



세계로 비상하는 인재들의 날개



2026 학년도 수강신청 편람 (재학생)

建學理念(건학이념)

眞理探究(진리탐구)

德性涵養(덕성함양)

技術啓發(기술계발)



세한대학교
SEHAN UNIVERSITY SINCE 1994

< 목 차 >

I. 교표 및 상징물	
II. 중장기 발전전략 체계도	
III. 학교 개황	
1. 학교연혁	
2. 조직도	
3. 2026학년도 학사일정	
IV. 학과별 졸업이수 학점	
V. 교과목 이수	
1. 전공 교과목	
2. 교양 교과목	
3. 교직 교과목	
VII. 2026학년도 학과별 개설(예정) 전공 교과목	
VIII. 전자출결 앱 사용자 설명	
IX. 학과사무실 연락처	
X. 장학	
1. 장학관련 문의	
2. 국가장학금 안내	
XI. 구암교양교육원	

I

교표 및 상징물

■ 교 표



교 표 해 설

전체적인 조형은 세한대학교의 영문 이니셜인 “S”를 심볼마크화 하였으며, 학교 메시지인 “비상하는 날개”가 S와 잘 조화될 수 있도록 상하로 형상화하였습니다. 블루컬러는 글로벌 인재를 양성하고자 하는 학교의 의지를 담고 있으며, 오렌지컬러는 제2의 도약이라는 의미와 함께 젊고 패기 있는 학생을 상징하고 있습니다. 서로 손을 마주 잡고 있는 듯한 형상은 학교와 학생, 그리고 학교와 산업(산학협동)이 하나되어 더 큰 세계 및 미래로 함께 날아오르는 기상을 의미하고 있습니다.

■ 대 학 상 징 물



상징동물 : 거북이



교 화 : 들국화



교 목 : 소나무

II

중장기 발전전략 체계도

1. 대학 중장기발전계획

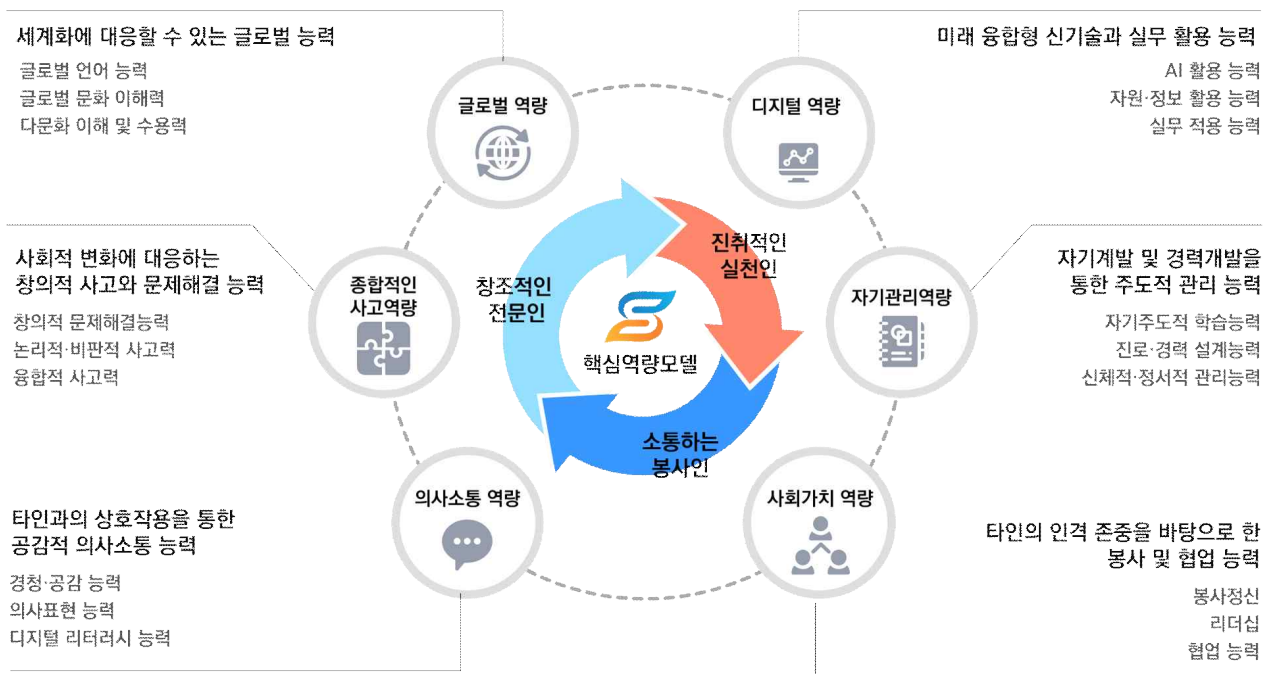
1.1. 비전 및 추진전략

- 「세한Vision 2025」의 2023년까지 추진성과를 기반으로, 대외 환경변화에 능동적으로 대처하기 위한 전략방향 및 추진내용을 수정·보완하고, 대학 교육체제를 고도화하기 위해 중장기발전계획 「세한 VISION 2030(2024년~2030년)」을 수립하였음. 2024학년도에 AI기반 디지털 산업, SRL&A산업, 평생교육지원체제, 해외인재유치 중심의 대학 중장기발전 계획을 수립함
- 대학 경쟁력 강화를 위한 중장기 발전계획「세한 VISION 2030」의 4대 발전전략은 ①글로벌 창의융합 교육, ②글로벌 플래그십 교육, ③신융복합 산학 생태계, ④ 지역 상생 공유 플랫폼으로 설정함

설립이념	진리탐구·덕성함양·기술개발		
교육목적	교육 가치를 창출하는 지역 혁신 선도대학		
교육목표	창의성 교육	인성 교육	주도성 교육
인재상	창조적인 전문인	소통하는 봉사인	진취적인 실천인

VISION2030	세계 인재를 양성하는 글로벌 교육 선도대학			
발전목표	창의교육과 융복합 산학중심의 글로벌 인재 양성			
4대 영역 및 발전전략	학생/교육 I. 글로벌 창의융합 교육	해외인재 II. 글로벌 플래그십 교육	연구/산학 III. 신융복합 산학 생태계	지역사회공헌 IV. 지역 상생 공유 플랫폼
발전과제	1.1 창의융합 교육 1.2 글로벌 융합 교육 1.3 DX 인재교육	2.1 해외협력 체계 2.2 O2O 캠퍼스 구축 2.3 글로벌 파트너십 교육	3.1 지역산학 협력체계 3.2 산학협력자원체계구축 3.3 산학협력 공유협업	4.1 글로벌 평생교육구축 4.2 지역동행 성인학습 4.3 사회공헌 통합체계

- 세한대학교는 창의성 교육, 인성 교육, 주도성 교육의 3대 교육목표를 설정하고, 창조적인 전문인, 소통하는 봉사인, 진취적인 실천인을 인재상으로 정하였음. 또한, ①글로벌 역량, ②종합적인 사고역량, ③의사소통 역량, ④사회 가치 역량, ⑤자기관리 역량, ⑥디지털 활용 역량의 6대 핵심역량을 함양한 창의성과 인성을 겸비한 미래 주도 인재를 구현함



Ⅲ

학교 개황

1. 학교 연혁

본교 설립자 故 이경수 박사는 1972년 의료사업으로 모은 사재를 출연하여 낙후된 전남 서남권 지역의 교육을 위해 영화·영신 학원을 설립하고, 여성의 사회진출을 위해 목포여자상업고등학교, 목포지역 최초 남녀공학인 영화중학교와 전문기술인력을 양성하기 위해 목포과학대학을 설립하였다. 세한대학교의 전신인 대불공과대학은 1994년에 설립되었다.

시기	주요 내용
1995-2011	실용교육 체계 구축으로 서남권 실사구시형 인재양성 기반 조성기
1994.03.	대불공과대학 개교(1996.01. 4년제 종합대학 대불대학교 승격)
2002.08.	중국교류협력대학 국내 최초 인가 취득
2003.03.	한중합작대학 설립: 중국천진사범대학 교육과정 공동운영 개설
2003.07.	보건복지분야 특성화 우수대학 선정(교육부) 및 보건복지서비스센터 개원
2004.12.	중·소형레저선박산업 지역기술혁신센터(RIC) 선정(지식경제부)
2009.03.	영암군 왕인대학(평생교육과정 위탁) 개원
2009.10.	목포시 목포요트마리나 수탁운영 기관 선정
2012-2016	선택과 집중을 통한 현황해권 중심의 제2도약 준비기
2012.06.	세한대학교로 교명 변경
2013.03.	학점은행제 출석수업기반 학습과목단위 평가 인정(국가평생교육원)
2013.04.	스마트캠퍼스 시스템 도입(스마트캠퍼스 고도화 착수)
2013.09.	개교20주년 「실사구시 교육이념 실현」의 교육비전 선포
2014.04.	1주기 대학기관평가 인증
2015.02.	전남도청 및 무안군청 비둘기어린이집 위탁운영
2015.03.	항공서비스학과 신설(당진캠퍼스)
2016.06.	세한대학교 기술지주회사(주) 설립
2017-2020	교육혁신기반 내실화를 통한 지역기반 강소대학 체제 확립기
2017.03.	개교22주년 기념 교육혁신을 통한 「혁신과 도약」의 대학발전 원년 선포
2017.03.	항공운항학과, 항공교통물류학과, 항공정비학과 신설(당진캠퍼스)
2017.03.	당진시 무인비행장치(드론) 교육사업 기관 선정
2017.12.	지역사회투자사업 「홈케어사업단」 최우수기관 보건복지부장관상 표창
2018.02.	2017년 대학스포츠「KUSF AWARDS」 대학부문 최우수상 수상
2018.12.	2018 교양교육 컨설팅 우수개선 대학 선정(한국교양기초교육원)
2019.01.	2019년 교육부 교육국제화역량 인증 대학 선정
2019.08.	국토교통부 조종사 양성 전문교육기관 지정
2019.12.	한국대학평가원 대학기관평가 인증
2020.01.	2020년 국민체력100 신규체력인증센터 선정
2020.02.	2020년 교육국제화역량 인증제 및 외국인 유학생 유치·관리 실태조사 합격(인증 유지)

2020.05.	세한대학교 원격평생교육원 설립(학점은행제 원격교육기관 인증-교육부)
2020.12.	항공기술교육원 항공정비사양성과정 전문교육기관 승인(국토교통부)
2021~2023	지역발전 선도의 스마트 인재 육성
2021.01.	2020 장애대학생 교육복지지원 실태평가 우수 대학 선정
2021.01.	한국간호평가원 간호교육인증평가 인증(5년, 2021.6.~2026.6.)
2021.02.	「2020 장애대학생 교육복지지원 실태평가」 결과 발표(우수 등급 획득)
2021.05.	제47회 전주대사습놀이 전국대회 농악부 장원
2021.12.	2021년도 자체진단평가 보고서 제출(정보공시 완료)
2022.02.	출석수업기반 학점은행제 평가인정 승인(사회복지현장실습, 보육실습, 평생교육실습)
2022.02.	원격교육기반 학점은행제 14과목 인정
2022.03.	대학 중장기발전 수정계획 수립
2022.03.	산학 중장기발전 계획 수립
2022.03.	3단계 산학연협력 선도대학 육성사업(LINC 3.0) 보고서 제출
2022.03.	목포시 시니어대학 개원(평생교육원 위탁)
2022.03.	중구 천진사범대학 「공자아카데미 합작 운영 교류 협약」 체결
2023.02.	「법무부 2023사회통합프로그램 지역 학습관」 선정
2023.02.	「영암군 외국인 주민 지원센터 수탁기관」 지정
2023.03.	교육부 2023 「교육국제화역량 인증대학(IEQAS)」 선정
2023.06.	2023년도 K-디지털 플랫폼 사업 선정(고용노동부)
2023.07.	당진시 교육국제화특구 사업 선정(교육부)
2024~2026	세계 인재를 양성하는 글로벌 교육 선도대학
2024.03.	세한 VISION2030 대학 중장기발전계획(2024~2030) 수립
2024.03.	2024학년도 신입생 입학식
2024.03.	SRL레저특화사업단 대학 및 지역의 특성화 보고서 '서남해 끝자락에서 시작된 글로벌 SRL레저20' 발간
2024.03.	2024년도 국가무형유산 전수교육학과 지원사업 선정(문화재청)
2024.03.	전남 교육발전특구사업 선정(교육부)
2024.03.	전남통일교육센터 지정기관 선정(통일부)
2024.03.	지역기반형 유아교육·보육 혁신지원사업 선정(교육부)
2024.03.	세한대학교 개교30주년 비전 선포식
2024.08.	2023학년도 후기 학위수여식
2024.08.	한중 합작 천진사범대학 석사과정 학위수여식
2024.12.	세한대학교 30년사(1994~2024) 발간
2024.12.	유도부 2024제주컵전국유도대회 우승
2025.02.	2024학년도 전기 학위수여식
2025.03.	2025학년도 신입생 입학식
2025.03.	당진캠퍼스 세한피트니스클럽 개관
2025.03.	2025~2027 대학혁신지원사업 선정
2025.04.	제11대 최미순 총장 취임
2025.04.	한국대학스포츠협의회, 2025년 대학 운동부 평가 및 지원사업 선정
2025.05.	보건복지부, 2025년 간호대학 실습교육지원사업 수행기관 선정
2025.05.	교육부, 지역혁신중심 대학지원체계(RISE) 선정(전라남도·충청남도)
2025.05.	중국천진기전직업기술학원, 2025년 세계 직업대학 기능 경진대회(항공운송 트랙) 최우수단체상 수상 및 우수지도교수상 수상

2025.08.	한·중 합작프로그램 천진사범대학 석사과정 학위수여식 및 입학식
2025.10.	경상북도, 제9회 전국항공정비기능대회 REMIUM대학부 단체 대상 수상
2025.12.	한국에너지공과대학교(KENTECH)과 지역 인재 양성 및 교육 혁신을 위한 MOU 체결
2025.12.	생성형AI 챗봇, 『세하니(SehanAI)』 오픈
2025.12.	보건복지부, 2025년 청년사회서비스사업단 성과 평가 우수기관 선정
2026.02.	2025학년도 전기 학위수여식
2026.03.	2026학년도 신입생 입학식
2026.03.	AX 교육혁신플랫폼 구축(AI학습관리시스템, AI학생성장시스템, AI COMMONS)
2026.03.	이씨마이너와의 MOU 체결, AI·빅데이터 소프트웨어(25억 상당 기증)
2026.03.	미래형 학생 교육-복지 인프라 구축 (나이팅게일 라운지, 간호학과 시뮬레이션센터, 세한 피지컬 트레이닝센터, 평생교육 리서치&러닝존)
2026.04.	2026학년도 명예박사 학위수여식(유래상 흑룡강공상학원 총장)
2026.04.	한국대학사회봉사협의회, 세한봉사단 2026년 농심천심 대학생 봉사단 선정(전국 12개교 선정)
2026.04.	보건복지부, 2026년 청년사회서비스사업단 선정

2. 조직도

2026.07.22 기준



3. 학사일정

월	요일	일	월	화	수	목	금	토	학 사 일 정
9월				1	2	3	4	5	○9.1: 2학기 개시일/개강 ○9.1~9.5: 2학기 신입생 수강 신청 ○9.7~9.8: 수강 신청 정정(공통) ○9.7~9.10: 폐강 이의신청 접수 및 확정 ○9.7~9.11: 2027학년도 신입생 수시모집 원서 접수 ○9.11~9.12: 수강 신청 정정(최종) ○9.24~9.26 :추석 ○9.22: 복학 신청 마감일 ○9.28: 수업일수 1/4선
		6	7	8	9	10	11	12	
		13	14	15	16	17	18	19	
		20	21	22	23	24	25	26	
		27	28	29	30				
10월						1	2	3	○10.3: 개천절 ○10.5: 대체공휴일 ○10.9: 한글날 ○10.5~10.25 : 중간 강의설문평가 ○10.12~10.17: 중간시험(7주차) ○10.21: 학생축제(송백축제) <당진> ○10.23: 학생축제(호등달빛축제) <영암> ○10.26: 수업일수 2/4선
		4	5	6	7	8	9	10	
		11	12	13	14	15	16	17	
		18	19	20	21	22	23	24	
		25	26	27	28	29	30	31	
11월		1	2	3	4	5	6	7	○11.17~11.20: 동계 계절학기 수강 신청 ○11.19: 수업일수 3/4선 ○11.19: 학기 인정 기준일 ○11.18~12.2: 2학기 전공만족도 조사 ○11.23~12.13: 기말 강의설문평가
		8	9	10	11	12	13	14	
		15	16	17	18	19	20	21	
		22	23	24	25	26	27	28	
		29	30						
12월				1	2	3	4	5	○12.7~12.12: 기말시험(15주차) ○12.12: 수업일수 4/4선 ○12.12~2027.2.28.: 동계방학 ○12.14~12.20: 성적입력 ○12.14~2027.1.5.: 동계 계절학기 (15일) ○12.21~12.23: 성적열람 및 정정 ○12.25: 성탄절 ○12.28: 성적확정
		6	7	8	9	10	11	12	
		13	14	15	16	17	18	19	
		20	21	22	23	24	25	26	
		27	28	29	30	31			
2027년 1월							1	2	○1.1: 신정 ○1.11~1.15: 2027학년도 1학기 개설 교과목 입력 ○1.11~1.24: 2027학년도 1학기 강의 계획서 입력
		3	4	5	6	7	8	9	
		10	11	12	13	14	15	16	
		17	18	19	20	21	22	23	
		24	25	26	27	28	29	30	
		31							
2월			1	2	3	4	5	6	○2.06~2.09 : 설 연휴 ○2.10~2.12: 2027학년도 신입생 등록기간 ○2.11: 2026학년도 전기 학위수여식 ○2.15~2.19: 2027학년도 1학기 재학생 수강신청 ○2.23~2.26: 2027학년도 1학기 재학생 등록
		7	8	9	10	11	12	13	
		14	15	16	17	18	19	20	
		21	22	23	24	25	26	27	
		28							

IV 학과별 졸업이수 학점

■ 2023학년도 입학생(신설 2023.03.01.)

학 과	입학년도	졸업이수 학점 (이상)	최소이수학점							비고
			교양		단일전공	복수전공·부전공			교직 과정	
			필수	선택		주전공	복수전공	부전공		
기술교육과	2023학년도 이후	130	6	20	50	50	50	—	22	
특수교육과	“	130	6	20	80	80	80	—	22	
유아교육과	“	130	6	20	50	50	50	—	22	
간호학과	“	130	6	20	48	—	—	—	—	
물리치료학과	“	130	6	20	48	—	—	—	—	
휴먼서비스학과	“	120	6	20	48	36	36	21	—	
사회복지상담학과	“	120	6	20	48	36	36	21	—	
자유전공학과	“	120	6	20	48	36	36	21	—	
스포츠건강관리학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
태권도학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
항공서비스학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
항공운항학과	“	120	6	34	48	36	36	21	—	
항공정비학과	“	120	6	34	48	36	36	21	—	
인공지능빅데이터학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
AI콘텐츠디자인학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
웹툰애니메이션학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
경찰행정학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
스포츠레저산업학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
전통연희학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	
반려동물관리학과	“	120	6	34	—	36	36	21	—	

※부전공 또는 복수전공 의무이수대상학과 : 전학과. 다만 기술교육과, 특수교육과, 유아교육과, 간호학과, 물리치료학과, 작업치료학과, 휴먼서비스학과, 사회복지상담학과, 자유전공학과, 항공운항학과, 항공정비학과는 제외

■ 2024학년도 이후 입학생(신설 2024.04.01.)

학 과	입학년도	졸업이수 학점 (이상)	최소이수학점							비고
			교양		단일전공	복수전공·부전공			교직 과정	
			필수	선택		주전공	복수전공	부전공		
기술교육과	2024학년도 이후	130	6	20	50	50	50	－	22	
특수교육과	“	130	6	20	80	80	80	－	22	
유아교육과	“	130	6	20	50	50	50	－	22	
간호학과	“	130	6	20	48	－	－	－	－	
물리치료학과	“	130	6	20	48	－	－	－	－	
휴먼서비스학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
사회복지상담학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
자유전공학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
스포츠건강관리학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
태권도학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
항공서비스학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
항공운항학과	“	120	6	34	48	36	36	21	－	
항공정비학과	“	120	6	34	48	36	36	21	－	
인공지능빅데이터학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
AI콘텐츠디자인학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
웹툰애니메이션학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
경찰행정학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
스포츠레저산업학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
전통연희학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
반려동물관리학과	“	120	6	34	－	36	36	21	－	
글로벌복지한국어학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
창업평생교육학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
사회복지빅데이터학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	
디지털보건재활학과	“	120	6	20	48	36	36	21	－	

※ 부전공 또는 복수전공 의무이수대상학과 : 전학과. 다만 기술교육과, 특수교육과, 유아교육과, 간호학과, 물리치료학과, 휴먼서비스학과, 사회복지상담학과, 자유전공학과, 항공운항학과, 항공정비학과, 글로벌복지한국어학과, 창업평생교육학과, 사회복지빅데이터학과, 디지털보건재활학과는 제외

■ 2025학년도 이후 입학생(신설 2025.03.10.)(개정 2026.01.22.)

학 과		입학년도	졸업이수 학점 (이상)	최소이수학점						교직 과정
				교양		단일전공	복수전공·부전공			
				필수	선택		주전공	복수전공	부전공	
기술교육과		2025학년도 이후	130	18	8	50	50	50	—	22
특수교육과		“	130	18	8	80	80	80	—	22
유아교육과		“	130	18	8	50	50	50	—	22
간호학과		“	130	18	8	48	—	—	—	—
물리치료학과		“	130	18	8	48	—	—	—	—
글로벌복지한국어학과		“	120	18	6	48	36	36	21	—
스포츠융합 복지학부	체육학전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	스포츠재활전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	태권도전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	사회복지상담전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	평생교육전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	복지경영전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	빅데이터복지전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	디지털경영전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
항공서비스학과		“	120	18	18	—	36	36	21	—
항공운항학과		“	120	18	18	48	36	36	21	—
항공정비학과		“	120	18	18	48	36	36	21	—
전통연희학과		“	120	18	18	—	36	36	21	—
AI융합 학부	컴퓨터공학전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	인공지능빅데이터전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	시각영상디자인전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	웹툰애니메이션전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	게임콘텐츠전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	데이터경영복지전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
사회문화 복지학부	관광레저전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	경찰행정학전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	반려동물전공	“	120	18	18	—	36	36	21	—
	사회복지전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	청소년상담전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	평생학습전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	부동산학전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—
	글로벌한국어교육전공	“	120	18	6	48	36	36	21	—

※ 부전공 또는 복수전공 의무이수대상학과 : 전학과. 다만 보건사범계열학과, 성인학습자 학과(전공)은 제외

① 보건사범계열 학과 : 간호학과, 물리치료학과, 기술교육과, 특수교육과, 유아교육과

② 성인학습자 학과

— 휴먼서비스학과, 사회복지상담학과, 자유전공학과, 글로벌복지한국어학과, 창업평생교육학과,
사회복지빅데이터학과, 디지털보건재활학과

— 스포츠융합복지학부(사회복지상담전공, 평생교육전공, 복지경영전공, 빅데이터복지전공, 디지털경영전공),
AI융합학부(데이터경영복지전공), 사회문화복지학부(관광레저전공, 사회복지전공, 청소년상담전공,
평생학습전공, 부동산학전공, 글로벌한국어교육전공)

■ 2026학년도 이후 입학생(신설 2026.01.22.)(개정 2026.02.26.)

학 과	전공영역	입학년도	졸업이수 학점(이상)	최소이수학점						
				교양		단일전공	복수전공 · 부전공			교직 과정
				필수	선택		주전공	복수전공	부전공	
기술교육과		2026학년도 이후	130	20	6	50	50	50	—	22
특수교육과		“	130	20	6	80	80	80	—	22
유아교육과		“	130	20	6	50	50	50	—	22
간호학과		“	130	20	6	48	—	—	—	—
물리치료학과		“	130	20	6	48	—	—	—	—
글로벌복지한국어학과		“	120	20	4	48	30	30	21	—
스포츠융합 복지학부	체육학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	스포츠재활학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	글로벌태권도학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	스마트농업경영학 과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	사회복지상담학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	평생교육학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	복지경영학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	데이터사회복지학 과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
항공서비스학과		“	120	20	16	—	30	30	21	—
항공운항학과		“	120	20	16	48	30	30	21	—
항공정비학과		“	120	20	16	48	30	30	21	—
전통연희학과		“	120	20	16	—	30	30	21	—
AI융합 학부	컴퓨터공학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	인공지능빅데이터학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	AI콘텐츠디자인학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	웹툰애니메이션학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	게임콘텐츠학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	데이터경영복지학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
사회문화 복지학부	물류경영학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	해양스포츠관광학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	반려동물학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	사회복지학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	청소년상담학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	평생학습학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	부동산학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
	글로벌한국어교육학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—
공공안전 학부	경찰행정학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	소방행정학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	스포츠의학과	“	120	20	16	—	30	30	21	—
	태권도공공안전학과	“	120	20	4	48	30	30	21	—

※ 부전공 또는 복수전공 의무이수대상학과 : 전학과. 다만 보건사범계열학과, 성인학습자 학과(전공영역)은 제외

① 보건사범계열 학과 : 간호학과, 물리치료학과, 기술교육과, 특수교육과, 유아교육과

② 성인학습자 학과(전공영역)

- 사회복지상담학과, 자유전공학과, 휴먼서비스학과, 창업평생교육학과, 사회복지빅데이터학과,
디지털보건의료학과, 글로벌복지한국어학과, 스포츠융합복지학부(스마트농업경영학과, 사회복지상담학과, 평생교육학과,
복지경영학과, 데이터사회복지학과), AI융합학부(데이터경영복지학과), 사회문화복지학부(사회복지학과, 청소년상담학과,
평생학습학과, 부동산학과, 글로벌한국어교육학과), 공공안전학부(태권도공공안전학과)

V 교과목 이수

1. 전공 교과목

가. 일반학과

- 1) 단일 전공(주전공)자인 경우 : 48학점 이상
- 2) 복수전공자인 경우 : 소속학과 36학점 이상 + 복수전공학과 36학점 이상
- 3) 부전공자인 경우 : 소속학과 36학점 이상 + 부전공학과 21학점 이상
- 4) 융합전공자인 경우 : 최소 이수학점 36학점 + 융합전공 36학점 이상

나. 사범계열 및 교직이수자(교원자격증 취득학과, 특수교육과 제외)

- 5) 단일 전공(주전공)자인 경우 : 50학점 이상
- 6) 복수전공자인 경우 : 소속학과 50학점 이상 + 복수전공학과 50학점 이상
(특수교육과 80학점 이상)
- 7) 부전공자인 경우 : 부전공 불가

다. 특수교육과(교원자격증 취득)

- 8) 단일 전공(주전공)자인 경우 : 80학점 이상
 - . 중등 : 특수교육전공 최소 42학점이상 + 표시전공 최소 38학점이상
 - . 초등 : 특수교육전공 최소 42학점이상 + 특수초등 최소 38학점이상
- 9) 복수전공자인 경우 : 소속학과 80학점 이상 + 복수전공학과 50학점 이상
- 10) 부전공자인 경우 : 부전공 불가

* 입학년도의 해당학과의 전공교육과정상의 표기된 과목을 전공교과목이라고 함. 휴학 혹은 제적으로 인하여 수업기간의 공백이 발생한 경우 복학년도 및 재입학년도의 해당학년의 교육과정상의 전공교과목을 이수하면 전공으로 인정됨.

