

2018학년도

교육과정



가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

목 차

I . 학교개황	1
(1) 설립정신(3)	(2) 교육이념(3)
(3) 교육목적(3)	(4) 교육목표(3)
(5) 교훈(3)	(6) 마스코트(4)
(7) 교화(4)	(8) 교목(4)
(9) 학사력(5)	
II . 학사 안내	7
1. 일반학사 운영	9
(1) 수강신청(9)	(2) 시험 및 평가(10)
(3) 역량평가(12)	
(4) 학사경고(13)	(5) 계절학기(13)
2. 학사제도	20
(1) 복수전공(14)	(2) 부전공(15)
(3) 연계(융합)전공(15)	
(4) 학점인증제(19)	(5) 졸업인증제(21)
(6) 현장실습(24)	(7) 사회봉사(25)
(8) 사제동행세미나(26)	(9) 튜터링(26)
(10) 비교과프로그램(42)	(11) 강의평가(28)
(12) 교육과정만족도평가(29)	
III . 교육과정 편성 및 운영원칙	30
IV . 교양 교육과정	43

V. 대학, 학과(부)별 교육과정 95

1. 사회과학대학 97

☐ 경찰행정학전공(99)	☐ 공공행정학전공(109)
☐ 사회복지학과(119)	☐ 경영학과(129)
☐ 언어재활상담전공(139)	☐ 치매전문재활전공(154)

2. 관광스포츠대학 169

☐ 호텔경영학전공(171)	☐ 관광경영학전공(179)
☐ 조리외식경영학전공(189)	☐ 스포츠레저학전공(199)
☐ 스포츠건강관리학전공(215)	☐ 경기지도학전공(227)

3. 항공대학 247

☐ 항공운항서비스학과(249)	☐ 항공경영학과(262)
☐ 항공운항학과(273)	☐ 무인항공학과(285)
☐ 항공정비학과(298)	

4. 공과대학 321

☐ 토목공학과(323)	☐ 소프트웨어학과(333)
☐ 전자공학과(344)	☐ 건축공학전공(353)
☐ 건축학전공(372)	☐ 바이오융합공학과(391)
☐ 창업지식재산학과(402)	

5. 미디어예술대학 413

☐ 방송연예전공(415)	☐ 뷰티디자인전공(426)
☐ 실용음악전공(448)	☐ 콘텐츠제작전공(461)
☐ CG디자인전공(472)	☐ 광고홍보전공(491)

6. 사범대학 505

☐ 국어교육과(507)	☐ 지리교육과(515)
☐ 영어교육과(527)	☐ 역사교육과(535)
☐ 가정교육과(546)	☐ 수학교육과(554)
☐ 컴퓨터교육과(563)	☐ 체육교육과(575)

7. 의과대학 587

□ 의학과(589)

□ 간호학과(603)

□ 간호학과(야간)(630)

8. 의료융합대학 639

□ 의료경영학과(641)

□ 의생명과학과(659)

□ 임상병리학과(672)

□ 안경광학과(685)

□ 의료공학과(701)

□ 의료IT학과(716)



I. 학 교 개 황



- 설립정신
- 교육이념
- 교육목적
- 교육목표
- 교훈
- 마스코트
- 교화
- 교목
- 학사력

I. 학교개황

설 립 정 신

하느님이 창조하신 자연 안에서 호연지기(浩然之氣)를 키우고, 전문 지식을 함양하여 국가와 세계 발전에 기여하며, 따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아갈 줄 아는 균형 잡힌 인재를 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 설립 정신이다.

교 육 이 념

가톨릭 교회의 정신에 입각해, 인간과 자연과 생명에 대한 경외심을 각성시키고, 진실(眞實)한 자세로 삶을 살아가는 열정적인 전문인을 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 교육이념이다.

교 육 목 적

- 1) 가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 갖춘 사회적 지도자 양성
- 2) 국가와 세계 발전에 기여하는 열정적 전문인 양성
- 3) 따뜻한 인간애로 더불어 살아가는 지성적 인재 양성

교 육 목 표

- 1) 가톨릭적 가치관 함양
- 2) 전문성의 극대화
- 3) 문화와 문명의 다양성에 대한 탐구

교훈-진실(眞實, VERUM)

진실은 거짓이 없는 사실, 마음이 순수하고 바름을 뜻한다.
진실은 자연과 사물의 참된 이치를 추구하는 ‘진리’의 포석이다.
진실됨은 가톨릭관동대학교의 교문을 들어선 모든 이들이 지향할 자세이자 태도이다.

마스코트-거북이



거북이는 서두르지 않고, 동요되지 않는다. "토끼와 거북" 우화에서도 거북이는 경쟁하기 위해 꾀를 부리지도, 욕심 부리지도 않는다. 거북이는 경쟁적으로 결과에 도달하려하지 않고, 있는 그대로의 진리를 향해 천천히 나아감으로써 급변하는 세계에서, 혼란한 이념 속에서도 길을 잃지 않는 가톨릭적 리더의 자질을 보여준다.

교화-산수화(산수유꽃)



산수화의 꽃말은 영원한 사랑, 지속과 불변이다. 산수화의 낱알의 꽃송이는 겸손하지만, 무리를 지어 조화롭고 당당하게 그 모습을 드러내는 것이 가장 큰 매력이다. 산수화는 혹독한 시련 끝에서 노란색의 꽃망울을 터뜨리며 불멸의 희망을 선사하는 응원의 메시지이다.

교목-소나무



소나무의 변함없이 꽃꽂하고 기개 있는 모습은 시시각각 변화하는 세상에서도 그 자신의 고고한 본성을 지키려는 사람에 빗대어진다. 애국가에서도 소나무는 바람과 서리에도 불변하는 우리의 기상을 나타내고 있다. 땅 속을 움겨진 깊고 단단한 뿌리처럼 가톨릭관동대학교 또한 흔들림없는 근간을 갖출 것이며, 소나무의 사계절 푸른 기상을 이어받아 언제나 가톨릭적 청년 정신으로 시대에 참여하고, 불의에 맞서 나갈 것이다.

2018학년도 학사력

연도	월	일	학사일정(주요내용)	비고
2018	1	10	동계 계절학기 종강	
2018	1	11~15	동계 계절학기 성적입력	
2018	1	19	2017학년도 전기 졸업 사정	
2018	2	5~9	일반휴학, 복학 기간	
2018	2	26~3월2일	2018학년도 1학기 재학생 등록 기간	
2018	2	20~23	재학생수강신청	
2018	2	5~28	재입학 기간	
2018	2	23	2017학년도 전기 학위 수여식	
2018	3	5	2018학년도 1학기 개강	
2018	3	5~9	조기 졸업 신청	
2018	3	5~9	재수강 성적 포기	
2018	3	26~30	학점 인증제	
2018	4	16~20	수강 포기	
2018	4	16~20	중간 설문 조사	
2018	4	23~27	중간 고사	
2018	4	30~5월4일	중간 성적 입력	
2018	5	14~18	중간 성적 열람	
2018	5		교육 실습 기간	
2018	6	4~8	복수, 부전공 신청	
2018	6	11~22	보강 및 기말고사 (개교기념일/어린이날대체공휴일5.7/ 석가탄신일5.22/현충일6.6/지방선거6.13)	법정공휴일대체
2018	6	11~22	기말 성적 입력	
2018	6	22	2018학년도 1학기 종강	
2018	6	25	하계 계절학기 개강	
2018	6	25 ~ 27	계절학기 재수강 성적 포기	
2018	6	25 ~ 29	성적 열람 및 이의 신청	
2018	7	13	하계 계절학기 종강	
2018	7	13 ~ 17	하계 계절학기 성적입력	
2018	7	20	2017학년도 후기 졸업 사정	
2018	8	6 ~ 10	일반휴학, 복학 기간	

연도	월	일	학사일정(주요내용)	비고
2018	8	20~24	재학생 등록 기간	
2018	8	16	후기 학위 수여	
2018	8	17~23	재학생 수강신청	
2018	8	6~24	재입학 기간	
2018	8	27	2018학년도 2학기 개강	
2018	8	27~31	재수강 성적 포기	
2018	9	17~21	학점 인증제	
2018	10	8~12	수강 포기	
2018	10	8~12	중간 설문 조사	
2018	10	15~19	중간 고사	
2018	10	29~11/2	중간 성적 입력	
2018	11	5~9	중간 성적 열람	
2018	11	26~30	교직, 전과, 복수, 부전공 신청	
2018	12	3~14	보강 및 기말고사 (추석9.24-25/대체공휴일9.26/ 개천절10.3/한글날10.9)	법정공휴일대체
2018	12	3~21	기말 성적 입력	
2018	12	14	2018학년도 2학기 종강	
2018	12	17	동계 계절학기 개강	
2018	12	17~19	동계 계절학기 재수강 성적 포기	
2018	12	24~28	성적 열람 및 이의 신청	
2019	1	8	동계 계절학기 종강	
2019	1	8~11	동계 계절학기 성적입력	
2019	1	18	2018학년도 전기 졸업 사정	
2019	2	7~13	일반휴학, 복학 기간	
2019	2	25~28	2019학년도 1학기 재학생 등록 기간	
2019	2	19~22	재학생수강신청	
2019	2	7~28	재입학 기간	
2019	2	21	2018학년도 전기 학위 수여식	

Ⅱ. 학 사 안 내



1. 일반학사 운영

- 수강신청
- 학사경고
- 시험 및 역량평가
- 계절학기

2. 학사제도

- 복수전공
- 교직과정
- 현장실습
- 튜터링
- 교육과정만족도평가
- 부전공
- 학점인증제
- 사회봉사학점제
- 비교과프로그램
- 연계전공
- 졸업인증제
- 사제동행세미나
- 강의평가



II. 학 사 안 내

1. 일반학사 운영

□ 수강신청 □

1. 수강신청은 한 학기동안 수강하고자 하는 교과목을 정하여 신청하는 절차이며, 학생은 매학기 말 지정된 기일에 인터넷(PC 및 모바일기기 : 스마트폰)으로 신청한다. 교과목 사전 담기 기간을 운영한다.
2. 다음의 경우에는 수강신청을 할 수 없다.
 - 가. 수업시간이 중복되는 교과목의 신청.
 - 나. 이미 취득한 교과목의 재신청 (단, 재수강 신청은 예외로 한다.)
 - 다. 기타 학칙에 위반되는 경우.
3. 신청이 금지된 교과목의 학점을 취득하였을 경우에는 해당학점 취득을 인정하지 아니한다.
4. 수강신청은 교양필수, 교양 선택, 전공(전공기초, 전공기본·전공심화 또는 전공필수, 전공선택), 일반 선택(복수전공·부전공·교직) 의 순으로 한다.
5. 선수를 요하는 교과목(교과과정에 의함)은 우선적으로 학점을 취득하여야 한다.
6. 학점취득은 매학기 당 18학점을 원칙으로 한다.
7. 신청학점의 범위는 다음과 같다.
 - 가. 기준학점 : 18학점
 - 나. 한 학기 최대 신청 가능학점 : 18 학점, 공학인증학과, 간호학과 : 20학점, 의학 : 24학점,
 - 다. 연간 최대 신청 가능학점 : 36학점, 공학인증학과, 간호학과 : 39학점, 의학 : 48학점,
8. 직전(直前)학기 또는 전(全)학기 이수한 과목의 평점평균이 4.0(A급)이상인 자는 학기 당 최대 수강신청 가능학점에 3학점을 초과하여 수강 신청할 수 있다.
9. 수업연한(8학기)을 초과하여 재학함으로서 9회 이상 등록하는 재학생도 반드시 수강신청을 하여야 한다.
10. 수강신청 한 교과목은 원칙적으로 변경할 수 없다. 다만, 부득이한 사정(폐강, 합반 등)으로 이를 변경하고자 할 때에는 소정기일 내에 변경한다. 개별 사유로 인한 변경은 불허하며, 수강신청 한 교과목은 철회하지 않는 한 수강하지 않았더라도 성적은 F로 처리한다.
11. 수강신청 한 교과목의 일부를 철회하고자 할 때에는 학기시작 후 7주차에 신청한다.
12. 수강신청 과목을 철회했을 때에는 다른 과목을 대신 신청할 수 없다.
13. 수강신청 과목의 철회는 2과목 6학점까지 할 수 있다.
14. 철회한 과목은 성적평가에서 제외한다.
15. 수강신청의 효력

수강신청 한 교과목의 성적을 취득하지 못하면 교과목은 낙제가 되며 학적부상에 F로 기재된다. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 교과목의 성적은 인정하지 아니한다. 당해 학기의 수강신청 과목 중 미 취득한 과목도 평균성적 계산에 포함한다.
16. 학점취득과 장학금

다음의 경우에는 각종 장학금 지급 대상에서 제외한다.

 - 1) 매학기 신청한 학점을 취득하지 못하였을 때.
 - 2) 재학기간 중 학사징계를 받은 사실이 있을 때.
 - 3) 기타 학칙에 위반되는 행위를 한 자.

17. 편입학생의 수강신청

편입생은 아래와 같이 우리 대학에서 요구하는 교과목 및 학점을 일반학생의 수강신청 요령에 의하여 이수하여야 한다.

가. 학점인정 및 취득안내

수 료	전적대학 인정학점	본 대학 수업연한(학기)	본 대학 취득학점	비 고
2학년 2학기 수료자	65	4학기이상	69이상	
학 사 편 입 학 자	-	4학기이상	69이상	

나. 학점 취득 내용

- 1) 교양 : 신학적 인간학(2), 철학적 인간학(2) 중 택1
- 2) 전공 : 각 학과·부(전공)별 67학점 이상 이수
가) 전공필수 사제동행세미나 5,6,7,8은 반드시 이수
나) 해당학과의 3학년 이후에 편성된 전공필수 과목은 반드시 이수
- 3) 일반선택 : 우리 대학에서 이수해야 할 상기의 학점을 충족한 이후에 이수.
- 4) 사범대학 편입생은 교직과목을 이수하여야 한다.
- 5) 교양(신학적 인간학, 철학적 인간학), 교직, 전공과목 중 전적 대학에서 이수한 과목명, 학점수가 동일하거나 유사한 과목은 편입생 학점 대치 인증서를 제출할 수 있다. 단, 우리 대학보다 학점수가 낮은 과목은 제외한다. 또한 전공을 대치 받은 과목은 반드시 다른 전공과목을 이수하여야 하며 교양 및 교직은 추가 이수하지 않아도 된다.
- 6) 기타지침에 규정되지 않은 사항은 학칙 및 제 규정에 따른다.

□ 시험 및 평가 □

1. 정기시험은 중간시험과 학기말시험을 실시한다.
2. 교과목에 따라 정기시험 외에 학기도중 수시로 시험을 실시할 수 있으며, 담당 교·강사는 이를 정기시험에 갈음할 수 있다.
3. 추가 시험

가. 추가시험에 응시하고자 하는 학생은 그 사유를 증명할 수 있는 다음 각 호의 서류를 첨부하여 결시사유서를 정기시험 1주일 전(불가항력인 경우 사유 종료 후 1주일 이내)에 학과(부)장을 경유하여 소속 대학 교학팀에 제출하여야 한다.

- 1) 신병으로 인하여 응시하지 못하였을 경우에는 진단서.
- 2) 병사관계 (입대, 소집 등)로 인하여 응시하지 못하였을 경우에는 그 확인서.
- 3) 직계 가족의 사망 시에는 사망진단서.
- 4) 기타 부득이한 경우에는 그 사유를 증명할 수 있는 증빙서류.

나. 추가시험에 응시하고자 하는 학생에 대하여는 소정의 응시료를 징수할 수 있다.

다. 추가시험은 시험 종료 후 4주 이내에 실시한다.

4. 재시험

가. 의학과에서 지정한 해당학기의 전공과목과 의학과에서 지정한 교양 선택 과목 중 1과목에 F학점을 받았을 때에 학기말에 1회에 한하여 응시할 수 있으며 성적평가는 최고 D 까지 부여할 수 있다.

나. 재시험은 해당학년 종료 전에 1회 시행하며 의과대학 교무·교육 행정팀에서 주관한다.

다. 재시험 응시자에 대하여는 소정의 응시료를 부과할 수 있다.

5. 해당과목의 학기 총 수업시간의 1/3 을 초과하여 결석하면 그 과목의 시험에 응시할 수 없다.

6. 성적의 평가 방법

가. 교과목의 성적은 담당 교·강사가 학생의 시험성적(중간, 기말), 과제물의 평가를 해당역량으로 평가한다.
(전학과 0C1~0C13 100%(80점), 출석 100%(20점)의 비율로 100점을 만점으로 종합평가하여 부여한다.)

나. 전 과목의 성적은 상대평가를 원칙으로 한다.(Pass과목 제외) (성적분포의 기준은 A학점 이상 : 30% 이내, B학점 이상(A학점 포함) : 70% 이내, C학점 이상(A, B학점 포함) : 100% 이내로 한다.)

7. 출석성적

가. 매학기 당 총 수업시간의 1/3을 초과하여 결석한 과목에 대하여는 시험에 응시하여 비록 성적이 급제 이상의 평가를 얻었다 하더라도 "F"로 처리한다.

나. 출석성적은 개강 일로부터 종강 일까지의 기간에 대하여 평가한다. 그러나 학기도중 편입, 전과, 복학한 자는 그 허가 일을 기산일로 하고 중간시험 이후의 입영휴학자의 경우에는 그 허가 일까지를 총 출석시간으로 하여 출석성적을 평가한다.

8. 성적의 인정

다음 각 호의 성적은 이수 구분별로 인정하되 졸업학점 및 총 평점 산출 시에만 적용한다.

- 1) 계절학기 또는 본 대학교와 협약관계에 있는 국내·외의 타 대학에서 취득한 성적
- 2) 인정학점제 및 특별 시험제에 의하여 취득한 성적

9. 병역으로 인한 결시자의 성적 평가

가. 중간고사 실시 이후에 병역으로 인하여 입영휴학 함으로써 기말시험을 결시한 학생에 대하여는 중간시험(임시시험 포함)의 성적을 참작하여 성적을 평가할 수 있다.

나. 입영휴학자로서 중간시험 개시일 이후에 입영하고 당해 교과목의 중간시험이 생략된 때에는 논문 또는 과제물에 의하여 성적을 평가할 수 있다.

다. 입영을 제외한 병역(신체검사, 교육소집 등)으로 인한 중간시험 결시자에 대하여도 본 조 ㉠항을 준용한다.

10. 성적의 등급 및 평점

가. 성적의 실 점수, 등급, 평점은 다음 기준에 따른다.

등 급	구 분	점 수	평 점	비 고
A ⁺		95 점 이상	4.5	
A		90 - 94 점	4.0	
B ⁺		85 - 89 점	3.5	
B		80 - 84 점	3.0	
C ⁺		75 - 79 점	2.5	
C		70 - 74 점	2.0	
D ⁺		65 - 69 점	1.5	
D		60 - 64 점	1.0	
P		PASS	없음	
F		60점 미만	0.0	낙 제

나. D급 이상의 성적취득을 급제로 하고 그 미만의 평가는 낙제(F)로 한다.

11. 성적평가의 제한

추가시험에 응시한 교과목의 성적은 B등급 이하로 한다.

12. 성적의 취소

다음의 경우에 해당하는 자의 성적은 이를 취소할 수 있다.

- 1) 시험 중 부정행위를 하여 해당시험의 무효처분을 받은 자의 성적.
- 2) 미등록 응시자의 성적.

- 3) 수강신청하지 아니한 자의 성적.
 - 4) 사무착오에 의한 성적.
 - 5) 수강신청한 과목이 아닌 과목의 성적.
13. 성적 이의신청 및 정정
- 가. 성적에 이의가 있는 학생은 소정의 기간 내에 담당 교수·강사에게 이의를 신청 할 수 있다.
- 나. 가항의 소정의 기간이 경과하면 성적정정을 승인하지 않는 것을 원칙으로 하나 부득이한 경우 사유서를 작성하여 교무처장에게 성적정정을 요청할 수 있다. 교무처장은 내용을 심사하여 정당한 사유가 있을 경우 이를 승인할 수 있다.
- 다. 성적 정정은 다음에 해당하는 경우에 한한다.
- 1) 평가나 기재과정에서 발생한 착오
 - 2) 전산처리과정에서 발생한 착오
 - 3) 기타 학생의 책임 없는 사유로 발생한 착오
14. 재수강과 성적포기
- 가. F를 받은 교과목 중 필수과목은 반드시 재수강하여야 한다.
- 나. F를 받은 필수과목이 교과과정 개편으로 없어진 경우 교육과정심의위원회에서 지정하는 관련과목을 이수하여야 한다.
- 다. 학점을 취득한 교과목은 대체과목을 이수한 후 성적포기원을 제출할 수 있다.
- 라. 재수강할 수 있는 교과목의 성적은 C+이하여야 하며, 재수강을 통한 성적은 A, A+를 취득할 수 없다.
- 마. 재수강은 동일 교과목에 대하여 2회까지 할 수 있으며, 학기당 2과목을 초과할 수 없다.

□ 역량평가 □

학생이 우리 대학의 교육과정 이수를 통하여 키울 수 있는 능력을 역량(Out come : OC)이라고 한다. 현재 우리 대학의 목표 역량은 OC1 ~ OC13까지 13가지로 정의하였다. OC1 ~ OC5까지는 우리 대학의 교양과정을 통하여 키울 수 있는 역량으로 OC1은 도덕적 역량, OC2는 학문기초능력, OC3은 인문적 사유능력, OC4는 융복합적 사고능력, OC5는 균형적 사고능력이다. OC6 ~ OC13은 전공과정을 통하여 키울 수 있는 역량으로 OC6은 의사소통능력, OC7은 글로벌 능력, OC8은 전공직무능력, OC9는 창의적 문제해결력, OC10은 자기개발능력, OC11은 자원활용능력, OC12는 대인관계능력, OC13은 공동체윤리이다. 학생이 현재 수강하고 있는 모든 과목들은 정의된 13개의 역량과의 연관성을 교과목의 학습성과와 연계된 구체적 평가기준인 수행준거로 제시한다. 해당 과목 담당 교수는 한 학기 동안 학생의 학습활동(시험, 리포트, 발표, 토론 등)을 통하여 정의된 학습성과를 얼마나 달성하였는지를 수행준거에 의거하여 평가한 점수를 예시2와 같이 입력한다.

중전의 중간고사(30%), 기말고사(30%), 과제물(20%), 출석(20%)으로의 평가에서 과목별 역량정의에 따른 학습 성과 평가(80%)와 출석(20%)으로 평가 방법을 전환하였으며 이와 같은 평가를 역량평가라 한다.

예시1) 과목 역량 정의와 수행준거

교과목 프로파일					
교과목명	언어의 이해	영문교과목명	Understanding ofLanguage	선수과목	
교과 목표	언어의 본질을 이해하여 앞으로의 00학과 언어교육 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.				
교과 내용	언어의 본질, 모국어 습득과 외국어 습득의 원리, 언어와 사고, 심리, 사회 등과 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 의사소통능력	30%	언어에 관련된 주제에 대하여 논리적으로 사고하고 표현할 수 있다.			
OC8. 전공직무능력	50%	00학과관련 심화과목 수강에 기반이 되는 언어의 본질에 대한 이해를 한다.			
OC11. 자원활용능력	20%	앞으로의 언어교육 관련 과목 수강 시 반드시 필요한 언어습득의 원리와 기본적인 교수법을 이해한다.			
역량 합계	100%				

예시2) 역량평가(역량 가중치80% 출석20%)

순번	학부 (과)	학년	학번	성명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	출석	총점	비고
1	00학과	0	000000	000						24		40			16			20	100	

□ 학사경고 □

- 매학기 성적의 평점평균이 1.75미만인 자에게는 학습 분발을 촉구하기 위하여 학사경고를 한 후 가정에 통지 한다.
- 학사경고를 받은 학생은 학비감면 및 장학대상에서 제외되며 연속 2회의 학사경고를 받은 자에 대하여는 다음 학기 15학점 이내로 제한 할 수 있으며, 연속3회 이상의 학사경고를 받은 자에 대하여는 다음 학기 수강신청학점을 12학점 이내로 제한한다.

□ 계절학기 □

- 개설시기 및 시간
 - 가. 계절 학기는 하계 및 동계방학 기간 중에 개설한다.
 - 나. 강의는 주당 5일로 하고, 학점 당 강의시수는 정규학과와 동일하게 한다.
- 개설과목
 - 계절학기의 개설과목은 정규학기에 개설되는 전 과목으로 한다.
- 강좌개설 최소인원
 - 계절학기의 강좌개설 최소인원은 교양필수, 교양 선택 및 교직과목은 20명, 전공과목은 10명으로 한다.
- 수강대상자
 - 가. 조기졸업 대상자(성적 우수자)
 - 나. 학점 미 취득자 또는 부족자
 - 다. 성적부진자 중 재이수 희망자
 - 라. 기타 계절학기 수강 희망자
- 수강학점
 - 계절학기에서 수강할 수 있는 최대학점은 9학점으로 한다.
- 수강신청
 - 가. 계절학기의 수강신청은 정규학기의 수강신청 방법에 준하되, 소정의 절차에 따라야 한다.
 - 나. 계절학기에서의 수강신청 변경은 일체 인정하지 않는다.
- 수강료
 - 가. 계절학기에 개설되는 과목을 수강하고자 하는 자는 해당 과목의 수강료를 납입하여야 한다.
 - 나. 기 납입한 수강료는 일체 반환하지 않는다.
 - 다. 수강료는 학점단위로 책정하며, 총장이 따로 정한다.
- 성적인정 및 처리
 - 가. 계절학기에서 이수한 성적은 이수 구분별로 인정하되 졸업학점 및 총평점 평균을 산출할 때에만 인정한다.
 - 나. 타 학교에서 이수한 성적은 기본적으로 일반선택으로 처리하며 학생이 원할시 소정의 인정절차를 거쳐 교양 또는 전공으로 인정한다.

2. 학사제도

□ 복수전공 □

1. 이수자격
 - 가. 복수전공을 이수하고자 하는 자의 자격은 제한하지 않는다. 단, 예, 체능 특기자로 입학한 학생은 복수전공을 이수할 수 없다.
 - 나. 복수교사 자격증 취득을 위한 복수전공의 지원 및 이수는 교직이수자(사범대 포함)로서 사범대학과 교직과정의 설치가 인가된 학과 또는 학부의 전공에 한하여 인정한다.(단, 사범대 편입생은 복수전공 불가하며 동일전공학과 편입생은 예외이다.)
2. 대상
 - 가. 모든 학과(부)에서 복수전공을 할 수 있다. 단, 의과대학에서의 복수전공 이수는 허용되지 않는다.
 - 나. 복수전공 이수 허용인원은 학과 학년 정원의 50%이내로(복학생을 고려하여야 함) 하되, 동일학부 내에서 복수전공을 이수하는 때에는 그 인원을 제한하지 아니한다.
 - 다. 교직복수전공자의 인원제한 : 사범대는 입학정원의 100%, 일반교직과정 설치학과는 교직승인인원의 2배에서 학년별로 기 선발된 인원을 뺀 나머지인원으로 제한한다.
3. 신청방법 및 절차
 - 가. 복수전공을 이수하고자 하는 자는 1학년2학기~4학년1학기 중 매학기 말 수강신청 전 소정의 절차에 따라 소속학과(부)의 지도교수 및 해당 전공의 학과(부)장과 상담한 후에 복수전공을 신청하여야 한다.
 - 나. 모든 학과(부)는 학과(부)장을 위원장으로 하는 복수전공자 선발위원회에서 복수전공 대상자를 심의 선발하여야 하고, 학장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.
 - 다. 복수전공 대상자의 선발은 서류 심사에 의하되, 필요에 따라 구술이나 필기 또는 실기시험을 과할 수 있다.
4. 수강지도
 - 가. 복수전공을 이수하는 자는 수강신청 시에 소속 학과(부)장과 복수전공 학과(부)장의 수강지도를 받아야 한다.
 - 나. 복수전공을 이수하는 자는 수강신청서에 복수전공 교과목임을 표시하여야 한다.
 - 다. 복수전공자가 실험 또는 실습을 요하는 교과목을 수강하고자 할 때의 소정의 실험실습비는 본인이 부담한다.
5. 이수학점
 - 가. 복수전공을 이수하고자 하는 자는 당해 전공과목 중에서 42학점 이상을 이수하여야 한다. 단, 학과(부)에 따라 필요한 교과목을 지정하여 추가로 이수시킬 수 있다.
 - 나. 부전공으로 신청한 자가 복수전공으로 변경한 경우에는 이미 이수한 부전공학점을 복수전공 이수학점으로 인정할 수 있다. 이 경우에 부전공 자격은 소멸된다.
 - 다. 복수전공을 이수하던 중에 소정의 절차에 따라 이를 포기할 때에는 이미 이수한 과목은 일반 선택과목을 이수한 것으로 인정한다. 다만, 부전공 이수를 원할 경우 이를 부전공 교과목으로 인정할 수 있다.
 - 라. 사범대학생 및 교직 이수자는 50학점 이상(기본이수과목 21학점이상)을 취득하여야 한다.
6. 학위수여
 - 가. 소정의 전 과정을 이수하고 제반사항에 합격하면 4학년 2학기 중에 복수전공 이수확인원을 교무처장에게 제출하여야 하며 주전공 졸업증서에 복수전공을 표시하여 수여하고, 학적부에 이를 기재한다.
 - 나. 주전공을 이수하지 못한 자에게는 복수전공의 졸업증서를 수여하지 아니한다.
 - 다. 복수전공자도 주전공자와 동일하게 학칙 시행세칙 제 83조의에 의한 졸업요건을 갖추어야 한다.
7. 기타 지침에 규정되지 않은 사항은 학칙 및 제 규정에 따른다.

□ 부 전 공 □

1. 대상

모든 학과(부)에서 부전공을 할 수 있다. 단, 의과대학에서의 부전공 이수에는 허용되지 않는다.

2. 이수자격

가. 부전공을 이수하고자 하는 자의 자격은 제한하지 않는다.

3. 신청방법 및 절차

가. 부전공을 이수하고자 하는 자는 1학년2학기~4학년1학기 중 매학기 말 수강신청기간 전에 소정의 절차에 따라 소속학과(부)의 지도교수 및 부전공 학과(부)장과 상담한 후에 부전공을 신청하여야 한다.

나. 부전공 대상자의 선발은 서류심사에 의하되, 필요에 따라 구술이나 필기 또는 실기시험을 부과할 수 있다.

4. 수강지도

가. 부전공을 이수하는 자는 수강신청 시에 소속학과(부)장과 부전공학과(부)장의 수강지도를 받아야 한다.

나. 부전공을 이수하는 자는 수강신청서에 부전공 교과목임을 표시하여야 한다.

다. 부전공자가 실험 또는 실습을 요하는 교과목을 수강하고자 할 때 소정의 실험실습비는 본인이 부담한다.

5. 이수학점

가. 부전공을 이수하고자 하는 자는 당해 전공과목 중에서 21학점(부전공필수 포함)이상을 취득하여야 한다. 단, 학과(부)에 따라 필요한 과목을 지정하여 이수시킬 수 있다.

나. 주전공의 교과목과 동일하거나 유사한 교과목은 중복하여 이수할 수 없다.

다. 부전공으로 이수하던 중에 소정의 절차에 따라 이를 포기하게 되면 이미 이수한 과목은 일반선택과목을 이수한 것으로 인정한다.

6. 자격취득 및 학위수여

가. 소정의 전 과정을 이수한 자는 4학년 2학기 중에 소정의 절차에 따라 부전공이수확인원을 교무처장에게 제출하여야 한다.

나. 소정의 전 과정을 이수한 자에게는 학위증서에 부전공을 표시하여 수여하고, 학적부에 이를 기재한다.

7. 이 지침에 규정되지 아니한 사항은 학칙 및 제 관련 규정에 따른다.

□ 연계(융합)전공 □

1. 개요 : 연계전공은 다전공 범위로서 2개 이상의 학과(전공)가 연계하여 개발한 새로운 전공과정으로 주전공(제1전공)과 함께 연계전공을 이수하여 복수의 학위를 취득하는 과정이다

2. 목 적

가. 복잡, 다양화되어가는 사회적 추세에 맞추어 극히 세분화하지 않은 교과과정으로 유연성과 적응성을 제고
나. 실무능력을 배양하는 교과과정 개발로 졸업생들의 신속한 사회적응을 유도

다. 학문의 편중성을 지양하여 학습자의 문제해결 능력향상에 초점을 두고 다음의 교과과정을 운용

3. 분 야

가. 학문분야의 미래 성장성 및 사회적 경쟁력을 갖춘 분야

나. 본교 실정에 맞는 독창성을 갖는 분야

다. 기타 대학 정책에 의해 개설하는 분야

4. 교과과정 운영방법

가. 연계전공은 42학점 이상을 이수하여야 복수전공으로 인정

나. 전공교과목은 연계과정의 목적에 부합되는 과목들로 연계학과(전공)들의 전공과목으로 구성하며 교육과정 심의위원회의 심의 후 확정

다. 연계전공은 개설학과(부)의 교과목에서 일정 학점 이상을 이수하도록 지정할 수 있음

라. 졸업이수학점 구성

교양(40이상) + 주전공(42이상) + 연계전공(42이상) + 자유선택(6이상) = 130 학점이상

5. 연계전공 개설 현황

가. IT융합, 경영공학

전공	관련학과	개설학과	과목명	비고
IT융합공학	미디어문학 경영학 경제금융학 시각디자인 행정학 컴퓨터교육 체육교육	IT융합/경영 공통(권장과목)	창업경영(신설), 융합공학 및 실습, 지식재산권의 이해	택 21학점
		교양	디자인과학(3영역), 예술의 이해(공학인증), 미래사회와 표준(2영역), 생활속의 인간과 컴퓨터의 이해(3영역)	
		미디어문학	대중문화론	
		경영학	e-business, 국제마케팅	
		경제금융학	경제통계학, 거시경제학 II	
		시각디자인	기초시각디자인 I	
		행정학	지역개발론, 조직론	
		컴퓨터교육 체육교육	이러닝컨텐츠기획, 인공지능, 소프트웨어공학 스포츠사회학	
경영공학	경영학과 경영정보학 컴퓨터교육	IT융합/경영 공통(권장과목)	창업경영(신설), 융합공학 및 실습, 지식재산권의 이해	택 21학점
		경영공학	경영공학	
		교양	디자인과학(3영역), 미래사회와 표준(2영역), 생활속의 인간과 컴퓨터의 이해(3영역)	
		경영학과	마케팅원론, 경영학원론, 회계원리, 원가회계, 생산관리, 재무관리, 인적자원관리, 경영과학, 품질경영, 인간관계론, 서비스경영론	
		경영정보학	통계자료분석, 경영통계학, 경영정보시스템	
		컴퓨터교육	인공지능	
공대공통		토목공학과	유체역학및실험, 기초응용역학, 지형공간정보학, 관수로및실험, 토질역학및실험1, 철근콘크리트공학및실험, 토목시공학, 구조역학및실험, 측량학및실험, 토질공학및실험2, 개수로및실험, 토목시공및관리, 하수도공학, 철근콘크리트공학및연습	택 21학점
		건축학전공	서양건축사, 구조의이해, 건축환경계획1, 환경친화건축, 철근콘크리트공학, 건축시공, 환경심리학, 한국건축사, 구조역학, 건축재료및구법, 단지계획, 철골구조, 세계건축사, 현대건축론	
		건축공학전공	구조의이해, 건설관리, 철근콘크리트구조1, 건축구조역학1, 건축재료실험, 건축시공학1, 철골구조공학및설계, 건축구조역학2, 건축일반구조, 건축시공학2, 철근콘크리트구조2, 건축구조실험, 건축적산학, 건축시공실습	
		전자공학전공	논리회로이론및설계, 기초전자실험1, 전자공학실험1, 전자장, 디지털신호처리이론및설계, 전자프로젝트1, 디지털통신시스템, 기초전자실험2, 회로망이론및설계2, 소프트웨어응용및실험, 임베디드시스템이론및설계, 센서디스플레이공학, 전자공학실험2, 전자회로이론및설계2	
		정보통신전공	통신기초실험1, 전자기학, 회로이론, 정보통신공학실험1, 정보이론, 정보통신프로젝트1, 데이터통신, 통신기초실험2, 통신신호처리, 정보통신공학실험2, 전파공학, 정보통신프로젝트2, 뉴미디어통신, 디지털통신	
		컴퓨터학과	디지털논리회로, 프로그래밍작성기법, 소프트웨어공학, 응용프로그래밍, 컴퓨터네트워크와데이터통신, 인공지능, 무선통신과인터넷, 데이터베이스, 데이터구조및설계, 컴퓨터구조, 운영체제, 컴파일러, 인간과컴퓨터상호작용, 알고리즘설계및분석	
		보건환경학과	보건통계학, 환경유체역학, 폐수처리공학1및실험, 대기환경공학및실험, 상하수도계획및실험, 해양오염, 환경수리학, 환경생태학, 폐수처리2, 대기오염제어, 수질관리및실험, 유해물질관리	
		의료공학학과	기초의공학실험1, 인체해부생리학, 의료기기제작실습1, 의료계측공학, 생체신호처리, 생체역학, 의료산업연계실습1, 재활공학, 기초의공학실험2, 의료센서공학, 의용고급프로그램실습, 의료기기제작실습2, 의료영상처리, 의료기기설계, 의료산업연계실습2	
		에너지자원 플랜트공학부	전공과목	
		경영학	인간관계론, 서비스경영론, 데이터마케팅, 생산관리, 경제성공학, 경영학원론, 회계원리, 인적자원관리, 경영통계, 인공지능, 통계자료분석, 경영정보시스템, 전자상거래, 품질경영	경영 공학만 신청가능

나. 글로벌의료관광

전공	관련학과	개설학과	과목명	비 고
글로벌 의료관광	의료경영학과, 관광경영학과	의료경영학과	보건학원론, 의학용어Ⅰ,Ⅱ(필수), 건강보험론, 의료서비스마케팅, 보건의료정보학, 의료관계법규, 원무관리실무,	42 학 점
		신설	의료관광개론(필수), 의료관광중국어(Ⅰ,Ⅱ), 국제의료관광 코디네이터(필수), 관광러시아어(Ⅰ,Ⅱ), 의료관광영어(Ⅰ,Ⅱ), 의료관광인턴십(필수), 의료관광실무론(필수)	
		관광경영학과	관광학개론, 관광법규, 관광마케팅, 관광이벤트론, 항공사경 영론, 여행사실무론, 여가형태론	

다. 주거복지(융복합)

1) 전공 개요 및 개설 목적 : 주거복지사란 자력으로 주거문제를 해결하기 어려운 가구의 주거안정을 위해 복지적 차원에서 주거서비스를 지원하는 전문 인력을 말한다. 최근 주거기본법 제정으로 주거복지에 관한 관심이 증대하고 있다. 사회 복지와 건축학사 간의 융복합 분야를 교육하여 융복합 인재를 요구하는 시대적 추세에 부응하기 위하여 개설하였다. 학위명은 주거복지사이다.

2) 이수교과목

전공	관련학과	개설학과	과목명	비 고
주거 복지	건축학과/ 사회복지학과	사회복지	주거복지개론, 주거복지 상담과사례, 주거복지 현장실습, 사회복지행정론, 사회복지개론, 사회복지실천론, 지역사회복지론, 사회복지정책론, 사회복지실천기술론	42 학 점
		건축학	주택과커뮤니티, 주거환경조사론, 특수공간디자인, 단지계획, 건축일반구조, 건축재료및건설관리, 환경친화건축, 건축설비,	

라. 공공인재(융복합)

1) 전공 개요 및 개설 목적 : 한국경제의 선진화로 인하여 공공행정 수요가 증가되면서 공공서비스의 질적 향상과 효율성 제고가 중요한 과제로 인식되고 있다. 따라서 중앙 및 지방정부 그리고 공기업 및 공공기관은 전문성을 갖춘 인력의 채용과 교육의 필요성이 더욱 커지고 있다. 본 전공은 공공서비스관련 직업이 요구하는 행정이론 및 업무, 경제 지식과 분석능력, 그리고 경영관리 방법 및 기술 등을 복합적으로 그리고 체계적으로 교육함으로써 다양한 유형의 공공서비스 업무를 수행할 수 있는 전문 인력을 양성하고자 한다. 학위명은 공공인재 학사이다.

2)이수교과목

전공	관련학과	개설학과	과목명	비 고
공공 인재	행정, 경제금융, 경영, 법학, 행정	행정학과	공공행정조사방법론, 행정학개론Ⅰ,Ⅱ, 정책학원론, 조직론	42학점
		경제금융학과	공공정책과재정학, 빅데이터분석입문, 경제학원론Ⅰ,Ⅱ	
		경영학과	금융시장과금융규제, 경영학원론, 경영과학, 회계원리, 재무관리	
		법학과	헌법	

마. 의료뷰티케어(융복합)

1) 전공 개요 및 개설 목적 : 국민소득 및 고령화 인구의 증가와 함께 건강과 미에 대한 사회의 요구가 증가하면서 뷰티산업에 필요한 의료공학기술을 겸비한 전문 인력의 수요가 급증하고 있다. 뷰티미용학과는 미용예술 감각을 바탕으로 한 실용학문이며 피부와 모발의 관리를 배경으로 성장하고 있다. 의료공학과는 의학과 공학기술을 접목한 학문이며 인체의 건강을 목표로 급변하는 건강시대를 선도하고 있다. 따라서 두 학과의 특성인 미용예술 감각의 뷰티 산업적 기술과 인체건강 중심의 의료 산업적 기술을 융합한 뷰티케어 융합전공을 개설한다. 학위명은 의료뷰티케어학사이다.

2) 이수교과목

바. 기술창업(융복합)

1) 가톨릭관동대학교의 발전계획 CKU FRONTER 2025에서 제시된 비전인 미래가치를 디자인하는 창의실용교

전공	관련학과	개설학과	과목명	비고
의료뷰티 케어	의료공학, 뷰티미용	의료공학과	의료공학개론, 의학용어, 의용자료분석, 비만의료기기학 생체역학, 피부미용기기학, 의료기기설계, 의광학	42
		뷰티미용학과	메디컬스킨케어, 살롱네일테크닉, 발반사요법, 아로마테라피, 비만 및 체형관리, 스킨아트, 비만관리응용, 피부관리응용	

육 중심대학을 위한 혁신적인 창업교육을 구현하고 본교 인재상의 하나인 창의적 사회인을 배출 할 수 있는 교육과정을 구성한다. 현 정부가 최우선 국정운영 전략으로 창조 경제를 강조하며 창업 관련 사업에 상당한 지원정책을 펼치고 있다. 그러나 체계적이지 않은 창업활성화와 창업 지원책은 창업자 개인과 국가 경제에 역효과를 야기 할 수 있다. 체계적인 창업 지원의 근간은 체계적인 대학의 창업교육이라 할 수 있으며 이를 위해 가톨릭관동대학교의 체계적인 창업 역량 강화 교육 프로그램을 제공하고 청년 창업 활성화를 위해 기술 창업 융합 전공을 개설한다. 이수 시 학위명은 기술창업학사이다. 창업지원단에서 기술창업 융합 전공 교육과정을 관리하며 산학협력 중점 교수와 교원 창업 경험 교수들이 주축이 되어 창업교육과정 운영세칙 규정에 의하여 교육과정을 운영한다. 학위명은 벤처비즈니스학사이다.

2) 이수교과목

전공	운영학과	과목명	비고
기술 창업	인재개발원, 창업지원단	취창업과진로, idea와기업가정신, 글로벌창업개론, 기술창업개론, 창업경영개론, 창업트렌드분석론, 창업법률론, 창업보육실무, 기술창업실무론, 기술창업경영관리, 기술창업네트워킹, 창업역량강화웹프로그래밍, 창업역량강화쇼핑몰구축, 창업역량강화앱개발, 창업역량강화IoT기초, 창업역량강화IoT실무, 창업역량강화 3D프린터기초, 창업역량강화 3D프린터실무, 창업역량강화인터넷정보기기응용, 창업역량강화컴퓨터그래픽실무, sns활용한창업마케팅실무, 창업역량강화전산회계, 창업역량강화빅데이터분석 및활용, 캡스톤디자인창업기획, 캡스톤디자인창업모델링, 창업동아리실습, 창업동아리현장실습	42

사. 인문교양전공 및 자유교양전공(연계전공)

- 1) 전공 개요 및 개설 목적 : 인문학에 대한 좀 더 폭넓은 지식을 익혀 인간의 가치를 탐구하고 그 바탕으로 전문지식을 제고하기를 원하는 학생들을 위해 인문교양 전공과 자유교양 전공의 연계전공을 개설한다. 학위명은 인문교양학사와 자유교양학사이다.

2) 이수교과목

인문영역 및 인문융합 영역에서 교양필수 이수학점 이 외에 추가로 36학점 이수 시 인문교양 학위를, 균형교양 영역까지 포함한 전체 교양과목에서 추가로 36학점 이수 시 자유교양 학위를 인정한다.

▷인문교양학위과정 학점이수체계

- 자유교양학위

교양과정 36 + 주전공 48 + 전체 교양과목 중 36 + 일반선택 10 = 졸업학점 130

- 인문교양학위

교양과정 36 + 주전공 48 + 인문관련(인문중점과 인문융합) 교양과목 중 36 + 일반선택 10 = 졸업학점 130

6. 연계전공 운영원칙

가. 전공과정의 개설

- 1) 3항(분야)의 원칙에 준한 전공과정을 개발하여 교무처에 전공과정 개설요청
- 2) 기존 학과 또는 전공과정을 최대한 연계할 수 있는 분야 우선
- 3) 교육과정심의위원회에서 심의 후 교무위원회 상정하여 개설 전공분야 확정

나. 연계전공의 효율적인 교과과정 관리와 운영을 위하여 연계전공 담당 주임교수를 임명할 수 있다.

다. 연계전공 신청은 2학년 1학기 초에(3차학기)신청 : [붙임] 연계전공 신청서

7. 학위수여 : 연계전공을 이수한 자에게는 복수전공에 준하여 학적부 및 졸업증서에 그 사실을 기재하고 학위 수여

8. 연계전공 운영의 기대 효과

가. 질 높은 프로그램을 제공

- 나. 다양한 교육과정 구성
- 다. 전문 인력 양성
- 라. 교육 및 연구에 관한 전략 프로그램 개발
- 마. 우수 신입생 유치 및 위상 강화
- 바. 관련 전공들 간에 시너지 효과 기대
- 사. 새로운 전공 신설 시에는 관련 교수 초빙 등으로 많은 비용이 소요되나 연계전공은 현재 개설되고 있는 과목을 최대한 활용하여 적은 비용으로 다양한 프로그램을 제공할 수 있고 결과에 따라 학과 신설이 용이함

□ 학점인증제 □

1. 개요

소정의 자격을 획득하여 일정 수준 이상의 능력이 있다고 인정되는 학생들에게 외국어 및 컴퓨터 관련된 교양과목을 수강하는 비효율성을 배제하고 학생들의 교육 선택권 확대와 학부제의 장점 활용 및 조기 졸업제 등을 정착시키기 위하여 강의를 수강하지 않고 소정의 자격 취득 여부를 심사하여 학점을 인정하는 제도이다.

2. 인정과목 및 성적등급

- 가. 컴퓨터 교과 : 표1 참조
- 나. 외국어 교과 : 표2 참조

3. 인증 방법

- 가. 정기 수강신청 기간 중 인증 받고자하는 과목을 수강신청 한다.
(인증 받을 과목은 인증을 위하여 별도로 개설한 과목을 신청한다.)
- 나. 개강 후 학점인증제 시행 주간(4주차)에 학사운영팀에 학점인증서와 증명서류를 제출한다.
- 다. 인증서를 제출한 과목의 수업은 참여하지 않는다.
- 라. 인증 받은 성적은 학기말 성적처리 기간에 학사운영팀에서 성적표에 반영한다.

4. 대상별 제출서류

- 가. 외부기관 시험성적 인정자 : 시험성적 증명서 1부.
- 나. 어학 연수자 : 출입국사실 증명서 1부와 당해 대학장이 증명한 어학연수 확인원 1부 또는 성적증명서 1부.

5. 유의사항 : 1개의 자격으로 2과목을 인정받을 수 없다(중복인정 불허)

- 예1) 점수가 다른 2개의 성적표(TOEIC Speaking 130, 140)로 각각 다른 2개의 교과목을 인정받을 수 없다
- 예2) 점수가 다른 2개의 성적표(TOEIC 785, 800)로 각각 다른 2개의 교과목을 인정받을 수 없다

[표1 컴퓨터 교과 자격증별 성적등급현황]

인정 과목	성적등급		A+	A	B+	B	비고
	이수, 취득내용						
컴퓨터 활용	정보기기운용기능사 / 정보처리기능사/컴퓨터그래픽스 운용기능사				○		
	정보처리산업기사			○			
	전자계산기조작응용기술사/전자계산기조직응용기사/정보 관리기술사/정보처리기사	○					
	전자계산기조직응용산업기사 / 정보기술산업기사			○			
	MOS(엑셀, 파워포인트, 워드, 아웃룩, 액세스)	4개이상취득	2개이상취득				
	컴퓨터 활용능력평가 / 전산회계운용사	1급	2,3급				
	워드프로세서					1,2,3급	
	전자상거래관리사	1급	2급				
	인터넷시스템관리사 / 인터넷정보설계사(웹마스터) 인터넷실용능력인증시험(IPCT)		○				
	정보기술자격시험(ITQ-0A)		○				A이상
	PC활용능력평가시험(PCT)	700점	600점	500점	400점		
	인터넷 정보 관리자, 정보검색사	1급	2, 3급				
	웹페이지전문가/웹마스터전문가/PC마스터/네트워크관리 사/인터넷보안전문가/회계정보(처리)사	1급	2급				
	웹프로그래머	1급	2, 3급				

*단 공학인증 필수과목인 컴퓨터활용(3학점3시간과목)은 인증대상과목이 아님

【표2 영어교과 성적등급 현황】

구 분		인 정 과 목 및 학 점 인 정						비고	
인정대상		교외성적인정	1. 어학 연수 목적으로 외국대학(전문대학 이상)에서 소정기간 이상 연수에 참가한 학생. 단, 연수기간이 15주를 초과하는 경우의 학점인정은 2과목 이내에서 취득성적에 따라 이를 인정할 수 있다. (출입국사실증명서 1부, 대학장이 발급한 성적 증명서) 단, 연수 주 수와 시간 수를 확인할 수 있어야 함 2. 공인 TOEIC Speaking 점수						
	인정과목		이수, 취득내용	A+	A	B+	B		
	교 양 필 수	대학영어 I ~ II	TOEIC Speaking	140이상	130이상	120이상			
		대학영어 I ~ II	어학연수(국외) : 미국 캐나다, 호주, 필리핀 등	7주 105시간	6주 90시간	5주 75시간	4주 60시간		

6. 외국어 교과 공인인증 성적으로 대체안내

과목명	공인인증시험	A+	A	B+	B
대학영어 I ~ II	TOFEL-CBT	207	180	157	133
	TOFEL-IBT	80	75	70	65
	TOEIC	700	650	600	550
	TEPS	1급	2급	3+급	3급
대학일본어 I ~ II	JPT	720	670	570	520
	JLPT	N2(135이상)	N2(100점 이상)	N3(135이상)	N3(100점 이상)
	NIKKEN	750	700	600	550
대학중국어 I ~ II	신HSK	4급(221점)	4급(180점)	3급(201점)	3급(180점)
	CPT	600	500	450	350

▶ 인증 절차

- 수강신청 : 매 학기 별도 개설된 과목을 신청한다.(인증 과목은 과목 주석란에 명기함)
- 인증 신청서 제출 : 학점 인증 신청서를 작성 후 공인 시험 성적 사본 및 원본을 지참하고 교무처장에게 제출한다.(학점 인증 신청 기간 : 개강 후 4주차)

- 인증 성적은 신청 시점을 기준으로 유효 기간이 지난 성적은 불가하다.
- 성적 등재 : 교무처
- 1개의 성적으로 4과목(Ⅰ~Ⅱ) 모두 인정받을 수 있다. 다만 성적 등재는 당해 학기 수강신청한 과목만이다. 예시) 2014학번 학생이 1학년에 대학영어 Ⅰ, Ⅱ를 수강하여 B학점을 받은 후 2학년 학기 초 TOEIC 700점을 제출하여 대학영어Ⅰ~Ⅳ를 인정 받을 경우 이미 이수한 대학영어 Ⅰ, Ⅱ는 성적표에서 A+ 학점으로 수정하고 대학영어 Ⅰ~Ⅱ는 2학년 1학기에 대학 영어 Ⅳ는 2학년 2학기에 수강 신청하여 인정받는다. 또한 TOEIC 550점으로 B학점을 인정받은 후 추가 시험을 통하여 점수가 상승된 경우에도 변경 신청할 수 있다.

□ 졸업인증제 □

• 졸업인증제

- 개요 : 졸업인증제는 본 대학교의 교육목표 구현을 위하여 특정분야에서 일정한 자격과 요건을 요구·인증하는 제도이다.
- 목적
 - 가. 우리 대학교 설립정신과 교육목표에 부합하는 인재를 양성한다.
 - 나. 인성교육·세계화교육·정보화교육의 활성화에 기여한다.
 - 다. 취업과 관련 자격증 취득을 통한 전문적인 현장실무자를 양성한다.
 - 라. 수요자 중심의 학사제도를 운영한다.
- 인증방법(졸업자격)
 - 가. 인증대상 : 희망하는 학생에 한하여 인증한다.
 - 나. 인증내용 : 인성영역, 외국어영역, 컴퓨터영역, 자격증취득영역 중 3개 영역 이상을 이수하면 인증한다.
 - 다. 인증 표시 방법 : 졸업 인증자격을 취득한 경우에는 그 인증사실과 취득내용을 성적표 및 학적부에 기재하여 졸업생들의 취업 시 유리하게 한다.

• 우수인증제

- 인증방법
 - 가. 우수 인재 인증서 발급(필수+2개 선택영역)
 - 나. 최우수 인재 인증서 발급(필수+3개 선택영역)
- 인증내용

구분		영역	주요내용	비고
우수인증제	필수	인성영역	1. 3학년2학기 이상을 이수하고 평점평균이 4.0이상인 자로 F학점 교과목이 없어야함. 2. 사회봉사 과목에서 2학점 이상을 취득하고 B학점 이상인자	
	선택	외국어영역	1. 영어, 중국어, 일어에서 택일하여 인증 2. 해당언어 전공자들은 인증을 위한 기준점수를 차등 적용	
		컴퓨터영역	1. 사무관련 전산프로그램 운영능력을 중심으로 인증 2. 자격증 난이도에 따라 점수를 차등 부여하여 기준점수 마련	
		전공영역	1. 기업현장 및 각종 경진대회 수강 경력 인증 2. 실무경험을 쌓기 어려운 경우에는 전공관련 고급 난이도의 자격 취득 및 다전공 이수 등으로 대체 인정가능	

- 영역별 검정기준
 - 가. 인성영역 검정 기준

구분	인 증 내 용	인증요건	비고
인성	1. 사회봉사과목에서 2학점이상을 취득하고 B이상인 자	2가지 항목을	
검정	2. 인성과 관련하여 졸업인증위원회에서 인정하는 사항	충족하면 인증.	

나. 외국어 영역 검정 기준

구분	졸업인증내용		비고
인증 대상	교외성적인정	1. 공인된 기관에서 시행하는 외국어 시험에서 합격점수 이상에 해당하는 성적 취득자 2. 어학연수 목적으로 외국대학(전문대학 이상)에서 합격점수 이상에 해당하는 성적 취득자	
인증 내용	과목별 이수, 취득내용	합격점수	
	TOEFL(교외성적)	550점 이상	
	TOEIC(교외성적)	700점 이상	
	TEPS(교외성적)	3급 이상	
	JPT(교외성적)	4급 이상	
	JTRA(교외성적)		
	JLPT(교외성적)		
	어학연수(일본)	4주 60시간 이상	
	DELTA(교외성적)	A3	
	HSK(교외성적)	5급	
	CPT(교외성적)	500점 이상	
제출 서류	1. 외부기관 시험성적 취득자 2. 어학 연수자 : 출입국사실증명서 1부, 당해 대학장이 증명한 어학연수 확인원		시험성적 증명서 1부

다. 컴퓨터영역 검정기준

구분	졸업 인증 내용			비고
인증 대상	교외자격증 취득자	아래의 인증대상 자격증 취득자		
인증 내용	주관 시행처	이수, 취득내용	합격점수	
	한국산업인력관리공단	정보처리기사	취득자	
		정보처리산업기사		
		정보처리기능사		
		전자계산기조작응용기술사		
		전자계산기조직응용기사		
		전자계산기조직응용산업기사		
		정보관리기술사		
		정보기술산업기사		
	대한상공회의소	컴퓨터활용능력평가1,2,3급		
		워드프로세서1,2,3급		
		전산회계사1,2,3급		
		전자상거래관리사1,2급		
	한국정보통신진흥협회	인터넷시스템관리사		
		인터넷정보설계사(웹마스터)		
	한국생산성본부	정보기술자격시험(ITQ-0A)		
	한국정보산업연합회	PC활용능력평가시험(PCT)		
	한국정보기술원	웹프로그래머1,2,3급		
		PC정비사1,2급		
	한국정보통신자격협회	네트워크관리사1,2급		
		인터넷보안전문가1,2급		
		인터넷실용능력인증시험(IPCT)		
	교육소프트웨어진흥센터	회계정보(처리)사1,2급		
	대상별 제출서류	인증 자격증 취득자 : 자격증 사본 1부.		

라. 자격증 취득 영역 검정기준

구분	졸업인증내용		비고
인증대상	취업과 관련하여 교내, 외에서 발급하는 아래의 자격증 취득자		
인증 내용	주관 시행처	이수, 취득내용	
	산업인력관리공단	정보처리/전기/전자/공예/교통/국토개발/산업디자인/조선/통신/항공 및 세라믹/환경/건축/광업자원/금속/기계/농림/해양/산업응용/섬유/ 안전관리/에너지/위생/식품/토목/항공/전문사무 등	
	대한상공회의소	워드프로세서1,2,3급/컴퓨터활용능력평가/비서2,3급/판매관리사 1,2,3급/전산회계사1,2,3급/전자상거래관리사1,2급 등	
	국토교통부	건축사/감정평가사/물류관리사/공인중개사/주택관리사보/운송용, 사 업용, 자가용조종사/항공사/항공기관사/항공교통관제사/항공정비사/ 항공공장정비사/운항관리사/도로교통/삭도교통/선박교통/철도교통/ 항공교통/항만하역교통안전관리자 등	
	특허청	변리사 등	
	법원행정처	법무사/법원서기보 등	
	경찰청	일반경비지도사/기계경비지도사/기능검정원및강사 등	
	재정경제부	공인회계사/세무사 등	
	금융감독원	보험계리인/손해사정인/보험중개인 등	
	고용노동부	노무사/사회조사분석사1,2,급/국제회의기획전문가1,2,3급 등	
	한국관광공사	관광통역안내원/호텔총지배인/호텔지배인1,2급 등	
	해양수산부	기관사/소형선박조종사/운항사/통신사/항해사 등	
	한국경영기술 컨설턴트협회	기술지도사/경영지도사 등	
	문화체육관광부	청소년지도사 등	
	보건복지부	간호사/간호조무사 등	
	관세청	관세사 등	
	한국정보통신	인터넷시스템관리사	
	진흥협회	인터넷정보설계사(웹마스터)	
	한국생산성본부	정보기술자격시험(ITQ-0A)	
	한국정보산업연합회	PC활용능력평가시험(PCT)	
	한국능률협회	정보검색사1,2,3급	
		웹페이지전문가1,2급	
		웹마스터전문가1,2급	
	한국정보기술원	웹프로그래머1,2,3급	
	한국정보통신 자격협회	PC정비사1,2급	
		네트워크관리사1,2급	
		인터넷보안전문가1,2급	
	교육소프트웨어	인터넷실용능력인증시험(IPCT)	
	진흥센터	회계정보(처리)사1,2급	
	기타	국가자격시험 또는 공무원시험 합격자	
	대상별 제출서류	1. 인증 자격증 사본 1부.	

□ 현장실습 □

- 교육과정 편성 : 현장실습은 계절제(방학 중)와 학기제(학기 중)로 운영한다.
- 교육과정 개설
 - 현장실습은 학과(부)에서 3, 4학년 교과과정에 전공 교과목으로 개설한다.
 - 현장실습 유형 : 현장실습1, 현장실습2, 현장실습3
 - 현장실습 학점은 중복 인정이 가능하다.
- 현장실습 이수기간 및 학점
 - 현장실습은 최대 36학점까지 이수할 수 있으며, 교과목별 세부 이수단위는 다음과 같다.
 - 현장실습1 교과목은 2주 이상(80시간~160시간미만)의 실습으로 2~3학점을 인정하며, 계절제로 운영한다.
 - 현장실습2 교과목은 4주 이상(160시간~320시간미만)의 실습으로 4~7학점을 인정하며, 계절제로 운영한다.
 - 현장실습3 교과목은 8주 이상(320시간 이상)의 실습으로 8~18학점을 인정하며, 학기제로 운영한다.
 - 현장실습에서 2학점 초과부터의 학점단위는 1학점 당 40시간으로 한다.
 - 전공계열 또는 학과(부)와 관련되는 기업체 및 공공기관의 실습장을 활용하여 단체실습을 실시하고 미리 작성된 실습계획서에 따라 수업의 형태로 진행되는 경우에는, 현장실습을 교내교육의 연장으로 인정하여

1학점 당 이수시간을 30시간으로 할 수 있다.

4. 현장실습 인정 및 대체 실시

가. 학기제 현장학습을 5분의 4이상 이수한 자가 아래에 해당될 경우 학점을 이수한 것으로 인정할 수 있다.

- 1) 총장의 추천으로 각종 대회 또는 회의에 참석한 경우
- 2) 징병검사 등 병역의무로 인한 부득이 한 경우
- 3) 천재지변 등으로 정상적인 교육수행이 어려울 경우
- 4) 기타 총장이 특별히 인정하는 경우

나. 산업체에서 현장실습을 거부하는 등의 사유가 발생한 경우 타 업체를 대체지정 실시할 수 있다.

5. 현장실습 산업체 : 협약이 체결된 기관으로 고용보험을 가입한 사업장으로 다음과 같다.

가. 중소기업기본법, 동법 시행령에 의해 설립된 업체

나. 공공기관의 운영에 관한 법률의 적용 대상이 되는 공공기관

다. 법령에 의하여 설립되거나 국가 또는 지방자치단체로부터 보조금 등의 지원을 받는 연구기관 등

라. 기타 현장학습 교육에 적합하다고 인정되는 국내·외 업체 또는 기관(종합병원, 사회복지재단이 운영하는 기관, 공공 도서관 및 박물관 등)

마. 고용노동부 주관 연수지원제 또는 중소기업청 주관 대학생중소기업체활동 사업 참여기업으로 해당기관에서 인정한 업체

바. 기타 총장이 인정하는 기관

6. 실습업체 및 실습시기 변경 : 실습실시 이전에 산업체 사정 또는 학생의 질병, 출장 등의 사유로 실습이 불가능할 경우 업체 및 시기를 변경할 수 있다.

7. 현장실습 철회 : 현장실습이 불가능한 자는 실습개시일 7일 이내에 현장실습 철회원을 제출하여야 한다.

8. 자료제출 : 학생은 현장실습 종료 후 1주일 이내에 실습기간 중 작성한 현장실습일지와 모든 관련서류를 지도교수에게 제출하여야 한다.

9. 평가방법 및 평가기준

가. 산업체의 실습담당책임자는 현장실습평가서에 있는 실습 평점기준에 의하여 평가한다.

나. 최종평가는 현장실습출근부, 현장실습일지, 현장실습평가서, 현장실습결과보고서를 종합하여 지도교수가 개인별로 평가하며, 종합평가 기준은 100%를 기준으로 다음과 같이 배정한다.

- 1) 현장실습 출근부 : 20%
- 2) 현장실습일지 : 30%
- 3) 현장실습 평가서 : 30%
- 4) 현장실습 결과보고서 : 20%

10. 학점인정

가. 지도교수는 현장실습일지와 그 외 자료를 기초로 현장실습의 평가방법 및 평가기준에 따라 현장실습성적을 평가한 후, 그 결과를 학과(부)장 및 대학장을 거쳐 교무처장에게 제출하여야 한다.

나. 교무처장은 지도교수의 평가결과를 근거로 70점 이상인 경우 학점을 인정한다.

□ 사회봉사 □

1. 개요 : 봉사의 이론과 실천을 통해 사회 공동체 일원으로서 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게 하고 섬김 리더십의 실천이 삶을 풍요롭고 행복하게 해줄 수 있음을 경험하도록 하기 위하여 개설한 과목이다.

2. 개설과목 : 2016학년도부터 교양필수는 봉사와 실천1,2, 교양선택은 사회봉사 I, II, III으로 개설한다.

3. 개설학기 : 정규학기(1,2학기)

4. 수강신청 : 정기 수강신청과 동일하다.

5. 학점 및 시간 : 30시간 이상 이수하면 1학점을 부여한다.

6. 최대 이수 학점의 제한 : 졸업 시까지 4학점(학기 당 1학점)(단, 교직의 교육봉사는 제외)

7. 동·하계방학 중 시행한 봉사활동은 봉사종료 후 다음 학기에 수강신청 후 성적을 평가한다.

8. 학기 초 봉사활동에 참여하기 전 3시간의 기본교육을 받고 “봉사활동계획서”를 작성하여 담당교수에게 제출한다.

9. 봉사활동 종료 후 활동내용 및 소감 등을 기재한 “봉사활동결과보고서”를 작성하여 담당교수에게 제출한다.

10. 성적평가 Pass/Fail로 평가하며 아래 각항의 경우는 F를 부여한다.
 - 가. 오리엔테이션 및 이론 강의를 수강하지 않은 경우
 - 나. 봉사활동 시간 30시간 미만일 경우
 - 다. 결석, 지각, 불성실 등의 사유로 봉사활동기관에서 부정적인 평가가 접수된 경우
 - 라. 기한 내에 봉사활동 계획서 및 결과보고서를 제출하지 않은 경우
11. 학생처 「사회봉사센터」에서 업무를 관장한다.(문의처 ☎649-7877)

□ 사제동행세미나 □

1. 정의
사제동행세미나는 학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육 프로그램임.
2. 목적
사제동행세미나는 학생들에게 대학 생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 함.
3. 교과목 구성 및 운영
 - 가. 교과목명
 - 1) 사제동행세미나1~8(8학기 이수/ 전공필수)
 - 나. 학점/시간
 - 1) 학기별 0.5학점, 주당 1시간
 - 2) 책임시간에는 포함하지 않음
 - 다. 수강대상 : 전 학과
 - 라. 수강신청
 - 1) 수강신청 기준학점에 미포함
 - 2) 지도교수를 배정 받은 학생은 반드시 지도교수의 과목을 신청하여야함
 - 마. 성적평가 : P / N
 - 바. 이수기준
 - 1) 졸업 시까지 4학점 필수이수
 - 2) 연도별 이수 기준
 - 가) 복수전공자는 주전공에서만 이수
 - 나) 교환학생 등으로 이수가 불가할 경우 활동내용(경력개발, 비교과, 상담 등)에 따라 지도교수가 당해 학기 성적부여 가능
 - 다) 조기졸업자는 졸업학기까지 이수
 - 3) 지도교수 변경
 - 가) 1회에 한해 지도교수의 확인 후 변경 가능
 - 나) 전과생의 경우 전입학과에서 지도교수를 재배정
 - 다) 지도교수 변경 시에는 경력개발 점수 및 포트폴리오를 인수인계
 - 라) 성과평가에서 인정방법 : 팀 전환 시 원 소속 팀의 초 배정인원에서는 제외, 신규 소속 팀의 초기 배정인원에는 추가하지 않고 현 인원에만 추가

□ 튜터링 □

1. 튜터링 프로그램 개요
 - 가. ‘튜터링 프로그램’은 특정 학문 분야 또는 교과목에서 우수한 실력을 갖춘 튜터(tutor)가 학습 도움이 필요한 튜티(tutee)를 지도하는 학습 프로그램
 - 나. 튜터에게는 튜터링 장학금, 사회봉사학점 취득
 - 다. 튜티는 전공 과목 이수에 필요한 기초학문 또는 관심 있는 어학 분야를 습득할 수 있음

2. 운영 원칙

- 가. 튜터 1명에 튜티 4명 이상 지원 가능
- 나. 튜터, 튜티 모두 개인당 1개팀 신청 가능
- 다. 심사위원 학기말 평가결과 총점60점 미만이거나(결과보고서 포함), 센터 평가 점수 8점 이하 팀은 장학금 지원을 하지 않으며, 사회봉사학점 취득도 불가 함

3. 튜터링 운영 방식

- 가. 청송 튜터링
개설된 모든 교과목을 대상으로 하며, 튜터 1인당 튜티 4명 이상으로 구성(튜티:선정된 과목은 수강신청을 하여야 함)
- 나. 프로 튜터링
동일 전공 소속 학생들끼리 팀을 이루어 전공과목에 대해 도움이 되는 프로그램을 진행하는 튜터링 프로그램, 튜터 1인당 튜티 4명 이상으로 구성
- 다. 글로벌 튜터링
외국인 및 재외국민 학생들을 대상으로 학습 및 대학생활 적응에 도움을 주는 프로그램으로, 튜터 1인당 3~5명으로 구성
- 라. 컴·활 프로튜터링
컴퓨터활용 교양필수 과목 Q&A, 게시판 관리 및 메일 발송 등
- 마. 진로준비 튜터링 : 진로 관련 학습 및 정보교류 등

4. 튜터링 분야

- 가. 청송튜터링 - 전공 분야 : 전공과목
- 나. 프로튜터링 - 기초소양분야 : 논리적 사고, 글쓰기, 발표
- 다. 글로벌 튜터링 - 국제화(어학)분야 : 영어, 일어, 중국어 등 외국어 또는 외국인 재학생을 위한 한국어
- 라. 컴·활 프로튜터링 - 컴퓨터활용 사이버강좌
- 마. 진로준비 튜터링

5. 신청 대상

- 가. 튜터
 - 1) 청송튜터링 : 해당 전공과목 학점 A 이상의 성적을 받은 학부생
 - 2) 프로튜터링 : 총평점 4.0이상의 성적을 받은 학부생 또는 자격증 소지자.
 - 3) 글로벌 튜터링 : 해당 과목 학점 A 이상의 성적을 받은 학부생
 - 4) 컴·활 프로튜터링 : 컴퓨터활용 과목 학점 A 이상의 성적을 받은 학부생
 - 5) 튜터는 상급자가 되어야 하며, 휴학생도 참가 가능, 지도교수의 추천 필요
 - 튜티(Tutee): 학습에 도움을 받고자 하는 모든 학생(학부생, 휴학생)

6. 활동 기간

- 가. 학기 단위로 진행
- 나. 1학기 경우 3월~6월, 2학기 경우 9월~12월까지
- 다. 방학 중에는 계절학기 기간 동안 운영

7. 활동 인증 방법

- 가. 튜터링 오리엔테이션 참석
- 나. 튜터링 활동 30시간 이상 : e-Univ./e-커뮤니티에 팀을 개설하여 주차별 활동내용을 등록(오리엔테이션, 기말평가 프레젠테이션 포함)
 - ※ e-커뮤니티에 팀을 개설할시 공개로 하여야 함
- 다. 튜터링 활동 중간점검
- 라. 튜터링 학기말 평가 프레젠테이션(결과보고서)
- 마. 컴·활 프로튜터링은 주간별로 활동일지를 교수학습개발원에 제출

8. 튜터 지원제도

- 가. 팀별 튜터링 장학금, 사회봉사 1학점(희망자에 한함/재학중 총 2학점까지)

나. 활동 우수팀에게는 인센티브 지급(장학금)

9. 튜터 제출서류

가. 튜터링 참여신청서(소정서식) 1부

나. 튜터링 프로그램 학습계획서(소정서식) 1부.

다. 튜터의 능력을 인정할 만한 자료

자격증, 해당 분야 성적표, 해당 언어 국가의 수학경력, 관련교수 추천서 등 적절한 자료 첨부

□ 비교과 프로그램 □

1. 개념

우리대학 졸업생들의 역량을 배양하기 위한 정규교육과정 이외의, 학교가 개설·운영하는 특성화 프로그램

2. 목표

가. 정규교육과정으로 부족한 역량 (핵심역량, 전공능력) 배양

나. 정규교육과정에서 제공하는 역량을 따라갈 수 있는 학습역량 배양

다. 문제 해결 경험을 할 수 있는 실무 현장 참여 기회 제공

3. 우리대학 비교과 교육과정 개설 현황(현행)

세부 프로그램	목적 및 주요내용	주관부서
해외문화 탐방	하계, 동계 해외문화 탐방을 통한 해외와 견문 확대기회 제공 과 글로벌 마인드 증진	국제교류교육원
해외 단기 어학연수	해외자매대학 어학연수를 통한 상대국 언어습득 및 문화와 사회적 특징 경험	"
외국어 특강	영어회화 특강 및 실용외국어 강좌 운영	"
튜터링 프로그램	특정 학문분야 또는 교과목에서 우수한 실력을 갖춘 튜터 (tutor)가 학습 도움이 필요한 튜티(tutee)를 지도하는 학 습 프로그램	교수학습개발센터
리더쉽 워크숍	리더쉽과 커뮤니케이션 역량제고	"
온라인 강좌	컴퓨터 및 외국어교과목(디딤돌 아카데미) 온라인 학습프 로그램 운영	중앙도서관
	경찰직공무원, 9급공무원, 임용고사교육학 등을 위한 온라 인 학습프로그램 운영	국가시험지원센터
취업교과목 운영	각 분야의 전문가를 초청, 취업에 대한 자신감고취 및 직 업에 대한 이해 증진을 위한 온라인 학습프로그램 운영	"
커리어 개발	MOS 자격증 취득반 운영	"
자격증취득과정	컴퓨터활용능력시험, 노인운동지도사과정, 국외여행자인솔 과정, 바리스타전문가과정, 음악실기지도사과정 등	평생교육원

□ 강의평가 □

1. 목적 및 의의

학생들이 한 학기 동안 수강한 강의 전반에 대하여 강의 평가를 실시하고, 담당 교수가 그 결과를 분석·환류 (feed-back)함으로써 강의개선에 활용하고, 교수 방법을 연구하는 분위기를 조성하며, 수혜자 위주의 교육이 가능토록 하여 궁극적으로 교육의 질 향상과 우수 교원 양성에 기여코자 한다.

2. 평가 방법 : 중간강의평가와 학기말 강의평가로 2회 시행

가. 대학 홈페이지 접속(www.cku.ac.kr) ⇒ 종합정보시스템 선택 ⇒ 사용자 ID 및 비밀번호 입력 ⇒ 강의 평
가 선택 ⇒ 강의 평가 과목 선택 ⇒ 강의 평가 설문 작성

나. 강의평가 유형이 입력된 과목만 강의평가 가능(미 입력 시 담당교수에게 문의)

3. 평가 기간 : 매 학기 종료시점부터 계절학기 이전까지

4. 평가 시 유의 사항

- 가. 매 학년도 제 1,2 학기에 수강한 전 강좌에 대하여 강의 평가를 함.(논문연구세미나 선수과목 제외)
- 나. 강의 평가에 참여하지 않은 학생은 성적 확정시까지 성적 열람 제한
 - 미 평가 시 강의평가 점수 : 0점 (교수업적평가 점수 : 0점)
- 다. 휴학 및 졸업 예정자도 강의 평가는 필히 실시한다.
- 라. 주관부서 : 교무처 교원지원팀

□ 교육과정 만족도 평가 □

1. 목적 및 의의

- 가. 학생들이 전공 및 사제동행 프로그램을 통해 폭넓은 전공기초/심화역량을 갖춘 전문인으로 성장할 수 있도록 우리 대학의 학부교육이 이를 충분히 지원해 주었는지를 평가결과를 통해 확인하고 프로그램이 실질적으로 학생들에게 도움이 되었는지를 확인함.
- 나. 학교생활의 질적 관리를 위하여 학사교육 운영에 대한 전반적 만족도를 평가하고 학교생활 만족도 조사에서 낮은 평가 점수를 받은 항목별 개선 전략을 운영.
- 다. 비교과과정별 만족도 조사를 통해 폭넓은 역량을 배양하고 다양한 체험을 제공할 수 있는 비교과 교육 프로그램을 운영해 주었는 지와 각 프로그램 운영의 충실성 및 효과성을 평가
- 라. 개별 비교과 교육 프로그램에 대한 개인적 만족도와 교육과정 전반에 대한 종합적 만족도를 학생들에게 사후 조사함으로, 프로그램이 학생 수요에 얼마나 부합하는지, 실질적으로 학생들에게 효과가 있었는지를 증명하고자 함.

2. 조사 방법 : 학교홈페이지 ▶ 종합정보시스템 ▶ 수업관리 ▶ 교육과정 만족도 조사 완료

3. 주관 부서 : 평가감사팀

Ⅲ. 교육과정 편성 및 운영원칙



III. 교육과정 편성 및 운영원칙

1. 교육과정 편성 및 운영원칙

가. 학기구분 및 수업일수

- 1) 학기구분: 2학기제, 계절학기제
- 2) 이수연한: 수업연한은 4년(건축학 5년, 의학 6년), 의과대학 재학연한은 수업연한의 2배
- 3) 수업일수: 정규수업 15주

나. 졸업 이수학점 구성(2018학번기준)

학 과	교양	학과(주전공)				창의 실용	계	타전공				일선	교직	졸업 학점
		사제 동행 1~8 (0학 점)	모듈1	모듈2	모듈3			모듈1	모듈2	모듈3	계			
일반 학과	전공이수유형1(부전공)	36	4	18	18	18	17	75	18		18	1		130
	전공이수유형2(복수전공)	36	4	18	18		17	57	18	18		1		130
사범 대학 교직 이수 자	사범대, 교직이수자 유형1	36	4	18	18	18	14	72				0	22	130
	사범대, 교직이수자 유형2 (일반부전공)	36	4	18	18		14	54	18		18	0	22	130
	사범대, 교직이수자 유형2 (교직복수전공)	36	4	32			14	50	50			0	22	159

<이수지침>

- ① 주전공의 창의실용 과정은 필수(세부내용 학과별 교육과정표 참조)로 이수한다.
- ② 창의실용 과정을 제외하고 주전공에서 2개 이상의 모듈을 이수한다.
- ③ 복수전공자는 주전공에서 창의실용과정을 필수로 이수하고 주전공 모듈2개 복수전공 모듈 2개를 이수한다.
(단, 사범대와 교직이수자는 제외)
- 구성학점 : 주전공 57 + 복수전공 36(모듈이 아닌 학과는 필수 포함 36이수)
- ④ 인문교양학위과정이수자는 기표에서 전공이수유형2(복수전공)의 주전공 57학점 인문교양 학점36 학점을 이수한다.
- ⑤ 사범대학 및 교직과정이수자는 창의실용교육과정에서 현장실습(3학점) 제외하고 14학점을 이수한다.
- ⑥ 교직과정 이수자 및 사범대 복수전공자는 모듈이수에 관계없이 교육부 교원자격검정령에 따라 주전공 50학점 복수전공50 학점을 이수하여야 한다.

※ 일반선택학점 안내 - 학생이 졸업을 위하여 이수 하여야할 졸업학점 중 교양학점을 제외한 학점을 말한다. 일반선택 학점으로 이수할 수 있는 과목은 주전공 및 타학과 전공 과목(복수, 연계(연합)복합, 부전공), 교직과목 등이다.

다. 학 점 구 성: 1학점 15시간이상 (교양·교직: 2학점, 전공: 2~3학점 기준)

라. 학 점 당 시간

이론·실기과목: 학점당 1시간 실험·실습·실기 과목: 학점당 1~2시간

마. 교육 과정 편성 및 개설

1) 교육 과정 편성

교양은 필수 16학점과 교양 선택 20학점 이상으로 편성한다.

교양 선택은 사유와 지혜, 가치와 실천, 상상력과 표현, 인문융합, 균형(1~4주제)에서 각 2학점 이상으로 편성한다.

전공은 전공별 90학점 이상으로 편성하고, 타 전공의 추천모듈 1개 이상을 지정한다.(18학점)

2) 교육 과정 개설

- 가) 교수구분별 책임 시수 범위 내에서 개설 가능 (교양 + 전공)
나) 각 전공별 72학점 이내로 개설한다.

바. 강좌 개설기준

1) 설강기준

- 가) 교양: 20명 이상 (인문관련 교양과목의 경우는 10명 이상)
나) 전공: 10명 이상
다) 개설한 과목이 3회 연속 설강기준에 미달했을 때에는 그 과목을 폐강 및 폐지하고 다른 과목으로 변경

2) 분반기준

- 가) 교양(이론) : 100명 이상 (강의실 수용 규모 고려)
나) 교양(실험, 실습, 실기) : 50명 이상 (실습실 수용 규모 고려)
다) 전공(이론) : 80명 이상 (강의실 수용 규모 고려)
라) 전공(실험, 실습, 실기) : 40명 이상 (실습실 수용 규모 고려)

사. 수강신청 학점 범위

구 분	연간 최대 신청학점	학기당 기준/최대 신청학점
일반학과	36	18
간 호	39	19/20
의 학	48	24/24
교직이수복수전공자	39	19/20

2. 교육목적과 인재상 및 관련 교양 교과목

가. CKU인재상 : 지성적 교양인, 통섭적 지식인, 현장적 전문인, 창의적 사회인

나. CKU교육목표: 공감하는 인성, 융복합적 지식, 현장 적응력, 통합적 문제해결력, 글로벌 소통능력

다. VERUM 교양 교육 인재상 : 인성과 창의성을 겸비한 진실인

라. VERUM 교양 교육 목표 : 건학 이념과 도덕성을 구현하는 인성과 영성 함양, 인문적 가치를 통찰하고 인간을 이해하는 공감 능력 함양, 전문 지식 제고를 위한 기초교양능력 함양, 다양한 학문적 요소를 아우르는 균형 잡힌 융·복합적 지식 함양

3. 교양 교육과정 영역 분류 및 학점구성

이수구분	영역	2018학년도			
		주제 또는 과목명	학점	시간	비고
교양필수	인성	봉사와실천1,2	2	2	
		VERUM캠프1,2	2	2	
		신학적인간학	2	2	
		철학적인간학	2	2	
	학문기초	외국어1,2	4	4	대학영어, 대학일본어, 대학중국어 중 택1
		논리적사고와글쓰기	2	2	
		창의적 사고와 코딩	2	2	
	소계		16	16	
교양선택	인문 중점	① 사유와지혜 택 1	2	2	
		② 가치와실천 택 1	2	2	
		③ 상상력과표현 택 1	2	2	
		④ 고전탐구 택 1	2	2	
	인문 융합	인문융합 택 2	4	4	
	균형	① 공동체, 글로벌, 소통	8	8	
		② 국가, 사회, 경제			
		③ 수리, 과학, 기술			
		④ 건강, 레저, 예능			
소계		20	20		
합 계		36	36		

4. 교양필수 및 교양선택 교과목/이수학년

2018학년도 교양 교육과정				
이수구분	영역	주제 또는 과목명	학점	이수학년
교양필수	인성	철학적 인간학	2	1학년
		신학적 인간학	2	1학년
		봉사와 실천 1,2	2	1학년
		VERUM 캠프 1,2	2	1학년
	학문기초	외국어1,2(대학영어 1,2/대학일본어1,2/대학중국어1,2)	4	1학년
		논리적사고와글쓰기	2	1학년
		창의적사고와코딩	2	1학년
교양선택	인문중점	① 사유와지혜	2	1학년
		② 가치와실천	2	1학년
		③ 상상력과표현	2	1학년
		④ 고전탐구	2	2학년
	인문융합	단과대학별 개설과목 중 2과목 이수	4	2학년
	균형	균형 영역 ①, ②, ③, ④주제에서 전공관련 교과목을 제외한 교과목으로 각 1과목 이수	8	1~3학년
총학점수			36	

※ 주임 교수제: 다수의 강좌가 개설되는 교양필수 과목에 대하여는 담당교수 중 1인을 과목 주임 교수로 지정하여 동일과목 수업계획, 진행, 평가, 교수법 등 제반사항을 주관하도록 한다.

5. 균형 영역 교과목의 구성 및 주제별 개요

1) 과목의 구성

- 가) 설립정신과 교육목적을 구현한다.
- 나) 주제별로 다양하게 구성한다.
- 다) 선택권(능력별 수강)을 보장한다.
- 라) 기초학문과의 균형을 추구한다.
- 바) 실용적이며, 미래지향적인 교육과정으로 구성한다.
- 사) 통합적 사고능력을 갖춘 성숙한 시민을 양성한다.

2) 교과목 이수 : 1학년, 2학년, 3학년

3) 개설과목은 학과·전공 소속의 전체 전임교수가 공통적으로 담당할 수 있는 과목으로 한다.

4) 교양과목 주임교수제 : 다수의 강좌가 개설되는 과목에 대하여는 담당교수 중 1인을 과목 주임교수로 지정하여 동일과목 수업계획, 진행, 평가, 교수법 등 제반사항을 주관하도록 한다.

5) 주제별 과목 구성현황

영역	주제	주제개요	학점
균형	제 ① 주제 (공동체,글로벌,소통)	다문화를 이해하고 언어를 익힘으로써 타인과 소통하고 세계시민의 책임 있는 일원으로서 살아갈 수 있는 능력을 배양시킨다.	2
	제 ② 주제 (국가, 사회, 경제)	법, 정치, 경제 등 국가와 사회를 바라보는 다양한 관점들을 기초적 수준에서 이해하고 습득하여 현대 사회를 객관적으로 파악할 수 있는 안목을 기른다.	2
	제 ③ 주제 (수리, 과학, 기술)	수학, 물질과 생명 등의 현상을 기초적 수준에서 학습하여 현대 자연과학의 기술적 성과와 한계 등의 의미를 이해하게 한다.	2
	제 ④ 주제 (건강, 레저, 예능)	개인의 신체를 단련하고, 에너지를 익힘으로써 여가 시간을 의미 있게 관리하고 건강을 지키며 삶의 질을 높이는 능력을 갖추게 한다.	2

6. 전공 교과 구성

가. 전공 유형에 따른 교과편성

- 1) 학과, 전공별 교육목표, 학문의 동향, 과목 간의 균형·연계성 및 졸업 후의 진로 등을 고려하여 구성한다.

나. 학년별 교과목 구성

- 1) 1학년 과정: 모집단위의 기초적 성격이 되는 전공 교과목을 1, 2학기에 2~3과목씩 개설
- 2) 2학년 과정: 학과(전공)의 전공기본 성격의 교과목 개설
- 3) 3, 4학년 과정: 전문 교과과목 위주로 전공심화 개설

다. 교육과정 운영

- 1) 교과목을 편성할 때에는 반드시 교과목 개설 프로세스에 따라 편성 한다.
- 2) 1년 단위로 교육과정 운영에 대하여 자체평가 후 보고서를 제출한다.
- 3) 교과과정을 편성할 때 산업체의 의견을 수렴하여 현장실무 과목을 강화한다.
- 4) 수업방식을 현행 off-line강좌와 on-line강좌(사이버강좌)에 on/off-line 병행강좌를 운영할 수 있다. 단 병행강좌의 경우 교수재량에 따라 on-line 강좌 개설 회수를 결정할 수 있으나, 단, on-line 수업 부분은 수업 설계 내용에 대한 평가를 수행함
- 5) 실무교육 강화를 위하여 교수별 교과목을 편성할 때 실험·실습 과목을 30% 이상 편성한다.
- 6) 수업방법을 이론중심 강의에서 각종 기자재 및 교육매체를 통한 실험·실습, 세미나 및 토론식 수업, 팀티칭 수업으로 전환하여 과목의 내실을 기한다.
- 7) 대학원이 개설된 모집단위는 학·석사 5년제 통합과정 운영과 관련하여 석사과정 연계과목을 9학점 이상 개설하여야 한다.(대학원으로 진학할 때 대학원에서 취득 학점으로 인정)
- 8) 미래의 산업동향 분석을 통한 유망한 자격증 취득과 관련한 전공과목을 개설하여 사회적 요구를 수용한다.
- 9) 학제적 성격의 교과목을 편성하여 사회적 수요의 다양화에 대비하고, 복합적 자질을 함양한 인재를 양성한다.(자과 전공과목으로 타 전공과목 18학점 이상을 반드시 지정하여야 함)
- 10) 학내의 유사과목은 통합하여 편성·개설하며, 동일과목이 2강좌 이상 개설될 때에는 과목 책임교수를 두고 수업계획서 작성 등의 책임을 부여한다.
- 11) 교과목을 편성할 때 이수구분은, 일반학과의 경우 전공기초, 전공기본, 전공심화로 하나 의대는 전공필수를 개설할 수 있다.
- 12) 전공 기본과목과 심화과목 편성비율(%)은 학과(전공)의 특성에 따라 편성하되 가능하면 균등하게 한다.
- 13) 학년별 학점편성은 학과(전공)의 재량으로 하되 최대 수강신청학점을 고려하여 편성한다.
- 14) 부전공 운영의 활성화: 부전공 교과목은 지정하지 않고 학과, 전공별로 개설된 교과목 중 21학점 이상을 이수하도록 하되, 부전공의 교직 이수는 교직 기본이수 영역 과목을 포함하여 34학점 이상 이수하여야 한다.

라. 편성학점

- 1) 일반전공: 전공(학과)별 90학점 이상으로 편성하고, 타 전공에서 개설된 과목 중 인정 가능과목을 최소 18학점 이상 지정하되, 전체 편성학점은 108학점 이상 되도록 한다.
- 2) 의과대학, 건축학부는 별도로 정함.

마. 개설 학점

- 1) 각 전공 별 개설 학점은 72학점 이내로 한다.
- 2) 교수 구분별 책임 시수 범위 내에서 개설한다.
- 3) 책임 시수에는 교양, 전공, 대학원 시간을 모두 포함한다.

7. 2018학년도 모듈식 전공 교육과정 안내

가. 특징

- 1). 학문중심 교육과정을 진로 중심 교육과정
- 2). 전공 모듈별 지도 교수제를 통한 진로지도 강화
- 3). 사회변화에 부응하는 교육과정
- 4). 학생 자율에 의한 다양한 융·복합 전공 교육과정 선택의 기회 확대

나. 교육과정 주요 내용

주요내용	개선(안)
전공학점	- 최소전공 학점 57 (주전공 2개모듈 36+사제4+창의실용 17) *단, 다전공 필수 *사제동행세미나1-8포함(4학점) *졸업을 위하여는 반드시 4개의 모듈을 이수하되 특정학과에서 2개의 모듈을 이수하여야한다.
다전공 (부복수, 연계, 융·복합)	- 복수전공: 주전공57 복수전공36 【주전공 2개 모듈36+사제4+창의실용 17】 + 【복수전공 2개모듈 36】 - 부전공: 주전공 75 부전공 18 【주전공 3개모듈 54 +사제4+창의실용 17】 + 【부전공 1개모듈 18】 단. 사범대 또는 일반학과 교직 복수전공은 교육부 교원자격검정령에 따름
학생지도	1모듈 1지도 교수제를 통한 진로지도 강화(학과 당 교수가 4명 이상인 경우 모듈 당 2명 지도 가능) - 신청한 모듈에 따라 학생이 지도교수 선택

다. 모듈식 교육과정 구성 체계 및 개설학점

1). 구성표

학년	모듈1	모듈2	모듈3	융·복합 모듈	창의 실용 교육과정		
1	18	18	18	9+9 또는 6+6+6 으로 타학과 교수와 융복합 모듈 개설 가능	진로탐색(3) 창의성 교육(3)		
2					취·창업과 진로(2) 취·창업과 진로 관련 강좌 중 택 1(2) 택1		
3					캡스톤디자인(3) 지역사회문제해결형		현장실습, 지역사회봉사 실습 산업체 요구 개설 교과 중 택1(3)
4					캡스톤 디자인(3)		
계	54			18	17(전공 15)		

2). 개설학점

1) 학생이 이수 가능한 전공 학점 : 75(전공모듈 54 + 창의실용 17 + 사제동행세미나 4)

단, 현장실습(3) 및 지역사회봉사실습(3)과 사제동행세미나(0.5학점-P/F)는 책임시수 불인정

- 모듈식 교육과정 편성 예외 학과 : 의학, 간호, 건축학(5년제), 의료경영(CK사업)

라. 창의 실용 교육과정

○ 취·창업과 진로(2)와 취·창업과 진로 관련 과목을 제외하고 학과 진로지도에 기반 하여 각 강좌를 개설

- 각 강좌의 명칭에 기반 한 명칭 수정 가능: 예: 캡스톤디자인 -> 건축 캡스톤디자인

○ 창의실용 과정의 취업과 진로 과목 4학점은 2학년 1학기,2학기에 편성

<표 1. 창의 실용 교육과정 안>

학년	강좌 명칭	강좌 내용 개발 기초 자료
1학년	진로탐색(3)	- 옴니버스 형식의 진로탐색 과목 - 다양한 진로에 대한 체험 및 탐색 과목 - 팀티칭, 모듈관련 정보제공, 취업, 진로, 특강형식 운영가능
	창의성 교육(3)	창의성에 대한 이론, 창의적 사고 기법, 실습 등으로 구성 ex) 창의적 사고법, 창의사고, Creative Thinking 등
2학년	취·창업과 진로(2)	- 취업과 진로 교과목 의무 개설 요구 (대학창조일자리센터사업) - 취·창업 교과목 활성화 요구 (대학구조개혁평가) - 기존 교양교과에서 유지되던 교과 영역 전환
	취·창업과 진로	

	관련 강좌 중 택 1(2)		
3~4 학년	캡스톤디자인(3)		- 졸업 작품, 졸업 전시, 종합설계교과 - 지역사회문제해결형 캡스톤 디자인 강좌와 연계 교육 가능
	지역사회문제해결형 캡스톤 디자인(3)		- 졸업 작품, 졸업 전시, 종합설계교과 중 지역사회 의 문제해결과 관련 된 주제를 강조
	현장실습	택1 (3)	- 전공에 따른 현장실습 강좌
	지역사회봉사실습		- 지역대학 정체성 확립 및 지역사회 봉사를 위한 현장실습 강좌
	산업체 요구 개설교과		- 취업을 위해 협력 산업체에서 특별히 요구하는 내용을 개설한 교과
	17		

마. 가톨릭관동대학교의 핵심역량 구성 현황

- 1) 핵심역량 설명 : 교육과정을 이수한 학생들이 졸업 시점에 갖추어야 할 능력과 자질을 핵심역량으로 정의한다. 핵심역량은 교육과정의 학습성과(Curriculum outcomes)와 연계되어 있어, 학생이 프로그램을 이수한 결과 갖추게 될 CKU 핵심역량 5가지(글로벌 소통능력, 융복합적 지식, 통합적 문제해결력, 현장적응력, 공감하는 인성)를 의미한다.
- 2) 전공능력 : 가톨릭관동대학교의 인재상에 따라 학생들이 갖추어야 할 5개의 핵심역량을 배양하기 위해, 학생이 이수하고자 하는 학과 또는 타학과 모듈 과정에서 편성된 교과목은 8개 전공능력을 정의하고 이와 연계되는 학습성과의 수행준거를 정의하여 수행준거별로 평가를 하여야 한다. 평가방법도 지필시험 이외에 아래 표와 같이 다양한 평가 방법을 사용한다.

핵심역량	성취역량	역량설명	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적문제 해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

3) 교과목 프로파일 예시

과목 프로파일								
과목명	언어의 이해		영문과목명	Understanding of Language			모듈명	
교과 목표	언어의 본질을 이해하여 앞으로의 00학과 언어교육 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	언어의 본질, 모국어 습득과 외국어 습득의 원리, 언어와 사고, 심리, 사회 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

8. 전공이수유형

학 과		교양	학과(주전공)					창의 실용	계	타전공				일선	교직	졸업 학점
			사제 동행 1~8 (0학 점)	모듈1	모듈2	모듈3	모듈1			모듈2	모듈3	계				
일반 학과	전공이수유형1(부전공)	36	4	18	18	18	17	75	18			18	1		130	
	전공이수유형2(복수전공)	36	4	18	18		17	57	18	18			1		130	
사범 대학 교직 이수 자	사범대, 교직이수자 유형1	36	4	18	18	18	14	72					0	22	130	
	사범대, 교직이수자 유형2 (일반부전공)	36	4	18	18		14	54	18			18	0	22	130	
	사범대, 교직이수자 유형2 (교직복수전공)	36	4	32			14	50	50			50	0	22	159	

*이수방법 : ①주전공의 창의실용 과정은 필수 ②학과·전공에 관계없이 모듈4개를 필수로 이수하되 특정 학과에서 최소 모듈 2개 36학점을 이수하여야 한다. ③전공이수유형2(복수전공)에서 타전공 모듈1,2대신 교양과목(인문중점 및 인문융합)에서 36학점을 이수하면 복수전공으로 인문교양학위수여

*사범대학에서는 창의실용교육과정의 현장실습(3학점)을 교육실습으로 대체함

9. 학습 성과 기반(Outcome-based) 교육과정

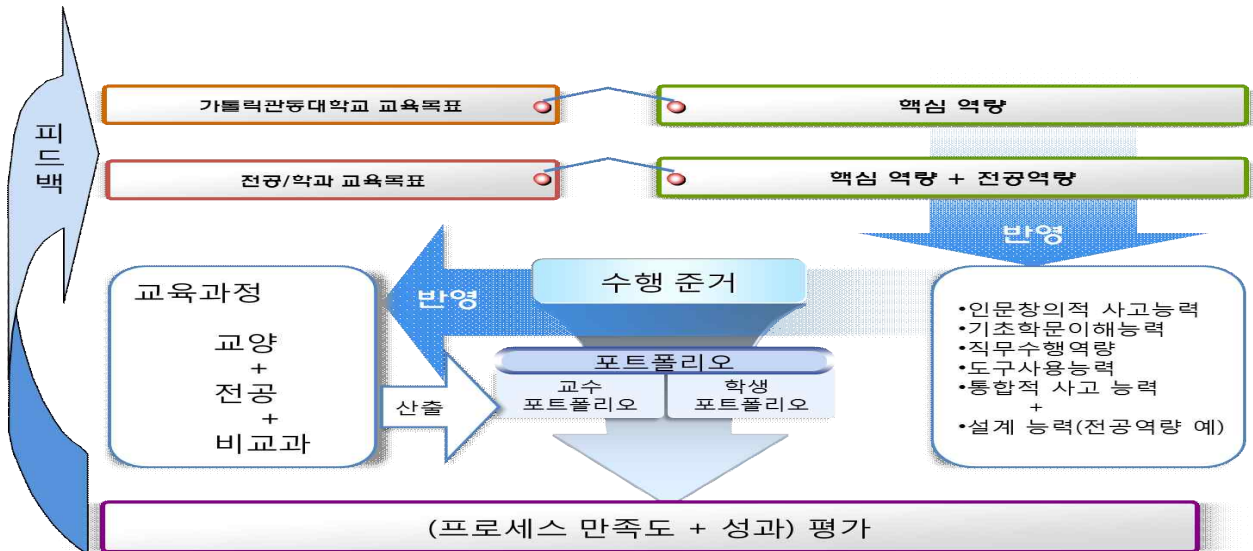
가. 도입배경

- 1) 학습성과기반 교육과정은 사회가 요구하는 대학교육의 방향과 우리 대학 졸업생들이 진출하는 진로에 맞는 인재를 양성하기 위하여 '무엇을'가르칠 것인가, '어떻게'가르칠 것인가를 다시 고민하기 위한 방법을 모색하기 위함임.
- 2) 졸업생이 만족할 역량을 학습성과(out come)로 정의하고 달성 여부를 판단하기 위한 수행준거를 정의하여 교과목을 설계함.
- 3) 보다 더 정량적인 측정이 가능한 형태의 교육과정

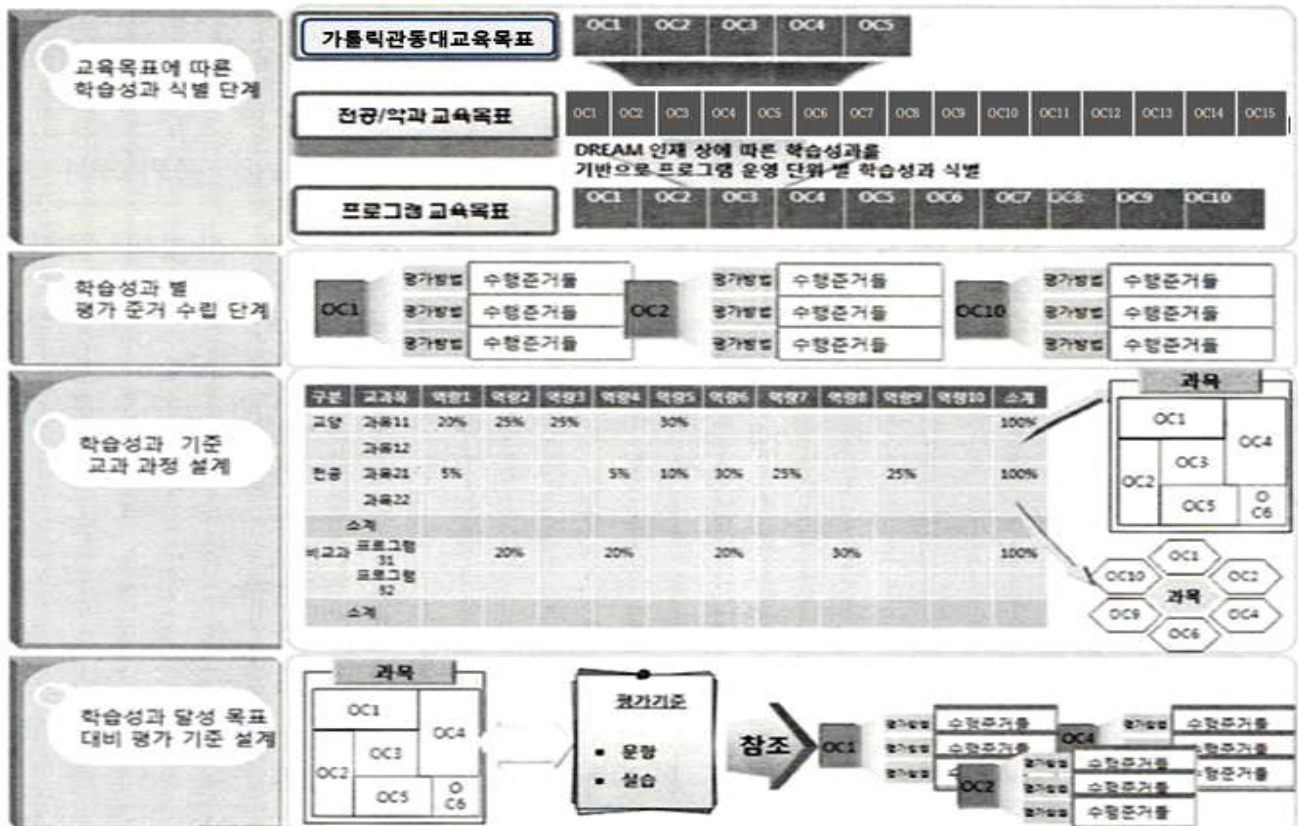
나. 학습 성과 기반(Outcome-based) 교육과정 기본개념

- 1) 전공교과가 가져야 할 전공기초 역량을 추가하고 각 트랙별 학습 성과를 설계

- 2) 학습 성과 달성여부를 평가할 수 있는 평가 준거 설정 후 학습 성과 달성에 필요한 교양, 전공, 비교과 과목을 포함하여 교육과정 설계
- 3) 각 과목 운영결과를 포트폴리오로 남겨, 역량 목표 달성률을 평가
- 4) 각 운영과정은 만족도를 통해 프로세스 수행의 충실성을 평가
- 5) 성과 달성도 및 다양한 성과지표를 평가하여 개선영역(역량, 교육과정)을 식별하고 교육 프로그램 재설계 (Outcome-based 교육과정 기본개념도)



다. 학습 성과 기반(Outcome-based) 교육과정 설계 기본 개념도



<교육과정 설계 기본 개념도>

1) 0C1 - 0C5 : VERUM 교양교육 핵심역량

역량	핵심역량	하위역량	정 의
0C1	도덕적역량	가치 판단 역량 대인 봉사 역량 시민적 실천 역량	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민 의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력
0C2	학문기초능력	외국어 구사 능력 정보 활용 능력 의사소통 능력 수리 논리적 추론 능력	전공 학문 탐구를 위한 보편적 문해 능력
0C3	인문적사유 능력	인문적 이해 능력 인문적 표현 능력 인문적 해석 능력	인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 능력
0C4	융·복합적 사고 능력	학제 간 지식 융합 능력 창의적 응용 능력 통합적 문제해결능력	여러 분야의 지식을 습득하여 창의적으로 종합하고 응용하는 능력
0C5	균형적 사고 능력	사회 이해 능력 자연현상 분석 능력 예체능 향유 능력	현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력

2) 0C6 - 0C13 : 학부/학과 전공능력

라. 학과별 교육 목표 정의

<전공별 목표역량 정의>

핵심역량	성취역량	역량설명	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제 해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀워크, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

- 1) 각 학과/전공은 교육목표나 학교의 교육이념을 실천하기 위해, 또한 학생,교수, 산업체 수요자 등 구성원의 요구에 보다 더 잘 부응하기 위해 교육프로그램의 장·단기 발전계획을 세운다.
- 2) 교육목표란 「학생이 무엇을 할 줄 아는가」를 직접 평가하고자 하는 역량을 뜻함.

마. 교과목과 학습 성과와의 상관관계

- 1) 프로그램 교육목표와 프로그램 학습 성과의 항목들이 서로 적절하게 연계 되어 있음을 보임으로서 교육 목표를 달성할 수 있음을 논리적으로 기술
- 2) 교과목과 학습 성과와의 상관관계는 학생이 개별 교과목의 수업을 통해 배양할 수 있는 역량을 뜻함.
- 3) 각 프로그램(교과목)을 통해 학생들이 배양할 수 있는 역량들에 대한 수행준거와 역량과 교과목간의 연관성을 가중치를 주어 제시함.
- 4) 전공과목이라도 교과목 내용에 따라서 핵심기초역량을 포함할 수 있음.
- 5) 단대/학부 공통역량이 정의되어 있는 경우, 교과목 내용에 따라 단대/학부 공통역량을 포함할 수 있음.

성격	과목명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	과목 합계
전공 필수	과목 1	10		10					40		40				100
	과목 2						25	25						50	100
	과목 3				10	10	10	10				30	30		100
전공 선택	과목 22								20	20	20		20	20	100
	과목 23									25	25	25	25		100
	과목 24								50			25		25	100
	과목 30								50	50					100
	과목 34											100			100
역량별 총합계		10	50	60	60	10	35	35	180	140	160	180	170	110	1100
개설72학점역량합계		10	0	10	10	10	35	35	160	95	110	100	120	105	600

- 6) 한 셀(과목 i , 역량 k)에는 하나의 과목 i 를 통해 배양할 수 있는 역량 k 가 갖는 과목 i 내에서의 비중(가중치)를 의미한다. 과목 i 가 다루는 모든 역량의 가중치 합은 100임.
- 7) 역량별 총합계는 역량 k 를 다루는 모든 과목에 정의한 비중 합임.
- 8) 개설 72학점 역량합계는 역량 k 를 다루는 개설학점 72학점에 포함된 과목이 정의한 비중 합임.
- 9) 예를 들어, 과목 1의 경우, 해당 과목을 통하여 4가지의 역량(OC1, OC3, OC8, OC10)을 배양할 수 있음을 의미하며 과목 1에서의 각각의 역량에 대한 가중치는 10%, 10%, 40%, 40%로 제시함.

바. 성적평가 방식

- 1) 역량중심 평가 방식으로 전환
- 2) 해당 과목의 수행결과물(시험, 레포트, 발표, 토론 등)에 대한 평가점수를 기반으로 각 학습 성과별 달성을 파악할 수 있음.
- 3) 평가 시에 제시된 각 역량을 기준으로 달성된 점수를 제시
- 4) 예를 들어, 과목 i 의 성적은 해당 과목을 통하여 배양할 수 있는 모든 k 개의 역량에 대하여 역량별 획득한 점수에 역량별 제시된 가중치를 곱하여 더한 것으로서 산출함.

과목명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	성적
과목 1	10%		10%					40%		40%				86 B+
	100		80					80		90				
과목 2						25%	25%						50%	95 A+
						100	100						90	
과목 3				10%	10%	10%	10%				30%	30%		67 D+
				80	70	60	70				60	70		
과목 22								20%	20%	20%		20%	20%	84 B-
								80	80	90		90	80	
과목 23									25%	25%	25%	25%		100 A+
									100	100	100	100		
과목 24								50%			25%		25%	90 A-
								80			100		100	
과목 30								50%	50%					80 B-
								90	70					
과목 34											100%			80 B-
											80			
역량별 총합계	10	50	60	60	10	35	35	180	140	160	180	170	110	
개설72학점 역량 합계	10	0	10	10	10	35	35	160	95	110	100	120	105	

- 5) 성적평가는 종전의 중간고사, 기말고사, 과제물, 출석물을 합한 평가에서 교과목별 역량정의에 따른 학습성과 평가로 변경(교과목별 설정한 역량지표 80% + 출석 20%)

사. 졸업사정에서의 역량 평가

- 1) 학과/전공의 교육목표(학과에서 지정한 전공기초/심화 역량)는 졸업생의 성취도를 측정하기 위해 설정하는 것이며, 각 학과/전공의 교육과정을 마쳤을 경우 졸업생이 필수적으로 갖추어야 할 기본역량임.
- 2) 학습 성과 최소 달성 목표 : <아래 표 참조>
- 3) 졸업에 필요한 최소달성 목표는 학과에서 지정
- 4) 포트폴리오 실적을 누적하여 년차별 역량 누적도를 확인할 수 있음.
- 5) 최소달성목표는 졸업기준에 해당하는 역량 값으로 개설 72학점 역량합계를 기준으로 최소 달성률로 표시 함.

졸업사정 평가 : 학습 성과 별 최소 달성목표

학습 성과	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13
개설72학점 역량합계													
최소달성목표(%)													

IV. 교양 교육과정

- ◆ 인성 영역
- ◆ 학문기초 영역
- ◆ 인문중점 영역
- ◆ 인문융합 영역
- ◆ 균형 영역

교 양 교 육 목 적

VERUM교양교육의 목적은 우리대학의 설립정신과 교훈을 구현하며,
가톨릭적 가치관과 따뜻한 인간애로 굳건하게 국가와 사회의 발전에 이바지 하는
진실인을 양성하는 교양교육을 실시함에 있다

교 양 교 육 목 표

VERUM교양대학의 교육목표는 가톨릭관동인을 진실인으로 양성하기 위해 전교생을 대상으로 지혜(소피아,Sophia)와 실천적지혜(프로네시스,Phronesis), 이론적지식(테오리아,Theoria)과 실천적지식(프락시스, Praxis)를 조화롭게 배양함에 있다.

Sophia프로그램은 인문교양교육을 통해 인문적사유능력을 배양하며, Phronesis프로그램은 인성소양교육을 통한 도덕적 역량을 배양하고, Theoria프로그램은 인문융복합교양교육을 통해 융복합적사고능력 및 균형적 사고능력을 배양하며, Praxis프로그램은 학문기초교양교육을 통해 학문기초능력을 배양함에 있다.

■ VERUM 교양교육 목표와 핵심역량

- ◆ VERUM 교양교육 목표 : 가톨릭적 가치관과 따뜻한 인간애로 굳건하게 국가와 사회의 발전에 이바지하는 진실인 양성
- ◆ VERUM 교양교육 핵심역량 : 도덕적 역량, 인문적 사유능력, 학문기초 능력, 균형적 사고능력, 융복합적 사고능력

VERUM 교양교육 핵심역량: 0C1-0C5

역량	핵심역량	하위역량	정 의	비고
0C1	도덕적 역량	가치 판단 능력 대인 봉사 능력 시민적 실천 능력	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민 의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력	
0C2	학문기초 능력	외국어 구사 능력 정보 활용 능력 의사소통 능력 수리 논리적 추론 능력	전공 학문 탐구를 위한 보편적 문해 능력	
0C3	인문적 사유 능력	인문적 이해 능력 인문적 표현 능력 인문적 해석 능력	인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 능력	
0C4	융·복합적 사고 능력	학제 간 지식 융합 능력 창의적 응용 능력 통합적 문제해결 능력	여러 분야의 지식을 습득하여 창의적으로 종합하고 응용하는 능력	
0C5	균형적 사고능력	사회 이해 능력 자연현상 분석 능력 예체능 향유 능력	현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력	

■ 영역 구분 현황

이수구분	영역	2018학년도			
		주제 또는 과목명	학점	시간	비고
교양필수	인성	봉사와실천1,2	2	2	
		VERUM캠프1,2	2	2	
		신학적인간학	2	2	
		철학적인간학	2	2	
	학문기초	외국어1,2	4	4	대학영어, 대학일본어, 대학중국어 중 택1
		논리적사고와글쓰기	2	2	
		창의적 사고와 코딩	2	2	
	소계		16	16	
교양선택	인문중점	① 사유와지혜 택 1	2	2	
		② 가치와실천 택 1	2	2	
		③ 상상력과표현 택 1	2	2	
		④ 고전탐구 택 1	2	2	
	인문융합	인문융합 택 2	4	4	
	균형	① 공동체, 글로벌, 소통	8	8	
		② 국가, 사회, 경제			
		③ 수리, 과학, 기술			
		④ 건강, 레저, 예능			
	소계		20	20	
	합 계		36	36	

인문중점 영역 개설 교과목

구분	① 사유와 지혜(眞)		② 가치와 실천(善)	③ 상상력과 표현(美)
시대와 인물	문학	◦시대를 앞서가는 문학자 윌리엄 셰익스피어의 지혜	◦중국 신문화운동과 현대문학	◦시대를 노래하는 작가와 그들의 삶
		◦현대문학으로 읽는 인문학 키워드 12	◦아웃사이더, 시대를 앞서간 사람들	◦지역문학으로 읽는 로컬리티와 토포필리아 ◦무대 위에서 세상읽기
	역사	◦다큐로 읽는 한국 고·중세사 탐구	◦근·현대 사회개혁과 개혁가들	◦신화로 본 역사이해
		◦일제강점기 한민족의 삶과 기억	◦그림으로 이해하는 한국사 길잡이	◦조선시대 사람들의 생활문화
	철학	◦시대의 패러다임을 창조한 위대한 철학자들	◦현대 사회에서 우리가 찾아야 할 행복 ◦현대사회와 삶의 의미	◦미학의 역사에서 배우는 창조 정신 ◦현대인의 삶과 예술의식
지역과 문화	문학	◦인문학텍스트로 성찰하는 한국 사회와 문화	◦프랑스문학과 현대사회	◦일본문학과 대중문화의 이해
		◦공상과학소설(SF) 속의 욕망하는 인간 들여다보기		
		◦삶의 지혜를 주는 시대의 철학자들	◦인문학으로 배우는 중국사회와 문화	
	역사	◦관동 지역 역사와 문화유산 기행	◦미디어콘텐츠로 본 한국사 탐색	◦박물관 서핑(Surfing)과 세계문화유산 탐구
		◦실크로드가 말하는 동서문화 교류	◦영화로 본 중국역사와 문화	◦한양, 경성, 서울 600년의 시간과 공간
	철학	◦내 삶에 위안을 주는 동서양의 지혜	◦사회 정의론과 우리 사회	◦예술과 함께 떠나는 상상력 여행
		◦영화로 보는 삶의 철학	◦미디어로 만나는 현대사회와 윤리문제들	◦예술 작품을 통해 인생과 세상 보기
이수 방법	사유와 지혜 택1, 가치와 실천 택1, 상상력과 표현 택1, 총 6학점			

영역	교과목
④ 고전탐구	인문학으로 읽는 사랑의 모든 것
	인문으로 이해하는 일본과 한일관계
	신화와 인문학적 사유
	서양작품 속에 나타난 이상과 현실
	고전에서 말하는 성공하는 인간경영
	실존철학의 고전들
이수방법	고전탐구 택1(2학년 이후)

■ 인문융합 영역 개설 교과목 (2018학년도 기준)

단과대학	소속 학부(과)	문학, 역사, 철학 융합교과
사회과학 대학	경영, 경제금융, 광고홍보, 경찰행정, 행정, 사회복지, 휴먼재활학부	인간 본성과 자연주의 사회사업 실학과 한국사회 로봇경찰을 부탁해(팀티칭) 영화와 미디어 속 법률산책 고전 명구로 배우는 현대경영
관광스포츠대학	관광경영, 호텔경영, 조리외식학, 스포츠레저학, 스포츠건강관리학, 중국문화관광학	실학과 한국사회 인류의 음식역사와 세계 식문화 기행 인문적으로 스포츠즐기기 영화를 통한 일본의 로컬리티와 문화 이해(팀티칭)
항공대학	항공경영, 항공운항서비스, 항공운항, 무인항공, 항공정비	중국의 인문자원과 관광 올림픽인문학 항공역사로 읽는 실패와 도전
공과대학	토목, 건축학, 건축공학, 전자공학, 정보통신공학, 컴퓨터공학, 보건환경, 에너지플랜트공학, 소프트웨어학, 바이오융합학, 창업지식재산학	과학기술의 철학적 이해 호모테크니쿠스-기술과학이 만드는 인간과 세계 소리로 탐험하는 언어의 세계 테크노인문학
미디어예술대학	방송연예, 방송제작, 실용음악, 미디어창작, CG디자인, 뷰티미용학, 콘텐츠제작	영상콘텐츠 분석과 한국 근현대사 이해(팀티칭) 영화 속 성서이야기 시각예술과 미디어를 통한 현대문화이론 만화의 경제학
사범대학	국어교육, 지리교육, 영어교육, 역사교육, 가정교육, 수학교육, 컴퓨터교육, 체육교육	인문학적 창의 융합교육 인문학과 함께하는 교사론 인문 고전에서 찾는 참 스승, 큰 가르침 고전과 현대의 만남을 통한 교육적 글쓰기(팀티칭)
의료융합대학 / 의과대학	의생명과학, 의료공학, 의료경영, 임상병리, 안경공학, 의료IT, 의학, 간호	미래 산업과 인문 융합적 사고 문화예술과 의료 그리고 경영(팀티칭) 마음과 철학 생명과 윤리 의학적 상상력과 인문학 융합과 통섭으로 본 의과학발달사
이수방법	학생 소속 단과대학과 교과목 택2 / 4학점	

■ 균형 영역 개설 교과목

영역	개설과목명	영역	개설과목명	영역	개설과목명
1영역 (공동체, 글로벌, 소통)	문학과상담	2영역 (국가, 사회, 경제)	대학과청년문화	3영역 (수리, 과학, 기술)	4차산업혁명과대응전략 과학의발달과이해 동양의학의이해 엑셀을활용한데이터분석돌 러보기 인간과건축 자연생태와지구환경 재미있는생물이야기 통계학의이해와활용 현대논리학 임상학개설 통계학과BigData의이해(사 이버) 현대물리의이해(RUCK사이 버) IT기술의현재와미래(KCU사 이버) 사이버보안기술과사이버범 죄(KCU사이버)
	문화유산과 관광산업의이해		디지털콘텐츠와문화산업		
	세상을 움직이는 커뮤니케이션		미래사회와표준		
	소통하기		미래와보험이야기		
	스크린영어에서 소통을 관찰하다		방송영상의이해		
	상상력과 인간		사회이슈와경제		
	실용논리학		생활속의교통		
	영어회화(고급)		생활법률		
	영어회화(중급)		알기쉬운지식재산권:산업통 상자원부개설지정과목		
	영어회화(초급)		여성과법률:여성가족부개설 지정과목		
	영화로 본 역사		외식트랜드와외식문화가행		
	예술과 인간이해		인권과법:국가인권위원회개 설지정강좌		
	의사소통장애 이해하기 : 영화속에 나타난 의사소통장애		재미있는글로벌비즈니스여행		
	이미지메이킹과 글로벌매너		커뮤니케이션과미디어		
	일본 애니메이션과 문화		한류와문화콘텐츠		
	일본 지역 문화와 예능		현대미술의이해		
	중국어회화 중급		현대사회와광고		
	중국어회화 초급		현대사회와디자인		
	중급일본어회화		현대사회와범죄		
	초급일본어회화		민주주의와선거		
	현대인의삶과 윤리		국가안보론		
	인간관계의이해		알기쉬운유럽정치		
	소통을위한 상담의기술		경제학으로세상보기		
	JOB글로벌비즈니스 영어입문		경영마인드교통혁신(사이버)		
	경청.배려(사이버)		전략적사고(사이버)		
	비즈니스 영어와 국제매너(사이버)		법과종교(RUCK사이버)		
	생각거리 인문학(사이버)		미디어정치이해(RUCK사이 버)		
	소중한것먼저하기(사이버)		행정학길라잡이(RUCK사이버)		
	스티브잡스 명연설로 잡는 영어스피치 올림픽(사이버)		운동과웰빙(RUCK사이버)		
	영어독해와 말하기		부자학(KCU사이버)		
	사회봉사I,II,III				
	TED강연 영어와 문화				
	자기경영노트(사이버)				
	미국생활과문화의이해(RU CK사이버)				
	예비부모교육(RUCK사이버)				
	중국문화산책(RUCK사이버)				

영역	개설과목명	영역	개설과목명
4영역 (건강, 레저, 예능)	77가지의클래식음악상식	2017교육 과정부터 전공의 창의실용 과정으로 개설	나는자신있게취업에도전한다(사이버)
	교양배드민턴		장래를위하여
	뉴스포츠의이해와실천		무대화술로푸는취업성공전략
	도예문화체험		스피치와프리젠테이션
	마음에평안을주는가톨릭교회의음악		이미지메이킹과자기관리
	모두의건강을위한식생활		경력개발과취업준비
	서양미술의역사		성공취업과정업선택
	소설과영화로보는여성의예술세계		취업전략과취업스킬
	스포츠마사지테라피		여대생진로와설계탐색
	스포츠워킹		직무소개와탐색
	영화속스포츠이야기		기업정보이해와활용
	영화예술의이해		취창업과진로
	예술의원리와감상		idea와기업가정신
	운동과다이어트		중국과글로벌창업개론
	웰니스를위한건강체조		기술창업개론
	음치탈출		창업트랜드분석론
	응급처치와안전		창업법규론
	의학과예체능I,II,III,IV		기술창업경영관리
	춤과의산책:인문학적으로춤추기		온라인창업을위한웹프로그램밍
	테크놀리지와공연예술		창업역량강화앱개발
	풋살		창업역량강화IoT기초
	나의삶속의색(사이버)		창업역량강화3D프린팅기초
	미술과문화의이해(사이버)		창업역량강화3D프린팅실무
	질병과건강관리(RUCK사이버)		창업역량강화커뮤니케이션디자인실무
	미술치료매체소개(RUCK사이버)		SNS를활용한창업마케팅실무
	지구에서만나살아가는남자와여자(KCU사이버)		창업마케팅을위한빅데이터분석및활용
	공간예술의이해(KCU사이버)		창업역량강화전산회계및세무
			캡스톤디자인창업기획
			창업AtoZ
			손에잡히는비즈니스플랜(사이버)

인성 영역 교과목 소개

과 목 명	과 목 소 개		
봉사과실천 1 (Social Service 1)	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	100	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.
봉사과실천 2 (Social Service 2)	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	100	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.
VERUM CAMP 1 (VERUM CAMP 1)	VERUM CAMP1은 각종 인성 및 적성 검사와 집단 프로그램을 통하여 신입생들에게 올바른 가치관과 인생관을 확립할 수 있도록 도와주며, 학교 생활 전반에 관련된 안내 프로그램을 통하여 대학생활 동안 필요한 지식과 정보를 습득하게 하고, 레크레이션 및 협동 프로그램을 활용 학생들의 도덕성과 윤리의식을 함양하여 신입생들이 대인관계 안에서 서로 배려하고 협력할 수 있는 태도를 익히게 하는 데에 그 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	100	캠프를 통하여 우리대학의 설립정신을 이해하며 생활에 반영할 수 있다. 캠프를 통하여 공동체의식을 체득하고 이를 대학생활 전반에 자신의 것으로 생활할 수 있다. 캠프의 활동을 통하여 우리대학 인성교육의 기반인 VERUM을 이해하고 교양인으로서의 기본을 익힌다.
VERUM CAMP 2 (VERUM CAMP 2)	VERUM CAMP2은 각종 집단 프로그램을 통하여 신입생들에게 올바른 가치관과 인생관을 확립할 수 있도록 도와주며, 학교 생활 전반에 관련된 안내 프로그램을 통하여 대학생활 동안 필요한 지식과 정보를 습득하게 하고, 레크레이션 및 협동 프로그램을 활용 학생들의 도덕성과 윤리의식을 함양하여 신입생들이 대인관계 안에서 서로 배려하고 협력할 수 있는 태도를 익히게 하는 데에 그 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	100	VERUM CAMP1을 통하여 체험한 인성교육의 기본을 확대하고 심화한다. 캠프를 통하여 우리대학의 설립정신을 이해하며 생활에 반영할 수 있다. 캠프를 통하여 공동체의식을 체득하고 이를 대학생활 전반에 자신의 것으로 생활할 수 있다. 캠프의 활동을 통하여 우리대학 인성교육의 기반인 VERUM을 이해하고 교양인으로서의 기본을 익힌다.
신학적 인간학 (Theological Anthropology)	신학적인간학은 여러 인문 과학의 통찰들을 원용하여 인간본질을 이해하고 그리스도 사상을 기반으로 초월적인 존재와의 관계를 통해서 인간에 대한 신학적 이해를 살펴본다. 신학적 인간학은 본대학의 설립정신구현 과목으로써 오늘날 젊은이들에게 인간존재의 이해와 함께 올바른 가치관으로 현 시대를 조명할 수 있도록 도움을 준다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	25	가치 판단 역량, 대인 봉사 역량으로 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 인간성을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 익힌다.
	0C2. 학문기초 능력	37.5	인문적 이해, 표현, 해석 능력으로 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성, 평가하는 능력을 지니는데 있다.
	0C4. 융,복합적사고능력	37.5	사회 이해 능력, 자연현상 분석 능력, 예체능 향유 능력으로 현상에 대한 다양성을 해석하는 능력을 키우는데 있다.

철학적 인간학 (Philosophy Anthropology)	철학적 인간학은 가톨릭관동대학교의 설립정신 구현과목으로서, ‘인간은 무엇인가’ 라는 질문에 대한 답을 찾기 위한 철학적 고찰이라고 할 수 있다. 본 교과목은 인간의 본질과 인간을 둘러싼 가치들, 구체적으로 표현하자면 인권, 노동, 가치와 실천, 생명, 자연, 문화, 종족, 언어(소통), 평화, 관용, 자아, 행복 등 다양한 주제에 대한 숙고를 통하여 인간의 올바른 자기 이해를 가능하게 하고, 더 나아가 타인과 공동체를 향한 성숙한 접근을 목적으로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	12.5	도덕적 문제를 판단할 수 있는 확고한 기준을 가지고 있는가? 타인에 좌우되지 않고 행동할 수 있는 양심을 갖고 있는가? 주변의 소외된 이웃과 더불어 살 수 있는 공동체 의식이 있는가?
	0C2. 학문기초 능력	25	내 자신과 나의 삶을 심도 있게 성찰할 수 있는가? 인간의 본질을 다층적으로 이해할 수 있는 능력을 갖추었는가? 다양한 사회문제를 철학적 관점에서 설명할 수 있는가?
	0C3. 인문적 사유 능력	25	사회문제에 관한 다양한 정보를 효과적으로 수집하고 분석할 수 있는가? 다른 사람의 말을 나의 언어로 다시 전달할 수 있는가? 토론을 통해서 합리적으로 문제를 해결할 수 있는가?
	0C4. 융,복합적사고능력	25	과학의 발전과 생명존중의식의 상관관계를 이해하고 있는가? 오늘날 세계가 당면한 환경문제와 생태위기의 심각성을 인지하고 있는가? 노동의 목적과 기능을 포괄적으로 이해하고 있는가?
	0C5. 균형적 사고 능력	12.5	수집한 정보를 문제해결에 적절하게 적용할 수 있는 능력이 있는가? 새로운 지식을 받아들여 자신의 사고를 발전시킬 수 있는 수용력이 있는가? 자신의 과거를 성찰하며 삶의 개선하려는 노력을 하고 있는가?

■ 학문기초 영역 교과목 소개

과 목 명	과 목 소 개		
대학영어1 (College English I)	본 과정은 대학 1학년 학생을 주 대상으로 하며, 영어문장을 구성하는 기본원리라 할 수 있는 영문법에 대해 기존의 단순 암기식 방식에서 벗어나 문법적 형태를 이해하고, 이를 언제 어떻게 적용하여 사용할 것인지에 대한 그 기능을 학습함으로써, 영어의 4가지 영역(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)의 향상을 위한 기반을 다지고 나아가 토익 등의 영어활용능력 시험에 대한 대비에도 도움이 되도록 함에 그 목표가 있다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초능력	40	성실하게 참여하는 그룹 활동 능력 선행학습으로 동영상 시청과 요약 정리 능력
대학영어2 (College English II)	0C3. 인문적사유능력	60	기초적인 문법을 이해하고 관련 문제 해결 능력 기초적인 문법을 이해하고 문법적 오류 발견 능력 기초적인 문법을 이해하고 문장 의미 파악 능력 기초적인 문법을 이해하고 간단한 영작 능력
	본 과정은 대학 1학년 학생을 주 대상으로 하며, 영어문장을 구성하는 기본원리라 할 수 있는 영문법에 대해 기존의 단순 암기식 방식에서 벗어나 문법적 형태를 이해하고, 이를 언제 어떻게 적용하여 사용할 것인지에 대한 그 기능을 학습함으로써, 영어의 4가지 영역(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)의 향상을 위한 기반을 다지고 나아가 토익 등의 영어활용능력 시험에 대한 대비에도 도움이 되도록 함에 그 목표가 있다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
대학일본어1 (College Japanese I)	0C1. 도덕적 역량	40	성실하게 참여하는 그룹활동 능력 선행학습으로 동영상 시청과 요약 정리 능력
	0C3. 인문적사유능력	60	기초적인 문법을 이해하고 관련 문제 해결능력/문법적 오류 발견능력/문장 의미 파악 능력/간단한 영작 능력
	본 교과목은 처음으로 시작하는 일본어 입문 과정으로 듣고 말하고 읽고 쓰는 언어의 4가지 기능의 육성을 목표로 한다. 초급 수준에서 필요한 인사말과 자기소개를 비롯하여 기본적인 일본어 인사표현을 배우고 익혀서 최소한의 생활회화를 할 수 있도록 한다. 또한 새로운 언어에 대한 적응력을 기르고 무엇보다 일본어에 친밀감을 느낄 수 있도록 큰 소리로 말하는 연습을 시킨다. 아울러, 일본 문화에 대해서도 배우고 익혀서 일본을 좀 더 이해할 수 있는 계기를 마련한다.		
대학일본어1 (College Japanese I)	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	30	조수사를 활용하여 간단한 생활회화를 할 수 있다. 기본어휘와 한자를 습득하여 최소한의 말을 할 수 있다.
	0C3. 인문적사유능력	40	형용사,동사의 활용과 용법을 이해하고 쓸 수 있다. 자신의 의사표현을 간단한 문장으로 쓸 수 있다.
	0C5. 균형적 사고능력	30	실생활에서 간단한 최소한의 회화를 할 수 있다. 일본 전통 문화를 이해할 수 있다.

대학일본어2 (College Japanese II)	본 강좌는 대학일본어1을 이수한 학생을 대상으로 진행되며 초급 일본어 학습을 통한 기본적인 일본어 커뮤니케이션 능력의 신장과 일본어를 활용한 정보 검색 능력의 습득을 목표로 한다. 본 강의의 구체적인 수업 목표는 다음과 같다. 1. 기본적인 문법 사항을 익힌다. 2. 기본적인 회화를 익힌다. 3. 일본어 정보 검색 능력을 익힌다. 4. 일본 문화 이해를 위한 일본전통 세시풍습 및 의식주 생활상을 소개한다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	30	조수사를 활용하여 간단한 생활회화를 할 수 있다. 기본어휘와 한자를 습득하여 최소한의 말을 할 수 있다.
	0C3. 인문적사유능력	40	형용사, 동사의 활용과 용법을 이해하고 쓸 수 있다. 자신의 의사표현을 간단한 문장으로 쓸 수 있다.
대학중국어1 (College Chinese I)	이 과목은 처음으로 중국어를 시작하는 수강생들을 대상으로 중국어의 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 학습하여 기초 중국어 능력을 배양시켜 최소한의 일상생활 회화를 가능하도록 한다. 또한 중국의 문화와 사회를 이해하도록 합니다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초능력	45	정확한 중국어 발음을 구사할 수 있다. 중국어의 기본문형과 간단한 일상회화가 가능하도록 한다.
	0C3. 인문적사유능력	55	초급 회화에 필요한 기초 어휘력을 갖춘다. 중국어를 학습하면서 중국인, 중국 문화에 대한 특징을 이해하여 인문학적 소양을 키우도록 한다.
대학중국어2 (College Chinese II)	이 과목은 대학 중국어1을 수강했거나 중국어 발음을 공부한 경험이 있는 수강생을 대상으로 중국어의 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 학습하여 기초 중국어 능력을 배양시켜 최소한의 일상생활 회화를 가능하도록 한다. 또한 중국 노래나 중국 영상 자료 소개를 통해 중국의 문화와 사회를 이해하는 시간을 갖도록 합니다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초능력	45	정확한 중국어 발음을 구사할 수 있다. 중국어의 기본문형과 간단한 일상회화가 가능하도록 한다.
	0C3. 인문적사유능력	55	초급 회화에 필요한 기초 어휘력을 갖춘다. 중국어를 학습하면서 중국인, 중국 문화에 대한 특징을 이해하여 인문학적 소양을 키우도록 한다.
논리적사고와글쓰기 (The logical thinking and Writing)	자신의 생각을 논리적으로 표현할 수 있도록 훈련하여 한 편의 글을 구성하고 완성할 수 있도록 한다. 이것을 바탕으로 학술적 사고의 기본 능력, 인접학문과의 통섭(consilience), 융·복합(convergence)적 사고력으로 확장되는 추론능력, 다양한 구성원들과 소통할 수 있는 힘을 키울 수 있게 한다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초능력	25	글의 구성 원리와 논리적 흐름에 대한 이해, 한국어의 문장 구조와 규범문법에 대한 이해
	0C2. 인문적사유능력	25	인간과 세계를 이해하고, 다양한 관점을 논리적으로 표현할 수 있는 사유 능력
창의적사고와코딩 (Creative Thinking and coding)	본 과목은 스크래치라는 컴퓨터프로그래밍 교육을 통해 학생들에게 논리력, 창의력, 문제해결력을 키울 수 있도록 하기 위한 교과목이다. 코딩이란 컴퓨터 프로그래밍의 다른 말로 컴퓨터 언어로 프로그램을 만드는 것을 말한다. 현재 사용하고 있는 프로그래밍 언어들은 배우기에 매우 어려운 점이 있는데 MIT 대학에서 쉽고 재미있게 코딩을 할 수 있도록 만든 프로그래밍 언어가 스크래치이다. 학생들은 스크래치 코딩프로그램으로 스토리, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠를 만들어보는 기초적인 과정을 통해 자신의 생각을 구체적이고 논리적으로 정리할 수 있으며 이 정리된 것을 구체화한 대상으로 만들 수 있다.		
	교양교육 핵심역량	비중(%)	수행준거
	0C3. 인문적사유능력	50	인문학적인 수업의 경험을 스토리로 작성하고 구체적으로 정리하여 코딩해봄으로써 디지털 기술을 통해 학문 간의 융합과 통섭의 학습 경험을 할 수 있다.
	0C5. 균형적사고능력	50	인문학적인 수업의 경험을 스토리로 작성하고 구체적으로 정리하여 코딩해봄으로써 디지털 기술을 통해 학문 간의 융합과 통섭의 학습 경험을 할 수 있다.

인문중점 영역 교과목 소개

① 사유와 지혜

과 목 명	과 목 소 개		
시대를 앞서가는 문학자 윌리엄셰익스피어의 지혜 (Shakespeare's wisdom)	셰익스피어의 주요 작품들을 통해 작가가 표현하려 했던 인간의 본성과 삶에 대한 지혜 등을 살펴보고 문학에 대한 이해 및 인문학의 의미 등을 이해하도록 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	30	셰익스피어의 비극과 희극에 표현된 인간의 본성을 탐색하여 삶의 지표가 되는 도덕적 태도와 인간에 대한 배려 삶의 지혜를 모색함
	OC2.학문기초능력	30	토론과 발표를 통해 작품을 이해하고 그것을 통해 자신이 표현하고자 하는 내용을 기술, 발표하는 능력을 배양함
	OC3.인문적사유능력	20	문학에 대한 이해를 통해 문학 작품 속에 드러나는 인간에 대한 통찰, 삶에 대한 철학적 사유의 능력을 배양함
현대문학으로 읽는 인문학 키워드 12 (Humanities keyword 12 of read in modern literature)	본 교과목은 위에서 밝힌 우리 시대의 인문적 키워드 12가지를 동시대의 문학을 통해 고찰하고 우리가 서 있는 자리를 성찰하며 바람직한 미래의 지향을 모색하는 데 핵심이 있다. 이를 위해 동시대의 문학작품이 텍스트로 활용된다는 것은, 고전 및 근대문학에 감상의 범주가 집중되었던 12학년까지의 학제과정을 극복하고 동시대의 시대감과 감수성에 공감하며 시대성을 고찰할 수 있다는 특징점을 지닌다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	20	관습과 제도가 부여한 고정관념에서 벗어나 자신의 윤리적 관점을 재조정할 수 있다.
	OC2.학문기초능력	30	우리 시대의 화두가 되고 있는 인문학의 핵심 개념들을 정확하게 설명할 수 있다.
	OC4.융.복합적사고능력	20	인문 현상에 대한 다양한 해석의 결과를 이해하고 이를 바탕으로 자신의 관점을 수립할 수 있다.
다큐로 읽는 한국 고.중세사 탐구 (Research of ancient and medieval history through the documentary)	다큐를 통해 한국의 고대·중세, 한반도를 둘러싸고 벌어진 각종 사건과 정세 변화를 살펴보고 한국인들의 삶과 활동을 보다 알기 쉽게 이해한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	30	인문창의적 사고능력을 함양한다.
	OC2.학문기초 능력	40	융복합 학문을 수행할 수 있는 기초 초대를 함양한다.
	OC5.균형적 사고능력	30	미래 글로벌 학습 사회에 적용할 수 있는 융복합 지식 사용 능력을 함양한다
일제강점기 한민족의 삶과 기억 (During the Japanese Colonial period, life and memory of Korean)	일제 강점기 시대적 배경과 나라를 잃은 한민족의 삶을 이해한다. 이를 바탕으로 한민족이 나아갈 올바른 방향을 사유·토론함으로써 통일한국에 대비하고 영향력 있는 국제사회의 일원으로 성장한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	30	인문창의적 사고능력을 함양한다
	OC2.학문기초능력	40	융복합 학문을 수행할 수 있는 기초 초대를 함양한다
	OC5.균형적 사고능력	30	미래 글로벌 학습 사회에 적용할 수 있는 융복합 지식 사용 능력을 함양한다
시대의 패러다임을 창조하는 위대한 철학자들 (The paradigm of period and the great philosopher)	본 수업은 인간이 삶을 살아가다가 만나게 되는 다양한 문제들을 이해하고, 문제들에 대한 위대한 철학자들의 답변을 모색하여 나의 삶의 지혜를 찾아볼 수 있도록 하기 위한 것이다. 그리고 제기된 문제들의 성격을 학생들의 입장에서 가장 잘 보여줄 수 있는 <영화>를 적극적으로 활용한다. 다양한 영화를 보고, 이를 통해 본 수업에서 다루는 주제와 인물들을 배우고 이해하는 수업입니다. 각 주제와 인물을 다루기 앞서 시청하게 될 영화는 예술성이나 주제의식보다는 "재미있는" 영화들을 선별하였습니다. (네이버영화평점 평균 8점이상) 여러 철학자들이 있고, 다양한 철학적 문제들이 있습니다. 그 중에서 본 수업에서 다룰 철학자에는 어디선가 한번쯤 들어본 적이 있을지 모르는 <소크라테스>, <플라톤>, <칸트> 등이고, 이들과 관련하여 <행복>, <사랑>, <의무>, <죽음> 등의 주제를 다루게 됩니다. 고리타분한 내용들, 한번 듣고 잊어버릴 이름을 배우는 것이 아니라, 이 수업을 통해 우리가 살아가는 데 꼭 필요한 삶의 지혜를 가져갈 수 있도록 할 것입니다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	20	가치 판단 능력 타인을 이해하고 배려하는 능력 공동체적 사고 능력
	OC2.학문기초능력	60	인문적 이해 능력 인문적 표현 능력 인문적 해석 능력
	OC5.균형적 사고능력	20	학제간 지식 융합 능력 창의적 응용 능력 통합적 문제해결 능력

인문학텍스트로성찰 하는한국사회와문화 <현대소설로 성찰하는 한국사회와 문화 (Korean society and culture reflected in modern novels)>	체계적 읽기와 낱선 토론/ 사고력과 상상력 키우기/ 문제설정·분석·해결 능력/ 글쓰기로 종합! 한국 현대 소설을 매개로 우리 사회가 마주한 문제와 사회상을 간접적으로 경험해 본다. 한국 현 대 소설에 형상화된 갈등 속에서 사회적 문제들의 중층적인 양상, 나의 현 위치를 통찰해 내고, 궁극적으로 '나는 어떻게 살 것인가'를 성찰할 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	40	-텍스트를 읽고 핵심 내용을 파악할 수 있다. -텍스트의 내용이 한국사회의 다층적인 문제와 어떻게 연결될 수 있는지 해석을 확장할 수 있다.
	003. 인문적사유능력	30	-텍스트에 대한 이해를 바탕으로 문제 설정을 할 수 있다. -설정된 문제를 해결해 나가는, 주제가 있는 글을 쓸 수 있다.
	004. 융·복합적사고능력	30	-토론에 참여하여 자기 의견을 적극적으로 말할 수 있다. -텍스트에서 추론할 수 있는 각종 갈등 상황들에서 자기 관점(기준)을 제시하고, 판단할 수 있다.
공상과학소설(SF)속 의 욕망하는 인간 들여다보기 (Looking into human beings desiring in Science Fiction)	본 교과목의 목표를 네 가지로 정리한다. 첫 번째로는 대중적 오락 영화 혹은 킬링 타임용으로 인지하고 있었던 '공상과학 소설(Science Fiction)' 장르에 대한 새로운 인식이다. 이러한 인식이 중요한 이유 는, 생활 속에서 그냥 지나가는 삶의 현상들조차도 얼마나 깊은 인문학적 사고로 분석될 수 있는 지에 대한 깨달음이다. 두 번째로는 '기계에 의존하는 삶'에 대한 고찰이다. 당연한 것을 넘어서서 마지 몸의 일부처럼 여겨지는 휴대폰, 컴퓨터, 각종 기기들에 대해서 돌아보는 시간을 갖는 것이다. 편리한 인간의 도구로서의 기계가 아니라, 역으로 기계의 일부가 되어서 기계에 통제 당하는 인간의 모습을 보 게 될 것이다. 세 번째로는 '다름'에 대한 고찰이다. 인간의 피조물인 로봇, 복제인간 등의 문제는 더 나아가 나와 다른 이들에 대한 깊은 사유를 필요로 함을 알게 될 것이다. 모든 상황에서 나와 다른 상대방을 타자화 시켜버리는 오류가 인류에게 어떤 영향을 미칠지에 대해서 고찰해 보는 것이다. 마지 막으로 인간이 나아갈 방향에 대한 성찰이다. 인간과 기계의 공존의 시대에 대처하는 인간의 자세는 어 떤해야 하는지에 대한 깊은 숙고이다. 이 깊은 숙고는 인간스스로 타자화 해버린 모든 것들에 임하는 자세를 바꿔 줄 수 있을 것이다. 이러한 네 가지 목표는 모두 유기적으로 연결되어, 결국에는 당연하 고 생각했던 것들에 대한 'WHY?'라는 의문을 던지는 것을 본 수업의 목표로 삼는다. 이러한 질문이 인문학의 시작이자 끊임없는 과정이기 때문이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001. 도덕적 역량	20	인문학 작품들에 나오는 다양한 인물들의 여러 이야기들을 접함으로써 삶 의 도덕적 기준을 이해할 수 있다. (그룹토의 및 발표참여, 시험, 과제)
	002. 학문기초 능력	50	접근성이 용이한 SF 작품들을 보고, 그것들을 인문학적 틀에서 토론하는 방법으로 내용을 이해함으로써 인문학적 역량이 증가할 수 있다. (시험, 과제)
	004. 융·복합적사고 능력	20	여러 가지 작품을 접하고 동시에 여러 친구들의 의견을 수용 비판하고, 대 중문화 속의 코드를 읽어냄으로서 한 쪽에 치우치지 않는 균형적 사고의 틀을 가질 수 있다. (그룹토의 및 발표참여)
	005. 균형적사고능력	10	기계, 로봇 등에 대한 실제적 원리를 알아감으로서, 전공지식에 대한 끊임 없는 호기심이 유도될 것이기 때문에 융복합적 사고력을 키울 수 있다. (그룹토의 및 발표참여)
삶의 지혜를 주는 시대의 철학자들 (The era philosophers and wisdom)	본 교과목은 인간이 삶을 살아가다가 만나게 되는 다양한 문제들을 이해하고, 제기된 문제들에 대 한 위대한 철학자들의 적절한 답변 제안을 모색할 수 있도록 하기 위한 것이다. 제기된 문제들의 성격을 학생들의 입장에서 적절하고 용이하게 하기 위해 강의는 해당 문제의 갈등상황을 가장 잘 보여줄 수 있는 영화를 적극적으로 활용한다. 교수의 강의는 제기되는 문제에 대한 완결된 정답을 전달하는 것은 그것이 삶과 관련된 문제인 한 불가능하다는 판단에 따라, 문제들에 대해 다양하게 제시된 기존의 답변들을 다양한 방식으로 접하게 하고, 학생들 스스로 사유하고 반성하게 함으로 써, 비판적이고 합리적이며, 창의적인 결론을 이끌어낼 수 있도록 훈련시키는 데 초점을 맞춘다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001. 도덕적 역량	50	인간본성에 관한 동서양의 사유를 탐색함으로써 현대사회의 윤 리와 도덕을 이해한다.
	002. 학문기초 능력	50	삶의 지혜와 연관된 동서양 철학자들의 사유를 깊이 있게 이해 할 수 있다.

관동지역 역사와 문화유산 기행 (Tour of the history of kwandong region and cultural heritage)	우리 고장의 역사와 전통문화유산 등을 한국사의 전체 흐름 속에서 비교 설명함으로써 지역문화와 지역사의 중요성을 인식하게 하고, 나아가 자기 고장의 역사와 문화에 대해 올바르게 이해하고 자긍심을 가질 수 있도록 지도한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	30	지역문화와 관련된 특정 주제를 팀별로 부여하고, 조사·정리하여 보고서를 작성하게 하고, 이를 토대로 토론과 발표 능력을 함양하도록 한다.
	0C2.학문기초 능력	40	지역문화와 지역사의 중요성을 인식하고, 자기 고장의 역사와 문화에 대해 올바르게 알고 탐구하게 함으로써 인문적 이해, 표현, 해석 능력을 함양하도록 한다.
실크로드가 말하는 동서 문화교류 (Cultural exchange between East and West on the Silk Road)	동서문화의 교류로인 실크로드를 통하여 폭넓은 지식과 지해를 획득하여 글로벌적인 꿈과 비전을 품게 한다. 아울러 실크로드라는 다양한 루트를 통하여 세계가 하나의 네트워크 속에서 작동하는 거대한 공통체임을 자각하게 하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적사유능력	100	인문적사유능력에 의거 동서양의 문화를 이해하고 인문적 표현이나 해석능력을 배양한다.
	0C5. 균형적사고능력	30	전통문화유산, 역사적 인물, 지역의 역사적 사건 등을 전체사와 비교 검토할 수 있는 통합적 능력을 함양한다. 지역문화 유산에 대한 올바른 역사적 이해와 지식을 쌓고, 이를 바탕으로 다양한 문화콘텐츠를 개발할 수 있는 창의적 응용능력을 함양한다.
내 삶에 위안을 주는 동서양의 지혜 (The wisdom of the East and the West that comforts my life)	시대를 관통하는 고전을 차분히 강독함으로써 현대의 대학생들에게 삶의 중요한 교훈을 제공한다.는 취지에서 이번 학기에는 동양 고전인 『장자』를 학생들의 눈높이에 맞게 읽고 토론함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	80	장구한 철학적 사유 속에서 드러난 인간의 삶의 의미와 가치를 심층적으로 이해함으로써 현대의 우리의 삶을 위한 이정표를 제시해본다.
	0C5. 균형적사고능력	20	특수한 중국의 역사적 이해와 보편적 철학적 사유능력을 종합적으로 향상시킨다.
영화로 보는 삶의 철학 (The philosophy of life by movie)	“철학이란 무엇인가?” 라는 질문에 한 마디로 답하기는 어렵지만, 대략적으로 말해서 철학이란 사고실험을 통해 퍼즐들을 푸는 연습을 함으로써 다양한 경로로 제기되는 문제에 대한 해결 능력을 기르기 위한 것이다. 본 교과목은 이 능력을 기르기 위해 역사상 위대한 사상가들이 제기한 사고실험과 문제해결 방법을 검토해 보고, 이를 내가 살고 있는 바로 지금 적용해보고자 한다. 이를 위해 사상가들이 다루었던 여러 삶의 철학적 주제들을 해당 주제들의 문제제기 방식과 답변이 어떻게 발전되고 전개되었는지, 지금 우리가 보다 나은 삶을 살기 위한 관심사들과는 어떤 관련을 맺고 있는지를 탐구하게 될 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	50	인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 능력
	0C4.융.복합적사고능력	50	현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력

■ 인문중점 영역 교과목 소개

② 가치와 실천

과 목 명	과 목 소 개		
중국 신문화 운동과 현대 문학 (New culture movement and modern literature in china)	신문화 운동을 기점으로 중국문학의 변화를 살펴보고, 현대문학의 생성 배경 및 그 특징을 이해합니다. 또한, 전반적인 중국문화를 알아보고, 중국에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 합니다. 학생들의 적극적인 수업 참여와 성실함을 요하는 수업입니다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	40	현대중국으로 전환되는 격동기의 시대상을 이해함으로써 시대속에서의 인간의 본연의 모습에 대해 이해하고, 통시적 역사이해를 통해 현대사회를 살아가는 도덕적 가치관을 형성할 수 있게 한다. 사회변화와 사회인식에 대하여 수강생 각자의 주도적 관이 있는가
	0C2.학문기초 능력	60	신문화운동의 생성과 발전을 이해한다. 신문화운동과 오사신문학운동의 특징 및 성격을 이해한다. 현대문학의 발전과정을 이해하고, 문학적 맥락과 쟁점을 파악한다.

아웃사이더, 시대를 앞서간 사람들 (Outsiders, The people ahead of the times)	한국사회의 근대화가 본격적으로 시작되는 1930년대부터 최근까지 한국에서는 어떤 사람들이 아웃사이더로 존재하는지(존재했는지) 텍스트를 통해 만나본다. 그들의 삶을 통해 시대별 지배적 헤게모니를 알고, 그에 반하거나 다른 가치관을 가지고 삶을 지탱했던 사람들은 어떤 삶을 살았는지, 그리고 그러한 삶이 어떠한 의미가 있는지에 대해 생각해 보며, 나는 어떻게 살 것인가를 성찰해 볼 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	다양한 영역의 텍스트를 읽고 주제를 이해할 수 있는 능력을 함양한다.
	0C3.인문적 사유능력	50	세계(대상, 사회구조, 시스템)에 대한 여러 관점과 텍스트가 보여주는 입장을 수용하고 비판하는 능력을 키운다.
근현대 사회개혁과 개혁가들 (Reforms and reformers of modern society)	한국 근현대, 한반도에서 일어난 각종 개혁과 그로 인한 변화 및 결과를 살펴보고 그 중심인물에 대해 알아본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	30	인문창의적 사고능력을 함양한다
	0C2.학문기초 능력	40	융복합 학문을 수행할 수 있는 기초 초대를 함양한다.
그림으로 이해하는 한국사 길잡이 (Guide about Korean History Understanding in Painting)	전통시대 다양한 종류의 회화 자료를 통해 그 시대의 사회상과 사람들의 생각을 통찰하고 이를 객관적으로 풀이할 수 있는 능력을 배양하고, 궁극적으로는 학생들 스스로 '사람다움'이 무엇인지를 깨닫게 하는데 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	100	그림 자료 감상을 통해 인문적 이해 능력을 갖도록 한다. 그림 자료에 대한 조사, 정리 그리고 풀이를 통해 인문적 해석능력을 갖도록 한다. 정리한 자료의 발표를 통해 인문적 표현 능력을 배양하도록 한다.
현대사회에서 우리가 찾아야 할 행복 (Happiness in contemporary society)	20세기 영국의 철학자, 수학자, 사회비평가였던 버트런드 러셀은 <행복의 정복>이라는 책에서 자신의 경험을 바탕으로 행복한 삶에 이르는 길을 제시한다. 이 수업에서 우리는 이 책에 제시된 불행의 원인과 행복의 요인에 대한 러셀의 생각을 꼼꼼히 검토해 가면서 현대사회에서 행복은 어떻게 가능한지에 대해 구체적으로 생각해 본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	40	도덕과 행복의 관계에 대한 이해 개인의 행복을 공동체의 삶과 연관지어 이해해 보기
	0C2.학문기초 능력	40	인간이 추구하는 여러 가치들에 대한 이해 행복을 이루는 여러 요소들에 대한 비판적 검토
현대사회와 삶의 의미 (Modern Society and the Meaning of Life)	삶의 의미와 가치를 발견하는 것은 어느 시대, 어느 사회에서나 인간의 중요한 문제였지만, 현대 사회의 복잡성으로 인해 오늘날 우리는 그 어느 때보다도 진정한 삶의 의미와 가치를 발견하기 어려운 환경에 놓여 있다. 이 강의에서는 근대 이후의 사회가 추구한 여러 가치들에 대한 비판적 고찰을 통해 현대인이 추구해야 할 바람직한 삶의 방식에 대해 생각해 본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	30	개인의 삶과 사회적 환경의 연관성을 이해하고 타인을 배려하고 이해하는 능력
	0C2.학문기초 능력	70	인간의 삶이 이루어지는 실존적 조건들과 의미 있는 삶에 대한 이해
프랑스 문학과 현대사회 (French Literature and Modern Society)	프랑스문학작품을 통해 현대사회의 문화와 가치를 다시 생각해 본다. 프랑스적 사상의 기반이라 할 수 있는 자유, 평등, 연대의 정신은 저절로 얻어진 것이 아니다. 불합리하고 불공정한 현실을 인식하고 부당한 권위와 권력에 대한 저항에서 쟁취한 것이다. 문학작품을 통해 그 역사적 배경과 과정을 살펴본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	40	현대사회에서 자유, 평등, 박애의 가치가 어떻게 위협받고 있는 지, 어떻게 지켜야 할 것인지에 대해 종합적인 상황판단을 할 수 있다. 세계화시대가 요구하는 세계시민의 요건에 대해 성찰하고 실천한다.
	0C2.학문기초 능력	40	인권과 인간 존엄성이라는 인류 공동의 가치를 이해하고 표현한다.
	0C4.융·복합적사고 능력	20	지역과 계층, 민족과 국가의 틀을 넘어 국제정세를 파악하고 미래를 전망하는 세계인으로서의 관점을 갖는다.

인문학으로 배우는 중국 사회와 문화 (Chinese society and culture to learn through humanities)	13억이 넘는 방대한 인구와 광활한 영토를 지닌 중국은 그 크기만큼이나 다양한 환경, 역사와 문화를 지니고 있다. 중국이라는 나라를 통한 지역과 문화를 공부하면서 우리 학생들은 중국, 중국인이라는 한 나라와 타민족을 이해하게 되는 인문적 소양과 사유 능력을 기를 수 있다. 또한 중국 사회와 다양한 문화 현상을 공부하고 토론하는 시간을 통해 우리는 한국과는 이웃 나라인 중국에 대해 같은 동양 문화권으로 같으면서도 다른 이웃 나라, 사회를 이해함으로써 보다 넓은 시야를 갖도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초 능력	35	중국의 자연환경, 인구, 역사, 정치, 경제, 예술, 문화, 등 사회 전반에 대한 주제별 텍스트를 읽고 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 중국이라는 세계(사람, 사회구조, 문화예술 등 전반적인 부분)에 대한 여러 관점과 주제에 따른 각자의 생각을 갖고 사회를 비판하며 이해하는 능력을 기른다.
	OC4. 융·복합적사고 능력	35	중국이라는 나라를 통해 지역학과 문화적인 관점에서 인접 학문 간의 융·복합적 사고능력을 키우고 역사적 지식, 사회 문화 전반적인 측면에 대해 종합하고 응용하는 능력을 배양하도록 한다.
미디어 콘텐츠로 본 한국사 탐색 (Exploration of the korea history with media content)	한국사와 관련된 영화나 사극의 주요 장면들 중 올바른 역사 이해에 도움이 될 수 있는 중요한 역사적 사실들과 연관된 콘텐츠를 추출하여 설명함으로써 수강생이 쉽게 한국사를 이해할 수 있게 하며, 역사적 사건과 관련된 핵심 키워드를 도출하고 이를 가지고 토론하게 함으로써 자기 주도적 역사 이해와 인식이 가능하고, 이를 설명할 수 있게 하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적 역량	40	한국역사에 대한 올바른 이해와 건전한 역사의식 함양을 통한 도덕적 역량을 갖춘 자랑스러운 시민정신 함양
	OC2. 학문기초 능력	60	역사에 대한 중요성을 인식하고, 우리 나라 역사와 문화에 대해 올바르게 알고 탐구하게 함으로써 인문적 이해, 표현, 해석 능력을 함양하도록 한다.
영화로 본 중국 역사와 문화 (Chinese history and culture through movies)	중국 역사의 형성과정과 문화적 특징에 대한 개관적 내용과 고대-중세-근현대 중국의 역사와 주요 사건에 대한 역사적 배경, 전개과정, 역사적 의의를 파악함. 영상 및 영화를 통하여 중국의 역사를 이해함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초 능력	100	중국의 역사와 문화를 영화 내지는 드라마를 통하여 쉽게 이해하게 하여 학문 기초의 능력을 기른다.
사회정의론과 우리 사회 (Social justice and the our society)	우리는 사회적 삶을 살아가는 가운데 기본적인 가치관과 신념, 나의 삶의 방식과 관련한 다양한 선택의 기로에 서 있다. 더 나아가 우리는 우리 사회의 다양한 영역에서 다양한 문제들이 제기되고, 더군다나 부당한 것들이라고 이야기될 수 있는 것들이 관찰되고 있는 것을 보게 된다. 그리하여 우리는 우리의 사회적 삶과 관련하여 이런저런 방식으로 묻게 된다. 정의란 무엇인가? 정의는 어떻게 실현될 수 있는가? '사회정의론과 우리사회'에서는 이와 같은 물음들에 접근하여 대답할 수 있기 위해 먼저 우리 사회에서 제기되는 다양한 부정의의 모습들을 확인하고자 한다. 그런 다음 인류의 사상의 역사 속에서 정의 물음이 어떻게 제기되고 어떠한 대답의 시도들이 이루어져 왔는지를 살펴보고자 한다. 이러한 시도는 결국 우리 사회의 많은 문제들에 대한 이해를 심화하고 해결의 실마리를 모색하는 것으로 이어질 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적 역량	100	가치 판단, 대인 봉사, 시민적 실천역량 강화 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 배려하고 이해하는 능력 함양
미디어로 만나는 현대사회와 윤리 문제들 (Comtemporary Ethical Problems by Media)	미디어는 세상을 보는 창문이다. 특히, 이 시대는 미디어 없이 그 어떤 현실과 정보에도 접근할 수 없다. 이런 미디어의 불가피성은 동시에 그 미디어 자체에 대한 반성과 비판을 요청한다. 이번 학기에 우리는 이 시대의 미디어에 드러나는 시대상과 가치관을 종합적으로 비판해 보는 시도를 할 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적 역량	50	각 주제에 대해 미디어를 통한 경험적 접근과 강의자를 통한 이론적 접근을 통해 수강자는 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 도덕적 역량을 키울 수 있다.
	OC2. 학문기초 능력	30	각 주제에 대해 미디어를 통한 경험적 접근과 강의자를 통한 이론적 접근을 통해 수강자는 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 인문적 사유 능력을 키울 수 있다.
	OC4. 융·복합적사고 능력	20	각 주제에 대해 미디어를 통한 경험적 접근과 강의자를 통한 이론적 접근을 통해 수강자는 주제에 대한 고민과 토론을 통해 수강자는 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 균형적 사고 능력을 갖추게 된다.

