | 진로 검사 | EBCD101 | 진로검사 | 1학기 2학기 | 0 | 학생상담센터 |
| | 진로 컨설팅 | EBCD201 | 평생지도교수제진로상담 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 진로 컨설팅 | EBCD202 | 실전직무특강및멘토링 | 1학기 2학기 | 12 | 취업지원팀 |
| | 진로 설계 | EBCD301 | 찾아가는학사제도설명회 | 1학기 2학기 | 2 | 교무팀 |
| | 진로 설계 | EBCD304 | 진로캠프 | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| | 진로 설계 | EBCD306 | 진로설계단기특별강좌 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 진로 설계 | EBCD307 | WE젠더커리어특강 | 1학기 2학기 | 2 | 공과대학 |
| | 직무 소모임 | EBCS305 | 공대여학생동아리활동지원 | 1학기 | 40 | 공과대학 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성학기 | 마일리지 | 운영부서 |
|--------|--------|---------|-----------------------------|--------------|------------|-----------|
| | | | (WE-모니터링단) | 2학기 | | |
| 취업 | 취업 교육 | EBJE101 | 캠퍼스잡페어 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| | 취업 교육 | EBJE102 | 잡(JOB)아라페스티벌 | 1학기 2학기 | 5 | 취업지원팀 |
| | 취업 교육 | EBJE104 | 사제동행형교과목연계취업프로그램 (전공과취업) | 1학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 취업 교육 | EBJE105 | 취업박람회100배즐기기 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 자소서/면접 | EBJE301 | 1:1원데이자소서완성하기 | 1학기 2학기 | 6 | 취업지원팀 |
| | 자소서/면접 | EBJE302 | JOB-GO가자!면접,모의면접 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 자소서/면접 | EBJE303 | JOB-GO가자!면접,자소서 | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EBJP101 | 기업설명회 | 1학기 2학기 | 2 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EBJP102 | 기업탐방 | 1학기 2학기 | 6 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EBJP103 | 글로벌산업시찰 | 1학기 2학기 | 40 | 취업지원팀 |
| | 기업 탐색 | EBJP105 | 현장실습성과발표대회 | 1학기 2학기 | 15 | 현장실습지원센터 |
| | 취업 컨설팅 | EBJP201 | 파이널취업코칭 | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| | 취업 컨설팅 | EBJP202 | 취업캠프 | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| | 취업 | 취업 컨설팅 | EBJP203 | 취업전문컨설턴트취업상담 | 1학기 2학기 | 0 |
| 취업 컨설팅 | | EBJP204 | 평생지도교수제취업상담 | 1학기 2학기 | 0 | 취업지원팀 |
| 취업 컨설팅 | | EBJP205 | 졸업생직무코칭(취업사랑방) | 1학기 2학기 | 4 | 취업지원팀 |
| 취업 컨설팅 | | EBJP206 | 전공연계형진로및취업튜터링 | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| 취업 컨설팅 | | EBJP207 | 취업구직스킬단기강좌 | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| 취업 컨설팅 | | EBJP208 | 기업연계프로젝트 | 1학기 2학기 | 0 | 공과대학 |