2. 교양 교과목

가. 교양교과목 구분 및 이수내역 (2026학년도 이후 입학자)

구분	이수구분			교과목 명 및 이수기준 최소 학점						
				①일반학과		②성인학습자 학과		③보건사범계열학과		
				교과목(수)	학점	교과목(수)	학점	교과목(수)	학점	
교양 필수	기초 교양	교양 영역	구암인성기초	구암인성학	1	구암인성학	1	구암인성학	1	
				구암AI윤리	1	구암AI윤리	1	구암AI윤리	1	
			언어소통기초	대학영어	2	사고와표현	2	대학영어	2	
			사회통합기초	응급처치이론과실제	2	응급처치이론과실제	2	응급처치이론과실제	2	
			미래발전기초	AI이해	2	AI이해	2	AI이해	2	
	핵심 교양	6대 핵심 역량	종합적사고역량	역량별 1과목 선택필수	2	역량별 1과목 선택필수	2	역량별 1과목 선택필수	2	
			글로벌역량		2		2		2	
			자기관리역량		2		2		2	
			디지털역량		2		2		2	
			의사소통역량		2		2		2	
			사회가치역량		2		2		2	
	교양 선택	핵심 교양	6대 핵심 역량	종합적사고역량	역량별로 균형 있게 선택하여 이수	16	역량별로 균형 있게 선택하여 이수	4	역량별로 균형 있게 선택하여 이수	6
				글로벌역량						
자기관리역량										
디지털역량										
의사소통역량										
사회가치역량										
교양 이수필요 최소학점				계	36	계	24	계	26	

①일반학과 : 보건사범계열 학과, 성인학습자 학과(학부 내 성인학습자 전공 포함)를 제외한 모든 학과 및 학부 내 전공을 의미함

②성인학습자 학과

-스포츠융합복지학부(스마트농업경영학과, 사회복지상담학과, 평생교육학과, 복지경영학과, 데이터사회복지학과), AI융합학부(데이터경영복지학과), 사회문화복지학부(사회복지학과, 청소년상담학과, 평생학습학과, 부동산학과, 글로벌한국어교육학과), 공공안전학부(태권도공공안전학과)

③보건사범계열 학과 : 간호학과, 물리치료학과, 기술교육과, 특수교육과, 유아교육과

나. 주요내용

- 기초교양은 지정된 5과목(구암인성학, 구암AI윤리, 대학영어, 응급처치이론과실제, AI이해)을 필수 이수(8학점)한다. 단, 성인학습자 대상 학과(전공)는 언어소통기초 ‘대학영어’ 대신 ‘사고와표현’ 교과목을 이수한다.
- 핵심교양은 6대 핵심역량별 각 1과목 이상을 선택 이수한다.

다. 교양교과 편성표

연번	교양구분		과목명	학점-이론-실습	학수번호	적용대상			비고
						일반학생	직장인	유학생	
1	기초교양	구암인성기초	구암인성학	1-1-0	GEN12721019	O			
2					GEN12722019		O		
3					GEN12723019			O	
4			구암AI윤리	1-1-0	GEN12731019	O			
5					GEN12732019		O		
6					GEN12733019			O	
7		언어소통기초	실용영어I	2-2-0	GEN01091029	O			1학기
8			사고와표현	2-2-0	GEN05371029	O			
9					GEN05372019		O		
10			대학영어	2-2-0	GEN11301019	O			
11					GEN11302019		O		
12					GEN11303019			O	
13			실용중국어 I	2-2-0	GEN11421029	O			1학기
14					GEN11422029		O		
15			한국어독해초급	2-2-0	GEN12193029			O	
16			한국어문법초급	2-2-0	GEN12203029			O	
17			기초한국어작문 II	2-2-0	GEN12393029			O	
18		사회통합기초	스마트민주시민과청년의삶	2-2-0	GEN10371029	O			
19			대인관계이론과실제	2-2-0	GEN11561029	O			
20			응급처치이론과실제	2-1-1	GEN11941019	O			
21					GEN11942019		O		
22		미래발전기초	스프레드시트고급활용	2-0-2	GEN10671029	O			
23			워드프로세서고급활용	2-0-2	GEN10681029	O			
24					GEN10683029			O	
25			창의적사고와코딩	2-0-2	GEN10931029	O			
26					GEN10932019		O		
27			GoogleG-suite활용과이해	2-2-0	GEN11281029	O			
28			프레젠테이션고급활용	2-1-1	GEN11321029	O			
29					GEN11322029		O		
30					GEN11322019		O		
31			디자인사고와창의적문제해결	2-1-1	GEN11351029	O			
32			대학수학의이해	2-2-0	GEN11571029	O			
33			대학물리학의이해	2-2-0	GEN11731029	O			
34			AI이해	2-2-0	GEN12571019	O			
35					GEN12572019		O		
36					GEN12573019			O	
37	핵심교양	종합적사고역량	수학의즐거움	2-2-0	GEN09671029	O			
38					GEN09672029		O		
39			논리적사고	2-2-0	GEN10091029	O			
40					GEN10092029		O		
41			한국의서정시읽기	2-2-0	GEN10611029	O			

연번	교양구분	과목명	학점-이론-실습	학수번호	적용대상			비고
					일반학생	직장인	유학생	
42	글로벌역량	공연예술의미학	2-2-0	GEN11331029	O			
43		논어와인문학	2-2-0	GEN11341029	O			
44		한국대중문화와한류	2-2-0	GEN11371029	O			
45		한국의전통문화	2-2-0	GEN11381029	O			
46				GEN11382029		O		
47				GEN11383029			O	
48		유전과사회	2-2-0	GEN11661029	O			
49				GEN11662029		O		
50		역사와창의적사고	2-2-0	GEN11771029	O			
51		4차산업혁명과인문학	2-2-0	GEN11951029	O			
52		디지털과인문학	2-2-0	GEN12041029	O			
53		한국의역사	2-2-0	GEN12433029			O	
54		한국어토론	2-2-0	GEN12443029			O	
55		실용뇌과학	2-1-1	GEN12581029	O			
56		감성인문학	2-2-0	GEN12591029	O			
57		AI와메타인지:생각하는학습법	2-1-1	GEN12841029	O			신규
58		AI와창의적스토리텔링	2-1-1	GEN12851024	O			신규
59		AI데이터로세상읽기	2-2-0	GEN12861029	O			신규
60		AI시대법과생활	3-3-0	GEN12911024	O			신규
61		유니넷과함께하는창의공작	3-0-3	GEN12931023	O			신규
62				GEN12932023		O		
63		나만의아이디어를만드는3D프린팅	3-0-3	GEN12941023	O			신규
64				GEN12942023		O		
65		실용영어II	2-2-0	GEN01101029	O			2학기
66		글로벌리더십	2-2-0	GEN09001029	O			
67				GEN09002029		O		
68		글로벌문화와매너	2-2-0	GEN09191029	O			
69				GEN09192029		O		
70				GEN09193029			O	
71		동북아협력이해	2-2-0	GEN09401029	O			
72		유럽예술사의문화적탐구	2-2-0	GEN10741029	O			
73		동서양문화이해	2-2-0	GEN11401029	O			
74		세계문화와관광	2-2-0	GEN11411029	O			
75				GEN11412029		O		
76		다문화이해와교육	2-2-0	GEN11671029	O			
77				GEN11672029		O		
78		실용중국어 II	2-2-0	GEN11801029	O			2학기
79				GEN11802029		O		2학기
80		실용일본어 I	2-2-0	GEN11971029	O			1학기
81		세계시민교육의이해	2-2-0	GEN11981029	O			
82		초급한국어	2-2-0	GEN12033029			O	
83		실용일본어 II	3-3-0	GEN12071029	O			2학기

연번	교양구분	과목명	학점-이론-실습	학수번호	적용대상			비고
					일반학생	직장인	유학생	
84		한국어문법중급	2-2-0	GEN12383029			O	
85		한국어작문중급	2-2-0	GEN12403029			O	
86		다문화사회와글로벌시민역량	2-2-0	GEN12692029		O		
87		탄소중립과글로벌실천	2-2-0	GEN12601024	O			
88				GEN12602024		O		
89		한국문화의이해	2-2-0	GEN12703029			O	
90		K컬처와한국학	2-2-0	GEN12891029	O			신규
91		한국어기초읽기	2-1-1	GEN12973029			O	신규
92		한국어기초문법	2-1-1	GEN12983029			O	신규
93		한국어기초쓰기	2-1-1	GEN12993029			O	신규
94		범죄심리학	2-2-0	GEN00781029	O			
95		골프와웰니스	2-0-2	GEN10951029	O			
96		자기방어안전대처법	2-0-2	GEN10961029	O			
97		취업과창업	2-2-0	GEN11171023	O			
98				GEN11172023		O		
99		4차산업혁명과지식재산권	2-2-0	GEN11431023	O			
100		문화예술의이해	2-2-0	GEN11441029	O			
101		배드민턴과웰니스	2-0-2	GEN11451029	O			
102		아름다움과감성의세계	2-2-0	GEN11471029	O			
103		질병과건강과학	2-2-0	GEN11621029	O			
104		감성디자인과색채	2-0-2	GEN11631029	O			
105		생애주기와노화	2-2-0	GEN11641029	O			
106				GEN11642029		O		
107		부동산과사회	2-2-0	GEN11691029	O			
108				GEN11692029		O		
109		스트레스관리와건강생활	2-2-0	GEN11701029	O			
110				GEN11703029			O	
111				GEN11702029		O		
112		미래설계와창업	2-2-0	GEN11811023	O			
113		SRL레저스포츠	2-0-2	GEN11991029	O			
114		금융지식과주식거래	3-2-1	GEN12251029	O			
115		진로탐색과자기설계	2-2-0	GEN12611029	O			
116				GEN12612029		O		
117		AI평생학습과미래창업	2-2-0	GEN12961024	O			신규
118				GEN12962024		O		
119	디지털역량	스포츠과학의이해	2-2-0	GEN08951029	O			
120		4차산업혁명의이해	2-2-0	GEN10831029	O			
121				GEN10832029		O		
122		유튜버와영상제작	2-0-2	GEN11511029	O			
123				GEN11513029			O	
124		파이썬과함께하는코딩	2-0-2	GEN11521029	O			

연번	교양구분	과목명	학점-이론-실습	학수번호	적용대상			비고
					일반학생	직장인	유학생	
125		빅데이터분석	2-1-1	GEN11681029	O			
126		영상콘텐츠의이해와활용	3-1-2	GEN12081029	O			
127		메타버스에대한이해	3-2-1	GEN12221029	O			
128		드론의이해	3-2-1	GEN12261029	O			
129		플랫폼혁명의이해	2-2-0	GEN12511029	O			
130		AI와지역혁신미래직업	2-2-0	GEN12621024	O			
131		글로벌AI스토리텔러입문	2-2-0	GEN12631029	O			
132		생성형AI기반창업설계	2-1-1	GEN12641023	O			
133				GEN12642023		O		
134		스마트농업의이해	2-2-0	GEN12651024	O			
135				GEN12652024		O		
136		AI스포츠창업	2-2-0	GEN12661023	O			
137		과학탐구방법과AI리터러시	2-2-0	GEN12741029	O			
138		AI시대의읽기·쓰기·비판적사고	2-2-0	GEN12751029	O			
139		AI시대의통계적사고	3-2-1	GEN12771029	O			
140		생성형AI와가상현실콘텐츠활용	2-1-1	GEN12781029	O			
141		AI시대의생애설계	2-2-0	GEN12811029	O			
142				GEN12812024		O		
143		AI소크라테스:질문의기술	2-2-0	GEN12871029	O			신규
144		생성형AI프롬프트활용기초	2-1-1	GEN12881029	O			신규
145		AI직무전환	2-2-0	GEN12951024	O			신규
146				GEN12952024		O		
147	의사소통역량	문학과글쓰기	2-2-0	GEN07861029	O			
148		커뮤니케이션기법	2-2-0	GEN08371029	O			
149				GEN08372029		O		
150				GEN08373029			O	
151		스토리사자성어	2-2-0	GEN11111029	O			
152		설득의심리학	2-2-0	GEN11541029	O			
153				GEN11542029		O		
154		디지털세상의사이버윤리	2-2-0	GEN11601029	O			
155		문화콘텐츠와스토리텔링	3-2-1	GEN12211029	O			
156		현대사회와디지털리터러시	3-2-1	GEN12301029	O			
157		한국어독해중급	2-2-0	GEN12373029			O	
158		한국어회화중급	2-2-0	GEN12413029			O	
159		한국어말하기중급	2-2-0	GEN12423029			O	
160		대학한국어중급	2-2-0	GEN12453029			O	
161		뉴스와미디어의이해	2-2-0	GEN12521029	O			
162		AI프롬프트활용능력과문제해력	3-1-2	GEN12791029	O			
163		AI와스포츠심리로배우는회복탄력성과자기관리	2-2-0	GEN12901029	O			신규

연번	교양구분	과목명	학점-이론-실습	학수번호	적용대상			비고
					일반학생	직장인	유학생	
164	사회 가치 역량	자연과학적사고와생활속과학	2-1-1	GEN12921029	O			신규
165		세한봉사I	1-0-1	GEN08611029	O			
166		세한봉사II	1-0-1	GEN08621029	O			
167		장애공감과사회통합	2-2-0	GEN10591024	O			
168		충남학	2-2-0	GEN11001029	O			
169		나눔을통한삶	2-2-0	GEN11551024	O			
170				GEN11552024		O		
171		젠더와사회	2-2-0	GEN11651029	O			
172		놀이와인성	2-2-0	GEN11751029	O			
173				GEN11752029		O		
174		지역문제와미래사회	2-2-0	GEN11831024	O			
175				GEN11832024		O		
176		리더십과커뮤니케이션	2-2-0	GEN12001029	O			
177		예술과공동체인성	2-0-2	GEN12011029	O			
178		지속가능발전의이해	2-2-0	GEN12021024	O			
179		변화와혁신의리더십	2-2-0	GEN12051029	O			
180				GEN12052029		O		
181		지역문화예술의이해	3-1-2	GEN12061024	O			
182				GEN12062024		O		
183		지역문화와스토리텔링	3-1-2	GEN12101024	O			
184				GEN12103024			O	
185				GEN12102024		O		
186		기업가정신과창업	3-3-0	GEN12121023	O			
187				GEN12122023		O		
188		창업마케팅	3-3-0	GEN12131023	O			
189		지식재산권과청년창업	2-2-0	GEN12141023	O			
190		창업비즈니스모델	3-3-0	GEN12161023	O			
191		남북관계와통일문제	2-2-0	GEN12461029	O			
192		통일문제에대한이해	2-2-0	GEN12471029	O			
193		성인인생학	2-2-0	GEN12482029		O		
194		인권과사회	2-2-0	GEN12541029	O			
195				GEN12542029		O		
196		조직과리더십	2-2-0	GEN12551029	O			
197				GEN12552029		O		
198		대학과지역사회	2-2-0	GEN12561024	O			
199				GEN12562024		O		
200		청렴과공정사회	3-3-0	GEN12801029	O			
201		탄소중립과환경문제의이해	2-2-0	GEN12681024	O			
202				GEN12682024		O		
203		기후변화와탄소중립	2-2-0	GEN12671024	O			
204				GEN12672024		O		

3. 교직 교과목

가. 교원자격 무시험검정 합격 기준

입학 년도	이수학점		성적기준	교직 적성 및 인성 검사	응급처치 및 심폐소생 술	성인지 교육
	전공과목	교직과목				
2009 ~ 2012 학년도	■50학점 이상 - 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ■특수학교 80학점 - 전공과목 42학점 - 표시과목관련 전공 38학점 • 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 • 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함	■22학점 이상 - 교직이론 14학점(7과목) 이상 - 교직소양 4학점 이상 - 교육실습 4학점 이상	■졸업전 체 평균 성적 75/100 점 이상	■1회 이상 ('13.3.1이 후 졸업자)	■2회 이상 ※ 단 '16.3.1 기준 교원양성과정 이수 시까지 2학기가 남은 자는 1회, 2 학기 미만 남 은 자는 제외	■2회 이상 ※ 단, '21.2.9 시행 일 당시 교 원양성과정 을 이수중인 사람 중, 2학 기 이하가 남은 사람은 제외
2013 ~ 2015 학년도	■50학점 이상 - 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ■특수학교 80학점 - 전공과목 42학점 - 표시과목관련 전공 38학점	■22학점 이상 - 교직이론 12학점(6과목) 이상 - 교직소양 6학점 이상 - 교육실습 4학점 이상	■전공과목 - 평균 75 점 이상 ■교직과목 - 평균 80 점 이상	■2회 이상		
2016 ~ 2020 학년도	■50학점 이상 - 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ■특수학교 80학점 - 전공과목 42학점 - 표시과목관련 전공 38학점 • 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 • 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함	■22학점 이상 - 교직이론 12학점(6과목) 이상 - 교직소양 6학점 이상 - 교육실습 4학점 이상	■전공과목 - 평균 75 점 이상 ■교직과목 - 평균 80 점 이상	■2회 이상	■2회 이상	
2021 학년도 이후	■50학점 이상 - 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함	■22학점 이상 - 교직이론 12학점(6과목) 이상 - 교직소양 6학점 이상	■전공과목 - 평균 75 점 이상 ■교직과목 - 평균 80	■2회 이상	■2회 이상	■4회 이상

	■ 특수학교 80학점 - 전공과목 42학점 - 표시과목관련 전공 38학점 • 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 • 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ※ 중등의 경우 특수교육교육과정(기본 교육과정 교과(군)*) 7학점(3과목) 이상 포함 ※ 기본이수과목 특수교육공동 영역에서 특수교육교육과정론 필수 이수 * 교육부 고시 제2015-81호 총론 및 [별책 3]의 교과(군)을 참고하여 대학별 적절한 강의개설(가능한 전 교과(군)을 다룰 수 있도록 과목 개설 권장)	- 교육실습 4학점 이상	점 이상			
2024 학년도 이후	■ 50학점 이상 - 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 - 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ■ 특수학교 80학점 - 전공과목 42학점 - 표시과목관련 전공 38학점 • 기본이수과목 21학점(7과목) 이상 포함 • 교과교육영역 8학점(3과목) 이상 포함 ※ 중등의 경우 특수교육교육과정(기본 교육과정 교과(군)*) 7학점(3과목) 이상 포함 ※ 기본이수과목 특수교육공동 영역에서 특수교육교육과정론 필수 이수 * 교육부 고시 제2015-81호 총론 및 [별책 3]의 교과(군)을 참고하여 대학별 적절한 강의개설(가능한 전 교과(군)을 다룰 수 있도록 과목 개설 권장)	■ 22학점 이상 - 교직이론 12학점(6과목) 이상 - 교직소양 6학점 이상 ※ 디지털 교육 포함 4과목 - 교육실습 4학점 이상	■ 전공과목 - 평균 75점 이상 ■ 교직과목 - 평균 80점 이상	■ 2회 이상	■ 2회 이상	■ 4회 이상

※ (결격사유 확인) & #8219;21.6.23. 이후 자격검정 대상자는 「유아교육법」 제22조의2 및 「초·중등교육법」 제21조의2에 따른 교사 자격 취득의 결격사유 확인 필수

나. 교직 교과목 교육과정

※ ~ 2023학번

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간수	
						이론	실습
1	1	교직이론	GEN00471159	교육학개론	2	2	0
	2	교직소양	GEN10111159	학교폭력예방및학생의이해	2	2	0
2	1	교직이론	GEN11871259	교육과정	2	2	0
	1	교직이론	GEN00451259	교육심리	2	2	0
	2	교직이론	GEN00421259	교육방법및교육공학	2	2	0
	2	교직이론	GEN00481259	교육행정및교육경영	2	2	0
3	1	교직이론	GEN07241359	교육사회	2	2	0
	1	교직소양	GEN11931359	특수교육학개론	2	2	0
	2	교직이론	GEN00461359	교육철학및교육사	2	2	0
	2	교직소양	GEN07251359	교직실무	2	2	0
	2	교육실습	GEN07271359	교육봉사활동	2	2	0
4	1	교육실습	GEN11921459	학교현장실습	2	0	2
합계					24	22	2

※ 2024학번~

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간수	
						이론	실습
1	1	교직이론	GEN00471159	교육학개론	2	2	0
	2	교직소양	GEN10111159	학교폭력예방및학생의이해	2	2	0
2	1	교직이론	GEN11871259	교육과정	2	2	0
	1	교직이론	GEN00451259	교육심리	2	2	0
	2	교직이론	GEN00421259	교육방법및교육공학	2	2	0
	2	교직이론	GEN00481259	교육행정및교육경영	2	2	0
3	1	교직이론	GEN07241359	교육사회	2	2	0
	1	교직소양	GEN11931359	특수교육학개론	2	2	0
	2	교직이론	GEN00461359	교육철학및교육사	2	2	0
	2	교직이론	GEN12331359	교육평가	2	2	0
	2	교직소양	GEN12341359	교직실무	1	1	0
	2	교직소양	GEN12351359	디지털교육	1	1	0
	2	교육실습	GEN07271359	교육봉사활동	2	2	0
4	1	교육실습	GEN11921459	학교현장실습	2	0	2
합계					26	24	2

※ 특수학교 교사 무시험검정에 교직소양 중 ‘특수교육학개론’을 전공으로 이수한 경우 교직소양과목으로 중복 인정이 가능함.
이 경우 중복 인정된 학점만큼 전공과목을 추가로 이수하여야 함

※ 2024학년도 입학자 이후 ‘디지털 교육’을 포함한 교직소양 4과목을 이수해야 함-교육부 고시 제2023-14호(2023.03.29.)
이에 교직실무(2학점)에서 교직실무(1학점)과 디지털 교육(1학점)으로 교직소양영역이 변경하여 실시 예정-교직 22학점 이상

다. 기타 합격 기준요건

학년	1학기	2학기
1	응급처치 및 심폐소생술 실습	
	성인지 교육 (연 1회 이상 이수 권장 / 학적 변동이나 교육과정 운영 등 부득이한 경우에는 학기당 1회 이수)	
2	교직 적성 및 인성 검사	
		응급처치 및 심폐소생술 실습
	성인지 교육 (연 1회 이상 이수 권장 / 학적 변동이나 교육과정 운영 등 부득이한 경우에는 학기당 1회 이수)	
3		교직 적성 및 인성 검사
	성인지 교육 (연 1회 이상 이수 권장 / 학적 변동이나 교육과정 운영 등 부득이한 경우에는 학기당 1회 이수)	
4	성인지 교육 (연 1회 이상 이수 권장 / 학적 변동이나 교육과정 운영 등 부득이한 경우에는 학기당 1회 이수)	

※ 성인지 교육은 연 1회 인정기준임

※ 성인지 교육은 교원양성과정 이수 중 반드시 참여해야 하며, 미참여 시 불이익이 발생하지 않도록 할 것

라. 기타 참고사항

▶ 입학년도 기준

- 편입생의 경우 편입 당시 재학생의 입학년도를 기준으로 적용함(예: 2024년 3월 편입 → 입학년도 2022학년도)

▶ 편입생 기타 합격 기준 요건

- 교직 적성 및 인성검사, 응급처치 및 심폐소생술 실습은 3학년 2학기, 4학년 1학기에 이수
- 성인지 교육은 학기별 이수(4회)

▶ 교육봉사활동

- 교직부에서 교육봉사활동일지를 배부하며 총 60시간 이수
- 관련 교과목은 3학년 2학기에 신청하여 이수
- 교육봉사활동 계획서 및 동의서는 교육봉사기관과 협의하여 기관 직인 후, 활동 시작 1주일 전까지 교직부에 제출·확인 받을 것

▶ 학교현장실습

- 6학기 과정을 이수한 4학년에 한하여 실시하며, 4학년 1학기 중간고사 이후 4주간 실습 진행

▶ 교직 성적 기준

- 교직과목 22학점 이상 취득하였더라도 교직 평균성적 80점 미만인 경우 수료 전 재수강을 통해 기준 충족해야 함

▶ 교원자격증 소지자 관련

- 교원자격증 소지자는 교직과목 면제이며 단, 자격종별이 다른 경우 학교현장실습은 실시할 수 있음

▶ **학과별 교원자격증 자격종별 및 표시과목**

- 기술교육과: 중등학교 정교사(2급) 기술
- 유아교육과: 유치원 정교사(2급)
- 특수교육과: ① 특수학교(초등) 정교사(2급)
② 특수학교(중등) 정교사(2급) 체육
③ 특수학교(중등) 정교사(2급) 기술 - 기술교육과 복수전공 이수 시

▶ **교원자격 무시험검정원서 제출**

- 전기(2월): 11월~12월 중 구비서류 제출(학교홈페이지 → 호등광장 → 학사공지 참고)
- 후기(8월): 5월~6월 중 구비서류 제출(학교홈페이지 → 호등광장 → 학사공지 참고)

▶ **교원자격취득예정증명서 발급**

- 교직부 방문 후 자격종별 및 표시과목을 고지하여 등록 후 증명서 발급

▶ **교원자격증 포기 신청**

- 교원자격증 포기 신청서 작성 후 학과 경유 → 교직부 제출

▶ **교원자격증 교부**

- 발급일은 해당 학년도 학위수여일에 교부
- 복수전공 미이수 시 주전공을 이수하였더라도 자격증 발급 불가(단, 복수전공을 포기한 경우 발급 가능)

▶ **교원자격증 재교부 신청**

- 학교홈페이지(호등광장→업무양식 다운로드)에서 '교직' 검색 후 안내 확인
- 방문 또는 우편 신청 가능

▶ **교원자격증 기재사항 정정 신청**

- 개명 등 사유 발생 시 정정 신청 가능
- 관련 내용은 학교홈페이지(호등광장 → 업무양식 다운로드) 참고

VII

2026학년도 학과별 개설(예정) 전공교과목

1. 기술교육과

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	TEC0179 1149	프로그래밍언어및실습	3	0	3	2	TEC0284 1243	지식재산권 및 창업	3	3	0
	TEC0271 1149	기계제도와CAD	3	0	3		TEC0102 1234	전기기술	3	3	0
	TEC0273 1139	전공학습설계	1	1	0		TEC0107 1239	토목기술	3	3	0
	TEC0152 1139	공업역학	3	3	0						
	소계		10	4	6		소계		9	9	0
3	TEC0184 1339	수송기술	3	3	0	4	TEC0254 1439	기술교과논리및논술	3	3	0
	TEC0262 1339	기술교과교수법및평가	3	3	0						
	소계		6	6	0		소계		3	3	0

<교과목 해설>

■ 프로그래밍 언어 및 실습 (Programming Languages and Practices)

기술교육에서 필요한 C 프로그래밍 언어를 학습하여 컴퓨터 시스템에 대한 이해를 바탕으로 기본적인 프로그래밍 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

■ 기계제도와 CAD (Drawing and Computer Aided Design)

기계제도의 지식을 바탕으로 CAD를 배우는 것으로, 도면 작성법과 2차원 조립도와 부품도를 그린다. 또한 클라우드의 s/w를 이용하여 3차원 조립도와 부품도를 그려봄으로 제품 제작에 도움이 되고자 한다.