인문중점 영역 교과목 소개

③ 상상력과 표현

과 목 명	과 목 소 개		
시대를 노래하는 시인과 그들의 삶(The Poets Singing the Times and Their Life)	이 교과목은 한국을 대표하는 시인들의 정선된 작품을 감상 및 분석한다. 나아가 시인들의 삶을 함께 이해함으로써 시가 인생을 아름답고 진실하게 만드는 데 도움을 주는 것임을 이해하는 것을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	30	시는 인간의 본성인 도덕성에서 우러나오는 것임을 이해한다. 시작품의 감상을 통해 그리스도교적 도덕성을 함양한다.
	0C2.학문기초능력	30	시 작품을 통해 읽고, 쓰고, 듣고, 말하는 능력을 함양한다.
	0C3.인문적사유능력	10	시작품의 감상을 통해 인간과 인생의 본질에 대해 사유한다. 시작품에 대한 토론을 통해 여기에 담긴 사상을 이해한다.
	0C4.융.복합적사고능력	20	문학작품은 미학, 심리학, 철학, 역사학, 사회학, 신학, 과학 등 인접 학문의 사유를 인간의 삶의 실상에 녹여내어 보여주는 것을 이해함으로써 융복합적 사고 능력을 함양할 수 있다.
지역문학으로 읽는 로컬리티와 토포필리아(Local ity and topophilia read by local literature)	본 교과목은 강릉이라는 지역적 특수성에 기반한 문학 작품을 대상으로, 근대의 기획(modernity project) 안에서 지워진 로컬의 자리를 복원하고, 강릉의 지역성과 소수성·타자성·역사성·일상성을 포괄하는 인문적 가치를 파악해 내는 데 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	30	문학 텍스트에 대한 정서적·논리적 이해 문학작품의 표현 방법 문학 텍스트 내부의 담론적 구조에 대한 이해
	0C3.인문적사유능력	20	문학 텍스트의 창작 의도에 대한 작가론적 이해 인물의 행동과 환경에 대한 내포적 의미 이해 작품을 둘러싼 사회적 외연에 대한 이해
	0C4.융.복합적사고능력	30	문학 텍스트를 통한 존재에 대한 철학적 성찰 문학 텍스트를 둘러싼 정치·경제·사회적 맥락에 대한 성찰 문학 텍스트와 인접 예술 장르 간의 통섭적 이해
	0C5.균형적사고능력	20	중앙과 로컬의 이분법적 사고 극복을 위한 인식론적 이해 로컬의 역사성과 현장성에 대한 이해
무대 위에서 세상읽기 (Viewing the World on the stage)	문학작품의 재해석의 시도이다. 희곡작품은 무대상연을 전제로 하는 장르이다. 따라서 똑같은 희곡작품을 가지고도 여러 가지 다양한 해석으로 무대상연을 할 수가 있다. 본 교과를 통해서, 각자마다 뚜렷한 개성을 가진 학생들이 한 작품을 가지고 여러 가지 표현을 할 수 있다는 것이다. 자아표현하기이다. 문학작품을 읽고 주인공이 되어보는 상상을 현실화 시키는 것이다. 고전작품의 보편성을 통한 현 사회현상 읽기이다. 고전 작품이 갖는 그 보편성은 어느 시대를 막론하고, 개개인에게 개인과 사회를 좀 더 올바른 시각에서 바라보고 분석할 수 있는 기회의 씨앗이 될 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	25	공동체 일원으로서의 책임을 발휘할 수 있다. (그룹토의 및 발표참여)
	0C3.인문적사유능력	50	문학 작품 분석과 발표를 통해서 인문적 이해, 해석 및 표현능력을 배양할 수 있다. (시험, 과제)
신화로 본 역사의 이해 (Understanding of history through mythology)	고대 한국과 중국 신화의 원형을 탐색한 후 이를 역사적 인물과 사건 등과 연계하여 설명함으로써 신화와 역사의 관계성을 인식하고 이를 설명할 수 있게 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	40	고대 국가의 신화 속의 인물들을 통하여 삶 속의 도덕적 역량을 제고할 수 있다.
	0C2.학문기초능력	60	한반도와 주변 국가들의 신화를 이해함으로써 우리나라의 역사를 더 깊게 이해하기 위한 가장 기초적인 능력을 기른다.

조선시대 사람들의 생활문화 (Living culture of The Koseon Dynasty people)	조선시대 사람들의 삶의 질 : 복식문화에 대한 역사적 탐구를 통해 조선시대 전통 복식문화에 대해 올바른 역사적 관점에서 이해 조선시대 사람들의 삶의 공간 : 조선시대 사람들의 주거문화에 대한 역사적 탐구를 통해 전통적인 주거문화에 대해 올바른 역사적 관점에서 사고하고 표현할 수 있는 능력 배양 조선시대 사람들의 삶의 필수 : 조선시대 사람들의 음식문화에 대한 역사적 탐구를 통해 전통 음식문화에 대해 사고하고 표현할 수 있는 올바른 역사적 이해 능력 배양		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초능력	100	조선시대 각 신분에 해당하는 사람들의 삶의 질(質), 삶의 공간, 삶의 필수[음식] 등 3가지 분야에 대해, 교수는 역사적 가치가 있는 사료 또는 기본 내용지식을 제공하고, 학생은 이러한 사료와 자료를 토대로 역사적 사실들을 자료 중심으로 학습 및 탐구함으로써 옛 선인들의 삶의 모습을 사고(思考)-상상(想像)-표현(表現)할 수 있는 올바른 인문적 사유 능력 함양한다.
미학의 역사에서 배우는 창조정신 (Creativity in the history of Aesthetics)	우리는 삶 속에서 아름다움의 가치를 중요시하며 창작이나 감상을 통해 다양한 예술 활동에 참여한다. 본 강의에서는 미학의 역사에 등장하는 미와 예술에 대한 다양한 이론을 살펴봄으로써 인간 정신이 지닌 풍부한 상상력을 이해하고 예술이 인간의 삶에서 차지하는 역할에 대해서 생각해 본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초능력	80	인간의 삶에서 예술의 역할과 가치에 대한 이해 미적 판단의 기준에 대한 이해
현대인의 삶과 예술의식 (Modern Life and the Arts)	OC5. 균형적사고능력	20	철학자들의 철학이론과 미학이론의 관계에 대한 이해 다양한 예술 작품들의 특징을 미학이론을 이용하여 설명하는 능력
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초능력	80	예술의 특징을 통해 학문이 지녀야 할 다양한 모습을 이해할 수 있다.
일본문학과 대중문화의 이해 (Understanding Japanese Literature and Popular Culture)	OC3. 인문적사유능력	20	인간과 가치의 관계를 이해하고, 이를 토대로 가치로운 삶을 영위할 수 있다. 예술 의식이 우리의 삶에서 차지하는 위치를 파악할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적역량	20	수업에 임하는 태도 토론과 발표 시에 타 수강생에 대한 배려
박물관서핑 (Surfing)과 세계문화유산 탐구 (Exploration of the museum surfing and world cultural heritage)	OC2. 학문기초능력	50	온라인을 통한 객관적인 정보수집도
	OC3. 인문적사유능력	10	문장 텍스트 해독 능력 자신의 생각을 글로 표현하는 능력 타인의 삶에 대한 공감대와 소통의 유무
	OC4. 융·복합적사고능력	10	자신의 전공분야와 관련하여 문학을 재해석하는 정도
일본문학과 대중문화의 이해 (Understanding Japanese Literature and Popular Culture)	OC5. 균형적사고능력	10	외국 문화를 이해하고 받아들이는 사고의 개방도
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초능력	50	역사와 역사 속의 생활상을 이해하는 가장 기초적인 능력을 기른다.
박물관서핑 (Surfing)과 세계문화유산 탐구 (Exploration of the museum surfing and world cultural heritage)	OC5. 균형적사고능력	50	문화유산의 역사성, 문화성, 사회성을 골고루 이해하여 균형있는 사고 능력을 기른다.

한양, 경성, 서울 600년의 시간과 공간 (600 years of time and space of Hanyang, Gyeongseong, Seoul)	①서울의 각 장소와 지역을 살펴봄으로써 그 시대를 이해하고, 그 속을 살아간 사람들의 삶과 활동을 돌아봅니다. ②서울이라는 일정한 공간에 남겨지거나 사라진 각종 사적과 지역을 통해 각각 다른 시간 속에서 각기 다른 사람들이 어떻게 살아왔는지 파악합니다. ③각 지역과 공간에 드러난 표현 양식으로부터 그 속에 내포된 상징성과 의미, 이를 통해 국가, 민족, 개인의 꿈과 이상을 이해합니다. ④서울의 사적 및 지역에 남겨진 유산을 제시하고 그 공간의 과거, 현재, 미래를 성찰·토론해 봅니다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적사유능력	50	인문적 이해·해석·표현 능력을 함양한다.
	0C5.균형적사고능력	50	학제간 지식 융합, 창의적 응용, 통합적 문제해결 능력을 함양한다.
예술과 함께 떠나는 상상력 여행 (Imagination trip with arts)	르네상스 시대부터 근대에 이르는 서구 미술사를 전체적으로 살펴보면서, 그 안에서 매 시대 매 작가들의 창조적 상상력의 원천들을 이해하려 시도한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	100	인문적 이해, 해석, 표현 능력 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 능력
예술작품을 통해 인생과 세상보기 (Looking at the human life and world through the works of Art)	본 교과목은 지난 시대의 ‘예술작품’들이야말로 이 시대의 ‘최고의 인문학 텍스트’가 된다는 전제에서, 학생들로 하여금 새로운 시대를 읽는 밝은 눈을 뜨게 하는 것을 목적으로 한다. 또한 예술 작품은 일차적으로 감각적으로 우리에게 다가오기에 다른 일반적인 인문학 텍스트들보다 부담스럽지 않게 접할 수 있다. 이는 여러 종류의 시청각적 미디어에 익숙한 이 시대의 사람들이 인문적이고 종합적인 교양을 함양하는데 최적의 교육수단이 될 수 있음을 의미한다. 따라서 이 시대에 특별한 방식의 예술교육은 다목적적인 효과를 기대할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적사유능력	20	예술작품은 인간과, 그가 살아가는 세상을 드러내는 하나의 창이다.
	0C4.융.복합적사고능력	40	예술과 인문사회학은 긴밀히 연관되어 있다.
	0C5.균형적사고능력	40	작품의 해석은 열려있다. 그래서 늘 새로운 바라봄이 가능하다.

인문중점 영역 교과목 소개

④ 고전탐구

과 목 명	과 목 소 개		
인문학으로 읽는 사랑의 모든 것 (Everything about Lover in Humanities)	“사랑”은 인간이라면 누구나 관심을 갖는 주제이다. 동서를 막론하고, 고금의 인류 전체가 가장 가까이에서 그리고 자주 접하면서 이로 인해 고민하고, 기뻐하고, 생을 온전히 흔들어 놓는 가치가 사랑이다. 문학 작품 속에서 사랑은 어떤 모습을 띠고 있는가? 역사상 존재하는 이상적인 사랑 혹은 반대의 모습을 어떤 것이었으며, 우리에게 어떤 교훈을 주는가? 철학은 사랑이라는 주제에 어떻게 접근하는가? 본 교과목의 목표는 이상의 질문에 각 분과 별로 제시된 답변을 고민해 보고, 이를 종합하여 사랑의 본질에 다가가는 것이다. 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 인문적 사유 능력을 키울 수 있다. 그리고 주제에 대한 고민과 토론을 통해 수강자는 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 균형적 사고 능력을 갖추게 된다. 이와 더불어 여러 분야의 지식을 습득하여 창의적으로 종합하고 응용하는 능력을 갖추므로써 융복합적 사고 능력을 키울 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	30	주제에 대한 고민과 토론을 통해 수강자는 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고 반성적으로 평가하는 인문적 사유 능력을 키울 수 있다.
	0C4.융.복합적사고능력	40	주제에 대한 고민과 토론을 통해 이와 더불어 여러 분야의 지식을 습득하여 창의적으로 종합하고 응용하는 능력을 갖추므로써 융복합적 사고 능력을 키울 수 있다.
	0C5.균형적사고능력	30	주제에 대한 고민과 토론을 통해 수강자는 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 균형적 사고 능력을 갖추게 된다.

인문으로 이해하는 일본과 한일관계 (Humanities understanding of Japan and Korea relations)	고전에서 현대에 이르기까지 다양한 문화적 요소를 검토함으로써 가깝고도 먼 이웃나라 일본에 대한 이해도를 높인다. 신화, 종교, 전통사상, 대중문화, 캐릭터, 정치 등 문학, 역사, 사상 3명의 전문가와 함께 익숙한 일본과 낯선 일본, 그리고 현대 한일관계를 인문학적 시각에서 접근한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	문학텍스트가 내포하는 의미를 해석할 수 있다. 역사가 전해주는 사실을 문헌을 통해 객관적으로 이해할 수 있다. 문화를 둘러싼 다양한 현상들을 종합적으로 파악할 수 있다.
	004. 융·복합적사고능력	50	다른 문화를 객관적인 시각에서 바라볼 수 있다. 타문화를 통해 다른 나를 돌아볼 수 있다. 문화적 사항을 문학, 역사, 사상 등 다양한 관점에서 해석할 수 있다.
신화와 인문학적 사유 (Myth and Liberal thinking)	인간학과 우주론의 원류인 신화를 문학, 역사, 철학적 관점에서 종합적으로 살펴봄으로써, 학생들에게 다양한 시각에서 신화를 이해하고 해석할 수 있는 안목을 길러주고, 이를 통해 인문학적 사유의 특성과 고유성을 경험하게 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	60	문학, 역사, 철학의 관점에서 신화의 성격과 의의를 이해할 수 있다.
	005. 균형적사고능력	40	신화를 융합적인 시각에서 해석할 수 있다.
서양문학작품 속에 나타난 이상과 현실 (Ideals and Realities in Western Literary Works)	본 교과목은 서양 문학의 고전을 이해하고 탐색함으로써 학생들에게 서양의 사상, 문학, 문화, 사회를 더 체계적으로 이해할 기회를 마련하기 위한 것이다. 이와 더불어 서구에서 오랫동안 정전으로 인정받은 작품들을 위주로 인문학적 사유의 토대를 마련하고자 한다. 대학생들이 기본적으로 읽어야 할 인문학 저서들을 바탕으로 작품을 읽고, 문학작품 속에서 나타나는 주제에 대해 과거와 현대적 관점에서 이해를 꾀한다. 본 교과목은 신 중심의 사회에서의 전환기로부터 르네상스시대, 근대에서 2차 세계대전에 이르기까지 작품들을 살펴보면서 각 시대의 중심 사상과 그 속의 개인과 사회의 존재방식을 살펴본다. 이러한 관찰을 통해 21세기의 인간들의 삶의 존재 방식에 대해 생각해 보며 수강생들 간의 토론을 통해 의견을 주고받는다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003. 인문적사유능력	62.5	-인문학의 기본 개념과 학문적인 접근 방법론에 대한 이해한다. -여러 사회현상들을 인문학적 시각에서 추론하고 해석할 수 있다. -현대인으로서 가져야할 인문학적 사유의 토대를 마련한다.
	004. 융·복합적사고능력	25	다양한 시대와 영역의 지식을 유기적으로 통합하여 문제를 인식, 분석, 추론하여 타당한 해결책이나 대안을 제시한다.
	005. 균형적사고능력	12.5	-정치, 경제, 종교, 사회 현상을 이해하고 분석한다. -예술작품과 활동에 대한 기본적인 지식과 접근방법을 습득하여 이를 바탕으로 보다 깊이 예술영역을 체험한다.
고전에서 말하는 성공하는 인간경영 (The Succeeding human management to speak in the Classic)	고전 즉 사서삼경을 비롯하여 역사 속 교훈적인 책과 그 속의 인물들 및 사건들을 통하여 역사를 이해한다. 시경·서경·역경과 논어 등의 개관을 통하여 책과 인물들이 주는 교훈 이해하고 자치통감, 사기, 삼국지 등의 역사서를 통하여 생생하게 살아있는 역사의 교훈을 자신의 삶과 인간관계술에 적용하고 애국적인 의미도 새긴다. 육도삼략, 손자병법, 정관정요와 같은 정사(政事)와 군사(軍事) 그리고 사회의 지침서였던 이 책들과 내용을 전공과 인간경영에 적용할 수 있도록 훈련한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003. 인문적사유능력	100	고전을 이해하고 역사지식을 축적하여 인간경영방법과 글로벌적인 사고(思考)를 갖게 한다.
실존철학의 고전들 (Classics of Existentialism)	실존철학의 의미를 정확히 파악하고 실존철학의 고전을 탐독함으로써 세계와 인간에 대한 이해의 폭을 넓히고자 하는 수업이다. 실존철학은 특히 개인이 당면한 현실과 밀접한 관계가 있는 사유의 형식이다. 실존철학이란 무엇인가에 대해서는 다양한 표현을 통한 정의가 가능하지만 무엇보다 이 수업에서 중시하고자 하는 것은 실제 현실에서 체험적으로 그 의미를 이해하는 데 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001. 도덕적 역량	25	철학 속의 휴머니즘을 통해 변함없는 인간의 도덕심을 자각하고 그것을 실천한다.
	002. 학문기초 능력	75	철학의 개념과 일상 언어와의 동일성과 차이를 체험적으로 이해할 수 있다.

인문융합 영역 과목 소개

과 목 명	과 목 소 개		
인간 본성과 자연주의 사회사업 (Human Nature and Natural-Fare)	인간의 본성에 대한 이해와 인간의 진정한 행복을 위해 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대한 철학적 고찰을 통해 인문학적 지식을 증대시키고, 더불어 자신의 생각을 글로 표현할 수 있는 능력을 향상한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001.도덕적 역량	25	정의로운 사회를 실현할 수 있는 지식의 올바른 사용과 그 중요성을 인식할 수 있는 능력 향상
	002.학문기초능력	25	역사, 문학, 철학적 관점에서 인간의 의미와 가치를 이해하고 사고하는 능력 확립
	003.인문적사유능력	10	주어진 문제를 명확히 이해하고 논리적으로 설명할 수 있는 능력 향상
	004.융·복합적사고 능력	10	인간의 욕구와 사회문제를 다양한 관점에서 바라보고 이를 조화롭게 해석하는 능력 확립
	005.균형적 사고능력	30	사회에서 발생하는 여러 가지 문제의 요구 조건을 체계적으로 파악하고 그 해결 방안을 인문학적 지식을 바탕으로 창의적으로 제시하는 능력 향상
실학과 한국사회 (Silhak and Korean Society)	조선후기 새로운 학풍인 실학을 통하여 한국사회를 재조명하고, 현재 한국사회가 직면하고 있는 정치, 경제, 행정, 문화, 등에 대한 문제점을 파악하고, 해결방안을 모색해 보고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001.도덕적역량	15	공정성에 대한 이해와 분별 능력
	002.학문기초능력	15	사상 및 문화에 대한 바람직한 가치관의 이해와 형성 정도
	003.인문적사유능력	25	강의 내용에 대한 이해 정도
	004.융·복합적사고능력	20	사고의 유연성과 체계성 정도
	005.균형적 사고능력	25	다양한 관점의 통합 능력과 창의력 정도
로봇 경찰을 부탁해 (We'll have the robot police)	본 교과와 목표를 4개로 정리하였다. 첫 번째로, 로봇은 무엇이며, 왜 로봇을 이야기해야 하는가에 대해 대답하고자 하는 시도이다. 두 번째로, 형사사법 분야에 있어서의 과학화·첨단화의 실태를 상세한 고찰이다. 세 번째로, 범죄에 대한 정의이다. 마지막으로, 아이작 아시모프의 '로봇공학 3대 법칙'의 이해와 더불어 인간관에 대한 새로운 이해이다. 이러한 네 가지 목표를 통해서, 로봇과 인간의 공존 시대의 형사사법 분야에서의 패러다임의 전환을 미래의 경찰행정 분야의 주체인 학생들과 함께 논의하며 고민하고자 하는 것이 본 교과가 가야할 방향이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001.도덕적 역량	10	공동체 일원으로서의 책임을 발휘할 수 있다. (그룹토의 및 발표참여)
	003.인문적 사유능력	40	인문학 작품 분석과 발표를 통해서 인문적 이해, 해석 및 표현능력을 배양할 수 있다. (시험,과제)
	004.융·복합적사고능력	10	형사사법 분야에서의 로봇의 등장에 대한 논의를 통해 앞으로 닥칠 미래사회에 대한 이해를 키울 수 있다. (그룹토의 및 발표참여, 동영상 정리과제)
	005.균형적 사고능력	40	인문학과 사회과학대 전공간의 학제간 지식융합을 통해 통합적 문제해결력을 키운다. (시험, 과제)

영화와 미디어 속 법률 산책 (Law for a walk in Movie and Media)	본 교과를 통해 대학생이라면 누구나 가져야할 기본 소양, 특히 사회과학을 공부하는 학생들에게는 반드시 요구되는 사회현상에 대해 경험과 이해, 분석하는 기초능력을 함양할 수 있으며, 법을 영화와 미디어를 통해 쉽게 도출할 수 있도록 한다. 대중적이고 친숙한 영화 및 미디어를 통해 법을 만나고 그 속에서 법의 기본적인 정신을 이해하고 주요내용을 터득할 수 있도록 안내하는 길라잡이 교과이다. 오늘날 영화나 미디어는 다양한 예술의 종합 결과물이라 할 수 있는데, 때로는 담고 있는 내용에 따라 문학작품으로서의 의미를 가지기도 한다. 이와 같은 특징에 착안하여 본 교과에서는 영화나 미디어 자체가 담고 있는 이야기에 집중하면서 동시에 그 내용 속에 담긴 법률적 논제 및 담론들을 찾아냄으로써 사회현상에 대한 분석과 이해력을 향상시킬 수 있다. 대학생이 쉽게 접할 수 있는 인문영역인 영화 그리고 미디어를 도구로 하여 전공분야와의 융합능력과 창의적 사고를 향상할 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	20	도덕적 가치판단 및 자율적 행동이 가능하다.
	OC3.인문적 사유능력	30	사회현상들을 인문학적 시각에서 추론하고 해석할 수 있다.
	OC4.융·복합적사고능력	50	정치, 경제, 사회 현상을 이해하고 분석할 수 있다.
고전명구로 배우는 현대경영 (Modern management learning from the Classic a wise saying)	고전 50권에서 가려 뽑은 명구에서 조직의 생존 및 성공을 위한 전략은 물론 효율적인 조직관리 노하우, 조직을 이끌 수 있는 리더십, 내 마음을 다스리고 타인의 마음을 얻는 원리 등 리더가 당면했거나 끊임 없이 고민해오던 문제에 대한 해답을 찾는다. 리더들의 필독서라 할 수 있는 <사기>, <순자법법>, <채근담>, <역경>, <논어> 등 고전 50권에서 가려 뽑은 인간의 본질과 인간 행위의 이면을 꿰뚫은 춘철살인의 107가지 명언을 5개의 분야 즉 자기관리, 조직관리, 인사관리, 경영전략, 리더십으로 나누었다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	30	고전에 대한 기초지식을 익힌다.
	OC3.인문적 사유능력	30	고전을 통해 인간을 이해하고 인문적 사고를 넓힌다.
	OC4.융·복합적사고능력	40	고전을 통한 고사 등 역사적 사실과 인문적사유를 통해 복합적 문제해결능력을 기른다.
인류의 음식역사와 세계 식문화 기행 (Food History of Mankind & World Food Culture Travelogue)	글로벌시대에 걸맞게 다양한 국가의 음식문화를 이해하고 수용하는 자세를 함양한다. 우리가 늘 상 먹고 마시는 음식에 대한 역사를 고찰하고 음식과 관련된 철학적 의미와 문화적 관점을 갖고 접근해 본다		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	20	현대산업 전공자로서 갖추어야할 성실성, 책임감, 협동성 서비스정신을 갖추고 상대방의 인권을 존중하고 문화의 차이에 대하여 이해할 수 있다. 저작권과 정보통신 윤리를 정확하게 파악하여 출처를 정확하게 밝혀 문서를 작성하고 인터넷 예절을 지킬 수 있다.
	OC2.학문기초능력	20	다양한 나라의 음식문화를 비교하여 이해할 수 있다. 음식역사를 이해하고 음식에 대한 가치 철학을 배양한다. 음식관련 분야의 정확한 용어와 표현법을 사용 할 수 있다.
	OC3.인문적 사유능력	20	음식과 관련된 향신료, 조미료, 술, 차, 커피, 와인 등의 역사를 이해하고, 시간 배경과 관련된 역사적 사건을 이해 할 수 있다. 서로 다른 국가와 민족들간에 형성된 다양한 식문화를 이해하고 설명 할 수 있다.
	OC4.융·복합적사고능력	20	다양한 국가의 각 기 다른 식문화와 언어, 문화, 종교, 역사를 통합적으로 이해 할 수 있다.
	OC5.균형적 사고능력	20	글로벌 서비스산업 현장에서 역사와 음식에 관한 지식을 바탕으로 개인의 식문화에 대한 가치 철학을 배양하여, 서비스 산업 현장에 다양한 가치관과 식문화를 가진 고객들에게 전문가의 지식을 갖고 접객 할 수 있다.

인문적으로 스포츠 즐기기 (When Sports meet humanity)	스포츠의 인문학적 접근을 통해 스포츠레저학 전공 교육을 위한 기초역량을 강화한다. 스포츠 관련 인문적 지혜와 체험을 맛봄으로써 스포츠를 대하는 긍정적 태도를 기른다. 스포츠의 역사적 자료(영상, 사진, 작품 등) 조사로 체험과 토론의 효율성을 증대하고, 명사초청으로 학생들의 동기유발 후 인문적 표현과 토론에 적극적으로 참여하도록 유도한다. 스포츠 현장의 소리와 내용을 접하게 하여 감상문 작성능력을 배양하게 하고, 수업 전체 과정을 포트폴리오로 정리하여 경진대회를 개최한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	25	스포츠의 기원, 역사, 영화 등을 학습하고, 스포츠에 내재되어 있는 가치, 종교 윤리에 대해 탐구하고 올림픽의 인문학적 개념을 탐구하여 스포츠와 함께 하는 인문적 소양을 배양한다.
	004. 융·복합적사고능력	25	스포츠를 바라보는 시각의 다양화를 꾀하고, 실기와 인문적 소양을 고루 갖추는 능력을 기른다.
영화를 통한 일본의 로컬리티와 문화 이해 (Understanding Japanese Locality and Culture Through Movies)	005. 균형적 사고능력	50	스포츠관련 다양한 분야의 인문적 지식을 습득하여 창의적, 통합적 스포츠과학의 이해와 현장으로 응용하는 능력을 기른다.
	1) 일본의 개별 지역의 로컬리티를 잘 표현한 영화를 염선하여 소개하고 스토리와 더불어 지역적 인 정서와 역사적인 배경 등을 제시한다. 2) 로컬리티의 주된 요소를 이루는 정치경제적 상황과 문화적 특성, 언어, 먹거리, 관광 요소 등을 제시하고, 학생들 자율적으로 구체적인 정보를 수집하고 발표한다. 3) 교육 목표와 부합하는 교료와 혼종의 문화 특성을 제시하고, 토론을 통해 개별 요소들의 특징과 더불어 종합하고 해석할 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003. 인문적 사유능력	25	지역의 로컬리티라는 방식의 접근을 통해 일본 문화를 이해할 수 있다.
중국의 인문자원과 관광 (China's cultural resources and tourism)	004. 융·복합적사고능력	25	로컬리티의 주된 요소에 대한 정보를 수집하고 발표할 수 있다.
	005. 균형적 사고능력	50	로컬리티를 통한 정치적 경제적 상황과 역사 및 사회적 배경을 이해할 수 있다.
	본 교과목은 총 15주 과정으로 관광스포츠대학 학생을 대상으로 하나, 중국의 인문자원과 관광에 관심이 있는 학생은 모두 수강할 수 있다. 2000년대부터 한국을 방문하는 중국관광객이 급증함에 따라 중국전담여행사와 호텔 등을 비롯한 숙박시설과 관광 상품들도 함께 급증했다. 이에 중국 인문자원과 관광에 관한 지식과 사고를 가지고 중국과의 관련 사업을 추진하거나 서비스를 제공한다면 보다 효과적일 것으로 생각한다. 본 교과목은 중국의 인문자원과 관광을 주요 내용으로 하여, 중국의 지리적 환경, 행정구획, 민족, 문화, 관광자원, 역사와 문화유적, 세시풍속 등을 이해하게 된다. 또한 유서 깊은 도시인 시안(西安), 뤼양(洛陽), 카이펑(開封), 난징(南京), 항저우(杭州), 베이징(北京), 안양(安陽) 등 중국 역사상 여러 왕조가 도읍지로 삼았던 고도와 상하이(上海)를 위주로 다루게 된다. 이 도시들은 특정시기의 정치 경제 문화의 중심지로서 중국의 뛰어난 인물과 뛰어난 건축물들이 집중되어 있어, 일정 시기 중국의 최고 성과를 엿볼 수 있다. 본 교과과정을 통해 학생들은 중국의 유구한 역사를 지닌 도시와 시대별 인물 및 문화유적이 가진 가치를 이해함으로 인문 소양을 높이게 된다. 또한 중국의 역사인물과 유적지, 문화, 관광명소 등이 한국 역사 문화와의 공통점과 차이점을 알아가며 인문학적 사고력, 통찰력을 키우게 된다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
올림픽 인문학 (Olympic Humanity)	003. 인문적 사유능력	40	중국의 역사문화와 인문자원에 관한 지식습득을 통해 한국 역사 문화와 인문자원과의 공통점과 차이점을 서술 할 수 있는 능력.
	004. 융·복합적사고능력	60	중국의 역사와 인문자원이 한국과의 연관성, 한국 관광산업에 미치는 영향 등에 대한 지식을 통합적으로 인식, 분석, 추론하여 타당한 해결책이나 대안을 제시하는 능력
	올림픽의 인문학적 접근을 통해 스포츠관련 학과 학생들의 전공 교과목 수강을 위한 인문융합 역량을 강화한다. 올림픽 관련된 인문적 지혜와 체험을 맛봄으로써 현대 스포츠를 대하는 긍정적 태도와 스포츠관련 전공의 기초 인문 소양을 기른다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
올림픽 인문학 (Olympic Humanity)	002. 학문기초능력	20	올림픽과 스포츠의 역사, 종목 등에 대한 기초지식을 익힌다.
	004. 융·복합적사고능력	30	올림픽과 인간의 이해를 통해 사회를 알고 복합적인 문제를 해결할 수 있다.
	005. 균형적 사고능력	50	스포츠와 인간의 이해를 통해 균형적인 사고방식을 넓힌다.

항공역사로 읽는 실패와 도전 (Failure and Challenge in Aviation History)	본 교과목은 항공역사에 있어서 중요한 기여를 한 인물들을 살펴보는 데 있어서, 그들의 잘 알려진 업적에 초점을 맞추지 않고, 그들의 극히 인간적인 측면들을 조명하였다. 일반적으로 잘 알려지지 않은 일화들을 통해서 언론이 포장하여 만들어낸 모습이 아니라, 현실적인 모습을 드러내려는 것을 목적으로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초능력	20	항공인물들에 관한 내용들을 읽고 이 내용들에 관한 분석을 하며, 질문을 던져서 문제점을 해결하고 자신의 주장을 제시할 수 있다.
	0C3. 인문적 사유능력	20	시각적 자료들과 항공인물들의 생애와 업적에 관한 내용을 정리하여 인간적인 측면들을 발견한다. 이 과정을 통해서 각 인물들을 다 잘 이해할 수 있게 된다.
과학기술의 철학적 이해 (Philosophical Understanding on the science and technology)	1차 산업혁명 이래 지속된 과학기술의 혁신의 구체적 내용을 분석하고 조만간 본격화될 '4차 산업혁명'이라는 과학기술 시대를 인문학적으로 조망해보기		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	20	문제해결과정에서 철학에 의해 새롭게 과학기술지식을 창의적으로 활용할 수 있다.
	0C4. 융·복합적사고능력	30	지식정보화 사회에 적응하기 위한 도구로서 과학기술지식의 사용능력을 향상시킬 수 있다.
호모테크니쿠스-기술 과학이 만드는 인간과 세계 (Home technicus - Collaboration of Human and Technology)	인간의 욕망과 기술과학을 소개하면서, 이러한 기술과학에 의존하는 대학생들에게 기술과학이 인간과 사회에 미치는 영향과 미래를 다양한 관점에서 성찰하는 것이 본 교과목의 목표이다. 인간의 욕망과 이를 충족시킨 발명품을 소개한다. 그리고 현대인을 매료시킨 발명품 6종(스마트폰, 게임, 자동차, 도시, 화장품, 의약품)을 예로 들면서, 기술적인 측면과 사회 및 인문학적 측면에서의 영향을 살펴본다. 후반기에서는 계속되는 기술과학의 혁신과 진보로 출현하는 신시대(나노시대, 소통의 시대, 가상의 시대, 정보의 시대, 사물인터넷 시대와 제4 산업혁명의 시대)를 소개한다. 신시대가 가져올 사회의 변혁과 인간의 역할을 성찰한다. 그리고 후반부 2주는 인공지능의 출현으로 설 자리를 잃게 될 인간의 또 다른 도전과 착한기술을 다룬다. 호모 사피엔스가 호모 테크니쿠스로 변화되어 가고, 포스트 휴먼과 경쟁하는 인간의 모습을 다룬다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적 역량	10	기술의 개발자로서 가져야 할 도덕적 윤리관에 대해 생각할 수 있다.
	0C2. 학문기초능력	15	인류가 쌓아올린 기술문명에 대한 기초적인 용어를 설명할 수 있다.
	0C3. 인문적 사유능력	15	발명품이 인간의 행동/습관에 미치는 영향을 비교·관찰할 수 있다.
	0C4. 융·복합적사고능력	30	공학기술과 인문/사회학과의 융합적인 관계를 표현하는 능력을 키운다.
소리로 탐험하는 언어의 세계 (Exploring Linguistic World through Sounds)	인간의 언어를 이루는 소리와 의미 중 공학도들에게 익숙한 파동의 형태로 존재하는 말소리의 조음적인 특성과 음향적인 특성을 탐구하고, 이를 바탕으로 하여 음성 분석 프로그램을 이용하여 말소리를 녹음하고 분석할 수 있는 역량을 기른다. 또한 말소리의 특성을 이해함으로써 향후 관련 프로그램 개발을 위한 기초를 확립할 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적역량	50	공부한 내용을 다른 학문영역에 적용할 수 있다. 내가 모르는 다른 분야에 대한 지식을 이해하려고 노력한다.
	0C2. 학문기초능력	50	교재에 나오는 표와 그림, 그래프의 의미를 이해할 수 있다. 필요한 소프트웨어를 활용하여 과제를 해결할 수 있다. 학업에 필요한 정보를 효과적으로 분석하기 위한 절차를 알고 있다.

테크노 인문학 (Techno-humanities)	본 교과목은 공과대학 학생들을 대상으로 문학, 역사, 철학을 기반으로 하는 여러 공학 분야의 지식 및 발전 방향을 중심으로 한 융합 교과목이다. 과학과 공학적 지식 기반 위에 인문학 지식을 융합한 인재 양성을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	20	인문융합교육을 통하여 공학자로서 가져야할 도덕적 역량 증대
	OC2.학문기초능력	10	공학 및 사회발전에 대한 인간의 의미와 가치를 심층적으로 이해
	OC3.인문적 사유능력	30	다양한 전공별 주제 탐구를 통한 학문기초 능력 증대
	OC4.융·복합적사고능력	20	사회현상에 대한 다양한 사례분석을 통하여 균형적 사고능력 배양
영상 콘텐츠 분석과 한국 근현대사 이해 (Korean modern and contemporary history through Image content analysis)	콘텐츠 제작의 단계별 과정에서 활용되는 인문학과 관련된 원천소스의 조사 및 발굴, 스토리의 구성, 제작방법에 대한 기획과 구성 등 모든 단계에 대한 시범적 구현 등과 같은 프로젝트 학습을 적용하여 조사능력, 스토리 구성에서의 창의력, 기획 및 구성과 시범적 구현을 통한 실무적 능력 배양을 목표로 한다. 영화 및 방송 드라마, 웹 드라마를 대상으로 스토리를 가지고 있는 작품을 선택하고, 작품 속에 담겨 있는 역사적 사건과 그 사건의 인과관계, 인물의 생애와 주요 활동 등을 학습한다. 작품의 스토리에 부합하는 주제어 도출과 주제 중심의 스토리를 재구성을 통해 다양한 매체에 맞도록 작품을 완성할 수 있는 단계를 거친다. 이 때 브레인스토밍과 토론을 통하여 재구성하는 과정에서 다양한 삶과 인간의 가치 등에 대한 이해와 소통, 공감 같은 인성과 창의적 상상력 등을 기를 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적역량	10	조별 제작 과정을 통해서 도덕적 역량을 기반으로 다양한 방면의 문제 해결 능력을 기른다.
	OC2.학문기초능력	30	한국사를 주제로 한 영화/토크/드라마 등의 주요 장면을 시청하고, 이러한 역사적 사실에 대한 인과관계를 탐구하게 함으로써 인문적 이해와 해석 능력을 함양한다.
	OC3.인문적사유능력	20	한국사에 대한 기본 역사적 지식을 습득한다.
	OC5.균형적 사고능력	40	"역사적 사실에 대한 인과 관계, 관련 인물의 행적 등을 분석하여 Story board를 기획 및 구성하고, 이를 토대로 콘텐츠를 제작한다. 제작한 콘텐츠를 시연 발표하고 이를 평가할 수 있는 인문적 표현 능력을 함양한다."
영화 속 성서 이야기 (The Bible Story in Movies)	성서내용을 시나리오로 사용하여 제작된 영화가 최근에 다수 선을 보였다. 그 중에서 애니메이션 영화인 '이집트 왕자'와 '엑소더스', 그리고 '노아'가 대표적인데, 이 세 가지 영화를 시청하여 영화에서 표현된 장면들이 실제로 성서 본문에는 어떻게 기록되어 있는지를 비교한다. 이를 통해 왜 영화장면이 성서내용과 다르게 나오는지에 관해서 알아본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적역량	30	성서 본문의 내용을 읽고 그 내용을 파악할 수 있으며, 그 속에서 발견되는 주제를 중심으로 발표하고 토론할 수 있는 능력이 있다.
	OC2.학문기초능력	30	성서 본문을 읽는 것과 영화를 감상하는 것에서 생기는 질문들을 말과 글로 표현할 수 있으며, 이를 통해서 자신의 주장을 제시할 수 있다.
	OC5.균형적 사고능력	40	성서 본문의 내용이 영화로 표현된 결과를 보고, 이 둘 사이의 관계를 이해할 수 있으며, 차이가 나는 부분에 대해서 질문하고 토론할 수 있는 능력이 있다.

시각예술과 미디어를 통한 현대문화 이론 (Modern Culture Theory Based on Visual Art and Media)	20세기에 들어 세계에는 문화적 대변혁이 일어났다. 산업혁명으로 인해 사회의 전반적인 패러다임이 바뀌었고, 이러한 변화는 예술 분야에도 적용되었다. 미술은 그 전까지의 아름다움만을 추구하는 모습에서 벗어났으며, 영화라는 공간과 시간을 결합한 새로운 예술 장르가 나타났다. 이 수업은 모더니즘과 포스트모더니즘 시대를 거치면서 시각예술이 어떤 변화를 겪으며 어떤 형태로 나타나는지 조명한다. 사회적 변화, 그에 따른 문화 이론에 대한 설명, 연관된 시각 예술-회화, 디자인, 영상 등에 대해 강의한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	35	세계현대사의 주요 문화 사상 및 예술에 대한 지식을 습득한다.
	0C3.인문적사유능력	15	다양한 이론과 사상, 예술 작품을 접함으로써 자신의 현재 위치를 알고 보완해야 할 점을 파악할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	전공의 배경이 되는 역사적 사실과 창의적 아이디어의 사상적 배경을 학습한다.
만화의 경제학 (Economics of the Comics)	점차 경제적으로나 문화적으로 영향력을 넓혀가고 있는 만화(출판만화, 웹툰 등)에 대해 개략적으로 학습하고 만화산업의 현황분석을 통해 앞으로 만화산업의 발전가능성을 모색한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융·복합적사고능력	40	원천콘텐츠로서의 만화의 가치에 대한 이해도 및 이를 활용한 2차 저작물에 대한 발전방안에 대한 창의성을 도출한다
	0C5.균형적 사고능력	60	창작물로서의 만화와 경제적 산업으로서의 만화에 대한 균형잡힌 시각
인문학적 창의 융합 교육 (Humanities and Creative Fusion Education)	오늘날, 정보통신기술의 획기적인 발전 상황 속에서 오히려 인문학적 소양 강화 필요성에 대한 사회적 요구가 증대되고 있다. 본 교과목은 인문학을 바탕으로 사회구성원의 인성을 함양하고, 의사소통능력을 향상시켜 다양하게 발생하는 사회현상의 문제를 창의적 시각으로 해결할 수 있는 역량을 기르는 데 그 목표가 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	20	인문학적 창의융합교육을 통한 교육학적 적성 및 인성의 도덕적 역량을 강화할 수 있다.
	0C4.융·복합적사고 능력	30	인문학과 창의융합교육을 통한 다양한 인문학적 소양을 균형적으로 발전시킬 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	문학, 예체능, 자연과학의 학습을 통한 융복합의 기틀을 마련할 수 있다.
인문학과 함께하는 교사론 (A theory of teacher education with humanities)	인문학(문학, 역사, 철학)적 기초지식을 바탕으로 교사와 교직, 학생에 대한 올바른 이해와 교사로서의 전문성, 교사의 역할과 자질, 권리와 의무, 올바른 인성교육, 바람직한 교사상 등 교육현장에서 교사로서의 인문·융합적 학문역량을 갖출 수 있도록 교육하는데 그 목표를 두고 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	20	교사와 교직에 대한 주요 개념, 가정, 이론에 대해 설명할 수 있다.
	0C4.융·복합적사고능력	30	교사와 교직에 대한 창의적 문제의식을 갖고 다양한 메시지와 표현방법을 통해 그것을 나타낼 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	교사상과 관련한 영화를 통해 교사와 교직에 대해 탐구하고 성찰을 할 수 있다.
인문 고전에서 찾는 참스승, 큰 가르침 (True teacher, Great teaching, Seeking in Humanities Classics)	논어를 중심으로 동양의 인문고전 속에서 사표가 될 만한 인물을 찾아 이들의 삶과 이들이 남긴 어록에 대해 강독함으로써 올바른 교사상을 정립한다. 성현들의 대화, 어록, 경구 등에 나타난 사상과 감정을 이해하고 선인들의 가르침을 현대적 사고로 치환하여 시대 변화에 순응하는 가치관 형성에 이바지 하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	50	상황에 맞게 메시지를 이해하고 전달할 수 있는 능력
	0C3.인문적 사유능력	50	인문고전의 인용 장구를 해석하고 감상할 수 있다

고전과 현대의 만남을 통한 교육적 글쓰기 (Writing Educational Essay through Encountering between Classical and Contemporary)	이 교과목은 예비교사인 사범대학 학생들을 대상으로 개설하는 교직특화 인문융합 교양과목이다. 이 과목을 수강하는 학생들은 교직 과목을 본격적으로 수강하기 전에 다양한 교육학 개념에 대하여 이해할 수 있으며, ‘교육’에 관한 인문 고전을 읽고 이를 바탕으로 교육 문제 상황에 대하여 비판적으로 사고하고 소통하며 논리적으로 문제를 해결하는 경험을 쌓을 수 있다. 이 과목의 수강생들은 교육에 관한 인문학적 기본 소양을 갖추게 되며, 문제 해결을 위한 토론 및 논술문 쓰기 활동을 통해 합리적 의사소통능력, 비판적사고력, 문제해결력을 기를 수 있다. 이는 궁극적으로 중등교사임용시험의 ‘교육학 논술’에 효과적으로 대비하기 위한 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	40	예비교사가 갖추어야 할 도덕적 소양을 고전 작품을 통해 갖춘다.
	0C3.인문적 사유능력	20	교육학 인문 고전을 읽고 예비교사로서의 인문 소양을 함양한다.
	0C4.융·복합적사고능력	40	다양한 교육 문제를 인문 고전 읽기와 논리적 글쓰기를 통해 직면한 교육적 문제를 창의적이고 융·복합적인 사고를 통해 해결할 수 있다.
미래 산업과 인문 융합적 사고 (Future Industry & Liberal Arts Convergence Thinking)	- 다양한 지식의 융·복합에 대한 정의 및 융·복합의 통섭적 능력에 대한 이해 - 인문·과학·기술·공학 융합의 혁신적인 아이디어에 대한 이해 - 인문·과학·기술·공학융합의 특징과 기업혁신 적용 사례 - 창의적 아이디어를 도출할 수 있는 인문적 역량강화를 위해 브레인스토밍형 토론식 수업의 인문창의교육 도입		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융·복합적사고능력	40	융복합 산업의 이해와 창의적인 융복합적 사고 정도
	0C5.균형적 사고능력	60	기술인문융합의 이해 정도와 미래 유망 산업에 대한 정보 습득 정도
문화예술과 의료 그리고 경영 (Culture, Medical and Management)	기존의 경영학 이론(조직관리, 리더십, 의사소통, 인사관리 등)에 의료분야의 특성을 고려하여 이론의 정합성을 높이고, 특히 문화예술을 접목하여 여러 가지 이론과 사례들을 융합적 관점에서 사고하고 문제해결을 할 수 있도록 교과목을 구성한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	60	의료 및 경영분야를 문화예술을 바탕으로 한 인문학적 관점에서 재해석하고, 인문학적 상상력을 기반으로 의료 및 경영관리에 대한 의미와 가치를 이해하게 함
	0C4.융·복합적사고능력	40	문화예술, 의료 그리고 경영이라는 학문분야의 이론과 사례를 중심으로 한 다학제적 관점에서의 융복합적 사고 능력이 배양될 수 있도록 함
마음과 철학 (The Relation Between Body and Mind) (폐강)	이 강좌는 의료융합대학 학생들을 대상으로 인간의 ‘몸’과 ‘마음’의 관계에 관한 인문학적 경험의 기회를 제공하는 것을 목표로 한다. 학생들에게 인간은 ‘몸’ 즉 육체만으로 구성된 존재가 아니라 ‘육체와 정신의 복합적 존재’임을 성찰하게 할 뿐 아니라, 의학을 통한 인간 생명의 치유는 단지 몸에 대한 치유만을 의미하는 것이 아니라 인간의 몸과 마음 전체를 대상으로 한다는 점을 이해하고, 학생들이 혹시 갖고 있을지 모르는 ‘유물론적 선입견’을 재고(再考)할 수 있도록 내용을 구성할 것이다. 이 강의를 수강한 학생들은 환자 뿐 아니라 인간 일반에 대한 깊이 있는 성찰은 물론, 인간의 존엄성과 인권에 대한 보다 근본적인 이해와 공감의 자세를 갖추 수 있을 것이라 기대한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	25	발표, 토론을 성실하게 수행하고, 강의에 충실히 참석하였는가?
	0C2.학문기초능력	25	교재와 강의의 내용을 정확하게 이해하고, 자신의 언어로 설명할 수 있는가?
	0C3.인문적사유능력	25	자신의 생각을 말과 언어를 통하여 다른 사람에게 정확하게 전달할 수 있는가?
	0C5.균형적 사고능력	25	몸과 마음에 대한 철학적 접근 방식을 과학적 지식과 연결할 수 있는가?

생명윤리 (Life and Ethics)	본 강좌는 인문학적 소양을 겸비한 전문 의료인 양성이라는 본교 의과대학의 교육목표에 기여하기 위한 구체적, 실질적 방안으로 기획되었다. 본 강좌를 통해서 학생들은 생명윤리의 다양한 주제들과 관련하여 논리적으로 완성도 있는 자신의 주장을 펼치고, 또 다른 사람의 주장과 논증을 정확하게 이해 또는 반박할 수 있는 능력을 함양할 것이다. 아울러, 학생들은 보건*의료현장에서 일어나고 있는 다양한 사안과 사례들을 공부하면서 이런 것들에 어떠한 인문학적, 윤리적 요소나 이론이 담겨져 있는지 파악해볼 수 있을 것이다. 그러는 과정에서 의과학도에게 왜 철학이나 윤리 같은 인문학이 필요한지 또한 성찰하게 될 것이다. 그리고 이러한 이론학습내용을 바탕으로 생명윤리 분야의 대표적인 주제들인 안락사, 낙태, 배아줄기세포 문제, 뇌사 등에 관하여 실제로 토론해보면서 미래의 자신의 모습과 상황을 미리 경험해보고, 고민해볼 수 있는 시간도 가질 수 있을 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	25	윤리 사안에 대한 자신의 주장을 합리적, 체계적으로 개진할 수 있는가?
	0C2.학문기초능력	25	철학과 윤리이론에 대한 개념적 이해를 정확하게 하고 있는가?
	0C3.인문적사유능력	25	최소한의 읽기와 글쓰기 능력을 갖고 있는가?
의학적 상상력과 인문학 (Medical imagination and Humanities)	의학적 지식과 의료행위는 인간의 역사와 함께 존재해 온 것이다. 의료역사, 법과 윤리, 생활문화, 예술작품 등 다양한 영역에서 어떻게 공존해 왔는지를 살펴 의학을 바라보는 시야를 넓히고, 의학이 자연과학을 넘어 사람에게 적용되는 인문사회학적 성격을 띤 학문임을 깨닫는다. 이것이 좋은 의료인의 의미를 생각할 수 있는 계기가 되도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	25	-지정 텍스트를 읽고 <발제문>을 형식에 맞게 만들 수 있다. -텍스트의 핵심내용을 파악하고 질문 만들기를 수행할 수 있다.
	0C3.인문적 사유능력	25	-교과목의 취지와 목표를 잘 이해하고 텍스트 읽기를 성실히 수행한다. -TBL과 토론을 바탕으로 자기문제를 설정하고 <주제가 있는 글>을 쓸 수 있다.
	0C4.융·복합적사고능력	25	-텍스트에서 추출할 수 있는 각종 갈등상황들에 대해 합리적 판단을 할 수 있는 문제해결 능력을 토론을 통해 드러낸다. -인접학문과의 통섭(consilience) 능력, 융·복합(convergence)적 사고능력을 말과 글로 표현할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	25	-다양한 영역의 텍스트를 두루 읽고, 자기관점에서 요약할 수 있다. -토론에 적극적으로 참여하여, 자기 의견을 전달하고 소통할 수 있다.
융합과 통섭으로 본 의과학 발달사 (A history of medical science as an approach of convergence and consilience)	이 과목은 과학에 바탕을 둔 의학이 역사적으로 발전해 가는 과정을 공부함으로써 아래와 같은 내용을 파악하여 융합적 사고를 기르는 것을 특징으로 한다. 의학의 역사를 주제에 따라 살펴본다. 과거와 현재의 상황을 파악함으로써 미래를 내다본다. 과학적 의학의 형성과정을 알아본다. 현대의학에서 요구하는 과학이 아닌 내용을 공부한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초능력	20	의과학 발달사를 통하여 현대 의료의 여러 측면을 깊게 이해할 수 있는 역량을 배양
	0C3.인문적 사유능력	30	의과학 발달을 인문사회학적 관점에서 보라보고, 의료에서 가장 중요시되는 인간의 의미와 가치를 이해토록 함
	0C4.융·복합적사고 능력	20	환원적인 과학 지식을 주변 학문과 연결시킴으로서 융복합적 사고 능력을 배양
	0C5.균형적 사고능력	30	의과학의 발달을 철학적, 인문학적, 사회학적, 과학사적 관점에서 재해석하고, 역사의 단편적 사실이 어떻게 다른 분야의 역사적 사실과 연결되는지 탐구함으로써 종합적이고 다각적인 사고 능력을 함양

■ 균형 영역 교과목 소개

1주제: 공동체 / 글로벌 / 소통

과 목 명	과 목 소 개		
문학과 상담 (Literature and Counseling)	문학상담은 문학과 상담이라는 서로 다른 분야의 융합이고, 새로운 학문 분야이다. 이 교과목은 이러한 문학상담에 대한 경험과 이해의 과정이다. 다양한 문학 작품에 대한 감상과 함께 나의 삶, 우리의 삶을 나누고 소통하고, 배우는 과정으로 문학, 즉 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 활동하기 등을 통해 우리 삶의 건강함과 인격적 성숙을 지향하는 시간이다. 주로 수업에서는 함께 작품에 대한 이해와 감상을 서로 이야기하고, 쓰기, 활동하기 등을 중심으로 할 예정이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	40	자신의 삶을 성찰함으로써 자존감, 자기긍정성 등을 회복, 발전시켜 정신적으로 건강하고 자율적인 인간으로 성장해 자신의 사고, 감정, 행동 등 삶 속에서 나서는 다양한 도덕적 문제를 해결할 수 있다.
	0C2.학문기초 능력	30	문학작품을 바탕으로 그룹 속에서의 활동, 즉 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 활동하기 등을 통한 건강한 인간관계 및 의사소통을 경험할 수 있다.
문화유산과 관광산업의 이해 (Understanding Cultural Heritage and Tourism)	우리 문화유산 및 관광산업 등에 대한 이해의 폭을 넓히고 일본, 중국 등 주변 주요국들과 영국, 프랑스 등 문화유산 보호 및 문화관광산업 선진국들의 관련정책 사례 등을 이해한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	50	문화유산의 가치 및 관광산업에의 활동 등에 대해 다양한 사례들을 이해할 수 있으며, 향후의 발전방향 등에 대한 자신만의 독창적인 견해를 정리하여 말과 글로 표현할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	우리나라와 일본, 영국 등의 문화유산 보호 및 활용정책의 차이를 이해할 수 있다. 문화관광의 산업적 중요성 등에 대해 이해할 수 있다.
세상을 움직이는 커뮤니케이션 (The communication that moves the world)	본 교과는 커뮤니케이션을 언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등의 관점에서 다각적으로 조명하고 실제 현실에 적용하는 방법을 탐색함으로써 사람과 시대를 움직이는 리더의 소양 개발을 목표로 한다. 이를 위하여 커뮤니케이션의 기본기, 인간 중심의 커뮤니케이션, 매체를 이용한 커뮤니케이션처럼 전략적 목적을 가지고 하는 커뮤니케이션을 단계적으로 살펴본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	삶의 과정에서 커뮤니케이션 능력을 매우 중요하다. 우리를 둘러싼 많은 문제들은 소통의 부재와 부족에서 비롯되고, 끝내 치명적인 결과로 이어지는 경우가 많다. 이 수업을 통하여 커뮤니케이션의 중요성을 이해하고 자신의 실제 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있을 것이다.
	0C4.융·복합적사고능력	50	사회가 점점 복잡해지면서 어느 것 하나 단순한 관점으로는 문제 해결은커녕 설명조차 하기 어려운 상황이 되고 있다. 이러한 사회적 변화와 흐름은 서로 양립할 수 없다고 여겨지는 것들까지도 종합하여 보다 포괄적인 결론을 찾을 수 있는 융복합적 사고를 할 줄 아는 인재상을 요구하고 있다. 커뮤니케이션을 융복합적인 관점에서 다루고 있는 이 수업은 학생들의 융복합적 사고 능력을 향상시키는 데에 도움을 줄 수 있을 것이다.
소통하기 (Communication)	현대사회를 살아가는데 있어서 다른 이들과의 소통은 필수적이다. 내가 상대방에게 효과적으로 내 생각을 전달할 수 있고, 또한 내가 상대방의 생각을 잘 이해할 수 있다면, 인간관계는 보다 자연스럽게 맺어질 수 있는 것이다. 본 과목을 통해서 학생들은 자신의 생각을 정리해서 말할 때, 상대방이 잘 알아 들을 수 있도록 소통하는 방법을 배우게 된다. 동시에 다른 학생들의 말을 듣고 응답하는 방법도 익힌다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	타인과의 소통을 위한 한국어의 말하기, 쓰기, 듣기 능력을 배양하며, 이를 바탕으로 자신의 생각을 전달하고 타인의 주장을 이해할 수 있다.
	0C4.융·복합적사고능력	50	주어진 주제에 대한 조별 토론을 통해 다양한 의견들을 듣고 이해하며, 궁극적으로 가장 바람직한 해결책을 도출해 낼 수 있다.

스크린영어에서 소통을 관찰하다 (Understanding Communication in Screen English)	본 교과는 영화의 내용을 바탕으로 실제 생활 영어의 활용학습을 하고 아울러 영화에 나타난 다양한 소통의 유형과 방법을 관찰하여 그 의미를 이해하는 것을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	60	영화의 영어 대화내용 이해와 분석을 통해 영화 속 다양한 소통의 유형과 방법을 알 수 있다. 상황과 주제에 맞게 영화의 내용을 각색하여 실제 생활 영어를 구사하는 역할극(Role Play)을 수행할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	40	영미 문화권과 우리나라에서의 '소통'의 모습의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다. 인간관계 속 '소통'에 영향을 미치는 사회적 요인을 분석, 이해할 수 있다.
상상력과 인간	학문융합적 성격을 지닌 인문학 영역의 일반교양강좌다. '탈-근대'의 과정에 접어든 시대를 살아가는 우리 현대인을 새로운 시각에서 바라보고 이해하고 설명해낼 수 있는 새로운 기본틀을 모색, 제시하는 일종의 인간학 개론, 혹은 문화학 개론이라고 할 수 있다. 인간의 '상상력'이라는 복합적인 능력과 그 그 능력에서 비롯되는 제반현상들을 제대로 바라보고 이해해낼 수 있는 복합적인 사유와 다안적(多眼的)인 시선의 획득이 이 강좌의 일차적 목표다. 따라서, 1-2학년 과정의 기본 교양강좌들을 두루 이수하고 난 3학년 이상의 학생들이 수강하기에 매우 적합한 상급 강좌라고 할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	상상력을 통해 사물에 대한 이해의 폭을 넓히고 새로운 개념 및 관계를 형성할 수 있다
	0C5.균형적 사고능력	50	특정 분야에 대한 사고를 넘어 종합적인 고찰과 유개념을 형성할 수 있다
실용논리학 (Introduction to Logic)	사고의 법칙에 해당하는 올바른 추론 형식들을 익힘으로써 건전타당한 논증을 할 수 있는 능력과, 오류 추론을 논박할 수 있는 능력을 배양한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	80	논리학에서 사용되는 중요개념들을 명확하게 정의할 수 있다. 오류 추론이 제시되었을 때 오류 추론을 논박할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	20	논리학이 실생활의 사고에 어떻게 응용되는지를 예를 들어 설명할 수 있다.
영어회화(초급) (English Conversation-Beginner)	일상생활에서 일어나는 상황별 맞춤 대화를 할 수 있는 능력 습득		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	100	특정 주제에 대하여 2~3인 정도가 그룹을 이루어 5분정도 영어로 자유토론 하기
영어회화(중급) (English Conversation(Intermediate Course))	습득독해가 아닌 영어말하기 위주의 수업으로서 영어실력의 상관없이 수업참여와 노력이 더욱더 중요한 과목입니다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	100	특정 주제에 대하여 원고를 준비하여 3분간 영어로 발표하기
영어회화(고급) (Advanced English Conversation)	This conversation class has a number of goals. 1) You will improve your spoken English accuracy in a variety of topics. 2) You will practise a little writing connected with the conversation topics. 3) You will have a chance to talk freely on various subjects.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	100	특정 주제에 대하여 2~3인 정도가 그룹을 이루어 5분정도 영어로 자유토론 하기
영화로 본 역사 (Understanding History upon Screen)	역사적 사실을 배경으로 한 영화를 선택하여 영화를 통해 각색되고 표현된 역사적 내용을 분석하고 그 진실은 물론 역사적 의미를 되새긴다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	80	영화 속에 표현된 역사적 사실을 비교한다. 역사적 상황에 대한 인문학적 해석을 할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	20	역사 속 인간에 대한 인식능력을 기른다. 역사를 통한 문제해결 방안을 모색할 수 있다.
예술과 인간이해 (Art and Understanding of Man)	19세기 이후 인간의 예술활동이 인간역사의 흐름 속에서 어떻게 전개해왔는가를 고찰한다. 서양에서 미 내지 미적인 것의 구현으로서 예술이 시대의 삶과 정신을 어떻게 반영해왔고 또 어떤 미적 가치를 추구해왔는가를 논의하며 예술문화가 지니는 인간가치의 다양한 면모에 대한 이해를 꾀한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	삶이 예술을 통해 형식화되고 고양되는 면모를 이해함으로써 인간, 사회, 자연에 대한 인문학적 사고능력을 키울 수 있다.
	0C4.융·복합적사고능력	50	예술가가 발휘하는 다양한 창의력을 음미함으로써 다양한 미적 감상 능력을 키우고 더불어 인간, 사회, 자연에 대해서도 다양한 이해능력을 갖출 수 있다.

의사소통장애 이해하기: 영화 속에 나타난 의사소통장애 (Understanding of Communication Disorders: Communication Disorders at the Movies)	의사소통이란 정보와 아이디어를 교환하는 것이며 메시지를 암호화하고, 전달하고, 해독하는 모든 과정을 포함한다. 다시 말해 정보를 보내고 받는 화자와 청자 간의 이중적 역할이 요구되는 상호작용 과정이라 할 수 있다. 신체적(기질적) 또는 심리적인 여러 요인들로 인해 이러한 과정상의 문제가 발생하게 되는데 이를 의사소통장애라 한다. 본 교과는 균형교양과목 중의 하나로, 학생들이(성인학습자를 포함) 영향력 있는 대중매체 중 하나인 영화를 통해 보다 쉽게 의사소통 장애를 이해하고 관련 학문에 대한 흥미를 갖도록 하는데 기본 목표를 두고 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	50	의사소통장애인을 배려하고 이들을 자발적으로 도우려는 자세와 태도를 가질 수 있다.
이미지 메이킹과 글로벌 매너 (Image Making and Global Manner)	OC5.균형적 사고능력	50	의사소통장애에 대한 기본적 이해를 바탕으로 의사소통장애인의 모습이 어떻게 여화를 통해 드러나는지, 이들에 대한 사회적 인식(편견)이 어떤 모습으로 영화 속에 드러나는지 관찰하고 이에 대해 평가 및 분석할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	50	상대방에 대한 배려와 이 문화에 대한 폭 넓은 이해를 통해 타 문화 존중이라는 글로벌 시민으로서의 기본적인 소양을 형성할 수 있다.
	OC3.인문적 사유능력	30	외적인 이미지메이킹(표정, 인사, 커뮤니케이션, 고객 응대 요령 등) 등 자기분석 후, 개선된 자신의 이미지 연출방법을 도출한다. 자기 분석 후 프레젠테이션 발표 자료를 만들어 발표 할 수 있다.
일본 애니메이션과 대중문화 (Japanese Animation and Popular Culture)	OC4.융·복합적사고능력	20	현대사회에 문화적 다양성을 이해하고 글로벌 매너와 에티켓을 익힘으로서 이문화 접촉 시 발생할 수 있는 문화적인 차이를 극복할 수 있다. 상대방을 이해하고 존중하고 수용하는 자세를 익혀 대인 관계의 매너 및 이미지 표현 방법을 습득할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	50	일본 애니메이션을 다양한 관점에서 비판적으로 감상할 수 있다. 자신이 느낀 감상을 발표나 글로 표현할 수 있다.
	OC4.융·복합적사고능력	50	일본과 다른 나라 애니메이션의 차이를 이해할 수 있다. 애니메이션이 가진 다양한 함의를 통해 문화적 역사적 배경을 이해할 수 있다.
일본 지역 문화와 예능 (Japanese regional Culture and Art)	일본은 한국인이 가장 즐겨 찾는 관광지로서 손에 꼽힌다. 일본은 지역마다 그 특색을 가지고 있으며, 저마다의 문화적 배경과 마쓰리, 예능, 전통 등을 적극적으로 활용한 문화사업이 활성화되어 있다. 이러한 일본의 지역과 역사를 이해하면서 지역에서 발생하는 예능과 일본문화를 이해함으로써 일본 사회와 문화를 이해하도록 하며, 한국 지역 사회에 이를 적용해 본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC4.융·복합적사고능력	50	일본의 지역사회의 문화와 지역사회의 발전을 이해하고 벤치마킹하여, 한국 지역사회에 적용하여 생각할 수 있다.
중국어 회화 초급 (Basic Chinese Conversation)	OC5.균형적 사고능력	50	일본 지역 문화의 역사적 배경과 문화의 전개 양상을 이해할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	70	중국어 발음을 읽고 간체자를 쓸 수 있다. 중국인과 간단한 인사와 의사소통이 가능하다.
중국어 회화 초급 (Basic Chinese Conversation)	OC5.균형적 사고능력	30	중국어 학습하면서 중국인, 중국사회, 중국 문화에 대해 이해할 수 있다. 중국어를 통해 한자어와 우리말에 대해 생각해 볼 수 있다.

중국어 회화 중급 (Intermediate Chinese Conversation)	본 강좌는 중국어 발음을 학습한 경험이 있거나 초급 단계의 중국어 수준을 갖춘 학생들을 대상으로 하며 초급 수준에서 중급 단계로 가는 수준의 읽기, 듣기, 말하기, 쓰기의 4가지 언어 기능을 배양하도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초 능력	70	중국어의 형용사와 동사를 활용하여 기본적인 의사소통이 가능하다. 중국어로 시간, 날짜, 요일 및 교통수단과 방향, 거리를 말할 수 있고 초급에서 중급 단계에 해당하는 어휘 능력을 갖춘다.
	OC5. 균형적 사고능력	30	중국어를 학습하면서 중국인, 중국사회, 중국 문화에 대해 이해할 수 있다. 중국어를 통해 한자어와 우리말에 대해 생각해 볼 수 있다.
초급일본어회화 (Japanese Conversation (Elementary Course))	본 교과목은 기초 일본어 회화과정으로 일상적인 기본 표현문형을 배우고 익혀서 일본인과 최소한의 대화를 나눌 수 있도록 일본어 기초 표현능력을 키운다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC3. 인문적 사유능력	100	초대면의 인사를 포함한 기초 어휘·표현을 사용하여 최소한의 일본어로 말을 할 수 있다. 일상적인 장면에서 최소한의 일본어의 내용을 이해할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
중급일본어회화 (Japanese Conversation (Intermediate Course))	초급 일본어회화 과정에서 습득한 내용을 바탕으로 다양한 생활 실용 어휘를 중심으로 주제별 상황을 제시, 응용함으로써, 표현의 폭을 한층 넓혀 주며, 상황연습과 장면 적용연습을 위한 model talk 활동을 통하여 현장적응력(소위 전투 회화력)을 신장할 수 있는 계기를 만들며, 일본 문화 이해를 위한 일본 전통 세시풍습 및 현대 일본인들의 의식주 생활상 전반에 걸친 이해의 시간이 되도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC3. 인문적 사유능력	100	기본 어휘 및 일본어 표현을 사용하여 짧은 문장을 써서 일본어로 말을 할 수 있다. 일상적인 장면의 대화에서 그 내용을 이해할 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
현대인의 삶과 윤리 (Ethics in Modern Society)	전통적 윤리이론과 윤리적 판단 기준들을 검토하면서, 현대사회가 직면한 윤리적 문제들을 살핀다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적 역량	50	자율적 현대인으로서 윤리적 가치판단을 할 수 있다.
	OC2. 학문기초 능력	30	현대사회의 여러 윤리적 문제들을 파악한다.
	OC3. 인문적 사유능력	20	역사적 사건들을 통해 그것들의 발생원인, 전개과정, 그리고 결과를 예측한다. 그리고 사건들에서 확인되는 역사적 의미를 설명할 수 있다.
인간관계의 이해 (Understanding interpersonal relationship)	인간관계 원리에 대한 심리학적 이론을 학습하고, 다양한 인간관계의 역동을 탐색한다. PBL 방법을 통해 인간관계를 향상시키는 방법과 갈등을 관리할 수 있는 실제적 방안을 모색한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC3. 인문적 사유능력	40	인간관계원리와 심리학적 이론을 바탕으로 사회관계내에서 인문학적 사유의 지평을 넓힌다.
	OC4. 융·복합적 사고능력	40	다양한 대인관계 원리와 기술을 습득하여 대인관계상의 갈등과 문제를 인식, 분석하여 타당한 해결책이나 대안을 제시할 수 있다.
	OC5. 균형적 사고능력	20	대인관계에서 자기이해 및 타인에 대한 조망획득으로 공동체의 일원으로 균형감을 발달시킬 수 있다.
소통을 위한 상담의 기술 (Skills of Counseling for communication)	본 강좌는 대학생들의 어려움을 함께 경험하면서 자신과 타인의 입장을 이해하고 자기표현을 원활히 함으로써 대인관계의 소통 및 건강한 대학생활을 목적으로 한다 또한 대학생들의 소통을 위한 경험과 공감, 감정코칭 및 언어적, 비언어적 의사소통과 관련 된 상담의 기술을 충분히 활용하여 학교생활의 적응과 자존감 향상에 기여하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1. 도덕적 역량	10	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 능력을 발견 한다.
	OC2. 학문기초 능력	10	팀 단위별 개인이 가지고 있는 어려움을 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 공유하여 문제를 함께 해결하는 공동체 의식을 경험한다.
	OC3. 인문적 사유능력	20	문제행동 예방과 관련된 교육적, 사회적, 생태학적 요인의 탐구를 통하여 인간행동을 이해함으로써 인간관계의 학문적 기초능력을 향상 시킨다.
	OC4. 융·복합적 사고능력	30	각 단원의 주제에 따른 토론, 발표, 팀단위 집단활동을 통하여 문제행동을 합리적이고 건강하게 해결하기 위한 다양한 상담기법과 사례를 경험함으로써 자유롭고 균형적인 사고능력을 함양한다.
	OC5. 균형적 사고능력	30	인간에 대한 공감적 이해와 사회문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 이웃을 존중하는 균형적 사고능력을 갖추 수 있다.

Job 글로벌 비즈니스 영어입문 (An Introduction to Job Global Business English)	학습자의 능동적으로 주어진 글로벌 비즈니스상황에 대처하는 능력을 함양한다		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	100	글로벌한 환경 속에서 영어로 업무하는 생생한 상황들에서 접하게 되는 실제 자료와 표현을 익힌다
경청 · 배려 (Listen, Consideration)	우리의 삶을 돌아보면 경쟁과 시기 속에서 살아온 것을 보게 된다. 선진국으로 진입하려는 우리에게 나보다 남을 인식하는 자세가 요구된다. 남의 이야기를 경청하고 남에게 배려하는 마음은 현대인에게 가장 필요한 것이다. 취업과 현대인의 생활 속에서 가장 필요한 것이 경청과 배려이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005.균형적 사고능력	100	경청과 배려를 통해 상대방을 이해하고 소통하는 방법들을 설명할 수 있다. 사회일원으로서의 소통을 위해 자신에 실천할 수 있는 방법들을 열거할 수 있다.
비즈니스영어와 국제매너 (International Manners in Business English)	본 강좌는 각 국가별 문화에 대한 다양성을 접하고, 이를 비즈니스에 적용하는 과정에서 필요한 매너 등을 익히는 것에 그 목표를 둔다. 단순히 비즈니스와 관련한 영어 표현을 익히는 틀을 벗어나, 실제 해당 국가에서 갖추어야 할 행동양식이나 의복 등의 매너를 익힘으로써 실제 국제 사회에서의 비즈니스 관련 상황을 더욱 쉽게 이해 할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005.균형적 사고능력	100	한국과 비즈니스 주요 거래국의 문화를 살펴보고, 이를 비즈니스 현장에 적용하며 사업전략을 구상할 수 있다. 각국의 문화비교와 비즈니스 학습 자료를 통해 영어의 다양한 기술과 의사소통 능력을 습득할 수 있다.
생각거리 인문학 (Food for Thought in Humanity)	인문학적 주제들을 통해 포괄적인 사고의 틀을 넓힌다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	100	인문학적 주제들을 통해 사고의 틀을 확대함으로써 인문사회과학적 시각을 갖는다.
소중한 것 먼저하기 (Self Leadership)	소중한 것 먼저 하기를 통해 인생의 가치와 목표를 설정하고 이를 실천함으로써 개인생활과 직장 생활을 균형 있게 유지할 수 있는 방법을 찾는 것을 목적으로 한다. 자신의 인생가치를 발견하고, 이를 구체화 할 수 있도록 안내하며, 목표를 달성하기 위해 필요한 다양한 역량 중 시간관리 역량을 증진시킬 수 있도록 훈련한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005.균형적 사고능력	100	사회현실을 이해하고 공동체의 일원으로서 타인과 소통할 뿐만 아니라 원만한 인간관계를 맺을 수 있는 실천적 능력을 배양한다.
스티브잡스 명연설로 잡는 영어스피치 올림중 (Steve Jobs Stanford Speech)	스티브잡스의 스탠포드대학에서의 졸업연설문은 수많은 사람들에게 의해 여전히 읽혀지고 있으며 영어발표를 준비하는 사람들에게는 필독서로 사용되는 것 중의 하나입니다. 스탠포드 대학에서 졸업연설을 하면서, 본인의 출생, 성장, 배경, 죽음, 사랑 등에 대해 많은 이야기를 했지요. 이것이 지금까지도 많은 이들에게 회자되며 그 유명한 Stay hungry, Stay foolish 라는 명언이 탄생하게 되었습니다. 특히 영어스피치와 관련하여 대중 앞에 발표를 하는 것은 여간 어려운 일이 아니지요. 스티브잡스의 철학을 이해하며 그 스피치에 담긴 내용을 파악한 후, 내 자신이 스티브잡스가 되어 그 사람의 스피치를 직접 연습해보는 과정입니다. 제대로만 한다면, 스피치의 내용이 자신의 영어회화 실력에도 도움이 될 것입니다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	50	명연설을 통해 실용외국어 구사능력 및 글로벌 의사소통능력을 갖출 수 있다.
	003.인문적 사유능력	50	연설에 담긴 희망적인 메시지와 우리에게 던지는 스티브잡스의 철학을 이해한다.
영어독해와 말하기 (Reading and Talking about Everyday Issues)	사이버강좌. 본 과목을 21세기의 영어 학습이론들-학습자 주도학습, 비판적 사고(Critical Thinking), 통합적 학습(Whole Language Approach)등을 영어토론과 접합시킨 새로운 시도의 영어 콘텐츠이다. 이 과목의 목적은 수동적인 영어학습인 지문 독해 및 어휘/표현학습과 아울러, 보다 적극적인 학습인 말하기와 쓰기를 유기적으로 결합시켜 영어의 다기능을 계발하는 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005.균형적 사고능력	100	현대사회의 쟁점들인 다이어트, 결혼과 이혼, 동성애, 조기영어 열풍, 온라인 교육(학위) 등과 관련된 사회현상을 이해할 수 있다. 사회현상에 대해 영어로 자신의 의견을 표현할 수 있다.
사회봉사I	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001. 도덕적역량	100	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.

사회봉사II	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적역량	100	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.
사회봉사III	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적역량	100	더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.
TED강연 영어와 문화 (TED English & Global Culture)	본 교과목은 특성상 영어입문자나 초급수준의 영어구사자들에게는 매우 어려울 수 있다. http://www.ted.com 으로 가서 둘러보고 자신에게 맞는 수준인지 확인하는 것이 수강신청에 도움이 된다. 본 교과목의 목적은 각 분야에서의 전문가들이 영어로 진행하는 강연을 통해 주제에 부합되는 그들의 문화를 이해하고 글로벌 소통 능력을 키우는데 있다. 본 교과목에서는 영어로 진행되는 테드 강연을 시청하여 “살아있는 고급 실용영어”를 훈련하여 습득하며, 그 이면에 숨어있는 각 나라의 독특한 문화를 이해하여 글로벌 소통인재 육성을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	50	다양한 주제의 영어강연을 통해 실용외국어 구사능력 및 글로벌 의사소통능력을 갖출 수 있다.
	0C3. 인문적 사유능력	50	영어 강연 이면에 숨겨진 다양한 나라의 문화를 이해하여 인문학적 소양을 키울 수 있다.

■ 균형 영역 교과목 소개

2주제: 국가 / 사회 / 경제

과 목 명	과 목 소 개		
대학과 청년문화 (University and Youth Culture)	대학의 전통을 이해하고 새로운 청년문화의 가능성을 살핀다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	50	대학문화의 전통을 역사적, 사회과학적 측면에서 이해한다.
	0C3. 인문적 사유능력	20	대학문화의 전통을 역사적, 사회과학적 측면에서 이해한다
디지털콘텐츠와 문화산업 (Digital contents and culture industry)	오늘날 사회는 지식과 정보의 무한한 가치창출 때문에 기초를 둔 지식정보사회로 나아가고 있다. 이러한 변화의 물결 속에서 21세기는 디지털 경제에 기반을 둔 국가 간의 새로운 가치관 확립과 국가경쟁력을 위한 새로운 산업의 패러다임이 재편이 요구되고 있는 실정이다. 이에 구체적인 대안과 정책이 필요한 때에 디지털콘텐츠산업과 문화산업에 대한 포괄적인 이해를 돕는 것이 본 교과목의 목적이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3. 인문적 사유능력	50	IT산업으로 변화되는 경제 환경에 대해 이해할 수 있다. 경제와 연계된 문화산업을 예측하고 이해할 수 있다.
	0C5. 균형적 사고능력	50	문화산업의 변화와 경제와 연계된 산업들을 이해할 수 있다.
미래사회와 표준 (Future Society & Standards)	본 강좌의 목표는 학생들에게 표준에 대한 전반적 이해와 중요성을 인식시키고 이를 통하여 체계적인 표준에 관련된 지식을 습득시킴으로서 21세기의 산업기술을 선도하고 국제화 시대에 걸 맞는 국가 경쟁력을 키우는데 필요한 인재를 양성하는데 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2. 학문기초 능력	20	표준에 대한 기본적인 개념과 우리 사회생활에서 정해진 표준의 사례들을 보고 표준화의 중요성과 사례와 직접 생활 속에서 느끼는 표준의 편리성을 이해한다.
	0C3. 인문적 사유능력	40	표준을 정함으로써 인간의 편리성을 도모하고 국가 경쟁력을 강화하는데 도움을 주며, 전공별 팀을 구성하여 본인 전공분야와 관련된 표준을 필요로 하는 분야에 대한 팀 프로젝트를 수행한다.
	0C5. 균형적 사고능력	40	표준화의 중요성을 인식하고 미래사회에서 표준화를 필요로 하는 분야에 대한 관심과 창의적 사고를 기른다.

미래와 보험이야기 (Future and Insurance Story)	미래의 불확실성에 직면하게 되는 다양한 종류의 위험을 관리하는 수단 중에서 최선의 수단이 바로 보험이라 할 수 있다. 4차 산업혁명 시대를 살고 있는 현대인이 기본적으로 알아야 할 보험의 기초개념과 손해보험 및 생명보험을 실생활에 유용하게 활용할 수 있도록 하는데 그 목표를 두고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융복합적사고능력	50	위험관리의 최적의 수단인 보험과 인문학적인 공감을 통해 창의적으로 종합하고 응용하는 능력을 배양하여 융복합의 기틀을 마련할 수 있다.
방송영상의 이해 (Introduction to Broadcasting&Media)	방송영상 및 영상 비즈니스 전반에 대한 분석과 지식 습득을 통해 영상 콘텐츠에 대한 올바른 이해와 영상 비즈니스 마인드를 고취하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융복합적사고능력	50	방송영상 산업에 대한 포괄적인 이해를 통해 급변하는 미디어 콘텐츠 분야에 창의적 응용 능력을 배양한다.
사회이슈와 경제 (Social Issue and Economy)	본 교과목은 한국사회가 당면하고 있는 저 출산과 고령화, 청년실업, 소득 양극화, 가계부채 및 취약계층, 최저임금과 비정규직, 환경오염 등 경제와 관련된 다양한 사회적인 이슈들을 경제적인 관점에서 진단하고 해결 방안을 살펴본다. 이러한 사회적인 현안들을 경제학을 이용하여 체계적으로 분석함으로써 학생들의 분석력과 창의력을 배양시킨다. 또한 사회적 현안을 자신의 문제로 인식하고 성찰함으로써 학생들의 공동체 의식수준의 향상과 행동양식의 변화를 추구한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융복합적사고능력	30	사회 현안을 경제적 관점에서 해석하고 그 대응 방안을 사회와 경제의 통합적인 시각에서 체계적으로 도출할 수 있다.
생활 속의 교통 (Transportation in our daily life)	서구에서 교통학은 짧은 역사에도 불구하고 빠른 발전을 하고 있다. 우리나라의 미래에도 꼭 필요한 독립적 학문이라 생각하기에, 경제와 경영을 교통 분야의 첨단기술과 방법론과 접목시키고 학문간 경계를 극복함과 동시에, 실생활에 응용하여 이해하기 쉬운 개념을 구축하여 새로운 균형 교양 과목을 구축하는 데 그 목표가 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4.융복합적사고능력	50	생활 속의 교통을 통해, 여러 학문영역을 통합하여 고찰하고 융합할 수 있으며, 질서유지를 위한 윤리학을 만나게 되고, 신호체계와 같은 기술은 인간심리와 접하고, 과속단속카메라를 통한 벌금은 경제적 문제와도 맞닿으며, 통합적 사고를 할 기회를 주게된다.
생활법률 (Practical Legal Knowledge)	사회가 복잡해짐에 따라 우리 주변에서는 다양한 법적 분쟁이 발생하고 있으며, 이들도 생소한 법들이 우리의 일상생활에 지대한 영향을 미치고 있다. 따라서 본 강좌는 이에 대한 기본적인 지식향상을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	40	생활 속 법률문제들을 탐색하고 분석하여 그것을 실천할 수 있는 능력을 가질 수 있다.
알기 쉬운 지식재산권 (Understanding of Intellectual Property)	본 강좌는 지식기반사회에서의 지식재산의 중요성이 부각됨에 따라 관련된 법과 제도를 이해하고 적요해법을 목적으로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	도서관 또는 인터넷사이트를 통해 지식재산권과 관련된 다양한 참고자료를 검색하고 이용할 수 있도록 한다.
	0C4.융복합적사고능력	50	기본적인 지식재산권에 대한 이해를 통하여 생활주변에서 발생하는 새롭고 다양한 문제에 대처할 수 있는 창의적 사고능력을 함양할 수 있도록 한다.

여성과 법률 (Women and Law)	우리 헌법 제11조는 “모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.”고 규정하고 있다. 그러나 우리의 현실은 사회와 가정에서 여성이 남성과 달리 동등한 대우를 받지 못하고 있다. 따라서 본 강좌는 여성과 관련된 법적 문제의 해결방안을 통하여 성차별을 극복하고 남녀평등을 이룩하는 것을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	004.융복합적사고능력	50	여성문제에 관련해 현재 이슈가 되고 있는 관심 있는 주제를 택하여 그 주제와 관련된 논점을 찾아내고 해결해낼 수 있는 능력을 배양할 수 있다.
외식트렌드와 외식문화기행 (Food service trend & Culture)	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	100	최근 들어 해외여행의 개별관광이 증가하고 있는 트렌드에 걸맞게 각 개인의 선호하는 국가에 대하여 식문화와 관련된 여행을 기획하는 것이 교과목표이다.
	003.인문적 사유능력	100	최근 들어 해외여행의 개별관광이 증가하고 있는 트렌드에 걸맞게 각 개인의 선호하는 국가에 대하여 식문화와 관련된 여행을 기획하고 그에 필요한 체계적인 지식을 학습한다.
인권과 법 (Human Right and Law)	인권이란 무엇인가? 본 강의에서는 인권에 대해 선연적 수준을 넘어 실천에 이르는 구체적인 인권 혁명을 위해서는 무엇이 필요한가에 대한 답을 찾아보는 것을 목표로 한다. 그런 측면에서 실생활에서 우리가 보고 들었지만 무심코 지나쳤던 진정한 인권의 의미가 무엇인지를 찾을 수 있도록 한다. 본 강의는 인권의 내용과 역사적 이력을 탐색하는 동시에 앞으로 우리 사회가 지향해야 할 바람직한 인권의 방향을 수강생 스스로가 실천으로 되새길 수 있도록 다채로운 이슈들을 인권의 관점에서 멀티미디어나 토론의 방법 등을 통해 쉽게 다가갈 수 있는 계기를 마련해 보고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001.도덕적 역량	30	공동체의 일원으로서 실천하는 인권 감수성을 가질 수 있도록 한다.
	002.학문기초 능력	20	인권의 개념과 인권이 문제되는 실사례들을 검색하고 수집, 분석하는 능력을 가질 수 있다.
	003.인문적 사유능력	30	인권과 관련된 법적 문제들을 해석하고 사회적 현상과 다양성을 이해할 수 있다.
재미있는 글로벌비즈니스 여행 (Exciting Travel on Global Business)	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	50	미래 다양한 분야에서 독자적으로 혹은 다른 분야의 변화 동인과 상호작용하면서 새로운 미래상을 만들고 있는 17개 글로벌 기업의 핵심 성장 동력과 기술·경영·글로벌 전략의 ‘트렌드’를 파악함으로써 글로벌 비즈니스의 흐름이 어디로 향하는지를 가능하게 목표를 둔다. 또 미래 트렌드와 연관된 우리 기업의 핵심인재들을 살펴보고 그들의 미래 대응 전략과 준비 과정이 글로벌 기업과 비교해 어느 수준에 와있는지 이해하는 것을 목표로 한다.
	003.인문적 사유능력	50	글로벌 주역 국가들을 다양한 관점(역사, 정치, 문화, 경제)에서 비교 판단할 수 있으며 17개 글로벌 기업들의 핵심 성장 동력을 이해할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	50	시시각각 변화하는 글로벌 기업 외부환경의 흐름을 제대로 읽어내며 적절히 대응하는 능력을 지니게 된다. 글로벌 환경변화에 대한 이해와 위기 등의 개념을 이해할 수 있다.

커뮤니케이션과 미디어 (Communication and Media)	본 교과목은 디지털기술의 발전으로 현대사회에 도입되어 새로운 정보전달 수단으로 자리잡은 미디어에 대해서 전반적인 고찰을 하는 것을 학습목표로 삼는다. 특히, 커뮤니케이션 관점에서 디지털 미디어라고 불리는 새로운 사회의 환경과 특성을 살펴본 후, 다양한 미디어 관련 쟁론제에 관하여도 모색하고자 한다. 또한 이 수업에서는 수강학생으로 하여금 디지털정보사회 속에서 커뮤니케이션과 미디어의 관계에 대한 이해를 주요 목표로 삼는다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC1.도덕적 역량	25	학문적 차원에서 윤리적 책임 인식을 이해하고 설명할 수 있다. 기본적인 문제를 기초 개념과 접목하여 일상적이고 기본적인 의사소통 함양을 통하여 상호 전달 매개체로 활용할 수 있다.
	OC4.융복합적사고능력	35	인문·예술적 영역(커뮤니케이션 분야)과 사회과학적 영역(미디어 분야)에 관한 상호학제간 학습과 지식을 연마할 수 있다.
한류와 문화콘텐츠 (Hanwave and Culture Contents)	점차 시장을 확장하고 있는 한국문화의 물질 즉 한류의 현황에 대해 학습하고 한류를 형성하고 있는 K-pop, 영화, TV드라마, 게임, 웹툰 등의 각 장르별로 구체적인 내용에 대해 살펴본 후 한류의 지속적 발전방안을 강구해 본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	20	국내 창작품을 분석하고 판단하여 자신만의 읽기방식을 찾는다.
	OC3.인문적 사유능력	20	예술창작과정과 경제의 기본을 학습한다
	OC4.융복합적사고능력	10	인문학과 경영, 경제의 융합적 사고체계를 확립한다.
	OC5.균형적 사고능력	50	예술과 산업의 균형적 시각을 제시한다.
현대미술의 이해 (Understanding of Modern Art)	서양 현대 조형예술의 다양한 사조를 조망하며 예술적인 사유와 감상 능력을 함양하고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	50	현대 예술가들의 실험적이고 독창적인 다양한 예술 사고력을 음미함으로써 현대인의 삶의 여건과 현황을 이해하는 능력을 함양할 수 있다.
현대사회와 광고 (The advertising in contemporary society)	많은 사람들이 광고를 통해 정보를 얻고 지식을 습득하는 반면 또 많은 사람들은 광고를 통해 피해를 입고 유혹에 빠지기도 한다. 이와 같은 광고는 이제 우리 삶 깊이 자리잡고 있으며 광고는 이제 빠르게 사회를 대변하고 있기도 한다. 이러한 광고가 사회, 경제, 문화적으로 미치는 영향을 살펴보고 우리에게 과연 어떤 의미를 전하고 있는지 알아보고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2.학문기초 능력	30	사회를 비추는 거울로서의 광고를 바라보고 이를 통해 나타나고 있는 우리의 모습이 어떠한지 스스로 찾아 생각해 볼 수 있도록 한다.
	OC4.융복합적사고능력	50	다양한 미디어를 통해 나타나고 있는 메시지가 우리에게 어떤 영향을 주고 있는지 그로 인한 문제점과 해결방안은 무엇인지 스스로 고민하도록 한다.
	OC5.균형적 사고능력	20	광고를 통해 나타나고 있는 경제, 사회, 문화 현상을 이해하고 분석하며 이를 바탕으로 우리 사회의 모습을 반영할 수 있는 방법은 무엇인지 생각해본다.
현대사회와디자인	디자인은 우리의 일상적 삶의 모든 차원에 깊이 관여되어 있다. 디자인에 대한 성찰은 곧 우리 시대 사회와 문화적 삶의 조건을 이해하는 데 반드시 필요하다. 학문적·산업적 분야로서의 디자인에 대한 제반 기초 지식을 공부하고, 나아가 디자인 문화의 현상과 동향을 조망해 본다. 현대사회에서의 디자인의 역할과 속성을 이해하고 디자인 문화를 비평적으로 성찰하는 능력을 기르는 데 목표가 있다. 디자인의 개념, 디자인의 영역 및 각 분야별 디자인의 조형적 특성 및 트렌드 등을 살펴본다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC2. 학문기초능력	30	적절한 내용과 디자인으로 구성된 보고서와 파워포인트를 작성하고 명확한 태도와 언어로 연구결과를 설명할 수 있다.
	OC10. 자기개발능력	30	본 교과목을 통하여 디자인능력을 제고할 수 있다.
	OC11. 자원활용능력	40	디자인과 관련된 툴사용법 등을 익혀 활용할 수 있다.

현대사회와 범죄 (Crime in Modern Society)	이 강좌는 현대사회에서 다양하게 발생하고 있는 범죄 및 일탈 문제를 다루게 된다. 이러한 문제를 이해하기 위하여 범죄 및 일탈을 설명할 수 있는 범죄(일탈)원인론과 현대사회의 범죄현상, 그리고 그에 대응 할 수 있는 대책론을 다룬다. 다양한 범죄학 이론을 통해 범죄의 원인을 이해하는 데에도 중점을 둔다. 또한 이러한 범죄를 다루는 형사사법기관의 역할에 대해서도 논의한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	50	현대사회의 역사적,문화적 흐름에 따라 나타나고 있는 새로운 범죄 및 사회문제들을 이해
	0C5.균형적 사고능력	50	변화하는 사회 속에서 일어나는 사회의 일탈현상을 이해할 수 있다.
민주주의와선거	민주주의에 있어 선거는 어떠한 의미가 있는가? 선거제도에 대한 이해와 해방 이후의 한국의 공직선거상황 그리고 주요 외국의 선거제도를 비교고찰함으로써 한국에서 바람직한 선거제도는 무엇이며 선진선거문화를 정착시키는데 기여하고자 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적역량	30	민주시민으로서의 기본적인 도덕역량을 기른다.
	00C2. 학문기초능력	30	민주주의 사회제도를 이해하여 사회를 살아가는 데 있어 인문적 사고능력을 통하여 판단하고 생각할 수 있다.
	0C3. 인문적사유능력	20	민주주의와 선거에 관련한 기초적인 지식을 습득한다.
	0C5. 균형적사고능력	20	민주시민으로서의 자기성찰을 통해 사회에서의 많은 복합적인 문제를 해결할 수 있다.
국가안보론	국가안보학의 개론적 과목으로서 국가안보의 개념, 안보위험의 유형과 대응방안, 주변국의 안보전략, 대한민국의 안보전략과 정책을 설명하고 주요 현상과 주제들에 대한 연구와 토론을 통해 학생들에게 국가안보에 대한 포괄적 지식과 우리의 안보현실에 대한 이해력을 제고시킴으로써 관련분야 심층연구를 위한 기반을 구축하고, 국가와 사회의 지도자 및 핵심인재로 성장하기 위한 지식과 올바른 국가관 및 창의적 사고능력을 배양하는 것을 주된 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1. 도덕적역량	25	세계사회와 우리사회내의 안보에 관한 도덕적 기본개념을 이해한다.
	0C2. 학문기초능력	25	사회과학의 기본 핵심개념 파악 기본 핵심개념에 입각한 세계 사회 현상 설명
	0C3. 인문적사유능력	25	세계사회 전반에 대한 포괄적 사고능력함양
	0C5. 균형적사고능력	25	국제사회와 우리사회에서의 안보개념을 통한 균형적 사고능력을 통해 복합적 문제에 대한 인식과 해결능력을 기른다.
알기쉬운 유럽정치	제2차 세계대전 이후 유럽의 통합움직임이 어떻게 진전,발전되어 왔는지 살펴보고, 이에따른 지역통합의 교훈과 시사점을 성찰함.아울러,최근 브렉시트로 야기된 유럽통합의 문제점과 주요 이슈를 점검함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C4. 융.복합적사고능력	50	유럽연합의 정치, 외교, 경제 등 제반측면을 복합적, 심층적으로 분석하고, 지역통합에 대한 종합적인 이해를 제고시킴
	0C5. 균형적사고능력	50	유럽통합의 대내적 요인과 대외적 환경을 종합적으로 이해할 수 있음
경제학으로 세상보기	알기 쉬운 경제학 이론을 적용하여 개인의 일상생활에서부터 국가적 이슈에 이르기까지의 다양한 문제와 현상을 설명하고 이해한다. 합리적인 의사결정을 할 수 있는 경제마인드를 배양하며, 바람직한 정책대안을 제시할 수 있는 경제적 안목과 통찰력을 기른다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	20	주어진 정보를 이용하여 그것이 경제에 미치는 영향을 분석한다. 기본적인 도식을 이용하여 가격의 변화를 분석한다.
	0C3. 인문적사유능력	20	인간의 이기심이 경제성장에 기여하는 바를 이해한다. 자신이 분석하고 이해한 것을 글로 표현할 수 있다.
	0C4.융.복합적사고능력	25	정부의 다양한 정책에 대해 평가하고, 바람직한 정책대안을 제시할 수 있다.
	0C5. 균형적사고능력	35	다양한 경제현상이 경제 주체들 간 상호작용의 결과임을 이해하고, 각 경제주체를 움직이는 인센티브 구조를 파악한다.

■ 균형 영역 교과목 소개

3주제: 수리 / 과학 / 기술

과 목 명	과 목 소 개

4차 산업혁명과 대응 전략 (4th Industrial Revolution and Response Strategy)	4차 산업혁명의 본질과 핵심 기술요소를 이해하고, 기업과 개인의 생산성 향상과 우리 삶에 영향을 미치는 기술요소 고찰을 통해 4차 산업혁명 시대의 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 트렌드 이해와 비판적 사고능력, 창의적 응용능력, 통합적 문제해결능력을 함양할 수 있다. 특히, 본 수업은 4차 산업혁명에 미칠 기술요소의 활용 사례분석, 토론, 발표를 통해 자연스럽게 비판적 사고를 함양하고, 기술 융합을 통한 창의적 응용능력, 다양한 관점의 통합적 문제해결을 통한 4차 산업혁명 시대의 개인 가치창출 극대화를 위한 기초 능력을 배양한다. 수업목표: 수업이 끝나면 다음이 가능할 것을 기대한다. 1. 4차 산업혁명의 본질을 이해할 수 있다. 2. 4차 산업혁명 시대에 영향을 미치는 기술요소에 대해 설명할 수 있다. 3. 다양한 기술요소 고찰을 통한 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 트렌드를 비판적사고로 분석 및 학습할 수 있다. 4. 기술 융합을 통한 창의적이고, 통합적 문제 해결을 위한 대안을 제시할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	004.융복합적사고능력	50	4차 산업혁명의 다양한 관점에서 고찰, 융합, 분석하여 자신에 최적화된 것으로 창출하고 재생산할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	50	4차 산업혁명시대 생활에 큰 영향을 미치는 기술 등의 기본지식을 이해하고 분석할 수 있다.
과학의 발달과 이해 (Introduction to the History of Science)	과학의 발달과정과 그 의미를 역사적 맥락에서 이해한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	50	과학사 이해를 통해 문장이해능력 및 기초과학이론을 습득한다.
	003.인문적 사유능력	20	과학사 이해를 통해 현대과학 발달과 그 파급에 따른 인문학적 영향력을 이해한다.
동양의학의 이해 (Introduction of Oriental medicine)	한의학학을 포함한 동양의학에 대한 기본적인 이해를 통해 의사로서의 기본 소양을 갖춘다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	40	동양의학 특유의 인체와 질병에 대한 관점을 학습하고 이해한다.
	004.융복합적사고능력	40	동양의학의 인체와 질병에 대한 접근방식을 토대로 현재의 의료 활동을 발전시킬 방안을 제시한다.
엑셀을 활용한 데이터 분석 둘러보기 (introduction to data analysis using Excel)	ICT와 IoT 기술의 발달로 다양하고 방대한 Data가 실시간으로 축적되고 있다. 그래서 어떠한 산업 분야를 막론하고 Data를 통해 유용한 정보를 도출하여 새로운 가치를 창출하는 Data 분석 능력은 현대와 미래 사회의 큰 경쟁력이 될 수 있다. 따라서 주어진 data를 이해하고, 그 data에 맞는 분석 방법을 엑셀을 통해 익히는 것이 이 교과목의 주요 내용이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	70	다양한 Data를 이해하고 엑셀을 활용하여 기초적인 Data 분석 및 추론을 할 수 있다.
	004.융복합적사고능력	30	Data 분석 결과를 통해 유용한 정보를 도출하여서 주어진 문제 해결을 위해 도출된 정보를 활용할 수 있다.
인간과 건축 (Architectural Technology and Human)	건축을 배우고 만드는 과정이 한 사회의 문화 속에서 결실을 맺듯이 필수적인 건축 상식을 바탕으로 건물(building)이 지어지는 과정과 자신의 생활과의 관계를 구상하고 계획하는 능력을 배양한다. 또한, 건축을 입문하는 학생에게 건축 인문학적 비평을 통해 건축에 대한 관심과 올바른 이해를 할 수 있는 기회를 제공한다		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	20	건축에 사용되는 각종 공학, 기술적인 체계들을 분류할 수 있다.
	003.인문적 사유능력	20	역사 및 사회 등의 건축과 관련된 인문학적 관점을 이해한다.
	004.융복합적사고능력	60	자연과학 기술과 인문 지식이 융합된 결정체인 건축물을 종합 예술로 이해하고, 건축물의 사회적인 포괄적 기능과 역할을 이해하고 창의적으로 해석할 수 있음을 통해서 인간과 건축의 관계를 실제 주거 생활에 응용할 수 있다.

자연생태와 지구환경 (Ecology and Environment)	오늘날 지구촌의 환경문제는 개별 국가적인 문제로 대두되던 것이 점차 인접국가 혹은 범세계적인 문제로 확대되어 가고 있는 실정이다. 수년전만 해도 일부 과학자나 환경 전문가들이 논의하는 정도에서 이제는 지구 환경문제가 국제사회에서 최대 현안의 하나로 대두되고 있고, 특히 오존층 파괴, 기후변화, 생물종의 감소 등 지구촌의 환경문제가 새롭게 국제사회에서 최대의 쟁점으로 부각되고 있는 현실이다. 한편 우리나라의 경우 60, 70년대 개발일변도의 정책추진으로 환경문제를 미처 고려하지 못하였고 그 결과 80년대에 들어서면서 여러분야에 걸쳐 환경오염으로 인한 사회, 경제적 문제가 가시적으로 나타나기 시작했다. 따라서 본 교과목에서는 환경 오염의 발생 원인과 피해사례를 소개하고 이들이 지구 생태계에 미치는 영향과 환경 보전의 필요성을 인식시키며 이들의 처리 방법을 소개 한다		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	30	지구환경보전을 위해 지구 구성원으로서 기여할 수 있는 친환경적인 생활양식에 대해 충분히 숙지하고 있으며, 실천할 수 있다.
	0C3.인문적 사유능력	30	주어진 주제 영역에서 생태계 파괴의 심도와 범위 면에서 현상을 분석 파악하고 예방과 처리방법을 모색할 수 있다.
재미있는 생물 이야기 (Exciting Life Story)	0C5.균형적 사고능력	40	자연생태와 지구환경의 변화와 인간에 대한 영향에 대해 구체적으로 설명할 수 있다.
	생물의 특징 6가지를 소개하면서 인간과 자연 그리고 지구를 이해하는 것이 본 교과목의 목표이다. 생물의 세계를 통해 다양한 삶을 이해하고, 인간사회와 생물사회를 비교함으로써 우리들 자신의 삶과 미래를 들여다 보고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	10	수업활동에 긍정적 영향을 주는 태도/발표/기타 언행
	0C2.학문기초 능력	40	-일상생활에서 사용하는 생물학 용어의 개념을 이해할 수 있다. -대화/토론에서 생물학 용어로 의사소통할 수 있다.
통계학의 이해와 활용 (Elementary Statistics and Application)	0C3.인문적 사유능력	30	생물세계에서의 현상을 인간의 삶에 적용하는 표현을 한다.
	0C4.융복합적사고능력	20	자연현상과 인간사회현상의 연관성을 생각하려 한다.
	정보화 시대에 필요한 통계이론을 쉽게 이해하고 생활 속에서 요구되는 통계적 사고와 지식을 습득하고 통계의 지식을 통해서 인터넷, 신문, 방송에서 다루어지는 통계의 오류들을 발견할 수 있는 능력 배양 할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
현대논리학 (Symbol Logic)	0C3.인문적 사유능력	100	통계학을 이해하고 기술통계와 기본적인 추론 통계 방법을 활용할 수 있다.
	기호를 통해 올바른 추론의 형식을 공부함으로써 전통 논리학이 처리하지 못하는 고난도 추론의 타당성 및 건전성을 익히고, 이를 통해 복잡한 논증에 대한 비판적 사고 능력을 배양한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	80	기호 논리를 통해 명제 논리, 양화 논리 등 고난도 추론의 타당성, 건전성을 증명할 수 있다.
임상학개설 (Clinical Medicine)	0C5.균형적 사고능력	20	기호 논리를 응용하여 기타 경험 과학의 지문에서 나오는 고난도 추론의 타당성을 증명할 수 있다.
	임상의학 개요에 대한 학습의욕 성취		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	20	가치판단
	0C2.학문기초 능력	20	외국어 및 정보활용
	0C3.인문적 사유능력	20	인물이해
	0C4.융복합적사고능력	20	지식융합
	0C5.균형적 사고능력	20	이해능력

■ 균형 영역 교과목 소개

4주제: 건강 / 레저 / 예능

과 목 명	과 목 소 개		
77가지의 클래식음악 상식 (77 common sense of classical music)	유럽클래식음악에 관한 기본적인 상식을 77개의 질문형태와 그에 대한 답으로 관련된 음악 감상과 함께 수업을 진행하여 클래식음악에 관심을 고조시키고 그 이해력을 넓혀 음악 감상을 통하여 정서 함양에 기여함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	50	음악의 기초와 음악사, 작곡가와 음악에 관련된 다른 분야의 인물 등을 통하여 색다른 각도와 초점으로 역사를 이해하고 그 상식을 넓혀 갈 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	클래식음악에 관한 다양한 각도의 해설과 함께 각 시대, 다양한 장르의 음악을 감상함으로써 음악 감상 능력과 이해력을 배양할 수 있다.
교양 배드민턴 (Badminton)	학생들이 사회에 진출하였을 때 배드민턴 활동을 통하여 건강증진 및 여가생활을 즐길 수 있는 능력을 함양한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	50	배드민턴 활동을 통하여 사회에서 필요로 하는 여러 가지 규범을 함양한다.
	0C5.균형적 사고능력	50	배드민턴 활동을 통하여 규범준수, 팀웍, 안전예방법 등 사회생활에서 필요한 여러 가지 능력을 함양한다.
뉴스포츠의 이해와 실천 (The theory and practice of new sports)	축구나 야구와 같은 기존 전통스포츠가 오랜 훈련과 연습 없이 참여하기 어려운 것과 달리, 남녀노소 누구나 간편하고 빠르게 배우고 즐길 수 있는 다양한 신종스포츠, 즉 뉴스포츠의 특징과 등장 배경을 이해한다. 뉴스포츠란 일반적으로 올림픽이나 국제경기에서 행해지고 있는 메이저스포츠(축구, 야구 등)가 아닌 모든 국민이 쉽게 체험할 수 있는 스포츠를 말하며 본 수업에서는 다양한 뉴스포츠를 경험하고 그 중 프라임디스크를 이용한 수업을 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	70	다양한 스타일의 뉴스포츠 방법을 학습하여, 자신에게 맞는 뉴스포츠를 찾을 수 있다.
	0C4.융복합적사고능력	30	뉴스포츠의 이해를 통해 또 다른 새로운 방법의 스포츠를 만들 수 있다.
도예문화체험 (Experience of Ceraminc Culture)	현대인의 웰빙 생활과 미의식을 개발하기 위해서 아름다운 도예문화예술의 특징을 이해하고 익혀 점토로 체험해 봄으로써 개개인의 개성, 감성을 키우며 정진적 전강과 풍부한 정서 생활을 함양한다. 또한 우리 삶의 질을 높이며 다양한 표현력과 창의성, 감수성을 높인다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	25	자신이 만들 작품의 디자인 의도와 구체적 표현을 하고 완성 후 발표하고 평가하는 능력을 갖출 수 있다.
	0C4.융복합적사고능력	25	도예문화를 다양한 관점에서 이해하고 자기만의 독창적인 형태를 디자인해 성형하고 완성할 수 있다. 자신이 만든 작품을 발표하고 평가할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	도자예술작품과 체험활동에 대한 기본적인 지식과 기법 등을 습득하여 일상생활에 필요한 자신만의 독특한 도자기를 만들며 보다 깊이 있게 예술과 디자인, 공예를 체험할 수 있다.

마음에 평안을 주는 가톨릭교회의 음악 (The music of the Catholic Church which gives peace to the mind)	서양 클래식음악의 원류이며 유구한 역사를 지닌 가톨릭 종교음악의 역사, 변화의 흐름을 살펴 보면서 관련된 음악을 해설과 함께 감상하여 그 이해도를 높이며 음악적 소양을 넓힐 수 있음.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	60	공동체의 일원으로서 심미적 안목을 길러 정서적 안정을 꾀하고, 종교적 윤리적 가치를 가질 수 있다.
	0C3.인문적 사유능력	40	가톨릭교회 음악을 감상하고 이론을 연구하여, 미적 감각을 키우고, 창의적 사고를 할 수 있게 한다.
모두의 건강을 위한 식생활 (A diet for everyone's health)	건강을 위한 바른 식생활, 한국음식문화와 농산물에 대한 올바른 이해를 통해 식생활 교육의 중요성을 인식하고 교육역량을 강화하여 스스로의 건강관리를 가능하게 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	50	농수축산식재료를 이해하고 계절별, 지역별 식재료의 종류 및 특징을 알고 전통 가공품을 만들고 이용할 수 있다. 식품과 영양의 관계를 알고, 자신의 식생활을 평가하고 문제점과 개선방향을 제시하며, 건강하고 균형잡힌 식생활을 위한 식단을 작성할 수 있고 실천할 수 있다.
	0C4.융복합적사고능력	25	식생활과 관련된 환경, 식생활문화에 대해 이해하고 바른 식생활을 위한 식생활교육의 필요성을 이해한다.
	0C5.균형적 사고능력	25	우리 전통음식문화에 깃들여 있는 가치를 알고 다른 문화를 존중하는 교육을 통해 식생활에 있어 나눔과 배려, 감사의 마음을 실천할 수 있도록 한다.
서양 미술의 역사 (Western Art History)	서양의 건축, 회화, 조각을 역사적 흐름에 따라 살펴본다. 각 시대 사람들이 자신들의 세계관과 종교, 사상, 미의식 등을 조형예술을 통해 어떻게 담아내고 표현해내고 있는지를 조명해봄으로써, 서양미술문화의 흐름과 우리 자신의 정체성에 대한 이해를 얻는 데 목표가 있다. 아울러 시각이미지를 다양한 관점에서 분석하고 향유하는 능력을 기르고자 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C2.학문기초 능력	50	미술사의 개념 및 용어, 그리고 논제를 정확히 이해하고 설명할 수 있다.
	0C3.인문적 사유능력	20	서양미술사와 관련된 용어의 개념을 인식하고 설명할 수 있다. 각 시대의 미술을 다양하고도 복합적인 관점과 총위에서 종합적으로 이해할 수 있다. 자신의 지식과 생각을 논리적으로 적절하게 표현할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	30	논의되는 각 시대, 특정 문화권의 미술과 미술가들의 형식적·양식적 특징을 이해하고 분별할 수 있다. 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 향유하는 감수성과 표현 능력이 있다.
소설과 영화로 보는 여성의 예술 세계 (The World of Feminine Art to appreciating with Novels and Cinemas)	‘획일성’의 세계 아닌, ‘다양성’의 세계는 미래의 새로운 시대상으로 부상하고 있다. 사회적 ‘소수자’란 수적 열세에 놓인 자들이 아니라 인간의 차원에서 차별 받는 지위에 놓인 자들을 일컫는 개념이다. 그런 의미에서 ‘여성’은 아직도 사회적 소수자이다. 그럼에도 불구하고 여성 작가들은 여성만의 시각으로 자신들의 예술세계를 만들어 세계문화에 ‘다양성’을 부여하는, 큰 기여를 해 왔다. 그러한 여성 작가들로는 제인 오스틴, 샤토티 브론테, 버지니아 울프, 마그리트 뒤라스, 에쿠니 가오리, 공지영 등이 있다. 이 여성 작가들의 소설은 영화로도 제작이 되었다는 공통점이 있는데, 그것은 그녀들의 작품들이 비평가들로부터 문학사적으로 높이 평가되었을 뿐 아니라, 대중들로부터 널리 사랑받을 만큼 보편성도 획득했다는 의미를 갖는다. 그러므로 이 교과목 <소설과 영화로 보는 여성의 예술 세계>는 이 여성 작가들의 엄선된 작품을 소설과 영화로 감상함으로써 여성예술의 세계를 이해하는 것을 일차적인 목표로 한다. 나아가 현재의 대학생들이 사회에 진출하여 맞이할 미래에는 성차에 의해 차별 받는 사람이 없는 시대가 오도록 하기 위하여 우리가 다 함께 노력해야 할 바에 대해 모색하는 것을 이 교과목의 이차적인 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	50	사회적 소수자의 삶에 대하여 공감하고 그들을 위하여 배려하고 봉사할 수 있는 마음가짐을 가진 성숙한 시민으로서의 태도를 갖추게 된다.
	0C5.균형적 사고능력	50	여성 작가의 예술 세계에 대한 감상을 통해 아름다움을 향유할 수 있는 감성적인 능력을 갖추게 된다. 나아가 다양성이 존중되는 사회야말로 인류가 추구하는 보편적인 가치에 부합하는 사회임을 이해하게 된다.

스포츠마사지 테라피 (Sportsmassage Therapy)	일상생활에서 발생하는 피로의 원인과 기전을 파악하고, 테라피에서 주로 사용되는 마사지와 테이핑 기법을 숙지하여 실생활에 적용할 수 있도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	004.융복합적사고능력	30	각 부위별 피로에 따른 통증을 진단하고 다양한 테라피 방법을 이용하여 피로회복 및 피로를 미연에 방지할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	70	피로의 원인과 기전을 이해할 수 있다. 테라피에서 주로 사용되는 마사지나 테이핑 절차와 방법을 이해할 수 있다.
스포츠 워킹 (Sports Walking)	1. 걷기활동을 통해 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민 의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 향상시킨다. 2. 걷기의 바른 자세와 활동을 통해 자연현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 건강관리 등 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력을 향상시킨다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	004.융복합적사고능력	50	걷기활동을 통해 타인을 배려하고 자발적으로 도우려는 자세와 태도를 배양할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	50	바른 걷기 활동을 통하여 걷기에 대한 기본적인 지식과 접근방법을 습득하고 이를 바탕으로 걷기를 보다 깊이 있게 예체능 영역을 체험할 수 있다.
영화 속 스포츠 이야기 (Sports story in the movie)	스포츠를 주제로 한 영화를 감상하고 그 영화 속 스포츠 종목의 이해와 영화 속 에피소드와 연관하여 스포츠 관련 윤리, 철학, 경기력 향상, 심리학, 마케팅 등을 이해한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	70	스포츠를 영화 시청으로 한번 이해하고 시청 후 스포츠 전문지식을 질문의 답과 토론을 통해 깊이 있는 이해와 해석
	004.융복합적사고능력	30	영화 안의 주제가 단순하게 하나의 스포츠 주제가 아닌 복합적으로 표현 되었을 때 자신의 지금까지의 지식을 통합하여 지식을 정리
영화예술의 이해 (Understanding film art)	영화는 예술과 산업으로서 가장 대중적인 문화예술의 꽃이다. 대중문화의 주도적 역할을 하고 있는 영화가 영상과 소리로 전달하는 이야기를 통해서 인간의 삶과 가치뿐 아니라 철학적, 심리학적, 미학적, 사회적, 문화적 이해와 소통을 지향하면서 공감할 수 있는 인성과 인문학적 감성을 함양하는 것을 목표로 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	001.도덕적 역량	60	예술적 감성을 표현할 수 있고, 타인과 공감하고 인문학적 가치를 창조할 수 있다.
	002.학문기초 능력	10	사회적 책임과 의무에 대한 윤리의식이 있다.
	003.인문적 사유능력	10	영화를 다양한 관점에서 감상하면서 자기 생각을 글과 말로 자유롭게 표현하고 토의하는 과정을 통해서 사고를 확장할 수 있다.
	004.융복합적사고능력	10	예술작품에 대한 지식이 풍부하다.
	005.균형적 사고능력	10	한국영화를 비롯해 동서양의 다양한 영화를 비교하고 감상하며 다양한 나라의 문화적 역사적 배경과 영화예술의 미학적 영역과 미학을 체험할 수 있다.

예술의 원리와 감상 (Principles and Appreciation of Art)	미적 대상으로서의 예술작품의 형식원리를 구체적인 사례를 들어가며 논의함으로써 모든 종류의 예술들에 공통적으로 구현되는 구성적인 객관적 속성에 대한 원리적이며 체계적인 이해를 도모하며 예술작품의 이해와 감상에 도움이 되고자 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	50	삶의 다양한 양상이 예술의 형식원리로 구현되는 면모를 고찰하며 인간에 대한 인문학적 사고능력을 키울 수 있다.
	005.균형적 사고능력	50	예술작품의 형식원리 분석을 통해 예술작품에 대한 접근방식을 체계적으로 익히며 감상능력을 키울 수 있다.
운동과 다이어트 (Fitness and diet)	운동과 피트니스의 기본 개념과 원리를 이해한다.▪ 건강-관련 체력의 5가지 구성요소를 이해하고 각각의 항목을 위한 신체 활동을 파악하고 실습한다.▪ 운동 에티켓, 안전 및 부상의 원리와 예방 등을 고려하며 종합적인 운동 프로그램을 설계하고 실행한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	003.인문적 사유능력	70	다이어트의 기본 지식과 운동을 통한 다양한 다이어트 방법을 이해한다. 또한 운동처방의 개념을 적용하여 다이어트 프로그램을 제작할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	30	수업을 통해 자신의 전공과 관련하여 다이어트에 적용할 수 있는 방법을 찾거나, 운동과 결합한 다이어트 이론을 만들 수 있다.
웰니스를 위한 건강체조 (Health Gymnastics for Wellness)	본 교과에서는 신체의 정렬상태에 따른 문제를 찾아 교정하며, 올바른 운동 습관을 형성하여 평생스포츠로서 건강 유지수단으로 활용하는데 목적이 있다. 온전한 심신의 질 향상을 위해 운동을 통한 예방과 개선의 통합적 실천과 능동적 참여력 함양을 꾀하고자 한다. 따라서 본 강의에서는 1. 스트레칭을 통해 유연성 강화, 2. 요가로 심신의 균형맞춤, 3. 필라테스로 근력강화, 4. 유아체조, 커플체조, 노인체조, 응원체조로 작품 표현력과 표현방법을 학습하여 5. 창의력을 통한 캡스톤 디자인 할 수 있는 역량을 강화할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	004.융복합적사고능력	50	스트레칭, 요가, 필라테스, 각종 건강체조의 운동프로그램 및 작품을 구성할 수 있다.
	005.균형적 사고능력	50	각종 건강체조의 운동 원리를 이해할 수 있다. 스트레칭, 요가, 필라테스, 각종 건강체조를 표현할 수 있다.
음치탈출 (Singing well)	음치는 없다. 다만 노래하는 방법이 익숙하지 않거나, 전문가에게 배울 기회가 없었거나, 관심이 없었을 뿐이다. 현대인들에게 필수적인 교양의 문화적 덕목가운데, 특히 대중 앞에서 노래 할 기회를 많이 갖게 되는 것이 우리나라의 현실이다. - 비전공자들도 맞춤형 발성교정을 통해 즐겁게 노래하며, 전공자처럼 자신감을 갖고 음악을 즐기며 노래할 수 있는 기본 이론과 실기가 함께하는 수업이다. -아름다운 음악을 자신의 소리와 감정으로 느낄 수 있게 하고, 음악 안에서의 화합으로 각 조별 활동을 통해 좋은 인간관계 형성, 조화로움을 체험하며 정서생활에 도움이 되게 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002.학문기초 능력	30	음악을 통한 감성적 반응과 교감이 가능한 감성 반응에 의한 음악 요소 변화와 노래를 통한 적용, 표현등 감성문화콘텐츠 표현 기술 개발한다.
	003.인문적 사유능력	20	대인관계영역으로 타인을 위해 자발적으로 도우려는 자세와 태도
	005.균형적 사고능력	50	예술작품과 활동에 대한 기본적인 지식과 접근방법을 습득하여 이를 바탕으로 보다 깊이 있게 예술영역을 체험할 수 있다.

응급처치와 안전 (first Aid & Safety)	일상생활(학교생활) 및 스포츠현장에서 응급상황에 적절한 대처방법과 응급처치에 대한 핵심 역량인 응급처치 방법에 대한 이해를 갖고, 응급처치와 안전의 필요성을 이해함과 동시에 응급처치 방법을 익힘으로써 현장응급처치의 올바른 적용으로 위급상황에서의 현장대응능력을 함양한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C1.도덕적 역량	30	응급처치와 안전에 대한 현장학적 상황을 이해하고 창의적 현장안전 의식을 창출할 수 있다. 응급처치와 안전에 대한 가치를 이해할 수 있다. 위급환자 발생시 도움의무의 시민적 덕목을 발휘할 수 있다.
	0C4.융복합적사고능력	30	응급의학적 지식의 이해를 통한 현장응급상황의 타당한 해결책과 대안을 제시할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	40	안전에 대한 의식과 함께 응급처치 장비의 운영능력을 함양할 수 있다. 응급상황의 적절한 대처능력 함양으로 불특정 응급상황 대처에 자신감을 줄 수 있다.
의학과 예체능 I, II, III, IV (Medical and Art)	의예과 과정을 거치면서 의사로서 소홀히 하기 쉬운 예체능 분야에 대해 1인 1기를 원칙으로 익히도록 한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C5.균형적 사고능력	100	예술작품과 활동에 대한 기본적인 지식과 접근방법을 습득하여 이를 바탕으로 보다 깊이 있게 예술영역을 체험할 수 있다.
춤과의 산책: 인문학적으로 춤추기 (Dance for a Walk)	문학을 콘텐츠로 (혹은 문학의 소재된) 무용작품을 감상하고 그 작품의 문화, 역사적 배경과 예술적 특성을 이해함으로써 예술적 안목과 인문학적 소양을 기른다. 현대는 문화콘텐츠의 시대이자 융합의 시대이다. 이러한 시대적 흐름을 가장 잘 반영하고 있는 현상중의 하나가 바로 문학콘텐츠를 예술작품으로 새롭게 창조해내는 작업들이라 할 수 있다. 이에 소설, 시, 신화, 역사적 사실 등을 소재로 하여 제작된 무용작품의 문화적, 역사적 배경과 예술적 특성을 문학과 연계하여 고찰한다. 문학 속에서 춤추는 무용예술의 고찰은 예술을 보다 쉽게 감상하고 이해하는 기반이 되며, 나아가 예술적 안목과 인문학적 소양을 동시에 배양할 수 있다는 장점이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	0C3.인문적 사유능력	50	문학을 통해 무용예술작품에 담긴 문화적, 역사적, 철학적 배경과 예술적 특성을 이해함으로써 인문학적 소양을 배양할 수 있다. 또한 자신의 느낀 감상을 인문학적 지식을 활용하여 발표나 글로 표현할 수 있다.
	0C5.균형적 사고능력	50	문학을 통해 무용예술작품에 담긴 문화적, 역사적, 철학적 배경과 예술적 특성을 보다 쉽게 이해할 수 있으며, 인문학적 지식을 바탕으로 예술적 안목을 배양할 수 있다.

테크놀로지와 공연예술 (Technology & Performance)	인간과 기술의 융합시대에 따른 현대 공연예술을 감상하고 그 양상과 특성을 이해함으로써 4차산업시대에 필요한 안목과 창조적 아이디어 그리고 인문학적 지식을 배양한다. 우리 주변의 기계와 사물이 학습하는 능력과 지능을 갖게 되고 500억 개의 사물이 인터넷으로 연결되는 ‘초지능·초연결 사회로의 진화’라 말하는 4차 산업혁명이 일어나고 있다. 그 중에서도 우리의 삶에 가장 큰 혁명을 일으킬 것은 최첨단 기술을 통해 인간과 기계의 경계, 그리고 가상과 현실의 벽이 무너지는 세상이다. 이러한 현상은 현재 공연예술계에도 반영되어 놀라운 속도로 발전하고 있다. 이에 과학기술과 공연예술이 융합된 현대 공연예술이 발생하게 된 배경 및 그 특성과 양상을 각 작품별로 감상 및 고찰한다. 이는 융합 현대공연예술에 대한 식견과 안목 배양에서 나아가, 예술을 4차 산업혁명시대를 쉽게 이해하고 준비하는데 도움이 될 수 있을 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC3.인문적 사유능력	35	융합 현대공연예술에 대한 철학적 기반지식이 배양된다. 또한 창의적 발표나 글을 통하여 자신의 생각을 다른 사람에게 잘 표현할 수 있는 방법을 모색해 볼 수 있다.
	OC4.융복합적사고능력	30	신기술과 예술이 융합된 작품에서 및 그 제작과정에 대한 이해를 통해 학제간 지식융합 능력과 창의적 응용력 그리고 통합적 문제해결 능력을 양성할 수 있다.
	OC5.균형적 사고능력	35	융합 현대공연예술을 감상 및 안목을 배양할 수 있다. 또한 예술을 통해 4차 산업혁명시대에 따른 사회변화를 쉽게 이해할 수 있다.
풋살 (Futsal)	풋살 경기규칙을 이해하고, 실전연습을 통한 스킬 향상 및 풋살 티칭을 할 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC3.인문적 사유능력	50	풋살 학습을 통해 창의적 플레이를 학습할 수 있다. 풋살 경기를 통해 통합적 플레이를 습득할 수 있다.
	OC5.균형적 사고능력	50	풋살을 통해 체력을 기르고 건강을 유지할 수 있다. 풋살을 통해 졸업 후 평생체육으로 즐길 수 있다.
나의 삶 속의 색 (Color of My Life)	우리의 삶 속에서 활용되고 있는 다양한 색을 공부한다. 색채의 지각과 색의 감성, 상징, 연상, 색채심리 마케팅 등 컬러이미지 메이킹까지 다양한 면에서 색에 대해 알아보고 우리 생활에 적용되는 곳을 알아본다. 또한 색과 개념과 색채들의 성격 그리고 색채현상에 대한 이해 및 우리의 심리작용에 미치는 색채의 영향을 알아보고 실생활에서의 색채를 이용한 사례연구를 살펴봄으로써 자신에 맞는 색채를 발견하고 적용하여 각자의 성격에 맞는 색채를 활용하는 능력을 갖추고자 함.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC5.균형적 사고능력	100	색이 가진 다양한 감성, 상징, 연상, 색채심리 마케팅 등 컬러 이미지 메이킹을 이해할 수 있다. 각자의 성격과 특성에 맞게 색채를 응용 활용할 수 있다.
미술과 문화의 이해 (Understanding of Art & Culture)	그리스 헬레니즘부터 20세기 전반까지의 서양의 문화와 미술을 역사적 흐름에 따라 살펴본다. 각 시대의 문화와 미술의 특성을 이해하고, 미술작품을 다양한 관점에서 이해하고 감상하는 능력을 기르는 데 목표가 있다. 그리스 헬레니즘으로부터 20세기 전반 추상미술까지의 서양의 문화와 미술을 시대 순으로 살펴본다, 주로 각 시대의 주요한 미술사조를 기본 축으로 공부한다. 특정 미술사조가 형성되고 유행하는 데 영향을 미친 종교 및 사상, 정치와 사회상 등에 대한 지식을 배경으로, 각 시대 문화의 성격, 미술의 형식 및 양식적 특성이 논의된다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	OC5.균형적 사고능력	100	미술을 형성하는 다양한 요소들, 특히 당대의 사회적 배경에 대한 지식과 이해를 얻을 수 있다. 미술사조의 형식 및 양식적 특징들을 분석하고 감상할 수 있다.

창의실용 교육과정 교과목 소개

취창업과 진로

과 목 명	과 목 소 개		
나는 자신있게 취업에 도전한다	본 강좌는 취업에 필요한 여러 가지 정보를 제공함으로써 학생들의 취업에 실질적인 도움을 주기 위해 개설되었다. 사이버로 이루어지기 때문에 사이버 강좌의 진행대로 수업이 운영된다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	취업 관련 직무 수행에 필요한 균형적 사고 및 지식 획득 능력을 함양한다.
장래를 위하여	본 강좌는 미래를 예측하고 준비하기 위하여 직업선택을 위한 안목과 자신을 바로 알기, 이력서 작성, 자기소개와 인터뷰 기법, 프레젠테이션 기획과 실기, 안정적 경제생활을 위한 재무 설계와 위험회피, 정보기술의 이해 등 여러 가지 현안을 다루고 이해하는 것이다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	직업선택과 관련된 지식습득을 통하여 취업과 관련된 복합적 문제해결 능력을 기른다.
무대화술로 푸는 취업성공전략	[무대화술로 푸는 취업성공전략]은 Cyber 강좌로, 인터넷을 통해 대학 졸업 후 취업하려는 학생들에게 필요하거나 접하기 힘든 자료들을 제공해 주고 더 나아가서 수강을 원하는 모든 학생들에게 시간과 공간의 한계를 초월하여 그들이 원하는 시간과 장소에서 수강할 수 있도록 하고자 하는 의도에서 개설되었다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	화술을 고도화하여 취업능력을 기르고 이를 통한 균형적 사고를 습득하여 취업현장에서 필요한 스킬을 체득한다.
스피치와프리젠테이션	스피치와프리젠테이션의 원리와 실전 기법을 이론적인 토대에서 올바르게 체계화하고 스피치의 본질, 사전 분석 사항, 스피치 준비 절차와 실행 방식, 스피치 각론 등 스피치와 관련된 모든 사항을 점검했다. 풍부한 사례 분석을 통해 논의를 구체화하고 실전 적응력을 강화시킬 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	프리젠테이션 스킬과 발표에 필요한 스킬을 익혀 취업시 발생하는 복합적 문제에 대해 해결능력을 기른다.
이미지메이킹과자기 관리	현대사회에서 ‘자기관리’는 대학생뿐 아니라 사회생활에서 가장 중요한 것이다. ‘자기관리’란 자신이 가지고 있는 모든 것 즉, 시간, 목표, 꿈, 돈, 건강, 인간관계 등을 자신 스스로 관리함으로써 자신의 가치를 높이는 것이다. 그래서 이 강좌는 이런 사실을 일깨워 주면서, 학생 각자가 스스로 ‘이미지메이킹’을 하고, ‘자기관리’ 계획을 철저히 수립하여 실행하고, 그리고 각자 대학생생활 중 훌륭한 리더십을 터득해 사회에 진출하여 대한민국의 훌륭한 동량지재가 되는데 도움을 주는 것을 ‘강의목표’로 하고 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	자신의 이미지메이킹 기술을 습득하여 면접 등 취업현장에서의 복합적 문제해결 능력을 기른다.
경력개발과취업준비	-전학년(1~4학년) 대상의 공통과정으로 취업교육을 위한 정규과정임-노동시장 특성에 기반하여 취업준비에 차질이 없도록 체계적인 커리큘럼을 구성하여 운영함-특히 취업 자신감 향상을 위해 취업동기와 흥미를 고려하여 교과목을 운영함-그리고 학년별/학기별로 취업에 도움되는 경력개발을 종류별로 전략적 습득방법을 학습함-뿐만 아니라 경력개발과 취업결정요인별로 연계하여 맞춤형 취업준비를 설계도록 지원함-또한 성공적인 취업에 필수적인 핵심스킬인 면접방법과 스킬 그리고 서류작성법과 스킬을 향상시킴		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	- 자신의 꿈을 진로탐색의 통하여 Career Road Map을 스스로 작성할 수 있다. - 취업에 필요한 역량의 필요성과 종류 등을 설명하고 작성할 수 있다.

성공취업과직업선택	- 본 과정은 전 학년(1~4학년)을 수강대상으로 성공취업 및 직업선택에 효과적인 방법과 스킬을 향상시키는 교과목임- 노동시장의 특성과 전망에 따른 맞춤형 취업준비전략을 수립하고 취업에 대한 자신감 고취- 성공취업에 필요한 취업전략, 취업스킬, 취업서류 작성법, 면접유형별 대응전략과 스킬 등 종합적인 취업역량을 개발함- 직업선택의 방법과 스킬로는 자신의 인생비전과 특기/적성 그리고 전공에 따른 직업선택방법을 습득함- 희망직업의 탐색과 해당직업에 필요한 역량개발의 방법을 습득함- 이러한 방법적 모색을 통하여 JOB Searching Skill을 향상함은 물론 개인별 맞춤형 직업선택과 성공취업역량을 개발함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	- 직업별 특성을 전문 사이들을 통해 스스로 찾아보고 분석할 수 있다. - 성공취업을 위한 서류작성과 면접Skill을 행사할 수 있다.
취업전략과취업스킬	- 고학년(3~4학년)을 수강대상으로 한정하여 실질적인 취업준비를 위한 교과정으로 운영함- 따라서 졸업전 취업을 목표로 취업관련 전략과 Skill을 집중적으로 커리큘럼에 편성함- 그리고 취업에 필요한 핵심 Skill (이력서 작성 스킬/ 면접유형별 대응 스킬)을 실습을 통해 완벽하게 습득함- 또한 자기 PR 스킬 향상을 위한 1분 자기소개 스킬 / 예상질문 만들기 스킬 / 효과적인 면접응답 스킬 등을 집중적으로 함양함- 그리고 개인별 맞춤형 취업전략도 수립함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	- 자신에 맞는 취업전략을 SWOT분석에 의해 직접 작성할 수 있다. - 취업에 필요한 관련 Skill을 활용하여 실전에 바로 적용할 수 있다.
여대생진로와설계탐색	본 강의는 여대생들을 대상으로 직업선택에 따른 진로설계 방법과, 직종별 직업세계에 대한 취업정보를 탐색하고 여대생들의 특성에 맞춘 체계적인 취업전략을 세우는 능력을 습득하는데 그 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	자기분석과 여성 생애설계를 고려한 진로계획을 수립할 수 있다.
직무소개와탐색	본 강의는 대학생들을 대상으로 직업선택에 따른 직무분석 방법과, 업종별 기업세계에 대한 직무정보를 탐색하고 학생들이 기업의 직무특성에 맞춘 체계적인 취업전략을 세우는 능력을 습득하는데 그 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	각 직무의 이해를 통해 희망직무의 하는 일, 되는 길을 탐색하고 희망 직무의 조사 보고서를 작성한다.
기업정보이해와활용	본 강의는 학생들을 대상으로 직업선택에 따른 정보이해 방법과, 기업별 업무환경에 대한 정보를 탐색하고 기업에 대한 정보를 분석 및 활용하여 취업전략을 세우는 능력을 습득하는데 그 목적이 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	기업정보를 수집 활용하여 희망직무, 산업, 기업에 대한 조사보고서를 작성할 수 있다.
취창업과진로	- 진로설계와 취업준비를 준비하기 위한 “자기분석”과 “취업역량개발”의 실천적인 방법을 학습함 - 교과목 편성은 4대 영역 구성하여 체계적으로 운영함 ※ 자기탐색-> 직업/직무 탐색-> 역량개발-> 취업준비 - 각각의 영역별로 필요한 커리큘럼을 주차별로 구성하고 상호 연계성을 고려하여 편성함 - 이러한 목표를 달성하기 위한 방법으로 개인별 흥미/적성 분석에 따른 인생VISION을 수립함 - 그리고 개인별로 수립한 인생VISION에 따른 진로탐색과 직업선택 그리고 필요한 역량개발방법을 습득함 - 아울러 성공적으로 목표관리를 수행할 수 있는 실천방법을 구체적으로 학습함 - 또한 학년별/학기별로 구체적인 역량개발을 위한 실천전략과 방법을 학습함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	변화되는 환경속에서 자기에게 맞는 진로를 선택하고, 이를 위해 정보를 수집하고 선별하여 진로계획을 세운다.

idea와기업가정신	현대적 창업자는 노력과 창조적 idea와 인재로 승부한다. idea와 기업가정신의 올바른 이해와 학습을 통해서 전문지식을 습득함은 물론, Case Study와 토론으로 창의력과 사고력, 발표력을 배양하고 실무응용 능력을 길러서 성공적인 기업가정신과 창업에 대한 도전심을 함양토록 지도함에 목표를 둔다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	기업가정신에 대한 올바른 이해와 기업의 윤리 학습을 통해 창업가의 기본소양과 창업관련 지식을 습득한다.
	005. 균형적사고능력	50	창창교육을 통해 창의력과 사고력을 배양하고 실무응용능력을 키워 성공적인 기업가정신과 창업에 대한 도전정신을 함양토록 한다.
중국과글로벌창업개론	- 학생들이 국제창업과 중국에서 창업과 관련된 기본개념과 정책문제를 이해하고, 중국을 중심으로 테마를 설정하여 국제창업계획서를 작성발표토론하도록 함- 전교생 모든 전공 참여 가능- 교양 혹은 전공으로 선택하여 성적 처리 가능		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	중국의 문화와 기업환경을 둘러싼 인문적 이해능력을 갖춘다
	005. 균형적사고능력	50	중국의 기업환경과 창업스킬을 습득하여 이에 따른 복합적 문제해결 능력을 기른다.
기술창업개론	- 창업보육전문 매니저 양성을 위한 기술창업론, 비즈니스 모델 부분 교육- 상상력과 사고력 향상 교육을 통해 창의적 ETTA 리더 양성- 교육효과 - 비즈니스 모델 검토로 창업 기회 포착 및 성공 확률을 높임- 기술창업의 이해와 창의적 사고 훈련을 통해 창업 역량을 강화 함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	기술부문과 비기술부문의 고유기능을 기술경영적 관점에서 통합·활용할 수 있는 방안 모색에 중점을 두며, 최근 기술경영의 중요한 과제인 기술가치 평가, 기술이전, 핵심기술, 세계화 등에 대해서도 배우게 된다.
	005. 균형적사고능력	50	기술경영과 성과 측정, 기술가치평가, 기술투자평가관리 등을 학습하게 된다.
창업트렌드분석론	창업에 대한 기본적인 배경과 지식을 체계적으로 습득함으로써 산업현장에서의 창업트렌드 분석과아이템별 타당성을 검토하여 창업기회를 포착하는데 수업의 주안점을 둔다		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	창업에 대한 기본적인 지식과 배경을 이해하고 최근의 창업트렌드에 관하여 검토하고 아이템별 타당성을 분석하는 능력을 기른다
	005. 균형적사고능력	50	창업트렌드를 분석하고 습득하며 창업 아이템에 대한 기회를 포착하는 안목을 높여 나감으로서 창업성공률을 높일수 있다
창업법규론	본 과목은 창업지도사 자격증 취득을 위한 필수 교과목으로, 창업과 관련한 각종 법규를 학습함으로써 창업 역량을 제고하고자 함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	창업을 준비 중이거나 창업지도사를 목표로 하는 학생들에게 창업에 필요한 각종 법률을 학습함으로써 창업 법규에 대한 기초 개념을 습득할 수 있다.
	005. 균형적사고능력	50	창업 시 꼭 알아야 할 인력관리 기본법, 지식재산권법, 점포임대차법, 창업시설법률 등 창업 관련 법을 학습함으로써 창업 법규에 대한 이해를 도모할 수 있다.

기술창업경영관리	본 강좌는 기술경영에 대한 기본적인 개념을 정립하고 기술경영에 대한 전반적인 이해기반을 확충하는데 교육의 역점을 둔다. 또 일반 경영이론을 접목시켜 기술투자, 마케팅관리 등, 즉 기술부문과 비기술부문의 고유기능을 기술경영적 관점에서 통합·활용할 수 있는 방안 모색에 중점을 두며, 최근 기술경영의 중요한 과제인 기술가치 평가, 기술이전, 핵심기술, 세계화 등에 대해서도 배우게 된다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	본 강좌는 기술경영에 대한 기본적인 개념을 정립하고 기술경영에 대한 전반적인 이해기반을 확충하는데 교육의 역점을 둔다. 또 일반 경영이론을 접목시켜 기술투자, 마케팅관리 등, 즉 기술부문과 비기술부문의 고유기능을 기술경영적 관점에서 통합·활용할 수 있는 방안 모색에 중점을 두며, 최근 기술경영의 중요한 과제인 기술가치 평가, 기술이전, 핵심기술, 세계화 등에 대해서도 배우게 된다.
온라인창업을위한웹프로그래밍	005. 균형적사고능력	50	본 강좌는 기술경영의 개념 및 핵심기술에 관한 이해와 활용을 위한 근본체계와 기술경영체계화의 특성과 모형에서 기술경영체계화 과제, 기술경영의 체계화모형을 학습하게 되며, 기술경영과 사업기능과의 연계성이라 할 수 있는 경영전략과 기술전략의 위치가 무엇인가를 배우게 된다. 동시에 기술경영과 성과 측정, 기술가치평가, 기술투자평가관리 등을 학습하게 된다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	100	온라인 창업에 대한 웹서버 기술 및 웹프로그래밍 학습을 통해 웹기반 창업 아이디어를 구체화 함으로써 웹기반 창업 사업계획을 수립하고 창업역량을 강화시킬 수 있도록 한다.
창업역량강화웹개발	005. 균형적사고능력	100	온라인 창업시장에 대한 트렌드와 주요 웹기술들에 대한 학습을 통해 자신의 웹기반 창업 아이디어를 구체화하고 다양한 웹서비스 시장에서 요구하는 웹서비스 운영 능력을 키운다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	다양한 산업분야에서 쏟아지는 데이터 처리 및 운영을 위해 스마트 정보기기 콘텐츠 수요에 맞추어 인문·사회·공학·예능 등 전 전공분야의 수강생들에게 정보과학적 사고에 기반한 창의적 문제해결과정을 익히고 스마트기기의 앱개발 교육을 바탕으로 UX(User eXperience)와 GUI(Graphic User Interface)를 기획하고 디자인하는 기초능력을 배양한다.
창업역량강화IoT기초	005. 균형적사고능력	50	안드로이드 기반의 프로그래밍 언어를 이용하여 모바일 어플리케이션과 같은 정보 기기용 콘텐츠 산업을 이해함으로써 정보과학적 사고에 기반한 창의적 문제해결 능력을 키울 수 있다.
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	4차 산업혁명의 요소 기술인 모바일 어플리케이션과 같은 정보 기기용 콘텐츠 산업을 이해함으로써 인문·사회·공학·예능 등 다양한 전공분야의 수강생들에게 정보과학적 사고에 기반한 창의적 문제해결과정을 익히고 스마트기기의 앱 개발 및 기획 역량을 함양시킨다.
창업역량강화IoT기초	사물인터넷(Internet of Things)을 이용한 창업을 위해 IoT에 대한 개념과 다양한 IoT 실습을 위해 라즈베리파이 디바이스에 대한 실습을 실시하고, 이를 통한 다양한 사물인터넷 창업 아이디어를 발굴하고자 함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	사물인터넷에 대한 기초이론과 센서 및 액추에이터에 대한 기술을 이해함으로써 사물인터넷 서비스에 대한 사업계획을 수립하고 창업역량을 강화시킬 수 있도록 한다.
창업역량강화IoT기초	005. 균형적사고능력	50	사물인터넷 시장에 대한 트렌드와 주요 기술들에 대한 학습을 통해 자신의 사물인터넷 아이디어를 구체화하여 다양한 시장에서 요구하는 사물인터넷 수요를 충족시킬 수 있는 능력을 키운다.

창업역량강화3D프린팅기초	- 3D프린팅 및 모델링 스트라타시스사와 3D시스템즈사의 글로벌 엔지니어링 기업인증 교과과정 중 기초가 되는 과정으로 관련 산업분야에 대한 전반적 이해와 수강생의 삼차원 조형물 제작 역량을 키우는 것을 목표로 함- 3D모델링 및 3D프린팅 작품제작을 통하여 모델러를 이용한 삼차원 디지털 도면 제작 능력과 3D 프린터를 이용한 작품 제작 기초적 소양 습득- 주어진 주제를 활용한 PBL(Project Base Learning) 과 개인의 창의적인 아이디어를 구현하게 함으로써, 직무능력을 함양하고 창업의 기회를 고취시킴		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	개인의 창의적인 아이디어 도출과 3D 초급 모델링을 학습하여 3D 디지털 도면 제작과 산업 각 분야에 3D 프린팅 접목과 창업의 기회를 갖도록 함.
창업역량강화3D프린팅실무	005. 균형적사고능력	50	3D모델러 기능 학습과 3D 프린팅실습을 통한 3D모델링 능력 배양, 3D프린터를 활용한 작품제작 능력 배양, 창의적 아이디어를 3D로 모델링하고 제작이 가능하여, 1인창조창업을 위한 시제품 제작 능력을 함양함.
	- 스트라타시스사와 3D시스템즈사의 글로벌 3D 모델링 엔지니어링 기업인증 교과과정으로 Autodesk사의 123D를 이용한 삼차원 디지털 도면제작 기능 학습 및 3D프린팅 제품제작 학습을 목표로 함.- 미국 Autodesk사 한국 내 공인트레이닝센터(ATC) 국제공인 강사들이 교육 후에 오토데스크 국제 공인 인증서 발급- 산업 분야별 실무 모델링 및 기획 등을 심도 있게 학습- 산업현장에서 3D 제작물의 특이성을 반영한 모델링을 전문적으로 수행할 실무 능력을 갖추- 대상과 목적에 맞는 3D프린팅 교육 프로그램을 개발하고, 현장에서 효과적으로 교육을 운영할 능력 배양- 3D 관련 산업 분야의 창업 역량을 배양하고, 창의적 아이디어 도출 및 창업으로의 연계가 가능하도록 함		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
창업역량강화커뮤니케이션디자인실무	002. 학문기초능력	50	3D 모델링의 기초 이론에 대한 일반 지식인 보유한 수강생들에게, 트렌드와 3D모델러 종류별 교육, 산업 분야별 실무 모델링 및 기획 등을 심도 있게 학습하여 산업현장에서 3D 프린팅의 특이성을 반영한 모델링을 전문적으로 수행할 수 있다.
	005. 균형적사고능력	50	교수학습 및 커뮤니케이션에 대해 깊이있게 학습하며 3D프린팅의 교육이슈를 함께 고찰한다. 대상과 목적에 맞는 3D프린팅 교육 프로그램을 개발하고, 현장에서 효과적으로 교육을 운영할 능력을 갖추 수 있다.
	커뮤니케이션은 창업에 필수적이고 중요한 활동이며, 그 커뮤니케이션을 더욱 효율적이게 하는 것이 바로 디자인이라 할 수 있다.이 수업에서는 커뮤니케이션 디자인에 대한 이해와 함께 실습을 통하여 창업의 아이디어 및 창업 실현에 필요한 커뮤니케이션 디자인 제작물의 이해도를 높이고자 한다. (※ 커뮤니케이션 디자인의 범위 : 광고, 마케팅, 경영 전반에 필요한 모든 디자인, 예: CI, 각종 광고제작물, 디지털미디어 디자인, 프레젠테이션 디자인, 편집디자인, 패키지 디자인, 칼라 마케팅 등)		
창업역량강화커뮤니케이션디자인실무	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	커뮤니케이션은 창업에 필수적이고 중요한 활동이므로 커뮤니케이션을 효율적으로 할 수 있게 하는 디자인의 기초를 학습하여 실무에 적용할 수 있도록 한다.
	005. 균형적사고능력	50	기초적인 디자인 학습을 통해 다양한 커뮤니케이션 활동을 위해 자신의 콘텐츠를 기존과 다른 방식으로 창의적이고 효율적으로 만들 수 있는 능력을 키운다.

SNS를 활용한창업마케팅실 무	트렌드에 맞는 창업아이템을 발굴하고, 아이템 포트폴리오를 구성하여 SNS마케팅 실무방법을 통하여 개인의 포트폴리오 및 기업의 마케팅을 이해하고 활용한다온라인 및 SNS특성을 익히고, 시대와 트렌드에 맞는 아이템 포트폴리오를 구축하고 비즈니스 모델로 새로운 산업분야를 창출한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	스타트업의 활성화를 위하여 온라인마케팅에 초점을 맞춰 마케팅 전략을 수립해 본다. 개인의 아이템 도출 후 가상의 마케팅 기획단계를 거쳐 구체적인 플랜이 나올수 있도록 시뮬레이션 하는 과정이다.
	005. 균형적사고능력	50	플랫폼의 특징을 통해 개인의 아이템을 매칭시킨다. 트렌드에 맞는 채널선택 후 마케팅 수립을 위한 다양한 방법 및 프로세스를 접목시켜 실천창업이 되었을 때 온라인마케팅을 전체적으로 기획 할 수 있는 능력을 가지게 된다
창업마케팅을위한빅 데이터분석및활용	4차 산업혁명시대의 핵심 기술요소인 빅데이터를 이해하고 현실 세계의 비즈니스에 접목할 수 있도록 한다. 특히 본 수업에서는 빅데이터의 활용을 위한 핵심 기술요소인 기획/수집/분석/시각화 과정을 통해 자연스럽게 이해할 수 있도록 발표 및 실습을 통하여 기초능력을 배양한다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	4차 산업혁명의 기술 트렌드와 핵심 기술인 빅데이터의 본질과 빅데이터 산업을 이해함으로써 정보과학적 사고에 기반한 창의적 문제해결 능력을 키울 수 있다.
	005. 균형적사고능력	50	4차 산업혁명의 핵심인 빅데이터 본질과 데이터 분석도구 R 기반 실습을 통해 빅데이터 활용 역량을 배양하고, 인문, 사회, 공학, 예능 등 다양한 전공분야의 수강생들에게 정보과학적 사고에 기반한 창의적 문제해결 역량을 함양시킨다.
창업역량강화전산회 계및세무	회계학의 기초과목으로서 체계적으로 기록, 분류, 요약하여 향후 재무회계와 관리회계의 공통 기초를 다질 수 있도록 회계에 관한 기본개념과 원리를 이해시킨다. 또한 실무에서 사용하는 전산회계 프로그램으로 실무 이해를 증진 시킨다. - 창업 시 필요한 회계 및 세무 업무 파악과 실무 역량 강화		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	재무회계의 기본 개념을 숙지하고, 이를 바탕으로 기업의 자본금, 자산, 부채, 수익, 비용의 계정과목을 올바르게 분류하여 경영상태 파악을 통한 실무 기회를 갖고자 함.
	005. 균형적사고능력	50	재무회계, 원가관리 및 부가가치세 등을 통해 학문적 기초와 전산프로그램을 실습하므로 실무적 사고 능력을 함께 배움으로써 균형적사고 능력 함양.
캡스톤디자인창업기 획	본 강좌는 창업아이템 선정, 비즈니스모델 개념의 이해, 비즈니스모델캔버스 작성 실습, 사업 타당성 분석, 사업계획서 작성, 회사(법인) 설립 시뮬레이션, 팀별발표 등을 위주 강의를 하게 된다. 즉 캡스톤디자인이란 학생들이 전공분야별 지식을 응용하여 학생 스스로 팀을 구성, 하나의 작품을 설계, 제작, 평가해 봄으로 창의적 사고와 실무능력, 팀워크, 발표능력 등을 향상시켜 산업문제 해결형 인재로 발전시킬 수 있도록 하는 창의적 종합설계 교과목으로 주로 공학계열학과에서 개설 운영하는 교과목이나 근래에 들어와서 경상계열, 인문사회 계열, 자연과학계열에서도 본 강좌를 개설하여 운영하고 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	002. 학문기초능력	50	실질적인 창업사례를 학습하여 창업의욕을 고취시키고 실패를 두려워하지 않는 도전정신과 호연지기를 키워나갈 수 있는 창의적 인성을 고양시키는데 목적이 있다
	005. 균형적사고능력	50	적극적이고 자율적인 학습 분위기에 중점을 두고 각자의 장점과 능력을 최대한으로 도출해 낼 수 있는 도전적이고 능동적인 자율형 인간으로 성장할 수 있다

창업AtoZ	교과목 개요본 강좌는 산업화, 정보화에 이어 창조경제 시대에 접어든 우리의 경제발전 상황에 맞추어 기업가정신과 창업에 관한 이론과 기법들을 살펴본다. 우선 기업가정신이 창조경제에 갖는 의미를 알아보고 벤처기업, 1인 창조기업, 사회적기업, 협동조합 등 다양한 창업기업의 유형을 살펴본다. 이어 아이디어 상업화와 비즈니스 플랜 작성방법에 관해 정리했으며, 사업개시 이후의 경영관리를 위해 자금조달 방법, 전략과 마케팅 등에 대해 살펴본다.2) 강의 목표본 수업의 목표는 대학생들이 창업의 다양한 유형을 이해하고, 창업이후 어떻게 창업기업을 이끌어가야 할 것인지에 대한 전반적인 이해와 지식을 가질 수 있도록 하는 것이다. 강의의 구성은 창업이전과 이후단계로 구분하여 창업이전에 필요한 아이디어 개발부터 아이템 탐색까지의 과정을 강의하게 된다. 이후 창업기업이 극복해야할 경영과제 및 관리방안 등에 대해 설명하게 된다. 이론과 실습이 병행되는 본 강좌를 수강하는 학생들의 경우 창업에 대한 이론적인 이해뿐만 아니라 창업기업 경영 현실의 문제까지 살펴볼 수 있다.		
	기초 핵심 역량	비중(%)	수행준거
	005. 균형적사고능력	100	창업과 관련된 제반 스킬을 익혀 창업기업이 극복해야 할 복합적 문제 해결능력을 기른다.



V. 대학, 학과(부)별 교육과정

1. 사회과학대학
2. 관광스포츠대학
3. 항공대학
4. 공과대학
5. 미디어예술대학
6. 사범대학
7. 의과대학
8. 의료융합대학

사회과학대학

- ◆ 경찰행정학전공
- ◆ 공공행정학전공
- ◆ 사회복지학과
- ◆ 경영학과
- ◆ 언어재활상담전공
- ◆ 치매전문재활전공

교육 목적

가톨릭 교회의 정신에 입각해 민주사회 책임시민으로서 도덕성과 공공성을 갖춘 우수한 인재들을 양성하고, 사회과학 분야의 이론과 실제에 관한 종합적인 연구와 교육을 통하여 본교의 교육 이념을 실현하는데 목적을 둔다.

교육 목표

1. 사회환경 변화에 대한 관심과 능동적 대응능력을 배양하여 국가 및 사회발전에 기여할 수 있는 가톨릭적 가치관을 갖춘 전문인을 양성한다.
2. 사회과학 실체에 대한 교육을 통하여 사회 각 분야의 선진화를 실천적으로 구현할 수 있는 지성인을 양성한다.
3. 따뜻한 인간애와 전문지식 그리고 책임감 있는 리더십을 갖추고 국가와 지역사회에 봉사할 수 있는 지도자를 양성한다.



경찰행정학전공

1. 교육목표

가톨릭관동대학교 경찰행정학과는 가톨릭관동대학교 설립정신을 따르며, 교육목표에 부합한다.

가. 일반목표

- 1) 폭넓은 교양과 전문지식을 연구함으로써 개인, 사회 및 국가발전을 위하여 헌신적으로 봉사할 수 있는 유능하고 참신한 경찰지도자 및 공공인재를 양성한다.
- 2) 국민의 생명, 신체, 재산을 보호하고 사회의 질서 유지를 위해 헌신할 수 있는 경찰공무원을 양성한다.
- 3) 범죄에 대한 지식을 바탕으로 현대 사회의 다양한 범법행위들을 분석하고 해결할 수 있는 전문적이고 창조적인 형사사법공무원을 양성한다.
- 4) 사회정의의 실현에 이바지할 수 있는 유능한 치안전문가를 양성한다.

2. 학과연혁

- 1991. 11. 관동대학교 법정대학 경찰행정학과 설립인가
- 1992. 3. 제 1기 신입생 30명 입학
- 1994. 3. 제 3기 신입생 50명으로 증원
- 1996. 2. 제 1회 졸업생 20명 배출
- 1998. 3. 제 7기 신입생 70명으로 증원
- 1999. 2. 제 4회 졸업생 39명 배출
- 2000. 3. 제 10기 신입생 90명으로 증원
- 2001. 11. 관동대학교 경찰행정학과 석·박사 과정 개설인가
- 2002. 3. 제 12기 신입생 120명으로 증원
- 2005. 2. 제 10회 졸업생 70명 배출
- 2005. 3. 제 14기 신입생 190명으로 증원
- 2008. 3. 제 17기 신입생 220명으로 증원
- 2009. 2. 제 14회 졸업생 103명 배출
- 2010. 2. 제 15회 졸업생 123명 배출
- 2011. 3. 경찰행정학과 ▶ 경찰행정학부로 변경 (경찰행정학전공 / 범죄수사학전공)
- 2016. 3. 경찰행정학부 ▶ 경찰행정학과

3. 교과운영 방안

가. 경찰행정학과 주요 교과과정은 경찰공무원 및 형사사법공무원 등 공공인재가 되는데 필요한 이론적 지식과 실천적 경험을 함양하기 위해 경찰일반공공인재, 일반형사사법공공인재, 범죄수사경찰·특수형사사법 공공인재를 양성에 필요한 교과목으로 구별하여 운영한다.

나. 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 졸업 자격에 대한 사정의 방법으로 졸업시험을 실시한다.

다. 졸업시험 과목·방법 및 평가는 다음과 같다.

- 1) 시험과목은 형법, 형사소송법, 경찰학개론, 범죄수사 I, 행정법
- 2) 시험방법은 객관식 4시 선다형으로 한다.
- 3) 평가는 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	경찰공무원 등의 공공 인재로서 타인의 의견을 존중하고 자신의 의견이나 생각을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	글로벌 시대에서 필요한 기본능력으로 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.
0C8. 전공실무 능력	전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사법경찰관 혹은 공무원으로서의 직무 수행에 필수적인 내용들을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	창의적이고 논리적인 사고를 통해 실제 사례나 판례 검토 및 분석 등으로 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	전공지식의 함양과 함께 4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 사회 수요에 필요한 인재가 되기 위해 자기 개발을 꾸준히 할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	현 사회의 문제를 인식하고 그에 대한 해결을 위해 주위의 이용 가능한 자원과 지식을 최대한 활용하여 이를 해결 할 수 있는 능력을 기를 수 있다.
0C12. 대인관계능력	다양한 창의적 활동 등을 통해 대인과의 원만한 관계 형성, 갈등에 대한 조정 협의, 타인을 배려하고 협력할 수 있는 능력을 가질 수 있다.
0C13. 공동체 윤리	공공인재로서 타인 존중과 배려, 봉사정신을 가정으로써 타인과 함께 살아가는 공동체 윤리의식을 함양할 수 있도록 한다.