| 취업 소모임 | | EBJP301 | 프리피어오름활동(취업) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| 어학 자격증 | | EBJC102 | 모의토익:교과연계 | 1학기 | 2 | 계당교양교육원 |
| 어학 자격증 | | EBJC103 | 모의토익 | 1학기 2학기 | 2 | 국제언어문화교육원 |
| 자격증 | | EBJC202 | ICT기초소양교육(컴퓨터활용능 | 1학기 | 40 | 취업지원팀 |

| 영역 | 편성범주 | 학수번호 | 프로그램명 | 편성 학기 | 마일 리지 | 운영부서 |
|----|--------|---------|---------------------|------------|----------|-----------|
| | | | 력2급) | 2학기 | | |
| | 자격증 | EBJC203 | ICT기초소양교육(ITQ엑셀) | 1학기 2학기 | 20 | 취업지원팀 |
| | 자격증 | EBJC205 | ICT기초소양교육(GTQ1급포토샵) | 1학기 2학기 | 30 | 취업지원팀 |
| 창업 | 상품 개발 | EBSE205 | 3D모델링교육 | 1학기 2학기 | 2 | 산학연구팀 |
| | 상품 개발 | EBSE206 | 3D프린터구동및활용교육 | 1학기 2학기 | 2 | 산학연구팀 |
| | 창업 교육 | EBSE305 | 특허지원프로그램 | 1학기 2학기 | 0 | 공과대학 |
| | 창업 실습 | EBSI101 | 프리피어오름활동(창업) | 1학기 2학기 | 40 | 비교과통합지원센터 |
| | 창업 소모임 | EBSI201 | 창업동아리 | 1학기 2학기 | 40 | 창업지원센터 |

2) 프로그램 해설

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|------------------------|--|
| 학습 | EBLE101 | 교양과인성DAY | <교양과인성>교과목의 운영 성과 전시, 특강, 문화 공연 등을 통해 본교 인성교육의 성과를 확산·공유하는 프로그램 |
| | EBLE102 | 창의융복합특강 | 창의융복합 인재 양성을 위한 다학제적 전문가 특강 |
| | EBLE103 | 자기주도적학습전략워크숍 | 재학생들의 자기주도적 학습능력을 강화하여 학업성과를 향상시킬 수 있도록 효과적인 학습전략에 대한 지원을 하는 프로그램 |
| | EBLE105 | 창의융복합세미나 | 인문/자연과학/ICT공학/문화예술 4개 분야 콘텐츠 중 2개 이상의 콘텐츠가 융복합된 하나의 주제에 대한 세미나 |
| | EBLE110 | 찾아가는비교과교육과정피어오름설명회 | 단과대학별 교육수요자 맞춤형 비교과교육과정 설명회 |
| | EBLE112 | SMU아트스쿨 | 비실기 입학생의 전공능력 향상을 돕아 대학생활 만족도를 제고하는 미술계열 학부(과/전공) 고른기회전형 입학생 대상 기초 미술 강좌 |
| | EBLE113 | SM피어오름 | 학부(과)·전공 운영하는 우수 비교과프로그램에 체계적 관리를 지원하여 4단계 환류체계 고도화를 증진하는 프로그램 |
| | EBLE114 | 스위트박스학습컨설팅 | 학습유형검사, 1:1 학습상담, 소그룹 학습전략 특강을 지원함으로써 학습 동기를 부여하고 맞춤형 학습방법을 찾도록 도움을 제공하는 프로그램 |
| | EBLE115 | 학습검사 | 학습에 대한 학습유형, 자기조절수준을 점검함으로써 학습전략의 장점과 단점을 평가하는 프로그램 |
| | EALE207 | 가치있게,같이듣는K-MOOC소모임(천안) | K-MOOC 강좌를 팀별로 수강하고, 수업 내용 및 그와 연계된 사회적 이슈를 주제로 토론·학습하는 소모임 활동 |
| | EBLE201 | 상명튜터링 | 튜터링 과목 학점이 우수한 선배 튜터(학습도우미)와 현 학기 해당 과목을 수강하고 있는 학생들(튜티)을 연결시켜 학습내용을 지도하는 프로그램 |
| | EBLE202 | 스터디상생플러스 | 학생들이 자율적으로 팀을 구성하여 기업멘토, 지도교수의 피드백을 받아 프로젝트를 진행하며 자기주도적 학습역량을 강화하는 프로그램 |