■ 전공학습설계(Design of Major Career)

전공학습 설계는 기술교육 전공 1학년 학생들에게 주전공을 이해하기 위한 전공 지식의 설계 함양 및 학교생활 적응을 목표로 한다

■ 공업역학(Mechanics Engineering)

강체의 기본적인 개념을 이해하고, 그 원리를 바탕으로 평면 및 공간상에 작용하는 여러 가지 형태의 힘에 의한 강체의 평형, 지점반력 및 운동을 계산하는 공업역학과 재료역학의 개념을 배운다.

■ 지식재산권 및 창업 (Intellectual property rights and Foundation)

기술을 개발하면서 가장 중요한 것이 지식재산권을 가지는 것이다. 특허, 실용신안, 디자인, 상표 등에 대해 배우고 명세서 작성과 특허 출원 방법을 배운다. 또한 창업계획서 작성 및 창업을 성공으로 이끌기 위한 기초지식을 배운다.

■ 전기기술 (Electrical Technology)

전기 생산·제어의 기초 이론과 산업 현장 실무 응용력을 학습, 신재생에너지 등 최신 전기 기술 트렌드와 안전 기준을 습득

■ 토목기술(Civil Technology)

토목구조, 재료의 종류 및 특성, 공사에 필요한 측량기술, 시공에 필요한 절차 및 방법, 그 밖의 토목 시설인 교량, 하천과 댐, 상수도, 하수도, 도로, 항만, 철도 등에 관한 기술을 배운다

■ 수송기술(Transportation Technology)

자동차 공학 외에 육상, 해상, 항공, 우주수송기술의 이해와 자동차 관련 엔진, 새시, 전기전자, 보디 기술 중에서 새시 부문(동력 전달장치, 현가장치, 조향장치, 브레이크장치) 및 전기전자부문(시동 장치, 발전장치, 점화장치)의 시스템 구성 및 작동원리 등을 다룬다.

■ 기술교과교수법 및 평가(Instructional Methods and Assesment for Technology Education)

서로 다른 수업 방법의 모델과 이에 따른 분석을 통하여 교육의 목적과 학습 경험에 적절한 수업 전략과 다양한 수업 방법을 선택하여 활용할 수 있는 능력을 갖추게 한다. 또한, 수업 내용에 따른 전략적 접근 방법, 교수(teaching) 및 학습(learning)의 개념과 수업 과정, 발표, 프로젝트법, 협동학습, 토의법, 자율 학습, 교사 및 학습자의 특성과 가르치는 기능(teaching skills) 등을 학습한다. 또한 기술교육에서 평가에 대해 배우고, 루브릭, 포트폴리오, 채점기준표 등을 활용하여 평가를 실습해 본다.

■ 기술교과 논리 및 논술(Logic and Writing for the Technical Subjects)

중등에서 다룬 논술을 보충하면서 사물의 논리적 전개 방식을 이론과 실제 연습함과 첨삭 지도함으로 일상생활의 의사소통이 글이나 말에서 원활하며, 문제해결 및 논술형 시험 답안을 논리적으로 쓸 수 있게 지도한다.

2. 특수교육과

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	SED0070 1139	시각장애학생교육	3	3	0	2	SED0153 1239	정서·행동장애학생교육	3	3	0
	SED0181 1139	전공학습설계	1	1	0		SED0042 1239	지적장애학생교육	3	3	0
	SED0116 1139	초등교육론	3	3	0		SED0035 1239	청각장애학생교육	3	3	0
	SED0187 1139	통합교과	3	2	1		SED0172 1239	초등사회	3	2	1
	SED0090 1136	행동수정	3	3	0		SED0043 1249	특수교육공학	3	2	1
	소계		13	12	1		소계		15	13	2
3	SED0114 1339	장애학생통합교육론	3	3	0	4	SED0175 1434	초등실과	3	2	1
	SED0185 1349	중등국어	3	2	1		SED0174 1439	초등컴퓨터	3	2	1
	SED0179 1339	초등국어	3	2	1						
	SED0180 1349	초등체육	3	2	1						
	SED0150 1339	특수논리및논술	3	3	0						
	소계		15	12	3		소계		6	4	2

<교과목 해설>

■ 시각장애학생교육 (Education for Students with Visual Impairments)

시각장애의 발생 원인과 시각장애아동의 특성을 이해하고 그에 따른 시각장애학생 지도방법에 대하여 학습한다.

■ 전공학습설계 (Major Learning Design)

특수교육에 대한 기본 이해와 체계적인 학습 관리 지원을 위해 학업 전략, 전공에 대한 적응 및 앞으로의 학업 계획 등을 중점으로 지도한다.

■ 초등교육론 (Education of Elementary School Children)

초등교육의 개념, 초등학교 장애학생의 특성, 각 장애 영역별 특성과 지도방법에 대해 고찰한다.

■ 통합교과 (Special Education)

특수학교 초등부 학생의 통합교과 지도방법에 대하여 교육과정의 내용에 따른 실제 지도 방법을 익힌다.

■ 행동수정 (Behavioral Modification)

장애학생의 문제행동 중재를 위한 행동수정기법을 이해하고 다양한 사례를 통해 문제 행동의 관찰, 기능분석, 연구설계 및 문제행동에 대한 구체적인 지도 방법에 대해 학습한다.

■ 정서·행동장애학생교육 (Education for Students with Emotional or Behavior Disorders)

정서·행동장애학생의 진단기준 및 원인, 특성을 이해하고 지도방법에 대해 전반적인 지식을 학습한다.

■ 지적장애학생교육 (Education for Students with Intellectual Disabilities)

발달 연령에 비해 지적능력과 적응 행동에 결함이 있는 지적장애학생들의 발생 원인, 특성 및 지도 방법에 대해 전반적인 지식을 학습한다.

■ 청각장애학생교육 (Education for Students with Hearing Impairments)

청각장애의 정의, 청각장애교육의 역사, 청각생리, 청각장애학생의 인지적·심리적·언어적 발달 특성, 청각장애 교육과정 등 청각장애교육과 관련된 전반적인 내용을 다룸으로써 특수교육 현장에서 청각장애 학생을 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 배양한다.

■ 초등사회 (Elementary Social Studies)

교과교육으로서 사회과의 성격과 목표를 이해하고, 장애유형에 따른 적합한 지도 방략을 이해하고 지도하는 능력을 함양한다

■ 특수교육공학 (Special Education Technology)

특수아동 지도를 위해 개발된 공학 프로그램의 이용과 개발 방법을 익히고, 보조 공학 기기의 종류와 활용방법에 대해 학습한다.

■ 장애학생통합교육론 (Inclusion of Children with Disabilities)

장애학생 통합교육에 대한 철학적 배경 및 이론과 통합교육 현장에서의 지도 방법에 대하여 학습한다.

■ 중등국어 (Secondary Korean)

기본교육과정에서 제시하는 국어과 교육의 기본 방향과 목표, 성격, 내용체계, 그리고 교수학습 방법과 평가방법 등을 총체적으로 다룸으로써 특수교육대상 학생에게 국어과를 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 배양한다.

■ 초등국어 (Elementary Korean Language)

공동교육과정 및 기본교육과정에서 제시하는 초등 국어과 교육의 기본 방향과 목표, 성격, 내용체계, 그리고 교수·학습 방법 및 평가 방법 등을 총체적으로 학습하고, 국어과 내용 영역별 지도의 실재를 다룬다.

■ 초등체육 (Elementary Physics)

특수학교 초등부 학생의 체육과 지도 방법에 대하여 학습하고, 교육과정의 내용에 따른 지도 방법과 장애학생의 운동기능 향상을 위한 실제 지도 방법을 익힌다.

■ 특수논리및논술 (Logic and Essay of Special Education)

논술에 대한 기본적인 이해와 논술 전개 방법에 대한 기술을 체득하여 특수교육 관련 특정 주제를 중심으로 논리적으로 글을 전개하는 능력을 배양한다. 또한 특수교사 임용시험에 대비하여 교직 및 교육과정 논술의 출제와 평가 경향을 분석하고 주제별로 글을 쓰고 분석·평가한다.

■ 초등실과 (Elementary Practical Art)

초등 공통교육과정 및 기본교육과정에서 제시한 실과교과의 기본 방향과 특성, 목표, 내용체계, 그리고 교수·학습 방법 및 평가 방법 등을 총체적으로 학습하고, 실과 내용 영역별 지도의 실재를 다룬다.

■ 초등컴퓨터 (Elementary Computer)

특수학교 초등부 학생의 컴퓨터 관련 교과 지도방법에 대해 교육과정에 따른 실제 지도방법을 익힌다.

3. 유아교육과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	EAR0104 2139	놀이지도	3	3	0	2	EAR0040 2239	유아교육과정	3	3	0
							EAR0050 2249	유아수학교육	3	3	0
							EAR0046 2249	유아사회교육	3	3	0
							EAR0161 2239	아동과학지도	3	3	0
		소계	3	3	0			소계	12	12	0
3	EAR0147 2334	유아교과교재연구및지도법	3	3	0	4	EAR0097 1449	아동건강교육	3	3	0
							EAR0045 1434	유아교육기관운영관리	3	3	0
							EAR0157 1444	특수아동이해	3	3	0
							EAR0172 1443	창직세미나	3	3	0
		소계	3	3	0			소계	12	12	0

<교과목 해설>

■ 놀이지도(Play in Early Childhood Education)

유아기 놀이의 중요성과 가치, 놀이 관련 이론을 탐색하고, 놀이와 유아발달과의 관계를 살펴보면서 유아교육의 놀이의 중요성을 인식한다. 유아교육의 핵심인 놀이중심 교육을 위한 환경구성, 교사개입 및 다양한 놀이지도 방법을 모색한다.

■ 유아교육과정(Curriculum for Early Childhood Education)

유아교육의 철학적, 심리적, 사회적 기초를 배경으로 유아를 위한 교육과정 구성의 기본적인 이론을 탐구한다. 유아교육의 목적, 교육내용, 교육방법, 교육평가 체제를 구체적으로 다루어 교육현장에서 유아교육의 본질에 적합한 교육과정을 설계하고 운영할 수 있는 자질을 기른다.

■ **유아수학교육(Mathematics in Early Childhood Education)**

유아의 수학적 개념발달에 대한 이론을 고찰하고 유아 발달수준에 적합한 생활중심의 수학 교육의 내용, 활동 방법, 자료, 평가방법 등에 관한 기초적 지식과 실제 지도 능력을 기른다.

■ **유아사회교육(Social Studies in Early Childhood Education)**

유아의 사회적 발달 특성과 이론을 살펴보고, 유아의 기본생활 습관과 자기조절 능력의 신장 및 다른 사람과 더불어 생활할 수 있는 민주 시민의 자질을 길러주기 위한 교육이론과 활동을 탐색하고 구성해 보는 과정이다.

■ **아동과학지도(Science in Early Childhood Education)**

유아의 과학적 사고 발달, 학습과정과 교수방법에 대하여 이해하고 자연현상에 대한 탐구능력을 체계적으로 증진시킬 수 있는 과학 교육 프로그램을 연구하여 실천해 본다.

■ **유아교과교재연구 및 지도법(Studies in Teaching Materials and Instructional Methods in Early Childhood Education)**

유아교육 현장에서 활용할 수 있는 각종 교재의 이론과 실제에 대해서 연구한다. 창의적 PBL 학습법을 토대로 제시된 문제를 탐색하고 소그룹으로 교재교구제작과제를 분담한 다음 해결방법 및 아이디어 도출 및 정교화 과정을 거쳐 창의적 교재교구를 개발하고 제작한 교재교구를 이용하여 유아의 인지, 사회, 정서, 신체, 언어 발달을 위한 교수-학습의 효과를 극대화시킬 수 있는 지도 방안을 탐구한다.

■ **아동건강교육(Health and Safety Education for Young Children)**

영유아기 아동의 건강 교육에 대한 중요성을 인식하고 영유아기에 걸리기 쉬운 질병을 예방하고 필요시 간단히 응급 처치할 수 있는 기초적인 방법과 기능을 습득한다.

■ **유아교육기관운영관리(Administration and Management in Early Childhood Education)**

유아교육기관 운영 및 관리에 필요한 인사, 시설, 재정 등에 관한 기본적 지식, 유아교육 관련 법령 및 정책, 교사 연수, 부모교육 프로그램 운영, 장학 지도, 지역사회와의 관계 등을 다룬다. 영유아교육기관의 인적·물적지원 등에 관한 전반적인 이해를 돕고자 현장방문 연계수업을 통하여 유아교육기관 교사가 갖추어야 할 실무능력 향상에 중점을 둔다.

■ **특수아동이해(Special Child Understanding)**

특수유아를 유아교육 환경에 완전 포함 할 수 있도록 특수유아들의 발달특성, 개인차, 흥미 등을 고려하여 발달에 적합한 교육이 이루어지도록 하는 교수전략을 배운다. 이를 위하여 일반유아, 특수유아, 교사 간의 분리가 아닌 연계적 교육활동과 유아교육과 특수교육의 통합적 운영을 효율적인 교육방법에 대하여 배운다.

■ **창직세미나 (Job Creation Seminar)**

유아교육 직업이나 직무와 관련하여 창조적 아이디어와 활동을 통해 지속가능한 직무를 재구상, 설계하고 창출해 봄으로써 창의적 사고와 문제해결 역량을 도모하기 위한 교와목이다.

4. 글로벌복지한국어학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	GWK003 01149	사회복지윤리와철학	3	3	0	2	GWK0020 1239	사회복지실천기술론	3	3	0
	GWK000 51149	심리언어학	3	3	0		GWK0024 1234	사회복지행정론	3	3	0
	GWK000 61139	외국어로서의 한국어 교육개론	3	3	0		GWK0009 1239	외국어로서의 한국어문법 교육론	3	3	0
	GWK001 91139	인간행동과사회환경	3	3	0		GWK0016 1249	한국의 전통문화	3	3	0
	GWK003 31139	전공학습설계	1	1	0						
	소계		13	13	0		소계		12	12	0
3	GWK002 71349	노인복지론	3	3	0	4	해당없음				
	GWK002 61339	사회복지법제와실천	3	3	0						
	GWK000 41349	외국어습득론	3	3	0						
	GWK001 31339	외국인을 위한 한국문화 교육론	3	3	0						
	소계		12	12	0		소계		0	0	0

<교과목 해설>

■ 사회복지윤리와철학 (Social Work Ethics and Philosophy)

본 교과목에서는 철학과 윤리를 통해 상충하는 도덕적 의무, 권리와 가치에 직면했을 때 발생하는 윤리적 의사결정의 까다로운 문제 해결 방법을 연구한다.

■ 심리언어학 (Psycho Linguistik)

본 교과목은 인간의 마음과 언어의 관계를 연구하는 과목으로, 인지 체계를 통한 의사소통 방식을 연구한다.

■ 외국어로서의한국어교육개론 (Outline of Korean Education as a Foreign Language)

언어 교육에 관한 여러 이론들을 탐색하고, 이러한 이론적 지식을 바탕으로 효과적인 한국어교육 방안을 수립한다.

■ 인간행동과사회환경 (Human Behavior & Social Environment)

사회복지는 인간을 다루는 학문이기 때문에 인간의 행동 전반과 사회적 환경을 구체적으로 연구함으로써 문제에 처한 클라이언트를 보다 정확하게 이해함으로써 치료할 수 있도록 전체적인 인간에 대한 이론적 준거틀을 마련해 준다.

■ 전공학습설계 (Major Learning Design)

신입생을 대상으로 학과 전공에 대한 내용을 설명하고 학생들이 전공분야에 대한 이해를 넓히며 교과목을 선택할 수 있도록 돕는 선행교과목이다.

■ 사회복지실천기술론 (Skills and Techniques for Social Welfare Practice)

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

■ 사회복지행정론 (Social Welfare Administration)

사회복지 기관의 행정적 체계의 준거틀을 형성하기 위하여 복지행정의 개념, 역사적 배경, 복지기관의 행정조직, 인사, 재정 등을 검토 분석하고 서비스 전달체계를 집중적으로 연구한다.

■ 외국어로서의한국어문법교육론 (Practice in Korean Grammar as a Foreign Language)

한국어 형태론, 통사론과 관련한 지식을 언어 습득에 활용하는 방안을 모색하고, 이에 대한 교육법을 익힌다.

■ 한국의전통문화 (Korean Traditional Culture)

한국의 전통문화를 이해하고 이를 한국어 교육에 적용하여 외국인들에게 한국 문화를 이해시키는 방안을 탐구한다.

■ 노인복지론 (Welfare for the Aged)

사회변동에 따른 노인문제를 탐색하고 그 대책을 사회복지차원에서 탐구한다. 동시에 한국실정에 맞는 노인문제의 해결방법을 연구한다.

■ 사회복지법제와실천 (Social Welfare and Law)

사회복지법의 기본시각으로서 사회복지법의 개념, 생존권, 사회복지의 가치와 목적 및 일반 원리를 고찰하고 사회복지법제의 생성과정과 범위 및 구조를 파악한 후, 우리나라 사회복지법의 분야별 법 내용들을 학습하여 사회복지 프로그램이 어떠한 법제 아래서 수행되어지는가를 이해함으로써 사회복지실천에 있어서 법 내용을 응용하는 능력을 향상시킨다.

■ 외국어습득론 (Foreign Language Acquisition)

외국어/제2언어 습득 이론과 외국어/제2언어 발달 양상을 살피고 외국어/제2언어 습득에 영향을 미치는 제 요인들을 탐구한다.

■ 외국인을위한한국문화교육론 (Practice in Korean Culture for Foreigner)

한국어 교육에 문화 교육의 중요성을 인식하고 한국어 습득을 위한 문화 교육 방안을 찾는다.

5. 간호학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	NUR0212 1139	AI와생명윤리	2	2	0	2	NUR0087 1239	병태생리학	2	2	0
	NUR0054 1139	인간의성장발달	2	2	0		NUR0088 1239	병원미생물학	2	2	0
	NUR0013	간호학개론	2	2	0		NUR0165	다문화사회의이해와건강	2	2	0

3	1139				4	1239							
	NUR0149 1139	전공간호용어	1	1		0	NUR0019 1239	기본간호학 I	2	2	0		
	NUR0186 1149	보건의료인을위한인문학	2	2		0	NUR0102 1234	기본간호학실습 I	1	0	2		
	NUR0187 1149	메디컬인터프리터 I	1	1		0	NUR0203 1239	간호빅데이터이해	2	2	0		
	GEN1132 2019	프레젠테이션활용	2	0		2	NUR0209 1249	간호과정과비판적사고	2	2	0		
	GEN0109 1029	실용영어 I	2	2		0	NUR0189 1249	메디컬인터프리터Ⅲ	1	1	0		
	GEN1142 1029	실용중국어 I	2	2		0	NUR0197 1249	재활간호	2	2	0		
	NUR0163 1139	인체구조와기능	3	3		0	NUR0086 1239	약물기전과효과	2	2	0		
	NUR0053 1139	의사소통및인간관계론	2	2		0	NUR0040 1239	아동간호학 I	3	3	0		
	NUR0171 1139	글로벌간호리더십	2	2		0	NUR0105 1239	성인간호학 I	2	2	0		
	AIR0087 1139	전공학습설계	1	1		0	NUR0103 1239	기본간호학 II	2	2	0		
	NUR0210 1149	간호와영양	2	2		0	NUR0202 1234	기본간호학실습 II	2	0	4		
	NUR0188 1149	메디컬인터프리터 II	1	1		0	NUR0180 1249	건강사정이론	1	1	0		
	GEN1067 1029	스프레드시트고급활 용	2	0		2	NUR0181 1249	건강사정실습	1	0	2		
	GEN0110 1029	실용영어 II	2	2		0	NUR0183 1249	응급및재난간호	2	2	0		
	GEN1180 2029	실용중국어 II	2	2		0	NUR0145 1249	한방간호	2	2	0		
							NUR0193 1249	메디컬인터프리터Ⅳ	1	1	0		
							NUR0182 1249	간호상담의이해와실제	2	2	0		
	소계			29		25	4	소계			36	32	8
	3	NUR0043 1339	여성건강간호학 I	3		3	0	4	NUR0112 1439	지역사회간호학 II	3	3	0
		NUR0118 1339	아동간호학 II	3		3	0		NUR0044 1439	여성건강간호학 II	3	3	0
NUR0033 1339		성인간호학 II	3	3	0	NUR0207 1439	정신건강간호학 III		2	2	0		

대학생활을 비롯하여 일상생활, 미래의 직업 활동 과정 중 요구되는 다양한 상황에서의 신체, 심리적 문제를 해결하는데 도움이 되는 자기 탐색, 치료적 인간관계의 수립과 의사소통 기술적 이론을 학습한 후 효과적인 인간관계 형성 및 의사소통 적용할 수 있는 의사소통 및 대인관계 역량을 증진한다.

■ 다문화사회의 이해와 건강(understanding and health of multicultural society)

최근 우리나라의 다문화 사회의 변화에 따른 다문화 대상자의 인권을 기반으로 하여 현실적인 상황에 대한 이해 증진과 문화와 문화적 역량을 확인하며, 다문화 사회의 보건의료 체계와 국내외 다문화 정책을 이해하여 현장에서 건강전문관리자로서 다문화인구 대상 보건의료문제 및 개입 방안에 대하여 통합적인 사고를 하도록 한다.

■ 약물기전과 효과(Drug Mechanism & Effect)

약물을 연구하는 학문으로 질병예방과 고통감소를 목적으로 하는 의학의 한 분야로 선수교과인 해부학, 생리학, 병리학을 기반으로 인체내 약물의 작용기전, 상호작용, 유해반응 등을 학습한다.

■ 병태생리학(Pathophysiology)

질병의 원인, 발생기전 및 임상양상을 주로 다루며, 간호사로서 대상자의 건강 관리를 위해 질병에 대한 실제적인 지식을 제공하고자 한다.

■ 병원미생물학(Microbiology)

임상실무와 관련하여 감염병을 일으키는 미생물의 특징, 치료와 예방, 원내감염관리 등의 지식을 습득하고 통합적으로 간호 실무에 적용할 수 있는 능력 함양을 목적으로 한다.

■ 인체구조와 기능(Physical structure and functions)

인체의 구조와 기능에 대한 기초 지식을 제공하여 보건·의료·간호·체육 관련 분야의 전문성을 높이는 데 목적이 있다. 해부학과 생리학의 통합적 접근을 통해 인체 각 계통의 구조와 기능을 이해하고, 건강 유지 및 질병 예방에 필요한 기초 지식을 습득한다.

■ 인간의 성장발달(Human Development and Growth)

생명의 시작인 수정에서 죽음에 이르기까지 생애주기별 인간의 신체적, 정신적, 인지적, 성적, 사회 심리적, 도덕적 발달 특성을 이해하고, 발달 단계에 따른 건강증진과 건강문제 관리를 통해 인간의 이해의 폭을 넓혀 건강한 삶을 영위하고 인간관계를 원활하게 하기 위함이다.

■ 노인간호학(Geriatric Nursing)

노인의 생리적·심리적·사회적 특성을 이해하고, 노화에 따른 건강문제와 간호중재를 학습함으로써 고령화 사회에서 요구되는 전문적 간호역량을 함양하는 데 목적이 있다. 이론과 실재를 통합하여 노인의 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 간호실무 능력을 배양한다.

■ 간호빅데이터이해(Nursing Informatics)

다학제 학문인 간호정보학의 근간이 되는 간호학, 전산학, 정보학의 관계에 대해 간단히 살펴보고, 간호교육, 간호실무, 간호연구, 간호행정 분야에서의 정보기술의 활용을 살펴봄으로써 간호실무 발전을

위한 정보기술을 이용하고 정보관리를 할 수 있도록 한다. 궁극적으로는 보건의료정보 체계를 유용하게 사용하여 간호의 질을 향상시키는데 이바지 할 수 있도록 한다.

■ 응급 및 재난 간호(Emergency & Disaster Nursing)

재난의 개념과 보건의료방재시스템, 재난간호에 대해 학습하고 응급환자 관리 및 응급간호에 대해 학습하며 이를 간호실무에 적용할 수 있도록 학습한다.

■ 한방 간호(Oriental Nursing)

서양의학과 동양의학을 접목하여 통합적인 접근으로 전인간호를 위한 한의학의 기본 개념 및 한의학 전반에 걸친 학문적 지식을 습득하여 보다 폭넓은 지식을 바탕으로 질병을 이해하고 환자를 간호하는 능력을 갖도록 학습한다.

■ 전공간호용어(Medical Terminology)

의료현장에서 사용되는 기초적인 의학용어 및 전공용어에 관한 지식을 습득하여 전공교과목 강의의 효율적 진행을 돕고 나아가 의료기관에서의 원활한 의사소통 및 효율적 업무진행능력을 함양하는데 있다.

■ 간호연구와 AI(Nursing Research AI)

개인, 가족, 지역사회를 대상으로 질병예방, 관리, 건강유지, 증진시키고자 하는 간호학 목표를 성취하고 지속적인 간호학 발전을 위해 지속적인 지식체 개발이 필요하며, 이를 위해 필요한 연구를 학습한다. 아울러 학생들로 하여금 간호학 연구계획서를 기획하고 직접 보고서를 작성하는 과정을 다루게 된다.

■ 기본간호학 및 실습 I, II(Fundamental Nursing & Practice I, II)

투약, 체온유지, 휴식과 수면, 영양, 배뇨, 배변, 산소화 및 피부통합성 등 간호대상자의 요구에 맞는 간호과정을 적용할 수 있도록 지식, 태도, 기술을 학습한다.

간호사가 제공하는 간호중재의 과학적 원리와 이론적 근거를 학습하여 기본간호수행 역량을 습득하는 것이다. 이를 통해 학생들은 임상실습 전 학생간호사가 갖추어야 하는 기본지식과 기술을 활용하여 대상자에게 적용하는 능력을 함양시킨다.

■ 건강사정 및 실습(Health Assessment)

인터뷰 기술의 학습과 계통별 신체검진 기술을 습득하여 인간의 통합적인 이해를 바탕으로 대상자의 건강문제를 발견할 수 있는 능력을 갖춘 간호인을 육성한다.