5. 모듈별 명칭

대학: 사회과학대학		학과: 경찰행정학과
진출분야: 경찰·형사사법 관련 공공안전 및 민간안전 전 분야		
모듈 1	모듈명 : 경찰일반공공인재	
	진출분야 : 경찰관련 공공인재분야	
	관련직업 : 경찰(일반 순경) 및 관련공공인재분야	
	자격증 및 공인성적 : 사회조사분석사, 한국사능력검정, 공인영어성적(TOEIC 600점) 등	
	담당교수 : 이영남, 박수희, 문준섭, 최현태	
모듈 2	모듈명 : 일반형사사법공공인재	
	진출분야 : 형사사법관련 공공인재분야	
	관련직업 : 일반경찰, 검찰공무원, 법무부소속 공무원, 소방 및 일반공무원	
	자격증 및 공인성적 : 한국사능력검정, 공인영어성적(TOEIC 600점), 정보보안기사(산업기사) 등	
	담당교수 : 전대양, 박기병, 박창석	
모듈 3	모듈명 : 범죄수사경찰·특수형사사법 공공인재	
	진출분야 : 일반 및 특수경찰 및 특수 형사사법관련 민간 및 공공인재분야	
	관련직업 : 일반경찰, 해양경찰, 프로파일러, 교정공무원, 보호관찰사, 산업보안관련 안전관리 및 사회안전관련 민간업체	
	자격증 및 공인성적 : 범죄심리분석사, 피해자상담사, 경비지도사, 신변보호사, 공인탐정(민간조사원), 도로교통사고감정사, 수상구조사, 정보보안기사(산업기사) 등	
	담당교수 : 장덕형, 김형철, 김은영	

6. 교육과정 편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고	
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간		
																					강의
모듈1 경찰 일반 공공 인재	전필	경찰학Ⅰ	3	3	3																
	전필	형법총론	3					3	3												
	전선	범죄원인론	3							3	3										
	전선	행정법Ⅰ	3									3	3								
	전선	범죄수사Ⅱ	3											3	3						
	전선	사회안전과 법	3														3	3			
모듈2 일반 형사 사법 공공 인재	전필	범죄학	3			3	3														
	전필	헌법Ⅰ	3					3	3												
	전선	헌법Ⅱ	3							3	3										
	전선	범죄수사Ⅰ	3									3	3								
	전선	형사소송법	3											3	3						
	전선	경찰학연습	3																3	3	
모듈3 범죄 수사 경찰 특수 형사 사법 공공 인재	전필	경찰학Ⅱ	3			3	3														
	전필	경찰행정론	3					3	3												
	전선	형법각론	3							3	3										
	전선	범죄심리학	3									3	3								
	전선	행정법Ⅱ	3											3	3						
	전선	경찰교통론	3														3	3			
창의 실용	전필	범죄의 이해	3	3	3																
	전필	법학의 이해	3				3	3													
	전선	경찰과 지역사회	3										3	3							
	전선	경찰법연습	3													3	3				
	전선	지역사회봉사	3															3	3		
	전선		3																		
추천 모듈	경찰일반공공인재+일반형사사법공공인재+범죄수사경찰·특수형사사법 공공인재+창의실용		경찰특채시험 응시를 위해 경찰일반공공인재, 일반형사사법공공인재, 범죄수사경찰·특수형사 사법 공공인재 모듈 및 창의실용과정 모듈을 이수해야 함																		

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (경찰일반 공공인재)	모듈2 (일반형사사법 공공인재)	모듈3 (범죄수사경찰· 특수형사사법 공공인재)	융복합	창의실용 과정
1	1학기	경찰학 I				범죄의 이해 (진로탐색)
	2학기		범죄학	경찰학 II		법학의 이해 (창의적사고)
2	1학기	형법총론	헌법 I	경찰행정론		
	2학기	범죄원인론	헌법 II	형법각론		
3	1학기	행정법 I	범죄수사 I	범죄심리학		
	2학기	범죄수사 II	형사소송법	행정법 II		경찰과 지역사회 (지역사회캠프스톤)
4	1학기	사회 안전과 법		경찰교통론		경찰법연습 (캠프스톤)
	2학기		경찰학연습			지역사회봉사 (또는 현장실습)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1 경찰일반 공공인재	필수	경찰학 I			60		40				100%
	필수	형법총론			80	20					100%
	선택	범죄원인론			60	40					100%
	선택	행정법 I			80	20					100%
	선택	범죄수사 II			60	40					100%
	선택	사회안전과 법			80		20				100%
모듈2 일반형사 사법공공 인재	필수	범죄학			60			40			100%
	필수	헌법 I			80		20				100%
	선택	헌법 II			80		20				100%
	선택	범죄수사 I			60	40					100%
	선택	형사소송법			80	20					100%
	선택	경찰학연습			80	20					100%
모듈3 범죄수사 경찰· 특수형사 사법 공공인재	필수	경찰학 II			60		40				100%
	필수	경찰행정론			80	20					100%
	선택	형법각론			80	20					100%
	선택	범죄심리학			60	40					100%
	선택	행정법 II			80	20					100%
	선택	경찰교통론			80	20					100%
창의 실용 모듈	필수	범죄의 이해			60			40			100%
	필수	법학의 이해			80	20					
	선택	경찰과 지역사회			80	20					100%
	선택	경찰법연습			80	20					100%
	선택	지역사회봉사				50	50				100%
	선택										
융 복합 모듈	선택										
	필수										
	필수										
	선택										
	선택										
계	개설과목에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합			1600	470	230				

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	경찰학 I		영문과목명	Introduction to Policing I		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	앞으로 경찰행정학과에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	경찰학 이론을 습득하게하고 이론의 실제적용을 위한 기초지식의 배양 을 통해서 경찰학의 개관, 경찰학의 발전과정, 경찰의 행정관리, 경찰활동과 통제, 경찰실무와 21세기 한국경찰의 과제에 대해서 학생들이 총체적인 이해를 갖게 하는데 목적이 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			60%		40%			
평가방법			시험		발표			

과목 프로파일								
과목명	형법총론		영문과목명	General Theory of Criminal Law		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	형법은 총칙편과 각칙편으로 나누어져서 범죄와 그 범죄에 대한 법률효과인 형벌의 관계를 규정하고 있다. 이러한 이유로 형법강의도 보통 형법총론과 형법각론으로 나누어 개설·진행된다. 먼저 형법총론에서는 형법에 대한 기초적 이해를 돕기 위하여 범죄론에 중점을 두어 주요이론과 판례를 학습하게 된다.							
교과 내용	서론부분에서 형법의 기능과 적용범위, 죄형법정주의, 형법이론의 연혁을 살펴보고 범죄론에서는 범죄체계론에 근거하여 구성요건론, 위법성론, 책임론을 분석한 뒤 특수유형인 미수범, 공범론을 학습하고 끝으로 죄수론과 형벌론을 배운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	토론				

과목 프로파일								
과목명	범죄원인론		영문과목명	Criminological theory		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	범죄의 원인을 설명하는 이론들에 대한 이해 및 이론들의 타당성에 대해 비판적으로 검증하여 이론의 유용성, 한계, 적용가능성 등을 학습한다.							
교과 내용	1. 이론의 이해, 이론의 판단. 2. 범죄 원인에 따른 이론의 학습: 생물, 심리, 사회학적 관점 등의 다양한 범죄학 이론의 학습. 3. 학습한 이론을 바탕으로 경찰시험 등에 적용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	행정법 I		영문과목명	Administrative Law I		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	행정에 관한 법으로서의 행정법은 행정의 조직과 작용 및 구제에 관한 법이라고 일반적으로 이해된다. 이러한 행정법은 기본과목으로서 행정법총론, 행정법각론, 행정구제법으로 구성되는 바, 이 중 행정법총론 내지 행정법 I은 행정법을 처음 배우는 학생들에게 일반적인 행정법의 기초 개념을 확립해 주는 것을 목적으로 한다.							
교과 내용	따라서 본 강좌에서는 행정법의 입문을 위한 일반이론의 논리적 체계의 틀을 형성하고, 이에 관련된 기초적 학습과 판례를 정리하며, 특히 가능한 범위 내에서 경찰행정법적 관점에서 발생하는 행정 현실과 행정법사례 연습을 통한 문제의 해결 능력을 제고하는 수업을 하게 된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	범죄수사 II		영문과목명	Criminal Investigation II		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	경찰 등 수사분야 채용시험합격과 학문연구에 비중을 두고 이러한 분야에 입직 이후 원활한 직무 수행을 할 수 있도록 하는 데 교육의 목표를 둔다.							
교과 내용	강력범죄 · 마약류범죄 · 지능범죄 · 사이버범죄등에 대한 수사기법과 이러한 범죄에 대한 사례 별로 분석 및 학습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	사회안전과 법		영문과목명	Social Safety and Law		모듈명	경찰일반 공공인재	
교과 목표	현대사회는 리스크 사회이다. 이에 사회 전반에 산재한 안전과 관련한 법제도들을 탐색하고 사회안전 개념에 관한 공공인재 및 공무원으로서의 기본적 소양을 기를 수 있도록 한다.							
교과 내용	본 강좌에서는 현대사회의 국가, 단체, 가족, 개인 등 다양한 관계에서 발현되는 안전과 관련한 분야의 사례들을 탐색하고 그에 대한 문제해결을 방법들을 찾아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			80%		20%			
평가방법			시험		발표			

과목 프로파일								
과목명	범죄학		영문과목명	Criminology		모듈명	일반형사사법공공인재	
교과 목표	범죄학에 대한 이해와 범죄 현상 및 대책에 대한 폭넓은 지식을 배양케 함에 본 과목의 강의 목적이 있다.							
교과 내용	범죄학 이론, 범죄 예방 대책, 범죄수사 개관, 범죄자의 처우와 교정 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 () 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			60%			40%		
평가방법			시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	헌법 II		영문과목명	Constitutional Law II		모듈명	일반형사사 법공공인재	
교과 목표	헌법은 국가의 법체계 중 가장 정점에 위치하고 있는 최고의 법규범으로서 국민의 기본권과 국가통치 기구의 근본적인 사항들을 규정하고 있다. 본 강좌는 통치기구의 구성원리와 현행 헌법상의 통치기구에 대하여 고찰한다.							
교과 내용	본 강좌는 현행 헌법상의 통치기구의 구성원리를 이론적으로 살펴보고, 우리나라 헌법기관의 구성과 권한에 대하여 탐구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			80%		20%			
평가방법			시험		보고서			

과목 프로파일								
과목명	헌법 I			영문과목명	Constitutional Law I		모듈명	일반형사사법공공인재
교과 목표	헌법은 국가의 법체계 중 가장 정점에 위치하고 있는 최고의 법규범으로서 국민의 기본권과 국가통치기구의 근본적인 사항들을 규정하고 있다. 본 강좌는 헌법학의 기초가 되는 이론과 헌법의 기본원리 및 기본권에 관한 이론과 실재를 탐구한다.							
교과 내용	본 강좌는 헌법의 기초이론, 기본원리 및 기본권에 관한 사항을 현행 헌법을 대상으로 헌법학의 이론과 헌법재판소의 판례를 탐구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			80%		20%			
평가방법			시험		보고서			

과목 프로파일								
과목명	범죄수사 I			영문과목명	Criminal Investigation I		모듈명	일반형사사법공공인재
교과 목표	범죄수사에 관한 기초이론과 과학적인 수사방법을 습득함으로써 실체적 진실을 발견하고 국민의 기본적인 권을 보장하는 사법경찰관리로서의 임무를 수행할 수 있도록 능력과 소양을 배양하는 것을 목적으로 한다.							
교과 내용	수사의 기초이론, 현장중심 초기수사, 본격적인 계속수사, 송치전후 종결수사, 주요범죄별 수사 등에 관한 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	경찰학연습			영문과목명	Police Science Practice		모듈명	일반형사사법공공인재
교과 목표	경찰학의 이론적 기초, 경찰실무 즉, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타경찰활동 등의 실무중심 강의를 통하여 경찰학의 논점을 총정리하고 이해하는데 그 목적이 있다							
교과 내용	경찰학의 이론적 접근, 기본이념과 윤리, 법적 토대, 경찰관리, 한국경찰의 역사, 외국경찰제도, 경찰책임과 통제, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타 경찰활동과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	형사소송법			영문과목명	Criminal Procedure Law	모듈명	일반형사사법공공인재	
교과 목표	형사소송법은 형법을 적용·실현하기 위한 형사절차를 규정하고 있는 국가법규범의 총체다. 본 강좌에서는 형사절차에 관한 주요 이론과 판례의 학습을 통해 형사소송 전반에 대한 개괄적·체계적 이해를 도모하고자 한다.							
교과 내용	형사소송법의 이념과 기본구조를 이해하고 소송주체를 학습한 뒤 수사의 단서를 고찰하여 형사절차를 수사, 공소제기, 공판, 상소, 형집행 단계별로 나누어서 기본 이론과 주요 판례를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표 () 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	토론				

과목 프로파일								
과목명	경찰학 II	영문과목명	Introduction to Policing II		모듈명	범죄수사경찰 · 특수형사사법 공공인재		
교과 목표	경찰학 I에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰공무원으로서의 실무능력함양을 목표로 한다.							
교과 내용	경찰학 I에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰실무능력을 배양함을 목적으로 한다. 생활안전경찰, 수사경찰, 정보경찰, 안보경찰, 외사경찰, 경비경찰, 사이버경찰 등에 대한 업무내용과 실무능력을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			60%		40%			
평가방법			시험		발표			

과목 프로파일								
과목명	경찰행정론	영문과목명	Theory of Police Administration		모듈명	범죄수사경찰 · 특수형사사법 공공인재		
교과 목표	경찰행정이론, 경찰행정실무, 경찰행정의 미래도전에 대해서 기초이론을 학습하게 하고 그 적용방법의 학습을 통하여 경찰초급관리자 양성을 그 목표로 한다.							
교과 내용	경찰행정의 기초이론, 추구해야 할 가치, 경찰행정의 실제이론, 경찰행정의 혁신과 비전 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	형법각론	영문과목명	Special Theory of Criminal Law	모듈명	범죄수사경찰 · 특수형사사법 공공인재			
교과 목표	형법총론에서 이미 학습한 일반범죄이론과 판례를 바탕으로 형법각칙상의 개별범죄유형(개인적법익, 사회적법익, 국가적 법익)을 상세히 분석하여 개별범죄에 대한 심도있는 연구를 시도함과 동시에 각 범죄 상호관계도 입체적으로 고찰함으로써 형법전반에 대한 이해를 체계적으로 발전시키고자 한다.							
교과 내용	개인적 법익 사회적 법익 국가적 법익과 관련된 각 개별 범죄구성요건을 구성요건해당성, 위법성, 책임 순으로 심층연구분석한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	토론				

과목 프로파일								
과목명	범죄심리학	영문과목명	Criminal psychology	모듈명	범죄수사경찰 · 특수형사사법 공공인재			
교과 목표	심리학 이론을 기초로 범죄행동의 원인을 이해하고 다각적인 시도를 통하여 범죄자의 심리 이해와 분석에 필요한 기초 소양을 배양하려는 목적이 있다.							
교과 내용	1. 범죄자의 다양한 심리적 특성을 이해 2. 범죄자의 공격성 및 관련 메커니즘 이해 3. 범죄유형에 따른 범죄심리의 메커니즘에 대한 이해							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행 (☒) 토론 (☒) 발표 (☐) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	행정법 II	영문과목명	Administrative Law II	모듈명	범죄수사경찰·특수형사사법 공공인재			
교과 목표	행정법 II는 특히 행정법적 관점에서 발생하는 각종 문제점에 대하여 행정법 I에서 습득한 지식을 바탕으로 행정법각론, 행정구제법 등을 대상으로 제반 이론 및 구체적 사례 연습을 통한 문제의 해결 능력을 제고하는 수업을 하는 것을 목적으로 한다.							
교과 내용	이를 위하여 우선 행정법I에서 다루지 못한 부분에 대한 보충을 통하여 행정법 전반에 관련된 기본적 내용을 반복 학습함으로써 자칫 딱딱할 수 있는 행정법에 보다 친숙해질 수 있도록 유도하게 된다. 아울러 이러한 기본적 내용을 바탕으로 행정의 각 영역에 대한 개별법상의 법규 및 법원리를 살펴본다. 경찰법 이외에도 지방자치법, 공무원법, 공기업 및 영조물법, 공물법, 토지행정법, 지역개발행정법, 공공부담법, 경제행정법, 환경행정법, 재무행정법, 군사행정법 등에 관한 기초적 이론을 특히 경찰행정법과 관련하여 그 때 그 때 발생하는 실제 사례와 연관지어 가능한 범위 내에서 다루기로 한다. 또한 최종적으로 행정구제법적 관점에서 행정법 전반을 마무리 정리하는 데 중점을 두기로 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	경찰교통론	영문과목명	Police Traffic		모듈명	범죄수사경찰·특수형사사법 공공인재		
교과 목표	본 과목은 육상, 해상, 항공교통 가운데 도로교통과 관련하여 경찰의 역할과 교통지도단속 및 교통사고 등 교통경찰과 관련된 중요사항에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	교통일반, 교통정리, 도로교통법 및 교통사고처리특례법등을 살펴 본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	범죄의 이해		영문과목명	Introduction to Criminal Justice			모듈명	창의실용 (진로탐색)
교과 목표	범죄와 범죄자에 대한 기초적인 지식 습득, 형사사법기관의 역할에 대한 학습을 통해 진로탐색의 기회를 제공하고 종합적인 사고 능력 배양을 목적으로 한다.							
교과 내용	범죄의 본질 및 역사, 범죄 사례 분석 등 경찰공무원으로서 필요한 기본적인 기초지식과 관련 된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			60%			40%		
평가방법			시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	법학의 이해		영문과목명	Understanding of jurisprudence		모듈명	창의실용 (창의적 사고)	
교과 목표	법학의 기초지식에 기반한 문제해결능력 향상을 통해 사회과학의 일반적 현상에 대한 이해와 창의적 사고 및 논리적 사고의 기초역량을 다질 수 있도록 한다.							
교과 내용	본 강좌에서는 법학의 기본개념과 헌법, 민법, 상법, 소송법, 사회법, 국제법 등 법학의 제 분야에 대한 개략적인 이해를 위해 기초적 일반이론 및 관련 사례를 탐구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	경찰과 지역사회		영문과목명	Police and Community		모듈명	창의실용 (지역사회 캡스톤)	
교과 목표	본 강좌는 경찰과 지역사회에 대한 역사적 고찰, 경찰문화, 범죄예방론, 지역사회 순찰활동, 문제해결 중심 경찰활동 및 프로그램 등을 중심으로 살펴봄으로써 경찰과 지역사회와의 관계를 이해하는데 목표를 둔다.							
교과 내용	전통적 경찰활동, 문제중심 경찰활동, 지역사회경찰활동으로 변화되어온 배경과 지역주민의 참여의 중요성을 살펴본다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☐) 토론(☐) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	경찰법연습	영문과목명	Police Law Practice		모듈명	창의실용 (캡스톤디자인)		
교과 목표	국가와 개인의 법률관계, 특히 경찰작용을 함에 있어서 필요한 경찰행정법적 지식을 바탕으로 사례를 통하여 실제 발생할 수 있는 상황에서의 대처능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	경찰(행정)법 일반에 대한 기본개념을 정리하고 구체적 사례를 통하여 이를 해결하는 과정으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	지역사회봉사	영문과목명	Local Community Service		모듈명	창의실용 (지역사회 봉사)		
교과 목표	지역사회에 봉사하는 실천적 경찰행정 인재를 양성하기 위해 전공 교과과정을 통해 학습한 지식을 지역사회에 적용하고 환원할 수 있도록 한다.							
교과 내용	학생들이 경찰 및 공공행정분야 등의 실천 현장으로서의 지역사회에 봉사하며 ·실습하고 공공인재로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				✓	✓			
가중치				50%	50%			
평가방법				보고서	보고서			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
경찰행정학사	구분 : 종합시험 종합시험과목은 경찰시험 출제과목을 중심으로 형법, 형사소송법, 경찰학개론, 수사, 행정법 5과목 중 택3 과목에 대한 졸업종합시험을 실시하여 3과목 모두 60점 이상을 획득하는 것을 원칙으로 한다. 단 졸업종합시험에 대체할 수 있는 것으로 공인영어자격시험 중 비고란에 해당하는 점수 이상을 획득할 경우 통과한 것으로 한다.	텡스 520점 토익 625점 토플(IBT) 58점 토플(CBT) 165점 토플(PBT) 490점 G-TELP 레벨2의 50점 플렉스 520점 펠트 PEL main 254점 토셀 Advanced 550점 이상

공공행정학전공

1. 교육목표

공공행정학과는 국가 및 사회 발전을 선도하는 전문 공공인재 양성, 국민복지 증진을 위해 헌신할 수 있는 미래 관리자 양성, 도덕성과 공공성을 갖춘 민주사회의 책임시민을 양성하는 것을 교육목표로 삼고 있다. 특히 공공서비스 수요에 대한 복잡화와 다양화로 인하여 행정현상에 대한 비판적 사고능력, 논리적 정보추론능력, 합리적 의사결정능력, 창의적 문제해결능력, 그리고 능동적인 변화대응 능력을 고루 갖춘 미래 사회의 우수 공공인재를 양성하고자 한다.

2. 학과연혁

- 1978. 10. 관동대학교 야간 행정학과 학부과정 신설
- 1979. 09. 주간 행정학과 신설
- 1987. 11. 교육대학원 설치 인가-사회교육전공 석사과정
- 1988. 10. 법정대학 행정학과로 편제
- 1988. 11. 일반대학원 설치 인가-행정학 석사과정
- 1989. 11. 경영행정(사회복지)대학원 설치 인가-행정학 석사과정
- 1994. 10. 제1회 모의 국무회의 개최
- 2000. 07. 일반대학원 행정학 박사과정 신설
- 2003. 06. 야간 행정학과를 주간 행정학과로 편입
- 2011. 03. 경찰법정대학으로 소속변경
- 2014. 09. 가톨릭관동대학교로 소속변경
- 2017. 03. 사회과학대학 공공행정학과로 체제 개편
- 2018. 03. 사회과학대학 경찰·공공행정학부 공공행정학전공으로 개편

3. 교육과정 운영방안

공공행정학과의 교과과정은 공직진출 역량강화를 위해서 국가공무원 시험에서 요구하는 내용을 교과과정의 핵심으로 하여 교육하고 있을 뿐만 아니라 공공기관, 시민단체 및 각 기업체에서 요구하는 현장 맞춤형 교육과정을 개발하여 제공함으로써 유능하고 경쟁력 있는 인재를 만들기 위한 교육 서비스를 제공하고 있다. 특히 행정학, 정책학, 조직학, 인사행정, 재무행정, 지방행정 등 공공행정 분야의 교과목을 균형 있게 개설, 운영하여 공공행정학과만의 차별화된 교육을 통하여 미래 사회의 우수한 공공인재를 양성하고자 한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	행정 및 정책관련 자료와 내용을 파악할 수 있으며, 이를 자신의 언어로 논리적으로 재구성하여 표현할 수 있는 능력	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌능력	다양한 행정환경과 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	정부 및 공공기관의 직무 수행에 필요한 행정학 전공지식 및 사회과학 분야의 다양한 융복합적 지식을 획득하여 이해하고, 종합적으로 사고할 수 있는 능력	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적문제해결력	사회의 공공문제를 인지하고, 이를 창의적, 논리적, 비판적인 사고를 통하여 바람직한 방식으로 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	직무수행에 필요한 전문 역량을 개발하고 효율적으로 업무를 수행할 수 있도록 관리하는 능력	프로젝트
	0011.자원활용능력	직무수행에 필요한 자료를 조사 및 수집하고, 이를 적절한 방식을 통해 분석하여 필요한 정보를 추론하고 활용하는 능력	프로젝트
공감하는 인성	0012.대인관계능력	행정현장에서 대인관계로 인한 갈등을 극복하고, 수평적 의사소통과 코칭 리더십 등을 통해 대인관계에 자신감을 가질 수 있는 능력	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0013.공동체윤리	민주사회 책임시민으로 지역사회 공동체에 봉사하며, 공공의 이익을 도모할 수 있도록 공공가치와 윤리의식을 준수하고 실천하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학 : 사회과학대학		학과 : 경찰·공공행정학부 공공행정학전공	
진출분야 : 공무원, 공공분야(중앙행정기관, 지방행정기관, 국회사무처, 법원 및 검찰청, 선거관리위원회, 경찰서, 세무서, 공기업, 시민단체 등), 정치, 학계(대학 및 전문연구기관), 교육계(중고등학교 교육현장), 언론계(신문사, 방송사), 민간기업체 및 금융기관			
모 들 1	모듈명: 행정이론		
	진출분야: 중앙행정기관, 지방행정기관		
	관련직업: 중앙 및 지방 일반 행정직 공무원(5, 7, 9급)		
	자격증 및 공인성적: 공무원 공개경쟁채용시험, TOEIC, 한국사능력검정시험		
모 들 2	모듈명: 지방자치		
	진출분야: 공공기관, 정당, 공기업, 시민단체		
	관련직업: 지역문제조사 연구원, 지역사회경제 컨설턴트, 시민단체 활동가, 정당인		
	자격증 및 공인성적: 정책분석사, 사회조사분석사		
모 들 3	모듈명: 행정실무관리		
	진출분야: 공공기관, 공기업/민간부문 사무직 및 행정관리직		
	관련직업: 행정 사무원, 총무 및 인사관리자, 관리비서, 컨설턴트		
	자격증 및 공인성적: 행정관리사, 0A관련 자격증/외국어성적, 한국사능력검정시험, 직업기초능력시험		

6. 교육과정편성표

구분 영역	이수 구분	과목명	학 점	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년						비고
				1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
				학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
					강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습		강의	설 계 및 실 습	
모 들 1	필수	행정학개론	3	3	3																						교직 이수	
	필수	정책학원론	3						3	3																		
	필수	재무행정론	3								3	3																
	필수	인사행정론	3											3	3													
	필수	행정통제론	3													3	3											
	필수	한국정부론	3																3	3								
모 들 2	선택	정치와행정이론	3				3	3																			교직 이수	
	선택	지방행정론	3						3	3																		
	선택	조직론	3								3	3															교직 이수	
	선택	지역개발론	3											3	3													
	선택	행정관료와윤리	3													3	3											
	선택	환경정책론	3																				3	3				
모 들 3	선택	행정과전산	3				3	3																				
	선택	행정조사방법론	3								3	3															교직 이수	
	선택	정책분석론	3											3	3													
	선택	정보관리와 전자정부	3													3	3											
	선택	행정사무관리론	3																3	3								
	선택	정책학세미나	3																				3	3				
창 의 실 용 교 육 과 정	전필	행정분야의 이해 (진로탐색)	3		3	3																						
	전필	창의적 사고와 문제해결 (창의성 교육)	3				3	3																				
	전필	행정캡스톤디자인 (캡스톤디자인)	3																3	3								
	전필	지역사회정책 캡스톤디자인 (지역사회문제해결형 캡스톤디자인)	3																				3	3				
	전필	(산업체 요구 개설교과)	3													3	3											
	교 직	전선	사회교육론	3										3	3													
전선		사회교재연구 및 지도법	3													2	2											
전선		(사회)논리및논술	3													3	3											
타 과 인 정	전선	경찰행정법1	3											3	3												경행 연계	
	전선	민법총칙	3				3	3																			법학 연계	
	전선	회계원리	3				3	3																			경영 연계	
	전선	경제학원론1	3		3	3																					경제 연계	
	전선	경제학원론2	3				3	3																			경제 연계 (교직 이수과 목:1·2 중 택1)	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (행정이론)	모듈2 (지방자치)	모듈3 (행정실무관리)	창의실용 교육 과정
1	1학기	행정학개론			행정부야의 이해 (진로탐색)
	2학기		정치와 행정이론		창의적사고와 문제해결 (창의성 교육)
2	1학기	정책학원론	지방행정론	행정과 전산	
	2학기	재무행정론	조직론	행정조사방법론	
3	1학기	인사행정론	지역개발론	정책분석론	
	2학기	행정통제론	행정관료와 윤리	정보관리와 전자정부	(산업체 요구 개설교과)
4	1학기	한국정부론		행정사무관리론	행정캡스톤디자인 (캡스톤디자인)
	2학기		환경정책론	정책학세미나	지역사회정책 캡스톤디자인 (지역사회문제해결형 캡스톤디자인)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 명	이수 구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가 중 치 합
모 듈 1	필수	행정학개론	20%		40%	40%					100%
	필수	정책학원론	20%		40%	40%					100%
	필수	재무행정론	20%		40%	40%					100%
	필수	인사행정론	10%		40%	40%			10%		100%
	필수	행정통제론	20%		40%	40%					100%
	필수	한국정부론	20%		40%	40%					100%
모 듈 2	선택	정치와 행정이론	20%		40%	40%					100%
	선택	지방행정론	20%		40%	40%					100%
	선택	조직론	20%		40%	40%					100%
	선택	지역개발론	20%		40%	40%					100%
	선택	행정관료와 윤리	20%		40%	40%					100%
	선택	환경정책론	20%		40%	40%					100%
모 듈 3	선택	행정과전산			40%	40%		20%			100%
	선택	행정조사방법론			40%	40%		20%			100%
	선택	정책분석론			40%	40%		20%			100%
	선택	정보관리와 전자정부	20%		40%	40%					100%
	선택	행정사무관리론	10%		40%	40%			10%		100%
	선택	정책학세미나	20%		40%	40%					100%
	필수	행정부야의 이해 (진로탐색)					40%		30%	30%	100%
	창의 실용 교육 과정	창의적사고와문제해결 (창의성 교육)			40%	40%		20%			100%
창 의 실 용 교 육 과 정	필수	행정캡스톤디자인 (캡스톤디자인)			40%	40%		30%			100%
	필수	지역사회정책 캡스톤디자인 (지역사회문제해결형 캡스톤디자인)	40%		30%	30%					100%
	필수	(산업체 요구 개설교과)				40%	20%	40%			100%
	개설 과목 에서 의 역량 총합	개설과목에서의 역량총합	320%		830%	870%	60%	150%	50%	30%	2310%
	교 과 지	전선 사회교육론			40%	40%		20%			100%
교 과 지	전선	사회교재연구및지도법			40%	40%		20%			100%
	전선	(사회)논리 및 논술			40%	40%		20%			100%

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
과목명	행정학개론		영문과목명	Introduction to Public Administration		모듈명	행정이론	
교과 목표	행정학의 기본 개념과 주요 이론을 소개하여 정부의 기본적 역할과 정부활동의 방향 등에 대해 이해하도록 한다.							
교과 내용	행정학의 주요 개념, 행정과 환경과의 관계, 행정학의 접근방법 등을 소개하여 행정현상을 이해하고 정부의 역할과 방향을 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	정책학원론		영문과목명	Principles of Public Policy		모듈명	행정이론	
교과 목표	정책의 집행 및 평가에 관한 이론적 지식을 습득케 함으로써 현실정책의 집행에 대한 분석능력과 평가능력을 배양하게 한다.							
교과 내용	정책학의 본질, 정책의 형성과 집행, 정책분석의 기본 논리 및 일반적인 정책과정을 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	재무행정론		영문과목명	Public Budgeting and Accounting		모듈명	행정이론	
교과 목표	정부의 예산운용을 위한 원칙, 예산의 분류방법과 예산종류를 학습함으로써 정부예산에 대한 이해를 넓히고 나아가 행정실무에 임하여 예산을 편성하고 집행할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	효율적인 예산운영제도, 예산편성, 심의의결, 집행, 결산 등 중앙정부의 예산관리와 지방정부의 예산에 관해 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	인사행정론		영문과목명	Public Personnel Administration		모듈명	행정이론	
교과 목표	공공조직의 인적자원관리에 대한 이론과 기초지식을 습득하고 공공부문의 인적자원관리 실태를 파악하며 우리나라의 인적자원관리 발전방향 등에 대해 이해하도록 한다.							
교과 내용	공무원 인사행정의 원리, 기구, 공직의 분류, 교육훈련, 근무성적평적 등 인사행정의 주요 이론과 특성을 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V	V			V	
가중치	10%		40%	40%			10%	
평가방법	보고서		시험	보고서			그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	행정통제론		영문과목명	Administrative Control		모듈명	행정이론	
교과 목표	행정의 기본원리를 이해하고 우리나라 행정의 실체를 고찰해 봄으로써 바람직한 행정체제를 모색하고자 한다.							
교과 내용	행정통제와 규제완화, 정책상의 통제기능 및 통제과정에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	한국정부론		영문과목명	Theories of Korea Government		모듈명	행정이론	
교과 목표	한국정부에 관한 이론적 접근, 정부의 구조와 유형, 정부의 제도와 과정, 그리고 비교론적 관점에서 국가별 정부형태 및 작동원리에 대한 이해를 목표로 한다.							
교과 내용	정부학연구의 필요성, 국가론과 정부 유형론, 정부의 공공서비스, 거버넌스 이론 등을 살펴보고, 이를 바탕으로 한국정부를 논의하고 바람직한 개혁방향을 모색한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	보고서		시험	시험				
평가방법	20%		40%	40%				

과목 프로파일								
과목명	정치와 행정이론		영문과목명	Politics and theory of Public administration		모듈명	지방자치	
교과 목표	정치학의 제 분야인 정치이념, 정치이론, 정치과정, 비교정치에 관한 이해를 바탕으로 올바른 정치의식 함양과 행정학의 주요 이론을 소개함으로써 행정현상에 대한 이해와 현실적 적용능력을 배양하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	정치이념 미 방법론, 정치과정, 비교정치, 한국정치, 국제정치, 현대 행정의 주요 내용을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	지방행정론		영문과목명	Local Administration		모듈명	지방자치	
교과 목표	지역에서 발생하는 생활행정을 능률적으로 수행할 수 있는 정책개발과 지방자치의 실질적 발전을 도모할 수 있는 방안연구가 이 과목의 목적이다.							
교과 내용	지방행정은 일상생활의 밀착성과 행정으로서 그 기반적 성격 때문에 내정의 중심적 위치에 있다. 지역에서 발생하는 생활행정을 능률적으로 수행할 수 있는 정책개발과 지방자치의 실질적 발전을 도모할 수 있는 방안연구가 이 과목의 목표이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	조직론		영문과목명	Theories of Public organizations		모듈명	지방자치	
교과 목표	현대사회에서의 조직내외 환경과 조직구성원 개개인간의 상호관계를 규명하여 조직의 역할 및 기능의 중요성을 이해하도록 한다.							
교과 내용	행정조직을 둘러싼 조직환경, 조직목표와 효과성, 조직구조, 조직변동에 관한 주요한 이론적 접근법을 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	지역개발론		영문과목명	Regional Development		모듈명	지방자치	
교과 목표	지역개발에 관한 제이론을 학습하고 지역발전과 개발을 위한 정치적, 경제적, 기술적 과정을 이해하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	국토 및 지방의 자연환경을 개발하고 생활환경을 정비함으로써 지역주민의 생활의 질과 복지를 향상하는 방안에 대해 학습하고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	행정관료와 윤리		영문과목명	Administrative officer and Public Ethics		모듈명	지방자치	
교과 목표	행정관료로서 갖추어야 할 책임과 윤리성에 대한 논의를 통해 행정관료의 역할과 자세를 확보하고 미래의 지도자로서 새로운 리더십을 함양하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	공공부문의 사례연구를 통해 행정관료의 올바른 역할과 자세, 그리고 다양한 공공윤리의 유형과 공공윤리를 확보하는 방법에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v			v	
가중치	10%		40%	40%			10%	
평가방법	보고서		시험	보고서			그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	환경정책론		영문과목명	Environmental Policy		모듈명	지방자치	
교과 목표	환경정책에 대한 이론적 접근을 통하여 환경문제 해결에 기여하도록 하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	대기 오염, 수질 오염 등 각종 환경문제를 정책적 관점에서 설명하고, 이를 바탕으로 미래의 환경문제에 대해 정책적으로 대처할 수 있는 방안과 정부의 환경규제에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	행정과 전산		영문과목명	Administration and Data Management		모듈명	행정실무 관리	
교과 목표	컴퓨터에 관한 기초적인 지식을 습득하여, 행정업무 수행에 있어서 필수 능력인 문서처리능력을 키운다.							
교과 내용	컴퓨터의 하드웨어와 정보전달 체계, 소프트웨어인 컴퓨터의 운용체계, 워드프로세서(한글), Excel, PowerPoint 등의 운용방법을 숙지한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	행정조사방법론		영문과목명	Research Methodology		모듈명	행정실무관리	
교과 목표	행정현상에 대한 과학적 연구방법을 이해하고 그것을 실제로 활용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	행정현상에 대한 과학적 연구방법을 이해하는데 필요한 기초이론과 조사방법론의 일반적 절차(문제의 설정→가설의 설정 →연구설계→자료수집→자료분석→보고서 작성)에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	정책분석론		영문과목명	Policy Analysis & Evaluation		모듈명	행정실무 관리	
교과 목표	정책분석의 기초이론과 각종 분석의 방법 및 기법을 이해하고 응용능력을 배양한다.							
교과 내용	정책분석의 프레임워크, 의사결정분석의 이용, 비용편익분석과 대안평가 및 정책결정 등에 대해 논의하고, 이론과 실재를 연결하여 정책분석의 이해를 도모한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	정보관리와 전자정부		영문과목명	Information Management & Electronic Government		모듈명	행정실무관리	
교과 목표	정보통신기술의 발전에 따라 출현하는 새로운 사회문제와 이에 대한 정부의 역할에 대해 이해하고 전자정부와 정보정책의 주요 개념과 현상을 이해하고 정보화 사회에 부응할 수 있는 능력을 배양시키는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	지식정보화의 개념과 함의, 정보자원관리의 개념 및 실제, 정보정책에 대한 주요 이슈에 대해 논의하고, 정보화에 관한 이론적 지식을 학습하고 실질적인 적용 방안들을 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	행정사무관리론		영문과목명	Theories of Public Management		모듈명	행정실무 관리	
교과 목표	행정업무를 능률적으로 수행할 수 있는 여러 관리기법을 이해한다.							
교과 내용	조직의 한 단위로서의 행정조직의 개념과 본질을 이해시키고 행정관리가 이루어지는 과정 및 기능 그리고 행정조직의 내적인 문제해결과 관련되는 관리기능의 합리화 방안을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	정책학세미나		영문과목명	Topics in Public Policy		모듈명	행정실무 관리	
교과 목표	다양한 정책사례를 연구 분석하여 정책학을 체계적으로 이해하고 실질적인 문제해결능력을 배양한다.							
교과 내용	다양한 정책사례를 연구 분석하여 정책학을 체계적으로 이해하고 실질적인 문제해결능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	행정분야의 이해			영문과목명	Understanding of Administrative Fields		모듈명	창의실용
교과 목표	행정분야에 대한 전문지식과 공직자로서 갖추어야할 소양, 그리고 직무에 대한 탐색을 통하여 미래 관리자로서의 역량을 배양한다.							
교과 내용	학문적·직업적 목표 달성을 위해 학생 자신의 성장과정을 스스로 파악하고 이를 통하여 자신의 진로설계와 학습계획을 수립하여 포트폴리오를 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					v		v	v
가중치					40%		30%	30%
평가방법					보고서		보고서	보고서

과목 프로파일								
과목명	창의적사고와문제해결			영문과목명	Critical Thinking and Problem Solving		모듈명	창의실용
교과 목표	비판적이며 창조적인 사고력과 분석적이고 종합적이며 정확한 상황판단을 위해 필요한 상황과 논리에 대한 접근방법에 대해 이해한다.							
교과 내용	사례를 중심으로 연역추리 및 분석능력, 문제해결능력, 판단 및 의사결정능력 등을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v		v		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	시험		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	행정캡스톤디자인		영문과목명	Public Affairs Capstone		모듈명	창의실용	
교과 목표	다양한 행정사례를 연구 및 분석하여 행정학을 체계적으로 이해하고 실질적인 문제해결능력을 배양한다.							
교과 내용	행정에 관한 광범위한 사례를 관련 행정이론에 접목하여 분석해 본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			40%	40%		30%		
평가방법			시험/ 보고서	시험/ 보고서		프로젝트 보고서		

과목 프로파일								
과목명	지역사회정책캡스톤디자인			영문과목명	Public Policy Capstone		모듈명	창의실용
교과 목표	지역사회 문제해결을 위해 정책과 지역사회 문제와의 관계를 이해하고 이를 실제사례의 해결에 적용할 수 있는 역량을 배양한다.							
교과 내용	정책에 관한 기본적인 이론의 학습과 지역사회 문제와 관련된 사례를 수집하고, 이러한 이론적 지식을 실제 사례에 적용하여 문제의 해결방안을 도출한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	v		v	v				
가중치	40%		30%	30%				
평가방법	보고서/ 발표		시험/ 보고서	시험/ 보고서				

과목 프로파일								
과목명	산업체 요구 개설교과		영문과목명	Customized Public Affairs Program		모듈명	창의실용	
교과 목표	공공행정분야의 현장에서 요구하는 지식과 정보를 중심으로 프로그램을 제공하여 행정전공지식을 현장에 활용할 수 있는 전공실무 역량을 배양한다.							
교과 내용	행정 현장에서 요구하는 NCS기반 교육 프로그램을 통하여 직무능력을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V	V		
가중치				40%	20%	40%		
평가방법				시험/ 보고서	프로젝트 보고서	프로젝트 보고서		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
행정학 학사	정해진 교과과정을 모두 이수하고 졸업시험에 합격한 자	-

구 분	세부내용	비고
졸업시험	4-2학기, 10월말 ~ 11월초 사이에 전공도서로 객관식 시험	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
전공강의실 (미카엘관 409호)	-	-

사회복지학과

1. 교육목표

사회복지학과는 ‘따뜻한 인간애로 더불어 살아갈 줄 아는 인재 양성’이라는 가톨릭관동대학교의 설립정신에 입각하여 전문적·실용적·헌신적 사회복지 인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.

2. 학과연혁

- 2007. 3 사회복지학과 신설(학과장 : 이원웅 교수)
- 2008. 3 경영행정사회복지대학원 사회복지 전공 신설
- 2012. 3 일반대학원 사회복지 전공 신설
- 2017. 3. 사회복지대학원 신설(사회복지 전공, 복지상담 전공)
- 2017. 5. 학과 창립 10주년 한마음제

3. 교육과정 운영방안

가톨릭관동대학교의 설립정신을 바탕으로 사회복지의 이념과 가치, 이론, 지식 및 기술 등을 과학적 연구방법에 기초하여 체계적·전문적으로 교육하고, 사회적 욕구와 문제를 창조적으로 해결할 수 있는 사회복지 전문인력 양성을 위해 사회복지학과의 교육과정을 다음과 운영한다.

- 가. 사회복지학의 기초 이론 및 철학에 대한 충실한 이해
- 나. 실무적인 경험과 현장에 대한 감각을 키우기 위한 사회복지 실무교육 및 실습
- 다. 사회복지 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	클라이언트의 의견에 귀를 기울이고 존중하며, 집단 속에서 조화를 이루고 협력하는 능력
0C7. 글로벌 능력	외국의 복지제도를 적용하여 지역사회 문제를 해결하고, 지역사회의 독창적인 복지제도를 세계에 전달하는 능력
0C8. 전공실무 능력	사회복지 직무 수행에 필요한 전공지식 습득 및 실천기술 활용 능력
0C9. 창의적 문제 해결 능력	클라이언트의 욕구 및 사회문제를 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결하는 능력
0C10. 자기개발능력	자주적이고 주체적인 결정을 통해 클라이언트의 욕구 및 사회문제를 능동적으로 해결하는 능력
0C11. 자원활용능력	인적·물적자원을 수집하고, 이를 필요로 하는 사회복지 실천현장과 연결하는 능력
0C12. 대인관계능력	이해, 신뢰, 친근감을 바탕으로 클라이언트와의 진실한 관계를 형성하는 능력
0C13. 공동체윤리	사랑과 섬김의 자세로 인류사회 공동체의 유익을 위해 헌신하고 봉사하는 능력

5. 모듈별 명칭

대학: 사회과학		학과: 사회복지	
진출분야: 사회복지			
모듈 1	모듈명: 노인복지전문가 모듈		
	진출분야: 사회복지(노인복지) 기관 및 시설, 공무원 등		
	관련직업: 사회복지사, 사회복지공무원 등		
	자격증 및 공인성적: 사회복지사 2급		
	담당교수: 이원웅, 고재욱		
모듈 2	모듈명: 아동·청소년복지전문가 모듈		
	진출분야: 사회복지(아동·청소년복지) 기관 및 시설, 공무원 등		
	관련직업: 사회복지사, 사회복지공무원 등		
	자격증 및 공인성적:		
	담당교수: 박창우, 김세원		
모듈 3	모듈명: 장애인복지전문가 모듈		
	진출분야: 사회복지(장애인복지) 기관 및 시설, 공무원 등		
	관련직업: 사회복지사, 사회복지공무원 등		
	자격증 및 공인성적: 사회복지사 2급		
	담당교수: 이동영		

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과 목 명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고	
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간		
																					강의
모듈 1	전필	사회복지개론	3	3	3																
	전필	사회복지행정론	3					3	3												
	전선	노인복지론	3							3	3										
	전필	사회복지실천기술론	3									3	3								
	전필	사회복지정책론	3											3	3						
	전선	사회복지윤리와 철학	3														3	3			
모듈 2	전선	사회복지발달사	3			3	3														
	전필	사회복지실천론	3					3	3												
	전필	지역사회복지론	3							3	3										
	전선	아동복지론	3									3	3								
	전필	사회복지자료분석론	3											3	3						
	전선	정신건강론	3														3	3			
모듈 3	전필	인간행동과 사회환경	3			3	3														
	전선	장애인복지론	3					3	3												
	전필	사회복지조사론	3							3	3										
	전선	사회복지프로그램 개발과평가	3									3	3								
	전필	사회복지법제론	3											3	3						
	전선	의료사회사업론*	3														3	3			
창의실용	전선	사례관리론*	3														3	3			
	전필	진로탐색	3	3	3																
	전선	창의성교육	3			3	3														
	전전	캡스톤디자인1	3									3	3								
	전필	사회복지현장실습	3											3	1	2					
	전필	캡스톤디자인2	3																3	3	
추천모듈	모듈1+모듈2+모듈3+창의실용		사회복지사 자격증 2급을 따기 위해서는 모듈1,2,3 및 사회복지현장실습을 이수해야 함																		

* 격년제 수업 예정

7. 이수체계도

학 년	학 기	모듈1 (노인복지 전문가 모듈)	모듈2 (아동·청소년 복지전문가 모듈)	모듈3 (장애인복지 전문가 모듈)	창의실용과정
1	1학기	사회복지개론			진로탐색
	2학기		사회복지발달사	인간행동과 사회환경	창의성 교육
2	1학기	사회복지행정론	사회복지실천론	장애인복지론	
	2학기	노인복지론	지역사회복지론	사회복지조사론	
3	1학기	사회복지 실천기술론	아동복지론	사회복지 프로그램 개발과 평가	캡스톤디자인1
	2학기	사회복지정책론	사회복지 자료분석론	사회복지법제론	사회복지현장실습
4	1학기	사회복지 윤리와 철학	정신건강론	의료사회사업론*/ 사례관리론*	
	2학기				캡스톤디자인2

* 격년제 수업 예정

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	필수	사회복지개론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지행정론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	노인복지론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지실천기술론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지정책론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	사회복지윤리와철학	20%		40%				20%	20%	100%
모 듈 2	선택	사회복지발달사	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지실천론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	지역사회복지론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	아동복지론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지자료분석론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	정신건강론	20%		40%				20%	20%	100%
모 듈 3	필수	인간행동과사회환경	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	장애인복지론	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지조사론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	사회복지프로그램 개발과평가	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	사회복지법제론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	의료사회사업론	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	사례관리론	20%		40%				20%	20%	100%
창의 실용 모듈	필수	진로탐색	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	창의성교육	20%			40%		20%		20%	100%
	선택	캡스톤디자인1	20%			40%	20%			20%	100%
	필수	사회복지현장실습	20%		40%				20%	20%	100%
	필수	캡스톤디자인2	20%			40%	20%			20%	100%
계	개설과목에서의 역량총합		600%		1080%	120%	40%	20%	540%	600%	

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
과목명	사회복지개론		영문과목명	Introduction to Social Welfare			모듈명	모듈1
교과 목표	사회복지의 학문적 연구와 실천에 필요한 지식을 개괄적으로 소개							
교과 내용	사회복지의 개념, 사회복지의 가치와 이념, 사회복지의 발달과정을 먼저 이해한 후 사회복지학의 연구 및 실천 방법, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지 실천방법론과 사회복지 정책과 제도, 그리고 사회복지 실천의 주요분야를 살펴보고 마지막으로 사회복지의 학문으로서의 연구전망과 사회제도로서의 실천적 전망을 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지행정론		영문과목명	Social Welfare Administration		모듈명	모듈1	
교과 목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지조직의 관리운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본개념 이해.							
교과 내용	사회복지 행정의 개념과 사회복지행정의 발전에 기여한 이론을 살펴보고, 사회복지 전달체계와 조직화를 이해한 후에 사회복지 조직의 관리운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리등을 공부하고 ,특히 비영리 사회복지 조직에 적용될 수 있는 마케팅 기법과 사회복지 시설의 프로그램 및 서비스의 기획 및 설계에 필요한 욕구조사와 평가조사에 관한 지식 소개.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인복지론		영문과목명	Social Work with the Aged		모듈명	모듈1	
교과 목표	현대사회에서의 노인의 심리, 경제생활, 핵가족제도, 노인건강문제, 노인을 위한 복지시설 등을 포괄적으로 소개하고 사회복지의 차원에서 노인복지의 증진을 위한 구체적 실현방안을 토론한다.							
교과 내용	노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 적절한 정책 프로그램 및 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책 프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지실천기술론		영문과목명	Methodology in Social Practice Work		모듈명	모듈1	
교과 목표	사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응능력을 기른다							
교과 내용	인상상담, 가족상담, 집단상담 등 각 체계의 기능을 향상시키기 위한 사회복지사의 실천에 필요한 구체적인 기술에 대해 학습하고 이러한 실천기술을 직접적인 임상실습을 통해 연습하고 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지정책론		영문과목명	Social Welfare Policy		모듈명	모듈1	
교과 목표	사회복지를 정책적 시각에서 연구하고 선진국의 복지정책을 비교분석하여 한국사회 복지 정책의 실태를 객관적 시각에서 파악한다.							
교과 내용	사회복지정책에 대한 개념을 정립하고, 사회복지정책과 인접 영역들(예컨대, 경제정책, 사회복지계획 및 사회복지 행정)과의 관계를 살펴봄으로써 사회복지정책의 결과인 복지국가에 대해 이해하고, 사회복지정책에 영향을 미치는 다양한 이데올로기들을 알아본다. 또 사회복지정책의 출현배경에 관한 사회복지정책이론에 대해서도 검토한다. 그리고 사회복지정책의 과정, 내용, 효과를 분석하기 위한 준거틀을 알아보고, 그 분석틀에 의거해 현행 한국 사회복지정책과 그 문제점들을 분석한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지 윤리와 철학		영문과목명	Social Work values and Practice Ethics		모듈명	모듈1	
교과 목표	사회복지를 이해하는데 기본적인 가치와 철학, 그리고 윤리학에 관해 교육한다. 이를 바탕으로 실천현장에서 전문가로서 갖추어야 할 가치관과 윤리관 및 현장에서 경험하게 되는 윤리적 갈등 상황을 개괄적으로 소개하여 사회복지 전문가로서 사회복지를 실천하는데 현실에 적합한 자신들의 가치관과 윤리관을 가질 수 있도록 한다.							
교과 내용	사회복지 철학 및 실천윤리 소개							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지발달사		영문과목명	History of Social Welfare		모듈명	모듈2	
교과 목표	사회복지의 학문적 성격과 체계 확립을 위해 고대의 종교적 배경을 지닌 구제 사업부터 중세 기독교 자선사업, 근대 인본주의 및 국가주의적 성격의 사회복지, 공리주의 및 인도주의 관점에서의 사회복지학을 비롯하여 복지 국가 발달로 사회복지가 더욱 확대되고 본격화 된 현대의 사회복지학을 이해하도록 한다.							
교과 내용	사회복지의 이론적 기초 및 동기, 역사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지실천론		영문과목명	Social Welfare Practices		모듈명	모듈2	
교과 목표	사회복지실천 전반에 대한 기초 지식과 개인과 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지 실천모델에 관한 기초지식을 통합적인 시각에서 살펴본다.							
교과 내용	현대 복지국가에서 발생하는 각종 사회복지문제를 원만히 해결하기 위한 사회복지의 접근 방법 중 미시적인 접근방법을 택하며, 복지대상자의 심리적이고 사회행동적인 측면에서의 개별적인 개선을 위한 임상적이고 기술론적인 이론을 다루게 된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	지역사회복지론		영문과목명		Community Social Welfare		모듈명	모듈2
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.							
교과 내용	지역사회의 개념이 악화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	아동복지론		영문과목명	Child Welfare		모듈명	모듈2	
교과 목표	의존성이 강한 아동이 행복하고 잠재력을 발휘하며 건강하게 성장하기 위해서는 가정과 민간 그리고 국가차원의 사회적, 경제적, 보건적 제반 대책이 마련되어야 한다. 이러한 아동복지 대책을 수립하기 위한 철학, 이론 방법 및 기법을 연구한다.							
교과 내용	아동의 개념 및 특성, 아동기의 사회복지적 문제 및 접근방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지 자료분석론		영문과목명	Data Analysis for Social Welfare		모듈명	모듈2	
교과 목표	사회복지학은 응용사회과학의 한 분야로서 이론과 실천의 양면에 있어서 과학적 특성을 제고하기 위하여 사회복지의 조사(연구)자료를 분석하는 지식과 기술이 필요하다. 이에 본 과목은 사회복지학을 전공하는 학생들이 사회현상을 통계적으로 기술하고 분석하는 방법을 배울 수 있도록 한다.							
교과 내용	사회복지자료의 이해, 분석기법과 분석방법론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	정신건강론		영문과목명		Mental Health		모듈명	모듈2
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 배우기 위해 정신질환의 유형, 정신장애의 판정기준 등을 학습한다. 그리하여 정신건강을 유지하고 관리하기 위하여 심리사회적 개입의 당위성을 찾고 사회복지적 개입 프로그램의 필요성 및 제반 프로그램을 개괄적으로 교육한다.							
교과 내용	정신건강의 기본개념, 정신건강에 대한 이론적 접근, 개입방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인간행동과 사회환경		영문과목명	Human Behavior & Social Environment		모듈명	모듈3	
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.							
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	장애인복지론	영문과목명	Social Welfare for the Disabled			모듈명	모듈3	
교과 목표	장애인문제와 장애인복지에 관한 제반 이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다. 장애인복지를 이해하기 위해서는 장애에 접근하는 시각을 포함한 가치와 이념에 대한 이해, 장애인제에 대한 이해, 장애인을 위한 사회적 서비스, 정책과 제도 등이 포괄적으로 다루어져야 한다는 관점에 근거하여 장애인복지의 가치, 이론, 기술에 대한 균형을 유지하면서 한국의 장애인복지분야의 사회복지사로서 실천능력을 향상시킨다.							
교과 내용	장애에 대한 다양한 시각 및 장애인복지의 이념과 가치에 대하여 교육한다. 이를 위해 장애에 대한 정의 및 분류, 유형 및 정도에 따른 특성, 장애인 실태 및 관련법 등을 학습한다. 또한 장애에 대한 사회적 혹은 국가적 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을 익히게 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지조사론		영문과목명	Social Welfare Research		모듈명	모듈3	
교과 목표	사회조사방법의 역사적 배경과 발전과정을 검토하고, 사회조사의 방법, 절차 및 기술에 대한 전반적인 연구를 통하여 사회복지분야에서의 과학적 접근법의 활용성과 한계를 고찰한다.							
교과 내용	사회과학 조사연구를 위한 과학적방법의 기본을 습득하기 위하여 조사의 기초개념과 조사 설계, 표본과 측정, 다양한 자료수집방법과 자료처리 및 분석방법을 교육한다. 특히 실무에서의 실제적 응용을 목표로 하기 때문에 가상적인 프로젝트를 통한 조사연습을 실시하도록 하여 계획서 및 보고서 작성법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지프로그램 개발과평가		영문과목명	Social Welfare Program Development and Evaluation			모듈명	모듈3
교과 목표	사회복지 프로그램 개발과 평가는 사회복지기관이 사회문제를 해결하기 위하여 제공하는 프로그램에 대한 포괄적인 지식을 구축하고 이를 기초로 하여 사회복지실천에서 가장 직접적으로 클라이언트에게 영향을 주는 프로그램을 이해하며 프로그램에 대한 올바른 평가를 위해 노력하는 총체적인 활동으로 본다.							
교과 내용	사회복지 프로그램의 개발, 개입이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조사, 프로그램 실행							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사회복지법제론		영문과목명	Social Welfare Laws		모듈명	모듈3	
교과 목표	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.							
교과 내용	사회복지법과 관련법 소개							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	의료사회사업론		영문과목명		Medical Social Work		모듈명	모듈3
교과 목표	의료기관과 의료기관을 둘러싸고 있는 사회적 환경을 이해하며, 이러한 이해 속에서 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.							
교과 내용	의료사회복지실천의 역사, 실천환경, 의료사회복지의 실천윤리							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사례관리론		영문과목명	Case management theory		모듈명	모듈3	
교과 목표	사례관리란 무엇인지 살펴보고 한국에서의 사례관리가 어떻게 구성되고 수행되어야 할 것인지에 대해 연구하여 사례관리를 위한 한국 사회복지 교육이 다루어야 할 주요 내용의 제시에 초점을 맞추어 다루도록 한다.							
교과 내용	사례관리 기능에 대한 전반적인 이해, 사례관리 기능에 대한 분류, 사례관리자의 역할 대해 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	진로탐색		영문과목명	occupational choice		모듈명		
교과 목표	사회복지학과 졸업 후 진로 설정하기 위한 다양한 정보를 제공							
교과 내용	사회복지의 다양한 분야에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	창의성 교육		영문과목명	Creative education		모듈명		
교과 목표	창의성 교육은 궁극적으로 인간답게 살아가기 하기 위한 것이다. 지금까지 인류 문명사를 바꾸어 온 것은 인간의 창조성의 결과였고, 창의성은 인간만이 갖고 있는 특수성이며 인간 사고의 꽃이라고 할 수 있다.							
교과 내용	창의성 이론, 인지적 접근, 성격 특성 및 동기적 접근, 사회심리학적 접근, 통합적 접근							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V			V		V		
가중치	20%			60%		20%		
평가방법	발표			발표		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	캡스톤디자인1		영문과목명	capstone design1		모듈명		
교과 목표	창의적인 문제해결을 위한 아이디어와 자료 수집, 그리고 수집된 자료를 분석하고 결과를 도출하는 과정을 익히면서 팀원과의 의사소통 능력을 함께 향상시키도록 한다. 이를 위해 팀을 구성하고 구성원들 간 대화와 의견을 수렴을 통하여 설계물을 완성하고 설계절차 및 결과에 대해 알아본다.							
교과 내용	산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V			V	V			
가중치	20%			40%	40%			
평가방법	발표			발표	프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	사회복지현장실습		영문과목명	Social Welfare Practicum		모듈명		
교과 목표	사회복지 실천현장에 나가 학과 과정에서 학습한 사회복지실천의 지식과 기술을 적용하고 체계화하는 기회를 가지므로써 전문 사회복지사로 성장할 수 있도록 한다.							
교과 내용	사회복지학의 응용과학적 측면을 반영하는 과목으로 사회복지 실천현장에서 학생들이 실습을 하여 사회복지사로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다. 사회복지기관에서 서비스를 기획, 전달, 평가하는 과정에 참여하게 하고, 사회복지기관 감독관의 지도와 학교 실습교수의 지도를 받게 된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V				V	
가중치	20%		60%				20%	
평가방법	발표		시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	캡스톤디자인2		영문과목명	capstone design2		모듈명		
교과 목표	창의적인 문제해결을 위한 아이디어와 자료 수집, 그리고 수집된 자료를 분석하고 결과를 도출하는 과정을 익히면서 팀원과의 의사소통 능력을 함께 향상시키도록 한다. 이를 위해 팀을 구성하고 구성원들 간 대화와 의견을 수렴을 통하여 설계물을 완성하고 설계절차 및 결과에 대해 알아본다.							
교과 내용	산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V			V	V			
가중치	20%			40%	40%			
평가방법	발표			발표	프로젝트			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
사회복지학사	사회복지사1급 시험과 유사하게 시행 인간행동과 사회환경, 사회복지조사론, 사회복지실천론, 사회복지실천기술론, 사회복지행정론, 지역사회복지론, 사회복지정책론 사회복지법제론 등 8과목 평균 70점 이상 취득 과락 50미만	-

경영학과

1. 교육목표

가. 일반목표

경영학과는 본 대학교의 교육이념과 목표를 바탕으로 하여 학생들에게 기업조직의 경영현상에 관한 이론과 실재를 연구·교육함으로써 현대 산업사회의 번영을 창조적으로 주도하고 책임질 수 있는 전문적 능력과 자질을 갖춘 경영인재의 양성을 그 목표로 한다.

나. 세부목표

- 1) 기업과 기업경영에 대한 전반적인 이해와 지식체계의 확립
- 2) 창조적이며 전문적인 잠재적 경영자로서의 자질 함양
- 3) 조직구성원으로서의 직업의식과 직업관 고취

2. 학과연혁

- 1954. 04. 26. 개교(상학과 80명 입학)
- 1960. 03. 23. 제1회 졸업식(상학과 41명 졸업)
- 1970. 03. 01. 상학과를 경영학과로 명칭 변경(120명)
- 1978. 10. 07. 야간 경영학과 신설(40명)
- 1987. 11. 09. 교육대학원 상업교육전공 석사과정 설치인가
- 1990. 03. 01. 경영행정대학원 경영학전공 석사과정 설치인가
- 1991. 03. 01. 일반대학원 경영학과 석사과정 설치인가
- 1992. 09. 16. 경영행정대학원 최고경영자과정 설치인가
- 1995. 10. 04. 경영-관광학부 경영학전공(주, 야)으로 개편
- 1999. 03. 01. 경상학부 경영학전공(주 60명, 야 50명)으로 개편
- 2000. 08. 01. 일반대학원 경영학과 박사과정 설치인가
- 2004. 04. 26. 경영학과 학과개설 50주년
- 2009. 04. 26. 경영학과 학과개설 55주년
- 2014. 04. 26. 경영학과 학과개설 60주년
- 2017. 02. 16. 졸업생 누계 현황

학부 : 총 2,796명(주간 2,156명, 야간 640명)

3. 교과운영 방안

경영학과는 어떠한 조직이 그 목적을 효율적으로 달성할 수 있도록 기업경영에 관한 이론과 함께 합리적인 경영정책의 수립을 위한 의사결정기법을 연구하고 경영전반에 관한 현실적인 과제들을 분석함으로써 이론과 실무를 겸한 교육을 실시하여 전문경영자를 육성하는데 역점을 두고 있다.

가. 진로 중심 모듈 전공 교육과정을 운영하여 진로지도를 강화하고, 전공 교육과정 선택의 기회를 넓힌다.

나. 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이다.

다. 타 학과에서 경영학을 복수전공 또는 부전공으로 선택하는 학생들은 경영학과에 개설된 모듈 전공 교육과정을 이수하여야 한다.

라. 졸업 자격에 대한 사정은 졸업 시험 성적으로 실시하며 졸업을 위한 필수 과목을 이수 하였는지 확인. 그 운영은 별도의 운영 내규에 따른다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	고객의 니즈와 조직구성원의 의견을 파악하고 수렴하여 다양한 의견을 수용, 소통할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌능력	글로벌 비즈니스를 기업가로서의 기업운영에 대한 능력과 글로벌 시장흐름을 분석, 파악할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	기업경영과 기업운영에 관련된 직무 수행에 필요한 다양한 실무능력에 대한 이해와 경영관련 전공지식 습득 및 전공 관련 능력을 활용 할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제해결력	경영정보 시스템을 통한 정보기술로 기업활동 및 경영의사 결정을 논리적이고 창의적으로 적절한 의사결정을 할 수 이 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	미래 사회 환경변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기 개발에 집중하고 빠르게 변화하는 시장 환경과 고객의 니즈를 파악하여 이를 기업에 적용할 수 있는 결과를 이끌어 낼 수 있다.	프로젝트
	0C11.자원활용능력	원료, 자본, 기술 등의 생산요소를 투입하여 재화나 서비스를 산출하는 기업의 시스템, 이러한 변환과정을 합리적으로 운영하는 방법을 활용 할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	조직 내 각 구성원들의 생각과 경험을 공유하고 명확히 이해하고 구성원들과 다양한 사례 분석과 더불어 실제 자신의 경험을 기반으로 업무를 수행 할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	기업의 경영자와 구성원들이 조직 내부에서 지켜야 할 행동 학습하고 혁신을 추구하는 기업가 정신을 바탕으로 정당한 방법을 통하여 기업을 올바르게 운영 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈명

대학 : 사회과학대학		학과 : 경영학과
진출분야 : 기업체, 전문기관 및 금융기관		
일반경영	모듈명 : 일반 경영	
	진출분야 : 일반 기업체 및 일반 전문기관	
	관련직업 : 전문경영인, 컨설턴트, 노무사, 회계사, 세무사, 일반사무직	
	자격증 및 공인성적 : 경영지도사, 경영진단사, CS Leaders, 회계/세무사,	
	담당교수 : 최응순교수님, 전진호교수님	
마케팅전략	모듈명 : 마케팅 전략	
	진출분야 : 일반 기업체 및 마케팅 · 전략 전문기관	
	관련직업 : 마케팅 전략가, 마케팅전문가, 전략기획자	
	자격증 및 공인성적 : 시장조사분석가, 브랜드관리사, 소비자분석가, 유통판매관리사	
	담당교수 : 김광래교수님, 원성권교수님	
금융	모듈명 : 금융	
	진출분야 : 일반 금융기관 및 금융권	
	관련직업 : 신용분석가, 투자분석가, 금융자산운용가, 증권 중개인, 금융상품개발자	
	자격증 및 공인성적 : 신용관리사, 자산관리사, 국제금융역, 여신심사역, 손해사정사	
	담당교수 : 심상목교수님, 이형철교수님	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	
일반교양	전선	경영학원론	3	3	3																							
	전선	회계원리	3			3	3																					
	전선	조직행동론	3					3	3																			
	전선	재무관리	3							3	3																	
	전선	전략경영	3									3	3															
	전선	경영과학	3											3	3													
마케팅전학	전선	생산관리	3					3	3																			
	전선	마케팅관리론	3							3	3																	
	전선	글로벌경영	3									3	3															
	전선	윤리경영	3													3	3											
	전선	소비자행동	3																3	3								
	전선	글로벌전략	3																			3	3					
금융	전선	경제학원론	3			3	3																					
	전선	보험론	3					3	3																			
	전선	인적자원관리	3							3	3																	
	전선	증권투자자의이해	3									3	3															
	전선	회계정보처리론	3															3	3									
	전선	빅데이터와 기술경영	3																		3	3						
창의실용	전필	진로탐색	3	3	3																							
	전필	창의성교육	3				3	3																				
	전필	취창업과진로	2						2	2																		
	전필	회계이론과 실무 (산업체요구개설교과)	3							3	3																	
	전필	지역사회문제해결형 캡스톤디자인	3												3		3											
	전필	캡스톤디자인	3															3	3									

7. 모듈별 교육과정 체계도

학년	학기	일반경영	마케팅전략	금융	창의실용
1	1학기	경영학원론			진로탐색
	2학기	회계원리		경제학원론	창의성교육
2	1학기	조직행동론	생산관리	보험론	취창업과 진로
	2학기	재무관리	마케팅관리론	인적자원관리	
3	1학기	전략경영	글로벌경영	증권투자자의 이해	회계이론과 실무 (산업체요구개설교과)
	2학기	경영과학	윤리경영		지역사회문제 해결형 캡스톤디자인
4	1학기		소비자행동	회계정보처리론	캡스톤디자인
	2학기		글로벌전략	빅데이터와 기술경영	

8. 기본이수과목 현황

자격증 표시과목	교육부 고시 기본이수과목	우리대학지정 교과목명	비고
상업	(1)상업교육론, 상업교재연구 및 지도법	상업교육론, 상업교재연구 및 지도법	(1)분야 필수 (2)~(6)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수
	(2)경제학원론, 상업경제	경제학원론	
	(3)회계원리, 회계이론, 세무회계	회계원리	
	(4)경영학원론, 마케팅관리론, 재무관리	경영학원론, 마케팅관리론, 재무관리	
	(5)무역학개론, 무역영어, 무역실무	무역실무	
	(6)회계정보처리론, 전사적 자원관리(ERP)	회계정보처리론	

9. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치합
일반 경영	전공선택	경영학원론			70%					30%	100%
	전공선택	회계원리			70%					30%	100%
	전공선택	조직행동론			60%			20%	20%		100%
	전공선택	재무관리			50%	30%		20%			100%
	전공선택	전략경영		70%		30%					100%
	전공선택	경영과학			40%	60%					100%
마케팅 전략	전공선택	생산관리			80%			20%			100%
	전공선택	마케팅관리론			70%	30%					100%
	전공선택	글로벌경영	25%		25%				25%	25%	100%
	전공선택	윤리경영			50%					50%	100%
	전공선택	소비자행동			70%	30%					100%
	전공선택	글로벌전략		70%				30%			100%
금융	전공선택	경제학원론	25%		25%	25%				25%	100%
	전공선택	보험론			50%					50%	100%
	전공선택	인적자원관리			60%	20%	20%				100%
	전공선택	증권투자의 이해			50%	30%		20%			100%
	전공선택	회계정보처리론			70%					30%	100%
	전공선택	빅데이터와 기술경영				50%		50%			100%
창의 실용	전공필수	진로탐색			50%	30%		20%			100%
	전공필수	창의성교육			50%	30%		20%			100%
	전공필수	회계이론과 실무 (산업체요구개설교과)			70%	30%					100%
	전공필수	지역사회문제해결형 캡스톤디자인						50%	50%		100%
	전공필수	캡스톤디자인			50%	50%					100%
계	개설과목 에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	50%	140%	1060%	445%	20%	250%	95%	240%	2300%

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일							
과목명	경영학원론	영문과목명	Principle of Business Administration	모듈명	일반경영		
교과 목표	1. 경영학을 전공하고자 하는 학생들에게 경영학 전반에 걸친 기초이론 교수 2. 기업과 기업경영에 대한 종합적인 지식과 정보 제공 3. 경영학 각론 분야에 원만히 접근할 수 있는 토대와 능력 고양						
교과 내용	1. 경영학의 기초 개념과 경영이론의 발전 2. 조직과 기업의 경영원리 및 관리 3. 경영전략과 경영계획 4. 총론적 입장에서 생산·재무·인사·마케팅 등의 각 분야 개관						
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			V				V
가중치			70%				30%
평가방법			시험				시험

과목 프로파일								
과목명	회계원리		영문과목명	Financial Accounting		모듈명	일반경영	
교과 목표	1. 재무회계에 대한 기초적인 개념과 틀 이해 2. 기업자산의 운용과 관리 능력 배양 3. 수익과 비용에 대한 관리 능력 배양 4. 미래의 회계담당자로서의 전문적인 능력과 자질 개발							
교과 내용	1. 회계입문의 기초 2. 거래와 분개 3. 정산표의 작성 4. 재무제표의 작성(대차대조표와 손익계산서 등)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					V
가중치			70%					30%
평가방법			시험					시험

과목 프로파일								
과목명	조직행동론	영문과목명	Organizational Behavior		모듈명	일반경영		
교과 목표	1. 조직행동이론에 대한 기본적 개념과 틀 이해 2. 조직행동이론을 조직실무나 현장에서 응용할 수 있는 사례연구 3. 조직의 리더로서 갖추어야 할 전문적인 능력 개발							
교과 내용	1. 조직행동의 기초 개념 2 . 개인행동연구(지각, 성격, 동기배이션 등) 3. 집단행동연구(커뮤니케이션, 갈등, 리더십 등) 4. 조직수준의 연구(조직구조, 조직변화, 조직문화)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V	V	
가중치			60%			20%	20%	
평가방법			시험			보고서	그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	재무관리			영문과목명	Financial Management	모듈명	일반경영	
교과 목표	1. 기업의 효율적 경영을 위한 재무관리 기능에 대한 기본적 개념과 틀 이해 2. 기업의 다양한 재무적 과제를 합리적으로 수행할 수 있는 기법 연구 3. 미래의 재무관리자로서의 전문적인 능력과 자질 개발							
교과 내용	1. 재무관리의 기초 개념							

과목 프로파일								
과목명	전략경영		영문과목명	Strategy Management		모듈명	일반경영	
교과 목표	1. 전략적 의사결정에 대한 개념정립 2. 현실 세계에서 의 전략수립 능력을 함양							
교과 내용	1. 경쟁 환경 분석 2. 기업의 경쟁력, 경쟁전략, 협력전략, 조직 및 통제구조분석 3. 글로벌 경영, 지식경영 및 혁신등의 주제를 중점적으로 분석							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V		V				
가중치		70%		30%				
평가방법		시험		실습				

과목 프로파일								
과목명	경영과학		영문과목명	Management Science		모듈명	일반경영	
교과 목표	1. ‘세상사의 절반은 계량적이다.’ -기업의 의사결정문제는 대부분 금액이나 수치자료로 표현되는 계량적인 구조 속에서 이루어진다. 적절한 의사결정은 정확하고 객관적인 근거자료를 가질 때 가능해진다. 2. 기업의 의사결정문제에 계량적으로 접근하여 효과적인 문제해결 방안을 제시하는 데 관련되는 각종 기법을 다룬다.							
교과 내용	1. 선형계획법 및 수송모형 2. 의사결정론, 게임이론 3. 대기행렬, 시뮬레이션, 예측기법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			40%	60%				
평가방법			시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	생산관리		영문과목명	Operations Management		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	1. 인적자원, 자본, 원료, 기술, 정보 등의 투입물을 재화나 서비스와 같은 산출물로 변환시키는 시스템에 관한 효과적, 효율적 의사결정에 관한 이론과 방법론 교수 2. 제조업이나 서비스산업 분야에서 변환과정의 효율적 관리를 담당할 수 있는 관리자를 양성하기 위해 관련되는 이론과 기법을 익힘							
교과 내용	1. 생산전략, 서비스부문의 운영 2. 수요예측, 입지분석, 설비배치, 생산계획 3. 프로세스관리, 재고관리, 품질관리, 공급망관리							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		
가중치			80%			20%		
평가방법			시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	마케팅관리론		영문과목명	Management of Marketing		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	1. 마케팅을 공부하고자 하는 학생들에게 마케팅 전반에 걸친 기초이론 교수 2. 미래 지향적 사고의 중요성 인식 3. 마케팅 관리자에게 필요한 마케팅 전략적 사고 배양							
교과 내용	1. 마케팅의 개념과 철학 2. 마케팅 환경 3. 소비자행동이래 4. 마케팅 전략과 4P							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			70%	30%				
평가방법			시험	발표, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	글로벌경영		영문과목명	Global Business		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	1. 국내시장을 벗어나 해외시장이 진출해 사업을 전개하는 기업에 대한 알 수 있다. 2. 기업사례를 심층적으로 연구함으로써 국제경영에 대한 이해를 높인다. 3. 국내시장과 해외시장의 이질성과 극복과정에 대해 이해한다. 4. 글로벌경영환경, 글로벌기업전략, 글로벌경영관리의 세 파트로 나누어 다양한 개념과 이론을 파악한다							
교과 내용	국제경영에 대한 기초지식과 해외시장 진출기업에 대한 사례를 통해 해외시장에서의 어려운 환경의 극복과정을 습득할 수 있도록 글로벌경영환경, 글로벌기업전략, 글로벌경영관리로 나누어서 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	V
가중치	25%		25%				25%	25%
평가방법	보고서 , 발표		시험, 보고서				그룹과제	토론, 보고서

과목 프로파일								
과목명	윤리경영		영문과목명	Business Ethics		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	현대 사회에서 특히 강조되고 있는 기업의 사회적 책임, 경영인의 도덕적 품격 등에 관한 관심을 전통윤리와 접합하면서 이해하고 경제적, 환경적, 사회적 책임이 기업경영에 어떻게 적용되고 그 결과는 무엇인지 등을 이론과 사례분석을 통하여 논의함으로써, 장차 기업가 또는 경영자가 될 학생들에게 바람직한 경영자의 자세를 확립하고 윤리적 소양을 배양하는데 그 목표를 둔다.							
교과 내용	자본주의와 기업윤리, 기업의 경제적 책임, 기업의 환경적 책임, 기업의 사회적 책임, 기업문화, 윤리적 인적자원관리 윤리적 마케팅활동, 윤리적 재무관리, 윤리적 생산관리 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					V
가중치			50%					50%
평가방법			보고서					발표

과목 프로파일								
과목명	소비자행동		영문과목명	Consumer Behavior		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	1. 소비자의 구매행동에 대한 이해 2. 건전하고 현명한 소비생활 기초 배양 3. 기업 생존의 필수인 고객감동의 중요성 인식							
교과 내용	1. 소비자 구매의사결정 과정 2. 소비자 정보처리 과정 3. 개인적 영향요인 4. 환경적 영향요인							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			70%	30%				
평가방법			시험	발표, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	글로벌전략		영문과목명	Global competitive strategy		모듈명	마케팅전략	
교과 목표	1. 세계화 전략에 대한 개념정립 2. 글로벌 전략수립을 위한 경쟁전략과 협력전략을 이해							
교과 내용	1. 글로벌 전략경영을 위한 활용을 강의 2. 경쟁산업 혹은 경쟁시장의 구조와 전략을 분석하여 시장전략을 개발							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V				V		
가중치		70%				30%		
평가방법		시험				실습		

과목 프로파일								
과목명	경제학원론		영문과목명	Principles of Economics		모듈명	금융	
교과 목표	인간이 생활을 영위하는 과정에서 발생하는 기본적 경제문제에 대한 인식을 제고하며 경제주체의 경제활동에 대한 기본원리를 터득하게 함으로써 현실경제의 움직임을 파악할 수 있는 능력을 함양하고자 한다. 경제의 현실, 이론, 정책간 상호작용을 파악하게 함으로써 경제흐름에 대한 예측능력을 높이고자 한다.							
교과 내용	경제학은 사회가 희소자원을 어떻게 관리하는지 연구하는 학문이다. 사람들이 어떻게 결정을 내리는지에 대해 연구하는 학문이기도 하다. 얼마나 일하고 무엇을 구입하며, 얼마나 저축하고 그 저축을 어떻게 투자하는지 등과 같은 사람들의 의사결정과정을 연구하는 학문이다. 수많은 판매자와 구입자들이 어떻게 상호작용하여 한 재화의 거래 수량과 가격이 결정되는지 분석한다. 그리고 국민들의 평균소득의 증가, 일자리가 없는 국민들의 비율, 물가 상승률 등과 같이 나라 경제 전체에 영향을 미치는 변수와 그 추세도 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				V
가중치	25%		25%	25%				25%
평가방법	보고서		시험	발표, 보고서				시험, 보고서

과목 프로파일								
과목명	보험론		영문과목명		Principles of Insurance		모듈명	금융
교과 목표	불확실성이 높은 경영환경 속에서 기업이 추구하는 목적달성과정에서 직면하게 되는 다양한 종류의 위험을 관리하는 수단 중에서 최선의 수단이 바로 보험이라 할 수 있다. 창조화시대를 살고 있는 현대인이 기본적으로 알아야 할 보험의 기초개념과 상법에서 규정하고 있는 손해보험 및 인보험에 대해 살펴본 후 이를 실생활에 유용하게 활용할 수 있도록 하는데 그 목표를 두고자 한다.							
교과 내용	위험과 위험관리, 고지의무, 피보험이익, 실손보상의 원칙과 대위, 화재보험, 운송보험, 해상보험, 생산물배상책임보험, 영업배상책임보험, 자동차보험, 생명보험, 상해보험 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					V
가중치			50%					50%
평가방법			시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인적자원관리		영문과목명	Human Resource Management		모듈명	금융	
교과 목표	1. 조직의 목표를 달성하는데 필요한 적합한 인적자원을 선발·배치·동기부여 등의 기법습득 2. 조직구성원의 능력을 배양하고 의욕적으로 일하도록 독려하고 임금과 복지후생을 시행 3. 유능한 인력을 관리하고 적재적소에 전환·승진·승급에 공정한 관리를 지휘							
교과 내용	1. 인적자원의 총원과 개발, 동기부여 유지하는 기능 2. 개인의 욕구와 조직의 목표를 달성하기 위한 절차 3. 기업목표의 성과에 부응하는 공정한 임금과 복지후생을 시행 4. 노동조합과 노사협의회, 기업의 이해관계자들과 합리적인 이해조정							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			60%	20%	20%			
평가방법			시험	보고서	보고서			

과목 프로파일								
과목명	증권투자의 이해		영문과목명	Introduction to Investment		모듈명	금융	
교과 목표	1. 자본시장과 증권에 대한 기본적 개념과 틀 이해 2. 불확실성하의 증권투자에 대한 전반적인 지식과 실천적 정보 제공 3. 잠재적 투자자로서 실제의 증권투자에서 발생하는 여러 가지 문제를 분석해결할 수 있는 능력과 자질 개발							
교과 내용	1. 자본시장과 증권 2. 기본적 분석과 기술적 분석 3. 포트폴리오분석과 자본자산가격결정모형 4. 선물과 옵션							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	회계정보처리론		영문과목명		Accounting Information System		모듈명	금융
교과 목표	정보이용자들의 의사결정에 유용하고 의미 있는 회계정보를 제공하기 위해서 데이터의 수집, 처리, 관리, 통제와 보안, 정보 생성이라는 다섯 가지 활동 능력을 습득한다.							
교과 내용	1.데이터의 수집 2.데이터의 처리 및 관리 3.데이터 통제와 보안 4.데이터 생성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					V
가중치			70%					30%
평가방법			시험					시험

과목 프로파일								
과목명	빅데이터와 기술경영		영문과목명	Management of Technology		모듈명	금융	
교과 목표	경영, 공학 및 과학의 원리를 결합하여 조직 목표를 달성하기 위한 기술능력의 기획 , 개발 및 운영활동의 이해 및 능력을 습득한다.							
교과 내용	1.미래 기술의 식별 2.미래 기술의 선택 3.미래 기술의 획득 및 관리							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V		V		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	진로탐색	영문과목명	Introduction to Job and career path			모듈명	창의실용	
교과 목표	본 강의의 목적은 자아 성찰의 시간을 갖고 행복하고 성공적인 삶을 위해 학생들이 스스로 진로를 설계하고 미래를 준비할 수 있는 능력을 배양하는 데 있다. 1학년 학생들의 원만한 진로발달을 조력하기 위해 진로와 관련된 특강을 병행한다.							
교과 내용	1. 자기 탐색 과정을 통해 자신에 대한 이해를 확장하고 진로 목표를 설정한다. 2. 올바른 진로계획 수립 절차를 파악한다. 3. 진로를 설계하고 이를 체계적으로 준비할 수 있는 능력을 배양한다. 4. 다양한 직업에 대해 이해하고 자신에게 적합한 직업에 대한 정보를 습득하고 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	창의성교육		영문과목명	Creative thinking		모듈명	창의실용	
교과 목표	본 과목은 학생들로 하여금 창의적인 경영인이 되기 위한 창의적 사고 및 창의적 문제해결 능력을 개발시키는 데에 그 목적을 둔다. 이에 창의적 사고활동의 중요성과 창의적 사고 기법에 대한 학습활동이 진행된 후, 각 주제별로 학생들의 창의적 사고 기법에 대한 실습과 발표를 통해 학생들의 창의적 사고 능력을 신장시키고자 한다.							
교과 내용	1. 창의적 문제해결 방법의 이해 2. 창의적 사고기법 실습 3. 창의적 사고기법 사례 발표							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	보고서, 발표		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	회계이론과 실무 (산업체요구개설교과)		영문과목명	Accounting Theory and Practice		모듈명	창의실용	
교과 목표	본 과목은 학생들이 회계이론에 대한 일반적인 원칙을 학습하고 산업 실무에서 사용되는 회계프로그램을 다룰 수 있는 능력을 함양하도록 한다. 또한 학생들로 하여금 회계프로그램의 운영원리를 이해하고 이를 바탕으로 논리적 사고능력을 향상하는데 이바지하고자 한다.							
교과 내용	1. 회계이론의 이해 2. 회계프로그램 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			70%	30%				
평가방법			시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	지역사회문제해결형 캡스톤디자인		영문과목명	Capstone design for resolving local problem		모듈명	창의실용	
교과 목표	본 과목은 지역사회의 다양한 이해와 요구사항에 대하여 대응할 수 있는 경영학적 마인드와 현장실무 경험을 배우는 교과목이다.							
교과 내용	1. 강릉단오제 2. 강릉커피축제 3. 양양송이축제 등 지역축제의 현장 홍보부스 운영 기획 체험							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
						V	V	
가중치						50%	50%	
평가방법						보고서	보고서	

과목 프로파일								
과목명	캡스톤디자인		영문과목명	Capstone Design		모듈명	창의실용	
교과 목표	본 과목은 경영학도로서 경영학적 가치관을 세우고 이를 바탕으로 조직의 의사결정문제를 해결하기 위해 필요한 절차를 학습한다.							
교과 내용	의사결정문제 해결을 위한 아이디어와 자료수집, 그리고 수집된 자료를 분석하고 결과를 도출하는 과정을 익히며 발표함으로서 프레젠테이션 능력을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			보고서	보고서				

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
경영학사	졸업시험 - 전공과목 필기교사	TOEIC 700이상 면제

언어재활상담전공

1. 교육목표

휴먼재활서비스학부는 2017년 교육부 재정지원 사업으로 언어재활상담전공, 치매전문재활전공을 신설되어 성인학습자(만30세 이상)와 선취업 후진학자(특성화고 졸업 재직자)를 대상으로 한 4년제 정규 평생교육학부과 정입니다. 재활유관전공 분야로 구성된 학부는 언어나 인지장애로 인한 유아, 아동, 성인, 노인 등의 재활을 통하여 인간다운 삶을 영위할 수 있도록 국내 최고 수준의 학문적 가치를 수립하는 것을 목적으로 한다.

2. 학과연혁

2018. 3 휴먼재활서비스학부 언어재활상담전공 신설

3. 교육과정 운영방안

가톨릭관동대학교의 설립정신을 바탕으로 휴먼재활서비스학부의 이념과 가치, 이론, 지식 및 기술 등을 과학적 연구방법에 기초하여 체계적·전문적으로 교육하고, 사회적 욕구와 문제를 창조적으로 해결할 수 있는 언어재활상담과 치매전문재활의 전문 인력 양성을 위해 휴먼재활서비스학부의 교육과정을 다음과 운영한다.

가. 언어재활상담과 치매전문재활의 기초 이론 및 철학에 대한 충실한 이해

나. 실무적인 경험과 현장에 대한 감각을 키우기 위한 언어재활상담과 치매전문재활 실무교육 및 실습

다. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발

4. 목표역량정의

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적 문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀워크, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	프로젝트, 그룹과제 (팀활동 참여도), 역할극
	0C13.공동체 윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 학과명칭

대학: 사회과학(휴먼재활서비스)		학과: 언어재활상담
진출분야: 언어재활상담		
언어재활상담전공	진출분야 : 언어재활사(2급), 국가전문자격증 취득 후 언어치료 기관·기업(취/창업), 복지관, 병원(종합/개인), 어린이집, 교육청 특수교육지원센터, 특수학교, 다문화지원센터, 사설언어치료센터 창업, 어린이집 개설, 대학원(석사) 진학 및 유학 등	
	관련직업 : 언어재활사, 보육교사, 사회복지사(연계전공) 등	
	자격증 및 공인성적 : 언어재활사 2급, 보육교사 2급, 사회복지사 2급	
	담당교수 : 김세원, 박진	

6. 교육과정편성표

이수 구분	과목명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고	
			1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
			학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간		
전 10 과 목	필수	유창성장애	3							3	3									
	필수	의사소통장애진단평가	3					3	3											
	필수	언어발달장애	3							3	3									
	필수	언어재활관찰	3									3		3						
	필수	조음음운장애 (말소리장애)	3									3		3						
	필수	신경언어(말)장애	3												3	3				
	필수	음성장애	3												3			3	3	
	필수	의사소통장애개론	3			3	3										3			
	필수	언어기관해부생리	3					3	3											
	필수	언어진단실습	3												3			3		
	필수	언어재활실습	3														3		3	
	필수	언어재활현장실무	3															3	1	2
	선택(언)	언어발달	3	3	3															
	선택(언)	말과학	3	3	3															
	선택(언)	다문화와 의사소통	3			3	3													
	선택(언)	노화와 의사소통장애	3									3	3							
	선택(언)	문제행동언어재활	3														3	3		
	선택(언)	지적장애언어재활	3												3	3				
	선택(언)	뇌성마비언어재활	3																3	3
	선택(언)	보완대체의사소통	3												3	3				
	선택(언)	말운동장애	3																3	3
	선택(언)	의사소통장애연구방법론	3														3	3		
	선택(언)	의사소통장애와 사회서비스	3									3	3							
	선택(언)	인공지능과 언어	3				3	3												
	선택(언)	언어학개론	3	3	3															
	선택(언)	의사소통장애상담	3																3	3
	선택(보)	보육학개론	3	3	3															
	선택(보)	보육교사(인성)론	3									3	3							
	선택(보)	아동권리와 복지	3									3	3							
	선택(보)	아동관찰 및 행동연구	3																	
	선택(보)	영유아발달	3									3	3							
	선택(보)	언어지도	3												3	3				
	선택(보)	아동생활지도	3														3	3		
	선택(보)	보육과정	3																3	3
	선택(보)	놀이지도	3																3	3
	선택(보)	아동수학지도	3												3	3				
	선택(보)	아동동작/음악/미술	3														3	3		
	선택(보)	아동건강교육	3														3	3		
	선택(보)	영유아교수방법	3																3	3
	선택(보)	어린이집운영과 관리	3																3	3
	선택(보)	아동상담	3						3	3										
	선택(보)	아동영양학	3																3	3
	선택(보)	인간행동과 사회환경	3			3	3													
	선택(보)	지역사회복지론	3								3	3								
	선택(보)	정신건강론	3										3	3						
	선택(보)	가족복지론	3												3	3				
	선택(보)	보육실습	3														3		3	
- 언어재활사 2급(국가자격증) 취득을 위해 언어재활관찰은 총 30시간 이상, 언어진단실습과 언어재활실습은 각 45시간(총 90시간) 이상																				
- 보육교사 2급 취득을 위한 보육실습은 총240시간 이상																				

- 언어재활사 2급(국가자격증) 취득을 위해 언어재활관찰은 총 30시간 이상, 언어진단실습과 언어재활실습은 각 45시간(총 90시간) 이수
- 보육교사 2급 취득을 위한 보육실습은 총240시간 이수

[(언) : 언어재활영역, (보) : 보육영역]

7. 이수체계도

1 학년	전공	필수	[의사소통장애개론]
		선택	[언어발달][말과학][다문화와 의사소통][언어학개론] [인공지능과 언어][보육학개론][인간행동과 사회환경]
2 학년	전공	필수	[의사소통장애진단평가][언어기관해부생리] [언어발달장애][유창성장애]
		선택	[영유아교수방법론][영유아발달] [지역사회복지론][아동상담][아동관찰 및 행동연구]
3 학년	전공	필수	[조음음운장애][언어재활관찰][언어진단실습] [신경언어(말)장애]
		선택	[노화와 의사소통장애][의사소통장애와 사회서비스] [지적장애언어재활][보완대체의사소통] [보육교사(인성)론][아동권리와 복지] [언어지도][아동수학지도][정신건강론][가족복지론]
4 학년	전공	필수	[음성장애][언어재활실습] [언어재활현장실무]
		선택	[문제행동언어재활][의사소통장애연구방법론] [말운동장애][뇌성마비언어재활][의사소통장애상담] [아동생활지도][아동동작/음악/미술][보육실습] [놀이지도][보육과정][아동건강교육][영유아교수방법] [어린이집운영과 관리][아동영양학]

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
전 공	필수	유창성장애	20%		60%			20%			100%
	필수	의사소통장애진단평가	20%		60%			20%			100%
	필수	언어발달장애	20%		60%			20%			100%
	필수	언어재활관찰	20%		50%		10%	10%			100%
	필수	조음음운장애	20%		60%			20%			100%
	필수	신경언어(말)장애	20%		60%			20%			100%
	필수	음성장애	20%		60%			20%			100%
	필수	의사소통장애개론	20%		60%			20%			100%
	필수	언어기관해부생리	20%		60%			20%			100%
	필수	언어진단실습	20%		50%		10%	10%			100%
	필수	언어재활실습	20%		50%		10%	10%			100%
	필수	언어재활현장실무	20%		50%		10%	10%			100%
	선택(언)	언어발달	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	말과학	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	다문화와 의사소통	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	노화와 의사소통장애	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	문제행동언어재활	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	지적장애언어재활	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	뇌성마비언어재활	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	보완대체의사소통	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	말운동장애	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	의사소통장애연구방법론	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	의사소통장애와 사회서비스	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	인공지능과 언어	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	언어학개론	20%		60%			20%			100%
	선택(언)	의사소통장애상담	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	보육학개론	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	영유아발달	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	보육교사(인성)론	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	언어지도	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동권리와 복지	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동생활지도	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	보육과정	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	놀이지도	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동수학지도	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동관찰 및 행동연구	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동동작/음악/미술	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동건강교육	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	영유아교수방법	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	어린이집 운영과 관리	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동상담	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	아동영양학	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	인간행동과 사회환경	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	지역사회복지론	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	정신건강론	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	가족복지론	20%		60%			20%			100%
	선택(보)	보육실습	20%		50%		10%	10%			100%
계	개설과목에서의 역량총합		940%		2,770%		50%	890%			

[(언): 언어재활영역, (보): 보육영역]

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	언어발달장애		영문과목명		Child Language Disorders			
교과 목표	언어장애의 화용론적, 의미론적, 구문론적 측면을 고찰 후 치료방법을 학습한다.							
교과 내용	언어장애의 화용론적, 의미론적, 구문론적 측면을 고찰하고 언어발달장애의 진단 및 치료 방법을 숙지하여 언어치료사로서의 전문적인 자질을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	조음음운장애(말소리장애)			영문과목명	Articulatory and Phonological Disorders			
교과 목표	조음 장애의 유형 및 진단에 대한 이론과 실재를 다루어 각 치료 프로그램의 기법을 배우는 것이다.							
교과 내용	조음 장애의 유형 및 진단에 대한 이론과 실재를 다루고, 조음장애 치료방법 즉 전통적 치료방법, 의사소통 중심법, 변별자질 접근법 등에 대한 구체적인 치료기법을 이해하고 이에 대하여 각 기법에 대한 치료 프로그램을 구안 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	유창성장애	영문과목명			Fluency Disorders			
교과 목표	유창성장애의 원인, 증상, 진단, 치료의 이해 및 치료활용을 학습한다.							
교과 내용	말더듬 행동의 원인과 증상, 진단 및 치료의 이해를 통하여 치료활용을 높일 수 있는 구체적인 방향을 제시하고 언어치료사로서의 자질을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	신경언어(말)장애		영문과목명	Neurogenic Disorders				
교과 목표	신경언어장애의 정의, 원인, 언어장애 양상, 치료기법 등의 탐구 및 재활의 방향을 학습한다							
교과 내용	신경언어의 정의와 원인, 언어장애의 양상, 치료기법 등에 대한 개괄적인 탐구 외에 향후 신경언어장애 환자의 재활에 구체적인 방향을 제시하여 언어치료사로서의 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	음성장애		영문과목명		Voice Disorders			
교과 목표	기질적 및 기능적 음성장애의 원인, 양상, 평가, 구체적인 치료방법을 학습한다							
교과 내용	기질적 및 기능적인 음성장애의 원인과 양상을 확인하여 음성장애의 평가 및 구체적인 치료방법을 숙지하여 언어치료사로서의 자질을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	의사소통장애와 진단평가		영문과목명	Diagnostic Evaluation in Speech-Language Pathology				
교과 목표	언어치료학의 기초로서 언어장애 진단의 중요성과 각종 언어장애 영역별 언어진단 도구의 사용방법을 숙지한다.							
교과 내용	언어장애 진단의 중요성과 각종 언어장애 영역별 언어진단 도구의 사용방법을 숙지하여 사용할 수 있도록 훈련한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	언어재활관찰		영문과목명		Clinical Observation of Speech-Language Therapy			
교과 목표	언어치료 임상을 위한 관찰을 통한 임상적 실재 방법을 숙지한다.							
교과 내용	현장실습 교과목으로 언어치료 임상을 위한 선행과목으로서 치료사들의 치료 실재를 관찰하고 관찰을 통한 임상적 실재 및 방법을 숙지하고, 각종 보고서 작성요령을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V		
가중치	20%		60%		10%	10%		
평가방법	발표		시험		시험	시험		

과목 프로파일								
과목명	언어진단실습		영문과목명	Clinical Practicum in Diagnostic Evaluation in Speech-Language Pathology				
교과 목표	현장실습을 통하여 언어재활 평가와 진단에 대한 실재를 경험한다.							
교과 내용	현장실습 교과목으로 전 학기에 걸쳐 학습한 언어치료이론들을 토대로 현장실습을 통하여 임상의 실재를 경험한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V		
가중치	20%		60%		10%	10%		
평가방법	발표		시험		시험	시험		

과목 프로파일								
과목명	언어재활실습		영문과목명		Clinical Practicum in Speech-Language Therapy			
교과 목표	언어치료이론을 토대로 현장실습을 통하여 임상 의 실재를 경험한다.							
교과 내용	현장실습 교과목으로 전 학기에 걸쳐 학습한 언어치료이론들을 토대로 현장실습을 통하여 임상 의 실재를 경험하고 심화한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V		
가중치	20%		60%		10%	10%		
평가방법	발표		시험		시험	시험		

과목 프로파일								
과목명	언어재활현장실무			영문과목명	Clinical Management in Speech-Language Therapy			
교과 목표	언어치료 현장에서 요구되는 현장 실무 전문가로서의 자질을 익힌다.							
교과 내용	언어치료 현장에서 요구되는 현장 실무 전문가로서의 치료, 태도, 윤리 등을 다루어 전문가로서의 전문적 자질을 숙지하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V		
가중치	20%		60%		10%	10%		
평가방법	발표		시험		시험	시험		

과목 프로파일								
과목명	다문화와 의사소통		영문과목명	Language Intervention for Multicultural Family and Bilingual Children				
교과 목표	다문화/이중언어 가정의 증가로 의사소통의 장애의 원인 및 개념을 확인한다.							
교과 내용	의사소통은 생각과 마음을 표현하는 수단이며, 사물을 이해하고 기억하며 배워나가는 학습도구인데 다문화와 이중언어 가정이 증가하면서 의사소통장애가 발생하는 가운데 다문화를 이해하여 다문화 가정의 의사소통이 원활하게 이루어지도록 학습하여 다문화 가정의 삶의 질을 향상시킨다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	말과학		영문과목명		Speech Science			
교과 목표	말 산출에 대한 해부, 생리, 물리학적 관점으로 이루어진 이론적 지식을 학습한다.							
교과 내용	말산출에 대한 해부, 생리, 물리학적 관점으로 이루어진 이론적 지식을 학습하고 호흡, 발성, 조음과정의 이론 지식을 언어치료 임상에 적용하여 객관적인 분석기를 사용한 검사법을 익힌다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	언어기관해부생리		영문과목명	Anatomy & Physiology of the Speech, Language, and Hearing Mechanism				
교과 목표	정상적인 언어 산출과 관계있는 인체의 해부학적 및 생리학적 기초를 이해한다.							
교과 내용	정상적인 언어 산출과 관계있는 인체의 해부학적이고 생리학적인 기초를 이해하므로 언어기관에 대한 전문적인 지식을 습득하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	의사소통장애개론		영문과목명	Introduction to Communication Disorders				
교과 목표	언어치료 각 영역에서의 기본개념과 용어적 정의를 바탕으로 그 특징과 치료에 대해 학습한다.							
교과 내용	언어치료 각 영역에서의 기본개념과 용어적 정의를 바탕으로 하여 그 특징과 치료에 대해 개괄적으로 학습하여 의사소통장애에 대해 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	언어발달		영문과목명		Language Development			
교과 목표	아동의 언어발달과정을 의미, 문법, 화용 및 담화의 특성을 중심으로 학습한다.							
교과 내용	아동의 언어발달과정을 언어이전기, 첫 낱말기, 낱말 조합기, 기본 문법 탐색기, 기본문법 세련기, 고급 문법기의 단계로 나누어 살펴본다. 특히 의미, 문법, 화용 및 담화의 특성을 중심으로 한국어 언어발달과정을 살피고, 언어발달이론과 아동언어 연구방법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	노화와 의사소통장애		영문과목명	Communication Disorders in Aging Adults				
교과 목표	노화와 관련 의사소통장애의 기초적이고 전반적인 내용을 학습한다.							
교과 내용	노인의 일반적인 음성과 말운동 능력 및 말운동 능력에 미치는 요인 및 어려움의 징후들을 파악하여 노인의 말 운동 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	문제행동언어재활		영문과목명		Clinical Intervention for Challenging Behaviors			
교과 목표	의사소통 문제행동 및 언어치료 과정을 행동수정 원리에 근거하여 기록, 분석하는 학습을 한다.							
교과 내용	의사소통의 문제행동 및 언어치료 과정을 행동수정 원리에 근거하여 기록, 분석하며 행동수정 원리와 절차를 조음음운, 언어발달, 유창성, 음성, 신경언어장애 영역인 언어치료에 적용한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	지적장애언어재활			영문과목명	Speech-Language Pathology for the Mentally Retarded			
교과 목표	지적장애의 분류와 언어특성에 대한 이론을 고찰 후 언어치료의 치료방법을 숙지한다.							
교과 내용	정신지체아의 분류와 언어특성에 대한 이론을 고찰하고, 언어지체아의 언어 및 인지 진단 방법과 치료방법을 연구 및 정신지체아의 언어치료에 필요한 치료사의 인격을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	뇌성마비언어재활			영문과목명	Speech-Language Pathology for Cerebral Palsy			
교과 목표	뇌성마비 언어치료의 원리, 특징, 치료 기법을 숙지한다.							
교과 내용	뇌성마비 언어치료의 원리와 특징을 파악하고 치료기법을 숙지하여 뇌성마비자들에게 언어치료의 실질적인 치료를 배운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	보완대체의사소통		영문과목명	Alternative and Augmentative Communication				
교과 목표	의사소통 대체수단이 되는 보완대체의사소통에 관하여 학습한다.							
교과 내용	의사소통 대체수단이 되는 보완대체의사소통에 관하여 기초 이론 및 방법, 응용에 관하여 학습하여 언어치료사의 인격을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	말운동장애			영문과목명	Motor Speech Disorders			
교과 목표	신경학적 손상으로 인하여 말에 장애가 생긴 것에 대해 이론과 치료를 학습한다.							
교과 내용	신경학적 손상으로 인하여 말에 장애가 있는 대상(이완형, 경직형, 실조형, 과운동형, 저운동형, 혼합형)에 대하여 이론적으로 학습하고 치료의 실제적인 부분에 대해서 심층적으로 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	의사소통연구방법론			영문과목명	Research Methodology in Communication Disorders			
교과 목표	의사소통장애 분야의 연구방법론과 관련된 제반 사항에 대해 숙지한다.							
교과 내용	의사소통장애 연구윤리, 연구설계, 양적 혹은 질적 연구방법론, 연구결과의 분석, 증거기반 임상실예에 대한 평가 등의 주제를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	인공지능과 언어			영문과목명	Artificial Intelligence and Language			
교과 목표	언어 사용 또는 장애와 관련해 인공지능(AI)이 적용된 여러 분야에 대해 고찰한다.							
교과 내용	언어(사용 또는 장애)와 관련해 인공지능이 활용된 분야에 대한 개괄적 고찰을 통해 관련 분야에 대한 이해를 높인다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	의사소통장애와 사회서비스			영문과목명	Communication Disorders and Social Work			
교과 목표	의사소통장애인을 위한 사회서비스 제공 체계와 정책에 대한 제반 사항에 대해 숙지한다.							
교과 내용	사회서비스의 개념과 특징, 의사소통장애인(장애인)을 위한 사회서비스 제공 체계, 특징, 문제점, 정책 방향과 같은 주제를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	언어학개론			영문과목명	Introduction to Linguistics			
교과 목표	인간언어(자연어)의 모습을 살펴보고 이를 통해 인간이 어떤 존재인지 알아보는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	인간언어의 체계가 어떠한지를 파악하는 것을 목표로 말소리 형성 체계, 단어 형성의 체계, 문장 형성의 체계, 의미 형성의 체계 등을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	의사소통장애상담			영문과목명	Counseling in Communication Disorders			
교과 목표	의사소통장애인을 위한 상담의 기본 원칙 및 기술 등을 학습한다.							
교과 내용	의사소통장애인을 위한 상담의 기본 원칙 및 여러 상담 기법에 대한 지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	보육교사론(대면)			영문과목명	Day-Care Teacher Education			
교과 목표	보육교사의 가치와 신념을 익힘으로써 보육교사로서의 자질을 함양한다.							
교과 내용	보육교사의 가치와 신념을 익혀 보육교사로서의 자질 함양 및 전문지식의 학습, 토론, 반성적 사고등 임파워먼 트 과정을 통하여 전문가로서의 역량을 개발한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동권리와 복지(대면)		영문과목명	Children' s Rights and Welfare				
교과 목표	아동권리 특성과 아동권리 및 아동복지 역사적 전개, 아동권리를 실현하기 위한 학습을 한다.							
교과 내용	아동권리 특성과 아동권리 및 아동복지의 역사적 전개, 아동권리를 실현하기 위한 여러 아동복지정책과 관련법 및 아동복지서비스를 학습하며 아동학대 등 아동발달에 위해가 될 요소들을 예방하고, 어려움에 처한 아동들을 보호하고, 아동권리를 실현하는 전문가적 역량을 키울 수 있는 과목이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	보육학개론			영문과목명	Introduction to Child Care & Education			
교과 목표	영유아 보육에 대한 전반적인 이해를 돕고 영유아보육에 필요한 기초지식, 기술, 태도를 형성할 수 있도록 한다.							
교과 내용	영유아의 발달, 보육의 중요성과 다양한 보육 프로그램을 이해하고, 보육교사의 인성적, 전문적 자질을 형성하며, 보육과정의 실시 및 평가 부모와 지역사회 연계 방법에 대한 학습을 통해 예비보육 교사 및 영유아 자녀를 둔 학생들의 자녀양육과 보육에 대한 기본적인 이해를 돕고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	영유아발달			영문과목명	Infant-Toddler Development			
교과 목표	영유아발달의 기초 및 발달이론을 학습하여 보육교사로서의 기초지식을 습득하게 한다.							
교과 내용	영유아발달의 기초, 영유아 발달이론 및 발달의 제 영역인 두뇌 및 신체발달, 인지발달, 언어발달, 기질, 정서 및 애착발달 그리고 자아, 성역할과 도덕성의 발달을 학습하며 영유아의 건강한 발달을 도모하는 보육교사로서의 영유아발달에 대한 기초 지식을 쌓을 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	영유아교수방법			영문과목명	Teaching Methods for Young Children			
교과 목표	영유아를 어떻게 가르칠 것인가에 초점을 두고 교수 학습의 기본원리에 대한 이해와 실제 적용을 통하여 보육교사로서의 자질을 높인다.							
교과 내용	영유아를 어떻게 가르칠 것인가에 초점을 두고 있는 교과목으로 영유아 교수 학습의 기본원리에 대한 이해와 보육에서의 실제 적용이라는 두 부분으로 구성, 영유아 교육의 원리와 기본적인 교수학습방법에 대한 충분한 이해를 바탕으로 교사의 역할, 환경구성, 교수활동의 운영을 알아보고 일상생활 활동, 자유선택활동, 대소집단 활동이라는 교수활동의 실재를 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동동작, 음악, 미술(대면)		영문과목명	Arts for Children				
교과 목표	창의적 음악 및 미술등을 통하여 아동의 표현능력과 예술성을 향상시키는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	아동동작, 음악, 미술등을 통하여 창의적으로 아동의 표현능력과 예술성을 발달시킬 수 있는 이론과 실재를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동수학지도(대면)		영문과목명	Teaching Math for Children				
교과 목표	영유아의 수학적 사고력을 발달시키기 위한 교육활동을 학습하여 전문가적 능력 함양을 목표로 한다.							
교과 내용	영유아의 수학적 사고력을 발달시키기 위한 교육활동을 학습하는 과목으로 아동수학지도의 원리와 내용에 대한 이해를 바탕으로 아동수학교육의 구체적인 방법 및 실재를 학습한다. 어린이집 혹은 아동복지현장에서 활용할 수 있는 아동의 발달적 특성에 맞는 다양한 수학교육활동을 다른 분야와 연계하여 통합적으로 학습함으로써 전문가적 능력을 함양시킬 수 있을 것이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	보육과정		영문과목명	Educare Curriculum				
교과 목표	국내외 다양한 보육과정의 유형을 이해하고 보육현장에 적합한 보육계획 수립을 목표로 한다.							
교과 내용	보육과정의 유형을 이해하고, 보육현장에 적합한 보육계획 수립을 위한 수업목표, 내용, 교수방법에 대한 이론을 습득하고 나아가 구체적인 보육 프로그램의 예를 살펴봄으로써 어린이집에서 운영되고 있는 전반적인 보육과정을 이해하고 전문성을 높여 보육현장에서의 실무능력을 높일 수 있게 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	놀이지도(대면)		영문과목명	Play Therapy				
교과 목표	예비 보육교사 및 아동복지 전문가로서 놀이의 치료적 의미를 이해하고 놀이 치료과정에서 나타나는 발달과 성장을 다루어 놀이치료사로서의 자질을 높인다.							
교과 내용	아동 문제 행동의 주요 개입으로 놀이치료에 대한 사회적인 욕구가 점차 증가하고 있는 현실에서, 예비 보육교사 및 아동복지전문가로서 놀이의 치료적 의미를 이해하고, 놀이 치료과정에서 나타나는 발달과 성장을 다루고 있다. 더불어 놀이치료에 대한 구체적인 지식과 접근법을 학습함으로써 놀이치료사로서의 역할을 배우고 개인적인 성찰을 촉진함으로써 놀이치료사로서의 능력을 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	언어지도(대면)			영문과목명	Language Arts for Young Children			
교과 목표	언어교육의 중요성과 언어교육이론, 교수방법 및 실제활동을 심도있게 탐색하여 현장에서 전문적인 영유아 언어교육 및 지도를 목표로 한다.							
교과 내용	영유아의 언어발달은 인지발달과 밀접한 관계가 있으며, 이 시기에 습득한 의사소통 기술은 전 생애를 사는 데 기초가 된다는 점에서 언어지도 능력은 예비보육교사, 아동복지전문가 뿐만 아니라 영유아를 둔 학생들에게 요구되는 능력이다. 본 교과목을 통해 언어 교육의 중요성과 언어교육이론, 교수방법 및 실제 활동을 심도있게 탐색함으로써 현장에서 보다 전문적인 영유아언어교육 및 지도를 할 수 있는 소양을 기를 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동생활지도/안전지도(대면)			영문과목명	Guidance for Young Children			
교과 목표	일상생활에서 접하는 여러 가지 생활지도 및 안전지도를 통하여 여러 가지 문제 상황을 해결할 수 있도록 도와주는 역할을 학습한다.							
교과 내용	아동이 일상생활에서 접하는 여러 가지 문제 상황을 해결할 수 있도록 도와주는 성인(교사/부모)의 역할에 대해 학습한다. 수강생들은 본 강좌를 통해 아동생활지도의 제반 이론과 실제 지도방법에 대해 알아보고 구체적인 사례 및 적절한 지도방법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	어린이집운영과 관리			영문과목명	Child Care Management			
교과 목표	어린이집 운영과 관리의 기초적이고 전반적인 내용을 습득할 수 있도록 한다.							
교과 내용	어린이집 운영과 관리에 대하여 전반적인 내용을 습득할 수 있도록 하였으며, 운영계획 및 원아관리 등 현장에서 필요로 하는 것을 학습하므로 전문적인 보육교사로서의 자질을 갖추 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동상담		영문과목명	Counselling for Children				
교과 목표	아동상담 모델을 학습하며 이를 적용하기 위한 기본 기술 습득을 목표로 한다.							
교과 내용	아동상담의 기초 이론과 아동상담 모델을 학습하며, 이를 적용하기 위한 기본 기술 습득을 목표로 한다. 놀이 치료 등 현장에서 활용 되는 기술을 습득하며, 아동상담의 실제 사례 학습을 통해 현장 적용능력을 함양한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동건강교육			영문과목명	Health Education for Children			
교과 목표	영유아 건강교육의 이론과 실재를 탐색함으로써 예비보육교사 및 아동복지전문가의 전문적 향상을 목표로 한다.							
교과 내용	영유아 및 아동의 건강은 인지발달, 신체발달, 정서발달의 기본이 된다는 점에서 예비보육교사들과 아동복지 전문가는 영유아건강에 대한 기초지식을 갖추고, 이를 현장에 적용할 수 있어야 한다. 본 교과목은 영유아의 발달에 맞는 건강관리, 건강생활습관지도, 영유아의 영양 및 안전관리 등 영유아 건강교육의 이론과 실재를 탐색함으로써 예비보육교사 및 아동복지전문가의 전문성 향상을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%		20%			
평가방법	발표		시험		시험			

과목 프로파일								
과목명	아동관찰 및 행동연구			영문과목명	Observation and Research of Child' s Behavior			
교과 목표	아동행동의 관찰 방법을 습득하고 아동행동을 관찰하는 여러 방법을 모색하여 보육교사로서의 자질을 높인다.							
교과 내용	아동을 과학적으로 연구하기 위해 개별 또는 집단 아동행동의 관찰 방법을 습득하고, 여러 상황에서 아동행동의 제 측면을 관찰하는 방법을 살펴본다. 또한 아동연구에 사용되는 다양한 검사의 사용 및 해석에 관해서도 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	아동영양학			영문과목명	Nutritional Science of Child			
교과 목표	성장이 유아 및 아동들에게 중요하게 영향을 미치는 균형 잡힌 영양에 대해 학습한다.							
교과 내용	영유아의 영양, 발달에 따른 영양관리를 이해하고 학습한다. 그리고 식품안전과 위생에 대해, 영유아를 위한 급, 간식에 대해 학습한다. 마지막으로 영유아를 위한 영양교육 및 교수학습법에 대해 이해하고 적용할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	보육실습			영문과목명	Child Care Practicum			
교과 목표	바람직한 보육교사를 양성하기 위하여 이론을 적용하고, 기술을 연마하고, 교육관을 확립하고, 자기 자신을 검증하며, 현장을 이해하도록 하는데 있다.							
교과 내용	보육실습을 통해 영유아 보육현장을 이해하며, 영유아 보육이론을 실제로 적용하는 실습과정이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V		
가중치	20%		60%		10%	10%		
평가방법	발표		시험		시험	시험		

과목 프로파일								
과목명	인간행동과 사회환경			영문과목명	Human Behavior & Social Environment			
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.							
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	지역사회복지론			영문과목명	Community Social Welfare			
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.							
교과 내용	지역사회의 개념이 약화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회와 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제 해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	정신건강론			영문과목명	Mental Health			
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 배우기 위해 정신질환의 유형, 정신장애의 판정기준 등을 학습한다. 그리하여 정신건강을 유지하고 관리하기 위하여 심리사회적 개입의 당위성을 찾고 사회 복지적 개입 프로그램의 필요성 및 제반 프로그램을 개괄적으로 교육한다.							
교과 내용	정신건강의 기본개념, 정신건강에 대한 이론적 접근, 개입방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

과목 프로파일								
과목명	가족복지론			영문과목명	Social Work with Families			
교과 목표	가족문제를 해결하기 위한 정책과 서비스에 대한 기초지식을 습득한다.							
교과 내용	가족문제를 해결하기 위한 정책과 서비스 관한 기초 지식을 제공하여 가족생활의 질 향상과 가족 관련 분야의 전문 인력을 양성하는 방안을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			시험		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	- 공동체 과제로 졸업논문을 대신한다. - 공동체 과제인 언어치료도구개발 및 전시회로 졸업시험을 대신한다.	

치매전문재활전공

1. 교육목표

- 치매에 대한 다양한 전문가의 의한 임상실천 중심교육
- 치매노인의 예방과 가족 및 치매환자의 지원교육
- 인간중심의 치매노인 돌봄과 임상지식, 기법, 이론습득
- 인지행동치료요법과 더불어 치매재활 실제요법 훈련 및 실습
- 성인학습자 중심교육 훈련으로 취·창업 및 전환기 직업인 지도육성

2. 학과연혁

2018. 3 휴먼재활서비스학부 치매전문재활전공 신설

3. 교육과정 운영방안

- 의료보건학, 간호학, 사회복지학 및 임상심리치료학 중점교육
- 치매검사 및 평가 임상전문가 육성
- 유사경험과 경력에 기초한 치매치료기법 현장실습과 실무중심교육
- 4차 산업과 연계한 치매관련 로봇공학 접목교육
- 치매예방 및 치료기법의 다양한 임상자격증 취득기회
- 사회복지학과와 연계 및 복수전공, 집중이수제, 계절학기운영, 다학기제 운영

4. 학과별 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적 문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력 개발 능력 포함	프로젝트
	0011.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0012.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제, (팀활동 참여도, 역할극)
	0013.공동체 윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 학과명칭

대학: 사회과학(휴먼재활서비스)		학과: 치매전문재활전공
진출분야: 치매전문재활		
치매전문 재활전공	진출분야 : 치매안심센터, 의료기관, 복지기관, 평생교육사, 행정기관, 치매사회서비스기관(바우처)근무 및 운영, 치매임상클리닉 운영, 치매주간보호소, 방원요양센터, 노인장기요양기관 및 사설치매센터 개설, 건강가정지원센터, 다문화지원센터, 대학원 진학 및 유학 등	
	관련직업 : 평생교육사, 건강가정사, 노인심리상담사, 사례관리사, 사회복지사(연계전공)	
	자격증 및 공인성적 : 평생교육사2급, 건강가정사, 사회복지사2급	
	담당교수 : 고재욱, 신소정	

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
			학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
				강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습	강 의	실 습	강 의		실 습																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
전 공 과 목	필수(치) 치매노인개론	3	3	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

평생교육사2급 국가자격: 실습 총160시간 이수, 치매진단 및 현장실무 실습 총80시간, 치매재활실습 실습 총120시간 이수

7. 이수체계도

1	전공	필수	[치매노인개론][치매와뇌] [의학용어및기초의학]
		선택	[평생교육론][가족과젠더][노년학과치매노인인권] [치매와언어치료][*치매노인과생활과학][인간발달] [*치매노인과차(茶)복지][인간행동과사회환경]
2	전공	필수	[인지행동심리치료][신경심리평가및재활] [재활의학]
		선택	[평생교육프로그램개발론][가족상담과치료] [해부 및 생리학][특수교육론][*인공지능과치매] [지역사회복지론]
3	전공	필수	[치매노인치료도구개발]
		선택	[평생교육경영론][평생교육방법론][평생교육실습] [비영리기관운영관리][건강가정론][노인교육론] [노인치매와간호][*인체운동학][성인학습및상담] [가족복지론][정신건강론][노인작업치료] [치매노인과가족복지][*노년학][*교육사회서비스론]
4	전공	필수	[치매진단및현장실무][치매노인임상상담] [노인복지시설운영론][재활통합예술심리치료] [치매재활실습]
		선택	[교육사회학][지역사회교육론]*[사례관리론] [노인재활스포츠]*[상담심리학][치매노인연구방법론] [치매노인과영양][주거상담]

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

구분	이수구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
전 공	필수	치매노인개론	20%		60%					20%	100%
		치매와 뇌	20%		60%					20%	100%
		의학용어 및 기초의학	20%		60%					20%	100%
		인지행동심리치료	20%		60%					20%	100%
		신경심리평가 및 재활	20%		60%					20%	100%
		재활의학	20%		60%					20%	100%
		치매노인도구개발	20%		60%					20%	100%
		치매노인임상상담	20%		60%					20%	100%
		치매진단 및 현장실무	20%		40%				20%	20%	100%
		노인복지시설운영론	20%		60%					20%	100%
		재활통합예술훈리치료	20%		60%					20%	100%
		치매재활실습	20%		40%				20%	20%	100%
	선택	노년학과 치매노인인권	20%		60%					20%	100%
		치매와 언어치료	20%		60%					20%	100%
		노인치매와 간호	20%		60%					20%	100%
		해부 및 생리학	20%		60%					20%	100%
		노인작업치료	20%		60%					20%	100%
		치매노인과 가족복지	20%		60%					20%	100%
		인체운동학	20%		60%					20%	100%
		노인재활스포츠	20%		60%					20%	100%
		치매노인연구방법론	20%		60%					20%	100%
		치매노인과 영양	20%		60%					20%	100%
		평생교육론	20%		60%					20%	100%
		특수교육론	20%		60%					20%	100%
		가족과 젠더	20%		60%					20%	100%
		평생교육프로그램개발론	20%		60%					20%	100%
		가족상담과 치료	20%		60%					20%	100%
		평생교육방법론	20%		60%					20%	100%
		노인교육론	20%		60%					20%	100%
		비영리기관운영관리	20%		60%					20%	100%
		건강가정론	20%		60%					20%	100%
		평생교육경영론	20%		60%					20%	100%
		성인학습 및 상담	20%		60%					20%	100%
		평생교육실습	20%		40%				20%	20%	100%
		노년학	20%		60%					20%	100%
		교육사회학	20%		60%					20%	100%
		지역사회교육론	20%		60%					20%	100%
		상담심리학	20%		60%					20%	100%
		주거상담	20%		60%					20%	100%
		사례관리론	20%		60%					20%	100%
		가족복지론	20%		60%					20%	100%
		인공지능과 치매	20%		60%					20%	100%
		인간발달	20%		60%					20%	100%
		치매노인과 차복지	20%		60%					20%	100%
		치매노인과 생활과학	20%		60%					20%	100%
		교육사회서비스론	20%		60%					20%	100%
		인간행동과 사회환경	20%		60%					20%	100%
		정신건강론	20%		60%					20%	100%
		지역사회복지론	20%		60%					20%	100%
계	개설과목에서의 역량총합		980%		2,880%				60%	980%	4,900%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	치매노인개론		영문과목명		Introduction to the Elderly with Dementia			
교과 목표	치매노인에 대한 체계적이고 종합적인 이론을 습득하므로 치매전문재활사의 역량을 함양한다.							
교과 내용	치매노인에 대한 체계적이고 전반적인 이해로 치매노인복지의 개괄적인 내용을 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 노화가 노인과 가족에 미치는 영향을 소개한 다음, 노인복지 분야별 쟁점과 과제, 노인복지정책과 서비스, 고령화 및 저출산이 야기한 각종 사회변화와 관련된 과제들에 대한 실천방법까지 설명하였다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	평생교육론	영문과목명	Lifelong Education					
교과 목표	평생교육의 개념을 비롯, 이념과 철학을 살펴 평생교육사로서의 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	언제 어디서나 누구든지 원하면 배울 수 있는 평생학습사회 도래에 따라 평생교육론의 필요성과 당위성에 대한 총체적인 이해를 돕기 위한 평생교육사의 기본 과목이다. 따라서 본 교과목은 평생교육에 대한 기본적인 핵심 개념을 이해하고 평생학습사회의 이념을 실현해 나가는 과정에서의 평생교육의 영역과 대상 등 이론과 실천에 대한 지식을 함양한다.							
	이를 위해 평생교육의 개념과 이념, 평생교육의 역사성, 평생교육법과 평생교육제도, 평생교육의 영역, 대상, 유형, 평생교육의 현황, 평생교육사의 역할과 책임, 평생교육 정책 동향, 평생교육의 과제 및 방향 등에 대해 포괄적으로 학습하고 이해함으로써 평생교육에 대한 총체적인 지식과 태도 및 능력을 배양할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	가족과 젠더	영문과목명		The Family & Gender				
교과 목표	젠더의 관점에서 가족과 개별가족원의 상황등을 파악하여 실천현장에서 성평등적으로 문제를 해결하는 대안을 모색하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	성인지적 관점에서 가족에 대한 다양한 논의들을 검토해봄으로써 현대사회의 가족에 대한 이해의 폭을 넓히고, 평등 하고 배려적인 가족관계와 이를 뒷받침할 국내외 가족정책의 전망에 대해 논한다. 젠더의 관점에서 가족 과 개별가족원의 상황, 가족과 사회의 관계를 파악함으로써 실천현장 뿐만 아니라 정책영역에서 가족문제를 보 다 성평등적으로 해결하고 대안을 마련할 수 있는 능력을 높이고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	사례관리론		영문과목명	Case Management				
교과 목표	임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 사례관리의 이론과 실천기법들을 검토하여 치매전문재활사의 역량을 강화한다.							
교과 내용	사회복지 임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 사례관리의 이론과 모델, 실천기법들을 검토한다. 그리고 다양한 실천현장에서 복잡한 클라이언트의 욕구 충족과 문제해결에 사례관리가 어떻게 효과적으로 적용될 수 있는지를 실제 사례를 통해 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인작업치료	영문과목명	Geriatric Occupational Therapy					
교과 목표	노인작업치료란 노인들의 기능상실과 악화를 예방하고, 신변 처리 및 자기 관리에 좀 더 많은 독립성을 제공하고 자율성을 보존함으로써 만족스러운 삶을 준비할 수 있도록 돕거나 노인 대상 질환에 대한 작업치료 접근 방법들을 다룰 수 있다.							
교과 내용	노령의 만성 또는 급성 건강 문제, 정상적인 노화에 의한 신체적 능력의 변화, 고령자 운전, 여가 등에 대해 탐구하고 노인들에게 자주 발생하는 뇌졸중, 파킨슨병, 삼킴장애 등의 중추신경계 질환과 관절염, 골다공증, 골절, 요통, 고관절 치환술 등의 근골격계 질환, 치매, 우울증, 자살 등의 정신과적 질환별 특징에 맞는 작업치료 접근 방법 등에 대해 다루는 학문이다. 노인작업치료학의 구체적인 연구 분야는 저시력 재활(low vision rehabilitation), 환경수정(home modification), 유니버설 디자인(universal design), 운전재활(driving rehabilitation) 등, 노인들에게 다양한 서비스를 제공하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인교육론		영문과목명	Educational Gerontology				
교과 목표	인간의 노화에 대한 이해를 바탕으로 노인교육의 목적, 방법, 평가등을 살펴보고 노인교육의 실제 기법들을 연구하여 치매전문재활의 능력을 함양한다.							
교과 내용	노인 인구 증가에 따른 고령화와 고령사회 변화에 대한 충분한 이해를 통해 노인과 노인이 되는 사람들을 대상으로 한 노인교육에 대한 중요성을 숙지하고, 노년기의 특성과 문제를 분석한다. 평생학습차원에서 교육적인 노력의 연구 및 실천을 제시하여 성공적인 노후를 설계할 수 있도록 한다. 본 교과목에서는 고령화와 고령사회에 대한 이해, 노인에 대한 교육학적 접근, 노인과 노화의 의미, 노인의 생물학적/사회적/심리적 특성, 노인교육의 모형, 국내외의 다양한 노인교육 프로그램의 형태 및 사례, 노인 정책 및 노인교육에 대한 방향과 과제를 학습한다. 나아가 고령화와 고령사회에 대한 지식을 함양하고 노인교육의 중요성을 바탕으로 다양한 노인교육 프로그램을 제시, 작성, 실천하는 현장감을 배양할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노년학		영문과목명		Gerontology			
교과 목표	노년학의 주요이론 및 연구결과를 분석하여 노년에 대한 이해를 높인다.							
교과 내용	현대사회에서 발생하는 노인문제의 배경을 비롯하여 노인에 대한 정확한 이해와 노인의 특징, 환경 등을 살펴봄으로써 노인에 대한 기본적인 이해를 높인다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	상담심리학	영문과목명		Counseling Psychology				
교과 목표	상담심리 및 치료의 기본이 되는 주요이론을 익히고 주요이론들의 성격이론 및 치료기법들을 익힌다. 사례에 근거하여 실제 응용방법인 치매노인의 상담치료를 목표로 한다.							
교과 내용	상담의 입문과정으로서, 상담이란 무엇이며, 왜 필요하고, 어떻게 진행되는지를 이해한다. 진로, 가족, 학습, 대인관계 등 상담의 여러 영역에 대한 간단한 소개를 담고 있으며, 상담에 대해 일반인이 가지고 있는 오해를 교정하는 데 목적이 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	성인학습 및 상담		영문과목명	Adult Learning & Counseling				
교과 목표	성인의 발달과정 및 생애 문제에 대한 상담을 검토하여 평생학습사로서의 역량을 강화한다.							
교과 내용	평생학습사회에 따른 성인학습자의 증가에 따라 학습자로서의 성인을 이해하고 이를 바탕으로 성인학습을 촉진하는 지도자로서 성인학습의 원리와 이론 및 실제 기법을 습득하도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 성인학습의 기본개념 및 관련이론, 학습자로서 성인의 신체적, 심리적, 사회적 특성, 학습저해 요인 및 성인학습동기, 다양한 성인학습 프로그램의 사례 및 개발, 성인학습상담의 기본원리와 다양한 상담기법들을 숙지하여 학습자로서의 성인 특성과 성인학습의 원리를 토대로 다양한 성인학습 프로그램을 계획, 실시, 평가하는 실제적인 능력을 배양할 수 있다. 뿐만 아니라 성인학습을 촉진할 수 있는 효과적인 상담기법을 다양한 문제 영역별로 상황에 맞게 적용할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	평생교육방법론			영문과목명	Lifelong Education Methodology			
교과 목표	자율성과 경험을 가진 성인들의 다양한 욕구를 파악하여 평생교육방법을 이해하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	평생교육현장에서 성인학습자들의 특성에 맞는 교육방법이 절실함에 따라 평생교육현장에서 실시하고 있는 기본 방법론과 각종 다양한 교육방법 및 기법을 토대로 성공적 교수전략 개발을 위한 실제적 능력을 함양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 기본적 교수방법 및 자료 개발에 관한 지식과 기법, 평생교육의 성공적인 교수학습을 위한 이론적 모델과 실천적 전략, 성인학습자들을 위한 다양한 평생교육 교수법과 학습기법, 멀티미디어 교수매체 활용법, 평생교육 평가기법, 평생교육자로서의 성공적 교수전략 개발을 위한 다양한 리더십과 커뮤니케이션 능력 함양에 대한 내용을 학습한다. 이를 토대로 평생교육활동의 계획과 실천에 필요한 적재적소의 평생교육방법을 제시할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	평생교육프로그램개발론		영문과목명	Lifelong Education Program Development				
교과 목표	평생교육의 특수성에 입각하여 프로그램 개발 및 운영을 할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다.							
교과 내용	개인과 조직 및 기관의 요구를 반영하는 평생교육프로그램에 대한 관심이 높아짐에 따라 본 교과목은 보다 양질의 프로그램을 어떻게 개발할 것인가에 초점을 맞추어 평생교육 프로그램을 개발, 실행, 평가라는 전반적인 과정에 대한 이론적 이해를 바탕으로 다양한 평생교육 현장에서 상황과 학습자 요구에 부응하는 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 함양하도록 한다. 이를 위해 평생교육프로그램개발의 이론적 체계화에 도움을 주는 관련된 기본 개념들과 프로그램개발 이론 및 모형을 제시하고 이를 토대로 실제 프로그램을 개발하는 단계를 다양한 원리와 기법들과 함께 다루고 아울러 평생교육기관에서 이루어지고 있는 프로그램의 사례를 탐색한다. 나아가 다양한 이념과 목적을 가진 기관에 따라 적합한 구체적인 프로그램을 개발할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	교육사회학	영문과목명			Sociology of Education			
교과 목표	교육사회학적 탐구들의 주제를 통하여 교육과 사회의 관련 속에서 교육사회학의 기초개념을 이해하고 응용하여 평생교육사의 자질을 높인다.							
교과 내용	교육사회학 이론들의 기본 가정과 문제의식을 다양한 관점에서 살펴보고, 교육체제와 교육과정에서 발생하는 사회적인 현상과 관계를 탐구한다. 또한 그러한 이론들이 우리의 교육현실을 이해하고 설명하는데 어떤 가능성과 한계를 가지는가를 비판적으로 규명한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	평생교육실습		영문과목명	Lifelong Education Practice				
교과 목표	평생교육사로서 실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높여 현장에서의 평생교육사로서 자질을 높인다.							
교과 내용	평생교육사 자격증 취득을 위한 실습과정이다. 실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높이고, 현장교육에 대한 검토를 통해 학습자들이 가장 적합한 교수-학습활동을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	V
가중치	20%		40%				20%	20%
평가방법	발표		실습				프로젝트	발표

과목 프로파일								
과목명	건강가정론		영문과목명		Introduction to Healthy Families			
교과 목표	건강가정에 대한 이론적 이해와 건강가정의 제도 및 정책 사업을 숙지하고, 전달체계를 숙지하여 건강가정사로서의 실천기술을 설명하여 건강가정사의 역량을 함양한다.							
교과 내용	건강가정에 대한 이론적 이해와 현장에서 실무를 담당할 전문 인력에 대한 이해를 다룬다. 구체적으로, 건강가정의 개념 및 필요성, 건강가정기본법의 이념과 내용, 건강가정지원센터의 기능과 역할, 건강가정사업 내용 및 프로그램, 건강가정사가 갖추어야 할 윤리와 실천기술 등의 내용을 학습 한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%				20%	
평가방법	발표		시험				발표	

과목 프로파일								
과목명	지역사회교육론		영문과목명		Community Education			
교과 목표	지역사회의 기본적 이론, 지역사회 조직의 개념, 발달과정, 지역주민의 참여, 자원동원의 방법 및 제반 이론과 실재를 연구하여 평생교육사의 능력을 함양한다.							
교과 내용	지역사회교육, 지역사회조직 및 지역사회개발분야의 내용을 정리하였으며 지역사회교육의 의의, 지역사회교육관련 영역, 지역사회교육의 연구방법, 지역사회교육의 대상과 학습동아리, 지역사회교육의 과정 등을 숙지하여 현장에서 필요로 하는 평생교육사의 자질을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매와 뇌		영문과목명		Dementia and Brain			
교과 목표	뇌의 구조와 뇌의 각 부분에서 하는 일과 뇌건강이 치매에 미치는 영향을 살펴봄으로 치매에 대한 이해를 높인다.							
교과 내용	우리 몸에 있어 가장 중요한 역할을 하는 장기로서 뇌를 이해하고, 두개골과 뇌 주변에 둘러싸여 있는 뇌 척수액 등 뇌의 각 부분마다 각기 다른 일을 담당하고 있는 뇌를 알아본다. 보고, 듣고, 맛을 보고, 감정을 느끼고, 운동을 하고, 말을 하고, 배고픔을 느끼는 등 모든 인간의 활동을 담당하는 뇌의 부분을 탐구하고, 뇌의 퇴행성질환인 치매를 이해하기 위하여 뇌의 기능을 살펴봄으로써 치매에 대한 전문적인 지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%				20%	
평가방법	발표		시험				발표	

과목 프로파일								
과목명	의학용어 및 기초의학			영문과목명	Medical Terminology & Basic Medical Science			
교과 목표	치매에 대한 이해를 높이기 위하여 의학용어와 기초의학에 대한 전문적 지식을 습득한다.							
교과 내용	뇌의 질환으로 치매가 발생하므로 뇌의 세계를 이해하려면 먼저 의학용어와 기초의학에 대한 지식을 습득하여야하므로 이 과정에서는 의학용어 및 기초의학에 대한 지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	평생교육경영론			영문과목명	Lifelong Education Management			
교과 목표	평생교육경영을 위한 기본적인 인사, 조직, 마케팅, 홍보, 재무, 프로그램개발, 평가의 개념을 이해하고 효율적인 경영전략을 수립할 수 있다.							
교과 내용	무한경쟁의 열린 평생학습사회에서 평생교육기관은 대안적 교육기관으로서 그 역할과 비중이 높아지고 있다. 따라서 본 교과목은 평생교육기관의 교육의 질적 향상과 수월성을 추구하기 위해 평생교육의 기본 이념과 평생교육의 원리를 토대로 평생교육기관 경영에 필요한 이론과 실제에 관한 제반 지식을 습득하여 보다 효과적이고 효율적으로 평생교육기관을 운영하는 역량을 배양하고자 한다. 이를 위해 평생교육경영의 기초가 되는 법규, 조직, 정책, 재무관리 등의 내용을 학습하며 평생교육기관의 인사, 조직, 회계 및 재정, 지원관리 마케팅 및 홍보 등의 지식을 숙지하여 평생교육조직의 특성을 바탕으로 보다 효과적이고 효율적인 경영전략을 세울 수 있게 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노년학과 치매노인인권			영문과목명	The Elderly with Dementia and Human Rights			
교과 목표	치매노인의 인권개념과 의식제고를 함양하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	치매노인의 인권에 대하여 심도 있게 토론하여 노인의 인권에 대하여 거시적 복지정책과 미시적 복지실천 및 실행 방법에 대하여 보편적으로 적용되는 절대적 수준에서의 인간가치에 대한 인권개념과 의식제고를 함양하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인간발달			영문과목명	Human development			
교과 목표	태어나면서부터 일생동안 노년기에 이르기까지 전생애를 인간발달이론과 발달단계를 중심으로 살펴봄으로써, 각 단계의 발달적 특성과 발달과업을 알아보고, 성장과 변화에 대한 이해를 통해서 치매노인을 보다 더 잘 이해하여 치매재활사로서 성공적으로 수행할 수 있도록 한다. 특히 인간의 성장과 변화에 대한 이해를 통해서 치매노인을 보다 더 잘 이해하고 치매노인을 이해할 수 있도록 하는데 목적을 둔다.							
교과 내용	인간은 일생동안 성장과 발달, 노화의 과정을 거치면서 변화를 거듭한다. 치매노인을 이해하기 위하여 인간의 성장과 발달과정에 대한 이해가 선행되어야 한다. 본 강의는 인간의 발달적 변화를 연령별로 나누어 이해하고, 각 이론가들의 인간발달을 어떻게 이해하는지 알아보도록 구성한다. 즉 발달에 대한 이해를 역사적 맥락 속에서 파악하며, 각 이론들이 서로 어떻게 영향을 주고 받는지 연대기적 관점에서 배우게 될 것이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	가족복지론		영문과목명	Social Work with Families				
교과 목표	사회변화에 따르는 가족의 다양한 변화와 관점에 대한 이해 및 정책의 이해를 통하여 가족복지 접근방법의 특성을 이해하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	사회변화와 함께 나타나는 현대사회의 다양한 가족의 변화와 이에 따르는 현상과 문제를 이해하여 다양한 가족복지 접근 방법에 대해 배우며 이를 바탕으로 가족문제에 대해 현실적이고 실천적인 개입 방안을 모색하여 가족생활의 질을 높일 수 있도록 정책적 대안에 대하여 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		발표					발표

과목 프로파일								
과목명	치매와 언어치료		영문과목명		Dementia and Speech Therapy			
교과 목표	치매노인의 저하된 언어기능을 언어치료를 통하여 언어기능 회복을 목표로 한다.							
교과 내용	치매노인들이 뇌의 기능저하로 인하여 언어기능도 저하될 수 있음을 확인하며 언어치료를 통하여 저하된 언어기능을 회복할 수 있도록 돕는 과정을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	해부 및 생리학			영문과목명	Brain Anatomy & Physiology			
교과 목표	뇌의 해부 및 생리학을 통하여 치매에 대한 이해를 한다.							
교과 내용	뇌의 퇴행성으로 발생한 치매를 이해하기 위하여 뇌의 전체적인 이해 및 생리에 대하여 관찰하여 치매에 대한 이해도를 높인다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인과 가족복지			영문과목명	The Elderly with Dementia and Social Work with Families			
교과 목표	치매노인을 케어하는 가족구성원들의 어려움을 이해하므로 가족구성원들의 문제발생에 따른 해결능력 및 기능을 향상시킬 수 있도록 돕는 전문적 기술을 습득한다.							
교과 내용	치매노인이 있는 가족은 가족구성원 전체가 어려움에 처하므로 가족구성원의 개인적 성장과 전체 가족으로서 문제발생의 예상과 해결능력 및 기능을 향상시킬 수 있도록 돕는 전문적 실천기술인 가족치료의 과정 및 기법을 훈련한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인재활 스포츠		영문과목명	Elderly Sports Rehabilitation				
교과 목표	저하되는 운동기능을 재활스포츠라는 과목을 통하여 운동기능을 고조시켜 건강한 노후생활을 할 수 있도록 스포츠 전반적인 것을 습득한다.							
교과 내용	노인체육활동의 기본을 이해하고 보다 건강한 노후생활을 위해 스포츠 전반적인 것을 이론과 그에 따르는 노인 건강 증진을 위한 프로그램과 실천을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	재활의학		영문과목명	Rehabilitation Medicine				
교과 목표	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 환자가 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적·신체적 능력을 향상하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 노인들을 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적, 신체적 능력을 향상하는 것을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	신경심리평가 및 재활		영문과목명	Neuropsychological Assessment & Rehabilitation				
교과 목표	뇌의 구조와 기능의 관련성에 대한 학문과 연구들을 기초로 하여, 이를 측정하기 위해 과학적으로 개발된 도구로써 평가하여 손상된 기능을 재활하도록 한다.							
교과 내용	뇌손상이 의심되거나 실제 손상이 있는 경우, 그 손상여부와 정도에 대해 정밀하게 평가할 수 있는 검사를 말합니다. 뇌손상 환자에 특화된 심리검사를 실시하고, 뇌손상으로 인한 각종 인지기능의 손상여부를 객관적으로 판정함으로써, 치료계획을 세우는데 도움을 줍니다. 예를 들면, 뇌손상여부의 평가, 뇌수술전후 뇌기능검사, 변별진단, 치매판별 등이 알아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	가족상담과 치료		영문과목명	Family Counseling & Treatment				
교과 목표	가족상담과 치료에 관한 이론과 실재를 체계적으로 습득함으로써 전문적인 치매전문재활사의 윤리적 기준을 확립 할 수 있다.							
교과 내용	가족 상담과 치료에 관한 이론과 실재를 체계적으로 구성하였으며, 가족체계의 기능과 적응력을 평가 활용할 수 있도록 기본적인 준거 틀을 제시하고 있다. 가족생활과 가족 상담에 대하여 각 이론을 숙지하여 현장에서 실용 학문으로 활용하는데 도움을 준다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인치매와 간호			영문과목명	Dementia in the Elderly & Nursing			
교과 목표	노인치매에 대한 전반적 이해와 노인치매를 간호하는 역량을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	인지기능이 저하된 노인 즉 치매노인에 대한 이해와 치매노인의 존엄성과 가치관을 존중하면서 돌보는 서비스에 대한 전반적인 지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인 임상상담			영문과목명	Clinical Counseling for the Elderly with Dementia			
교과 목표	치매조기 발굴 및 부양가족에 대한 상담과 정보제공 및 치매 전문 수발교육을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	치매노인의 실제적 임상케어와 그로인한 차별화된 전문성 확보를 위한 전문임상교육을 학습하여 전문적인 치매 전문재활사에게 치매조기 발굴 및 부양가족에 대한 상담과 정보제공 및 치매 전문 수발교육을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	비영리기관 운영관리		영문과목명	Nonprofit Organization Management				
교과 목표	조직의 운영에 관한 목표를 설정하고 목표를 달성하기 위해 요구되는 행동에 대한 학습을 한다.							
교과 내용	우리나라 공공가정 연구는 1990년대 중반 이래 생활과학 영역 가운데 "가족자원경영학" 분야를 중심으로 하여 학문의 실천성, 연구와 교육, 사회적 활동의 연계성 강화, 전문성과 역량 강화를 하였으며, 제한된 자원을 효율적으로 관리함으로써 기대한 성과를 높이는데 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인체운동학		영문과목명	Kinesiology				
교과 목표	인체 각 영역에 대해 학습하므로 노년의 인체기능 저하와 운동학에 대해 학습한다.							
교과 내용	인체 각 영역에 대해 뼈의 특징을 다룬 골학, 관절운동형상학에 대한 관절학, 근육의 작용과 신경지배에 대한 근육학, 그리고 비정상적인 상황에서의 운동, 마지막으로 임상적 관련성에 대해 간단하면서도 체계적으로 다루고 있다. 누구나 손쉽게 알 수 있도록 제시된 그림들을 통하여 이론과 임상의 연결을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	특수교육론			영문과목명	Special Education			
교과 목표	치매노인특수교육에 대한 이해를 높이고 잠재력을 발달, 지원하여 그들의 요구를 충족하는데 목표를 가지고 있다.							
교과 내용	치매노인특수교육에 대한 본질적인 이해를 높이고, 치매노인의 잠재력을 충분히 발달시키고 지원할 뿐만 아니라 치매노인과 가족의 특별한 요구를 고려하고 충족시키는데 초점을 맞추어 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매진단 및 현장실무			영문과목명	Diagnosis and Practice of Dementia			
교과 목표	여러 가지 도구로 판정되는 치매에 대한 방법과 그에 따른 실무를 학습하여 치매전문재활사의 기능을 강화한다.							
교과 내용	치매는 매우 다양한 원인에 의해 생기기 때문에 한가지로 진단을 내릴 수 없기에 여러 가지 검사를 통하여 치매를 판정하게 되는 방법들을 습득하고 판정된 치매에 대한 실무를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	V
가중치	20%		40%				20%	20%
평가방법	발표		실습				프로젝트	발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인연구방법론			영문과목명	Methodology for Dementia Research			
교과 목표	치매노인에 대한 연구수행에 필요한 내용을 습득하고 통계적 방법들의 사용목적, 분석 결과를 습득한다.							
교과 내용	치매노인에 대한 연구주제의 선정부터 논문 작성에 이르기까지 연구수행에 필요한 구체적인 내용들을 포함하고 있다. 연구자의 윤리를 강조하여 독립된 장으로 구성하고, 논문의 편집지침을 구체적인 예를 들어 설명하였다. 다양한 연구 상황에 적용할 수 있도록 고급통계를 포함하고, 각 통계적 방법들의 사용목적, 기본가정 및 분석 결과의 서술 방법도 제시한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	노인복지시설운영론			영문과목명	Elderly Welfare Facility			
교과 목표	노인복지 시설의 설립과정에서부터 실무중심을 학습하여 시설운영에 대한 역량을 강화한다.							
교과 내용	노인복지 시설 및 사회복지기관 시설의 설립과정에 관한 전반적인 분야를 다루기보다는 실질적으로 기관 및 시설을 운영하는데 요구되는 실무자들의 역량에 맞추어진 실무중심을 습득함으로써 시설운영에 전반적인 기술을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	재활통합예술심리치료			영문과목명	Integrative Arts Psychotherapy			
교과 목표	인간이 창조적인 존재로서 그들이 살아가는 특정한 사회적, 생태학적 맥락을 중요하다고 보며 질병의 치유 및 완화와 더불어 인격의 성장을 목표로 한다.							
교과 내용	예술매체를 사용한 심리상담 및 치료에서는 노인들의 감정 및 욕구를 자각하여 표현할 수 있도록 한다. 심리 치료 이론을 배경으로 창작행위를 재활통합예술심리치료 장면에 도입하여 실험적이고 창조적인 활용을 통하여 질병의 치유 및 완화를 할 수 있도록 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매재활실습			영문과목명	Dementia Rehabilitation Practice			
교과 목표	치매재활실습을 통하여 현장에서 필요로 하는 과정을 숙지하여 바로 실천에 옮길 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	재활요법을 통하여 정상적이 아닌 몸의 상태 때문에 일상생활을 제대로 할 수 없을 때 몸의 기능을 회복시켜 정상인과 같은 생활을 하도록 하는데 목적을 가지고 있으며 재활요법을 실습이라는 것을 통하여 현장에서 필요로 하는 과정을 습득하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	V
가중치	20%		40%				20%	20%
평가방법	발표		실습				프로젝트	발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인치료도구개발			영문과목명	Development of an Treatment Tool for the Elderly with Dementia			
교과 목표	치매노인도구개발 및 사용을 통하여 치매증상 완화를 목표로 한다.							
교과 내용	치매노인도구개발을 통하여 노인돌봄기술을 향상시키고, 치매증상을 완화시키어 수발자의 안위를 도모하고 수발부담을 낮출 수 있도록 치매노인도구를 개발하는 역량을 키울 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	주거상담			영문과목명	Housing Consultation			
교과 목표	노년들의 주거공간을 국가정책에 맞추어 주거환경을 평가, 개선하여 보다 나은 주거환경에서 노년을 보낼 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	노년들의 주거공간을 국가정책에 맞추어 주거환경을 평가, 개선하여 보다 나은 주거환경에서 치매노인 및 노인들이 생활할 수 있도록 학습하여 현장에서 필요로 하는 평생교육사가 될 수 있도록 역량을 키우는 학습이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인과 영양			영문과목명	The Elderly with dementia and Nutrition			
교과 목표	치매노인에게 균형된 식사를 섭취하게 하므로써 상태의 악화를 방지하고 건강을 지키는 것을 학습하여 치매 전문재활사의 역량을 강화한다.							
교과 내용	치매노인의 영양관리의 목표는 균형 잡힌 식사를 함으로써 상태의 악화를 방지하고 건강을 지키게 하는 것이기 때문에 치매노인의 영양관리와 식사제공방법 등을 학습하고 숙지하여 전문적인 치매전문재활사의 역량을 강화한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	교육사회서비스론			영문과목명	An introduction to Educational and Social Services			
교과 목표	사회서비스(바우처사업)인 생애주기별 맞춤형서비스의 내용을 알아본다. 사회보장제도인 바우처사업의 전반적 이해와 보건복지서비스를 관련된 정보의 제공으로 체계적이고 종합적인 이론을 습득하여 치매전문재활사의 역할을 함양한다.							
교과 내용	노인돌봄종합서비스에서 제공하고 있는 서비스의 종류, 바우처 지원액 사용, 이용신청, 방문신청 등에 대하여 알아본다. 특히 치매노인에게 가사·활동지원 또는 주간보호서비스와 안정된 노후생활 보장 및 가족의 사회·경제적 활동기반을 조성하기 위하여 활용 가능한 자료의 개발에 도움을 줄 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인공지능과 치매			영문과목명	Artificial Intelligence and Dementia			
교과 목표	복지선진국이 노인복지분야에 로봇을 선도적으로 도입하는 시대에 도래하여 노인복지와 로봇 기술의 결합하는 새로운 생태계의 경험을 제공한다.							
교과 내용	인공로봇에 대한 이해와 치매노인에 대한 체계적이고 개괄적인 이해와 더불어 누구나 인공지능을 다루도록 한다. 인지장애 및 치매환자에 관련된 정보의 제공으로 활용 가능하도록 도움을 주도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인지행동심리치료			영문과목명	Cognitive Behavior Psychotherapy			
교과 목표	인지행동심리치료는 단기간의 구조화된 치료기법으로 치매환자의 왜곡되거나 부정적 감정, 행동, 믿음체계, 생각의 방식을 변화되도록 설정하여 융통성 있게 대처할 수 있도록 도우는 치매전문재활사가 되도록 한다							
교과 내용	치매노인의 불안장애와 기분장애에 관련된 문제로 일상생활에 적응하지 못하고 인지, 행동상의 장애를 일으키는 치매노인에게 각종 심리검사 방법을 활용하여 종합적으로 진단하고 그 결과에 따라서 인지행동치료기법을 활용하여 일상생활에 적응할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인과 차(茶)복지			영문과목명	Elderly people with dementia and tea ceremony welfare			
교과 목표	치매노인에게 차(茶)를 매개로하여 건강한 신체와 정신을 맑게 하여 인지적, 정서적, 사회적, 신체적인 면에서 자심감 등을 일깨우도록 한다. 특히 차문화를 통하여 인지력향상과 운동력, 학습능력, 대인관계능력, 사회성, 정서적 발달 등을 올바르게 습득하여 치매전문재활사로서 역할을 기르는데 목적을 둔다.							
교과 내용	차를 통한 프로그램의 사회복지적접근, 차문화치료의 프로그램의 종류(차명상요법, 행다요법, 대화요법, 감각통합요법, 회상요법 등을 익히도록 한다. 또한 차생활과 예절, 차와 우리민족의 정신을 배운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	치매노인과 생활과학			영문과목명	Elderly people with dementia and life sciences			
교과 목표	치매노인의 주거환경 특성과 주거생활문제, 주택개발의 필요성, 주거 선호와 요구 및 이상적인 주거 등, 치매노인에게 적절한 생활과학에 대하여 습득하도록 한다.							
교과 내용	치매노인의 주거환경 특성과 주거생활문제, 치매노인주택 개발 필요성 강화 요인, 치매노인질병 구조의 만성화 및 일상생활동작 능력의 약화, 주택구조의 문제점, 주거 선호와 요구, 간호를 지원하는 이상적인 주거 등 공간을 생활과학적인 측면에서 이해하고 문제점을 알아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	인간행동과 사회환경			영문과목명	Human Behavior & Social Environment			
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.							
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	정신건강론			영문과목명	Mental Health			
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 배우기 위해 정신질환의 유형, 정신장애의 판정기준 등을 학습한다. 그리하여 정신건강을 유지하고 관리하기 위하여 심리사회적 개입의 당위성을 찾고 사회 복지적 개입 프로그램의 필요성 및 제반 프로그램을 개괄적으로 교육한다.							
교과 내용	정신건강의 기본개념, 정신건강에 대한 이론적 접근, 개입방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		20%					20%
평가방법	발표		시험					발표

과목 프로파일								
과목명	지역사회복지론			영문과목명	Community Social Welfare			
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해하도록 한다.							
교과 내용	지역사회의 개념이 약화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역의 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	20%		60%					20%
평가방법	발표		시험					발표

9. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	- 공동체 과제로 졸업논문 및 졸업시험을 대신한다. - 공동체 과제인 치매도우개발 및 전시회로 졸업시험을 대신한다.	-

관광스포츠대학

- ◆ 호텔경영학전공
- ◆ 관광경영학전공
- ◆ 조리외식경영학전공
- ◆ 스포츠레저학전공
- ◆ 스포츠건강관리학전공
- ◆ 경기지도학전공

교육 목적

하느님의 축복 안에서 겸양지덕(謙讓之德)의 자세로 아름다운 인품의 함양과 더불어 체계적, 전문적 지식을 학습하여 실질적 사무 응용능력을 양현함으로 세계화 시대와 지식정보화 시대가 필요로 하는 관광스포츠 전문인 양성을 목적으로 한다.

교육 목표

- 가. 광스포츠 레저산업의 유능한 인력을 양성하여 지역과 국가의 발전에 기여한다.
- 나. 시대가 요청하는 관광스포츠 레저산업에 다각적인 능력을 배양하여 현장업무 적응력이 강한 인재를 양성한다.
- 다. 이론과 어학능력을 겸비한 현장 맞춤형 교육을 확대하여 실무능력이 우수한 유능한 인재를 배출한다.
- 라. 관광스포츠분야의 첨단 이론 및 선진 기술을 습득한다.
- 마. 창의적인 실험정신을 가진 전문 인재를 양성한다.
- 바. 도전적인 정신으로 문화적 융합을 이루어내는 전문 인재를 양성한다.
- 사. 국제적인 문화역량을 갖춘 전문 인재를 양성한다.
- 아. 지역사회 봉사 및 사회공헌 의지를 가진 전문 인재를 양성한다.
- 자. 건전한 정신과 체계적인 전문지식을 갖춘 미래의 한국 관광산업의 전문 경영인을 양성한다.
- 차. 다양한 현장실습을 통한 현장적응능력을 갖춘 고급 전문 기술 인력을 양성한다.
- 카. 관광스포츠사업체 전문경영인들에게 요구되는 경영이론 및 사례중심 교육을 한다.
- 타. 정보화시대가 요구하는 정보통신 및 사무자동화 능력배양을 한다.



호텔경영학전공

1. 교육목표

1. 본 교육과정을 이수하면 전문 호텔리어로서 전문지식 및 실천역량을 갖춘 미래의 호텔 산업을 이끌어갈 역량 있는 경영인을 양성한다.
2. 우리나라 호텔 산업을 이끌어가는 주요 호텔 기업과의 산학 협력 속에 실질적인 현업 실습을 통한 교육을 한다.
3. 외국의 우수한 호텔 기업과의 인턴쉽 프로그램 협약을 통하여 국제적인 서비스 정신을 교육함으로써 호텔 및 식음료 분야에서 우수한 전문직 인재를 양성한다.
4. 세계화에 대응하는 어학교육을 통한 국제적인 호텔리어를 양성한다.

2. 학과연혁

2001.12 호텔경영학 전공 신설

3. 학과운영 방안

호텔경영 내 개설 전공의 교과과정을 학부 공통전공, 심화전공으로 세분하고 각 교과과정 상호간의 효과적 연계 속에 전공영역의 충실도를 기할 수 있도록 교과과정을 운영하여 전공영역의 포괄적인 이해를 통해 학문적 발전과 분야별 현장업무에 유능하게 적응할 수 있는 인재를 양성할 수 있도록 교과과정을 운영하도록 한다. 이를 위해 이론과 실무 및 어학 교과목과 컴퓨터 관련 교과구성 비율의 효과적인 배분을 기하고 이를 통해 현장적응력 있는 인재를 배출할 수 있도록 교과과정을 운영하도록 한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	호스피탈리티 산업의 특성과 다양한 대 고객층의 환대 개념을 이해하고 구사하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
	007.글로벌 능력	다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하고 활용하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	호텔경영인으로서의 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적문제 해결력	호텔산업의 관련 서적을 고찰하여 융합과 응용 그리고 소통을 극대화 할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	식음료 실습실 구축과 아울러 최신접객서비스기법 및 바리스타 과정과 소믈리에 과정을 구축하여 활용하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
	0011.자원활용능력	각종 실습실 기자재 운용능력과 장비제어 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
공감하는 인성	0012.대인관계능력	적극적이고 창의적인 것을 바탕으로 성장엔진인 공동체의 소통과 통섭의 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
	0013.공동체 윤리	전문 호텔경영인으로서의 국제적인 윤리관과 합리적인 사고를 갖춘 선진사고력 능력	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 관광스포츠		학과: 호텔경영	
진출분야: 호텔경영, 외식업체, 리조트, 컨벤션, 이벤트 등			
모듈 1	모듈명: 호텔객실관리		
	진출분야: 호텔, 리조트, 외식업체 등		
	관련직업: 호텔객실프런트분야, 컨시어지, 백오피스, 하우스키핑 등		
	자격증 및 공인성적: 호텔관리사, 호텔경영사, 호텔서비스사		
	담당교수: 정종훈		
모듈 2	모듈명: 호텔식음료관리		
	진출분야: 호텔, 외식업체, 리조트 등		
	관련직업: 호텔식음료분야, 바(bar), 바리스타, 주장부문		
	자격증 및 공인성적: 호텔경영사, 호텔관리사, 바텐더, 소믈리에 등		
	담당교수: 지계웅		
모듈 3	모듈명: 호텔컨벤션·서비스		
	진출분야: 호텔, 컨벤션, 이벤트, 전시 등		
	관련직업: 호텔 컨벤션, 이벤트, 전시 분야 등		
	자격증 및 공인성적: 호텔경영사, 컨벤션기획사, 호텔서비스사		
	담당교수: 한진영/길우경		
창의실용과정			

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
모듈 1	전선	호텔경영학개론	3				3	3																				
	전필	호텔프런트객실관리론	3							3	3																	
	전필	호텔마케팅	3												3	3												
	전필	호텔영어2	3														3	3										
	전선	호텔경영세미나	3																	3	3							
	전필	호텔프로젝트	3																						3	3		
모듈 2	전선	호텔매너와 에티켓	3				3	3																				
	전필	호텔식음료경영론	3							3	3																	
	전선	호텔레스토랑 메뉴관리론	3									3	3															
	전필	호텔주장관리론	3															3	3									
	전필	호텔외식경영론	3												3	3												
	전선	호텔실무전문용어해설	3																							3	3	
모듈 3	전필	호스피탈리티산업론	3	3	3																							
	전필	호텔컨벤션경영론	3							3	3																	
	전필	호텔이벤트경영론	3									3	3															
	전필	호텔영어1	3												3	3												
	전선	호텔서비스경영론	3															3	3									
	전선	호텔컨벤션기획실무	3																		3	3						
창의적응용과정	전선	호텔진로탐색	3	3	3																							
	전선	호텔창의적사고	3				3	3																				
	전선	호텔캡스톤디자인	3														3	3										
	전선	지역사회문제해형 캡스톤디자인	3																	3	3							
	전선	현장실습	3																						3		3	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (호텔객실관리)	모듈2 (호텔식음료관리)	모듈3 (호텔컨벤션 및 서비스)	융복합	창의실용 과정
1	1학기			호스피탈리티산업론 (3-3-0)		호텔직업 탐색(3)
	2학기	호텔경영학개론 (3-3-0)	호텔매너와 에티켓(3-3-0)			호텔창의적 사고(3)
2	1학기	호텔프런트객실관리론 (3-3-0)	호텔식음료경영론 (3-3-0)	호텔컨벤션경영론 (3-3-0)		
	2학기		호텔레스토랑메뉴관리론 (3-3-0)	호텔이벤트경영론 (3-3-0)		
3	1학기	호텔마케팅(3-3-0)	호텔외식경영론 (3-3-0)	호텔영어1(3-3-0)		
	2학기	호텔영어2(3-3-0)	호텔주장관리론 (3-3-0)	호텔서비스경영론 (3-3-0)		호텔캡스톤 디자인(3)
4	1학기	호텔경영세미나 (3-3-0)		호텔컨벤션기획실무 (3-3-0)		지역사회 문제해결형 캡스톤 디자인(3)
	2학기	호텔프로젝트 (3-3-0)	호텔실무전문용어해설 (3-3-0)			현장실습(3)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치합
모 듈 1	전필	호텔경영학개론					50%		50%		100%
	전선	호텔프런트객실관리론				50%	50%				100%
	전필	호텔영어1					50%		50%		100%
	전선	호텔마케팅				50%		50%			100%
	전선	호텔경영세미나				50%	50%				100%
	전선	호텔프로젝트 캡스톤디자인				50%	50%				100%
모 듈 2	전선	호텔식음료경영론				50%	50%				100%
	전선	호텔레스토랑 메뉴관리론				50%		50%			100%
	전선	호텔매너와에티켓				50%			50%		100%
	전선	호텔주장관리론			50%				50%		100%
	전선	호텔외식경영론				50%	50%				100%
	전선	호텔실무전문용어 해설				30%	40%		30%		100%
모 듈 3	전필	호스피탈리티산업론	50%		50%						100%
	전필	호텔컨벤션경영론			50%					50%	100%
	전필	호텔이벤트경영론				50%			50%		100%
	전필	호텔영어 2				50%		50%			100%
	전선	호텔서비스경영론	50%						50%		100%
	전선	호텔컨벤션기획실무			30%	40%		30%			100%
창의 실용 모듈	전선	호텔진로탐색			50%		50%				100%
	전필	호텔창의적사고	30%			50%			20%		100%
	전선	호텔캡스톤디자인		50%	50%						100%
	전선	지역사회문제해결형 캡스톤디자인			30%	20%	50%				100%
	전선	현장실습			70%				30%		100%
계	개설과목 에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합									

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	호텔경영학개론		영문과목명	Hotel Management		모듈명	호텔객실 관리	
교과 목표	호텔의 기본적인 개념 및 기초적 사항들을 자세히 학습한다.							
교과 내용	호텔조직 및 직무, 발전사, 서비스, 호텔상품, 객실실무, 식음료경영, 연회 이벤트경영, 호텔부대시설, 호텔판매 및 운영관리							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V		V	
가중치					50%		50%	
평가방법					시험		시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔프런트객실관리론		영문과목명	Hotel Front Management		모듈명	호텔객실 관리	
교과 목표	현대 산업의 중추기업인 호텔 프론트 업무의 이해가 목표임							
교과 내용	호텔의 개요에 입각한 투숙객을 위해 제공되는 프론트 오피스업무의 제반내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V			
가중치				50%	50%			
평가방법				시험	시험			

과목 프로파일								
과목명	호텔영어 1	영문과목명	Hotel English 1		모듈명	호텔컨벤션 및 서비스		
교과 목표	세계, 문화를 이해하고 외국에 대한 숙련도를 높여서 직무능력을 배양한다							
교과 내용	호텔업무와 관련된 상황별 영어회화 및 국제회의에 필요한 기본영어를 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V		V	
가중치					50%		50%	
평가방법					시험		시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔마케팅	영문과목명	Hotel marketing		모듈명	호텔객실 관리		
교과 목표	갈수록 심화되는 경쟁상회에서 기업의 성과를 극대화하고 오래 지속되게 할 수 있는 방법을 모색한다.							
교과 내용	경쟁호텔과 비교하여 호텔의 장단점을 파악하고 이에 적절한 수단을 강구하는 다양한 방법을 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V		V		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	호텔경영세미나		영문과목명	Hotel Management Seminar		모듈명	호텔객실 관리	
교과 목표	호텔기업 경영을 위해 모든 부서의 제반 업무와 경영기법의 이해와 연구가 목표임							
교과 내용	모든 호텔경영이론과 경영 전략을 습득시키고 발표와 토론을 통해 전공 지식을 배양 시키는 내용임							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V			
가중치				50%	50%			
평가방법				시험	과제			

과목 프로파일								
과목명	호텔프로젝트	영문과목명	Hotel Project			모듈명	호텔객실 관리	
교과 목표	호텔프로젝트를 진행하기 위한 단계별 추진사항과 실무에서 요구되는 각종 편의시설과 시스템 등을 학습한다.							
교과 내용	호텔업의 타당성 분석, 인허가 사항, 설계 및 시공, 종업원 채용							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V			
가중치				50%	50%			
평가방법				시험	시험			

과목 프로파일								
과목명	호텔식음료경영론		영문과목명	Hotel Food & Beverage Management		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	호텔식음료 부서의 관리체계 및 고객 서비스 실무능력 목표							
교과 내용	호텔식음료 운영관리와 경영관리 식자재 및 음료 관리 고찰							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V			
가중치				50%	50%			
평가방법				시험	시험			

과목 프로파일								
과목명	호텔매너와 에티켓		영문과목명	Hotel manner etiquette		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	국제화 감각에 부응하는 매너와 에티켓 정신 함양 및 실천이 목표임							
교과 내용	국제화예의 적용을 위한 매너 및 에티켓의 이론이해와 실생활 적용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V			V	
가중치				50%			50%	
평가방법				시험			시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔레스토랑메뉴관리론		영문과목명	Hotel Restaurant Menu Management		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	호텔식음료 업장의 간판인 메뉴에 대한 이해 및 분석 고찰							
교과 내용	호텔레스토랑 메뉴에 대한 기초이론 및 분류 등에 관한 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V		V		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	호텔주장관리론		영문과목명	Hotel Bar & Wine Management		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	바(BAR)운영에 필요한 임무와 경영방법 그리고 주류와 관련된 전문실무능력을 배양토록 한다.							
교과 내용	주장개념 및 통제, 주류상품화, 와인서비스방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V				V	
가중치			50%				50%	
평가방법			시험				시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔외식경영론		영문과목명	Hotel&Food Service Management		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	호텔 외식업의 컨셉 정리에서 운영에 이르는 전 과정에 대한 정리 및 산업의 이해							
교과 내용	외식과 외식산업, 외식사업의 창업과 관련법규, 외식사업의 마케팅, 서비스관리 및 메뉴관리, 주방관리 및 주방설계 등 외식사업 전반에 대한 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V			
가중치				50%	50%			
평가방법				시험	시험			

과목 프로파일								
과목명	호텔실무전문용어해설		영문과목명	Lecture of Practical Hotel Terminology		모듈명	호텔식음료관리	
교과 목표	호텔연회부서와 이와 관련되는 국제회의에까지 유용하게 쓰일 수 있는 지식을 습득한다.							
교과 내용	호텔 식음료부에서 큰 부분을 차지하는 연회를 학습한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V		V	
가중치				40%	30%		30%	
평가방법				시험	시험		과제	

과목 프로파일								
과목명	호스피탈리티산업론		영문과목명	Hospitality Industry Theory		모듈명	호텔컨벤션·서비스	
교과 목표	호스피탈리티의 기초개념과 학문적 성격을 파악하여 호스피탈리티 산업 전반을 이해한다.							
교과 내용	호스피탈리티산업에 대한 기초적인 이론체계를 분석, 접근한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					
가중치	50%		50%					
평가방법	시험		시험					

과목 프로파일								
과목명	호텔컨벤션경영론		영문과목명	Hotel Convention Management		모듈명	호텔컨벤션·서비스	
교과 목표	컨벤션에 대한 개념과 컨벤션산업 현황, 컨벤션 경영 전반에 대한 이해를 높인다.							
교과 내용	본 과목에서는 최근 새로운 업종으로 각광받고 있는 컨벤션산업에 대한 개요와 파급효과, 현황, 전망, 기관, 구조, 기획, 운영 및 마케팅 등에 관한 내용을 다루게 된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					V
가중치			50%					50%
평가방법			시험					시험

과목 프로파일								
과목명	호텔이벤트경영론		영문과목명	Hotel Event Management		모듈명	호텔컨벤션·서비스	
교과 목표	호텔 및 관광분야의 이벤트를 조직하고 운영·관리하는데 필요한 이론을 습득하여 호텔관리자로서의 자질을 함양한다.							
교과 내용	이벤트와 호텔관광의 학문적 이해를 기초로 이벤트의 개념, 이벤트 사업계획수립, 이벤트 조직인사관리, 이벤트마케팅 등 이벤트경영에 있어 전반적인 이론을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V			V	
가중치				50%			50%	
평가방법				시험			시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔영어 2		영문과목명		Hotel English 2		모듈명	호텔객실 관리
교과 목표	세계, 문화를 이해하고 외국에 대한 숙련도를 높여서 직무능력을 배양한다							
교과 내용	호텔영어1의 심화과정으로, 호텔관련 상황별 영어회화를 익히고 또한 각국의 호텔 홈페이지 투어를 통해서 세계의 호텔문화를 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V		V	
가중치					50%		50%	
평가방법					시험		시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔서비스경영론		영문과목명	Hotel Service Management		모듈명	호텔컨벤션·서비스	
교과 목표	호텔 고객의 행동을 이해하고 전문적인 서비스 마인드를 익힌다.							
교과 내용	호텔 고객서비스품질, 불만고객 응대방법, 고객만족 경영에 대한 지식과 실전을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V						V	
가중치	50%						50%	
평가방법	시험						시험	

과목 프로파일								
과목명	호텔컨벤션기획실무		영문과목명	Hotel Convention Planning		모듈명	호텔컨벤션·서비스	
교과 목표	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고 사례를 분석하여 실무에 적용할 수 있는 기획서를 작성해 본다.							
교과 내용	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고, 컨벤션 기획 및 운영 사례를 분석한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			30%	40%		30%		
평가방법			시험	시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	호텔진로탐색		영문과목명		모듈명		창의실용 과정	
교과 목표	호텔과 관련된 직무를 탐색하고 기업 인재상에 맞는 역량전달 방식을 습득하여 역량개발.							
교과 내용	MBTI 검사로 나의 성격유형 알아보기와 NCS사이트를 활용한 직무탐색 그리고 기업의 인재상 파악 기업에 대한 탐색방법 등에 관한 내용을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		시험			

과목 프로파일								
과목명	호텔창의적사고		영문과목명				모듈명	창의실용 과정
교과 목표	학생들이 문제해결 접근법에 따라 주어진 질문을 해결하도록 훈련시켜 문제해결에 대한 의지를 제고하고 창의력 배양.							
교과 내용	창의적 사고를 키우는 문제해결방법 사례연구							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V			V			V	
가중치	30%			50%			20%	
평가방법	시험			발표			발표	

과목 프로파일								
과목명	호텔캡스톤디자인		영문과목명			모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있도록 학부과정 동안 배운 이론을 토대로 호텔사업계획서를 기획, 제작하는 전 과정을 경험하게 하는 교육 과정.							
교과 내용	각기 다른 아이디어를 가진 학생들이 모여서 호텔전반에 관한 학습내용을 기반으로 새로운 아이디어를 내고 그 아이디어를 구현하는 방식의 수업.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☒) 토론(☐) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V					
가중치		50%	50%					
평가방법		시험	보고서					

과목 프로파일								
과목명	지역사회문제해결형 캡스톤디자인			영문과목명			모듈명	창의실용 과정
교과 목표	기존 산학협력의 틀을 깨고 중소기업과 인문사회 분야로 산학협력의 영역을 확장시켜 학생들의 산학협력 프로그램 참여를 확대해 실무형 인재 양성.							
교과 내용	지역사회와 산업체의 산학협력 프로그램을 통한 지역사회문제해결 과제들에 대한 해결 방안 학습.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			30%	20%	50%			
평가방법			시험	보고서	보고서			

과목 프로파일								
과목명	현장실습		영문과목명			모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	호텔의 직원에게서 치밀한 지도감독을 받고, 학교에서 배운 것과 현장경험을 통합하고 활용하며 응용할 기회를 갖춰 실무능력 배양.							
교과 내용	호텔 현장실무 훈련.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V				V	
가중치			70%				30%	
평가방법			보고서				보고서	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
호텔관광학사	졸업논문 주제 - 호텔관련 분량 - A4 20매 내외 제본 등급 - A, B, C 분류(C이상 합격)	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (청송관 107, 111호)	카테일실습실 (청송관 1층)	-

관광경영학전공

1. 교육목표

관광경영학전공 분야에의 학습충실도 제고와 관광호텔업, 여행업, 관광리조트 시설업 등 관광사업 전반 현장업무의 적응력을 높일 수 있는 성실 유능한 관광전문 인재양성강화를 교육의 목표로 하고 있다. 또한 교과목의 합리적 개설과 이론의 실무의 실용적 학문 접근으로 강원지역과 국가발전에 공헌할 수 있는 유능한 인재양성을 교육목표로 삼고 있다.