| | EBLE203 | 학부생 전공심화연구소모임(SM-URP) | 학부생들이 팀을 구성하여 교수님의 지도하에 국내외 학술논문 등재, 학술대회 발표 등을 목표로 연구활동을 수행하는 프로그램 |
| | EBLE204 | 오름스타트소모임 | 신입생들이 흥미로운 주제를 가지고 기초적인 프로젝트를 수행할 수 있도록 지원하는 프로그램 |
| | EBLE208 | WE-캡스톤및동아리 | 공과대학 여학생 3명 이상으로 구성하여 전공 관련 주제를 선정하여 창의적인 작품을 만들어내는 프로그램 |
| | EBLE210 | 전공소모임 | 전공 관련 주제를 선정하여 창의적인 작품 제작 및 협동 능력 강화를 목적으로 운영하는 프로그램 |
| | EBLE211 | 오름스타트캠프 | 신입생을 대상으로 학업에 필요한 자기주도적 학습태도와 창의적 문제해결역량을 향상시킬 수 있는 집중 워크숍 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|------------------|--|
| | EBLE301 | 캡스톤디자인경진대회 | 학생 아이디어 기반형 과제, 산업체 및 사회수요 반영 과제의 최종 결과물에 대해 문제해결 능력, 독창성, 기능성 및 현장 연계성 등을 총괄 평가 및 검증하는 프로그램 |
| | EBLE304 | 프리피어오름활동(학습) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 학습영역 프로그램 지원 |
| | EBLE305 | 프라임경진대회 | 교과/비교과 프로그램에서 도출된 우수 결과물을 성과 공유하는 프로그램 |
| | EBLE306 | 자기주도학습전략공모전 | 우리 대학의 우수한 강의 사례와 재학생들이 가진 학습전략을 발굴하고 공유함으로써 학생들의 학습참여 동기를 향상시키고 교수자의 교수법 연구에 도움을 제공하는 프로그램 |
| | EBLE308 | 오름교육페스티벌 | 다양한 학생프로그램들의 학기별 성과를 한자리에 총망라하여 우수 사례 공유 및 확산하는 프로그램 |
| | EBLM101 | SM-CT클리닉 | 정보처리·이해(컴퓨팅사고와게임디자인, 알고리즘과 게임콘텐츠) 교과목과 연계하여 교육수요자의 역량강화와 교양 교육의 내실화를 구현하는 프로그램 |
| | EBLM102 | 전자정보박람회 | 전자자료의 활용 능력을 향상할 수 있는 학술정보관 구독/구입 전자자료 홍보 및 안내 프로그램 |
| | EBLM103 | 학술정보관이용및학술DB활용교육 | 신입생을 대상으로 하는 학술정보관 이용교육 |
| 학습 | EBLM201 | 논문지원프로그램 | 학생들의 전공학습 능력 강화 및 논문 경력 확보를 목적으로 운영하는 프로그램 |
| | EBLM202 | LIFT삼각멘토링 | 지도교수-대학원생-학생이 멘토, 멘티가 되어 전공 학습 능력 강화를 위한 다양한 교육활동을 진행하는 프로그램 |
| 언어 | EBLC101 | 국어클리닉:교과연계 | <사고와표현>교과목 수강생을 대상으로 한 1:1 학생 맞춤형 국어 글쓰기 클리닉 |
| | EBLC102 | 국어클리닉:일반글쓰기말하기 | 자기소개서, 논문, 발표문 등 전 학년 대상의 수요자 맞춤형 국어 글쓰기 말하기 클리닉 |
| | EBLC103 | 국어클리닉:전공연계WAC | 전공 교과목 과제물에 대한 1:1 학생 맞춤형 글쓰기 클리닉 |
| | EBLC201 | 독서모임:책나눔인생나눔 | 독서 동기 부여 및 공감적 소통 능력 향상을 위한 독서 모임 지원 |
| | EBLC301 | 상명에세이경진대회(학술) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(학술적 에세이 분야) |
| | EBLC303 | 상명프레젠테이션대회 | 사회와 소통하는 전문 의사표현 능력 함양 및 프레젠테이션 능력 강화를 위한 프레젠테이션대회 |
| | EBLC305 | 상명독서캠프 | 소그룹 활동으로 인문학적 소양 함양과 토론문화를 활성화하는 프로그램 |
| | EBLC306 | 상명에세이경진대회(비평) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(비평적 에세이 분야) |
| | EBLC307 | 상명에세이경진대회(수준별영어) | 자기주도적 글쓰기 능력 함양 및 창의적 사고력 향상을 위한 에세이 경진대회(영어 에세이 분야) |