대상자의 상태에 대한 건강정보를 사정할 수 있는 심층면담법과 대상자의 건강정보 획득을 위한 정확한 검진기술을 학습하며 검진을 위한 도구사용법과 검진절차에 대해 학습한다.

■ 성인간호학 I (Adult Nursing I)

성인 대상자의 수분과 전해질, 산염기 불균형, 면역반응, 감염, 쇼크, 종양간호, 수술전후 간호에 대한 간호원리와 실재를 학습하며, 위장관계 건강문제를 가진 성인 대상자의 건강문제를 파악하고 관련 지식을 습득한다. 이를 통해 비판적 사고과정을 적용한 간호중재를 수행할 수 있는 능력을 발달시킨다.

■ 성인간호학 II (Adult Nursing II)

신체적, 사회심리적, 문화적, 영적 문제를 가진 성인 중 산소화(호흡기계, 순환기계, 혈액계) 질환을 가진 대상자의 질병 예방과 건강 유지 및 증진을 목적으로 간호과정을 적용하고 성인 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 복합적이고 총체적인 간호를 제공할 수 있는 비판적 사고와 근거기반 실무능력을 습득한다.

■ 성인간호학 III (Adult Nursing III)

성인기 질환 중 신경계, 근골격계, 내분비계 관련 건강문제를 다루기 위한 과목이다. 각 질환별 건강문제 해결을 위해 비판적 사고력에 근거한 과학적 지식을 바탕으로 간호과정 도출 및 통합적 간호접근의 이론과 실재를 학습할 수 있도록 설계 되었다.

■ 성인간호학 IV (Adult Nursing IV)

성인기 질환 중 신장요로계, 생식기계, 감각계 관련 건강문제를 다루기 위한 과목이다. 각 질환별 건강문제 해결을 위해 비판적 사고력에 근거한 과학적 지식을 바탕으로 간호과정 도출 및 통합적 간호접근의 이론과 실재를 학습할 수 있도록 설계 되었다.

■ 성인간호학 실습 I (Adult Nursing Practicum I)

임상 급성기 환자간호 제 1단계 실습교과목으로서 내외과계 병동을 중심으로 성인기 소화기, 호흡기, 순환기 질환을 가진 성인대상자에게 전인간호를 제공할 수 있도록 이론적 지식에 근거한 간호술을 지식, 기술, 태도, 의사소통, 윤리적 측면에서 역량을 배양할 수 있도록 설계되었다.

■ 성인간호학 실습 II (Adult Nursing Practicum II)

신경과 병동 및 수술실 실습을 중심으로 수술실 및 성인기 신경계 질환을 가진 성인대상자에게 전인간호를 제공할 수 있도록 이론적 지식에 근거한 간호술을 지식, 기술, 태도, 의사소통, 윤리적 측면에서 역량을 배양할 수 있도록 설계되었다.

■ 성인간호학 실습 III (Adult Nursing Practicum III)

성인기 질환 중 신경계, 근골격계, 내분비계 관련 건강문제를 다루기 위한 과목이다. 각 질환별 건강문제 해결을 위해 비판적 사고력에 근거한 과학적 지식을 바탕으로 간호과정 도출 및 통합적 간호접근의 이론과 실재를 학습할 수 있도록 설계 되었다.

■ 아동간호학 I, II (Pediatric Nursing I, II)

각 계통별로 건강문제가 있는 아동의 질환과 간호에 대한 전공지식을 습득하여 통합적으로 해석하고 간호 상황에 따라 핵심간호술을 수행하며, 환자 및 가족에게 치료적 의사소통을 적용하고, 비판적 사고에 근거하여 환자와 가족에 대한 간호과정을 적용한다.

■ 아동간호학 실습 (Pediatric Nursing Practicum)

각 계통별 아동의 질환과 간호에 대해 습득한 전공지식을 통합하고 핵심 간호술을 간호실무에 적용하며, 환자(신생아) 및 보호자와 치료적 의사소통을 수행하고, 비판적 사고에 근거하여 환자와 가족에 대한 간호과정을 적용한다.

■ 여성건강간호학 I (Women' s Healths Nursing I)

여성의 일생을 중심으로 성 특성과 관련된 여성건강을 신체적 사회적 문화적 윤리적 측면에서 조명함과 동시에 여성건강간호학의 지식을 융합하고 합성하여 실무에 적용함에 있어서 전략과 대안을 제시할 수 있다.

■ 여성건강간호학 II (Women' s Healths Nursing II)

여성의 일생을 중심으로 성 특성과 관련된 여성건강을 신체적 사회적 문화적 윤리적 측면에서 조명함과 동시에 여성건강간호학의 지식을 융합하고 합성하여 실무에 적용함에 있어서 전략과 대안을 제시할 수 있다.

■ 여성건강간호학 실습(Women' s Health Nursing Practicum)

분만실 및 산부인과 병동 실습을 중심으로 임부, 산부 및 산욕기 대상자 및 생식 관련 질환 대상자에게 전인간호를 제공할 수 있도록 이론적 지식에 근거한 간호술을 지식, 기술, 태도 측면에서 역량을 배양할 수 있도록 설계되었다.

■ 정신건강간호학 I , II , III (Psychiatric Nursing I , II , III)

정신장애와 관련된 기본적인 행동 특성이 포함된 이론적인 측면을 고려하여 정신간호 치료기법의 적용과 간호 중재를 위한 간호과정을 적용하고, 지역사회 정신건강 사업의 전반적인 개념을 이해한 후 임상현장 및 지역사회 현장에서의 다양한 집단의 정신건강관련하여 정신건강간호사로서 중재할 수 있도록 역량을 증진시킨다.

■ 정신건강간호학 실습 I , II (Psychiatric Nursing Practicum I , II)

정신건강 대상자를 전인적으로 이해하고 인간존엄성의 기본 철학을 바탕으로 정신건강과 정신장애의 이론을 실제 임상현장에서 적용하고 통합하여 적절한 정신건강간호 지식과 기술을 재학습하며, 문제해결능력을 배양한다. 이를 위해 자기 이해, 목적적 관찰기술, 의사소통 및 대인관계기술, 간호과정 적용, 다양한 치료적 간호활동을 실제적으로 적용하는 능력을 증진시킨다.

■ 지역사회간호학 및 실습 I , II (Community Nursing and practicum)

지역사회간호/보건간호의 기본 개념을 이해하고 국가보건의료체계의 구성요소에 따른 우리나라 국가보건의료체계를 파악하며 나아가 보건의료정책의 변화를 학습한다. 또한 우리나라 지역보건의료사업과 일차보건의료사업, 생애주기별 인구집단 간호사업의 종류와 내용을 파악하며, 각 사업에서 지역사회간호방법과 수단을 활용하여 지역사회 간호과정을 적용할 수 있는 능력을 함양한다.

이론수업에서 습득한 지역사회 간호학의 이론 및 기본지식을 바탕으로 지역사회 현장에서 지역사회간호과정을 적용해 본다. 즉, 지역사회 건강진단을 실시하고 간호수행 계획표를 작성한다. 작성된 계획표에 따라 지역사회 간호과정을 적용하여 보건사업을 기획, 수행, 평가할 수 있는 능력을 기른다. 이를 통해 지역사회주민의 신체적, 정신적, 사회적 건강과 기능 수준을 향상시킬 수 있는 전문 간호사로서의 자질을 함양한다.

■ 간호관리학 및 실습(Nursing Management)

간호관리학의 개념에 대한 이해를 바탕으로 관리이론, 관리과정(조직, 인사, 지휘, 통제)에 대한 전공지식을 습득하고 간호조직 구조 및 각 수준에서의 간호관리자 역할과 다양한 건강관리상황에 따라 간호전문성을 발휘하도록 준비시키는 과정이다.

간호관리이론을 간호현장에 적용하여, 관리자로서 필요한 자질과 태도 및 간호업무를 관리할 수 있는 능력을 배양하고, 이를 통하여 보건의료체계 내에서 간호사에게 요구되는 관리적 리더쉽과 관리 기술을 습득 하는데 있다.

■ 의료법규(Medical Laws)

간호사가 갖추어야 할 법적 지식과 윤리적 책임에 대한 이해를 증진시키는 것을 목적으로 한다. 주요 의료 관련 법률(의료법, 간호법, 응급의료에 관한 법률, 감염병예방법 등)의 기본 개념과 적용 범위를 학습하고, 간호업무 수행 시 발생할 수 있는 법적 문제에 효과적으로 대응할 수 있는 능력을 기른다. 또한 환자의 권리와 자기결정권, 의료인의 의무와 책임, 윤리적 갈등 상황에 대한 판단력을 배양함으로써, 윤리적 간호 실무와 법적 안전성을 확보하는 전문 간호인으로 성장하는 기반을 마련한다.

■ 간호종합캡스톤디자인(Nursing Comprehensive Capstone Design)

다양한 임상 상황을 가상현실로 구현한 시뮬레이션 환경에서, 학습자는 통합적 간호 지식과 기술을 활용하여 치료적 돌봄을 대상자에게 제공하여 간호사가 갖추어야 할 간호지식, 의사소통 기술, 핵심역량 및 핵심간호술을 학습한다.

■ 글로벌 간호 리더십(Global Nursing Leadership)

다양한 건강관리상황에서 지도자이자 관리자가 되기 위한 기술을 습득, 관리 능력을 준비시키는 과정이다. 이를 위해 리더십이론, 리더십과 동기유발의 관계, 리더와 관리의 주요개념을 학습한다.

■ 간호학개론(Introduction to Nursing)

전문직 간호인으로 갖추어야 할 전문지식 및 기술을 배양하기 위해 간호의 본질과 개념을 이해하고, 간호역사를 파악하여 향후 간호의 방향성을 고찰하는 학습과정이다.

■ 메디컬인터프리터 I, II, III, IV(Medical Interpreter I, II, III, IV)

의료 기관에서 질병 및 다양한 목적으로 내원하는 다문화 배경을 지닌 환자 및 가족을 대상으로 효과적인 의사소통을 할 수 있는 실력을 갖추도록 하는 것을 목적으로 한다.

■ 전공학습설계(Major Learning Design)

대학과 학과의 교육체계 및 교육 목표를 이해하고, 효율적인 학과 적응을 위해 교유 및 지도교수와의 대인관계 소통술을 증진한다. 간호학과에 대한 자부심을 함양하고 직업의식을 고취하여 간호사에 대한 좋은 이미지를 획득하고 좋은 간호사가 되는 것을 목표로 성공적으로 대학생활에 안착한다.

■ 보건의료인을 위한 인문학

보건의료인으로서 치료 간호뿐만 아니라 의료인이 가장 갖추어야 할 덕목인 지혜, 타인을 위한 헌신 및 봉사정신을 갖추고 보다 효과적인 치료인의 정신을 갖추어야 한다.

■ 간호과정과 비판적사고(Nursing Process and Critical Thinking)

전문직으로서 간호실무의 바탕이 되는 간호과정의 개념을 이해하고 방법론을 습득하며 대상자의 건강 문제해결을 위해 간호과정을 적용하고 비판적 사고능력을 함양을 목표로 한다.

■ 간호상담의 이해와 실제(Understanding and Application of Nursing Consultation)

간호 상담의 이론적 기초와 다양한 상담 접근법을 이해하고, 간호 현장에서 활용 가능한 상담 기법을 실제 사례에 적용할 수 있는 능력을 기르기 위한 것이다. 간호 대상자의 심리·정서적 요구를 파악하고, 전문적 상담자로서의 자질과 윤리 의식을 함양하는 데 중점을 둔다.

■ 환자안전과 의료질향상(Improving patient safety and medical quality)

환자안전과 질향상에 관해 학습함으로써 다양한 건강관리상황에서 의료의 질향상과 환자의 안전을 지키기 위한 기술을 습득, 위험예지훈련 기법 등의 능력을 준비시키는 과정이다. 이를 위해 환자안전, 의료질향상의 주요개념을 학습한다.

■ 핵심간호실습(Core Nursing Practice Laboratory)

전인적 간호 제공을 위한 교양 및 전공 지식과 간호술을 실무에 적용할 수 있도록 하는 과목으로 핵심 간호술 성취역량을 포함하여 학과에서 규정한 졸업대상 학생이 달성해야 할 학습성과 성취역량을 통합할 수 있다.

■ 간호와영양(nursing and nutrition)

대상자의 건강 유지와 증진 뿐 아니라 급/만성 건강문제 간호에 이르기까지 인간 전 생애에 폭넓게 적용될 수 있으며, 전통의학과 현대의학에 맞는 지식과 다양한 문화에서 살아가는 대상자들에게 간호를 제공할 수 있도록 국제적 역량을 갖추 수 있다.

■ 시뮬레이션실습

시뮬레이션실습 I 은 3학년을 대상으로 하는 시나리오 기반 기초 시뮬레이션 실습 교과목이다. 임상 현장에서 발생할 수 있는 다양한 간호 상황을 가상현실 및 시뮬레이션 환경으로 구현하여, 학생들이 실제적이고 구체적인 임상 간호실습을 경험할 수 있도록 한다. 이를 통해 간호지식, 의사소통 능력, 핵심간호술 및 간호 핵심역량을 함양하고, 전문직 간호사로서의 태도와 책임의식을 기르는 데 목적이 있다.

■ 통합시뮬레이션실습 I

통합시뮬레이션실습 I 은 4학년을 대상으로 하는 시나리오 기반 심화학습 통합 시뮬레이션실습 교과목이다. 임상현장에서 발생할 수 있는 복합적인 간호 상황을 가상현실 및 시뮬레이션 환경에서 재현함으로써, 학생들이 실제 임상과 유사한 환경에서 간호문제를 통합적으로 판단하고 해결하는 능력을 기를 수 있도록 한다. 이를 통해 간호지식, 임상판단 능력, 의사소통 능력, 핵심간호술 및 전문직 간호역량을 강화하는 데 목적이 있다.

■ 통합시뮬레이션실습 II

통합시뮬레이션실습 II 는 4학년을 대상으로 하는 통합학습인 통합시뮬레이션실습 II 교과목이다. 다양한 임상 사례와 시나리오를 기반으로 학생들이 대상자의 건강문제를 통합적으로 사정하고, 우선순위에 따라 간호중재를 수행할 수 있도록 한다. 또한 팀 기반 실습과 디브리핑 과정을 통해 비판적 사고, 임상판단 능력, 의사소통 능력 및 협업 역량을 향상시키며, 예비 전문직 간호사로서의 실무역량과 책임감을 함양하는 데 목적이 있다.

6. 물리치료학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	SPT0196 1149	인체생리학	2	2	0	2	SPT0028 1246	신경생리학	2	2	0
	SPT0197	인체생리학실습	1	0	2		SPT0200	신경계진단학	2	2	0

3	1149					4	1249				
	SPT0131 1149	의학용어	3	3	0		SPT0201 1249	신경계진단학실습	1	0	2
	SPT0216 1139	전공학습설계	1	1	0		SPT0148 1249	광선및수치료학	2	2	0
							SPT0149 1246	광선및수치료학실습	1	0	2
							SPT0128 1249	의지보조기학	3	3	0
							SPT0202 1246	근골격계운동치료학	2	2	0
							SPT0203 1249	근골격계운동치료학실습	1	0	2
	소계		7	6	2		소계		14	11	6
	SPT0211 1349	심리학	3	3	0		SPT0218 1444	병태생리학	3	3	0
	SPT0137 1344	일상생활동작	3	3	0		SPT0217 1449	빅데이터 연구방법론	3	3	0
3	SPT0207 1349	신경계질환별물리치료학	3	3	0	4	SPT0032 1449	심호흡계물리치료학	2	2	0
	SPT0226 1339	빅데이터임상의사결정	3	3	0		SPT0160 1444	심호흡계물리치료학실습	1	0	2
	SPT0227 1339	물리치료사현장실습 I	3	0	9		SPT0224 1443	창업지도세미나	2	2	0
	SPT0153 1334	전기치료학	2	2	0						
	SPT0154 1339	전기치료학실습	1	0	2						
	소계		18	14	11		소계		11	10	2

<교과목 해설>

■ 의학용어(Medical Terminology)

의학적으로 사용하는 용어를 전반적으로 습득하여 전공 이해가 빠르도록 한다

■ 인체생리학 (Human Physiology)

신체를 구성하는 해부학적 구조물의 기능에 관한 학문으로 정상적인 신체 활동을 이해하는 데 도움이 되도록 이론과 실습을 병용하여 학습한다.

■ 인체생리학실습 (Practice for Human Physiology)

인체의 구조와 기능의 상호관계를 배우고 인체 각 부분의 형태와 구성을 이루는 세포, 세포막을 통한 물질이동, 근육, 심장, 혈액순환, 혈액, 면역, 호흡, 요 배설, 체액과 전해질, 소화와 흡수, 대사와 체온조절, 내분비, 생식 등의 내용을 학습한다.

■ 전공학습설계 (Major Learning Design)

물리치료학과 교육과정 및 물리치료사의 업무를 이해하기 위한 교과목으로 1학년을 대상으로 물리치료사가 되기위한 교육과정을 이행하는 학과전공역량 교과목이다. 따라서 의미있고 계획적인 대학생활을 보낼 수 있는 방안을 모색하고 주어진 개인의 현실에서 사회의 구성원이 되기까지 체계적인 미래지향적 방법들을 토론한다.

■ 광선및수치리학 (Phototherapy & Hydrotherapy)

현재 시행되고 있는 광화학치료를 현실에 맞게 반영하여 치료기전이나 원인 등을 알아본다.

■ 광선및수치리학실습 (Phototherapy & Hydrotherapy Practice)

수치료와 광선치료는 물과 광선으로 인체를 치료하는 오랜 역사를 가진 치료법이다. 물과 광선의 기본 성질과 이를 통한 열역학, 유체역학, 광역학적 및 다양한 물리 화학 작용을 통하여 다양한 치료 방법으로 적용할 수 있다. 또한, 물과 광선을 통한 열과 냉의 효과를 이용한 임상적인 지식과 실재를 다루고 있다.

■ 근골격계운동치료학 (Therapeutic Exercise for Musculoskeletal system)

근골격계운동치료학을 학습하기 위한 역사, 개념, 종류 및 여러 치료 방법들 등 기본적인 근골격계 운동치료의 이론적 이해

■ 근골격계운동치료학실습 (Therapeutic Exercise & Practice for Musculoskeletal system)

운동치료학습을 위한 각 관절의 가동성검사, 구축된 근육의 신장방법, 관절대치술 후 운동치료 방법, 심폐질환의 운동치료 등을 실습한다.

■ 신경계진단학 (Diagnostic for Neuromuscular system)

신경계물리치료 진단평가학]은 신경학적 평가와 진단의 원리, 신경계질환의 표준화된 평가도구, 신경계질환별로 사용되는 임상평가도구들로 구성되어 있음

■ 신경계진단학실습 (Diagnostic & Practice for Neuromuscular system)

신경학적 평가와 진단의 원리, 신경계질환의 표준화된 평가도구, 신경계질환별로 사용되는 임상평가 도구에 대한 이론적 지식과 기술을 습득하여 사례보고를 통해 사례문제해결에 대해 강의한다.

■ 신경생리학 (Neurophysiology)

신경의 해부학적 탐구와 기능적 연결을 통해 중추신경계 질병을 이해한다.

■ 의지보조기학 (Orthotics Prosthetics)

지체장애자와 보조기, 절단자와 의지는 밀접한 연관이 있다. 물리치료사들은 이러한 환자에게 과학적인 훈련을 통하여 장애의 정도를 줄이고 재활에 대한 의지와 목적을 달성해 나갈 수 있는 지식을 학습한다.

■ 신경계질환물리치료학 (Physical Therapy for Neuromuscular system Disorder)

물리치료학 전공분야에서 가장 많은 관심과 학습이 필요한 신경계 질환들은 뇌질환과 척수질환, 말초신경질환

그리고 유전질환으로 나누어 각 세부 질환들의 개요, 원인, 증상, 평가와 치료적 중재로 구성되어 있다.

■ 심리학 (Psychology)

인간의 행동을 과학적으로 연구하는 학문이 심리학이다. 인간의 정신과정, 행동을 생물학적인 측면에서부터 발달, 이상심리에 이르기까지 개괄적으로 살펴본다.

■ 일상생활동작 (Activities of Daily Living)

작업치료에서 가장 중요한 분야 중의 하나인 일상생활동작에 대한 평가방법과 전반적인 이해를 통해서 일상생활 동작에서의 작업치료학에 대한 적절한 적용 방법을 학습한다.

■ 물리치료사현장실습 I (Clinical Practices of Physical Therapy I)

환자의 치료과정을 통해 치료중재과정에 대해 실무를 익힌다.

■ 빅데이터임상의사결정 (Clinical Decision Making)

환자의 문제를 해결하는 체계적이고 연속적인 과정이며, 대안을 고찰하여 선택하는 과정이고, 설정된 목표를 달성하는 과정이며, 실제적인 결정을 내리는 유용한 과정을 학습한다.

■ 전기치료학(Electrotherapy)

전기치료학의 역사를 통해 미래를 전망하며 전기치료기 및 주변기기, 전기생리학적 내용들과 진단학적 내용들 그리고 치료에 쓰이는 전기자극치료기법들을 학습하고자 한다.

■ 전기치료학실습(Electrotherapy Pracise)

전기치료학의 역사를 통해 미래를 전망하며 전기치료기 및 주변기기, 전기생리학적 내용들과 진단학적 내용들 그리고 치료에 쓰이는 전기자극치료기법들을 학습하고자 한다.

■ 병태생리학(Pothological Physiology)

건강한 상태를 벗어나 질병을 야기하는 원인과 발병기전 병리학적 진행과정및 질병이 인체에 미치는 영향과 결과를 연구하는 의학의 기초과학분야이다.

■ 심호흡계물리치료학 (Cardiopulmonary Physical Therapy)

의학의 변화와 질병 및 장애를 바라보는 방법의 변화에 의해 심호흡계 물리치료는 발전해왔고, 건강 관리 차원에서 급성, 만성 및 중복 장애 환자 관리까지 심폐문제를 접근하고 있으며, 인체재활에서 심장, 폐의 포괄적 접근과 이해는 중요한 과정이라 할 수 있다.

■ 심호흡계물리치료학실습 (Practice of cardiopulmonary Physical Therapy)

장 및 만성 폐질환자들의 병리학적 지식을 이해하고, 환자의 문제들을 파악하여 관리하는 방법, 의사소통, 상담 및 보건교육 등의 기초 지식을 학습한다.

■ 빅데이터연구방법론 (Methodology of the Research)

통계분석의 원리와 수집된 자료를 통해 올바른 통계방법으로 분석하고 분석결과를 충실히 보고 할 수 있도록 하고자 한다.

■ 창업지도세미나 (Start-up guidance seminar)

다양한 물리치료분야의 창업방향과 창의적이며 융통성 있는 창업교육 및 창업전략의 실제에 대해 토론하는 학습과정

7. 스포츠융합학부 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	FSC0001 1139	전공탐색II	1	1	0	2					
	FSC0005 1149	스포츠사회학	3	3	0						
	FSC0006 1149	스포츠코칭론	3	3	0						
		소계	7	7	0			소계			

<교과목 해설>

■ 전공탐색 (Major Exploration II)

전공 탐색은 학생들이 스스로 선택하거나 관련 분야를 대상으로 학습 목표와 경로를 특별히 계획하고 설계할 수 있도록 학습하는 클러스터이다.

■ 사회복지실천기술론 (Skill and technigu for Social Work Practice)

사회복지실천기술론은 사회복지사가 개인, 가족, 집단 등 다양한 클라이언트를 대상으로 효과적인 사회복지실천을 수행하는 데 필요한 전문적 지식과 실천기술을 습득하는 과목입니다. 사회복지실천의 기본 가치와 윤리를 바탕으로 클라이언트와의 전문적 관계 형성, 의사소통, 면접, 사정, 개입 및 평가 등의 실천과정을 이해하고 실제 사례에 적용할 수 있는 능력을 기르는 데 목적이 있습니다.

■ 사회복지실천론 (Social Security)

사회복지실천의 기본 개념과 가치·윤리, 실천과정 및 주요 이론을 이해하고, 개인·가족·집단·지역사회의 다양한 문제에 효과적으로 개입하기 위한 기초 지식과 실천역량을 습득하는 과목입니다.

8. 스포츠융합복지학부 체육전공/스포츠건강관리학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FPE00141 239	디지털체육측정평가	3	2	1
							FPE00131 244	해양레저스포츠실습II	2	0	3
							FPE00111 239	특수체육	3	3	0
							FPE00121 239	운동생리학	3	3	0
		소계						소계	11	8	4

3	SHM0080 1343	골프창업 II	2	0	2	4	SHM0085 1444	자율현장실습I	1	0	2
	SHM0041 1349	체육논리및논술	3	3	0		SHM0076 1444	인턴십	1	0	2
	SHM0082 1339	디지털운동역학	3	3	0		SHM0067 1449	여가·레크리에이션	3	2	1
							SHM0075 1446	IPE 트레이닝실습	2	0	2
	소계		8	6	2		소계		7	2	7

<교과목 해설>

■ 디지털체육측정평가 (Digital Physical Education Measurement Evaluation)

DX를 활용한 측정과 평가의 기본적인 용어의 개념 파악과 올바른 검사방법을 갖추어야 할 기본적인 원리, 여러 검사들의 평가 방법, 체력 및 신체성장의 발육, 발달, 운동능력 평가 방법 등을 올바르게 습득할 수 있다.

■ 해양레저스포츠실습II (Practice for Marine Sports II)

카약, 윈드서핑 및 세일링요트 등과 같은 무동력수상레저기구의 운영방법을 습득하고 안전수칙을 학습함으로써 지도자로서의 자질을 함양한다.

■ 특수체육 (special sports)

장애아동을 대면하기 전부터 가지고 있어야 할 기본적인 특수교육학 및 체육학의 이론과 신체활동의 실질적인 지도를 위한 준비사항, 세부 진행절차, 지도방법, 지도내용, 행동관리, 기록과 평가에 이르기까지 현장의 예를 반영하여 교육한다.

■ 운동생리학 (exercise physiology)

운동생리학 교과목은 운동 및 신체활동과 관련된 생리적인 반응과 기작을 이해하는 데 초점을 맞추고, 학생들은 운동 시 심폐 기능, 근육 활동, 대사 과정 등에 대한 이론과 실험적인 방법을 통해 심층적으로 탐구한다.

■ 골프창업II (Golf start-upII)

골프관련 직업은 미디어 분야에서 골프방송 해설자, 칼럼니스트, 골프 전문 기자, 리포터, 골프 방송 작가, 콘텐츠 기획자, 골프마케팅 및 이벤트기획 분야에서 골프에이전트, 스포츠 마케터, 골프 행정가, 골프 대회 기획자, 골프 관련 행사이벤트 기획자, 골프 관련 직업에서 티칭 프로, 캐디 마스터, 골프 피터 등이 있다. 본 교과목은 골프 산업의 다양한 직업 세계를 알아보고 취, 창업을 준비하는 학생들에게 정보 및 교육을 제공하는데 그 목적을 둔다.