- 1) 전공분야의 학습충실도 제고와 현장업무의 적응력을 높일 수 있는 성실 유능한 관광전문 인재를 양성한다.
- 2) 우리나라 관광산업을 이끌어 가는 주요 기업과의 산학 협력 속에 실질적인 현업 실습을 통한 전문 인재를 양성한다.
- 3) 관광산업 발전에 따른 새로운 관광문화 확립에 기여할 수 있는 전문지도자를 양성한다.

2. 학과연혁

- 1974. 12. 관광개발학과 신설(정원40명)
- 1976. 12. 관광개발학과를 관광경영학과로 명칭변경
- 1978. 11. 교직과정 증설인가
- 1980. 9. 관광자원개발연구소 설치
- 1994. 9. 95년도 2부 관광경영학과 (정원50명)신설
- 1995. 1. 관광경영학과 20주년 기념행사
- 2002. 3. 관광학부로 개편 (관광경영전공, 호텔경영전공 개설 : 140명 입학정원)
- 2003. 3. 학부내 전공 확대 개편 (관광경영, 호텔경영, 호텔조리/외식학, 관광통역 : 240명입학정원)
- 2004. GP & SG 양성통합교육시스템사업 관동대학교 NURI사업선정
- 2009. 1. 호텔관광학부 학술제, 한빛제
- 2016. 2. 관광경영학과 98명 졸업.

3. 교과운영 방안

관광경영학과는 관광 사업전반에 대한 이해를 통해 관광관련사업 즉 여행사, 관광호텔업, 리조트시설업, 관광객이용시설업 등 관광사업 전 분야로 졸업생을 배출하여 관광사업의 발전에 원동력을 제공하는 역할을 수행함에 부족함이 없도록 한다. 이러한 관광사업 분야에 적응력을 제고하기 위하여 1학년 입학 때부터 전공 3개의 모듈과 타 학과 1개의 모듈을 선택 이수하게 하여 학생들의 미래직업선택에 필요한 교과목들을 접하게 함으로써 기존의 관광과목들에 없었던 전문적인 학문적 접근이 가능하게끔 편성하여 이수하도록 한다. 이러한 모듈과정의 이해를 통해 관광사업 분야의 실무적응력제고와 관광학 이론 전반에 대한 학문적 이해를 도모함으로써 관광사업 분야 진출 시 중견간부로서 역할을 수행함에 부족함이 없도록 교과과정을 운영한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	다른 사람의 의견을 경청하고 이해할 수 있으며 자기의 뜻 한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 전달할 수 있는 능력.
0C7. 글로벌 능력	외국어로 의사소통을 할 수 있는 능력, 주어진 상황을 설명할 수 있는 능력, 외국문화를 공유할 수 있는 능력, 타문화를 존중하는 태도.
0C8. 전공실무 능력	전공관련 직무수행에 필요한 전문용어, 전문지식을 이해할 수 있는 종합적 사고 능력과 대처능력.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	주어진 상황을 창의적이고 논리적인 사고로 올바르게 이해하고 분석하여 적절히 해결하는 능력.
0C10. 자기개발능력	자기발전을 위하여 스스로 관리하고 개발하는 능력, 자기개발 향상을 위한 자기 경력개발 능력 함양을 할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	업무에 필요한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인가를 계획하고 활용하는 능력.
0C12. 대인관계능력	주위사람과 원만하게 지내는 능력, 협동성, 갈등관리, 리더십을 발휘할 수 있는 능력.
0C13. 공동체윤리	조직공동체에 봉사하며 규칙을 준수하고, 타인을 위해 희생을 발휘할 수 있는 윤리도덕적인 인식과 태도로 업무에 임하는 자세.

5. 모듈형 명칭

대학 : 관광스포츠대학		학과 : 관광경영학과
진출분야 : 관광이벤트, 호텔산업, 여행사, 항공사, 리조트업체, 관광공사 등		
모듈 1	모듈명 : 관광사업경영	
	진출분야 : 관광공사 및 지자체, 이벤트기획업체, 리조트업체	
	관련직업 : 관광관련공무원, 리조트관리자, 이벤트기획자	
	자격증 및 공인성적 : TOEIC 700, 이벤트 및 리조트 TOEIC 600 이상	
	담당교수 : 정석중, 유승동	
모듈 2	모듈명 : 리조트컨벤션경영	
	진출분야 : 호텔 및 리조트업체, 컨벤션기획업	
	관련직업 : 호텔경영사, 호텔관리사, 호텔서비스사, 컨벤션기획사, 카지노딜러, 리조트관리자	
	자격증 및 공인성적 : TOEIC 식음료450- 프런트780	
	담당교수 : 연호탁, 김영표	
모듈 3	모듈명 : 여행정보서비스	
	진출분야 : 여행사, 국내외 항공사	
	관련직업 : 국내여행안내사, 국외여행인솔자, 여행상품기획사, 국제통역안내사	
	자격증 및 공인성적 : 국외여행인솔자자격증, TOPAS항공예약3급자격증, TOEIC 500 이상,	
	담당교수 : 손병모, 강해숙	
융복합 모듈	모듈명 : 스포츠관광사	
	진출분야 : 스포츠엔터테인먼트, 스포츠이벤트업 및 스포츠관광레저업	
	관련직업 : 스포츠엔터테인먼트, 스포츠이벤트 및 스포츠관광레저	
	자격증 및 공인성적 : 스포츠이벤트기획, 스포츠관광사	
	담당교수 : 이용식, 문건필, 권오상, 김영표, 유승동	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		
				강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		
모 듈 1 - 3	필수	관광학개론	3	3	3																							
	필수	관광실무영어1	3	3	3																							
	필수	호텔경영론	3				3	3																				
	필수	여행사경영론	3				3	3																				
	필수	관광인적자원관리론	3									3	3															
	필수	여행사실무론	3																3	3								
	전선	관광자원론	3						3	3																		
	전선	문화관광론	3						3	3																		
	전선	관광교육론	3						3	3																교 직		
	전선	관광실무영어2	3								3	3																
	전선	항공사실무경영론	3								3	3																
	전선	관광마케팅론	3											3	3													
	전선	카지노산업론	3											3	3													
	전선	항공여행서비스론	3											3	3													
	전선	관광개발론	3														3	3										
	전선	컨벤션산업론	3														3	3										
	전선	항공예약발권실무론	3														3	3										
영 역 합	전선	관광조직관리론	3																			3	3					
	전선	스포츠관광소비자 행동론	2								2	2																
	전선	관광마케팅론	3										3	3														
	전선	스포츠관광이벤트 기획론	3														3	3										
창의 실용	전선	관광산업직업의탐색	3	3	3																							
	전선	관광산업의창의성. 교육	3				3	3																				
	전선	지역사회캡스톤. 디자인	3													3	3											
	전선	관광캡스톤디자인	3																3	3								
	전선	관광현장실습	3																			3		3				
추천 모듈	모듈명(학과)		이수과목 표기																									
	모듈명(학과)		이수과목 표기																									
	모듈명(학과)		이수과목 표기																									

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (관광사업경영)	모듈2 (호텔컨벤션경영)	모듈3 (여행정보서비스)	융복합 (스포츠관광사)	창의실용 과정
1	1학기	관광학개론 (3-3-0)	관광실무영어1 (3-3-0)			관광산업직업의 탐색(3-3-0)
	2학기		호텔경영론 (3-3-0)	여행사경영론 (3-3-0)		관광산업의창의성 교육(3-3-0)
2	1학기	관광자원론 (3-3-0)	문화관광론 (3-3-0)	관광교육론 (3-3-0)	*스포츠마사지(2-0-2)	
	2학기	관광인적자원 관리론(3-3-0)	관광실무영어2 (3-3-0)	항공사실무 경영론(3-3-0)	스포츠관광소비자행동론 (2-2-0)	
3	1학기	관광마케팅론 (3-3-0)	카지노산업론 (3-3-0)	항공여행 서비스론(3-3-0)	관광마케팅론(3-3-0) *탁구(2-0-2)	
	2학기	관광개발론 (3-3-0)	컨벤션산업론 (3-3-0)	항공예약 발권실무론 (3-0-3)	스포츠관광이벤트기획론 (3-3-0) *스노우보드(2-0-2)	지역사회캠프톤 (3-3-0)
4	1학기	관광조직관리론 (3-3-0)		여행사실무론 (3-3-0)	*노인스포츠 (2-0-2)	관광캠프톤디자인 (3-0-3)
	2학기				*스쿼시 (2-0-2)	관광 현장실습 (3-3-0)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치합
모듈1	전필	관광학개론		80%	20%						100%
	전필	관광인적자원관리론	30%		40%				30%		100%
	전선	관광자원론	30%			70%					100%
	전선	관광마케팅론			40%	30%		30%			100%
	전선	관광개발론				40%			60%		100%
	전선	관광조직관리론	30%		40%				30%		100%
모듈2	전필	관광실무영어1	30%	70%							100%
	전필	호텔경영론		50%	50%						100%
	전선	문화관광론		50%	50%						100%
	전선	관광실무영어2		50%		50%					100%
	전선	카지노산업론		50%	50%						100%
	전선	컨벤션산업론		50%	50%						100%
모듈3	전필	여행사경영론	25%	25%	50%						100%
	전필	여행사실무론	20%	60%		20%					100%
	전선	관광교육론	30%			40%			30%		100%
	전선	항공사실무경영론		30%		45%			25%		100%
	전선	항공여행서비스론			40%	30%			30%		100%
	전선	항공예약발권실무론	20%		60%	20%					100%
창의 실용 모듈	전필	관광산업직업의탐색	50%			50%					100%
	전선	관광산업의창의성교육			50%	50%					100%
	전선	지역사회캠프톤디자인			20%	60%		20%			100%
	전선	관광캠프톤디자인	30%		40%	30%					100%
	전선	관광현장실습				80%			20%		100%
융복합 모듈	전선	스포츠관광소비자행동론			50%	50%					100%
	전선	관광마케팅론			40%	30%		30%			100%
	전선	스포츠관광이벤트기획론			40%	50%			10%		100%
계	개설과목 에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	235%	515%	730%	745%	0%	80%	235%	0%	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	관광학개론		영문과목명	Introduction to Tourism		모듈명	관광사업 경영	
교과 목표	관광의 기초개념과 관광의 학문적 성격을 파악하여 관광이란 무엇인가 하는 기본적인 개념을 익힌다.							
교과 내용	관광학의 이해와 관광학을 접근함에 있어 관광현상에 대한 기초적인 이론체계를 분석 접근한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓					
가중치		80%	20%					
평가방법		시험	보고서					

과목 프로파일								
과목명	관광자원론		영문과목명	Tourism Resources		모듈명	관광사업 경영	
교과 목표	관광구역, 관광루트 설정에 대한 기초 지식을 이해하고 관광자원의 효율적 관리 도모한다.							
교과 내용	우리나라 관광자원의 효율적 이해 합리적인 이용과 관리를 통하여 관광 상품을 개발하고 관광자원 관리의 정보와 지식을 제공한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓			✓				
가중치	30%			70%				
평가방법	보고서			시험				

과목 프로파일								
과목명	관광개발론		영문과목명	Introduction to Tourism Development			모듈명	관광사업 경영
교과 목표	관광개발의 잠재력의 평가 및 개발기법의 제반이론 및 기법을 학습한다.							
교과 내용	지역발전수단으로의 관광개발의 접근뿐만 아니라 관광 개발에 대한 이론과 현황을 중심으로 관광개발기법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				✓			✓	
가중치				40%			70%	
평가방법				보고서			그룹과제, 시험	

과목 프로파일								
과목명	관광인적자원관리론		영문과목명	Tourism Human Resources Management		모듈명	관광사업 경영	
교과 목표	글로벌시대 관광산업 인적자원개발과 훈련, 직무관리 등 인적자원관리 전문가로서의 자질과 역량 개발한다.							
교과 내용	관광산업 인적자원관리 중요성, 직무분석, 모집과 선발, 교육훈련, 인사고과, 인간관계관리, 임금과 복리후생, 노사관계관리.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 (☒) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (☒)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	☒		☒				☒	
가중치	30%		40%				30%	
평가방법	토론, 보고서		시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	관광마케팅론		영문과목명	Tourism Marketing		모듈명	관광사업 경영	
교과 목표	관광시장 세분화를 통한 고객욕구 분석과 관광시장 관리능력의 함양한다.							
교과 내용	관광마케팅의 개념, 관광마케팅 믹스, 시장세분화, 포지셔닝, 관광마케팅과 목적지 이미지관리, 관광판매촉진의 수단, 관광 상품의 광고전략.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓		✓		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	토론, 프로젝트		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	관광조직관리론		영문과목명	Tourism Organizational Behavior		모듈명	관광사업 경영	
교과 목표	관광산업조직에서의 인간행동의 분석과 이해, 체계적 관리능력 함양한다.							
교과 내용	관광조직행동의 기초, 개인행동과 가치관, 동기유발, 리더십, 집단행동과 집단역학, 조직변화와 조직개발, 조직문화, 조직환경론.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 (√) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (√)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓				✓	
가중치	30%		40%				30%	
평가방법	토론. 보고서		시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	호텔경영론	영문과목명	Introduction to Hotel Management			모듈명	호텔컨벤션경영	
교과 목표	호텔의 기본적인 개념 및 기초적인 사항들을 자세히 학습한다.							
교과 내용	호텔조직 및 직무, 발전사, 서비스, 호텔상품, 객실실무, 식음료경영, 연회이벤트경영, 호텔부대시설, 호텔판매 및 운영관리.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓					
가중치		50%	50%					
평가방법		시험	시험과제					

과목 프로파일								
과목명	컨벤션산업론	영문과목명	Introduction to Hotel Convention Industry			모듈명	호텔컨벤션경영	
교과 목표	컨벤션산업에 대한 개요를 이해하고 컨벤션 경영자적자질 함양한다.							
교과 내용	컨벤션산업에 대한 개념, 현황, 구조, 파급효과, 컨벤션서비스, 등에 관한 내용 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓					
가중치		50%	50%					
평가방법		시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	관광실무영어1	영문과목명	Tourism English1			모듈명	호텔컨벤션경영	
교과 목표	관광산업 현장에서 필요한 실용영어를 익힌다.							
교과 내용	항공, 여행, 호텔 등 관광관련 분야에 필요한 실용영어(기초)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓						
가중치	30%	70%						
평가방법	토론, 발표	시험, 발표, 토 론, 보고서						

과목 프로파일								
과목명	문화관광론	영문과목명	Cultural Tourism			모듈명	호텔컨벤션경영	
교과 목표	관광산업의 중요한 토대를 이루는 문화에 대한 심도있는 접근을 통해 문화관광의 깊은 이해를 가진다.							
교과 내용	문화관광의 개념, 세계 각국의 문화, 세계 각국의 여행지정보 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓					
가중치		50%	50%					
평가방법		시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	관광실무영어2		영문과목명	Tourism English2		모듈명	호텔컨벤션경영	
교과 목표	관광산업 현장에서 필요한 실용영어를 익힌다.							
교과 내용	항공, 여행, 호텔 등 관광관련 분야에 필요한 실용영어(심화)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓		✓				
가중치		50%		50%				
평가방법		시험, 발표, 토론, 보고서		시험, 발표, 토론, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	여행사경영론		영문과목명	Travel Agency Management		모듈명	여행정보 서비스	
교과 목표	여행기업에서 필요한 이론과 실무적응력을 배양하여 실무현장에서 요구하는 현장실무형 인재를 양성함에 교육과정의 목표를 둔다. 여행기업 창업에 필요한 여행의 프론티어 정신으로 항해할 수 있도록 안내하고 리더십을 발휘할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.							
교과 내용	여행기업 경영의 이론과 실무를 결합시켜 여행트렌드에 맞는 현장중심형 인재를 양성, 여행기업관련 기초 이론 및 여행업 개념을 익힐 수 있다.여행기업 시장의 급변하는 시장 환경 변화를 통해 여행업의 미래에 대한 대안의 제시와시장의 변화를 예측하여 대처할 수 있는 능력을 함양한다. 국내 및 다양한 글로벌 고객층을 사로잡을 혁신적이고 매력적인 여행상품을 개발하고 글로벌 네트워크 구축을 할 수 있는 의사소통 능력도 함양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓					
가중치	25%	25%	50%					
평가방법	과제	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	항공여행서비스론	영문과목명	Air Travel Service		모듈명	여행정보 서비스		
교과목표	항공여행기업에서 요구하는 전반적인 기초 이론 및 실무를 함양하고 글로벌시대에서 필요한 서비스마인드 함양과 리더십을 갖춘 인재를 양성하고자 한다.							
교과 내용	항공여행업무의 이해와 전반적인 업무 흐름을 익힌다. 항공여행기업 업무함양을 위하여 글로벌 감각과 전 세계의 지리적, 문화적 정보를 습득, 다양한 사람과의 대화법 및 커뮤니케이션 스킬 함양으로 원만한 대인관계 능력을 익힘, 항공여행기업 현장에서 일어날 수 있는 고객응대서비스사례를 익혀 창의적 문제해결 능력을 익힌다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	
가중치			40%	30%			30%	
평가방법			시험	시험			과제	

과목 프로파일								
과목명	항공예약발권실무론		영문과목명	Air Reservation & Ticketing		모듈명	여행정보 서비스	
교과 목표	항공여행기업은 100% CRS(Computerized Reservation System)를 통하여 업무를 하기 때문에 항공여행기업에서 요구하는 현장실무형 인재를 양성한다. 본 교과목 수업을 통해서 토파스 여행정보(주)에서 주관하는 항공예약3급 자격증 취득을 목표로 한다.							
교과 내용	CRS(Computerized Reservation System)를 활용함으로써 항공여행정보시스템 실무활용 능력을 함양한다. 세계지리, 항공노선 습득, 항공권발권교육을 통해 글로벌 실무능력을 익히며, 아울러 고객응대 문제해결능력을 익힌다. CRS를 통하여 항공사서비스업무<항공예약발권, 공항(운송), 기내>를 One-Stop Service로 직접 활용할 수 있는 업무능력을 함양한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓	✓				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	시험		실기	실기				

과목 프로파일								
과목명	여행사실무론	영문과목명	Practice Travel Agency Management			모듈명	여행정보 서비스	
교과 목표	여행전반에 대한 이해를 기저로 여행업 현장실무 적응력 제고에 만전을 다하도록 지도한다.							
교과 내용	여행사 조직이해, 여행상품개발, 여정작성의 이해, 항공상품 예약작성, 항공운임계산업무 등의 실무 전반에 걸친 내용을 전수한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓		✓				
가중치	20%	60%		20%				
평가방법	과제	시험		과제				

과목 프로파일								
과목명	관광교육론	영문과목명	Tourism Education as a Second Language			모듈명	여행정보 서비스	
교과 목표	관광교과목 전반에 대한 이해를 통해 교사로서 충실한 내용을 전달 할 수 있는 능력의 함양에 주안점을 둔다.							
교과 내용	관광경영학과 전반적인 교과과정을 테마 중심으로 발표하여 교사로서의 충분한 자질의 함양에 주안점을 둔다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓			✓			✓	
가중치	30%			40%			30%	
평가방법	시험			시험			과제	

과목 프로파일								
과목명	항공사실무경영론		영문과목명	Airlines Management		모듈명	여행정보 서비스	
교과 목표	항공사업무에 관한 전반적인 기초이론 함양한다							
교과 내용	기초항공 업무를 익힘으로서 기초이론을 함양하고, 항공사서비스(항공예약, 발권, 운송, 객실)에 대한 전반적인 업무서비스 함양							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓		✓			✓	
가중치		30%		45%			25%	
평가방법		시험		시험			과제	

과목 프로파일								
과목명	관광산업직업의 탐색		영문과목명	Job of Tourism Business		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	관광산업의 역동성은 변화에 대한 부단한 관심과 노력이 요구된다. 급속히 변화하는 트렌드와 현장에 적응할 수 있는 기초이론과 실무능력 배양을 통해 관광산업 관련 직업에 필요한 인재양성을 목표로 하고 있다.							
교과 내용	관광사업의 발전과정과 미래 사회 환경변화에 따라 새롭게 등장하는 사업종류를 학습한다. 라이프스타일에 따른 관광사업의 대상도 심층 분석한다. 관광 사업별 업무내용과 그에 필요한 인재능력배양과 적응과정을 학습한다. 새롭게 등장하는 사업별 맞춤형 인재양성에 필요한 현장교육과 기초이론을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓			✓				
가중치	50%			50%				
평가방법	시험			시험				

과목 프로파일								
과목명	관광산업의창의성교육		영문과목명	Creative Education in Tourism Industry		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	관광지에서는 단순한 관광지견학을 하는 것이 아니라 다양한 관광활동을 하게된다. 이때 관광자를 대하는 관광종사업자들이 창의적인 생각으로 고객을 대해야한다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 주제에 대한 토론, 관광산업과 관련된 다양한 연관 분야에 대한 경험을 통해 관광서비스에 있어서의 창의성개발을 촉진한다.							
교과 내용	관광지 분석, 문화, 예술, 문학, 역사, 영화 등 (세계/한국)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	시험, 과제				

과목 프로파일								
과목명	지역사회캡스톤디자인		영문과목명	Capstone Design for Community		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	관광학적 이론과 지식을 바탕으로 지역사회의 다양한 관광관련 과제들을 창의적으로 해결할 수 있는 융복합 인재 양성							
교과 내용	- 지역사회 관광현안 과제에 대한 창의적 문제해결, 분석 및 기획, 평가 등 창의적 종합설계 능력의 함양 - 팀 단위 학습을 통해 지역사회 관광현안 과제를 창의적으로 접근하고 해결할 수 있는 실무적 아이디어 도출 역량 강화 - 지역사회 관광과제 해결 결과를 공모전에 출품하도록 함으로써 학생들의 실무 기획능력 및 창의적 발상 능력 배양							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓		✓		
가중치			20%	60%		20%		
평가방법			시험	토론, 프로젝트		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	관광캡스톤디자인		영문과목명	Tourism Capstone Design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	관광전공과목을 통한 팀단위 학습 티칭으로 여행상품개발과제 전 과정(브레인스토밍, 기획, 설계, 상품 판매)을 배워서 관광기업의 창의적인 인재양성을 목표로 한다.							
교과 내용	관광여행상품개발을 통해 공학적 문제해결능력, 기획능력, 분석능력 그리고 평가능력을 함양할 수 있는 융복합 인재양성을 갖출 수 있다. 전공과목에서 배운 전 과정을 학생들에게 팀티칭으로 나누어 지도하고, 각 조별 관광 여행상품개발 작품을 관광기업의 공모전에 참여하여 학생들에게 현장실무과정을 체험하게 한다. 관광기업의 공모전에 학생들의 작품을 제출하고 공모전에서 발표함으로써 학생들의 기획능력 및 발표능력을 함양할 수 있다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓	✓				
가중치	30%		40%	30%				
평가방법	시험		실기	과제				

과목 프로파일								
과목명	관광현장실습		영문과목명	Tourism Industry Internship		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	관광산업에서의 현장실무 능력, 적응력, 문제해결 능력을 향상시킨다.							
교과 내용	호텔, 여행사, 리조트 및 각종 관광레저산업 분야 현장실무 능력 배양.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				✓			✓	
가중치				80%			20%	
평가방법				실습			실습	

과목 프로파일								
과목명	스포츠관광소비자행동론			영문과목명	Consumer Behavior in Sports Tourism		모듈명	융복합 모듈
교과 목표	소비자행동연구자들이 검증해온 이론들을 숙지하여 관광객행동 이해를 높이고 그에따른 응용력을 높이고자 한다.							
교과 내용	소비자행동모델, 소비자관여도, 학습과 관광행동, 동기와 관광행동 등 소비자행동과 관련된 내용.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	시험, 과제				

과목 프로파일								
과목명	관광마케팅론	영문과목명	Tourism Marketing			모듈명	융복합 모듈	
교과 목표	관광시장 세분화를 통한 고객욕구 분석과 관광시장 관리능력의 함양한다.							
교과 내용	관광마케팅의 개념, 관광마케팅 믹스, 시장세분화, 포지셔닝, 관광마케팅과 목적지 이미지관리, 관광판매촉진의 수단, 관광 상품의 광고전략.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓		✓		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	토론, 프로젝트		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	스포츠관광이벤트기획론		영문과목명	Event Planning in Sports Tourism		모듈명	융복합 모듈	
교과 목표	스포츠관광이벤트에 대한 개념, 구성요소 및 관련 전반에 대한 내용을 숙지하여 직접이벤트 기획서를 작성할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.							
교과 내용	스포츠관광이벤트 개념, 현황, 기획서작성 등.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	
가중치			40%	50%			10%	
평가방법			시험	시험, 과제			그룹과제	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
관광학사	졸업논문 - 관광, 리조트, 호텔, 항공산업, 카지노산업 등 관광산업과 연관된 주제 논문 제출 (C학점 이상 합격)	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (3실)	비고
청송관 303호 관광경영학전공 전공강의실	학생회관 301호 - 카지노실습실 청송관 113호 - 관광경영학전공 PC실습실 청송관 114호 - 항공실습실	-

조리외식경영학전공

1. 교육목표

- 외식경영 매니저 양성 및 전문외식경영자 양성
- 관광호텔과 외식업체의 조리부문에 종사할 수 있는 한식, 양식, 중식, 일식, 제과제빵 등 조리전문가 양성
- 외국인과 의사소통을 위한 외국어 회화능력을 배양하여 호텔 및 외식업체의 최고관리자양성
- 푸드스타일리스트, 푸드 컨설턴트 등 음식 문화 전문가 양성, 중등학교 조리 교사 양성
- 외식관련 언론, 잡지사, 출판사의 기자, 작가의 양성, 방송언론의 맛칼럼리스트 및 스태프 양성

2. 학과연혁

- 2002년 호텔조리외식경영 전공 신설
- 2004년 NURI사업 선정
- 2006년 제1회 졸업작품전시회
- 2007년 SIFE 서울관광음식 박람회 국제요리 경영대회 한식-은상 / 죽상-동상 / 양식-동상 수상
- 2008년 강릉음식축제 요리대회 출전 우수상수상
- 2010년 녹색건강산업 녹색건강음식개발동아리 신설
- 2012년 호텔조리외식경학과 학과분리, 호텔조리·외식경영학과 학생회 출범
- 2013년 일반대학원 호텔조리·외식경영학과 석/박사 과정 개설, 서울, 수도권 특급호텔 17명 취업
- 2014년 2~4학년 국내 외식산업 연수 (전라도 전역), 수도권 특급호텔 32명 취업
- 2015년 호텔학부 호텔조리·외식경영전공 변경
해외 외식산업 연수(일본, 태국), 서울, 경기 특급호텔 26명 취업
- 2016년 조리외식학과 학과명 변경, 해외 외식산업 연수(홍콩, 대만), 서울, 경기 특급호텔 29명 취업
- 2017년 조리외식경영학전공 전공명 변경

3. 교과운영 방안

조리외식경영전공에 외식프랜차이즈, 스태프, 외식경영, 조리연예 교육모듈을 통해 전문 외식조리사에 필요한 교육을 실시하며 전공의 직무능력을 갖춘 인재가 되도록 함.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행 준거	평가방법
글로벌 소통능력	006. 의사소통능력	주방 및 직장 구성원의 의견을 경청, 공감함으로서 다양한 의견을 수용 할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	007. 글로벌능력	해외 호텔, 레스토랑 취업 및 창업을 위해 시장트렌드와 고객의 니즈를 이해 및 분석 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008. 전공직무능력	전공 수업을 통해 조리과학에 대한 지식 이해와 호텔 및 레스토랑 주방직무에 필요한 기술습득으로 현장에서 필요한 기술을 활용 할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009. 창의적문제해결력	실습과 전공 수업을 통해 배운 전공지식, 기술, 소통능력을 활용하여 미래의 셰프 및 외식업경영자로서 책임을 갖고, 상황에 따른 문제를 해결하고 의사결정을 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	010. 자기개발능력	전공수업을 통해 습득한 기술과 지식을 활용하여 조리사 자격증 취득 및 각종 조리대회에 출전하여 수상함으로써, 자기개발 할 수 있다.	프로젝트
	011. 자원활용능력	각종 실습실 기자재, 장비 활용 및 이용 가능한 자원을 최대한 파악하여 실제 업무에 활용 할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	012. 대인관계능력	캡스톤디자인 및 전공실습수업을 통해 사회현장과 각종 단체 활동에서 필요한 동료와의 협동 및 배려를 할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	013. 공동체윤리	전공 실습 수업에서 팀워크를 통해 책임감, 성실함, 희생 정신의 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 관광스포츠대학		학과: 조리외식경영학전공
진출분야: 외식기업체 관리자 및 조리사, 호텔 조리사, 외식창업, 식품회사, 단체급식, 외식프랜차이즈, 외식경영컨설턴트, 조리교사		
모듈 1	모듈명: 외식프랜차이즈경영 전공	
	진출분야: 외식프랜차이즈 기업, 프랜차이즈 창업, 프랜차이즈 컨설팅, 단체급식 등	
	관련직업: 외식프랜차이즈 슈퍼바이저, 유통관리사, 상권분석전문가 등	
	자격증 및 공인성적: 유통관리사, 조리기능사, 식품위생사, 조리산업기사	
	담당교수: 김동수, 김호석	
모듈 2	모듈명: 스태프 전공	
	진출분야: 외식기업 조리사, 호텔조리사, 오너셰프, 레스토랑 창업, 식품회사, 단체급식	
	관련직업: 호텔조리사, 외식기업 조리사 및 관리자, 단체급식, 외식기업 창업 등	
	자격증 및 공인성적: 조리기능사, 조리산업기사, 조리기능장, 식품위생사 등	
	담당교수: 윤덕인, 김동수, 김형일	
모듈 3	모듈명: 외식경영 전공	
	진출분야: 외식기업 관리자 및 조리사, 호텔 조리부, 호텔식음료부서, 식품기업 R&D	
	관련직업: 외식기업관리사, 외식기업조리사, 호텔조리사, 식품기업 R&D 등	
	자격증 및 공인성적: 외식경영지도사, 조리기능사, 조리산업기사, 조리기능장, 식품위생사	
	담당교수: 김호석, 김형일	
융복합 모듈	모듈명: 조리연예 전공	
	진출분야: 전문조리사, 방송연예분야 조리사, 음식칼럼리스트, 고객상담 조리사	
	관련직업: 호텔, 외식업체 조리사, 음식관련 기자, 방송출연 조리사	
	자격증 및 공인성적: 외식경영지도사, 조리기능사, 조리산업기사	
	담당교수: 김형일, 정미숙	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 구 분	과 목 명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	학 점	주 당 시 간	강 의	실 습	
모 듈 1	전선	외식프랜차이즈론	3				3	3																				
	전필	서양조리학	3						3	1	2																	
	전선	슈퍼바이징론	3									3	3															
	전필	제과제빵학	3											3	1	2												
	전선	외식통계학	3																3	3								
	전선	서비스마케팅론	3																			3	3					
모 듈 2	전필	외식조리학개론	3	3	3																							
	전필	조리과학	3						3	3																		
	전선	고급한국조리학	3								3	1	2															
	전선	고급서양조리학	3											3	1	2												
	전선	중식조리학	3													3	1	2										
	전선	고급제과제빵학	3																3	1	2							
모 듈 3	전선	외식창업론	3				3	3																				
	전필	한국조리학	3						3	1	2																	
	전필	식음료원가관리	3								3	3																
	전선	일식조리학	3											3	1	2												
	전선	단체급식론	3													3	3											
	전선	푸드테이블코디론	3																			3	3					
융 합	전선	기초연기2	3				3	1	2																			
	전선	음성클리닉	3								3	1	2															
	전필	오리엔탈조리실습	3											3	1	2												
	전선	오디션테크닉	3													3	1	2										
	전선	푸드테이블코디론	3																3		3							
	전필	디저트&음료	3																			3	1	2				
창 의 실 용	전선	진로탐색세계음식과문화	3	3	3																							
	전필	창의적외식경영관리학	3				3	3																				
	전필	외식산업실무영어해설	3													3	3											
	전선	캡스톤메뉴기획과디자인	3																3	3								
	전선	지역사회외식 소비자행동론	3																			3	3					
추 천 모 듈	전필	사제동행세미나1	0.5	0.5	1																							
	전필	사제동행세미나2	0.5				0.5	1																				
	전필	사제동행세미나3	0.5						0.5	1																		
	전필	사제동행세미나4	0.5								0.5	1																
	전필	사제동행세미나5	0.5										0.5	1														
	전필	사제동행세미나6	0.5													0.5	1											
	전필	사제동행세미나7	0.5																0.5	1								
	전필	사제동행세미나8	0.5																			0.5	1					
추 천 모 듈																												

7. 이수체계도

학 년	학 기	모듈1 (외식프랜차이즈전공)	모듈2 (스타셰프전공)	모듈3 (외식경영전공)	융복합 (조리연예전공)	창의실용과정
1	1		외식조리학개론 (3-3-0)			진로탐색세계음식과문화 (3-3-0)
	2	외식프랜차이즈론 (3-3-0)		외식창업론 (3-3-0)	기초연기2 (3-1-2)	창의적외식경영관리학 (3-3-0)
2	1	서양조리학 (3-1-2)	조리과학 (3-3-0)	한국조리학 (3-1-2)		
	2	슈퍼바이징론 (3-3-0)	고급한국조리학 (3-1-2)	식음료원가관리 (3-3-0)	음성클리닉 (3-1-2)	
3	1	제과제빵학 (3-1-2)	고급서양조리학 (3-1-2)	일식조리학 (3-1-2)	오리엔탈조리실습 (3-1-2)	
	2		중식조리학 (3-1-2)	단체급식론 (3-3-0)	오디션테크닉 (3-1-2)	외식산업실무영어해설 (3-3-0)
4	1	외식통계학 (3-3-0)	고급제과제빵학 (3-1-2)		푸드테이블코디론 (3-3-0)	캡스톤메뉴기획과디자인 (3-3-0)
	2	서비스마케팅론 (3-3-0)		푸드테이블코디론 (3-3-0)	디저트 &음료 (3-1-2)	지역사회외식소비자행동론 (3-3-0)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1	전선	외식프랜차이즈론	20		50	30					100%
	전필	서양조리학	20		60			20			100%
	전선	슈퍼바이징론	30		30	40					100%
	전필	제과제빵학	20		60			20			100%
	전선	외식통계학	30		30			40			100%
	전선	서비스마케팅론	10		30		10	30	20		100%
모듈2	전필	외식조리학개론	30		30		40				100%
	전필	조리과학	20		50	30					100%
	전선	고급한국조리학	20		60			20			100%
	전선	고급서양조리학	20		60			20			100%
	전선	중식조리학	20		60			20			100%
	전선	고급제과제빵학	20		60			20			100%
모듈3	전선	외식창업론			40	20		40			100%
	전필	한국조리학	20		60			20			100%
	전필	식음료원가관리	30		30			40			100%
	전선	일식조리학	20		60			20			100%
	전선	단체급식론	20		50	30					100%
	전선	푸드테이블코디론			20	30	50				100%
창의실용	전선	진로탐색세계음식과문화	30	30	20					20	100%
	전필	창의적 외식경영관리학	20		30	50					100%
	전필	외식산업실무영어해설	20		50		30				100%
	전선	캡스톤메뉴기획과디자인	10		30	30		30			100%
	전선	지역사회외식소비자행동론	30		30				40		100%
융복합	전선	기초연기2	20		30				50		100%
	전필	오리엔탈조리실습	20		60			20			100%
	전필	디저트&음료	20		60			20			100%
	전선	오디션테크닉	30		20		50				100%
	전선	음성클리닉	20		30				50		100%
	전선	푸드테이블코디론			20	30	50				100%
계			570	30	1,220	280	230	380	160	20	2,900

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	창의적외식경영관리학		영문과목명	Creative Food Service Business Management		모듈명	창의실용	
교과 목표	외식산업의 이해와 레스토랑의 문제해결능력 및 운영 관리능력을 익힌다.							
교과 내용	외식산업의 중요성 인식과 기본적 이해를 목적으로 외식산업의 개념과 정의, 외식산업의 특성, 외식산업의 성장배경 및 발전과정, 외식산업의 현황, 그리고 외식산업과 문화 등은 물론 외식산업분야별 사업특성에 따른 경영관리의 기초이론을 학습한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행 (☐) 토론 (☐) 발표 (☒) 팀 단위 학습 (☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		30%	50%				
평가방법	발표		보고서	시험				

과목 프로파일								
과목명	외식산업실무용어해설		영문과목명	Foodservice Industry Terminology		모듈명	창의실용	
교과 목표	외식산업에서 이용되는 용어를 익힘으로써 실무적응능력을 향상 시킨다.							
교과 내용	호텔과 외식산업 현장에서 사용하는 기구, 기물과 조리전문 서적에서 사용하는 조리과 관련되는 전문 용어를 이해할 수 있도록 하고 현장에서 사용하는 한식, 양식, 중식, 일식, 이태리식, 프랑스식 제과 조리과 관련되는 용어를 익힌다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	20%		50%		30%			
평가방법	발표		시험		보고서			

과목 프로파일								
과목명	제과제빵학		영문과목명	Bakery & Pastry Practice		모듈명	외식프렌차이즈	
교과 목표	제과제빵의 기본원리를 이해하고 제과기능과 제빵기능을 익힌다.							
교과 내용	과자와 빵의 분류, 재료의 특성, 제법, 평가, 제과제빵 기기 및 기구 등을 이해하고 제과기능, 제빵기능을 실습하며 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	진로탐색세계음식과문화			영문과목명	Food Culture of the World		모듈명	창의실용
교과 목표	세계 여러나라의 다양한 음식과 문화를 비교하여 외식조리인의 전문성을 익힌다.							
교과 내용	세계 여러나라의 음식과 문화를 동양음식문화, 서양음식문화로 구분하여 음식문화 형성에 영향을 미치는 그 나라의 자연환경, 역사적 배경, 사회적 배경, 대표적인 음식 등을 비교 공부하여 다양한 음식의 메뉴 구성을 익혀 창의적인 메뉴 개발에 도움이 될 수 있도록 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	30%	30%	20%					20%
평가방법	발표	보고서	시험					시험

과목 프로파일								
과목명	고급제과제빵학		영문과목명	Advanced Bakery & Pastry Practice		모듈명	스타쉐프	
교과 목표	기초제과제빵에서 익힌 기능을 바탕으로 보다 고급스러운 제품의 제조공정을 이해한다.							
교과 내용	기본적인 제과제빵의 공정에서 고급 제조공정과 고급 재료를 이용한 제품을 만들면서 현장 적응력을 향상시킨다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	푸드테이블코디론	영문과목명	Food & Table Coordination Practice			모듈명	외식경영, 조리연예	
교과 목표	요리에 어울리는 시각적인 효과를 연출하고 테이블 셋팅 등을 익힌다.							
교과 내용	푸드코디의 이론과 실제, 세계 여러 나라의 푸드 코디 경향 파악하여 학습한다. 스튜디오에서 사용되는 음식과 테이블 셋팅을 연구개발한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			20%	30%	50%			
평가방법			보고서	발표	시험			

과목 프로파일								
과목명	디저트 & 음료		영문과목명	Dessert & Beverage Practice		모듈명	조리연예	
교과 목표	디저트의 제조와 커피, 음료의 제조 과정을 익힌다.							
교과 내용	실무에서 많이 다루어지는 디저트, 커피, 음료의 이론적인 내용과 실습을 학습함으로써 디저트와 음료에 대한 이해력을 높인다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	기초연기2		영문과목명	Basic Acting 2		모듈명	조리연예	
교과 목표	섬세한 감정의 변화에 따라 말과 소리, 몸과 움직임, 표현력, 집중과 이완 등에 대한 외적 표현의 과정을 통하여 인물과 역할을 창조할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.							
교과 내용	자유로운 심신, 호흡과 발성을 토대로 극적 의미를 깊이 있게 표현하고 정확하고 자유로운 소리를 낼 수 있는 훈련을 받는다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	20%		30%				50%	
평가방법	발표		보고서				시험	

과목 프로파일								
과목명	오디션 테크닉		영문과목명	Audition Technique		모듈명	조리연예	
교과 목표	시대가 요구하는 고급인력을 양성하고, 오디션을 위해 준비하는 전 과정을 함께 하면서 자기의 특성을 최대한 살리고 어떤 환경 변화에서도 유연하게 역할을 수행할 수 있는 자신감과 신뢰를 심어주는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	다양한 작품들을 활용, 오디션에서 자신감 있으면서 겸손하고 자기 연기를 신뢰할 수 있는 능력을 가지고 방송인의 꿈을 키울 수 있도록 집중적으로 자기를 관리할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	30%		20%		50%			
평가방법	발표		보고서		시험			

과목 프로파일								
과목명	음성클리닉		영문과목명	Voice Clinic		모듈명	조리연예	
교과 목표	목소리에 대한 생리적 지식과 좋은 음성을 위한 자세, 호흡, 발성 등과 관련된 음성 관리법을 배우는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	발음기관의 구조와 기능습득, 호흡운동과 목소리의 자기측정, 낭독과 낭송 등을 통해 좋은 음성 유지를 위한 음성관리법을 내용으로 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	20%		30%				50%	
평가방법	발표		보고서				시험	

과목 프로파일								
과목명	외식조리학개론	영문과목명	Introduction of Food Service Cuisine			모듈명	스타쉐프	
교과 목표	외식산업의 현장 및 업무, 호텔외식의 조리, 식품과 레시피 및 영양지식 등 외식관련 전반적인 업무를 익힌다.							
교과 내용	외식조리전문인이 알아야 할 기본적인 내용으로 외식산업의 종류, 레스토랑, 조리사, 메뉴, 원가관리, 호텔 주방, 식품영양 등을 학습한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(☒) 발표(☒) 팀 단위 학습(☒)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	30%		30%			40%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	조리과학		영문과목명	Cooking Science		모듈명	스타셰프	
교과 목표	식품의 일반성분과 특수성분, 그리고 식품별로 이들 성분들이 조리시에 어떻게 변화되는지 기본 원리를 조리과학적으로 이해한다.							
교과 내용	식품별 조리과학적인 조리방법을 적용할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	고급한국조리학		영문과목명	Advanced Korean Cooking		모듈명	스타셰프	
교과 목표	고급 한국전통음식의 특징, 식재료, 조리기능, 상차림 법 등을 익힌다.							
교과 내용	한국 조리학에 이어 심화된 교과내용으로 전통 한국음식의 조리법, 향토음식 등을 익혀 세계적으로 상품성있는 한국음식의 조리법을 익힌다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	외식창업론		영문과목명	Foundation of Food Service		모듈명	외식경영	
교과 목표	외식창업에 필요한 사업계획서, 아이템, 트렌드, 시장분석 등의 조건들을 배우고 실재를 익힌다.							
교과 내용	외식산업의 종류, 경영의 형태, 외식관련 지식기반, 업종, 사업 타당성 분석 등을 배우고 외식창업의 실재를 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			40%	20%		40%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	한국조리학		영문과목명		Korean Cooking		모듈명	외식경영
교과 목표	한국 전통음식의 형성과정과 특징, 식재료, 조리기능을 익힌다.							
교과 내용	한국 전통음식의 특징, 시대적 변천 과정, 조리법의 종류, 양념의 사용법, 궁중음식 등의 이론을 배우고 기본적인 조리기능을 익혀 상차림을 할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	단체급식	영문과목명	Institutional Food Service Management				모듈명	외식경영
교과 목표	단체급식 현장의 제반사항의 이론 및 실재를 익혀 외식조리현장에 적용한다.							
교과 내용	단체급식 현장의 대량급식, 검수 및 보관, 인력수급조절, 생산관리, 위생관리, 외식 시장 공략 등을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	서비스 마케팅론		영문과목명	Service Marketing		모듈명	외식프랜차이즈	
교과 목표	산업사회의 발달로 인해 기술적 품질의 상향평준화 되었고, 소비자의 요구가 매우 다양해지고 있어 기업 간의 경쟁 또한 치열하게 되었다. 변화되어 가는 경영 환경 속에서 기업은 지속적인 성장과 유지를 위해서는 기업의 경영이념과 부합되는 마케팅에 관한 원론적인 학술 개념을 학습한다.							
교과 내용	서비스 산업의 특성, 마케팅의 기본적 이해, 시장세분화, 포지셔닝, 상황분석, 마케팅 7p' s							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V	V	V	
가중치	10%		30%		10%	30%	20	
평가방법	발표		시험		프로젝트	시험	팀과제	

과목 프로파일								
과목명	중식조리학		영문과목명		Chinese Cuisine		모듈명	스타쉐프
교과 목표	세계 3대 요리로 인정받은 중국요리의 문화적 이해와 실용적인 조리기술을 익히고 실습한다.							
교과 내용	중국요리에 대한 이해, 중국음식문화, 요리 중국어, 칼 다루기 , 팬다루기							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	일식조리학		영문과목명	Japanese cuisine		모듈명	외식경영	
교과 목표	국내 특급호텔의 일식 기장흐름과 최신 일본요리, 일본현지의 생활요리를 학습한다. 일본요리의 기본적인 조리방법에 대해 이론과 실습을 바탕으로 실시한다.							
교과 내용	일본음식문화의 이해, 칼 다루기, 팬다루기							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	캡스톤메뉴기획과디자인			영문과목명	Menu Planning and Design		모듈명	창의실용
교과 목표	외식소비자의 특성을 파악하고, 사회문화적인 특성을 이해하여, 소비자의 라이프 스타일에 맞는 전략적인 방안을 구축하여 외식산업의 핵심이 되는 메뉴상품의 기초적인 지식과, 과학적이고 체계적인 메뉴경영기법에 대하여 학습							
교과 내용	메뉴의 개념과 중요성, 메뉴디자인의 개요,메뉴의 분석과 평가,메뉴 소비자 이해,메뉴 마케팅							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	10%		30%	30%		30%		
평가방법	발표		그룹과제	시험		프로젝트, 시험		

과목 프로파일								
과목명	오리엔탈조리실습		영문과목명	Oriental Cuisine		모듈명	조리연예	
교과 목표	최근 재조명 받고 있는 동남아시아의 음식과 식문화를 익힌다.							
교과 내용	동남아시아의 국가별 음식과 음식의 종류별을 분류하여 실습수업을 진행함으로써 다양한 음식과 조화를 이루는 능력을 가지도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	외식프랜차이즈론		영문과목명	Food Service Franchise management		모듈명	외식프랜차이즈	
교과 목표	외식기업에서 다점포 전개에 필요한 프랜차이즈 시스템 및 유통, 물류의 특성을 익힌다.							
교과 내용	외식산업 프랜차이즈경영에 대한 기본적 이해는 물론 프랜차이즈시스템의 개념과 운영방법, 프랜차이즈의 계약 및 법규, 프랜차이즈 패키지, 프랜차이즈 국제화전략 등에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	토론		시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	서양조리학	영문과목명	Western Cooking Practice			모듈명	외식프랜차이즈	
교과 목표	서양요리 필요한 식재료 선정과 요리도구 활용 및 표준화된 요리기법을 익힌다.							
교과 내용	서양조리의 입문단계로 조리와 관련된 식재료의 식품이론 및 조리기술의 기초를 이해함으로써 분야별 조리기술을 배양하는데 필요한 이론과 실기의 기본이 되게 하고, 향후 조리사 및 외식사업경영자로서 갖추어야 할 서양조리 전반에 관한 사항을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	슈퍼바이징론		영문과목명	franchisee Supervising		모듈명	외식프랜차이즈	
교과 목표	프랜차이즈 본점과 가맹점간의 가교역할자로서 본사정책을 수행하도록 가맹점을 통제 및 지원하여 프랜차이즈 패케지를 구축하며, 본부의 지원체제기능을 가맹점에게 이해시키며 수익을 가맹점에게 제공하도록 인적자원을 양성하는 목표가 있다.							
교과 내용	가맹점의 운영 및 경영수지 분석과 재무관리 지도 및 교육훈련을 통한 매장관리와 수익 창출을 개선하고 가맹사업관련 분쟁유형분석과 해결방안을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	30%		30%	40%				
평가방법	토론		시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	외식통계학		영문과목명	food service statistics		모듈명	외식프랜차이즈	
교과 목표	과학적이고 체계적인 분석하여 상권분석 및 가맹점의 이용고객을 사전조사를 할 수 있도록 변수에 사전 통제하는 분석기법의 능력을 배양하는데 있다.							
교과 내용	통계분석론 이해와 통계분석기초, 통계분석기법을 학습하여 불확실성을 사전에 차단하여 상권조사 및 수요자의 중심의 컨셉, 트렌드, 상품개발 등에 적용시킬 수 있는 역량을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	30%		30%			40%		
평가방법	토론		시험					

과목 프로파일								
과목명	고급서양조리학		영문과목명	Western Cooking Practice		모듈명	스타셰프	
교과 목표	서양조리를 상품화 할 수 있는 테크닉과 능력을 배양하며 트렌드 변화에 부응하는 메뉴개발하고 표준화된 요리 기법을 익힌다.							
교과 내용	서양조리와 관련된 용어 및 식재료를 체계적으로 이해하고 실습을 통하여 조리기법을 습득하며, 아울러 프랑스, 이탈리아 등 세계요리의 중심이 되는 국가들의 요리와 상품특성을 연구하는 등 조리사 또는 외식 사업경영자로서의 갖추어야 할 고급외국조리 실무능력을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

과목 프로파일								
과목명	식음료원가관리	영문과목명		Food & Beverage cost controal		모듈명	외식경영	
교과 목표	식음료 원가관리를 통해 수익에 대응하는 비용구조를 개선하여 외식기업에 이익을 창출하도록 구매과정부터 판매과정까지 비용을 사전에 조절할 수 있는 능력을 배양하는데 있다.							
교과 내용	식음료상품의 생산과 서비스에 필요한 식재료를 적기에, 적합한 품질과 수량을 적정한 가격으로 구매하고 소비하여 경제적이고 효율적인 생산활동이 이루어지도록 하는 것은 물론, 원가절감과 적절한 구매·지장·출고관리를 통한 외식경영수익을 증대시키는 원가관리능력을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	30%		30%			40%		
평가방법								

과목 프로파일								
과목명	지역사회 외식소비자행동론		영문과목명	Food Service Consumer Behavior		모듈명	창의실용	
교과 목표	외식소비자의 심리를 파악하여 상품의 기획부터 판매과정까지 공급자 중심을 탈피하여 수요자 중심으로 고객의 욕구에 충족될 수 있는 역량을 키우는데 교육 목표가 있다.							
교과 내용	외식기업의 마케팅활동이 상품 판매가 시장의 핵심이며 소비자의 거시적, 심리적, 사회적인 행동의 근원과 영향력을 이해하고 학습함으로써 효과적인 마케팅전략을 수립할 수 있는 능력을 학습한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	30%		30%			40%		
평가방법								

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
관광학사	작품전시, 작품집 발행이나 졸업논문발표	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (2실)	실험, 실습실 (4실)	비고
전공강의실 (청송관 106, 112호)	한식조리실습실(청송관 102호) 동양조리실습실(청송관 103호) 서양조리실습실(청송관 104호) 제과제빵실습실(청송관 105호)	-

스포츠레저학전공

1. 교육목표

- 풍부한 현장 경험과 실천을 바탕으로 스포츠·레저 분야의 개혁과 발전을 이끌어가는 실무형 지도자 (Street-Smart Leader) 양성
- 체계적이고 전문적인 스포츠·레저 이론과 실기 역량을 바탕으로 스포츠·레저 분야의 저변확대와 활성화를 주도해 가는 준비된 전문가(Trained Master) 양성
- 창의성과 실용적 지식을 바탕으로 스포츠·레저 분야의 융복합 산업을 선도하는 창의적 실천가(Active Bricoler) 양성
- 유비쿼터스적 비전과 글로벌 역량을 바탕으로 스포츠·레저 분야의 새로운 시장과 미래를 개척하는 혁신적 주창자(Renovative Pioneer) 양성

2. 학과연혁

- 1995. 예술대학 사회체육학과 신설
- 1995. 1회 신입생 3월 입학(50명)
- 1999. 사회체육학과 모집인원 30명 증원(정원 80명)
- 2001. 사회체육학과 모집인원 17명 증원(정원 97명)
- 2002. 예술체육대학 체육학부로 편제(전공: 사회체육학, 스포츠경영학, 경기지도학)
- 2002. 체육학부 모집정원 115명
- 2003. 관광스포츠대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학, 스포츠경영학, 경기지도학)
- 2003. 스포츠레저학부 모집정원 180명
- 2005. 스포츠레저학부 모집정원 215명
- 2008. 스포츠레저학부 모집정원 220명
- 2011. 문화체육관광부 지정 3급 생활체육지도자연수원 개원
- 2012. 스포츠레저학부 모집정원 189명
- 2013. 스포츠레저학부 모집정원 164명
- 2014. 문화체육관광부 지정 2급 유소년생활체육지도사연수원 지정
- 2015. 관광스포츠대학 관광스포츠레저학부 스포츠레저전공으로 개편(정원73명)
- 2016. 관광스포츠대학 스포츠레저학과로 개편(정원81명)

3. 교과운영 방안

스포츠레저분야의 선도인력 양성과 지역발전을 견인할 핵심리더 양성을 위해서는 학생의 능력을 함양시키는 것이 중요하다. 스포츠레저학과에서는 다음의 3가지 교육중점 항목을 설정하고 교육과정을 편성·운영하여 인재양성의 궁극적인 목표를 달성하려고 한다.

- 1) 스포츠지도의 원리를 이해하며, 이를 스포츠코칭 현장에 활용할 수 있는 전문인력 양성(창의성)
- 2) 스포츠경영의 이론과 실무를 배양함으로써 스포츠산업 및 공적 체육기관의 경제적·사회적 이익을 제고할 수 있는 능력제고(전문성)
- 3) 스포츠경기 환경에 대한 이해와 시합훈련 효율성 및 안정적, 지속적인 선수 훈련여건을 조성할 수 있는 인재양성(현장성)
- 4) 스포츠와 관광을 접목한 새로운 스포츠관광 수요와 시장에 대한 이해, 스포츠관광과 연계된 다양한 파생 산업에 대한 전문지식·역량 배양(응용성)

스포츠레저학과는 차세대 스포츠레저 시장과 산업을 주도할 수 있는 인재 양성의 취지 아래 이론과 실기를 겸비한 수요자 맞춤형 인재, 이론과 실무를 겸비한 현장 주도적 인재, 스포츠와 관광의 시너지를 제고하는 융합적 인재로 교육하고자 한다. 이를 위해 스포츠윤리, 스포츠사회학, 운동생리학 등 체육학적 교과목, 축구, 수영, 골프, 스키

등 스포츠레저 종목교과목, 스포츠경영론, 스포츠행정관리론 등 스포츠경영적 교과목, 응급처치 및 구급법, 운동처방 및 트레이닝 등 스포츠타레이너 교과목, 관광마케팅론, 스포츠관광이벤트기획론 등 스포츠관광 교과목 등 학과만의 차별화된 교육으로 미래 스포츠레저 시장 및 산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	스포츠레저 산업의 고객 또는 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며, 신지식과 여러 의견을 수용할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌 능력	세계 경제 흐름을 파악하여 글로벌한 스포츠레저 산업의 창업 및 운영에 대한 시장을 분석할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	스포츠레저 산업의 직무에 필요한 신기술을 이론 과 실기를 겸비하여 지도할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적 문제해결력	현대인이 필요로 하는 새로운 스포츠레저 산업의 패러다임을 이해하고 논리적인 사고를 가지고 문제를 해결할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	스포츠레저의 전공지식을 바탕으로 한 사업 아이디어를 도출할 수 있다.	프로젝트
	0011.자원활용능력	현대인에게 요구되는 지식과 자원을 활용하여 창의적인 사업 계획과 사업을 활용할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0012.대인관계능력	팀원을 배려하고 협력하여 발전할 수 있는 능력을 가지고 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0013.공동체 윤리	현대인에게 요구되는 윤리성을 바탕으로 하여 성실하고 올바른 업무를 수행할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 관광스포츠대학		학과: 스포츠레저학과	
진출분야: 스포츠지도사, 스포츠경영사, 스포츠타레이너, 스포츠심판			
모듈 1	모듈명: 스포츠지도사		
	진출분야: 생활스포츠, 유소년스포츠, 노인스포츠, 장애인스포츠		
	관련직업: 생활스포츠지도사, 유소년스포츠지도사, 노인스포츠지도사		
	자격증 및 공인성적: 생활스포츠지도사, 유소년스포츠지도사, 노인스포츠지도사		
	담당교수: 박진경, 정영린, 최만식		
모듈 2	모듈명: 스포츠경영사		
	진출분야: 스포츠경영관리, 스포츠행정관리		
	관련직업: 스포츠경영관리사, 공단 및 체육단체, 경기단체 등		
	자격증 및 공인성적: 스포츠경영관리사, 스포츠행정관리사		
	담당교수: 김원경, 나윤수, 윤영구		
모듈 3	모듈명: 스포츠타레이너		
	진출분야: 퍼스널트레이닝, 운동처방, 스포츠재활		
	관련직업: 퍼스널트레이너, 운동처방사, 선수트레이너		
	자격증 및 공인성적: 퍼스널트레이너, 운동처방사, 선수트레이너, 운동사		
	담당교수: 장지훈, 유호길		
융복합 모듈	모듈명: 스포츠관광사		
	진출분야: 스포츠엔터테인먼트, 스포츠이벤트업 및 스포츠관광레저업		
	관련직업: 스포츠엔터테인먼트, 스포츠이벤트 및 스포츠관광레저		
	자격증 및 공인성적: 스포츠이벤트기획, 스포츠관광사		
	담당교수: 이용식, 문건필, 권오상		

6. 교육과정편성표

영역	이수구분	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	
교양1	전필	유소년스포츠	2			2	2													
	전필	스포츠사회학	2					2	2											
	전필	농구	2					2	2											
	전필	여가 및 레크리에이션	2							2	2									
	전선	스키	2							2	2									
	전필	스포츠심리학	2									2	2							
	전선	승마	2											2	2					
	전선	배드민턴	2													2	2			
	전선	스포츠레저지도및프로그램론	2															2	2	
교양2	전필	스포츠윤리	2			2	2													
	전필	체육사	2					2	2											
	전필	수영	2					2	2											
	전선	스포츠경영론	2							2	2									
	전필	테니스	2							2	2									
	전선	스포츠행정관리론	2									2	2							
	전선	빙상	2											2	2					
	전선	골프	2													2	2			
	전선	스포츠레저시설관리론	2															2	2	
교양3	전선	응급처치 및 구급법	2	2	1	1														
	전선	퍼스널 트레이닝	2			2	2													
	전선	축구	2					2	2											
	전필	운동생리학	2							2	2									
	전선	아웃도어스포츠	2							2	2									
	전필	운동역학	2									2	2							
	전선	운동처방및트레이닝	2											2	2					
	전선	테니스전술	2													2	2			
	전선	스포츠정책론	2															2	2	
융합	전선	스포츠테이핑 및 마사지	2					2	1	1										
	전선	스포츠관광소비자행동론	2									2	2							
	전선	탁구	2									2		2						
	전선	관광마케팅론	3											3	3					
	전선	스노우보드	2											2	2					
	전선	스포츠관광이벤트기획론	3													3	3			
	전선	노인스포츠	2													2	2			
	전선	스쿼시	2															2	2	
	창의실용	전선	스포츠레저의이해	3	3	3														
전필		스포츠레저탐색	3			3	2	1												
전선		취창업과진로	2					2	2											
전선		스포츠레저캡스톤디자인	2									2	2							
전선		지역스포츠레저종합설계	3											3	3					
전선		현장실습	3													3	3			
추천모듈	스포츠지도사		유소년스포츠, 스포츠사회학, 농구, 여가 및 레크리에이션, 스키, 스포츠심리학, 승마, 배드민턴, 스포츠레저 지도 및 프로그램론																	
	스포츠경영사		스포츠윤리, 체육사, 수영, 스포츠경영론, 테니스, 스포츠 행정관리론, 빙상, 골프, 스포츠레저시설관리론																	
	스포츠트레이너		응급처치 및 구급법, 퍼스널 트레이닝, 축구, 운동생리학, 아웃도어스포츠, 운동역학, 운동처방 및 트레이닝, 테니스 전술, 스포츠정책론																	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (스포츠지도사)	모듈2 (스포츠경영사)	모듈3 (스포츠트레이너)	융복합 모듈 (스포츠관광사)	창의실용 과정
1	1학기			응급처치 및 구급법 (2-0-2)		스포츠레저의 이해 (3-0-3)
	2학기	유소년스포츠 (2-2-0)	스포츠윤리 (2-2-0)	퍼스널 트레이닝 (2-0-2)		스포츠레저탐색 (3-0-3)
2	1학기	스포츠사회학 (2-2-0) 농구 (2-0-2)	체육사 (2-2-0) 수영 (2-0-2)	축구(2-0-2)	스포츠테이핑 및 마사지 (2-0-2)	취창업과진로 (2-2-0)
	2학기	여가 및 레크리에이션 (2-2-0) 스키 (2-0-2)	스포츠경영론 (2-2-0) 테니스 (2-0-2)	운동생리학 (2-2-0) 아웃도어스포츠 (2-0-2)		
3	1학기	스포츠심리학 (2-2-0)	스포츠행정관리론 (2-2-0)	운동역학 (2-2-0)	스포츠관광 소비자행동론 (2-2-0) 탁구 (2-0-2)	스포츠레저 캡스톤디자인 (3-3-0)
	2학기	승마 (2-0-2)	빙상(2-0-2)	운동처방 및 트레이닝(2-2-0)	관광마케팅론 (3-3-0) 스노우보드 (2-0-2)	지역스포츠레저 종합설계 (3-3-0)
4	1학기	배드민턴 (2-0-2)	골프 (2-0-2)	테니스전술 (2-0-2)	스포츠관광 이벤트기획론 (3-3-0) 노인스포츠 (2-2-0)	현장실습 (3-0-3)
	2학기	스포츠레저지도 및 프로그램론 (2-2-0)	스포츠레저 시설관리론 (2-2-0)	스포츠정책론 (2-2-0)	스쿼시 (2-0-2)	

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1	전필	유소년스포츠			50%	50%					100%
	전필	스포츠사회학			50%	50%					100%
	전필	농구			50%		50%				100%
	전필	여가 및 레크리에이션			50%	50%					100%
	전선	스키			50%		50%				100%
	전필	스포츠심리학			50%	50%					100%
	전선	승마			50%		50%				100%
	전선	배드민턴			50%		50%				100%
	전선	스포츠레저지도및프로그램론			50%	50%					100%
모듈2	전필	스포츠윤리			50%	50%					100%
	전필	체육사			50%	50%					100%
	전필	수영			50%		50%				100%
	전선	스포츠경영론			50%	50%					100%
	전필	테니스			50%		50%				100%
	전선	스포츠행정관리론			50%	50%					100%
	전선	빙상			50%		50%				100%
	전선	골프			50%		50%				100%
	전선	스포츠레저시설관리론			50%	50%					100%
모듈3	전선	응급처치 및 구급법			50%			50%			100%
	전선	퍼스널 트레이닝			50%		50%				100%
	전선	축구			50%		50%				100%
	전필	운동생리학			50%	50%					100%
	전선	아웃도어스포츠			50%		50%				100%
	전필	운동역학			50%	50%					100%
	전선	운동처방 및 트레이닝			50%	50%					100%
	전선	테니스전술			50%		50%				100%
	전선	스포츠정책론			50%	50%					100%
융복합	전선	스포츠테이핑 및 마사지			50%			50%			100%
	전선	스포츠관광소비자행동론			50%	50%					100%
	전선	탁구			50%		50%				100%
	전선	관광마케팅론			50%	50%					100%
	전선	스노우보드			50%		50%				100%
	전선	스포츠관광이벤트기획론			50%	50%					100%
	전선	노인스포츠			50%	50%					100%
	전선	스쿼시			50%		50%				100%
	전선	스포츠레저의 이해			50%	50%					100%
창의성	전필	스포츠레저탐색			50%			50%			100%
	전선	취창업과 진로			50%	50%					100%
	전선	스포츠레저캡스톤디자인			50%	50%					100%
	전선	지역스포츠레저종합설계			50%	50%					100%
	전선	현장실습			50%		50%				100%
	전선	현장실습			50%		50%				100%
계		역 량 총 합			2050%	1100%	800%	150%			

9. 교과목 프로파일

모듈 1(스포츠지도사)

과목 프로파일								
과목명	유소년스포츠		영문과목명	Youth Sport		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	활발한 신체의 움직임을 수반하는 놀이를 통한 유소년스포츠의 목적과 가치를 이해하고 유소년스포츠의 교육적 역할과 기능을 학습한다.							
교과 내용	유소년 발육발달 특성, 유소년 스포츠특성, 유소년 스포츠 적용사례							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	스포츠사회학		영문과목명	Sociology of Sport		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	스포츠와 사회의 상호관계에 연구목적을 두고 스포츠장면에서 일어나는 행동유형과 사회과정을 스포츠의 구조와 스포츠 활동이 존재하는 일반 사회구조의 측면을 탐색한다.							
교과 내용	스포츠사회학의 이론, 스포츠와 사회제도, 사회과정, 사회조직의 관계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	농구		영문과목명	Basketball I		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.							
교과 내용	농구의 기초기술, 응용기술, 경기전술							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	여가 및 레크리에이션		영문과목명	Leisure and Recreation		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	현대사회에서 여가 및 레크리에이션이 지니는 가치 및 역할을 이해하고 여가행동의 이론 및 특성을 비교·분석 한다.							
교과 내용	여가의 개념, 이론, 역사, 특성, 기능, 계획, 수요와 공급, 향후 전망							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	스키			영문과목명	Ski		모듈명	스포츠지도사
교과 목표	스키는 대표적인 동계스포츠로서 설원에서 호흡하며 신체적 호연지기를 기를 수 있는 대중적 스포츠종목이다. 이러한 스키의 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.							
교과 내용	스키의 역사와 개요, 이론, 다양한 기술 실습							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠심리학	영문과목명		Psychology of Sports		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	스포츠경기의 심리적 메커니즘을 이해하고 스포츠현장에 있어서 개인의 운동수행 및 팀의 경기력 향상을 위해 적용할 수 있는 심리적 기술과 방법을 습득한다.							
교과 내용	스포츠심리학의 개념, 이론, 기술 및 방법							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☐) 토론(☐) 발표(☐) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	승마		영문과목명	Horse Riding		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	말 다루기 방법과 승마방법에 관한 이론과 실기를 학습한다							
교과 내용	말 다루는 법, 승마의 이론과 기술							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	배드민턴		영문과목명	Badminton		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	실기와 이론을 통하여 경기규칙, 기초기술, 응용기술, 지도방법, 심판법 등을 익힌다.							
교과 내용	배드민턴의 기초기술, 응용기술, 경기방법, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠레저지도 및 프로그램론		영문과목명	Sports Leisure & Program		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	스포츠레저지도의 특성 및 방법을 이해하고 프로그램 제시하여 현장에서 지도							
교과 내용	스포츠레저지도 개념을 숙지하고 현장에 맞는 프로그램 개발							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

모듈2(스포츠 경영사)

과목 프로파일								
과목명	스포츠윤리		영문과목명	Sport Ethics		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	스포츠와 스포츠산업 및 체육교육 현장에서 고려해야 하거나 발생할 수 있는 다양한 윤리적 문제의 원인과 결과를 고찰하고, 그와 관련된 윤리적 이슈의 본질적 의미를 탐색하는 것을 목적으로 한다.							
교과 내용	스포츠와 페어플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	체육사	영문과목명	History of Physical Education			모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	각 시대적 변천과정에서 체육의 개념, 목적, 내용, 태도 등을 고찰함으로써 체육이 갖는 역사적 의의를 규명한다.							
교과 내용	체육의 시대적 변천과 발전 과정, 현대적 의의 및 시사점							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	수영		영문과목명	Swimming			모듈명	스포츠 경영사
교과 목표	수영은 기본 영법(자유형, 배영, 평영, 접영)을 익히고 기술을 향상시키며, 수영의 기본규칙을 이해한다.							
교과 내용	수영의 기본 영법, 기본규칙							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠경영론		영문과목명	Sport Management		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	스포츠경영의 이론과 유형, 특성, 분석, 기법 등을 학습한다.							
교과 내용	스포츠경영의 원리와 개념, 이론 및 특성, 응용영역 학습							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	테니스		영문과목명	Tennis		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	테니스의 단·복식 게임을 수행할 수 있는 응용기술(스트로크, 서브 등)과 경기규칙, 매너 등을 습득한다.							
교과 내용	테니스의 기초기술, 응용기술, 경기규칙							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠행정관리론		영문과목명	sport administration & management studies		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	스포츠행정 및 사업관리 기술 습득, 정부 및 지자체, 공공체육기관, 체육공공사업 등에서 일할 수 있는 지식과 역량 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	스포츠행정의 역사와 정책, 스포츠행정의 제반관리기술(조직, 인사, 재무 등), 지방자치단체 및 체육단체 구조와 기능, 정부 체육사업 및 지자체 집행관리 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표,토론				

과목 프로파일								
과목명	빙상		영문과목명	Speed Skating		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	빙상의 기초기술, 경기방법, 심판법 및 지도법을 익힌다.							
교과 내용	빙상의 기초기술, 경기방법, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	골프		영문과목명	Golf		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	골프동작의 과학적 원리를 이해하고 기본자세와 기초 기술을 익힘으로써 실전 경기를 수행할 수 있도록 한다.							
교과 내용	골프의 개요, 역사, 기초 동작 및 스윙, 경기규칙, 예절							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠레저시설관리론		영문과목명	ADMINISTRATION OF SPORT FACILITY		모듈명	스포츠 경영사	
교과 목표	스포츠레저시설관리와 관련된 다양한 이해 및 기초지식 습득한다.							
교과 내용	스포츠시설의 개요, 구성, 고객관리의 내용, 스포츠시설의 운영 및 관리, 스포츠시설의 관계 법령의 내용 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

모듈3(스포츠 트레이너)

과목 프로파일								
과목명	응급처치 및 구급법		영문과목명	First Aid & Rescue		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대처 능력과 구급법 적용 능력을 배양한다.							
교과 내용	응급상황 분석 및 대처능력, 구급처치 능력, 스포츠현장 적용능력							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			발표, 토론		

과목 프로파일								
과목명	퍼스널트레이닝		영문과목명	Personal Training		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	피트니스 센터에서 개인의 건강증진 및 체력증진을 위해 지도방법 습득							
교과 내용	퍼스널 트레이닝 개념 및 기초기술, 지도방법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	축구		영문과목명	Soccer		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	축구의 역사, 경기방법과 규칙 및 기초기술을 이해하고 각종 전술 및 지도방법을 습득한다.							
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	운동생리학		영문과목명	Exercise Physiology		모듈명	스포츠 지도사	
교과 목표	운동으로 유발되는 생리적 기능의 변화와 원인을 학습하고 다양한 운동에 의한 반응과 적응이 인체의 기능 및 운동수행력과 건강에 미치는 영향을 이해한다.							
교과 내용	운동에 따른 생리적 기능 및 운동수행력의 변화, 운동이 건강에 미치는 영향							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	아웃도어스포츠		영문과목명	Outdoor Sports		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.							
교과 내용	농구의 기초기술, 응용기술, 경기전술							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	운동역학		영문과목명	Sports Biomechanics		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	인간의 움직임에 물리학, 인체측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석하며, 이를 토대로 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 된다.							
교과 내용	운동의 역학적 이해, 체력 증진과 운동수행능력 향상, 상해예방							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표,토론				

과목 프로파일								
과목명	운동처방 및 트레이닝		영문과목명	Exercise Prescription & Training		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	운동효과 극대화를 위한 운동처방 능력 및 처방 결과를 현장에 적용할 수 있는 트레이닝 지도 능력을 배양한다.							
교과 내용	운동처방의 원리, 특별한 대상자를 위한 운동처방, 트레이닝 방법론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	테니스전술		영문과목명	Tennis Tactics		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	테니스의 경기기능을 습득하고, 경기전술 및 전략을 활용하여 실전 경기능력을 배양한다.							
교과 내용	테니스의 기초 및 응용기술, 경기전술							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠정책론		영문과목명	Sport policy studies		모듈명	스포츠 트레이너	
교과 목표	스포츠정책의 기본 개념과 스포츠정책의 유형 및 효과 그리고 외국의 스포츠 정책을 비교·분석한다.							
교과 내용	스포츠정책론의 개념, 이론, 영역, 외국의 스포츠정책 비교							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

융복합 모듈(스포츠 관광)

과목 프로파일								
과목명	스포츠테이핑과 마사지		영문과목명	Sports Taping & Massage		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급 및 피로회복 상황에 대한 대처 능력과 치료적 테이핑 및 마사지 적용 능력을 배양한다.							
교과 내용	운동상해 예방 및 대처 능력, 치료적 마사지 및 테이핑 방법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			발표, 토론		

과목 프로파일								
과목명	스포츠관광소비자행동론		영문과목명	Sports tourism consumer behavior		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	소비자의 다양한 행동을 경제 심리학적인 이론 체계 구축							
교과 내용	소비자 행동의 내적요소와 외적요소, 구매의사결정과 관련된 이론 및 방법론 학습.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표,토론				

과목 프로파일								
과목명	탁구		영문과목명	Table Tennis		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력 등을 학습한다.							
교과 내용	탁구의 역사, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠 관광 마케팅론		영문과목명	Sports tourism Marketing		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	스포츠관광사업의 시장 환경변화에 대처하여 고객의 needs에 대처하는 제방법론에 대한 이해에 교육목표를 둔다.							
교과 내용	여행업, 호텔업, 관광관련사업에 대한 시장환경의 이해와 고객접근 방법에 대한 제반 내용의 전수							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	스노우보드		영문과목명	Snowboard		모듈명	융복합 모듈	
교과 목표	스노우보드의 역사 및 특성은 이해하고 관련 기초 및 응용기술 을 습득한다							
교과 내용	스노우보드의 역사와 개요, 이론, 다양한 기술 실습, 스노우보드의 역사, 기본 기술, 실제							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스포츠 관광 이벤트론		영문과목명	Sports tourism contents and events		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	스포츠 관광산업을 이끌어갈 새로운 관광상품의 창출							
교과 내용	스포츠 관광분야의 기획상품, 축제상품, 기념품, 문화상품, 등의 창출							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	노인스포츠		영문과목명	Sports for Olders		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	노화에 대한 학습을 바탕으로 노인스포츠의 특성을 이해하고 스포츠레저현장에서의 적용 능력과 지도법을 배양한다.							
교과 내용	노화의 특성, 노인의 특성, 노인스포츠의 특성, 노인스포츠 지도법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	스쿼시		영문과목명	Squash		모듈명	스포츠 관광사	
교과 목표	스쿼시의 개요, 역사, 경기방법 및 규칙과 스포츠 과학적 원리를 이해하고 기술 및 경기전술, 지도방법을 습득한다.							
교과 내용	스쿼시 경기 규칙, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

창의 실용 과정

과목 프로파일								
과목명	스포츠레저의 이해		영문과목명	understanding of Sport & Leisure		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	스포츠와 레저의 개념 및 의미를 이해하고 스포츠레저학의 학문성과 실천성을 배우며 스포츠레저와 관련된 직업이나 관련영역들을 공부함으로써 스포츠레저 이해능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠와 레저의 개념 및 의미, 스포츠레저 지도와 스포츠지도자론, 스포츠레저학, 스포츠복지와 스포츠레저, 스포츠레저와 산업, 스포츠레저와 직업 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
가중치								
평가방법								

과목 프로파일								
과목명	스포츠레저 탐색		영문과목명		Leisure and Recreation		모듈명	창의실용 과정
교과 목표	현실세계에서 스포츠레저의 의미와 필요성을 알려주고 스포츠레저 종목의 구조와 종목기술에 대한 이해를 통해 스포츠레저 지도능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠레저의 개념과 현상들 설명, 스포츠레저 종목의 구조와 종목기술들 이해하기, 스포츠레저 종목의 역사와 규칙 그리고 과학적 원리들 설명하기, 스포츠레저종목 훈련법 등을 지도한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			발표, 토론		

과목 프로파일								
과목명	취창업과진로		영문과목명	Employment / self-employment and career		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	취·창업 능력을 배양하고, 진로설계 능력을 배양한다.							
교과 내용	취업과 진로계획, 근로자의 권리와 의무, 기업과 기업가 정신, 창업의 의미와 방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V		V		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	스포츠레저캡스톤디자인		영문과목명	Sport & Leisure Capstone Design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	준비운동에서 정리운동까지 트레이닝 전 과정에 대한 운동목적별 구체적 프로그램 작성능력 및 트레이닝 과정에서 발생 가능한 운동상해에 대한 대처능력을 배양한다.							
교과 내용	합목적적 트레이닝 프로그램 작성법, 운동상해 발생 기전, 운동상해 처치법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	지역스포츠레저종합설계		영문과목명	local sport leisure comprehensive design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	지역스포츠레저의 현황 및 문제점을 분석하고 지역스포츠레저산업체의 현장을 방문하고 운영상황을 체험하여 해결점이나 개선점을 찾는 등 지역스포츠레저 산업체에서 일할 수 있는 지식과 역량 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	지역스포츠레저 현황 및 활동실태 분석, 지역스포츠레저산업체 및 사업운영 파악, 지역스포츠레저 사업을 위한 종합설계 구성 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V		V		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	현장실습	영문과목명	Filed Research and Practice			모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	스포츠 현장에서 이론과 실습을 통하여 이론을 적용할 수 있는 신체적 기술을 익힌다.							
교과 내용	현장실습의 중요성, 이론, 실무능력, 업무적용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	졸업실기고사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다.	-

1. 졸업대상자는 <표 1>의 졸업실기고사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다.

표 1. 졸업실기고사 종목

종 목	내 용	
	실기	구술
테니스	포핸드, 백핸드 자세 및 정확도	테니스 규칙·용어
축구	리프팅, 패스, 드리블, 슈팅	경기규칙
농구	좌, 우 레이업 슛, 드리블	경기규칙
체조	청소년체조, 물구나무서기 10초 이상	기계체조, 경기규칙
골프	드라이버 5회 타격, 피칭웨이 5회 타격	골프규칙
수영	자유형 100m 완주, 평형100m 완주	구술시험
배드민턴	서브, 하이클리어, 드롭, 헤어핀, 스매싱	각 기술의 설명, 경기 규칙
스쿼시	서비스 정확도, 포핸드 드라이브, 백핸드 드라이브, 발리, 보스트(동장 자세 및 정확도)	단식 경기규칙

2. 졸업실기고사 등급 판정은 A, B, C, D, F로 하며, 이 중 D, F는 불합격으로 처리한다.

3. 졸업실기고사 종목을 대체할 수 있는 자격증 인정 및 면제 기준은 다음과 같다.

가. 자격증 인정여부는 자격증심사위원회에서 결정한다.

나. 재학 중에 취득한 자격증만을 인정한다.

다. 체육과 관련된 자격증만을 인정한다.

라. 졸업고사 자격증 대체 규정에 따라 대체 점수 1.0점당 1종목을 면제한다.

마. 전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사 1급 자격증 1개는 3종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다).

바. 전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사 자격증 1개는 2종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다).

사. 각종 체육관련 자격증 2개는 1종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다).

아. 스포츠경영관리사 자격증 1개는 2종목을 대체한다.

자. 국가자격의 건강운동관리사 자격증 1개는 3종목을 대체한다.

차. 졸업실기고사 수영종목 수영장 사용료는 실험실습비로 지급한다.

카. 우리 학과 전공을 복수전공, 부전공으로 하는 타과 학생은 <표 1>의 졸업실기고사 종목 중 3개 종목을 선택하여 응시한다.

4. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수는 <표 2>와 같다.

표 2. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 건강운동관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
문화체육관광부장관	전문스포츠지도사 1급, 생활스포츠지도사 1급, 장애인스포츠지도사 1급, 건강운동관리사	3.0
	전문스포츠지도사 2급, 생활스포츠지도사 2급, 장애인스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사	2.0

스포츠경영관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.0

운동처방사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한운동사회	운동사	2.0
자격증심의위원회에서 인정하는 단체	운동처방사	0.5

심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국제심판	1,2,3,4급 심판자격증	3.0
국내심판	1급 심판자격증	3.0
	2급 심판자격증	2.0
	3급 심판자격증	1.0

스키지도자 및 패트롤

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한스키지도자연맹	데몬스트레이터	2.0
	레벨 3(정지도자)	1.0
	레벨 2(준지도자)	1.0
	레벨 1(베틀)	0.5
대한스키패트롤협회	스키패트롤	1.0

스킨스쿠버

발급처	자격증 명칭	대체 점수
CMAS, PADI, NAUI	인스트럭터	2.0
	마스터즈	1.0
	어드밴스	0.5
	오픈워터	0.5

골프

발급처	자격증 명칭	대체 점수
KPGA, PGAK, KLPGA, USGTF	투어프로(준프로)	2.0
	티칭프로	1.0

무도(태권도, 유도, 합기도, 검도)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국기원, 대한유도회, 대한합기도협회, 대한검도협회	사범지도자	2.0
	공인 4단 이상의 단증	1.0

트레이너

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한선수트레이너협회 · 대한스포츠의학회	선수트레이너	2.0
한국선수트레이너협회		0.5
한국NCSF	퍼스널트레이너	0.5

스포츠마사지, 테이핑, 카이로프랙틱

발급처	자격증 명칭	대체 점수
KATA, WCBTS, 한국스포츠과학교육협회, 한국스포츠산업개발원, 한국체력건강관리협회, 국제밸런스테이핑협회, 한국운동재활협회, 한국모션테이핑학회	스포츠마사지, 테이핑, 카이로프랙틱	0.5

유아체육, 노인체육, 재활체육

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국레크리에이션연합회, 한국스포츠과학교육협회, 한국운동재활협회	유아체육지도자	0.5
한국노인체육협회,	노인복지체육지도자	0.5
한국노인체육협회	재활체육지도	0.5
한국운동재활협회	체형교정운동재활지도자	0.5

레크리에이션

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5

응급처치

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한적십자	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	1.0

기타

발급처	자격증 명칭	대체 점수
해양경찰청	동력수상레저기구조정면허	0.5
한국스카우트연맹	스카우트 훈육지도자	0.5
스포츠레저학부 수업과정에서 실시하는 자격증 취득		0.5
기타 스포츠레저학부 자격증 심사위원회에서 인정하는 체육관련 자격증		0.5

※ 모든 자격증은 가톨릭관동대학교 재학 중에 취득한 것을 원칙으로 하며, 재학 중 외의 기간에 취득한 자격증 인정 여부는 자격증심사위원회에서 정한다.

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (4실)		비고
전공강의실	대건관 8동 407호(공용, 스포츠건강관리학과) 대건관 8동 408호(공용, 건축학부) 대건관 8동 502호 대건관 8동 504호	

스포츠건강관리학전공

1. 교육목표

스포츠건강관리학과는 체육학의 다양한 이론과 실기 교육을 통해 국민건강증진에 기여할 수 있는 스포츠건강관리분야의 전문인력을 양성하고, 건강증진을 위한 생활스포츠현장에 기여할 수 있는 창의적인 실무형 스포츠지도자를 양성하는데 교육목표가 있다.

2. 학과연혁

- 1995. 예술대학 사회체육학과 신설
- 1995. 제1회 신입생 3월 입학(모집정원 50명)
- 2002. 예술체육대학 체육학부로 편제(전공: 사회체육학·경기지도학·스포츠경영학)(모집정원 115명)
- 2003. 관광스포츠대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학·경기지도학·스포츠경영관리학)
- 2005. 관광스포츠대학 스포츠레저학부 전공 개편(전공: 사회체육학·스포츠건강관리학·스포츠경영학)
- 2011. 스포츠예술대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학·스포츠건강관리학·스포츠경영학)
- 2015. 관광스포츠대학 스포츠건강관리학과 독립 편제(모집 정원 70명)
- 2018. 관광스포츠대학 스포츠레저학부 스포츠건강관리학전공(모집정원 55명)

3. 교과운영 방안

스포츠를 통한 국민건강증진을 선도할 수 있는 스포츠건강관리 분야의 핵심리더를 양성하기 위해서는 스포츠건강관련 분야의 다양한 실무능력을 함양시키는 것이 중요함으로 3가지 모듈식 교육과정을 통해 현장 감각을 지닌 전문 인력을 양성하고자 한다. 이를 위해 스포츠의학 및 건강, 스포츠과학 및 스포츠지도 관련 이론 및 실기 교과목을 균형 있게 개설·운영하여 미래 스포츠건강관리분야를 주도할 수 있는 역량을 강화하고자 한다. 또한 다양한 복수전공 및 부전공 이수를 통하여 스포츠건강관리분야와 융합하여 발전시킬 수 있는 방안을 강구할 수 있도록 한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	스포츠 활동을 통한 팀원 간 의사전달 능력 배양과 스포츠 지도법의 발표 역량 배양을 통하여 스포츠지도 현장에서 정확한 언어로 의사소통할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌능력	해외 선진 스포츠문화의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 사업 현장의 운동프로그램을 수용하여 운동지도에 활용할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	스포츠과학 및 스포츠건강관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠서비스 현장에서 스포츠 실기 및 건강관리 능력을 발휘할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제해결력	다양한 스포츠 정보 수집과 뉴스포츠 활동을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 문제 발생 시 올바른 인식과 적절한 의사결정을 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스포츠건강관련 전문 지식을 바탕으로 스포츠건강관리 역량을 개발하고 다양한 현장실습을 통하여 경력을 개발할 수 있다.	프로젝트
	0C11.자원활용능력	스포츠건강관련 현장의 환경과 스포츠 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강 프로그램개발에 활용할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	스포츠캡스톤디자인 및 단체스포츠 실전경기를 통해 팀웍, 리더십, 갈등관리 등을 이해하고 팀원 간 서로 배려하고 협력하며 원만한 관계를 유지할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도)
	0C13.공동체윤리	각종 스포츠종목의 규칙과 심판법 및 스포츠맨십에 대한 이해와 실기활동을 통하여 공동체에 봉사하며, 성실하고 책임 있는 태도로 주어진 업무를 수행할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 관광스포츠대학		학과: 스포츠건강관리학과
진출분야: 스포츠재활 및 트레이너분야, 스포츠건강관련산업분야, 스포츠지도 및 스포츠행정관리분야		
모듈 1	모듈명: 스포츠재활 및 트레이너	
	진출분야: 병의원(스포츠의학센터, 스포츠재활클리닉) 운동처방 및 건강증진센터, 실업 및 프로팀의 의무트레이너, 헬스 트레이닝센터, 공공기관(보건소, 스포츠센터) 및 복지시설(노인복지시설, 장애인재활시설)	
	관련직업: 건강운동관리사, 운동처방사(개인운동사, 재활운동사, 임상운동사), 선수트레이너, 퍼스널트레이너	
	자격증 및 공인성적: 건강운동관리사, 운동처방사(개인운동사, 재활운동사, 임상운동사), 선수트레이너, 퍼스널트레이너	
	담당교수: 박중훈	
모듈 2	모듈명: 스포츠건강관리산업	
	진출분야: 스포츠건강관련 산업분야, 여가레크리에이션 분야, 스포츠레저산업 분야, 스포츠마케팅관리 분야, 프로/실업팀 및 대한체육회, 경마·경륜·경정 및 국민체육진흥공단, 스포츠시설 기획 및 운영 분야, 스포츠리조트 시설운영	
	관련직업: 스포츠심리 상담 및 건강관리 카운슬러, 여가레크리에이션 전문가, 스포츠마케팅관리자, 스포츠 에이전트, 스포츠이벤트 기획관리, 프로/실업팀 관리자, 리조트 운영 및 관리자	
	자격증 및 공인성적: 스포츠지도사 1, 2급, 스포츠경영관리사, 건강운동관리사, 노인스포츠지도사, 유소년스포츠지도사, 레저스포츠/여가레크리에이션 지도자	
	담당교수: 이건희	
모듈 3	모듈명: 스포츠지도와 정책	
	진출분야: 정부지원 조직, 공공 사회체육 단체, 생활체육시설 및 스포츠센터, 실업팀, 프로팀, 체육관련 연구소, 보건소	
	관련직업: 스포츠지도사(전문스포츠, 생활스포츠, 유소년스포츠, 노인스포츠, 장애인스포츠), 학교운동부의 감독 및 코치, 체육관련 공무원, 체육관련 조직 및 각종 생활체육단체 직원, 한국스포츠산업개발원 등의 연구원	
	자격증 및 공인성적: 전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 유소년스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 건강운동관리사	
	담당교수: 유 호	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 구 분	과 목 명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고				
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기						
				학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간					
					강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습		강 의	실 습	강 의	실 습
모 듈 1 - 3 필 수	모 듈 선 택 내 수	체육학개론	3	3	3																			
		운동생리학	3				3	3																
		스포츠와건강관리	2				2	2																
		체조	2						2		2													
		스포츠심리학	2						2	2														
		수영	2						2		2													
		스포츠사회학	3						3	3														
		운동역학	3								3	3												
		생활체조	2								2		2											
		스키	2								2		2											
		스포츠정책및행정	2									2	2											
		트레이닝방법론	2										2	2										
		축구	2										2		2									
		운동상해	2										2	2										
		스포츠지도론	2										2	2										
		골프	2												2		2							
		스포츠경영론	2												2	2								
		빙상	2												2		2							
		배드민턴	2												2		2							
		스포츠마사지와테이핑	2															2		2				
		스킨스쿠버	2															2		2				
		탁구	2															2		2				
		운동처방론	2																		2	2		
		보디빌딩	2																		2		2	
		게이트볼	2																		2		2	
창 의 실 용	필 수	스포츠진로탐색	3	3	3																			
		창의스포츠	3				3	1	2															
		취·창업과진로	2						2	2														
		스포츠캡스톤디자인	3										3	1	2									
		지역사회스포츠의 캡스톤디자인	3												3	1	2							
		현장실습	3																		3		3	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (스포츠재활 및 트레이너)	모듈2 (스포츠건강관리산업)	모듈3 (스포츠지도와 정책)	융복합	창의실용 과정
1	1학기			체육학개론		스포츠진로탐색
	2학기	운동생리학	스포츠와건강관리			창의스포츠
2	1학기	체조	스포츠심리학 수영	스포츠사회학		취·창업과 진로
	2학기	운동역학	생활체조 스키	스포츠정책및행정		
3	1학기	트레이닝방법론 축구	운동상해	스포츠지도론		스포츠캡스톤디자인
	2학기	골프	스포츠경영론	빙상 배드민턴		지역사회스포츠의 캡스톤디자인
4	1학기	스포츠마사지와테이핑	스킨스쿠버	탁구		
	2학기	보디빌딩	운동처방론	게이트볼		현장실습

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	모 듈 선택 내 필수	운동생리학			75%	25%					100%
		체조			75%	25%					100%
		운동역학			75%	25%					100%
		트레이닝방법론			75%	25%					100%
		축구			75%	25%					100%
		골프			75%	25%					100%
		스포츠마사지와테이핑			75%	25%					100%
		보디빌딩			75%	25%					100%
모 듈 2	모 듈 선택 내 필수	스포츠와건강관리			75%	25%					100%
		스포츠심리학			75%	25%					100%
		수영			75%	25%					100%
		생활체조			75%	25%					100%
		스키			75%	25%					100%
		운동상해			75%	25%					100%
		스포츠경영론			75%	25%					100%
		스킨스쿠버			75%	25%					100%
모 듈 3	모 듈 선택 내 필수	운동처방론			75%	25%					100%
		체육학개론			60%	20%		20%			100%
		스포츠사회학			60%	20%		20%			100%
		스포츠정책 및 행정			60%	20%		20%			100%
		스포츠지도론			60%	20%		20%			100%
		빙상			60%			20%		20%	100%
		배드민턴			60%			20%		20%	100%
		탁구			60%			20%		20%	100%
창의 실용 과정	필수	게이트볼			60%			20%		20%	100%
		스포츠진로탐색			75%	25%					100%
		창의스포츠			75%	25%					100%
		취·창업과 진로									
		스포츠캡스톤디자인			50%		50%				100%
		지역사회스포츠의 캡스톤디자인			50%		50%				100%
		현장실습			25%		75%				100%
계		개설과목에서의 역량총합			2,030%	555%	175%	160%		80%	3,000%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	운동생리학			영문과목명	Exercise Physiology		모듈명	스포츠재활 및 트레이너
교과 목표	운동으로 유발되는 생리적 기능의 변화와 그 원인을 살펴보고 여러 형태의 운동에 의해 야기되는 반응과 적응이 인체의 해부학적 및 기능적 측면, 운동수행력과 건강에 어떠한 의미를 갖는지를 이해한다.							
교과 내용	신체의 구조와 기능에 대한 해부학적 지식과 운동으로 인한 신체의 생리적 변화와 현상을 이해하고 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	체조		영문과목명	Gymnastics		모듈명	스포츠재활 및 트레이너	
교과 목표	신체상의 결함이나 부족한 점을 바로잡고 보충하여 균형 있는 신체발달을 꾀할 수 있도록 매트운동의 이론적 이해와 기초기술을 체득하며 지도요령을 터득한다.							
교과 내용	체조 매트운동의 기초기술 및 응용기술							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	운동역학			영문과목명	Sports Biomechanics		모듈명	스포츠재활 및 트레이너
교과 목표	인간의 움직임에 물리학, 인체 측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석하며, 이를 토대로 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 한다.							
교과 내용	인간의 움직임과 자세 유지에 대한 역학적 원리를 이해하고 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	트레이닝방법론		영문과목명	Training Method		모듈명	스포츠재활 및 트레이너	
교과 목표	최적의 신체조건을 구비하여 최상의 운동 능력을 발휘할 수 있도록 운동이 신체에 미치는 생리적, 사회심리학적 효과에 대한 연구 결과를 현장에 적용하는 과정에 대해 학습한다.							
교과 내용	일반인 및 운동선수에게 적용하여 운동의 효과를 극대화시킬 수 있는 과학적인 운동방법 습득							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	축구			영문과목명	Soccer	모듈명	스포츠재활 및 트레이너	
교과 목표	축구의 역사, 경기방법과 규칙을 이해하고 기초기술 및 전문 기술을 습득하여 실전경기능력을 신장시킨다.							
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	골프		영문과목명	Golf		모듈명	스포츠재활 및 트레이너	
교과 목표	골프동작의 과학적 원리를 이해하고 기본자세와 기초 기술을 익히도록 한다.							
교과 내용	골프의 실기 기술							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠마사지와테이핑			영문과목명	Sports Massage and Taping Therapy		모듈명	스포츠재활 및 트레이너
교과 목표	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급 및 피로회복 상황에 대한 대처 능력과 치료적 마사지 및 테이핑 처치 능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠마사지와 테이핑의 이론과 실습							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	보디빌딩		영문과목명	Bodybuilding		모듈명	스포츠재활 및 트레이너	
교과 목표	건강증진 및 체력증진을 위한 트레이닝의 과학적 원리를 이해하고, 각종 스포츠 활동에 필요한 기초 및 전문체력 발달을 위한 신체 조성방법을 학습한다.							
교과 내용	웨이트트레이닝 이론과 트레이닝 방법을 익힌다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠와건강관리			영문과목명	Sports and Health Management		모듈명	스포츠건강 관리산업
교과 목표	스포츠와 건강의 개념에 대한 정확한 이해를 바탕으로 현대인의 생활 속에서의 건강위해요소를 분석하고, 이에 대한 대책 수립 능력을 배양한다.							
교과 내용	건강관리 전문 인재를 양성하여 글로벌화 되고 있는 헬스 케어 산업에서 스포츠건강관리자로서 주도적인 역할을 할 수 있도록 과학적이고 체계화된 교육을 실시한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠심리학			영문과목명	Psychology of Sports		모듈명	스포츠건강 관리산업
교과 목표	스포츠 경기의 심리적 메커니즘을 이해하고 스포츠 현장에 있어서 개인의 운동수행 및 팀의 경기력 향상을 위해 적용할 수 있는 심리적 기술과 방법을 습득한다.							
교과 내용	스포츠심리학의 개념, 이론, 기술 및 방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	수영			영문과목명	Swimming	모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	수영은 기본 영법(자유형, 배영, 평영, 접영)을 익히고 기술을 향상시키며, 수영의 기본규칙을 이해한다.							
교과 내용	수영의 기본 영법, 경기 규칙							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	생활체조		영문과목명	Gymnastic for all		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	생활체조는 신체상의 결함이나 부족한 점을 바로잡고,보충하여 균형있는 신체발달을 꾀하기 위한 맨손체조, 스트레칭체조, 율동체조 등을 말하며, 이러한 생활체조 동작을 익히고, 지도할 수 있도록 한다.							
교과 내용	맨손체조, 스트레칭체조, 율동체조와 같은 생활체조 동작을 습득							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스키		영문과목명	Ski		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	스키는 대표적인 동계스포츠로서 설원에서 호흡하며 신체적 호연지기를 기를 수 있는 대중적 스포츠 종목이다. 이러한 스키의 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.							
교과 내용	스키의 기초기술 및 지도요령							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	운동상해		영문과목명	Sport injury		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	스포츠상해 및 손상회복 기전에 대한 정확한 이해를 바탕으로 현장 적용 가능한 운동재활프로그램 작성능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠 활동시 발생할 수 있는 상해의 종류와 위험성 및 예방 방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠경영론		영문과목명	Sport Management		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	스포츠경영의 이론과 유형, 특성, 분석, 기법 등을 학습한다.							
교과 내용	스포츠경영의 원리와 개념 이해, 스포츠경영의 이론 및 특성 이해, 스포츠경영학의 응용 영역 학습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스킨스쿠버		영문과목명	Skin-Scuba		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	인공 폴에서의 사전 교육을 통하여 스킨 및 스쿠버의 기본원리 및 안전에 관한 이론 및 실기교육을 통하여 적응력을 높인다. 또한 현장 교육을 통하여 바다 속에서 자유롭게 스쿠버를 할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	스킨스쿠버의 역사와 개요, 기본 원리 및 안전수칙, 기본 기술 및 실제							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	운동처방론		영문과목명	Exercise Prescription		모듈명	스포츠건강 관리산업	
교과 목표	사전 건강 선별 및 위험분류, 운동 검사 및 해석, 운동프로그램 작성 등 환자 내원 시부터 프로그램 관리 및 유지에 이르기까지의 전 과정을 습득한다.							
교과 내용	현대인의 건강증진과 각종 생활습관병 및 만성퇴행성 질환의 예방과 치료를 목적으로 개별화되고 체계성 있는 운동의 형태 및 방법을 계획하고 지도하는 것이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	체육학개론		영문과목명	Sport and Leisure Studies		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	체육의 개념과 원리를 정립하고, 체육학을 구성하는 다양한 학문을 학습한다.							
교과 내용	체육원리 및 체육사, 스포츠심리학, 스포츠사회학, 스포츠경영학을 살펴보고, 해부학, 운동생리학, 운동역학 등의 연구내용과 관심사에 대하여 알아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	시험		보고서		

과목 프로파일								
과목명	스포츠사회학		영문과목명	Sociology of Sport		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	스포츠와 사회의 상호관계에 연구목적을 두고 스포츠현장에서 일어나는 행동유형과 사회과정을 스포츠의 구조와 스포츠 활동이 존재하는 일반 사회구조의 측면을 탐색한다.							
교과 내용	스포츠사회학의 이론, 스포츠와 사회제도, 사회과정, 스포츠와 건강, 사회조직의 관계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	시험		보고서		

과목 프로파일								
과목명	스포츠정책 및 행정		영문과목명	Sport policy studies		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	스포츠정책의 기본 개념과 스포츠정책의 유형 및 효과 그리고 외국의 스포츠 정책을 비교·분석한다.							
교과 내용	스포츠정책론의 개념, 이론, 영역, 외국의 스포츠정책 비교							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	시험		보고서		

과목 프로파일								
과목명	스포츠지도론		영문과목명	Teaching Methods of Sport		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	스포츠의 배경과 이념, 스포츠지도론, 스포츠대상론, 스포츠의 실제적인 지도방법 및 지도계획을 학습하고, 스포츠활동 측면에서 참여도가 높은 종목을 중심으로 각 종목의 실제적인 지도방법을 학습한다.							
교과 내용	스포츠의 배경과 이념, 스포츠지도론, 스포츠대상론, 스포츠의 실제적인 지도방법 및 지도계획							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	시험		보고서		

과목 프로파일								
과목명	빙상		영문과목명	Skating		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	실기와 이론을 통하여 경기규칙, 기초기술, 응용기술, 지도방법, 심판법 등을 익힌다.							
교과 내용	빙상의 기초기술, 경기방법, 심판법 및 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			60%			20%		20%
평가방법			실기시험			보고서		실기시험

과목 프로파일								
과목명	배드민턴		영문과목명	Badminton		모듈명	스포츠지도 와 정책	
교과 목표	실기와 이론을 통하여 경기규칙, 기초기술, 응용기술, 지도방법, 심판법 등을 익힌다.							
교과 내용	배드민턴의 기초기술, 경기방법, 심판법 및 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			60%			20%		20%
평가방법			실기시험			보고서		실기시험

과목 프로파일								
과목명	탁구		영문과목명	Ping Pong		모듈명	스포츠지도와 정책	
교과 목표	실기와 이론을 통하여 경기규칙, 기초기술, 응용기술, 지도방법, 심판법 등을 익힌다.							
교과 내용	탁구의 기초기술, 경기방법, 심판법 및 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			60%			20%		20%
평가방법			실기시험			보고서		실기시험

과목 프로파일								
과목명	게이트볼			영문과목명	Gate Ball	모듈명	스포츠지도 와 정책	
교과 목표	실기와 이론을 통하여 경기규칙, 기초기술, 응용기술, 지도방법, 심판법 등을 익힌다.							
교과 내용	게이트볼의 기초기술, 경기방법, 심판법 및 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			60%			20%		20%
평가방법			실기시험			보고서		실기시험

과목 프로파일								
과목명	스포츠진로탐색		영문과목명	Sports Job Exploration		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	현대스포츠의 이해를 바탕으로 스포츠현장의 직업을 파악하여 진로계획을 세울 수 있도록 한다.							
교과 내용	현대스포츠와 직업의 이해, 스포츠관련 직업 파악, 진로계획 수립							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	창의스포츠		영문과목명	Creative Sports		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	전통적 스포츠 영역과 비교되는 새로운 스포츠를 경험하고 익힌다.							
교과 내용	뉴스포츠의 개발 배경과, 영역, 기술 및 실천 방안을 마련한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠캡스톤디자인		영문과목명	Sports Capstone Design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	스포츠현장에서 요구되는 문제를 해결하기 위해 체육학의 이론과 실기의 전문지식을 바탕으로 건강증진을 위한 작품(프로그램)을 기획, 설계, 제작하는 과정을 학습하여 창의성과 실무능력을 배양한다.							
교과 내용	건강운동 프로그램 제작, 스포츠재활 및 운동지도 프로그램 설계, 생활체육 이벤트 기획, 스포츠캡스톤 운영 기획 등의 과제 수행							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	지역사회스포츠의 캡스톤디자인		영문과목명	Capstone Design of Community Sports		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	체육학의 이론과 실기의 전문지식을 바탕으로 천혜의 자연조건을 갖춘 지역사회의 스포츠레저 환경 여건에 알맞은 스포츠건강 프로그램을 기획, 설계, 제작하는 과정을 학습함으로써 창의성과 실무능력을 배양한다.							
교과 내용	건강운동 프로그램 제작, 스포츠재활 및 운동지도 프로그램 설계, 생활체육 이벤트 기획, 스포츠캠프 운영 기획 등의 과제 수행							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	현장실습		영문과목명	Placement		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	전공 관련 스포츠현장의 실습 및 인턴십을 통해 스포츠건강관리자로서 구비해야 할 자질과 전문성을 제고한다.							
교과 내용	스포츠건강관리 현장에 파견하여 실습을 통한 이론적, 실무적 지식과 경험 취득							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			25%		75%			
평가방법			시험		프로젝트			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	졸업실기고사	-

구 분	평가방법	비고
졸업실기고사	- 졸업논문을 졸업실기고사로 대체하여 시행한다. - 졸업실기고사 종목은 5개 종목(농구, 체조, 골프, 수영, 배드민턴)이며, 이 중 5개 종목에서 실기시험에 합격해야 한다. - 졸업실기고사는 종목당 100점 만점으로 하며, 종목당 60점 이상, 응시 종목 평균 70점 이상을 합격으로 한다. 불합격일 경우 종목당 2회에 한하여 재시험에 응할 수 있으며, 재시험 점수로 대체하여 과락 및 평균점수를 계산, 합격 여부를 결정한다. - 졸업실기고사는 최종학기(후기졸업 예정자의 1학기 전 포함)에만 응시할 수 있으며, 학과 전임교수의 평가에 의해 합격 여부가 결정된다. - 졸업실기고사는 재학 중 체육관련 자격증 취득 및 비교과프로그램 참여 실적에 따라 응시 종목 수를 면제할 수 있으며, 자격증과 비교과프로그램 인정 및 면제 방법은 스포츠건강관리학과 졸업실기고사 내규를 따른다.	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실(대건관 B동 104호)	다목적체육관, 운동처방실(대건관 205호)	-

경기지도학전공

1. 교육목표

- 전문 엘리트스포츠와 스포츠과학이 결합된 융·복합 교육을 실현하는 창의적인 엘리트스포츠 전문가 양성
- 스포츠맨십과 인성배양으로 국제스포츠 경쟁력을 갖춘 인재 양성
- 스포츠 전문실기와 체육이론을 연계한 효율적인 교육 프로그램 운영

2. 학과연혁

- 2016.09.01 관광스포츠대학 경기지도학과 신설
- 2017.03.02 1회 신입생 3월 입학 (40명)
- 2018.03.05 2회 신입생 3월 입학 (35명)

3. 교과운영 방안

경기지도학 분야의 선도인력 양성과 지역발전을 견인할 핵심리더 양성을 위해서는 학생의 능력을 함양시키는 것이 중요하다. 경기지도학과에서는 4가지의 모듈을 설정하고, 교육과정을 편성·운영하여 인재양성의 궁극적인 목표를 달성하려고 한다.

- 1) 경기지도사 모듈의 진출분야로는 전문스포츠지도, 생활스포츠지도, 경기심판 등이며, 관련 직업으로는 감독·코치, 생활스포츠지도사, 경기심판 등임
- 2) 경기관리사 모듈의 진출분야로는 대한체육회 및 시도체육회, 경기단체 등 비영리체육단체, 실업·프로구단 비영리단체, 대회이벤트업체 등이며, 관련 직업으로는 체육단체 관리직, 경기단체 실무직, 스포츠 산업체 실무직 등임
- 3) 경기분석사 모듈의 진출분야로는 퍼스널트레이닝, 운동처방, 스포츠재활 등이며, 관련 직업으로는 퍼스널트레이너, 운동처방사, 선수트레이너 등임
- 4) 스포츠심판 모듈의 진출분야로는 경기스포츠, 심판, 경기운영요원 등이며, 관련 직업으로는 경기심판, 경기운영요원 등임

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행준거
OC6. 의사소통능력	경기 및 지도관련 고객 또는 조직/단체 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	경기지도 관련 세계 경기코칭 흐름과 코칭시장을 분석할 수 있고 국제대회 출전 및 글로벌 코칭능력을 배양할 수 있다.
OC8. 전공실무 능력	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공 지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	경기 기술 및 전술, 경기환경에서의 유용한 정보 취득 능력과 상대압박에 대한 창의적인 공간확보 및 경기해결 능력을 배양할 수 있고 새롭게 창의적인 경기 및 코칭능력을 갖출 수 있다.
OC10. 자기개발능력	고교 학창시절 선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.
OC11. 자원활용능력	특화된 학과의 전문실기, 스포츠영어, 스포츠과학 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성, 코칭 창업기획에 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	전문실기, 캡스톤디자인 등 팀 별 활동을 통해 팀 워크를 이해하며 운동부지도에 필요한 운동부 운영, 팀응집성 강화, 팀원 간 의사소통을 원활히 할 수 있다.
OC13. 공동체윤리	대학운동부의 대학 및 지역사회 기여, 대학선수들의 지역스포츠 참가 및 봉사 등을 통해 이타적인 활동력을 배양할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 관광스포츠대학		학과: 경기지도학과
진출분야: 전문스포츠지도사(감독, 코치 등), 각종 경기심판, 생활체육지도사, 경기현장의 스포츠타레이너, 스포츠관리자 등		
모듈 1 (경기지도사)	모듈명: 경기지도사	
	진출분야: 전문스포츠지도, 생활스포츠지도, 경기심판 등	
	관련직업: 감독/코치, 생활스포츠지도사, 경기심판 등	
	자격증 및 공인성적: 1/2급 전문스포츠지도사, 1/2급 생활스포츠지도사, 심판자격증	
	담당교수: 이용식	
모듈 2 (경기관리사)	모듈명: 경기관리사	
	진출분야: 대한체육회 및 시도체육회, 경기단체 등 비영리체육단체, 실업/프로구단 비영리단체, 대회 이벤트업체 등	
	관련직업: 체육단체 관리/실무직, 실업/프로단체 관리/실무직, 스포츠업체 관리/실무직	
	자격증 및 공인성적: 체육단체 및 프로단체, 스포츠업체 요구 자격증	
	담당교수: 이용식	
모듈 3 (경기분석사)	모듈명: 스포츠타레이너	
	진출분야: 퍼스널트레이닝, 운동처방, 스포츠재활	
	관련직업: 퍼스널트레이너, 운동처방사, 선수트레이너	
	자격증 및 공인성적: 퍼스널트레이너, 운동처방사, 선수트레이너, 건강운동사	
	담당교수: 최만식	
모듈 4 (스포츠심판)	모듈명: 스포츠심판	
	진출분야: 경기스포츠, 심판, 경기운영요원 등	
	관련직업: 경기심판, 경기운영요원 등	
	자격증 및 공인성적: 경기심판자격증, 경기운영직 등	
	담당교수: 최만식	

6. 교육과정편성표

구분	영역	이수구분	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고
					1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
					학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	학점	주당시간 강의실습	
모듈 1	전선	경기지도학개론	2	2	2																
	전필	전문실기Ⅰ	2	2		2															
	전필	운동생리학	2						2	2											
	전필	전문실기Ⅲ	2						2	2											
	전필	스포츠영어Ⅰ	2								2	2									
	전필	스포츠심리학	2										2	2							
	전필	전문실기Ⅴ	2										2		2						
	전필	스포츠사회학	2												2	2					
	전필	전문실기Ⅶ	2														2		2		
모듈 2	전필	체육사	2	2	2																
	전필	전문실기Ⅱ	2				2	2													
	전필	체력육성	2						2	2											
	전필	전문실기Ⅳ	2							2		2									
	전선	스포츠산업경영학	2									2	2								
	전필	전문실기Ⅵ	2											2		2					
	전선	운동부관리론	2											2	2						
	전필	스포츠정책론	2												2	2					
	전필	전문실기Ⅷ	2															2		2	
모듈 3	전선	응급처치와 심폐소생술	2				2	2													
	전선	스포츠윤리	2						2	2											
	전필	운동역학	2								2	2									
	전선	코칭론	2								2	2									
	전선	스포츠영어Ⅱ	2										2	2							
	전선	라켓스포츠(테니스)	2										2		2						
	전선	체육측정평가론	2												2	2					
	전선	트레이닝론	2														2	2			
	전선	구기스포츠(축구)	2																2		2
영복합	전선	스포츠구조론	2						2	2											
	전선	스포츠마사지	2										2		2						
	전선	스포츠심판론	2										2	1	1						
	전선	스노우보드	2												2		2				
	전선	스쿼시	2												2		2				
	전선	장애인스포츠	2														2	2			
	전선	스킨스쿠버	2														2		2		
	전선	탁구	2														2		2		
	전선	노인스포츠	2																2	2	
창의실용	전선	경기지도진로탐색	3	3	3																
	전선	경기지도창의성교육	3					3	3												
	전선	취창업과진로	2						2	2											
	전선	경기지도캡스톤디자인	3										3	3							
	전선	경기지도지역사회문제 해결캡스톤디자인	3												3	3					
전필	경기지도현장실습	3															3		3		
추천모듈		경기지도사	경기지도학개론, 전문실기Ⅰ, 운동생리학, 전문실기Ⅲ, 스포츠영어Ⅰ, 스포츠심리학, 전문실기Ⅴ, 스포츠사회학, 전문실기Ⅶ																		
		경기관리사	체육사, 전문실기Ⅱ, 체력육성, 전문실기Ⅳ, 스포츠산업경영학, 전문실기Ⅵ, 운동부관리론, 스포츠정책론, 전문실기Ⅷ																		
		경기분석사	응급처치와 심폐소생술, 스포츠윤리, 운동역학, 코칭론, 스포츠영어Ⅱ, 라켓스포츠(테니스), 체육측정평가론, 트레이닝론, 구기스포츠(축구)																		

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (경기지도사)	모듈2 (경기관리사)	모듈3 (경기분석사)	융복합 모듈 (스포츠심판)	창의실용 과정
1	1학기	경기지도학개론 (2-2-0) 전문실기 I (2-0-2)	체육사 (2-2-0)			경기지도진로탐색 (3-3-0)
	2학기		전문실기 II (2-0-2)	응급처치와 심폐소생술 (2-0-2)		경기지도창의성교육 (3-3-0)
2	1학기	운동생리학 (2-2-0) 전문실기 III (2-0-2)	체력육성 (2-0-2)	스포츠윤리 (2-2-0)	스포츠구조론 (2-2-0)	취창업과 진로 (2-2-0)
	2학기	스포츠영어 I (2-2-0)	전문실기 IV (2-0-2)	운동역학 (2-2-0) 코칭론 (2-2-0)		
3	1학기	스포츠심리학 (2-2-0) 전문실기 V (2-0-2)	스포츠산업경영학 (2-2-0)	스포츠영어 II (2-2-0) 라켓스포츠 (테니스) (2-0-2)	스포츠마사지 (2-0-2) 스포츠심판론 (2-1-1)	경기지도캡스톤 디자인 (3-3-0)
	2학기	스포츠사회학 (2-2-0)	전문실기 VI (2-0-2) 운동부관리론 (2-2-0)	체육측정평가론 (2-2-0)	스노우보드 (2-0-2) 스쿼시 (2-0-2)	경기지도지역사회 문제해결캡스톤 디자인 (3-3-0)
4	1학기	전문실기 VII (2-0-2)	스포츠정책론 (2-2-0)	트레이닝론 (2-2-0)	장애인스포츠 (2-2-0) 스킨스쿠버 (2-0-2) 탁구 (2-0-2)	경기지도현장실습 (3-0-3)
	2학기		전문실기 VIII (2-0-2)	구기스포츠(축구) (2-0-2)	노인스포츠 (2-2-0)	

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 영역	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	전선	경기지도학개론			50%	50%					100%
	전필	전문실기 I			50%		50%				100%
	전필	운동생리학			50%	50%					100%
	전필	전문실기 III			50%		50%				100%
	전필	스포츠영어 I	50%	50%							100%
	전필	스포츠심리학			50%	50%					100%
	전필	전문실기 V			50%		50%				100%
	전필	스포츠사회학			50%	50%					100%
	전필	전문실기 VII			50%		50%				100%
모 듈 2	전필	체육사			50%	50%					100%
	전필	전문실기 II			50%		50%				100%
	전필	체력육성			50%		50%				100%
	전필	전문실기 IV			50%		50%				100%
	전선	스포츠산업경영학			50%	50%					100%
	전필	전문실기 VI			50%		50%				100%
	전선	운동부관리론			50%	50%					100%
	전필	스포츠정책론			50%	50%					100%
모 듈 3	전필	전문실기 VIII			50%		50%				100%
	전선	응급처치와 심폐소생술			50%		50%				100%
	전선	스포츠윤리			50%	50%					100%
	전필	운동역학			50%	50%					100%
	전선	코칭론			50%	50%					100%
	전필	스포츠영어 II	50%	50%							100%
	전선	라켓스포츠(테니스)			50%		50%				100%
	전선	체육측정평가론			50%	50%					100%
	전선	트레이닝론			50%	50%					100%
창 의 적 인 능 력 신 장 영 역	전선	구기스포츠(축구)			50%		50%				100%
	전선	경기지도진로탐색			50%	50%					100%
	전선	경기지도 창의성교육			50%	50%					100%
	전선	취창업과 진로			50%	50%					100%
	전선	경기지도 캡스톤디자인			50%	50%					100%
	전선	경기지도지역사회문 제해결 캡스톤디자인			50%	50%					100%
체 조 능 력 신 장 영 역	전필	경기지도현장실습			50%		50%				100%
	전선	스포츠구조론			50%	50%					100%
	전선	스포츠마사지			50%			50%			100%
	전선	스포츠심판론			50%	50%					100%
	전선	스노우보드			50%		50%				100%
	전선	스쿼시			50%		50%				100%
	전선	장애인스포츠			50%	50%					100%
	전선	스킨스쿠버			50%		50%				100%
	전선	탁구			50%		50%				100%
계	전선	노인스포츠			50%	50%					100%
	개설과목에서 의 역량총합	개설과목에서의 역량총합			2, 100%	1, 100%	950%	50%			

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
과목명	경기지도지역사회 문제해결캡스톤디자인		영문과목명	Sports coaching capstone design for local social-problem resolution		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	경기지도학과 학생들이 팀을 이뤄 지역사회(산업체)에서 필요로 하는 문제를 소상공인들과 협업을 통해 해결해나가는 능력을 배양한다.							
교과 내용	콘텐츠발굴, 창업설계, 기업가정신, 융합형 캡스톤디자인							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	경기지도진로탐색		영문과목명	Sports Coaching Occupation Choice		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	경기지도학 전공자들이 진출할 수 있는 직업종류와 업무를 파악하고, 직무관련 현장사례를 통해 진로를 선택한다.							
교과 내용	진로선택이론 학습, 경기지도 직무종류, 현장사례발표							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	경기지도창의성교육		영문과목명	Sports Coaching Creative Education		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	경기지도학과 학생들의 잠재되어 있는 아이디어를 현실화하고 상상력과 창의력을 개발하고 미래 스포츠산업사회를 대비한 역량을 배양한다.							
교과 내용	창의성구성요소, 창의적 코칭 프로그램 지도방법, 창의적 스포츠코칭 경진대회 개최							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	경기지도캡스톤디자인		영문과목명	Sports Coaching Capstone Design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	스포츠산업 시장분석과 특허검색을 통해 창의적인 캡스톤디자인 작품을 설계하며, 팀별 활동을 통해 팀워크 능력을 기르고 캡스톤디자인 작품을 완성하며, 작품진행 상황을 발표자료에 명확하게 표현하고, 구두발표로 정확하게 의사전달하며, 다른 팀의 작품을 생산적으로 비판할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	캡스톤디자인 개발계획서, 개발과정, 시작품, 경진대회							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☒) 토론(☐) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	경기지도학개론	영문과목명	Introduction to Sports Coaching				모듈명	경기지도사
교과 목표	경기스포츠에 대한 학문적 이해와 함께 경기스포츠의 실천적 방법을 익힘으로서 미래 경기스포츠 지도자로서 지도역량을 키우며, 경기지도를 총체적으로 바라볼 수 있는 열린 견해와 사고를 배양한다.							
교과 내용	경기지도를 위한 이론적 배경을 학습한다. 경기지도를 위한 인간을 이해하고 미래지향적 열린 사고 훈련을 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	경기지도현장실습		영문과목명	Sports Coaching Filed Research and Practice			모듈명	창의실용 과정
교과 목표	학교에서 습득한 경기지도학에 관한 지식과 코칭기술을 현장실습으로 적합한 산업체에서 실제에 적용해 봄으로써 산업현장을 체험하고 도구활용과 문제해결의 능력을 배양한다.							
교과 내용	현장실습, 보고서작성							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	구기스포츠(축구)			영문과목명	Soccer		모듈명	경기분석사
교과 목표	축구의 역사, 경기방법과 규칙 및 기초기술을 이해하고 각종 전술 및 지도방법을 습득한다.							
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	노인스포츠		영문과목명	Sports for Olders		모듈명	스포츠심판	
교과 목표	노화에 대한 학습을 바탕으로 노인스포츠의 특성을 이해하고 사회체육현장에서 적용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	노화의 특성, 노인의 특성, 노인스포츠의 특성, 노인스포츠 지도론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	라켓스포츠(테니스)			영문과목명	Racket Sports		모듈명	경기분석사
교과 목표	테니스의 단·복식 게임을 수행할 수 있는 응용기술(스트로크, 서브 등)과 경기규칙, 매너 등을 습득한다.							
교과 내용	테니스의 기초기술, 응용기술, 경기규칙							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	스노우보드			영문과목명	Snow board		모듈명	스포츠심판
교과 목표	스노우보드의 역사 및 특성은 이해하고 관련 기초 및 응용기술 을 습득한다							
교과 내용	스노우보드의 역사와 개요, 이론, 다양한 기술 실습, 스노우보드의 역사, 기본 기술, 실제							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		발표, 토론			

과목 프로파일								
과목명	스킨스쿠버			영문과목명	Skin-Scuba		모듈명	스포츠심판
교과 목표	인공 풀에서의 사전 교육을 통하여 스킨 및 스쿠버의 기본원리 및 안전에 관한 이론 및 실기교육을 통하여 적응력을 높인다. 또한 현장 교육을 통하여 바다 속에서 자유로이 스쿠버를 할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	스킨 스쿠버의 역사와 개요, 기본 원리 및 안전수칙, 기본 기술 및 실제							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	스쿼시			영문과목명	Squash		모듈명	스포츠심판
교과 목표	스쿼시의 개요, 역사, 경기방법 및 규칙과 스포츠과학적 원리를 이해하고 기술 및 경기전술, 지도방법을 습득한다.							
교과 내용	스쿼시 경기 규칙, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	스포츠구조론		영문과목명	sport structure studies		모듈명	스포츠심판	
교과 목표	스포츠의 외·내부 구조를 파악하고 스포츠종목군 또는 개개 스포츠종목의 구조를 분석하여 스포츠종목에 대한 이해, 스포츠코칭의 방향과 프로그램 개발 등에 대한 지식과 역량 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	스포츠의 생성과 발달, 스포츠의 기술과 전술 구조, 스포츠규칙의 변화 및 기술전술 대응, 경기구조 분석, 훈련연습 방법창안 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(☒) 발표(☒) 팀 단위 학습(☒)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	스포츠마사지		영문과목명		Sports Massage		모듈명	스포츠심판
교과 목표	경기스포츠의 체력관리를 위한 마사지의 이론을 논리적으로 이해하고, 실제 트레이너로서의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 트레이너로서의 마사지 이론과 실제를 학습한다. 2. 인체 해부·신경 생리를 학습한다. 3. 근육의 수축 이완에 관한 기초 이론과 기능을 익히고 스포츠 활동시 발생하는 근육, 관절의 이상을 레저스포츠 현장에서 상황에 따른 마사지 술기에 의한 맨손으로 회복시키는 수기 조정 법을 습득시킨다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			그룹과제		

과목 프로파일								
과목명	스포츠사회학		영문과목명	Sociology of Sports	모듈명	경기지도사		
교과 목표	사회 현상으로써 실증적으로 연구하는 학문으로 스포츠사회학과 구체적 조류인 스포츠를 발전시켜 학교체육과 사회체육을 강화하며 기본 경기인구의 저변은 물론 체육을 생활 과학화하여 스포츠를 발전시키는데 있다							
교과 내용	1. 사회체육의 문제점을 연구 분석한다. 2. 개인의 기질, 사회, 문화적 요인, 경제적 요인, 생리적 요인, 법, 질서, 정치적 요인 등에 의하여 영향을 받는 인간의 행동을 연구 분석한다							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	운동생리학			영문과목명	Sports Physiology		모듈명	경기지도사
교과 목표	인체생리학의 기초를 이해하고 운동행동과 관련된 근육, 호흡, 순환생리를 이해한다. 그리고 체육교사로서 현장학습에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 근육생리, 호흡생리, 순환생리, 신경생리, 에너지대사를 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠의 생리학 기저를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	스포츠영어 I		영문과목명	Sport English 1			모듈명	
교과 목표	1. 스포츠는 올림픽, 아시안게임 등 글로벌한 규정과 대회운영으로 경기지도학 전공자들은 국제적인 감각 및 언어습 득에 노력할 필요가 있다. 2. 경기지도학과는 대학운동부의 선수로서, 그리고 미래의 운동부지도자로서 전지훈련이나 대회출전 시 필연적으로 해외 지도자 및 팀선수 교류, 대회출전으로 인한 영어인터뷰 등을 하게 될 것인 바 이에 대한 영어능력 개발이 필요하다.							
교과 내용	1. 기본적인 영어 말하기 및 글쓰기 능력을 배우게 한다. 2. 국제 스포츠경기 및 대회참가에 필요한 스포츠영어 습득, 의사소통 능력을 기른다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓						
가중치	50%	50%						
평가방법	프로젝트	시험						

과목 프로파일								
과목명	스포츠영어Ⅱ		영문과목명	Sport English 1			모듈명	
교과 목표	1. 스포츠는 올림픽, 아시안게임 등 글로벌한 규정과 대회운영으로 경기지도학 전공자들은 국제적인 감각 및 언어습득에 노력할 필요가 있다. 2. 경기지도학과는 종목별 국제스포츠 추세 및 상대팀선수 전력 등에 대한 판단 및 분석이 필요한 바, 이를 위한 전문적 글쓰기, 해외저널 및 자료해석 등의 능력이 필요하다.							
교과 내용	1. 국제스포츠 규정 및 자료번역, 스포츠 전문영어 서적번역 등을 수행한다. 2. 해외스포츠저널, 해외스포츠 경기방송 듣기 및 토론하기 능력을 기른다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓						
가중치	50%	50%						
평가방법	프로젝트	시험						

과목 프로파일								
과목명	스포츠윤리			영문과목명	Sport Ethics		모듈명	경기분석사
교과 목표	스포츠와 스포츠산업 및 체육교육 현장에서 고려해야 하거나 발생할 수 있는 다양한 윤리적 문제의 원인과 결과를 고찰하고, 그와 관련된 윤리적 이슈의 본질적 의미를 탐색하는 것을 목적으로 한다.							
교과 내용	스포츠와 페이플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	운동역학			영문과목명	Sports Biomechanics		모듈명	경기분석사
교과 목표	1. 스포츠에서 역학적인 원리를 이용하여 가르칠 수 있다. 2. 신체운동을 과학적으로 분석 연구하는 학문으로서 동작의 원리 및 정확성을 규명하여 최대 기능을 발휘할 수 있는 능력을 습득시킨다.							
교과 내용	운동학, 운동역학, 현장적용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	장애인스포츠			영문과목명	Sports for Disabled	모듈명	스포츠심판	
교과 목표	장애유형별 특성 및 장애인스포츠의 특성을 학습하고 이를 장애인스포츠현장에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	장애유형별 특성, 장애인스포츠 특성, 장애인스포츠 지도론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	전문실기 I			영문과목명	Professional Practice I		모듈명	경기지도사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.							
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기특성, 기술역사, 시설용구 등을 익힌다. 2. 각 경기종목의 경기규칙 및 경기방법을 익힌다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	전문실기 II			영문과목명	Professional Practice II		모듈명	경기관리사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.							
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기력 결정요인을 익힌다.							

과목 프로파일								
과목명	응급처치&CPR			영문과목명	First Aid & CPR		모듈명	경기분석사
교과 목표	일상생활과 레저 및 해양스포츠 현장에서 불의의 사고로 일어나는 사고의 응급처치의 이론과 실기를 습득함으로써 신체 상해에 대한 예방 및 응급처치 능력을 배양하고, 환자를 구조할 수 있는 응급처치 지도자로서의 자질을 습득시킨다.							
교과 내용	1. 응급상황에 대한 인체 구조를 학습한다. 2. 적절한 응급처치를 할 수 있는 과정을 학습한다. 3. 응급고조 및 구난에 대한 과정을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	그룹과제				

과목 프로파일								
과목명	전문실기 III			영문과목명	Professional Practice III	모듈명	경기지도사	
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.							
교과 내용	1. 각 경기종목의 기초기술을 익힌다.							

과목 프로파일							
과목명	전문실기 IV			영문과목명	Professional Practice IV	모듈명	경기관리사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.						
교과 내용	1. 각 경기종목의 응용기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 복합기술을 익힌다.						
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			☒		☒		
가중치			50%		50%		
평가방법			시험		그룹과제		

과목 프로파일							
과목명	전문실기 V			영문과목명	Professional Practice V	모듈명	경기지도사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.						
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 시합상황에서의 기술 활용을 익힌다.						
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			☒		☒		
가중치			50%		50%		
평가방법			시험		그룹과제		

과목 프로파일							
과목명	전문실기 VI			영문과목명	Professional Practice VI	모듈명	경기관리사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.						
교과 내용	1. 각 경기종목의 지도방법을 기획한다. 2. 각 경기종목의 창의적 지도방법을 고안한다.						
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			☒		☒		
가중치			50%		50%		
평가방법			시험		그룹과제		

과목 프로파일							
과목명	전문실기 VII			영문과목명	Professional Practice VII	모듈명	경기지도사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.						
교과 내용	1. 각 경기종목의 훈련장비 도구 활용법을 익힌다. 2. 각 경기종목의 훈련장비 도구 제작구매법을 익힌다.						
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			☒		☒		
가중치			50%		50%		
평가방법			시험		그룹과제		

과목 프로파일							
과목명	전문실기 VIII			영문과목명	Professional Practice VIII	모듈명	경기관리사
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.						
교과 내용	1. 각 경기종목의 훈련지도안을 계획한다. 2. 각 경기종목의 훈련평가를 학습한다.						
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()						
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력
			☒		☒		
가중치			50%		50%		
평가방법			시험		그룹과제		

과목 프로파일								
과목명	체력육성		영문과목명	Training of Physical Fitness I		모듈명	경기관리사	
교과 목표	경기스포츠를 위한 체력발달에 필요한 과학적 원리를 이해하고 경기스포츠 활동에 필요한 전문체력육성법을 이해한다.							
교과 내용	경기스포츠를 위한 개인 및 팀 경기에 필요한 전문 체력육성법을 학습한다. 근력, 순발력, 민첩성, 지구력, 유연성 향상을 위한 훈련계획을 수립한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표(☒) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒		☒			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	체육사	영문과목명			History of Physical Education		모듈명	경기관리사
교과 목표	역사를 통해 신체와 신체활동의 의미를 찾아본다. 2. 올바른 체육의 의미와 추구해야 할 방향을 이해한다.							
교과 내용	1. 인간의 역사와 더불어 시작된 신체활동을 시대적 배경과 함께 알아본다. 2. 시대를 살았던 사람들의 신체관, 체육관 등을 알아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	체육측정평가론		영문과목명	Measurement Evaluation of Physical Education			모듈명	경기분석사
교과 목표	체력, 체능, 체격 등의 측정방법과 측정결과를 처리 할 수 있는 능력의 습득을 통해 학습효과를 분석, 확인할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 측정평가를 위한 기구를 운용하고 평가 기록할 수 있도록 학습한다. 2. 기록 측정한 데이터를 분석하여 리포트를 작성할 수 있도록 학습한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☐) 토론(☐) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	코칭론		영문과목명	Sports Coaching Method		모듈명	경기분석사	
교과 목표	최상의 경기스포츠의 경기력 향상을 위한 개인 및 팀 구성원에 대한 티칭방법과 코칭의 광범적 원리 및 방법에 대한 이론적·경험적 근거를 체계적으로 학습하여 현장의 코칭 전문능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 선수에 대한 코칭이론을 학습한다. 2. 코칭이론을 현장에 적용할 수 있도록 코칭 실습을 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	트레이닝론		영문과목명	Training Theory and Application		모듈명	경기분석사	
교과 목표	체육, 경기인 및 일반인들에게 스피드, 민첩성, 지구력, 순발력, 근력, 유연성, 발런스 등을 향상시키는데 필요한 지식을 함양시킨다.							
교과 내용	각 개인의 체력을 유지, 향상시키기 위한 트레이닝 계획의 기본 원리를 알고 체력 요인에 따른 과학적인 트레이닝 방법의 이론과 실재를 학습하여 지도자로서의 자질을 습득시킨다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☐) 토론(☐) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	취창업과 진로			영문과목명	모듈명		창의실용 과정	
교과 목표	경기지도학과 학생들의 취·창업 능력을 배양하고, 진로설계 능력을 배양한다.							
교과 내용	취업과 진로계획, 근로자의 권리와 의무, 기업과 기업가 정신, 창업의 의미와 방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	탁구		영문과목명	Table Tennis			모듈명	스포츠심판
교과 목표	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력 등을 학습한다.							
교과 내용	탁구의 역사, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	경기지도영어		영문과목명	English for Sports Coaching		모듈명		
교과 목표	국제적 경기스포츠의 참여와 다국적 언어자의 경기스포츠 지도를 원활하게 할 수 있도록 경기 스포츠 종목별 지도방법을 학습하여 영어로 표현하여 지도할 수 있다.							
교과 내용	1. 경기스포츠 종목별 지도방법에 대한 영어식표현을 학습한다. 2. 영어지도 표현을 통해 지도할 수 있는 방법론을 학습한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	보건학			영문과목명	Health Education		모듈명	
교과 목표	신체활동을 통한 건강관리, 피로와 휴식 및 학교환경과 가정건강, 평가 등의 이론을 학습한다.							
교과 내용	경기스포츠를 위한 개인건강관리와 팀 건강관리를 위한 건강관리프로그램 작성 및 운영을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	빙상스포츠			영문과목명	Icing & Skating Sports	모듈명		
교과 목표	스케이팅의 특성과 기본 원리를 이해하고 스피드 스케이팅의 기본 기술을 체계적으로 배우며 또한 쇼트트랙 종목의 기술 및 종목의 이해를 목적으로 한다.							
교과 내용	1. 스케이팅의 기본 기술을 학습한다. 2. 빙상경기의 심판 기술을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	설상스포츠			영문과목명	Snow Sports		모듈명	
교과 목표	투 스키(Two ski)와 스노우보드의 기본기능을 익히고 나아가 지도방법 등을 습득하여 동계 계절스포츠 지도자로서의 역할을 담당하게 한다.							
교과 내용	1. 스키와 스노우 보드의 기본 기능을 학습한다. 2. 설상스포츠의 심판능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	수상스포츠		영문과목명		Swimming & Water LEASURE sport		모듈명	
교과 목표	수영기초의 반복지도 및 숙련을 통하여 지도할 수 있는 능력을 심화시킨다. WATER LEASURE SPORTS에 대한 기본 기능을 익힌다.							
교과 내용	1. 각종 방법을 익혀서 경영에 임할 수 있도록 심화학습 한다. 2. 인공호흡과 구급방법을 익혀서 자신의 안전은 물론 타인의 안전에도 도움이 되도록 심화학습 한다. 3. WATER LEASURE LICENSE를 취득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	스포츠맨십과 인성		영문과목명	Sports Man Ship & Personality		모듈명		
교과 목표	경기스포츠의 기본 규칙과 관습 및 스포츠 법을 이해하고 스포츠맨이 갖추어야할 인격적 소양을 배양한다.							
교과 내용	1. 경기스포츠 규칙과 법을 학습한다. 2. 경기스포츠맨의 인격을 학습한다. 3. 인성발달 프로그램에 참여하여 인격적 경기스포츠를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	스포츠경기분석			영문과목명			모듈명	
교과 목표	경기스포츠 사회과학적 분석과 이해를 통하여 정보 생산과 소비와 관련하여 분석하고 해석할 수 있는 능력을 함양시킨다.							
교과 내용	경기현장의 모든 데이터를 통한 분석적 사고와 리포트를 생산할 수 있도록 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	스포츠심리기술훈련		영문과목명	Sports Phychological Skill traning		모듈명		
교과 목표	스포츠심리기술훈련의 종류 파악과 심리기술훈련법을 익히고, 현장적용 능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠심리기술훈련 기초, 점진적이완훈련, 심상훈련, 목표설정훈련, 사고조절훈련							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	스포츠영양학			영문과목명	Nutrition of Sports		모듈명	
교과 목표	인체 성장발육 또는 운동 시에 필요로 하는 영양 성분을 분석 검토하고, 운동 종목별 소요되는 영양 분야를 연구하며, 스포츠 활동에 필요로 하는 에너지 대사, 음식물 섭취 형태에 따른 경기력의 변화 등에 관한 지식을 습득시킨다.							
교과 내용	1. 영양학에 대한 기초 이론을 학습한다. 2. 경기스포츠를 위한 영양관리와 팀 건강을 위한 영양계획을 작성할 수 있게 학습한다. 3. 영양섭취에 따른 과학적인 연구와 식이요법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	스포츠의학			영문과목명	Sports Medicine		모듈명	
교과 목표	스포츠의과학 영역의 기초학문과 스포츠과학 영역을 접목하여 신체활동과 운동학적 효과를 비교분석하며, 건강증진과 운동수행의 퍼포먼스개발에 필요한 학문적 지식을 탐구하여 삶의 질을 높이는 능력을 함양하는 데 있다.							
교과 내용	1. 물리학, 화학, 생물학 등의 자연과학분야의 지식을 학습한다. 2. 스포츠의과학 영역의 기본 지식을 학습한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(☒) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	스포츠테이핑		영문과목명	Sports Taping		모듈명		
교과 목표	스포츠테이핑의 목적과 올바른 사용법의 학습으로 스포츠상해의 예방, 부상의 재발방지, 응급처치와 기능회복을 위한 훈련보조의 기능을 이해하고 스포츠 현장에서 전문적인 스포츠테이핑처치가 가능하도록 한다.							
교과 내용	1. 인간운동학과 운동수행을 위한 근육기능을 학습한다. 2. 스포츠테이핑의 과학적 이론과 현장 적용이 가능하도록 기능기법을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			50%		50%			
평가방법			시험		그룹과제			

과목 프로파일								
과목명	여가와 스포츠		영문과목명	Leisure Sports		모듈명		
교과 목표	레저스포츠의 기본 학문 영역으로 레저스포츠가 지니는 의의 및 필요성에 대하여 고찰하고 레저스포츠 전반에 대한 이론과 지식체계에 대하여 학습한다.							
교과 내용	1. 현대레저스포츠의 개념과 이론적 내용을 학습한다. 2. 여가의 필요성을 학습하여 레저스포츠를 프로그램 하는 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	운동선수상담론		영문과목명		Athletic' s Counselling		모듈명	
교과 목표	경기스포츠선수들이 가질 수 있는 인간행동의 이해를 통해 심리적 장애 극복을 위한 상담이론과 상담기법을 학습하여 심층심리학의 체육적 해석이 가능하도록 한다.							
교과 내용	선수들이 운동 상황에서 겪는 심리적 문제의 해결과 적응과정을 돕는 상담기법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	운동처방 및 재활		영문과목명	Exercise Prescription and Remedial		모듈명		
교과 목표	1. 운동과 건강 경기력 향상에 대한 운동처방 질병의 개선 및 관리에 따른 운동방법 등을 이해한다. 2. 사회체육 지도자 및 일선학교 교사로서 사회인이나 학생들의 건강 유지 증진 및 체력향상에 관한 운동처방 능력을 향상 시킬 수 있다.							
교과 내용	1. 운동과 건강에 대한 제반의식을 알게 한다. 2. 운동이 경기력 향상 및 체력향상에 관해 미치는 관계를 알게 한다. 3. 필요에 따른 운동처방 능력을 기른다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	운동학습 및 제어		영문과목명	Motor Learning and Control		모듈명		
교과 목표	스포츠 현장에서 야기되는 현상불안, 동기 피드백 등의 모든 심리적 현상을 제시하며, 스포츠 현장에서 학습과정을 신경심리학적으로 지도하고 응용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠의 경쟁 마당, 스포츠의 학습의 장 등에서 야기되는 학습과 신경심리학적 과정의 현상을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	인체해부학			영문과목명	Sport Anatomy		모듈명	
교과 목표	체육학에서 운동행동과 관련되는 기초 인체 해부학에 기반을 두고, 운동생리, 운동역학, 트레이닝학의 학문적 연계성을 둔다.							
교과 내용	1. 근육, 골격, 호흡, 순환, 신경계통을 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠 활동의 기능배후학적 기초를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

10. 졸업요건 (졸업논문 대체 졸업실기교사 내규)

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	1. 졸업대상자는 <표 1>의 졸업실기교사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다. 2. 체육특기자로 입학할 때 본인 종목은 고교시절 경기실적이 있으므로 실기는 면제하되 구술은 추진한다. 3. 졸업실기교사 등급 판정은 A, B, C, D, F로 하며, 이 중 D, F는 불합격으로 처리한다. 4. 졸업실기교사 종목을 대체할 수 있는 자격증 인정 및 면제 기준은 다음과 같다. 가. 자격증 인정여부는 자격증심사위원회에서 결정한다. 나. 재학 중에 취득한 자격증만을 인정한다. 다. 체육과 관련된 자격증만을 인정한다. 라. 졸업고사 자격증 대체 규정에 따라 대체 점수 1.0점당 1종목을 면제한다. 마. 전문 스포츠지도사 자격증 2급 1개는 2종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다). 바. 생활스포츠지도사 자격증 2급, 유아스포츠지도사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 장애인 스포츠지도사 자격증 1개는 1·5종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다). 사. 각종 체육관련 자격증 1개는 .5점, 2개는 1종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다). 아. 스포츠경영 관리자 자격증 1개는 1·5종목을 대체한다. 자. 건강운동관리사 자격증 1개는 2종목을 대체한다. 차. 대체 점수가 최종 합산되어 .5점으로 나타날 경우 실기 한 종목을 더 합격해야 한다. 카. 우리 학과 전공을 복수전공, 부전공으로 하는 타과 학생은 <표 1>의 졸업실기교사 종목 중 3개 종목을 선택하여 응시한다. 5. 졸업실기교사 대체 인정 자격증 및 대체 점수는 <표 2>와 같다.	-

표 1. 졸업실기고사 종목

종 목	내 용	
	실기	구술
체육특기자로 입학할 때 본인종목	면제	규칙, 기술, 전술
테니스	포핸드, 백핸드 자세 및 정확도	규칙, 기술, 전술
축구	리프팅, 패스, 드리블, 슈팅	규칙, 기술, 전술
농구	좌, 우 레이업 슛, 드리블	규칙, 기술, 전술
골프	드라이버 5회 타격, 피칭웨이 5회 타격	규칙, 기술, 전술
스킨스쿠버	스킨다이빙, 스쿠버다이빙 활동·장비 활용	스킨스쿠버 규칙
스노보드	기본자세, 사이드 슬리핑, 팬줄럼, 턴	구술시험
탁구	서브, 스트로크, 쇼트, 푸시, 커트	각 기술의 설명, 경기 규칙
스쿼시	서비스 정확도, 포핸드 드라이브, 백핸드 드라이브, 발리, 보스트(동장 자세 및 정확도)	단식 경기규칙

표 2. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 건강운동관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
문화체육관광부장관	전문스포츠지도사 2급	2.0
	생활스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사	1.5
	건강운동관리사	2.0

스포츠경영관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.5

운동처방사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한운동사회	운동처방사(개인운동사, 재활운동사, 임상운동사)	0.5

심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국제심판	1,2,3,4급 심판자격증	1.5
국내심판	1급 심판자격증	1.0
	2, 3급 심판자격증	0.5

스키지도자 및 패트롤

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한스키지도자연맹	데몬스트레이터	1.5
	레벨 2, 3(정/준지도자)	1.0
	레벨 1(벳지)	0.5
대한스키파트롤협회	스키파트롤	0.5

스킨스쿠버

발급처	자격증 명칭	대체 점수
CMAS, PADI, NAUI	인스트럭터	1.5
	마스터즈	1.0
	어드밴스	0.5
	오픈워터	0.5

골프

발급처	자격증 명칭	대체 점수
KPGA, PGAK, KLPGA, USGTF	투어프로(준프로)	1.5
	티칭프로	1.0

무도(태권도, 유도, 합기도, 검도)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국기원, 대한유도회, 대한합기도협회, 대한검도협회	사범지도자	1.0
	공인 4단 이상의 단증	0.5

트레이너

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한선수트레이너협회 · 대한스포츠 의학회	선수트레이너	1.0
한국선수트레이너협회		0.5
한국NCSF	퍼스널트레이너	0.5

스포츠마사지, 테이핑, 카이로프랙틱

발급처	자격증 명칭	대체 점수
KATA, WCBTS, 한국스포츠과학교육협회, 한국스포츠산업개발원, 한국체력건강관리협회, 국제밸런스테이핑협회, 한국운동재활협회, 한국모션테이핑학회	스포츠마사지, 테이핑, 카이로프랙틱	0.5

유아체육, 노인체육, 재활체육

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국레크리에이션연합회, 한국스포츠과학교육협회, 한국운동재활협회	유아체육지도자	0.5
한국노인체육협회	노인복지체육지도자	0.5
한국노인체육협회	재활체육지도자	0.5
한국운동재활협회	체형교정운동재활지도자	0.5

레크리에이션

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5

응급처치

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한적십자	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	0.5

기타

발급처	자격증 명칭	대체 점수
해양경찰청	동력수상레저기구조점면허	0.5
한국스카우트연맹	스카우트 훈육지도자	0.5
경기지도학과 수업과정에서 실시하는 자격증 취득		0.5
기타 경기지도학과 자격증 심사위원회에서 인정하는 체육관련 자격증		0.5

※ 모든 자격증은 가톨릭관동대학교 재학 중에 취득한 것을 원칙으로 하며, 재학 중 외의 기간에 취득한 자격증 인정 여부는 자격증심사위원회에서 정한다.

항공대학

- ◆ 항공운항서비스학과
- ◆ 항공경영학과
- ◆ 항공운항학과
- ◆ 무인항공학과
- ◆ 항공정비학과

교육 목적

항공대학은 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 창의력과 도전정신을 갖춘 우수한 항공인재를 양성하는 것이 교육목적이다. 항공산업은 4차 산업혁명과 함께 지속적으로 발전해 나가는 교통운송 분야로 끊임없는 항공기의 첨단화와 항공노선의 증가 추세 신설 항공사의 출현 그리고 무인항공기의 기술적 발달로 인하여 국내외에서 조종사, 정비사, 승무원, 무인항공 전문가 등 수많은 전문인력이 절대적으로 필요한 환경에 있다. 우리 항공대학은 항공산업 현장의 실무 경력을 갖춘 실무형 교수진을 구성하여 실용학문으로서의 전문지식은 물론 실무를 경험할 수 있는 실기 실습 환경 속에서 교육을 진행하고 있다. 이러한 창의적이고 실용적인 학습 지도는 우리 학생들이 우수한 설력과 능력으로 항공산업으로서의 사회에 진출하는데 자신감과 자부심을 갖도록 교육을 진행하고 있다. 명실상부하게 국내외에서 인정받는 항공 대학의 브랜드 위상을 드높여 잠재력 있는 학생들이 입학하고 싶은 대학이 되고 우수한 항공전문인재를 배출하는 선순환 구조를 지속적으로 추구해 나가는 것이 항공대학의 궁극적인 교육 목적이다.

교육 목표

항공 산업에서 필요로 하는 전문 항공인재 양성을 위해 항공대학은 실용학문으로서의 특성을 고려하여 강의식 이론 위주에서 벗어나 실무를 직간접적으로 익혀 학생들 간에 주제에 대한 토론을 하고 사례발표를 하는 등 창의력과 직무능력을 배양토록 하는 것이 항공대학의 교육의 주된 목표이다.

항공산업의 특성상 인간 중심의 서비스를 바탕으로 하는 현실을 직시하여 인문학적인 요소가 포함된 관련 학과의 융합을 통한 다양한 학문을 익힐 환경을 마련하고 있다. 항공대학의 각 학과는 창의력과 발표능력 그리고 인성을 중시하는 학문을 융합하여 교육을 진행함으로써 각 학과별 목표로 인재 양성은 다음과 같다.

- 항공운항서비스학과: 국내외 항공사 객실승무원
- 항공경영학과: 항공화물, 공항지상직원, 운항관리사, 항공국영기관
- 항공운항학과: 민간항공 조종사, 군조종사
- 항공정비학과: 항공사 정비사, 항공관련 기업 정비사
- 무인항공학과: 드론 조종사, 드론 설계 제작 전문가

항공운항서비스학과

1. 교육목표

- 가. 모든 항공사가 절대 필요로 하는 객실안전 지식과 능력을 갖춘 진정한 객실승무원 양성을 중요 목표로 한다.
- 나. 미래지향적인 이 시대가 요구하는 신개념 교육으로 서비스스토리텔링 특화 교육을 통해 표현력과 소통 능력을 지닌 창의적인 인재를 길러낸다.
- 다. 항공사별 조직문화에 맞는 특성화된 면접인터뷰 스킬을 길러주는 맞춤형 교육의 전문성을 갖는다.
- 라. 항공사승무원에게 필요한 인성과 건강을 위한 다양한 교육 프로그램을 운영하여 어느 항공사나 채용하고 싶은 미래의 객실승무원을 양성하는 전문학교로 자리매김한다.

2. 학과연혁

- 2017. 12. 19. 강일여고 항공진로체험 행사
- 2017. 11. 4. 18학년도 수시모집 면접 실시
- 2017. 9. 15. 항공취업면접 캠프
- 2017. 5. 20. 제1회 전국 예비승무원 대회
- 2017. 5. 2. 항공운항서비스학과 원수여 및 선서식
- 2017. 4. 20. 미드웨스트대학 업무협약 MOU 체결
- 2017. 3. 23 에어인천 산학협약 MOU 체결
- 2016. 10. 15 항공운항서비스학과 입시면접 실시
- 2016. 6. 17 최초 학과 유니폼 제작 및 착용
- 2016. 3. 2. 항공운항서비스학과 신설 및 신입생 입학

3. 교과운영 방안

변화하는 항공업무와 환경에 맞춰 항공안전학개론, 항공전문객실용어, 고객심리학, 항공기내서비스론 등 8개 중점 과목을 필수로 하고, 항공사 직종에 맞는 외국어 학습 능력을 배양하여 국내 항공사를 포함 외국항공사에도 취업 및 적응력을 함양하는 과목들을 집중 교육한다. 객실승무원 자질 중에 하나인 유연성과 적응력을 높이기 위한 서비스 고객응대 기법, 커뮤니케이션 스킬, 프레젠테이션 스킬 등의 교육을 통해 책임 있는 사회인으로 인정받을 수 있는 팀웍 정신과 리더십 및 인성 함양에도 집중적인 교육을 진행한다.

4. 목표 역량정의

핵심역량	성취역량	역량 수행 준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적문제 해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체 윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

구분	성취역량	역량 수행 준거
전공 필수/ 선택	0C6. 의사소통능력	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.
	0C7. 글로벌 능력	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.
	0C8. 전공직무능력	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.
	0C9. 창의적문제해결력	1. 항공 전문가로 항공지식과 책임을 갖고 문제해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.
	0C10. 자기개발능력	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.
	0C11. 자원활용능력	1. 기내 관련 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 숙지하고 이해한다.
	0C12. 대인관계능력	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.
	0C13. 공동체 윤리	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.

6. 교육과정 편성표

구분	성격	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
					이론		실습		이론		실습		이론		실습		이론		실습		이론	실습	이론	실습	이론	실습																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
전필	전필	항공객실전문용어	3	3	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											</

7. 이수체계도

1 학 년	1학기	항공객실 전문용어	이미지메이킹			
	2학기	항공객실학개론	항공객실 안전학 I			
2 학 년	1학기	항공토익영어 I	항공객실 안전학 II	초급항공중국어	항공고객심리학	
	2학기	항공토익영어 II	서비스롤플레이	서비스 커뮤니케이션	항공일본어	
3 학 년	1학기	항공영어인터뷰 I	서비스 스토리텔링	서비스일반업무	항공서비스 마케팅	기내방송
	2학기	항공영어인터뷰 II	한국어인터뷰 I	항공객실영어 I	기내식음료론	중급항공중국어
4 학 년	1학기	서비스실무 세미나	한국어인터뷰 II	항공객실영어 II	고급항공중국어	
	2학기	항공디스커션 영어	항공객실세미나	항공안전세미나		

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성격	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치
전공 필수	항공객실전문용어	10%		60%		30%				100%
	이미지메이킹					40%		20%	40%	100%
	항공객실학개론	20%		60%		20%				100%
	항공객실안전학 I			60%	40%					100%
	항공객실안전학 II			60%	40%					100%
	항공서비스마케팅	40%		30%		30%				100%
	항공고객심리학			20%	40%			40%		100%
	항공토익영어 I	40%	40%	20%						100%
	항공토익영어 II	40%	40%	20%						100%
	서비스커뮤니케이션	40%					20%	40%		100%
	서비스롤플레이	40%		30%		30%				100%
	항공서비스스토리텔링	40%		30%		30%				100%
	항공영어인터뷰 I	40%	40%	20%						100%
	항공영어인터뷰 II	40%	40%	20%						100%
	한국어인터뷰 I	40%	40%	20%						100%
	한국어인터뷰 II	40%	40%	20%						100%
	기내방송			30%			40%		30%	100%
	항공객실영어 I	40%	40%	20%						100%
	항공객실영어 II	40%	40%	20%						100%
	초급항공중국어		30%	30%			40%			100%
	항공일본어	20%	40%			40%				100%
전공 선택	서비스마케팅		30%		40%			30%		100%
	서비스일반업무		40%			30%		30%		100%
	기내식음료	40%		30%		30%				100%
	중급항공중국어		30%	30%			40%			100%
	고급항공중국어		30%	30%			40%			100%
	서비스실무세미나				30%			30%	40%	100%
	항공디스커션영어		40%			30%		30%		100%
	항공안전세미나				50%		30%	20%		100%
	개설과목에서의 역량총합	570%	560%	660%	240%	310%	210%	240%	110%	
	졸업에 필요한 최소 역량 기준	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	항공객실전문용어	영문과목명	Airline Terminology	선수과목	
교과 목표	항공사에서 전문적으로 사용되는 용어에 대한 이해와 지식을 함양한다.				
교과 내용	항공사 용어에 대한 정의를 전문 분야별로 구분하여 지도하고 용어에 대한 활용 사례를 제시하여 항공 전문 용어에 친숙하도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
의사소통 능력	10%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	60%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공객실안전학		영문과목명	Cabin Safety Operation	선수과목
교과 목표	객실안전에 대한 전문적 지식과 능력을 배양한다.				
교과 내용	객실안전의 범위와 종류에 대해 구체적 사례로 교육한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무 능력	60%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자기개발 능력	40%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공객실학개론		영문과목명	Cabin Operation Management	선수과목
교과 목표	항공객실업무에 대한 이해도 증진 및 전문적 지식과 소양을 함양한다.				
교과 내용	항공 규정 및 절차의 기본적인 지식을 함양하여 객실승무원 직종에 대한 업무 이해를 갖게 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	20%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	60%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	이미지메이킹	영문과목명	Image Making	선수과목	
교과 목표	승무원의 기본이 되는 이미지메이킹의 중요성과 기법을 익히도록 한다				
교과 내용	Hair-do, 화장, 옷차림 등 자연스런 이미지 연출 능력을 배양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
자기개발 능력	40%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
대인관계 능력	20%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공서비스마케팅		영문과목명	Airline Service Marketing	선수과목
교과 목표	서비스 사례를 통한 고객을 유치하고 유지하는 경영기법 및 노하우를 학습한다.				
교과 내용	마케팅 기법 및 항공사 조직문화와 영업정책 등을 사례로 교육한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
의사소통 능력		40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력		30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력		30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일					
과목명	항공고객심리학	영문과목명	Airline Customer Psychology	선수과목	
교과 목표	항공고객의 심리를 통한 최상의 서비스 기법을 분석한다.				
교과 내용	고객응대 사례를 통한 고객의 심리를 분류하여 심층 교육한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무 능력	20%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결 능력	40%	1. 항공 전문가로 항공지식과 책임을 갖고 문제해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
대인관계 능력	40%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일				
과목명	항공토익영어	영문과목명	Airline Toeic English	선수과목
교과 목표	승무원의 기본 요건 중 영어 능력을 함양한다.			
교과 내용	토익과 연계한 항공 영어 실무 및 응용 회화를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
글로벌 능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
전공직무 능력	20%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	서비스커뮤니케이션	영문과목명	Service Communication	선수과목
교과 목표	항공조직문화에 적합한 의사소통 능력을 배양한다.			
교과 내용	커뮤니케이션의 역할 및 항공 고객 및 승무원 조직 내의 소통의 중요성을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
자원활용 능력	20%	1. 기내 관련 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 숙지하고 이해한다.		
대인관계 능력	40%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	서비스롤플레이	영문과목명	Service Role Play	선수과목
교과 목표	항공사 객실 서비스의 과정을 숙지하여 실전에 적용 가능한 능력을 함양한다.			
교과 내용	승객 탑승 전, 승객 탑승 후, 이륙 전, 이륙 후, 기내 서비스, 착륙 후 등의 서비스를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	서비스스토리텔링	영문과목명	Service Storytelling	선수과목	
교과 목표	인성과 서비스 지식을 바탕으로 자신의 의견을 발표하는 능력을 함양한다.				
교과 내용	기내고객응대 사례와 인성 교육을 진행하여 생각과 의견을 발표한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일				
과목명	항공영어인터뷰	영문과목명	Airline English Interview	선수과목
교과 목표	영어면접에서 필요로 하는 순발력과 자신감 있는 발표능력을 길러준다.			
교과 내용	영어면접 상황 연출 및 항공사 면접 사례별로 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	20%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
글로벌 능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	한국어인터뷰	영문과목명	Korean Interview	선수과목	
교과 목표	면접에서 필요로 하는 순발력과 자신감 있는 발표능력을 길러준다.				
교과 내용	면접 상황 연출 및 항공사 면접 사례별 교육				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	20%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
글로벌 능력	0%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	기내방송	영문과목명	Cabin Announcement	선수과목	
교과 목표	기내 방송 능력을 배양한다.				
교과 내용	기내 방송 시스템 소개 및 방송문 교육한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
공동체윤리	30%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.			
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자원활용 능력	40%	1. 기내 관련 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 숙지하고 이해한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공중국어	영문과목명	Airline Chinese	선수과목	
교과 목표	승무원의 기본 요건 중 기내 중국어 능력을 함양한다.				
교과 내용	항공 중국어 실무 및 응용 회화를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
글로벌 능력	30%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자원활용 능력	40%	1. 기내 관련 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 숙지하고 이해한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공일본어	영문과목명	Airline Japanese	선수과목	
교과 목표	승무원의 기본 요건 중 기내 일본어 능력을 함양한다.				
교과 내용	항공 일본어 실무 및 응용 회화를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	20%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
글로벌 능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
자기개발 능력	40%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	서비스일반업무		영문과목명	Service Business Operation	선수과목
교과 목표	서비스조직의 일반업무에 대한 이해와 지식을 함양한다.				
교과 내용	서비스수행에 필요한 각 직종에 대한 업무 범위와 내용에 대해 교육한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
글로벌 능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
대인관계 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	기내식음료		영문과목명	In-Flight Food & Beverage	선수과목
교과 목표	기내 서비스 수행에 필요한 식음료에 대한 이해와 지식을 함양한다.				
교과 내용	기내식음료의 종류와 내용을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	서비스실무세미나	영문과목명	Service Business Seminar	선수과목	
교과 목표	고객 서비스 실무의 전반적이고 구체적인 내용을 익힌다.				
교과 내용	서비스의 개념과 특징을 이해하여 인적 서비스 품질 향상을 도모한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
창의적 문제해결 능력	30%	1. 항공 전문가로 항공지식과 책임을 갖고 문제해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
대인관계 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공디스커션영어	영문과목명	Airline Discussion English	선수과목	
교과 목표	외항사 대비 토론에 능한 영어 능력을 함양한다				
교과 내용	주제별 토론을 통해 타인의 말을 경청하고 자신의 생각과 아이디어를 적극적으로 표현하는 능력을 배양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
글로벌 능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.			
대인관계 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공안전세미나	영문과목명	Airline Safety Seminar	선수과목	
교과 목표	항공기 안전의 전반적이고 구체적인 내용을 익힌다.				
교과 내용	항공기 안전의 개념과 특징을 이해하여 구체적인 방안을 연구하고 발표한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
창의적 문제해결 능력	50%	1. 항공 전문가로 항공지식과 책임을 갖고 문제해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용 능력	30%	1. 기내 관련 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 숙지하고 이해한다.			
대인관계 능력	20%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제해결에 리더십을 발휘한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	항공객실영어	영문과목명	Airline Cabin English	선수과목	
교과 목표	기내 영어 구사 능력을 함양한다.				
교과 내용	기내 상황별 영어회화를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	20%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
글로벌능력	40%	1. 항공 객실 승무원으로 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.			
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
항공경영학사	영어토익 750점 학생 선택 주제 프레젠테이션 발표 및 관련 자료 제출	

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(3실)	실험, 실습실(4실)	비고
전용강의실	기내안전 실습실 (일명: 기내 Mock-Up) 이미지메이킹 실습실 면접실기 전용 실습실 식음료 실습실	

12. 예비승무원대회

대상	개최요건	입상	비고
전국 고교생(항공승무원 지망생)	모의면접시험 비행기실습 서비스 및 안전 체험 학교입시전형 소개	입상자 선정 1등~3등 장학금	매년 1회 개최

항공경영학과

1. 교육목표

개방적이고 새로운 융복합형 교과과정을 개설하여 점차 발전되고 변화하는 국내외 항공산업에 필요한 지식과 인성을 겸비한 융복합형 항공경영 전문 인재를 양성한다.