| | EBLC308 | 나라오름맵활용수기공모전 | 수기 공모를 통해 교양 교육과정 길잡이 나라오름맵 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|------------------|--|
| | | | 활용 장려 |
| | EBLF102 | 영어클리닉:교과연계 | 문법, 어휘, 영어 회화 등 영어 전반에 대한 전 학년 대상의 수요자 맞춤형 영어 글쓰기 말하기 클리닉 |
| | EBLF103 | 영어클리닉:일반글쓰기말하기 | 우리 대학 재학생을 대상으로 한 1:1 학생 맞춤형 영어 글쓰기 말하기 클리닉 |
| | EBLI103 | 한국어강좌 | 전반적인 한국어학습 및 한국어능력시험(TOPIK) 대비를 통해 유학생의 한국어 수준을 향상하는 프로그램 |
| | EBLI104 | 유학생한국어클리닉:교과연계 | <사고와표현>교과목 외국인 유학생 수강생을 대상으로 한 1:1 학생 맞춤형 한국어 글쓰기 클리닉 |
| | EBLI201 | 버디프로그램 | 외국인 유학생과 한국인 학생을 매칭 하여 상호 간의 협력과 친선 교류를 장려하기 위한 프로그램 |
| | EBLI202 | 외국인유학생한국문화탐방 | 학부 외국인 유학생을 대상으로 한 교외 한국문화체험 프로그램 |
| | EBLI203 | 외국인튜터링 | 외국인을 대상으로 하는 글로벌 역량 강화 및 다양성 존중을 위한 프로그램 |
| 심리 | EBPC101 | 맞춤형교과연계심리검사워크숍 | 신입생들을 대상으로 교과목과 연계하여 시행하는 심리검사 워크숍 |
| | EBPC102 | 심리검사데이 | 다양한 심리검사를 통해 자신의 성격, 자신의 흥미와 능력, 적성을 이해하고 자아정체감을 확립하여 대학생활 적응력 향상을 지원하는 맞춤형 심리검사데이 캠페인 |
| | EBPC103 | K-WAIS-IV지능검사 | 인지적 강점과 약점을 확인하고 검사 결과를 통해 학업적 성취와 일상생활에서의 적응에 도움을 주는 인지능력 측정 표준검사 |
| | EBPC104 | 성격및정서검사 | 성격, 정서, 적성 등 다양한 특성 검사에 전문가의 해석을 제공하여 학생들의 자기 이해를 돕는 표준화된 심리검사 프로그램 |
| 심리 | EBPC105 | 신입생MMPI-2인성검사 | 정서 인지 및 해석으로 위기학생 선별 및 개입을 돕는 신입생 다면적 인성검사 |
| | EBPC201 | 개인심리상담 | 전문자격을 갖춘 전문상담사와 1:1 상담을 통해 대학생활 중 겪게 되는 문제해결을 지원하는 프로그램 |
| | EBPC202 | 고공행진학습동기강화상담(개인) | 심리적·정서적 요인으로 학업에 어려움을 겪는 학생들이 개인상담을 통해 학업성취의 장애물을 제거하고 학업 성취율을 높히도록 지원하는 학습동기 강화 프로그램 |
| | EBPC203 | 맞춤형전문가상담(1:1상담) | 자신의 심리·사고·정서·행동을 파악하고 심리적 어려움을 해소하여 건강한 대학생활을 할 수 있도록 지원하는 전문상담가와 1:1 심리 및 정서 상담 |
| | EBPC204 | 마음길상담 | 신입생 다면적 인성검사 결과 '주의' 및 '부적응'에 해당하여 위기상담이 필요한 학생에게 제공하는 심리적·정서적 어려움 도움 개인상담 |
| | EBPC301 | 맞춤형동高동樂집단상담 | 공통 관심사를 가진 학생들이 소집단으로 모여 대인관계 기술을 향상할 수있는 집단상담 프로그램 |
| | EBPC303 | 고공행진학습동기강화상담(집단) | 심리적·정서적 요인으로 학업에 어려움을 겪는 학생들이 개인상담 및 집단상담 등을 통해 학업성취의 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|---------------|--|
| | | | 장애물을 제거하고 학업 성취율을 높일 수 있도록 지원하는 학습동기 강화를 위한 프로그램 |
| | EBPC401 | 학생상담및프로그램이용수기 | 학생상담센터 프로그램에 참여 경험을 자기계발, 자기이해 및 자기 성장의 소감 에세이 형태로 우수성과 공유하는 프로그램 |
| | EBPB101 | 또래상담자교육 | 교우관계 향상 및 건강한 또래문화 형성에 기여하는 또래상담자를 양성하기 위해 또래상담자 활동에 필요한 기본적인 상담교육 제공 |