■ 체육논리및논술 (physical education logic and state)

체육학분야와 체육을 전공하는 학생들의 글쓰기교육의 실제에 필요한 체육이해, 논리, 논술, 연습으로 네장으로 구성하여 다른 사람의 글이나 논문을 분석하고 평가하는 데 도움을 주고자 한다.

■ 디지털운동역학 (Digital Transformation biomechanics)

체육분야를 전공하는 사람들에게는 기본이 되는 학문으로서 스포츠과학연구의 중요한 한 분야로 특히 현대스포츠경기의 중요과제인 동작분석과 운동수행력 향상을 위해서는 필수적인 기본학문이다. 따라서 운동역학의 원리를 제시하고 실제 현장에서 그 원리를 활용할 수 있게 하는 데 있다.

■ 자율현장실습I (Autonomous field training I)

학교 밖에서 이루어지는 수업 형태로 일통합 학습을 제공하여 산업계 수요에 부합하는 인재로의 성장을 지원한다.

■ 인턴십 (Internship)

본 교과목은 예비 체육 지도자 및 스포츠 전문가로서 대학에서 습득한 전공 지식과 역량을 현장에 직접 적용해 보는 실습 중심 과목이다. 체육 현장(스포츠 클럽, 체육 관련 기관 및 기업 등)에서의 인턴십 수행을 통해 실무 감각을 익히고, 현장 적응력과 취업 경쟁력을 강화한다.

■ 여가·레크리에이션 (Leisure and Recreation)

여가에 대한 이론적 배경을 바탕으로 여가의 사회·문화적 현상을 분석하고 그 의미와 역할 따위에 관하여 연구하는 학문.

■ IPE 트레이닝실습 (IPE Training Practice)

본 교과목은 스포츠 현장 및 선수 관리에서 요구되는 통합적 트레이닝 실무 역량을 함양하는 과정이다. 스포츠 지도자, 트레이너, 운동생리학자, 재활 전문가 등 다양한 영역의 지식을 융합하여 선수 및 운동 참가자의 경기력 향상, 부상 예방, 리허빌리테이션을 위한 종합적 트레이닝 프로그램을 직접 설계하고 실습한다.

9. 스포츠융합복지학부 스포츠재활전공/스포츠재활학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FSR00071 239	근막손상및스트레칭	3	2	1
							FSR00301 239	질환별운동재활	3	3	0
		소계						소계	6	5	1
3	SRE0001 1349	근육검진	3	3	0	4	SRE00051 449	재활테이핑	3	2	1
							SRE00021 449	재활의학	3	0	3
							SRE00041 449	스포츠상해및응급처치	3	3	0
		소계	0	0	0			소계	9	5	4

<교과목 해설>

■ 근막손상및스트레칭 (Fascial damage and stretching)

근막손상및스트레칭 교과목은 근육과 인대의 손상을 이해하고, 이를 치료하고 예방하는 방법을 학습하고, 또한, 다양한 스트레칭 기법을 통해 근육 유연성을 향상시키고 부상을 예방하는 전략을 습득한다. 이를 통해 학생들은 운동 부상의 치료 및 재활에 필요한 기술을 습득하여 고객의 움직임 기능을 개선하는데 기여할 수 있다.

■ 질환별운동처방 (Exercise prescription for each disease)

질환별운동처방교과목은 학생들에게 운동 및 일상생활 중 발생할 수 있는 다양한 상해와 그 예방 방법을 학습시키고, 현장에 적용가능성이 높은 대사질환, 근감소증 등 질환별로 운동처방할 수 있는 능력을 기르는 학문이다.

■ 근육검진 (Muscular Examination)

본교과목은 인체근육탐방 학습을 통해 보건계열, 체육계열, 뿐만 아니라 모든 계열에서 공부하는 재학생들에게 건강한 일상생활을 관리 할 수 있는 질을 높이고자 근육관리 사고력을 향상시켜 일상 적응력을 높이는 동시에 궁극적으로 의료서비스 질을 향상할 수 있는 교수·학습모형을 개발하여 교과목에 적용하였다.

■ 재활테이핑 (Taping and Rehabilitation)

근육의 운동장애, 항중력 능력의 저하, 자율신경의 자연스럽지 못한 작용 등에 의해 막조직의 상호관계가 무너져버릴 수도 있다. 이러한 혼란을 일으킨 막의 상호관계와 기능을 복원하여 정체현상을 해소하고, 림프액 환류량 조정 · 통증완화 · 뒤틀림조정 등으로 인체의 자연치유능력을 불러일으키는 자연요법 중 하나를 테이핑요법 (taping therapy)이라고 한다.

■ 재활의학 (Rehabilitation Medicine)

환자의 신체적, 정신적, 사회적으로 정상에 가까운 기능을 할 수 있도록 기능을 최대한 회복시켜주기 위한 의학의 한 분야이다.

■ 스포츠상해및응급처치 (Sports injuries and first aid)

스포츠 활동에서 일어날 수 있는 다양한 사고와 상해 및 손상에 대한 지식과 상황별, 종목별 사례를 살펴보고, 이에 맞는 상해 예방과 응급처치 방법을 이해한다.

10. 스포츠융합복지학부 태권도전공/태권도학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FTD00131 249	시니어체육론	2	2	0
							FTD00511 249	뉴스포츠I	1	0	2
							FTD00531 246	스포츠생리학	2	2	0
							FTD00521 249	현대스포츠교육학의이해	2	2	0
							FTD00541 249	디지털스포츠과학	3	3	0
							FTD00121	태권도전공실기II	2	0	4

3	소계					4	234	소계		7	6	2
	TEA0272 1349	태권도코칭론	3	3	0		TEA0236 1449	글로벌스포츠사	2	2	0	
	TEA0277 1349	태권도공연및체조IV	1	0	2		TEA0298 1449	태권도인턴십II	2	1	2	
	TEA0283 1349	유아체육지도법	2	1	1		TEA0296 1449	태권도경기빅데이터분석	3	2	2	
	TEA0103 1334	태권도전공실기VI	2	0	4							
	소계		8	4	7		소계		7	5	4	

<교과목 해설>

■ 시니어체육론 (Senior Sports Theory)

노인스포츠 지도자가 되기 위해 노인스포츠교육의 교육과정, 교수법, 모형에 대한 이해는 노인들을 대상으로 한 스포츠지도자를 꿈꾸는 체육전공학생들에게 매우 유익하게 할 것이다. 노인들이 스포츠활동에 참여하는데 있어 적절한 운동 및 건강증진 프로그램제공을 위한 내용을 검토, 분석하여 지도자의 중요성을 직접 이해하는데 목적이 있다.

■ 뉴스포츠 I (NewSports I)

뉴스포츠(New Sports)는 기존의 메이저 스포츠(축구, 야구, 농구 등)가 가진 높은 기술 습득 난이도, 경기장 및 도구의 제약, 소수 학생 중심의 참여 등의 문제점을 극복하고, 모두가 쉽고 안전하게 즐기며 배울 수 있는 스포츠 활동이다.

■ 스포츠생리학 (Sports Physiology)

본 교과목은 스포츠과학의 핵심 기초 학문으로서, 운동이라는 특수한 자극에 대해 인체가 어떻게 반응하고 적응하는지를 탐구한다.

학생들은 일회성의 운동(Acute exercise)에 대한 인체의 즉각적인 생리적 반응(에너지 대사, 심폐 순환계, 호흡계, 신경근계의 변화)과, 규칙적인 훈련(Chronic exercise)을 통해 나타나는 장기적인 적응 현상을 시스템별로 학습한다.

■ 현대스포츠교육학의이해 (an understanding of modern sports pedagogy)

교육의 철학적 사상을 스포츠의 지도에 접목시켜서 과학적이고 합리적인 교육방안을 창안하고 습득하는데 그 목적을 두고 있다.

■ 디지털스포츠과학 (Digital Sports Science)

본 교과목은 4차 산업혁명 기술(IT, 데이터, AI)이 스포츠 현장과 산업을 어떻게 혁신하고 있는지 탐구하는 융합 학문이다. 학생들은 경기력 향상, 부상 예방, 전술 분석, 팬 경험 향상 등 스포츠의 다양한 영역에서 활용되는 디지털 기술의 원리를 이해한다. 주요 내용으로는 웨어러블 디바이스(GPS, 심박 센서), 모션 캡처 시스템, 비디오 분석, 가상현실(VR) 훈련, 그리고 E-sports 등이 포함된다.

■ 태권도전공실기 II (TaeKwonDo Performance of Major II)

응용동작 및 응용발차기, 품새 그리고 격파 등의 응용적인 태권도의 기술을 체득할 수 있도록 한다.

■ 태권도코칭론 (Theory of Tae-Kwon-Do Coaching)

본 교과목은 전문적인 태권도 지도자와 코치가 갖추어야 할 과학적 이론과 실천적 지도 역량을 함양하는 과정이다. 스포츠 코칭의 일반 이론을 바탕으로 태권도(겨루기, 품새, 시범) 종목의 특수성을 결합하여, 현장에서 즉시 활용 가능한 효과적인 훈련 계획 수립과 선수 관리 및 지도 방법을 학습한다.

■ 태권도공연및체조Ⅳ (Taekwondo performance and gymnasticsⅣ)

태권도공연및체조는 음악을 바탕으로 태권도 동작이 실시되어지는 태권도의 새로운 분야로 자리 잡고 있으며 태권도의 기본동작, 품새 동작을 자유롭게 구성하여 짧은 시간 내에 공연 작품을 만들 수 있는 능력을 배양한다.

■ 유아체육지도법 (Methods of Teaching Early Childhood Physical Education)

본 교과목은 유아의 신체적, 정신적, 사회적 발달 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 안전하고 효과적인 체육 활동을 기획·지도할 수 있는 전문 지도자를 양성하는 과정이다. 유아기 발달 단계에 적합한 신체 활동 이론과 실기 지도법을 결합하여 현장 적용성을 최우선으로 다룬다.

■ 태권도전공실기Ⅵ (Performance of Major Ⅵ)

품새의 원리, 동작구성, 철학 등을 익히고 체계적으로 이해하여 각 품새의 원리에 맞는 품새 동작을 표현하고 발휘할 수 있도록 한다.

또한 태권도 겨루기에 대한 전반적인 이해와 기술체계를 습득하고 이를 반복 숙달하여 지도능력 및 실기 실현을 가능하도록 한다.

■ 글로벌스포츠사 (Global Sports History)

이 과목은 스포츠를 단순한 오락이나 신체 활동이 아닌, 인류 역사를 반영하고 추동해 온 중요한 사회·문화적 현상으로 이해하는 것을 목표로 한다. 학생들은 고대 문명부터 현대 글로벌 시대에 이르기까지 스포츠가 어떤 방식으로 발전하고 변화해 왔는지 심층적으로 학습하며, 이를 통해 현재 스포츠의 의미와 미래를 비판적으로 조망할 수 있는 시각을 기른다.

■ 태권도인턴십Ⅱ (Taekwondo Internship Ⅱ)

학생 개개인의 선택에 따라 각종 사회단체(태권도 체육관)등에서 실제적인 지도와 실무를 경험하게 되는데 현장실습은 교육생과 피교육생 상담역까지 경험하여 사회진출에 직접적인 도움을 주게 된다.

■ 태권도경기빅데이터분석 (Taekwondo big data analysis)

4차산업혁명의 핵심 동력원인 빅데이터를 스포츠 분야 및 태권도에 접목시켜 실용적인 데이터분석능력을 기른다. 스포츠빅데이터에 대한 이해를 바탕으로, 태권도빅데이터 분석에 요구되는 다양한 도구 활용능력을 학습하고, 텍스트분석 및 데이터 마이닝에 적용할 수 있을 것이다. 태권도 현장에서 빅데이터 분석을 위한 기획, 수집, 활용 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있다.

11. 스포츠융합복지학부 사회복지상담전공 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FWC00261249	프로그램개발과평가	3	3	0
							FWC00081244	노인복지론	3	3	0
							FWC00251249	청소년복지론	3	3	0
							FWC00241249	사회문제론	3	3	0
		소계						소계	12	12	0
3						4					
		소계	0	0	0			소계	0	0	0

<교과목 해설>

■ 프로그램개발과평가 (Program Development and Evaluation)

사회복지 프로그램 개발과 평가의 기초적이고 전반적인 내용을 학습함으로써 복잡하고 다양한 사회현상들을 좀 더 체계적이고 총체적으로 이해하고 접근하기 위해 최근 평가흐름의 하나인 논리모델에 의한 프로그램 기획을 할 수 있도록 하게 한다.

■ 노인복지론 (Welfare for the Aged)

사회변동에 따른 노인문제를 탐색하고 그 대책을 사회복지 차원에서 탐구한다. 동시에 한국실정에 맞는 노인문제의 해결방법을 연구한다.

■ 청소년복지론 (Youth Welfare)

청소년 시기의 발달과 사회문화적 특성 등에 대한 이론과 지식들을 학습하여 청소년복지를 위한 사회 서비스와 실천기술을 습득한다.

■ 사회문제론 (Social Welfare Policy)

현대사회의 복잡, 다양성으로 인해 사회문제가 발생하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 사회복지 전문가로서 기본 이론의 학습을 통해 해결방안을 모색하는 데 있다.

12. 스포츠융합복지학부 복지경영전공/휴먼서비스학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FWM00411249	산업복지론	3	3	0
							FWM00211239	사회복지정책론	3	3	0
		소계						소계	6	6	0
3	HUM00181349	정신건강론	3	3	0	4	HUM00471439	인적자원개발론	3	3	0

HUM008 21349	평생교육방법론	3	3	0		HUM0018 1449	정신건강론	3	3	0
HUM002 11339	사회복지현장실습	3	1	2		HUM0050 1449	문화예술교육론	3	3	0
						HUM0070 1449	성인학습및상담	3	3	0
						HUM0085 1449	사회복지와문화다양성	3	3	0
소계		9	7	2		소계		15	15	0

<교과목 해설>

■ 산업복지론 (Industrial Social Welfare)

본 교과목은 산업현장 또는 산업조직과 관련된 근로자와 근로자 가족의 복지문제를 다룬다. 산업현장 또는 산업조직은 산업소셜워크의 발생과 실천이 일어나는 장이며 동시에 산업소셜워크의 종류와 특성을 결정하는 환경이다. 그러므로 산업사회복지사로서 작업현장에서 일어나는 근로자의 행동과 심리상태를 이해하도록 하고 있다.

■ 사회복지정책론 (Social Welfare Policy)

현대사회의 복잡한 사회문제 대두로 사회복지수요가 급격히 늘어나고 있음에 따라 사회복지정책의 중요성도 커짐. 그러나, 사회복지의 개념과 영역이 변하고 있는 상황에서 사회복지 정책에 대한 명확한 파악은 어려운 일임. 따라서, 본 교과목은 사회복지의 변천과정, 개념과 이론, 시행주체인 국가의 정책형성 과정, 한국사회복지 현실 등을 살펴봄으로써 사회복지정책에 대한 이해도를 높이고 적응력을 확보하고자 개설됨

■ 정신건강론 (Social Work in Mental Health)

현대사회를 살아가면서 점점 중요성이 부각되고 있는 정신건강의 의미를 살펴보고, 정신건강실천의 이론과 실재를 학습한다. 또한 정신장애의 증상과 진단을 함으로써 이를 조기발견하고 예방할 수 있는 실천능력을 증진하며 이에 응용할 수 있는 다양한 치료방법에 대해서도 학습하는 것을 목적으로 하고 있다.

■ 평생교육방법론 (Methodology in Lifelong Education)

평생교육의 다양한 교수·학습방법과 교육기법을 이해하고, 학습자의 특성과 요구에 적합한 교육방법을 설계·적용하여 효과적인 평생학습을 지원할 수 있는 실천역량을 기르는 과목입니다.

■ 사회복지현장실습 (Social Work)

학교에서 배운 지식과 기술을 실천에 적용하고 실습현장에서 새로운 실천기술과 지식을 습득케 함으로써 실천현장에 대한 이해 및 기능등에 대하여 통찰함으로써 전체적인 사회복지실천과정을 습득할 수 있게 한다.

■ 사회복지와문화다양성 (Social welfare and cultural diversity)

다양한 문화적 배경과 사회적 특성을 이해하고, 다문화사회에서 발생하는 사회복지 문제와 욕구를 파악하여 문화적 다양성을 존중하는 사회복지 실천역량을 기르는 과목입니다.

■ 성인학습및상담 (Adult Learning and Counseling)

본 과목은 평생교육 및 성인학습자의 학습 과정에 대한 이해를 바탕으로 성인학습자를 효과적으로 지

원하고 상담하는 데 필요한 이론과 기초 기술을 학습한다. 성인학습의 특성, 학습 동기, 행동 변화 과정 등을 탐구하며, 성인학습자의 상담 요구를 분석하고 적절한 상담 방법을 적용하는 능력을 개발하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 평생교육 현장에서 성인 학습자의 학습을 촉진하고 상담을 수행할 수 있는 기초 역량을 배양한다.

■ 문화예술교육론 (Arts and Cultural Education)

우리는 평생동안 문화를 학습하므로 인격과 행동은 그것에 의해 형성된다. 문화는 대단한 가치가 있으므로 문화로 인해 우리의 확실한 기대를 가지고 미래의 꿈을 계획한다. 우리는 가까이 접한 문화적 무지 때문에 문화에서 다시 태어나 삶의 중심으로 성장하여 이제 하나의 지구 공동체가 되었다. 문화예술교육의 의미와 목적 그리고 필요성이 무엇인지 수업하고자 한다.

■ 인적자원개발론 (Human Resources Management)

인적자원의 중요성이 날로 증가함에 따라 이를 체계적으로 개발하여 활용하는 방안을 연구함

13. 스포츠융합복지학부 빅데이터복지전공/사회복지빅데이터학과 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FBW0006 1249	프로그램개발과 평가	3	3	0
							FBW0005 1244	사회문제론	3	3	0
							FBW0017 1236	사회복지빅데이터의이해	3	2	1
							FBW0022 2249	사회복지윤리와철학	3	3	0
							FBW0004 1249	노인복지론	3	3	0
		소계						소계	15	14	1
3	SWB0010 1349	건강가정론	3	3	0	4					
	SWB0024 1349	노인복지론	3	3	0						
	SWB0029 1331	사회복지현장실습	3	0	3						
	SWB0025 1349	인공지능기반데이터 분석및시각화	3	1	2						
	SWB0022 1349	사회복지통계분석실 무	3	1	2						
		소계	0	0	0			소계	15	14	1

<교과목 해설>

■ 프로그램개발과평가 (Program developmentand evaluation)

사회복지분야에서의 사회복지프로그램의 태동과 이슈, 변화, 성격 등에 대한 이해를 기초로, 문제분석, 욕구사정, 목적 및 목표 설정, 예산 수립 등의 프로그램의 기획부분, 실제 실행하면서의 운영부분, 과정평가, 효과성 및 효율성 평가, 질적 평가 등 평가부분의 필수내용을 학습한다.

■ 사회문제론 (Social Problems Theory)

사회문제를 근원적으로 인식할 수 있는 시각과 분석력을 키우고 그 해결책을 모색함으로써 어떻게 사회복지대책을 세울 것인가를 탐구한다. 또한 사회문제를 분석하고 설명하는 이론적인 관점을 소개한 후 한국사회의 주요 사회문제들을 구체적으로 분석해봄으로써 사회복지 정책과 프로그램 개발을 위한 이론적, 실천적 능력을 함양하고자 한다.

■ 사회복지빅데이터이해 (Understanding Social Welfare BigData)

사회복지 분야에서 빅데이터를 활용하는 방법과 그 응용에 대한 기본 개념을 학습한다. 우선 빅데이터의 개념, 역사, 특징 및 영향에 대해 살펴보고, 구체적으로 빅데이터가 사회복지에 필요한 이유와 사회복지 시스템 및 사회, 산업에 미치는 영향을 다양한 시각에서 살펴본다. 대화식 강의를 통해 기본 개념을 소개하고, 실생활 예시를 제공하여 학생들의 이해를 돕는다.

■ 사회복지윤리와철학 (Social Work Ethics and Philosophy)

사회복지 실천현장에서 발생할 수 있는 다양한 윤리적 딜레마에 대처할 수 있는 실제 사례를 중심으로 윤리적 민감성을 키우며 정의로운 사회복지사로서 전문적 사회복지윤리를 익힌다.

■ 노인복지론 (Welfare for the Aged)

사회변동에 따른 노인문제를 탐색하고 그 대책을 사회복지차원에서 탐구한다. 동시에 한국실정에 맞는 노인문제의 해결방법을 연구한다.

■ 건강가정론 (Healthy Family)

건강가정론은 건강가정사업의 핵심적인 역할을 하는 건강가정사를 양성하는 가장 기본적인 교과목으로, 다양한 가족을 고찰하고 건강가정에 대한 인식 정립과 현재 실시한다.

■ 노인복지론 (Welfare for the Aged)

사회변동에 따른 노인문제를 탐색하고 그 대책을 사회복지차원에서 탐구한다. 동시에 한국실정에 맞는 노인문제의 해결방법을 연구한다.

■ 사회복지현장실습 (Social Welfare Field Practice)

사회사업 이론과 방법론을 현장화, 실제화 시키기 위하여 사회복지 실무에 적용시키는 과정으로서 학생들이 실제로 사회복지 현장에서 그 동안의 학습을 직접 체험함으로써 학생 스스로 자신의 진로를 선택할 수 있도록 한다.

■ 인공지능기반데이터분석및시각화 (Artificial intelligence-based data analysis and visualization)

본 교과목에서는 데이터를 가공하여 한눈에 볼 수 있고, 쉽게 전달할 수 있는 형태의 시각화에 대해서 학습하며, 이를 위해 데이터 시각화에 특화된 프로그래밍 언어 중에서 하나를 선택하여 수업을 진행한다. 이를 통해 학생들에게 실제 데이터 시각화를 실습해볼 수 있는 기회를 제공한다.

■ 사회복지통계분석실무 (Social Welfare Statistical Analysis Practice)

본 과목은 사회복지 분야에서 필요한 통계 분석 기초 개념인 확률, 분포, 추론, 가설 검정 등을 학습한다. 이를 통해 사회복지 분야에서 다양한 데이터를 수집하고 분석하여 정확한 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 배양하고, 간단한 사례 연구와 실습을 통해 통계를 수행할 수 있는 능력을 습득한다.

14. 항공서비스학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	AIR0114 1149	Basic Toeic	3	3	0	2	AIR0089 1239	Food & Beverage II	3	1	2
	AIR0087 1139	전공 학습설계	1	1	0		AIR0041 1234	항공 객실 서비스 실무	3	1	2
		소계						소계	6	2	4
3	AIR0098 1339	Global Interview I	3	1	2	4	AIR0099 1439	PBL 교수법 고객응대 사례분석	3	1	2
	AIR0138 1339	글로벌 항공 실무 실습 I	3	1	2		AIR0100 1439	관광 정책론	3	3	0
	AIR0135 1332	캡스톤디자인-Excellent 면접간선행 II	3	0	3						
		소계	9	2	7			소계	6	4	2

<교과목 해설>

■ Basic Toeic

항공 산업 취업을 위해 필요한 TOEIC 성적 향상을 목표로, 기본적인 문법과 독해 능력을 향상시키고, 학생들이 TOEIC 시험의 다양한 유형을 잘 이해하고 준비할 수 있도록 기초부터 실전까지 단계별로 학습한다. 또한, 효과적인 시험 전략을 통해 최종적으로 취업을 위한 자격을 갖추 수 있도록 돕는다.

■ 전공 학습설계 (Major Learning Design)

항공서비스학과 학생들의 전공 이해와 진로설계를 지원하기 위한 기초 교과목이다. 항공산업의 이해, 객실승무원 및 항공서비스 직무분석, 대학생활 및 학업계획 수립, 자기이해와 역량진단, 학습 포트폴리오 작성, 진로로드맵 설계, 취업 준비 전략 등을 학습한다. 프로젝트 및 사례 중심 학습을 통해 자기주도적 학습역량과 전공역량을 함양하고 성공적인 진로설계를 목표로 한다.

■ Food&beverage II

기내 객실서비스의 중요한 업무 중 하나인 Food&Beverage 서비스를 수행함에 있어서 세계 음식 문화사에 대한 전문적인 지식과 서비스 방법을 익힘으로서 현장 적응 능력을 함양한다. 아울러 습득한 전문지식을 바탕으로 기내식을 개발 및 제안할 수 있다.

■ 항공 객실 서비스 실무 (Management Practice of Cabin Service)

항공사에서 고객과의 중요한 접점을 차지하고 있어 항공사 서비스의 품질을 좌우하는 항공사 객실 서비스의 실무지식에 대한 이해와 필요성에 대해 파악해 보고자 한다.

■ Global Interview I

항공서비스 분야의 글로벌 인재로 성장하기 위해 필요한 영어 면접 실무 능력을 향상시키는 데 목적이 있다. 실제 항공사 면접 상황을 기반으로 자기소개, 서비스 상황 대처, 기내 안전 관련 질문 등 다양한 인터뷰 유형을 연습한다. 또한 발음, 어조, 비언어적 표현 등 글로벌 서비스 직무에서 요구되는 커뮤니케이션 역량을 강화하여, 국제적 소통 감각과 자신감 있는 태도를 기른다.

■ 글로벌항공실무실습 I (Global Airline Service Practice I)

항공서비스의 기본 개념을 바탕으로 객실 안전 절차와 기본 서비스 수행 방법을 이해하고, 실습을 통해 안전 의식과 승객 응대 역량을 기른다.

■ 캡스톤디자인 Excellent 면접 컨설팅 II (Capstone Design: Excellent Interview Consulting II)

‘캡스톤디자인 Excellent 면접 컨설팅 I’의 심화 과목으로, 실제 항공사 및 서비스 기업의 면접 프로세스를 완전하게 재현하여 실전 면접 역량을 강화한다. 학생들은 개인별 직무 분석, 면접 포트폴리오 제작, 그룹 면접 및 프레젠테이션 훈련 등을 수행하며, 교수 및 외부 전문가의 피드백을 통해 자기 표현력과 전문성을 발전시킨다. 또한 팀 프로젝트를 통해 항공서비스 직무에 맞는 면접전략을 기획하고, 실질적인 취업성으로 연결될 수 있는 실무 중심 결과물을 완성한다.

■ 관광정책론 (the theory of tourism)

관광정책론은 관광산업의 발전을 위한 정책적 접근을 다루는 학문으로, 항공서비스와 관광산업의 상호 작용을 중심으로 정책의 형성과 집행 과정을 탐구한다. 학생들은 관광정책의 기본 개념과 이론을 학습하고, 국내외 정책 사례를 분석하며, 항공서비스 분야와의 연계성을 이해하게 된다. 또한 지속가능 관광, 디지털 전환, 안전관리 등 현대 관광산업의 주요 정책 이슈를 다루며, 미래 관광정책의 방향성을 예측하고 창의적인 대안을 제시하는 능력을 기른다.