2. 학과연혁

2016. 3 항공경영학과 신설

2017. 3 항공학부 항공경영학전공 신설

2018. 3 항공대학 항공경영학과 신설

3. 교과운영 방안

항공 산업을 이해하고 적응하여 항공사가 인정하는 인재 양성을 위한 방향으로 교과과정을 편성한다. 따라서 항공 산업의 기본적 지식과 이해를 바탕으로 항공경영에 필요한 항공교통론, 공항운영론, 항공화물론 등 항공 산업의 전문 분야를 중점적으로 교육한다. 나아가 무인항공기시스템, 항공레저산업, 경량항공기개론 등 고부가가치 항공 산업으로 조명 받는 첨단 항공분야 진출을 위한 전문성 함양을 위한 교육을 병행하여 진행한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
OC6. 의사소통능력	항공 서비스 제공시 승객의 의견을 경청하고, 승객이 원하는 요구사항에 대하여 원활하게 대응할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있으며, 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.
OC8. 전공직무 능력	항공전문지식을 활용하여 항공 안전과 서비스를 제공할 수 있으며, 구성원들에게 올바른 방향을 제시할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	문제해결을 위한 항공전문지식과 다양한 의견을 수렴하는 소통 능력을 갖고 있으며, 능동적이고 긍정적인 소양 및 자질을 갖추고 항공경영 지식에 기반한 해결 능력을 갖고 있다.
OC10. 자기개발능력	변화하는 항공산업의 환경 변화에 따른 적응력을 높이기 위하여 다양한 지식과 경험을 쌓으려 노력하며, 자기개발을 위해 자발적으로 자기의 미래를 계획하고 실행 할 수 있다.
OC11. 자원활용능력	주어진 환경 속에서 항공경영에 필요한 논리적 지식을 가지고 합리적인 의사결정을 할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	항공서비스 제공시 적극적인 소통과 감성을 갖고 승객과 조직원을 설득하는 능력이 있으며, 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.
OC13. 공동체윤리	공동체의 공동 목적 달성을 위해 헌신하고, 긍정적이고 책임감 있는 태도를 가지고 적극적으로 업무를 수행할 수 있다.

5. 교육과정 편성표

구 분	성 격	과 목 명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
필 수	전 공	항공우주산업론	3	3	3																							
		항공경영학원론	3	3	3																							
		항공우주학개론	3				3	3																				
		교통경제학개론	3				3	3																				
		국제항공법	3						3	3																		
		물류관리론	3						3	3																		
		공항운영론	3								3	3																
		항공교통개론	3								3	3																
		사제동행세미나5	0.5											0.5	1													
		사제동행세미나6	0.5													0.5	1											
		사제동행세미나7	0.5															0.5	1									
		사제동행세미나8	0.5																			0.5	1					
	선 택	운항관리론							3	3																		
		항행안전시설							3	3																		
		항공영어							3	3																		
		국내항공법											3	3														
		항공보관하역론											3	3														
		항공문선통신											3	3														
		항공기상학													3	3												
		항공기성능													3	3												
		항공역학													3	3												
		국제물류론													3	3												
		항공서비스원론													3	3												
		기상통보 및 일기도해독															3	1	2									
		예약 및 체크인시스템															3	1	2									
		운항관리실습															3	1	2									
		캡스톤 I															3	1	2									
		항공화물운송론															3	3										
		항공안전관리론																		3	3							
		무인항공기시스템																		3	3							
항공물류실습																		3	1	2								
캡스톤 II																		3		3								
물류정책 및 법규																		3	3									
경량항공기개론																					3	3						
공항운영실습																					3	1	2					
항공보안론																					3	3						
인적요소분석론																					3	3						
운항관리현장실습																						2		2				
다 학 과 인 정	연 계	항공객실학개론	3																									
		항공기내서비스론	3																									
		관광경영론	3																									
		국제매너와에티켓	3																									
		관광자원론	3																									
		국제호텔경영론	3																									
합계		106																										

5. 이수체계도

1학년		2학년		3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
항공우주 산업론	항공우주학 개론	국제항공법	국내항공법	항공기상학	기상통보 및 일기도해독	항공안전 관리론	경량항공기 개론
항공경영학 원론	교통경제학 개론	물류관리론	항공보관 하역론	항공기성능	예약 및 체크인시스템	무인항공기 시스템	공항운영실습
		운항관리론	항공무선통신	항공역학	운항관리실습	항공물류실습	항공보안론
		항행안전시설	공항운영론	국제물류론	캡스톤 I	캡스톤 II	인적요소 분석론
		항공영어	항공교통개론	항공서비스 원론	항공화물 운송론	물류정책 및 법규	운항관리 현장실습

7. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

구분	성격	과목명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	비고
전 공	필 수	항공우주산업론										80%	20%		100%
		항공경영학원론								30%		70%			100%
		항공우주학개론											50%	50%	100%
		교통경제학개론										70%	30%		100%
		공항운영론								40%				60%	100%
		국제항공법									60%		40%		100%
		물류관리론									70%	30%			100%
		항공교통개론								60%	40%				100%
	선 택	운항관리론								40%	60%				100%
		항행안전시설								70%		30%			100%
		항공영어										60%	40%		100%
		국내항공법								30%	70%				100%
		항공보관하역론										60%		40%	100%
		항공무선통신									60%	40%			100%
		항공기상학								60%		40%			100%
		항공기성능									40%			60%	100%
		항공역학									50%		50%		100%
		국제물류론										50%		50%	100%
		항공서비스원론								30%	70%				100%
		기상통보및일기도 해독									40%			60%	100%
		예약및체크인시스템										60%	40%		100%
		운항관리실습										50%		50%	100%
		캡스톤 I										60%	40%		100%
		항공화물운송론										40%	60%		100%
		항공안전관리론									30%		70%		100%
		무인항공기시스템									30%			70%	100%
		항공물류실습									30%		70%		100%
		캡스톤 II										60%	40%		100%
		물류정책 및 법규									60%		40%		100%
		경량항공기개론										40%		60%	100%
		공항운영실습								30%	70%				100%
		항공보안론										40%		60%	100%
		인적요소분석론									20%		80%		100%
		운항관리현장실습									30%		70%		100%
		개설과목에서의역량총합								390%	830%	880%	740%	560%	
		졸업에필요한최소역량기준								60%	60%	60%	60%	60%	

8. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	항공우주산업론	영문교과목명	Principles of Aerospace Industry	선수과목	
교과 목표	항공산업의 기초개념과 더 나아가 우주산업의 발전과정을 이해하여 항공산업의 기본적인 개념을 익힌다.				
교과 내용	항공운송과 우주개발의 기초적인 이론체계를 분석 접근한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10. 대화발표 능력		80%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11. 팀웍리더십 능력		20%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공경영학원론	영문교과목명	Aviation Business Management	선수과목	
교과 목표	항공기업경영의 이론과 실재를 경영학의 관점에서 연구하고 사례분석을 통하여 항공경영의 이해를 증대한다.				
교과 내용	항공사에 대한 경영을 이론과 실제 사례를 통해 연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		30%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC10.대화발표 능력		70%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공우주학개론	영문교과목명	Principles of Aeronautical Science	선수과목	
교과 목표	항공우주와 관련된 특성을 이해하고 항공운항의 기초이론을 익힌다.				
교과 내용	비행원리, 비행성능, 항공기구조, 감항성, 추진기관, 전기전자계통, 항공기상의 기초개념				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC11.팀웍리더십 능력		50%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
OC12.구조적 사고능력		50%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	교통경제학개론	영문교과목명	Introduction to Transport Economics	선수과목	
교과 목표	항공교통에 대한 수요 공급등 교통분야에 대한 경제이론을 연구한다.				
교과 내용	항공운임결정이론, 교통의 수요공급, 교통문제 해결을 위한 경제이론				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10. 대화발표 능력		70%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11. 팀웍리더십 능력		30%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	국제항공법	영문교과목명	International Aviation Law & Regulation	선수과목	
교과 목표	항공산업에 적용되는 국제항공법의 기초개념과 필수적인 법규지식을 익힌다.				
교과 내용	항공관련 기업에 관련되는 법규를 이론과 실무를 병합하여 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		60%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력		40%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	물류관리론	영문교과목명	Logistics Management	선수과목	
교과 목표	물류의 공급과 조달, 외부생산과 서비스의 개발과 운영에 대한 기본적인 개념을 익힌다.				
교과 내용	생산제품의 경제적인 계획 및 생산, 합리적인 재고관리 기법을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		70%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC10. 대화발표 능력		30%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	운항관리론	영문교과목명	Flight Operations Management	선수과목	
교과 목표	항공사에서의 운항관리사 역할과 안전운항정책을 이해한다.				
교과 내용	종합통제, 비행계획, 운항결정등 항공사에서 이루어지고 있는 여러 가지 실제사례를 분석한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		40%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC9.국제적감각 능력		60%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항행안전시설	영문교과목명	Air Navigation Facilities and Systems	선수과목	
교과 목표	항공기의 안전운항을 도와주는 항행시설에 대한 종류와 역할 및 작동원리를 이해한다.				
교과 내용	항행안전시설의 실제작동원리, 각 시설들의 역할을 설명한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		70%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC10.대화발표 능력		30%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공영어	영문교과목명	Aviation English	선수과목
교과 목표	항공분야에서 사용하는 전문용어에 대한 이해를 통해 정확한 전달이 가능하게 한다.			
교과 내용	항공 전문용어, 관제용어를 중심으로 특수용어를 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력	60%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11.팀웍리더십 능력	40%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	국내항공법	영문교과목명	Domestic Aviation Law & Regulation	선수과목	
교과 목표	한국의 항공법령에 대한 기초지식을 습득한다.				
교과 내용	국내항공법 실무와 항공기업 관련 법규를 위주로 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		30%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC9.국제적감각 능력		70%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공보관하역론	영문교과목명	Facility Planning and Warehousing	선수과목	
교과 목표	항공화물의 보관 및 하역에 필요한 시설 및 위치선정, 구조에 대하여 이해한다.				
교과 내용	화물을 적시에 출하하기 위한 원활한 생산 및 출하 시기 조정이론 및 기법을 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력		60%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC12.구조적 사고능력		40%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	공항운영론	영문교과목명	Airport Operations	선수과목	
교과 목표	공항의 조직, 구성 및 기능을 익히고 공항운영성과에 영향을 미치는 요인에 대해 연구한다.				
교과 내용	공항을 운영에 대한 시스템적 관점과 전반적인 이론을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		40%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC12.구조적 사고능력		60%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공무선통신		영문교과목명	Introduction to Tourism	선수과목
교과 목표	관광의 기초개념과 관광의 학문적 성격을 파악하여 관광이란 무엇인가 하는 기본적인 개념을 익힌다.				
교과 내용	관광학의 이해와 관광학을 접근함에 있어 관광현상에 대한 기초적인 이론체계를 분석 접근한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		60%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC10. 대화발표 능력		40%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공교통개론	영문교과목명	Principles of Air Traffic Management	선수과목	
교과 목표	항공교통업무의 특성과 항공기 흐름관리, 공역관리에 대한 운영에 관하여 연구한다.				
교과 내용	항공교통관리, 항공공역관리, 항공기흐름관리에 대한 기초적인 이론체계를 분석 접근한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력		60%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC9.국제적감각 능력		40%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기상학	영문교과목명	Aviation Weather	선수과목
교과 목표	항공운항에 필요한 기상요소와 기상현상이 운항에 미치는 영향에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	항공기상의 이론 및 기상현상의 원리를 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력	60%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC10.대화발표 능력	40%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공기성능	영문교과목명	Aircraft Performance	선수과목	
교과 목표	항공기가 안전하게 운항하기 위한 기초지식 및 기술을 함양한다.				
교과 내용	운항단계별 속도 중량, 연료소모량, 비행계획에 대한 원리를 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		40%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC12. 구조적 사고능력		60%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공역학	영문교과목명	Aerodynamics	선수과목
교과 목표	항공기의 운항에 영향을 미치는 물리적 요소와 그 요소간의 상관관계를 종합적으로 이해한다.			
교과 내용	속도, 고도, 공기의 운동, 압력에 대한 점성효과 공기역학, 비행조종장치등에 대한 이론을 배운다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	50%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력	50%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	국제물류론	영문교과목명	International Logistics	선수과목
교과 목표	국제 물류관리에 필요한 기초이론과 특성을 이해한다.			
교과 내용	국제 물류 유통의 각 기능별 특성과 사례연구를 실시한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력	50%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC12.구조적 사고능력	50%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공서비스원론	영문교과목명	Principles of Air Service	선수과목
교과 목표	항공 여행과 관광에 대한 이론과 실재를 이해하여 항공서비스의 기본적인 개념을 익힌다.			
교과 내용	항공서비스에 대한 이론과 실제 사례를 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.문제 해결 능력	30%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC9.국제적감각 능력	70%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	기상통보 및 일기도해독	영문교과목명	Aviation Weather Report & Weather Map Explanation	선수과목
교과 목표	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 이론습득과 정확한 해독을 도모한다.			
교과 내용	기상 전문, 일기도에 대한 해독 방법 및 적용을 배운다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	40%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC12. 구조적 사고능력	60%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	예약 및 체크인시스템	영문교과목명	Reservation and Check-In System	선수과목	
교과 목표	항공예약 및 공항에서의 승객 체크인, 항공기 무게중심에 대한 원리 및 이론을 익힌다.				
교과 내용	예약 및 체크인 시스템의 원리를 학습한 후 실험실습실에서 현장상황을 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력		60%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11.팀웍리더십 능력		40%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	운항관리실습	영문교과목명	Flight Operations Management Lab	선수과목	
교과 목표	운항관리 이론에 대한 실제 활용 사례를 통해 현업을 체험한다.				
교과 내용	비행계획 작성, 운항성능계산, 항공기상자료 해독등 운항현장에서 이루어지는 사례를 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력		50%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC12.구조적 사고능력		50%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공화물운송론	영문교과목명	Dangerous Goods Regulation	선수과목
교과 목표	항공기에 탑재되는 위험물에 대한 기준 및 법규에 대하여 이해한다. 항공화물운송사업, 화물교통에 대한 기초지식을 익힌다.			
교과 내용	리티움бат데리, 폭발물, 방사능 물질에 대한 운송기준 및 포장방법, 위험물 분류방법 등을 익힌다. 항공화물운송의 이론과 실재를 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력	40%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11.팀웍리더십 능력	60%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공안전관리론	영문교과목명	Aviation Safety Management	선수과목
교과 목표	항공안전에 대한 세계항공기구의 역할과 항공안전의 중요성에 대한 이해를 목표로한다.			
교과 내용	항공운항, 공항운영, 항공업무에 관련한 안전규정 및 사례를 배운다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	30%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력	70%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	무인항공기시스템	영문교과목명	Unmanned Aircraft System	선수과목
교과 목표	무인항공기에 대한 특성 및 운영기초이론에 대하여 이해한다.			
교과 내용	무인항공기의 개발 및 운영에 대한 교육을 수행한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	30%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC12. 구조적 사고능력	70%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공물류실습	영문교과목명	Air Logistics Lab	선수과목	
교과 목표	이론으로 배운 항공물류를 현업에 적용해 본다.				
교과 내용	항공물류에 필요한 송장, 필요서류를 작성하고 실제 시스템에 전송해 보는 실습을 시행한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		30%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력		70%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	물류정책 및 법규	영문교과목명	Logistics Law	선수과목	
교과 목표	물류관련 법규의 이론 및 구성체계를 이해하고 특성을 익힌다.				
교과 내용	화물유통 및 물류관련 법체계에 대한 주요내용을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력		60%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력		40%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	경량항공기개론	영문교과목명	Introduction to Light Aircraft	선수과목	
교과 목표	경량항공기에 대한 운항특성 및 법규등을 이해한다.				
교과 내용	일반항공기와 경량, 초경량항공기의 차이점 및 특성을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10. 대화발표 능력		40%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC12. 구조적 사고능력		60%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	공항운영실습	영문교과목명	Airport Operations Lab	선수과목	
교과 목표	공항운영 이론에 대한 실제 운용사례를 숙지한다.				
교과 내용	공항운영의 전반적인 실제 상황을 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 문제 해결 능력		30%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC9. 국제적감각 능력		70%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공보안론	영문교과목명	Aviation Security	선수과목	
교과 목표	항공보안 이론과 관련법규 ICAO 규정, 항공보안정책을 이해한다.				
교과 내용	항공사보안, 공항보안, 항공보안시스템 운영에 대하여 설명한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC10.대화발표 능력		40%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC12.구조적 사고능력		60%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 항공경영인으로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	인적요소분석론	영문교과목명	Human Factors in Aviation	선수과목
교과 목표	항공산업에 영향을 미치는 인적과실에 대한 이해를 도모한다.			
교과 내용	항공기 사고에 관련된 주요요소와 인적과실에 대하여 알아본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	20%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀워크리더십 능력	80%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	운항관리현장실습	영문교과목명	Flight Operations Field Lab	선수과목
교과 목표	이론과 사례분석을 통해 배웠던 지식을 실제 항공사에서 실습한다.			
교과 내용	항공사의 업무와 시스템을 직접 사용한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 국제적감각 능력	30%	1. 국제항공산업의 변화를 인지하고 이에 따른 제반 지식을 습득하고 있다. 2. 세계항공시장의 동향과 변화에 대해 잘 인지하고 국제적 문화와 특성을 파악하고 있다.		
OC11. 팀웍리더십 능력	70%	1. 항공전문지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
항공경영학사	졸업논문-항공 관련 자유주제	

항공운항학과

1. 교육목표

- 가. 모든 조종사가 절대 필요로 하는 호연지기(浩然之氣)와 실무능력을 겸비한 진정한 전문조종인력 양성을 중요 목표로 한다.
- 나. 산학협력 기반을 둔 산업체 맞춤형교육을 통하여 국가 항공 산업의 경쟁력 향상에 중추적 역할을 담당할 훌륭한 인성을 갖춘 창의적인 인재 양성을 목적으로 한다.
- 다. 외국어 능력 및 인격배양으로 국제 경쟁력을 갖춘 인재 양성에 맞춤형 교육의 전문성을 갖는다.
- 라. 조종사로서 지녀야할 3대 덕목인 Professional, Respect, Safety의 가치관 형성을 위한 항공지식과 운항 실습을 연계한 효율적인 교육프로그램을 운영함으로 첨단 항공 산업의 조종 전문 인력을 양성하는 전문학 교로 자리매김한다.

2. 학과연혁

- 2016. 04. 항공운항학과 교육부 인가
- 2016. 05. 가디언즈항공 MOU체결
- 2016. 12. 가디언즈 항공 조종사 및 비행교관 실무협약 체결
- 2017. 03. 항공운항학과 신설
- 2017. 03. 에어인천(주) MOU체결

3. 교과운영 방안

첨단 항공 산업의 조종 전문 인력 양성을 위해 변화하는 항공업무와 환경에 맞춰 항공안전학개론, 항공전문객 실용어, 고객심리학, 항공기내서비스론 등 8개 중점 과목을 필수로 하고, 항공사 직종에 맞는 외국어 학습 능력을 배양하여 국내 항공사를 포함 외국항공사에도 취업 및 적응력을 함양하는 과목들을 집중 교육한다. 객실 승무원 자질 중에 하나인 유연성과 적응력을 높이기 위한 서비스 고객응대 기법, 커뮤니케이션 스킬, 프레젠테이션 스킬 등의 교육을 통해 책임 있는 사회인으로 인정 받을 수 있는 팀웍 정신과 리더십 및 인성 함양에도 집중적인 교육을 진행한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력 개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

구 분	성취역량	역량 수 행 준 거
전공 필수/ 선택	0C6.의사소통능력	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해시킨다.
	0C7.글로벌 능력	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.
	0C8.전공직무능력	1. 항공 산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공 산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.
	0C9.창의적문제해결력	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다. 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.
	0C10.자기개발능력	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.
	0C11.자원활용능력	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.
	0C12.대인관계능력	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.
	0C13.공동체윤리	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.

6. 교육과정 편성표

구분	성격	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년			
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기	
				학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간	학점	주당시간
				이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습	이론	실습
전공	필수	항공무선통신	1	1	2														
		항공법	3	2	3														
		비행이론	2	2	2														
		항공기상I	3	3	3														
		모의비행I	2	2	4														
		사제와의 동행I	0.5	0.5	1														
		공중항법	3			3	3												
		항공교통업무	3			3	3												
		항공기상II	2			2	2												
		운항실습I	3			3	6												
		사제와의 동행II	0.5			0.5	1												
		항공기시스템I	3					3	3										
		항공역학	2					2	2										
		계기비행이론	3					3	3										
		운항실습II	3					3	6										
		사제와의 동행III	0.5					0.5	1										
		항공기시스템II	3							3	3								
		항공학	2							2	2								
		모의비행II	2							2	4								
		운항실습III	3							3	6								
		사제와의 동행IV	0.5							0.5	1								
		사제와의 동행V	0.5									0.5	1						
		사제와의 동행VI	0.5											0.5	1				
		사제와의 동행VII	0.5													0.5	1		
		사제와의 동행VIII	0.5															0.5	1
		항공기엔진I	3									3	3						
		최신항법시스템	2									2	2						
		운항실습IV	2									2	4						
		운항실습V	3									3	6						
		항공기엔진II	3											3	3				
		인적요소분석론	3											3	3				
		운항실습VI	3											3	6				
		운항실습VII	2											2	4				
	선택	항공의학	3													3	3		
		항공영어I	2													2	2		
		EPTA	2													2	2		
		고성능 항공기	3													3	3		
		다발항공기운항실습I	3													3	6		
		다발항공기운항실습II	2													2	4		
		비행안전론	3															3	3
		항공영어II	2															2	2
		항공기 사고조사	2															2	2
		운항관리론	3															3	3
		비행교육학운항실습I	3															3	6
		비행교육학운항실습II	2															2	4

7. 이수체계도

1 학 년	1학기	항공무선통신	항공법	비행이론	항공기상 I	모의비행 I
	2학기	공중항법	항공교통업무	항공기상 II	운항실습 I	
2 학 년	1학기	항공기시스템 I	항공역학	계기비행이론	운항실습 II	
	2학기	항공기시스템 II	항공학	모의비행 II	운항실습 III	
3 학 년	1학기	항공기엔진 I	최신항법시스템	운항실습 IV	운항실습 V	
	2학기	항공기엔진 II	인적요소분석론	운항실습 VI	운항실습 VII	
4 학 년	1학기	항공의학	항공영어 I	고성능 항공기	EPTA	다발항공기 운항실습 I, II
	2학기	비행안전론	항공영어 II	운항관리론	항공기 사고조사	비행교육학 운항실습 I, II

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성격	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치
전공 필수	항공무선통신	40%		30%		30%				100%
	항공법	40%		30%		30%				100%
	비행이론	40%		30%		30%				100%
	항공기상 I	40%		30%		30%				100%
	모의비행 I			30%			30%		40%	100%
	공중항법	40%		30%		30%				100%
	항공교통업무	40%		30%		30%				100%
	항공기상 II	40%		30%		30%				100%
	운항실습 I			30%			30%		40%	100%
	항공기시스템 I	40%		30%		30%				100%
	항공역학	40%		30%		30%				100%
	계기비행이론	40%		30%		30%				100%
	운항실습 II			30%			30%		40%	100%
	항공기시스템 II	40%		30%		30%				100%
	항공학	40%		30%		30%				100%
	모의비행 II			30%			30%		40%	100%
	운항실습 III			30%			30%		40%	100%
	항공기엔진 I	40%		30%			30%		30%	100%
	최신항법시스템	40%		30%		30%				100%
	운항실습 IV			30%			30%		40%	100%
	운항실습 V			30%			30%		40%	100%
전공 선택	항공기엔진 II	40%				30%			30%	100%
	인적요소분석론			30%	40%			30%		100%
	운항실습 VI			30%			30%		40%	100%
	운항실습 VII			30%			30%		40%	100%
	항공의학		30%		40%			30%		100%
	항공영어 I		40%			30%		30%		100%
	EPTA		40%			30%		30%		100%
	고성능 항공기	40%		30%		30%				100%
	다발항공기 운항실습 I			30%			30%		40%	100%
	다발항공기 운항실습 II			30%			30%		40%	100%
	비행안전론		30%		40%			30%		100%
	항공기 사고조사		30%		40%			30%		100%
	항공영어 II		40%			30%		30%		100%
	운항관리론	40%		30%		30%				100%
	비행교육학 운항실습 I	40%		30%		30%				100%
	비행교육학 운항실습 II	40%		30%		30%				100%
	개설과목에서의 역량총합	760%	210%	900%	160%	630%	360%	210%	500%	
	졸업에 필요한 최소 역량 기준	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일				
교과목명	항공무선통신	영문교과목명	Flight Radio Operation	선수과목
교과 목표	항공무선에 적용되는 이론 및 실습 교육을 통해 항공무선통신사 자격 취득을 목표로 한다.			
교과 내용	전파의 운용에 적용되는 법규와 절차, 항공중사자간 통신방법을 교육한다,			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공법	영문교과목명	Aviation Law	선수과목
교과 목표	항공법 안에서의 실무능력을 배양하여 안전을 도모한다.			
교과 내용	항공법, 시행령, 시행규칙을 연구 및 숙지함으로써 항공기 안전과 효율적 운용능력을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비행이론	영문교과목명	Airplane General Knowledge	선수과목
교과 목표	전반적인 비행에 작용되는 힘과 원리를 이해하고 전문적인 지식과 능력을 배양한다			
교과 내용	비행 기본법칙, 공력특성 등 이론적 기초지식을 다루고 비행 중에 발생하는 현상을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기상 I,II	영문교과목명	Aeronautical Meteorology I,II	선수과목
교과 목표	기상 현상 및 원리를 이해하고 숙지하여 안전한 비행을 할 수 있는 전문인을 배양한다			
교과 내용	항공에 적용되는 대기 원리와 항공기 운항과 관련성을 연구하고 기상전문용어 해석에 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	모의비행 I,II	영문교과목명	Flight Simulator Training I,II	선수과목
교과 목표	실제 항공기와 동일한 시뮬레이터 교육을 함으로 비행 전 적응훈련 및 기동법을 익힌다			
교과 내용	비행절차 및 항공기 특성을 이해하고 실제 항공기와 동일한 기동훈련 및 계기비행을 교육 한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	공중항법	영문교과목명	Air Navigation	선수과목
교과 목표	항법 시스템 사용 및 관련 이론을 교육함으로 정확한 항법에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	지문, 추측, 무선, 천문 등에 관한 기초이론을 강의하고 지문 및 추측 항법을 위한 비행계획을 실습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공교통업무	영문교과목명	Air Traffic Service	선수과목
교과 목표	공역계획, 비행공역의 제정 등을 이해시켜 안전한 입출항이 될 수 있도록 비행능력을 향상시킨다			
교과 내용	조종사를 위한 항공교통업무와 각종절차의 이론과 실무, 무선통화방법을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	운항실습 I, II, III, IV, V, VI, VII	영문교과목명	Flight Training I, II, III, IV, V, VI, VII	선수과목
교과 목표	자가용조종사, 계기비행, 사업용조종사면장 취득을 목표로 한다.			
교과 내용	실제 항공기 공중조작, 기동, 장주 등 국가조종사 자격 과정을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 시스템 I,II	영문교과목명	Aircraft System I,II	선수과목
교과 목표	항공기 시스템을 이해하고 교육함으로써 원리를 이해하고 안전비행을 위한 전문인을 배양한다			
교과 내용	항공기에 사용되는 기계적 장치들의 작동원리 및 안전한 운영절차 그리고 기체구조에 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공역학	영문교과목명	Aerodynamics	선수과목
교과 목표	공기역학, 비행역학을 교육함으로써 전반적인 힘의 원리를 이해하고 조종사 지식능력을 향상 시킨다.			
교과 내용	비행성능, 안정 및 조종면 이론 등에 관한 내용을 중점적으로 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	계기비행이론	영문교과목명	Study of Instrument Flight	선수과목
교과 목표	계기비행 이론을 교육함으로 실제 항공기에서의 계기비행 적용을 목표로 한다.			
교과 내용	계기 해석, 기본지식과 응용, 비행정보의 이용과 항법장비 활용 및 ATC 절차에 대한 교육을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공학	영문교과목명	Aeronautics	선수과목
교과 목표	정확한 비행기동에 대한 이론 부분을 교육하여 실제 항공기 기동에 적용할 수 있도록 한다.			
교과 내용	자가용/사업용조종사를 위한 시계비행 교육과정을 이해하고, 요구되는 기동방법, 절차를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기엔진 I,II	영문교과목명	Aircraft Engine I,II	선수과목
교과 목표	실질적으로 추력을 발생시키는 항공기 엔진에 대한 이해를 함으로 전문 지식 함양			
교과 내용	항공기 동력장치로 사용되는 왕복엔진 및 제트엔진의 기초 작동원리 및 운영방법에 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
공동체윤리	30%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	최신항법시스템	영문교과목명	Advanced Avionic Systems	선수과목
교과 목표	위성항법시스템을 비롯하여 최근에 개발되고 있는 최신항법시스템 활용에 대한 지식 함양			
교과 내용	최신항법보조시설, 항공기 탑재장비 등을 조종사가 이해하고 운영할 수 있도록 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	인적요소분석론	영문교과목명	Human Factors	선수과목
교과 목표	인적요인에 대한 전문적인 교육을 통한 사고 예방 및 자기개발 함양			
교과 내용	여러 가지 인적요소를 분석하고 항공기 운항 시 관계되는 요인에 관한 내용을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	40%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
대인관계능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공의학	영문교과목명	Aviation Medicine	선수과목
교과 목표	비행이 인체에 미치는 영향을 숙지함으로 안전 비행을 위한 전문적 지식 배양			
교과 내용	조종사에게 적용되는 의학적 지식을 교육하고 비상 처치법에 필요한 기술을 습득 시킨다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
글로벌 능력	30%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
창의적 문제해결력	40%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
대인관계능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공영어 I,II	영문교과목명	Aviation English I,II	선수과목
교과 목표	항공산업에서 요구하는 전문적 영어 능력 배양			
교과 내용	항공사에서 입사시 우대사항인 항공토익시험 성적 향상을 위한 원리와 노하우를 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	EPTA	영문교과목명	Aviation English I,II	선수과목
교과 목표	항공영어구술능력과 항공기의 운항에 필요한 전문적 영어 능력 배양			
교과 내용	전반적인 항공기의 운항을 관리하는데 필요한 원리와 실무를 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	고성능 항공기	영문교과목명	Heavy Aircraft Performance	선수과목
교과 목표	항공사에서 운영되고 있는 다발 및 제트항공기의 특성 및 운영방법에 대한 전문적 지식 배양			
교과 내용	다발항공기 제트항공기의 특성 및 조종계통에 운영절차에 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	다발항공기 운항실습 I,II	영문교과목명	Multi-Engine Flight Training I,II	선수과목
교과 목표	다발항공기 비행 자격 취득을 목표로 한다.			
교과 내용	다발 항공기 공중조작, 기동, 장주 등 비행 자격 과정을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비행안전론	영문교과목명	Safety Management System	선수과목
교과 목표	Safety Management System을 이해하고 분석하여 안전운항에 따른 전문적 지식 함양			
교과 내용	항공사고의 원인 및 사고 방지대책, 안전관리 등을 이수하여 SMS의 개념과 원리에 대하여 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
글로벌 능력	30%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
창의적 문제해결력	40%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
대인관계능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 사고조사	영문교과목명	Research of Air Accident	선수과목
교과 목표	항공기 사고조사와 관련한 기술을 교육하여 최종보고서 작성 능력을 부여			
교과 내용	과거 항공기 사고 사례를 조사 및 분석하여 항공기 시스템, 인적요소 및 비행기록 등에 대한 조사 절차와 기술을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
글로벌 능력	30%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
창의적 문제해결력	40%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
대인관계능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	운항관리론	영문교과목명	Aviation Management	선수과목
교과 목표	항공기의 운항을 관리하는데 필요한 원리와 실무방안 전문적 지식 및 능력 배양			
교과 내용	전반적인 항공기의 운항을 관리하는데 필요한 원리와 실무를 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비행교육학 운항실습 I,II	영문교과목명	Flight Instructor Course I,II	선수과목
교과 목표	비행교관 자격 취득을 목표로 한다			
교과 내용	비행교관으로써 전문적 지식과 비행교육능력 향상을 위한 교육을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체윤리	40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
항공운항학사	졸업시험(70/100 점 이상) 또는 논문, 사업용조종사면장	

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실(2실)	비고
공학관101호	항공기 시뮬레이터실 PC 시뮬레이터실	

무인항공학과

1. 교육목표

본 학과는 무인기 조종을 기본으로 하며 기체 제작, 설계, 정비 분야와 비행제어 등 4차 산업혁명에 적합한 창의적인 인력 양성은 물론 첨단산업을 이끌 수 있는 가치관이 형성되도록 교육한다.

무인기에 특화된 전문인력 양성을 목적으로 전 학년에 걸쳐 학과교육을 심화학습하며, 무인기조종전문교육 기관에서 조종교육에 집중함으로써 교육효과를 높이고 있다.

무인항공학과는 최적의 환경에서 교육훈련을 받을 수 있도록 최고의 교육시설을 완비하여, 전문적 지식, 기 능과 인성을 갖춘 훌륭한 인재 양성의 산실로 거듭날 수 있도록 교수진 모두가 최선을 다 할 것이다.

2. 학과연혁

2017. 2 무인조종교육원 신설

2017. 9 무인기조종교육원 국토부 전문교육기관 인가

2018. 3 무인항공학과 신설

3. 교과운영 방안

무인기(드론)산업을 이해하고 적응하여 4차 산업혁명에 맞는 인재 양성을 위한 방향으로 교과과정을 편성한 다. 따라서 첨단산업의 기본적 지식과 이해를 바탕으로 전반적인 무인기(드론)산업에 필요한 기체 제작, 설 계, 정비, 조종, 개발 등 전문 분야를 중점적으로 교육한다. 또한 무인기조종 국가자격증, 지도조종자 자격 증을 취득할 수 있도록 하여, 미래 무인기(산업)의 흐름을 미리 준비하고 첨단산업 분야 진출을 위한 전문 적 실무 역량 강화를 위한 차별화된 교육을 진행한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	프로젝트 구성원 또는 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	해외 석학들과 지식 및 기술 공유 능력과 세계 기술 흐름과 시장을 분석 할 수 있다.
0C8. 전공실무 능력	무인항공 관련 직무 수행에 필요한 다양한 신기술에 대한 이해와 드론 개발 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	ST 및 IT를 기반으로 하는 융복합적 지식을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경과 trend를 분석하고 시장이 요구하는 사회적 Needs를 파악하여 이를 사업화 할 수 있는 아이디어를 도출할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	항공 산업을 이해하고 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 사업제안서에 활용할 수 있다.
0C12. 대인관계능력	조별 프로젝트 등 팀 별 활동을 통해 팀 워크를 이해하며 팀원을 배려하고 협력하여 팀원들 간 서로를 격려하고 리드 할 수 있다.
0C13. 공동체윤리	팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.

6. 교육과정편성표

구분	성격	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고						
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기								
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간							
					강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습		강의 실습	강의 실습				
전공	전필	전산기계제도	3	3	4																					
		공업역학	2	2	2																					
		항공우주학개론	3	3	3																					
		항공법규	3				3	3																		
		공학수학	3				3	3																		
		무인기 운용 및 이론	3				3	3																		
		회전익 운항실습	3						3	6																
		재료역학	3						3	3																
		전산수학	3						3	3																
		전자회로기초	3						3	3																
		무인기시스템	3								3	3														
		무인기 프로그래밍	3								3	4														
		항공역학	3								3	3														
		무인기관제	3										3	3												
		동력시스템	3										3	3												
		임베디드 S/W 1	3										3	3												
		무인기 설계	3												3	4										
		기상통보 및 일기도해독	2												2	2										
		임베디드 S/W 2	3												3	3										
		무인기통신장치	3															3	3							
		무인기제작실습	3															3	4							
		무인기제어공학	3															3	3							
		무인기정비	3																		3	4				
		자동항행시스템	3																			3	3			
	전선	구조역학	3								3	3														
		전산 구조 실습	3										3	3												
		무인기무선통신	2										2	3												
		고정익 운항실습	3												3	6										
		계기비행이론	3														3	3								
		항공안전관리	3																		3	3				
		모의 계기비행실습	3																			3	6			

7. 이수체계도

학년	학기	과 목				
1	1학기	항공법규 (3-3-0)	공업역학 (2-2-0)	항공우주학개론 (3-3-0)		
	2학기	전산기계제도 (3-0-4)	공학수학 (3-3-0)	무인기 운용 및 이론 (3-3-0)		
2	1학기	회전익 운항실습 (3-0-6)	재료역학 (3-3-0)	전산수학 (3-3-0)	전자회로기초 (3-3-0)	
	2학기	무인기시스템 (3-3-0)	구조역학 (3-3-0)	무인기 프로그래밍 (3-0-4)	항공역학 (3-3-0)	전산 구조 실습 (3-0-3)
3	1학기	무인기 관제 (3-3-0)	동력시스템 (3-3-0)	무인기무선통신 (2-0-3)	임베디드 S/W1 (3-3-0)	
	2학기	고정익 운항실습 (3-0-6)	무인기 설계 (3-0-4)	기상통보 및 일기도해독(2-2-0)	임베디드 S/W2 (3-3-0)	
4	1학기	무인기통신장치 (3-3-0)	무인기제작실습 (3-0-4)	무인기제어공학 (3-3-0)	계기비행이론 (3-3-0)	
	2학기	무인기정비 (3-0-4)	자동항행시스템 (3-3-0)	모의 계기비행 실습 (3-0-6)	항공안전관리 (3-3-0)	

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 명	이수구분	과 목 명	006	007	008	009	0010	0011	0012	0013	가중치합
전 공 필 수	필수	항공법규	40%		30%		30%				100%
	필수	회전익 운항실습			30%		30%		40%		100%
	필수	무인기 시스템	40%		30%		30%				100%
	필수	무인기관제	40%		30%		30%				100%
	필수	전산기계제도			40%	30%		30%			
	필수	재료역학	40%		30%		30%				
	필수	구조역학	40%		30%		30%				100%
	필수	무인기 설계	40%		30%			30%			100%
	필수	무인기제작실습	40%		30%			30%			100%
	필수	무인기 정비	40%		30%			30%			100%
	필수	공학수학	40%		30%		30%				100%
	필수	전산수학			30%		30%	40%			100%
	필수	무인기 프로그래밍	40%		30%			30%			100%
	필수	동력시스템	40%		30%			30%			100%
	필수	무인기제어공학	40%		30%		30%				100%
	필수	자동항행시스템	40%		30%		30%				100%
	필수	무인기 운용 및 이론	40%		30%		30%				100%
	필수	항공우주학개론	40%		30%		30%				100%
	필수	임베디드 S/W 1	40%			30%		30%			100%
	필수	임베디드 S/W 2	40%			30%		30%			100%
	필수	항공기상학	40%		30%		30%				100%
	필수	전자회로기초	40%			30%		30%			100%
	필수	항공역학	40%		30%		30%				
전 공 선 택	선택	전산 구조 실습			30%	40%		30%			100%
	선택	항공안전관리		30%		40%			30%		100%
	선택	고정익 운항실습			30%		30%		40%		100%
	선택	무인기통신장치	40%			30%		30%			100%
	선택	항공무선통신	40%		30%		30%				100%
	선택	기상통보 및 일기도해독	40%		30%		30%				100%
	선택	계기비행이론	40%		30%		30%				100%
계	개설과목에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	960	30	790	230	540	400	110	40	3,100

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
과목명	항공법규	영문과목명	Aviation Law	선수과목
교과 목표	항공법 안에서의 실무능력을 배양하여 안전을 도모한다.			
교과 내용	항공법, 시행령, 시행규칙을 연구 및 숙지함으로써 안전과 효율적 운용능력을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	회전익 운항실습	영문과목명	UAV Training (Rotorcraft)	선수과목
교과 목표	초경량비행장치 무인멀티콥터 국가조종자격증 취득을 목표로 한다.			
교과 내용	좌측면/우측면 호버링, 원주비행, 50m 전진비행, 비상착륙 등 대형 무인항공기 기동 훈련을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
대인관계 능력	40%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기시스템	영문과목명	UAV System	선수과목
교과 목표	무인기에 적용되는 시스템에 대하여 대한 이해를 도모한다			
교과 내용	무인기의 전자, 통신, GPS 시스템 대한 교육을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기관제	영문과목명	UAV Traffic Control	선수과목
교과 목표	무인기 교통 관리(UAS Traffic Management) 절차 및 이론을 익힌다.			
교과 내용	공역 및 무인기간 분리, 항공교통관제업무의 일반지식을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	고정의 운항실습	영문과목명	UAV Training (Aircraft)	선수과목
교과 목표	고정의 항공기 비행실습 능력을 배양한다.			
교과 내용	실제 고정의 무인항공기 공중조작, 기동, 장주 등 비행조종을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
대인관계 능력	40%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	구조역학	영문과목명	Structural Mechanics	선수과목
교과 목표	구조에 따른 역학관계를 이해하고 창의적으로 문제를 해결한다.			
교과 내용	무인기의 구조적인 형상 설계에 대한 교육을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	전산수학	영문과목명	Mathlab	
교과 목표	Mathlab을 통한 효율적인 수학적 프로그래밍을 수행한다.			
교과 내용	무인기설계에 적용되는 수식등을 프로그래밍 하기위한 이론적인 교육 및 실습을 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용 능력	40%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	동력시스템	영문과목명	Power System	선수과목
교과 목표	무인기의 동력시스템(엔진 및 모터)의 기본원리를 해석하고 동력발생 및 전달장치를 이해한다			
교과 내용	무인기에 적용되는 다양한 동력시스템의 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기 통신장치	영문과목명	UAV Communication System	선수과목
교과 목표	무인기(무인 항공기 및 무인비행장치) 통신장치에 대한 교육을 통하여 이해하고 창의적 능력을 배양한다.			
교과 내용	무인기에 사용되는 통신시스템 장비와 기기에 관하여 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
창의적 문제해결능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	무인기 프로그래밍	영문과목명	UAV Programming	선수과목	
교과 목표	언어 문법과 프로그래밍 방법을 이해하도록 실습을 통하여 기초 프로그래밍 능력을 기른다. 프로그램을 작성하고 컴파일하고, 실행함으로써 다양한 문제들을 컴퓨터로 해결할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	1. 프로그램의 작성과 실행 2. 데이터와 연산 3. 기본적인 출력과 입력 4. 제어문 5. 함수 6. 배열과 포인터 7. 사용자가 정의하는 데이터 형 8. 파일을 이용한 데이터의 입력과 출력				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
의사소통 능력		40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력		30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용 능력		30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기제어공학	영문과목명	UAV Control Engineering	선수과목
교과 목표	제어의 기본이론을 습득한 후, 이를 설계하기 위한 방법 및 절차에 대해서 배운다.			
교과 내용	무인기에 적용되는 제어시스템을 이해하고 실습 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기정비	영문과목명	UAV Maintenance	선수과목
교과 목표	무인기 정비를 수행하는 실습을 통하여 현장 적응 능력을 배양한다.			
교과 내용	실제 무인기에 대한 정비교육을 진행한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	공학수학	영문과목명	Engineering Mathematics	선수과목
교과 목표	공학이나 자연과학 분야의 물리적 법칙이나 관계들에 대한 수학적인 능력을 배양한다.			
교과 내용	수학적 문제들의 해법과 이론들을 이해하고 무인기 관련 수학적 문제해결 능력을 기른다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	재료역학	영문과목명	Material Dynamics	선수과목
교과 목표	무인기에 사용되는 재료의 기본적인 물리적 특성과 작용하는 힘의 역학을 이해하고 재료의 특성을 파악한다.			
교과 내용	무인기 관련 재료역학 이론에 대해 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	전산기계제도	영문과목명	Computer-Aided Design	선수과목
교과 목표	제반 기계 및 부품의 형상 모델링, 제작 도면을 작성 할 수 있는 능력을 부여하며, 창의적 기계설계의 기초 능력을 배양한다.			
교과 내용	공학분야의 표준 프로그램인 CAD 이용법을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무 능력	40%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	무인기 설계		영문과목명	UAV Design	선수과목
교과 목표	무인기에 대한 설계 실습을 통하여 창의적 능력을 배양한다.				
교과 내용	팀 단위로 디자인한 무인기를 직접 설계한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.			
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
역량 합계	100%				

과목 프로파일				
과목명	무인기 제작실습	영문과목명	UAV Making	선수과목
교과 목표	무인기에 대한 제작 실습을 통하여 창의적 능력을 배양한다.			
교과 내용	팀 단위로 설계한 무인기를 직접 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	자동항행시스템	영문과목명	Automatic Navigation System	선수과목
교과 목표	운동 방정식을 유도하고 무인기의 전달함수 및 자동항행 시스템 및 기법에 대한 이해			
교과 내용	무인기에 탑재되는 각종 계측기와 기기, 지상 장비 등에 관하여 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기운용 및 이론	영문과목명	UAV Operation and Knowledge	선수과목
교과 목표	전반적인 비행에 작용되는 힘과 원리를 이해하고 전문적인 지식과 능력을 배양한다			
교과 내용	조종 기본법칙, 공력특성, 운용 등 이론적 기초지식을 다루고 비행 중에 발생하는 현상을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	항공우주학개론	영문과목명	Principles of Aeronautical Science	선수과목
교과 목표	항공우주와 관련된 특성을 이해하고 항공운항의 기초이론을 익혀 항공분야에 대한 창의성을 높인다.			
교과 내용	비행원리, 비행성능, 항공기구조, 감항성, 추진기관, 전기전자계통, 항공기상의 기초개념			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	임베디드 S/W 1	영문과목명	Embedded Software System 1	선수과목
교과 목표	임베디드 시스템 상에서의 기초적인 하드웨어 및 프로그램에 대한 이해			
교과 내용	마이크로 프로세서를 통한 하드웨어 구성 및 기본적인 제어 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
창의적문제해결 능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	임베디드 S/W 2	영문과목명	Embedded Software System 2	선수과목
교과 목표	무인기에 적용되는 임베디드 시스템 상에서의 프로그램에 대한 이해			
교과 내용	크로스 어셈블러, 디버거, 시뮬레이터 등의 소프트웨어 툴을 이용하여 무인기를 제어하는 프로그램을 개발하고 실험용 보드에 이식하는 방법 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
창의적문제해결 능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	전산 구조 실습	영문과목명	Ansys workbench	선수과목
교과 목표	무인기를 개발에 필요한 구조 해석 능력을 배양한다			
교과 내용	드론 설계에 필요한 현실적인 구조해석 실습을 교육한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
창의적문제해결 능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	항공안전관리	영문과목명	Aviation Safety Management	선수과목
교과 목표	Safety Management System을 이해하고 분석하여 안전운항에 따른 전문적 지식 함양			
교과 내용	사고의 원인 및 방지대책, 안전관리 등을 이수하고 사고조사와 보고에 대한 절차 강의			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
글로벌 능력	30%	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.		
창의적문제해결 능력	40%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
대인관계 능력	30%	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	항공기상학	영문과목명	Aeronautical Meteorology	선수과목
교과 목표	항공운항에 필요한 기상요소와 기상현상이 운항에 미치는 영향에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	항공기상의 이론 및 기상현상의 원리를 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	전자회로기초	영문과목명	Basic Electronic Circuit	선수과목
교과 목표	전자회로의 기본 소자인 R,L,C를 이용한 회로의 기본 지식 이해			
교과 내용	1. 저항 회로의 해석 2. 종속전원과 OP AMP 3. 해석 방법론 : 망 해석과 루프 해석 4. 인덕터, 캐패 시터 회로 해석 5. 미적분 방정식을 이용한 회로 해석 방법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
창의적문제해결 능력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용 능력	30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	항공역학	영문과목명	Aerodynamics	선수과목
교과 목표	항공기의 운항에 영향을 미치는 물리적 요소와 그 요소간의 상관관계를 종합적으로 이해한다. 항공기가 안전하게 운항하기 위한 기초지식 및 기술을 함양한다.			
교과 내용	속도, 고도, 공기의 운동, 압력에 대한 점성효과 공기역학, 비행조종장치등에 대한 이론을 배운다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	무인기무선통신		영문과목명	선수과목
교과 목표	항공무선에 적용되는 이론 및 실습 교육을 통해 항공무선통신사 자격 취득을 목표로 한다.			
교과 내용	전파의 운용에 적용되는 법규와 절차, 항공종사자간 통신방법을 교육한다,			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	기상통보 및 일기도해독	영문과목명	Aviation Weather Report & Weather Map Explanation	선수과목
교과 목표	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 이론습득과 정확한 해독을 도모한다.			
교과 내용	기상 전문, 일기도에 대한 해독 방법 및 적용을 배운다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
의사소통 능력	40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력	30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	계기비행이론		영문과목명	Study of Instrument Flight	선수과목
교과 목표	계기비행 이론을 교육함으로 항공 계기에 해석 능력과 이해를 목표로 한다.				
교과 내용	계기 해석, 기본지식과 응용, 비행정보의 이용과 항법장비 활용 및 ATC 절차에 대한 교육을 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
의사소통 능력		40%	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.		
전공직무 능력		30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자기개발 능력		30%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일					
과목명	모의 계기비행 실습		영문과목명	IFR Simulator Training	선수과목
교과 목표	실제 항공기와 동일한 시뮬레이터로 계기비행 능력을 배양한다.				
교과 내용	항공기 계기를 직접 시뮬레이터를 이용하여 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
전공직무 능력		30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
자원활용 능력		30%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체 윤리		40%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계		100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
첨단항공학사	무인기 제작 또는 논문, 초경량비행장치 무인기조종면장	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
공학관 101호	무인기조종교육원	-

항공정비학과

1. 교육목표

글로벌 시대의 항공산업은 발전되어가는 추세이고 이에 따라 항공정비도 국내외적으로 확대되고 있다. 그러므로 항공정비학과는 국토교통부에서 지정한 필수교과를 충족하는 교과과정을 바탕으로 실용 교육을 통하여 항공 산업 현장에서 필요로 하는 실무적인 인재 및 외국 자격증 취득을 하는 글로벌 인재를 양성한다.

2. 학과연혁

2017. 04. 항공정비학과 교육부 인가

3. 교과운영 방안

기초이론 및 실용적 실습위주의 과목을 편성하여 항공 산업 현장에서 요구하는 능동적이고 실무중심의 인재를 양성하고 국토교통부에서 지정한 필수교과를 충족하여 졸업 전에는 항공 정비사 자격증과 항공 산업기사 자격증을 취득할 수 있고 글로벌 자격증 취득을 위하여 능동적인 맞춤형 교과과정을 편성 및 운영한다. 항공운항학과와의 융복합 교육과정을 통하여 조종을 겸비한 멀티형 항공정비사를 양성한다.

4. 역량별 수행준거

구분	성취역량	역량 수행 준거
전공 필수/ 선택	0C6. 의사소통능력	1. 전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖고 있다. 2. 전문 지식 관련하여 여러 가지 자료를 활용하여 상대방을 이해 시킨다.
	0C7. 글로벌 능력	1. 항공종사자로서 언어 활용에 탁월하다. 2. 항공용어를 정확히 이해하고 적용한다.
	0C8. 전공직무능력	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.
	0C9. 창의적문제해결력	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다. 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.
	0C10. 자기개발능력	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.
	0C11. 자원활용능력	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.
	0C12. 대인관계능력	1. 상대방을 먼저 이해하고 배려하며 맡은 바 책임을 다한다. 2. 목표와 가치를 공유하며 비전을 제시하고 문제 해결에 리더십을 발휘 한다.
	0C13. 공동체윤리	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.

5. 항공정비학과 교과과정

- 국토부에서 인정하는 전문교육기관의 교과과정을 편성
- 전문교육기관 교과과정을 이수해야 항공정비사 면허증 응시 자격 부여
- 전문교육기관의 과정을 이수하면 작업형 실기시험 면제
- 전문교육기관에서 요구하는 교과과정

표준 과목		학과 시간	실기 시간	계
항공 법규	1. 국제항공법(ICA0와 ITA에 관한 내용포함)	45	-	45
	2. 국내항공법(사고조사 및 항공보안포함)			
	3. 항공정비관리(정비관련규정, 도서, 정비조직, 정비프로그램, 정비방식 및 양식기록에 관한 내용포함)	45		45
	4. 중간 시험(2회 이상)	5	-	5
	소계	95	-	95
정비 일반	수학, 물리	30		30
	항공역학	45		45
	항공기 도면	20	25	45
	항공기 중량 및 평형관리	10	20	30
	항공기 재료, 공정, 하드웨어	20	25	45
	항공기 세척 및 부식방지	15	15	30
	유체 라인 및 피팅	10	35	45
	일반공구와 측정공구	10	20	30
	안전 및 지상취급과 서비스작업	20	10	30
	검사원리 및 기법	30	15	45
	인적성능 및 한계(위기 및 오류 관리 포함)	45	-	45
	중간 시험(2회 이상)	10	-	10
	소계	265	165	430
항공 기체	항공기 구조	30	30	60
	항공기 천, 외피, 목재와 구조물 수리	20	10	30
	항공기 금속구조 수리	30	60	90
	항공기 용접	20	40	60
	첨단 복합 소재	25	50	75
	항공기 도색 및 마무리	10	20	30
	항공기 유압 계통	30	30	60
	항공기 착륙장치 계통	30	30	60
	항공기 연료 계통	30	30	60

	화재방지, 제·방빙 및 제우계통	15	15	30
	객실공조 및 공기압력 제어계통	20	25	45
	헬리콥터 구조 및 계통	20	25	45
	중간시험(2회이상)	15	-	15
	소계	295	365	660
항공 엔진	왕복엔진일반 및 흡기·배기 계통	20	25	45
	왕복엔진 연료 및 연료조절계통	20	25	45
	왕복엔진 점화 및 시동계통	20	25	45
	왕복엔진 윤활 및 냉각계통	20	25	45
	프로펠러	20	25	45
	헬리콥터 엔진	20	25	45
	왕복엔진 장탈 및 교환	20	25	45
	왕복엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	20	25	45
	경량항공기 엔진	10	5	15
	가스터빈엔진 일반 및 구조	20	25	45
	가스터빈엔진 연료 및 연료조절 계통	20	25	45
	가스터빈엔진 점화 및 시동계통	20	25	45
	가스터빈엔진 윤활 및 냉각계통	20	25	45
	가스터빈엔진 장탈 및 교환	20	25	45
	가스터빈엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	10	20	30
	중간시험(2회 이상)	5	5	10
	소계	285	355	640
전기/ 전자/ 계기	항공기전기, 전자, 통신, 항법기초	120	75	195
	항공기 전기계통	60	30	90
	항공기 계기계통 I (Classic), II (Digital)	60	30	90
	항공기 통신 및 항법계통	120	60	180
	중간시험(2회 이상)	5	10	15
	소계	365	205	570
종합 시험	종합평가 시험	5	10	15
계		1,310	1,100	2,410

○ 전문교육기관에 맞는 이론교과

표준 과목		학과 시간	대학세부과목	학과 시간
항공 법규	1. 국제항공법(ICA0와 ITA에 관한 내용포함)	45	항공법	45
	2. 국내항공법(사고조사 및 항공보안포함)			
	3. 항공정비관리(정비관련규정, 도서, 정비조직, 정비프로그램, 정비방식 및 양식기록에 관한 내용포함)	45	항공정비관리	45
	4. 중간 시험(2회 이상)	5		
	소계	95		90
정비 일반	수학, 물리	30	공업역학	30
	항공역학	45	항공역학	45
	항공기 도면	20	전산기계제도	30
	항공기 중량 및 평형관리	10	항공정비일반	45
	항공기 재료, 공정, 하드웨어	20		
	항공기 세척 및 부식방지	15		
	유체 라인 및 피팅	10	항공정비실무	45
	일반공구와 측정공구	10		
	안전 및 지상취급과 서비스작업	20		
	검사원리 및 기법	30	비파괴검사개론	30
	인적성능 및 한계(위기 및 오류 관리 포함)	45	인적요소개론	45
	중간 시험	10		
	소계	265		270
항공 기체	항공기 구조	30	재료역학	30
	항공기 천, 외피, 목재와 구조물 수리	20	항공기 기체 I (45) 항공기 기체 II (45) 헬리콥터 공학(45)	135
	항공기 금속구조 수리	30		
	항공기 용접	20		
	첨단 복합 소재	25		
	항공기 도색 및 마무리	10		
	헬리콥터 구조 및 계통	20		
	항공기 유압 계통	30	항공기 계통공학 I (45) 항공기 계통공학 II (45)	90
	항공기 착륙장치 계통	30		
	항공기 연료 계통	30		
	화재방지, 제·방빙 및 제우계통	15	공기조화시스템	30
	객실공조 및 공기압력 제어계통	20		

	중간시험(2회이상)	15		
	소계	295		285
항공 엔진	왕복엔진일반 및 흡기·배기 계통	20	유체역학(45) 왕복엔진 I (45) 왕복엔진 II (45) 경량엔진(45)	180
	왕복엔진 연료 및 연료조절계통	20		
	왕복엔진 점화 및 시동계통	20		
	왕복엔진 윤활 및 냉각계통	20		
	프로펠러	20		
	헬리콥터 엔진	20		
	왕복엔진 장탈 및 교환	20		
	왕복엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	20		
	경량항공기 엔진	10	열역학(45) 가스터빈엔진 I (45) 가스터빈엔진 II (45)	135
	가스터빈엔진 일반 및 구조	20		
	가스터빈엔진 연료 및 연료조절 계통	20		
	가스터빈엔진 점화 및 시동계통	20		
	가스터빈엔진 윤활 및 냉각계통	20		
	가스터빈엔진 장탈 및 교환	20		
	가스터빈엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	10		
	중간시험(2회 이상)	5		
	소계	285		315
전기/ 전자/ 계기	항공기전기, 전자, 통신, 항법기초	120	항공전기 I (45) 항공전기 II (45) 항공전자 I (45) 항공전자 II (45)	180
	항공기 전기계통	60	항공계기 및 항법 I (45) 항공계기 및 항법 II (45) 항공우주학개론(45) 항공통신(45)	180
	항공기 계기계통 I (Classic), II (Digital)	60		
	항공기 통신 및 항법계통	120		
	중간시험(2회 이상)	5		
	소계	365		360
종합 시험	종합평가 시험	5		
계		1,310		1,320

○ 전문교육기관에 맞는 실습교과

표준 과목		실습 시간	대학세부과목	실습 시간
정비 일반	항공기 도면	25	전산기계제도	30
	항공기 중량 및 평형관리	20	정비기초실습(140)	140
	항공기 재료, 공정, 하드웨어	25		
	항공기 세척 및 부식방지	15		
	유체 라인 및 피팅	35		
	일반공구와 측정공구	20		
	안전 및 지상취급과 서비스작업	10		
	검사원리 및 기법	15		
	소계	165		170
항공 기체	항공기 구조	30	항공기 기체실습 I (160)	160
	항공기 천, 외피, 목재와 구조물 수리	10		
	항공기 금속구조 수리	60		
	항공기 용접	40		
	첨단 복합 소재	50	항공기 기체실습 II (140)	140
	항공기 도색 및 마무리	20		
	항공기 유압 계통	30		
	항공기 착륙장치 계통	30	항공기 기체실습 III (140)	140
	항공기 연료 계통	30		
	화재방지, 제·방빙 및 제우계통	15		
	객실공조 및 공기압력 제어계통	25		
	헬리콥터 구조 및 계통	25		
	소계	365		440
항공 엔진	왕복엔진일반 및 흡기·배기 계통	25	왕복엔진실습 I (160)	160
	왕복엔진 연료 및 연료조절계통	25		
	왕복엔진 점화 및 시동계통	25		
	왕복엔진 윤활 및 냉각계통	25		
	왕복엔진 장탈 및 교환	25		
	왕복엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	25		
	경량항공기 엔진	5		
	프로펠러	25	왕복엔진실습 II (60)	60

	헬리콥터 엔진	25		
	가스터빈엔진 일반 및 구조	25	가스터빈엔진실습 I (100)	100
	가스터빈엔진 연료 및 연료조절계통	25		
	가스터빈엔진 점화 및 시동계통	25		
	가스터빈엔진 윤활 및 냉각계통	25		
	가스터빈엔진 장탈 및 교환	25	가스터빈엔진실습 II (40)	60
	가스터빈엔진 정비 및 작동(화재방지계통 포함)	20		
	중간시험(2회이상)	5		
	소계	355		380
전기/ 전자/ 계기	항공기전기, 전자, 통신, 항법기초	75	전기, 전자, 계기실습(200)	200
	항공기 전기계통	30		
	항공기 계기계통 I (Classic), II (Digital)	30		
	항공기 통신 및 항법계통	60		
	중간시험(2회 이상)	10		
	소계	205		200
종합 시험	종합평가 시험	10		
계		1,100		1,190

○ 전문교육기관 교과과정에 의한 항공정비학과 교과과정

학기	이론	실습	계
1-1	공업역학(30)_2 항공기 기체 I (45)_2 항공우주학개론(45)_2 재료역학(45)_2 열역학(45)_2	정비기초실습(140)_3	13학점
	10학점	3학점	
1-2	유체역학(45)_2 왕복엔진 I (45)_2 항공역학(45)_2 항공기 기체 II (45)_2 경량엔진(45)_2	항공기 기체실습 I (160)_3	13학점
	10학점	3학점	
2-1	왕복엔진 II (45)_2 가스터빈엔진 I (45)_2 항공정비일반(45)_2 항공기계통공학 I (45)_2	왕복엔진실습 I (160)_3 왕복엔진실습 II (60)_3	14학점
	8학점	6학점	
2-2	가스터빈엔진 II (45)_2 항공기계통공학 II (45)_2 항공전기 I (45)_2 항공전자 I (45)_2	가스터빈실습 I (100)_3 가스터빈실습 II (60)_3	14학점
	8학점	6학점	
3-1	공기조화시스템(30)_2 인적요소개론(45)_2 항공계기 및 항법 I (45)_2 항공전자 II (45)_2, 항공전기 II (45)_2	전기, 전자, 계기실습(200)_3	13학점
	10학점	3학점	
3-2	항공법(45)_2 항공통신(45)_2, 항공계기 및 항법 II (45)_2 항공정비실무(45)_2	항공기 기체실습 II (140)_3	11학점
	8학점	3학점	
4-1	헬리콥터공학(45)_2 비파괴검사개론(30)_2 항공정비관리(45)_2 전산기계제도(60)_2	항공기 기체실습 III (140)_3 비행실습 I (5)_1	12학점
	8학점	4학점	
4-2		비행실습 II (5)_1	1학점
		1학점	
총계	62학점(1,320시간)	29학점(1,200시간)	91학점

※ 밑줄 친 과목은 항공정비사 비인정 과목

6. 교육과정 편성표

구분	이수구분	과 목 명	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년						비고
			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
			학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	학점	주당 시간	강의 실습	
전공필수	공업역학	2	3																								
	항공기 기체Ⅰ	2	3																								
	항공우주학개론	2	3																								
	재료역학	2	3																								
	열역학	2	3																								
	정비기초실습	3		140																							
	유체역학				2	3																					
	왕복엔진Ⅰ				2	3																					
	항공역학				2	3																					
	항공기 기체Ⅱ				2	3																					
	경량엔진				2	3																					
	항공기 기체실습Ⅰ				3		160																				
	왕복엔진Ⅱ							2	3																		
	가스터빈엔진Ⅰ							2	3																		
	항공정비일반							2	3																		
	항공기계통공학Ⅰ							2	3																		
	왕복엔진실습Ⅰ							3		160																	
	왕복엔진실습Ⅱ							3		60																	
	가스터빈엔진Ⅱ									2	3																
	항공기계통공학Ⅱ									2	3																
	항공전기Ⅰ									2	3																
	항공전자Ⅰ									2	3																
	가스터빈실습Ⅰ									3		100															
	가스터빈실습Ⅱ									3		60															
	공기조화시스템											2	3														
	인적요소개론											2	3														
	항공계기 및 항법Ⅰ											2	3														
	항공전자Ⅱ											2	3														
	항공전기Ⅱ											2	3														
	전기, 전자, 계기실습											3		200													
	항공법														2	3											
	항공통신														2	3											
	항공계기 및 항법Ⅱ														2	3											
	항공정비실무														2	3											
	항공기 기체실습Ⅱ														3		140										
	헬리콥터공학																	2	3								
	비파괴검사개론																	2	3								
	항공정비관리																	2	3								
	전산기계제도																	2	1	3							
	항공기 기체실습Ⅲ																	3		140							
선택	비행실습Ⅰ																1		5								
	비행실습Ⅱ																			1			5				

7. 교육과정 이수 체계도

학년	학기	이론	실습
1학년	1학기	공업역학 항공기 기체 I 항공우주학개론 재료역학 열역학	정비기초실습
	2학기	유체역학 왕복엔진 I 항공역학 항공기 기체 II 경량엔진	항공기 기체실습 I
2학년	1학기	왕복엔진 II 가스터빈엔진 I 항공정비일반 항공기계통공학 I	왕복엔진실습 I 왕복엔진실습 II
	2학기	가스터빈엔진 II 항공기계통공학 II 항공전기 I 항공전자 I	가스터빈실습 I 가스터빈실습 II
3학년	1학기	공기조화시스템 인적요소개론 항공계기 및 항법 I 항공전자 II 항공전기 II	전기, 전자, 계기실습
	2학기	항공법 항공통신 항공계기 및 항법 II 항공정비실무	항공기 기체실습 II
4학년	1학기	헬리콥터공학(45)_2 비파괴검사개론(30)_2 항공정비관리(45)_2 전산기계제도(60)_2	항공기 기체실습 III 비행실습 I
	2학기		비행실습 II

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

구분	이수 구분	과목명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치 합
전 공	필수	공업역학			50%	30%		20%			100%
		항공기 기체 I			50%	30%		20%			100%
		항공우주학개론			50%	30%		20%			100%
		재료역학			50%	30%		20%			100%
		열역학			50%	30%		20%			100%
		정비기초실습			30%	30%	20%	20%			100%
		유체역학			50%	30%		20%			100%
		왕복엔진 I			50%	30%		20%			100%
		항공역학			50%	30%		20%			100%
		항공기 기체 II			50%	30%		20%			100%
		경량엔진			50%	30%		20%			100%
		항공기 기체실습 I			30%	30%	20%	20%			100%
		왕복엔진 II			50%	30%		20%			100%
		가스터빈엔진 I			50%	30%		20%			100%
		항공정비일반			50%	30%		20%			100%
		항공기계통공학 I			50%	30%		20%			100%
		왕복엔진실습 I			30%	30%	20%	20%			100%
		왕복엔진실습 II			30%	30%	20%	20%			100%
		가스터빈엔진 II			50%	30%		20%			100%
		항공기계통공학 II			50%	30%		20%			100%
		항공전기 I			50%	30%		20%			100%
		항공전자 I			50%	30%		20%			100%
		가스터빈실습 I			30%	30%	20%	20%			100%
		가스터빈실습 II			30%	30%	20%	20%			100%
		공기조화시스템			50%	30%		20%			100%
		인적요소개론			50%	30%		20%			100%
		항공계기 및 항법 I			50%	30%		20%			100%
		항공전자 II			50%	30%		20%			100%
		항공전기 II			50%	30%		20%			100%
		전기, 전자, 계기실습			30%	30%	20%	20%			100%
		항공법			50%	30%		20%			100%
		항공통신			50%	30%		20%			100%
		항공계기 및 항법 II			50%	30%		20%			100%
		항공정비실무			50%	30%		20%			100%
		항공기 기체실습 II			30%	30%	20%	20%			100%
		헬리콥터공학			50%	30%		20%			100%
		비파괴검사개론			50%	30%		20%			100%
		항공정비관리			50%	30%		20%			100%
		전산기계제도			30%	30%	20%	20%			100%
		항공기 기체실습 III			30%	30%	20%	20%			100%
	선택	비행실습 I			30%	30%		20%		20%	100%
		비행실습 II			30%	30%		20%		20%	100%

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일				
교과목명	공업역학	영문교과목명	Mechanics	선수과목
교과 목표	힘을 받는 강체에서 일어나는 물리적 현상을 이해하고 이를 항공 분야에 응용한다.			
교과 내용	힘의 평형, 힘의 합성 및 분력, 강체의 자유 물체도 등과 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 기체 I	영문교과목명	Aircraft Structure I	선수과목
교과 목표	항공기 기체 구조와 역할에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및 제작에 대한 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공우주학개론	영문교과목명	Introduction to Aviation	선수과목
교과 목표	항공공학에 필요한 기초적인 지식을 학습한다.			
교과 내용	항공기의 발달사 및 개요, 항공기 구조, 항공역학, 항공기 계통 등과 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	재료역학	영문교과목명	Mechanics of Materials	선수과목	
교과 목표	정정계에서 축하중, 비틀림, 굽힘 등의 외력을 받는 재료의 응력과 변형에 대하여 학습한다.				
교과 내용	축하중, 비틀림, 굽힘, 응력과 변형률 등과 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	열역학	영문교과목명	Thermodynamics		선수과목
교과 목표	열과 일에 관련된 물질의 열역학적인 성질을 이해하여 항공기 동력장치에서 요구하는 사이클 해석을 학습한다.				
교과 내용	열역학 제 1법칙, 열역학 제2법칙, 카르노사이클, 오토사이클, 브레이튼 사이클 등과 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			

교과목 프로파일				
교과목명	정비기초실습	영문교과목명	선수과목	
교과 목표	항공기 정비실무를 하기위하여 기본적인 지식을 학습한다.			
교과 내용	일반공구, 측정공구, 안전 및 지상취급과 서비스 작업, 항공기 중량 및 평형관리 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	유체역학	영문교과목명	Fluid Mechanics	선수과목
교과 목표	유체의 성질의 기본지식을 습득하여 항공역학에 응용할 수 있도록 한다.			
교과 내용	유체의 성질, 유체 정역학, 유동의 기본 방정식 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	왕복엔진 I	영문교과목명	Reciprocating Engine I	선수과목
교과 목표	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공기용 왕복기관의 종류와 작동원리, 연료분사장치, 흡기 및 배기 시스템 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공역학	영문교과목명	Aerodynamics	선수과목
교과 목표	유체역학의 기본적인 지식을 바탕으로, 비압축성 공기중의 비행체 주위에서 발생하는 양력과 항력의 발생에 대한 핵심적인 이론을 학습한다.			
교과 내용	2차원 에어포일 및 3차원 유한 날개주위에서 발생하는 양력, 항력 및 모멘트의 공기역학적 특성을 이해하며, 향후 비행체 해석 및 설계에 필요한 기본적인 비행원리를 강의한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공기 기체 II	영문교과목명	Aircraft Structure II	선수과목	
교과 목표	항공기 기체 구조와 역할에 대하여 학습한다.				
교과 내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및 제작에 대한 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	경량엔진	영문교과목명	Lightweight Engine	선수과목
교과 목표	경량 항공기에 사용되는 엔진에 대하여 학습한다.			
교과 내용	경량 엔진의 종류와 특징, 흡기 및 배기 시스템, 연료 시스템 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 기체실습 I	영문교과목명	Aircraft Airframe Practice I	선수과목
교과 목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.			
교과 내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	왕복엔진 II	영문교과목명	Reciprocating Engine II	선수과목	
교과 목표	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 학습한다.				
교과 내용	항공기용 왕복기관의 종류와 작동원리, 연료분사장치, 흡기 및 배기 시스템 등 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
전공직무능력		50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력		30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력		20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	가스터빈엔진 I	영문교과목명	Gas Turbine Engine I	선수과목
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진에 대한 열역학적 해석, 엔진의 성능에 대하여 학습한다.			
교과 내용	가스터빈엔진의 구조와 명칭, 가스터빈 엔진의 사이클 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공정비일반	영문교과목명	General Aviation Maintenance	선수과목	
교과 목표	항공기를 정비하는데 필요한 일반적인 지식 등을 학습한다.				
교과 내용	항공기의 정비 공정, 항공기의 하드웨어, 항공기 부식방지 등 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	항공기계통공학 I	영문교과목명	Aircraft Systems Engineering I	선수과목
교과 목표	항공기에 사용되는 계통에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공기 유압의 종류 및 특징, 항공기의 유압계통, 연료계통, 착륙장치 계통 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	왕복엔진실습 I	영문교과목명	Reciprocating Engine Practice I	선수과목
교과 목표	항공기용 왕복엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.			
교과 내용	왕복엔진의 흡기, 배기계통 구성품 장탈착, 시동계통의 장,탈착 및 점검 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	왕복엔진실습 II	영문교과목명	Reciprocating Engine Practice II	선수과목
교과 목표	항공기용 왕복엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.			
교과 내용	왕복엔진의 흡기, 배기계통 구성품 장탈착, 시동계통의 장,탈착 및 점검 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	가스터빈엔진 II	영문교과목명	Gas Turbine Engine II	선수과목
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진에 대한 열역학적 해석, 엔진의 성능에 대하여 학습한다.			
교과 내용	가스터빈엔진의 구조와 명칭, 가스터빈 엔진의 사이클 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기계통공학 II	영문교과목명	Aircraft Systems Engineering II	선수과목
교과 목표	항공기에 사용되는 계통에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공기 유압의 종류 및 특징, 항공기의 유압계통, 연료계통, 착륙장치 계통 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공전기 I	영문교과목명	Aviation Electricity I	선수과목
교과 목표	항공기에 장착된 전기 계통에 대하여 학습한다.			
교과 내용	직, 병렬 직류 회로, 발전기의 원리, 전력과 에너지 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공전자 I	영문교과목명	Aviation Electronics I	선수과목
교과 목표	항공기의 전자계통 및 항공기에 사용되고 있는 기초 회로에 대하여 학습한다.			
교과 내용	전자의 기초, Dimming 회로, 조명회로, 발연감지회로 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	가스터빈실습 I	영문교과목명	Gas Turbine Engine Practice I	선수과목
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.			
교과 내용	가스터빈엔진의 연소실 장,탈착, 가스터빈엔진의 연료계통 점검 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	가스터빈실습 II	영문교과목명	Gas Turbine Engine Practicell	선수과목
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.			
교과 내용	가스터빈엔진의 연소실 장,탈착, 가스터빈엔진의 연료계통 점검 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	공기조화시스템	영문교과목명	Air Conditioning System	선수과목	
교과 목표	항공기에 사용되는 공기조화 계통에 대하여 학습한다.				
교과 내용	객실 공조 계통, 공기 압력 제어 계통 등 관련된 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
전공직무능력		50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력		30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력		20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	인적요소개론	영문교과목명	Human Factor	선수과목
교과 목표	항공정비의 안전과 효율분야에서 인적요인에 대하여 학습한다.			
교과 내용	인적요소의 개요, 안전관리체계, 인적성능과 한계 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공계기 및 항법 I	영문교과목명	Aircraft Instrument and Navigation I	선수과목
교과 목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공계기의 종류와 특징, 항법장치의 종류 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공전자 II	영문교과목명	Aviation Electronics II	선수과목
교과 목표	항공기의 전자계통 및 항공기에 사용되고 있는 기초 회로에 대하여 학습한다.			
교과 내용	전자의 기초, Dimming 회로, 조명회로, 발열감지회로 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공전기 II	영문교과목명	Aviation Electricity II	선수과목
교과 목표	항공기에 장착된 전기 계통에 대하여 학습한다.			
교과 내용	직, 병렬 직류 회로, 발전기의 원리, 전력과 에너지 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	전기,전자,계기실습	영문교과목명	Aviation Electricity,Electronics and Instrument Practice	선수과목
교과 목표	항공기 각 시스템에 사용되고 있는 전기, 전자 및 계기에 대하여 실습을 한다.			
교과 내용	항공 전기, 전자 및 계기 구성품의 점검 등 관련 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공법	영문교과목명	Aviation Law	선수과목
교과 목표	항공종사자로서의 필수적으로 필요한 항공기의 운용 및 관리에 대한 법적 근거를 학습한다.			
교과 내용	항공법, 항공법 시행령, 항공법 시행규칙 등 관련내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	항공통신	영문교과목명	Aviation Communication	선수과목	
교과 목표	지상과 항공기 사이의 통신 및 항공기 간의 통신에 대하여 학습한다.				
교과 내용	무선 통신의 종류와 특징, 항공기 통신 등 관련 내용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	항공계기 및 항법 II	영문교과목명	Aircraft Instrument and Navigation II	선수과목
교과 목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.			
교과 내용	항공계기의 종류와 특징, 항법장치의 종류 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공정비실무	영문교과목명	Aviation Maintenance Practice	선수과목
교과 목표	항공정비 현장에서 사용되는 실무와 이론을 학습한다.			
교과 내용	지상취급, 서비스 작업, 유관 작업 등 관련 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 기체실습 II	영문교과목명	Aircraft Airframe Practice II	선수과목
교과 목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.			
교과 내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	헬리콥터공학	영문교과목명	Helicopter Engineering	선수과목
교과 목표	회전의 항공기인 헬리콥터에 대하여 학습한다.			
교과 내용	헬리콥터의 종류와 특징, 정지 비행, 헬리콥터의 비행성능 등 관련 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비파괴검사개론	영문교과목명	Introduction NDI	선수과목
교과 목표	항공기 및 항공기 부품을 파괴하지 않고 검사할 수 있는 방법을 학습한다.			
교과 내용	비파괴검사의 종류, 검사의 작동원리, 검사의 작동법 등 관련 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공정비관리	영문교과목명	Aviation Maintenance Management	선수과목
교과 목표	항공기 정비에 관련된 규정, 정비 계획 및 정비관리 업무를 학습한다.			
교과 내용	정비계획, 기술관리, 예방정비 등 관련 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	50%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	전산기계제도	영문교과목명	Computer Aided Design	선수과목
교과 목표	컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 항공기 부품의 설계를 학습한다.			
교과 내용	소프트 웨어 사용법, 2D 도면, 3D 모델링 등 관련 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	항공기 기체실습Ⅲ	영문교과목명	Aircraft Airframe Practice III	선수과목
교과 목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.			
교과 내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자기개발 능력	20%	1. 다양한 지식과 사고를 경비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 2. 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비행실습 I	영문교과목명	Flight Training I	선수과목
교과 목표	실제 항공기를 조종할 수 있는 학습을 한다.			
교과 내용	항공기 공중 조작, 기동, 이륙 및 착륙 등 관련 내용			
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.		
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.		
공동체윤리	20%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	비행실습 II	영문교과목명	Flight Training II	선수과목	
교과 목표	실제 항공기를 조종할 수 있는 학습을 한다.				
교과 내용	항공기 공중 조작, 기동, 이륙 및 착륙 등 관련 내용				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
전공직무능력	30%	1. 항공산업의 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 2. 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.			
창의적 문제해결력	30%	1. 항공전문가로서 항공지식과 책임을 갖고 문제 해결을 한다 2. 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 한다.			
자원활용능력	20%	1. 관련 비행 이론에 대해 숙지하고 이해 한다. 2. 비행절차에 맞게 정확한 기동을 한다.			
공동체윤리	20%	1. 개인이 아닌 팀으로써 희생하는 팀웍 정신을 갖고 있다. 2. 구성원을 위해 봉사하며 공동체 규칙을 준수한다.			
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	졸업 시험 항공정비사 자격증 취득	

공 과 대 학

- ◆ 토목공학과
- ◆ 소프트웨어학과
- ◆ 전자공학과
- ◆ 건축공학전공
- ◆ 건축학전공
- ◆ 바이오융합공학과
- ◆ 창업지식재산학과

교 육 목 적

본 공과대학은 제4차 산업혁명을 선도할 수 있는 창조적인 공학교육을 통하여, 급변하는 정보화사회에서 창의력과 국제경쟁력 개발에 밑거름이 되고, 졸업 후 즉시 산업체와 연구소 그리고 공공기관에 진입할 수 있으며, 우리대학의 설립정신과 교육목적을 실현할 수 있는 인격과 창의력을 갖춘 전문공학기술인력 양성을 목적으로 한다.

교 육 목 표

공과대학의 교육목적을 달성하기 위하여, 각 전공의 전문적 능력을 배양하여 각 전문분야에서 자신의 직무를 창조적으로 수행할 수 있는 능력, 기술혁신에 앞장서는 선도적 기술 능력, 전공 분야에 대한 기초이론과 응용능력, 습득한 전문적인 교육을 국가 및 지방 사회 발전을 위하여 근면 성실하게 일하는 봉사정신 및 협동 봉사하는 마음과 인성을 갖게 하는 것이 공과대학의 교육목표이다.



토목공학과

1. 학부 교육목표

- 가. 창조적 사고 능력 배양
- 나. 문제 해결 능력 배양
- 다. 실천적 지식 능력
- 라. 지역사회 이해와 적용 능력 배양

2. 학과연혁

- 1978. 10. 토목공학과 인가
- 1979. 2. 제1회 신입생 입학
- 1983. 2. 제1회 졸업생 배출
- 1991. 11. 토목공학과 대학원 신설
- 1994. 9. 토목공학과 2부 신설
- 1996. 10. 토목공학과, 환경공학과, 교통공학과를 학부로 통합
- 1997. 11. 건설환경시스템공학부로 명칭변경
- 2003. 2. 전국토목공학과 평가 우수학과로 선정
- 2003. 11. SOC공학부로 명칭변경
- 2007. 3. 토목공학과로 모집단위 변경

3. 교육과정 운영방안

토목공학과는 다음과 같은 세 가지 교육목표에 부합하는 현장 밀착형 토목기술자를 양성하기 위해 총 5개의 세부 학문분야(구조, 수공, 지반, 환경, 측량 및 시공)에서 이론과 실험, 설계가 적절히 반영된 교육과정을 운영하고 있다. 교육과정의 체계적이고 효율적인 운영을 위해 기본 운영방안은 학교 및 학과의 내규를 따르고 있으며, 학생들의 체계적인 교육을 위해 세부 학문분야별로 교과목 이수체계도를 제공하고 있다.

첫째, 토목구조물에 대한 설계 및 문제해결 능력을 갖춘 현장중심의 고급기술자 양성

둘째, 환경 친화적인 개발을 추구하는 친환경적 건설인 양성

셋째, 전인적 사고와 관리능력을 겸비한 공학인 양성

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적 문제 해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동참여도) 역할극
	0C13.공동체 윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 공과대학		학과: 토목공학과
진출분야: 토목시공업체, 토목엔지니어링업체, 토목현장감리업체, 토목직공무원, 국영기업체, 연구소		
모듈 1	모듈명: 구조 및 건설재료공학	
	진출분야: 토목시공업체, 토목엔지니어링업체, 토목현장감리업체, 토목직공무원, 안전진단업체, 보수보강업체, 국영기업체, 연구소	
	관련직업: 구조 및 건설안전진단분야 엔지니어, 설계 및 시공기술사, 현장감리사	
	자격증 및 공인성적: 토목기사, 건설재료시험기사, 철도토목기사, 콘크리트기사, 건설재료기사, 토목구조기사, 토목시공기사	
	담당교수: 유승운, 박광열	
모듈 2	모듈명: 수공학	
	진출분야: 토목시공업체, 토목엔지니어링업체, 토목현장감리업체, 토목직공무원, 국영기업체, 연구소	
	관련직업: 수공분야 설계사 및 시공기술사, 현장감리사	
	자격증 및 공인성적: 토목기사, 수질환경기사, 폐기물처리기사, 해양공학기사, 해양자원개발기사, 해양환경기사, 상하수도 기술사, 수자원개발기술사, 항만 및 해안기술사, 해양기술사	
	담당교수: 김규환, 박창근	
모듈 3	모듈명: 지반 및 측량정보공학	
	진출분야: 토목시공업체, 토목엔지니어링업체, 토목현장감리업체, 토목직공무원, 국영기업체, 연구소	
	관련직업: 지반분야 설계사 및 시공기술사, 측량 및 지형공간정보 기술사, 현장감리사	
	자격증 및 공인성적: 토목기사, 건설안전기사, 응용지질기사, 측량 및 지형공간정보기사, 지적기사, 도로 및 공항기술사, 토질 및 기초기술사, 토목시공기술사, 토목품질시험기술사	
	담당교수: 박흥규, 최승필, 백규호	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	
대 내 1 - 3	전선	공업정역학	3			3	3													
	전선	기초응용역학	3					3	3											
	전선	구조역학및실험	3							3	2	2								
	전선	철근콘크리트공학및설계	3									3	2	2						
	전선	PS콘크리트종합설계	3											3	2	2				
	전선	강구조및합성구조설계	3													3	2	2		
	전선	유체역학 및 실험	3					3	3											
	전선	관수로 및 실험	3									3	2	2						
	전선	개수로 및 실험	3												3	2	2			
	전선	수문학 및 하천설계	3												3	2	2			
	전선	상하수도공학및설계	3													3	2	2		
	전선	해안항만종합설계	3															3	2	2
	전선	측량학 및 실험	3							3	2	2								
	전선	지형공간정보학	3										3	2	2					
	전선	토질역학 및 실험Ⅰ	3										3	2	2					
	전선	토질역학 및 실험Ⅱ	3												3	2	2			
	전선	기초공학 및 설계	3														3	2	2	
	전선	토목시공학	3														3	2	2	
창 의 실 용	전선	토목직업의 탐색	3	3	3															
	전선	창의적토목설계입문	3				3	3												
	전선	토목캐드실무	3											3	2	2				
	전선	토목종합설계	3													3	2	2		
	전선	지역사회토목종합설계	3															3	2	2
추 천 모 듈	모듈명(학과)		이수과목 표기																	
	모듈명(학과)		이수과목 표기																	
	모듈명(학과)		이수과목 표기																	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (구조공학)	모듈2 (수공학)	모듈3 (지반및측량정보공학)	융복합	창의실용 과정
1	1학기					토목직업의 탐색(3-3-0)
	2학기	공업정역학 (3-3-0)				창의적토목설계입문 (3-3-0)
2	1학기	기초응용역학 (3-3-0)	유체역학 및 실험(3-3-0)			
	2학기	구조역학 및 실험 (3-2-2)		측량학 및 실습 (3-2-2)		
3	1학기	철근콘크리트공학 및 설계 (3-2-2)	관수로 및 실험 (3-2-2)	지형공간정보학 (3-2-2)		
				토질역학 및 실험Ⅰ (3-2-2)		
	2학기	PS콘크리트 종합설계 (3-2-2)	개수로 및 실험 (3-2-2)	토질역학 및 실험Ⅱ(3-2-2)		토목캐드실무 (3-2-2)
			수문학 및 하천설계 (3-2-2)			
4	1학기	강구조 및 합성구조설계 (3-2-2)	상하수도공학 및 설계 (3-2-2)	기초공학 및 설계 (3-2-2)		토목종합설계 (3-2-2)
				토목시공학 (3-2-2)		
	2학기		해안항만종합 설계(3-2-2)			지역사회 토목종합설계 (3-2-2)
		18	18	18		15

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중 치합
모듈1		공업정역학			50%	30%		20%			100%
		기초응용역학			50%	30%		20%			100%
		구조역학 및 실험			50%	30%		20%			100%
		철근콘크리트공학 및 설계			40%	40%		20%			100%
		PS콘크리트종합설계			30%	50%		20%			100%
		강구조 및 합성구조설계			30%	50%		20%			100%
모듈2		유체역학 및 실험			50%	30%		20%			100%
		관수로 및 실험			50%	10%		10%		30%	100%
		개수로 및 실험			50%	10%		10%		30%	100%
		수문학및하천설계			50%	30%		20%			100%
		상하수도공학 및 설계			50%	30%		20%			100%
		해안항만종합설계			50%	10%		10%		30%	100%
모듈3		측량학 및 실습			60%	20%			20%		100%
		지형공간정보학			50%	10%		20%	20%		100%
		토질역학 및 실험 I			60%	20%	20%				100%
		토질역학 및 실험 II			60%	20%	20%				100%
		기초공학 및 설계			60%	20%		20%			100%
		토목시공학	20%		60%	20%					100%
창의실 용모듈		토목직업의 탐색			40%	30%		30%			100%
		창의적토목설계입문			20%	50%	15%		15%		100%
		토목캐드실무			30%	30%		40%			100%
		토목종합설계	10%		40%	30%		20%			100%
		지역사회토목종합설계			50%	30%		20%			100%
계		개설교과목에서의 역량총합	30%		1080%	630%	58%	360%	55%	90%	2300%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	공업정역학		영문과목명	Engineering Statics		모듈명	모듈1	
교과 목표	힘을 받는 강체에서 일어나는 물리적 현상을 예측하고 이를 공학분야에 응용한다.							
교과 내용	1. 힘의 평형 2. 힘의 합성 및 분력 3. 강체의 자유물체도							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	기초응용역학		영문과목명	Introduction to Applied Mechanics		모듈명	모듈1	
교과 목표	물체에서 일어나는 물리현상, 즉 응력, 변형률, 변형등을 해석하고 가속 구조재료의 물리적 특성 값을 익혀 구조해석의 구간을 마련한다							
교과 내용	1. 1축하중을 받는 1축부재의 물리적 현상 2. 보의 평형과 변형 3. 기둥의 변형과 해석							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	구조역학 및 실험		영문과목명	Structural Mechanics and Experiment		모듈명	모듈1	
교과 목표	정정구조물의 해석, 정정구조물의 영향선, 부정정구조물의 변형등에 대해 공부한다.							
교과 내용	1. 정정구조물의 변형 및 영향선 2. 부정정구조물의 변형 및 영향선							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	철근콘크리트공학 및 설계		영문과목명	Reinforced Concrete Engineering and Design		모듈명	모듈1	
교과 목표	보의 휨해석 및 설계, 전단과 비틀림의 설계, 기둥해석 및 설계, 슬래브 설계, 기초설계에 대한 설계 능력 배양							
교과 내용	1. 철근콘크리트의 기본 이론 2. 철근콘크리트 보 및 기둥의 해석 및 설계 3. 기초콘크리트의 설계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	PS콘크리트종합설계		영문과목명	Capstone Design of PS concrete Structure		모듈명	모듈1	
교과 목표	프리스트레스트의 손실, PSC 횡부재의 해석 및 설계, 합성보의 해석 및 설계에 대해 이해를 한다							
교과 내용	1. PSC의 기본 개념 2. 긴장력의 손실 3. PSC구조물 해석 및 설계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			30%	50%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	강구조및합성구조설계		영문과목명	Steel and Composite Structure Engineering		모듈명	모듈1	
교과 목표	토목구조물중 강재및 합성재료로 건설되는 구조체의 계획, 설계, 시공, 유지관리전반에 대한 기술을 익힌다							
교과 내용	1.강재및 합성재료의 특성 2.강및 합성구조물의 특성과 유지관리 3.강및 합성구조물의 설계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			30%	50%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	유체역학 및 실험		영문과목명	Hydrodynamics		모듈명	모듈2	
교과 목표	유체역학은 물이나 기체와 같은 흐르는 물질의 운동 및 특성을 취급하는 학문으로서 공학의 거의 모든 분야에서 유체와 관련된 이론과 실제문제에 관한 지식을 제공해 준다. 즉, 하천에서 물의 흐름, 바다에서 파와 조류, 바람, 항공기·자동차 주위의 공기흐름 등을 모두 흐름이라 한다. 이러한 흐름을 역학적인 방법으로 다루는 학문이 유체역학이다. 자연계에 존재하는 흐름 현상을 이해시키고, 그 현상을 역학적으로 취급·해석할 수 있는 능력을 키워주고 기본개념 및 유체의 기본성질과 특성을 잘 이해함으로써 다른 과목을 공부하고 응용하는데 기초가 될 수 있게 하는데 강의의 목적이 있다.							
교과 내용	유체역학의 기본개념 및 유체의 기본성질과 특성을 이해함으로써 공학의 모든 분야에서 유체와 관련된 이론과 실제문제에 관한 지식을 제공하며 선수과목으로써의 공학의 기초를 담당한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	관수로 및 실험		영문과목명	Pipeflow and Experiment		모듈명	모듈2	
교과 목표	수리학에 관계되는 실용적 학문분야 중, 관수로에 관련된 동수역에 대한 강의 및 이론과 실험, 실습을 통해 교육한다.							
교과 내용	관수로 과목의 이론 및 실험에 대한 전반적인 부분을 프리젠테이션을 사용하여 수업을 진행하며, 이론 및 현상에 대한 이해를 충분히 수행한 후 실험동 에서 실제 실험기구들을 사용하여 현상을 확인하고 이해하는 방식으로 수업을 수행함.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		V
가중치			50%	10%		10%		30%
평가방법			시험	발표		보고서		프로젝트

과목 프로파일								
과목명	개수로 및 실험			영문과목명	Open Channel and Experiment	모듈명	모듈2	
교과 목표	수리학에 관계되는 실용적 학문분야 중 개수로에 관련된 자연흐름에 대해 강의 및 이론과 실험, 실습을 통해 교육한다.							
교과 내용	슬라이드, OHP를 사용하여 현상의 설명을 통한 수업과 실험을 통한 현상을 정용하여 이해하고 특히 수치계산에 의한 해법을 지도함.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		V
가중치			50%	10%		10%		30%
평가방법			시험	발표		보고서		프로젝트

과목 프로파일								
과목명	수문학 및 하천설계			영문과목명	Hydrology and River Design		모듈명	모듈2
교과 목표	물은 어디서 생겨나며(Origin), 어떻게 분배되고 있으며(Distribution), 어디로 가는가(Diminish)와 같이 물의 근원, 분배, 소멸의 과정을 연구하는 것이 수문학임. 따라서 수문학(hydrology)이 포함하고 있는 연구영역은 지구상에 존재하고 있는 물의 생성으로부터 소멸에 이르기까지 과정의 전분야로서 이에 대한 연구는 자연의 근본 원리를 알고자 하는 기초 과학의 연구라고 할 수 있다. 수문학은 일반적으로 기상수문학, 지표수문학 및 지하수문학으로 나눌 수 있다. 본 강좌에서는 수문설계에 많이 이용되고 있는 지표수문학과 통계학을 중심으로 강의를 수행한다. 기초 수문학 및 수리학에서 습득한 지식을 바탕으로 하천 계획 및 설계 하천 시설물의 운용 및 하천에서 일어나는 현상과 해석 등에 필요한 실제적이고 개념적인 사항을 다루고, 확률론적 수문 해석 기법, 구조물의 수문 설계기법, 지하수 문제 등도 취급하여 하천 기술자에게 요구되는 기초적인 지식을 습득케 한다.							
교과 내용	물의 일생을 공학적인 입장에서 어떻게 이해할 것인가를 이해시키고, 이러한 자연적인 현상을 수학적으로 설명할 수 있는 능력을 키워준다. 하천의 개념과 설계방법, 하천조사의 방법 및 수위 관측소의 배치와 설치, 유량 관측과 자료 분석, 구조물의 수문 설계기법, 지하수 문제 등도 취급하여 하천 기술자에게 요구되는 기초적인 지식을 습득케 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	상하수도공학 및 설계		영문과목명	Civil-Environmental Enginnering and Experiment		모듈명	모듈2	
교과 목표	물(생활용수, 공업용수)을 질적, 양적으로 안정되게 공급하기 위한 취수, 정수시설을 계획하고 설계할 수 있도록 한다.							
교과 내용	빔프로젝트를 이용하여 현상의 설명을 통한 수업과 실험을 통한 현상을 적용하여 이해하고 특히 수치 계산에 의한 해법을 지도함.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	해안항만종합설계		영문과목명	Design of Coastal and Harbor Engineering		모듈명	모듈2	
교과 목표	해안에서 발생되고 있는 해안 수리학적 현상을 소개하고, 항만건설 등의 해양개발시 검토되어야 될 항목들에 대한 기초지식을 교육시킨다.							
교과 내용	해안에서 발생하는 제 현상, 쇄파, 파의 변형, 표사이동 등에 대해 설명하고, 항만의 종류 및 설계 기준에 대해 강의 한다. 아울러 해안에 건설되는 항만을 보다 효율적으로 건설하기 위한 사전예측 방법 및 최적 설계법에 대하여 수업한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		V
가중치			50%	10%		10%		30%
평가방법			시험	발표		보고서		프로젝트

과목 프로파일								
과목명	측량학 및 실습			영문과목명	Survey and practice		모듈명	모듈3
교과 목표	측량의 기본 이론 및 조정방법을 습득함으로써 위치정보의 취득 과 해석 능력을 배양하도록 한다.							
교과 내용	기초측량의 요소인 거리, 높이 및 각 측량의 원리 와 방법을 교육하고 이를 통해 기준점의 위치결정을 수행 할 수 있게 이론 및 실습을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V			V	
가중치			60%	20%			20%	
평가방법			시험	보고서			실습	

과목 프로파일								
과목명	지형공간정보학		영문과목명	Geospatial Informatics		모듈명	모듈3	
교과 목표	지형공간정보가 토목 시설물의 조사, 계획, 설계 및 시공에 직접 적용할 수 있는 방법을 배양하도록 한다.							
교과 내용	측량학의 기초적인 기술을 응용하여 원격탐사, 노선측량, 하천측량, GIS, GPS 및 사진측량 등에 관한 내용이 계획, 설계 및 시공에 직접 응용 되도록 이론 및 실습을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V	V	
가중치			50%	10%		20%	20%	
평가방법			시험	보고서		실습	실습	

과목 프로파일								
과목명	토질역학 및 실험 I		영문과목명	Soil Mechanics and Experiment I		모듈명	모듈3	
교과 목표	흙의 물리적, 화학적, 역학적 특성은 현장 및 실내시험을 통해서 지반거동 해석 및 설계에 요구되는 여러 가지 계수들을 결정한다. 흙의 공학적 성질을 파악하여 실무에서의 신뢰성 있는 구조물 설계와 건설현장의 품질관리 능력을 배양하도록 한다.							
교과 내용	흙은 지구의 가장자리를 둘러싸고 있으며, 대부분의 토목, 건축구조물들이 그 위에 건설되고 있으므로 구조물의 안정문제와 흙의 공학적 성질 사이에는 불가분의 관계가 있으므로 공학적 분석의 대상으로 중요하다. 토질역학은 토목공학의 한 분야로서 공학적 목적에 이용되는 흙의 중요한 성질들을 과학적인 방법으로 분석, 연구하는 학문이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V	V			
가중치			60%	20%	20%			
평가방법			시험	발표	보고서			

과목 프로파일								
과목명	토질역학 및 실험 II		영문과목명	Soil Mechanics and Experiment II		모듈명	모듈3	
교과 목표	흙의 물리적, 화학적, 역학적 특성은 현장 및 실내시험을 통해서 지반거동 해석 및 설계에 요구되는 여러 가지 계수들을 결정한다. 흙의 공학적 성질을 파악하여 실무에서의 신뢰성 있는 구조물 설계와 건설현장의 품질관리 능력을 배양하도록 한다.							
교과 내용	흙은 지구의 가장자리를 둘러싸고 있으며, 대부분의 토목, 건축구조물들이 그 위에 건설되고 있으므로 구조물의 안정문제와 흙의 공학적 성질 사이에는 불가분의 관계가 있으므로 공학적 분석의 대상으로 중요하다. 토질역학은 토목공학의 한 분야로서 공학적 목적에 이용되는 흙의 중요한 성질들을 과학적인 방법으로 분석, 연구하는 학문이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V	V			
가중치			60%	20%	20%			
평가방법			시험	발표	보고서			

과목 프로파일								
과목명	기초공학 및 설계		영문과목명	Foundation Engineering and Design		모듈명	모듈3	
교과 목표	구조물 형태별 다양한 기초형식에 대한 설계 원리와 방법을 이해한다.							
교과 내용	구조물의 기초로 적용되는 얕은 기초와 깊은 기초에 대한 지지력과 침하량 산정방법, 토류벽 구조물에 대한 설계 및 안정성 검증 방법에 대해 강의하고, 과제를 통해 각각의 설계방법에 대한 실습을 수행한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			✓	✓		✓		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	시험/보고서		보고서		

과목 프로파일								
과목명	토목시공학		영문과목명	Construction Engineering		모듈명	모듈3	
교과 목표	건설공사의 기본방향과 시공방법을 습득시켜 각종공사의 종류에 따라 이를 활용할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.							
교과 내용	토공, 건설기계, 콘크리트공, 기초공, 터널공 등 시공에 대한 기본적이고 일반적인 이론 및 계획에 관한 학문으로써 도로, 철도, 댐, 항만, 공항, 교량가설, 하천 및 터널공사 등 토목공사 전반에 걸쳐 관련된 내용을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표, 보고서		시험	발표, 토론				

과목 프로파일								
과목명	토목직업의탐색			영문과목명	Search for civil engineering	모듈명	창의실용과정	
교과 목표	토목분야에 대해 전반적인 설명을 통해 전공에 대한 이해도를 높이고, 현재 토목분야에 종사하고 있는 전문가 초청 수업을 통해 실제 토목현장에서의 사례 등 토목에 대한 학생들의 기초 이해를 돕는데 강의의 목적이 있다.							
교과 내용	프리젠테이션 수업을 통해 토목의 분야별 수행내용, 현장에서의 사례 등을 통한 수업을 진행하여 토목직업의 기본 이론을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	창의적토목설계입문		영문과목명	Creative Civil Engineering Design		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	토목공학 분야에서 필요로하는 창의적 설계능력 배양							
교과 내용	창의성과공학설계에 대한 소개와 창의적 공학설계 프로세스의 각 단계에서 활용할수 있는 창의적 발상도구 소개 및 이를 응용한 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V	V		V	
가중치			20%	50%	15%		15%	
평가방법			시험	발표	보고서		보고서	

과목 프로파일								
과목명	토목캐드실무		영문과목명	Practice of Civil Engineering CAD		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	토목공학에서 기본적으로 필요한 CAD의 기초와 실무 모델링 능력 배양							
교과 내용	토목설계 도면화 작업에서 사용되는 AutoCAD의 2D를 중심으로 기본적인 명령어습득 및 실무 도면화 작업							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			30%	30%		40%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	토목종합설계		영문과목명	Integrated Civil Engineering Design		모듈명	지반 및 측량정보공학	
교과 목표	토목공학 관련 설계기준을 학습하고 현장 문제해결 능력을 배양한다.							
교과 내용	토목공학 관련 다양한 설계기준에 대해 강의하고 현장적용 설계를 수행함으로써 설계능력을 배양한다. 또한 건설 관련 신기술 및 특허기술 소개를 통해 현장 문제해결 방법을 소개하고 문제해결형 프로젝트를 수행, 발표하도록 함으로써 현장 문제해결 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
	✓		✓	✓		✓		
가중치	10		40%	30%		20%		
평가방법	발표		시험	시험/발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	지역사회 토목종합설계		영문과목명	Integrated Civil Engineering Design for community		모듈명	지반 및 측량정보 공학	
교과 목표	토목공학 관련 설계기준을 학습하고 현장 문제해결 능력을 배양한다.							
교과 내용	지역 건설현장에 접목될 수 있는 토목공학 관련 설계기준과 현장 문제해결 사례를 소개하고 가상의 구조물에 대한 설계를 수행함으로써 지역사회에서 쉽게 활용할 수 있는 설계능력과 문제해결 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			✓	✓		✓		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	시험/발표		보고서		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	시험(철근콘크리트구조설계, 응용역학, 수리수문학, 측량학 및 실습, 토목시공학, 토질역학, 상하수도공학)	졸업 고사

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
대건관 A동 205호(전용강의실)	대건관 A동 105호(상하수도공학 실험실) 대건관 A동 108호(토질실험실) 건설환경관 101호(해양항만 실험실) 건설환경관 102호(구조교량 실험실)	-

소프트웨어학과

1. 교육목표

소프트웨어학과의 교육목표는 제4차 산업혁명을 기반으로 산업체의 수요 및 급변하는 기술 환경에 능동적으로 대처하는 실무 능력을 갖춘 실용적 소프트웨어 인재를 양성한다. 차별화된 전문적인 지식 습득과 실무에 대한 문제해결 능력을 갖춘 창의적 소프트웨어 인재를 양성한다. 정보화 사회의 발전을 위해 의사 전달과 올바른 윤리관과 봉사 및 사회적 책임감을 지닌 글로벌 융복합형 소프트웨어 인재를 양성한다.

2. 학과연혁

2016. 10. 소프트웨어학과 신설
2017. 3. 1회 신입생 입학(정원 60명)

3. 교과운영 방안

가. 인성 및 지도력 배양으로 국가와 인류사회에 봉사하는 사회인을 양성한다.
나. 창의 관련 교과목 이수를 통하여 실무능력을 갖춘 창의적 소프트웨어 인재를 양성한다.
다. 이론과 실무 능력을 갖춘 실용적 소프트웨어 인재를 양성한다.
라. 정보화 사회에 적응할 수 있는 글로벌 융복합형 소프트웨어 인재를 양성한다.
마. 소프트웨어개발 진출분야 : 소프트웨어개발 업체, 데이터베이스 업체, 대기업 및 중소기업, 금융기관, 국가공무원 전산직, 공공기관
관의 전산관련분야
바. 소프트웨어응용 진출분야 : 게임개발 업체, 기업, 금융기관, 국가공무원 전산직, 공공기관의 전산관련분야, 방송국
사. 소프트웨어보안 진출분야 : 대기업 및 중소기업, 네트워크 및 보안 관련 업체, 백신개발 업체, 보안관련 업체, 연구소

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서와 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시키고 상대방의 의사도 파악할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌능력	프로그래밍 언어 등을 익혀 코딩하고 소프트웨어를 개발하여 세계인과 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	소프트웨어 실무분야에 필요한 기술을 인지하고 도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 전공지식 및 융·복합적 사고 능력을 기를 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적문제해결력	창의적이고 논리적인 사고를 통하여 현실적 제한조건을 고려하여 창의적 소프트웨어설계에 반영하고, 설계구성요소를 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	4차 산업혁명시대의 환경변화에 따른 자기개발의 필요성과 중요성을 인식하여 스스로를 관리하고 개발하는 능력과 자기관리, 경력개발을 통하여 평생교육에 참여하는 능력을 기를 수 있다.	프로젝트
	0011.자원활용능력	자료와 시설, 인적자원 등의 자원 중 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 소프트웨어와 관련된 실제 업무에 자료를 이해하며 분석하고, 이를 바탕으로 시험을 계획하고 실무분야에 필요한 도구를 사용하여 자료 분석과 시험 계획 및 수행 능력을 기른다.	프로젝트
공감하는 인성	0012.대인관계능력	캠퍼스디자인 등에서 팀원으로서의 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고, 다른 팀원들에 대한 관심과 배려를 통하여 팀의 화합을 도모하고 팀워크와 리더십, 협상의 능력을 기른다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0013.공동체윤리	온·오프라인 앱과 웹, SNS 상에서 윤리를 바탕으로 규칙을 준수하며 책임감과 도덕성이 있는 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 기른다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학 : 공과대학		학과 : 소프트웨어	
진출분야: 대기업, 금융기관, 국가공무원 전산직, 공공기관의 전산관련분야, 방송국, 대학원, 연구소, 소프트웨어개발 관련 업체, 데이터베이스 업체, 네트워크 및 보안 관련 업체, 백신개발 업체			
모듈 1	모듈명: 소프트웨어개발		
	진출분야: 소프트웨어개발 업체, 데이터베이스 업체, 대기업 및 중소기업, 금융기관, 국가공무원 전산직, 공공기관의 전산관련분야		
	관련직업: 프로그래머, 시스템엔지니어, 데이터베이스 전문가, 시스템분석가, 정보기술컨설턴트		
	자격증 및 공인성적: 정보처리기사, 전자계산기조직응용기사, 소프트웨어자산관리사, 오라클 데이터베이스 관리자		
	담당교수: 안희학		
모듈 2	모듈명: 소프트웨어응용		
	진출분야: 게임개발 업체, 기업, 금융기관, 국가공무원 전산직, 공공기관의 전산관련분야, 방송국		
	관련직업: 웹개발자, 앱개발자, 소셜미디어 관리자		
	자격증 및 공인성적 : 정보처리기사, 전자계산기조직응용기사, 정보시스템관리사		
	담당교수:		
모듈 3	모듈명 : 소프트웨어보안		
	진출분야: 대기업 및 중소기업, 네트워크 및 보안 관련 업체, 백신개발 업체, 보안관련 업체, 연구소		
	관련직업: 네트워크엔지니어, 인터넷보안전문가, 보안프로그램개발자		
	자격증 및 공인성적: 정보처리기사, 정보보호전문가, 정보시스템보안전문가, 시스코 네트워크전문가		
	담당교수:		

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 구 분	과 목 명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고	
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
				학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간		
					강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습		강 의
모 듈 1	전 필	문제해결기법과 코딩	3	3	2	1															
		C 프로그래밍과 실습1	3				3	2	1												
	전 선	C 프로그래밍과 실습2	3							3	1	2									
		리눅스프로그래밍과 실습	3								3	2	1								
		컴파일러	3												3	3	0				
	고급데이터베이스실무	3															3	1	2		
모 듈 2	전 선	웹프로그래밍과 실습	3						3	2	1										
		자바프로그래밍과 실습2	3							3	1	2									
		자료구조와 문제해결기법	3										3	3	0						
		소프트웨어공학	3												3	3	0				
		모바일프로그래밍과 실습	3															3	2	1	
		빅데이터와 사물인터넷	3																3	2	1
모 듈 3	전 선	자바프로그래밍과 실습1	3						3	2	1										
		데이터베이스와 실습	3							3	2	1									
		논리회로와 컴퓨터구조	3										3	3	0						
		운영체제	3												3	3	0				
		데이터통신과 네트워크	3														3	3	0		
		컴퓨터보안과 실습	3																3	2	1
창 의 실 용	전 선	창의적소프트웨어설계입문	3	3	1	2															
		소프트웨어산업(진로탐색)	3				3	3	0												
		현장실습	3									3	0	3							
	전 필	소프트웨어 캡스톤디자인	3														3	1	2		
		지역사회문제해결형 소프트웨어 캡스톤디자인	3																3	1	2

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (소프트웨어개발)	모듈2 (소프트웨어응용)	모듈3 (소프트웨어보안)	응복합	창의실용 과정
1	1학기	문제해결기법과 코딩				창의적 소프트웨어설계입문
	2학기	C프로그래밍과 실습1				소프트웨어산업 (진로탐색)
2	1학기	C프로그래밍과 실습2	웹프로그래밍과 실습	자바프로그래밍과 실습1		
	2학기	리눅스프로그래밍과 실습	자바프로그래밍과 실습2	데이터베이스와 실습		
3	1학기		자료구조와 문제해결기법	논리회로와 컴퓨터구조		현장실습
	2학기	컴파일러	소프트웨어공학	운영체제		
4	1학기	고급데이터베이스 실무	모바일프로그래밍과 실습	데이터통신과 네트워크		소프트웨어 캡스톤디자인
	2학기		빅데이터와 사물인터넷	컴퓨터보안과 실습		지역사회문제해결형 소프트웨어캡스톤디자인

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈 1	전필	문제해결기법과 코딩			60%	40%					100%
		C 프로그래밍과 실습1			60%	40%					100%
	전선	C 프로그래밍과 실습2			40%	60%					100%
		리눅스프로그래밍과 실습			60%	40%					100%
		컴파일러			70%	30%					100%
		고급데이터베이스실무			40%	60%					100%
모듈 2	전선	웹프로그래밍과 실습			60%	40%					100%
		자바프로그래밍과 실습2			40%	60%					100%
		자료구조와 문제해결기법			70%	30%					100%
		소프트웨어공학			70%	30%					100%
		모바일프로그래밍과 실습			60%	40%					100%
		빅데이터와 사물인터넷			70%	30%					100%
모듈 3	전선	자바프로그래밍과 실습1			60%	40%					100%
		데이터베이스와 실습			60%	40%					100%
		논리회로와 컴퓨터구조			70%	30%					100%
		운영체제			70%	30%					100%
		데이터통신과 네트워크			70%	30%					100%
		컴퓨터보안과 실습			60%	40%					100%
창의실용	전선	창의적소프트웨어설계입문			40%	60%					100%
		소프트웨어산업 (진로탐색)	20%		30%		20%		30%		100%
		현장실습			40%		30%		30%		100%
	전필	소프트웨어 캡스톤디자인			30%	50%			20%		100%
		지역사회문제해결형 소프트웨어 캡스톤디자인			30%	50%			20%		100%
		소프트웨어 캡스톤디자인			30%	50%			20%		100%
계		개설과목에서의 역량총합	20%		1,260%	870%	50%		100%		

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일								
교과목명	문제해결기법과 코딩		영문교과목명	Problem solution Method and Coding			모듈명	모듈1
교과 목표	프로그램을 한 번도 작성해 본 경험이 없는 새내기들이 쉽게 이해할 수 있고, 프로그램을 개발하기 위한 기초 원리부터 논리가 세워지는 과정을 배우고, 프로그램 논리의 순서에 일치하도록 핵심적 문제를 다룬다. 순서도(flow chart)의 기초 개념, 순서도의 설계 등 순서도와 데이터 처리의 논리적 방법 및 프로그래밍 언어에 대응한 구조적 순서도 작성법과 C 프로그래밍을 학습한다.							
교과 내용	1. 순서도의 기초 2. 순서도 작성 방법 3. 알고리즘과 순서도 4. 순서도의 입·출력 5. 순차 구조 6. 선택 구조 7. 순환 구조 8. 중복 순환							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무능 력	창의적 문제해결능 력	자기개발능 력	자원활용 능력	대인관계능 력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	C 프로그래밍과 실습 1		영문교과목명	C Programming and Practice 1		모듈명	모듈1	
교과 목표	C 언어 문법과 프로그래밍 방법을 이해하도록 실습을 통하여 기초 프로그래밍 능력을 기른다. 프로그램을 작성하고 컴파일하고, 실행함으로써 다양한 문제들을 컴퓨터로 해결할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	1. 프로그램의 작성과 실행 2. 데이터와 연산 3. 기본적인 출력과 입력 4. 제어문 5. 함수 6. 배열과 포인터 7. 사용자가 정의하는 데이터 형 8. 파일을 이용한 데이터의 입력과 출력							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	C 프로그래밍과 실습 2		영문교과목명	C Programming and Practice 2		모듈명	모듈1	
교과 목표	C 프로그래밍과 실습 1 에서 다루지 못한 부분들에 대하여 보다 깊이 학습하고, C 언어를 활용하여 여러 가지 복잡하고 다양한 문제에 대하여 프로그래밍 하는 능력을 개발하고, 프로그램 개발을 통해 프로그래머로서의 자질을 배양한다.							
교과 내용	1. 고급 프로그래밍 기술 2. 코드와 라이브러리 3. 라이브러리 함수와 응용 함수 4. 게임 모듈 5. 기초 수학 모듈 6. 응용 프로그램 제작에 대한 전략 7. 게임과 스포츠 8. 학교와 직장 9. 학습과 계산 10. 고급 프로그래밍 과제와 프로젝트							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	리눅스프로그래밍과 실습		영문교과목명	LINUX Programming and Practice			모듈명	모듈1
교과 목표	리눅스 프로그래밍의 유틸리티 프로그램, 파일 구조, 쉘 프로그래밍에 대하여 이론과 실습을 통하여 기업체의 현장에서 바로 적응하도록 한다. 리눅스 시스템 관리에 필요한 명령어 사용법과 Bash Shell, C Shell, Korn Shell에 대하여 실습을 통하여 학습한다.							
교과 내용	1. 리눅스 운영체제 2. 유틸리티 프로그램 3. 리눅스 파일 시스템 4. vi 편집기 5. Bash Shell 6. C Shell 7. Korn Shell 8. 프로그래밍 도구 9. 시스템 관리							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	컴파일러		영문교과목명	Compilers			모듈명	모듈1
교과 목표	컴파일러는 고급 프로그래밍 언어로 작성된 원시 프로그램을 실행 가능한 코드로 변환시키는 시스템 소프트웨어이다. 컴파일러의 각 단계인 어휘 분석, 구문 분석, 의미 분석, 중간코드 생성, 코드 최적화, 코드 생성에 대한 내용을 다룬다. 정규수식, 유한오토마타, 정규언어, 문맥 자유 문법, 푸시다운오토마타, 어휘 분석, 하향식 파싱, 상향식 파싱, LL 파서와 LR 파서, 속성 문법에 대하여 중점적으로 학습하고, LEX와 YACC 사용법을 익힌다. 작은 Pascal 이나 C 언어의 컴파일러를 직접 구현해 봄으로서 컴파일러 개발 기술을 배운다.							
교과 내용	1. 문맥자유문법, 정규 문법과 정규 표현 2. 유한 오토마타 3. 어휘 분석 4. 구문 분석 5. LL Parsing 6. LR Parsing							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	고급데이터베이스실무		영문교과목명	Advanced Database Practice		모듈명	모듈1	
교과 목표	데이터베이스를 모델링하고 실제 응용분야에 적용할 수 있는 기술을 배양한다. 실무에서 DBMS를 활용할 수 있는 기본적인 DBA의 역할과 수행 기능에 대한 내용을 학습한다. 데이터베이스 관리 시스템을 구축하는 데 있어서 개발된 컴파일러 도구나 저장 관리자들을 이용하기 때문에 전체적인 데이터베이스 관리 시스템 자체의 구축에 대한 근본적인 이해를 목표로 관계 데이터베이스 관리 시스템을 설계하고 구현한다. 상용 데이터베이스 시스템인 오라클을 이용하여 실무에 접목하여 최신 응용분야에 활용할 수 있는 안목을 기른다.							
교과 내용	1. 데이터베이스 설계 2. 데이터베이스 구현 3. 테이블스페이스의 생성과 설정 4. 스키마 객체 5. SQL*Plus 6. PL/SQL 7. 인덱스 8. 뷰 9. 사용자 권한 제어 10. 데이터 모델링 11. 데이터베이스 프로그래밍 응용 12. 데이터베이스 응용 프로젝트 개발							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	웹 프로그래밍과 실습		영문교과목명	Web Programming and Practice		모듈명	모듈2	
교과 목표	웹 프로그래밍에 대한 기초이론과 응용기술을 학습한다. 클라이언트 서버 구조를 이해하고, CGI을 위한 ASP, PHP, HTML5, JSP 등 다양한 웹 개발 언어를 활용하여 웹 기반의 응용 프로그램 개발 및 구현을 통하여 웹 프로그래밍 개발 능력을 배양하고 실습한다.							
교과 내용	1. 웹 사이트 구축 2. HTML 웹문서 제작 3. 고급 태그와 업로드 4. CGI와 양식 만들기 4. ASP 개요 5. ASP 기본 모델 6. ASP로 게시판 만들기 5. 웹서버와 ASP 내장객체 7. 서버 컴포넌트와 스크립트 객체 8. 웹과 데이터베이스 연동 9. ASP 응용							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	자바프로그래밍과 실습 2		영문교과목명	Java Programming and Practice 2			모듈명	모듈2
교과 목표	자바프로그래밍과 실습 1 에서 다루지 못한 부분들에 대하여 보다 깊이 학습하고, 자바 언어를 활용하여 여러 가지 복잡하고 다양한 문제에 대하여 프로그래밍 하는 능력을 개발하고, 프로그램 개발을 통해 프로그래머로서의 자질을 배양한다. 객체지향 분석과 설계 및 객체지향 소프트웨어 시스템을 직접 개발하여 봄으로써 객체지향 패러다임을 이해하고 객체지향 개념을 이용할 수 있는 소양을 배양한다.							
교과 내용	1. 기본적인 스윙 컴포넌트와 활용 2. 그래픽 3. 스레드와 멀티태스킹 4. 고급 스윙 컴포넌트 5. 애플릿과 멀티미디어 6. 네트워크 프로그래밍 7. JDBC 프로그래밍 8. 응용 프로그램 제작9. 고급 프로그래밍 과제와 프로젝트							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	자료구조와 문제해결기법		영문교과목명	Data Structure and Problem solution Method		모듈명	모듈2	
교과 목표	프로그램의 정의는 데이터 구조와 알고리즘으로 구성되어 있는데, 프로그램 내에서 데이터를 관리하는 방법들에 대한 내용을 중심으로 학습한다. 자료의 기본 개념과 이를 효율적으로 처리하기 위하여 배열, 큐, 스택, 리스트, 트리, 그래프, 테이블, 파일 간의 관련성과 구조, 자료의 분류 및 검색 등 기본적인 자료구조를 학습한다. 문제해결 기법을 통하여 설계 및 분석 기법을 배워 실무에 적용할 수 있는 프로그래밍 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 연결 데이터 표현 2. 큐 3. 스택 4. 트리구조 5. 이원 탐색 트리 6. 그래프 7. 정렬 8. 균형 탐색 트리							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무능 력	창의적 문제해결능 력	자기개발능 력	자원활용 능력	대인관계능 력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	소프트웨어공학		영문교과목명	Software Engineering		모듈명	모듈2	
교과 목표	소프트웨어 공학은 고품질 소프트웨어를 효율적으로 개발하기 위해 소프트웨어 프로세스, 모델링, 아키텍처 설계, 품질보증, 형상관리 등 소프트웨어 개발과 과제 관리를 위한 기법들을 학습한다. 소프트웨어의 생명주기를 기반으로 하여, 프로그램의 개발 단계로서 소프트웨어의 사양과 요구 사항 분석, 개략 설계, 상세 설계, 코딩 및 시험 운영 그리고 유지 보수 등의 방법론을 학습한다. 도메인 분석, 소프트웨어 설계, 구조적 프로그래밍, 자동 코딩, 소프트웨어 문서화와 유지, 프로젝트 관리 등에 대한 내용을 학습한다.							
교과 내용	1. 소프트웨어 공학과 개발방법론 2. 프로젝트 관리 3. 프로젝트 계획 4. 요구분석과 모델링 5. 객체지향 분석 기법 6. 소프트웨어 설계 기법 7. 프로그래밍과 코드 검사 8. 소프트웨어 테스트 9. 유지보수							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	모바일프로그래밍과 실습		영문교과목명	Mobile Programming and Practice		모듈명	모듈2	
교과 목표	스마트폰 등 모바일 기기에 적용되는 응용 소프트웨어를 구현하기 위한 기술을 익혀 안드로이드 등 모바일 플랫폼 환경을 이해하고, 모바일 프로그램을 설계하고 구현하기 위한 다양한 프로그래밍 기법과 예제 레이터와 개발도구에 대해 학습한다. 안드로이드를 기반으로 한 모바일 시스템의 아키텍처와 프로세스를 이해하고, 안드로이드 위젯을 기반으로 한 다양한 응용프로그램에 대한 구현을 통하여 모바일 프로그래밍의 기본적인 문법과 활용 방법을 습득하고 실습을 통하여 모바일 앱과 콘텐츠 제작에 필요한 프로그래밍 실무 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 모바일과 자바 2. 핸드폰 무선 인터넷 프로그래밍 3. 안드로이드 아키텍처 4. 사용자 인터페이스 5. 그래픽스와 애니메이션 6. 데이터 저장 7. 위치 기반 서비스 8. 실제 타겟 제작하기 9. 안드로이드 개발 지원 환경과 분석							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌 능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	빅데이터와 사물인터넷		영문교과목명	Bigdata and Internet of Thinking			모듈명	모듈2
교과 목표	빅데이터 처리 및 분석에 대한 이론을 습득하며 이를 바탕으로 실제 빅데이터 처리 문제를 파악하고 분석 업무를 수행한다. 빅데이터는 데이터 규모와 복잡성이 방대하여 기존의 데이터 처리 도구나 방식으로는 처리가 어려운 데이터를 일컫는다. 빅데이터 관련 분야 중 컴퓨팅기술에 대한 빅데이터에 대한 기본 개념부터 빅데이터 처리 과정별 주요 기술을 익히며 빅데이터를 위해 사용되는 기술에 대해 학습한다. 사물인터넷은 인간 주변의 모든 사물을 연결하고 인간과 상호 소통할 수 있는데, 생활, 육아, 헬스케어, 보안 등 다양한 분야에서 활용하고 있는 사물인터넷 상품들에 대해서 각 산업 분야별로 알아본다. 사물인터넷의 대표적 활용분야인 가정 내 스마트홈에서 사물들을 제어하는 기능, 화재, 침입 등 위험을 스스로 감지하고 차단방법 등을 학습한다.							
교과 내용	1. 빅데이터 개념과 처리 과정 2. 빅데이터 수집과 통합기술 3. 빅데이터 저장과 관리 기술 4. 빅데이터 처리 기술 5. 빅데이터 분석 기술 6. 빅데이터 표현 기술 7. 빅데이터 플랫폼 기술 8. 빅데이터 기술 개발 현황 9. 사물인터넷의 개념 10. 사물인터넷의 구조와 구현 기술 11. 사물인터넷 통신 기술 12. 비즈니스로서의 사물인터넷							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통능력	글로벌 능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	자바프로그래밍과 실습 1		영문교과목명	Java Programming and Practice 1		모듈명	모듈3	
교과 목표	자바 프로그래밍 언어의 문법, 자바 라이브러리 사용법 등을 배우고, 이를 통해 프로그래밍 기술을 학습하고 다양한 프로그램의 개발을 통해 프로그래머로서의 자질을 배양한다. 클래스 및 객체의 정의, 클래스 추상화, 상속, 다중상속, 메소드, 정보 은닉 등 자바 언어의 개념들을 체계적으로 학습하고 새로운 프로그래밍 기법들을 실습한다. 프로그램을 작성하고 컴파일하고, 실행함으로써 다양한 문제들을 컴퓨터로 해결할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	1. 자바 개발 환경 구축 2. 기본 프로그래밍 3. 반복문과 배열 4. 클래스와 객체 5. 상속 6. 패키지 개념과 자바 기본 패키지 7. 입출력 스트림 8. 자바 GUI 기초 9. AWT와 스윙 9. 자바의 이벤트 처리							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	데이터베이스와 실습			영문교과목명	Data Base and Practice		모듈명	모듈3
교과 목표	데이터를 효율적으로 관리하기 위해 사용되어야 하는 데이터 관리 기법으로 제공된 데이터베이스의 기본 개념 및 특징, 기본 데이터 제어 방법, 데이터베이스 시스템 구축 시 고려사항 등을 학습한다. 데이터베이스의 기본 개념, 데이터 모델의 목적 및 종류, ER 데이터모델, 관계형 데이터베이스 모델, 데이터베이스 설계의 중요한 단계인 정규화 이론에 관하여 학습한다. 데이터베이스 언어인 SQL를 다루고, 상용 데이터베이스 시스템인 오라클을 이용하여 실습한다.							
교과 내용	1. 정보 시스템 2. 데이터베이스 3. 데이터베이스 시스템 4. 데이터 모델 5. 관계 데이터베이스 6. SQL 7. 데이터베이스 설계 8. 함수적 종속성과 정규화							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	논리회로와 컴퓨터구조		영문교과목명	Logic Circuit and Computer Architecture		모듈명	모듈3	
교과 목표	디지털 컴퓨터 및 통신 시스템의 하드웨어 동작을 이해하기 위한 기초과목으로 디지털 논리회로에 의한 수의 표현, 논리 게이트와 부울 대수, 부울 함수와 논리회로의 간략 기법을 다루고, 조합 논리 회로, 플립플롭 및 순차 논리회로 등의 동작 원리를 학습한다. 컴퓨터의 구성 요소인 중앙 처리 장치(CPU)와 명령어 형식과 종류, 성능 향상을 위한 파이프라인 방식의 이해, 주기억장치, 캐시메모리의 특성과 외부 메모리, 그리고 시스템 버스 및 입출력 장치 등 컴퓨터 구조의 전반적인 개념을 학습한다.							
교과 내용	1. 부울 대수와 논리게이트 2. 기본 논리 회로 3. 조합논리 회로 4. 순서논리 회로 5. 기억장치 6. 레지스터와 카운터 7. 디지털 집적회로 8.중앙처리장치 9. 제어장치 10. 입출력장치 11. 인터럽트 체제와 동작원리							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	운영체제		영문교과목명		Operating System		모듈명	모듈3
교과 목표	운영체제는 사용자에게 컴퓨터의 사용을 편리하게 도와주고, 컴퓨터 시스템의 자원을 효율적으로 사용하도록 관리하는 중요한 시스템 소프트웨어이다. 관리해야 할 컴퓨터 시스템의 특성, 운영체제의 요건 등과 프로세스, 메모리, 파일시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현에 대하여 학습한다. 컴퓨터의 기본 구조, 가상기억 시스템, 멀티프로그래밍, 시 분할, 프로세스 구조 및 프로세스 스케줄링 등의 기본 개념과 메모리, 파일시스템, 입출력시스템 등에 대한 설계 원리와 구현, 시스템 호출과 입출력 서브시스템 등을 학습한다. 중앙 처리 장치, 주기억장치, 주변 장치, 병목현상, 병행 프로세스와 병행 프로그래밍 등에 대하여 학습한다.							
교과 내용	1. 운영체제의 개요 2. 처리기의 경영 3. 기억장치의 경영 4. 주변장치의 경영 5. 정보의 경영 6. 컴퓨터체제의 성능평가 7. 운영체제의 실행							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	데이터통신과 네트워크		영문교과목명	Data Communication and Network		모듈명	모듈3	
교과 목표	빠른 속도로 발전하고 있는 인터넷과 무선 네트워크 환경에서 적응하여 더 나은 설계를 할 수 있도록 TCP/IP 모델을 사용하여 인터넷이 동작하는 원리를 학습한다. 응용계층에서 발생한 데이터가 사용자에게 전달되는 과정, 전송계층에서의 연결 관리와 제어 기법, 네트워크 계층에서의 라우팅 이론, 링크 계층에서 MAC 프로토콜, 이더넷 구조, 에러 탐지 등을 학습한다. 통신네트워크와 관련한 자료를 이해하고 분석하는 능력과 이를 공식화하여 해결할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 네트워크 모델 2. 디지털 전송 3. 데이터링크층 4. 유선 LAN 5. 무선 LAN 6. 네트워크층 프로토콜 7. 유니캐스트 라우팅 8. 멀티캐스트 라우팅 9. 차세대 IP 10. 전송 층 프로토콜 11. 표준 클라이언트-서버 프로토콜							
교육 방법	이론(√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무능 력	창의적 문제해결능 력	자기개발능 력	자원활용 능력	대인관계능 력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	컴퓨터보안과 실습		영문교과목명	Computer Security and Practice		모듈명	모듈3	
교과 목표	인터넷의 보급으로 인하여 악의적인 네트워크의 공격에 대하여 인터넷을 보호하는 일이 훨씬 어려워졌다. 네트워크 공격에 노출되어 있는 악의적인 공격에 대해서 방어하기 위한 여러 가지 보안 기술을 학습한다. 컴퓨터 보안의 개념부터 구체적인 기술 도입과 진단 방법에 이르기까지 실무에서 사용되는 기술들을 학습한다. 네트워크 보안업무 및 운영체제의 시스템 상 취약점을 분석하고 파악하여 정보를 보호한다. 시스템 보안 구축 과정을 기획, 설계, 구축, 운영으로 구분하고 각 단계에서 접근제어, 암호화, 작업결재, 취약점 분석과 같은 기술요소들을 도입하고 운영하기 위한 계획과 활동이 필요한지 고려하여 컴퓨터/통신/인터넷 보안에 관한 전반적 기술적 사항을 다룬다.							
교과 내용	1. 컴퓨터 보안의 발전 과정 2. 컴퓨터 보안의 영역 3. 웹 해킹 4.시스템 해킹 5. 클라이언트 해킹 6. 무선 랜 해킹 7. 웹 공격 방어 8. 시스템 공격 방어 9. 클라이언트 공격 방어 10. 모바일 공격 방어 11. 무선 랜 공격 방어 12. 기업에서 원하는 보안 인력							
교육 방법	이론(√) 실습(√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	창의적 소프트웨어설계입문		영문교과목명	Introduction of Creative Software Design			모듈명	창의실용
교과 목표	소프트웨어 설계에 대한 이론을 습득하며 학생들이 문제를 도출하고 해결책을 마련하여 실제로 구현하는 팀 프로젝트를 수행하여 팀워크 향상과 자기표현 능력을 향상시킨다. 이러한 과정을 통하여 설계가 무엇인지 파악할 수 있다. 문제 분석 및 해결 능력을 배양하기 위하여 창의성 개발을 위한 창의적 발상법에 대한 이론과 실습을 통하여 창의적 문제 해결 능력 및 현장 중심적 문제 분석 능력을 배양한다. 프로그램 작성의 응용과정으로 논리적인 기술을 통해 구현하려는 알고리즘을 완성하는 과정을 학습한다. 프로그램의 작성과 컴파일, 디버깅 과정을 통해 논리적인 구현과 문제해결, 입출력 내용의 제시 등을 설계하고 완성하는 응용 과정을 숙달시켜 실무에 적용한다.							
교과 내용	1. 설계 과정을 익혀 문제를 도출하고 절차에 따라 해결 2. 소프트웨어 설계 프로젝트에 대한 발표 3. 계산적 사고 4. 논리 5. 문제 해결 6. 알고리즘적 사고 7. 해답 모델링 8. 계산의 한계 9. 데이터 구성과 다루기 10. 동시적 행동							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행(√) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치			√	√				
평가방법			시험	보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	소프트웨어산업(진로탐색)		영문교과목명	Software Industry (Job Search)		모듈명	창의실용	
교과 목표	제4차 산업에 대한 직업 체험을 통해 미래 진로 탐색과 직업설계를 위한 방안을 체계적으로 지원하기 위해 소프트웨어산업(진로탐색) 프로그램을 운영한다. 빅데이터 개념과 분석 방법, 드론, 헬스케어, 3D 프린팅, 로봇, 가상·증강현실, 인공지능, 로봇공학, 무인자율주행자동차 등의 산업에 대하여 탐색해 본다. 앞으로 과학기술 발전이 새로운 직업을 창출하고 생활에 편리함을 가져온다는 긍정적인 측면과 함께 인간을 대신하여 기존 직업과 일자리를 감소시킬 것이라는 우려가 적지 않다. 인공지능과 로봇 등 신기술을 개발하는 직업들을 탐색하거나 다양한 신기술을 활용하여 새로운 부가가치를 창출할 수 있는 진로를 찾거나 신기술로 대체할 수 없는 인간이 더 잘 할 수 있는 분야를 탐색해야 한다. 미래 사회는 정신 지식노동의 자동화가 이루어지는 소프트웨어 중심사회가 될 것으로 전망되어, 급변하는 미래 직업세계에서는 일하면서 배우는 지식과 경험이 축적된 역량이 중요하다.							
교과 내용	1. 빅데이터 개념과 분석 방법 2. 드론 3. 헬스케어 4. 3D 프린팅 5. 로봇 6. 가상·증강현실 7. 인공지능 8. 로봇공학 9. 무인자율주행자동차							
교육 방법	이론(√) 실습() 프로젝트 수행(√) 토론() 발표(√) 팀 단위 학습(√)							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치	√		√		√		√	
평가방법	발표		보고서		프로젝트		그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	현장실습		영문교과목명	Field Placement			모듈명	창의실용
교과 목표	소프트웨어학과에서 이론과 실습을 통해 얻은 지식을 확인하고, 이를 현장에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 현장실습은 전공 관련 산업체를 대상으로 4주(160시간)이상의 실습을 수행한다. 대상자는 현장실습 수행 전 현장실습신청서, 실습 종료 후 현장실습일지 등을 제출한다. 실제로 담당자로부터 직무 수행에 관한 지식과 기술을 배워서 현장의 분위기와 실무를 습득한다.							
교과 내용	1. 협업 2. 커뮤니케이션 3. 팀워크 능력 4. 산업체 집중교육							
교육 방법	이론() 실습 (√) 프로젝트 수행(√) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체윤리
가중치			√		√		√	
평가방법			보고서		프로젝트		그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	소프트웨어 캡스톤디자인			영문교과목명	Software Capstone Design	모듈명	창의실용	
교과 목표	실제 현장에서 접하는 문제를 해결할 수 있도록 작품을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험토록 하여 산업 현장의 수요에 적합한 창의적 설계 기술을 배운다. 소프트웨어 개발의 중요한 단계들인 계획, 분석, 코드 설계, 입출력 설계, 프로세스 설계, 파일 설계, 프로그램 설계, 구현, 테스트, 유지보수 과정을 효과적으로 수행하기 위한 기법을 배우고 익힌 후 각종 전산 업무를 개발하는데 따르는 프로그래밍 기법 등을 실무와 연결하여 배운다. 소규모 및 중규모 소프트웨어 시스템을 설계하고 개발함으로써, 실무 적응 능력을 배양하고 소프트웨어 개발 능력을 향상시킨다. 프로젝트는 개인 및 팀별로 수행하여 소프트웨어를 개발하고 문서화한다. 특히 이 과목은 졸업 후 실무와 직접 연결되므로 각종 업무의 사례 연구를 데이터베이스와 연동하여 전산화하고 개발한다.							
교과 내용	1. 각종 업무에 대한 프로젝트를 선정하여 개발 2. 팀 별로 발표와 토론을 통하여 소프트웨어를 개발 3. 시스템 설계 (코드 설계, 입출력 설계, 프로세스 설계, 파일 설계, 프로그램 설계)							
교육 방법	이론(√) 실습 (√) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)							
성취역량	의사소통능력	글로벌능력	전공직무능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용능력	대인관계능력	공동체 윤리
가중치			√	√			√	
평가방법			프로젝트	프로젝트			그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	지역사회문제해결형 소프트웨어 캡스톤디자인		영문교과목명	Community problem solving type Software Capstone Design		모듈명	창의실용	
교과 목표	정규 교과 과목에서 다루지 못하는 주요 관심 대상의 최신 기술 동향 및 주제를 파악하여 현장에서 필요한 관련 기술들을 선정하고 팀 별로 연구, 발표, 토론한다. 이러한 과정을 통하여 졸업 후 실무에서 부딪치게 될 다양한 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다. 소규모 및 중규모 소프트웨어 시스템을 설계하고 개발함으로써, 실무 적응 능력을 배양하고 소프트웨어 개발 능력을 향상시킨다. 프로젝트는 개인 및 팀별로 수행하여 소프트웨어를 개발하고 문서화한다. 특히 졸업 후 실무와 직접 연결되므로 각종 업무를 사례 연구를 데이터베이스와 연동하여 전산화하고 개발한다.							
교과 내용	1. 각종 업무에 대한 프로젝트를 선정하여 개발 2. 개발된 소프트웨어 작품을 문서화							
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
가중치			√	√			√	
평가방법			프로젝트	프로젝트			그룹과제	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	-	-

구 분		비고
졸업작품	지도교수가 수시로 졸업 작품을 점검 후, 학과 전체 교수회의에서 평균 70점 이상을 합격으로 결정	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
-	-	-

전자공학과

1. 교육목표

가. 일반목표

- 1) 전자공학 분야의 이론적 지식과 산업체의 수요 및 급변하는 기술 환경에 부합하는 실무능력 배양
- 2) 전공 교과목의 내실화 및 설계 능력 배양을 통한 창의적 문제 해결 능력 배양
- 3) 정보화 사회의 발전을 위해 의사 전달 및 직업적, 도덕적, 사회적 책임감의 배양

나. 세부목표

- 1) 사회에서 요구하는 전문 기술 자격증 취득
- 2) 전자설계자동화 도구 등을 활용하는 실용적 설계능력 함양
- 3) 봉사활동 및 현장실무 인턴과정을 통한 학습

2. 학과연혁

- 1978. 10. 전자공학과 인가
- 1979. 3. 제1회 신입생 입학
- 1982. 2. 제1기 졸업생 배출
- 1991. 3. 전자공학과 주, 야간 재편(주간 : 80명, 야간 : 40명), 일반대학원 인가
- 1996. 11. 대학부설 반도체연구소 기공
- 1999. 3. 정보기술공학부 전자정보전공(학부편입)
- 2002. 3. 정보미디어공학전공으로 명칭변경
- 2003. 3. 정보기술공학부 통합(전자+정통)및 전자미디어공학 전공으로 명칭변경
- 2003. 11. 제1회 IT학술제 개최
- 2004. 3. IT학부로 명칭변경
- 2005. 3. 전자정보통신공학부로 명칭 변경
- 2008. 3. 전자공학전공으로 명칭 변경
- 2011. 2. 제30기 졸업생 배출
- 2016. 3. 전자공학과로 명칭 변경

3. 교과운영 방안

국가 전자 산업분야의 수요를 반영한 특성화 분야의 체계적인 교육을 바탕으로 국가와 인류 발전에 공헌할 ‘기본 공학소양을 갖춘 실무형 전자공학 전문 인력양성’을 목표로 전공 프로그램의 내실화, 사회수요 맞춤형 실무 교육 강화를 기본 방향으로 한다. 외부 전문가를 초빙한 사회 수요 중심의 다양한 비교과과정 운영으로 미래사회를 대비하는 사회수요 맞춤형 교육콘텐츠를 개발하고, 융·복합 교육과정을 구현하여 취업률을 높인다. 회로 및 시스템, 통신시스템 및 임베디드 시스템의 3개 모듈 교육과정 운용으로 전공 모듈별 지도 교수제를 통하여 진로지도를 강화하고, 실험실습 및 설계능력을 배양한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	수행한 결과를 보고서나 발표형식을 통하여 자신의 의사 및 주장을 효과적으로 전달할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌능력	다양한 문화의 이해와 공인 외국어시험 응시 확대 등으로 외국인과 기본적인 소통을 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공직무능력	전자공학 에서 활용되는 수학, 기초과학, 공학의 지식을 바탕으로 정보기술 및 직무 수행에 필요한 융복합적 지식을 이해하고 활용할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적문제해결력	전자공학 실제문제들을 해결하기 위하여 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 문제를 정의하고, 해석을 위한 관련 수식을 정립하고, 수식을 풀이하여 문제의 해결점을 모색할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	자신의 능력, 적성, 특성 등의 이해를 기초로 자기 발전 목표를 스스로 수립하고 자기관리를 통하여 성취해나갈 수 있다.	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	시간, 예산, 인적자원, 재료 및 시설 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이들 자원을 최대한 수집하여 업무에 활용할 계획을 세우고, 실행할 수 있으며 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력을 가지고 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	구성원들과 협조적인 관계를 유지하고 구성원들에게 도움을 줄 수 있으며, 구성원 내부 및 외부의 갈등을 원만히 해결하고, 구성원들의 요구를 충족시켜 줄 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체윤리	전자공학도의 사회적 역할을 정의하고, 올바른 지식의 사용에 대해 인식하고 있으며, 직업의식과 윤리의식을 갖추고 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 공과대학		학과: 전자공학과
진출분야: 전자회로설계 엔지니어, 전자 관련 제조업, 통신업체, 프로그램 개발, IoT분야		
모듈 1	모듈명: 회로 및 시스템	
	진출분야: 전자회로설계, 반도체회로 설계, 가전제품개발, 통신회로 설계, 마이크로프로세서 설계 및 응용 관련 기업 및 연구소와 국기기관	
	관련직업: 전자회로 설계 엔지니어, 마이크로프로세서 응용, 시스템 설계 엔지니어	
	자격증 및 공인성적: 전자기사, 반도체 설계 기사, 전기기사, 유무선 설비기사	
	담당교수: 이재민	
모듈 2	모듈명: 통신시스템	
	진출분야: 전자 관련 제조업, 통신업체, 전자 부품 설계 및 제조업체, 전자 기기 설계 및 제조업체, 위성 통신 및 위성 방송 관련업체, 전자 소자 제조업체	
	관련직업: 유선통신, 무선통신, 이동통신, 데이터통신, 네트워크, 방송국 관련 직종 및 직업 가능	
	자격증 및 공인성적: 무선설비기사, 전파전자기사, 전자기사, 전기기사, 정보통신기사, 전파통신기사, 방송통신기사	
	담당교수: 윤영철, 김종일	
모듈 3	모듈명: 임베디드시스템	
	진출분야: 프로그램 개발, 회로설계 및 제작, IoT, 제어시스템 기타 다양한 IT분야의 회사 및 연구소	
	관련직업: 임베디드시스템 개발자, 펌웨어 개발자, 제어시스템엔지니어	
	자격증 및 공인성적: 임베디드 기사, 자바프로그래밍, 정보처리기사	
	담당교수: 이금원	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 부 분	과 목 명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		학 점	주 당 시 간		
					강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습	
1	전필	디지털회로설계	3						3	2	1																	
	전필	기초전자실험Ⅰ	3						3		3																	
	전필	회로이론	3						3	3																		
	전필	기초전자실험Ⅱ	3									3		3														
	전필	전자회로이론 및 설계	3											3	2	1												
	전필	집적회로설계 및 실습	3														3	2	1									
2	전선	전기자기학	3								3	3																
	전선	디지털신호처리이론 및 설계	3								3	1	2															
	전선	음성영상처리	3										3	3														
	전선	디지털통신	3													3	3											
	전선	데이터통신	3																3	3								
	전선	RF회로설계	3																				3	3				
3	전선	C프로그래밍실습	3	3	1	2																						
	전선	JAVA실습	3				3	1	2																			
	전선	전기전자실험	3										3		3													
	전선	임베디드시스템설계	3										3	1	2													
	전선	IoT시스템실습	3													3	1	2										
	전선	제어공학	3														3	3										
창의실용	전필	전자공학진로탐색	3	3	3																							
	전필	전자공학창의설계	3				3	1	2																			
	전필	전자프로젝트Ⅰ	3																3		3							
	전필	전자프로젝트Ⅱ	3																			3		3				
추천 모 듈		모듈명(학과)																										
		모듈명(학과)																										
		모듈명(학과)																										

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (회로 및 시스템)	모듈2 (통신시스템)	모듈3 (임베디드시스템)	융복합	창의실용 과정
1	1학기			C프로그래밍실습		전자공학 진로탐색
	2학기			JAVA실습		전자공학 창의설계
2	1학기	· 디지털회로설계 · 기초전자실험 I · 회로이론				
	2학기	기초전자실험 II	· 전기자기학 · 디지털신호처리 이론 및 설계			
3	1학기	전자회로이론 및 설계	음성영상처리	· 전기전자실험 · 임베디드시스템 설계		
	2학기	집적회로설계 및 실습	디지털통신	· IoT시스템실습 · 제어공학		
4	1학기		데이터통신			전자프로젝트 I
	2학기		RF회로설계			전자프로젝트 II

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	필수	디지털회로설계			50%	30%		20%			100%
	필수	기초전자실험 I			50%	30%		20%			100%
	필수	회로이론			50%	50%					100%
	필수	기초전자실험 II			50%	30%		20%			100%
	필수	전자회로이론 및 설계			80%	20%					100%
	선택	집적회로설계 및 실습			50%	30%		20%			100%
모 듈 2	선택	전기자기학			100%						100%
	선택	디지털신호처리이론 및 설계			50%	50%					100%
	선택	음성영상처리			50%	50%					100%
	선택	디지털통신			50%	50%					100%
	선택	데이터통신			50%	50%					100%
	선택	RF회로설계			100%						100%
모 듈 3	선택	C프로그래밍실습			80%	20%					100%
	선택	JAVA실습			80%	20%					100%
	선택	전기전자실험			70%	30%					100%
	선택	임베디드시스템설계			50%	50%					100%
	선택	IoT시스템실습			80%	20%					100%
	선택	제어공학			80%	20%					100%
창의 실용 모듈	필수	전자공학진로탐색			50%	50%					100%
	필수	전자공학창의설계			50%	50%					100%
	필수	전자프로젝트 I			50%	30%		20%			100%
	필수	전자프로젝트 II			50%	30%		20%			100%
계	개설과목에서 의 역량총합	개설과목에서의 역량총합			1370%	710%		120%			

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	전자공학진로탐색	영문과목명	Electronic Engineering Survey		모듈명	창의실용 과정		
교과 목표	전자정보통신에 관한 전공을 이수하기 위한 기본적인 지식습득 및 활용에 목표를 둔다. 전기, 오옴의 법칙, 저항, 직병렬 회로 해석, 전류 및 전압 관련 회로, 키르히호프법칙, 회로망 이론, 전지, 자력, 교류 회로, 인덕턴스, 리액턴스, 교류회로해석, 필터, 반도체회로 등에 대해서 배운다.							
교과 내용	1. 전자 이동 및 전류, 전압 정의 및 특성 이해 2. 오옴의 법칙 등 과 같은 기본 법칙 이해 3. L, R, C의 기본 특성 이해 4. 아날로그회로 해석 5. 디지털 회로 해석							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	C프로그래밍실습		영문과목명	C Programming Practice		모듈명	임베디드 시스템	
교과 목표	C 언어 프로그래밍 기법을 이론과 실습을 병행하여 학습한다. C 언어는 고학년에서 배우게 될 타 프로그래밍언어의 기초가 되기 때문에, 이론교육 및 실습을 통하여 충분히 익히고, 학습과제 및 프로젝트 수행을 통하여 이해도를 높인다.							
교과 내용	C언어의 기본 개념인 데이터 형, 연산자, 제어문, 함수, 배열 및 문자열에 대해서 학습하고, 다양한 예제 실습을 통하여 C언어 프로그램 능력을 향상시키도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	JAVA실습		영문과목명	JAVA Practice		모듈명	임베디드 시스템	
교과 목표	많은 IT분야에서 이용되고 있는 객체지향언어인 자바언어의 학습을 통해 자바 어플리케이션뿐만 아니라, Servlet과 JSP를 활용한 웹 프로그래밍, 안드로이드의 모바일 프로그래밍 등의 학습 토대를 마련한다.							
교과 내용	자바의 기본 문법 외에 GUI 프로그래밍, 제네릭과 컬렉션, 스레드, 입출력과 네트워크, 데이터베이스 등 자바의 고급 프로그래밍 기법을 익히고, 다양한 응용프로그래밍을 실습을 통하여 자바프로그래머로서의 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	전자공학창의설계		영문과목명	Electronic Engineering Creative Design		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	공학설계에 관한 이론을 습득하며 이를 바탕으로 실제 설계를 수행한다. 학기초에 팀을 구성하여 문제를 도출, 해결책을 마련, 실제 구현하는 팀 프로젝트를 수행한다. 문제는 학생들이 도출한다. 이의 해결책, 또한 학생들이 개발한다. 이러한 과정을 통하여 설계가 무엇인지 파악할 수 있다.							
	학습목표 1: 공학설계에 관한 이론적 배경을 습득하여 실제 설계에 활용할 수 있다.							
	학습목표 2: 팀을 구성하여 설계 전 과정을 수행함으로써 공학문제를 해결할 수 있다.							
	학습목표 3: 발표, 보고서 제출 등을 통하여 팀원과의 의사소통을 원활히 할 수 있다.							
교과 내용	- 팀을 구성하여 공학문제를 도출하고 절차에 따라 해결한다. - LEGO TXT 프로그램을 이용하여 원하는 결과를 도출한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	디지털회로설계	영문과목명	Design of Dgital Logic Circuits			모듈명	회로 및 시스템	
교과 목표	전자정보통신공학 전 분야의 기초가 되는 디지털 기초이론으로서 디지털 및 아날로그의 개념, 조합논리 회로, 순차논리회로, 프로그래머블 로직(PLD), 시스템 온 칩, 논리회로의 테스트와 이들의 CAD 실습 능력을 갖추게 한다.							
교과 내용	1. 디지털과 아날로그의 개념, 수체계 2. 2진부호와 진법변환 3. 조합회로의 설계, CAD툴을 이용한 회로 합성 및 검증 4. 순차회로 설계, CAD툴을 이용한 회로 합성 및 검증 5. 프로그래머블 논리소자 (Programmable Logic Array) 6. 시스템 온 칩(System-on-a-Chip) 7. 논리회로의 테스트 기법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	기초전자실험 I		영문과목명	Fundamental Electronic Experiment I		모듈명	회로 및 시스템	
교과 목표	기초 전자공학 이론의 실험적 이해							
교과 내용	1. 계측기기의 사용법 2. 옴의 법칙, 테브나 등가회로 등의 기초 회로망 이론 3. RLC 회로의 과도반응 및 교류회로 이론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	기초전자실험 II		영문과목명	Fundamental Electronic Experiment II		모듈명	회로 및 시스템	
교과 목표	기초 전자공학 이론의 실험적 이해							
교과 내용	1. 디지털 IC 2. 기본 연산회로 3. 부울대수 4. 유용한 조합회로 5. 유용한 순서회로 6. 펄스회로							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	회로이론		영문과목명	Circuit Theory			모듈명	회로 및 시스템
교과 목표	전자회로의 기본 소자인 R,L,C를 이용한 회로의 기본 지식 이해							
교과 내용	1. 저항 회로의 해석 2. 종속전원과 OP AMP 3. 해석 방법론 : 망 해석과 루프 해석 4. 인덕터, 캐패시터 회로 해석 5. 미적분 방정식을 이용한 회로 해석 방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	디지털 신호처리 이론 및 설계		영문과목명	Theory and Design of Digital Signal Processing		모듈명	통신시스템	
교과 목표	정보화 사회를 구성하는 영상, 음성, 문자 등 다양한 정보를 멀티미디어 환경하에서 편리하게 제공받을 수 있는 기술들의 대부분이 디지털화 되어가고 있는 시점에서, 본 과목의 목표는 디지털 신호처리의 기본적인 이해와 응용 능력을 배양하는데 있다.							
교과 내용	본 과목은 디지털 신호를 다루기 위한 기본 이론(주파수 변환, Z 변환 등)과 알고리즘(DFT, FFT 등) 및 응용 기술인 필터링 방법, 음성 신호 처리, 적응 신호 처리 등에 대한 내용을 강의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	전기자기학			영문과목명	Electromagnetics		모듈명	통신시스템
교과 목표	정전계 및 정상자계를 통한 맥스웰방정식과 전자기파의 생성원리를 이해한다.							
교과 내용	벡터계의 미적분, 정전계 해석, 정상자계 해석을 통하여 맥스웰방정식을 이해하고, 이를 토대로 파동 방정식으로부터 전자기파의 해를 구하는 과정을 공부한다. 또한 이를 전송하는 전송선로의 특성을 공부한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					
가중치			100%					
평가방법			보고서, 시험					

과목 프로파일								
과목명	전자회로이론 및 설계		영문과목명	Theory and Design of Electronic Circuits		모듈명	회로 및 시스템	
교과 목표	2학년 관련과목에서 익힌 기본 개념과 회로 해석 능력을 기반으로 하여 , 더 심화된 응용회로를 위주로 한 회로 해석에 치중하며, 아날로그 집적 회로, 디지털 회로, 필터에 대해서 공부한다.							
교과 내용	주 내용으로는 다이오드회로, Tr 특성 및 증폭회로, 바이어스, 귀환, 주파수특성을 다루고 연산 증폭기 회로 해석 및 응용, 능동 필터회로 및 TTL회로가 포함되는 디지털 회로에 대해서 공부한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	음성 영상 처리	영문과목명		Speech & Image Processing		모듈명	통신시스템	
교과 목표	현재 멀티미디어 등의 분야에서 이용되고 있는 음성 및 영상 신호 처리 기술의 기본 개념과 응용 능력을 배양하는데 있다.							
교과 내용	여러 분야에서 이용되고 있는 음성 및 영상 처리 기술의 기본 개념과 음성, 영상 압축 기술 , 음성, 영상 인식 등의 기술 등을 설명하며, 설명된 내용을 소프트웨어로 구축해 본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	임베디드 시스템 설계		영문과목명	Embedded System Design		모듈명	임베디드 시스템	
교과 목표	기본적인 임베디드 시스템을 설계하는 데 필요한 기본 지식, 임베디드 시스템을 위한 CPU, 주변기기와 인터페이스에 대한 이해							
교과 내용	1. 임베디드 시스템의 전반적인 이해 2. 전자회로 및 프로그램 지식 등을 점검 및 활용 3. 임베디드 시스템을 이용한 전자공학 응용 분야의 작품 구상 및 제작							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	전기전자실험	영문과목명	Experiment of Electric & Electronic		모듈명	임베디드 시스템		
교과 목표	실험을 통하여 회로에 대한 이해와 측정능력을 배양시키고, 주어진 과제를 수행하면서 창의적 문제해결 능력을 키운다.							
교과 내용	다이오드, BJT, MOSFET의 특성을 실험을 통하여 익히고, 각종 트랜지스터 증폭기와 연산증폭기를 이용한 응용회로를 실험한다. 실험은 이론에 대한 예비보고서를 바탕으로 조 별로 행하며, 매 실험마다 결과보고서를 제출하여 평가받는다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			70%	30%				
평가방법			실험보고서	실험시험				

과목 프로파일								
과목명	집적회로설계 및 실습		영문과목명	Integrated Circuits Design		모듈명	회로 및 시스템	
교과 목표	집적회로의 설계 및 테스트 이론의 이해와 실습							
교과 내용	1. 하이레벨 설계언어의 문법과 프로그래밍 방법 2. Verilog-HDL의 사용법 3. 조합회로 및 순차회로의 하이레벨 설계 4. PLD를 이용한 회로 구현 5. Verilog-HDL 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	디지털통신			영문과목명	Digital Communication		모듈명	통신시스템
교과 목표	디지털 통신 시스템의 구조와 해석 방법론 및 디지털 변복조 이해							
교과 내용	1. 디지털 신호 파형기 해석 2. 잡음 처리 과정 해석 3. 정합 여파기에 대한 분석 4. 디지털 변복조(ASK,FSK,PSK 등등)에 대한 분석 5. 채널 코딩 (블록 코딩, 컨볼루션 코딩)에 대한 해석 6. CDMA 해석 7. 디지털 이동 통신의 개요							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	IoT시스템실습		영문과목명	IoT System Practice		모듈명	임베디드 시스템	
교과 목표	사물인터넷(IoT)은 사물간 네트워킹과 센싱, 그리고 인터페이스 기술인 유비쿼터스 기술을 기초로 하여 인간과 사물들이 각종 서비스들과 상호연결 융합되어 데이터를 수집, 분석, 가공하고 특정 융합서비스를 제공하는 제반 기술들을 익혀서 향후 사물인터넷 응용분야, 스마트 카, 인공지능 분야 등의 초석이 되게 한다.							
교과 내용	본 사물인터넷 실습과정은 사물인터넷 제품을 개발하는 전체적인 과정을 배우게 되는데, 사물인터넷 제품의 기획, 설계, 개발, 소프트웨어 구현, 웹 서비스, 모바일 앱 서비스에 이르는 과정을 아두이노 하드웨어를 기반으로 안드로이드 프로그래밍을 통해서 구현하는 방법을 실습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	데이터통신			영문과목명	Data Communication		모듈명	통신시스템
교과 목표	데이터 통신 시스템의 구조와 해석 방법론 이해							
교과 내용	데이터통신과 네트워크 개요, 신호 전송의 원리와 데이터전송 기법, 네트워크 프로토콜과 계층모델, 데이터링크와 오류제어 기법 및 라우팅 기법, TCP, IP, UDP 등 인터넷 프로토콜과 차세대 인터넷 프로토콜 (Ipv6) 등 데이터 통신과 컴퓨터 네트워크의 상호 연관된 부분을 함께 학습할 수 있도록 OSI 7계층 모델을 기초로 하여 하위 계층에서 상위 계층에 이르는 네트워크 이론을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	제어공학		영문과목명	Control Engineering		모듈명	임베디드 시스템	
교과 목표	제어의 기본이론을 습득한 후, 이를 설계하기 위한 방법 및 절차에 대해서 배운다. 특히 MATLAB을 통하여 시뮬레이션을 함으로서 이해도를 높이고, 응용력을 키운다.							
교과 내용	1. 고전제어이론 2. 상태방정식 3. PID, LQR제어이론 4. 건설제어기 설계 5. MATLAB 시뮬레이션							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	전자프로젝트 I		영문과목명	Capstone Design I		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	1학년부터 3학년까지 배운 요소기술 지식을 바탕으로 실무적응 능력을 배양할 수 있는 종합설계 프로젝트를 수행하므로 전공기술의 완성도와 소프트 스킬을 배양한다.							
교과 내용	전자공학 전반의 요소기술, 종합설계 방법론, 소프트 스킬(발표, 팀활동 등)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	RF 회로설계		영문과목명	RF Circuit Design		모듈명	통신시스템	
교과 목표	맥스웰방정식으로부터 전자기파의 생성원리를 이해하고, 전송선로를 통한 전력전송 방법과 임피던스 정합 방법 및 RF 증폭기에 대하여 배운다.							
교과 내용	전자기파 신호를 페이저로 표기하는 법을 배우고, 이를 이용하여 전력을 전달하는 전송선로의 특성에 대하여 공부한다. 또한 다양한 임피던스 정합 방법과 S 파라미터를 이용한 증폭기의 설계에 대하여 배운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
과목명	전자프로젝트 II		영문과목명	Capstone Design II		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	1학년부터 3학년까지 배운 요소기술 지식을 바탕으로 실무적응 능력을 배양할 수 있는 종합설계 프로젝트를 수행하므로 전공기술의 완성도와 소프트 스킬을 배양한다.							
교과 내용	전자공학 전반의 요소기술, 종합설계 방법론, 소프트 스킬(발표, 팀활동 등)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
전자공학사	졸업논문: 프로젝트 조별로 작성하여 제출된 논문으로 논문집 발간	-
	작품전: 조별로 프로젝트 결과물을 제시하고 논문 제출	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실(5실)	비고
전용강의실(공학402호)	전자공학실험실(공학403호) 통신실험실(공학415호) 회로 및 시스템실험실(공학416호) 임베디스시스템실험실(공학417호) PC실(공학418호)	-

건축공학전공

1. 교육목표

성실·유능하고 책임감(responsibility)있는 기술인의 양성

- 건축공학의 기본지식을 이해하고 기업에서 성실하고 책임 있는 업무수행능력을 배양

실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문기술인(expert)의 육성

- 건축공학 분야의 전문지식을 활용할 수 있는 실무 능력을 배양하고, 창의적인 설계와 계획을 할 수 있는 능력배양

지역 및 건축문화발전에 공헌할 수 있는 헌신적(dedicator)인 건축인의 배출

- 지역사회에 기여할 수 있는 윤리관을 형성시키며 지속적인 자기개발을 위한 평생교육에 참여할 수 있는 능력배양

정보화·국제화 사회에 맞는 창의적(creative) 신지식인의 양성

- 세계화에 따른 공학인으로서 갖추어야 할 효과적인 의사소통능력과 팀워크 능력을 함양

2. 학과연혁

- 1979. 3. 2. 건축공학과 신설(제 1회 입학 : 40 명)
- 1983. 2. 18. 제 1 회 졸업
- 1984. 10. 5. 건축공학과(20 명) 증원 - 총 60 명 정원
- 1987. 10. 23. 건축공학과(20 명) 증원 - 총 80 명 정원
- 1994. 3. 건축공학과 대학원신설(석사과정)
- 1995. 3. 건축공학과 야간신설(제1회 입학 : 50% 명)
- 2001. 3. 건축학전공 · 건축공학전공으로 학제 개편
- 2007. 10. 제 27회 건축전 (3학년 공동작품 및 졸업작품전)
- 2014. 11. 제 8회 창의적 종합설계 경진대회
- 2015. 3. 1. (사)한국공학교육인증원 건축심화프로그램 인증 획득
- 2015. 11. 제 9회 창의적 종합설계 경진대회
- 2016. 3. 건축학부 건축공학전공으로 학제 개편

3. 교과운영 방안

가. 공학설계관련 교과목이수를 통하여 실무능력을 습득케 하고, 현장실습(인턴쉽)과정을 지역 및 기업체의 여건에 맞추어 선택적으로 활용

나. ABEEK기준에 준하여 수학, 과학, 컴퓨터관련 교과를 운영

다. 목표역량 달성을 위한 지속적 교과과정의 평가 및 개선

4. 건축공학인증 목표 역량

- P01 (기초응용) : 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 공학문제 해결에 응용할 수 있는 능력
- P02 (분석실험) : 데이터를 분석하고 주어진 사실이나 가설을 실험을 통하여 확인할 수 있는 능력
- P03 (문제해결) : 공학문제를 정의하고 공식화할 수 있는 능력
- P04 (공학실무) : 공학 문제를 해결하기 위해 최신 정보, 연구 결과, 적절한 도구를 활용할 수 있는 능력
- P05 (창의설계) : 현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력
- P06 (팀원역할) : 공학문제를 해결하는 프로젝트 팀의 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력
- P07 (의사전달) : 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
- P08 (공학이해) : 공학적 해결방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력
- P09 (직업윤리) : 공학인 으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력
- P010 (평생교육) : 기술 환경 변화에 따른 자기개발의 필요성을 인식하고 지속적으로 자기 주도적으로 학습 할 수 있는 능력

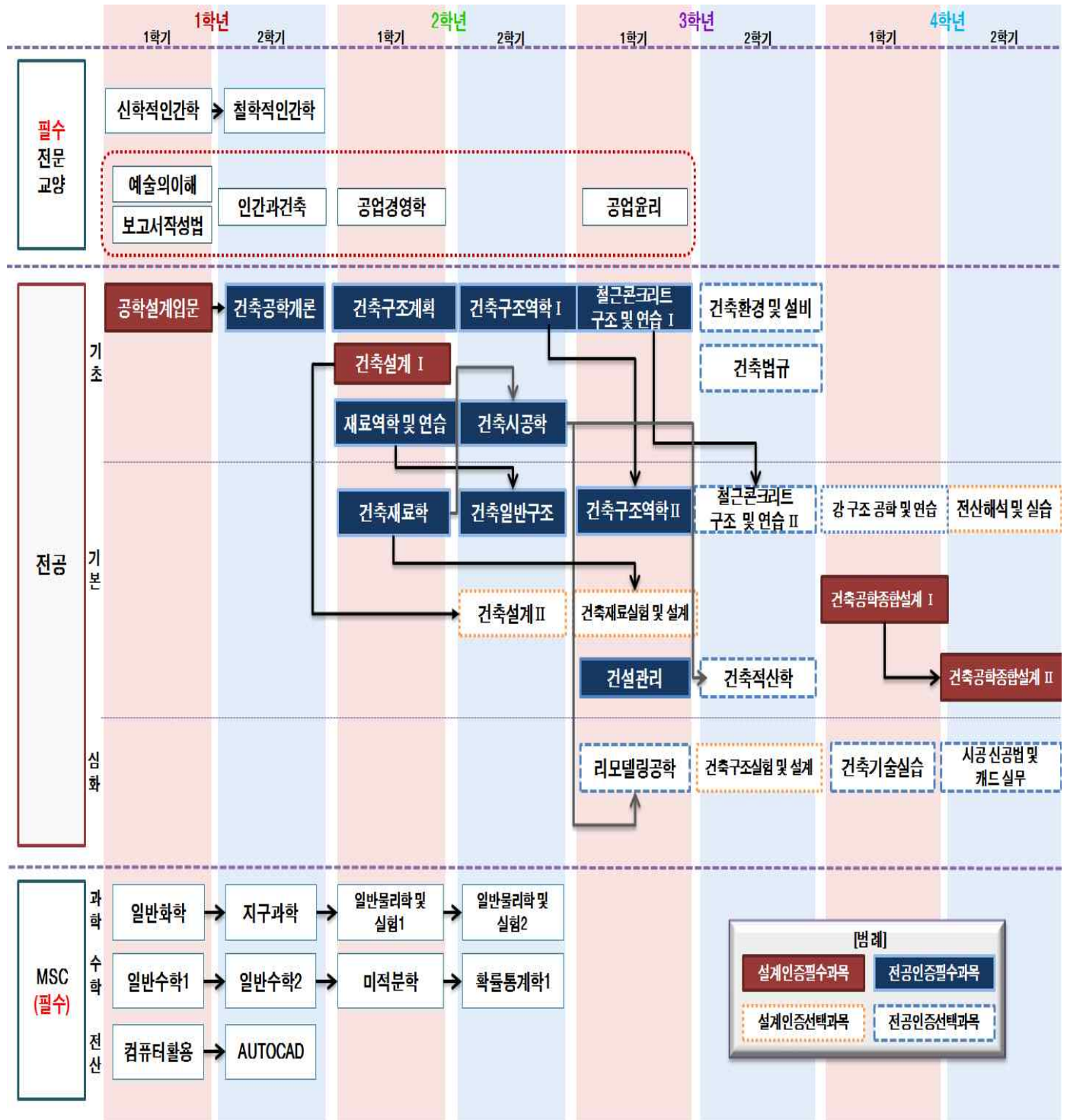
5. 역량별 수행준거

역량	역량 수행준거
P01. 기초응용	수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.
P02. 분석실험	건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.
P03. 문제해결	건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.
P04. 공학실무	건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.
P05. 창의설계	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.
P06. 팀원역할	복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도 할 수 있다.
P07. 의사전달	자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.
P08. 공학이해	공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.
P09. 직업윤리	인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.
P010. 평생교육	평생교육의 필요성과 중요성을 인식하여 졸업 후에도 업무와 자아실현 관련 교육에 대한 적극적인 동기부여와 여건조성을 통하여 참여할 의지가 있다.