| | EBPB102 | 폭력예방교육 | 4대폭력(성희롱·성매매·성폭력·가정폭력)에 대한 이해를 높여 폭력을 예방하고, 폭력 관련 사건을 미연에 방지하기 위한 교육 |
| | EBPB103 | 자살예방교육 | 자살예방에 대한 올바른 정보를 제공하고, 학생들이 교내에서 자살 위기 학생을 마주하였을 때 적절하고 신속하게 대처할 수 있는 역량 강화 교육 |
| | EBPB104 | 상명또래상담캠페인 | 학생들이 상담자가 되어 학생들의 학내 상호활동을 활성화하여 교우관계 향상 및 건강한 또래문화를 형성하기 위한 동아리 활동 |
| | EBPB201 | 글로벌해외봉사 | 한국문화를 배우는 현지 학생에게 한국문화의 우수성을 알리고 한국어, 태권도, 사물놀이, 취미, 사진팀으로 편성하여 교육봉사를 진행하는 프로그램 |
| | EBPB203 | 상명피어오름서포터즈 | 비교과교육과정 홍보방안 강구와 활발한 학생 참여를 목표로 활동하는 서포터즈 프로그램 |
| | EBPB301 | 프리피어오름활동(심리) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 심리영역 프로그램 지원 |
| | EBPB302 | 양성평등콘텐츠공모전 | 학생들의 성인지 및 양성평등에 대한 인식을 고취시키고, 성폭력에서 안전한 대학 환경을 만들기 위한 콘텐츠 공모전 |
| 진로 | EBCD101 | 진로검사 | 학생 스스로 자신의 흥미 분야를 확인하고, 흥미와 연관된 직업을 탐색하여 자신에 잘 맞는 진로를 찾을 수 있도록 지원하는 진로흥미와 진로적성에 대한 표준화된 검사 |
| | EBCD201 | 평생지도교수제진로상담 | 평생지도교수를 배정하여 학생 상담 및 지도할 수 있도록 지원하는 프로그램 |
| | EBCD202 | 실전직무특강및멘토링 | 직무별 맞춤형 입사전략을 수립할 수 있도록 대기업 현직자의 취업특강 및 멘토링을 통해 성공 취업전략 수립의 기회를 제공하는 각 기업 및 산업군별 트렌드 학습 프로그램 |
| | EBCD301 | 찾아가는학사제도설명회 | 학사제도 이해와 전공 학습 설계 및 대학생활에 대한 전반적인 활동에 대한 교육 |
| | EBCD304 | 진로캠프 | 희망 취업분야에 취업할 수 있도록 희망 취업 분야에 대한 직무 및 역량을 파악하게 하고 취업준비에 집중적으로 도움을 주는 프로그램 |
| | EBCD306 | 진로설계단기특별강좌 | 저학년의 진로 및 취업대비에 효과적인 취업전략 수립의 기회와 취업경쟁력 강화 기회를 제공하는 프로 |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|---------|----------------|-----------------------------|---|
| | | | 그램 |
| | EBCD307 | WE젠더커리어특강 | 젠더커리어 및 성 의식과 성인지 감수성에 대한 특강을 진행하는 프로그램 |
| 진로 | EBCS305 | 공대여학생동아리활동지원(WE-모니터링단) | 여성 친화적인 교내 교육환경을 개선을 목적으로 운영하는 프로그램 |
| 취업 | EBJE101 | 캠퍼스잡페어 | 취업지원팀 소개 및 상담 일정, 취업지원프로그램 안내 프로그램 |
| | EBJE102 | 잡(JOB)아라페스티벌 | 다양한 취업관련 프로그램의 참여유도 및 취업특강 등 다양한 취업지원 활동을 통한 취업경쟁력 활성화 기회를 제공하는 프로그램 |
| | EBJE104 | 사제동행형교과목연계취업프로그램(전공과취업) | 학과(전공)별, 분야별 채용 동향의 흐름과 변화에 대한 이해를 강화하고 직무별 취업전략과 직무특성에 따른 취업관련 지원 프로그램 |
| | EBJE105 | 취업박람회100배즐기기 | 취업활동의 분위기를 확대하고, 개인별 취업역량을 강화하는 다양한 국내 취업박람회 참여를 통해 취업 동기 부여 및 채용 정보를 미리 접해볼 수 있는 기회를 제공하는 프로그램 |
| | EBJE301 | 1:1원데이자소서완성하기 | 취업준비생의 취업역량확보를 위해 입사지원서와 자기소개서 작성 방법 등을 습득할 수 있는 1:1 맞춤형 교육 |
| | EBJE302 | JOB-GO가자!면접,모의면접 | 취업준비생의 취업역량확보를 위해 집단 상담의 형식으로 역량기반 지원서 작성 및 면접에 대한 취업 기술클리닉 |