■ PBL 교수법 고객응대 사례분석 (A Case Study on the Customer Response of the PBL Teaching Method)

다양한 서비스 사례연구를 통하여 고품질 고객서비스 제공을 위한 마인드를 함양한다. 앞으로 현대산업의 서비스 제공자 역할을 하게 될 학생들에게 성공적으로 업무를 수행할 수 있도록 서비스 사례 시습을 통하여 고품질 서비스에 대한 수준 높은 안내를 제공한다.

15. 항공운항학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	FLI0090 1139	전공학습설계	1	1	0	2	FLI0108 1239	컴퓨팅모의비행 I	3	0	3
	FLI0100 1149	항공교통통신정보업무 I	3	3	0		FLI0104 1249	항공기상 II	3	3	0
	FLI0102 1149	비행이론 I	3	3	0		FLI0078 1249	공중항법	3	3	0
							FLI0017	항공학 I	3	3	0

						1239					
	소계		7	7		0	소계		12	9	3
3	FLI0105 1349	비행이론Ⅱ	3	3	0	4	FLI0112 1442	항공학Ⅳ캡스톤디자인	3	3	0
	FLI0092 1339	계기비행Ⅱ	3	3	0						
	FLI0025 1339	항공학Ⅲ	3	3	0						
	FLI0116 1339	AX비행시뮬레이터Ⅰ	3	0	3						
	소계		12	9	3		소계		3	3	0

<교과목 해설>

■ 전공학습설계 (Major Learning Design)

이 과목은 항공운항학과 교육과정을 개괄적으로 소개하고, 교육제도, 진로 설계 및 경력 관리에 대해 설명하며, 졸업 후 구체적인 진로 경로를 탐색한다.

■ 항공교통통신정보업무Ⅰ (Air Traffic Communication and Information Services Ⅰ)

이 과목은 조종사의 항공용어로 사용되는 음성 알파벳(Phonetic Alphabet)과 항공교통관제(ATC) 전문 용어를 학습하도록 설계되었다. 주요 학습 내용에는 CTAF, UNICOM, MULTICON, FSS, ATIS, 지상관제, 관제탑, 활주로 및 장주, 출발/접근 절차, AWOS/ASOS, ARTCC, 관제구역, 특별사용구역, 조종사 기상보고(PIREP), IFR 구역 소개, IFR 비행계획 작성, IFR 인가, 출발, 항로비행, 도착, 접근, 착륙, 돌발상황 및 비상상황 등이 포함된다. 또한 항공교통관제에서 사용되는 표준 영어 표현을 학습하고 실습한다.

■ 비행이론Ⅰ (Flight Theory Ⅰ)

이 과목은 항공기의 구조 및 시스템에 대해 다루며, 동체, 날개, 꼬리날개, 착륙장치, 브레이크, 동력장치, 엔진, 기화기, 연료분사장치, 흡입계통, 점화계통, 연료계통, 윤활계통, 프로펠러, 전기계통, 피토정압계, 자이로 계기, 자기 나침반, 통합비행계기 등을 포함한다.

■ 컴퓨팅모의비행Ⅰ (Computing Simulated flight Ⅰ)

이 과목은 자가용 조종사 과정의 주요 훈련 내용을 다루며, 체크리스트 사용, 포베이직 기동, 슬로우 플라이트, 파워 오프/온 실속, 급선회, 이륙 및 착륙, 비상절차, 복행 등을 포함한다. 훈련은 비행훈련장치(Flight Training Device)와 PC 기반 고급훈련장치(PC-based Advanced Training Device)를 활용하여 진행된다.

■ 항공기상Ⅱ (Aviation Weather Ⅱ)

이 과목은 항공기 운항과 관련된 기상 보고서 및 예보 해석을 다루며, PIREP, METAR, TAF, 항공기 관측 및 보고, Convective Outlook, 상공 바람 및 기온 예보, 허리케인 조언, 중요 기상 예보차트, AIRMET/SIGMET/Convective SIGMET 등을 포함한다.

또한 도식형 기상정보로서 지상분석도, 기상개황도, 레이더 및 위성 기상사진, 중요 기상도, 대류활동 전망도, 상공 바람 및 기온 예보도, 착빙 예보 등을 학습한다.

■ 공중항법 (Air Navigation)

이 과목은 항법의 원리와 방법론을 다루기 위해 설계되었으며, 지형기반항법(Geographical Navigation), 지상지물식항법, 추측항법, 비행계획 및 최신 항법장비의 활용을 포함한다. 주요 학습 내용에는 E6B 비행컴퓨터 사용법, 플로터 활용, VOR 항법, HSI, DME, ADF 항법, 위성항법, WASS, RAIM, LAAS 등이 포함된다.

■ 항공학 I (Aeronautics I-Private Course)

이 과목은 자가용 조종사 자격 취득에 필요한 영역을 다루기 위해 설계되었으며, 인적요소, 비행기 시스템, 공기역학 원리, 비행환경, 통신 및 비행정보, 비행기 성능, 항법, 항공생리학, 승무원 자원관리 등을 포함한다.

■ 비행이론 II (Flight Theory II)

이 과목은 모든 종류의 항공기에 대한 성능 지식을 제공하여, 성능 예측, 무게와 균형, 비행 컴퓨터 등을 활용한 효과적이고 효율적인 비행관리를 수행할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

■ 계기비행 II (Instrument Flight II)

이 과목은 계기비행의 원리를 다루며, 출발, 향로, 도착, 접근, 계기접근, 그리고 IFR 비행 고려사항을 포함한 계기차트 및 절차에 중점을 두고 학습한다.

■ 항공학III (AeronauticsIII-Commercial Course)

이 과목은 사업용 조종사 자격증명 취득에 필요한 지식을 제공하기 위해 설계되었다. 주요 학습 내용에는 비행기와 공기역학, 비행기 계기, 엔진 및 시스템, 공항, 항공교통관제, 공역, 연방항공규정, 항공생리학, 항공기 성능 및 무게와 균형, 항공학적 요인, 항공 의사결정, 항공기상, 항법시스템, 항공운항 등이 포함된다.

■ AX비행시뮬레이터 I (AX Flight Simulator I)

이 과목은 VOR 인터셉트, 트래킹, DME 아크, 홀딩, 픽스투픽스(RMI), 절차선회 등 IFR 핵심 기동을 FTD와 PCATD 기반에서 집중 훈련한다. AX(인공지능) 분석 시스템을 통해 조종 입력, 항법 정확도, 절차 수행 편차를 실시간으로 평가하고 최적의 교정 피드백을 제공한다. 이를 통해 FAA, 국토교통부 기준의 정밀 계기비행 능력과 AI 기반 의사결정 역량을 동시에 강화한다.

■ 항공학IV캡스톤디자인 (AeronauticsIV Capstone Design-ATP Course)

운송용 조종사 자격증명 취득에 요구되는 항공법, 항공역학 및 비행기, 공역 및 공항, 항공교통관제, 제트비행기 성능, 화물탑재, 무게중심과 계기비행항법 및 항공운항 등의 내용을 강의하며 항공사 입사 필기시험을 함께 준비한다.

16. 항공정비학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	MAI0137 1139	전공학습설계	1	1	0	2	MAI0036 1349	항공기설계	3	3	0
	MAI0138 1139	항공역학	3	3	0		MAI0146 1244	항공통신항법계기	3	3	0
	MAI0139	항공기체계통	3	3	0		MAI0145	항공법규	3	3	0

	1139						1239					
	MAI0016 1149	항공기가스터빈엔진	3	3	0		MAI0049 1249	항공기가스터빈엔진실습	3	2	2	
소계			10	10	0	소계			12	11	2	
3	MAI0147 1344	항공전기전자기초실습	3	2	2	4	MAI0159 1449	항공정비현장실무	3	2	2	
	MAI0153 1349	항공제어공학	3	3	0		MAI0124 1449	항공안전관리시스템과 디지털콘텐츠	3	3	0	
	MAI0091 1349	비파괴검사실습	3	2	2							
	MAI0156 1349	항공정비종합실습	3	2	2							
	소계		12	9	6		소계		6	5	2	

<교과목 해설>

■ 전공학습설계(Major Learning Design)

전공학습설계는 항공정비 분야의 급변하는 기술 환경과 산업체 요구에 발맞추어, 학생들이 주도적으로 진로를 개척하고 실무형 전문 인재로 성장하기 위한 역량을 배양한다. 학과 교육과정의 전체적인 구조를 이해하고, 전공 지식과 현장 실무의 연계성을 높이는 데 중점을 둔다. 과목 내용으로는 항공정비사 면허 취득을 위한 학습 전략 수립, 진로 및 적성 탐색, 전공 포트폴리오 기획 및 작성 방법을 배우며, 좀 더 자세하게는 항공 산업 분야별 취업 트렌드 분석, 이력서 및 면접 준비 전략, 자기주도적 경력개발계획(CDP) 수립 등을 학습한다. 이를 통해 학생들은 체계적인 진로 설계를 바탕으로 항공정비 현장에서 요구하는 실무 적응력과 경쟁력을 갖추 수 있다.

■ 항공역학(Aerodynamics)

항공우주와 관련된 자연현상과 특성을 이해하고 항공기의 발달 과정과 항공기 비행의 기본 원리 및 장비의 개요, 비행성능 및 안정성, 항공기 구조와 감항성, 추진기관, 항공전자계통과 계기계통, 항공기상을 포함하는 항공운항 분야 전반을 학습한다. 항공우주와 관련된 자연현상과 특성을 이해하고 항공기의 발달 과정과 항공기 비행의 기본 원리와 역학과 항공우주에 대해 기본적인 것을 학습할 수 있다. 과목 내용으로는 기본적으로 역학과 우주에 관한 공학을 배우며, 좀더 자세하게는 항공역학 및 비행역학과 압축성, 유체역학, 재료역학, 구조역학, 항공 구조해석과 구조 진동론, 항공우주공학개론과 항공공학실험, 시스템공학 등을 학습한다. 항공우주학은 재료, 구조, 유체, 연소, 전자, 제어 등 다양한 분야에 걸친 기초 교육과 이를 바탕으로 응용하고 학습하여 항공우주의 기술을 익힐 수 있다.

■ 항공기체계통(Aircraft Airframe System)

자동화 제어 기술을 단계적으로 이해할 수 있는 내용으로, 공·유압 장치의 개요, 공압 제어, 공압 제어 회로, 전기 공압 제어, 유압 제어 등으로 구성된다. 공·유압 제어는 기계 관련 분야를 전공하는 학생이 필수적으로 이해해야 할 분야로, 자동화 설비의 필수 요소인 공압 및 유압 장치에 대한 기본적인 개념을 익힐 수 있도록 한다. 자동화의 필수 요소인 공압 및 유압 장치에 관련된 기초적인 지식과 기술을 습득하여 산업 현장의 실무에 활용할 수 있도록 한다. 항공기의 여압과 냉난방 및 산소계통의 구성과 정비방법, 유체의 물리적 성질 및 특성, 유체의 관한 법칙, 공유압 구성 기기의 작동 원리 및 특성, 공유압 회로의 구성 및 제어에 관한 지식을 학습하여, 항공기 공유압 계통의 구성과 원리 및 제어성능을 이해하도록 한다.

■ 항공기가스터빈엔진(Aircraft Gas Turbine Engines)

항공 가스터빈 엔진의 개념과 기본적인 항공기 가스터빈엔진 구성 및 가스터빈엔진 분야 기술을 학습한다. 또한 항공기에 장착하는 가스터빈 기관인 터보 프롭, 터보 샤프트, 터보 제트 및 터보 팬 엔진의 열역학적 기초 이론을 학습하고, 성능해석을 통해 가스터빈 엔진 특성을 이해한다. 기본적인 가스터빈엔진 이론 뿐만 아니라 신형 항공기 엔진기술을 학습하여 항공기 가스터빈엔진 실무에 적용할 수 있도록 한다.

■ 항공기설계(Aircraft Design)

항공기계 산업분야의 이론 및 실무 기술을 습득하여 항공기를 설계하고 제작하며 조립, 정비, 시험 평가 등에 필요한 현장 실무형 전문교육을 실시하며 전문 분야별 심화 교육을 이해하여 기술적인 양성을 목표로 학습한다. 항공기의 상세적인 설계 등을 위하여 CAE를 이용한 설계와 CAD / CAM, 항공기 제작 등에 필요한 최첨단 장비 등을 학습하고, 개념설계, 기본설계, 상세설계 등 더 구체적이고 세부적인 내용들을 습득한다. 항공기를 설계하는 과정 및 각 섹션별로 구조, 역학, 강도, 재료 등을 세부적으로 계산하여 항공기의 속도, 엔진 추진력 등 모든 점을 구체적으로 설계하는 실질적인 제작설계를 통하여 항공기를 설계하는 능력을 학습한다.

■ 항공통신항법계기(Aircraft Communication, Navigation & Instrumentation)

항공기의 안전운항을 위해 항법, 통신, 감시 및 항공교통관제 등 항행지원시설 및 장치 포함되는 과목으로 항공기 통신시스템, 항법시스템, 감시시스템, 항행보조장치 및 자동조종시스템, 통합전자계기 등을 이해하며 항공기 통신항법계통의 기본원리와 구성에 대해 학습한다. 아울러 항공 계기, 통신 및 항법 장비의 특성과 사양을 이해하여 항공정비 기술자의 전문성을 배양한다.

■ 항공법규(Aviation Law & Regulations)

항공관련 법규를 연구하고 학습함으로써 항공종사자의 법률 실무능력을 배양한다. 항공법, 항공법 시행령, 항공법 시행규칙에 대해 다음과 같은 내용을 학습하도록 한다. 총칙, 항공기, 항공종사자, 항공기의 운항, 항공시설, 항공 운송 사업, 항공기 취급업, 외국항공기, 보칙, 벌칙 등에 대해 학습한다. 또한 항공기 등록령과, 등록 규칙에 대해 다음과 같은 내용을 학습한다. 총칙, 항공기 등록 원부, 항공기등록의 전산정보처리, 항공기 등록절차, 초경량 비행장치의 등록 절차 등이 포함된다. 항공기 승무원으로서 항공기 안전과 효율적 운영을 위해 반드시 숙지해야 할 항공법규를 학습한다.

■ 항공기가스터빈엔진실습(Aircraft Gas Turbine Engine Practice)

항공기 가스터빈 기관의 이론적 기초 지식을 바탕으로 가스터빈기관의 분해 조립을 실습함으로써 항공기 기관과 관련된 정비 및 분해 조립 능력을 이론과 실습을 통하여 익힐 수 있도록 구성된 과목으로, 산업 현장에서 실무에 활용할 수 있는 능력을 길러 실전에서 실무에 활용할 수 있는 능력을 기르는 데 중점을 두는 실습이다. 항공기 가스터빈엔진의 각 계통에 대한 장·탈착 및 점검 실습을 통해 항공기 작동계통의 정비능력 및 계통의 조립 생산능력을 습득하도록 교육한다. 항공기 가스터빈엔진의 장착, 탈착 실습 및 검사 경험을 통하여 (장/탈착 및 검사실습에 의한) 가스터빈엔진의 구조 및 성능을 이해하고 연료, 윤활유, 점화시동 계통의 실습을 통하여 가스터빈엔진의 정비수리 능력을 배양한다.

■ 항공전기전자기초실습(Basic Aircraft Electrical & Electronics Practice)

항공기 전기전자계통은 항공기의 중요한 구성 부분 중의 하나로, 실습을 통해 항공기의 안전운항에 필요한 전자 및 항법계통의 실무 지식을 습득한다. 3가지 형태의 전원 공급 장비실습, BusBar 분리 실습, 플랫의 상/하향 작동 실습(비주얼 지시계), 착륙기어의 상/하향 작동 실습(경고음, 상태지시계), 스타팅 모터 회로 실습,

다양한 조정실 스위치와 지시계 실습, 베인 스위치의 활성 실속(失速) 경고 시스템, 이륙 경고 시스템 실습, 회전 원판을 이용한 연료 유동 측정 등을 학습한다. 통신 장치, 항법 장치, 자동 조정 장치, 그 밖의 감지 및 전자 장치 등 항공기 전자장치의 작동 원리를 이해하고 수리 및 작동 점검 등의 기초 지식과 기술을 익혀 항공기 전기전자 장치의 정비 및 점검 업무 등을 습득한다.

■ 항공제어공학(Aircraft Automatic Control Engineering)

항공제어공학은 항공기의 비행 안정성과 조종성을 유지하기 위한 자동제어 시스템의 원리와 응용을 이해하고, 항공우주 시스템의 동적 특성을 분석하기 위한 기초를 학습한다. 항공기의 자세 제어 및 자동비행장치의 기본 원리를 파악하며, 제어 시스템의 구조와 상호 연계성을 이해할 수 있도록 돕는다. 과목 내용으로는 피드백 제어 시스템과 동적 모델링의 기본 원리를 배우며, 좀 더 자세하게는 전달함수, 주파수 응답 분석, PID 제어기 설계, 비행체 운동 방정식, 시스템 안정도 판별법, 유도제어 시스템 등을 학습한다. 항공제어공학은 비행체의 상태를 자동으로 유지하고 조절하는 핵심 기술을 다루는 다양한 분야에 걸친 기초 교육과 이를 바탕으로 응용하여 학습하여 첨단 항공우주 시스템을 제어할 수 있는 공학적 기술을 익힐 수 있다.

■ 비파괴검사실습(Non-destructive Testing Practice)

비파괴검사의 사용 목적과 종류를 이해하고, 검사 방법에 대한 기본적인 지식을 습득하며 기본 원리를 이해하여 비파괴검사 시험 실습의 효과를 높이고 실제에 응용하는 능력을 배양한다. 비파괴검사의 사용 목적과 각종 제품과 구조물의 특성, 구조 부품 등의 내부 구조, 내용물의 조사, 재료 및 용접부의 결함 조사, 재료, 기기의 계측검사, 재질의 검사, 표면처리 층의 두께 검사, 스트레인 측정 등을 학습한다. 비파괴검사개론을 통해 비파괴검사의 목적과 방법 등의 기술을 습득하며 기초 이론을 통해 교육생이 산업 현장에서 비파괴검사를 실험하고 실습을 할 때 능숙하게 할 수 있다.

■ 항공정비종합실습(Comprehensive Aircraft Maintenance Practice)

항공기 정비의 기본 이론을 바탕으로 실습 기간 중 기체정비, 기체수리, 기관정비, 전기전자정비 실습 등 항공기 정비 실무 능력을 학습한다. 항공기 장비 규정에 관한 기본 개념을 바탕으로 하여 항공기 정비에 대한 실무적인 지식들과, 전공 분야에 관한 실험 실습 및 현장 실습을 통하여 실무 기술을 익힘으로써 항공 산업의 실무에 종사할 항공 기술인의 자질과 능력을 습득할 수 있는 과목이다. 또한, 항공기 기체에 대한 전반적인 지식을 배우고, 이를 바탕으로 항공기 정비에 필요한 기술을 습득할 수 있으며, 항공기 정비 실무에 기본이 되는 항공기 기체 운용 계통에 대한 이론적인 기본 지식을 익히고 항공기 정비에 따른 항공기 기체운용 계통의 정비, 실무 지식 등을 실습하여 항공기 현장분야의 정비실무 능력을 배양한다.

■ 항공정비현장실무(Aircraft Maintenance Field Practice)

항공기 정비 실무에 기본이 될 수 있는 정비 계통 일반, 무게중심, 평형계산 및 실습, 기체 엔진 및 장비계통의 실습, 시운전 실습, 정비관리 등 항공기 기체에 대한 전반적인 지식을 배우면서 항공기 정비에 필요한 기술을 습득하는 실무 학습이다. 항공기 정비에 대한 지식들과 기술정보항공공학, 기계공학의 기본 이론, 항공기 기체 기관, 장비에 대한 기술 지식을 학습하고, 전공 분야에 관한 실험 실습 및 현장 실습을 통하여 실무 기술을 익힘으로써 항공 산업의 실무에 종사할 항공 기술인의 자질과 능력을 습득할 수 있으며 또한, 항공기 정비에 필요한 기술을 습득하고 항공기 정비 실무에 기본이 되는 항공기 기체 운용 계통에 대한 이론적인 기본 지식을 익히며, 항공기 정비에 따른 항공기 기체운용 계통의 정비, 실무지식에 대한 능력을 갖출 수 있다.

■ 항공안전관리시스템과 디지털콘텐츠(Aviation Safety Management System & Digital Contents)

항공안전에 대한 전반적인 개념을 이해하고 항공사고에 영향을 미치는 다양한 원인과 위험요소들을 예측하고 이해하며, 이를 관리하기 위해 개발된 다양한 시스템의 원리를 알고 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 항공정비시스템에서의 인간 성능 및 한계로 인하여 발생하는 위기 및 오류 등으로 인한 사고를 예방하기 위한 안전관리를 학습한다. 항공기 정비사가 숙지해야 할 항공정비의 기본 개념, 정비업무 지식 및 업무범위, 장비 취급방법, 각종 안전사항 등에 대한 이해를 통하여 장차 정비사로서의 기본 소양을 함양한다. 아울러 ICAO에서 권장하는 항공안전관리를 위한 국가조직의 SSP 및 그에 상응하는 이익집단 특히 항공사의 SMS 안전관리시스템에 관한 내용을 교육하며 안전도 향상을 위한 각종절차 및 안전 위험 요소에 대한 수집과 관리, 이에 대한 대응방안 등에 대하여 교육하고 연구함으로써 항공안전관리자로서 필요한 자질을 향상시킨다.

17. 전통연희학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	PER0016 1149	전공실기II	2	0	2	2	PER0005 1249	부실기IV	1	0	2
	PER0195 1144	지역무형유산연희연구II	2	1	1		PER0018 1249	전공실기IV	2	0	2
	PER0003 1149	부실기II	1	0	2		PER0147 1249	예술공연기획II	1	2	0
	PER0137 1139	전공학습설계	1	1	0		PER0088 1239	공연실습IV	2	0	2
	PER0143 1149	정기공연II	1	0	2		PER0066 1239	전통연희실습IV	2	0	2
	PER0133 1139	기보법연구	1	2	0		PER0164 1249	전통연희작품분석	1	2	0
	PER0082 1149	장단실기II	2	0	2						
	소계		10	4	9		소계		9	4	8
3	PER0184 1349	전통연희디지털콘텐츠제작	2	1	1	4	PER0149 1449	전통연희교육방법연구II	1	0	2
	PER0183 1344	지역축제LFII	2	0	2		PER0054 1449	전문예인집단연희실기VI	2	1	2
	PER0157 1349	민요연구II	1	0	2		PER0022 1449	전공실기VIII	2	0	2
	PER0020 1339	전공실기VI	2	0	2		PER0192 1439	진주·삼천포농악잡색실습	2	1	1
	PER0181 1342	전통연희캡스톤디자인II	2	1	1		PER0072 1449	전통연희실습VIII	2	0	2
	PER0198 1349	지역무형유산품물연구II	2	1	1		PER0169 1449	캡스톤디자인공연기획II	2	1	1
	PER0007 1349	부실기VI	1	0	2						
	소계		12	3	11		소계		11	3	10

<교과목 해설>

■ 전공실기 II (Major Performance Practice II)

전공 분야의 체계적인 실기 교육을 통해 학생 개인의 기량과 예술적 표현력을 향상시키고, 예능의 완성도를 높여 전문적인 공연역량을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 지역무형유산연희연구 II (Studies in Local Intangible Heritage and Traditional Performing Arts II)

지역 무형유산 중 공연 예술에 대해 연구하고, 전통적인 연희와 그 보존 방법을 탐구한다. 지역별 특색 있는 공연 문화와 전통을 이해하고, 현대적 관점에서 그 의미와 가치를 이해한다.

■ 부실기 II (Secondary Performance Practice II)

다양한 전통연희 종목의 기본 기법과 표현 방법을 익히고, 실기 기량과 예술적 표현력을 향상시켜 폭넓은 전통연희 수행능력과 공연역량을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전공학습설계 (Designing Major Studies)

전통연희의 이론과 실기를 바탕으로 전공 역량을 체계적으로 이해하고, 개인의 진로와 관심 분야에 맞는 학습 방향을 설계하는 교과목이다. 전공 교과목 및 비교과 활동을 탐색하며 자기주도적인 학습계획을 수립하고, 전통연희 분야의 전문성을 높이는 것을 목표로 한다.

■ 정기공연 II (Annual Performance II)

연 1회 개최되는 학과 정기공연에 참여하여 작품 연습부터 무대 구성, 공연 준비 및 실연에 이르는 전 과정을 경험하고, 전공 실기능력과 무대 수행능력, 협업능력을 종합적으로 향상시키기 위한 교과목이다.

■ 기보법연구 (Theory of Musical Notation)

전통연희의 장단과 가락, 연주 구조 등을 체계적으로 기록하고 분석하기 위한 기보법의 원리와 방법을 학습하며, 실제 연희 및 음악을 악보로 기록·해석할 수 있는 능력을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 장단실기 II (Accompaniment of Korean Traditional Music II)

전통연희의 다양한 장단에 대한 이해를 바탕으로 기본 장단부터 응용 장단까지 단계적으로 익히고, 반복적인 실기 훈련을 통해 장단 구사능력과 연주 기량을 향상시키기 위한 교과목이다.

■ 부실기 IV (Secondary Practical Training IV)

다양한 전통연희 종목의 기본 기법과 표현 방법을 익히고, 실기 기량과 예술적 표현력을 향상시켜 폭넓은 전통연희 수행능력과 공연역량을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전공실기 IV (Major Performance Practice IV)

전공 분야의 체계적인 실기 교육을 통해 학생 개인의 기량과 예술적 표현력을 향상시키고, 예능의 완성도를 높여 전문적인 공연역량을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 예술공연기획 II (Performing Arts Planning II)

공연예술시장의 현황, 공연예술의 트렌드를 분석하고, 공연기획의 마인드와 공연기획서 작성 등 공연에 필요한 정보와 기획서 작성요령 등을 수업을 통하여 학습하도록 한다.

■ 공연실습Ⅳ (Traditional Performing Arts PracticeⅣ)

전통연희 공연에 필요한 작품 구성과 연습, 무대 실연 등의 과정을 실습하고, 다양한 공연 상황에 적용할 수 있는 무대 수행능력과 협업능력을 향상시키기 위한 교과목이다.

■ 전통연희실습Ⅳ (Traditional Performing Arts Practice Ⅳ)

전통연희의 다양한 종목과 연희 기법을 실습을 통해 익히고, 반복적인 훈련과 작품 연습을 통해 전통연희에 대한 이해와 실기 기량을 향상시키기 위한 교과목이다.