6. 교육과정 편성표

전공	이수구분	과목명	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년						비고
			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				강의	설계 및 실습		강의	설계 및 실습		강의	설계 및 실습		강의	설계 및 실습		강의	실습		강의	설계 및 실습		강의	실습		강의	실습	
전공	기초	건축공학개론	3	2	1																						
		공학설계입문				3	2	1																			
		BIM 및 연습							2	2																	
		건축 시공학									3	3															
		건축구조역학Ⅰ									3	3															
		철근콘크리트구조												3	3												
		건축법규														3	3										
	기본	건축재료학							3	3																	
		건축구조 기초설계							3	2	1																
		건축일반구조									3	3															
		건축환경 및 설비									3	3															
		건축재료실험 및 설계											3	2	2												
		건설관리											3	3													
		건축구조역학Ⅱ											3	3													
		건축적산학													3	2	1										
		전산해석 및 실습																			3	2	2				
		강구조공학																3	2	1							
		건축공학종합설계Ⅰ																3	2	2							
		건축공학종합설계Ⅱ																				3	2	2			
	심화	건축공학과 기업가정신							2	2																	
		리모델링공학											3	3													
		건축품질관리													3	3											
		시공신공학 및 캐드실무													3	2	2										
		건축구조실험 및 설계													3	2	2										
		건축기술실습																2	2								
교직	전심	건설교과교육론															3	3							교직		
	전심	건설교과교재연구 및 지도법																			2	2			교직		

7. 이수 체계도



8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

전 공	이수 구분	과 목 명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	가중치합
전 공	기초	건축공학개론					50			50	100%
		공학설계입문				50					100%
		BIM 및 연습			40		60				100%
		건축 시공학			80					20	100%
		건축구조역학 I			50		50				100%
		철근콘크리트구조			50		50				100%
		건축법규			50		50				100%
	기본	건축재료학			50			50			100%
		건축구조 기초설계			50		50				100%
		건축일반구조			100						100%
		건축환경 및 설비			50			50			100%
		건축재료실험 및 설계				50		50			100%
		건설관리			50		20			30	100%
		건축구조역학 II			50		50				100%
		건축적산학			50		50				100%
		전산해석 및 실습			50		50				100%
		강구조공학			50	50					100%
		건축공학종합설계 I				50		50			100%
		건축공학종합설계 II				50		50			100%
	심화	건축공학과 기업가정신					50			50	100%
		리모델링공학	30		50	20					100%
		건축품질관리			50			50			100%
		시공신공법 및 캐드실무			50		50				100%
		건축구조실험 및 설계	30		40		30				100%
		건축기술실습			100						
교 직	전심	건설교과교육론					50			50	100%
	전심	건설교과교재연구					50			50	100%
		계	280		920	270	580	300		200	

9. 교과목 프로필

교과목 프로파일				
교과목명	공학설계입문	영문교과목명	Introduction to Engineering Design	선수과목
교과 목표	엔지니어가 갖추어야 할 공학설계 능력을 함양하기 위해 교육과정 팀 구성원의 자세와 임무를 분담하게 하고, 창의적 사고기법훈련, 공학인의 의사소통의 중요성체험, 공학설계와 설계 문제도출 등을 훈련함.			
교과 내용	1장 공학설계 개요 2장 지능 모형 3장 팀워크와 의사소통 4장 창의적 사고를 저해하는 장애 요인들 5장 문제정의 6장 아이디어 창출 7장 아이디어 평가 8장 창의적 문제해결 이론(TRIZ) 9장 공학설계 사례			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.		
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력		
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축공학개론	영문교과목명	Introduction to Architectural Engineering.	선수과목
교과 목표	건축공학의 기본개념과 관련 학문에 대한 소개를 통하여, 건축공학과 관련된 제반 분야에 대한 인식을 깊게 한다. 그리고 이러한 인식을 바탕으로 미래의 발전 방향에 대해 살펴보고 전공과목을 학습하기 위한 기초지식을 제공한다.			
교과 내용	건축 관련 학과를 전공하는 학생들을 위한 책으로, 창조적 원천기술을 표현하는 건축계획과 건축설계, 건축구조물의 안전성 확보에 기반을 둔 건축구조, 건축의 성능과 기능을 활용하는 건축설비, 건축 생산성의 효율화를 추구하는 건축시공과 건축재료 분야까지 알기 쉽게 다루고 있다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력		
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	구조계획및설계	영문교과목명	Structural Design	선수과목
교과 목표	기둥, 보, 슬래브, 기초 등의 기본적인 구조부재와 구조시스템으로서의 전체 구조물에 대한 구조계획방법을 익힌다. 건축설계자가 기본적인 구조계획을 할 수 있는 능력을 키움으로써 건축 설계 시 구조를 고려한 설계를 할 수 있도록 한다. 이 밖에 이 강의를 통하여 다음과 같은 한국건축학교육인증원이 제시하는 학생 수행능력 평가기준 항목의 교육내용을 다룬다. 구조 시스템: 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.			
교과 내용	건축디자인과 구조계획은 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 구조계획이 없는 건축디자인은 있을 수 없으며, 좋은 구조계획은 좋은 디자인의 밑바탕이 된다. 훌륭한 건축가는 구조계획을 인식한 기본계획으로 훌륭한 업적을 남긴다. 그러나 현실의 일반적인 설계과정은 건축가의 독자적인 아이디어에서 건물의 형태가 결정되고 이에 맞춰 구조설계자가 구조설계를 한다. 따라서 설계 초기단계에서 구조계획의 수준은 건축가가 가지고 있는 구조에 대한 상식 선에서 결정되고, 이는 건축디자인의 한계로 작용하고 있다. 따라서, 본 교과에서는 건축설계시 설계자가 기본적인 역학개념으로 접근하여 구조계획을 이해하는데 도움이 되는 내용을 학습한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P003. 문제해결	10%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 I	영문교과목명	Architectural Design I	선수과목
교과 목표	드로잉과 모델링, 3차원 공간 탐구, 사용자와 공간의 관계 이해, 디자인 과정에 대한 인식, 디자인 표현능력 개발, 디자인에 대한 이해			
교과 내용	생활주변요소의 드로잉과 모델링을 통한 공간화 건축공간의 파악 -> 건축요소의 해부와 조합 ->건축의 3차원 공간 소공간 계획 : 사용자와 공간의 관계를 이해하며 사고하며, 만들기, 주택 설계하기			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력		
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.		
P003. 문제해결	10%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P005. 창의설계	30%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.		
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력		
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축설계 II	영문교과목명	Architectural Design II	선수과목	건축설계 I
교과 목표	1. 사적공간과 공적공간을 연관지어 사고하는 능력을 기른다. 2. 반복적인 공간과 공용단일공간에 대한 이해와 이를 종합하여 해결하는 방법을 찾는다. 3. 단지내공간과 주변공간과의 관계를 통합하여 사고하는 방법을 익힌다. 4. 단위주거 공간 세부디자인 방법을 익힌다. 5. 건축디자인 과정에 있어서의 프로그램, 사용자 등과 관련된 복합적 문제의 해결방법을 찾고 그러한 능력을 발전시킨다. 6. Community, City 그리고 Context에 대한 이해와 이를 건축디자인에 반영하는 방법을 익힌다.				
교과 내용	1. 모형, 드로잉, 컴퓨터모델링을 통해 연속적인 작업과정을 만들어 간다. 2. 작업과정을 기록한다. 3. 최종결과물을 최적의 표현방법으로 만든다. 4. 도면 및 모형작업				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P002. 분석실험	10%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.			
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력			
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.			
P007. 의사전달	30%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	재료역학 및 연습		영문교과목명	Mechanics of Materials and practice	선수과목
교과 목표	건축공학을 처음으로 공부하는 학생들에게 재료의 특성과 역학적 기본 원리를 설명하고, 원리를 이해하는데 도움이 될 수 있는 과목이다.				
교과 내용	1. 재료의 성질 2. 단면의 성질 3. 응력과 변형 4. 부재응력유형				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P003. 문제해결	30%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	10%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	건축구조역학 및 연습 I	영문교과목명	Structural Analysis I	선수과목
교과 목표	건축구조를 공부하는 학생들에게는 가장 기본적인 역학과목이므로 힘과 변형에 대한 개념을 이해하고 이들을 통해 어떻게 구조물의 거동 및 해석에 적용되는지 이해하는데 그 목적이 있다. • 역학지식의 구조물 해석으로의 적용 • 실제구조물 → 구조모델 → 역학모델의 흐름 이해 • 기본적인 정리의 이해 및 적용			
교과 내용	구조역학은 건축구조의 가장 기본적인 학문으로 특히 1. 구조물이 외력을 받았을 때 그 내부에 어떠한 힘이 생기는지 2. 어떻게 변형하는가를 연구 3. 구조물의 기본적인 거동 및 해석에 대해 힘의 개념을 통하여 이해 4. 실제 건축구조물의 역학적 모델과 거동에 대하여 학습한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P003. 문제해결	30%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P007. 의사전달	10%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축법규	영문교과목명	Building Code	선수과목
교과 목표	1. 건축법에 대한 이념과 이해를 토대로 건축설계와 시공에 필요한 기초지식을 습득한다. 2. 건축법규를 기반으로한 각종 규제조사와 그에 따르는 시행령을 중심으로 수업한다. 3. 개정된 법규를 중심으로 적용사례 및 이에 해당하는 것을 배우게 된다.			
교과 내용	강의 시간에 이론적 배경을 익히고 건축법령의 적용에 대하여 사례를 조사한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	30%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
P009. 직업윤리	10%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식		
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축 환경 및 설비		영문교과목명	Building Environment and Equipment Engineering	선수과목
교과 목표	건축설비계획은 건물에서 요구되는 환경을 보다 위생적이며, 안전하고 능률적으로 유지하기 위한 제반 환경조절 설비를 계획하는 것으로, 이는 건축설계의 초기단계에서부터 함께 검토, 계획되어야 할 중요한 사항이다. 이에 본 수업에서는 이러한 요구에 부응할 수 있는 건축가, 건축설비기술자로서의 역할을 다할 수 있도록 건축설비 전반에 대한 이해와 건축 및 설비 계획시 도움을 줄 수 있는 다양한 지식의 습득에 그 목표를 둔다				
교과 내용	건물에서의 쾌적한 환경제어를 위한 건축설비의 중요성이 더욱 강조되고 있는 바, 건축설비의 기본이 되는 급·배수 위생설비, 공기조화설비, 전기설비 등으로 크게 분류하고, 세부항목을 들어 기본이론을 소개하고, 예제와 사례소개 및 사례조사 등을 통하여 건축설비 전반에 대한 이해와 실무능력을 배양한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P003. 문제해결	10%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	30%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건설관리	영문교과목명	Construction Management	선수과목	건축 시공학
교과 목표	건설관리 과목은 장차 취업에 대비하여 본인의 희망 진로와 관련된 분야의 실무현장에서 직접체험을 통하여 현장관리 능력을 기본적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.				
교과 내용	현장관리의 분야를 ①건축시공현장 ②건축설계사무소 ③구조설계사무소 ④인테리어디자인 사무소 등으로 나누어, 각각의 현장에서 행해지는 현장의 작업내용 및 현장여건을 습득하고 관리하는 능력을 배양하는 과목으로 교과목의 내용은 산업체 현장의 책임자와 담당교수가 협의하여 결정한다				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	20%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	철근콘크리트구조 및 연습 I	영문교과목명	Concrete Structural Design I	선수과목	건축재료학
교과 목표	학생들에게 철근콘크리트의 설계법인 극한응력 설계법에 의하여 철근콘크리트 보, 기둥, 슬라브, 기초 등의 역학적 거동과 설계법에 관하여 학습하여 실제 철근콘크리트 보, 기둥, 슬라브, 기초 등의 부재들을 설계할 수 있는 능력을 갖도록 하는데 수업의 목표가 있다.				
교과 내용	1. 철근콘크리트의 극한강도 설계법에 관한 이론적인 배경에 관하여 학습2. 보, 기둥, 슬라브, 내력벽 등의 구조부재를 설계하는 방법을 학습한다. 3. 부재설계 실습 과제수행				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	10%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	30%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	건축재료학	영문교과목명	Structural Material	선수과목
교과 목표	최근, 건축물의 초고층화·대형화로 인해 건축재료의 고품질과 다양성이 요구되고 있으며, 내·외장 재료에 대해서도 보다 우수한 내구성, 방재성 등을 필요로 하고 있다. 본 수업은 이러한 요구에 부응할 수 있도록 구조체 재료와 마감재료로 분류하여 재료의 물리적, 화학적, 기계적 제 성질의 이해를 목표로 하며, 궁극적으로, 재료 선정이전 단계에서 재료의 적합성을 판단할 수 있는 능력함양을 그 목표로 한다.			
교과 내용	건축재료를 기본으로 1. 구조용 재료는 물론 일반 비구조용 재료, 방수재료 등의 기본적인 재료에 관한 성능을 파악하고 2. 재료기술의 발전에 따라 신재료에 관한 이론적·실무적 지식을 배양시킨다. 3. 구조체 재료와 마감재료로 크게 분류하고 세부내용에 관한 기본 이론을 소개하며, 4. 적용부위별 사례소개와 사례조사를 통해 건축재료의 제 특성에 관한 실질적인 이해를 도모한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	30%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력		
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축구조역학 및 연습 II	영문교과목명	Structural AnalysisII	선수과목	건축구조역학 및 연습 I
교과 목표	구조물의 해석방법을 통해 이론적 지식을 이해하고 전공지식의 기초를 확립한다. 강의시간에 구조물의 해석방법을 익히고 실습을 통해 구조물의 물량을 산출해본다				
교과 내용	1.정정구조물의 변형을 이해하고, 이를 이용하여 2.부정정 구조물의 해석방법을 익힌다. 그리고 3.매트릭스 구조해석기법을 이용한 건축구조물의 모델링 및 구조해석법을 이해하고 실습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P002. 분석실험	10%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	10%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	철근콘크리트구조 및 연습Ⅱ	영문교과목명	Concrete Structural DesignⅡ	선수과목	철근콘크리트 구조 및 연습Ⅰ
교과 목표	철근콘크리트 부재들 설계 시 쉽게 발생하는 문제점을 파악하여 설계와 시공에 있을 수 있는 하자를 미연에 방지 할 능력을 갖도록 하는데 수업의 목표가 있다.				
교과 내용	1. 기존 콘크리트 구조설계 사례 조사 및 분석 2. 구조부재 설계의 문제점 파악 및 개선안 학습 3. 부재설계 실습 과제수행 분석 발표				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P002. 분석실험	10%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	10%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	전산해석 및 실습	영문교과목명	Structural Analysis with Computer	선수과목
교과 목표	실제구조물의 역학적 상황을 정확하게 판정하여, 건축물의 부재응력산정과 변위를 컴퓨터로 해석, 분석하고, 부재설계도 컴퓨터로 설계하여 건축물의 경제성과 안전성을 확보하고자함.			
교과 내용	1) 구조해석 이론을 복습 2) 상용 프로그램인 RISA2D, MIDAS, ETABS 등을 이용 3) 실제 설계된 구조물을 해석 4) 거동특성 등을 파악 및 분석			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	강구조 공학 및 연습	영문교과목명	Steel Structural Design	선수과목
교과 목표	철골 구조물의 설계는 건축가의 의도를 최대한 반영하면서 구조적으로 안전한 건물을 설계하는 것이 그 목적이다. 그러므로 철골 구조물을 구성하는 각 부재들이 외부에서 작용하는 하중에 대하여 어떠한 메커니즘으로 저항하며, 이러한 부재들은 어떠한 방법으로 설계되는지에 대한 숙지가 필요하다. 따라서 본 수업에서는 이러한 요구에 부응할 수 있도록 철골 구조물을 구성하는 각 부재들의 저항 메커니즘과 허용응력 설계법에 의한 설계법의 이해를 통해 철골구조물의 설계시 건축가의 의도를 최대한 반영하면서 구조적으로 안전한 건물을 설계하기 위한 다양한 지식의 습득에 그 목표를 둔다.			
교과 내용	1. 철골구조의 특성 학습 2. 철골 구조물을 구성하는 각 부재들의 역할학습 3. 다양한 골조형식과 , 접합부의 다양성 학습 4. 각종 설계법 소개, 부재설계 및 접합설계 실습 과제수행			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표() 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력		
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축일반구조	영문교과목명	Structural Concept	선수과목
교과 목표	건축구조의 기본개념을 이해하고, 건축구조에 대한 전반적인 사항을 이해하고 알아두어야 할 지식의 기본 사항을 습득시킨다.			
교과 내용	건축의 설계, 기술 전체의 기초가 되는 학문이다. 일반구조는 건축의 기능과 관련하여 재료, 역학, 의장, 환경, 시공, 경제, 법규 등 건축 기술 전체에 대하여 그 뿌리를 두고 있다. 건축구조의 재료적인 특성, 역학적인 관계, 현장에서의 적용 예를 알아보고자 한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P001. 기초응용	10%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력		
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.		
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력		
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.		
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력		
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.		
P004. 공학실무	10%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력		
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.		
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력		
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식		
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축공학종합설계 I	영문교과목명	Capstone Design I	선수과목
	건축적산학, MSC교양, 전문교양			
교과 목표	건축물의 공간적 크기와 기능, 형태에 따른 구법의 선택, 법규적 제한, 대지의 효율성 평가 등, 건축물 설계에 필요한 제반 요소를 취합하고, 분석하며, 구성하고 평가하여, 건축기획, 건축계획, 건축설계의 공학적 해결 방법을 학습과정을 통해 이해하게 한다.			
교과 내용	1. 건축실무에서 적용되는 기술분야 학습 2. 현 시점의 최신 기술조사 학습 3. 재난 및 방재관련분야 학습 4. 현존 건축기술의 취약점 조사학습 5. 문제점 분석 및 해결방법 학습			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력 건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.		
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.		
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력 복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.		
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력 자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.		
P010. 평생교육	20%	평생교육의 필요성에 대한 인식과 이에 능동적으로 참여할 수 있는 능력 평생교육의 필요성과 중요성을 인식하여 졸업 후에도 업무와 자아실현 관련 교육에 대한 적극적인 동기부여와 여건조성을 통하여 참여할 의지가 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축재료실험 및 설계	영문교과목명	Material Test	선수과목	건축재료학
교과 목표	주요구조재료의 역학적 특성을 실험을 통하여 학습하고 그 재료비 다음 장단점과 주의점 및 특성을 분석하여 설계활용에 적합성을 습득케함				
교과 내용	건축물의 주요 재료인 콘크리트, 철재, 벽돌, 목재들의 역학적 특성시험 1. 콘크리트 비파괴 시험법 1)슈미트햄머법 2)초음파법 3)코아테스트 2. 콘크리트배합 및 강도시험 1)콘크리트 배합 조직성 2)콘크리트 공시체 제작 3. 시멘트 유형별 압축강도시험 4. 철재 인장시험 5. 벽돌조 내력시험 1)조적조 시험체 제작 2)압축시험 6. 목재압축시험				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력 건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력 건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	10%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력 건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원할하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.			
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력 복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식 공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일						
교과목명	건축구조실험 및 설계		영문교과목명	Structural Experiment	선수과목	건축재료실험 및 설계
교과 목표	건축구조실험은 이론만으로 공학적으로 완전히 해결될 수 없는 부분을 실험을 통하여 실제 구조물의 거동을 정확하게 파악하고, 공학적 이론을 입증하기보다는 설계시의 가정된 부분의 검토·조건 등을 확인할 수 있는 안목을 배양하는데 있다.					
교과 내용	1. 철근 콘크리트 부재실험 2. 철골 부재에 대한 실험 3. 충격 실험 4. 진동실험 등을 시청각 교육 및 실제 실험 실시					
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습(0)					
역량/수행준거 정의						
역량		가중치	수행준거			
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력				
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.				
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력				
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.				
P004. 공학실무	10%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력				
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.				
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.				
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력				
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.				
P010. 평생교육	20%	평생교육의 필요성에 대한 인식과 이에 능동적으로 참여할 수 있는 능력				
		평생교육의 필요성과 중요성을 인식하여 졸업 후에도 업무와 자아실현 관련 교육에 대한 적극적인 동기부여와 여건조성을 통하여 참여할 의지가 있다.				
역량 합계	100%					

교과목 프로파일					
교과목명	건축시공학	영문교과목명	Building Practice	선수과목	건축재료학
교과 목표	건축시공은 착공에서 완공까지 단계별로 다양한 시공기술이 적용되며 구법 및 공법의 발전으로 새로운 기술이 요구된다. 이에 본 수업은 이러한 시대적 요구에 부응하고 신기술 지향을 목표로 건설생산성 분석과 향상에 대한 기초지식을 습득하고, 건설현장에서 기본적으로 중요시 진행되는 가설공사, 토공사, 기초공사, 철근콘크리트공사, 철골공사를 중점적으로 다루어, 시공기술자로서의 기본 기술력 향상과 그 실용적인 지식 습득을 그 목표로 한다.				
교과 내용	최근 산업 발전과 생활수준의 향상으로 건축물의 대형화, 고층화, 다양화가 요구되고 있으며, 이에 따라 시공기술의 중요성과 그 복잡성도 점차 증가하고 있는 바, 1. 시공기술의 기본이 되는 굴착 및 흙막이공사, 철근콘크리트공사, 철골 공사로 분류하고 2. 각 공종별 기본이론과 공법별 적용과정에 따른 사례소개, 사례조사 및 발표 등을 통하여 건축시공기술의 실무 능력을 고취시킨다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표 () 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력			
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도 할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	10%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	리모델링공학	영문교과목명	Remodeling	선수과목	건축시공학
교과 목표	건축공학 기술 활용과 관련 실무적응을 위한 건축시공사항, 마감공사, 실무적인 내용을 중심으로 사진과 그림을 통해 쉽게 학습하고, 주요사항을 요약과 연습문제를 연습하여 체득수준향상을 기함.				
교과 내용	조적공사, 방수공사, 지붕 및 흙통공사 미장공사, 타일 및 돌공사, 창호 및 유리공사 금속공사, 도장공사, 수장공사 단열공사, 커튼월공사 와 기타 현장 중심공사기법 학습				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표 () 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P003. 문제해결	10%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	10%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력			
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도 할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	30%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축적산학	영문교과목명	Cost Estimation	선수과목	건설관리
교과 목표	최근 건축물이 대형화·복잡화됨에 따라 공사 예산 편성업무도 고도화되어 가고 있으며, 이에 적산업무도 광범위해지고 전문화되고 있다. 이러한 환경속에서 건축의 합리적인 공사계획과 시공을 위해서는 정확한 공사비를 산출하는 건축적 산은 가장 기본이 되는 과정 중의 하나이다. 본 수업에서는 건축공사에 소요되는 각종 공사수량과 공사비산출 방법을 실무에 적용할 수 있도록 체계화시킨다. 특히, 이론보다는 실무에 적용 가능한 적산능력 배양을 그 목표로 한다.				
교과 내용	건설공사에서 소요되는 물량 및 공사비를 산출하기 위하여 1. 공사비구성체계 및 주요 공종별 수량산출 방법을 체계적으로 소개 2. 단순한 공사금액의 산출이라는 고전적 적산이론의 이해를 넘어 공사원 가의 경제성 확보라는 관리적 차원의 이론속지				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표 () 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	20%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축기술실습	영문교과목명	Architectural Engrg. Practicing	선수과목	
교과 목표	새롭게 정비되거나 제정, 개정된 각종 법규, Code 등은 물론 최근 새로 개발된 관리 Tool이나 재료, 신기술·신공법 등 모든 분야를 대상으로 학습.				
교과 내용	공사 프로젝트의 초소화된 단위 공종 Sheet를 제시방법학습, 그 특성에 맞는 공정과 전문기술을 접목 시켜 현장감 있는 이해와 접근성을 제독. 또한 각 요소마다 관련 근거를 들어 도식화, 도표화, 캐릭터화 등을 통한 시각화로 구성하여 설계, 시공, 유지관리로 이어지는 내용습득				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P003. 문제해결	20%	건축공학 문제들을 인식하며, 이를 공식화하고 해결할 수 있는 능력			
		건축공학 분야와 관련된 공학문제의 구체적인 내용을 인식하고, 교과과정에서 학습한 내용을 기반으로 이를 논리적, 수식적으로 모델화하며, 논리적 사고, 실험, 측정, 설계, 시뮬레이션 등의 방법으로 문제를 해결할 수 있다.			
P004. 공학실무	20%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	시공신공법 및 캐드실무		영문교과목명	New Construction Methods and CAD	선수과목
교과 목표	현장실습 과목은 졸업을 앞둔 4학년을 대상으로 하며, 장차 취업에 대비하여 본인의 희망 진로와 관련된 분야의 실무 현장에서 직접 체험을 통하여 실무의 기본적 내용을 개략적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.				
교과 내용	현장실습의 분야를 ①건축시공현장 ②건축설계사무소 ③구조설계사무소 ④인테리어디자인 사무소 등으로 나누어, 각각의 현장에서 행해지는 현장의 작업내용 및 현장여건을 습득하고자 하는 과목으로 교과목의 내용은 산업체 현장의 책임자와 담당교수가 협의하여 결정한다				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P002. 분석실험	10%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P004. 공학실무	30%	공학 실무에 필요한 기술, 방법, 도구들을 사용할 수 있는 능력			
		건축공학 실무에 필요한 기술을 인지하고, 관련 소프트웨어 및 공학도구의 동작원리를 이해하여 원활하게 사용함으로써 업무를 완수할 수 있다.			
P006. 팀원역할	10%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력			
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P008. 공학이해	20%	공학적 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적 상황에 끼치는 영향을 이해할 수 있는 폭넓은 지식			
		공학적인 측면에서의 해결방안이 세계적, 경제적, 환경적, 사회적으로 발생시키는 파급효과를 이해하며 그 영향의 장단점을 파악할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축공학종합설계 II	영문교과목명	Capstone Design II	선수과목	건축공학 종합설계 I
교과 목표	건축공학설계1 과정이후 더욱 복잡하고, 세밀한 부분의 문제점 해결을 위한 기법을 학습하고 학습과정을 단계별로 세분화하여 설계능력을 함양하는 강좌이다.				
교과 내용	1. 건축실무에서 적용되는 기술문제 정도출 2. 관련 주제 각국문헌 및 규준조사 4. 문제점 해결을 위한 비교분석 방법결정 5. 개선방법 제안 및 개선효과 제안				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 (0) 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P002. 분석실험	20%	자료를 이해하고 분석할 수 있는 능력 및 실험을 계획하고 수행할 수 있는 능력			
		건축공학에 관련된 자료를 이해하며 분석할 수 있고 이를 바탕으로 실험을 계획하고 적절한 도구를 사용하여 실험을 수행할 수 있다.			
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.			
P006. 팀원역할	20%	복합 학제적 팀의 한 구성원의 역할을 해낼 수 있는 능력			
		복합 학제적 팀의 구성원으로서 업무분장에 따른 업무를 수행할 수 있고 다른 구성원들과 원활한 의사소통과 원만한 인간관계를 유지하여 팀의 화합을 유도할 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P010. 평생교육	20%	평생교육의 필요성에 대한 인식과 이에 능동적으로 참여할 수 있는 능력			
		평생교육의 필요성과 중요성을 인식하여 졸업 후에도 업무와 자아실현 관련 교육에 대한 적극적인 동기부여와 여건조성을 통하여 참여할 의지가 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건설교과교육론	영문교과목명	School Subjects of Construction	선수과목	건축시공 건축설계 구조의이해
교과 목표	젊은 세대들이 기피하고 있는 공학교육에 대하여 새로운 교육적 가치 및 의의를 고려한 새로운 내용범주를 탐색하여 내용의 지평을 확대해야 하며, 이와 함께 교과와 학생들의 발달적 특징과의 상호작용에 대해서도 깊이 있는 지식의 체계가 마련되어야 한다. 이 교과는 학교에서 실제로 수업을 담당하게 될 중등학교 교사들에게 전공교과 지식 이외에 교사들이 이해하고 있어야 할 교과 교육의 외적인 주제들에 대하여 의미 있는 정보를 제공함에 있다.				
교과 내용	주간별 강의 주제에 대하여 1. 주제별 연구조사 2. 주제에 대하여 교사와 학생으로 그룹형성 후 발표 및 토의 3. 학생전공별 토론 및 강의 4. 자유주제에 의한 세미나				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력 수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력 자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	20%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식 인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건설교과교재연구	영문교과목명	Construction materials research subjects	선수과목	
교과 목표	본 교과목은 교과교육과 교육학을 접목시켜 중고등학교 교사가 되었을 때 일선현장에서 필요한 전공과목에 대한 교재연구를 충실히 하여 교과지도에 필요한 이론과 실재를 정립하고자 함				
교과 내용	전공과목에 대한 지식들을 학교 교육의 현장에서 보다 효율적으로 적용하고 실천하는데 필요한 지식, 기술, 태도 드앵 대하여 질의응답 토론을 통하여 교사의 자질을 갓출 수 있도록 강의한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
P001. 기초응용	20%	수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력			
		수학, 기초과학 및 건축공학의 지식과 정보를 건축공학분야의 이해 및 문제해결 과정에 응용할 수 있다.			
P005. 창의설계	20%	현실적 제한조건을 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력을 기를 수 있다.			
P007. 의사전달	20%	효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력			
		자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서, 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시킬 수 있으며 상대방의 의사도 파악할 수 있다.			
P009. 직업윤리	20%	직업적 책임과 윤리적 책임에 대한 의식			
		인간으로서 자신의 행위에 책임을 진다는 사실의 중요성을 인식하고 있으며 학업과 업무수행의 결과에 도덕적, 윤리적 책임을 질 자세가 되어있다.			
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	-	-

건축학전공

1. 교육목표

가. 일반목표

- ① 성실·유능하고 책임감 있는 건축인의 양성
- ② 실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문건축인의 육성
- ③ 지역 및 건축문화발전에 공헌할 수 있는 건축인의 배출
- ④ 국제화·지식정보사회에 맞는 창의적 건축인의 양성

나. 세부목표

- ① 커뮤니케이션 능력배양
- ② 문화맥락의 능력배양
- ③ 설계능력 배양
- ④ 기술능력 배양
- ⑤ 실무능력 배양

2. 학과연혁

1979년 03월	건축공학과 신설 (제1회 입학 : 40명)
1982년 10월	제1회 건축전 (3학년 공동작품 및 졸업작품전)
1983년 02월	제1회 졸업
1994년 03월	건축공학과 대학원 신설 (석사과정)
2000년 06월	건축(공)학 학문분야평가 『우수대학』 인정
2001년 03월	건축학부로 개편 (정원 120명) / 대학원 박사과정 신설
2004년 03월	건축학 5년제 건축학교육인증 프로그램 개설
2013년 03월	인테리어디자인학과 건축학부 편입(건축학/건축공학/인테리어디자인전공)
2012년 09월	건축학교육인증 후보자격신청
2014년 02월	건축학교육인증 취득(한국건축학교육인증원-국제인증프로그램)
2015년 03월	건축학부의 인테리어디자인 전공을 폐지하고, 건축학과(건축학교육인증 5년 과정, 비인증 실내건축 4년 과정)와 건축공학과(4년)로 분리 개편함
2016년 03월	건축학과는 건축학교육인증 5년 과정만 운영하고, 비인증 4년 과정 폐지
2017년 02월	건축학과 (5년) 제34회 졸업
2017년 03월	건축학부제(건축학전공, 건축공학전공) 운영
2018년 02월	건축학과 (5년) 제35회 졸업

3. 교육과정 운영방안

가. 건축학전공은 건축학교육인증 프로그램인 5년 과정(이하 ‘건축학 5년제’으로 칭함)을 운영한다.

나. 건축학전공의 건축학 5년제는 한국건축학교육인증원(KAAB)이 제시하는 인증기준을 준수하고 건축학교육 전문학위 인증을 고려한 프로그램으로서 캔버라협약(Canberra Accord) 인증기관들과 유네스코-세계건축가연맹(UNESCO-UIA) 건축학교육인증기구(UVCAE)가 동시에 인정하는 전문 학위프로그램으로 「국제인증 건축사자격」취득을 위한 필수적인 전문교육과정이다.

-본 건축학전공의 건축학교육인증 프로그램은 11월 3일부터 11월 6일 사이에 인증심사가 이루어져, 2014년 2월에 건축학교육인증이 확정되었다.

다. 건축학전공 1학년은 교양 및 전공의 설계기초 교과목으로 운영하며, 2학년부터 건축설계 중심으로 교과과정을 운영하여 건축디자인교육을 강화함과 동시에 실용중심의 교육을 통해 실무적응 능력을 고양시킨다. 특히 건축학 5년제의 설계수업은 건축디자인교육의 강화를 위하여 스튜디오 수업으로 진행한다.

- 라. 건축학전공의 교양은 대학 일반전공의 이수기준을 따르며 입학년도의 교육과정에 따른다.
- 마. 건축학 5년제의 전공과목은 전공필수(108학점)와 전공선택(30학점)으로 구성(총138학점)되어 있다. 건축학 5년제의 졸업요건은 교양(36학점)을 포함한 총160 학점의 졸업기준학점 이수과 졸업건축설계 심사에 통과해야 한다. 졸업건축설계 심사통과 여부는 <건축종합설계1>, <건축종합설계2> 결과의 심사로 갈음한다.
- 바. 건축학 5년제의 전공필수 교과목은 건축학교육인증원의 30개 spc항목을 충족할 수 있도록 구성하고 있으며 체계적 설계교육을 위해 건축설계교과목을 학년/단계별 수준에 맞게 개설하고 학습 성과를 높이기 위해 동일학기 내 중복 수강 금지 및 단계별 이수를 원칙으로 한다. 다만, 편입 및 불일치 복학과 기타 인정되는 사유로 동일학기 내 중복 수강 및 단계별 이수적용이 불가하다고 판단되는 학생의 경우 전공교과과정 운영위원회의 승인을 받아 이를 이수할 수 있다.
- 사. 건축학 5년제의 건축설계교과목의 경우 2009년부터 필수로 지정하였으나 2009년 이전의 입학생들도 건축설계1부터 건축설계8까지 반드시 이수하도록 2013년 2월 졸업생부터 이를 적용하고 졸업자격을 엄격히 관리한다.
- 아. 건축학과 재학생의 다양한 교과목의 수강 기회를 제공하기 위하여 선택과목의 경우는 수강학생 수에 따라 격년제로 교과목을 개설할 수 있다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량 수 행 준 거	평가방법
글로벌 소통능력	OC6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	OC7.글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	OC8.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	OC9.창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	OC10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	OC11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	OC12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	OC13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

구분	역량	역량 수 행 준 거
전공필수/ 선택	OC8.커뮤니케이션 능력	구두 및 외국어를 통해 문서표현, 도서작성 및 발표, 지도력, 다양한 미디어 활용능력 등을 배양한다.
	OC9.문화적 맥락 배양 능력	건축과 과학 및 예술, 건축과 사회, 세계건축사와 전통, 선례의 활용, 한국 건축사와 전통, 인간 행태, 지속가능한 건축과 도시 등을 이해한다.
	OC10. 설계 능력	형태 및 프로그램 작성과 협력, 대지의 문화적 역사적 분석 등을 할 수 있다.
		대지 분석 및 조성, 무장애, 안전 및 방재, 건축물 시스템 통합설계, 증개축 설계 등을 할 수 있다.
		주거단지 및 도시 계획과 설계, 기술도서 작성, 종합설계 등을 할 수 있다.
	OC11. 기술 능력	구조의 원리와 시스템, 지속가능한 환경 조절과 시스템, 설비 시스템 등을 이해한다.
		컴퓨터 시스템과 시공재료, 재활용 및 유해방지, 시공 및 건설관리 등을 이해한다.
	OC12. 실무 능력	건축사의 책임과 윤리, 과제수행과정과 업무의 역할, 건축법규, 건축사무소의 운영과 관리 등을 이해한다.

6. 교육과정 편성표

구분	교과명	1 학 년				2 학 년				3 학 년				4 학 년				5 학 년				비고	
		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기			
		학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습	학점	주당 시간 강실 의습				
전공필수 108학점	건축개론	3	3																				
	건축설계기초Ⅰ	3	2 2																				
	건축설계기초Ⅱ			3	2 2																		
	건축조형론			3	3																		
	서양건축사					3	3																
	건축CAD					3	2 2																
	건축설계 1					6	12														교직		
	건축일반구조					3	3														교직, 융필		
	한국건축사							3	3														
	건축재료 및 구법							3	3												교직, 융선		
	건축설계 2							6	12												교직		
	건축환경계획									3	3										교직		
	구조디자인									3	3												
	건축설계 3									6	12												
	건축시공학											3	3								교직, 융선		
	현대건축론											3	3								교직, 융선		
	건축설계 4											6	12										
	건축법규											3	3								교직		
	건축설비														3	3					교직, 융선		
	환경심리 및 행동론													3	3								
	목조건축계획 및 설계													3	2 2								
	건축설계 5													6	12								
	단지 및 도시계획															3	3				융필		
	특수공간디자인															3	3				융필		
	건축설계 6															6	12						
	건축종합설계 1																	6	12				
	건축실무																	3	3				
	건축종합설계 2																			6	12		
전공선택 30학점	BIM 및 연습							3	2 2														
	건축계획론									3	3										교직		
	환경친화건축											3	3										
	도시설계론													3	3								
	세계건축사															3	3						
	건축경제론																	3	3				
	건축작품분석																		3	3			
	건축과 조경																		3	3			
	융합 주택과 커뮤니티														3	3					융필		
	전공 주거환경조사론																	3	3		융필		
계	전공 합계(편성138)	6	5 2	6	5 2	15	8 14	15	8 14	15	9 12	18	12 12	18	11 14	18	12 12	15	9 12	12	12 6	12	필수108학점 선택30학점
	교양 합계(36학점)	12		12		4		4		2								2				36학점	
	총 합 계(174)	18		18		19		19		17		18		18		18		17		12		174학점(졸 업 기준 학점 160학점)	

- 교직: 교직이수자 필수, 융필: 융합전공필수과목(15학점), 융선: 융합전공선택(12학점)
- 융합전공(주거복지): 건축(27학점)+사회복지(15학점)=42학점 이상
- 현장실습 학점은 학교 기준을 따른다.

7. 이수체계도

구 분		1학년		2학년		3학년		4학년		5학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
필수	문화적 맥락	건축개론		서양 건축사	한국 건축사		현대 건축론	환경심리및 행동론	특수공간 디자인		
								목조건축 계획및설계	단지 및 도시계획		
	설계	커뮤니케이션	건축조형론	건축CAD							
	설계	건축설계 기초 I	건축설계 기초 II	건축설계 1	건축설계 2	건축설계 3	건축설계 4	건축설계 5	건축설계 6	건축종합설계 1	건축종합설계 2
	구조			건축일반 구조		구조디자인					
	기술	환경조절				건축환경 계획		건축설비			
	시공				건축재료 및 구법		건축시공학				
선택	실무						건축법규			건축실무	
	문화적 맥락								세계 건축사	건축경제론	건축작품분석
									주택과 커뮤니티	주거환경 조사론	
	설계	커뮤니케이션			BIM및연습						
	설계					건축계획론		도시설계론			건축과 조경
	구조										
	기술	환경조절					환경친화 건축				
	시공										
	실무										

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성격	과목명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12
전필	건축개론									60			40
	건축설계기초 I								100				
	건축설계기초 II								100				
	건축조형론								100				
	서양건축사									100			
	건축CAD								40			60	
	건축설계 1								60		40		
	건축일반구조											100	
	한국건축사									100			
	건축재료 및 구법											100	
	건축설계 2								30		70		
	건축환경계획											100	
	구조디자인											100	
	건축설계 3										100		
	건축시공학											100	
	현대건축론									100			
	건축설계 4										100		
	건축법규												100
	건축설비											100	
	환경심리 및 행동론									100			
	목조건축계획 및 설계									20		80	
	건축설계 5										100		
	단지 및 도시계획									100			
	특수공간디자인									100			
	건축설계 6										100		
	건축종합설계 1										100		
	건축실무												100
	건축종합설계 2										80	10	10
전선	BIM 및 연습								40			60	
	건축계획론									40	60		
	환경친화건축									50		50	
	도시설계론									40	60		
	세계건축사									100			
	건축경제론									40			60
	건축작품분석									100			
	건축과 조경									50	50		
	주택과 커뮤니티									100			
	주거환경조사론									100			

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일				
교과목명	건축개론	영문교과목명	Introduction to Architecture	선수과목
교과 목표	1.건축과 과학의 밀접한 관계를 이해한다. 2.건축의 역사적 문화적 지역적 상관관계를 이해한다. 3.물리환경과 사회 환경의 관계에 대한 여러 종합적인 이론들을 이해한다.			
교과 내용	1. 현재의 상황에 대한 물리적 사회적 환경의 밀접한 관계를 이해한다. 2. 건축과 과학의 관계를 역사적 지역적 사례들을 통해 이해한다. 3. 향후의 상관관계를 예견하는 각종 이론과 실례를 이해한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	30	03. 건축과 과학기술 및 예술 건축과 과학기술 및 예술의 관계를 이해한다.		
	30	07. 인간행태 물리환경과인간행동간의관계를밝혀주는이론과방법을이해한다.		
실무	40	27. 건축사의 책임과 직업윤리 건축주와 사회에 대한 건축사의 책임, 권리와 의무 그리고 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축설계기초 I	영문교과목명	Architectural drawing I	선수과목	
교과 목표	건축설계과정에 필요한 기초지식의 습득과 표현방법을 익힌다. 또한, 디자인과정에 응용되는 시각매체들을 통한 커뮤니케이션의 전개와 그 방식을 이해케 한다.				
교과 내용	선연습, 도구사용방법, 재료 및 창호표현, 도면작성(배치, 평면, 입면, 단면 등), 3차원 표현(투시도 및 메트릭), 모형제작 등 건축설계과정에 필요한 기초지식의 습득				
교육 방법	이론 () 실습 (●) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
커뮤니케이션		100	01. 구두 및 문서표현 건축적 아이디어를 상황과 상대에 맞추어 한국어와 외국어로 표현 할수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계기초 II	영문교과목명	Architectural drawing II	선수과목
교과 목표	1. 건축설계과정에 필요한 기초지식의 습득과 표현방법을 익힌다. 또한, 디자인과정에 응용되는 시각매체들을 통한 커뮤니케이션의 전개와 그 방식을 이해케 한다. 2. 건축디자인에 필요한 사고력의 배양을 목적으로 디자인의 개념설정에서 형상화까지의 디자인 과정을 이해시킴으로서 건축에 대한 이해와 접근을 돕는데 그 목적이 있다.			
교과 내용	건축디자인에 필요한 기초과정으로 형태구성, 공간조직에 필요한 질서의 원리를 이해하고 건축조형의 전개과정과 표현방법의 배양을 목적으로 강의와 실습을 통해 학습과제를 발표·토론함으로써 흥미를 유발하고, 이를 통해 논리적·창의적인 사고를 기르고자 한다.			
교육 방법	이론 () 실습 (●) 프로젝트 수행() 토론() 발표(●) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
커뮤니케이션	100	02. 다양한 표현 능력 건축적 아이디어를 스케치, 모형, 도면, 글, 디지털 등 다양한 표현형식을 사용하여 적절하게 표현할 수 있으며, 이 정보들을 설계에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축조형론	영문교과목명	Architectural presentation	선수과목
교과 목표	1. 건축적 아이디어를 말과 그림으로 표현할 수 있다 2. 스케치 사진 모형 등 미디어를 적절히 사용하여 표현할 수 있다. 3. 디지털 등 정보통신기술을 정보의 이용과 관리, 이미지의 표현, 설계과정에 적용할 수 있다. 4. 각종 도서 및 보고서를 참고로 건축적 아이디어를 3차원으로 표현할 수 있다. 5. 사진 모형 등 미디어를 적절히 사용하여 3차원의 형태를 표현하고 발표를 할 수 있다.			
교과 내용	1. 자유로운 수작업으로 대상을 표현할 수 있다. 2. 다양한 미디어를 사용하여 건축적 아이디어를 설계에 적용할 수 있다. 3. 건축적 아이디어를 모형이나 입체로 표현할 수 있고 이를 최종적 건축에 적용할 수 있다. 4. 표현된 모형이나 입체를 간결하고 명쾌하게 발표하고 설명할 수 있다.			
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (0) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
커뮤니케이션	100	02. 다양한 표현 능력 건축적 아이디어를 스케치, 모형, 도면, 글, 디지털 등 다양한 표현형식을 사용하여 적절하게 표현할 수 있으며, 이 정보들을 설계에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	서양건축사	영문교과목명	History of world Architecture	선수과목
교과 목표	1. 건축과 과학 및 예술의 관계를 이해한다. 2. 건축이 지닌 역사적 사회적 지역적 정책적 상관관계 및 영향을 공시적 통시적으로 이해한다. 3. 다양한 문화 속에서 개인과 사회 집단이 드러내는 가치 및 관습과 환경과의 상호 영향에 대해 이해한다.			
교과 내용	1. 서양의 고대 생활환경조건과 건축 2. 서양의 중세 생활환경조건과 건축 3. 서양의 근대 생활환경조건과 건축			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	20	03. 건축과 과학기술 및 예술 건축과 과학기술 및 예술의 관계를 이해한다.		
	30	04. 세계건축사와 전통 세계의 건축역사와 전통의 다양성을 이해한다.		
	40	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축CAD	영문교과목명	Computer Aided Architectural Design 1	선수과목	
교과 목표	건축 설계의 성과품은 도면으로 제시되고 있다. 본 과목은 각종 건축 도면 제작을 위해 많이 사용되는 소프트웨어인 AUTOCAD의 운용 내용을 주로 학습하고 직접 실습함으로써 실무 능력 향상을 목표로 한다.				
교과 내용	본 교과목은 도면 작성 소프트웨어의 편집, 작성, 화면제어, 출력 및 관련 도구 기능 사용법 등을 그 내용으로 하여 건축 설계와 관련된 도면 작성 작업을 실습한다. 사용 소프트웨어는 AUTOCAD(2차원그래픽)와 SKETCH-UP(3차원그래픽)을 주 내용으로 한다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
커뮤니케이션	40	02. 다양한 표현 능력 건축적 아이디어를 스케치, 모형, 도면, 글, 디지털 등 다양한 표현형식을 사용하여 적절하게 표현할 수 있으며, 이 정보들을 설계에 적용할 수 있다.			
기술	60	24. 컴퓨터 응용기술 설계단계에서 컴퓨터를 이용한 응용기술을 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축설계 1	영문교과목명	Architectural design 1	선수과목	
교과 목표	1. 상황과 상대에 맞추어 건축적 아이디어를 글과 말로 표현할 수 있으며 적절한 외국어를 구사할 수 있다. 2. 각종 건축도서 및 보고서를 간결하고 명쾌하게 작성할 수 있으며, 적절하게 브리핑할 수 있다.				
교과 내용	1. 단독주택설계(사전조사, 설계조건설정, 배치 평면, 입면 및 단면 계획도서 작성 등)				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행(○) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
커뮤니케이션	60	01. 구두 및 문서표현 건축적 아이디어를 상황과 상대에 맞추어 한국어와 외국어로 표현할 수 있다.			
설계	40	09. 형태 및 공간구성 건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본원리를 이해하고, 건축적으로 구체화할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축일반구조	영문교과목명	Introduction to Structural theories	선수과목	
교과 목표	1. 구조에 대한 기초이론으로 힘의 균형에 대한 역학적 성질의 원리에 대해 이해를 한다. 2. 건축물의 구조에 따른 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.				
교과 내용	1. 건축물의 구조에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질을 이해한다. 2. 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (0) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
기술	50	19. 구조원리 구조에 관한 기초이론과 그 역학적 원리를 이해한다.			
	50	20. 구조 시스템 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	한국건축사	영문교과목명	History of Korea Architecture	선수과목	
교과 목표	한국의 건축문화에 대한 기본적인 인식틀을 마련하고 이해의 폭을 넓히는 것을 목표로 한다. 건축을 이해하는 보편적인 입장에서, 한국 건축과 도시의 구성 및 발달과정을 유형별로 살펴보고, 과거의 건축문화에 접근하는 다양한 관점을 습득하도록 한다.				
교과 내용	1. 한국건축의 발달 2. 한국건축의 구조 3. 전통건축과 사회적 환경 4. 불교건축 5. 주거건축 6. 유교건축 7. 관아건축				
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(○) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락	50	05. 한국건축사와 전통 우리나라건축의고유한사상과 문화적 전통을 이해한다.			
	50	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.			
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축재료 및 구법	영문교과목명	Architectural Engineering Materials	선수과목
교과 목표	새로운 재료가 많이 출현되어 어느 재료를 선택하는가가 재료 설계론의 측면에서 건축의 설계자나 시공자에 있어 중요한 문제로 등장됨. 이를 위하여 구조재료·마감재료 등의 건축재료 제반에 대해서 건축·시공·구조적 관점에서, 각 재료성질·생산·시공법을 중심으로 학습하고자 함.			
교과 내용	건축재료 및 구법			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행(○) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
기술	50	20. 구조 시스템 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.		
	50	25. 건축재료 및 재활용 건축재료, 구성부재, 조립부품에 대한 기본지식을 바탕으로 이들의 생산 및 사용원리, 관습, 규격, 적용, 제한 등을 파악하고 건축폐기물의 재생가능성과 유해성 및 규제방식을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 2	영문교과목명	Architectural design 2	선수과목
교과 목표	1. 사진 모형 등 미디어를 적절히 사용하여 설계에 연결시킬 수 있다. 2. 대지의 자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등의 특성과 주어진 설계조건을 파악하고 외부 공간 계획 및 대지조성 계획을 할 수 있다.			
교과 내용	집합주택설계(사전조사, 설계조건설정, 배치, 평면, 입면 및 단면 계획, 건축도서작성 등			
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행(○) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
커뮤니케이션	30	01. 구두 및 문서표현 건축적 아이디어를 상황과 상대에 맞추어 한국어와 외국어로 표현할 수 있다.		
설계	30	09. 형태 및 공간구성 건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본원리를 이해하고, 건축적으로 구체화할 수 있다.		
	40	12. 대지조성 대지의자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등의 특성과 주어진 설계조건을 파악하여 외부공간을 포함한 대지조성 계획을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축환경계획	영문교과목명	Architectural Environmental Planning 1	선수과목	
교과 목표	1. 고도의 과학화된 기술사회에서 건축에 대한 요구조건은 새로운 과학화와 기술의 도입을 요구하고 있다. 2. 건축가는 생리적, 심리적 반응에 영향을 주는 열, 빛, 음에 대한 물리적 특성과 함께 이를 건축에 적절하게 응용, 조절하여 건물의 질적인 향상과 인간에게 쾌적한 주거공간을 제공하여야 한다. 3. 자연 시스템과 건조 환경의 지식을 갖추고 대처할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 4. 도시설계, 지역 및 도시계획의 지형적, 경제적, 사회적 이슈와 실무환경에 대한 영향력을 이해한다. 5. 생태적 지속가능성과 관련된 이슈를 이해하며, 열·조명·음향 등의 에너지사용절감과 환경충격절감을 위한 자연형 시스템을 이해한다. 6. 자연시스템의 관리와 조정설계를 인지한다.				
교과 내용	1. 열 환경: 단열, 보온, 결로 2. 빛 환경: 자연채광, 인공조명, 색채계획 3. 음 환경: 흡음과 차음, 실내음향, 소음 4. 공기 환경: 실내 공기환경, 대기환경 5. 자연형 에너지의 활용 4. 자연형 디자인 설계 5. 건축과 생태에너지 6. 자연친화형 건축				
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (○) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
기술	40	21. 지속가능한 환경조절 : 지속가능한 환경조절방식 및 순환체계의 과정을 이해한다.			
	30	22. 환경시스템: 열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등을 포함한 환경 시스템에 관한 기본원리 및 성능평가방법을 이해한다.			
	30	23. 건축설비 시스템: 기계, 전기, 통신, 방재 등을 포함하는 건축설비 시스템을 선정하고 설계에 적용되는 원리를 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	구조디자인	영문교과목명	Introduction to Structural theories	선수과목
교과 목표	1. 구조에 대한 기초이론으로 힘의 균형에 대한 역학적 성질의 원리에 대해 이해를 한다. 2. 건축물의 구축에 따른 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.			
교과 내용	1. 건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질을 이해한다. 2. 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해한다.			
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
기술	50	19. 구조원리 구조에 관한 기초이론과 그 역학적 원리를 이해한다.		
	50	20. 구조 시스템 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 3	영문교과목명	Architectural design 3	선수과목
교과 목표	1. 복합용도건축물 시스템의 이해 2. 정보화에 따른 새로운 건축적 가능성 및 행동유형과 환경의 관계를 모색 3. 또한, 이를 형상화해 가는 과정(Design Process)을 충실히 함으로써 다양한 건축사고와 조형적 접근방안을 모색토록 한다.			
교과 내용	1. 복합 상업 건축물 및 공공건축을 통해 도시의 공공성 및 Context를 이해 2. 작업환경, 주차계획, Core계획 등을 포함한 건축의 질적·기술적 연구를 디자인 과정을 통해 이해토록 한다. 3. 주변 상황을 통한 제약조건과 잠재력을 분석하고, 이를 설계과정에 적용하는 방법론의 이해와 응용이다.			
교육 방법	이론() 실습 (●) 프로젝트 수행(●) 토론() 발표(●) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
설계	30	10. 분석 및 프로그램작성:설계에 관련된 선례 및 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램을 만들 수 있다.		
	30	12. 대지조성:대지의자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등의 특성과 주어진 설계조건을 파악하여 외부공간을 포함한 대지조성 계획을 할 수 있다.		
	20	14. 안전 및 피난 설계:인명의 안전 및 피난원리를 바탕으로 안전, 피난 등을 고려한 설계안을 작성할 수 있다.		
	20	15. 건물시스템 통합설계:건물의 구조, 외피, 구축방법, 기계, 전기 등의 설비 요소들이 통합되는 건물시스템에 대해 이해하고 이를 설계에 적용할 수 있다		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축시공학	영문교과목명	Constructional Execution of Building Work	선수과목
교과 목표	1. 설계단계에서 컴퓨터를 이용한 응용기술과 통합설계방법을 이해한다. 2. 각종 재료, 부재, 부품의 생산과 규격 및 적용제한 등을 이해한다. 3. 각종 재료와 건축 폐기물의 재생가능성과 유해성 및 규제방식을 이해한다. 4. 시공에 필요한 물적 인적 자원을 지역특성에 따라 절차 및 관리를 이해한다.			
교과 내용	1. 컴퓨터를 통한 응용기술 및 통합설계의 방법을 탐색한다. 2. 시공재료, 부재 및 부품조립 등에 대한 원리 규격 제한 등 효과적이고 타당한 방법을 이해한다. 3. 시공재료의 재생가능성과 폐기방식을 이해한다. 4. 건축공사에 투입되는 물적 인적의 특성을 고려하여 효율적인 관리방안을 이해한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
기술	50	25. 건축재료 및 재활용 건축재료, 구성부재, 조립부품에 대한 기본지식을 바탕으로 이들의 생산 및 사용원리, 관습, 규격, 적용, 제한 등을 파악하고 건축폐기물의 재생가능성과 유해성 및 규제방식을 이해한다.		
	50	26. 시공절차 및 건설관리 시공에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원을 지역의 특성을 고려하여 효율적으로 운용할 수 있는 시공절차 및 건설관리에 대하여 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	환경친화건축	영문교과목명	Sustainable Architecture	선수과목
교과 목표	1. 오늘날 세계는 지구온난화, 대기오염, 수질오염, 토양오염, 오존층파괴 산성비, 기상이변, 토지의 사막화 등 지구환경의 위기에 처해 있다. 2. 이에 심각한 지구환경문제에 대처하고 난개발로 파괴되고 있는 우리의 국토환경을 보존하고 지속가능한 개발을 가능하게 건축행위를 하여야 한다. 즉 환경파괴의 악순환을 예방하고 복지 미래사회를 구현할 수 있는 친환경건축 개념을 정립하여야 한다.			
교과 내용	1. 건축과 지구환경2. 실내 환경3. 에너지와 건축			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(○) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	50	08. 지속가능한 건축과 도시:건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해한다.		
기술	50	21. 지속가능한 환경조절:지속가능한 환경조절방식 및 순환체계의 과정을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 4	영문교과목명	Architectural design 4	선수과목
교과 목표	1. 종합적인 설계능력을 배양하고 2. 건축적 가능성 및 사회의 요구를 파악하고, 3. 프로그램을 형상화해 가는 과정(Design Process)을 충실히 함으로서 다양한 건축적 사고와 조형적 접근방안을 모색토록 한다.			
교과 내용	1. 지역공공시설, 교육시설 등을 중심으로 Master Plan의 작성기법, 프로그램과 건축의 관계, 지역과의 물리적·사회적 관계 등을 검토 한다. 2. 또한, 주변상황을 통한 제약조건과 잠재력을 분석하고, 이를 설계 과정에 적용하는 방법론의 이해와 응용이며, 규모에 따라 팀 작업을 행한다.			
교육 방법	이론() 실습(●) 프로젝트 수행(●) 토론() 발표(●)팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
설계	40	11.대지의 문화적, 역사적 맥락 프로젝트와 대지에 주어지는 다양한 문화적, 역사적 맥락의 이해를 바탕으로 설계개념을 추출하고, 이를 체계적으로 분석하고 평가하여 설계에 구체적으로 반영 할 수 있다.		
	30	13. 무장애 설계 노약자 및 장애인 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 요구를 고려하여 설계할 수 있다.		
	30	16.증개축, 보수설계 증축, 개축, 보수 등 기존건물의 형태 또는 기능을 변경하거나 보수하는 문제를 다양하게 검토하고 판단하여 설계할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축법규	영문교과목명	Building Code	선수과목
교과 목표	1. 각종 건축물을 건조하는데 포괄적으로 법적규제사항을 인지한다. 2. 모든 건축물의 안전과 편리 그리고 공공복리 증진의 목적과 법적사항의 기준을 이해한다. 3. 이를 위해 시공재료, 구성부재, 조립부품을 생산하고 사용하는 데에 관련된 원리, 관습, 규격, 적용, 제한 등을 이해한다.			
교과 내용	1. 환경 재생 가능성과 건축 폐기물의 유해성 및 규제 방식을 이해한다. 2. 공중보건과 공공의 안전 및 복지, 재산권, 건축법규, 장애자에 대한 고려(acc를 포함하여 그밖에 설계, 시공, 실무에 영향을 주는 기타 건축제한 관련 법규 조항들을 인지한다. 3. 건축사가 건축주와 사회에 대한 책임을 인지하고, 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
실무	50	28. 프로젝트 수행과 건축사의 역할:프로젝트 수행의 모든 단계에서 관련분야 전문가와의 협력 및 조정, 리더십을 필요로 하는 건축사의 역할을 이해한다.		
	50	29. 건축법규:공공의 안전 및 복지, 재산권, 건축법규, 기타 설계, 시공, 실무에 관련된 제반 법령에 대해 이해하며 또한 이와 관련된 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설비	영문교과목명	Machanical Systems	선수과목
교과 목표	현대 건축의 고층화·대형화·지능화는 건축 기술자의 건축설비에 대한 새로운 지식이 없이는 고품질화·안전화를 이룩하기 어렵게 하고 있다. 기계·전기·물리·화학 등의 기초적 지식을 하나의 건축기술영역으로 체계화 한 것으로써 급·배수, 위생설비, 공기 조화설비, 전기설비, 특수설비로 나누어져 있다. 각 시스템, 재료의 특징을 설명하고 있고 이것은 완전한 건물의 설계 시공을 행하는데 이용하게 한다.			
교과 내용	1. 급·배수설비 2. 위생설비 3. 공기 조화설비 4. 전기설비 5. 특수설비			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(○)팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
기술	30	21. 지속가능한 환경조절 :지속가능한 환경조절방식 및 순환체계의 과정을 이해한다.		
	30	22. 환경시스템:열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등을 포함한 환경 시스템에 관한 기본원리 및 성능평가방법을 이해한다.		
	40	23. 건축설비 시스템:기계, 전기, 통신, 방재 등을 포함하는 건축설비 시스템을 선정하고 설계에 적용되는 원리를 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	환경심리 및 행동론	영문교과목명	Environmental Psychology	선수과목
교과 목표	1. 인간행태와 환경(건축)과의 관계 등에 대해 검토하고, 설계과정에서의 적용에 대해 이해한다. 2. 사용자의 요구분석 및 디자인의 의사결정, 인간행태와 건축과의 관계 등에 대한 다양한 가능성을 검토한다. 3. 다양한 문화 속에서 개인과 사회집단이 드러내는 행동원리와 환경과의 상호작용에 대해 이해한다.			
교과 내용	1. 환경과 인간행동 간의 상호관계를 밝혀주는 심리적·생리적·행태적 이론과 방법 2. 인간과 환경사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계(transaction) 속에서 이해하고 물리환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성 3. 건조환경과 인간행동, 행동장치와 Affordance, 근접이론(영역, Privacy 등), 행동장면의 이론, 개인의 발달과 환경, 공간의 시지각 특성 등			
교육 방법	이론 (●) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(●) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	40	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
	60	07. 인간행태: 물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 밝혀 주는 이론과 방법을 이해		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	목조건축계획 및 설계	영문교과목명	Wooden Architectural Design	선수과목	
교과 목표	목조건축 설계기술의 이해를 바탕으로 한 목조건축설계 능력습득 및 향상을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 목조 건축의 특성과 강점 등을 이해한다. 2. 목조 건축의 계획 및 설계방법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행(○) 토론() 발표()팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		20	05. 한국건축사와 전통 우리나라건축의 고유한 사상과 문화적 전통을 이해한다.		
기술		40	20. 구조 시스템 다양한 건축구조시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.		
		40	25. 건축재료 및 재활용:건축재료, 구성부재, 조립부품에 대한 기본지식을 바탕으로 이들의 생산 및 사용원리, 관습, 규격, 적용, 제한 등을 파악하고 건축폐기물의 재생 가능성과 유해성 및 규제방식을 이해한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 5	영문교과목명	Architectural design 5	선수과목
교과 목표	1. 설계에 관련된 다양한 정보와 자료를 분석하여 체계적으로 종합하는 프로그램작성을 익힌다. 2. 역사적 문화적 맥락에서 지역의 특성을 분석하고 평가하여 주거지를 대상으로 도시계획과 설계에 반영할 수 있는 방법을 익힌다. 3. 추후 유지관리와 증축 및 보수 등의 문제를 예측하고 대응할 수 있는 설계를 익힌다.			
교과 내용	1. 건축에 관련된 모든 정보와 자료로 체계적인 프로그램을 작성한다. 2. 주거지를 대상으로 대상지의 역사적 문화적 요소에 대한 특성을 파악하여 설계에 적용한다. 3. 유지관리를 포함한 증개축 가능성을 고려하여 설계에 반영할 수는 판단력을 배양한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론() 발표 (0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
설계	30	10. 분석 및 프로그램 작성:설계에 관련된 선례 및 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램을 만들 수 있다.		
	30	11. 대지의 문화적, 역사적 맥락:프로젝트와 대지에 주어지는 다양한 문화적, 역사적 맥락의 이해를 바탕으로 설계개념을 추출하고, 이를 체계적으로 분석하고 평가하여 설계에 구체적으로 반영 할 수 있다.		
	40	17. 건축과 도시설계:주거지계획, 도시계획 및 도시설계의 기본원리를 이해하고 비평적 시각으로 도시설계안을 평가할 수 있으며 이를 건축설계에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	단지 및 도시계획	영문교과목명	Urban and Site Planning	선수과목	
교과 목표	1. 도시의 발생 요인과 입지이론을 사회적, 물리적 환경의 측면에서 이해한다. 2. 도시문제의 조사와 문제의 주요 맥락을 설정하여 복잡한 문제를 체계화 할 수 있으며 동시에 평가의 맥락과 방법을 습득할 수 있다. 3. 건축 공간과 단지 그리고 도시공간의 질서와 이론을 이해 평가할 수 있다. 4. 도시 공간의 구성과 체계에 따른 기술적, 공학적 시설의 효율을 지적할 수 있다. 5. 도시 내의 각 공간과 시설에 대한 도시민의 요구조건과 법적 조정을 이해할 수 있다. 6. 과거의 문화적 의미와 미래에 대한 도시 문화를 위해 새로운 제안을 제시할 수 있다 7. 물리적 환경과 사회적 환경 간의 상호관계를 밝혀주는 이론과 방법을 이해한다. 8. 역사적 지역적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 대상지의 건물 설계나 단지계획에 적용한다.				
교과 내용	1. 도시의 입지이론과 사례조사 2. 도시문제의 유형과 평가기준 및 내용 3. 도시공간의 체계와 기술적 대응 4. 도시민의 요구조건과 법적 조정에 대한 이해 5. 도시문화의 보존과 새로운 문화의 제안 6. 대상지와 유사한 사례들의 자연적, 환경적, 기후적 맥락과 제한조건을 적절히 해석하여 설계방법을 이해한다. 7. 대상지의 다양한 문화적, 역사적 맥락에서 문제점과 설계목표를 설정하여 체계적 분석과 평가를 통해 구체적으로 설계할 수 있다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행(○) 토론() 발표() 팀 단위 학습(○)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		100	08. 지속가능한 건축과 도시 건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	특수공간디자인	영문교과목명	Planning of Welfare Facilities	선수과목	
교과 목표	1. 노약자시설 및 지역공공시설을 통해 인간행태와 환경과의 관계 등에 대해 검토하고, 설계과정에서의 적용에 대해 이해한다. 2. 사용자의 욕구분석 및 디자인의 의사결정, 인간행태와 건축과의 관계 등에 대한 다양한 가능성을 검토한다.				
교과 내용	1. 인간과 환경사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계 속에서 이해하고 물리환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 검토한다. 2. 노약자시설 및 지역공공시설에서의 배리어프리디자인, 유니버설디자인의 적용을 이해하고 검토한다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		50	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
		50	07. 인간행태 물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 밝혀 주는 이론과 방법을 이해한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축설계 6	영문교과목명	Architectural design 6	선수과목
교과 목표	1. 개인의 역할과 팀의 일원이나 책임자 그리고 다양한 부류의 사람들과 협력을 전제로 방법론과 지도력을 인지한다. 2. 노약자와 장애자를 포함한 다양한 건물사용자를 대상으로 주거지 및 도시계획의 기본원리를 이해하고 이를 설계에 적용하는 능력을 배양한다. 3. 설계의 초기단계에서부터 완결하기까지 과정을 적절히 설명하고 도서를 작성할 수 있는 능력을 익힌다.			
교과 내용	1. 과제의 수행을 위해 개인과 팀별로 다양한 사람들과 의견 수렴을 위한 방법을 익히고 팀의 지도력을 숙지한다. 2. 노약자 및 장애인을 포함한 다양한 부류의 사람들을 고려한 주거지를 중심으로 도시계획의 원리를 적용한 도시 설계의 평가와 설계능력을 배양한다. 3. 계획과 설계에서 단계별로 대상지의 목적과 용도에 맞게 적절한 설명과 도서작성을 할 수 있는 능력을 익힌다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 (0) 토론 () 발표 (0) 팀 단위 학습 (0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
설계	30	13. 무장애 설계:노약자 및 장애인 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 요구를 고려하여 설계할 수 있다.		
	40	16.증개축, 보수설계:증축, 개축, 보수 등 기존건물의 형태 또는 기능을 변경하거나 보수하는 문제를 다양하게 검토하고 판단하여 설계할 수 있다.		
	30	17. 건축과 도시설계:주거지계획, 도시계획 및 도시설계의 기본원리를 이해하고 비평적 시각으로 도시설계안을 평가할 수 있으며 이를 건축설계에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	건축종합설계 1	영문교과목명	Architectural design 7	선수과목
교과 목표	1. 역사적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 건물 설계나 단지 계획 도시에 적용할 수 있다. 2. 건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 공간 및 형태질서의 기본 원리와 시스템을 이해하고, 이것을 건축적 형태로 구체화할 수 있다. 3. 설계에 관련된 다양한 정보를 수집, 분석하며 이를 바탕으로 프로그래밍을 수행할 수 있다. 4. 특정 대지의 자연적, 환경적, 기후적 맥락과 제한 조건을 적절히 해석하여 설계에 통합시킬 수 있다. 5. 프로젝트를 조건 짓는 다양한 문화적, 역사적 맥락에서 설계개념을 추출하여 체계적 분석과 평가를 통해 구체적으로 설계할 수 있다. 6. 설계의 초기단계에서부터 완결하기까지 과정을 체계적으로 보여줄 수 있다 7. 건물 프로그램을 충족시킬 수 있도록 건물재료, 구성부재, 구법 등을 평가, 선정, 배열, 구체화하여 설계에 통합시킬 수 있다. 8. 공사비용이나 건축법규의 제약 조건 내에서 건물사용자의 요구를 충족시킬 수 있다. 9. 증축, 개축, 보수 등의 기존환경을 변경하는 문제를 다양하게 검토 및 판단하고 설계할 수 있다. 10. 개인의 재능을 극대화하는 다양한 역할을 인지하고 책임을 맡을 수 있으며 설계팀 기타 다른 상황에서 일원으로 작업할 때 다른 학생들과 협력할 수 있다. 11. 기계, 전기, 배관, 통신, 보안, 방재, 수직이동 장치 등의 건물 설비 시스템의 선정과 설계의 기본원리를 이해한다.			
	교과 내용	01. 사례의 선정방법. 02. 문제점과 개선방법. 03. 요구조건과 제약조건. 04. 평가의 맥락설정과 평가방법. 05. 공간계획 도면작성. 06. 물리적 대응 방법 07. 평가 및 반성		
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행() 토론() 발표 (○) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
설계	20	15. 건물시스템 통합설계 건물의 구조, 외피, 구축방법, 기계, 전기 등의 설비 요소들이 통합되는 건물시스템에 대해 이해하고 이를 설계에 적용할 수 있다		
	20	17. 건축과 도시설계 주거지계획, 도시계획 및 도시설계의 기본원리를 이해하고 비평적 시각으로 도시설계안을 평가할 수 있으며 이를 건축설계에 적용할 수 있다.		
	60	18. 종합설계 설계의 모든 단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있으며 정확한 설명과 도서작성을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축실무	영문교과목명	Professional Practices	선수과목	
교과 목표	1.건축설계사무소의 실무실습을 통해 전문용역을 위해서 요구되는 건축사의 직업 윤리를 이해한다. 2.프로젝트와 관련된 단계별 도면과 서류의 유형 등 다양한 역할과 책임을 이해한다. 3.사무소의 운영과 관리에 대한 모든 사항과 방법을 이해한다.				
교과 내용	1.전문 용역을 위해서 우선 요구되는 건축사의 직업윤리를 이해한다. 2.프로젝트와 관련된 다양한 인간관계의 경험과 건축사의 역할 및 책임을 이해한다. 3.프로젝트 단계별 도면과 서류의 유형에 대한 기본적 사항과 방법을 이해한다.				
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
실무	40	27. 건축사의 책임과 직업윤리 건축주와 사회에 대한 건축사의 책임, 권리와 의무 그리고 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.			
	30	28. 프로젝트 수행과 건축사의 역할 프로젝트 수행의 모든 단계에서 관련분야 전문가와의 협력 및 조정, 리더십을 필요로 하는 건축사의 역할을 이해한다.			
	30	30. 건축사 사무소의 운영과 관리 건축설계 실무가 행해지는 사무소의 운영 및 관리 그리고 실무관련 도서에 대해 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축종합설계 2	영문교과목명	Architectural design 8	선수과목	
교과 목표	1. 각종 건축도서 및 보고서를 간결하고 명쾌하게 작성할 수 있으며, 적절하게 발표할 수 있다. 2. 컴퓨터 등 정보통신기술을 정보의 이용과 관리, 이미지의 표현, 설계과정에 이용할 수 있다. 3. 설계에 관련된 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램을 만들 수 있다. 4. 설계(의) 전단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있다.				
교과 내용	1. 도시와 건축의 관계 2. 문화와 건축 3. 건축주의 요구조건 수용방법				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행() 토론() 발표(○) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
설계	20	14. 안전 및 피난 설계 인명의 안전 및 피난원리를 바탕으로 안전, 피난 등을 고려한 설계안을 작성할 수 있다.			
	20	15. 건물시스템 통합설계 건물의 구조, 외피, 구축방법, 기계, 전기 등의 설비 요소들이 통합되는 건물시스템에 대해 이해하고 이를 설계에 적용할 수 있다			
	40	18. 종합설계 설계의 모든 단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있으며 정확한 설명과 도서작성을 할 수 있다.			
기술	10	24. 컴퓨터 응용기술 설계단계에서 컴퓨터를 이용한 응용기술을 이해한다.			
실무	10	29. 건축법규 공공의 안전 및 복지, 재산권, 건축법규, 기타 설계, 시공, 실무에 관련된 제반 법령에 대해 이해하며 또한 이와 관련된 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	BIM 및 연습	영문교과목명	Building Information Modeling and Practice	선수과목	
교과 목표	최근의 CAD의 변화를 보면 건축 설계의 성과품을 도면으로 표현하는 기본적인 모델링 과정이외에 컴퓨터를 이용한 건축물의 계획, 설계, 시공, 유지관리를 통합한 정보의 통합관리체계(BIM : Building Information Management)가 도입되고 있다. 본 과목은 컴퓨터를 이용한 기본적인 건축물의 도면 제작 및 표현방식에 대해 우선 학습하고 건축성과의 표현을 통한 BIM의 통합 운용에 대해 기본 과정의 이해를 목표로 한다.				
교과 내용	본 교과목은 건축설계를 위한 전산 프로그램들을 학습하고 실습을 통한 실무 능력 향상을 위해 디지털 정보 이용기술을 이용한 정보의 이용과 관리, 이미지의 표현, 건축과정에서의 활용을 주요 내용으로 학습한다. 주요 사용 소프트웨어로 REVIT이나 ARCHCAD 등 BIM 프로그램과 디지털 그래픽 표현 프로그램을 적용한다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 (○) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
커뮤니케이션		40	02. 다양한 표현 능력 건축적 아이디어를 스케치, 모형, 도면, 글, 디지털 등 다양한 표현형식을 사용하여 적절하게 표현할 수 있으며, 이 정보들을 설계에 적용할 수 있다.		
기술		60	24. 컴퓨터 응용기술 설계단계에서 컴퓨터를 이용한 응용기술을 이해한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축계획론	영문교과목명	Method of Architectural Planning	선수과목	
교과 목표	1. 물리환경과 사회환경 간의 관계를 말해주는 각 이론들을 이해한다. 2. 인간의 생활과 활동에 요구되는 적절한 물리적 사회적 환경조건을 다양한 정보의 수집을 통해 체계적으로 종합한 프로그램을 작성할 수가 있다. 3. 역사적 지역적 문제의식, 잠재력 , 요구조건, 법적제약조건, 경제적 여건 등을 합리적으로 정리하여 설계방향과 기준 및 지침 설정의 방법을 익힌다.				
교과 내용	1. 모든 환경의 관계에 대한 이론을 수집하고 정리하여 이해한다. 2. 생활과 활동의 기능적 탐색과 문화적 의미를 반영한 프로그램을 작성한다. 3. 설계에 관련된 모든 정보를 수집, 분석하여 설계에 반영할 계획방법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		40	07.인간행태 물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 밝혀 주는 이론과 방법을 이해한다.		
설계		60	10.분석 및 프로그램작성 설계에 관련된 선례 및 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램을 만들 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	현대건축론	영문교과목명	Comtemporary Architecture	선수과목
교과 목표	1. 건축과 과학 및 예술의 관계를 이해한다. 2. 건축이 지닌 역사적 사회적 지역적 정책적 상관관계 및 영향을 공시적 통시적으로 이해한다. 3. 역사적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 건물 설계나 단지 계획, 도시 설계에 적용할 수 있다. 4. 다양한 문화 속에서 개인과 사회집단이 드러내는 가치 및 관습과 환경과의 상호영향에 대해 이해한다.			
교과 내용	1. 근·현대에 이르는 과정에서의 다양한 건축·도시적 경향과 특징을 파악하고, 현대건축에서 나타나는 다양한 양상들의 이론적 배경을 소개한다. 2. 기능주의 건축, 지역주의 건축, 유기적 건축, 포스트모던 건축, 모던의 재해석경향, 네오모던의 건축, 공간디자인의 경향, 디지털 테크놀러지와 공간디자인, 건축디자인의 새로운 가능성(기능, 공간, 형태, 재료 등)을 소개한다.			
교육 방법	이론(●) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(●) 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	50	03. 건축과 과학기술 및 예술 건축과 과학기술 및 예술의 관계를 이해한다.		
	50	04. 세계건축사와 전통 세계의 건축역사와 전통의 다양성을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	도시설계론		영문교과목명	Theory of Urban Design	선수과목
교과 목표	1. 도시의 생성요인과 지속성을 역사적 지역적 사례들을 통해 체계적으로 분석하고 문제점과 개선방안을 작성한다. 2. 대상지를 설정하여 계획방향과 평가기준을 설정하고 도시계획 및 설계의 기본원리를 적용하여 설계에 반영한다.				
교과 내용	1. 도시 구성의 요인들을 각 사례들을 통해 파악하고 도시구성의 주요맥락과 평가기준을 설정한다. I 2. 대상지의 선정기준과 도시계획과 설계에 대한 기본원리로 평가기준을 설정하고 이를 선정된 대상지에 적용하여 설계를 한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 (0) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		40	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
설계		60	17. 건축과 도시설계 주거지계획, 도시계획 및 도시설계의 기본원리를 이해하고 비평적 시각으로 도시설계안을 평가할 수 있으며 이를 건축설계에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	세계건축사	영문교과목명	History of world Architecture	선수과목
교과 목표	1. 세계의 건축 역사와 전통의 다양성을 인지하고 국가 및 지역의 전통성을 이해한다. 2. 다양한 문화 속에서 개인과 사회 집단이 드러내는 가치 및 관습과 환경과의 상호 영향에 대해 이해한다.			
교과 내용	1. 동양의 고, 중, 근세 생활환경조건과 건축 2. 현대 생활환경조건과 건축			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	60	04. 세계건축사와 전통:세계의 건축역사와 전통의 다양성을 이해한다.		
	40	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축경제론	영문교과목명	Architectural Economic History	선수과목	
교과 목표	1. 건축은 과학과 예술의 종합적 표현물이라고 하여왔지만, 그 이전에 자본과 기술 및 노동이 요구되는 경제적인 산물임을 숙지한다. 2. 이러한 건축의 경제적인 요인들을 간과한 결과 오늘날 건축으로 인한 많은 경제적인 문제들을 탐색한다. 3. 이러한 근거에서 건축과 경제의 관계를 탐구하고 이를 건축의 모든 분야에 적용한다.				
교과 내용	1. 최근의 건축과 관련된 여러 사례를 수집하고 그 유형을 분석하여 문제의 궁극적인 요인이 경제적인 문제에 있음을 숙지한다. 2. 이러한 근거에서 건축과 경제의 관계를 이론화하기 위해 실제적인 접근과 원론적인 접근으로 그 당위성을 제시한다. 3. 각 지역 과 시대의 고찰에서 건축과 경제적인 사례를 탐구하고 그 요인들을 분석하여 설계에 적용한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
문화적 맥락	40	08. 지속가능한 건축과 도시 건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해한다.			
실무	60	30. 건축사 사무소의 운영과 관리 건축설계 실무가 행해지는 사무소의 운영 및 관리 그리고 실무관련 도서에 대해 이해한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	건축작품분석	영문교과목명	Analysis of Architectural Works	선수과목	
교과 목표	건축사적으로 가치있는 다양한 선례들을 통해 건물에 대하여 건축과 사회의 관계 및 형태와 공간의 형성 방법(건축의장) 등을 분석하여 이를 통해 건축의 존재방식과 구성 등을 파악하고 건축이 갖는 관계의 다양성을 이해한다.				
교과 내용	동·서양의 건축을 통하여 건축의 디자인요소, 건축구성의 기본원리 및 이론에 대한 이해를 돕고, 건축(형태) 그 자체에서 인간본질의 현상(질서)을 보고자 함에 있다. 즉, 건축의장요소에 대한 다양한 이해와 접근가능성, 건축이 갖는 사회적 의미와 역할 등에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적 맥락		100	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	건축과 조경	영문교과목명	Architecture & Landscape	선수과목	
교과 목표	1.대상지와 과제에 대한 역사적 문화적 맥락을 이해시킨 다음에 설계개념을 체계적인 분석과 평가를 통하여 설계에 반영한다. 2.대상지의 자연적 환경과 인위적 환경의 특성을 파악하고 이를 외부공간과 내부공간에 적용할 수 있게 대지조성계획을 한다.				
교과 내용	1.자연환경의 질서에 따라 대상지의 선정기준을 설정하고 이를 인위적 환경의 특성에 적용하는 방법을 익힌다. 2.대상지의 특성과 설정된 기준에 따라 외부공간과 대지조성계획을 할 수 있는 능력을 배양한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행(0) 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
문화적맥락		50	08. 지속가능한 건축과 도시 건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해한다.		
설계		50	12. 대지조성 대지의자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등의 특성과 주어진 설계조건을 파악하여 외부공간을 포함한 대지조성 계획을 할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	주택과 커뮤니티	영문교과목명	Housing and Community	선수과목
교과 목표	주택을 중심으로 지역사회의 공동체(커뮤니티)를 이루어나가기 위한 개념에 대해 학습하고 다양한 공동체 형성방법을 학습한다. 공동체 형성에 기여하는 공간 중심의 커뮤니티 계획 기술 그리고 프로그램의 기획과 실행 전략을 익힌다.			
교과 내용	개인주의의 확산으로 인해 현대 사회는 이웃 간의 소통이 단절되고 전통적인 공동체는 급격한 변화 양상을 보이고 있다. 본 교과목은 주택과 관련된 사회 공동체의 변화 양상을 탐구하고, 개인의 주거 생활과 커뮤니티의 중요성에 대한 인식을 제고하여 도시 내 공동체의 회복 방안에 대해 학습한다. 나아가 단독주택, 연립주택, 아파트 등 주택유형별 공동체의 특성과 커뮤니티 관련 제도와 주거복지 정책에 대해서 학습한다.			
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
문화적 맥락	100	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	주거환경조사론	영문교과목명	Survey of Housing Environment	선수과목	
교과 목표	주거환경과 관련된 각종 조사 항목을 파악하고 조사과정을 설계하고 자료를 수집하는 방법을 학습한다. 조사된 자료에 대한 통계처리와 통계분석을 통하여 주거환경과 관련된 실태를 추정하고 장래의 주거환경 변화를 예측하는 방법을 파악한다.				
교과 내용	주거환경조사론은 주거환경에 대해 통계 조사 및 분석이라는 과학적 검증절차를 적용하여 관련 현상에 대해 경험적이고 객관적인 증거를 조사하여 찾고 확인하는 구체적인 방법을 다루는 교과목이다. 인간과 환경 간에서 발생하는 다양하고 복잡한 사회 현상과 사건의 관계를 통계적 기법을 통해 객관적으로 정확 하게 파악하여 현상 속에 내재한 규칙들을 규명하는 과학적 방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (○) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
문화적 맥락	100	06. 건축과 사회 건축의 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 상관관계 및 상호영향 등을 이해한다.			
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
건축학사 (건축학 5년)	졸업건축설계 심사 통과자 <심사기준> 1. 건축설계의 초기단계부터 완결하기까지의 과정을 체계적으로 보여줄 수 있으며 단계별로 제안하는 목적에 맞게 기술적으로 정확한 설명과 도서를 작성할 수 있다. 2. 건축설계의 모든 단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있다. 3. 건축설계에 관련된 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램을 만들 수 있다.	-

11. 학과 강의실 및 설계실 현황

강의실(3실)	실험, 실습실 (20실)	비 고
전용강의실 (대건관A-503/대건관B-408/ 대건관B-315)	도서자료실(대건관A-311), 모형제작실(대건관A-303), 인증자료실(대건관A-307), CAD출력실(대건관A-506) 건축설계실(대건관A-301, 302, 304, 305, 306, 308, 309, 401, 403, 404, 405, 406, 501, 502, 508, 509)	-

바이오융합공학과

1. 교육목표

바이오자원을 활용하여 인류 발전과 인간 및 자연생태계의 건강성 증진에 기여하고, 생명공학기술(BT), 환경기술(ET), 정보통신기술(IT), 나노기술(NT) 등 첨단 과학기술을 융합시켜 바이오소재, 바이오에너지, 지속 가능한 환경시스템 관리를 위한 융합기술을 개발할 수 있는 인재를 양성한다.

2. 학과연혁

2017. 바이오융합공학과 설립인가

3. 교과운영 방안

가) 바이오소재(Biomaterials) 분야는 바이오테크놀로지(BT)와 기능성소재가 융합된 과학으로 생물을 구성하거나 생물이 생산하는 생리환경에 친화성이 있는 소재와 생체에 응용할 수 있는 기능성 유무기재료에 대한 과학적이론과 기술적 응용을 탐구한다. BT, NT, ET 기술을 융합하여 의약, 생물, 섬유, 친환경 소재 등 관련기술을 연구 개발한다.

나) 바이오에너지(Bioenergy) 분야는 재생에너지로서 임산자원, 농업부산물, 조류 등의 바이오매스로부터 생산하며, 적은 자본으로 개발 가능하고, 강원지역에 자원이 풍부하고, 화석연료를 대체할 친환경에너지로 떠오르고 있다.

다) 바이오자원과 환경을 연계시켜 특성화를 추진하여 바이오소재, 기능성소재, 친환경농업소재 등의 연구를 바탕으로 환경 분야에 적용시켜 인간과 자연이 공존하는 새로운 복지사회를 창출하는데 기여한다.

라) 환경(Environment) 분야에서는 수처리와 폐수처리를 기반으로 한 폐자원 바이오에너지기술과 취업 연계성이 높고 소득수준 향상에 따라 관심도가 높아지고 관련 산업규모가 점차 커지는 상하수도 및 환경시스템분야를 중점 교육한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
OC6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있다. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있다.
OC8. 전공직무 능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식을 획득할 수 있다. 전공지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.
OC10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하여 자아인식, 자기관리 및 경력개발을 할 수 있다.
OC11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하고, 컴퓨터 및 정보처리 기술을 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내고, 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력을 함양한다
OC13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임할 수 있다.

5. 바이오융합공학과 모듈명

대학 : 공과대학		학과 : 바이오융합공학과	
진출분야 :			
모듈1	모듈명 : 바이오소재		
	진출분야 : 제약회사 및 생명과학관련회사, 의료기기관련 회사, 식품제조업체, 바이오벤처기업, 화학 및 소재 관련 분야의 대학, 연구소 및 기업, 공무원		
	관련직업 : 바이오소재엔지니어, 공무원, 연구원, 생물공학기사		
	자격증 및 공인성적 : 생물공학기사		
모듈2	모듈명 : 바이오에너지		
	진출분야 : 바이오연료 및 생물공학관련 산업체, 식물생명과학 및 생물공학 관련학계 연구원 및 교수직, 농업생명공학연구원, 농촌진흥청, 생명공학연구원 연구원, 국가 및 지방농업직 공무원, 농촌진흥청 연구사 및 지도사, 국가 및 지방농업직, 농촌공사 등의 공무원, 생명공학관련 벤처기업, 수처리 관련기업		
	관련직업 : 생물공학기사, 바이오매스플랜트기술자, 바이오연료제품개발관리자, 환경엔지니어, 공무원, 연구원		
	자격증 및 공인성적 : 생물공학기사, 환경기사		
모듈3	모듈명 : 환경시스템		
	진출분야 : -관공서(환경부, 한국수자원공사, 각종 환경관리청, 보건환경연구원, 상수도 사업본부, 정수사업소, 환경사업소 등) -상하수도 및 환경분야 엔지니어링회사, 환경영향평가 대행업체, 기업체 환경팀, 각종 환경오염 방지시설 제작 및 시설업체, 환경오염 측정대행업체, 폐기물 처리업체		
	관련직업 : 환경 및 상하수도분야 엔지니어, 환경직 공무원, 연구원		
	자격증 및 공인성적 : 환경기사(수질, 대기, 환경영향평가, 폐기물, 토양 분야)		

6. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과목명	1 학 년				2 학 년				3 학 년				4 학 년				비고	
			1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기			
			학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간		
				강의		설계및실습		강의		설계및실습		강의		설계및실습		강의		실습		강의
바이오소재	전필	생화학			3	3														
	전필	고분자화학					3	3												
	전선	고분자재료							3	3										
	전선	바이오소재공정 및 실험									3	2	2							
	전필	분자생물공학											3	3						
	전선	바이오나노공학													3	3				
전선	기능성바이오소재																3	3	격년	
바이오에너지	전선	일반화학	3	3																
	전필	유기화학					3	3												
	전선	공학생물 및 실험							3	2	2									
	전필	바이오에너지공학									3	3								
	전선	생물화학공학											3	3						
	전필	유기성폐기물에너지화 및 실험													3	2	2			
전선	발효공학																3	3	격년	
환경시스템	전필	환경화학 및 실험			3	2	2													
	전필	환경수리학					3	3												
	전선	수처리공학 및 실험							3	2	2									
	전필	상하수도설계									3	3								
	전선	물환경관리											3	3						
	전선	하폐수처리											3	3						격년
전선	환경영향평가													3	3				격년	
전선	지구온난화																3	3	격년	
창의실용교육과정	전선	바이오융합공학 진로탐색	3	3																
	전선	바이오융합공학 창의설계입문			3	3														
	전선	산업위생(산업체요구교과)											3	3						
	전필	바이오융합공학 캡스톤디자인 1													3	3				
	전필	바이오융합공학 캡스톤디자인 2																3	3	

7. 교육과정 이수 체계도

학년	학기	모듈1 (바이오소재)	모듈2 (바이오에너지)	모듈3 (환경시스템)	창의실용 교육 과정
1	1학기		일반화학		바이오융합공학 진로탐색
	2학기	생화학		환경화학 및 실험	바이오융합공학 창의설계입문
2	1학기	고분자화학	유기화학	환경수리학	
	2학기	고분자재료	공학생물 및 실험	수처리공학 및 실험	
3	1학기	바이오소재공정 및 실험	바이오에너지공학	상하수도설계	
	2학기	분자생물공학	생물화학공학	물환경관리, 하폐수처리	산업위생
4	1학기	바이오나노공학	유기성폐기물에너지화 및 실습	환경영향평가	바이오융합공학 캡스톤디자인 1
	2학기	기능성바이오소재	발효공학	지구온난화	바이오융합공학 캡스톤디자인 2

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

구분	이수 구분	과 목 명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치 합
모 듈 1	전필	생화학			60	40					100
	전필	고분자화학			60	40					100
	전선	고분자재료			60	40					100
	전선	바이오소재공정 및 실험			50	30		20			100
	전필	분자생물공학			60	40					100
	전선	바이오나노공학			60	40					100
	전선	기능성바이오소재			60	40					100
모 듈 2	전선	일반화학			60	40					100
	전필	유기화학			60	40					100
	전선	공학생물 및 실험			50	30		20			100
	전필	바이오에너지공학			60	40					100
	전선	생물화학공학			60	40					100
	전필	유기성폐기물에너지화 및 실습			50	30		20			100
	전선	발효공학			60	40					100
모 듈 3	전필	환경화학 및 실험			50	30		20			100
	전필	환경수리학			60	40					100
	전선	수처리공학 및 실험			50	30		20			100
	전필	상하수도설계			60	40					100
	전선	물환경관리			60	40					100
	전선	하폐수처리			60	40					100
	전선	환경영향평가			60	40					100
	전선	지구온난화			60	40					100
창 의 적 융 합 교 과 정	전선	바이오융합공학 진로탐색			60	40					100
	전선	바이오융합공학창의설계입문	50			50					100
	전선	산업위생(산업체요구교과)			60	40					100
	전필	바이오융합공학 캡스톤디자인 1				50			50		100
	전필	바이오융합공학 캡스톤디자인 2				50			50		100

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일								
교과목명	생화학		영문교과목명	Biochemistry		모듈명	바이오소재	
교과 목표	생명현상을 분자 수준에서 연구하는 학문으로 생체에서 일어나는 다양한 기능을 화학적 방법으로 이해하고 규명한다.							
교과 내용	생체 분자인 단백질과 핵산의 구조, 생체 촉매인 효소의 구조와 작용기구, 유전정보의 작용기구, 그리고 각종 생체분자의 합성과 분해대사 등을 배움으로써 생명현상의 근본원리를 배움과 동시에 실생활에 직결된 영양, 환경, 건강 등의 제 문제를 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	고분자화학	영문교과목명	Polymer Chemistry			모듈명	바이오소재	
교과 목표	고분자화학의 기초적 원리부터 시작하여 물리 및 화학적 특성에 대하여 설명하고, 비닐계 고분자에 대한 라디칼 및 이온중합 메커니즘에 관하여 학습한다.							
교과 내용	고분자 재품을 중심으로 새로운 용도개발에 이르기까지 그 특성과 가능성에 대하여 학습한다. 비비닐계 고분자 물질로서 기본이 되는 단계반응과 개환중합에 대해 설명하고, 주 물질인 폴리에테르, 폴리에스테르, 폴리아마이드에 대해 합성과정과 용도에 대해 설명하고, 열경화성 수지의 대표적인 페놀, 요소, 멜라민의 합성 과정에 대하여 고찰한다. 또한 천연고분자 등 기타 고분자물질에 관하여 실생활을 중심으로 소개한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	고분자재료		영문교과목명	Polymer Materials		모듈명	바이오소재	
교과 목표	고분자재료의 물리적 성질을 그 재료를 구성하고 있는 물질의 구조와 물질적 성질, 그리고 역학적 성질 등과 관련하여 강의한다.							
교과 내용	고분자재료의 인장성질, 탄성적 성질, 점탄성적성질, 굽힘성질, 비틀림성질, 마찰력성질 등을 학습한다. 섬유 및 천연 고분자물질의 형태학적 구조 및 미세구조의 일반적인 특성과 구조-물성과의 관계를 규명하고 고분자재료의 화학적·물리적 구조, 화학적 반응, 성질, 응용 등에 관하여 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	바이오소재공정 및 실험		영문교과목명	Biomaterial Process and Laboratory		모듈명	바이오소재	
교과 목표	원하는 물리적 성질을 갖는 바이오소재의 제조, 다양한 바이오소재 제조공정 및 방법들에 대해 설명하고, 제조방법에 따른 물성비교들을 행하여 원하는 물성을 갖는 바이오소재 제조를 가능하게 한다.							
교과 내용	바이오소재로 사용되는 고분자 물질의 성형화, 화학반응을 통한 화학적 개질, 구조 특성, 성질 및 성능에 대하여 이론과 실험을 통하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론 () 발표() 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√	√	
가중치			50	20		20	10	
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	분자생물공학		영문교과목명	Molecular Biochemical Engineering		모듈명	바이오소재	
교과 목표	미생물, 동물, 식물 등 제반 생물의 유전공학 또는 유전자 재조합 기술 전반에 관한 교육을 수행한다.							
교과 내용	mRNA 및 DNA의 분리정제, DNA sequencing, DNA 절단 및 ligation, short-guncloning, cDNA cloning, plasmid 및 cosmid, microinjection 및 세포핵치환, 세포융합, hybridoma에 의한 단일체 생산, protein engineering, virus 및 transposable elements, gene expression 및 regulation, DNA replication, transcription, translation, 그리고 생산적 응용 등에 관하여 교육한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	바이오나노공학		영문교과목명	Bionanotechnology		모듈명	바이오소재	
교과 목표	최근 나노기술을 생명공학기술에 융합하여 미래 신성장동력 기반 기술로 인정받고 있는 바이오나노 공학의 기본 기술을 다룬다.							
교과 내용	microfabrication, bioMEMS, biochip, 센서, 진단시스템, 바이오나노 디바이스, 미래 바이오나노 융합분야 등에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	기능성바이오소재	영문교과목명	Functional Biomaterials		모듈명	바이오소재		
교과 목표	고분자화학의 기초 이론을 바탕으로 실제 응용에 관하여 전문적인 지식을 습득하고자 한다.							
교과 내용	중합방법에 따른 고분자구조 및 성질에 관하여 고찰하고, 분자량, 고분자 용액, 물리화학적 구조, 형태학적 특성에 관하여 물리화학적 측면에서 분석하고 고찰함과 동시에 조직세포 접착, 효소고정, 선택적 유기물 부착, 생체적합성, 약물전달체, 선택적 투과성 등의 바이오 기능성을 띠는 고분자 소재의 이론적 기작을 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(0) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	일반화학		영문교과목명	General Chemistry		모듈명	바이오에너지	
교과 목표	화학물질의 분류 및 특성, 물질의 화학적 조성 성분 및 구성, 물질의 화학적인 변화 등에 대한 기초지식을 함양한다.							
교과 내용	에너지와 물질, 원자와 원소들, 화학결합, 화학적량과 반응, 핵방사선, 기체, 용액, 산과염기, 알칸, 알켄, 알킨과 방향족탄화수소 등과 관련된 화학적 기초지식을 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	유기화학	영문교과목명	Organic Chemistry		모듈명	바이오에너지		
교과 목표	유기화학의 기초지식을 습득하고 화합물들의 입체구조 및 제법, 반응성 등을 학습한다.							
교과 내용	첫째, 알칸족, 알켄족, 알킨족 등의 탄화수소화합물의 구조와 제법. 둘째, 할로겐 화합물과 친핵치환반응 및 친핵제거반응. 셋째, 입체 화학. 넷째, 에테르 및 에폭시화합물. 다섯째, 알콜 화합물의 제법과 성질 등을 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	공학생물 및 실험		영문교과목명	Engineering Biology and Laboratory		모듈명	바이오에너지	
교과 목표	유용한 산물을 생산하는 미생물균주 및 동식물의 세포주를 얻고 이 세포주에서 원하는 물질 생합성 관련 유전자를 분석하고 그 조절기작을 규명하여 목적하는 산물을 생산하는 원리를 연구한다.							
교과 내용	세포의 분류 및 동정, 세포생리, 응용 미생물학, 응용 생화학, 식물세포 배양, 동물세포 배양, 의약품 발효, 정밀화학제품 발효, 생물학적 전환 등 생물공학의 기초분야를 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√	√	
가중치			50	20		20	10	
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	바이오에너지공학	영문교과목명	Introduction to Bioenergy			모듈명	바이오에너지	
교과 목표	바이오에너지는 지속생산이 가능한 친환경 에너지원으로 부각되고 있다. 바이오매스 유래 바이오에너지 생산기술을 습득한다.							
교과 내용	바이오에너지의 환경 측면에서 중요성과 경제적 타당성, 바이오에너지 작물의 육종과 재배, 작물이나 유기성 폐자원, 임산자원의 전처리 방법, 생물전환공정과 열분해 등 에너지 변환기술, 바이오-리파이너리 기술, 바이오 에너지원의 이용 등 전반적 기술을 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	생물화학공학		영문교과목명	Biochemical Engineering		모듈명	바이오에너지	
교과 목표	미생물학, 생화학, 대사경로 및 유전학의 기초를 가르치고 열역학, 이동현상, 반응공학, 자동제어 등 재래공학이 생물공학기술과 더불어 어떻게 발효공업, 효소공업 및 유전자 공학적 물질생산에 이용되는가를 균형 있게 교육한다.							
교과 내용	효소 및 세포반응속도론, bio-reactor 설계 및 scale-up, 컴퓨터 자동제어, 세포부양기술 등을 주로 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	유기성폐기물에너지화 및 실습		영문교과목명	Organic Waste-to-Energy		모듈명	바이오에너지	
교과 목표	생물학적 폐기물처리를 이용한 에너지화 중심으로 주요 이론과 전문기술을 습득한다							
교과 내용	각종 생물학적 반응 들의 기본원리를 이해한 다음, 활성슬러지공법, 생물학적 영양소 제거 공정, 호기성 소화, 혐기성 소화, 살수여상, 회전원판법, 침적 부착성장 반응조 등 부유성장 반응조 및 부착성장 반응 조들의 설계 및 운전에 관하여 학습한다. 폐기물로부터 바이오가스 회수 및 이용에 관한 내용을 학습하고 실습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√	√	
가중치			50	20		20	10	
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	발효공학		영문교과목명	fermentation technology		모듈명	바이오에너지	
교과 목표	발효생산에 관련된 다양한 문제의 공학적 연구 및 개발 능력을 습득한다.							
교과 내용	알콜 발효, 유기용매 발효, 5'-GMP, 기타 핵산 관련물질 발효, 유기산 발효, 유용물질의 발효에 관해 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	환경화학 및 실험		영문교과목명	Environmental Chemistry and Laboratory		모듈명	환경시스템	
교과 목표	바이오융합공학에 필요한 화학이론의 기초를 학습하고, 수처리 및 수질관리 등에 필수적으로 요구되는 수질 항목에 대한 화학적 이론 및 분석 원리를 이해하고, 주요항목에 대한 실험을 통하여 그 분석 기법을 숙달함과 아울러 수질평가 능력을 배양한다.							
교과 내용	원자모형, 주기율표, 화학반응에 의한 새로운 물질의 생성 등을 학습하고, 주요 수질항목 분석법 및 일반시험법은 환경부의 수질오염공정시험방법 및 APHA의 Standard Methods에 준한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√	√	
가중치			50	20		20	10	
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	환경수리학		영문교과목명	Environmental Hydraulics		모듈명	환경시스템	
교과 목표	하천환경, 상수도, 하수도의 수리문제를 해석하는데 필요한 수도관 및 하천수로의 제반현상과 공식을 학습하고, 수질관리 기술에 필요한 환경수리학적 기초지식을 함양한다.							
교과 내용	1) 환경수리학기초, 2) 수도관의 마찰손실, 형상손실, 단일관수로 해석, 상수도 배수 관망해석 등의 관수로해석 3) 상류와 사류, 도수, 한계수심, 개수로등류의 하천수로의 수리해석, 4) 수류의 예측에 관해서 실무능력 함양 위주로 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	수처리공학 및 실험		영문교과목명	Water Treatment and Laboratory		모듈명	환경시스템	
교과 목표	정수처리에 일반적으로 적용되는 물리화학적 단위 처리기술의 원리를 습득하고 이를 적용하여 향후 정수 처리 시설 설계 및 관련 공학적 문제들을 해결하고자 하는데 초점이 맞추어져 있다.							
교과 내용	물리화학적 단위처리기술은 응집/응결, 침전, 여과, 흡착, 이온교환, 멤브레인 그리고 소독 기술을 중심으로 강의한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√	√	
가중치			50	20		20	10	
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	상하수도설계		영문교과목명	Water Supply and Sewerage Design		모듈명	환경시스템	
교과 목표	상하수도기본계획 수립과 상수도관망 설계 능력을 함양하고, 하수관로설계와 하수관로의 침입수 평가 능력을 함양하여 상하수도 분야의 설계와 현장 업무 수행을 위한 기본 소양을 기른다.							
교과 내용	1) 계획급수량산정, 계획하수량 산정, 상하수도의 수질에 관한 기초지식습득과 상하수도기본계획 수립 2) 도수및 송수관 설계, 배수관망 해석 능력함양, 3) 하수관로의 흐름 이해, 실습을 통한 관로설계, 펌프 등 하수도 부속시설 이해, 4) 우리나라 하수도의 현안문제인 I/I 평가 방법, CSO 평가 방법 이해							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	물환경관리		영문교과목명	Water Quality Management		모듈명	환경시스템	
교과 목표	하천, 호수 등 수자원의 수질특성을 이해하여, 하천, 호수의 수질관리를 위한 수질계산 방법을 습득하고, 수자원의 수질관리 대책 수립 능력을 함양한다.							
교과 내용	1) 수자원의 특성, 수질기준, 수자원의 수질 변화기작 이해 2) 수질보전계획 수립을 위해서 하천, 호수 등 수자원의 수질계산 방법론을 습득하고, 하천, 호수 등 수질모델의 구조를 학습한다. 3) 오염부하 유입으로 인한 수질영향 분석 방법과 하천, 호수 등 수자원의 수질보전을 위한 대책 수립에 관해 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	하폐수처리		영문교과목명	Wastewater Treatment		모듈명	환경시스템	
교과 목표	하·폐수의 특성, 폐수처리 방법, 반응조 설계, 폐수의 물리적 처리, 화학적 처리 등 각종 폐수처리에 응용되는 여러 가지 물리 및 화학적 처리공정의 이론을 학습한다.							
교과 내용	폐수의 유기물, 무기물, 고형물, 미생물 특성과 처리방법을 분류하고 반응조 설계에 필요한 반응속도이론과 반응기 해석법을 배운다. 또한 폐수처리와 관련된 물리적 단위조작인 스크린 장치, 침사지, 유량균등조, 혼합, 침전, 부상분리, 입성여과, 기체전달, 막공법과 화학적 단위공정인 화학적 침전, 흡착, 살균, 산화환원, 중화, 이온교환 등의 처리방법을 자세히 배운다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	환경영향평가	영문교과목명	Environment Impact Assessment		모듈명	환경시스템		
교과 목표	1. 개발사업과 관련한 환경영향평가와 사전환경성 검토에 응용할 수 있는 평가기술 습득 2. 환경영향평가보고서 작성 방법 습득							
교과 내용	1. 환경영향평가의 과정과 작성요령 2. 환경영향평가제도의 역사와 변천과정 3. 컴퓨터를 이용한 환경영향평가 4. 종합평가방법							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	지구온난화		영문교과목명	Global Warming		모듈명	환경시스템	
교과 목표	지구 대기권에서 일어나는 기상, 기후변동 현상 및 주요 대기오염물질의 대기권에서의 물리화학적 반응 기작, 생태계에 미치는 영향 등에 대하여 종합적으로 다룬다.							
교과 내용	대기오염물질의 성상과 배출원, 인체 및 생태계에 미치는 영향, 환경 및 배출허용기준, 광화학 스모그, 온실효과, 산성비, 오존층파괴 등의 원인 및 대책 등에 관하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	바이오융합공학 진로탐색		영문교과목명	Biosystems and Convergence Engineering Job Search		모듈명	창의실용	
교과 목표	바이오 및 환경 산업 관련 다양한 직업의 세계를 소개하고, 진로·취업지도를 함으로써 대학생활 동안 원활한 사회활동을 준비하도록 지도한다.							
교과 내용	바이오 및 환경 산업체 엔지니어, 관련 공무원, 연구원 등의 직업을 탐색한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(0) 팀 단위 학습 (0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	바이오융합공학 창의설계입문		영문교과목명	Creative Biosystems and Convergence Engineering Design		모듈명	창의실용	
교과 목표	창의설계를 위해서는 전공 분야에 대한 전문적인 지식뿐만 아니라, 경영·경제분야의 지식과 능력, 의사소통능력, 리더십, 학문간 융합분야에 대한 지식과 유연성 확보 등이 필요하다. 목표하는 기능과 성능을 포함한 제반 요구조건들을 만족하도록 시스템을 설계하는 능력을 습득한다.							
교과 내용	현대적인 설계이론과 함께 설계문제 모델링, 선행기술 조사, 아이디어 생성, 비교분석, 계획서 작성, 협업적 설계 등을 교육하며, 학생들은 팀을 구성하여 팀별로 특정한 주제에 관한 프로젝트를 수행한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(0) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√			√				
가중치	50			50				
평가방법	시험, 보고서			시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	산업위생		영문교과목명	Industrial Hygiene		모듈명	창의실용	
교과 목표	쾌적한 작업환경의 조성 과 근로자의 건강보호를 위해서 작업장에서 발생하는 물리화학적, 생물학적 유해요인을 측정·평가하여 관리하고 제거할 수 있는 능력을 함양한다.							
교과 내용	작업장 및 실내 환경 내에서 발생되는 각종 유해 환경요인의 측정, 시료분석 및 평가를 통하여 유해 요인의 노출 정도를 분석하고, 산업 환기 점검, 보호구 관리, 공정별 유해 인자 파악 및 유해 물질 관리를 학습한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			60	40				
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				

교과목 프로파일								
교과목명	바이오융합공학 캡스톤디자인1	영문교과목명	Biosystems and Convergence Engineering Capstone Design 1	모듈명		창의실용		
교과 목표	바이오에너지, 바이오소재, 환경시스템관리의 학습을 통해서 습득한 학과지식을 활용해서 관련 산업체와 연구분야의 디자인 능력을 함양한다.							
교과 내용	조별 과제에 대한 실험과 조사, 토의를 통해서 창의적인 캡스톤디자인 도출.							
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				√			√	
가중치				50			50	
평가방법				발표,보고서			발표,보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	바이오융합공학 캡스톤디자인2	영문교과목명	Biosystems and Convergence Engineering Capstone Design 2	모듈명		창의실용		
교과 목표	바이오에너지, 바이오소재, 환경시스템관리의 학습을 통해서 습득한 학과지식을 활용해서 관련 산업체와 연구분야의 디자인 능력을 함양한다.							
교과 내용	조별 과제에 대한 실험과 조사, 토의를 통해서 창의적인 캡스톤디자인 도출.							
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				√			√	
가중치				50			50	
평가방법				발표,보고서			발표,보고서	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	1) 캡스톤디자인 출품 2) 졸업논문 제출 3) 현장실습 3학점 이상 이수	

창업지식재산학과

1. 교육목표

가. 일반목표

4차 산업혁명 시대에 있어 창업 및 지적재산권이 새로운 성장 동력원으로 자리매김 되고 있다. 또한, 융·복합 기술 혁신으로 기존 산업과 직업의 변화가 가속되고 4차 산업혁명시대 핵심기술인 빅 데이터, 3D 프린팅, 사물인터넷(IoT) 등 혁신기술의 융·복합 역량 확보가 중요해진 시점이다. 우리 대학은 4차 산업혁명 시대에 부응하기 위하여 창업지식재산학과를 신설하였다. 이를 위해 창업, 지식재산, 융합기술 관련 분야의 전문지식을 갖춘 융·복합형 창업 전문 인력 양성을 위하여 다음과 같은 세부교육목표를 가진다.

나. 세부목표

- 창업 및 창업보육 등 창업컨설팅 전문지식을 가진 우수한 전문 인력을 양성한다.
- 지식재산 관련 전문지식을 가진 우수한 전문 인력을 양성한다.
- 4차 산업혁명 핵심기술인 빅데이터, 3D 프린팅, IoT 등 융합기술을 가진 우수한 전문 인력을 양성한다.
- 창업, 지식재산, 융합기술 관련 교육 및 실습으로 융·복합형 창업 전문 인력을 양성한다.

2. 학과연혁

2017. 3 의료융합대학 글로벌창업컨설팅학과 신설

2018. 3 공과대학 창업지식재산학과로 개편

3. 교과운영 방안

창업지식재산학과는 학과의 교육목표에 부합하는 “융·복합기술 기반 전문지식을 가진 융·복합형 창업 전문 인력 양성”을 위해 모듈식 교육과정을 운영한다. 모듈식 교육과정은 전공 모듈별로 지도 교수제를 통해 진로지도도를 강화하고, 사회변화에 부응하는 진로 중심의 교육과정으로 운영한다. 또한, 학생 자율에 의한 다양한 융·복합 전공 교육과정으로 선택의 기회를 확대하고자 한다.

모듈식 교육과정은 3가지 교육과정으로 구성된다.

첫 번째, 기술창업 전문가. 교육과정은 창업유관기관, 창업보육기관, 창업컨설팅 기업 등의 진로과정을 중점적으로 창업보육매니저, 창업컨설턴트, 창업 CEO를 진로목표로 운영한다.

두 번째, 지식재산 전문가. 교육과정은 특허법인(사무소) 및 특허관련 공공기관 등의 진로과정을 중점적으로 변리사, 선행기술조사원 및 지식재산 관련 공공부문 공무원/준공무원을 진로목표로 운영한다.

세 번째, 융합기술 전문가. 교육과정은 ICT전문기업, 대기업, 중소기업 및 공기업 등의 진로과정을 중점적으로 빅데이터, 3D 프린팅, IoT 전문가를 진로목표로 운영한다.

창업지식재산학과는 체계적이고 효율적인 모듈식 교육과정 운영을 위하여 기본 운영방안은 학교 및 공과대학의 규정 및 절차에 따른 교육과정을 엄정하게 준수하여 운영한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
OC6. 의사소통능력	클라이언트 또는 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	글로벌 창업을 위한 글로벌 셀러로서의 창업 및 운영에 대한 능력과 세계 경제 흐름과 시장을 분석 할 수 있다.
OC8. 전공실무 능력	창업과 창업컨설턴트 직무 수행에 필요한 다양한 신기술에 대한 이해와 창업관련 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	빅데이터를 통한 유용한 정보 취득 능력과 창업관련 융복합적 지식을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.
OC10. 자기개발능력	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경과 trend를 분석하고 시장이 요구하는 사회적 Needs를 파악하여 이를 사업화 할 수 있는 아이디어를 도출할 수 있다.
OC11. 자원활용능력	서비스 디자인, 빅데이터, 3D 프린터 산업을 이해하고 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 사업제안서와 창업기획에 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	캡스톤디자인 등 팀 별 활동을 통해 팀 워크를 이해하며 팀원을 배려하고 협력하여 팀원들 간 서로를 격려하고 리드 할 수 있다.
OC13. 공동체윤리	팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.

5. 창업지식재산학과 전공 모듈명

대학: 공과대학		학과: 창업지식재산학과
진출분야: 창업 CEO 및 창업 컨설턴트 등 창업보육기관과 지식재산관련 공공기관, 변리사 및 선행기술조사 연구원 등 지식재산 관련 산업(특허법인, 특허법률사무소 등)과 특허관련 공공기관(특허청 등 산하기관), 4차 산업혁명에 따른 융합기술 전문가가 필요한 ICT전문기업, 대기업, 중소기업 및 공기업 등		
모듈 1	모듈명: 지식재산 전문가	
	진출분야: 특허법인(사무소) 및 특허관련 공공기관(특허청 및 산하공공기관)	
	관련직업: 변리사 및 지식재산 관련 공공부문 공무원/준공무원	
	자격증 및 공인성적: 변리사, IPAT(지식재산능력시험), IP정보검색사	
	담당교수: 권혁문 교수	
모듈 2	모듈명: 창업 전문가	
	진출분야: 창업, 창업유관기관, 창업보육기관, 창업컨설팅 기업	
	관련직업: 창업보육매니저, 창업컨설턴트, 창업 CEO	
	자격증 및 공인성적: 창업지도사, 창업보육매니저, 경영지도사	
	담당교수: 강신수, 이창균 교수	
모듈 3	모듈명: 융합기술 전문가	
	진출분야: 데이터분석 기업, 3D 프린팅 기업, ICT전문기업	
	관련직업: 데이터사이언티스트, 3D 프린터 전문가, ICT전문가	
	자격증 및 공인성적: 데이터 분석 준전문가(ADSP), 3D 프린팅 마스터/전문교강사	
	담당교수: 장원중, 백락준 교수	

6. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과목명	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년						비고
			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				강의	설계및실습		강의	설계및실습		강의	설계및실습		강의	설계및실습		강의	실습		강의	설계및실습		강의	실습		강의	실습	
지식재산 전문가	전필	산업지식재산입문	3	2	1																						
	전선	선행기술조사 개론				3	2	1																			
	전선	선행기술조사 실습							3	1	2																
	전선	특허법									3	3															
	전선	특허명세서 및 청구범위 해석											3	2	1												
	전선	특허출원 실습														3	1	2									
창업 전문가	전선	창업을 위한 서비스 디자인 컨설팅				3	2	1																			
	전필	창업과 경영학개론							3	2	1																
	전선	신제품 개발방법론									3	1	2														
	전선	마켓 3.0과 빅데이터를 활용한 시장조사											3	2	1												
	전선	글로벌창업방법론														3	2	1									
	전선	창업컨설팅 실무																				3	1	2			
융합기술 전문가	전선	4차 산업혁명 핵심기술 및 사례연구				3	2	1																			
	전필	빅데이터 개론							3	2	1																
	전선	R기반 데이터 엔지니어링 실무									3	1	2														
	전선	3D프린팅 기초											3	1	2												
	전선	빅데이터 처리 및 분석 실무														3	1	2									
	전선	3D프린터 제어 및 구성 실무																	3	1	2						
창의실용교육과정	전필	지식재산과 진로탐색	3	2	1																						
	전선	트리즈 기반 창의성교육				3	2	1																			
	전선	IoT 기술창업과 지식재산 실무 캡스톤디자인														3	1	2									
	전선	창업 및 지식재산 빅데이터 기반 실무 캡스톤디자인																	3	1	2						
	전선	지식재산 및 융합기술 실무 양성과정(현장실습)																				3		3			

7. 교육과정 이수 체계도

학년	학기	모듈1 (지식재산 전문가)	모듈2 (창업 전문가)	모듈3 (융합기술 전문가)	창의실용 과정
1	1학기	산업지식재산 입문			지식재산과 진로탐색
	2학기	선행기술조사 개론	창업을 위한 서비스 디자인 컨설팅	4차 산업혁명 핵심기술 및 사례연구	트리즈 기반 창의성 교육
2	1학기	선행기술조사 실습	창업과 경영학개론	빅데이터 개론	
	2학기	특허법	신제품개발 방법론	R 기반 데이터 엔지니어링 실무	
3	1학기	특허명세서 및 청구범위 해석	마켓3.0과 빅데이터를 활용한 시장조사	3D 프린팅 기초	
	2학기	특허출원 실습	글로벌 창업방법론	빅데이터 처리 및 분석 실무	IoT 기술창업과 지식재산 실무 캡스톤디자인
4	1학기			3D 프린터 제어 및 구성 실무	창업 및 지식재산 빅데이터 기반 실무 캡스톤디자인
	2학기		창업컨설팅 실무		지식재산 및 융합 기술 실무 양성과정 (현장실습)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치 합
지식재산 전문가	필수	산업지식재산입문			40	30		30			100%
	선택	선행기술조사 개론	30		40					30	100%
	선택	선행기술조사 실습		30	40			30			100%
	선택	특허법	30		40					30	100%
	선택	특허명세서 및 청구범위 해석		30	40			30			100%
	선택	특허출원 실습		30	40				30		100%
창업 전문가	선택	창업을 위한 서비스 디자인 컨설팅			40	30		30			100%
	필수	창업과 경영학개론	20		40	40					100%
	선택	신제품 개발방법론			40	30		30			100%
	선택	마켓 3.0과 빅데이터를 활용한 시장조사			30	50		20			100%
	선택	글로벌창업방법론	30	30		40					100%
	선택	창업컨설팅 실무	30		40				30		100%
융합기술 전문가	선택	4차 산업혁명 핵심기술 및 사례연구			40	40		20			100%
	필수	빅데이터 개론		30	40	30					100%
	선택	R기반 데이터 엔지니어링 실무	30		40				30		100%
	선택	3D프린팅 기초			40	30	30				100%
	선택	빅데이터 처리 및 분석 실무	30		40	30					100%
	선택	3D프린터 제어 및 구성 실무			50	30		20			100%
창의실용교육과정	필수	지식재산과 진로탐색					40	30	30		100%
	선택	트리즈 기반 창의성교육		20		40		40			100%
	선택	IoT 기술창업과 지식재산 실무 캡스톤디자인	30		40				30		100%
	선택	창업 및 지식재산 빅데이터 기반 실무 캡스톤디자인			40	30			30		100%
	선택	지식재산 및 융합기술 실무 양성과정(현장실습)		30	40			30			100%

9. 교과목 프로파일

9.1. 모듈 1 : 지식재산 전문가

교과목 프로파일								
교과목명	산업지식재산 입문		영문교과목명	Introduction to Intellectual Property on Industry		모듈명	지식재산 전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 지식재산 창출 및 활용에 필요한 인력양성을 위해 산업지식재산의 중요성을 깨닫고, 특히 창업과 연계된 산업지식재산권에 대한 기본 지식을 제공하고자 한다.							
교과 내용	지식재산권 이해를 위해 지식재산권 개요, 특허권 및 실용신안권, 특허정보검색, 디자인권, 상표권, 저작권, 창업을 대비하는 지식재산 포트폴리오 등의 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	선행기술조사 개론		영문교과목명	Introduction to Prior Art Research		모듈명	지식재산 전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 선행기술조사에 필요한 인력양성을 위해 선행기술조사의 이론적 배경 및 개요, 특허등록을 위한 발명의 명칭, 발명의 상세한 설명, 특허청구 범위, 도면 등 선행기술 정보에 대한 기본 지식을 제공하고자 한다.							
교과 내용	선행기술조사 이해를 위해 선행기술조사 개요, 특허등록에 앞서 사전 검색, 발명의 명칭, 발명의 상세한 설명, 특허청구 범위, 도면 등 특허등록에 필요한 선행기술조사에 필요한 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	30%		40%					30%
평가방법	발표		시험					보고서

교과목 프로파일								
교과목명	선행기술조사 실습		영문교과목명	Prior Art Research Practice		모듈명	지식재산 전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 선행기술조사에 필요한 인력양성을 위한 실무 중심으로 특허등록을 위한 발명의 명칭, 발명의 상세한 설명, 특허청구 범위, 도면 등 선행기술 정보에 대한 실무역량을 배양 하고자 한다.							
교과 내용	선행기술조사에 필요한 실무역량 배양에 필요한 선행기술조사 사전 검색, 검색식 작성, 선행기술조사 보고서 작성 실습 등 선행기술조사에 필요한 사례분석 및 작성실습을 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V			V		
가중치		30%	40%			30%		
평가방법		발표	시험			보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	특허법		영문교과목명	Patent Law		모듈명	지식재산 전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 특허관련 법률조항들을 쉽게 이해하고, 개정법(2017년 3월 1일)을 반영한 특허관련 새로운 제도에 대해 이해하고자 한다.							
교과 내용	특허법에 대한 기본 개념을 학습하기 위해 지식재산권 개요, 특허제도, 발명과 특허, 특허출원, 특허심사, 특허권 등의 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	30%		40%					30%
평가방법	발표		시험					보고서

교과목 프로파일								
교과목명	특허명세서 및 청구범위 해석		영문교과목명		Interpretation of patent specification and claims		모듈명	지식재산 전문가
교과 목표	본 강의의 목표는 특허명세서 및 청구범위 해석 등을 이해하고, 특허 청구 명세서 작성 등에 대해 이해하고자 한다.							
교과 내용	특허명세서 및 청구범위 해석에 대한 개요, 특허 청구 명세서 작성 등의 기본내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V			V		
가중치		30%	40%			30%		
평가방법		발표	시험			보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	특허출원 실습		영문교과목명		Issue of Patent Practice		모듈명	지식재산 전문가
교과 목표	본 강의의 목표는 특허출원 실습을 통해 지식재산 전문가로서의 역량을 확인하고, 향후 지식재산 전문가로서의 사회적 진출을 준비하고자 한다.							
교과 내용	특허출원 실습을 위해 청구범위 및 발명의 명칭, 도면작성 실습을 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V				V	
가중치		30%	40%				30%	
평가방법		보고서	시험				그룹과제	

9.2. 모듈 2 : 창업 전문가

교과목 프로파일								
과목명	창업을 위한 서비스디자인 컨설팅		영문과목명	Introduction to Service Design Consulting		모듈명	창업전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 창업컨설턴트로서 컨설팅 방법론 중 서비스디자인 컨설팅 방법론에 대한 모듈과 예시를 이해하고, 관련 지식 등을 습득하여 창업고객들의 신규 서비스에 대한 설계 및 서비스운동을 지원하기 위한 컨설턴트로서의 지식과 창업컨설팅방법론 역량을 배양하고자 한다.							
교과 내용	서비스디자인 컨설팅 방법론에 대한 이해를 위한 기초적 교육을 중심으로 토론식, 발표식 수업과 창업과 관련하여 창업사업자들의 서비스 디자인 관련사례분석과 산업현장에 대한 현장실습과 협업(프로젝트)을 실시하여 글로벌창업컨설턴트로서 서비스디자인 컨설팅을 실습하고 경험을 확보하고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	창업과 경영학개론		영문과목명	Start-up and Principles of Management		모듈명	창업전문가	
교과 목표	창업과 경영학의 기초를 다지는 기본 과목으로서 창업(startup)과 그 실현을 위한 경영 (management)에 대해 전반적인 틀과 시각을 이해하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	분야별 창업 방법, 사업계획서, 마케팅 관리, 고객관리, 인적자원관리, 재무관리, 회계 및 세무관리 등 창업과 경영에 필요한 기본 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
	V		V	V				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	발표		시험	시험				

교과목 프로파일								
과목명	신제품개발방법론		영문과목명	New Product Introduction		모듈명	창업전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 글로벌창업컨설턴트로서 컨설팅 방법론 중 신제품개발방법론에 대한 모듈과 예시를 이해하고, 관련 지식 등을 습득하여 신제품 개발 전략 수립 및 마케팅 전략 수립과 수요예측 등의 주요 방법론을 습득하여 신제품개발방법론 역량을 배양하고자 한다.							
교과 내용	신제품개발방법론에 대한 이해를 위한 기초적 교육을 중심으로 신제품개발 프로젝트 수행을 실시하여 글로벌 창업컨설턴트로서의 신제품개발방법론에 따른 프로젝트 진행을 통해 실습과 개발경험을 확보하고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			V	V		V		
가중치			40%	30%		30%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	마켓3.0과 빅데이터를 활용한 시장조사		영문교과목명	Market 3.0 & Research		모듈명	창업전문가	
교과 목표	창업기업의 성공적 시장 진입을 위해 미디어 및 시장 환경의 변화에 따른 스마트 마케팅을 구사하기 위한 역량을 배양하고, 고객 중심과 사용자경험(UX)에 기반한 창업마케팅 실무를 체험하는 것을 본 강의의 목표로 한다.							
교과 내용	창업기업들의 마케팅 역량을 향상시키기 위해 창업기업 시장조사론, 마케팅 환경 변화, 미디어 마케팅, 브랜드 마케팅, SNS 마케팅, 마케팅실습 등의 기본 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			30%	50%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	글로벌창업방법론		영문교과목명	Methodology for Global Startup Consulting		모듈명	창업전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 창업컨설턴트로서 글로벌 컨설팅을 위한 절차와 Tool-kit을 이해하고, 관련 지식과 해외 진출을 위한 창업고객들의 요구사항과 진출방안에 대해 방법론을 습득하고 관련 글로벌 역량을 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	창업자들의 해외 진출을 위한 컨설팅 방법에 대한 이해와 기반 교육을 중심으로 해외창업 진출방안과 해외진출 시 고려사항 등을 학습한다. 또한, 글로벌 창업자들에 대한 성공사례를 중심으로 글로벌 창업컨설턴트로서의 컨설팅 내용과 역량에 대한 학습내용 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 (0) 토론 (0) 발표 (0) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V		V				
가중치	30%	30%		40%				
평가방법								

교과목 프로파일								
교과목명	창업컨설팅 실무		영문교과목명	Startup Consulting Practice		모듈명	창업 전문가	
교과 목표	본 강의의 목표는 창업컨설턴트로서 컨설팅 방법론에 대한 절차와 Tool-Kit을 이해하고, 관련 지식 등을 습득하여 창업고객들의 제품과 서비스에 대한 설계 및 운영/관리를 지원하기 위한 컨설턴트로서의 지식과 창업컨설팅방법론 역량을 배양하고자 한다.							
교과 내용	컨설팅 방법론에 대한 이해를 위한 기초적 교육을 중심으로 토론식, 발표식 수업과 창업과 관련하여 창업사업자들의 창업컨설팅 관련 사례분석과 산업현장에 대한 현장실습과 협업(프로젝트)을 실시하여 창업컨설턴트로서 컨설팅방법론을 실습하고 경험을 확보하고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	30%		40%				30%	
평가방법	발표		시험				그룹과제	

9.3. 모듈 3 : 융합기술 전문가

교과목 프로파일								
과목명	4차 산업혁명 핵심기술 및 사례연구		영문과목명	4th Industrial revolution and convergence technology		모듈명	융합기술 전문가	
교과 목표	4차 산업혁명의 본질과 핵심기술요소를 이해하고, 기업과 개인의 생산성 향상과 우리 삶에 영향을 미칠 기술요소의 고찰하며, 4차 산업혁명 시대의 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 이해 및 비판적 사고능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	기존의 1차, 2차, 3차 산업혁명과 4차 산업혁명의 본질을 이해하고, 기업과 개인의 생산성 향상과 우리 삶에 영향을 미칠 기술요소들의 고찰을 통해 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 트렌드를 비판적사고로 분석 및 학습하는 것으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			✓	✓		✓		
가중치			40%	40%		20%		
평가방법			보고서	발표		과제		

교과목 프로파일								
과목명	빅데이터 개론		영문과목명	Introduction to Big Data		모듈명	융합기술 전문가	
교과 목표	빅데이터 본질과 4차 산업혁명시대의 핵심 기술요소인 데이터 기술을 이해하고, 관련기술을 습득하여 빅데이터 활용을 위한 기획, 데이터 수집 및 처리 프로세스, 인프라 구축 등의 기초지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	빅데이터의 본질, 빅데이터 기반 기술, 빅데이터 활용을 위한 기획, 데이터 수집 및 처리 프로세스, 산업 빅데이터 활용 사례 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
		V	V	V				
가중치		30%	40%	30%				
평가방법		발표	시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	R기반 데이터 엔지니어링 실무	영문과목명		R-based data engineering practice		모듈명	융합기술 전문 가	
교과 목표	빅데이터 분석 도구 R 언어의 본질을 이해하고, 데이터 기술의 응용 및 활용에 필요한 기반 기술을 습득하여 빅데이터 분석 및 활용을 위한 창의성, 문제해결 능력을 통한 새로운 가치 창출능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	R 언어의 본질, 프로그래밍을 위한 논리적 사고, 자료구조, R 프로그래밍, 데이터 처리 및 가공, 빅데이터 분석 환경 구축 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V				V	
가중치	30%		40%				30%	
평가방법	발표		시험				보고서	

교과목 프로파일								
과목명	3D프린팅 기초		영문과목명	Basic of 3D Printing		모듈명	융합기술 전문 가	
교과 목표	3D 모델링 및 3D프린터를 이용한 프린팅(작품제작) 관련 산업분야에 대한 전반적 이해와 수강생의 삼차원 조형물 제작 역량을 키우는 것을 목표로 함							
교과 내용	3D 모델을 이용한 삼차원 디지털 도면 제작 능력과 3D 프린터를 이용한 작품 제작 기초적 소양 습득하도록 함. 주어진 주제를 활용한 PBL(Project Base Learning) 과 개인의 창의적인 아이디어를 구현하게 함으로써, 직무능력을 함양시킴							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
			V 40%	V 30%	V 30%			
가중치								
평가방법			작품제작	모델링	모델링 기능			

교과목 프로파일								
과목명	빅데이터 처리 및 분석 실무		영문과목명	Big Data Processing and Analysis Practice		모듈명	융합기술 전문가	
교과 목표	빅데이터에 존재하는 데이터의 패턴, 관계 혹은 규칙을 탐색하고, 통계적인 기법들을 활용한 모델링, 데이터가 가지고 있는 잠재적인 정보의 가치를 이해하고 설득에 도움이 되도록 그래픽 요소를 이용해 데이터를 묘사하는 시각화 등의 기초지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	탐색적 데이터 분석, 회귀 분석, 주성분 분석, 의사결정트리(CART), 시계열 분석, 데이터 표현 규칙과 패턴, 시각화 도구와 기술 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
	V		V	V				
가중치	30%		40%	30%				
평가방법	발표		시험	과제				

교과목 프로파일								
과목명	3D프린터 제어 및 구성 실무		영문과목명	3D Printing Control & Configuration Practice		모듈명	융합기술 전문가	
교과 목표	스트라타시스사와 3D시스템즈사의 글로벌 3D 모델링 엔지니어링 기업인증 교과과정으로 3D프린터를 구성하고 있는 각 센서와 컨트롤러에 대한 최적화 제어시스템 구현 및 각 사 장비에 대한 최적 프린팅에 대한 기능 및 고장 수리에 대한 것과 3D프린터 제작 및 CURA 소프트웨어 및 각사 장비의 구성에 대한 개선 보완에 관한 기술을 습득함.							
교과 내용	3차원 프린팅을 위한 축 이동, 온도 제어, 공급장치 제어 등에 대한 최적화 알고리즘 구현을 위한 기능 학습과 스트라타시스 사와 3D시스템즈사의 3D프린터를 활용한 최적 프린팅 실습과 고장원인에 대한 이해와 수리에 대하여 학습 함.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			작품제작	작품제작		전시회		

9.4. 창의실용교육과정

교과목 프로파일								
교과목명	지식재산과 직업선택		영문교과목명	Jop Study about IP		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	대학생활 및 자기이해를 통해 진로탐색과 설계를 실시하고 지식재산 및 창업관련 자신의 역량에 맞는 직업군을 선택하고 이에 따른 진로계획을 설계한다.							
교과 내용	지식재산(IP) 및 창업 관련 전문인력으로서 각종 지식재산과 창업과 관련한 직업을 검토, 분석한다. 이를 통해 융·복합적 전문 인력으로서 사회의 수요에 부합하고 자신의 역량에 맞는 직업군을 선택하는 과정으로 구성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	
가중치					40	30	30	
평가방법					프로젝트	프로젝트	그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	트리즈 기반 창의성교육		영문교과목명	Creativity Thinking based on TRIZ		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	창의적 문제해결방법론인 TRIZ(theory of solving inventive problem) 교육을 실시하여 창의적 인태 육성을 위한 방법론과 Tool-kit에 대해 학습한다. 이를 통해 지식재산 및 창업과 관련된 문제해결형 융·복합형 인재육성을 목표로 한다.							
교과 내용	TRIZ 문제해결 프로세스, 발명유형 40가지, IFR(Ideal Final Result)m, 모순(Contradiction) 정의, 자원(Resource) 분석 등에 대한 이해를 통해 기술, 사회문제 해결원리를 습득하고 다양한 TRIZ 기반 문제해결 사례 분석을 통해 창의성 문제에 대한 실습내용으로 학습내용을 구성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V		V		V		
가중치		20%		40%		40%		
평가방법		발표		보고서		프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	IoT 기술창업과 지식재산 실무 캡스톤디자인		영문교과목명	IP Capstone Design using IoT		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	사물인터넷 기반의 캡스콘 디자인 프로젝트를 통해 창업 및 지식재산, 4차 산업혁명 시대의 융합기술 등 과 관련한 지식 등을 활용하여 사물인터넷 서비스를 구현한다.							
교과 내용	사물인터넷 지식과 실습역량을 기반으로 소비자 수요조사 및 사물인터넷 서비스 구현을 위한 기능 분석, 상위설계, 논리적 설계, 물리적 설계, 지식재산 전략 수립 등의 실습내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	30%		40%				30%	
평가방법								

교과목 프로파일								
교과목명	창업 및 지식재산 빅데이터 기반 실무 캡스톤디자인		영문교과목명	Capstone Design using Big Data		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	창업 및 지식재산 관련 빅데이터 실무 프로젝트 수행을 통해 창의적인 문제 해결 능력, 협업 능력, 과제 기획 능력, 분석결과 스토리텔링 능력 배양을 통해 빅데이터 활용 실무 능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	빅데이터 관제 기획, 데이터 수집 및 처리, 분석, 시각화, 분석 결과 스토리텔링 분석 모델 평가, 결과 보고서 작성 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			40%	30%			30%	
평가방법			프로젝트	프로젝트			발표	

교과목 프로파일								
교과목명	지식재산 및 융합기술 실무 양성과정(현장실습)		영문교과목명	Practical Training on IP and Fusion Technology		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	창업 및 지식재산 관련 역량을 기반으로 한 현장실습을 실시하여 현장에서의 문제해결능력과 실무 적용 에 대한 경험 확보로 융·복합형 전문인력으로서의 능력 배양을 목표로 한다.							
교과 내용	지식재산 및 창업 관련 산업체 및 공공부문의 문제해결 및 현장실습 요청 수요를 기반의 현장실습과 실 무를 통한 실습내용과 학습일지를 통한 역량강화방안 수립 등의 내용으로 구성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V			V		
가중치		30%	40%			30%		
평가방법								

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건		비고
공학사	작품전 (Capstone Design)	각 조별 지도교수가 수시로 졸업 작품을 점검 후 학과 전체 교수 회의로 합격여부를 결정(평균 70점 이상)	필수

미디어예술대학

- ◆ 방송연예전공
- ◆ 뷰티디자인전공
- ◆ 실용음악전공
- ◆ 콘텐츠제작전공
- ◆ CG디자인전공
- ◆ 광고홍보전공

교육목적

가톨릭교회의 정신을 바탕으로 민족정서와 고유의 문화 예술을 현대 예술에 접목하여 세계 무대에 올릴 창조적 미디어예술인을 양성하고, 다양한 분야와의 융합발전을 위한 연계, 교류 및 통합을 주도할 높은 지식과 교양을 갖춘 미디어예술인을 교육한다. 이를 토대로 미디어예술의 산업화를 선도하여 국가 경제발전에 이바지할 창의적인 미디어예술 전문 실무자 육성을 그 목적으로 한다.

교육목표

미디어예술대학의 교육목적을 달성하기 위하여, 각 전공의 전문적 능력에 배양하여 각 전문 분야에서 자신의 직무를 창조적으로 수행할 수 있는 능력, 미디어 예술 분야의 산업화를 선도할 실용성 및 다양성을 추구하는 능력, 국가 및 지방사회 발전을 위해 미디어예술의 창달에 기여하게 하는 것이 미디어예술대학의 교육목표이다.

방송연예전공

1. 교육목표

가. 일반목표

- 1) 세계를 무대로 활동할 수 있는 대중문화예술인을 양성하고 글로벌 시장을 이끌어갈 수 있는 전문인을 양성하는 것을 목표로 한다.
- 2) 방송과 대중문화예술 산업발전을 이끌어갈 수 있는 예술인을 양성하고자 한다.
- 3) 진실한 자세와 열정으로 인문학적 감성을 발휘하여 인간애가 넘치는 따뜻한 사회인으로서의 역할을 다할 수 있는 인재 양성을 목표로 한다.

나. 세부목표

- 1) 21세기 국가 엔터테인먼트 산업 발전을 이끌어 갈 연기자, 아나운서, MC 등 각종 대중문화예술 분야 전문가를 육성
- 2) 디지털 영상문화 시대를 맞이하여 글로벌 사회의 문화예술 전도사로서 전인류에게 감동을 전달할 수 있는 예술인을 육성
- 3) 신앙인의 정신을 바탕으로 따뜻한 인류애를 전달할 수 있는 모범적인 문화예술인 육성

2. 학과연혁

2016. 3. 방송연예학과 신설

3. 교과운영 방안

가. 방송연예학과는 무대 연기를 기초로 영상연기와 아나운서 및 MC 등 대중문화예술 작품에서 창의적인 표현력을 발휘할 수 있도록 몸, 소리, 움직임, 작품분석, 캐릭터 창작과 표현 등과 관계있는 이론 과 실무의 체계적이고 균형 있는 교육을 통해 진실한 열정을 갖춘 전문적인 인재를 육성하는데 교과 운영의 중점을 둔다.

나. 몸과 소리, 움직임에 관한 기초부터 작품에서 인물을 창작하고 표현해야 하는 전문적인 이론과 기술에 이르기까지 스스로 평가하고 진단하면서 능동적인 참여와 실천의 경험을 풍부하게 할 수 있도록 분석과 창작의 훈련으로서 이론교과목을 실기과목 속에 통합하고 있다.
연기의 이해, 대본분석과 캐릭터 창작, 연기술, 드라마 연기 분석과 실제, 연기수업과 문화예술 등 대부분의 교과목이 이에 속한다고 볼 수 있다.

다. 일반과정을 선택한 학생의 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상으로 한다.

라. 타 학과에 개설된 교과목 중 일부를 연계전공 교과목으로 편성하였다. 연계전공 교과목은 본 학과의 전 교과목으로 인정되며, 최대 18학점까지 이수할 수 있다.

마. 본과는 방송문화예술 대학 내의 다른 과와 함께 창의융합워크숍 교과목, 통합교과목 등을 편성하여 방송문화예술 분야의 전 영역을 실전과 같이 경험하고, 작품 활동을 광범위하게 할 수 있도록 하였다.