| | EBJE303 | JOB-GO가자!면접,자소서 | 취업준비생의 취업역량확보를 위해 입사지원서와 자기소개서 작성 방법 등을 습득할 수 있는 전략 수립 교육 |
| | EBJP101 | 기업설명회 | 기업 인사담당자의 기업설명회를 통하여 직무에 관한 설명과 준비과정을 안내함으로써 취업경쟁력을 강화하는 프로그램 |
| | EBJP102 | 기업탐방 | 현장학습의 일환으로 기업을 탐방하여 기업현장에 이루어지는 업무내역을 살펴보고 업무별 특징과 직무역량을 파악할 수 있는 기업 탐방 프로그램 |
| | EBJP103 | 글로벌산업시찰 | 산업에 대한 정보 및 해외 취업에 대한 정보를 습득하고 취업마인드를 제고하는 글로벌 기업 방문 프로그램 |
| | EBJP105 | 현장실습성과발표대회 | 현장실습 참여 동기 부여 및 활성화를 도모하는 우수자 장학금 수여 성과발표대회 |
| | EBJP201 | 파이널취업코칭 | 공기업/공공기관의 NCS 기반 채용 대비 NCS기반 직업기초능력을 검사·평가하는 프로그램 |
| | EBJP202 | 취업캠프 | 직무역량이 포함된 면접과 자기소개서 집중공략 프로그램 |
| | EBJP203 | 취업전문컨설턴트취업상담 | 전문 상담사를 통한 진로 및 취업 준비의 기회 제공하는 프로그램 |
| | EBJP204 | 평생지도교수제취업상담 | 평생지도교수를 배정하여 학생 상담 및 지도를 지원하는 프로그램 |
| EBJP205 | 졸업생직무코칭(취업사랑방) | 직무별 졸업선배와 함께 성공 취업전략 수립의 기회 | |

| 영역 | 학수번호 | 프로그램명 | 해설 |
|----|---------|--|--|
| | | | 를 제공하는 소규모 취업토크 및 멘토링 |
| | EBJP206 | 전공연계형진로및취업튜터링 | 취업스터디 활동을 통한 체계적이고 논리적인 취업 콘텐츠의 구조화를 습득하고 취업정보와 진로직무에 대한 리서치 기회를 제공하는 프로그램 |
| | EBJP207 | 취업구직스킬단기강좌 | 취업준비 인식의 확산, 채용방식의 특성을 이해하여 취업역량확보와 취업구직활동을 사전에 준비하고 경험하는 프로그램 |
| | EBJP208 | 기업연계프로젝트 | 산업체와 연계하여 실제 현장에 필요한 과제를 선정, 전문가와 프로젝트 팀을 구성하여 진행하는 프로그램 |
| | EBJP301 | 프리피어오름활동(취업) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 취업영역 프로그램 지원 |
| | EBJC102 | 모의토익:교과연계 | 교양필수 수업 수준별 수업 기초 데이터로 활용하는 모의토익 시험 |
| | EBJC103 | 모의토익 | 모의토익 시험을 통한 영어 능력 향상 도모하는 프로그램 |
| 취업 | EBJC202 | ICT기초소양교육(컴퓨터활용능력2급) | 재학생의 취업 중심 컴퓨터 실무능력 향상을 위한 ICT기초소양 교육 프로그램(구성: 컴퓨터활용능력2급, ITQ엑셀, GTQ1급포토샵) |
| | EBJC203 | ICT기초소양교육(ITQ엑셀) | 재학생의 취업 중심 컴퓨터 실무능력 향상을 위한 ICT기초소양 교육 프로그램(구성: 컴퓨터활용능력2급, ITQ엑셀, GTQ1급포토샵) |
| | EBJC205 | ICT기초소양교육(GTQ1급포토샵) | 재학생의 취업 중심 컴퓨터 실무능력 향상을 위한 ICT기초소양 교육 프로그램(구성: 컴퓨터활용능력2급, ITQ엑셀, GTQ1급포토샵) |
| 창업 | EBSE205 | 3D모델링교육 | 창의적 문제해결 능력과 융합형 인재 양성을 위해 3D모델링 디자인의 개념 및 프로그램 활용 방법 교육 |
| | EBSE206 | 3D프린터기 기초 개념 이해 및 작동 실습 등을 교육하는 3D창작터 이용을 위한 필수 교육 | 3D프린터기 기초 개념 이해 및 작동 실습 등을 교육하는 3D창작터 이용을 위한 필수 교육 |
| | EBSE305 | 특허지원프로그램 | 특허를 출원함으로써 학생들의 진로 개발과 문서화 작성 능력을 확보하는 프로그램 |
| | EBSI101 | 프리피어오름활동(창업) | 학생들의 창의성 및 자기주도적 역량을 강화하고자 소모임을 형성하여 활동하는 자기 주도적 창업영역 프로그램 지원 |
| | EBSI201 | 창업동아리 | 청년 창업가 양성 및 시제품제작 능력 강화를 위한 프로그램 |