■ 전통연희작품분석 (Analysis of Korean Traditional Performing Arts)

전통연희의 다양한 작품을 대상으로 구성, 장단, 연희 방식, 표현 요소 등을 분석하고, 작품의 특징과 구조에 대한 이해를 높여 전통연희 작품을 해석하고 활용할 수 있는 능력을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전통연희디지털콘텐츠제작 (Digital Content Production for Korean Traditional Performing Arts)

전통연희의 다양한 요소를 디지털 매체와 연계하여 기획·제작하는 과정을 학습하고, 전통문화에 대한 이해를 바탕으로 다양한 디지털 콘텐츠를 제작할 수 있는 실무역량을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 지역축제Ⅱ (Local Festival & Fair Ⅱ)

지역축제(Local Fair)에 대한 이해를 바탕으로 지역의 문화자원과 전통연희를 연계한 공연 및 프로그램을 기획·운영하며, 지역문화 현장에서 요구되는 실무역량을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 민요연구Ⅱ (Studies in Korean Folk Songs Ⅱ)

우리나라 민요의 지역별·유형별 특징과 음악적 구조를 연구하고, 가락과 장단, 사설 및 창법에 대한 분석을 통해 민요의 음악적 특성과 전승 양상을 이해하기 위한 교과목이다.

■ 전공실기Ⅵ (Major Performance Practice Ⅵ)

전공 분야의 체계적인 실기 교육을 통해 학생 개인의 기량과 예술적 표현력을 향상시키고, 예능의 완성도를 높여 전문적인 공연역량을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 전통연희캡스톤디자인Ⅱ (Capstone Design in Korean Traditional Performing Arts Ⅱ)

전통연희 전공 지식과 실기 역량을 바탕으로 캡스톤디자인 과정을 통해 공연 및 작품을 기획·제작하고, 전공 역량을 종합적으로 활용하여 현장 실무능력과 문제해결 능력을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 지역무형유산품물연구Ⅱ (Studies in Local Intangible Heritage and Pungmul Ⅱ)

한국 전통 품물의 역사, 기법, 지역적 특성을 연구하고, 품물의 문화적 의미와 보존 방안을 탐구한다, 지역별 품물의 다양성을 이해하고, 전통 공연 예술로서의 가치를 고찰하는 교과목이다.

■ 부실기Ⅵ (Secondary Performance Practice Ⅵ)

다양한 전통연희 종목의 기본 기법과 표현 방법을 익히고, 실기 기량과 예술적 표현력을 향상시켜 폭 넓은 전통연희 수행능력과 공연역량을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전통연희교육방법연구Ⅱ (Teaching Methods in Korean Traditional Performing Arts Ⅱ)

전통연희의 특성과 교육 대상에 적합한 교수·학습 방법을 연구하고, 종목별 지도방법과 교육과정 구성 및 수업 운영 방법을 익혀 전통연희 교육에 필요한 전문적인 지도역량을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전문예인집단연희실기VI (Practice in Professional Performing Arts Troupe VI)

전문예인집단의 전통연희 종목과 연행 방식을 이해하고, 종목별 주요 기법과 작품을 실기 중심으로 익혀 전문적인 연희 기량과 무대 수행능력을 함양하기 위한 교과목이다.

■ 전공실기VIII (Major Performance Practice VIII)

전공 분야의 체계적인 실기 교육을 통해 학생 개인의 기량과 예술적 표현력을 향상시키고, 예능의 완성도를 높여 전문적인 공연역량을 강화하기 위한 교과목이다.

■ 진주·삼천포농악잡색실습 (Jinju-Samcheonpo Nongak Japsaek Practice)

진주·삼천포농악의 잡색 구성과 역할, 연희 방식을 이해하고, 잡색별 춤과 동작, 재담 및 연희 기법을 실습하여 농악의 연행 구조와 잡색의 표현 능력을 익히기 위한 교과목이다.

■ 전통연희실습VIII (Traditional Performing Arts Practice VIII)

전통연희의 다양한 종목과 연희 기법을 실습을 통해 익히고, 반복적인 훈련과 작품 연습을 통해 전통연희에 대한 이해와 실기 기량을 향상시키기 위한 교과목이다.

■ 캡스톤디자인공연기획 II (Capstone Design in Performing Arts Planning II)

캡스톤디자인 과정을 통해 전통연희 공연의 주제 설정부터 프로그램 구성, 제작 및 운영에 이르는 공연기획 전반을 학습하고, 실제 공연 현장에 적용할 수 있는 기획능력과 실무역량을 함양하기 위한 교과목이다.

18. AI융합학부 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	FAI0002 1139	전공탐색Ⅱ	1	1	0	2					
	FAI0002 2139	전공탐색Ⅱ	1	1	0						
	FAI0019 1149	문화예술교육개론	2	2	0						
	FAI0044 1149	애니메이션기초Ⅱ	3	1	2						
	FAI0033 1149	게임캐릭터와세계관	3	3	0						
	FAI0017 1149	게임아트기초	3	3	0						
	FAI0042 1149	웹툰표현기초Ⅱ	3	1	2						
	FAI0030 1149	창의적공학설계	3	2	1						

FAI0032 1149	브랜드디자인입문	3	3	0						
FAI0034 1149	인간행동과사회환경	3	3	0						
FAI0009 1149	재무관리	3	3	0						
FAI0010 1149	마케팅원론	3	3	0						
	소계	31	26	5		소계	23	9	14	

<교과목 해설>

■ 전공탐색II (Major Exploration II)

전공탐색 I 의 진로 탐색 경험을 바탕으로, 전공별 기초 실습체험과 학업·진로 계획 수립 활동을 수행 한다.

■ 브랜드디자인입문 (Introduction to Brand Design)

브랜드의 개념과 시각적 아이덴티티의 핵심 요소를 이해한다. 다양한 국내외 브랜드 사례 분석을 통해 로고, 컬러, 타이포그래피 등 브랜드를 구성하는 시각 요소의 역할을 탐구하고, 기본적인 브랜드 아이덴티티 개발 실습을 진행한다. 브랜딩 전략과 디자인 간의 연계성을 학습하여 브랜드 표현의 기초 역량을 기른다.

■ 게임아트기초 (Introduction to Brand Design)

게임 캐릭터와 배경 아트의 기본 스킬과 프로세스를 이해하고 실습하는 교과목이다.

■ 게임캐릭터와세계관 (Game Characters and Worldbuilding)

게임의 세계관 구조와 캐릭터 설정 능력을 기초 단계에서 체계적으로 학습하기 위해 신설함.

■ 문화예술교육개론 (Introduction to Cultural and Art Education)

문화예술교육사 2급 자격증 취득을 위한 과정으로 문화예술교육의 기본 개념과 중요성을 이해하고, 정책적·사회적·교육적배경을 학습하여 문화예술교육프로그램의 의미와 특성을 파악한다.

■ 웹툰표현기초II (Fundamentals of Webtoon ExpressionII)

웹툰 기초 표현 능력을 바탕으로 장면 연출, 캐릭터 감정 표현 등 실전형 웹툰 제작 역량을 심화한다.

■ 애니메이션기초II (Fundamentals of Animation II)

기초 원리를 바탕으로 캐릭터 연기, 타이밍, 연출 등 실전적 애니메이션 제작 역량을 심화한다.

■ 창의적공학설계 (Creative Engineering Design)

다양한 공학적 문제에 대한 창의적 사고기법을 습득하고, 공학에서의 설계문제에 대한 창의적 해법을 논리적으로 도출하기 위한 방법을 실습을 통해 익힌다.

■ 인간행동과사회환경 (Human Behavior and The Social Environment)

인간행동에 대한 폭넓은 이해를 위해 인간의 성장발달에 대한 주요 이론을 사회복지적 관점에서 학습하며, 동시에 사회 체계론적 관점에서 인간행동과 상호작용하는 환경에 대해 학습한다.

■ 재무관리 (Financial Management)

본 교과목은 기업의 자금 조달과 운용을 중심으로 한 재무관리의 기본 개념과 이론을 학습하고, 기업 가치 극대화를 위한 재무의사결정 능력을 함양하는 데 목적이 있다. 현금흐름 분석, 자본구조, 자본조달, 배당정책, 운전자본관리, 재무분석, 재무계획, 파생금융상품, 인수·합병 등 주요 재무관리 내용을 다룬다.

■ 마케팅원론 (Principles of Marketing)

현대 기업에 있어서 마케팅의 중요성을 강조하고 특히 마케팅 전략 도구인 제품, 가격, 경로, 촉진 전략과 연계하여 기업 경영적 접근방법을 시도하여 연구한다.

19. AI융합학부 인공지능빅데이터전공/인공지능빅데이터학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2					
		소계						소계			
3	SOF0032 1249	데이터시각화	3	3	0	4					
	SOF0009 1249	데이터베이스	3	3	0						
	SOF0010 1449	AI사고및응용	3	3	0						
		소계	9	9	0			소계			

<교과목 해설>

■ 데이터시각화 (data visualize)

빅데이터의 중요성이 나날이 높아지면서 데이터의 패턴이나 구조를 분석하여 관계성을 밝히기 위한 데이터 시각화 또한 중요한 것으로 되고 있다. 데이터 시각화를 통해 데이터 변화에 대한 통찰이 가능하며, 예측을 하여 신속하게 필요한 조치에 대응한다.

■ 데이터베이스 (Database)

대규모 데이터를 효율적으로 저장·관리·활용하기 위한 이론과 실무 기초를 학습하는 과목이다. 본 과목에서는 데이터 모델링, 관계형 데이터베이스 개념, SQL 활용 방법 등을 중심으로 데이터의 체계적 관리와 응용 시스템 연계를 위한 기본 역량을 기른다.

■ AI사고및응용 (Artificial Intelligence Logical Thinking and Application)

인공지능 기술의 이해를 바탕으로 문제 해결 중심의 사고력과 실제 응용 능력을 기르는 과목이다. 본 과목에서는 AI의 기본 개념과 사고 방식을 학습하고, 다양한 사례와 실습을 통해 인공지능을 일상 및 산업 문제에 적용하는 기초 역량을 함양한다.

20. AI융합학부 시각영상디자인전공/AI콘텐츠디자인학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FVC00081 244	인포그래픽디자인	3	1	0
							FVC00451 244	모션그래픽	3	1	0
							FVC00061 234	편집디자인	3	1	0
							FVC00461 239	AI기획과디자인	3	1	0
		소계						소계	12	4	0
3	AIC00381 344	게임그래픽디자인	3	1	2	4	AIC00301 449	디자인포트폴리오	3	1	2
	AIC00391 342	모션캡스톤디자인	3	1	2		AIC00571 443	창업문화융합디자인	3	1	2
	AIC00221 344	비캡스톤디자인	3	1	2		AIC00421 439	콘텐츠디자인졸업프로젝트 II	3	1	2
	AIC00232 349	현장실습 II	3	1	2		AIC00302 449	디자인포트폴리오	3	1	2
							AIC00572 443	창업문화융합디자인	3	1	2
							AIC00532 442	농업경영캡스톤디자인	3	1	2
		소계	15	5	10			소계	18	6	12

<교과목 해설>

■ 인포그래픽디자인 (Infographic Design)

복잡한 정보를 식별하여 쉽게 전달하는 디자인을 학습하는 것으로, 데이터를 공유하고 정보구조화를 명료하고 흥미로운 정보 그래픽을 제작하며, 정보전달력을 강화한다.

■ 모션그래픽 (Motion Graphics)

그래픽 요소와 타이포그래피에 움직임을 적용해 시각적 메시지를 설계하며, After Effects 실습을 통해 모션디자인의 구조와 표현 기법을 익히고 다양한 실무 역량을 단계적으로 발전시키는 과정을 학습한다.

■ 편집디자인 (Editing Design)

편집 디자인은 브로슈어 등 다양한 인쇄 및 디지털 매체의 편집 작업을 수행하는 것으로써, 명확한 정보 구조와 독창적인 아이디어를 바탕으로 클라이언트의 관심을 끌 수 있는 내용을 쉽게 전달하는 방법을 학습한다.

■ AI기획과디자인 (AI-Driven Design Planning)

디자인 기획 단계부터 프로젝트의 과정에서 AI를 활용한 아이디어 개발, 생성형 AI 기반 디자인 시안 제작, AI 도구를 활용한 실행 계획 수립 등 AI 기술과 디자인 프로세스를 융합하여 학습하여 효율적인

디자인 제작 능력을 배양하도록 한다.

■ **게임그래픽디자인 (Game Design Graphic)**

게임 관련된 디자인 중 가장 중요한 부분을 차지하는 게임그래픽디자인은 컨셉과 스토리 및 디자인에 따라 캐릭터와 그들의 아이템, 환경과 배경 등과 같은 게임 내부적인 내용들을 디자인한다. 학습에서는 오픈 소스 GPL 라이선스인 블렌더3D를 활용한다.

■ **모션캡스톤디자인 (Motion Capston Design)**

디지털 영상을 활용하여 기업 등과 프로젝트를 진행할 수 있다.

■ **UI캡스톤디자인 (User Interface Capston Design)**

스마트미디어의 경험 가치를 높일 수 있는 UX디자인 시나리오 만들수 있다.

■ **창업디자인 (start-up Design)**

새로운 디자인 패러다임의 변화속에서 향후 취업, 창업의 실무를 수행하는데 있어서, 시장 트렌드, 산업화 문제해결 방안, 창의적 아이디어 등 일련의 창업 전과정에 대한 이론과 실습을 학습함.

■ **디자인포트폴리오 (Design Portfolio)**

포트폴리오 제작을 통해 취업에 필요한 디자이너의 전문성 강화를 한다

■ **창업문화융합디자인 (Convergence Design of Entrepreneurship Culture)**

이론과 실무 교육의 창업 시뮬레이션 경험을 통해 도전과 성취, 창의적 사고, 팀워크 능력 등을 배양하고 창업의지를 고취함. 해당 과정은 혁신활동이 이루어 질 수 있도록 사례 기반한 융합디자인 결과물을 도출함.

■ **콘텐츠디자인졸업프로젝트II (Contents Design GraduationProjet II)**

졸업 전시를 위한 개인프로젝트를 기획하고 전시할 수 있다.

■ **현장실습 II (Internship II)**

기업 현장실습으로 디자인인턴십을 체험할 수 있다

■ **디자인포트폴리오 (Design Portfolio)**

포트폴리오 제작을 통해 취업에 필요한 디자이너의 전문성 강화를 한다

■ **창업문화융합디자인 (Convergence Design of Entrepreneurship Culture)**

이론과 실무 교육의 창업 시뮬레이션 경험을 통해 도전과 성취, 창의적 사고, 팀워크 능력 등을 배양하고 창업의지를 고취함. 해당 과정은 혁신활동이 이루어 질 수 있도록 사례 기반한 융합디자인 결과물을 도출함.

■ **농업경영캡스톤디자인 (Agricultural Management Capstone Design)**

농업경영, 생산경제, 농산물가격 및 유통 등 농업경영에 필요한 주요 내용을 파악하고 이를 해결하기 위하여 각종 방법론을 통해 기획, 디자인 등 문제해결을 일련의 과정을 통해 학습한다.

21. AI융합학부 웹툰애니메이션전공/웹툰애니메이션학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FWA0007 1249	만화애니메이션교수학습방법	2	2	0
							FWA0008 1239	연출과스토리보드	3	1	2
							FWA0009 1249	웹툰연출기초Ⅱ	3	1	2
							FWA0010 1244	3D그래픽기초Ⅱ	3	1	2
							FWA0013 1234	디지털컨셉아트	3	1	2
							FWA0032 1249	애니메이션워크숍Ⅱ	3	1	2
							FWA0033 1244	AI애니메이션콘텐츠제작	3	1	2
							FWA0046 1244	영상인터랙티브콘텐츠제작	3	1	2
		소계						소계	23	9	14
3	CAR0331 1349	애니메이션프로덕션Ⅱ	3	1	2	4	CAR0236 1439	영상애니메이션졸업작품Ⅱ	3	1	2
	CAR0329 1344	상황연출일러스트	3	1	2		CAR0292 1449	디지털작품포트폴리오Ⅱ	3	1	2
	CAR0330 1349	크리처디자인	3	1	2		CAR0285 1441	인턴십Ⅰ	9	0	18
	CAR0259 1344	웹툰창작Ⅱ	3	1	2						
	CAR0343 1344	프로젝션매핑콘텐츠제작기초	3	1	2						
		소계	0	0	0			소계	14	6	8

<교과목 해설>

■ 만화애니메이션교수학습방법 (Methods of Teaching Cartoon and Animation)

문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한다.

■ 연출과스토리보드 (Directing and Storyboarding)

웹툰과 애니메이션등의 콘텐츠에서 효과적인 연출과 스토리보딩 기법을 다룬다. 장면 구성, 시각적 흐름, 감정 전달을 위한 연출 구성법을 익히고 독창적이고 몰입도 높은 이야기 전개를 설계하는 방법을 익힌다.

■ 웹툰연출기초Ⅱ (Directing of Webtoon for Beginners Ⅱ)

만화와 웹툰 연출 이론 학습을 통한 웹툰 제작 실습 심화과정을 다룬다.

■ 3D그래픽기초 II (3D Graphics for Beginners II)

학생들은 현재 가장 대표적인 3D 애니메이션 제작을 위한 도구인 Autodesk Maya를 활용하여 3D 그래픽에 대한 이해 및 모델링, 텍스처링 부분의 실습을 진행한다. 학생들은 Autodesk Maya을 활용하여 3D의 기초를 익히며, 본 과목은 3D애니메이션의 선수과목이다.

■ 디지털컨셉아트 (Digital Concept Art)

캐릭터, 배경, 소품(Props)등 게임에서 활용되는 요소들을 디자인하고 색상, 조명, 구도, 명도 등을 이용하여 스토리텔링에 맞는 화면구성을 익혀 각자의 스타일을 발전시킨다.

■ 애니메이션워크숍 II (Animation Workshop II)

애니메이션 제작의 기본 원리와 움직임을 학습하고 실습하는 수업이다. 걷기, 뛰기등 기본적인 캐릭터 움직임을 표현하며, 애니메이션 제작 과정에 필요한 기초 기술과 감각을 익힌다.

■ AI애니메이션콘텐츠제작 (AI Animation Content Production)

생성형 AI 및 인공지능 알고리즘을 활용한 콘텐츠 생성 실습한다.

■ 영상인터랙티브콘텐츠제작 (Interactive Video Content Production)

센서, 카메라, 모션트래킹 등을 활용한 체험형 콘텐츠 제작 실습한다.

■ 애니메이션프로덕션 II (Animation Production II)

웹툰,애니메이션, 게임 전공 학생들이 색채 이론과 시각적 조형 능력을 체계적으로 배우고 실습하는 과목이다. 개별 프로젝트 진행을 통하여 독창적인 표현양식을 개발하고 애니메이션의 전반과정을 경험하고자 한다.

■ 상황연출일러스트 (Situation&Environment Illustration)

단편적인 캐릭터나 개체 묘사를 넘어, 주어진 컨셉과 세계관에 입각하여 서사적인 '상황'을 기획하고 연출하는 능력을 배양하며, 배경과 함께 인물의 배치등으로 상황연출을 통해 비주얼 스토리텔링 능력을 향상하고자 한다.

■ 크리처디자인 (Creature Design)

인체해부학과 동물 비교해부학을 바탕으로 해부학적 타당성과 독창성을 갖춘 크리처를 설계하는 실습 중심 과목이다.

■ 웹툰창작 II (Webtoon Creative II)

완성도 있는 웹툰 기획을 하는 것을 목표로 기획서 작성, 로그라인과 시놉시스, 시나리오 작성을 중심으로 웹툰 캐릭터 디자인, 웹툰 콘티 제작 등 웹툰 기획에 필요한 전반적인 사항을 기획하는데 중점을 둔다. 본 수업은 스토리텔링의 개념과 특성, 구성요소를 파악하여 웹툰을 창작하는데 목적이 있다.

■ 프로젝션매핑콘텐츠제작기초 (Fundamentals of Projection Mapping Content Production)

애니메이션 전공 수업과 연계하여 RISE 과제 기반 문제 해결하기 위해 신설
프로젝션매핑의 기본 원리를 이해하고 MadMapper를 활용하여 공간과 오브젝트의 형태에 맞는 영상

콘텐츠를 설계·구현하는 실습 중심 교과목이다. 프로젝터와 영상 출력 시스템의 기본 구조를 이해하고, 실제 공간이나 구조물의 형태를 분석하여 영상의 위치, 크기, 왜곡 및 마스크를 조정하는 방법을 학습한다.

■ 영상애니메이션졸업작품 II (Image Animation Graduation Exhibition II)

이 수업은 4학년 졸업작품 단편 애니메이션제작을 위한 과정이다.

매주 크리틱을 진행하며 졸업작품을 웹툰으로 진행하는 학생들은 웹툰에 대한 크리틱을 진행한다.

■ 디지털작품포트폴리오 II (Digital Portfolio of Work II)

웹툰·애니메이션·일러스트 분야별 졸업작품 제작 과정을 단계적으로 점검하고, 발표와 개별 피드백을 통해 작품의 기획력과 표현 완성도를 높이는 것을 목적으로 한다. 졸업 작품을 완성하여 전시하며, 학생들의 능력을 향상시켜 취업을 지원하는 교과목이다.

22. AI융합학부 게임콘텐츠전공 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FGC0005 1244	게임그래픽디자인심화	3	1	0
		소계						소계	3	1	0
3						4					
		소계						소계			

<교과목 해설>

■ 게임그래픽디자인심화 (Advanced Game Graphic Design)

게임 그래픽 품질 향상을 위한 고급 표현 기법을 학습하고 텍스처·조명·셰이딩 등 전문 아트 제작 기술을 실습한다. 완성도 높은 그래픽 포트폴리오 제작 기반을 구축한다.

23. AI융합학부 데이터경영전공 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FDW001 61239	경영정보시스템	3	3	0
							FDW000 51249	브랜드전략	3	3	0
							FDW000 31249	유통론	3	3	0
		소계						소계			
3						4					

<교과목 해설>

■ 관광해양레저의이해 (Theory of Tourism, Marine, and Leisure)

레저 및 관광 산업의 성장과 전문 인재 수요 증가에 따라, 학생들의 글로벌 역량과 지속 가능한 경영 전문성을 강화하기 위해 개설

■ 사회복지실천론 (Social Security)

전문적인 사회복지실천에 필요한 기본적인 개념과 역사적 배경을 살펴보고, 사회복지실천의 이념, 철학 및 기본이론을 이해한다. 다양한 사회복지실천현장에 대한 이해와 아울러 현장에서 활동하는 사회복지사의 역할과 기본적 가치 및 윤리를 살펴본다. 사회복지실천과정의 단계별 필요한 지식과 기술의 습득을 통한 통합적 접근 및 사례관리 실천 방법을 이해한다.

■ 경영학원론 (Theory of business administration)

경영학원론은 기업과 조직의 운영 원리를 배우는 입문 교과목으로 경영학의 기본 개념과 이론을 체계적으로 학습한다. 기업의 목표 달성을 위한 경영 전략, 조직 구조, 마케팅, 회계, 인사관리 등 다양한 경영 활동을 다루며, 실무 적용 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

■ 사회복지실천기술론 (Skill and technigu for Social Work Practice)

이 강의는 원격강의와 함께 이루어 진다. 다양한 사회복지실천현장에서 이루어지고 있는 사회복지사의 역할을 이해하고 사회복지실천 대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적인 실천기술과 기법에 초점을 둔다. 사회복지실천론이 개인을 대상으로 한 것이라면 사회복지실천기술론은 집단과 가족을 대상으로 한 개입과 개입의 과정을 기록하고 평가하는 방법을 습득하는데 그 목적이 있다.

■ 자원봉사론 (Volunteerism)

자원봉사에 관한 기본적인 개념과 이론들을 학습하며, 여러 분야에서 진행되고 있는 봉사활동의 현황에 대해서 숙지하도록 유도한다. 특히 사회복지기관들의 자원봉사활동의 현장에 대한 실천적 경험을 갖게 한다. 봉사학습 Project를 통해서 봉사활동의 계획에서부터 수행 및 평가까지 실제로 연습한다.

■ 경제학원론 (Theory of economics)

경제학개론은 경제 현상을 이해하고 경제학의 기본 원리를 학습하는 입문 과목입니다. 본 과목에서는 미시경제학과 거시경제학의 기초 개념을 다루며, 시장의 원리, 소비자와 생산자의 의사 결정, 경제 성장, 실업, 인플레이션 등 다양한 경제 문제를 분석하는 방법을 습득한다.

■ 전공탐색II (Major Exploration II)

전공 탐색은 학생들이 스스로 선택하거나 관련 분야를 대상으로 학습 목표와 경로를 특별히 계획하고 설계할 수 있도록 학습하는 클러스터이다.

25. 사회문화복지학부 해양스포츠관광전공/스포츠레저산업학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2					

3						4					
	소계						소계				
	SLI007013 49	스포츠마케팅빅데이터 이해	3	3	0		SLI01071 449	지역브랜딩과스포츠이벤트	3	3	0
	SLI008913 49	관광법규와해양레저관광개발	3	3	0		SLI00561 449	요트관광여행업창업론	3	3	0
	SLI009713 49	레저산업캡스톤디자인	3	1	2		SLI00581 449	스포츠상해와운동재활	3	2	1
	SLI010013 49	외식창업론	3	3	0						
	SLI006913 49	스포츠자율현장실습 II	2	0	2						
	소계				12	10	2	소계			
									9	8	1

<교과목 해설>

■ 스포츠마케팅과 빅데이터이해(Understanding Sports Marketing and Bigdata)

학생들에게 스포츠라는 산업을 이해시키고, 스포츠서비스업 내에 있는 스포츠마케팅업 중에 스포츠를 이용하여 제품판매의 확대를 목표하는 다양한 마케팅 기법들과 다양한 사례들을 통해 스포츠산업의 한 영역을 이해시키고, 스포츠를 상품화시킬 수 있는 다양한 능력을 배양하기 위하여 교과목을 개설하였다. 더불어 스포츠마케팅 안에서 적용되고 있는 빅데이터 활용 방안에 대해서 탐구하고자 한다.

■ 관광법규와 해양레저관계법(Tourism Law & Leisure-relatea Law)

관광산업의 발전과정을 관광법규를 통해 고찰하고 관광정책, 제도, 기구와 자격증등을 살펴봄으로 관광과 여가관련법규를 전반적으로 이해하고 관광정책과의 연관성문제를 해결책을 제시한다

■ 레저산업캡스톤디자인(Leisure Industry Capstone Design Project)

학생들에게 스포츠산업 현장에서 필요한 능력을 길러주기 위해 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험하게 하는 교육 과정을 이수한다. 특히, 스포츠산업에 필요한 홍보활동 등의 창의적 종합 설계역량을 강화하는데 중점을 둔다. 수강생들을 한팀으로 구성하여 캡스톤디자인 아이템에 대해 역할이 분담된 것을 수행한 결과를 평가한다. 또한, 팀이 구성된 학생들이 팀프로젝트를 수행함에 있어서 효과적인 팀워크를 바탕으로 어떤 문제를 발견·정의하는 창의력을 기른다. 1학기 캡스톤디자인을 수행하여 나타난 문제점들을 해결하기 위해 작품의 아이디어를 수정 및 보완하여 고도화시켜 기획, 설계, 제작, 조립 및 시험까지 일련의 과정을 직접 완성한다.