바. 졸업을 위해 졸업 작품을 각 트랙 별로 만들어서 상연하여야 하며, 졸업 작품 역시 방송문화예술 대학 내의 다른 과 학생들과 세부전공 분야에 대한 협력이 가능하다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	몸과 소리로 감정과 정서를 조절할 수 있고, 움직임이 유연하며 발성 및 발음이 정확하며, 구성원과 함께 감정과 정서에 대한 원활한 표현과 소통을 기반으로 양상들을 이룰 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	글로벌 대중예술인이 되기 위한 기본 역량으로서 신체와 정신에 대한 올바른 이해와 움직임과 표현을 관찰하고 분석하고 표현하며 조절할 수 있다.
0C8. 전공실무 능력	신체와 정신의 바른 이해와 표현을 기반으로 대본에 대한 이해능력과 분석능력 및 표현 능력을 창의적으로 개발하고 지속적인 탐구능력을 수행할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	글을 읽고, 분석하여 창의적인 캐릭터 창작과 표현을 자유롭게 구사할 수 있으며 지속적이고 인내력 있는 관찰과 탐구로 대본과 실전 작업에서 작품에 대한 상상력과 창의적인 표현력을 가지고 있다.
0C10. 자기개발능력	인간의 정신과 육체에 대한 원활한 소통과 글과 이미지에 대한 이해로 상상력과 창의적 표현능력과 설득력을 가지고 있다.
0C11. 자원활용능력	작가, 연출 및 다른 스텝 역량에 대한 창의적 아이디어와 활용 역량이 있으며 전공 역량을 확장할 수 있는 재능이 있다.
0C12. 대인관계능력	팀 활동 및 협업 작업에서 원활한 소통과 이해로 및 문제해결 능력으로 팀원들 간의 격려와 리드를 할 수 있다.
0C13. 공동체윤리	팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임감이 있고, 성실한 태도와 적극적인 참여로 작품 또는 업무를 수행 할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 방송문화예술대학		학과: 방송연예학과
진출분야: 연극배우, 영화배우, 탤런트, 코미디언, 아나운서, MC, 리포터, 연출가, 연극치료사, 연예인관리사, 교육자,		
모듈 1	모듈명 : 무대공연	
	진출분야 : 국공립 연극단체, 극단, 뮤지컬단	
	관련직업 : 연극배우, 아나운서, MC, 리포터, 연출가, 교육자	
	자격증 및 공인성적 : 없음	
	담당교수 : 정미숙, 심재형	
모듈 2	모듈명 : 미디어 연기	
	진출분야 : 방송국, 영화제작사, 매니지먼트 기획사,	
	관련직업 : 영화배우, 탤런트, 교육자, 아나운서, MC, 리포터, 연출가, 교육자	
	자격증 및 공인성적 : 없음	
	담당교수 : 정미숙	
모듈 3	모듈명 : 엔터테인먼트	
	진출분야 : 뮤지컬단, 방송국, 개그단체	
	관련직업 : 뮤지컬배우, 개그맨, 무용단	
	자격증 및 공인성적 : 없음	
	담당교수 : 정미숙, 심재형	
모듈 4	모듈명 : 융복합모듈(Entertainment Business Module)	
	진출분야 : 방송사, 엔터테인먼트 기획사, 연예프로그램제작사, 공연기획사, 연예인 매니지먼트, 엔터테인먼트 홍보 마케팅사, 이미지 코디네이터	
	관련직업 : 방송프로그램제작자, 공연기획자, 음반제작자, 연예인 매니저, 엔터테인먼트 홍보 마케터, 이미지 코디네이터, 문화예술경영자	
	자격증 및 공인성적 : 연예인 관리자, 문화예술사, 대중문화예술 기획	
	담당교수 : 박기영, 정미숙, 방효진	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고	
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
				학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간		
																					강 의
무대공연예술	전선	기초연기1	2	2	1	2															
	전선	기초연기2	2				2	1	2												
	전선	대본분석과캐릭터창작	3						3	3	0										
	전선	무대공연연출1	3									3	3	0							
	전선	무대공연연출2	2												2	1	2				
	전선	인물과영상세미나	3														3	3	0		
	전선	대중문화예술산업	3																3	3	0
미디어연기모듈	전선	연기의 이해	2				2	1	2												
	전선	매체연기1	3						3	0	3										
	전선	드라마연기분석과실제	3								3	3	0								
	전선	연기수업과문화예술	3										3	3	0						
	전선	오디션테크닉	3												3	1	2				
	전선	고급매체연기1	2														2	1	2		
	전선	고급매체연기2	2																2	1	2
엔터테인먼트모듈	전선	유지컬가창	3				3	0	6												
	전선	유지컬장면실습	3						3	0	6										
	전선	유지컬움직임	2								2	1	2								
	전선	아나운서MC1	2										2	1	2						
	전선	아나운서MC2	2												2	1	2				
	전선	코메디연구 1	3														3	1	2		
	전선	코메디연구 2	3																3	1	2
연예비즈니스모듈	전선	이미지코디네이션	3						3	3	0										
	전선	엔터테인먼트비즈니스1	2								2	2	0								
	전선	엔터테인먼트비즈니스2	2										3	3	0						
	전선	예술창작과 저작권	2												2	2	0				
	전선	예술경영	3														3	3	0		
	전선	공연음악연구	2																2	2	0
	전선	연극영화개론	2	2	1	2															
창의실용과정	전선	공연제작실습1	2				2	1	3												
	전선	창의융합워크샵1	3								3	0	6								
	전선	창의융합워크샵2	3										3	0	6						
	전선	졸업작품	3														3	0	6		
	전선	전공연구	2																2	1	2
추천모듈	조리연예(조리학과)		기초연기, 오디션테크닉, 음성클리닉, 오리엔탈조리실습, 디저트 커피&음료, 푸드테이블코디론																		
	모듈명(학과)		이수과목 표기																		
	모듈명(학과)		이수과목 표기																		

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (무대공연)	모듈2 (미디어연기)	모듈3 (엔터테인먼트)	융복합 (연예비즈니스)	창의실용 과정
1	1학기	기초연기1				연극영화개론
	2학기	기초연기2	연기의 이해	유지컬가창		공연제작실습1
2	1학기	대본분석과 캐릭터창작	매체연기1	유지컬 장면실습	이미지 코디네이션	취창업(2)
	2학기		드라마연기 분석과 실제	유지컬움직임	엔터테인먼트 비즈니스 1	창의융합 워크샵1
3	1학기	무대공연연출1	연기수업과 문화예술	아나운서MC1	엔터테인먼트 비즈니스 2	창의융합 워크샵2
	2학기	무대공연연출1	오디션테크닉	아나운서MC2	예술창작과 저작권	
4	1학기	인물과 영상 세미나	고급매체연기1	코메디 연구1	예술경영	졸업작품
	2학기	대중문화 예술산업	고급매체연기2	코메디 연구2	공연음악연구	전공연구

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치 합
모듈1 (무대 공연)	선택	기초연기1	30%	10%	30%	30%					100%
	선택	기초연기2	30%	10%	30%	30%					100%
	선택	대본분석과캐릭터창작	20%		20%	40%	20%				100%
	선택	무대공연연출1					30%	20%	30%	20%	100%
	선택	무대공연연출2					30%	20%	30%	20%	100%
	선택	인물과영상세미나	30%		20%	30%			20%		100%
모듈2 (미디어 연기)	선택	대중문화예술산업	20%	20%	30%	30%					100%
	선택	연기의 이해					30%	20%	20%	30%	100%
	선택	매체연기1			20%	30%	30%	20%			100%
	선택	드라마연기분석과실제	30%	20%	20%	30%					100%
	선택	연기수업과문화예술		30%	20%	20%	30%				100%
	선택	오디션테크닉			20%	30%	30%	20%			100%
모듈3 (엔테인 먼트)	선택	고급매체연기1					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	고급매체연기2					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	유지컬가창			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	유지컬장면실습			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	유지컬움직임			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	아나운서MC1	40%	20%	20%	20%					100%
창의실용 모듈	선택	아나운서MC2	25%	25%	25%	25%					100%
	선택	코메디연구 1			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	코메디연구 2			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	연극영화개론	20%	30%	20%	30%					100%
	선택	공연제작실습1					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	창의융합워크샵1					25%	25%	25%	25%	100%
융복합 모듈 (연예비지 니스)	선택	창의융합워크샵2					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	졸업작품					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	전공연구			25%	25%	25%	25%			100%
	선택	이미지코디네이션					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	엔터테인먼트비즈니스1			50%			25%	25%		100%
	선택	엔터테인먼트비즈니스2					25%	25%	25%	25%	100%
계	선택	예술창작과 저작권			50%	25%		25%			100%
	선택	예술경영					25%	25%	25%	25%	100%
	선택	공연음악연구			50%	25%	25%				100%
계	개설과목에서 의 역량총합	개설과목에서 의 역량총합	245%	165%	575%	545%	600%	525%	350%	295%	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	기초연기1		영문과목명	Basic Acting 1		모듈명	무대공연	
교과 목표	배우의 표현매체로서 신체와 소리 등에 대한 기본적인 교육과 응용의 기초 기술을 학습하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	호흡과 발성, 발음, 몸의 움직임과 인식, 자극과 반응 등에 대한 기초 원리를 배우고 내면적인 변화 등에 대한 느낌을 능동적으로 표현할 수 있는 훈련을 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	30%	10%	30%	30%				
평가방법	발표	발표	발표	발표				

과목 프로파일								
과목명	기초연기2		영문과목명	Basic Acting 2		모듈명	무대공연	
교과 목표	섬세한 감정의 변화에 따라 말과 소리, 몸과 움직임, 표현력, 집중과 이완 등에 대한 외적 표현의 과정을 통하여 인물과 역할을 창조할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.							
교과 내용	자유로운 심신, 호흡과 발성을 토대로 극적 의미를 깊이 있게 표현하고 정확하고 자유로운 소리를 낼 수 있는 훈련을 받는다.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	30%	10%	30%	30%				
평가방법	발표	발표	발표	발표				

과목 프로파일								
과목명	대본분석과 캐릭터창작		영문과목명	Scenario analysis & Character Creation		모듈명	무대공연	
교과 목표	대본을 잘 선택하고 언어로 표현된 인물의 내면적이고 심리적인 변화를 몸과 소리로 표현하고 인물의 특성을 잘 살릴 수 있는 연기자의 모습을 키우는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	영화 시나리오 또는 희곡을 가지고 연기 습작을 하면서 새로운 캐릭터에 도전하고 표현해 본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓			✓	✓			
가중치	20%		20%	40%	20%			
평가방법	시험		토론	토론	발표			

과목 프로파일								
과목명	무대공연연출1		영문과목명	Stage Directing 1		모듈명	무대공연	
교과 목표	무대공연에서 필요한 연출적인 지식, 원리와 기술을 습득한다.							
교과 내용	연출의 역사, 기능, 방법, 태도를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					30%	20%	30%	20%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	무대공연연출2		영문과목명	Stage Directing 2		모듈명	무대공연	
교과 목표	무대공연에서 필요한 연출적인 지식, 원리와 기술을 통해서, 장면을 실제로 구성하여 발표한다.							
교과 내용	스타일이 다른 작품을 선택하고, 장면을 연출, 구성하여 발표한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					30%	20%	30%	20%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	인물과 영상 세미나		영문과목명	Visual Aesthetics seminar		모듈명	무대공연	
교과 목표	방송과 영화가 영상으로 들려주는 이야기 속에서 내러티브와 영상의 조화로운 아름다움에 대한 이해력을 높이는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	작품을 보면서 프레임 내에서 일어나는 미장센, 쇼트, 카메라 움직임, 조명, 연기 등 모든 요소들에 대한 미학적 분석과 평가에 주목한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓	✓			✓	
가중치	30%		20%	30%			20%	
평가방법	시험		토론	토론			토론	

과목 프로파일								
과목명	대중문화예술산업		영문과목명		모듈명		무대공연	
교과 목표	대중들이 원하는 문화를 개발하고, 산업과의 연계하는 방법연구를 목표로 한다.							
교과 내용	시장조사, 세대별 트렌드 리서치, 대안공간의 발견, 산업과 연계방안 연구 등으로 구성된다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (√) 발표 () 팀 단위 학습 (√)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√	√	√	√				
가중치	20%	20%	30%	30%				
평가방법	토론	시험	시험	발표				

과목 프로파일								
과목명	연기의 이해	영문과목명	Understanding of Acting			모듈명	미디어연기	
교과 목표	연기에 대한 전반적인 이론과 기술을 살펴보고 연기의 역사와 연기자로서 필요한 자질과 인성 등을 살펴보는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	연기의 기본 이론과 훈련 메소드들에 대한 지식을 살펴보고 팀별로 기본 메소드를 체험하고 급변하는 미디어 환경을 제시하고 가장 바람직한 연기자 및 방송인의 자세에 대한 토론을 수행한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					30%	20%	20%	30%
평가방법					시험	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	매체연기1		영문과목명	Acting for Camera 1		모듈명	미디어연기	
교과 목표	영화, TV, 광고 등 각 매체의 특성을 이해하고 매체 적응 훈련을 통해서 매체적응도에 따라 자기 개성과 특성을 최대한 살리는 연기를 할 수 있도록 한다.							
교과 내용	직접 카메라 앞에서 연기를 하고 화면을 통해 자신의 움직임과 소리 등 연기를 스스로 파악하고 수정할 수 있는 기회를 통해서 카메라 연기에 적합한 연기능력을 향상시킨다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			20%	30%	30%	20%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	드라마연기분석과실제		영문과목명	Drama Analysis & Practicum		모듈명	미디어연기	
교과 목표	방송 드라마를 심층적으로 분석하면서 작품의 명성에 따른 다양한 배우들의 연기를 분석을 자기화하는 작업을 한다.							
교과 내용	일종의 고급 연기 습작으로 드라마의 정확한 분석을 토대로 주연, 조연, 단역에 이르는 모든 배역의 연기를 분석하고 실제 습작을 초연하고, 다시 자기 식의 해석으로 역할을 창작해서 발표한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	30%	20%	20%	30%				
평가방법	발표	발표	발표	발표				

과목 프로파일								
과목명	연기수업과 문화예술		영문과목명	Acting class & Cultural Arts		모듈명	미디어연기	
교과 목표	연기자 또는 방송인으로서 문화예술에 대한 다양한 식견과 지식 습득을 목표로 한다.							
교과 내용	연기수업의 연장선에서 극적의미에 대한 표현에 있어서 한국적인 문화와 회화, 음악, 사진 등의 예술작품을 적극적으로 활용하여 인문학적인 감성을 키울 수 있는 프로그램으로 진행한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓	✓	✓			
가중치		30%	20%	20%	30%			
평가방법		시험	발표	발표	시험 및 발표			

과목 프로파일								
과목명	오디션 테크닉		영문과목명	Audition Technique		모듈명	미디어연기	
교과 목표	시대가 요구하는 고급인력을 양성하고, 오디션을 위해 준비하는 전 과정을 함께 하면서 자기의 특성을 최대한 살리고 어떤 환경 변화에서도 유연하게 역할을 수행할 수 있는 자신감과 신뢰를 심어주는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	다양한 작품들을 활용, 오디션에서 자신감 있으면서 겸손하고 자기 연기를 신뢰할 수 있는 능력을 가지고 방송인의 꿈을 키울 수 있도록 집중적으로 자기를 관리할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			20%	30%	30%	20%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	고급매체연기1		영문과목명	Advanced Acting for Camera 1		모듈명	미디어연기	
교과 목표	영상매체에 대한 이해를 바탕으로 매체 특성에 따라 자유롭게 연기할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.							
교과 내용	카메라 앞에서 다양한 장르의 연기와 매체 환경에 따른 연기실습을 수행한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	고급매체연기2		영문과목명	Advanced Acting for Camera 2		모듈명	미디어연기	
교과 목표	영상매체에 대한 이해를 바탕으로 매체 특성에 따라 자유롭게 연기할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.							
교과 내용	카메라 앞에서 다양한 장르의 연기와 매체 환경에 따른 연기실습을 수행한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	유지컬가창		영문과목명	Musical Vocal		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	유지컬에서 가장 기초가 되는 보컬 연습 통해서, 음악적인 이해와 합창의 능력을 키운다.							
교과 내용	호흡과 발성, 화성, 합창을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	유지컬장면실습	영문과목명		Musical scene practicum		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	유지컬 가창의 학습을 통해, 연기를 포함한 장면 발표를 목표로 한다.							
교과 내용	유지컬 연기의 방법, 연기와 노래의 접목, 합창을 포함하여 솔로와 듀엣 장면을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	유지컬움직임		영문과목명	Dance for Musical		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	유지컬에 나오는 신체적인 움직임을 위한 기본 훈련으로서, 유지컬 배우로서의 기본 자세를 갖추는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	발레, 현대무용, 한국무용, 응용무용으로 구성된다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	아나운서MC 1		영문과목명	Announcer & MC 1		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	정확한 발음과 소양과 신뢰를 갖춘 음성으로 표현할 수 있는 기초실습을 목표로 한다.							
교과 내용	발음과 발성, 내레이션 낭독 등 발음과 음성에 주목하는 기초훈련을 반복한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	40%	20%	20%	20%				
평가방법	발표	발표	발표	발표				

과목 프로파일								
과목명	아나운서MC 2		영문과목명	Announcer & MC 2		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	정확한 발음과 소양과 신뢰를 갖춘 음성으로 보다 심층적인 전문 작품 실습을 목표로 한다.							
교과 내용	어떤 급작스러운 상황에서도 언어구사 능력을 발휘할 수 있도록 하고, 방송인으로서 탁월한 스피치를 구사할 수 있는 실습을 집중적으로 수행한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	25%	25%	25%	25%				
평가방법	발표	발표	발표	발표				

과목 프로파일								
과목명	코메디 연구 1		영문과목명	Comedy Study 1		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	연기의 한 장르인 코메디의 습작을 통해서, 장면을 구성하고 발표를 하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	코메디 아이디어 습작, 코메디의 연기 표현방식 훈련과 발표로 구성된다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	코메디 연구 2		영문과목명	Comedy Study 2		모듈명	엔터테인먼트	
교과 목표	연기의 한 장르인 코메디의 습작을 통해서, 장면을 구성하고, 구성된 에피소드를 모아서, 한 작품으로 공연 발표하는 것을 목표로 삼는다.							
교과 내용	코메디 아이디어 습작, 코메디의 연기 표현방식 훈련과 발표로 구성된다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓	✓		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	연극영화개론	영문과목명	Introduction to Theare & Film		모듈명	창의실용모듈		
교과 목표	연극과 영화에 대한 전반적인 이론과 기술을 살펴보고 연극과 영화의 역사를 살펴보고, 예술인으로서 필요한 자질과 인성 등을 살펴보는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	연극과 영화의 기본 이론과 기술들에 대한 지식을 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓	✓	✓	✓				
가중치	20%	30%	20%	30%				
평가방법	시험	시험	시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	공연제작실습1		영문과목명	Production 1		모듈명	창의실용모듈	
교과 목표	오디션을 통해서 결정된 연기, 기술, 연출 등의 역할 분담을 하고, 학기말에 극장에서 공연발표를 목표로 한다.							
교과 내용	작품선정, 오디션, 연기 연습, 기술연습, 공연으로 구성된다.							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					☒	☒	☒	☒
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	창의융합워크숍1	영문과목명	Co-Creativity Production Workshop 1			모듈명	창의실용모듈	
교과 목표	방송문화예술대학 내 학과들의 공동 강의를 통해 학제 간 교육을 실시함으로써 방송제작, 연기, 미용 등과 관련된 이론 및 실기 능력을 극대화하기 위한 통합형 교과목이다.							
교과 내용	팀 구성, 프로젝트 기획, 스텝 구성, 제작, 평가							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	창의융합워크숍2	영문과목명	Co-Creativity Production Workshop 2			모듈명	창의실용모듈	
교과 목표	방송문화예술대학 내 학과들의 공동 강의를 통해 학제 간 교육을 실시함으로써 방송제작, 연기, 미용 등과 관련된 이론 및 실기 능력을 극대화하기 위한 통합형 교과목이다.							
교과 내용	팀 구성, 프로젝트 기획, 스텝 구성, 제작, 평가							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	졸업작품		영문과목명	Performance for Graduation		모듈명	창의실용모듈	
교과 목표	졸업 작품의 기획 목표와 작품의 창의적이고 독창적인 표현 능력을 구현하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	작업의 전 과정에서 협업에 따른 원만한 소통과 전문성을 토대로 비전을 향한 독창적이고 풍부한 전문성을 주요 내용으로 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	전공연구		영문과목명	Major Study		모듈명	창의실용모듈	
교과 목표	연기 및 타 분야의 전문성과 예술성, 대중성에 대한 전반적인 흐름과 동향에 대한 이론적 연구 및 강의를 목표로 한다.							
교과 내용	이론 강의와 함께 선택한 졸업 작품에 대한 비전과 세부적인 접근 및 표현 방법에 대한 심층적인 연구로 연결하고 비전을 예측한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행 (☐) 토론 (☒) 발표 (☐) 팀 단위 학습 (☐)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒	☒	☒		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	이미지코디네이션		영문과목명	Image coordination		모듈명	융복합모듈	
교과 목표	대중예술인으로서 모범적이고 이상적일 뿐 아니라 배역의 캐릭터를 최대한 살릴 수 있는 이미지 코디네이션을 연출하고 활용할 수 있는 능력을 향상할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	헤어, 피부, 분장, 의상 등 전제적인 스타일과 캐릭터 창작에 부합하는 인물의 이미지를 만들 수 있는 기본적인 개론과 실기를 수행하는 것으로 한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표(☒) 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					☒	☒	☒	☒
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	엔터테인먼트비즈니스1		영문과목명	Entertainment business 1		모듈명	연예비즈니스	
교과 목표	음악과 방송 등 대중예술산업의 현실을 이해하고 본인의 창조적 결과물과 연주 및 퍼포먼스를 상품화할 수 있는 가능성에 대해 연구한다.							
교과 내용	다양한 문화예술 콘텐츠의 제작과정을 파악하고, 뮤직비디오 등의 제작과정을 실습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
						✓	✓	
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			시험(과제)			발표	발표	

과목 프로파일								
과목명	엔터테인먼트비즈니스2		영문과목명	Entertainment business 2		모듈명	융복합모듈	
교과 목표	방송, 영화 등 대중예술산업의 유기적 관계 이해를 토대로 연예인 매니지먼트에 대한 실제와 활동영역에 관한 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	로드, 차프, 제작, 행정 매니저의 역할을 세부적으로 알아보고 영상산업의 매커니즘 속에서 연예인 매니지먼트의 폭넓은 영역을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	예술창작과 저작권		영문과목명	Art creation & copyright		모듈명	연예비즈니스	
교과 목표	저작권 관련 기본개념을 이해하고, 예술창작자로서 숙지해야 할 저작권법의 내용을 학습한다.							
교과 내용	저작권법의 목적과 취지 등 기본적인 개념들을 학습하고, 저작권 분쟁사례 등을 통해 예술창작자로서 뿐만 예술 소비자로서의 권리와 책임을 파악한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓		✓		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험	시험(과제)		시험(과제)		

과목 프로파일								
과목명	예술경영		영문과목명	Art Management		모듈명	융복합모듈	
교과 목표	예술경영에 대한 전반적인 지식의 습득과 그 실제 사례를 학습함으로써, 극장이나 갤러리 등 예술과 관련 있는 공간의 운영 방법의 훈련을 목표로 한다.							
교과 내용	시장조사, 특화방안, 마케팅, 효율적인 운용방법 연구 등으로 구성된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓	✓	✓
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	공연음악연구		영문과목명	Musical Music Study		모듈명	연예비즈니스	
교과 목표	뮤지컬의 음악적 특징을 이해하고, 뮤지컬 특유의 음악구성 및 창작방식을 파악한다.							
교과 내용	오페라와 오페레타, 그리고 바그너의 유작드라마 등 서구의 전통적인 음악극의 역사를 살펴보고, 특히 현대대중 예술의 총아로 각광받고 있는 뮤지컬 장르의 음악적 특징을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험	시험(발표)	시험(과제)			

과목 프로파일								
과목명	음성클리닉		영문과목명	Voice Clinic		모듈명	융복합모듈	
교과 목표	목소리에 대한 생리적 지식과 좋은 음성을 위한 자세, 호흡, 발성 등과 관련된 음성 관리법을 배우는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	발음기관의 구조와 기능습득, 호흡운동과 목소리의 자기측정, 낭독과 낭송 등을 통해 좋은 음성 유지를 위한 음성관리법을 내용으로 한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취 역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			☒	☒	☒	☒		
가중치			25%	25%	25%	25%		
평가방법			발표	발표	발표	발표		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
예술학사	작품 출연 및 제작, 작품에 대한 논문 제출, 워크숍 4회 이상 참여	-

구 분	세부내용	비 고
졸업 작품	- 작품 공연 및 제작 - 졸업 작품 평가 70점 이상(지도교수와 학과 전공 교수 1인이 심사한 평점) - 지도교수는 졸업사정 일주일 전까지 학과로 작품 및 논문 통과 여부 통보	공연 및 제작 작품에 대한 논문을 함께 제출하여야함 (논문에 대한 세부 내용은 다음 칸을 참고)
졸업 논문	- 기획의도 및 주제, 분석 등에 대한 논문 제출 - 대본 제출 - 교양 또는 다큐멘터리 작품일 경우 작품에 대한 기획서 포함해서 제출	논문은 A4 15장 내외 (글자 크기 11)
프로젝트 제작워크숍	- 졸업을 위해 최소 4회 이상 워크숍 참여하여야 함	창의융합형교과목 작품 실습 포함

뷰티디자인전공

1. 교육목표

가. 일반목표

- 1) 뷰티디자인전공은 학생들의 전공 이론과 실습을 바탕으로 미용학적 재능과 창의성을 예술로 승화시킴으로써 글로벌 방송문화예술의 K-Beauty를 견인할 수 있는 토탈 미용인으로 양성
- 2) 방송문화예술에 대한 창의융합적 교육을 단계적으로 교육하여 미적 안목 및 실무적 응용능력을 동시에 겸비한 전문 뷰티미용 리더자로 양성
- 3) 뷰티디자인의 전공을 바탕으로 현 산업체의 트렌드에 맞는 다양한 교육 프로그램 및 현장교육을 지향하며, 전문가로서의 실무 기술적 역량 및 지식을 갖춘 인재로 양성
- 4) 뷰티디자인 전문가로서 다양한 사회 봉사활동을 정기적으로 실시함으로써 사회적 책임감 및 직업윤리의식에 대한 함량을 갖춘 올바른 인재로 양성

2. 학과연혁

- 2016. 3. 뷰티미용학과 신설
- 2017. 3. 뷰티디자인학과 학과명칭 변경
- 2018. 3. 공연예술학부 뷰티디자인전공 개설

3. 교과운영 방안

- 1) 학과교육에 대한 주요 전공 및 관련 교과목의 세밀한 분석을 바탕으로 강의계획서를 작성하며, 이러한 강의계획서를 중심으로 단계적인 이론 및 실습을 효율적으로 실행한다.
- 2) 전공 및 관련 교과목은 현 뷰티시장의 트렌드를 바탕으로 실무적 교육을 지행하며, 뷰티디자인에 대한 실무적 응용능력을 통해 향후 산업체에서의 경쟁력을 높일 수 있도록 한다.
- 3) 담당 교수가 학생들을 대상으로 매 학기 학과관련 교과목에 대한 기초학습 수준을 진단 평가하여 그 수준에 맞는 교육을 실시하며, 또한 교과목 이수 후 학생들의 기초학습 수준을 진단 및 재평가한다.
- 4) 담당 교수가 교과목 수행에 대한 학생들의 지식수준을 정기적으로 체크함으로써 교과목의 역량을 높일 수 있도록 한다.
- 5) 미디어예술대학의 타 학과와 함께 창의융합워크숍 교과목 및 통합교과목 등을 편성함으로써 학생들의 전공 실무능력 역량을 높이도록 한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	OC6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	OC7. 글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	OC8. 전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	OC9. 창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	OC10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	OC11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	OC12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀워크, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	OC13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

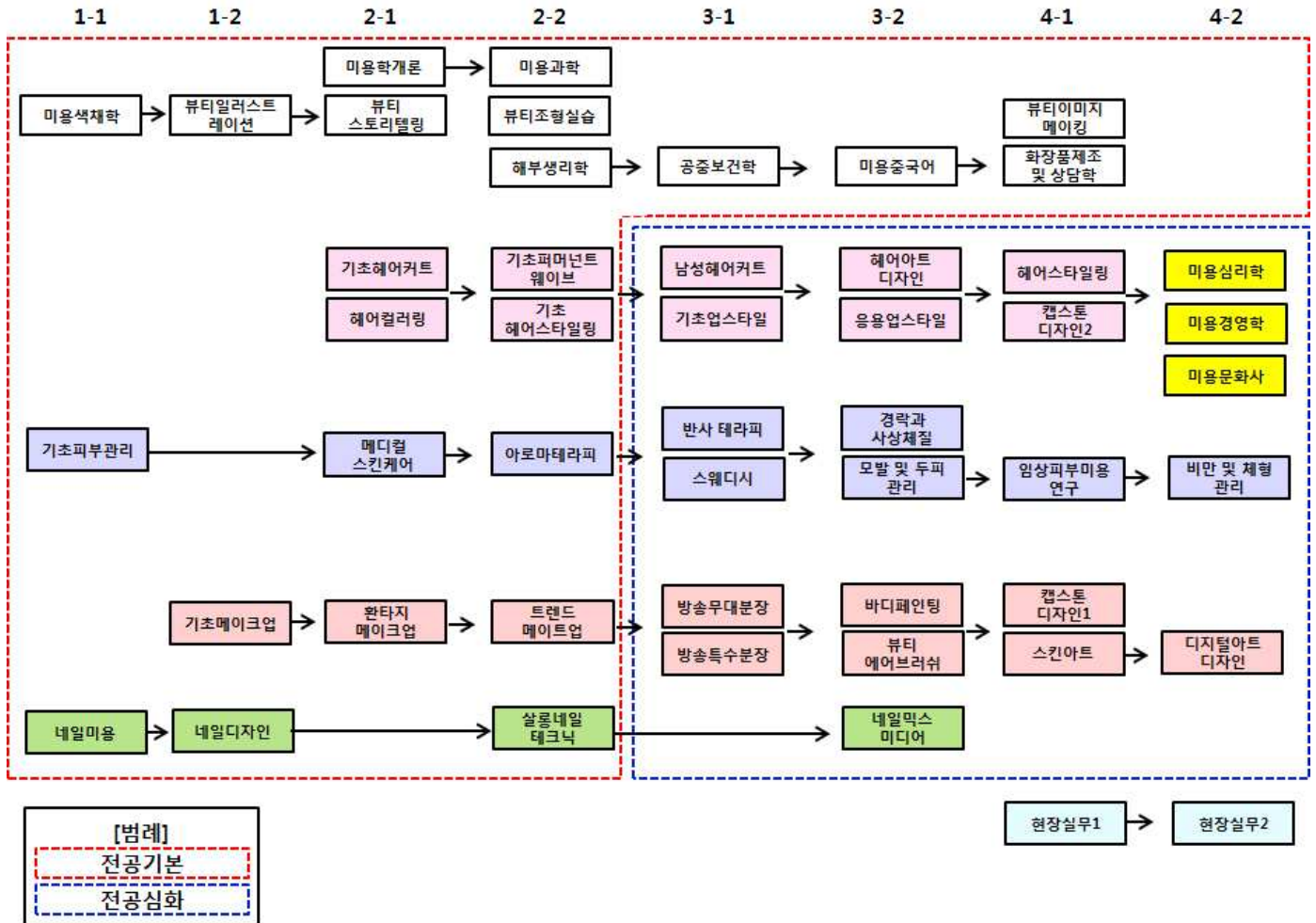
5. 역량별 수행준거

구분	성취역량	역량수행준거
글로벌 소통능력	OC6. 의사소통능력	1) 구성원 간의 올바른 언어와 글의 전달 학습을 이해한다. 2) 자신의 의사를 정확히 전달하는 소통 능력을 배양한다.
	OC7. 글로벌능력	1) 외국 문화와 정서를 학습 및 이해한다. 2) 외국어 능력을 높이도록 한다.
융복합적 지식	OC8. 전공직무능력	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.
통합적 문제해결력	OC9. 창의적문제해결능력	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.
현장적응력 (실무능력)	OC10. 자기개발능력	1) 전공 수행 과정에서 스스로를 관리 및 개발하는 능력을 높일 수 있다. 2) 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다.
	OC11. 자원활용능력	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.
공감하는 인성	OC12. 대인관계능력	1) 구성원 간에 융합할 수 있는 올바른 관계를 형성한다. 2) 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력 등을 이루도록 한다. 3) 고객서비스의 올바른 교육으로 작업의 효율성을 높이도록 한다.
	OC13. 공동체윤리	1) 뷰티산업에 대한 봉사 및 인간애를 형성하도록 한다. 2) 공동체 의식 및 인간학적인 정신을 고취한다.

6. 교육과정편성표

성 격	과 목 명	학 점	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년					
			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기		
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간	
				강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습
필 수	네일미용	2	2		3																					
	기초피부관리	2	2		3																					
	기초메이크업	2				2		3																		
	뷰티일러스트레이션	2				2		3																		
	기초헤어커트	2							2		3															
	미용학개론	2							2	2																
	뷰티스토리텔링	2							2		3															
	미용과학	2										2	2													
	뷰티조형실습	2										2		3												
	공중보건학	2													2	2										
	뷰티이미지메이킹	2																		2		3				
	사제동행세미나 V	0.5	1																							
	사제동행세미나 VI	0.5				1																				
	사제동행세미나 VII	0.5						1																		
	사제동행세미나 VIII	0.5									1															
선 택	메디컬스킨케어	2							2		3															
	아로마테라피	2										2		3												
	반사테라피	2													2		3									
	스웨디시	3												3		3										
	경락과 사상체질	2															2		3							
	두피 및 모발관리	3															3		3							
	임상피부미용 연구	3																	3		3					
	비만 및 체형관리	3																				3		3		3
	환타지메이크업	2						2		3																
	트렌드메이크업	2									2		3													
	방송무대분장	3												3		3										
	방송특수분장	2												2		3										
	바디페인팅	2															2		3							
	뷰티에어브러쉬	2															2		3							
	캡스톤디자인1	3																	3		3					
	스킨아트	2																	2		3					
	디지털아트디자인	2																					2		3	
현 장 실 무	미용색채학	2	2		3																					
	해부생리학	2								2		2														
	미용중국어	2													2	2										
	화장품제조 및 상담학	2																2		2						
	미용문화사	2																				2		2		
	미용심리학	2																				2		2		
	미용경영학	2																				2		2		
	네일디자인	2				2		3																		
	살롱네일테크닉	2								2		3														
	네일믹스미디어	2														2		3								
	헤어컬러링	2						2		3																
	기초헤어스타일링	2									2		2													
	기초퍼머넌트웨이브	2									2		3													
	기초업스타일	2												2		3										
	남성헤어커트	3												3		3										
	헤어아트디자인	2															2		3							
	응용업스타일	3															3		3							
	헤어스타일링	2																	2		3					
	캡스톤디자인2	3																	3		3					
타 과 인 정	현장실무																		3			3				
	현장실무																		7			7				
	현장실무																		18			18				
총 계	방송과미디어	3							3	3																
	소비자행동	3				3	3																			
		124	6			6			15			16			17			18			17			9		

7. 이수체계도



8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성 격	과 목 명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	
필수	미용학개론								100%					100%
	네일미용								30%		70%			100%
	기초메이크업								30%		70%			100%
	기초헤어커트								30%	20%	50%			100%
	기초피부관리								30%		70%			100%
	뷰티일러스트레이션								30%	30%	40%			100%
	뷰티조형실습								20%	30%	50%			100%
	뷰티스토리텔링								30%		40%		30%	100%
	미용과학								80%	20%				100%
	공중보건학								80%	20%				100%
	뷰티이미지메이킹								20%	30%	30%	20%		100%
	사제동행세미나 V													100%
	사제동행세미나 VI													100%
	사제동행세미나 VII													100%
	사제동행세미나 VIII													100%
선택	메디컬스킨케어								20%	20%	40%		20%	100%
	아로마테라피								50%	30%	20%			100%
	반사테라피													
	스웨디시								20%	20%	40%		20%	100%
	경락과 사상체질								20%	20%	40%		20%	100%
	두피 및 모발관리								20%	30%	30%		20%	100%
	비만 및 체형관리								80%	20%				100%
	임상피부미용 연구									30%	50%	20%		100%
	트렌드메이크업								20%	20%	60%			100%
	환타지메이크업								20%	20%	60%			100%
	방송무대분장								20%	20%	60%			100%
	방송특수분장								20%	20%	60%			100%
	바디페인팅								20%	20%	60%			100%
	뷰티에어브러쉬								20%	20%	60%			100%
	캡스톤디자인1									30%	50%	20%		100%
	미용색채학								30%	30%	40%			100%
	해부생리학								80%	20%				100%
	스킨아트								20%	30%	50%			100%
	미용중국어								60%		40%			100%
	디지털아트디자인								20%	20%	60%			100%
	화장품제조 및 상담학								30%	30%	20%	20%		100%
	미용문화사								80%	20%				100%
	미용심리학								60%	30%		20%		100%
	미용경영학								60%	30%		20%		100%
	네일디자인								20%	20%	60%			100%
	살롱네일테크닉								20%	20%	60%			100%
	네일믹스미디어								20%	20%	60%			100%
	헤어컬러링								30%	20%	50%			100%
	기초헤어스타일링								10%	30%	60%			100%
	기초퍼머넌트웨이브								30%	20%	50%			100%
	기초업스타일								30%	20%	50%			100%
	헤어아트디자인								10%	30%	60%			100%
	헤어스타일링								10%	30%	60%			100%
	남성헤어커트								20%	20%	50%		20%	100%
	응용업스타일								20%	30%	30%		20%	100%
	캡스톤디자인1									30%	50%	20%		100%

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	미용학개론	영문교과목명	Introduction of Cosmetology		선수과목
교과 목표	미용의 전반적인 분야에 관하여 학습함으로써 헤어미용, 피부미용, 메이크업, 네일미용에 대한 이론 및 기본적인 과정을 습득하고, 전공교과의 이해와 응용이 가능하도록 한다.				
교과 내용	미용역사, 헤어미용, 피부미용, 메이크업미용, 네일미용, 기기학, 고객상담				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	100%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	기초헤어커트	영문교과목명	Basic Hair cut	선수과목
교과 목표	헤어커트의 기초이론과 개념을 정립시키고 두상의 골격과 구조를 이해함으로써 과학적이며 체계적인 커트원리를 습득한다.			
교과 내용	올바른 자세, 기본커트실습, 블로킹, 도구사용방법, 고객사후관리			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	네일미용	영문교과목명	Nail Art	선수과목	
교과 목표	전반적인 관리 및 위생 방법을 습득할 수 있으며, 인조 손톱의 다양한 특성과 연장 방법을 습득하고자 한다. 본 교육과정의 전반적인 실습을 바탕으로 네일 기술 자격증 취득 및 전문적인 실무 네일 기술을 지향하고자 한다.				
교과 내용	위생, 매니큐어, 패디큐어, 인조손톱 연장기술, 젤아트, 인조손톱제거				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC10.실기표현 능력	70%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	미용색채학	영문교과목명	Beauty Chromatic	선수과목	
교과 목표	색채의 원리 및 특성을 이해하고 색채 활용 능력을 숙련시킴으로서 미용분야에 실제 응용이 가능하도록 한다.				
교과 내용	색의 원리, 색의 체계, 색채심리, 색의 대비와 조화, 색과 조형				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	기초피부관리	영문교과목명	Basic Facial Treatment		선수과목
교과 목표	피부관리실습의 기초단계로 에스테이션으로서 갖추어야할 기본자세를 익히고 피부관리 실기의 기초가 되는 얼굴관리의 전반적인 과정을 실습하여 전문기술을 익히도록 한다.				
교과 내용	위생과 청결, 고객 응대, 안면 클렌징과 마사지 기본동작, 마스크의 사용, 관리의 마무리, 고객응대 자세 및 환경 학습, 매뉴얼 테크닉, 클렌징, 딥클렌징				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC10.실기표현 능력	70%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	기초메이크업	영문교과목명	Basic Make up	선수과목
교과 목표	메이크업 도구와 기법에 따라 재료의 사용법, 메이크업의 기초지식 및 테크닉을 학습한다. 얼굴의 각 부분별 기본 패턴의 유형과 실기를 통하여 뷰티메이크업의 기초를 습득하고, 실무실기법을 학습한다.			
교과 내용	메이크업의 이해, 도구사용 및 위생, 메이크업 분류, 메이크업 종류, 메이크업 실습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC10.실기표현 능력	70%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	뷰티일러스트레이션	영문교과목명	Beauty Illustration	선수과목
교과 목표	다양한 일러스트 재료와 기법을 이용하여 창의적 헤어디자인과 메이크업을 표현할 수 있도록 실습한다. 얼굴의 세부적인 표현기법과 헤어스타일의 다양한 표현기법을 익힌다.			
교과 내용	일러스트레이션 이론, 일러스트레이션 분야, 일러스트레이션 도구와 재료, 해부학과 골상학, 얼굴부분 드로잉, 헤어스타일 드로잉, 얼굴의 비례, 메이크업 디자인, 아트 디자인			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	해부생리학	영문교과목명	Human Anatomy and Physiology	선수과목	
교과 목표	인체의 구조 및 생리에 관한 전반적인 분야를 이해하고 미용 분야에서 필요로 하는 인체에 대한 기초 지식을 습득할 수 있도록 한다.				
교과 내용	인체구조와 기능, 세포와 조직, 신체기관계통, 피부 및 신경계통, 감각, 심혈관계통, 소화계통, 호흡기계통, 생식기계통, 영양과 대사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	80%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	공중보건학	영문교과목명	Public health	선수과목
교과 목표	위생학과 예방의학, 사회과학을 포함해 건강을 보호하고 개선시키는 목적으로 건강을 관리하기 위한 미생물과 세균 등의 일반적 특성과 뷰티활동에 관련된 미생물들의 감염과 질병발생 예방에 대한 학습을 한다.			
교과 내용	보건학 총론, 역학 및 질병관리, 인간과 환경, 보건관리 및 보건사업			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	80%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	메디컬스킨케어	영문 교과목명	Medical Skin Care	선수과목	기초피부관리
교과 목표	피부과, 성형외과 등 병원에서 미용효과를 극대화하기 위해 이루어지는 메디컬 스킨케어의 영역인 스킨 스케일링과 화학 박피, 각종 레이저 처치에 대한 개요 및 시술방법, 성형 전 후 관리 프로그램 등을 이해한다. 또한 메디컬 치료의 전후 과정에서 필요한 피부미용영역의 중요성 및 필요성을 연계하여 습득하도록 하여 메디컬 스킨케어와 연계하여 피부미용 목적별 관리를 적절히 수행할 수 있도록 한다.				
교과 내용	메디컬 스킨케어의 정의 및 목적, 메디컬 스킨케어의 종류 및 효과, 문제성 피부타입에 따른 스킨케어의 방법론, 제약제품 및 화장품 분석, 메디컬 스킨케어 기기분석, 메디컬 스킨케어 임상학, 메디컬 스킨케어의 보조적 기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
OC12.자기개발 능력	20%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	경락과 사상체질	영문교과목명	Meridian and Four Phases of Constitution	선수과목	
교과 목표	전신관리에 대한 경락과 사상체질의 전반적인 이론을 이해하고, 전신관리 시 기술 습득을 통해 피부관리에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	사상체질의 개요, 림프계와 마사지, 경락의 개념, 경락마사지				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
OC12.자기개발 능력	20%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	스웨디시	영문교과목명	Swedish	선수과목
교과 목표	인체의 근육이나 피부를 두드리는 동작과 쓰다듬는 동작을 사용하여 기술 습득을 통해 전신관리 시에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.			
교과 내용	스웨디시의 개요, 적용 및 효과, 스웨디시 실습과정, 신체별 관리 기법, 특수관리			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC12.자기개발 능력	20%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	반사테라피	영문 교과목명	Reflex therapy	선수과목	
교과 목표	인체의 구조와 반사구의 특징을 이해하고, 반사구의 자극법과 수기방법을 익혀 실제 적용할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	반사구의 이해, 동양의학 개념, 인체의 구성과 역할, 반사요법 기초, 발 반사구 실습, 귀 반사 기초, 컬러테라피, 정맥마사지, 증상별 자극방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.			
OC12.자기개발 능력	20%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	아로마테라피	영문교과목명	Aroma therapy	선수과목
교과 목표	뷰티테라피에 대한 이해를 바탕으로 방향성 식물에서 추출한 에센셜 오일의 효능을 인지하고 이를 적절히 선택 블렌딩하여 적용함으로써 고객의 긴장이완을 비롯한 정신적 신체적, 정서적 조화를 추구하는 학습과정으로 증상별 피부미용 및 예방건강의 목적으로 아로마테라피를 활용 피부에 적용 고객, 관리프로그램을 수행할 수 있다.			
교과 내용	아로마테라피의 개념, 영역 및 에센셜 오일의 생성 및 구성 화학성분의 이해, 에센셜 오일 효능, 적용, 부작용에 대한 이론학습, 고객 상담 및 분석, 에센셜 오일의 블렌딩, 아로마 매뉴얼 테크닉, 사례 연구			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	50%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	20%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	비만 및 체형관리	영문교과목명	Obesity treatment	선수과목
교과 목표	비만의 개요, 체형관리의 종류, 식이와 생활습관, 고객상담 및 분석기법, 아로마와 체형관리, 도구를 이용한 관리, 메디칼 체형관리, 운동지도, 부분 체형교정관리, 사후관리, 신체형불균형에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 부분적 비만, 자세불균형, 골반불균형, 척추불균형을 해소하여 균형 잡힌 아름다운 몸매로 유지시켜주는 기술을 습득할 수 있다.			
교과 내용	인간의 체형 및 근골격 이해, 체형 원리 및 자세, 체형과 건강, 일반적 체형 평가방법, 임상 체형 평가방법, 비만의 유형, 비만의 평가, 비만치료를 위한 관리방법, 다이어트의 종류 및 평가			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8.전공 이해 능력		80%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일				
교과목명	임상피부미용 연구	영문교과목명	Study of Clinical Facial Treatment	선수과목
교과 목표	임상피부 관리 및 실험 과정을 통해 나타난 다양한 인체의 반응 및 효과를 논문으로 작성하도록 한다.			
교과 내용	임상피부미용의 개요, 피부관리 실험과정, 피부관리 효과 분석, 문제성 피부관리, 논문연구			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC11.팀워크 능력	20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	방송특수분장	영문교과목명	Broadcasting Special Make-up	선수과목
교과 목표	특수분장 실습의 각종 재료 및 화공약품 등에 대한 전문적인 지식을 갖추도록 하며, 이를 응용함으로써 다양한 분야에 걸쳐서 전문가로서의 능력을 배양할 수 있다. 나아가 특수분장의 입체분장의 이해와 작품 제작을 바탕으로, 영화나 tv등의 특수효과를 최대로 극대화 할 수 있는 특수 분장기법을 습득하여 현장에서의 활용 능력을 수행할 수 있다.			
교과 내용	라텍스 및 폼(hot & cold foam)마스크, 눈알, 이빨, 송곳니, 틀니, 손, 발, 머리, 코, 귀, 입체상처, 피 등 신체의 전체 및 부분품을 비롯하여, 각종 작품제작, 3차원 입체분장 효과분석			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	트렌드메이크업	영문교과목명	Trend Make-up	선수과목	기초메이크업실습
교과 목표	기초메이크업에 대한 이해를 바탕으로 하며 트렌드에 맞는 메이크업을 만들어 내고 성공적인 메이크업 디자인 등을 위해 창조하는 능력을 배양한다. 방송, 공연, 잡지 등의 분야별 메이크업 기법을 익혀서 전문가로서의 능력을 수행할 수 있다.				
교과 내용	메이크업의 역사, 메이크업 도구, 메이크업 제품의 종류와 기능, 시대에 따른 메이크업, 시대 응용메이크업 얼굴형에 따른 수정메이크업				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력		60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	한타지메이크업		영문교과목명	Special Make-up	선수과목
교과 목표	얼굴, 가슴, 손 등까지 표현하며 다양한 재료와 소재를 이용하여 주제와 이미지에 맞는 창의적인 메이크업을 표현하는 방법을 익힌다. 자유로운 발상과 다양한 오브제의 사용, 독창적인 기법으로 표현하는 능력을 기른다.				
교과 내용	도구 및 재료 사용방법, 아이디어 발상, 조형의 이해, 이미지 시각화, 디자인 표현기법, 주제별 디자인실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력		60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	방송무대분장	영문교과목명	Broadcasting Stage Make-up	선수과목	
교과 목표	다양한 장르별 작품 속에서 등장인물의 새로운 캐릭터를 창조하며 방송 및 무대공연예술의 구체적인 접근 방법을 학습하여 작업구상에 도달하는 능력을 수행할 수 있다.				
교과 내용	분장의 개념 및 유형, 분장 재료 및 도구, 관상학 및 인상학, 색채 및 디자인에 따른 감정효과, 무대분장의 실습, 영상분장의 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력		60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	바디페인팅	영문교과목명	Body Painting	선수과목	
교과 목표	얼굴에만 한정되는 개념의 메이크업이 아니라 전체와 조화를 이루는 디자인 연출을 위한 메이크업 전위예술의 한 분야를 의미한다. 또한 다양한 행사, 공연, 작품 등의 상황에 따라 전문적 분석을 통한 개인의 전반적인 디자인의 완성 및 시각적 커뮤니케이션을 이룰 수 있도록 한다.				
교과 내용	바디페인팅의 이해, 도구와 재료 사용방법, 아이디어 발상, 조형의 이해, 이미지 시각화, 디자인 표현기법, 주제별 디자인실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력		60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	디지털아트디자인	영문교과목명	Digital Art Design	선수과목
교과 목표	현대적 디지털 기법을 활용한 메이크업 표현의 실습으로 뷰티메이크업 및 아트메이크업의 보정 제작한다. 이를 응용한 디지털 기법을 실제 모델에게 가미하여 표현이 어려운 미적 요소를 재창조할 수 있도록 한다.			
교과 내용	피부표현, 윤곽선표현, 메이크업표현, 아트디자인기법, 배경제작, 디지털기법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	뷰티에어브러쉬	영문교과목명	Beaty Airbrush	선수과목	
교과 목표	에어브러쉬를 이용한 메이크업 기법으로서 스텐실을 이용하여 다양한 뷰티메이크업 및 아트메이크업을 표현할 수 있도록 한다.				
교과 내용	에어브러쉬의 이해, 도구 및 재료 사용법, 에어브러쉬의 활용 분야, 스텐실 제작실습, 뷰티메이크업 응용, 아트메이크업 응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력		60%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	캡스톤디자인1	영문교과목명	Capstone design 1	선수과목
교과 목표	뷰티디자인의 전 과정을 이수한 후 다양한 메이크업과 네일 기법 및 오브제 등을 활용하여 산업체 전반에 활용할 수 있는 작품을 제작하며, 학업 성과를 총 점검 하고 졸업작품전에 발표할 수 있도록 한다.			
교과 내용	아이디어 발상법 및 종류, 발상의 전환, 디자인의 시각화, 오브제제작, 작품 샘플링 작업, 작품제작실습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC11.팀워크 능력	20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	캡스톤디자인2	영문교과목명	Capstone design 2	선수과목
교과 목표	뷰티디자인의 전 과정을 이수한 후 다양한 메이크업과 네일 기법 및 오브제 등을 활용하여 산업체 전반에 활용할 수 있는 작품을 제작하며, 학업 성과를 총 점검 하고 졸업작품전에 발표할 수 있도록 한다.			
교과 내용	아이디어 발상법 및 종류, 발상의 전환, 디자인의 시각화, 오브제제작, 작품 샘플링 작업, 작품제작실습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC11.팀워크 능력	20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	뷰티조형실습	영문교과목명	Beaty Modeling Practicum	선수과목
교과 목표	두상 및 바디의 제작을 중심으로 교육을 실시한다. 전반적인 골격, 근육, 신경 및 혈관, 피부 구조를 제작하는 과정으로서 해부학의 효율적인 이해를 높이기 위해 시각과 촉각적인 실습을 유도한다.			
교과 내용	조형의 원리, 두상 및 전신 구조의 이해, 근육구조 제작, 신경구조 제작, 혈관 및 림프구조 제작, 피부구조 제작			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	뷰티이미지메이킹	영문교과목명	Beauty Image Making	선수과목
교과 목표	미용산업의 퍼스널컬러, 이미지연출, 대인관계와의 소통, 면접 등의 효율적인 표현 기법을 교육한다. 이를 바탕으로 뷰티디자인 기술과 더불어 한층 더 높은 서비스 역량을 갖춘 유능한 인재를 양성하기 위한 교육과정이다.			
교과 내용	이미지메이킹의 이해, 첫인상과 표정 이미지, 자세 이미지, 매너 이미지, 퍼스널컬러 진단법, 퍼스널컬러 이미지메이킹, 상황에 따른 코디연출법, 상황에 따른 메이크업 및 헤어연출법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	30%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC11.팀워크 능력	20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	화장품제조 및 상담학	영문교과목명	Cosmetology make & counseling studies	선수과목
교과 목표	화장품의 성상 및 사용목적 즉 기초화장품, 메이크업화장품, 모발화장품, 방향화장품 그리고 바디화장품으로 분류하고, 각각의 사용 목적별 효능, 효과와 원료의 성분에 대한 물리적, 화학적 특성과 역할에 관하여 고찰함으로써 화장품의 올바른 이해와 사용법 그리고 미용효과를 증대시킬 수 있는 능력을 기른다.			
교과 내용	화장품의 이해, 화장품의 변천사, 화장품의 성분 및 제형, 기초화장품, 메이크업 화장품, 기능성 화장품, 모발화장품, 방향 화장품, 한방화장품, 화장품 제작 원리 및 실습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	20%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC11.팀워크 능력	20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	뷰티스토리텔링	영문교과목명	Beauty Storytelling	선수과목
교과 목표	뷰티디자인의 상황 및 대상에 따른 올바른 소통 방법을 교육하며, 이러한 교육을 통하여 전문적인 지식과 소통 능력을 겸비한 올바른 뷰티디자인의 전문가로 육성하고자 한다.			
교과 내용	뷰티스토리텔링의 이해, 언어와 소통, 커뮤니케이션 유형, 자기표현기법, 발성 및 제스처, 면접기법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	30%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
OC12.자기개발 능력	30%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	스킨아트	영문교과목명	Skin Art	선수과목
교과 목표	아름다운 눈썹을 연출하기 위해 인조 속눈썹의 기본적인 연장기법, 원리 및 다양한 재료와 오브제로 아트적인 디자인을 할 수 있도록 실습한다.			
교과 내용	속눈썹 연장의 이해, 도구 및 재료의 이해, 눈썹 유형, 눈 모양에 따른 연장법, 속눈썹 아트, 속눈썹 펌			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	20%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
OC10.실기표현 능력	50%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	미용중국어	영문교과목명	Beaty Chinese	선수과목
교과 목표	글로벌 뷰티 시대의 서비스에 맞춘 미용 중국어교육으로서 산업현장에서 고객응대 및 뷰티디자인 전공에 따른 상황별 중국어 소통 능력을 높이는데 목표로 한다.			
교과 내용	기본표현, 전화응대, 헤어업무표현, 피부업무표현, 네일업무표현, 메이크업업무표현, 제품판매표현			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	60%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC10.실기표현 능력	40%	1) 전공관련 실습에 대한 디자인 표현 및 재현 방법을 알 수 있다. 2) 전공 실기를 응용하여 실질적인 실무에 적용할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	미용문화사	영문교과목명	history of Beauty Culture	선수과목
교과 목표	미용의 개념, 미용의 역사, 선사시대, 고대, 중세, 현재의 각 국가별 미용역사의 변천사, 동서양의 문화적 차이와 미용의 발전에 미친 영향, 미용의 문화사와 발전 방향에 대한 이해, 사회적 분위기에 따른 미용의 변화, 직업과 미용의 관계, 현대와 미래의 미용문화, 현재 미용 산업의 문화적 가치를 학습한다. 이를 통해 글로벌 시대에 맞는 국제적인 미용인을 양성하고, 미용 산업이 앞으로 나아가야할 방향을 모색할 수 있다.			
교과 내용	미용의 개념, 미용의 역사, 미용역사의 변천사, 문화적 차이와 미용의 발전의 영향, 미용의 문화사 발전 방향, 직업과 미용의 관계, 현대와 미래의 미용문화			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력	80%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.		
OC9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	미용심리학	영문교과목명	Beaty psychology	선수과목
교과 목표	아름다운 용모를 위한 행동, 사고, 인식 등을 다루는 학문으로 관리자 및 고객의 심리와 행동을 과학적으로 연구하는 학문이다.			
교과 내용	고객심리, 직무스트레스 및 자기관리, 스트레스와 사회적 요인, 사회심리, 사회적 관계, 상담기술			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
0C8.전공 이해 능력		60%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	
0C9.분석과 창의적 능력		30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.	
0C11.팀워크 능력		20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일				
교과목명	미용경영학	영문교과목명	Beaty Management	선수과목
교과 목표	미용업의 체계적 경영 및 조직 관리의 필요성에 따라 소규모 살롱 경영자들이나 미래의 창업 준비자들을 위한 경영관리 능력을 배양한다. 이를 통해 고객관리능력을 갖춘 전문 미용인으로서의 능력을 갖춘다.			
교과 내용	미용경영개론, 경영이념과 목표, 조직구조의 확립과 업무분장, 제도와 시스템, 정책과 전략, 업무의 체계화 및 매뉴얼 화, 상권의 인지도와 점유율 확립, 광고 및 인터넷 마케팅, 인사관리 및 재무관리, 소비자 행동과 제품, 가격 및 유통전략, 마케팅 커뮤니케이션, 미용경영자의 조건과 역할			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
0C8.전공 이해 능력		60%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	
0C9.분석과 창의적 능력		30%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.	
0C11.팀워크 능력		20%	1) 교육과정 중 구성원 간에 융합할 수 있는 상호 협동성, 적극성을 높일 수 있다. 2) 팀 구성원에 주어진 주제에 대한 발표 및 피드백의 공동작업을 할 수 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일					
교과목명	네일디자인	영문교과목명	Nail Design	선수과목	네일미용
교과 목표	지속적으로 성장하고 있는 네일아트 산업의 다양한 디자인 기술을 습득하는 과정이다. 다양한 재료의 입체적인 아트기법을 네일에 접목할 수 있도록 교육하며, 이를 바탕으로 창의력과 표현력을 실무적 아트에 적용할 수 있도록 하는 것이 목표이다.				
교과 내용	네일디자인 이론, 그라데이션 응용, 핸드페인팅 기법, 엠보아트, 캐릭터아트, 아트팁 작품제작				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
0C8.전공 이해 능력		20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
0C9.분석과 창의적 능력		20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
0C10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	살롱네일테크닉	영문교과목명	Nail Design Practicum	선수과목	네일미용
교과 목표	네일 산업현장의 실용적 디자인 기법 및 고객진단 방법을 습득하는 과정으로서 현재 네일샵에서 활용되고 있는 다양한 디자인기법을 교육하고자 한다.				
교과 내용	고객응대 및 진단법, 살롱 매니큐어 및 패디큐어, 젤네일, 인조손톱 연장, 살롱 디자인기법, 발톱교정기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	네일믹스미디어	영문교과목명	Nail Mix media	선수과목	네일미용
교과 목표	네일관련 페인팅, 아크릴릭, 젤네일, 2D, 3D 기법을 종합하여 컨셉에 맞는 믹스미디어 작품을 제작한다.				
교과 내용	믹스미디어 이해, 기법 응용방법, 2D기법, 3D기법, 네일팁 브랜딩, 작품 구상법, 아이디어 발상법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	헤어컬러링	영문교과목명	Hair Coloring	선수과목	기초헤어실습
교과 목표	모발의 염색과 탈색에 대한 이론을 체계화하고 다양한 컬러를 인모에 적용하여 기술향상과 과학적인 이론을 정립하며 실습을 통해 다양한 테크닉을 경험하고 훈련하여 현장에서의 적응력을 향상시키는데 있다.				
교과 내용	헤어 컬러링의 변천사, 헤어컬러링 모발 색채론, 헤어컬러의 분류, 염색이론, 염모제 도포실습, 블리치 실습, 헤어컬러 디자인 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		30%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		50%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초퍼머넌트웨이브	영문교과목명	Basic Permanent Wave	선수과목	헤어컬러링
교과 목표	퍼머넌트 웨이브의 기본개념 및 원리를 이해하고, 기법의 필수 요건인 블로킹, 슬라이스, 각도, 와인딩 등의 기술을 습득하여 실제 응용할 수 있도록 한다.				
교과 내용	모발이론, 퍼머넌트웨이브 원리, 시술 도구 및 재료, 와인딩 기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		30%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		50%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초업스타일	영문교과목명	Basic Hair Up Style	선수과목	
교과 목표	업스타일에 필요한 디자인요소와 원리 및 개념을 이해하고 헤어 브레이드와 업스타일에 이용되는 기본 기술을 연마하고 세팅 등의 기구들을 활용하여 각각의 얼굴형과 상황 및 분위기에 맞는 업스타일을 조형적으로 디자인할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	업스타일 이론, 업스타일 기초, 땀기 기법, 꼬기 기법, 매듭 기법, 겹치기 기법, 고리 기법, 롤 기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.전공 이해 능력	30%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력			
OC9.분석과 창의적 능력	20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력			
OC10.실기표현 능력	50%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	응용업스타일	영문교과목명	Applied Hair Up Style	선수과목	
교과 목표	업스타일에 필요한 디자인요소와 원리 및 개념을 이해하고 헤어 브레이드와 업스타일에 이용되는 기본 기술을 연마하고 세팅 등의 기구들을 활용하여 각각의 얼굴형과 상황 및 분위기에 맞는 업스타일을 조형적으로 디자인할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	웨딩 업스타일, 한복 업스타일, 파티 업스타일, 연주회 업스타일, 쪽머리와 첩지머리, 어유미와 거두미, 트레머리				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		30%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		30%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
OC12.자기개발 능력		20%	1) 전공의 이론과 실습을 통해 폭넓은 응용력을 개발할 수 있다. 2) 사회 다양한 분야에 전공 기술을 봉사함으로서 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	헤어아트디자인	영문교과목명	Hair Art Design	선수과목	
교과 목표	브로우 드라이 스타일링, 컬링 아이롱, 업스타일과 헤어피스 등의 연계 과목을 접목하여 컨슈머 등의 작품 머리를 완성하는 과목으로 다양한 미용 기법을 심도 있게 적용하여 미용예술을 위한 창조적인 헤어 스타일링을 능력을 학습한다.				
교과 내용	디자인 조형원리, 스타일분석, 피스제작, 몰딩단계, 크리에이티브 과정 실습, 헤어바이나이트 과정 실습, 롱헤어 업스타일				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		10%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		30%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초헤어스타일링	영문교과목명	Basic Hair Styling	선수과목	기초헤어스타일링
교과 목표	헤어미용에 관한 기초 디자인 기술을 중심으로 드라이 및 셋팅이 가능하도록 하며, 현장관찰과 실습을 통하여 기술 습득과 활용능력을 배양한다.				
교과 내용	헤어스타일의 이해, 블로우드라이 기법, 헤어마살 웨이브 기법, 헤어세트롤러 기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		10%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		30%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	헤어스타일링	영문교과목명	Hair Styling	선수과목	기초헤어스타일링
교과 목표	헤어미용에 관한 최근 연구동향과 새로운 디자인 기술을 접목시켜 헤어디자인, 헤어케어를 바탕으로 드라이 및 셋팅이 가능하도록 하며, 현장관찰과 실습을 통하여 기술 습득과 활용능력을 배양한다.				
교과 내용	헤어스타일 연출의 이해, 블로우드라이 기법, 헤어마살 웨이브 기법, 헤어세트롤러 기법, 업스타일 응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공 이해 능력		10%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
OC9.분석과 창의적 능력		30%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
OC10.실기표현 능력		60%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	남성헤어커트	영문교과목명	Man's hair cut	선수과목
교과 목표	남성커트에 대한 개념과 기본유형에 대한 이해를 통해 헤어전개도에 대한 분석 능력을 배양하고, 도구 및 유형에 따른 기본적인 커트 기법이 가능하도록 한다.			
교과 내용	이용의 역사, 남성커트의 정의, 두상의 유형, 도구의 원리 및 사용법, 가위기법, 톤닝기법, 클리퍼기법, 얼굴형에 맞는 헤어스타일			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
0C8.전공 이해 능력	20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
0C9.분석과 창의적 능력	20%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
0C10.실기표현 능력	50%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
0C12.자기개발 능력	20%	이론과 실습을 통한 전공의 폭넓은 응용력을 개발하고, 이를 사회의 다양한 분야에 봉사함으로서 전공 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있는 능력		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	모발 및 두피관리	영문교과목명	Scalp and Hair care	선수과목
교과 목표	남성커트에 대한 개념과 기본유형에 대한 이해를 통해 헤어전개도에 대한 분석 능력을 배양하고, 도구 및 유형에 따른 기본적인 커트 기법이 가능하도록 한다.			
교과 내용	두피 및 모발 이론, 탈모의 원인, 두피 및 모발의 유형, 두피관리 기기 및 제품, 클린징 및 컨디셔닝, 가발			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
0C8.전공 이해 능력	20%	전공의 전반적인 이론 및 실습, 시설 및 재료에 대한 인식과 통찰력을 가질 수 있는 능력		
0C9.분석과 창의적 능력	30%	교과목의 주어진 주제를 바탕으로 해석과 분석, 디자인의 창의적 발상을 도출할 수 있는 스토리텔링 능력		
0C10.실기표현 능력	30%	전공의 이론 및 실습 교육을 바탕으로 디자인 표현력, 응용력, 실무적 잠재성을 가질 수 있는 능력		
0C12.자기개발 능력	20%	이론과 실습을 통한 전공의 폭넓은 응용력을 개발하고, 이를 사회의 다양한 분야에 봉사함으로서 전공 가치관, 윤리관, 책임감을 고취할 수 있는 능력		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	미용과학	영문교과목명	Beauty Science	선수과목	
교과 목표	인체의 피부 전반에 대한 구조, 기관, 기능, 병변, 위생, 피부분석 등의 이론적 지식 및 원리를 학습하는 과정으로서 미용 관리의 과학적 기초를 습득하도록 한다.				
교과 내용	피부의 구조 및 기능, 피부 부속기관 및 병변, 피부병변 및 예방책, 소독과 멸균, 피부와 자외선, 문제성 피부, 피부분석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C8.전공 이해 능력	80%	1) 뷰티디자인 전공 및 관련 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 뷰티디자인 전공 관련 시설 및 재료학적 지식을 배양할 수 있다. 3) 뷰티디자인 전공 관련 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			
0C9.분석과 창의적 능력	20%	1) 교과목 주제에 대한 해석력 및 분석력을 높일 수 있다. 2) 주어진 주제를 창의적으로 발상하여 스토리텔링 구성을 할 수 있다.			
역량 합계	100%				
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
미용예술학사	졸업논문 - 임상피부미용 연구 교과과정을 바탕으로 졸업논문을 작성한다.	피부미용전공
	작 품 전 - 캡스톤디자인1, 캡스톤디자인2 교과과정을 바탕으로 졸업작품을 제작한다.	메이크업, 네일아트, 헤어 전공

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
-	501-뷰티학과 메이크업실 601-뷰티학과 피부관리실습실 602-뷰티학과 헤어두피실습실 608-뷰티학과 네일아트실습실	-

실용음악전공

1. 교육목표

가톨릭정신을 바탕으로 체계적인 실용음악 실기와 이론 및 현장공연을 통하여 개인의 음악적 역량과 그룹음악의 음악적 완성도를 높이며, 다양한 연주의 기회와 함께 균형 있는 교양 교육으로 유능하고 다재다능한 보컬리스트 및 연주자, 작곡가, 음악 교육자 및 음악 산업 종사자를 양성함을 목적으로 한다.

- 1) 실기와 이론을 겸비한 유능한 K-pop 아티스트 양성
- 2) 프로페셔널 한 전문 실용음악 연주자 양성
- 3) 음악제작 전 과정을 책임지는 작곡가 및 뮤직프로듀서 양성
- 4) 국내외 대중음악산업을 선도할 뮤직비즈니스 종사자 양성

2. 학과연혁

1972. 12. 26.	음악교육인가
1981. 11. 10.	음악관 준공
1985. 11. 5.	음악교육과를 음악학과로 개편
1991. 10. 8.	예술관 준공
1995. 10. 4.	음악학부로 통합
2008. 3.	음악학부
2011. 3.	음악학과
2013. 3.	음악학부 실용음악전공으로 분리
2015. 3.	인문경영대학 실용음악학과로 개편
2016. 3.	방송문화예술대학 실용음악학과로 개편

3. 교과운영 방안

학생들의 음악현장 진출까지 책임지는 실용음악학과의 새로운 패러다임 구축을 목표로 하는 본 학과는 다음의 3가지 교육중점항목을 설정하고 교육과정을 편성 및 운영하고자 한다.

- (1) 세계 실용음악계를 주도하는 글로벌 K-pop 아티스트 및 뮤지컬 배우 양성(세계화)
- (2) 창의적이고 전문적인 프로페셔널 뮤지션 양성(전문화)
- (3) 학생들의 음악현장 진출을 학과의 제1 미션으로 삼고 음악현장 중심의 학풍 지향(대중화)

대중음악산업을 선도할 수 있는 실용음악인 양성의 취지 아래 본 학과는 Global 보컬리스트 및 K-pop 아티스트로서 갖추어야 할 자질을 습득하고, 전문적인 연주자로서 갖추어야 할 이론적, 음악적 능력을 함양하며, 음악의 창작과 제작 전 과정을 책임질 수 있는 작곡가와 뮤직프로듀서를 길러내는데 교육과정의 초점을 맞춘다. 나아가 융복합 교과과정을 통해 국내외 대중음악산업의 부흥을 책임질 수 있는 유능한 엔터테인먼트 산업 종사자를 양성한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	음악적 토론을 통해 자신이 알고 있는 것을 다른 이에게 전달, 습득케 할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	
0C8. 전공실무 능력	음악기초이론을 바탕으로 음악을 창작, 연주, 감상할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	전문성과 예술성을 향상시켜 창의적 음악 활동을 할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	전공실기 능력을 향상하여 전문연주자로 활동할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	레코딩 엔지니어링, 악기 활용능력 등 기술을 습득하여 이를 사회발전에 사용할 수 있다.
0C12. 대인관계능력	팀워크의 중요성을 인식하고 구성원의 협력 방법을 설명할 수 있다.
0C13. 공동체윤리	팀을 구성하여 새로운 음악활동을 할 수 있다

5. 모듈별 명칭

(1) K-Pop Artist Module(케이-팝 아티스트 모듈)

대학: 방송문화예술대학	학과: 실용음악
진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반제작사, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 문화예술센터	
모듈1	모듈명: K-Pop Artist Module(케이-팝 아티스트 모듈)
	진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반기획사, 합창단, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 문화예술센터(언론사, 지자체 등), 기업체강의(각종 예술교육 프로그램)
	관련직업: 보컬리스트, 뮤지컬 배우, 싱어송라이터, 보컬트레이너, 보컬 디렉터, 합창단원, 보컬가이드, 보컬 탑 라이너, 음악교사, 실용음악교육자, 음악치료사
	자격증 및 공인성적: 실기교사 자격증, 노래심리상담사, 음악심리상담사, 보이스트레이닝 지도사, 보이스트레이너, 성악지도사, 노래지도사, 가요전문지도사
	담당교수: 박기영

(2) Professional Player Module(전문 연주가 모듈)

대학: 방송문화예술대학	학과: 실용음악
진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반제작사, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 문화예술센터, 오케스트라, 음향장비 및 악기판매업	
모듈2	모듈명: Professional Player Module(전문 연주가 모듈)
	진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반제작사, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 오케스트라, 문화예술센터(언론사, 지자체 등), 기업체강의(각종 예술교육 프로그램), 음향장비 및 악기판매업
	관련직업: 밴드 멤버, 스튜디오 전문연주자, 공연 및 콘서트 연주자, 음악클럽 연주자, 방송국 라이브 음악프로그램 연주자, 오케스트라 단원, 영화음악감독, 드라마음악감독, 게임음악개발자, 광고음악감독, 뮤지컬음악감독, 음악교사, 실용음악교육자, 음악치료사
	자격증 및 공인성적: 실기교사 자격증, 음악심리상담사, 음악실기지도사, 드럼음악강사 자격증, 드럼지도자 자격증, 타악기지도자 자격증, 기타 지도사 자격증, 피아노 전문지도자 자격증, 피아노조율기능사, 유아피아노전문가 자격증,
	담당교수: 박기영

(3) Music Producer Module(음악 프로듀서 모듈)

대학: 방송문화예술대학	학과: 실용음악
진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반기획사, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 영화제작사, 공연제작사, 음악관련 하드웨어/소프트웨어 개발사, 음향장비 및 악기판매업	
모듈2	모듈명: Music Producer Module(음악 프로듀서 모듈)
	진출분야: 엔터테인먼트 기획사, 음반기획사, 음악교육기관, 레코딩 스튜디오, 광고기획사, 클럽, 방송국, 영화제작사, 공연제작사, 음악관련 하드웨어/소프트웨어 개발사, 음향장비 및 악기판매업, 기업체강의(각종 예술교육 프로그램)
	관련직업: 프로듀서, DJ/Remixer, 레코딩 엔지니어, 공연음향 엔지니어, 영상 사운드디자이너, 음향설계사, 작곡가, 음반 디렉터, 영화음악감독, 드라마음악감독, 게임 음악개발자, 광고음악감독, 뮤지컬음악감독, 공연기획자, 음반기획자, 음악평론가, 음악교사, 실용음악교육자, 음악치료사
	자격증 및 공인성적: 실기교사 자격증, 음악심리상담사, 음악실기지도사, 무대음향전문인 자격증, 음향전문사, 음질평가전문사, 큐베이스 자격증, Avid Pro Tools 공인자격증, Logic Pro X 자격증, 대중문화예술기획업
	담당교수: 박기영

(4) 융복합 모듈: Entertainment Business Module(연예비즈니스 모듈)

대학: 방송문화예술대학	학과: 방송연예+실용음악
진출분야: 방송사, 엔터테인먼트 기획사, 연예프로그램제작사, 공연기획사, 연예인 매니지먼트, 엔터테인먼트 홍보 마케팅사, 이미지 코디네이터	
융복합 모듈	모듈명: Entertainment Business Module(연예비즈니스 모듈)
	진출분야: 방송사, 엔터테인먼트 기획사, 연예프로그램제작사, 공연기획사, 엔터테인먼트 홍보-마케팅사
	관련직업: 방송프로그램제작자, 공연기획자, 음반제작자, 연예인 매니저, 엔터테인먼트 홍보-마케터, 이미지 코디네이터, 문화예술 경영자
	자격증 및 공인성적: 연예인관리사, 문화예술사, 대중문화예술 기획업
	담당교수: 정미숙, 박기영

6. 교육과정편성표

모듈명	이수 구분	과목명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년			
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기	
				학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간	학 점	주 당 시 간
				강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습
K-Pop Artist Module	전필	전공실기1~8(교)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	전필	시창청음1~2(교)	2	2	2	2	2												
	전필	오디션워크숍1~2	2					2	2	2	2								
	전필	클래스피아노1	2					2	2										
	전필	퍼포먼스워크숍1~2	2									2	2	2	2				
	전선	음악교수법(교)	2									2	2						
	전선	합창지도법(교)	2											2	2				
	전선	음악교육론(교)	3													3	3		
Profess ional Player Module	전필	전공실기1~8(교)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	전필	팝-록 앙상블1~2	1	1	2	1	2												
	전필	화성법1~2(교)	2					2	1	1	2	1	1						
	전필	R&B 앙상블1~2	2					2	2	2	2								
	전선	리듬연구	2									2	2						
	전선	리듬앙상블	2											2	2				
	전선	피아노반주법1~2(교)	1									1	1	1	1				
	전선	클래스기타1~2	1									1	1	1	1				
	전선	음악교재연구(교)	3															3	3
Music Produce r Module	전필	전공실기1~8(교)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	전필	음악분석/형식론(교)	2			2	1	1											
	전필	컴퓨터음악1~4	2					2	2	2	2	2	2	2	2				
	전필	클래스피아노2	2							2	2								
	전선	작사법	2							2	2								
	전선	대중음악사	2													2	2		
	전선	영상음악제작실습	2															2	2
연예 비즈니스 모듈 (융복합)	전선	엔터테인먼트 비즈니스1						2	1	1									
	전선	엔터테인먼트 비즈니스2	2							3	3								
	전선	공연음악연구	2									2	1	1					
	전선	예술창작과 저작권	2											2	1	1			
	전선	예술경영	2													3	3		
창의 실용 과정	전필	실용음악의 이해	3	3	4														
	전필	창작실습	3			3	4												
	전필	취/창업과 진로	2							2	2								
	전선	지역사회봉사실습	3											3	3				
	전필	지역사회공연워크숍	3													3	4		
	전필	졸업작품워크숍	3															3	4

7. 이수체계도

학 년	학 기	모듈1 K-pop Artist Module	모듈2 Professional Player Module	모듈3 Music Producer Module	융복합 모듈 Entertainment Business Module	창의실용 과정
1	1	시창청음1(2-0-2)	팝-록 앙상블1 (1-0-2)			실용음악의 이해 (3-0-4)
		전공실기1(2-0-2)				
	2	시창청음2(2-0-2)	팝-록 앙상블2 (1-0-2)	음악분석 및 형식론 (2-1-1)		창작실습(창의적 사고) (3-0-4)
		전공실기2(2-0-2)				
2	1	오디션워크숍1 (2-0-2) 클래스피아노1 (2-0-2)	화성법1(2-1-1) R&B 앙상블1 (2-0-2)	컴퓨터음악1 (2-0-2) 작사법 (2-0-2)	엔터테인먼트비즈니스1 (2-1-1)	
		전공실기3(2-0-2)				
	2	오디션워크숍2 (2-0-2)	화성법2(2-1-1) R&B 앙상블2 (2-0-2)	컴퓨터음악2(2-0-2) 클래스피아노2(2-0-2)	엔터테인먼트비즈니스2 (3-3-0)	취/창업과 진로(2)
		전공실기4(2-0-2)				
3	1	퍼포먼스워크숍1 (2-0-2) 음악교수법(2-0-2) (교)	리듬연구(2-0-2) 피아노반주법1 (1-0-1) 클래스기타1 (1-0-1)	컴퓨터음악3 (2-0-2)	공연음악연구 (2-1-1)	
		전공실기5(2-0-2)				
	2	퍼포먼스워크숍2 (2-0-2) 합창지도법(2-0-2)	리듬앙상블 (2-0-2) 피아노반주법2 (1-0-1) 클래스기타2 (1-0-1)	컴퓨터음악4 (2-0-2)	예술창작과 저작권 (2-1-1)	지역사회봉사실습(3)
		전공실기6(2-0-2)				
4	1	음악교육론(3-3-0)		대중음악사(2-2-0)	예술경영 (3-3-0)	지역사회 공연워크숍 (3-0-4)
		전공실기7(2-0-2)				
	2		음악교재연구 (3-3-0)	영상음악제작실습 (2-0-2)		졸업작품 워크숍(3-0-4)
		전공실기8(2-0-2)				

<전공실기 교과목(전필) 관련 규정>

- * 실용음악학과 학생은 매 학기 전공실기(전필) 교과목을 이수해야 한다(전공실기 1-8).
- * 실용음악학을 복수전공, 부전공으로 선택한 타과 학생들은 졸업까지 최소한 4개 이상의 전공실기과목을 이수해야 한다.
- * 실용음악학과 편입생은 졸업까지 최소한 4개 이상의 전공실기교과목을 이수해야 한다.

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중 치합
K-Pop Artist Module	전필	전공실기1~8			50%	25%	25%				100%
	전필	시창청음1~2	25%		50%		25%				100%
	전필	오디션워크숍1~2			50%	25%	25%				100%
	전필	클래스피아노1			50%	25%	25%				100%
	전필	퍼포먼스워크숍1~2			50%	25%	25%				100%
	전선	음악교수법(교)			50%			25%		25%	100%
	전선	합창지도법(교)			50%				25%	25%	100%
	전선	음악교육론(교)			50%			25%		25%	100%
Professio nal Player Module	전필	전공실기1~8(교)			50%	25%	25%				100%
	전필	팝-록 앙상블1~2			50%			25%	25%		100%
	전필	화성법1~2(교)			50%	25%		25%			100%
	전필	R&B 앙상블1~2			50%			25%	25%		100%
	전선	리듬연구			50%	25%	25%				100%
	전선	리듬앙상블			50%			25%	25%		100%
	전선	피아노반주법1~2(교)			50%	25%			25%		100%
	전선	클래스기타1~2			50%	25%	25%				100%
Music Producer Module	전선	음악교재연구(교)	25%		50%			25%			100%
	전필	전공실기1~8(교)			50%	25%	25%				100%
	전필	음악분석 및 형식론(교)			50%	25%		25%			100%
	전필	컴퓨터음악1~4			50%	25%		25%			100%
	전필	클래스피아노2			50%	25%	25%				100%
	전선	작사법	25%		50%	25%					100%
	전선	대중음악사	25%		50%					25%	100%
	전선	영상음악제작실습			50%	25%		25%			100%
연예 비즈니스 모듈 (융복합)	전선	엔터테인먼트비즈니스1			50%			25%	25%		100%
	전선	엔터테인먼트비즈니스2					25%	25%	25%	25%	100%
	전선	공연음악연구			50%	25%	25%				100%
	전선	예술창작과 저작권			50%	25%		25%			100%
	전선	예술경영					25%	25%	25%	25%	100%
창의 실용 모듈	전필	실용음악의 이해			50%		25%	25%			100%
	전필	창작실습			50%	25%	25%				100%
	전필	취/창업과 진로			50%		25%	25%			100%
	전선	지역사회봉사실습			50%				25%	25%	100%
	전필	지역사회공연워크숍			50%				25%	25%	100%
	전필	졸업작품워크숍			50%		25%		25%		100%
계	개설과목에서의 역량총합		100%		1,650%	450%	425%	400%	275%	200%	

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
과목명	전공실기 1~8		영문과목명	Private Lesson 1~8		모듈명	전공모듈 (공통)	
교과 목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.							
교과 내용	각 전공영역에서 주 1회 개인교습을 통해 심층적인 실기능력은 물론, 다양한 작품을 소화함으로써 음악에 대한 창의적 분석능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(실기)	시험(발표)	시험(발표)			

과목 프로파일								
과목명	시창청음 1~2		영문과목명	Sight Singing & Ear Training 1~2		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	음악학습의 기초를 이루는 음악의 초견 시창 능력과 청음 능력을 배양한다.							
교과 내용	음악을 인지하는 기본요소인 선율, 리듬, 화성을 자유롭게 인식하고 표현할 수 있도록 교육하며, 다양한 양식의 음악을 경험하게 하여 음악적 어휘력을 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	25%		50%		25%			
평가방법	시험(실기)		시험(실기)		시험(실기)			

과목 프로파일								
과목명	오디션워크숍 1~2		영문과목명	Audition Workshop 1~2		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	다양한 오디션환경에 적응하여 연주자로서 역량을 최대한 발휘할 수 있는 기량과 감각을 습득한다.							
교과 내용	개인의 연주 능력을 향상시키는 물론 선곡과 무대매너 등 표현력을 극대화시킬 수 있는 훈련을 한다. 수강 학생들은 매주 공개 연주를 준비하고 해당 발표를 평가한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(발표)	시험(발표)	시험(발표)			

과목 프로파일								
과목명	클래스피아노1		영문과목명	Class Piano 1		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	팝과 재즈 등 실용음악의 기본적인 코드 품을 익히고 반주기법을 습득한다.							
교과 내용	다양한 전공자들이 대중음악에서 재즈에 이르기까지 피아노로 반주할 수 있는 능력을 기른다. 코드 보이싱과 리듬감, 음악장르 및 스타일에 따른 적절한 연주형태를 교육한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(실기)	시험(실기)	시험(실기)			

과목 프로파일								
과목명	퍼포먼스워크숍 1~2		영문과목명	Performance Workshop 1~2		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	연주발표형식의 수업을 통하여 프로 음악인으로서는 반드시 필요한 현장경험을 익히게 한다.							
교과 내용	합주 및 개인연주를 통해 음악적 경험을 확대하고, 음악현장에서 실제로 마주칠 수 있는 음악적 상황들을 설정하여 해결방법을 모색한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(발표)	시험(발표)	시험(발표)			

과목 프로파일								
과목명	음악교수법(교직)		영문과목명	Music Teaching Method		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	음악수업을 효과적이고 성공적으로 이끌어 갈 수 있는 음악교수역량을 배양한다.							
교과 내용	음악교과와 관련된 전공지식을 비롯하여 소통능력, 이해능력, 헌신, 조직능력, 그리고 교직인성 등 교수역량의 핵심적인 요소들을 배운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			50%			25%		25%
평가방법			시험(실기)			시험(발표)		시험(발표)

과목 프로파일								
과목명	합창지도법(교직)		영문과목명		Chorus Teaching Method		모듈명	K-Pop Artist
교과 목표	보컬 앙상블을 효과적이고 성공적으로 이끌어갈 수 있는 합창교수역량을 배양한다.							
교과 내용	보컬 앙상블 실기를 통해 앙상블에 있어서의 발생, 리듬과 선율을 다루는 방법, 장르별 앙상블곡과 연주특징 등 합창지도에 필요한 음악적 지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V				V	V
가중치			50%				25%	25%
평가방법			시험(실기)				시험(발표)	시험(발표)

과목 프로파일								
과목명	음악교육론(교직)		영문과목명	Music Education Theory		모듈명	K-Pop Artist	
교과 목표	음악교육자로서 알아야 할 음악교육학 이론과 다양한 교수방법을 습득한다.							
교과 내용	음악교육이 인간교육의 일환으로서 갖는 의의, 가치, 역할에 대해 살펴봄으로서 음악교육에 대한 가치관을 형성할 수 있도록 돕고, 다양한 학문과 음악교육학적 지식을 바탕으로 효과적인 교수방법을 모색한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		V
가중치			50%			25%		25%
평가방법			시험			시험(과제)		시험(발표)

과목 프로파일								
과목명	팝-록 앙상블 1~2		영문과목명	Pop-Rock Ensemble 1~2		모듈명	Professional Player	
교과 목표	팝-록 장르 음악의 합주를 통해 개인의 연주기량과 합주능력의 완성도를 제고한다.							
교과 내용	팝-록 스타일 음악의 명곡을 엄선하여 합주함으로써, 실용음악의 대표적인 장르 중 하나인 팝-록 스타일 음악의 특징과 연주기법을 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V	V	
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			시험(실기)			시험(실기)	시험(실기)	

과목 프로파일								
과목명	화성법 1~2(교직)		영문과목명	Jazz Harmony 1~2		모듈명	Professional Player	
교과 목표	재즈화성의 학습을 통해 실용음악을 이해하고 연주하기 위한 이론적 토대를 제공한다.							
교과 내용	재즈화성이론을 습득함으로써 재즈화성의 특성을 이해하고, 화성에 대한 구조적인 이해와 분석력을 키운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험	시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	R&B 앙상블 1~2		영문과목명	R&B Ensemble 1~2		모듈명	Professional Player	
교과 목표	R&B 장르 음악의 합주를 통해 개인의 연주기량과 합주능력의 완성도를 제고한다.							
교과 내용	Afro-American Music을 대표하는 R&B 스타일 음악의 명곡을 엄선하여 합주함으로써, 21세기 들어 더욱 영향력이 커지고 있는 R&B 음악의 특징과 연주기법을 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V	V	
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			시험(실기)			시험(실기)	시험(실기)	

과목 프로파일								
과목명	리듬연구		영문과목명	Rhythm Study		모듈명	Professional Player	
교과 목표	연주에 있어 리듬적 정확성을 제고하고, 리듬적인 창작 및 편곡능력을 배양한다.							
교과 내용	실용음악에 있어 가장 중요한 요소인 리듬에 대한 연구와 실습을 통해, 리듬적인 표현 능력을 향상시키고 솔로 연주, 합주 및 창작에 반영할 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				V	V	V		
가중치				50%	25%	25%		
평가방법				시험(실기)	시험(실기)	시험(실기)		

과목 프로파일								
과목명	리듬 앙상블		영문과목명	Rhythm Ensemble		모듈명	Professional Player	
교과 목표	리듬악기들을 활용한 합주를 통해 다양한 리듬연주패턴과 리듬적인 편곡법을 학습한다.							
교과 내용	라틴 음악 등 다양한 퍼커션 악기들을 활용한 합주를 통해, 리듬편곡능력을 제고하고 합주에 있어서 리듬적 정확성의 필요성을 이해한다.							
교육 방법	이론() 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V	V	
가중치			50%			50%	50%	
평가방법			시험(실기)			시험(실기)	시험(실기)	

과목 프로파일								
과목명	피아노반주법 1~2(교직)		영문과목명	Piano Accompanying		모듈명	Professional Player	
교과 목표	실용음악에 있어 기본적인 정확한 코드 품을 익히고 반주기법을 습득한다.							
교과 내용	대중음악에서 재즈에 이르기까지 피아노로 반주할 수 있는 능력을 기른다. 코드 보이싱과 리듬감, 음악장르 및 스타일에 따른 적절한 반주형태를 교육한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			50%	25%			25%	
평가방법			시험(실기)	시험(실기)			시험(실기)	

과목 프로파일								
과목명	클래스 기타 1~2		영문과목명	Class Guitar 1~2		모듈명	Professional Player	
교과 목표	실용음악에 있어 중요한 악기인 기타의 정확한 코드 품을 익히고 연주기법을 습득한다.							
교과 내용	기초적인 주법을 습득하고 기타를 통한 음악적 표현능력을 키우며, 본인의 기타 연주에 맞추어서 노래하는 훈련을 통해 싱어송라이터의 기초를 다진다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(실기)	시험(실기)	시험(실기)			

과목 프로파일								
과목명	음악교재연구(교직)		영문과목명	Music Textbook Class		모듈명	Professional Player	
교과 목표	효과적인 음악교육의 토대가 되는 음악교재 개발능력을 키운다.							
교과 내용	음악교재로서 갖추어야 할 기본적인 형식, 전공분야에 관한 실기능력과 이론적 지식, 음악교육의 가치와 효과가 균형을 이룬 완성도 높은 음악교재를 개발한다.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	25%		50%			25%		
평가방법	시험(발표)		시험			시험(과제)		

과목 프로파일								
과목명	음악분석 및 형식론(교직)			영문과목명	Music Analysis & Formalism		모듈명	Music Producer
교과 목표	악곡분석과 다양한 음악형식에 대한 이해를 통해 음악창작 및 편곡능력을 제고한다.							
교과 내용	실용음악의 다양한 음악형식을 파악하고, 멜로디, 리듬, 하모니, 송 폼, 스타일, 악기편성 등 악곡분석과 편곡을 위한 음악적 요소들을 분석한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험	시험		시험		

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터음악 1~4		영문과목명	Music Synthesis 1~4		모듈명	Music Producer	
교과 목표	컴퓨터를 활용하여 음악작업의 효율성을 높이고, 나아가 실험적인 전자음악분야에 접근한다.							
교과 내용	전자악기와 미디기능에 관한 기초이론을 학습하고, 컴퓨터음악에 사용하는 소프트웨어들의 실습을 통해 구체적인 음악작업과정에 활용할 수 있도록 유도한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험(과제)	시험(과제)		시험(과제)		

과목 프로파일								
과목명	클래스피아노 2		영문과목명	Class Piano 2		모듈명	Music Producer	
교과 목표	팝과 재즈 등 실용음악의 기본적인 코드 폼을 익히고 반주기법을 습득한다.							
교과 내용	다양한 전공자들이 대중음악에서 재즈에 이르기까지 피아노로 반주할 수 있는 능력을 기른다. 코드 보이싱과 리듬감, 음악장르 및 스타일에 따른 적절한 연주형태를 교육한다.							
교육 방법	이론 () 실습(✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(실기)	시험(실기)	시험(실기)			

과목 프로파일								
과목명	작사법		영문과목명	Song Writing		모듈명	Music Producer	
교과 목표	우리말과 음악이 조화를 이루는 수준 높은 작품의 창작을 위해 작사능력을 개발한다.							
교과 내용	대중음악은 말과 음악이 조화를 이루는 예술장르임을 이해한다. 자신의 생각을 글로 옮기는 법을 훈련하고 작사 기법을 학습함으로써 창작자와 프로듀서로서의 전문적인 자질을 기른다.							
교육 방법	이론() 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	25%		50%	25%				
평가방법	시험(과제)		시험(과제)	시험(과제)				

과목 프로파일								
과목명	대중음악사		영문과목명	History of Popular Music		모듈명	Music Producer	
교과 목표	국내외 주요 아티스트와 대표곡의 분석을 통해 대중음악의 역사적 발전과정을 통찰한다.							
교과 내용	국내외 대중음악에 대한 역사적 접근을 통해 대중음악을 인문학적으로 바라보는 시각을 키우고, 대중음악의 사회적 가치와 역할을 파악한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습() 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					V
가중치	25%		50%					25%
평가방법	시험		시험					시험

과목 프로파일								
과목명	영상음악제작실습		영문과목명		Film Scoring		모듈명	Music Producer
교과 목표	영화나 TV 드라마 등에 사용되는 영상음악에 대한 기본적인 이론과 제작과정을 학습한다.							
교과 내용	기존 영상음악을 분석하여 영상과 음악의 연결 및 음악이 영상에 미치는 효과 등을 이해하고, 실제 영상에 각기 다른 음악을 제작하는 실습과정을 지도한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험(과제)	시험(과제)		시험(과제)		

과목 프로파일								
과목명	엔터테인먼트 비즈니스 1		영문과목명	Entertainment Business 1		모듈명	연예 비즈니스	
교과 목표	음악과 방송 등 대중예술산업의 현실을 이해하고 본인의 창조적 결과물과 연주 및 퍼포먼스를 상품화할 수 있는 가능성에 대해 연구한다.							
교과 내용	다양한 문화예술 콘텐츠의 제작과정을 파악하고, 뮤직비디오 등의 제작과정을 실습한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			시험(과제)			시험(과제)	시험(과제)	

과목 프로파일								
과목명	엔터테인먼트 비즈니스 2		영문과목명	Entertainment Business 2		모듈명	연예 비즈니스	
교과 목표	방송, 영화 등 대중예술산업의 유기적 관계 이해를 토대로 연예인 매니지먼트에 대한 실제와 활동영역에 관한 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	로드, 치프, 제작, 행정 매니저의 역할을 세부적으로 알아보고 영상산업의 메커니즘 속에서 연예인 매니지먼트의 폭넓은 영역을 다룬다.							
교육 방법	이론(✓) 실습() 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V	V	V	V
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	예술창작과 저작권		영문과목명	Artistic Creation & Copyright		모듈명	연예 비즈니스	
교과 목표	저작권 관련 기본개념을 이해하고, 예술창작자로서 숙지해야 할 저작권법의 내용을 학습한다.							
교과 내용	저작권법의 목적과 취지 등 기본적인 개념들을 학습하고, 저작권 분쟁사례 등을 통해 예술창작자로서 뿐만 예술소비자로서의 권리와 책임을 파악한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	25%		25%		
평가방법			시험	시험(과제)		시험(과제)		

과목 프로파일								
과목명	공연음악연구		영문과목명	Musical Music Study		모듈명	연예 비즈니스	
교과 목표	유지컬의 음악적 특징을 이해하고, 유지컬 특유의 음악구성 및 창작방식을 파악한다.							
교과 내용	오페라와 오페레타, 그리고 바그너의 유작드라마 등 서구의 전통적인 음악극의 역사를 살펴보고, 특히 현대 대중예술의 총아로 각광받고 있는 유지컬 장르의 음악적 특징을 학습한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습() 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험	시험(발표)	시험(과제)			

과목 프로파일								
과목명	예술경영		영문과목명	Art Management		모듈명	연예 비즈니스	
교과 목표	예술경영에 대한 전반적인 지식의 습득과 그 실제 사례를 학습함으로써, 극장이나 갤러리 등 예술과 관련 있는 공간의 운영 방법의 훈련을 목표로 한다.							
교과 내용	시장조사, 특화방안, 마케팅, 효율적인 운용방법 연구 등으로 구성된다.							
교육 방법	이론(✓) 실습() 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V	V	V	V
가중치					25%	25%	25%	25%
평가방법					발표	발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	창작실습		영문과목명	Creative Workshop		모듈명	창의실용	
교과 목표	창의적 사고 개발 및 실습과정을 통해 창조적 예술가로 성장할 수 있는 토대를 마련한다.							
교과 내용	예술적 창조와 관련된 이론을 소개하고, 창의적인 사고를 개발하고 진작할 수 있는 다양한 프로그램들을 수행하며, 팀 프로젝트를 통해 실제 창작의 결과물을 발표한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	25%	25%			
평가방법			시험(과제)	시험(발표)	시험(발표)			

과목 프로파일								
과목명	취/창업과 진로		영문과목명	Career Exploration Workshop		모듈명	창의실용	
교과 목표	학생들의 취업과 창업 및 진로탐색에 기여한다.							
교과 내용	취업과 창업, 진로와 관련된 다양한 정보제공							
교육 방법	이론() 실습() 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V	V		
가중치			50%		25%	25%		
평가방법			시험(과제)		시험(발표)	시험(발표)		

과목 프로파일								
과목명	지역사회봉사실습			영문과목명	Community Service Workshop	모듈명	창의실용	
교과 목표	지역대학으로서의 정체성 확립에 기여하고 지역사회에 봉사한다.							
교과 내용	지역사회 봉사를 위한 현장실습 강화							
교육 방법	이론() 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V				V	V
가중치			50%				25%	25%
평가방법			시험(실습)				시험(실습)	시험(실습)

과목 프로파일								
과목명	지역사회공연워크숍		영문과목명	Performance Workshop for Local Community		모듈명	창의실용	
교과 목표	주민들을 위한 공연을 제작하여 지역주민들의 공연예술 향유기회 확대에 기여한다.							
교과 내용	지역주민들의 관심사를 반영한 공연프로그램을 구성하고, 세부적인 선곡 및 연습을 진행하며, 지역사회의 예술적 발전에 기여할 수 있는 높은 수준의 공연을 제작한다.							
교육 방법	이론() 실습() 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V				V	V
가중치			50%				25%	25%
평가방법			시험(발표)				시험(발표)	시험(발표)

과목 프로파일								
과목명	졸업작품워크숍		영문과목명	Graduation Work		모듈명	창의실용	
교과 목표	4학년생들의 연주력과 창의성을 극대화하여 프로페셔널 한 졸업연주회를 제작하도록 한다.							
교과 내용	첫째, 졸업 작품 창작과 연주곡목의 선정을 지도하고, 둘째, 원활한 졸업연주회 준비와 연습과정을 유도하며, 셋째, 졸업연주회의 완벽한 구성과 높은 음악적 수준을 담보한다.							
교육 방법	이론() 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V		V		V	
가중치			50%		25%		25%	
평가방법			시험(발표)		시험(발표)		시험(발표)	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건		비고
음악학사(실용음악학 전공)	졸업 작품 발표	졸업연주회, 혹은 졸업연주회에 준하는 발표회를 통한 졸업 작품 발표	-
	졸업과제	졸업과제로 졸업 작품 발표를 대신할 수 있음	

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (4실)	실현, 실습실 (6실)	비고
합주 및 이론 강의실1 (미카엘관 B110호)	레코딩 스튜디오 (미카엘관 211호)	-
합주 및 이론 강의실2 (미카엘관 B105호)	합주실1 (미카엘관 B102호)	-
컴퓨터음악 강의실 (미카엘관 B101호)	합주실2 (미카엘관 B103호)	-
클래스피아노 강의실 (미카엘관 B109호)	작곡레슨 및 실습실 (미카엘관 B104호)	-
-	전공레슨실 (미카엘관 B106호)	-
-	개인연습실 (미카엘관 B107호)	-

콘텐츠제작전공

1. 교육목표

콘텐츠제작전공의 교육 목표는 방송을 포함한 다양한 미디어의 특성을 이해하고, 급변하는 미디어 환경 속에서 우수한 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성에 그 목적이 있다. 문화 콘텐츠의 시대, 다양한 미디어 영역에서 창의적인 아이디어와 기획, 제작 능력을 발휘할 수 있는 융합형 인재 양성을 교육 목표로 한다.

2. 학과연혁

2018. 03. 미디어예술대학 미디어콘텐츠학부 콘텐츠제작전공

3. 교과운영 방안

가. 미디어콘텐츠 관련 이론과 실무에 대한 균형 있는 교육을 통해, 진정성과 전문성을 겸비한 영상콘텐츠 인재를 육성하는데 교과 운영의 중점을 둔다.

나. 전공 교육 프로그램을 통해 미디어를 포함한 다양한 콘텐츠의 특성을 이해하고, 우수한 문화 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성을 위한 교육을 체계적으로 실시한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
0C6. 의사소통능력	콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	한류에 대한 이해를 바탕으로 미디어환경 변화에 능동적으로 대처하며, 해외 취재 및 해외 마케팅이 가능한 수준의 외국어를 할 수 있다.
0C8. 전공실무 능력	다양한 콘텐츠 분야에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠 기획, 구성, 섭외, 연출, 촬영, 후반 작업, 마케팅 등 콘텐츠 제작을 실질적으로 수행할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	콘텐츠 산업에 대한 지식 습득과 사회 현상 그리고 콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템 기획과 변화하는 미디어 환경에서 발생하는 다양한 문제를 해결할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	인문학적 교양과 사회과학적 분석을 통한 가치관 및 언론관을 바탕으로 글로벌 콘텐츠 제작 환경에 능동적으로 대응할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	콘텐츠 산업의 현재와 미래 상황에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠의 변화와 발전에 대해 예측, 대비할 수 있는 전문적 수준의 기술과 지식을 습득, 활용할 수 있다.
0C12. 대인관계능력	콘텐츠 산업은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더쉽과 팀웍을 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다.
0C13. 공동체윤리	콘텐츠의 기획, 제작에 있어서 인간 존중과 공동체 정신을 견지하며, 책임감 있고, 예의 바른 태도로 업무 수행을 할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 미디어예술대학		학과: 콘텐츠제작전공	
진출분야: 미디어 분야(방송사, 독립 프로덕션, 영화제작/기획사, 언론사 등), 문화콘텐츠기업, 문화예술계 등			
모듈 1	모듈명: 미디어영상연출		
	진출분야: 지상파방송사, 종편, PP, 프로덕션, 영화사, 언론사, 종합유선방송사, 인터넷방송사		
	관련직업: PD, AD, 프로듀서, 기획PD, 마케팅PD, 기자, 영화감독, 영상 전문가		
	담당교수: 임훈		
모듈 2	모듈명: 미디어영상제작		
	진출분야: 지상파방송사, 종편, PP, 프로덕션, 종합유선방송사, 인터넷방송사		
	관련직업: 촬영감독, 촬영기자, 영상편집자, 기술감독, 조명감독, 오디오엔지니어		
	담당교수: 변영우		
모듈 3	모듈명: 콘텐츠비즈니스		
	진출분야: 영화, 애니메이션, 웹툰, 게임, 공연, 축제기획, 문화 및 미디어 관련 공공기관 및 기업		
	관련직업: 문화콘텐츠 기획자, 프로듀서, 제작자, 문화관련 기업, 공공기관, 문화투자전문가		
	담당교수: 조해진		

6. 교육과정편성표

구분	이수구분	과목명	학점	1 학 년				2 학 년				3 학 년				4 학 년				비고	
				1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기		1 학 기		2 학 기			
				학점	주 시 간	이 론	실 습	학점	주 시 간	이 론	실 습	학점	주 시 간	이 론	실 습	학점	주 시 간	이 론	실 습		
모 듈 1~3	전필	영상콘텐츠기획WS	3	3	2	1															
	전필	문화콘텐츠의 이해	3				3	3	0												
	전필	촬영이론 및 실습	3				3	1	2												
	전선	대중문화론	3						3	3	0										
	전선	문학과 대중문화	3						3	3	0										
	전선	프리프로덕션WS	3						3	3	0										
	전선	촬영심화실습	3						3	1	2										
	전필	영상편집이론 및 실습	3						3	1	2										
	전선	축제콘텐츠개발WS	3									3	3	0							
	전선	미디어글쓰기	3								3	3	0								
	전선	미디어저널리즘	3								3	2	1								
	전선	영상편집심화실습	3								3	0	3								
	전선	VJ제작워크숍	3								3	1	2								
	전선	스토리텔링과 마케팅	3											3	3	0					
	전선	예능콘텐츠WS	3										3	2	1						
	전선	미디어제작기술	3										3	1	2						
	전선	조명이론 및 실습	3										3	1	2						
	전선	문화산업론	3												3	3	0				
	전선	다큐멘터리WS	3												3	2	1				
	전선	드라마제작WS	3												3	1	2				
	전선	영상제작 캡스톤디자인	3												3	0	3				
	전선	이야기산업과 미디어기업론	3												3	3	0				
	전선	영상콘텐츠제작 캡스톤디자인	3														3	1	2		
	전선	웹콘텐츠제작 캡스톤디자인	3														3	3	0		
	전선	미디어연구	3																3	3	0
	전선	문화콘텐츠투자론	3																3	3	0
창 의 적 응	전필	방송의 이해와 진로탐색	3	3	3	0															
	전필	콘텐츠구성과 창의성WS	3				3	2	1												
	선택	지역사회주제제작워크숍	3											3	0	3					
	선택	현장실습	3														3	0	3		
	선택	졸업작품제작워크숍	3																3	0	3

7. 이수체계도

학 년	학기	모듈1 (미디어영상연출)	모듈2 (미디어영상제작)	모듈3 (콘텐츠비즈니스)	창의실용 과정
1	1학기	영상콘텐츠기획WS			콘텐츠의 이해와 진로탐색
	2학기		촬영이론 및 실습	문화콘텐츠의 이해	콘텐츠구성과 창의성WS
2	1학기	프리프로덕션WS	촬영심화실습 영상편집이론 및 실습	대중문화론 (문학과 대중문화)	
	2학기	미디어저널리즘	영상편집심화실습 VJ제작워크숍	축제콘텐츠개발WS (미디어 글쓰기)	
3	1학기	예능콘텐츠WS	미디어제작기술 (조명이론 및 실습)	스토리텔링과 마케팅	
	2학기	다큐멘터리WS (드라마제작WS)	(영상제작 캡스톤디자인)	이야기산업과 미디어기업론	지역사회주제제작워크숍 (지역사회주제문제해결형 캡스톤디자인)
4	1학기	(영상콘텐츠제작 캡스톤디자인)		웹콘텐츠제작 캡스톤디자인	현장실습
	2학기	미디어연구		(문화콘텐츠투자론)	졸업작품제작워크숍 (캡스톤디자인)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1	필수	영상콘텐츠기획WS	50%		50%						100%
	선택	프리프로덕션WS			50%	50%					100%
	선택	미디어저널리즘			100%						100%
	선택	예능콘텐츠WS			100%						100%
	선택	다큐멘터리WS			100%						100%
	선택	드라마제작WS			50%			50%			100%
	선택	영상콘텐츠제작 캡스톤디자인			50%	50%					100%
	선택	미디어연구			50%	50%					100%
모듈2	필수	촬영이론 및 실습			100%						100%
	선택	촬영심화실습			100%						100%
	필수	영상편집이론 및 실습			100%						100%
	선택	영상편집심화실습			100%						100%
	선택	미디어제작기술			100%						100%
	선택	조명이론 및 실습			100%						100%
	선택	VJ제작워크숍			50%	50%					100%
	선택	영상제작 캡스톤디자인			50%		50%				100%
모듈3	필수	문화콘텐츠의 이해			40%	20%		40%			100%
	선택	대중문화론	20%		40%			40%			100%
	선택	문학과 대중문화			40%		40%	20%			100%
	선택	축제콘텐츠개발WS			30%	30%		40%			100%
	선택	미디어 글쓰기			40%		40%	20%			100%
	선택	문화산업론				50%		50%			100%
	선택	스토리텔링과 마케팅			50%	50%					100%
	선택	이야기산업과 미디어기업론			50%			50%			100%
창의 실용 모듈	필수	웹콘텐츠제작 캡스톤디자인			20%	40%	40%				100%
	선택	문화콘텐츠 투자론			50%			50%			100%
	필수	콘텐츠의 이해와 진로탐색			100%						100%
	필수	콘텐츠 구성과 창의성WS			50%	50%					100%
	선택	지역사회주제제작워크숍				50%		50%			100%
	선택	현장실습					60%		20%	20%	100%
	선택	졸업작품제작워크숍			50%			50%			100%
	선택										
계		개설과목의 역량총합	70%	0%	1,810%	490%	230%	460%	20%	20%	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
교과목명	영상콘텐츠기획WS		영문과목명	Media&Content Planning		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 프로그램 기획력과 사고력을 높인다.							
교과 내용	방송프로그램 장르 및 제작시스템 이해, 아이템 선정 및 기획, 예산안 수립, 기획서 작성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
	√		√					
가중치	50%		50%					
평가방법	보고서		시험					

과목 프로파일								
교과목명	문화콘텐츠의 이해		영문과목명	Understanding Culture contents		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	문화콘텐츠의 개념과 산업현황 이해							
교과 내용	문화콘텐츠의 정확한 의미를 파악하고 문화산업에서 문화콘텐츠의 역할과 발전가능성에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√		√		
가중치			40%	20%		40%		
평가방법			시험	시험		시험		

과목 프로파일								
교과목명	촬영이론 및 실습1		영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice 1		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	촬영에 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해서 영상 예술과 빛의 중요성을 인식하고 촬영 메카니즘을 습득하게 한다.							
교과 내용	카메라 구조와 특징, 렌즈의 이해, 카메라 사용법, 촬영 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	대중문화론		영문과목명	Popular Culture		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	대중문화의 본질과 의미를 파악하고 사회 경제적 파급효과에 대하여 이해한다.							
교과 내용	다양한 대중문화 현상들의 산업적, 오락적, 예술적, 일상적 측면을 폭넓게 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
	√		√			√		
가중치	20%		40%			20%		
평가방법	과제		시험			시험		

과목 프로파일								
교과목명	문학과 대중문화		영문과목명	Literature&Popular Culture		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	대중문화와 문학의 역동적이며 긴밀한 상호관계를 조명한다.							
교과 내용	문학이 대중문화 영역에 어떻게 변용되는가를 살펴봄, 대중문화로서의 문학의 가능성에 대해서도 탐색한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√		√	√		
가중치			40%		40%	20%		
평가방법			보고서		프로젝트	프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	프리프로덕션WS		영문과목명	Pre-Production Seminar		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	프로듀서의 관점에서 기획에서부터 제작, 마케팅에 이르기까지 영상콘텐츠 제작의 전 과정을 이해하고, 특히 드라마를 통한 구체적인 기획 개발 과정의 습득을 꾀한다.							
교과 내용	드라마의 이해, 드라마 제작과정과 마케팅, 기획 유형, 제작 예산, 제작 시스템, 시놉시스 분석 및 작성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
교과목명	촬영심화실습		영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice 2		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	카메라에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 촬영 장비를 활용한 영상표현능력 개발, 특수 장비의 특성 이해 및 실습을 통해 촬영 기술 능력을 갖춘다.							
교과 내용	상황별 촬영 실습, 특수 촬영장비(지미집, 스테디캠, 드론, 수중 촬영)특성 이해 및 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	영상편집이론 및 실습		영문과목명	Video Editing & Practice 1		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	영상편집에 필요한 이론 및 실습과정을 학습함으로써 영상편집에 대한 기초 지식과 기술을 습득한다.							
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	축제콘텐츠개발WS		영문과목명	Local Festival Development		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	지역축제를 비롯한 글로벌축제 대한 이해와 현황파악							
교과 내용	올림픽게임, 피파월드컵, 각종 국제영화제와 같은 글로벌 축제행사에 대한 현황파악과 더불어 강릉단오제, 커피축제 등과 같은 지역의 축제에 대한 이해도를 높여 발전가능성을 모색하고 이를 바탕으로 콘텐츠에 기초한 축제기획을 실습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√		√		
가중치			30%	30%		40%		
평가방법			시험	시험		시험		

과목 프로파일								
교과목명	미디어글쓰기		영문과목명	Media Writing		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	미디어와 관련한 글쓰기의 훈련							
교과 내용	보도기사, 생활정보글, 가이드글, 인터뷰글, 르포 등 미디어에 관련 기사작성							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√		√	√		
가중치			40%		40%	20%		
평가방법			보고서		프로젝트	프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	미디어저널리즘		영문과목명	Studies in Journalism		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	저널리즘의 역사와 철학적 배경의 이해를 기초로 하고, 매체별 저널리즘의 특성과 현실을 살펴보고, 특히 텔레비전의 탐사 저널리즘의 기능과 현실, 제작 기법의 학습을 통해 저널리스트로서의 기본 소양을 익힌다.							
교과 내용	저널리즘의 정의, 목적, 용어, 원칙, 역사, 의미, 구성 요소, 객관성과 공정성, 진실과 사실, 탐사저널리즘							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	영상편집심화실습		영문과목명	Video Editing & Practice 2		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	영상편집에 필요한 실무과정을 심화학습 함으로써 영상편집에 대한 전문 지식과 기술을 습득한다.							
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	VJ제작워크숍		영문과목명	VJ Program Production		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	급변하는 영상 제작 현장에서 경쟁력과 전문성을 갖춘 비디오저널리스트 양성을 위해 영상 프로그램 실제 제작해본다.							
교과 내용	프로그램 기획, 구성, 촬영, 연출법, 인터뷰, 편집							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
교과목명	스토리텔링과 마케팅		영문과목명	Storytelling and Marketing		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	스토리를 활용한 홍보와 마케팅에 대해 학습하고 이해도를 높인다.							
교과 내용	스토리텔링과 마케팅에 관련한 선행연구, 사례분석을 통해 탄생배경과 현황을 학습하고 스토리텔링을 활용한 마케팅 기획을 통해 실무 감각을 높이고 스토리텔링 마케팅의 미래 활용가능성을 모색한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	시험				

과목 프로파일								
교과목명	예능콘텐츠WS		영문과목명	Studies in Entertainment Content		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	예능 프로그램 제작을 위한 기본적인 이론과 제작 기법들을 습득하고 기획, 제작해본다							
교과 내용	예능 프로그램 스토리텔링, 특성과 구조 이해, 예능 연출자와 출연자 연구, 리얼리티 쇼의 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	미디어제작기술		영문과목명	Broadcasting Technology			모듈명	미디어영상제작
교과 목표	방송 제작에 활용되는 영상 및 음향 장비에 대한 기본적인 이해와 제작 장비의 특성과 기초적인 운용 지식을 습득한다. 또한, 방송 스튜디오에서의 기본적인 직무 이해와 제작 메커니즘을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	방송 시스템, 비디오/오디오 신호의 특성과 개념, 제작 장비 특성, 방송ST 제작메커니즘, 중계차							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	조명이론 및 실습		영문과목명	Lighting Equipments and Practises		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	조명 연출에 의한 영상의 미적 효과를 구현하기위해 조명 이론 학습 및 실습을 통해 방송 영상 제작에 직접 활용할 수 있는 기술을 습득한다.							
교과 내용	빛의 원리, 특성, 조명 설비, 조명 기구의 종류, 기본 조명, 인물 조명, 드라마 조명							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	문화산업론		영문과목명	Culture Industry		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	문화산업의 현황과 발전가능성 모색							
교과 내용	문화산업의 규모와 현황을 알아보고 향후 발전가능성에 대해 탐구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
				√		√		
가중치				50%		50%		
평가방법				시험		시험		

과목 프로파일								
교과목명	다큐멘터리WS		영문과목명	Studies in Documentary		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	다큐멘터리의 개념과 유형별 특징을 살펴보고, 다큐멘터리의 구성을 이해한다. 또한, 기획부터 후반작업까지 제작 전 과정을 실무적인 차원에서 학습하고, 자신이 선택한 주제에 따른 소재와 스타일을 찾아 한편의 다큐멘터리를 완성하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	다큐멘터리 개념, 특징, 유형별 제작 과정, 기획안 작성, 구성, 섭외, 촬영, 편집, 시사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	드라마제작WS		영문과목명	Drama Production Workshop			모듈명	미디어영상연출
교과 목표	드라마의 구성 및 형식에 대한 이해를 바탕으로 단막극을 직접 제작함으로써 드라마 전문 제작 능력을 습득한다.							
교과 내용	드라마 기획, 대본 작성, 스텝 구성, 촬영, 편집, 시사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√			√		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	영상제작 캡스톤디자인		영문과목명	Content Capstone design		모듈명	미디어영상제작	
교과 목표	영상콘텐츠의 최신 동향과 기술을 바탕으로 현업에 필요한 주제를 선정하여 콘텐츠를 기획, 제작한다.							
교과 내용	기획, 취재, 자료 조사, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사 등							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√		√			
가중치			50%		50%			
평가방법			프로젝트		프로젝트			

과목 프로파일								
교과목명	이야기산업과 문화기업론		영문과목명	Culture Content Company		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	자동차산업과 IT산업보다 훨씬 더 큰 시장을 형성하고 있는 이야기산업에 대해 알아보고 성공적인 문화콘텐츠기업의 현황과 미래에 대해 학습한다							
교과 내용	미국, 영국, 일본, 한국 등 해외와 국내의 성공적 문화콘텐츠기업에 대해 학습하고 토론과 발표를 통해 우리나라에서 발전적 문화콘텐츠기업의 모델을 도출한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√			√		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			과제		

과목 프로파일								
교과목명	영상콘텐츠제작 캡스톤디자인		영문과목명	Media&Content Capstone design		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	영상콘텐츠의 최신 동향과 기술을 바탕으로 현업에 필요한 주제를 선정하여 콘텐츠를 기획, 제작한다.							
교과 내용	기획, 취재, 자료 조사, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사 등							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			프로젝트	프로젝트				

과목 프로파일								
교과목명	웹콘텐츠제작 캡스톤디자인		영문과목명	Culture Content Capstone design		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	융합교과를 통한 웹에서 공유할 수 있는 웹툰, 웹드라마 등의 문화콘텐츠 개발							
교과 내용	인문학, 공학, 자연과학, 사회과학 등 학문 간의 연계를 통한 문화콘텐츠 개발에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√	√			
가중치			30%	30%	40%			
평가방법			시험	시험	과제			

과목 프로파일								
교과목명	미디어연구		영문과목명	Studies in Media Theory		모듈명	미디어영상연출	
교과 목표	방송을 중심으로 미디어 전 분야의 변화, 발전에 따른 다양한 관점의 논문과 보고서의 검토와 토론을 통해 미디어와 관련된 다양한 이슈와 문제점을 분석할 뿐만 아니라 미디어 관련 최신 이론도 살펴본다.							
교과 내용	필독 논문 및 보고서 선정, 토론 및 발표, 발표 보고서 작성,							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
교과목명	문화콘텐츠 투자론		영문과목명	Culture Contents Investment		모듈명	콘텐츠비즈니스	
교과 목표	문화산업에서 투자부문의 현황과 미래에 대해 학습한다.							
교과 내용	문화콘텐츠산업에 있어서 과거의 투자사례와 현재의 투자사례에 대해 알아보고 발전적인 투자모델에 대해 토론하고 결론을 도출한다.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√			√		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			시험		

과목 프로파일								
교과목명	콘텐츠의 이해와 직업 탐색		영문과목명	Understanding Content		모듈명	창의실용	
교과 목표	미디어를 둘러싸고 있는 사회적 환경의 이해에서부터 미디어 조직, 인력, 수용자에 이르기까지 영상콘텐츠의 특성을 살펴보는 기초이론 강좌다.							
교과 내용	미디어의 특성, 구조, 조직, 제작, 편성, 경영, 방송과 수용자, 사회, 문화 등의 관계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√					
가중치			100%					
평가방법			시험					

과목 프로파일								
교과목명	콘텐츠구성과 창의성WS		영문과목명	Content Composition		모듈명	창의실용	
교과 목표	기획의도의 구체적 표현 양식인 구성에 대한 이해와 실질적인 구성안 작성을 통해 영상콘텐츠 제작의 이론적, 실무적 능력을 함양한다.							
교과 내용	영상콘텐츠 기획, 구성, 제작 전반에 대한 이론적인 지식과 더불어 기획, 구성안 작성을 통해 프리 프러덕션 단계의 이해를 꾀한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	시험				

과목 프로파일								
교과목명	지역사회주제 캠프톤디자인			영문과목명	Community Production workshop		모듈명	창의실용
교과 목표	지역사회의 문제해결과 관련된 주제 선정 및 현지 조사를 통해 영상 콘텐츠를 제작한다.							
교과 내용	기획, 취재, 자료 조사, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사 등							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
					√	√		√
가중치					40%	40%		20%
평가방법					프로젝트	프로젝트		발표

과목 프로파일								
교과목명	현장실습		영문과목명	Internship			모듈명	창의실용
교과 목표	진로 및 취업, 창업에 대한 인식을 높이고 학교에서 배운 이론과 실기 능력을 현업에 적용해 봄으로써 현장 감각과 현장 적응력 및 진로 선택에 도움을 주고자 한다.							
교과 내용	현장 실습 파견지도 및 평가							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√		√	√		
가중치			40%		40%	20%		
평가방법			보고서		프로젝트	프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	졸업작품제작 캡스톤디자인			영문과목명	Graduation Product		모듈명	창의실용
교과 목표	4년간 배운 영상제작 능력을 활용하여 영상 프로그램(다큐, 단막극 등)을 제작함으로써 학업 성과를 총 점검하고 졸업작품전에 상영될 제작물을 완성한다.							
교과 내용	기획, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적문제 해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤리
			√			√		
가중치			50%			50%		
평가방법			프로젝트			프로젝트		

10. 졸업요건

학 위 명 칭	졸업요건	비 고
콘텐츠학사	졸업 작품, 졸업 논문	

구 분	세부내용	비 고
졸업 작품	졸업 작품 제작	
졸업 논문	전공 관련 논문	

CG디자인전공

1. 교육목표

가. 일반목표

디지털 콘텐츠 기획, 제작에 있어서 컴퓨터그래픽은 점점 더 중요한 자리를 차지하고 있다. CG디자인학과는 디지털 미디어를 창의적인 발상과 미적인 감각으로 디자인하는 학과이다. CG디자인학과에서는 다양한 예술 교육을 바탕으로 디지털 콘텐츠 제작의 핵심이라고 할 수 있는 소프트웨어 능력을 향상시킴으로서, 디지털 콘텐츠의 기획, 제작에 있어 첨단기술을 적극 활용할 수 있는 미래지향적인 인재 양성을 목표로 한다.

나. 세부목표

- 1) 디지털 콘텐츠 기획, 제작의 핵심인 소프트웨어 활용 능력 향상
- 2) 실무 중심의 현장 체험 교육을 바탕으로 시대가 원하는 미래지향적 인재를 양성

2. 학과연혁

- 2016. 3. CG디자인학과 신설
- 2016. 3. CG디자인학과 전임 교수 임용
- 2016. 3.- 12. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충
- 2017. 3. CG디자인학과 전공 실습실이 있는 창조관 설립
- 2019. 10. CG디자인학과 제 1회 졸업 작품 전시회
- 2020. 2. CG디자인학과 첫 졸업생 배출

3. 교과운영 방안

가톨릭관동대학교 미디어예술대학 CG디자인학과는 가톨릭관동대학교의 교육 목표에 부합하고 21세기 지식 산업 사회에 능동적으로 대처할 수 있는 산학연 융합을 기반으로 디지털 콘텐츠 전문가 양성을 위한 교육 시스템 구축하는 것을 교육 비전으로 삼고 있다.

문화, 예술에 대한 이해를 바탕으로 한 창의적인 인재, 상상을 현실로 바꿀 수 있는 실무적인 인재, 급변하는 디지털 콘텐츠 시대에 새로운 기술에 대한 끊임없는 연구하는 미래지향적인 인재 양성을 위해. 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각이 기본이 되는 디지털 콘텐츠 기획력, 디지털 콘텐츠 제작의 핵심인 소프트웨어 활용 능력, 새로운 것에 대한 끊임없는 연구 자세를 갖춘 자기개발 능력, 공동 작업 시 자신의 임무를 완수하는 책임감과 다양한 교류와 원활한 의사소통을 위한 친화력으로 5개의 범주로 나누어, 5대 핵심 역량을 중심으로 교육 과정을 편성, 운영한다.

현 시대에 맞는 최첨단 컴퓨터 그래픽 장비를 도입하여 학생 1인당 1 컴퓨터로 운영하고 있으며, 다양한 프로젝트 경험을 갖춘 전문적이고 관련학과 지성을 겸비한 우수 교수진 보유하고 있고, 미디어예술대학 각 학과와의 활발한 콜라보레이션을 통해 영상 전반의 기초 지식과 전문 지식의 습득에 목표를 두고 있다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량 수행 준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀워크, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
0C6. 의사소통능력	CG디자인학과 교과내용을 이해하고 응용한다. 문서를 제대로 읽고, 상대방의 말을 듣고 의미를 파악하며, 자신의 의사를 정확하게 표현한다.
0C7. 글로벌 능력	다양한 교류 및 의사소통을 위한 글로벌 인터넷을 통해 사회성을 기른다. 상상을 현실화시키는 이미지에 있어 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력을 배양한다. 커뮤니케이션 문제해결을 위한 정보 소양능력과 정보 활용능력을 가진다. 정보 윤리 및 정보의 공유와 보호의 중요성을 인식하고 이를 준수하며, 원하는 정보를 수집하고 다양한 형태로 가공하여, 다른 사람에게 효과적으로 전달한다.
0C8. 전공실무 능력	수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다. 실습 기반 수업을 강화한다. 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다. 최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다. 툴을 구사하는 기본 인터페이스를 이해하고, 제작 시 활용한다. 컴퓨터의 구성과 동작 원리, 운영체제의 원리와 기능, 네트워크의 이해를 통해 정보 기기를 직접 다루고 조작할 수 있어야 한다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	문화, 예술에 대한 전반적인 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다. 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다. 시대적 상황에 맞는 예술 이론을 정립한다. CG디자인학 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다. 교육 내용을 이해하고 창의적으로 재구성한다. CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다. CG디자인학과 교육과정을 이해하고, 기획에 맞게 응용한다.
0C10. 자기개발능력	자신의 비전 및 목표를 찾는다. 끊임없는 자기 개발을 위해서 동기를 갖고 학습한다. 교과 내용, 연구 주제에 대해 실험 정신을 기반으로 한다. 자신의 흥미, 적성, 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 자신에게 필요한 것을 이해하고 자기 정체감을 확고히 한다. 배움에 필요한 자질을 지닐 수 있도록 스스로를 관리한다. 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.
0C11. 자원활용능력	CG디자인학 이론과 실기 수업을 설계하고, 운영한다. 일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.
0C12. 대인관계능력	공동(팀) 작업 시 자신의 임무를 완수함으로써 공동 프로젝트를 통한 책임감 배양한다. 공동(팀) 작업 시 역할에 따른 활동 목표와 우선순위를 정한다. 자신의 행동 및 업무 수행을 통제하고 관리하며, 합리적이고 균형적으로 조정한다.
0C13. 공동체윤리	직업적, 도덕적인 책임에 대한 인식을 깨우친다. 자기 위주가 아닌 서로 간의 배려를 기준으로 임한다. 효과적인 상담과 생활 지도를 수용한다. 건전한 사회 인성을 갖추고, 학급 풍토를 조성하여 학급을 운영한다. 사회성에 대한 건전한 윤리관을 정립한다. 컴퓨터그래픽디자인 공동체에 적극적으로 참여하고, 공동체의 발전에 이바지 한다.

6. 교육과정편성표

구분	성격	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전공필수	기초	디지털 영상 스토리보드	3	3	1	2																						
		디지털 캐릭터 디자인	3	3	1	2																						
		디지털 아트워크	3				3	1	2																			
		이미지와 시간	3				3	1	2																			
		디지털 영상 합성	3							3	1	2																
		3D모델링애크스처	3							3	1	2																
		모션그래픽스	3										3	1	2													
		3D프린팅	3										3	1	2													
	선택	사제동행세미나 I	0.5	0.5		1																						
		사제동행세미나 II	0.5				0.5		1																			
전공선택	심화	사제동행세미나 III	0.5						0.5		1																	
		사제동행세미나 IV	0.5									0.5		1														
		사제동행세미나 V	0.5												0.5		1											
		사제동행세미나 VI	0.5														0.5			1								
		사제동행세미나 VII	0.5																0.5			1						
		사제동행세미나 VIII	0.5																			0.5			1			
		키네틱 타이포 그래픽	2						2	1	2																	
		애니메이션워크샵 기초	2						2	1	1																	
		디지털 미디어 스튜디오	2						2	1	2																	
		게임디자인 I	2									2	1	2														
		애니메이션워크샵 심화	2									2	1	1														
		디지털영상실습	2									2	1	2														
		CG 졸업작품 세미나I	2												2	1	1											
		3D라이팅앤렌더링	2												2	1	2											
		게임디자인 II	2												2	1	2											
		VR . AR 디자인	2												2	1	2											
		이미지컴퍼지션	2												2	1	1											
		CG 졸업작품 세미나 II	2															2	1	1								
		3D 리깅애니메이션	2															2	1	2								
		매치무브	2															2	1	2								
		인터랙티브 미디어	2															2	1	2								
		인스톨레이션 미디어	2															2	1	2								
		미디어컨버전스	2															2	1	1								
		CG 졸업작품 세미나 III	2																		2	1	1					
		CG디자인포트폴리오	2																		2	1	1					
		3D컴퓨터그래픽워크샵 I	2																		2	1	1					
		CG 졸업작품 세미나 IV	2																					2	1	1		
		디지털미디어미학	2																					2	1	1		
3D컴퓨터그래픽워크샵 II	2																					2	1	1				
		현장실습 I	6								6														동계계절제			
		현장실습 II	6										6												하계계절제			
		현장실습 III	6												6										동계계절제			
		현장실습 IV	9															9							하계계절제			
		현장실습 V	9																			9			동계계절제			
		CG디자인학과 전공합계	110	6.5			6.5			12.5			18.5			16.5			18.5			15.5		15.5				

7. 이수체계도

1-1				디지털 영상 스토리보드		디지털 캐릭터 디자인			
1-2			디지털 아트웍	이미지와 시간					
2-1		키네틱 타이포그래피	디지털 영상 합성	디지털 미디어 스튜디오	애니메이션 워크샵 기초	3D 모델링 앤 텍스처			
2-2		모션그래픽스		디지털 영상실습	애니메이션 워크샵 심화	3D 프린팅		게임디자인 I	
3-1	VR.AR 디자인			이미지 컴퍼지션		3D 라이팅 앤 렌더링	3D 모델링 앤 프린팅	게임디자인 II	졸업작품 세미나 I
3-2		인스톨레이션 미디어		미디어 컨버전스		3D 리깅 앤 애니메이션	매치무브	인터랙티브 미디어	졸업작품 세미나 II
4-1	뉴미디어 워크샵		CG디자인 포트폴리오			3D 컴퓨터그래픽 워크샵 I			졸업작품 세미나 III
4-2			CG디자인 워크샵	디지털 미디어미학		3D 컴퓨터그래픽 워크샵 II			졸업작품 세미나 IV

8. 학습 성과와 교과목 간의 상관관계

성격	과 목 명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	가중치합
기초	디지털 영상 스토리보드								50%	20%	30%			100%
	디지털 캐릭터 디자인								40%	20%			40%	100%
	디지털 아트웍								40%	30%	30%			100%
	이미지와 시간								50%	30%	20%			100%
	디지털 영상 합성								30%	50%	20%			100%
	3D모델링애크스처								20%	50%	30%			100%
	모션그래픽스								30%	40%	30%			100%
	3D프린팅								30%	50%	20%			100%
심화	키네틱 타이포 그래피								30%	20%	30%		20%	100%
	애니메이션워크샵 기초								40%			30%	30%	100%
	디지털 미디어 스튜디오								40%			20%	40%	100%
	게임디자인 I								40%	30%			30%	100%
	애니메이션워크샵 심화								40%			20%	40%	100%
	디지털영상실습								40%			20%	40%	100%
	CG 졸업작품 세미나								20%			40%	40%	100%
	3D라이팅앤렌더링								10%	50%	20%	20%		100%
	게임디자인 II								40%	30%			30%	100%
	VR . AR 디자인								40%	30%	30%			100%
	이미지컴퍼지션								40%	30%	30%			100%
	CG 졸업작품 세미나 II								20%			40%	40%	100%
	3D 리깅앤애니메이션								60%	20%	20%			100%
	매치무브								50%	10%	20%	20%		100%
	인터랙티브 미디어								50%	10%			40%	100%
	인스톨레이션 미디어								40%	20%	40%			100%
	미디어컨버전스								50%			20%	30%	100%
	CG 졸업작품 세미나 III								20%			40%	40%	100%
	CG디자인포트폴리오								20%		40%	40%		100%
	3D컴퓨터그래픽워크샵 I								40%	50%	10%			100%
	CG 졸업작품 세미나 IV								20%			40%	40%	100%
	디지털미디어미학								40%	20%	40%			100%
	3D컴퓨터그래픽워크샵 II								40%	50%	10%			100%
	개설과목에서의 역량총합								1,120	660	470	350	500	
	졸업에 필요한 최소 역량 기준								100%	100%	70%	30%	30%	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
과목명	디지털 영상 스토리보드	영문과목명	Digital Video Storyboard	선수과목
교과 목표	디지털 영상 시대의 시각 언어인 스토리보드의 중요성과 기능을 이해하고, 이론적 지식에 입각한 효율적이고 전문적인 영상 스토리보드 제작 방법을 터득한다. 영상의 기본 개념인 샷의 중요성을 이해한다. 샷의 종류, 샷(shot)과 씬(scene), 시퀀스(sequence)의 구분, 오브젝트와 카메라의 움직임, 디지털 장면 전환 방법을 연구하고, 주제와 장르, 스토리에 맞게 표현한다. 애니메이션 스토리보드(Animated Storyboard), 스토리릴 제작 아티스트(Story Reel Production Artist), 연출 및 아이디어가 뛰어난 자, 2D 애니메이션 가능자를 육성해낸다.			
교과 내용	기존 영상을 보며 샷의 개념 및 중요성을 습득하고 분석하여, 스토리의 전달력을 재해석하여 창의적인 영상 스토리보드를 만든다. 디지털 영상 스토리보드 제작에 맞는 빠르고 간략한 드로잉 기술을 습득하는 실기 워크숍을 병행한다. 시각 소통 방법론(visual communication)을 이해하고, 시각 언어를 바탕으로 자신의 생각과 아이디어를 다른 이에게 전달하는 과정을 배운다. 문자의 시각화, 이미지의 영상화 작업을 이해하고 활용한다. 스토리보드에 기초한 영상을 기획하면서 편집 툴을 습득하여 이야기 방식에 따른 다양한 영상물을 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	50%	샷을 기획하고, 응용함으로써 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
		샷과 샷의 연결성을 통해 디지털 영상을 창의적으로 재구성한다.		
		디지털 영상의 기초를 익힘으로써 컴퓨터 그래픽 디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
		CG디자인학 기초 과목을 습득하면서 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	20%	샷의 사이즈 배치와 타이밍 조절을 하면서 편집 관련 툴을 습득한다.		
OC10. 자기개발능력	30%	샷에 대한 끊임없는 연구를 통해 창의력을 배양한다.		
		디지털 영상의 스토리를 이해하고, 이야기를 전달하기 위한 영상의 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	디지털 캐릭터 디자인	영문과목명	Digital Character Design	선수과목
교과 목표	모든 창작물의 필수 요소인 캐릭터의 개념에 대해 이해하고 캐릭터를 실제로 만드는 연습을 한다. 컴퓨터 그래픽의 기본 툴의 사용법을 습득하며, 분석과 실습을 통해 캐릭터의 다양한 유형적 특성을 이해한다. 각자 창작 캐릭터를 개발하여 애니메이션 제작이나 캐릭터 상품화 등에 응용할 수 있는 캐릭터를 만드는 것이 교과목의 최종 목표이다. 이 수업은 CG디자인전공의 이후 교과목을 수행하는 데에 있어서 가장 기본적인 교과목이 된다. 캐릭터 디자인을 통해 조형, 색채 등 디자인의 기본 요소를 학습한다.			
교과 내용	그래픽 툴의 사용법을 습득, 2D 캐릭터 제작			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	인물 혹은 동식물, 유무형의 사물의 모습의 디지털 캐릭터를 기획함으로써 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		CG디자인학 기초 과목을 습득하면서 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	20%	디지털 캐릭터 제작 시 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
OC12. 의사소통능력	40%	주제를 잡고, 주제에 맞는 캐릭터간의 관계도와 상호 역할을 나누어 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력을 익힌다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	디지털 아트워크	영문과목명	Digital Artwork	선수과목
교과 목표	디지털 미디어를 활용한 이미지 합성, 드로잉, 일러스트레이션을 제작한다. 일러스트레이션을 통해 캐릭터의 다양한 표현과 이미지 기호의 활용을 통한 내러티브 구축을 배운다. 또한 다양한 이미지 제작 기법을 추가로 익힌다. 매트페인팅(matte painting) 제작을 통해 애니메이션과 포스트프로덕션에서의 합성을 위한 배경을 제작하는 법도 학습한다.			
교과 내용	이미지 합성, 드로잉, 일러스트레이션을 제작을 통한 표현 능력 향상			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	발상법과 표현법의 훈련으로 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		디지털 아트의 기본을 익혀 CG디자인학전공 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	30%	필요한 소프트웨어의 학습을 통해 자료 구조 및 정보 표현의 원리를 이해하고, 문제 해결을 위해 다양한 방법으로 정보를 표현하고 구조화할 수 있다.		
OC10. 자기개발능력	30%	디지털 아트워크를 통해 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
		디지털 아트 표현에 있어서 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	이미지와 시간	영문과목명	Images and Time	선수과목
교과 목표	이미지의 영상화 작업에 대한 전공 필수 기초 과정이다. 이미지에 대한 이해와 활용을 통해 프레임(frame) 단위의 이미지에 시간성과 운동성을 부여하여 정적 이미지와 동적 이미지의 차별성을 연구한다. 주관적인 시간성과 객관적인 시간성을 인지한다.			
교과 내용	이미지와 사운드, 시간의 움직임을 이용한 내러티브(Narrative) 전개와 표현 방법을 익힌다. 이미지와 사운드의 상징성, 기호학을 이해하고, 드로잉(drawing), 사진(photograph) 및 비디오(video), 사운드(sound)를 이용하여 직접 영상을 제작한다. Adobe PhotoShop과 Adobe Premiere를 활용하여 단일 이미지에 움직임과 시간을 부여하여 영상화시킨다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	50%	단일 이미지를 영상화하는 과정을 통해 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		영상화 작업의 기초를 습득하면서 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	30%	이미지에 시간성을 부여하면서 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.		
OC10. 자기개발능력	20%	이미지와 시간의 상관관계를 통해 영상을 습득하여, 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
		영상의 기초를 정립하면서 컴퓨터 그래픽 디자인학 이론과 실기 수업을 설계하고, 운영한다.		
역량 합계		100%		

과목 프로파일				
과목명	디지털 영상 합성	영문과목명	Digital image Composite	선수과목
교과 목표	모션 그래픽, 영상 광고, 애니메이션 등 디지털 영상 제작에 있어서 합성은 디지털 영상의 필수로 자리매김 하고 있다. 디지털의 원리와 개념적 접근을 통해 다양한 디지털 영상 합성의 표현 능력을 향상시키고, 색채와 질감에 대한 훈련, 비주얼(Visual) 조형 능력과 공간 능력의 학습을 통해 개인의 개성과 창조성을 발휘하여 자유로운 형태의 영상물을 제작한다.			
교과 내용	Adobe After Effect를 활용하여, 다양한 경우의 Key작업을 이해하고, Chroma key작업, Shape Key작업 등을 통해 다양한 경우의 디지털 합성 작업 물을 만든다. After Effect 기초, 심화 작업으로 구성되어 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		30%	디지털 영상의 가장 기초적인 레이어 작업과 키 작업을 통해 합성의 원리를 이해함으로써 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.	
			디지털 영상 합성 능력을 기반으로 CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.	
			CG디자인학과 교육과정을 이해하고, 기획에 맞게 응용한다.	
OC9. 소프트웨어 활용능력		50%	이미지에 대한 기초 지식을 바탕으로 레이어 작업과 키 작업을 통해 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.	
			디지털 합성 영상 제작 시 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.	
OC10. 자기개발능력		20%	디지털 합성에 대한 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.	
			합성을 통한 기획 단계에서 제작 단계, 마무리 단계까지 일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.	
			디지털 합성에 대한 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일					
과목명	3D모델링엔텍스처	영문과목명	3D modeling and texture	선수과목	
교과 목표	마야와 Z-Brush 툴의 습득 및 예제를 통한 실무 능력 배양을 목표로 한다. 캐릭터 모델링, 제품 모델링, 인테리어 모델링 세 개의 파트로 나뉘며 분야별 전문적인 능력 배양에 목표를 둔다.				
교과 내용	사물의 조형요소, 즉 점, 선, 면의 흐름과 양감을 정확히 이해하고 Maya와 Z-Brush를 활용하여 3D 모델링의 숙련도를 쌓는다. UV Unwrap 과정을 익혀 모델링에 텍스처를 입히는 과정까지 이해한다. Maya 모델링의 기본 개념부터 로우폴리곤에서 하이폴리곤으로의 전환과정을 이해하고 익히게 된다. 애니메이션, 영화, CF 등에 실제로 쓰인 모델링을 예제로 퀄리티 높은 모델링 포트폴리오를 제작하게 된다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 디지털 콘텐츠 기획 능력		20%	사물의 형태에 대한 관찰능력을 배양한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력		50%	모델링에 필요한 도구들의 정확한 활용법을 이해한다.		
			소프트웨어간 상호 연동 관계를 정확히 이해한다.		
OC10. 자기개발 능력		30%	모델링의 퀄리티는 연습시간에 비례하므로 끊임없이 노력하는 습관을 기른다.		
			배움에 필요한 자질을 지닐 수 있도록 스스로를 관리한다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일				
과목명	3D 프린팅	영문과목명	3D printing	선수과목
교과 목표	3D의 입문과정으로 공간과 좌표에 대한 이해를 돕고, Maya의 기본 인터페이스를 익혀 3D의 기본기를 익히는데 목표를 둔다. 또한 관련 업종의 연구를 통해 개개인의 취업 포지션을 결정한다. 3D 애니메이션의 메커니즘을 기반으로 한 전반적인 기능과 제작 파이프라인 (CGI Production Pipeline)을 이해하고, 제작과정 및 적용 기술로 3D 프린팅을 활용한다. 3D 기본 개념을 숙지하고, Max 또는 Maya 기초 입문, 3D 오브젝트와 비디오 이미지를 합성하는 기술을 습득하고 창의력을 바탕으로 영상을 제작한다.			
교과 내용	3D 관련직종을 리서치 하여 정보를 공유하고, Maya의 기본 인터페이스를 실습을 통해 학습하게 된다. 이 과정을 통해 관심 분야를 찾아보고 각자의 포지션을 1차적으로 결정하게 된다. Max, Maya 기초 입문, Nuke, Smoke 기초, Tracking, Match move 등으로 구성되며, 3D 영상 제작의 전반적인 내용을 다룬다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	30%	3D 애니메이션의 메커니즘을 기반으로 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		기초 3D를 이해하고 습득하면서 CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	50%	3D 제작 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.		
		3D 제작 툴을 이용한 실습 기반 수업을 강화한다.		
		3D 제작 프로그램과 관련된 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
OC10. 자기개발능력	20%	3D 분야의 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
		일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.		
		끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	모션그래픽스	영문과목명	Motion Graphics	선수과목
교과 목표	모션그래픽스의 개념적 접근 - 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communication)의 조형적 기본 요소인 질감, 면적, 색상, 대비성 규칙 등과 소멸, 상기, 잔상 등의 타임 테이블(Timetable) 안에서의 시간과 공간 능력을 병합한 모션그래픽스 표현 방법을 학습한다. 다양한 디지털 콘텐츠의 분야(기본 영역인 영화, 방송, 광고 뿐 아니라 Web, Mobile, Kiosk, IT Simulation, VR 등) 안에서 활용되고 있는 모션그래픽스를 이해한다.			
교과 내용	모션그래픽스의 다양한 방법을 연구 및 활용하여 개개인이 스스로 원리를 깨우치고 개인의 개성과 창조성을 발휘하여 자유로운 형태의 영상물을 제작한다. Adobe After Effects, CINEMA 4D 활용하여 다양한 장르의 모션그래픽스를 구현한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	30%	디자인의 원리와 영상을 특성을 활용하여 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		이미지와 움직임 - 디지털 이미지와 아날로그 이미지의 조합을 통해 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	40%	이미지와 그래픽을 이해함으로써 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.		
		Adobe After Effects, CINEMA 4D 등 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
		최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다.		
OC10. 자기개발능력	30%	미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
		모션그래픽스를 구현하는 과정에서 일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	키네틱 타이포그래피	영문과목명	Kinetic Typography	선수과목
교과 목표	타이포그래피(Typography)의 기초이론과 개념을 이해하며 이를 토대로 활자를 이용하여 감정, 이미지, 운동감등을 표현한다. 타이포그래피의 연구와 텍스트의 다양한 실험을 통해 창의적인 디자인 능력을 학습하고, 움직이는 문자 이미지의 표현력을 발전시킨다.			
교과 내용	타이포그래피의 개념과 발달과정, 원리와 구조의 체계적 이해를 돕고 Typography의 Communication관점에서 접근해 본다. 시각전달 디자인의 중요한 도구로서 문자나 꼴 형태를 사용하여 디자인의 문제를 해결하는 컨셉과 방법을 모색한다. 전통적인 타이포그래피 연구와 함께 실험성과 창의성을 바탕으로 움직이는 타이포그래피를 제작한다. 글꼴에 대한 이해와 움직임에 대한 실험성을 연구한다. C4D를 활용한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		30%	움직이는 타이포그래피의 이해를 통해서 예술 이론을 정립한다.	
OC9. 소프트웨어 활용능력		20%	문자와 이미지 간의 상관관계를 이해하고, 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.	
OC10. 자기개발능력		30%	실험적인 타이포그래피를 제작하는 과정에서 일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.	
			창의적인 타이포 개발을 위해 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.	
OC12. 의사소통능력		20%	문자 그대로 전달하기보다는 움직이는 문자를 통해 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력을 배양한다.	
역량 합계		100%		

과목 프로파일				
과목명	애니메이션 워크샵	영문과목명	Animation Workshop	선수과목
교과 목표	초창기 움직임 연구, 초기 실험 움직이는 회화, 애니메이션 구현을 습득하여, 움직임에 대해 다양한 기법을 연구하고 표현한다.			
교과 내용	움직임의 원리를 파악하고, 이해하여, 움직임 자체에 중점을 두어 다양한 종류의 창의적이고 실험적인 애니메이션을 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	기존 방식이 아닌 다양한 장르를 결합시키면서 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		이미지 상호간의 콜라보레이션을 통해 예술 이론을 정립한다.		
		영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
		창의적 교육 내용을 재구성한다.		
		CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
		CG디자인학과 교육과정을 이해하고, 수정, 적용 한다.		
OC11. 상호협력능력	30%	공동(팀) 작업 시 자신의 임무를 완수함으로써 공동 프로젝트를 통한 책임감 배양한다.		
OC12. 의사소통능력	30%	상상을 현실화시키는 이미지에 있어 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력을 배양한다.		
		컴퓨터 그래픽 디자인 공동체에 적극적으로 참여하고, 공동체의 발전에 이바지한다.		
역량 합계		100%		

교과목 프로파일				
과목명	디지털미디어스튜디오	영문과목명	Digital Media Studio	선수과목
교과 목표	이미지의 영상화 작업에 대한 전공 필수 기초 과정이다. 컴퓨터 그래픽을 이용한 합성과 시각 효과를 배우기 위해 그 기초가 되는 실사 영상을 제작하는 법을 학습한다. 카메라를 다루는 방법, 화면 구도를 설정하는 방법, 컷 편집 때 장면 전환을 어떻게 하는지 등 실사영상에 관련된 영역을 학습한다.			
교과 내용	영상 용어 학습, 화면 구도 학습, 연출법 및 스토리텔링 습득, 실사영상 제작 능력 학습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		40%	스토리를 기획하고 구성함으로써 영상 콘텐츠를 기획하는 능력을 기른다.	
OC11. 상호협력능력		20%	인물을 촬영하고 협력 인원들과의 커뮤니케이션을 통한 효과적인 제작 프로세스를 익힌다.	
OC12. 의사소통능력		40%	스토리를 효과적으로 전달하기 위한 연출 방법을 익히고, 그에 따른 커뮤니케이션 능력을 체득한다.	
역량 합계		100%		

과목 프로파일				
과목명	게임디자인I	영문과목명	Game DesignI	선수과목
교과 목표	게임 속 레벨 디자인과 게임제작을 위한 논리를 이해한다.			
	컴퓨터 게임엔진 프로그래밍인 유니티와 에셋들을 이용하여 레벨 디자인을 제작해본다.			
교과 내용	게임엔진인 유니티를 활용하여 게임제작의 기초를 배우고, 에셋을 이용하여 자신만의 레벨을 디자인해본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	게임 밸런스와 레벨을 기획함으로 게임 기획의 능력을 기른다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	30%	게임의 제작과정을 이해하고, 필요한 소프트웨어를 활용하여 목적에 맞는 결과물을 제작한다.		
OC12. 의사소통능력	30%	결과물의 컨셉과 자신의 제작의도를 사람들에게 정확히 전달하는 방법과 효과적으로 전달하는 방법을 익히고 발표한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	디지털영상실습	영문과목명	Digital Video Practice	선수과목
교과 목표	디지털미디어스튜디오 수업에서 선행학습된 영상 제작 지식을 기반으로 실제 영상 작품을 만드는데 주력한다. 선행 수업에서 기본 지식을 익히는 데에 초점을 맞췄다면 본 수업은 향상된 퀄리티의 영상을 제작하는 것이 목표이다. 유적비디오나 CF 등 시각적인 연출이 강화된 영상 작품을 제작함으로써 실무에 필요한 능력을 향상시키고자 한다.			
교과 내용	유적비디오 혹은 CF 제작을 통한 영상 제작 능력 향상. 실사 영상의 미적 효과를 높이기 위한 포스트 프로덕션 기법 실습. 사운드와 영상의 조화 능력 배양.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		40%	스토리를 기획하고 구성함으로써 영상 콘텐츠를 기획하는 능력을 기른다.	
OC11. 상호협력능력		20%	인물을 촬영하고 협력 인원들과의 커뮤니케이션을 통한 효과적인 제작 프로세스를 익힌다.	
OC12. 의사소통능력		40%	스토리를 효과적으로 전달하기 위한 연출 방법을 익히고, 그에 따른 커뮤니케이션 능력을 체득한다.	
역량 합계		100%		

과목 프로파일					
과목명	3D 라이팅앤렌더링	영문과목명	3D Lighting and Rendering	선수과목	
교과 목표	조명, 질감, 텍스처 등을 마야의 기본 렌더러 렌더링과 외부 엔진 렌더러 렌더링을 통하여 마야 (3D) 렌더링의 이해를 한다. 마야에서 렌더링 된 이미지들을 After Effects를 활용하여 최종 결과물을 만들어 내고, 그 과정에서 실무에서의 파이프라인을 이해하는데 목표를 둔다.				
교과 내용	3D 디지털 라이팅과 G.I, F.G의 기본 개념을 이해하고, 맨탈레이 렌더러와 브이레이 렌더러, 옥테인 렌더러등 실무에서 많이 쓰이는 렌더러 종류와 특징을 파악한다. 상황에 따른 렌더러 선택으로 높은 퀄리티의 결과물을 내기 위한 실습을 한다. 채널과 Render Pass의 개념을 이해하고 After Effects를 활용하는 학습을 진행한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		10%	사물에 대한 질감과 재질에 대한 분석 능력을 배양한다.		
			CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력		50%	수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.		
			실습 기반 수업을 강화한다.		
			다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
			최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다.		
OC10. 자기개발능력		20%	많은 분량의 소프트웨어 지식이 필요하므로 끊임없이 학습하고 노력한다.		
			배움에 필요한 자질을 지닐 수 있도록 스스로를 관리한다.		
OC11. 상호협력능력		20%	제작 과정시 전반 작업과 후반 작업을 연결해 주는 중요한 단계로 자신의 행동 및 업무 수행을 통제하고 관리하며, 합리적이고 균형적으로 조정한다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일				
과목명	게임디자인II	영문과목명	Game DesignII	선수과목
교과 목표	게임 속 디자인과 게임을 위한 애니메이션의 특징을 이해한다. 컴퓨터 게임엔진 프로그래밍인 유니티를 이용하여 자신이 만든 애니메이션을 게임 속에 적용하여 움직여 본다.			
교과 내용	게임 캐릭터 디자인, 게임 애니메이션 동작연구 및 분석, 게임엔진을 이용하여 본인이 만든 캐릭터가 키보드 조작으로 움직이는 것을 제작해본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		40%	캐릭터와 그 캐릭터가 필요한 움직임을 기획함으로 게임 기획의 능력을 기른다.	
OC9. 소프트웨어 활용능력		30%	게임의 제작과정을 이해하고, 필요한 소프트웨어를 활용하여 목적에 맞는 결과물을 제작한다.	
OC12. 의사소통능력		30%	결과물의 컨셉과 자신의 제작의도를 사람들에게 정확히 전달하는 방법과 효과적으로 전달하는 방법을 익히고 발표한다.	
역량 합계		100%		

과목 프로파일				
과목명	VR.AR디자인	영문과목명	VR.AR Design	선수과목
교과 목표	새로운 매체 표현수단으로 다양한 실험이 이루어지고 있는 가상현실과 증강현실의 의미에 대해 이해하고, 이를 통해 표현할 수 있는 새로운 스토리텔링 문법과 인터랙션을 연구함으로써 시각매체 기술을 확장하고 창의적인 실험을 해 볼 수 있으며, 플랫폼에 대한 이해를 바탕으로 첨단 산업에 적응할 수 있는 능력을 배양한다.			
교과 내용	VR기술 동향에 대해 알아보고 카드보드VR등 기초적 구현이 가능한 플랫폼으로 각자의 콘텐츠를 창의적으로 스토리텔링 하는 방안에 대해 실험하여 본다. AR기술 동향에 대해 알아보고 게임엔진과 스마트기기 등을 이용한 기초적 구현을 바탕으로 각자의 콘텐츠를 창의적으로 스토리텔링 하는 방안에 대해 실험하여 본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	VR 및 AR기술의 특성의 이해		
		VR/AR의 특성에 비추어 어떠한 콘텐츠를 어떻게 구성하여야 효과적인 전달이 되는가에 대한 고찰을 한다.		
		기본적인 기술 이외에 응용기술을 적절히 사용하였는가에 대해 탐구한다		
		플랫폼 특성에 맞는 스토리텔링 방식을 창의적으로 구성하였는가에 대해 탐구한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	30%	플랫폼 구현을 위한 게임엔진의 이해와 적절한 구현으로 원활한 스토리텔링이 구현되고 있는지 살펴본다.		
OC12. 의사소통능력	30%	플랫폼으로 구현하는 콘텐츠가 어떻게 하면 설득력 있게 구성될 수 있는지 연구한다.		
		구현한 콘텐츠를 체험해 보며 기획의도에 맞도록 소통이 이루어지고 있는가를 검증하고 연구한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	이미지컴퍼지션	영문과목명	Image Composition	선수과목	
교과 목표	컴퓨터 그래픽의 필수 표현 기법인 실사 이미지의 합성을 배운다. Adobe Photoshop을 이용하여 이미 존재하는 사물들의 이미지들을 조합하고 재구성하여 새로운 이미지를 창조하는 프로젝트를 수행한다. 프로젝트를 수행을 통해 Adobe Photoshop의 응용 노하우를 습득하고 자연스러운 실사 합성을 위한 방법을 학습한다. 제시된 주제를 어떻게 표현해야 창작자의 의도를 전달할 수 있는지 미디어의 경계를 넘는 공감각적 표현기법에 대한 개념을 강화한다. 또한 한 개의 프레임 안에서 다양한 요소들의 조합을 통해 내러티브를 만들어 내는 것을 익힌다.				
교과 내용	Adobe Photoshop을 활용한 실사 이미지 합성, 포토 몽타주를 통한 이미지 표현 기법 학습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력		40%	발상법과 표현법의 훈련으로 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력		30%	필요한 소프트웨어의 학습을 통해 자료 구조 및 정보 표현의 원리를 이해하고, 문제 해결을 위해 다양한 방법으로 정보를 표현하고 구조화할 수 있다.		
OC10. 자기계발능력		30%	창의적인 표현에 대한 연구를 통해 미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
역량 합계		100%			

과목 프로파일				
과목명	3D 리깅앤애니메이션	영문과목명	3D rigging and animation	선수과목
교과 목표	탄탄한 서사구조와 연출력을 담아내는 애니메이션을 창조할 수 있는 영상 감독, 기획자, 아티스트 및 교육 인력 등, 3D 애니메이션 분야의 고급인력 개발 및 양성에 목표를 두고 있다.			
교과 내용	3D 영상 스토리를 분석함으로써, 3D와 2D, 실사 기술을 분류하고 기획하는 학습을 한다. 애니메이션 제작을 위한 기획력을 향상 시키고, 연출 능력을 배양하기 위한 이론 수업을 기반으로 캐릭터 중심의 스토리 제작 및 캐릭터 디자인 연출을 연구, 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	60%	3D 애니메이션 영상 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.		
		CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
OC11. 상호협력능력	20%	3D 애니메이션 영상 분야에 대해 직업적, 도덕적인 책임에 대한 인식을 깨우친다.		
OC12. 의사소통능력	20%	상상을 현실화시키는 이미지에 있어 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력을 배양한다.		
		컴퓨터 그래픽 디자인 공동체에 적극적으로 참여하고, 공동체의 발전에 이바지한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	매치무브	영문과목명	Match Move	선수과목
교과 목표	카메라 트래킹 소프트웨어와 CG 합성 소프트웨어의 심도 있는 학습을 통하여 영상과 그래픽의 자연스러운 합성과정을 이해한다.			
교과 내용	직접 촬영한 영상소스에 PF Track 소프트웨어를 활용하여 카메라 트래킹을 실습하고, 트래킹된 데이터에 Nuke (혹은 After Effect)를 활용하여 각자의 제작한 특색 있는 그래픽을 합성한다. 합성하였지만 누구도 눈치 채지 못할 만큼 자연스럽고 퀄리티 높은 영상의 최종 아웃풋을 만들어 낸다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC9. 소프트웨어 활용능력	50%	다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
		수업 간 연계과정을 통한 프로젝트 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다.		
OC10. 자기개발능력	10%	끊임없는 자기 개발을 위해서 동기를 갖고 학습한다.		
OC11. 상호협력능력	20%	2D팀과 3D팀이 공조하여 제작되는 파트로서 작업 시 역할에 따른 활동 목표와 우선순위를 정한다.		
		팀 작업 시 자신의 임무를 완수함으로써 공동 프로젝트를 통한 책임감 배양한다.		
OC12. 의사소통능력	20%	문서를 제대로 읽고, 상대방의 말을 듣고 의미를 파악하며, 자신의 의사를 정확하게 표현한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	인터랙티브 미디어	영문과목명	Interactive Media	선수과목
교과 목표	다양한 디지털 기반 디바이스에서 광범위하게 이용되고 있는 멀티미디어 콘텐츠들이 사용자와 상호 작용하면서 거두는 미디어의 확장성에 대해 이해하고, 디지털 기술을 이용한 다양한 시각 표현수단이 사용자와 어떻게 소통하여야 하며 효과적인 소통이 이루어지기 위해 갖추어야할 지식 및 기술사항을 학습한다.			
교과 내용	영상 매체 또는 그래픽 디자인 등 시각표현수단을 이용해 표현한 내용을 인터랙티브 콘텐츠로 묶어 사용자에게 효과적으로 전달할 수 있도록 기획과 구성을 연구하고 프로토타입을 제작해 구현하여 본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	50%	콘텐츠의 구성과 전달하고자 하는 내용의 이해.		
		각 콘텐츠의 이해를 바탕으로 이를 조직화하여 재구성한다.		
		조직화한 콘텐츠를 사용자에게 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방안을 모색하고 이를 구현하는 적절한 기술사항과 연관 짓는다.		
		알고리즘을 구성하는 구성능력 및 방안을 착안한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	10%	기획한 내용과 선택한 인터랙티브 방안에 맞는 기술을 습득 및 활용		
OC12. 의사소통 능력	40%	분석한 정보를 조직화 하고 이를 사용자의 관점에서 잘 이해할 수 있도록 구성하였는지에 대해 연구한다.		
		기획한 내용이 잘 구현되었으며, 또한 이를 사용하는 사용자가 명확하게 내용을 전달하여 효과적인 인터랙션이 이루어졌는지를 검증한다.		
역량 합계		100%		

과목 프로파일				
과목명	인스톨레이션 미디어	영문과목명	Installation media	선수과목
교과 목표	공간에 대한 이해를 바탕으로 설치 영상 작업(Installation)을 기획하고, 제작하여, 시대의 흐름에 맞는 작가 배양을 목표로 한다. 현대 미술과 예술의 흐름 안에서 매체의 변화 양상을 개괄적으로 살펴보고, 기술적 변화에 주목하기보다는 동시대의 예술, ‘현재’라는 시기적 특성, 아시아의 예술이라는 지리적 특성에 대해 탐구하여 자신의 작업의 형식과 내용을 짚어보고 심화시키는 시간을 갖는 것을 목표로 한다. 컴퓨터에서 렌더링으로 결과물이 나오는 작업과는 다르게, 디지털 컴퓨터 작업이 소스가 되어 현실의 공간에서 연출할 수 있는 능력을 기른다. 뉴미디어의 속성에 대해 이해하고, 기술의 이해와 알고리즘에 의한 맥락을 찾아가는 소통을 시도해 볼 수 있다. 이러한 과정을 통해 동시대적인 표현방법과 미디어의를 바라보는 시각, 이를 바탕으로 한 창의적인 사고와 기술미학에 관한 실험을 시도할 수 있다.			
교과 내용	다양한 매핑(Mapping) 기술과 설치 작업을 디지털 그래픽 작업과 결합하여, 공간 디지털 작업물을 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	Installation 아티스트로서의 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.		
		미디어 예술 이론을 정립한다.		
		교육 내용을 이해하고 창의적으로 재구성한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	20%	다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
		최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다.		
OC10. 자기개발능력	40%	일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.		
		작가 주의적 성향을 기본으로 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	미디어컨버전스	영문과목명	Media Convergence	선수과목
교과 목표	완성된 프로젝트를 다양한 미디어로 변환하는 것에 대해 학습하고 창작물을 어떤 방법으로 소비자에게 전달할지에 대해 연구한다. 컴퓨터 그래픽의 매체인 컴퓨터와 화면을 벗어나서 책, 포스터, 스티커 등의 인쇄물이나 인형 등의 다양한 상품화를 모색한다. 또한 온라인과 오프라인을 포함한 홍보 등의 마케팅 개념을 학습한다. 이러한 상품화 과정에서 타 전공과의 협업이나 학제적 연구를 꾀할 수 있다.			
교과 내용	완성된 애니메이션의 재매개와 상품화에 대해 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	50%	완성된 프로젝트를 기반으로 한 다양한 상품화에 대한 연구를 통해 기획 능력을 향상시킨다.		
OC11. 상호협력능력	20%	디자인 상품의 제작 과정을 통해 다양한 업무 집단과의 협업에 대해 배운다.		
OC12. 의사소통능력	30%	상품화 된 콘텐츠를 소비자에게 전달하기 위한 의사소통능력을 익힌다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	CG디자인 포트폴리오	영문과목명	Computer Graphic Design Portfolio	선수과목
교과 목표	현대 사회에 급변하는 디지털 영상 업계의 트렌드를 이해하고, 사회에 진출하여 전문가로 활동하기 위한 취업 준비 자료의 필수 요소인 포트폴리오를 제작하는 과정으로써 4년간의 작품 활동을 이해하기 쉽게 알 수 있도록 디자인 역량을 최대한 발휘하여 집대성한다. 포트폴리오는 수록된 작품의 우수성을 극대화할 수 있도록 효과적으로 디자인하여야 하며, 특히 포트폴리오 자체의 크리에이티브(Creative)가 돋보이게 디자인하는 것이 중요하다.			
교과 내용	디지털 영상 디자이너로서 자신을 표현하는 방법을 연구하고, 이를 효과적으로 디자인하여 완성도 높은 포트폴리오를 제작한다. 4년간 제작한 작품을 모아 본인의 개성이 잘 나타날 수 있도록 레이아웃과 컨셉을 정하고 들어갈 작품의 내용 또한 재보정 작업을 통하여 고품질의 포트폴리오를 완성한다. 졸업 후 진로분야의 연계성을 고려한 포트폴리오가 되도록 한다. 포트폴리오에 수록할 작품들을 유형별로 분류하고, 작품 컨셉 및 제작 의도 등을 작성한다. 본인만의 영상 쇼릴(showreel)을 제작한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	20%	본인의 포트폴리오를 기획하고 제작함으로써 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
		포트폴리오는 사회가 원하는 창의적 교육 내용을 재구성한다.		
		4년간의 작업을 집대성함으로써 CG디자인학과 교과내용 간의 유기적 관련성을 이해한다.		
OC10. 자기개발능력	40%	미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
OC11. 상호협력능력	40%	본인이 원하는 사회 분야에 대한 조사를 통하여 직업적, 도덕적인 책임에 대한 인식을 깨우친다.		
		효과적인 상담과 생활 지도를 수용한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일					
과목명	3D 컴퓨터 그래픽 워크샵Ⅰ	영문과목명	3D Computer Graphics Workshop I	선수과목	
교과 목표	3D 컴퓨터 그래픽의 다양한 특수효과 (particles, collision, composition, rendering)를 학습하여 고급 심화 과정을 목표로 하고 있다.				
교과 내용	particles, Effect & Dynamic, Hair & Fur & Cloth, 유기적인 사물의 구현 등 다양한 3D 기술을 습득하여 영상을 제작한다. 졸업 후 실무에서도 활용 할 수 있는 작품 제작을 위한 과정이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	3D 특수효과 심화 과정으로 다양한 기술을 습득함으로써 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.			
		3D 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.			
OC9. 소프트웨어 활용능력	50%	3D의 다양한 프로그램을 다루며, 실습 기반 수업을 강화한다.			
OC10. 자기개발능력	10%	미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.			
		주제를 표현함에 있어 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.			
역량 합계		100%			

과목 프로파일				
과목명	디지털미디어미학	영문과목명	Digital Media Art	선수과목
교과 목표	디지털미디어를 예술적 표현의 한 방법으로 인식하고 새로운 예술적 표현의 가능성들을 탐구함으로써 디자인보다는 예술에 초점을 두어 진행한다, 매체를 도구로 본인의 생각을 창의적으로 기획하여 영상 작업물을 제작할 수 있도록 학습하는 수업이다. 또한 이를 바탕으로한 기술의 이해를 통해 다양한 국면에서 시도되고 있는 미디어활동의 분석과 맥락을 파악함으로써 기술융합시대에 필요한 인문학적, 미학적 사고를 도모할 수 있다.			
교과 내용	다양한 시대적 예술적 이론과 퍼포먼스(Performance), 영상, 인터랙티브(Interactive) 설치 등, 다양한 예술 미디어 플랫폼(platform)에 관하여 연구하고, 디지털 아트의 가능성에 대해 고찰한다. VR, AR, 프로젝트 매핑(Project Mapping), 기술을 습득하고, 산학과 연동시켜 진행한다. 예술 이론 학습과 미디어 아트 작품 제작 실기를 함께 병행하여 진행된다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	미디어 아티스트(Media Artist)로서의 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.		
		미디어 예술 이론을 정립한다.		
		교육 내용을 이해하고 창의적으로 재구성한다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	20%	다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.		
		최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다.		
OC10. 자기개발능력	40%	예술 작가 적인 소양을 가지고, 일정한 목표 하에 효과를 극대화시키기 위하여 체계적으로 계획을 수행하는 능력을 배양한다.		
		작가 주의적 성향을 기본으로 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	3D 컴퓨터 그래픽 워크샵II	영문과목명	3D Computer Graphics Workshop II	선수과목
교과 목표	3D 컴퓨터 그래픽의 다양한 특수효과 (particles, collision, composition, rendering)를 학습하여 고급 심화 과정을 목표로 하고 있다.			
교과 내용	particles, Effect & Dynamic, Hair & Fur & Cloth, 유기적인 사물의 구현 등 다양한 3D 기술을 습득하여 영상을 제작한다. 졸업 후 실무에서도 활용 할 수 있는 작품 제작을 위한 과정이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	40%	3D 특수효과 심화 과정으로 다양한 기술을 습득함으로써 문화, 예술에 대한 이해를 갖춘 창의적인 생각을 키운다.		
		3D 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC9. 소프트웨어 활용능력	50%	3D의 다양한 프로그램을 다루며, 실습 기반 수업을 강화한다.		
OC10. 자기개발능력	10%	미래지향적 포트폴리오 준비과정을 통해 창의력을 배양한다.		
		주제를 표현함에 있어 끊임없는 연구 및 실험 정신을 기반으로 한다.		
역량 합계	100%			

과목 프로파일				
과목명	졸업작품세미나	영문과목명	Graduation Seminar	선수과목
교과 목표	졸업 요건을 충족하기 위한 졸업 작품에 관한 연구. 학생 개개인의 성향을 파악하고 졸업 작품을 진행한다. 디지털 영상 업계 구인 구직의 흐름을 반영하여 사회에서 요구하는 인재를 발굴하기 위해. 현 시대에 걸맞은 사회생활과 연계하여 학습한다. 관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.			
교과 내용	디지털 영상 기획 및 아트팀, 2D 디지털 영상, 3D 디지털 영상으로 나뉜 사회에서 원하는 역량을 영화 CG, 방송 CG, 광고 CG로 분류하여 보다 세부적으로 학습한다. 현장 학습을 통해 역량과 인적 네트워크를 강화한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 디지털콘텐츠 기획능력	20%	사회에서 원하는 인재 상에 초점을 두어 영상 교육 전반에 대한 학문적 소양을 가진다.		
OC11. 상호협력능력	40%	직업적, 도덕적인 책임에 대한 인식을 깨우친다. 인턴쉽을 통해 컴퓨터그래픽디자인 공동체에 적극적으로 참여하고, 공동체의 발전에 이바지 한다.		
OC12. 의사소통능력	40%	문제해결을 위한 정보 소양능력과 정보 활용능력을 가진다. 다양한 교류 및 의사소통을 위한 인턴쉽을 통해 사회성을 기른다.		
역량 합계	100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
미술학사	졸업전시회 통과 - 2학기 졸업 작품 전시회를 통해 평균 70점 이상 획득자. 졸업 예정자들은, 졸업 1년 전 학기 말에 지도교수를 선정하여 디지털 영상 아트, 2D 디지털 영상 그래픽, 3D 디지털 영상 그래픽 분야를 선택하여, 1년간 지도를 받는다. CG디자인학과 전공 교수들이 심사하여 졸업 전시 인정 여부를 판단한다. 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업 전시 통과 여부를 통보한다.	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
-	PC실습실 1학년 실기실 2학년 실기실 3학년 실기실 4학년 실기실 스튜디오 영상센터	-

광고홍보전공

1. 교육목표

- 가. 인간적인 광고문화의 형성과 발전에 기여할 수 있는 광고전문인을 육성
- 나. 우수한 신진학자들을 확보하여 미래 지향적이고 창조적인 교육을 완성
- 다. 대학의 각종 교양프로그램 및 신앙생활 프로그램을 전공교육과 연계하여 사회생활에 적응하고 자신의 존엄을 유지하는 인재를 양성

2. 학과연혁

- 2007. 3. 관동대학교 광고홍보학과 신설
- 2008. 3. ~ 10. 관동대학교 광고홍보학과 실습기자재 설치 및 확충
- 2011. 2. 관동대학교 광고홍보학과 첫 졸업생 배출
- 2014. 12. 가톨릭관동대학교 광고홍보학과 학과평가 및 취업률 1위 달성
- 2015. 2. 가톨릭관동대학교 광고홍보학과 5회 졸업생 배출
- 2015. 9. 국가보훈처장상 및 최우수학과 수상
- 2016. 3. 가톨릭관동대학교 일반대학원 광고홍보학과 석사과정 신설

3. 교과운영 방안

가톨릭관동대학교 광고홍보학과는 21세기에 각광받는 분야인 광고 및 홍보계의 유능한 인력양성을 목표로 설립 되었으며, 한국광고 및 홍보업계를 이끌어가기 위해서 관련학과들과 협력하여 전인교육의 장을 만들어가고자 합니다. 현장감 있는 교육을 위하여 견학과정을 마련하고, 실무분야에서 유능한 전문가를 강사로 모시고 전문지식도 함께 배우고자 합니다. 그리고 학생들의 광고 공모전을 위한 광고물 제작과 관련 논문출품에 적극적으로 지원하여 학생들의 광고에 대한 열의를 향상시키기 위해 노력하고자 합니다. 또한 광고의 이론적 인면과 실질적인 면에 동등한 중요성을 인식하고 미래지향적인 교육을 향한 구체적인 교육방법과 제도를 마련하고 있으며, 다 학제적 연구 활동 장려 및 이를 위한 실습기자재 확충을 위해 노력하고 있습니다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
OC6. 의사소통능력	다양한 이해관계자들(정부, 기업, 소비자)들과의 원활한 의사소통을 위해 의견을 수렴하고, 이를 바탕으로 모두가 원하는 방향으로 문제를 해결하는 능력.
OC7. 글로벌 능력	글로벌 시장에 대응할 수 있는 다양한 지식과 문화에 대한 적응력을 바탕으로 세계시장에 대응할 수 있는 능력.
OC8. 전공실무 능력	광고홍보분야의 전문가로써 전공지식을 통해 실무를 이해하고 해결할 수 있는 능력.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	광고홍보 실무에 필요한 문제해결과정을, 다양한 학문적인 지식을 바탕으로 한 창의적인 아이디어를 통해서 해결할 수 있는 능력.
OC10. 자기개발능력	새로운 미디어와 산업에 맞는 미래사회에 적응하기 위해 시대의 trend를 분석하여 사회적 needs에 부합하는 창의적 아이디어를 개발할 수 있는 능력.
OC11. 자원활용능력	새로운 디바이스산업(VR,AR,Robotics)과 관련 산업들의 변화를 습득하고 이를 통해 다양한 부가가치를 창출할 수 있는 능력.
OC12. 대인관계능력	다양한 팀워크에 필요한 대인 소통능력을 바탕으로 상호간에 협력하며 문제해결을 위한 아이디어를 리드하고 협력할 수 있는 능력.
OC13. 공동체윤리	상호간의 이해를 통해 공동의 목적을 위해 봉사하고 이를 바탕으로 성실하고 바르게 이끌어 나갈 수 있는 능력.