■ 외식창업론(Food-service Business Entrepreneurship)

외식창업론은 외식 산업에서 창업 프로세스를 이해하고 성공적으로 운영하기 위해 필요한 이론과 원칙을 다루는 학문 분야로써 이론적인 측면에서는 외식업의 경제학, 마케팅, 재무, 인적자원관리 등과 같은 기본 개념과 이론을 다루며, 실무적인 측면의 메뉴 개발, 인테리어디자인, 운영 전략, 고객서비스, 인력관리 및 교육 등에 교육목표로 둔다.

■ 스포츠자율현장실습 II (Sports Autonomy Field Training II)

체육전공인으로서 갖추어야 할 실무 역량을 현장에서 학습하기 위해 일정 기간 기업체에서 인턴십과

같은 방식으로 실무교육을 학습하는 것을 목표로 한다.

■ 지역브랜딩과 스포츠이벤트(Regional Branding and Sports Events)

본 수업은 스포츠이벤트운영에 대한 기초적인 지식을 쌓음으로써 스포츠이벤트에 대한 전반적으로 다룰 예정이다. 스포츠이벤트의 정의부터 인도스먼트 방법, 활성화 방안 등에 대해 고민함으로써 스포츠이벤트에 대한 시각을 넓힐 수 있는 계기를 마련하고자 한다. 또한 지역 사회 내 단체와 협업하여 스포츠이벤트를 통해 지역 관광을 활성화 할 수 있는 방안을 실증적으로 기획해보고자 한다.

■ 요트관광여행업창업론(Yacht Tourism Travel Industry Entrepreneurship Theory)

요트산업의 이해와 관광비즈니스 모델에 대한 이론을 학습하고, 이를 통해 요트 산업에서 창업 및 취업할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 한다.

■ 스포츠상해와 운동재활(Sports Injury and Exercise Rehabilitation)

스포츠상해의 종류, 원인, 발생 메커니즘 등을 이해하고, 다양한 스포츠에서 발생할 수 있는 부상에 대한 지식을 학습하고, 운동재활의 기본 원칙과 방법을 이해함으로써 운동재활 프로그램을 개발하고 적용할 수 있는 능력을 학습하고자 한다.

26. 사회문화복지학부 경찰행정학전공/ 경찰행정학과개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FPA0006 1239	경찰수사론	3	3	0
							FPA0004 1239	형법	3	3	0
		소계						소계	6	6	0
3	POL038913 49	경찰보안론	3	3	0	4	POL0379 1449	비교경찰론	3	3	0
	POL039113 49	형사사법연구방법론	3	3	0		POL0386 1449	경찰임용시험특강Ⅱ	1	1	0
	POL003813 44	범죄심리학	3	3	0		POL0220 1444	민간경비론	3	3	0
	POL035213 49	국제범죄론	3	3	0		POL0301 1449	경찰정보론	3	3	0
							POL0387 1442	경찰행정캡스톤디자인	3	1	2
		소계	12	12	0			소계	10	10	0

<교과목 해설>

■ 경찰보안론(Theory of Police Security)

우리나라에서 보안과 관련된 연구는 물리보안과 정보보안 및 관리/인적보안 영역으로 구분되어 연구되었으나 현대 사회는 복잡 다변화 뿐만 아니라 정보통신의 발달로 인해 개별 보안으로 연구로는 대응에 한계가 있을 수 밖에 없다.

따라서 본 강의에서는 이 세가지 보안론을 융합한 대응방법에 대하여 살펴보도록 하겠다.

■ **형사사법연구방법론(Research Method In Criminal Justice)**

형사사법연구방법론은 경찰학, 범죄학, 형사사법학 연구에 필수적인 방법론을 제공하기 위한 강좌이다. 형사사법연구방법론에서는 형사사법 연구에서의 연구윤리, 연구방법, 분석방법에 대한 기본적인 내용을 강의한다. 특히 형사사법연구방법론은 연구보고서, 리포트, 과제를 과학적인 방법으로 수행할 수 있는 능력을 함양하는데 목적을 가진다.

■ **범죄심리학(Criminal Psychology)**

현대사회에서의 범죄예방을 주제로 하여 객관적인 범죄발생 실태, 원인, 형사정책적 대안, 가해자와 피해자의 문제 등 생활에 실질적으로 도움이 되는 내용 전달. 특히 범죄자들 및 피해자들을 대상으로 한 실증적인 연구들을 통하여 범죄발생의 심리학적 원인론에 대한 심층적 이해를 돕고자 함

■ **국제범죄론(International Crimes)**

통신, 교통, 네트워크 등의 발달로 범죄가 보다 국제화되어 가고 있어 마약, 테러, 인신매매, 돈세탁 등 각종 국제범죄의 유형 및 실태를 알아보고, UN 및 인터폴 등 국제사회의 예방 및 대응 실태와 문제점 등에 대하여 학습

■ **비교경찰론(Comparative police theory)**

이 교과목은 경찰행정학 전공 교과목 중에서 심화학습에 해당하는 과목으로써, 영미법계와 대륙법계, 혼합형 등 각국의 경찰제도를 비교분석하여 각 제도의 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 우리나라 경찰제도와 비교해 봄으로써 우리나라에 적합한 경찰제도를 연구한다.

■ **경찰임용시험특강 II (Special Lecture for Police Appointment Exam II)**

경찰청에서 실시하는 경찰행정학과 졸업생 특별채용시험 합격률을 제고하기 위하여 기출문제를 해설하는 과목

■ **민간경비론(Theory of Private Security)**

현대 산업사회의 발전에 따른 민간경비 수요에 대한 전문경비 지도사가 갖추어야 될 기본적 이론을 학습한다.

■ **경찰정보론(theory of police information)**

정보경찰의 역사, 임무와 역할, 정보대상, 정보의 순환체계, 정보보고서 작성 요령을 습득

■ **경찰행정캡스톤디자인(Police Administration Capstone Design)**

화이트칼라범죄, 피해자 없는 범죄, 표적범죄, 가정폭력, 학교폭력, 환경범죄, 하이테크 범죄 등 기초적이고 전반적인 내용을 공부

27. 사회문화복지학부 사회복지전공/사회복지상담학과 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학 점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FSW0009 1244	가족복지론	3	3	0
							FSW0008 1249	사회복지법제와실천	3	3	0
							FSW0001 1239	사회복지정책론	3	3	0
		소계						소계	9	9	0
3						4					
		소계						소계			

<교과목 해설>

■ 가족복지론 (Family Welfare)

오늘날 가족구조의 변화와 함께 가족의 중요성이 더욱 부각되고 있는 현시점에서 가족의 구조와 기능 등을 이론적으로 고찰하고 한국인의 가족복지의 욕구와 가족문제들을 살펴봄으로써 실천적인 접근방법과 정책적인 제도들을 연구, 탐색케 한다.

■ 사회복지법제와실천 (Social Welfare and Law)

사회복지법의 기본시각으로서 사회복지법의 개념, 생존권, 사회복지의 가치와 목적 및 일반 원리를 고찰하고 사회복지법제의 생성과정과 범위 및 구조를 파악한 후, 우리나라 사회복지법의 분야별 법 내용들을 학습하여 사회복지 프로그램이 어떠한 법제 아래서 수행되어지는가를 이해함으로서 사회복지실천에 있어서 법 내용을 응용하는 능력을 향상시킨다.

■ 사회복지정책론 (Social Welfare Polic)

산업사회의 변천 속에서 파생되는 각종 사회문제를 해결하기 위한 사회복지정책의 성립배경과 형성과정, 접근 방법 및 제유형을 역사적으로 국가적으로 고찰하며 우리 나라의 사회복지정책의 형성과정과 분석을 통하여 사회복지정책방향을 모색케 한다.

28. 사회문화복지학부 청소년상담전공 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FYC0013 1239	상담이론	3	3	0
							FYC0011 1249	심리측정및평가	3	3	0
							FYC0010 1249	집단상담의기초	3	3	0

3	소계				4	소계				9	9	0
소계					소계							

<교과목 해설>

■ 상담이론 (Counseling)

상담이론의 다양한 기법을 소개하여 아동, 청소년, 성인 및 노인 등 다양한 내담자층에게 적절한 상담 전략을 제공하는 데 중점을 둔다. 각 상담 이론의 구체적인 개입 방법과 사례를 분석하여 실질적인 상담 능력을 기른다.

■ 심리측정및평가 (Psychological Measurement & Evaluation)

상담 및 교육현장에서 활용되는 다양한 심리검사의 제작 원리와 관련 이론을 학습한다. 심리검사를 통해 발생할 수 있는 문제점과 고려사항(검사 실시의 주의사항, 결과 보고 방법, 검사 결과의 해석 및 활용 등)을 소개하여 평가의 신뢰성을 높인다.

■ 집단상담의기초 (Group Counselling)

집단상담의 개념과 특징을 탐구하며, 집단상담의 과정에 대한 이론과 운영의 원리를 학습한다. 주요 집단상담 프로그램의 특징, 내용 및 방법에 대한 비교 검토를 통해 집단 상담의 효과성을 이해한다.

29. 사회문화복지학부 평생학습전공 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FLL0008 1249	노인교육론	3	3	0
							FLL0009 1244	지역사회교육론	3	3	0
							FLL0006 1243	직업진로설계	3	3	0
							FLL0028 1249	평생교육경영론	3	3	0
		소계						소계	12	12	0
3						4					
		소계						소계			

<교과목 해설>

■ 노인교육론 (Introduction to Educational Gerontology)

노인들의 학습특성과 발달특성을 이해하여 노인학습 자들의 학습기회를 증진시키고 효과적으로 운영하는 데 필요한 능력을 기른다.

■ 지역사회교육론 (Community Education Theory)

지역사회의, 지역사회에 의한, 지역사회를 위한 교육의 세계를 총괄적으로 고찰하고 지역주민의 평생교육의 장으로서 지역사회 안에서 자아실현과 공동체성을 확립하고 바람직한 지역사회를 건설해나가기 위한 지역사회교육의 총체적 안목을 형성해 나간다

■ 직업진로설계 (Career and Job Planning)

21세기 지식기반사회에서 특히 그 중요성이 부각되고 있는 직업교육과 진로 설계의 개념 및 주요 이슈, 외국의 사례를 고찰한다. 또한 이를 통해 우리나라 직업교육 관련 정책, 법률 현황을 살펴봄으로써 평생교육 현장에서 필요한 이론적, 실제적 지식을 습득하는 데 목적을 둔다.

■ 평생교육경영론 (Management of Lifelong Education)

평생교육 기관의 조직 운영과 경영 전략, 정책 수립 및 평가 방법을 학습한다.

30. 사회문화복지학부 부동산학전공 개설 교과목

학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학 년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1						2	FRE0028 1239	부동산자산관리론	3	3	0
							FRE0006 1239	부동산중개론	3	3	0
							FRE0011 1249	부동산사법 II	3	3	0
		소계						소계	9	9	0
3						4					
		소계						소계			

<교과목 해설>

■ 부동산자산관리론 (Real Estate Asset Management)

부동산 자산의 다양한 분야의 지식과 가치를 극대화 하기 위한 취득, 운용, 유지, 재무 분석, 임대차등 부동산자산관리의 기법과 절차를 연구하고 부동산 자산시장에서 자산관리의 업무와 역할을 배우는 과목이다.

■ 부동산중개론 (real estate brokerage theory)

공인중개사는 부동산 거래의 매개자로서 거래당사자들의 중간에 서서 중개업무를 수행함에 있어서 전문적 중개지식과 실무능력을 갖추어야 한다. 본 강좌는 공인중개사법과 부동산거래 신고 등에 관한 법률 등 부동산중개 관련 법률 등에 대해 학습한다.

■ 부동산사법 II (Private Law in Real Estate II)

부동산법은 사유재산의 취득, 소유, 이용, 관리, 처분과 사인간의 거래관계를 규율하는 사법이 중심을

이론다. 부동산사법의 중요한 부분을 이루는 계약법 분야를 포함한 민사 일반법의 기초적 내용을 바탕으로, 주택임대차보호법, 상가임대차보호법 등 민사특별법을 학습한다.

31. 공공안전학부 1학년 전공 개설 교과목

학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수		학년	학수 번호	교과목명	학점	시간수	
				이론	실습					이론	실습
1	FPS0013 1149	수중재활	2	0	2	2					
	FPS0003 1149	사회문제론	3	3	0						
	FPS0006 1139	전공탐색Ⅱ	1	1	0						
	FPS0004 1149	범죄학이론	3	3	0						
	FPS0006 2139	전공탐색Ⅱ	1	1	0						
	FPS0023 2149	태권도전공실기Ⅱ	3	0	3						
	FPS0024 2149	태권도응급처치	3	1	2						
	FPS0015 1149	운동부하검사	2	2	0						
	소계		18	11	7		소계				

<교과목 해설>

■ 수중재활(Aquatic Rehabilitation)

수중 환경의 특성(부력·저항·수압)을 활용해 근골격계 손상 회복과 기능 개선을 돕는 수중 재활운동 기법을 학습한다. 대상자 특성에 맞는 수중 운동 프로그램을 설계·적용하며, 스포츠재활 및 회복관리 현장에 필요한 실무 중심 역량을 강화한다.

■ 사회문제론(social problems theory)

한국사회에서 나타나는 사회문제에 실태와 다양한 쟁점들을 소개하는 것이다.

첫째, 사회문제의 정의와 사회문제를 보는 시각들에 대해 다룬다.

둘째, 범죄문제, 청소년 폭력문제, 약물남용 문제, 성관련 문제 등 개인적행위에서 나타나는 사회문제들을 살펴본다. 셋째, 빈곤, 실업, 여성, 소수 집단문제, 노인문제 등 불평등으로 인해 나타나는 사회문제들을 다룬다. 마지막으로 사회문제가 상호 간에 어떤 연관성과 인과관계를 가지고 있는지 살펴보고 향후 어떤 문제에 정책적 우선권을 두어야 할 것 인지에 논의한다.

■ 전공탐색(Major Exploration Ⅱ)

학생들은 전공탐색수업을 통하여 자신만의 교육과정을 높은 수준으로 발전시키며 교육활동에 능동적으로 참여할 기회를 가질수 있다. 전공을 설계하고 이수하는 과정에서 학생들은 주도적으로 참여해야하며 교수들과의 교류 역시 활발하게 이루어져야한다. 특히 여러 분야에 관심을 갖고 갈등하는 학생들에게 전공탐색수업은 매력적인 기회를 제공해준다. 이강좌는 학생이 주도적으로 전공교육과정을 설계하는 것으로

핵심은 대학생활 적응 및 주도적으로 전공학습과정을 설계하는 것이다.

■ **범죄학 이론(criminological theory)**

범죄학이론은 범죄의 원인을 설명하는 다양한 학문적 이론들을 체계적으로 학습하는 과목입니다. 생물학·심리학·사회학·경제학 등 여러 관점에서 제시된 범죄원인론을 검토하고, 각 이론이 실제 범죄 현상과 정책에 어떤 영향을 미치는지를 이해 할 수 있다. 범죄 현상 분석 능력, 이론 간 비교·비판 능력, 그리고 이론을 활용한 정책적 해석 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

■ **전공탐색(Major Exploration II)**

학생들은 전공탐색수업을 통하여 자신만의 교육과정을 높은 수준으로 발전시키며 교육활동에 능동적으로 참여할 기회를 가질수 있다. 전공을 설계하고 이수하는 과정에서 학생들은 주도적으로 참여해야하며 교수들과의 교류 역시 활발하게 이루어져야한다. 특히 여러 분야에 관심을 갖고 갈등하는 학생들에게 전공탐색수업은 매력적인 기회를 제공해준다. 이강좌는 학생이 주도적으로 전공교육과정을 설계하는 것으로 핵심은 대학생활 적응 및 주도적으로 전공학습과정을 설계하는 것이다.

■ **태권도전공실기(Taekwondo Performance of Major II)**

응용동작 및 응용발차기 품새, 그리고 격파 등의응용적인 태권도의 기술을 체득할수 있도록 한다.

■ **태권도응급처치(Taekwondo First Aid)**

신체활동의 기본원리와 안전에 대한 기초기능을 완숙하게길러 갑작스런 사고로 인하여 환자가 발생하였을 때 안전지도에 대처할 수 있는 기술과 능력을 기른다.

■ **운동부하검사(Exercise Stress Testing)**

심폐지구력과 생리적 반응을 평가하기 위해 운동 강도를 단계적으로 증가시키며 심박수·혈압·호흡·대사반응을 측정하는 방법을 학습한다. 운동 안전성 평가, 위험도 분류, 운동처방과의 연계를 중심으로 스포츠의학 임상 및 현장 적용 능력을 강화한다.

IX

학과 사무실 연락처

캠퍼스	학과	전화번호	FAX	사무실 위치	검직학과
영암 캠퍼스	기술교육과	061-469-1609	061-469-1353	정보관3층 8307호	- 유아교육과
	특수교육과	061-469-1350			-
	유아교육과	061-469-1609			- 기술교육과
	글로벌한국어복지학과	061-469-1312	061-469-1458	영신관 1313호	
	간호학과	행정	061-469-1317	보건복지관 2305호	- 언어치료학과
		061-469-1318			
		061-469-1472			
		실습			
		061-469-1558			
		061-469-1559			
		061-469-1560			
	물리치료학과	061-469-1316	061-469-1317	영신관 1313호	- 작업치료학과
	스포츠건강관리학과	061-469-1376	061-469-1378	구암체육관 2층 7202호	- 태권도학과
	태권도학과	061-469-1376	061-469-1378	구암체육관 2층 7202호	- 스포츠건강 관리학과
	복지경영학과	061-469-1254	061-469-1458	영신관 1313호	- 휴먼서비스 학과
당진 캠퍼스	사회복지상담학과	061-469-1608	-	정보관3층 8307호	
	항공서비스학과	041-359-6124	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	- 인공지능 빅데이터학과
	항공운항학과	041-359-6172	-	근학관 1층 105A	
	항공정비학과	041-359-6164	-	근학관 2층 208호	
	인공지능빅데이터학과	041-359-6124		본관 1층 교무입학처	- 항공서비스학과
	AI콘텐츠디자인학과	041-359-6135	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	- 디자인학과
	웹툰애니메이션학과	041-359-6018	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	- 만화애니메이션 학과
	경찰행정학과	041-359-6122	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	
	스포츠레저산업학과	041-359-6122	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	
	전통연희학과	041-359-6116	041-359-6129	본관604호	
	사회복지상담학과	041-359-6071	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	
	반려동물관리학과	-	-	-	-
	자유전공학과	041-359-6077	041-359-6024	본관 1층 교무입학처	

1. 장학관련 문의

1) 종류

가. 농어촌출신대학생 학자금융자 : 한국장학재단(www.kosaf.go.kr)

나. 정부보증학자금 : 한국장학재단 (www.kosaf.go.kr)

2) 대상자

가. 농어촌출신대학생학자금 : 농어촌지역에 주소를 두고 6개월(180일) 이상 거주하고 있는

학부모의 자녀 및 농어업에 종사하는 대학생 본인 중 학부에 재학 및 입학예정인 학생

나. 정부보증학자금 : 재학 중인 대학(원)생

3) 상환방법

가. 농어촌출신대학생학자금

- 졸업 또는 수료 후 최대 2년 거치

(월별, 분기별, 반기별, 연별 분할상환 및 일시상환 선택)

나. 정부보증학자금(일반상환 학자금 대출) : 최장 20년(최대 10년 거치, 10년 상환)

가) 거치기간은 대출금의 이자만 상환하는 기간

-학생은 남은 재학년수, 군필 여부 등에 따라 결정되는 최장거치기간 내에서 연(年)단위로 거치기간 선택 ※ 4년제 대학 3학년 2학기 재학생일 경우 3학년, 4학년 2년을 남은 재학연수로 포함

나) 최장거치기간 계산 = 남은 재학년수 + 복무기간(군미필자에 한함) + 3년(연수1년, 휴학1년, 졸업 후 유예 1년 [학부])

다) 상환기간은 대출금의 원금과 이자를 상환해 나가는 기간(학생이 최장 10년 이내에서 선택)

라) 상환 및 거치기간은 최초 대출약정 이후 변경할 수 없음(다만 조기상환은 가능하며, 이 때 별도의 중도상환수수료는 없음)

■ 주관부서 : 사무학생처 (☎ 041-359-6056) / 한국장학재단(☎ 1599-2000)

2. 국가장학금 안내

- 1) 취지 : 높은 수준의 대학등록금으로 인한 가계의 부담 완화 대책 마련
 - 대학생이 경제적 여건에 관계없이 누구나 의지와 능력에 따라 고등교육 기회를 가질 수 있도록 지원
- 2) 지원대상 : 대한민국 국적을 소지한 국내대학의 소득 9분위 이하 대학생
 - 최소한의 성적 및 이수학점 기준을 충족하는 경우에 지원

구분	성적 · 이수학점 기준
신입생 및 편입생	첫 학기에 한하여 성적 및 이수학점 기준 미적용
재학생 및 편입생	직전학기 12학점 이상 이수자로 100점 만점의 80점 이상 성적을 획득한 자

단, 기초, 차상위는 100점 만점 성적 70점 이상, 장애인의 경우 성적 기준 폐지

- 3) 신청일정(2차) : 홈페이지 공지사항 참고
- 4) 신청방법 : 한국장학재단(www.kosaf.go.kr) 홈페이지에 접속하여 공인인증서로 로그인 후 신청

■ 주관부서 : 사무학생처 (☎ 041-359- 6056) / 한국장학재단(☎ 1599-2000)

XI

구암교양교육원

구암교양교육원(GUAM; Get-ability, Unity, co-Area, self-Management)에서는 우리대학교의 인재상인 ‘창조적인 전문인’, ‘소통하는 봉사인’, ‘진취적인 실천인’으로 수립하기 위해 6대 핵심역량을 기반으로 AX 교양교육과정, co-Area 교육과정 등 다양한 교양교과목 및 비교과 프로그램을 구축·운영하고 있습니다. 이를 통해 우리 학생들이 창의성과 인성을 겸비한 자기 주도형 인재로 성장할 수 있을 것입니다.

○ 구암교양교육원

- 기초AI교양학부

- ① 시대적 흐름 반영 및 교육수요자의 요구에 부응하는 교양교과목 편성·운영
- ② 교육수요자만족도에 따른 핵심역량 제고

- 기초교양혁신센터

- ① 핵심역량에 기반한 교육과정 및 교양교과목 편성·운영
- ② 4차산업혁명 및 융합형 인재 양성을 위한 디지털역량 기반의 AX교양마이크로디그리과정 체계 구축 운영
- ③ 지역사회, 학생의 수요를 반영한 co-Area 교육과정 운영
- ④ 창의융합형 실무형 인재양성 교육과정체계 구축

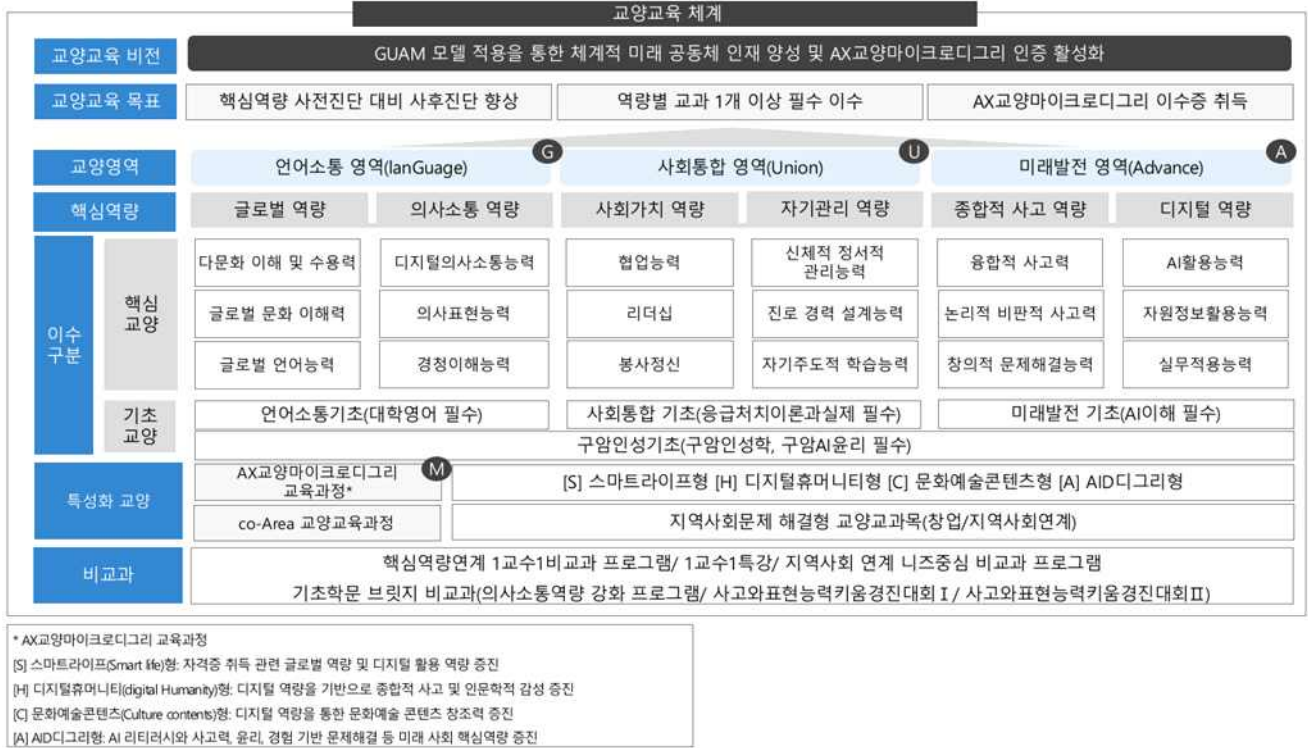
- (영암·당진)인성기초역량비교과팀

- ① 핵심역량 기반 교양 비교과 프로그램 운영
- ② 전공역량 기반 비교과 프로그램 운영
- ③ 지역문제 해결을 위한 니즈중심 비교과 프로그램 운영
- ④ 융복합 및 인문학적 소양 함양을 위한 비교과 프로그램 운영
- ⑤ 교양 교과와 연계한 사고표현능력 함양을 위한 비교과 프로그램 운영
- ⑥ 의사소통능력 함양 비교과 프로그램 운영

○ 센터 위치

영암캠퍼스: 대학본부 2층 202호 구암교양교육원 기초교양혁신센터(061-469-1544)
(영암·당진)인성기초역량비교과팀(061-469-1541)

○ 교양혁신센터 프로그램 지원체계



○ (영암·당진)인성기초역량비교과팀 프로그램 지원체계