5. 광고홍보학과 모듈별 명칭

대학 : 사회과학대학		학과 : 광고홍보학과
진출분야 : 광고 및 PR대행사, 방송국 관련 전문업체, 출판 및 디자인 관련업체, 기업체홍보팀 등		
모듈 1	모듈명 : 광고홍보 일반	
	진출분야 : 광고대행사, 광고기획사, PR대행사, 방송국, 이벤트회사, 출판사, 디자인 관련업체, 기업체홍보부서 등	
	관련직업 : 광고AE, 광고(CF)PD, 방송PD, 광고플래너, 광고전문가, PR(홍보)전문가, 디자이너, 카피라이터, 기타 등등	
	자격증 및 공인성적 : 옥외광고사, 기타 등등(각종 공모전 수상)	
	담당교수 : 홍창의, 이제영	
모듈 2	모듈명 : 광고홍보 전문	
	진출분야 : 광고대행사, 광고기획사, PR대행사, 방송국, 이벤트회사, 출판사, 디자인 관련업체, 기업체홍보부서 등	
	관련직업 : 광고AE, 광고(CF)PD, 방송PD, 광고플래너, 광고전문가, PR(홍보)전문가, 디자이너, 카피라이터, 기타 등등	
	자격증 및 공인성적 : 옥외광고사, 기타 등등(각종 공모전 수상)	
	담당교수 : 홍창의, 이제영	
모듈 3	모듈명 : 광고홍보 실용	
	진출분야 : 광고대행사, 광고기획사, PR대행사, 방송국, 이벤트회사, 출판사, 디자인 관련업체, 기업체홍보부서 등	
	관련직업 : 광고AE, 광고(CF)PD, 방송PD, 광고플래너, 광고전문가, PR(홍보)전문가, 디자이너, 카피라이터, 기타 등등	
	자격증 및 공인성적 : 옥외광고사, 기타 등등(각종 공모전 수상)	
	담당교수 : 홍창의, 이제영	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학점	1학년		2학년		3학년		4학년		비 고
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
				학점 시간 강의	주당 시간 실습	학점 시간 강의	주당 시간 실습	학점 시간 강의	주당 시간 실습	학점 시간 강의	주당 시간 실습	
모 듈 1 - 3	전선	광고입문	3	3	3							
	전선	경영입문	3	3	3							
	전선	광고사론	3			3	3					
	전선	커뮤니케이션입문	3			3	3					
	전선	마케팅입문	3			3	3					
	전선	광고영어	3					3	3			
	전선	광고기획론	3					3	3			
	전선	브랜드경영실습	3					3	3			
	전필	프리젠테이션실습	3					3	3			
	전선	매체론	3							3	3	
	전선	토론실습	3							3	3	
	전필	광고통계	3							3	3	
	전필	PR론	3							3	3	
	전필	옥외광고실습	3							3	3	
	전선	인쇄광고실습	3							3	3	
	전선	교통광고	3							3	3	
	전선	상상스마트러닝	3							3	3	
	전선	카피라이팅실습	3							3	3	
	전선	광고전략론	3							3	3	
	전선	소비자론	3							3	3	
	전선	캠페인사례연구	3							3	3	
	전필	광고비평론	3							3	3	
	전선	광고법윤리	3							3	3	
	전필	프로젝트실습	3							3	3	
	전선	VMS실습	3							3	3	
	전필	광고심리론	3									3 3
	전선	기업PR	3									3 3
	전선	프레스리포트	3									3
	전선	광고인턴실습	3									3 3
창 의 실 용 영 역	필수	진로탐색	3	3	3							
	필수	창의성교육	3			3	3					
	필수	취창업과 진로	2					2	2			
	필수	산업체요구 개설교과	3							3	3	
	필수	지역사회문제 해결형 캡스톤디자인	3							3	2 1	
	필수	캡스톤디자인	3									3 1 2
추 천 모 듈		모듈명(학과)		이수과목 표기								
		모듈명(학과)		이수과목 표기								
		모듈명(학과)		이수과목 표기								

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (광고홍보 일반)	모듈2 (광고홍보 전문)	모듈3 (광고홍보 실용)	융복합	창의실용과정
1	1학기	광고입문		경영입문		진로탐색
	2학기	광고사론	커뮤니케이션입문	(마케팅입문)		창의성교육
2	1학기	광고영어	광고기획론 (브랜드경영실습)	프리젠테이션실습		취창업과 진로 - 학과와 별도 개설
	2학기	(매체론)	토론실습	광고통계		
3	1학기	PR론	옥외광고실습 (인쇄광고실습)	교통광고 (상상스마트러닝)		산업체요구 개설교과
	2학기	카피라이팅실습	(광고전략론)	(소비자론)		지역사회문제 해결형 캡스톤디자인
4	1학기	캠페인사례연구	광고비평론 (광고법윤리)	프로젝트실습 (VMS실습)		
	2학기	(광고심리론)	기업PR	프레스리포트 (광고인턴실습)		캡스톤디자인

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	0C6	0C7	0C8	0C9	0C10	0C11	0C12	0C13	가중치합
모 듈 1	선택	광고입문			50%	30%		20%			100%
	선택	광고사론			50%	30%		20%			100%
	선택	광고영어		30%	50%			20%			100%
	선택	매체론			50%	30%		20%			100%
	필수	PR론	20%		50%			30%			100%
	선택	카피라이팅실습			50%	30%		20%			100%
	선택	캠페인사례연구			50%	30%		20%			100%
	필수	광고심리론			50%	30%		20%			100%
모 듈 2	선택	커뮤니케이션입문	30%		50%			20%			100%
	선택	광고기획론			50%	30%	20%				100%
	선택	브랜드경영실습			50%	30%	20%				100%
	선택	토론실습			50%	30%			20%		100%
	필수	옥외광고실습			50%	30%	20%				100%
	선택	인쇄광고실습			50%	30%	20%				100%
	선택	광고전략론			50%	30%		20%			100%
	필수	광고비평론			50%	30%		20%			100%
	선택	광고법윤리			50%	30%		20%			100%
	선택	기업PR			50%	30%		20%			100%
모 듈 3	선택	경영입문			50%	30%		20%			100%
	선택	마케팅입문			50%	30%		20%			100%
	필수	프리젠테이션실습			50%	30%		20%			100%
	필수	광고통계			50%	30%		20%			100%
	선택	교통광고			50%	30%		20%			100%
	선택	상상스마트러닝			50%	30%			20%		100%
	선택	소비자론			50%	30%		20%			100%
	필수	프로젝트실습			50%	30%			20%		100%
	선택	VMS실습			50%	30%			20%		100%
	선택	프레스리포트			50%	30%		20%			100%
	선택	광고인턴실습			50%	30%			20%		100%
창의 실용 모듈	필수	진로탐색			50%		30%			20%	100%
	필수	창의성교육	50%			30%		20%			100%
	선택	취창업과 진로 (학과와 별도 개설)			50%		30%	20%			100%
	필수	산업체요구개설교과			50%		30%	20%			100%
	필수	지역사회문제해결형 캡스톤디자인			50%		30%	20%			100%
	필수	캡스톤디자인			50%	30%		20%			100%
융복합 모듈											
계	개설과목 에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	100%	30%	1,700%	840%	200%	510%	100%	20%	

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일								
교과목명	광고입문		영문교과목명		Gate To Advertising	선수과목		
교과 목표	광고학에 관한 기초적 개념과 광고 산업의 원리를 이해시키며 특히 광고환경, 제작자 및 운영의 기능을 중심으로 개괄적으로 살펴본다.							
교과 내용	광고학의 기본개념을 중심으로 이해하는데 중점을 두며, 각종 매체별 광고 적용의 사례와 국내외 사례를 파악함으로써 전반적인 이해를 꾀하는데 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	경영입문		영문교과목명	Gate To Management		선수과목		
교과 목표	경영학의 본질 및 대상을 파악하고 과거부터 현재까지의 흐름을 통해 경영학의 변천과정을 습득케 한다. 그리고 광고홍보에 필요한 새로운 경영지식과 기법의 부분을 발췌하여 기초적 이론을 구축한다.							
교과 내용	경영학의 이론, 조직, 인사, 고객만족, 커뮤니케이션, 리더십, 미래경영과 자기경영 등을 통해 광고홍보학에 필요한 마케팅 분야의 이론적 기초와 기법 등을 습득케 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론 () 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	마케팅입문		영문교과목명		Gate To Marketing		선수과목	
교과 목표	마케팅 업무의 개념, 마케팅의 필요성, 시장과 고객환경의 변화에 따른 마케팅 원리를 습득하고, 시장, 고객, 경쟁 환경을 체계적으로 분석하고 사례를 통하여 다양한 스킬과 전략을 습득함으로써 시장 지향적 마케팅마인드를 제고함으로써 광고홍보 전공 관련 마케팅 역량을 높일 수 있도록 한다.							
교과 내용	마케팅 주요 업무 내용과 최신 트렌드 변화 파악하고, 시장, 고객, 경쟁의 변화에 대한 환경 분석 기법 습득한다. 또한 마케팅 성공/실패사례 분석을 통한 자사 마케팅 전략수립 능력 강화하도록 한다. 특히, 조별 활동을 통해 광고홍보 마케팅전략 수립 및 평가 실습을 유도한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	커뮤니케이션입문		영문교과목명	Gate To Communication		선수과목		
교과 목표	미디어 효과 이론과 마케팅 커뮤니케이션의 일환으로 광고환경분석과 광고에 관련된 기본전략, 매체전략, 크리에이티브 전략 등을 통합적으로 검토한다.							
교과 내용	매스미디어의 성질을 이해하고 사용자의 인지적 감정적 욕구를 충족시키는 기술적 이론을 배양시키며 커뮤니케이션의 개념과 범위를 습득하고 커뮤니케이션의 역사, 커뮤니케이션 철학적 개념과 메시지론, 인터넷 방법론, 선진 커뮤니케이션 전략 등을 공부한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	30%		50%			20%		
평가방법	발표		시험			보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고사론		영문교과목명	Advertising History Theory		선수과목		
교과 목표	국내외 광고의 역사를 검토하고, 과거와 현재의 광고에 대한 미시 및 거시적인 이해를 얻는데 목적이 있다.							
교과 내용	주요 국가들의 시대적 상황에 따른 광고현상과 특성을 규명하고, 이에 따른 광고지식을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	프리젠테이션실습			영문교과목명	Presentation Practice		선수과목	
교과 목표	디지털 시대에 광고인, 홍보인으로서 필수적인 효율적인 프리젠테이션을 위한 지식과 실습을 연마한다.							
교과 내용	본 수업에서는 기본적인 컴퓨터 지식과 실습은 물론, 포토샵에 대한 이론적 이해와 관련 실습, 이에 대한 평가(과제)를 중심으로 이루어진다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	토론실습		영문교과목명	Debating Practise		선수과목		
교과 목표	국내외 정치, 사회, 문화, 경제적 주요 사항에 관한 다양한 주제를 바탕으로 상호간의 의사소통 능력 함양과 올바른 스피치 토론교육을 이해한다.							
교과 내용	종합적 토론방법과 자기표현 방식에 관한 단계별 이론을 통한 실습을 습득하고 능력을 배양하도록 유도한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			50%	30%			20%	
평가방법			시험	발표			그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	매체론		영문교과목명	Media Theory			선수과목	
교과 목표	광고홍보는 다양한 매체를 이용하여 판매 메시지를 전달하고 상품의 주관적 가치를 부여하는 제시 및 촉진활동이다. 특히 오늘날은 신문, 잡지, 라디오, TV 등 주요 대중매체를 비롯 DM, 옥외매체, 교통매체, 특수매체 등 다양한 매체를 폭넓게 이용함으로써 효율적으로 목표공중에게 메시지를 전달한다.							
교과 내용	광고 홍보매체의 특성, 매체전략의 수립, 실행, 통제, 매체구매과정, 매체계획의 기법 및 방법, 매체효과 모델 등을 중심으로 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고영어		영문교과목명	Advertising English			선수과목	
교과 목표	국제화된 미디어광고시대에 필요한 기초 영어 공부와 국제적인 시사에 대한 관심을 높이는데 그 목적이 있다.							
교과 내용	수강학생들에게 최근까지 광고매체에서 제공되는 영문으로 된 (신문, 잡지, 방송, 영화 등) 내용(기사, 칼럼, 용어 등)과 카피 등에 관한 기초적 지식을 체득할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V			V		
가중치		30%	50%			20%		
평가방법		발표	시험			보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	옥외광고실습		영문교과목명	Outdoor of Home Advertising Practise			선수과목	
교과 목표	본 과목은 옥외광고 실용 작업에 맞추어 활용하는 기본응용과정으로서 옥외디자인과 컴퓨터기술을 유기적으로 연계시키는 방법을 연구하며, 이론과 실기가 겸비된 학습을 통하여 옥외광고 전반을 이해하고 종합적인 기획을 효율적으로 모색하는데 있다.							
교과 내용	이 수업은 주변의 옥외광고물에 대한 실질적인 기본 작업의 일환으로 시·지각커뮤니케이션 및 그래픽디자인, 포장디자인, 편집디자인 등을 실제 옥외광고사를 대비한 실무 교육을 실시한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	30%	20%			
평가방법			시험	발표	프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	상상스마트러닝		영문교과목명	Imaginal Smart Learning			선수과목	
교과 목표	본 수업에서는 스마트미디어와 이에 지식 활용습득을 위해 개인 및 팀별과제를 통하여, 수강학생들로 하여금 적극적인 참여를 유도한다.							
교과 내용	21세기 디지털 스마트미디어 시대를 맞이하여 컴퓨터, 스마트폰 등 미디어 응용산업이 각광을 받고 있다. 이에 본 교과목에서는 이러한 스마트 미디어에 관한 개념 정의 및, 관련 시스템의 구성과 원리 등에 대한 충분한 이해를 바탕으로 학생들의 다양한 브레인스토밍적인 학습을 유도하도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			50%	30%			20%	
평가방법			시험	발표			그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	소비자론		영문교과목명	Consumer Practice			선수과목	
교과 목표	현대 사회에 있어서 소비자와 마케팅적 차원 소비자행동의 이해, 소비자와 환경, 소비자와 기업, 소비자 문제와 보호 등에 관한 실습을 통하여 이해하도록 한다.							
교과 내용	본 수업에서는 소비자와 기업간의 마케팅 개념, 광고와 유통, 기타 소비자문제 등에 대해서 이론을 겸비하여 실습을 하도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	교통광고		영문교과목명	Transit Advertising Practice		선수과목		
교과 목표	교통광고는 옥외광고의 세부 과정이다. 공항, 역이나 버스 쉼터를 활용한 광고와 차량 내외부에 부착한 광고 및 지하철 스크린도어 광고를 포함한다. 광고홍보 매체의 하나로써 교통분야를 다루며, 장소와 크기를 자유롭게 선택하여 장기간의 광고를 할 수 있어 광고의 도달 빈도와 효과가 매우 높다. 그리고 지속적으로 메시지를 전달할 수 있고 연속 광고의 장점도 가지고 있다. 교통과 광고의 융합학문으로서의 교통광고의 개념을 습득케 하고 범위의 확장과 응용력을 배운다.							
교과 내용	교통광고 홍보매체의 특성, 교통광고 전략의 수립, 실행, 통제, 교통광고 효과 측정 및 현장조사 등을 중심으로 다룬다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	인쇄광고실습		영문교과목명	Printing & Advertising Practice		선수과목		
교과 목표	매체별 광고지출 구성비를 볼 때 최고의 취급액을 기록하고 있는 신문광고와 광고매체로서 점점 중요도를 더해가고 있는 잡지광고 등 인쇄매체 광고물의 실제적인 작성과 제작을 실습하며, 학생들이 전문적인 인쇄광고 카피라이팅 기법을 습득하도록 한다.							
교과 내용	인쇄매체의 특성, 인쇄매체광고의 표현전략과 방법, 인쇄매체광고의 구성요소, 인쇄매체광고 제작 등 인쇄광고 제작에 필요한 기본적인 지식을 습득하도록 하며, 강의시간에 학생들이 실제로 제작한 광고물을 분석하고 평가하여 인쇄매체광고의 실제 제작을 훈련하는 과정이다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	30%	20%			
평가방법			시험	발표	프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	PR론	영문교과목명	Theoretical Public Relations		선수과목			
교과 목표	기업이미지 광고, 각종 이벤트, 언론 홍보 등 PR활동의 이론적 배경, 국가적 차원의 PR활동 사례 등이 소개되어 하며 PR이론을 총망라한 커뮤니케이션학을 추구한다.							
교과 내용	PR의 정의와 역사를 살펴보고, PR 환경, PR의 수행과정을 익히고 PR 언론과 여론, 투자자간의 전략과 관리방법을 사례를 통하여 분석하여 기업 커뮤니케이션, 행정기관과 정치 PR, 국제 PR, PR과 뉴테크놀러지를 분석하여 PR의 실재를 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	보고서		시험	발표				

교과목 프로파일								
교과목명	브랜드경영실습		영문교과목명	Brand Management Practice			선수과목	
교과 목표	국내외 주요 기업의 명품브랜드를 주축으로 명품의 성공적 경영전략이 무엇이며, 브랜드경영의 교육목표와 교육방법을 알아본다.							
교과 내용	본 수업에서는 최근 광고매체에서 등장하는 경영학적 차원에서의 브랜드의 의미, 필요성, 중요성을 이해하고, 이에 대한 전략과 서비스를 파악하는데 있다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	30%	20%			
평가방법			시험	발표	보고서			

교과목 프로파일								
교과목명	광고통계		영문교과목명	Advertising Statistics Practice			선수과목	
교과 목표	광고학에서의 통계의 기본 개념과 철학을 쉽고 올바르게 이해하고, 기본적인 통계실습을 통하여 실무 활용의 응용과 이해를 높인다.							
교과 내용	광고학 차원에서 통계를 처음 접하는 학생들에게도 부담없이 접할 수 있도록 기본적인 SPSS PC+ 통계패키지를 통한 다양한 사례실습을 연마한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	카피라이팅실습		영문교과목명		Copywriting Practice		선수과목	
교과 목표	카피라이터를 지망하는 학생들이 카피라이팅실습 과목을 이수한 후 이론과 실재를 갖춘 전문가가 되도록 한다.							
교과 내용	제품광고, 기업광고, 정치광고, 공공광고 등 다양한 분야의 광고카피를 인쇄매체, 전파매체, 기타매체 등 매체별 또는 카피 유형별로 실습함으로써 전문적인 카피라이팅 기법을 배우도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고기획론			영문교과목명	Advertising Planning Theory		선수과목	
교과 목표	각종 미디어를 통한 광고 이론과 실무를 이해하는데 역점을 둔다.							
교과 내용	이 수업에서는 국내외 광고 업체 및 대행사들의 기획활동과 실무광고 현장 내용을 이론적 접근을 통하여 습득하고 실제 관련 사례들을 익히도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V	V			
가중치			50%	30%	20%			
평가방법			시험	발표	보고서			

교과목 프로파일								
교과목명	광고심리론		영문교과목명	Advertising psychology Theory			선수과목	
교과 목표	광고실무에서 크게 활용되는 심리적인 지식을 광고에 원용하여 소비자 행동 및 커뮤니케이션 효과에 관한 제반이론과 모델들을 이해하는데 초점을 둔다.							
교과 내용	광고와 마케팅의 근간을 이루는 소비자행동에 대한 이론적, 실무적 접근을 하기 위하여 소비자의 심리, 소비자행동의 개념과 특성, 소비자의 의사결정과정 등과 관련된 제반 이론을 탐구하고, 광고의 궁극적 대상인 목표공중의 행동원리를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고비평론		영문교과목명	Advertising Criticism Practice			선수과목	
교과 목표	최근 국내외 광고 등을 접하고, 직접 비판하고 설명할 수 있는 심화능력을 배양한다.							
교과 내용	본 수업은 각종 매체에서 제공되는 광고 관련 자료를 중심으로 비평과 심화 평가실습을 통하여 비평하는 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	VMS실습		영문교과목명	Variable Message Sign Practise		선수과목		
교과 목표	컴퓨터 및 그래픽 수업이론 및 실습수업에서 습득한 지식을 실제 Variable Message Sign 학습에 접목시킴으로써 광고 및 홍보회사 및 유관 기업에서 실무경험을 쌓을 수 있도록 하는데 목적이 있다.							
교과 내용	본 수업에서는 PC 및 스마트폰을 통한 Variable Message Sign 학습을 이론과 실무현장을 응용하여 연마하도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			50%	30%			20%	
평가방법			시험	발표			그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	캠페인사례연구		영문교과목명	Campaign Case Study			선수과목	
교과 목표	본 수업에서는 국내외 유명 캠페인의 의미 및 유형, 전략수립과 효과적인 접근방법을 이해하는데 역점을 둔다.							
교과 내용	성공적인 캠페인 수행을 위한 Creative Process와 관련 설득 커뮤니케이션에 대한 이론과 이의 활용 사례 연구를 집중적으로 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고인턴실습		영문교과목명	Advertising Internship Practise			선수과목	
교과 목표	광고 관련 이론 및 실습수업에서 습득한 지식을 실제 광고회사 및 유관 기업에서 실무경험을 쌓을 수 있도록 하는데 목적이 있다.							
교과 내용	본 수업에서는 홍보 및 광고대행사, 기업이나 다른 조직의 홍보부 또는 광고부에서 현장실습과 인턴제도를 통해 대학에서 배운 이론과 실제의 응용을 결합하여 실무 경험을 얻을 수 있다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			50%	30%			20%	
평가방법			시험	발표			그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	프레스리포트		영문교과목명	Press Report		선수과목		
교과 목표	광고홍보라는 사회적 현상을 프레스를 통해 이해할 수 있는 과학적이고 합리적인 사고를 배양하고, 언론 매체에서 광고홍보에 주로 활용되는 현실적 연구방법들의 이론과 적용방법을 습득케 한다.							
교과 내용	광고홍보연구에 이용되는 주요방법론의 이론 및 특성, 적용 분야 등을 다루고, T0, 라디오, 신문 등 방송 매체에 대한 구체적인 계획수립, 자료수집, 수집된 자료의 분석하여 핵심적인 주제를 가지고 토의하는 방식으로 진행되며 실제로 언론에 접근할 수 있는 능력을 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고전략론			영문교과목명	Advertising Strategy Theory		선수과목	
교과 목표	현대사회의 광고업계에서 주로 활용되는 광고이론과 전략적 계획과 방향을 익힌다.							
교과 내용	본 수업에서는 광고회사, 기업이나 다른 조직의 광고부서에서 실행하는 실무 전략과 이론을 결합하여 교육하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	기업PR		영문교과목명	Cooperation PR		선수과목		
교과 목표	광고기업이나 광고대행사에서 매출액을 향상시키기 위한 국내외 기업간 혹은 기업내의 PR적 차원에 대해서 다각적인 내용을 이해한다.							
교과 내용	스마트 미디어시대의 PR의 차원을 좀 더 폭넓게 짚어보고, 국내외 기업들에서 행해지는 PR의 다양한 방법들에 관한 판매촉진 기법과 관리에 대한 개념과 이론을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	광고법윤리			영문교과목명	Advertising Law & Ethics		선수과목	
교과 목표	광고실무에서 크게 활용되는 법적 차원의 지식과 윤리적 규율에 대해서 제반이론과 모델들을 이해하는데 초점을 둔다.							
교과 내용	광고와 마케팅의 근간을 이루는 광고법과 윤리에 대한 이론적, 실무적 접근을 하기 위하여 국내외 사례를 중심으로 관련된 제반 이론에 대해서 사례를 중심으로 이해하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	캡스톤디자인		영문교과목명	Capstone Design			선수과목	
교과 목표	4년동안 배운 다양한 전공수업 중에서 가장 자신있는 내용을 중심으로 실습과제물이나 이론보고서를 작성함으로써 완성도 높은 졸업 작품의 수행능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	본 교과목에서는 전공기초 및 심화과목에 대해서 수강학생별로 선택하도록 하며, 이에 관련된 전공교수님의 지도와 평가를 받는다. 또한 해당 내용에 따라 현장실습과 대학내 실습실을 교대로 활용하도록 유도한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			50%	30%		20%		
평가방법			시험	발표		보고서		

교과목 프로파일								
교과목명	사제행동세미나Ⅴ		영문교과목명			선수과목		
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담							
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	Ⅴ				Ⅴ		Ⅴ	
가중치	20%				30%		50%	
평가방법	발표				프로젝트		그룹(개인) 과제	

교과목 프로파일								
교과목명	사제행동세미나VI		영문교과목명			선수과목		
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담							
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V				V		V	
가중치	20%				30%		50%	
평가방법	발표				프로젝트		그룹(개인) 과제	

교과목 프로파일								
교과목명	사제행동세미나Ⅶ		영문교과목명			선수과목		
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담							
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V				V		V	
가중치	20%				30%		50%	
평가방법	발표				프로젝트		그룹(개인) 과제	

교과목 프로파일								
교과목명	사제행동세미나Ⅷ		영문교과목명			선수과목		
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담							
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V				V		V	
가중치	20%				30%		50%	
평가방법	발표				프로젝트		그룹(개인) 과제	

10. 졸업요건

학위명칭	세부내용	비 고
광고홍보학사	졸업작품 제출을 통해 평균 60점 이상 획득자	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실(1실)	비 고
전공강의실(청송관 216호)	광고홍보실습실(청송관 215호)	-

사 범 대 학

- ◆ 국어교육과
- ◆ 지리교육과
- ◆ 영어교육과
- ◆ 역사교육과
- ◆ 가정교육과
- ◆ 수학교육과
- ◆ 컴퓨터교육과
- ◆ 체육교육과

교 육 목 적

국가와 사회의 미래 주역이 될 중등학교 학생들을 충실하게 교육하고 지도할 수 있는 훌륭한 자질을 갖춘 교사를 양성하는 것을 목적으로 한다.

교 육 목 표

- 핵심역량을 지닌 교원 -

1. 전문성을 지닌 교원
2. 창의융합성을 지닌 교원
3. 바른 인성을 지닌 교원

- 관련역량 -

1. 전문성을 지닌 교원-자기개발능력, 자원활용 능력, 글로벌 능력
2. 창의융합성을 지닌 교원-전공직무능력, 창의적 문제 해결력
3. 바른 인성을 지닌 교원-의사소통능력, 대인관계능력, 공동체윤리

국어교육과

1. 교육목표

말과 글은 우리 인간 활동의 가장 큰 원동력인바 국어교사의 가장 근본적인 임무는 학생들의 사유능력과 표현능력을 길러주는 것이다. 국어교육과에서는 우리말과 글에 대한 자부심과 애정을 키워주고, 깊이 있고 올바른 지식을 체계적으로 그리고 효율적으로 제공해줄 수 있는 유능한 국어교사, 진정한 미래형 교육자를 길러내는 것을 목표로 한다. 나아가 모범적이고 참된 스승, 학생들과 교감하고 소통할 수 있는 진실한 멘토, 헌신적이고 실천적인 지도자를 양성하고자 한다.

2. 학과연혁

1971년 3월 1일 국어교육과 설립인가
 1979년 3월 1일 2부 국어교육과 신설
 1986년 2월 28일 2부 국어교육과 폐과
 2017년 2월 16일 국어교육과 제 43회 졸업

3. 교과운영 방안

국어교육과의 교과운영 목표는 일차적으로 학생들에게 유능한 국어교사가 갖추어야 할 역량과 자질을 함양하게 하는 것이다. 이를 위해 국어학, 현대문학, 고전문학, 국어교육 등의 세부 전공에 대한 기초 이론과 심화 이론을 체계적으로 학습하고 이를 교육 현장에서 효과적으로 교육할 수 있는 방안을 다각적으로 모색함으로써 전공 분야의 지식과 교육 능력을 충실하게 구비할 수 있도록 전공 교과목을 운영한다. 이와 함께 직업 탐색 등 창의실용 과정의 교과목 운영을 병행함으로써 전공 지식을 토대로 새로운 가치를 창출할 수 있는 창의적 감각과 실용적 능력을 겸비하게 하여 언론, 출판, 문화계 등 전공 관련 분야에서 경쟁력 있는 인재를 양성할 수 있게 한다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	우리말과 글을 정확하게 이해하고 올바른 문장으로 표현할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌능력	다른 나라와 구별되는 한국어 및 한국 문학의 특징을 정확하게 이해하고 외국인에게 교육할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공직무능력	국어 교사가 갖추어야 할 전공 지식과, 관련 분야의 융복합적 지식, 그리고 그 교육 능력을 함양할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적문제해결력	인문학적 소양을 바탕으로 한 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 문제 상황에 적절히 대처하고 해결할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	국어 교사로서의 자기 관리 및 자기 계발 능력, 폭넓은 교양을 함양할 수 있다.	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	전공 분야에 맞게 언어와 텍스트를 분석하는 능력, 분석한 자료와 정보를 적절히 처리하고 해석하는 능력을 함양할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	국어 교사로서의 리더십, 공감 능력, 원활한 소통 능력을 함양할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체윤리	인문학적 소양을 바탕으로 공동체에 봉사하며 책임감 있고 예의 바른 태도로 교사로서의 직무에 임할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학 : 사범대학		학과 : 국어교육과	
진출분야 : 중등학교, 대학교, 연구소, 국어교육 관련, 교재 개발 관련, 어문 정책 관련, 방송, 언론, 출판, 문화 분야			
모듈 1 (국어교육 관련 분야)	모듈명 : 국어 교육 관련 분야		
	진출분야 : 중등학교, 학원, 교육 관련 기관 등		
	관련직업 : 중등학교 교사, 교수, 학원 강사, 연구원, 교재 개발자 등		
	자격증 및 공인성적 : 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학)		
	담당교수 : 이상일(정), 이영경(부)		
모듈 2 (어문학 전문가 관련 분야)	모듈명 : 어문학 전문가 관련 분야		
	진출분야 : 중등학교, 대학교, 연구소, 문화 분야, 방송, 교재 개발 관련, 어문 정책 관련 등		
	관련직업 : 교사, 교수, 연구원, 문인, 평론가, 드라마 작가, 스토리텔링 작가, 큐레이터 등		
	자격증 및 공인성적 : 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학), 문학 등단, 관련 분야 자격증		
	담당교수 : 이영경(정), 심재상(부)		
모듈 3 (언론 및 출판, 문화 분야)	모듈명 : 언론 및 출판, 문화 분야		
	진출분야 : 언론사, 출판사, 문화 분야 등		
	관련직업 : 프로듀서, 아나운서, 기자, 리포터, 편집인, 북에디터, 문화 해설사 등		
	자격증 및 공인성적 : 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학)		
	담당교수 : 심재상(정), 이상일(부)		

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과 목 명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	학 점	주당 시간 강의 실습	
모 듈 1		국어학개론	3			3	3													2 분야
		국어과교육론	3					3	3											1 분야
		이해교육론	2							2	2									5 분야
		표현교육론	2									2	2							5 분야
		국어교과교재연구및지도법	3											3	3					교 직
		문학교육론	3													3	3			4 분야
		국어표기법특강	2															2	2	
모 듈 2		현대시론	3					3	3											
		중세국어문법론	3											3	3					
		현대소설론	3									3	3							
		국어문법론	3									3	3							
		국어사	3									3	3							2 분야
		문학비평론	3															3	3	
모 듈 3		국어과논술교육론	3	3	3															
		문학개론	3	3	3															
		국문학개론	3					3	3											3 분야
		현대문학사	3					3	3											
		국어음운론	3							3	3									
		국문학사												3	3					3 분야
창 의 실 용		현대문학강독 -창의성교육	3			3	3													
		고전문학교육연습 -지역사회문제해결형 캡스톤디자인	3									3	3							
		어문학분야진로탐색 -진로탐색	3			3	3													
		언어생활과규범 -캡스톤디자인	3													3	3			

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (국어교육 관련 분야)	모듈2 (어문학 전문가 관련 분야)	모듈3 (언론 및 출판, 문화 분야)	창의실용 과정
1	1학기			국어과논술교육론 (3-3-0)	
				문학개론(3-3-0)	
	2학기	국어학개론(3-3-0)			현대문학강독 -창의성 교육(3-3-0)
어문학분야진로탐색 -진로탐색(3-3-0)					
2	1학기	국어과교육론(3-3-0)	현대시론(3-3-0)	국문학개론(3-3-0)	
			현대문학사(3-3-0)		
	2학기	이해교육론(2-2-0)		국어음운론(3-3-0)	
3	1학기	표현교육론(2-2-0)	현대소설론(3-3-0)		고전문학교육연습 -지역사회문제해결형 캡스톤 디자인(3-3-0)
			국어문법론(3-3-0)		
			국어사(3-3-0)		
	2학기	국어교과 교재연구 및 지도법(3-0-3)	중세국어문법론 (3-3-0)	국문학사(3-3-0)	
4	1학기	문학교육론(3-3-0)			언어생활과규범 -캡스톤디자인(3-3-0)
	2학기	국어표기법특강 (2-2-0)	문학비평론(3-3-0)		

8. 학습 성과와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	006	007	008	009	0010	0011	0012	0013	가중치합
모 듈 1	기초	국어학개론	30		50				20		100%
	기초	국어과교육론	30		50				20		100%
	전기	이해교육론	30		50		20				100%
	전기	표현교육론	30		50		20				100%
	전기	국어교과교재연구 및 지도법	30		40		30				100%
	전기	문학교육론	30		50				20		100%
	전심	국어표기법특강			50	50					100%
모 듈 2	전기	현대시론			50	50					100%
	전심	중세국어문법론			50	50					100%
	전기	현대소설론	20		50	30					100%
	전기	국어문법론	30		50	20					100%
	전기	국어사			50	50					100%
	전심	문학비평론			50	50					100%
모 듈 3	기초	국어과논술교육론	20		50	30					100%
	기초	문학개론	50		50						100%
	기초	국문학개론			60	40					100%
	전기	현대문학사		50	50						100%
	전기	국어음운론	50		50						100%
	전기	국문학사	10		50	40					100%
창의 실용 과정	전기	현대문학강독 -창의성교육			50	50					100%
	전기	고전문학교육연습 -지역사회문제해결형 캡스톤디자인	20		50	30					100%
	전기	어문학분야진로탐색 -진로탐색					30	50	10	10	100%
	전기	언어생활과규범 -캡스톤디자인	30		50				20		100%
계	개설과목에서의 역량총합										

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	고전문학교육연습 (지역사회문제해결형캠프스톤디자인)			영문과목명	The Practice of Korean Classical Literature Education		모듈명	창의실용 모듈
교과 목표	대표적인 한국고전문학 작품들을 읽고 비평함으로써 작품의 문화사적 의의와 교육적 가치를 이해하고, 이를 교육 현장에서 활용할 수 있는 방안을 탐색한다.							
교과 내용	학교 교육 현장에서 주로 다루어지는 한국고전문학 작품들을 대상으로, 작품의 수용과 생산 맥락을 조사하여 작품 세계를 심도 있게 이해하고 그 교육적 활용 방안을 모색한다. 이를 통해 고전문학 작품에 대한 이해도를 높이고 문학을 가르치는 예비교사로서의 전문적인 소양을 기르도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20		50%	30%				
평가방법	발표/토론		시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	어문학분야진로탐색(진로탐색)			영문과목명	Job Search in Language and Literature		모듈명	창의실용 모듈
교과 목표	국어교육과를 졸업한 학생들이 진출할 수 있는 다양한 직업을 탐색함으로써 학생들이 자신의 진로를 스스로 결정하고 준비할 수 있도록 한다.							
교과 내용	교육 분야 및 어문학 분야의 다양한 직업을 탐색하고, 직업별로 주요 업무 및 특성, 필요로 하는 전문 능력과 자격, 해당 직업에 진출하기 위해 준비해야 할 사항 등을 조사한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					V	V	V	V
가중치					30%	50%	10%	10%
평가방법					프로젝트	발표	그룹과제	토론

어문학분야진로탐색 성적은 pass/fail로 함.

과목 프로파일								
과목명	국어과교육론		영문과목명		Theory of Korean Language Education		모듈명	모듈1
교과 목표	국어과 교육의 목표론, 교육과정론, 교재론, 교수·학습론, 평가론, 내용 영역별 교육론 등 국어 교과의 교육을 위해 필요로 하는 기본적인 지식을 습득함으로써 국어 교사로서의 자질을 개발한다.							
교과 내용	국어교육의 목표론, 교육과정론, 교재론, 교수·학습론, 평가론, 내용 영역별(듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학) 교육론, 매체와 국어교육, 언어발달, 외국어로서의 한국어교육 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	30%		50%				20%	
평가방법	발표/토론		시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	이해교육론		영문과목명	Theory of Teaching Korean Listening and Reading			모듈명	모듈1
교과 목표	국어 교과의 의사소통 영역 중 담화와 글의 이해 및 이해 교육에 관한 이론을 탐색하고, 이해 교육의 수업 계획·설계·실천 능력을 기른다.							
교과 내용	의사소통이론, 읽기 이론(독서 이론), 화법 영역과 읽기 영역의 교육과정, 교수·학습 및 평가 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	30%		50%		20%			
평가방법	발표/토론		시험		프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	표현교육론		영문과목명	Theory of Teaching Korean Expression		모듈명	모듈1	
교과 목표	국어 교과와 의사소통 영역 중 언어적 표현 및 표현 교육에 관한 이론을 탐색하고, 표현 교육의 수업 계획·설계·실천 능력을 기른다.							
교과 내용	의사소통이론, 쓰기 이론(작문 이론), 화법(말하기) 영역과 쓰기 영역의 교육과정, 교수·학습 및 평가 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	30%		50%		20%			
평가방법	발표/토론		시험		프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	국어교과교재연구 및 지도법		영문과목명	Teaching Materials and Methodology of Korean Language Education			모듈명	모듈1
교과 목표	국어과 교재 연구에서부터 수업 계획 및 실행에 이르는 국어과 교육의 방법을 익히고 이를 연습함으로써 국어 교사로서의 교수·학습 능력을 기른다.							
교과 내용	국어과 교재론, 국어과 교수·학습론, 국어과 교재 연구 실습, 교수·학습과정안 작성 실습, 모의 수업 실연, 수업 비평 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V		V			
가중치	30%		40%		30%			
평가방법	발표		시험		프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	문학교육론			영문과목명	Theory of Literature Education	모듈명	모듈1	
교과 목표	문학교육의 이론을 탐구하고 문학 교수학습의 실재를 경험함으로써 문학 교수 능력을 기른다.							
교과 내용	문학 교육 이론, 문학 작품 교수·학습 내용 및 방법 탐구, 아동문학론 및 청소년문학론 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	30%		50%				20%	
평가방법	발표		시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	현대소설론			영문과목명	Korean Modern Novels		모듈명	모듈2
교과 목표	현대 소설의 기본적인 이론과 기법을 익히고, 현대 소설의 수용과 생산 능력을 기른다.							
교과 내용	서사문학 이론, 소설 이론, 문학 비평 이론, 주요 작품 비평 및 감상 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표/토론		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	국어과논술교육론		영문과목명	Teaching Korean Logical Composition		모듈명	모듈3	
교과 목표	논증적, 설득적 글쓰기인 논술의 이론과 그 교육에 관한 폭넓은 지식을 습득함으로써 교사로서 갖추어야 할 논술 지도 능력, 문항 제작 및 평가 능력을 기른다.							
교과 내용	논술의 이론, 논술 교육의 개념, 성격, 목표, 교수학습과 평가 방법 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표/토론		시험	그룹과제				

과목 프로파일								
과목명	국문학개론	영문과목명		Introduction to Korean Classic Literature		모듈명	모듈3	
교과 목표	한국문학의 기초 이론, 갈래, 특징, 역사 등을 학습하여 문학을 가르치는 국어 교사로서의 기본적인 소양을 기른다.							
교과 내용	한국문학의 개념과 특징, 한국문학의 갈래에 대한 이론, 갈래별 주요 작품 감상 등							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☒) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	실습				

과목 프로파일								
과목명	국문학사	영문과목명		History of Korean Classic Literature		모듈명	모듈3	
교과 목표	고대에서 현대까지 이어온 한국문학사의 역사와 전통을 알고 시대별·갈래별 주요 작품의 문학사적 가치와 의미를 파악함으로써 문학을 가르치는 국어 교사로서의 전문성을 함양한다.							
교과 내용	한국문학의 흐름, 한국문학의 시대별 특징, 갈래별 주요 작품 비평 등							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	10%		50%	40%				
평가방법	발표		시험	실습				

과목 프로파일								
과목명	문학개론			영문과목명	Introduction to Literature	모듈명	모듈3	
교과 목표	문학에 관한 개괄적 지식을 습득시키기 위한 과목으로 문학총론, 시, 소설, 비평, 수필 등의 이론을 익히고 실제 작품을 분석한다.							
교과 내용	문학의 정의 및 기원, 문학의 특성 및 기능 갈래, 구비문학, 시론, 소설론, 비평론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√					
가중치	50%		50%					
평가방법	리포트		시험					

과목 프로파일								
과목명	현대시론		영문과목명		Theory of Modern Korean Poetry		모듈명	모듈2
교과 목표	현대시의 이론을 확인하고 시작법을 교육하여 창작 기법을 익히게 함은 물론 국어교사로서 시 교육에 관한 심도 있는 학습을 병행토록 새로운 시각에서 접목하도록 한다.							
교과 내용	시의 본질에 대한 객관적인 이해와 현대시의 구조적 특징에 대한 체계적 접근을 시도하여 현대시의 창작 기술을 확인 및 확정							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(☒) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			∨	∨				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	리포트				

과목 프로파일								
과목명	현대문학사	영문과목명		History of Korean Modern Literature		모듈명	모듈3	
교과 목표	근대 문학의 기점 및 현대 문학의 형성과 변모 과정을 사적으로 정리하여 작가, 사회적 특성, 문학사적 의의 등에 대하여 파악한다.							
교과 내용	현대 작가론, 작품론							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(☒) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√					
가중치		50%	50%					
평가방법		시험	리포트					

과목 프로파일								
과목명	문학비평론			영문과목명	Literature Criticism		모듈명	모듈2
교과 목표	문학에 있어서의 비평의 기능과 가치를 정립하고, 역사상의 방법, 유형 등을 고찰하여 문학비평의 안목을 확대, 심화시키다.							
교과 내용	비평의 본질을 이해하고, 여러 가지 비평의 방법들을 알도록 함.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	리포트				

과목 프로파일								
과목명	국어학개론		영문과목명	Introduction of Korean Language			모듈명	모듈1
교과 목표	국어학 분야의 기초 과목으로서 한국어의 구조 및 규칙에 관해 전반적이고 포괄적인 이해를 한다.							
교과 내용	1. 음운론, 문법론, 의미론, 국어 2. 방언론, 문자론, 국어와 국어학, 국어학과 인접과학							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√				√	
가중치	30%		50%				20%	
평가방법	발표 · 토론		시험				프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	국어표기법특강		영문과목명	Topics in Korean Linguistics			모듈명	모듈1
교과 목표	훈민정음과 현행 음운규정들에 대한 이론과 실재를 이해하는 데 목표를 둔다.							
교과 내용	훈민정음 해례본과 국역본의 정독을 통해 한글 창제의 원리, 문자와 음운에 관한 이론 및 현실, 그리고 표기법의 변천 사실 등을 살펴봄과 동시에, 현재의 어문생활과 관련된 각종 규정들을 면밀히 살펴 일상생활에 올바르게 실천하도록 하며, 나아가 한국어의 말과 글이 나아갈 방향에 대해서도 고찰해 보는 과목이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	중세국어문법론		영문과목명	Grammar of Middle Korean		모듈명	모듈2	
교과 목표	중세국어의 음운, 형태, 통사의 특징을 이해하고 그 체계를 파악하며, 중세국어 문헌 자료에 대한 이해와 연구를 위한 기초 능력을 함양한다.							
교과 내용	15세기 국어 문법, 근대 국어 문법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	국어문법론		영문과목명	Teaching of Standard Koran Grammar		모듈명	모듈2	
교과 목표	국어에 있어서 문법 연구의 의의와 가치를 소개하고, 문법 연구에 필요한 기본지식을 체득시키며, 국어 문법 서술에 있어서의 문제점을 검토한다.							
교과 내용	형태론, 통사론, 담화이론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30%		50%	20%				
평가방법	발표 · 토론		시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	국어사	영문과목명	Introduction to History of Korean Language				모듈명	모듈2
교과 목표	국어의 역사적 변천 과정을 통시적 방법에 따라 음운, 형태, 문법, 의미 등에 대해 개괄적으로 고찰한다.							
교과 내용	음운사, 표기법의 변천, 형태사, 문법사, 어휘사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	국어음운론			영문과목명	Korean Phonology		모듈명	모듈3
교과 목표	국어음운론에 관한 개괄적인 지식을 습득하고 그 원리를 이해한다.							
교과 내용	음성학, 음운론, 음성 언어 분석론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√					
가중치	50%		50%					
평가방법	발표·토론		시험					

과목 프로파일								
과목명	언어생활규범(캡스톤디자인)		영문과목명	The Korean Language Life and Linguistic Norms		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	국어의 어문규범에 대한 체계적인 학습과 이해를 토대로 정확한 언어 사용과 품격 있는 언어 생활을 영위할 수 있게 한다.							
교과 내용	한글맞춤법, 표준어, 외래어표기법, 로마자표기법 등 현행 4대 어문규정과, 정확한 어휘 사용 및 문장 구성 등에 대한 광범위한 학습과 이해를 통해 실생활에서의 언어 사용의 품격을 높이고, 국어교사로서 갖추어야 할 정확하고 고급스러운 언어구사능력을 함양할 수 있게 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표·토론		시험	프로젝트				

과목 프로파일								
과목명	현대문학강독(창의성교육)		영문과목명	Lecture of contemporary literary works		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	한국 현대문학을 대표하는 주요 작품들을 깊이 읽고 함께 분석하는 과정을 통해 현대문학작품들의 의미와 특성들을 길러 교육현장에서 활용할 수 있는 실제적인 능력을 기른다.							
교과 내용	한국 현대문학의 흐름과 양상을 가장 잘 보여주는 주요 작품들을 선정하고, 각 작품에 대한 설명과 분석을 병행한 심층적인 독서로 작품 본연의 가치와 함께 그 문학적 의미를 탐색, 확인하고, 이를 우리 현대문학의 전반적인 흐름 속에 재 위치시켜 나간다. 이러한 과정을 통해 현대문학의 고유한 특성들을 파악하여 문학을 가르치는 예비교사에게 필요한 실질적인 지도능력을 확대시킨다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			v	v				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	리포트				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	시험 과목별로 100점 만점에 과목당 60점 이상, 전 과목평균 70점 이상을 합격으로 한다.	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
전공강의실 (진실관 207)	-	-

지리교육과

1. 교육목표

- 가. 자연환경, 토지이용, 자원개발 분야의 학습을 통해 각종 현상의 입지 및 공간분포의 규칙성을 분석하고 이해하는 능력을 기른다.
- 나. 지역연구 분야의 학습을 통해 각종 현상들의 상호관련성을 종합적으로 다루는 지리적 안목을 기르고, 지역성을 이해하게 한다.
- 다. 현장답사와 공간정보기술의 실습을 통해 각종 현상을 분석 및 탐구하는 방법을 익혀 지리적 의사결정 능력과 의사소통 능력을 기른다.
- 라. 지리교육 및 공동사회교육학 분야의 학습을 통해 지리학의 기초학문들을 중등학교 교육에 적용하는 능력을 기른다.

2. 학과연혁

1975년 12월	지리교육과 설립인가
1981년 10월	대한지리학회 추계학술발표회 주관
1986년 9월	학과창설 10주년 기념행사
1996년 8월	한국지형학회 하계학술대회 주관
1996년 11월	학과창설 20주년 기념행사
1997년 7월	한국 제4기 학회 춘계학술발표회 주관
1999년 5월	한국 문화역사지리학회 춘계학술발표회 주관
2001년 8월	한국지형학회 하계학술대회 주관
2006년 1월	제9회 전국 지리교사 대회 개최
2006년 9월	학과창설 30주년 기념행사
2009년 2월	한국지형학회 동계학술대회 주관
2014년 4월	이기석 교수(대한민국 학술원 회원) 초청특강
2014년 10월	이준선 교수님 정년퇴임식 개최
2015년 5월	전국 중·고 독도과거대회 강원지역 예선대회
2015년 7월	중등교육 하계직무연수 개최
2015년 10월	전·현직 교수 및 동문 장학금 500만원 기부
2015년 12월	한국 도시지리학회 동계학술대회 주관
2016년 5월	제 16회 지리올림피아드 강원지역 예선대회
2016년 7월	중등교육 하계직무연수 개최
2016년 10월	학과창설 30주년 기념행사
2016년 10월	전·현직 교수 및 동문 장학금 3,000만원 약정식 개최

3. 교과운영 방안

- 가. 기본적인 교과목을 먼저 학습하고 그 바탕 위에서 심화·응용 교과목을 학습하도록 교과목을 배열 한다.
- 나. 분석 및 종합 능력 등 고차적인 사고력을 기르게 하고, 체계적이고 논리적인 진술 및 발표능력을 기르게 한다.
- 다. 정기학술답사를 매학기 1회 실시하고, 교과목별로 당일 답사를 수시로 시행한다. 답사지역은 국내 전 지역을 골고루 포함하고, 실크로드 지리답사 등 해외 답사를 점차 강화한다. 관찰 내용과 촬영된 사진 자료를 인터넷에 실어 학습 자료로 활용하도록 한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
0C6. 의사소통능력	발표나 토론, 수업 시연 등에 있어서 지식이나 생각을 글이나 그림 등으로 명확히 표현하여 전달 할 수 있을 뿐만 아니라 상대방의 의견을 경청하여 이해하고 존중할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	세계인으로써 더불어 살아가는 태도와 역량을 기르기 위해 세계 각 지역의 자연 환경, 경제, 정치, 문화 등에 대해서 유사성과 차이를 체계적으로 이해하며, 주요 이슈 및 동향을 파악하고 분석할 수 있다.
0C8. 전공실무 능력	예비교사로서 중등학교 현장에서 필요한 교과교육(지리)에 필요한 다양한 지식과 교수법 등을 익히고, 이를 실제로 활용할 수 있다. 또한 GIS, GPS, 드론 등 지리정보기술과 현장 답사 방법에 대한 이해를 바탕으로 다양한 지리자료를 수집하고 분석할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	다양할 뿐만 아니라 지속적으로 변화하는 중등학교의 수업 환경에서 적절한 교수법이나 수업자료를 창의적으로 적용하여 효과적인 교수-학습 활동을 수행할 수 있다. 또한 다양한 지리정보의 수집과 분석 능력을 토대로 국내외에서 발생하는 자연지리(환경) 및 인문지리적 문제를 파악하고, 창의적으로 해결하기 위한 방안을 모색하며, 합리적인 의사결정을 할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	전공을 기반으로 진로를 모색하고 필요한 역량을 갖추기 위해 새로운 사회 변화의 흐름을 파악하고 분석할 뿐만 아니라 정보화, 협동 및 의사소통, 창의성 등 다양한 측면에서 자기 개발 계획을 수립하고, 실행할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	중등학교 수업에 필요한 교실 환경이나 멀티미디어 기자재 및 수업 자료, 그리고 지리정보의 수집 및 분석에 필요한 여러 장비나 도구, 컴퓨터 S/W 등에 대해 이해하고, 습득할 뿐만 아니라 실제 수업 시연이나 탐구 과정에 활용할 수 있다.
0C12. 대인관계능력	그룹별 발표나 토론, 캠프온디자인 등 팀 활동 과정에 스스로 책임감을 가지고 적극적으로 참여할 뿐만 아니라 다른 팀원들 간에 배려하고 상호 협력할 수 있도록 리드 할 수 있다.
0C13. 공동체윤리	전공 강의나 수업 시연, 팀 활동 등을 수행함에 있어서 구성원 전체의 공익을 지향하기 위한 책임과 봉사, 규칙 준수와 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 지리교육과
진출분야 : 중등학교 교사, 교육관련 기관, 연구원 또는 교수, 측량 등 국토공간정보 관련 분야, 공간정보기술 응용분야, 교육관련 출판기관(교과서 및 문제집), 생태 및 환경교육 분야, 여행 및 관광 관련 분야		
모듈 1	모듈명: 지리교육전문가	
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원 및 평생교육 기관	
	관련직업: 중등학교 교사, 학원강사, 연구원, 교수	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 문학사(지리교육학)	
	담당교수: 전보애, 조현	
모듈 2	모듈명: 지역전문가	
	진출분야: 관광 및 여행관련 분야, 지역개발 분야, 연구분야	
	관련직업: 여행 및 관광전문가, 관광상품개발자, 환경교육전문가, 공인중개사, 연구원(지역사회연구소, 도시환경연구소 등)	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 문학사(지리교육학), 공인중개사, 여행안내사	
	담당교수: 조현, 전보애	
모듈 3	모듈명: 공간정보 및 분석 전문가	
	진출분야: 측량전문업체, 지도제작업체, 지리정보업체, 토목 및 국토개발관련 용역 등	
	관련직업: 연구원, 공무원, 측량사(정부의 도시행정 및 지역행정 관련 부서, 도시개발공사, 한국국토정보공사 등)	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 문학사(지리교육학), 측량 및 지형공간정보기사	
	담당교수: 조대현	

6. 교육과정편성표

대분류	이수 구분	과 목 명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고	
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기			
				학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간	학점	주 시 간		
					이론		실습		이론		실습		이론		실습		이론		실습		이론
대분류 1	기초	자연지리학	3	3	3																
		인문지리학	3				3	3													
	기본	지리교육론	3						3	3											교과교육
		지리교재연구 및 지도법	3										3	3							교과교육
		논리및논술	3													3	3				교과교육
심화	환경지리학	3																3	3	기본이수	
대분류 2	기본	지형학	3					3	3												기본이수
		아시아지역연구	2					2	2												
		기후학	3							3	3										기본이수
	심화	유럽지역연구	2							2	2										
		아프리카호주지역연구	2									2	2								
	기본	문화지리학	3									2	2								기본이수
	심화	아메리카지역연구	2											2	2						
		관광지리학	2											2	2						
대분류 3	기본	인구지리학	3					3	3												기본이수
		지도학	2					2	2												기본이수
	심화	지리정보론	3							3	3										
		도시지리학	3							3	3										기본이수
	기본	경제지리학	3									3	3								기본이수
		지역개발론	2													2	2				
	심화	사회지리학	2																2	2	
창의경영	기초	지리교육분야의 이해와진로탐색	3	3	3																
	기초	세계화시대의 창의적사고법과지리교육	3				3	3													
	심화	공간정보기술을 활용한 지리교육과 캠퍼스디자인	3								3	3									
	심화	지오비주얼라이제이션을 활용한 지역사회문제 해결형 캠퍼스 디자인	3										3	3							
전공합계			67																		
추천교과	관광경영학과																				
타과인정과목	연계	경제학원론 Ⅰ, Ⅱ	3																		택1
		행정학개론 Ⅰ, Ⅱ	3																		택1
		법학개론	3																		
		한국의 역사와 문화	3																		
		동양의 역사와 문화	3																		
		서양의 역사와 문화	3																		
타과인정과목 합계			18																		

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (지리교육 전문가)	모듈2 (지역전문가)	모듈3 (공간정보 및 분석전문가)	융복합	창의실용 과정
1	1학기	자연지리학 (3-3-0)				지리교육분야의 이해와 진로탐색 (3-3-0)
	2학기	인문지리학 (3-3-0)				세계화 시대의 창의적사고법과 지리교육 (3-3-0)
2	1학기	지리교육론 (3-0-3)	지형학 (3-3-0)	인구지리학 (3-3-0)		
			아시아지역연구 (2-2-0)	지도학 (2-0-2)		
	2학기		기후학 (3-3-0)	지리정보론 (3-0-3)		
			유럽지역연구 (2-2-0)	도시지리학 (3-3-0)		
3	1학기		아프리카 호주지역연구 (2-2-0)	경제지리학 (3-3-0)		공간정보기술을 활용한 지리교육과 캡스톤디자인(I) (3-0-3)
			문화지리학 (2-2-0)			
	2학기	지리교재연구 및 지도법 (3-0-3)	아메리카지역연구 (2-2-0)			지오비주얼 라이제이션을 활용한 지역사회 문제해결형 캡스톤디자인(II) (3-0-3)
			관광지리학 (2-2-0)			
4	1학기	논리및논술 (3-3-0)		지역개발론 (2-2-0)		
	2학기	환경지리학 (3-3-0)		사회지리학 (2-2-0)		

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	전공기초	자연지리학	30%		50%	20%					100
	전공기초	인문지리학	20%		60%	20%					100
	전공기본	지리교육론	20%		30%	30%			20%		100
	전공기본	지리교재연구 및 지도법	30%		30%	20%			20%		100
	전공기본	논리 및 논술	20%		60%	20%					100
	전공심화	환경지리학	30%		50%	20%					100
모 듈 2	전공기본	지형학	30%		50%	20%					100
	전공기본	아시아지역연구	40%		40%	20%					100
	전공기본	기후학			60%	20%			20%		100
	전공심화	유럽지역연구	20%		60%	20%					100
	전공심화	아프리카호주 지역연구	40%		40%	20%					100
	전공기본	문화지리학	20%		60%	20%					100
	전공심화	아메리카지역연구	40%		40%	20%					100
	전공심화	관광 지리학	20%		60%	20%					100
모 듈 3	전공기본	인구지리학	20%		60%	20%					100
	전공기본	지도학	20%		60%	20%					100
	전공심화	지리정보론	20%		60%	20%					100
	전공기본	도시지리학	20%		60%	20%					100
	전공기본	경제지리학	20%		60%	20%					100
	전공심화	지역개발론	20%		60%	20%					100
	전공심화	사회지리학	20%		60%	20%					100
	전공심화	사회지리학	20%		60%	20%					100
창 의 실용 모 듈	전공기초	지리교육분야의 이해와 진로탐색	20%		60%	20%					100
	전공기초	세계화시대의 창의적 사고법과 지리교육	20%		40%	20%		20%			100
	전공심화	공간정보기술을 활용한 지리교육과 캡스톤디자인(I)	20%		20%	20%		20%	20%		100
	전공심화	지오비주얼 라이제이션을 활용한 지역사회 문제 해결형 캡스톤 디자인(II)	20%		20%	20%		20%	20%		100
계			580		1,250	510		60	100		

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
교과목명	자연지리학			영문교과목명	Physical Geography	선수과목		
교과 목표	1. 자연 현상을 표현하는 도구로서의 지형도와 항공사진에 대한 기초적 원리를 이 해한다. 2. 암석, 광물, 토양의 형성에 대한 기초적인 원리를 이해한다. 3. 우리나라의 지형에 과거의 기후를 반영하고 있음을 이해한다.							
교과 내용	인간생활의 기반을 이루고 있는 지표의 자연환경을 연구대상으로 하는 학문으로, 현상의 계열에 따라 지형, 기후, 생물, 토양 등으로 세분된다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	30%		50%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	인문지리학			영문교과목명	Human Geography	선수과목		
교과 목표	1. 지표의 다양한 인문현상이 상호 긴밀하게 관련되어 있음을 이해한다. 2. 지리적인 종합적 사고 능력을 배양하여 지역구조를 파악하려는 태도를 기른다. 3. 인문지리학의 심화학습에 필요한 각종 지도와 항공사진 등을 통하여 인구, 농업, 촌락, 도시 등의 기초적인 내용들에 관한 이해력을 높인다. 4. 강의 내용과 관련되는 주변의 현장답사를 통하여 지리적 관찰력을 기른다.							
교과 내용	인문지리학은 지표의 여러 현상들의 상호 관련작용을 통하여 지역 구조를 파악하고, 이 과정에서 종합적 사고 방식을 배양하며, 계통별 세부 분야의 학습을 심화하는데 필요한 기본적인 내용들을 다루는 분야이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지리교육론			영문교과목명	Teaching of Geography	선수과목		
교과 목표	1. 지리학과 교육학이 지리교육에 적용되는 방식에 대한 안목을 기른다. 2. 중·고등학교의 교육과정과 교과서를 지리 교육의 이론에 의거해 분석하는 능력을 기른다							
교과 내용	지리교육의 교육과정, 목표, 내용구성 등을 지리학의 기본 개념과 원리에 기초하여 고찰하고, 수업 목표와 구성하는 방법을 다룬다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	20%		30%	30%			20%	
평가방법	발표		보고서	프로젝트			그룹과제	

과목 프로파일								
교과목명	지리교재연구 및 지도법		영문교과목명	Methods and Materials in Teaching Geography			선수과목	
교과 목표	지리교과의 성격, 중고등학교지리교재의 분석, 학습지도안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 이론을 이해하고, 실제 학교 현장에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.							
교과 내용	중등학교 교육현장에서 실제로 지리학업의 내용을 학생들에게 효과적으로 지도할 수 있는 지리 교재의 준비단계로부터 연구·지도 단계에 이르는 전 과정에 필요한 방법과 능력을 배양한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	30%		30%	20%			20%	
평가방법	발표		보고서	프로젝트			그룹과제	

과목 프로파일								
교과목명	논리 및 논술		영문교과목명	Logic and Writing		선수과목		
교과 목표	지리와 관련된 제 현상을 통찰할 수 있는 시각과 문제의식, 그리고 적절한 대안을 모색할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	21세기 지식 정보화 사회에서는 과거와 같이 단편적인 지식을 암기하는 일은 쓸모없게 되었다. 기존의 지식에서 새로운 것을 창출해 내고 새로운 지식을 비판적 시각으로 바라 볼 줄 아는 고등정신 능력 (higher-order thinking skill)이 요구되고 있는 것이다. 이에 따라 사회 현상을 통찰할 수 있는 시각과 문제의식, 그리고 적절한 대안을 모색할 수 있는 능력을 기른다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
교과목명	환경지리학	영문교과목명	Environmental Education in Geography				선수과목	
교과 목표	지구 환경의 정확한 이해와 환경보전을 위한 환경교육							
교과 내용	환경지리학은 인간과 환경과의 관계를 지리적 관점에서 연구함. 환경이 인간에게 미치는 직접, 간접적인 영향 또는 환경에 대한 인간의 작용으로 예상되는 환경의 변모, 파괴, 오염 등을 고찰하고 이러한 내용을 교육에 반영하는 방법을 다루는 분야이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	30%		50%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지형학			영문교과목명	Geomorphology		선수과목	
교과 목표	1.지형 형성 과정을 체계적으로 이해한다. 2.중등학교에서 다루어지는 지형 내용을 지형학 내용 체계에 비추어 인식한다. 3.야외에서 지형을 관찰하는 관심과 태도를 기른다.							
교과 내용	지표의 기복을 기술하고, 해석하는 과학으로 주로 암석과 기복과의 관계, 기복의 진화, 지형 형성에 관여하는 각종 작용 등을 연구함							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	30%		50%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	아시아지역연구		영문교과목명	Regional Geography of Asia			선수과목	
교과 목표	아시아 지역의 자연환경을 토대로 거시적인 지리적 구조와 그 구조가 형성되어 온 공간적, 역사적 과정과 구체적인 문화적, 사회경제적 특징 등을 파악한다.							
교과 내용	1. 아시아 지역의 규모와 다양한 자연환경의 특징 2. 아시아의 지리적 구조의 공간적, 역사적 형성과정 3. 아시아 지역 중에서도 특히 주요 하위지역의 지리적 구조와 문화적, 사회경제적 특징, 그리고 우리나라와의 관련성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	40%		40%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	기후학			영문교과목명	Climatology	선수과목		
교과 목표	자연환경으로서의 기후환경을 인간 생활과 관련해서 이해한다.							
교과 내용	기후요소의 분포와 중·소기후, 도시기후, 생리기후 등의 기후환경과 인간생활과의 관계, 인간생활과 관련된 각 기후 지역의 특성, 대기후뿐만 아니라 인간생활과 밀접한 관계가 있는 중·소·미기후 그리고 도시의 발달에 의한 도시기후, 기후변화의 과거, 현재, 미래, 기후와 인간의 정신적·육체적 관계를 설명하는 생리기후 등을 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			60%	20%			20%	
평가방법			시험	보고서			그룹과제	

과목 프로파일								
교과목명	유럽지역연구		영문교과목명		Regional Geography of Europe		선수과목	
교과 목표	1. 유럽사회의 지리적 구조의 특징을 자연지리적 배경과 인문지리적 내용을 긴밀하게 관련시키면서 파악하고, 그것이 유럽의 발전과정 및 유럽연합 출현의 배경과 어떻게 관련되는 가를 이해하도록 한다. 2. 세계화와 개방화의 추세가 점차 강화되어 가는 최근의 경향과 관련하여 유럽의 단일화체인 유로화의 출범을 감안할 때, 앞으로의 세계 정치지리적 상황의 변화를 우리의 현실에서 올바르게 파악할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	유럽지리는 유럽사회의 지리적 구조를 그의 자연적 배경과 역사적 전개과정을 상호 관련시켜 이해함으로써 세계화의 맥락에서 유럽지역에 대한 정확한 지리적 인식을 갖도록 하는 분야이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	아프리카호주지역연구		영문교과목명	Regional Geography of Africa and Oceania			선수과목	
교과 목표	오스트레일리아, 뉴질랜드, 아프리카 지역을 이해하고, 각 지역의 지역성을 실제 사례와 다양한 자료를 통해 파악하여 세계시민성을 함양한다.							
교과 내용	오스트레일리아, 뉴질랜드, 아프리카 지역에 관해 자연 및 인문적 사항을 전반적으로 살펴본다. 즉 오스트레일리아 지역에서는 이민 형태, 도시화의 상황 농업, 광물자원, 수공업 형태, 인구 정책, 정치 형태 등에 관해 공부하고, 뉴질랜드 지역에서는 자연환경, 광물자원, 인구 등에 관해 고찰한다. 아프리카 지역에서는 자연환경, 역사, 경제, 정치 등에 관해 고찰한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	40%		40%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	문화지리학			영문교과목명	Cultural Geography	선수과목		
교과 목표	1. 지리학에서 문화적 접근 방법을 이해하도록 하고, 문화경관의 형성과 변천 과정을 파악하게 한다. 2. 제4기 이래의 환경의 변화와 인류문화의 발전과정을 관련시켜 이해함으로써 문화지역간의 차이를 인식하고 새로운 문화의 창조에 능동적으로 참여하려는 태도와 능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	문화지리학은 지구상의 여러 인간집단들이 이룩해 온 문화현상의 지역적 분포와 그의 구성요소 및 특성, 그리고 문화경관의 형성 및 변천과정을 다루는 분야이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	아메리카지역연구		영문교과목명	Regional Geography of America		선수과목		
교과 목표	1. 북미지역에 대해서는 현대사회의 특징인 변화가 공간상에 어떠한 영향을 주었는지 경제활동의 측면에서 다루어 본다. 2. 중남미지역은 개별 국가 간의 유사성과 상이성을 주목하면서 지역 간의 특성을 상호 비교하고 종합하는 방식으로 이해한다.							
교과 내용	아메리카의 자연 및 인문 현상의 특성을 파악하여 지역성을 밝힘.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	40%		40%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	관광지리학			영문교과목명	Geography of Tourism	선수과목		
교과 목표	관광자원과 그로 인한 지역변화를 고찰한다.							
교과 내용	관광의 일반적 특성 관광의 분포, 관광시장과 유동, 기능지역별 특성, 관광현상과 환경총돌, 환경보전의 필요성과 적절한 대응방안에 대해 살펴본다. 또한, 최근 이슈가 되고 있는 공정여행 및 지오투어리즘(geo-tourism)에 대해 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	인구지리학			영문교과목명	Population Geography	선수과목		
교과 목표	1. 인구의 지역적 분포와 성장과정, 구성 및 이동 등 인구 현상을 지리적 관점에서 이해한다. 2. 인구문제를 자원, 문화적 특성 및 환경 문제와의 관련 하에 파악한다. 3. 우리나라의 인구문제를 올바로 파악하는 동시에 그의 해결에 능동적으로 참여하는 태도를 기르도록 한다.							
교과 내용	인구지리학은 인구 현상의 지역적 분포, 이동, 성장, 구성 등을 그 지역구조와 관련하여 고찰하여 이러한 내용을 교육에 반영하는 방법을 다루는 분야이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지도학		영문교과목명	Cartography		선수과목		
교과 목표	1.지도 투영법과 지도 작성법의 기초적인 원리를 이해한다. 2.지도 투영과 지도 작성에 대한 흥미와 관심을 기른다. 3.항공사진의 이용에 대한 흥미와 관심을 기른다.							
교과 내용	지도 투영법, 지도 작성 원리, 원격 탐사 원리 등의 제 원리를 이해하고 지도 작성 방법, 원격 탐사 자료 판독 방법 등을 실습함.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지리정보론		영문교과목명	Geographic Information Systems			선수과목	
교과 목표	1. 교수의 설명식 방식을 통하여 지리정보시스템의 개념과 구조, 출현배경, 현대사회에서의 필요성, 지리학과 지리정보시스템간의 관계 등 이론적 배경은 물론 지리정보시스템의 기본철학과 윤리·제도적 문제들을 다룬다. 2. 학습내용을 이론적 배경과 함께 연구도구로서의 GIS를 취급할 수 있는 능력을 습득하는데 목표가 있다.							
교과 내용	현대는 사회적 변화가 급속해서 지리에 관한 정보가 양적으로 증가하였을 뿐 아니라 그 종류도 다양해졌다. 최근에 와서는 GIS기술을 도입하여 공공기관이나 학계에서 상용화하고 있다. 동시에 한국 지리학계 내에서의 인식도 두드러져 GIS가 대학내에서 커리큘럼으로 설정되고 있다. 본 강좌는 이 새로운 단원에 대한 이해와 교수기법을 예비교사들에게 습득시키기 위한 내용으로 주로 편성된 것이다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	도시지리학			영문교과목명	Urban Geography		선수과목	
교과 목표	1. 도시의 정의 및 도시화 개념을 알게 한다. 2. 도시체계를 이해시킨다. 3. 도시 내 토지이용 과정을 알게 한다. 4. 중등학교 교과서와 연계하여 도시단원을 설명할 줄 알게 한다.							
교과 내용	인간의 공간조직이 도시사회에서는 어떻게 이루어지고 그 법칙은 무엇이며, 더 나아가 공간적 측면에서 도시와 도시 간에 어떠한 규칙이 존재하는가를 체계적으로 파악함							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	경제지리학			영문교과목명	Economic Geography		선수과목	
교과 목표	1.산업의 입지 요인을 이해한다. 2.산업별 입지 분포와 그 의사결정과정을 파악한다. 3.중등지리교과서 경제단원의 내용을 조직하고 설명할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	인간의 경제행위가 공간을 바탕으로 이루어지기 때문에 양자는 상호 밀접한 기능적 관계를 가진다. 산업의 분류에 따라 3가지 종류의 산업입지가 나타나게 되며, 이들 입지의 의사결정과정에 관여하는 제 요인을 살펴보고, 이를 바탕으로 한 입지이론의 형성과 실제적 상황을 비교해 본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지역개발론		영문교과목명	Introduction to Regional Development			선수과목	
교과 목표	1. 지역의 정의를 이해한다. 2. 지역개발의 제이론을 공간적인 관점에서 파악한다. 3. 한국의 지역 개발 전략을 분석할 줄 안다. 4. 세계의 지역을 선진, 개발도상국, 저개발국으로 나누는 지표를 식별하고, 저 개발의 원인을 밝힐 줄 안다.							
교과 내용	지역성을 단위로 하는 지역구분과 그러한 지역구분을 기초로 한 지역의 질적, 양적 성장에 관한 지리적 관련 제 이론과 사례로, 구성됨. 저개발의 원인, 제 3세계와 저개발, 지역개발에 관한 이론의 다양한 접근, 개발전략, 지리학적 접근으로 서 상향식과 하향식 개발전략 등으로 구성됨.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	사회지리학			영문교과목명	Social Geography		선수과목	
교과 목표	사회지리학은 지리학적 연구방법중에서 사회적 요인을 강조하는 입장에서 구명하는 분야로 생태학적인 자연영역과 사회영역의 관계, 도시와 농촌의 관계, 도시화, 도시권등에 관한 연구현황및 사회제반현상을 이해한다.							
교과 내용	여러 사회집단의 생활권 또는 사회적 활동이나 사회제도의 형성에 영향을 주는 경관 또는 지역에 대해 그 성립과정·구조·기능등을 구명하는 것을 과제로 한다. 이의 구명을 위한 연구영역으로는 인구지리학·취락지리학을 비롯하여 경제지리학·정치지리학·민족지리학·인종학·사회생태학 등의 영역을 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
교과목명	지리교육분야의 이해와 진로탐색	영문과목명	Understanding of geography education and its related fields and career exploration survey	선수과목				
교과 목표	지리교육 분야의 기초적인 이해를 바탕으로 직업에 대해 탐색하고, 진로를 설계한다.							
교과 내용	1. 자기 탐색 과정을 통해 자신에 대한 객관적 이해를 확장한다. 2. 지리교육 분야와 관련된 직업에 대한 정보들을 습득하고 이해한다. 3. 진로개발에 필요한 태도, 행동, 인지 방식들을 습득하고 실천한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
교과목명	세계화시대의 창의적 사고법과 지리교육	영문과목명	Creative thinking and geography education in the age of globalization	선수과목				
교과 목표	1. 세계 여러 지역의 특색을 이해하고 지리적 사고를 활용하여 세계를 접근하는 능력을 함양한다. 2. 세계화시대에서 요구하는 창의적 사고를 바탕으로 각 지역이 지닌 다양한 유형의 자원들을 효율적으로 활용할 수 있다. 3. 세계지리에 대한 전문적인 지식과 감각을 갖추어 교육적 활용 능력을 지닌다.							
교과 내용	1차적으로는 세계 여러 지역에 대한 자연적, 인문적 기초 지식들을 배운다. 2차적으로는 세계를 바라보는 지리적 사고의 틀을 배워 여러 지리정보들을 유기적으로 종합하여 구조화시키는 능력을 배양한다. 이를 위해 세계의 주요 지역연구를 실제 조사하여 발표함으로써 창의적이고 종합적인 사고력을 기른다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험	시험, 보고서		보고서		

과목 프로파일								
교과목명	공간정보기술을 활용한 지리교육과 캠프디자인	영문과목명	Capstone design with geospatial technology and geography education	선수과목				
교과 목표	공간정보기술에 대한 기초적 이해를 바탕으로 학교 현장에서 발생하는 지리 교육의 문제점을 해결하기 위한 대안을 창의적이고 융합적인 사고를 통해 제시한다.							
교과 내용	우리 교육의 새로운 흐름으로 등장한 스마트교육은 창의 융합형 인재 양성의 필요성을 제기하고 있다. 이러한 시대적 흐름에 발맞추어 지리교육에서도 공간정보기술을 활용한 야외조사학습을 통해 실제의 생활세계와 밀접하게 연관된 탐구기반학습의 중요성이 대두되고 있다. 본 강좌는 공간정보기술에 대한 기초적 이해를 바탕으로 학교 현장에서 발생하는 지리 교육의 문제점을 해결하기 위한 대안을 창의적이고 융합적인 사고를 통해 제시한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V	V	
가중치	20%		20%	20%		20%	20%	
평가방법	발표		보고서	프로젝트		프로젝트	그룹과제	

과목 프로파일								
교과목명	지오비주얼라이제이션을 활용한 지역사회 문제 해결형 캠프디자인	영문과목명	Community problem Solving Capstone Design using Geo-Visualization	선수과목				
교과 목표	지리적 시각화 기법을 실습을 통해 이해하고, 지역사회 문제 해결을 위해 다양한 분야에 활용할 수 있는 융합적이고 창의적인 사고능력을 기른다.							
교과 내용	지도학 분야는 최근 20여 년 동안 매우 급격한 속도로 발전하고 있다. 특히 아날로그지도 중심에서 디지털 지도로 변화함에 따라 결과로서의 지도뿐만 아니라 지도제작 목적과 방식, 지도화 기능과 서비스 유형 등이 이전과 다르게 변화하고 있다. 본 수업은 이러한 다양한 지도학 분야의 변화 중 웹기반 지도서비스 방식의 보편화, 다양한 시각화 기법의 발달, 공간분석 및 프로세싱의 결합 등에 초점을 맞추어 이론과 실습을 진행한다. 또한, 지역사회 문제해결에 지리적 시각화 기법을 적극적으로 활용하고, 창의적인 대안을 마련하고 발표 및 보고서를 통해 제시한다.							
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V	V	
가중치	20%		20%	20%		20%	20%	
평가방법	발표		보고서	프로젝트		프로젝트	그룹과제	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
문학사	자연지리, 인문지리, 지역지리, 지리교육에 관한 시험을 시행하고 각 영역 70점 이상을 합격으로 함 모든 영역을 통과해야 졸업자격이 있음 단, 임용시험 1차 합격자는 시험을 면제함	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실(2실)	비고
전용강의실(진실관 206호)	인문지리실습실(진실관 309호) 자연지리실습실(진실관 111호)	-

영어교육과

1. 교육목표

영어교육과는 성실하고 유능한 인성을 개발하여 영어교육자로서의 소명을 실현하는 인재를 양성하는 학과이다. 이를 위해 영어학과 영어교육의 학문적 기반 위에 높은 수준의 영어활용 능력을 키우고, 첨단 교육기법을 학습하여 국제화된 현대사회에 적합한 영어교육 전문가를 양성하는 것이 교육목표이다.

2. 학과연혁

- 1971. 03. 00. 교육학부(사범대) 설치
- 1987. 11. 09. 교육대학원 영어교육학 석사과정인가
- 2007. 11. 00. 사범대 영어교육과 설립 인가
- 2008. 03. 01. 신입생 입학
- 2012. 03. 00. 교육대학원 TESOL 석사과정인가

3. 교과운영 방안

가. 영어교육과 교육과정은 영어의 언어적 본질을 이해하는 영어학 분야, 영어권 문화 배경을 이해 하는 영미문학 분야, 그리고 변화하는 교육현장의 요구를 반영하여 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 바탕으로 하는 영어교육학 분야를 체계적으로 학습 할 수 있도록 교과과정을 운영한다.

나. 영어교육과 교육과정은 이론과 실습, 세미나 중심 교육을 병행하며, 높은 수준의 영어활용 능력을 기본으로 하여 표현 및 토론 능력을 기를 수 있는 과목들로 운영된다.

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6.의사소통능력	교사로서 학습자를 대상으로 하는 수업의 내용을 요약하고 효율적으로 전달할 수 있는 능력의 개발. 언어적 측면 외에 발성, 제스처, 표정, 자세 등에 대한 자질을 함양함	발표, 토론, 보고서
	0C7.글로벌능력	목적어인 영어의 구사 능력을 확장하는 것과 더불어 영미문화에 대한 이해를 제고하고, 다양한 시사 잡지, 사이버 검색 등을 통해 정치, 경제, 사회 등에 대한 배경 지식을 배양함	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8.전공직무능력	영어 교육에 필요한 방법론, 교육이론 뿐 아니라 체계적인 수업을 위한 광범위한 학습 기자재의 활용에 대한 능력을 신장함	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9.창의적문제해결력	수업관리, 학생지도, 교육방식, 평가 등에 대한 문제점 확인 및 개선, 문제에 대한 해결 능력을 배양함.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10.자기개발능력	영어교사로서 요구되는 기본적, 전문적인 자질을 함양할 뿐 아니라 개인으로서의 자신에 대한 관리 및 계발의 필요성과 방법에 대한 인식을 제고함	프로젝트
	0C11.자원활용능력	다양한 영어 교육기자재의 활용, 컴퓨터, 빔 프로젝터 등 수업에 필요한 다양한 자원을 효율적으로 사용하는 방법에 대한 이해를 제고하고 효과적인 시간관리 및 프로파일 작성을 통한 가용 자원의 활용 능력을 배양함	프로젝트
공감하는 인성	0C12.대인관계능력	팀 프로젝트 및 공동체 활동을 통해 동료와의 관계를 원만하고 건전하게 유지하는 능력을 키우며, 타인을 배려하고 교사로서의 모범적이고 규범적인 대인관계의 기법을 습득함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13.공동체윤리	가톨릭 교육기관의 설립정신인 자연에 대한 애호, 타인에 대한 배려와 봉사, 더불어 사는 공동체 의식, 국가와 세계에 대한 기여 등 교사로서의 윤리와 규범을 함양하여 책임 있고 진실한 개인으로서의 인격을 함양함	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 영어교육과	
진출분야: 영어 교사			
모듈 1	모듈명: 코아 모듈 (Core Module)		
	진출분야: 교직		
	관련직업: 교사 학원 강사		
	자격증 및 공인성적: 영어교사 자격증		
	담당교수: 고광규, 김지은		
모듈 2	모듈명: 테솔 모듈 (TESOL Module)		
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 유아 교육 기관, 학원, 출판사, 교육 관련 정부 기관		
	관련직업: 교사, 학원 강사, 전문 강사, 교재교구 제작가, 교육관련 공무원, 영어교육관련 연구원		
	자격증 및 공인성적: 영어 교사 자격증		
	담당교수: 김지은		
모듈 3	모듈명: 옵티마 모듈 (Optima Module)		
	진출분야: 출판, 통역, 번역, 뉴미디어		
	관련직업: 통역사, 번역 전문가, 저널리스트		
	자격증 및 공인성적: 통역사		
	담당교수: 최용훈 김옥엽		

6. 교육과정편성표

영역	이수구분	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	
					강의		실습		강의		실습		강의		실습		강의		실습	
영 어 1 - 3	전선	영어발달사	3	3	3															
	전필	TESOL과 영어의 이해	3				3	3												
	전필	영어작문	3				3	2	1											
	전필	영어학개론	3							3	3									
	전필	영어문법	3							3	3									
	전필	영어회화	3							3	3									
	전필	영어와논술	3								3	3								
	전필	영어음성운론	3								3	3								
	전필	영어듣기와지도	3								3	2	1							
	전필	영어교육론	3										3	3						
	전필	영어읽기와지도	3										3	2	1					
	전필	영문학개론	3										3	2	1					
	전필	생성문법	3												3	3				
	전필	영어교과교재연구	3												3	2	1			
	전선	영미시	3												3	2	1			
	전선	영어교육평가론	3														3	2	1	
	전선	영문학특강	3														3	3		
	전필	영미문화	3																3	3
창의성영	전필	언어의이해와진로탐색	3	3	2	1														
	전선	멀티미디어영어 창의교육	3				3	2	1											
	전필	영어교육캡스톤	3										3	2	1					
	전선	영어사회봉사캡스톤	3															3	2	1

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (코어Core)	모듈2 (테솔TESOL)	모듈3 (옵티마Optima)	융복합	창의실용 과정
1	1학기	영어발달사 (3-3-0)			-	언어의 이해와 진로탐색 (3-2-1)
	2학기		TESOL과 영어의이해 (3-3-0)	영어작문 (3-2-1)	-	멀티미디어 영어창의교육 (3-2-1)
2	1학기	영어학개론 (3-3-0)	영어 문법 (3-3-0)	영어회화 (3-2-1)	-	
	2학기	영어와논술 (3-3-0)	영어음성운론 (3-3-0)	영어듣기와지도 (3-2-1)	-	
3	1학기	영어교육론 (3-3-0)	영어읽기와지도 (3-2-1)	영문학개론 (3-2-1)	-	영어교육캡스톤 (3-2-1)
	2학기	생성문법 (3-3-0)	영어교과교재연구 (3-2-1)	영미시 (3-2-1)	-	
4	1학기		영어교육평가론 (3-2-1)	영문학 특강 (3-3-0)	-	
	2학기	영미문화 (3-3-0)			-	영어사회봉사 캡스톤 (3-2-1)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1	전선	영어발달사	20%	30%	50%						100%
	전필	영어학개론	20%	30%	50%						100%
	전필	영어와논술	20%	30%	50%						100%
	전필	영어교육론	20%	30%	50%						100%
	전필	생성문법		30%	50%	20%					100%
	전필	영미문화	20%	30%	50%						100%
모듈2	전필	TESOL과영어의이해	20%		50%	20%					100%
	전필	영어문법	20%		50%	20%			10%		100%
	전필	영어음성운론	20%		50%	20%			10%		100%
	전필	영어읽기와지도	20%	20%	50%				10%		100%
	전필	영어교과교재연구	20%	20%	50%		10%				100%
	전선	영어교육평가론	10%		50%	20%		20%			100%
모듈3	전필	영어작문	30%	20%	50%						100%
	전필	영어회화	30%	20%	50%						100%
	전필	영어듣기와지도	30%	20%	50%						100%
	전필	영문학개론	20%	30%	50%						100%
	전선	영미시	10%	30%	50%				10%		100%
	전선	영문학특강	10%	30%	50%				10%		100%
창의 실용 모듈	전필	언어의이해와진로탐색	20%		50%	10%	10%		10%		100%
	전선	멀티미디어영어 창의교육	20%		30%	50%					100%
	전필	영어교육캡스톤			40%	10%		30%	10%	10%	100%
	전선	영어사회봉사캡스톤			40%	10%		30%	10%	10%	100%
계	개설과목에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	380%	370%	1060%	180%	10%	90%	80%	20%	2200%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	영어발달사		영문과목명	History of English		모듈명	모듈1 (Core)모듈	
교과 목표	영어의 기원과 발달 과정을 역사 발전의 과정 속에서 이해함으로써 영어의 언어적 다양성 이면에 내재한 원리에 의거 영어의 음운체계 문법체계, 그리고 의미 변화 과정을 고찰하여 영어에 대한 이해를 높인다.							
교과 내용	고대영어에서 현대영어로 발달과정에 관한 고찰							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	토론	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영어학개론	영문과목명	Introduction to English Linguistics			모듈명	모듈1 (Core)모듈	
교과 목표	영어의 기원과 발달 과정을 역사 발전의 과정 속에서 이해함으로써 영어의 언어적 다양성 이면에 내재한 원리에 의거 영어의 음운체계 문법체계, 그리고 의미 변화 과정을 고찰하여 영어에 대한 이해를 높인다.							
교과 내용	통사론, 의미론, 음운론, 언어습득, 사회언어학, 심리언어학 등의 세부 분야							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표 () 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	토론	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영어와 논술			영문과목명	Essay Writing	모듈명	모듈1 (Core)모듈	
교과 목표	창의적 사고를 바탕으로 논리적 글쓰기 능력을 함양한다.							
교과 내용	Basic principles to creative writing							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(V) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	발표	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영어교육론	영문과목명	Theories of English Education			모듈명	모듈1 (Core)모듈	
교과 목표	영어교육 발달 과정을 체계적으로 고찰하고 언어습득이론을 심도 있게 이해 하여 교육현장에 실제적으로 적용할 수 있는 효과적인 교육방법론을 도출 하는 능력을 배양하는 것이 교육 목표이다.							
교과 내용	영어 교육 이론 전반							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	토론	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	생성문법		영문과목명	Generative Grammar			모듈명	모듈1 (Core)모듈
교과 목표	언어형식을 생성문법의 이론적 관점에서 분석하고 영어 구조를 심층적으로 이해하여 영어교육에 적용한다.							
교과 내용	영어의 구조를 변형 생성 문법적 관점에서 분석하고 현대 통사 이론에 적응 능력을 키운다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V	V				
가중치		30%	50%	20%				
평가방법		시험	시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	영미문화		영문교과목명	British and American Culture		모듈명	모듈1 (Core)모듈	
교과 목표	영어권 문화 전반에 대한 이해를 통해 문화의 다양성을 인정하고 이를 바탕으로 영어권 사람들과의 의사소통능력 향상과 영어권 사람들을 이해할 수 있는 소양을 갖추도록 함							
교과 내용	영어권 문화 전반에 대한 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표 (V) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	발표	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	TESOL과 영어의이해		영문교과목명	Understanding of TESOL English		모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	최근 영어교육의 궁극적 목적인 의사소통 능력 배양을 기본으로 어휘나 문법구조 및 기능과 같은 세부적인 부분을 가르치는 바람직한 방법 등 TESOL의 기본 이론과 적용 능력을 배양하여 향후 영어교수법, 교과교재론, 영어교육평가론의 학습에 도움이 될 수 있도록 한다.							
교과 내용	영어교육, TESOL과 관련된 전반적인 이론과 영어교육 이론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(V) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	20%		50%	20%			10%	
평가방법	토론/발표		시험	발표/시험			프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	영어문법		영문교과목명	Grammar		모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	영어의 의사소통 중심 문법을 숙지하고 원서 강독에 바탕이 될 수 있는 문법 실력 배양 할 뿐 아니라 영어 문법 교육의 방법을 익힌다.							
교과 내용	의사소통 중심 문법, 최신 트렌드의 문법 교수법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (V) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	20%		50%	20%			10%	
평가방법	토론/ 발표		시험	발표/ 시험			프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	영어음성운론		영문 교과목명	English Phonetics& Phonology		모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	영어의 음운 구조 이해하고 영어 조음 원리와 음성 음향학적 원리를 학습하여, 영어의 발음을 정확히 습득하고 영어발음을 지도할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	영어 음운론, 음성학, 발음이론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(V) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V				V	
가중치	20%	20%	50%				10%	
평가방법	발표	시험	시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	영어읽기지도		영문교과목명	English Reading Teaching Method		모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	영어 독해력 향상에 필수적인 구문연습, 다양한 학습법 실습, 선별한 영문읽기를 통해 영어읽기능력을 함양할 수 있는 지도법을 연구하고 활용한다.							
교과 내용	주요 구문 연습, 영어 읽기지도법 창안, 영어읽기능력 함양							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(V) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V			V		
가중치	20%	20%	50%			10%		
평가방법	발표	시험	시험			프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	영어교과 교재연구		영문교과목명	Teaching Materials in English Education		모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	영어 교육 교과와 교재에 관련된 기본 이론과 최근의 연구 경향에 대하여 학습하고, 최근 영어과 교육과정을 바탕으로 교재를 효과적으로 활용하는 능력뿐만 아니라 교재를 재구성하고 개발하는 능력도 배양한다.							
교과 내용	교과 교재에 관련된 이론, 교재 분석과 개발							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		50%	20%		10%		
평가방법	발표		시험	시험/발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	영어교육평가론	영문교과목명	English Language Testing			모듈명	모듈2 (TESOL)모듈	
교과 목표	적절한 평가 목표의 설정과 평가 방법에 대해 학습하며 실제로 평가문항의 제작과 검증을 통해 신뢰도, 타당도, 변별도를 검토하는 연습을 하고 다양한 영어 평가 방법을 이해하여 이를 수업에 적용 할 수 있는 능력을 기른다.							
교과 내용	언어평가 이론, 방법, 실제							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	10%		50%	20%		20%		
평가방법	발표		시험	시험/발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	영어작문	영문교과목명	English writing			모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	영작에 필요한 기본 문법과 어휘를 습득하여 영작의 기본 능력을 함양한다.							
교과 내용	영어 표현 연습, 영문법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (V) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	30%	20%	50%					
평가방법	발표	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영어회화		영문교과목명	English Conversation		모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	일상적인 생활에서 뿐 아니라 영어 수업 현장에 요구되는 영어회화 능력을 함양하고 회화 지도방법을 연구 한다.							
교과 내용	의사소통 능력 함양							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (V) 프로젝트 수행()토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	30%	20%	50%					
평가방법	발표	발표	시험					

과목 프로파일								
과목명	영어듣기와지도		영문교과목명	English Listening & Teaching		모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	학생들은 일상생활의 다양한 상황에서 접하는 영어와 TOEIC TOEFL 시험에서 나오는 영어를 광범위하게 듣고 이를 이해하는데 필요한 기술을 배우고 연습한다. 이외에도 영어 교육현장에서 학생들에게 영어듣기를 효율적으로 지도 할 수 있는 방법을 배우고 연구 한다.							
교과 내용	다양한 영어듣기 자료를 통한 듣기연습							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☒) 프로젝트 수행(☐) 토론(☐) 발표(☐) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	30%	20%	50%					
평가방법	발표	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영문학개론		영문교과목명	an introduction to English literature		모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	영미문학에 관한 이론적 기반을 다지고 이를 영어교육에 응용하는 방법을 연구 한다.							
교과 내용	영미문학의 장르별 개괄 하고 시대별 작가별 작품 연구를 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V					
가중치	20%	30%	50%					
평가방법	발표	시험	시험					

과목 프로파일								
과목명	영미시	영문교과목명	British and American Poetry			모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	영미문학사상 주요한 시인의 작품들을 선별하여 문학 장르 중 가장 오랜 형식인 시 속에 담긴 인간의 삶과 사회에 대한 통찰에 대해 접근해보고, 시적 영어 표현방식을 익힌다.							
교과 내용	시 읽기, 그룹별로 해당 주제와 관련된 다른 영상물, 문학작품을 통한 확장 발표, 임용고사 기출문제를 통한 학습내용 응용하기							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (V)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V				V	
가중치	10%	30%	50%				10%	
평가방법	발표	시험	시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	영문학특강	영문교과목명	Topics in British and American Literature			모듈명	모듈3 (Optima)모듈	
교과 목표	영미문학 뿐 아니라 영어권지역의 다양한 문화, 역사 등을 다룬 작품들을 통해 영어읽기능력 함양, 문학적 해석력, 이해력, 비평력을 기르고, 임용고사에 대비하도록 한다.							
교과 내용	선별 한 영문 읽기, 주제 분석 및 비평적 관점 세우는 팀별 학습 및 발표							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습 (V)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V	V	V				V	
가중치	10%	30%	50%				10%	
평가방법	발표	시험	시험				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	언어의 이해와 진로탐색		영문과목명	Understanding of Language and job search		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	언어의 본질과 외국어 학습의 원리에 대하여 배움으로서 앞으로의 영어학과 영어 교육 관련 과목 수강 시 반드시 필요한 기초지식을 배양하여 전공분야의 특성과 관련성을 폭넓게 이해한다. 이렇게 함으로써 다양한 진로에 대한 선택의 폭을 넓힐 수도 있다.							
교과 내용	언어의 본질, 모국어 습득과 외국어 습득의 원리, 언어와 사고, 심리, 사회 등과 관련된 내용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (V) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V	V		V	
가중치	20%		50%	10%	10%		10%	
평가방법	발표		시험	시험	시험		그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	멀티미디어영어창의교육		영문교과목명	Multimedia English and creative thinking development		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	컴퓨터를 비롯한 다양한 매체와 정보 기술이 현대 영어교육에 어떻게 이용되는지를 이해하고 영어 교육 프로그램을 개발하는 법을 익혀 영어교육에서 창의적으로 활용하는 법을 배운다.							
교과 내용	영어수업과 관련된 멀티미디어의 사용법과 창의적 활용법 습득							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		30%	50%				
평가방법	발표		시험	시험				

과목 프로파일								
과목명	영어교육캡스톤	영문교과목명	English Education Capstone design		모듈명	창의실용 과정		
교과 목표	창의성, 실제 교수 능력, 팀웍 등을 바탕으로 특정 주제에 대한 심도 있는 연구를 하고 사회나 영어 교육 분야에서 필요로 하는 영어교육 과제를 기획하거나 해결할 수 있으며 관련 교재나 교구에 대한 아이디어를 창출 할 수 있다.							
교과 내용	영어교육 이슈, 창의적 영어교육, 영어 교재 교구, 캡스톤 디자인의 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (V) 프로젝트 수행(✓) 토론 (V) 발표(✓) 팀 단위 학습(V)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V	V	V
가중치			40%	10%		30%	10%	10%
평가방법			시험	프로젝트		프로젝트	프로젝트	프로젝트

과목 프로파일								
과목명	영어사회봉사캡스톤	영문교과목명	Community Service Capstone Design with English Education			모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	영어교육 이론과 사회에서의 실제 사례 연구로 영어교육 현장에서의 다양한 문제들을 해결 할 수 있는 능력을 기르며 사회나 영어 교육 분야에서 필요로 하는 과제를 기획하거나 기획된 과제를 실제 적용하여 교육 봉사 할 수 있다.							
교과 내용	영어 교육 현장 사례 연구, 영어 교육 과제 기획, 영어 교육 봉사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (V) 프로젝트 수행(✓) 토론 (V) 발표(✓) 팀 단위 학습(V)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V	V	V
가중치			40%	10%		30%	10%	10%
평가방법			시험	프로젝트		프로젝트	프로젝트	프로젝트

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	졸업시험(영어의미통사론, 영어음성음운론, 영어교육론, 영미문학, 영어수업시연, 일반영어) ※ 각 과목별 70점 이상인 경우 통과	일반영어는 TOEIC, TOEFL 대치

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
전공강의실 (진실관 304, 305호)	-	-

역사교육과

1. 교육목표

가. 일반목표

- 역사교육의 기본적 목표는 올바른 역사 이해 및 역사적 사고기능을 갖추게 하는 것이다. 그리고 역사교육은 과거 사회 및 시대별 특징을 이해하고 연결하는 능력, 변화의 원인과 결과를 이해하고 분석하는 능력, 역사 해석의 차이를 이해하고 분석·평가하는 능력, 그리고 역사 정보를 다각·다면적으로 이해하고 활용하는 능력 등을 배양하는 방향성도 가지게 된다. 따라서 역사교사로 활동하려는 학생들에게 객관적인 역사 지식 이해와 역사적 사고력을 갖추게 하여 그것을 교육현장에서 효율적으로 활용할 수 있게 하는 것이 역사교육학과의 교육목표라 하겠다.

나. 세부목표

- 세부목표의 핵심은 객관적이며, 올바른 역사탐구 및 사고력을 갖춘 건전한 역사교사를 양성하는데 있다.
 - (1) 역사의 기본적 사실, 개념, 역사적 자료의 분석과 이해, 역사적 사실에 대한 바람직한 탐구 방법론에 대한 교육[교수]-학습[학생]은 역사교사에게 필요한 역사적 지식의 양 및 구조를 의미하는 내용 지식(Content Knowledge)을 충분히 갖추게 한다.
 - (2) 역사교사가 학생들을 가르치기 위한 내용지식으로 학생들의 이해를 돕는 유추, 은유, 직유, 예증 등의 방식을 의미하는 교수내용지식(Pedagogical Content Knowledge)을 배양하도록 한다.
 - (3) 특정 주제를 가르치기 위한 교육프로그램과 그것과 연계된 교육내용의 자료들을 효율적으로 활용할 수 있는 능력향상이 가능한 교육과정 지식(Curricular Knowledge)을 갖도록 한다.

2. 학과연혁

(1) 학과 특성

- 역사교육학과는 40년의 전통을 가진 학과로 설치 당시 국사교육학과로 출발하였기에 현재 강원도 내·외 교육현장에서 많은 졸업생들이 현직 교사로 활동 중이며, 교직과정 설치(사학과) 및 역사교육 전공(교육대학원) 개설 등으로 우수한 역사교사를 지속적으로 배출하고 있다. 그리고 역사 교사뿐만 아니라 역사학관련 교수, 국·공립과 사립 박물관 학예연구사, 도·시·군 문화재 전문가인 학예연구사, 선사 및 역사고고학 관련 매장문화재 전문발굴기관의 책임연구원 등 전공 관련 분야에서도 다수의 졸업생들이 활동하고 있다. 또한 졸업생들과 재학생들 간의 지속적인 관계망구축으로 졸업생의 사회 진출에도 많은 도움을 주고 있다.

(2) 학과 연혁

1973. 12. 28.	국사교육과 설립인가(정원30명)
1974. 7. 6.	제1회 정기사적답사
1976. 10. 26.	제1회 탁본전시회(학과 특성화 동아리 금석문연구회)
1978. 10. 7.	역사교육과로 개칭
1982. 10. 18.	《관동사학》창간
1989. 3. 2.	사학과로 개칭
1994. 5. 28.	학과 창설 20주년 기념회(선·후배의 만남)
2003. 3. 2.	국제문화학부 역사문화전공으로 학과명칭 변경
2004. 10. 20.	학과 창설 30주년 기념회
2005. 10. 22 ~ 23.	금석문연구회 창립 30주년 기념행사(선·후배의 만남)
2006. 3. 2.	사학과로 학과명칭 변경
2015. 11. 7.	금석문연구회 창립 40주년 기념행사(선·후배의 만남)
2016. 3. 1.	역사교육학과로의 학사구조 개편

3. 교과운영 방안

- 1) 문화재 관리 및 행정가 양성모듈에서는 한국사의 전반적인 교육 및 핵심적인 사료(史料)들에 대한 상세한 강독(講讀)과 학습을 통해 역사적 사실에 대한 객관적 이해와 탐구, 역사적 의의를 학습하고 이를 논리적으로 서술하거나 구체적으로 설명할 수 있는 능력을 갖도록 한다.
- 2) 역사교사 양성모듈에서는 한국사 및 동·서양사에 대한 기본적인 이해를 토대로, 역사 교과 교육 이론과 관련된 제 이론에 대해 학습하고 이를 학교 현장에서 활용할 수 있는 방법에 대해 탐구함으로써 역사 교사에게 필요한 기본 능력을 배양하도록 한다.
- 3) 역사 데이터 관리 전문가 양성모듈에서는 동양사, 서양사를 시대별로 구분하여 각 시대별 주요 사실들에 대한 인과적 관계에 대한 학습 및 탐구력을 증진시켜 통사적 이해력을 갖도록 한다.
- 4) 창의실용 교육과정에서는 박물관, 중요 문화재, 문화유산, 역사교육에 필요한 참고자료(유물과 유적 관련 그림, 지도, 고문서 등)들을 대상으로 한 컴퓨터 및 인터넷활용을 통해 역사교육 자료 제작과 활용법을 익히도록 한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
OC6. 의사소통능력	학생의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 교과 지식 및 자신의 생각과 의도를 정확하게 전달할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	세계사 지식을 바탕으로 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있다.
OC8. 전공실무 능력	역사 교육에 필요한 역사적 지식 및 역사적 사고력, 교육학적 지식에 대한 이해를 바탕으로 이를 학교 교육 현장에서 적절히 활용할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	문제에 접하였을 때 역사적 사고에 기반하여 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.
OC10. 자기개발능력	미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓴다.
OC11. 자원활용능력	컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력을 토대로 다양한 교수 학습 방법을 개발하고 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	교사로서 리더십을 바탕으로 학생들을 지도하며, 동료 교사를 배려하고 협력할 수 있는 능력을 발휘할 수 있다.
OC13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 학생들을 이해하고 봉사하며, 책임있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 역사교육학과
진출분야 : 역사교사, 역사연구자, 학예연구사, 기록물관리사, 역사정보 수집 및 데이터관리, 교육·행정공무원, 언론인		
모듈 1	모듈명: 문화재 관리 및 행정가 양성	
	정의 : 문화재 관리 관련 전문 행정가 양성 교육과정	
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정	
	관련직업: 역사교사, 교육공무원, 문화해설사, 학예연구사, 학원강사	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상	
	담당교수: 김남현	
모듈 2	모듈명: 역사교사 양성	
	정의 : 역사교사 양성 교육과정	
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정	
	관련직업: 역사교사, 일반행정 공무원, 문화재 전문 공무원, 기자, 문화해설사	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상	
	담당교수: 김성자	
모듈 3	모듈명: 역사 데이터 관리 전문가 양성	
	정의 : 문화유산 관련 고고 및 문헌 자료 데이터 수집 및 분석 전문가 양성 교육과정	
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정	
	관련직업: 역사교사, 문화재 발굴전문가, 역사정보 수집 및 데이터 관리 전문가	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상	
	담당교수: 성영곤	

6. 교육과정편성표

모듈명	이수 구분	과목명	학 점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
(모듈1) 문화재 관리 및 행정가 양성	전필	한국고대사		3	3	0																						
	전선	한국중세사							3	3	0																	
	전필	사료강독										3	3	0														
	전선	한국근세사													3	3	0											
	전선	한국근대사															3	3	0									
	전필	한국사회경제사																							3	3	0	
(모듈2) 역사 교사 양성	전필	역사학개론					3	3	0																			
	전선	사학사							3	3	0																	
	전선	동아시아근세사										3	3	0														
	전필	역사교육론												3	3	0												
	전필	역사교과 교재연구 및 지도법														3	3	0										
	전필	역사와 논리 및 논술																	3	3	0							
(모듈3) 역사 데이터 관리 전문가 양성	전선	서양 고·중세사					3	3	0																			
	전필	동아시아 고·중세사							3	3																		
	전필	서양근대사												3	3	0												
	전선	동아시아근대사														3	3	0										
	전선	동아시아현대사																	3	3	0							
	전필	서양현대사																							3	3	0	
창의 실용	전필	역사의 길잡이		3	3	0																						
	전선	역사 창의성교육						3	3	0																		
	전선	역사 캡스톤디자인												3	2	1												
	전선	역사지역사회 문제 해결형 캡스톤디자인														3	2	1										
	전필	사적답사																							3	0	3	
추천 모듈		모듈명(학과)	모듈123(국어교육과/지리교육과)																									

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (문화재 관리 및 행정가 양성)	모듈2 (역사교사 양성)	모듈3 (역사데이터관리 전문가 양성)	융복합	창의실용과정
1	1학기	한국고대사 (3-3-0)				역사의 길잡이 (3-3-0)
	2학기		역사학개론 (3-3-0)	서양고·중세사 (3-3-0)		역사 창의성교육 (3-3-0)
2	1학기	한국중세사 (3-3-0)	사학사 (3-3-0)	동아시아고·중세사 (3-3-0)		
	2학기	사료강독 (3-3-0)	동아시아근세사 (3-3-0)			
3	1학기	한국근세사 (3-3-0)	역사교육론 (3-3-0)	서양근대사 (3-3-0)		역사 캡스톤디자인 (3-2-1)
	2학기	한국근대사 (3-3-0)	역사교과 교재연구 및 지도법 (3-3-0)	동아시아근대사 (3-3-0)		역사 지역사회문제 해결형캡스톤 디자인 (3-2-1)
4	1학기		역사와 논리 및 논술 (3-3-0)	동아시아현대사 (3-3-0)		
	2학기	한국사회경제사 (3-3-0)		서양현대사 (3-3-0)		사적답사 (3-0-3)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모 듈 명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가 중 치 합
모 듈 1	전필	한국고대사	20		40	40					100
	전선	한국중세사	20		40			40			100
	전필	사료강독		20	80						100
	전선	한국근세사	20		40			40			100
	전선	한국근대사	20		40			40			100
	전필	한국사회경제사	20		40			40			100
모 듈 2	전필	역사학개론	20		80						100
	전선	사학사	40		40	20					100
	전선	동아시아근세사	20			40		40			100
	전필	역사교육론	20		80						100
	전필	역사교과 교재연구 및 지도법	20		40	40					100
	전필	역사와 논리 및 논술	20		40	40					100
모 듈 3	전선	서양 고·중세사	20		40			40			100
	전필	동아시아 고·중세사	20		40			40			100
	전필	서양근대사	20		40			40			100
	전선	동아시아근대사	20		40			40			100
	전선	동아시아현대사	20		40			40			100
	전필	서양현대사	20		40			40			100
창의 실용 모듈	전필	역사의 길잡이	40		60						100
	전선	역사 창의성교육			20	40	40				100
	전선	역사 캡스톤디자인			50			50			100
	전선	역사 지역사회 문제해결형 캡스톤디자인			40	30			20	10	100
	전필	사적답사			50	20		10	10	10	100
계	개설과목에서 의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	400	20	1,020	270	40	500	30	20	2300

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
교과목명	한국고대사	영문교과목명	Ancient History of Korea	모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성			
교과 목표	1. 한국고대 문화의 변화 및 발전과정에 대한 역사적 인과관계를 이해하고 설명할 수 있는 기본지식을 갖게 하며, 아울러 이를 구성력을 갖추어 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 2. 한국 고대사회의 성립, 발전, 해체 과정을 국가체제의 변동, 사회구성, 경제구조, 사상 및 종교 등과 같은 역사 일반의 변화 추이와 연계시켜 심도있는 분석능력을 향상시키고, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다.							
교과 내용	1. 고조선부터 후삼국시기까지의 권력구조, 사회구성, 경제구조, 사상 및 종교, 문화의 발전 과정을 학습한다. 2. 고조선부터 후삼국시기까지의 주요 역사적 사실에 대한 인과적 관계를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	발표/보고서		시험/보고서	프로젝트				

과목 프로파일								
교과목명	한국중세사	영문교과목명	Medieval History of Korea	모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성			
교과 목표	1.고려시대를 중심으로 시대적 흐름에 대한 역사적 사실에 근거한 기본적 내용지식을 학습하고, 이를 표현할 수 있도록 한다. 2.고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화 등의 제반 사회상이 상호 어떻게 연계되는지를 파악하도록 하며, 이를 잘 표현할 수 있게끔 한다.							
교과 내용	1. 고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 시대적 흐름을 학습한다. 2. 고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 상호연관성에 대해 비교·검토한다. 3. 나말여초 변혁기, 고려중기의 권력구조의 변동, 러말선초 변혁기의 역사적 사실에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	사료강독	영문교과목명	Readings in Historical Records		모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성		
교과 목표	1. 역사교육을 전공하는 학생들이 주요 역사적 기록을 수집, 정리, 분석할 수 있도록 한다. 2. 관련 사료를 접하게 함으로써 올바른 역사자료의 읽기와 역사적 기록에 근거한 역사적 가치에 대한 설명이 가능할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 교과서에 수록된 주요 사료들의 원전 찾기와 강독 2. 교과서 수록 내용 외에 핵심적 주제들과 관련된 주요 원전 자료 찾기와 강독. 3. 사료 강독을 통한 역사적 설명과 서술							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (☒) 발표 (☒) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V					
가중치		20%	80%					
평가방법		발표/보고서	시험					

과목 프로파일								
교과목명	한국근세사	영문교과목명	Pre - Modern History of Korea		모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성		
교과 목표	1.역사적 사실을 토대로 조선 시대의 기본적 내용지식을 학습하고, 이를 표현할 수 있게끔 한다. 2.조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화 등 제반 사회상이 어떻게 연계되는지를 파악하도록 하며, 이를 잘 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1.조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 시대적 흐름을 학습한다. 2.조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 상호연관성을 비교·검토한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	한국근대사	영문교과목명	Modern History of Korea		모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성		
교과 목표	한국 근대의 정치, 사회, 경제, 문화의 특성이 어떻게 발달하였는가를 강의하고, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다.							
교과 내용	1. 개항기부터 해방직전까지의 한국의 정치, 경제, 사회, 문화, 대외관계의 발전과정과 시대별 흐름을 학습한다. - 변혁과 개항기의 한국사회 - 대한제국기의 한국사회 - 제국주의 열강의 침탈과 한국사회 - 일제강점기의 한국사회와 항일독립운동사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	한국사회경제사	영문교과목명	Socio - Economic History of Korea	모듈명	문화재 관리 및 행정가 양성			
교과 목표	1. 한국의 사회사 및 경제사의 전개과정에 대한 내·외적 역사적 인과관계를 체계적으로 파악하고, 이를 상세히 설명할 수 있도록 한다. 2. 한국사회경제사의 특성을 전문적이며 종합적으로 말하거나 글로 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 한국사회경제의 시대별 발전과정에 대한 기본적인 내용지식을 학습한다. 2. 한국사회경제사의 시대별 흐름과 한국사회경제사의 시대별 특성을 학습한다. 3. 한국의 신분구조의 변화 과정, 경제 주체와 객체의 변화 원인에 대한 분석을 통한 경제구조의 발전과정, 사회경제적 문제점으로 인한 사회적 혼란과 개혁 과정과 결과 등을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	역사학개론	영문교과목명	Introduction to History			모듈명	역사교사 양성	
교과 목표	1. 역사학에 대한 개념, 연구방법론, 역사를 바라보는 관점 등을 학습함으로써 역사에 대한 올바른 인식이 무엇인지를 알 수 있도록 한다. 2. 한국 및 동·서양의 역사이론 등 역사학 연구방법론에 필요한 기초적 내용지식을 학습한다.							
교과 내용	1. 역사란 무엇인가?							

과목 프로파일								
교과목명	사학사		영문교과목명	History of Historical Studies		모듈명	역사교사 양성	
교과 목표	역사학 변화에 대한 시대성과 현재의 역사학에 대한 가치관을 정립하고 이를 역사교육 현장에서 올바르게 활용할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 한국 및 동서양 역사학의 변화과정과 시대성에 대한 검토 및 분석 2. 역사학에 대한 올바른 가치관 정립과 교육현장에서의 바람직한 활용을 위한 역사학도의 지성사적 검토							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	40%		40%	20%				
평가방법	발표/보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
교과목명	동아시아근세사	영문교과목명	Pre - Modern History of East Asia		모듈명	역사교사 양성		
교과 목표	1. 동아시아근대사의 흐름을 이해함으로써 동아시아 지역의 근대와 현재, 그리고 세계 초강대국인 중국과 인접 국가 간의 역사적 연관성과 역학관계를 논리적으로 파악하고 잘 표현할 수 있도록 한다. 2. 21세기에 접어들면서 그 위상이 점차 커지고 있는 중국의 실체를 바르게 이해함으로써 강대국 사이에 놓여있는 우리나라가 도모해야 할 민족자존의 활로가 무엇인지를 실리적 측면에서 파악하고 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	중국의 정복왕조였던 원, 몽고종의 지배를 물리치고 중화를 부흥시킨 명의 성공적인 이민족 통치와 서양 열강에 무릎을 꿇게 된 청 왕조의 역사와 문화를 개관한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	역사교육론	영문교과목명	Teaching of History			모듈명	역사교사 양성	
교과 목표	1. 역사교육의 현대적 흐름에 대해 인지도를 향상시킨다. 2. 역사교사의 올바른 역사 교육관 정립을 위해 교과교육학적 기초이론, 교육공학적 측면에서의 교수학습방법론 등에 대한 전문적 정보와 지식 그리고 기능을 익히게 한다.							
교과 내용	1. 역사교육의 질적 향상 및 효율성 증대에 필요한 방안을 살펴본다. • 역사교과내용 선정 원칙 및 기준 • 지역사와 인물사 등 다양한 분류사의 효율적 교수방법 • 인터넷 역사교육 자료에 대한 사례분석 2. 지식(내용)과 과정(방법)의 효율적 혼합에서 제기되는 적절한 설명 및 표현방법 등을 구체적으로 다루도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					
가중치	20%		80%					
평가방법	발표/보고서		시험					

과목 프로파일								
교과목명	역사교과교재연구 및 지도법		영문교과목명	Materials and Methods in Teaching of History			모듈명	역사교사 양성
교과 목표	1. 중고등학교 국사와 세계사를 분석하여 교과지도의 실제경험을 익힌다. 2. 역사교육에서 활용할 교재에 관한 기초이론 및 주요 교재들을 살펴 보면서 역사교육에서 교재가 지니는 의의를 이해한다. 3. 역사교수학습에 관한 이론과 현장기능에 관계되는 문제들을 다루어 역사교사의 전문적 기반도 구축한다.							
교과 내용	1. 한국사와 세계사 교과서 분석							

과목 프로파일								
교과목명	역사와 논리 및 논술		영문교과목명	Historical Thinking Essay Writing		모듈명	역사교사 양성	
교과 목표	1. 역사학에서 중요한 학습내용과 쟁점이 될 수 있는 주제를 선정하여 역사적 사고의 논리를 체득할 수 있도록 한다. 2. 역사적 사실에 대한 논리적 표현 능력 함양을 통해 논리적 글쓰기와 표현이 가능한 역사교사로서의 자질을 갖도록 한다.							
교과 내용	1. 한국사· 세계사· 동아시아사 각 분야의 핵심적인 역사적 사실과 관련된 주제에 대한 논리적 글쓰기 2. 한국사· 세계사· 동아시아사 각 분야의 핵심적인 역사적 사실과 관련된 주제에 대한 논리적 표현력							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		40%	40%				
평가방법	발표/보고서		시험	시험				

과목 프로파일								
교과목명	서양고·중세사	영문교과목명	Medieval and Ancient History of the West		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성		
교과 목표	1. 서양 고대의 중요한 사안들을 시대 순으로 정리하고 이해하며, 이를 표현 할 수 있도록 한다. 2. 서양 고대의 문명적 특징 및 거기서 비롯되는 문제점들을 제시하고 구체적으로 설명할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 그리스 시대(폴리스 세계, 페르시아 전쟁 및 펠로폰네소스 전쟁, 그리스 문명) 2. 로마 시대(공화정시대, 제정시대, 로마문명) 3. 중세(게르만족의 대이동, 봉건제도, 중세의 교회, 중세문명)							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	동아시아 고·중세사	영문교과목명		Medieval and Ancient History of East Asia		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성	
교과 목표	1. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 고대 정치, 경제, 사회 문화에 대한 이해도를 향상시키며, 이를 논리적으로 구성하여 표현할 수 있게 한다. 2. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 역사적 관계성을 파악하고 그것을 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 중국문명 성립 이래 당 말까지 중국의 정치, 경제, 사회, 문화적 제 측면의 변화 및 발전 과정에 대한 기본지식을 살펴본다. 2. 중국과 동아시아 여러 나라들과의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	서양근대사	영문교과목명	Modern History of the west		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성		
교과 목표	1. 서양근대사의 중요한 사안들을 밀도 있게 학습하고 이를 표현할 수 있도록 한다. 2. 서양근대사의 중요한 흐름과 거기서 확인되는 특징이 무엇인지를 파악하게끔 하며, 이를 말이나 글로도 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. Renaissance/종교개혁 2. 절대왕정체제 3. 아메리카 혁명 및 프랑스 대혁명 4. 메테르니히체제 및 1848년 혁명							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	동아시아근대사	영문교과목명	Modern History of East Asia		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성		
교과 목표	1. 동아시아근대사의 흐름을 이해함으로써 동아시아 지역의 근대와 현재, 그리고 세계 초강대국인 중국과 인접 국가 간의 역사적 연관성과 역학관계를 논리적으로 파악하고 잘 표현할 수 있도록 한다. 2. 21세기에 접어들면서 그 위상이 점차 커지고 있는 중국의 실체를 바르게 이해함으로써 강대국 사이에 놓여있는 우리나라가 도모해야 할 민족자존의 활로가 무엇인지를 실리적 측면에서 파악하고 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 중국의 제2차 아편전쟁 이후 일부 개명 관료들이 서법을 모방하여 추진했던 양무운동, 전통적 지배체제를 개량하려 했던 변법운동, 개혁운동 실패 후 일어난 손문의 혁명운동의 전개 과정 등을 학습한다. 2. 중국과 인접국가들의 근대화 과정과 특성을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	동아시아현대사		영문교과목명	Contemporary History of East Asia		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성	
교과 목표	1. 동아시아 현대사회의 역사적 사건과 사실에 대한 개념과 흐름에 대하여 이해할 수 있도록 강의하고 논리적으로 표현하도록 한다. 2. 동아시아 현대사회의 역사적 흐름과 정세에 대한 역학적, 역사적 인과관계에 대하여 이해할 수 있도록 하며, 이것을 논리성과 구성력을 갖추어서 말과 글로 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 19세기 이후 중국사회의 변화와 발전							

과목 프로파일								
교과목명	서양현대사	영문교과목명	Contemporary History of the West		모듈명	역사 데이터 관리 전문가 양성		
교과 목표	1. 서양현대의 자본주의, 제국주의의 개념과 흐름에 대해 강의하고 논리적으로 표현하도록 한다. 2. 서양현대의 세계사적 흐름과 정세에 대한 역학적, 역사적 인과관계에 대하여 이해할 수 있도록 하며, 이것을 논리성과 구성력을 갖추어서 말과 글로 표현할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 자본주의의 발달과 제국주의 출현 2. 식민지 경쟁과 1차 세계대전 3. 전체주의와 2차 세계대전 4. 2차 세계대전 이후의 세계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V			V		
가중치	20%		40%			40%		
평가방법	발표/보고서		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	역사의 길잡이	영문교과목명	A guide of History			모듈명	창의실용과정	
교과 목표	1. 인류의 발자취 및 삶의 뿌리를 개괄적으로 알게 한다. 2. 세계사의 흐름과 거기서 확인되는 제 특징을 파악하게 한다. 3. 한국사, 동양사, 그리고 서양사의 기본지식을 이해한다.							
교과 내용	1. 한국사 (선사시대부터 전근대 시기까지의 주요 역사적 사실) 2. 서양사 (고대 그리스부터 현대까지의 시대별 특성) 3. 동양사 (고대부터 현대까지의 역사적 사실에 대한 개관)							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행 (☐) 토론 (☐) 발표 (☒) 팀 단위 학습 (☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V					
가중치	40%		60%					
평가방법	발표/보고서		시험					

과목 프로파일								
교과목명	역사창의성교육	영문교과목명	History for creative thinking development			모듈명	창의실용과정	
교과 목표	1.문화콘텐츠 개발, 제작기법을 익혀서 역사교육 현장 또는 역사관련 분야 사회 진출에 문화콘텐츠를 유용하게 활용할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 2.역사교육 현장에서의 문화콘텐츠활용 사례에 대한 조사 성과와 기획방법과 관련된 교과내용에 대한 서술적 표현이 가능하도록 한다.							
교과 내용	1. 문화콘텐츠 개발과 인문콘텐츠							

과목 프로파일								
교과목명	역사 캡스톤디자인		영문교과목명	Capstone design with History		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	1. IT 기술의 발달로 다양한 형태의 역사정보가 DB로 구축되어, 연구자 및 일반인들이 손쉽게 접근할 수 있게 됨에 따라 역사교육 현장에서도 용이하게 교육자료로 활용되고 있다. 2. 인터넷 상의 다양한 역사정보에 대하여 객관적이며 올바르게 분석하고 이를 교육현장에서 용이하게 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 3. 역사교육 현장에서 활용할 수 있는 역사정보의 DB구축과 관련된 기본적 이론과 그것과 관련된 기초적 실습을 병행함으로써 실무적 능력을 익힌다.							
교과 내용	1. 역사정보 활용이 가능한 인터넷 사이트 조사 및 분석 2. 인터넷 사이트 상에서 조사된 역사정보에 대한 객관적 검토방법과 교육현장에서의 활용방법 3. 소량의 역사정보에 기초한 DB구축방법론 학습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V			V		
가중치			50%			50%		
평가방법			시험			프로젝트		

과목 프로파일								
교과목명	역사 지역사회 문제해결형 캡스톤디자인		영문교과목명	Capstone design with History to solve local community problem			모듈명	창의실용과정
교과 목표	1.지역사회의 다양한 문화유산이 갖고 있는 원형의 스토리(Story) 발굴과 개발, 그리고 텔링(Telling) 과정을 통해 역사교육 현장에서 역사적 사실이 쉽게 전달될 수 있도록 한다. 2.지역사회의 문화유적 답사 등을 통해 획득한 다양한 이미지 자료들을 기반으로 스토리를 만들고, 거기에 텔링을 더할 수 있는 창조적 감성과 능력을 배양한다.							
교과 내용	1.문화유산 원형의 스토리 발굴 및 조사정리 방법론 학습 2.문화유산 관련 이미지 제작기법(사진 및 동영상 기기 활용법) 학습 3.텔링의 기획과 방법론 학습 4.지역사회 문제와 관련해 역사교육에 활용할 수 있는 스토리텔링 프로젝트 수행							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	V
가중치			40%	30%			20%	10%
평가방법			보고서	프로젝트			그룹과제	시험

과목 프로파일								
교과목명	사적답사		영문교과목명	Exploration of Historic Remains		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	1. 문화유적과 역사적 현장을 직접 답사하고, 현장답사 시 개별적인 유적 조사 또는 강의실 교육내용에서의 미비점을 보완하도록 한다. 2. 현장 답사에 따른 인솔과 지도능력을 배양하도록 한다. 3. 문화유적에 대한 정의와 체계적인 해설능력이 배양되도록 한다. 4. 답사 사전에 참여자에 대한 학년별 구성비를 맞추어 팀을 편성한 후 답사 후 보고서, 역사적 사실과 문화유적 관련 콘텐츠 제작을 실시하여 보고서 작성능력과 역사교육과 관련된 콘텐츠 제작 실무 능력을 익히도록 한다.							
교과 내용	1. 매학기 전국을 지역별 또는 주제별로 구분하여 문화유적 답사 실시하며, 4학년 전 과정 중 6회 이상 참여하도록 한다. 2. 매학기 답사 시 답사설명서 및 답사 후 보고서 작성을 위한 방법론을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V	V	V
가중치			50%	20%		10%	10%	10%
평가방법			보고서	발표/보고서/프로젝트		프로젝트	그룹과제	보고서

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	졸업시험, 자격시험, 사적답사	-

구분	세부내용	비고
졸업시험	1. 역사교육론, 동아시아, 서양사 교과 관련 평가에 통과한 경우 2. 역사교육론, 동아시아, 서양사 교과 관련 평가는 3학년 2학기부터~4학년 2학기까지 매 학기 1회, 총 3회를 실시한다. 3. 3학년 2학기부터 실시하는 평가에서 각 과목 공히 2회 이상 기준 점수(각 과목별 70점 이상) 통과한 경우 4. 복수전공 신청자도 해당됨	-
자격시험	국사편찬위원회 주관 한국사능력검정 1급(100점 만점에 70점 이상), 2급(100점 만점에 60점이상), 3급(100점 만점에 70점 이상)의 자격시험에 합격한 재학생 ※ 단, 3학년 1학기 이후 시험에 합격한 경우에 한함.	-
사적답사	1학년 1학기 ~ 4학년 2학기까지 총 8회의 사적답사 중 6회 이상 참여하고 사후 보고서를 제출한 경우 (전공 필수 3학점 인정)	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실	비고
전공강의실 (진실관 509호)	-	-

가정교육과

1. 교육목표

가정교육과는 기독교의 정신을 바탕으로 사회에 봉사할 수 있는 사회인으로서, 가정학에 대한 전문적인 지식을 갖추고 가족의 행복과 인류의 복지를 위하여 연구·봉사하는 폭넓은 교양을 갖춘 교사의 양성을 목적으로 한다. 이를 위해 수요자 중심의 현장 실무교육과정을 강화하며 미래 산업동향을 분석하여, 유망한 자격증 취득과 전공과목을 개설하여 사회적 수요의 다양화에 대비 하고 있다.

2. 학과연혁

1973. 12. 28.	가정교육과 설립
1974. 3. 5.	가정교육과 1회 신입생 입학
1978. 2. 21.	1회 졸업
1983. 2. 5.	가정학 연구 창간호 발간
1983. 10. 21.	제1회 학술 세미나 및 전시회
1999. 12.	가정교육과 학회지 "아망" 제14집 발간
2000. 12.	가정학 연구 18집 발간
1985. 11. - 현재	85년 이후 가정교육과 축제인 목마제 개최
2000. 3. - 현재	가정교육과 학생회 발대식 및 상견례
2000. 3. - 현재	가정교육과 신입생 환영회

3. 교과운영 방안

교사로서 갖추어야 할 기본 소양과 기초 역량을 강화하여 훌륭한 인격과 투철한 교육관을 갖도록 하며, 가정교육의 학문적 흐름에 맞추어 「가족관계, 소비자학, 의복재료학, 영양학」 등을 철저하게 지도하고, 특히 가정교사로서의 사명감과 전문지식을 이해하고 실천할 수 있게 하기 위하여 가정교육학을 심화학습하는 4년제 학사과정으로 세계화, 정보화와 같은 사회변화에 능동적으로 대처할 수 있도록 가정교육 관련 분야를 포함하는 미래지향적인 교육과정을 구성하고 있다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
OC6. 의사소통능력	글과 말을 통한 의사소통으로 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 정확하게 쓰거나 전달하는 능력.
OC7. 글로벌 능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력 또는 외국의 다양한 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.
OC8. 전공실무 능력	가정교육 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융 복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력
OC10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함
OC11. 자원활용능력	다양한 인적 물적 자원의 종류를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 어떻게 활용할 것인지 계획을 하고 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리와 기술을 활용하는 능력.
OC12. 대인관계능력	문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협조하는 능력.
OC13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 가정교육과	
진출분야: 중등학교 교사, 교육관련기관 취업, 가정복지관련 단체, 조리관련 취업 및 창업 등			
모듈 1	모듈명: 가족, 경영		
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원강사		
	관련직업: 중등교사, 가족상담원		
	자격증 및 공인성적: 중학교 정교사 2급 자격증, 이학사(가정교육학)		
	담당교수: 김경숙		
모듈 2	모듈명: 식품영양, 교육		
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원강사		
	관련직업: 중등교사, 조리사, 위생사, 식품산업, 푸드코디네이터 등		
	자격증 및 공인성적: 조리기능사(한식, 양식, 일식, 중식), 제과제빵사, 위생사, 식품기사 등		
	담당교수: 최영진		
모듈 3	모듈명: 의복, 문화		
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원강사		
	관련직업: 중등교사, 조리사, 위생사, 식품산업, 푸드코디네이터 등		
	자격증 및 공인성적: 조리기능사(한식, 양식, 일식, 중식), 제과제빵사, 위생사, 식품기사 등		
	담당교수: 김경숙, 최영진		

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 구 분	과 목 명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	
					강의		실습		강의		실습		강의		실습		강의		실습	
모 듈 1	기초	가족관계	3	3	3															
	전기	아동발달	3							3	3									
	전심	가정경영	3									3	3							
	전심	주거와실내디자인	3											3	3					
	기초	가정생활문화	3													3	3			
	전기	소비자학	3															3	3	
모 듈 2	기초	영양과 건강	3			3	3													
	기초	식품과조리	3					3	3											
	전심	가정과교육론	3							3	3									
	전심	기초조리실습	3									3	1	2						
	전심	교과교재연구 및 지도법	3											3	1	2				
	전기	영양학	3													3	3			
모 듈 3	기초	복식과문화	2					2	2											
	전심	식생활문화	3							3	3									
	전심	의복재료와관리	3									3	3							
	전심	식품가공저장 및 실습	3											3	2	1				
	전심	의복구성 및 실습	3											3	2	1				
	전심	가정과 논리및논술	2														2	2		
	전기	의복디자인	2														2	2		
창 의 실 용	전기	가정교과와 진로<진로탐색>	3	3	3															
	전기	창의적 가정교육<창의성교육>	3				3	3												
	전심	가정교육 캠프톤디자인	3												3	3				
	전심	지역사회와 가정교육 캠프톤디자인	3																3	3

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (가족, 경영)	모듈2 (식품영양, 교육)	모듈3 (의복, 문화)	융복합	창의실용 과정
1	1학기	가족관계 (3-3-0)				가정교과와 진로 <진로탐색>
	2학기		영양과 건강 (3-3-0)			창의적 가정교육 <창의성교육>
2	1학기		식품과 조리 (3-3-0)	복식과 문화 (2-2-0)		
	2학기	아동발달 (3-3-0)	가정과교육론 (3-3-0)	식생활문화 (3-3-0)		
3	1학기	가정경영 (3-3-0)	기초조리실습 (3-1-2)	의복재료와 관리 (3-3-0)		
	2학기	주거와 실내디자인 (3-3-0)	교과교재연구 및 지도법 (3-1-2)	식품가공저장 및 실습 (3-2-1) 의복구성 및 실습 (3-2-1)		가정교육 캡스톤디자인
4	1학기	가정생활문화 (3-3-0)	영양학 (3-3-0)	가정과 논리논술 (2-2-0)		
	2학기	소비자학 (3-3-0)		의복디자인 (2-2-0)		지역사회와 가정교육 캡스톤디자인

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모 듈 1	전공기초	가족관계	20%		60%	20%					100%
	전공기초	아동발달	20%		60%	20%					100%
	전공심화	가정경영	20%		60%	20%					100%
	전공심화	주거와실내디자인	20%		60%	20%					100%
	전공심화	가정생활문화	20%		60%	20%					100%
	전공심화	소비자학	20%		60%	20%					100%
모 듈 2	전공기초	영양과 건강	10%		60%	20%			10%		100%
	전공기초	식품과 조리	10%		60%	20%			10%		100%
	전공심화	가정과교육론	10%		60%	20%			10%		100%
	전공심화	기초조리실습	10%		50%	20%			20%		100%
	전공심화	교과교재연구 및 지도법	10%		50%	20%			20%		100%
	전공기본	영양학	10%		60%	20%			10%		100%
모 듈 3	전공기초	복식과 문화			60%	20%			20%		100%
	전공심화	식생활 문화		20%	40%	20%			10%		100%
	전공심화	의복재료와 관리			60%	20%			20%		100%
	전공심화	식품가공저장 및 실습	10%		60%	20%			10%		100%
	전공심화	의복구성 및 실습			60%	20%			20%		100%
	전공심화	가정과 논리논술	20%		40%	20%		20%			100%
	전공기본	의복디자인			60%	20%			20%		100%
창의 실용 과정	전공기초	가정교과와 진로<진로탐색>	20%		40%	20%		20%			100%
	전공기초	창의적 가정교육<창의성교육>	20%			40%	20%	20%			100%
	전공심화	가정교육캡스톤디자인	20%			40%	20%	20%			100%
	전공심화	지역사회와 가정교육 캡스톤 디자인	20%		40%	20%		20%			100%
계	개설과목에서 의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	200%	20%	1160%	500%	40%	100%	180%		

9. 교과목 프로필

과목 프로파일								
과목명	가족관계			영문과목명	Family Relation		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 가족에 관한 기초지식을 익히도록 한다. 2. 가족관계의 중요성을 인식함으로써 이해력 깊은 인성을 함양토록 한다. 3. 가족관련 내용을 교육하고 기술과 방법을 익히도록 한다.							
교과 내용	1. 가족의 형태, 주기, 기능, 역할, 가치 등에 대해 학습한다. 2. 가족의 형성과정에 대해 학습한다. 3. 가족의 인간관계에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	아동발달			영문과목명	Development of child		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 각종 발달과정에 대하여 학습한다.				2. 각종 발달과정의 특성에 대하여 학습한다.			
교과 내용	1. 발달이론에 대하여 학습한다.				2. 태내기부터 영아기까지의 환경적 영향과 발달적 특성을 학습한다.			
	3. 발달이상에 따른 특성에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	가정경영			영문과목명	Home Management		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 가정경영에 영향을 미치는 각 요인들에 대한 지식을 익힌다. 2. 가정경영을 위한 각 자원들을 관리할 수 있는 기술을 익힌다. 3. 가정경영을 합리적으로 할 수 있는 인성을 함양하도록 한다.							
교과 내용	1. 체계론적 접근 방법에 대하여 학습한다.							

과목 프로파일								
과목명	주거와 실내디자인			영문과목명	Housing & Interior Design		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 주거생활과 관련된 지식을 익힌다.				2. 실내디자인에 관련된 지식을 익힌다.			
교과 내용	1. 주거와 인간생활과의 관계를 학습한다. 3. 주거환경에 대하여 학습한다.				2. 실내디자인에 관련된 지식을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	가정생활문화			영문과목명	Family Life&Culture		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 가정생활의 내용을 이해한다. 2. 문화의 특성을 이해한다. 2. 현대사회 속의 올바른 가정의 역할을 찾는다.							
교과 내용	1. 가정, 가정교육의 의미와 전통적 역할에 대해 학습한다. 2. 가정생활 속의 생활내용을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	소비자학			영문과목명	Consumerism		모듈명	모듈1
교과 목표	1. 소비자에 관련한 지식을 익히도록 한다. 2. 소비자 문제에 접근하고 해결할 수 있는 기술을 익히도록 한다. 3. 소비자 교육에 필요한 각종 도구를 사용토록 한다.							
교과 내용	1. 소비자 교육의 중요성에 대해 학습한다. 2. 소비자 행동에 영향을 미치는 요인들에 대해 학습한다. 3. Case study를 통하여 실제적인 소비자 문제를 다루도록 교육한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	영양과 건강			영문과목명	Nutrition & Health		모듈명	모듈2
교과 목표	1. 영양과 건강과의 관계를 인지한다. 2. 영양소의 종류와 소화, 흡수, 대사, 기능, 영양섭취기준, 급원식품 등에 대해 이해한다. 3. 습득한 영양지식을 건강한 식생활을 영위하는데 활용한다.							
교과 내용	1. 영양학의 개념과 건강에 대해 학습한다.							

과목 프로파일								
과목명	식품과 조리			영문과목명	Food & cooking		모듈명	모듈2
교과 목표	1. 식품의 특성과 식품연구 방법을 이해한다. 2. 식품선택과 식품의 조리과정에서 변화하는 물리적, 화학적 변화의 이론을 익힌다.							
교과 내용	1. 식품을 구성하고 있는 일반성분과 특수성분에 대한 지식을 학습한다. 2. 식품구성분의 특성과 용도를 학습한다. 3. 의 조리시 발생하는 과학적인 변화를 이해하고 적용할 수 있는 방법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	10%		60%	20%			10%	
평가방법	발표		시험	시험/보고서			발표/보고서	

과목 프로파일								
과목명	가정과 교육론			영문과목명	Teaching of Home Economics	모듈명	모듈2	
교과 목표	1. 가정교과의 성격, 내용체계 등을 이해한다. 2. 가정교과의 내용과 학습방법을 이해한다.							
교과 내용	1. 가정교육 철학, 가정과 교과과정, 가정과 교수·학습방법 등을 학습한다. 2. 가정과 교수매체, 평가방법, 가정과 교사의 전문성에 대해 학습한다. 3. 가정과 교육에 대한 최근의 이슈에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	10%		60%	20%			10%	
평가방법	발표		시험	시험/보고서			발표/보고서	

과목 프로파일								
과목명	기초조리실습			영문과목명	Introduction to Cooking		모듈명	모듈2
교과 목표	1. 식품의 조리과정에서 변화하는 물리적, 화학적 변화의 이론을 익힌다. 2. 조리원리의 이론을 실습을 통해 익히고 실생활에 적용한다. 3. 음식과 문화의 특성을 이해한다.							
교과 내용	1. 식품 조리의 목적과 조리과정에 대해 학습한다.							

과목 프로파일								
과목명	교과교재 연구 및 지도법			영문과목명	Analysis&Teaching of Home Economics		모듈명	모듈2
교과 목표	1. 가정교과의 성격을 이해한다. 2. 중등가정교과서를 분석한다. 3. 학습지도안 작성과 교수방법을 이해한다.							
교과 내용	1. 교과내용의 구성을 학습한다. 2. 학습지도안을 작성하고, 실제로 강의 시연을 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	10%		50%	20%			20%	
평가방법	보고서		발표/보고서	시험/보고서			발표/보고서	

과목 프로파일								
과목명	영양학			영문과목명	Science of Nutrition		모듈명	모듈2
교과 목표	1. 영양학의 개념과 건강과의 관계를 인지한다. 2. 영양섭취기준과 식사구성안 내용을 익히고 실생활에 적용한다. 3. 습득한 영양지식을 건강한 식생활을 영위하는데 활용한다.							
교과 내용	1. 영양소의 특성과 체내기능, 결핍 또는 과잉으로 인한 발생하는 영양문제를 학습한다. 2. 인체에서 일어나는 영양소의 상호작용과 기능 및 대사를 학습한다. 3. 한국인의 영양섭취기준과 식사구성안 내용을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	10%		60%	20%			10%	
평가방법	발표		시험	시험/보고서			보고서	

과목 프로파일								
과목명	복식과 문화			영문과목명	Clothing Culture		모듈명	모듈3
교과 목표	1. 복식과 문화에 대한 지식을 습득하고 문화를 체계적으로 이해한다. 2. 매체와 도구를 활용하여 패션과 문화 간의 관계를 인식한다. 3. 개인의 인성과 유행, 문화현상에 대한 분석을 한다.							
교과 내용	1. 패션의 흐름을 이해하고 한국적 패션의 특성을 다룬다. 2. 문화의 전반적 특성과 한국의 독특한 문화현상을 다룬다. 3. 각 시대의 패션과 문화(영화, 음악, 미술)간의 관계를 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			60%	20%			20%	
평가방법			시험	보고서			발표	

과목 프로파일								
과목명	식생활 문화			영문과목명	Food & Culture		모듈명	모듈3
교과 목표	1. 음식문화를 이해하고 실생활에 적용한다. 2. 음식문화를 통해 인간을 이해하고 세상을 이해할 수 있다. 3. 한국의 음식문화와 세계 각 국의 음식문화의 특성을 이해한다.							
교과 내용	1. 한국 전통 음식문화의 특성에 대해 학습한다. 2. 동양의 음식문화의 특성에 대해 학습한다. 서양의 음식문화의 특성에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		V	V	V		V		
가중치		20%	40%	20%		10%		
평가방법		시험/보고서	시험	시험/발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	의복재료와 관리			영문과목명	Material & Management		모듈명	모듈3
교과 목표	1. 섬유와 섬유제품에 관한 올바른 지식을 갖는다. 2. 피복재료의 제조기술에 대한 용어 및 원리를 이해한다. 3. 피복재료의 분석에 필요한 도구를 다루는 기술을 익힌다.							
교과 내용	1. 섬유의 형태와 구조, 성질등을 다룬다. 2. 섬유를 분류하고 각 섬유의 특성을 익힌다. 3. 실과 피복에 대한 특성과 원리를 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V		
가중치			60%	20%		20%		
평가방법			시험	보고서		발표		

과목 프로파일								
과목명	식품가공 저장 및 실습		영문과목명	Food Processing & Preservation			모듈명	모듈3
교과 목표	1. 식품과 조리의 기초이론을 적용한 식품 가공, 저장원리를 익힌다. 2. 식품가공과 저장의 원리를 적용한 식품가공 및 저장법을 실생활에 적용한다.							
교과 내용	1. 식품 가공 및 저장의 목적과 원리를 학습한다. 2. 식품 가공 저장의 원리를 곡류, 육류, 어류, 채소과일류 등 각 식품별로 적용한 예를 학습한다. 3. 한국전통 가공식품과 동·서양의 가공식품을 비교 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V			V	
가중치	10%		60%	20%			10%	
평가방법	보고서		시험	실습/발표			보고서/발표	

과목 프로파일								
과목명	의복구성 및 실습			영문과목명	Clothing Construction	모듈명	모듈3	
교과 목표	1. 의복을 제작하기 위한 이론적 지식과 기술을 익힌다. 2. 의복제작에 필요한 각종 재봉도구의 사용기술을 익힌다. 3. 개개인의 창작능력 및 미적인성을 개발한다.							
교과 내용	1. 의복의 원형제작과 각종 디자인패턴을 제작한다. 2. 중고등학교 교과서에서 다루는 의복구성 내용을 실습한다. 3. 자신의 의복을 직접 디자인하여 제작한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V		V	V	
가중치			60%	20%		10%	10%	
평가방법			시험	프로젝트/보고서		프로젝트	발표	

과목 프로파일								
과목명	가정과논리 및 논술지도		영문과목명	Analysis & Teaching of Home Economics		모듈명	모듈3	
교과 목표	1. 가정교과의 구성을 이해한다. 2. 교과의 내용을 체계적으로 표현할수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 교과의 내용에 따른 다양한 관점을 학습한다. 2. 교과의 내용에 따라 주제를 정하여 글을 쓰고 발표토록 한다. 3. 임용고사 기출 분석 및 풀이를 통해 논술, 논리력을 기른다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험	발표/보고서		팀 프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	의복디자인			영문과목명	Fashion Design		모듈명	모듈3
교과 목표	1. 의복과 장식의 디자인 이론에 대한 지식을 익힌다. 2. 의복과 장식의 디자인을 위한 디자인기술을 익힌다. 3. 디자인 교육을 통하여 개인의 미적 인성을 개발한다.							
교과 내용	1. 의복과 디자인의 가치를 이해한다. 2. 의복의 미적 가치와 기능을 충족시키는 디자인 이론을 다룬다. 3. 의복디자인의 기본원리와 요소를 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V			V	
가중치			60%	20%			20%	
평가방법			시험	보고서			발표	

과목 프로파일								
과목명	가정교과와 진로<진로탐색>		영문과목명	Home Economics Education and job search		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	1. 가정과 교과과정을 이해한다. 2. 중·고등학교 가정교과에 대해 이해한다. 3. 가정과 교육내용과 관련된 진로에 대해 안다.							
교과 내용	1. 국가 교육과정과 가정과 교과과정에 대해 학습한다. 2. 가정과 전공에 대해 소개하고, 관련된 주요 직업과 융합직업에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험/프로젝트	시험/보고서		프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	창의적 가정교육<창의성교육>			영문과목명	Creative Thinking with Home Economics		모듈명	창의실용 과정
교과 목표	1. 가정학의 기본개념과 지식을 배운다. 2. 중등학교 가정교과에 대한 안목을 높인다. 3. 다양한 가정교육 방법을 탐색한다.							
교과 내용	1. 교사와 교수방법				2. 중·고등학생의 발달과정		3. 의·식·주 영역	
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V			V	V	V		
가중치	20%			40%	20%	20%		
평가방법	발표			시험	프로젝트	프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	가정교육 캡스톤 디자인		영문과목명	Capston Design with Home Economics		모듈명	창의실용 과정	
교과 목표	1. 가정교육의 전반적 교과내용을 탐색한다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.				2. 이론과 실재를 연결한다.			
교과 내용	1. 가족·아동과 문제해결		2. 가정경영과 문제해결		3.주생활과 문제해결			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V			V	V	V		
가중치	20%			40%	20%	20%		
평가방법	발표			시험	프로젝트	프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	지역사회와 가정교육 캡스톤디자인			영문과목명	Capston design for Local Community		모듈명	창의실용 과정
교과 목표	1. 지역사회와 교육 발전에 기여할 수 있는 새로운 모델 및 프로그램을 개발한다. 2. 지역사회 초·중·고등학생들을 위해 프로그램을 개발한다.							
교과 내용	1. 학습한 가정교과의 내용을 적용하여 지역사회 및 중·고등학교 학생들과 협업을 통해 프로그램을 개발한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험/프로젝트	시험/보고서		보고서		

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
가정이학사	졸업시험 통과	-
구 분	세부사항	비 고
졸업시험	의·식·주 및 교과교육학 과목 중 3과목 이상 *1차 시험 응시자만 재시 가능 *과목별 70점 이상인 경우 통과	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (2실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (진실관 502호, 진실관 503호)	기초조리실습실 (진실관 501호)	-

수학교육과

1. 교육목표

가. 수학교사의 양성

수학교사로서 지녀야 할 수학교육학의 이론과 교육학을 배우고, 순수수학과 응용수학 등 전공 지식을 교육한다.

나. 수학전문인 양성

순수수학 및 응용수학의 이론을 배우고 실천할 수 있도록 깊이 교육한다.

다. 산업인력의 양성

수학적 사고력과 창의력을 활용하여 기업체 등의 산업인력을 위하여 응용수학, 통계학, 컴퓨터관련과목의 수강 및 부전공과 복수전공을 개설하여 교육한다.

2. 학과연혁

- 1976. 10. 졸업정원 설치 인가
- 1976. 11. 제1회 수학교육 심포지움
- 1981. 2. 수학교육과 제1회 졸업
- 1982. 2. 졸업 정원제(65명) 실시 및 제2회 졸업
- 1985. 11. 제1회 수학교육과 음악제 개최
- 1986. 11. 제1회 시그마제 개최
- 1989. 3. 교육대학원 수학교육전공 설치
- 1991. 3. 사범대학 승격 입학정원(40명)
- 1991. 9. 제1회 동문체육대회 개최
- 2001. 11. 2002학년도 일반대학원석·박사과정(수리정보학과)
- 2012. 2. 제32회 졸업

3. 교과운영 방안

수학교사의 기본 소양인 수학적 지식과 능력을 길러주기 위하여 현대 수학의 학문적 흐름에 맞추어 해석학, 대수학, 기하학, 위상수학, 통계학 등을 철저하게 지도하고 있으며 수학 교사로서의 사명감과 전문지식을 이해하고 실천할 수 있게 하기 위하여 수학교육학을 강화하고 있다. 또한 응용분야로의 진출을 위한 기초지식을 함양할 수 있도록 지도한다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
OC6. 의사소통능력	교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	순수 및 응용수학, 수학교과 교육 등에 관련된 다양한 자료를 이용하여 세계적 동향을 파악 할 수 있다
OC8. 전공실무 능력	수학교육 전문가의 직무 수행에 필요한 순수 및 응용수학, 수학교과 교육 등 전공지식 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	수학 또는 수학교육 관련 지식을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 주어진 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.
OC10. 자기개발능력	학생 스스로 진로를 위한 경력개발 및 자기관리를 하는 능력으로, 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 수학교육관련 경향을 분석하고 사회의 요구를 파악하여 이와 관련된 자기개발 및 경력을 취득할 수 있다.
OC11. 자원활용능력	수학 및 수학교육관련 소프트웨어와 다양한 교육관련 자료 등 수학교육에 도움을 줄 수 있는 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 세미나, 수업지도안, 교육실습 등에 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	팀 별 활동을 통해 팀워크를 이해하며 팀원을 배려하고 협력하여 팀원들 간 서로를 격려하고 주어진 과제를 해결할 수 있다.
OC13. 공동체윤리	팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행할 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 수학교육학과
진출분야: 중등학교교사, 교육관련 기관 취업, 연구원 또는 교수, 소프트웨어 개발, 전문교재 개발, 금융 또는 통계분야 취업 등		
모듈 1 (금융 및 통계 관련 분야)	모듈명: 금융 및 통계 관련 분야	
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 보험회사, 은행	
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 금융 또는 통계분야 종사	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)	
	담당교수: 박정현, 허혜자	
모듈 2 (소프트웨어 개발 관련 분야)	모듈명: 소프트웨어 개발 관련 분야	
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 소프트웨어 관련 기업	
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 수학교육 소프트웨어 개발원	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)	
	담당교수: 이정엽, 도태석	
모듈 3 (수학교육 관련 분야)	모듈명: 수학교육 관련 분야	
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 교육관련 기관	
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 수학교육 전문 교재 개발원	
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)	
	담당교수: 허혜자, 도태석	
융복합 모듈	모듈명:	
	진출분야:	
	관련직업:	
	자격증 및 공인성적:	
	담당교수:	

6. 교육과정편성표

모듈명	이수 구분	과목명	학점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	학점	주당 시간 강의 실습	
모듈1 금융 및 통계 관련 분야	전필	해석학Ⅰ	3					3	3											
	전필	해석학Ⅱ	3							3	3									
	전필	복소함수론	3									3	3							
	전필	확률 및 통계학	3									3	3					3	3	
	전선	미분방정식	3					3	3											
	전선	실해석학	3																3	3
모듈2 소프트 웨어 개발 관련 분야	전필	선형대수학	3	3	3															
	전필	정수론	3			3	3													
	전필	현대대수학Ⅰ	3							3	3									
	전필	위상수학Ⅰ	3									3	3							
	전필	미분기하학	3											3	3					
	전선	집합론	3							3	3					3	3			
모듈3 수학 교육 관련 분야	전필	수학교육론	3							3	3									
	전필	수학학습심리학	3									3	3							
	전필	수학과 논술	3														3	3		
	전필	이산수학	3																3	3
	전선	기하학 개론	3					3	3											
	전선	교과교재연구 및 지도법	3												3	3				
창의 실용 과정	전필	현대대수학Ⅱ를 이용한 캠스톤디자인	3									3	3							
	전필	위상수학Ⅱ를 이용한 지역사회 문제해결형 캠스톤디자인	3												3	3				
	전선	기초수학과 진로탐색	3	3	3															
	전선	창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해	3				3	3												
추천 모듈	모듈명(학과)		이수과목 표기																	

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (금융 및 통계 관련 분야)	모듈2 (소프트웨어 개발 관련 분야)	모듈3 (수학교육 관련 분야)	융복합	창의실용 과정
1	1학기		선형대수학 (3-3-0)			기초수학과 진로탐색
	2학기		정수론 (3-3-0)			창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해
2	1학기	해석학Ⅰ (3-3-0) 미분방정식 (3-3-0)		기하학개론 (3-3-0)		
	2학기	해석학Ⅱ (3-3-0)	집합론 (3-3-0) 현대대수학Ⅰ (3-3-0)	수학교육론 (3-3-0)		
3	1학기	복소함수론 (3-3-0)	위상수학Ⅰ (3-3-0)	수학학습심리학 (3-3-0)		현대대수학Ⅱ를 이용한 캡스톤디자인
	2학기		미분기하학 (3-3-0)	교과교재연구 및 지도법 (3-3-0)		위상수학Ⅱ를 이용한 지역사회 문제 해결형 캡스톤디자인
4	1학기	확률 및 통계학 (3-3-0)		수학과 논술 (3-3-0)		
	2학기	실해석학 (3-3-0)		이산수학 (3-3-0)		

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	006	007	008	009	0010	0011	0012	0013	가중치합
모 듈 1	전필	해석학Ⅰ			80%	20%					100%
	전필	해석학Ⅱ			80%	20%					100%
	전필	복소함수론			80%	20%					100%
	전필	확률 및 통계학			80%	20%					100%
	전선	미분방정식	20%		60%	20%					100%
	전선	실해석학			80%	20%					100%
모 듈 2	전필	선형대수학	20%		60%	20%					100%
	전필	정수론	20%		60%	20%					100%
	전필	현대대수학Ⅰ	20%		60%	20%					100%
	전필	위상수학Ⅰ	20%		60%	20%					100%
	전필	미분기하학	20%		60%	20%					100%
	전선	집합론	20%		60%	20%					100%
모 듈 3	전필	수학교육론	20%		60%	20%					100%
	전필	교과교재연구 및 지도법	20%		40%				40%		100%
	전필	수학과 논술	20%		60%	20%					100%
	전필	이산수학	20%		60%	20%					100%
	전선	기하학 개론	20%		60%	20%					100%
	전선	수학학습심리학	20%		60%	20%					100%
창의 실용 모듈	전필	현대대수학Ⅱ를 이용한 캡스톤디자인	20%		40%	20%		20%			100%
	전필	위상수학Ⅱ를 이용한 지역사회 문제해결형 캡스톤디자인	20%		40%	20%		20%			100%
	전선	기초수학과 진로탐색	20%		40%	20%		20%			100%
	전선	창의성교육을 위한 미분적분학의 이해	20%		50%	30%					100%
계	개설과목에서의 역량총합	개설과목에서의 역량총합	340%		1330%	430%		60%	40%		2200%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	해석학I		영문과목명	Analysis I		모듈명	금융 및 통계 관련 분야	
교과 목표	1. 함수의 극한과 연속에 대한 정의를 근방의 개념을 이용하여 완전히 이해하도록 한다. 2. 미분과 적분을 풀이 중심이 아닌 이론적인 내용 충분히 이해하여 이들을 활용할 수 있도록 한다. 3. 함수열에서 점별수렴과 평등수렴의 차이점을 이해시키고, 평등수렴의 중요성과 Taylor급수의 활용 등 해석학의 중요한 성질들을 이해시키고 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	1. 함수, 수학적 귀납법, 무한집합, 실수체의 대수적 성질, 체의 완비성 2. 극한정리, 수열과 Bolzano Weierstrass정리, Cauchy 정조건 3. 함수의 극한, 연속함수							
교육 방법	이론 (☒) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(☒) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	시험/보고서				

과목 프로파일								
과목명	해석학II		영문과목명	Analysis II		모듈명	금융 및 통계 관련 분야	
교과 목표	1. 함수의 극한과 연속에 대한 정의를 근방의 개념을 이용하여 완전히 이해하도록 한다. 2. 미분과 적분을 풀이 중심이 아닌 이론적인 내용 충분히 이해하여 이들을 활용할 수 있도록 한다. 3. 함수열에서 점별수렴과 평등수렴의 차이점을 이해시키고, 평등수렴의 중요성과 Taylor급수의 활용 등 해석학의 중요한 성질들을 이해시키고 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	1. 함수, 수학적 귀납법, 무한집합, 실수체의 대수적 성질, 실수체의 완비성 2. 극한정리, 수열과 Bolzano Weierstrass정리, Cauchy 판정조건 3. 함수의 극한, 연속함수							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	시험/보고서				

과목 프로파일								
과목명	복소함수론		영문과목명	Complex Variables		모듈명	금융 및 통계 관련 분야	
교과 목표	1. 복소수계에서의 중요한 성질들을 이해시키고, 여기에서 제기되는 여러 가지 문제들을 해결할 수 있는 능력을 배양한다. 2. 실생활에 활용할 수 있는 능력을 기르기 위하여 많은 예를 이용 하여 설명하고, 이와 관련한 여러 유형의 문제들을 풀 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 실수계와 복소수계 2. 복소수 평면 위에서의 곡선과 영역 분수, 역근에 대한 이론 3. 해석함수, 멱급수							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	시험/보고서				

과목 프로파일								
과목명	확률 및 통계학		영문과목명	Probability and Statistics		모듈명	금융 및 통계 관련 분야	
교과 목표	1. 정보화 사회에 대비하여 흥미롭고 다양한 소재로 실험을 통해 정보가 어떻게 처리되는가에 대한 이해를 강조한다. 2. 정보화 사회에 대비하여 흥미롭고 다양한 소재로 실험을 통해 정보가 어떻게 유용한 지식으로 전이되는가에 대한이해를 강조한다.							
교과 내용	1. 자료의 정리방법, 표본공간과 사상, 사상의 확률, 독립사상 2. 확률분포, 기댓값, 공분산과 상관관계 3. 초기하분포, 이항분포, 포아송분포, 이항분포의 정규조사							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	시험/보고서				

과목 프로파일								
과목명	미분방정식		영문과목명	Differential Equation		모듈명	금융 및 통계 관련 분야	
교과 목표	1. 현대 과학에 많이 응용되고 있는 미분방정식을 풀 수 있다. 2. 미분방정식의 기초를 공부하여 수학적 사고력과 응용력을 높인다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.							
교과 내용	1. 미분방정식의 해법과 응용, 미분방정식의 해의 존재정리, 고계 미분방정식의 해법 2. 연립 제 1계 미분방정식, 해의 존재정리, 근사해 3. 편미분방정식과 그 응용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	실해석학		영문과목명	Real Analysis		모듈명	금융 및 통계관련 분야	
교과 목표	1. Lebesgue적분의 기초적인 개념을 철저히 이해시킨다. 2. Lebesgue적분은 적용가능한 함수가 많으므로 이를 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.							
교과 내용	1. Lebesgue 측도		2. Riemann 적분의 확장		3. Lebesgue 적분 및 그 응용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			V	V				
가중치			80%	20%				
평가방법			시험	시험/보고서				

과목 프로파일								
과목명	선형대수학		영문과목명	Linear Algebra		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. 행렬과 벡터의 개념을 익히고 선형 사상의 표현 방법을 연구한다. 2. 연립 방정식의 체계와 고유값의 이론을 습득시켜 응용력을 기른다. 3. 중등학교 교과내용과 연계시켜 발전된 이론을 검증시킨다.							
교과 내용	1. 선형연립 방정식과 행렬, 행렬식 2. 평면벡터, n-벡터, 외적, 벡터공간과 부분공간 3. 일차독립과 기저, R_n 의 정규직교기저							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	정수론		영문과목명	Number Theory		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. 정수의 성질을 깊이 파악하여 부정방정식의 풀이를 익힌다. 2. 원시근을 이용한 정보과학과의 연계를 연구도록 한다. 3. 중등학교 교과내용과 연계시켜 그 발전과정을 연구도록 한다.							
교과 내용	1. 수체계, 정수론적 함수, 합동식							

과목 프로파일								
과목명	현대대수학I		영문과목명	Modern Algebra I		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. Group, Ring, Field, Vector space의 정의를 제시한다. 2. 추상적인 개념의 진술이나 정의의 가치를 연구한다. 3. 중등학교의 대수적 개념과 연관시키는데 노력한다.							
교과 내용	1. 군, 환, Legendre의 정리, 동형, 상군 2. 다항식환, 이데알, 상환 벡터공간, 정역확대체, 유한체, 갈로와정리							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	위상수학I		영문과목명	General topology I		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. 위상공간에서 여러 가지 개념과 성질들을 안다. 2. 현대수학의 추상성과 논리성을 배운다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.							
교과 내용	1. 위상공간, 순서곱 2. Connectedness, Weak topology, 분리공리군 3. Covering 공리군, 거리공간, 수렴성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	미분기하학		영문과목명	Differential Geometry		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. 현대수학적 관점에서 중등학교기하부분의 배경을 이해하게 한다. 2. 수학적 안목을 길러 지도내용에 대한 충분한 소양을 갖게 한다. 3. 지도 관점과 방법에 대한 전문가적인 능력을 구비한다.							
교과 내용	1. 정규곡선, 곡률, 열률, 곡선이론 2. 표면의 개념 3. Euclid공간이 미분기하, 미분다양체							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	집합론		영문과목명	Set Theory		모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야	
교과 목표	1. 집합의 이론을 통하여 수학의 체계와 구조를 안다. 2. 현대수학의 논리성과 추상성을 배운다.							
교과 내용	1. 공리, 명제논리, 관계 2. 집합, 단순순서 집합, 정렬집합 3. 서수, 기수							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	수학교육론		영문과목명	Introduction Mathematical Education		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	1. 1. 수학교육의 목표를 인식하고, 수학교육을 뒷받침하는 주변과학에 대한 지식을 넓힌다. 2. 학생들의 수학적 인식이 어떻게 이루어지는지, 학습장애가 어떤 부분에서 왜 일어나는지 연구하여, 학생들의 수학교육을 도울 수 있는 수학교사로서의 기본 소양을 갖춘다. 3. 중·고등학교에서의 수학수업을 위한 지도계획을 세울 줄 알고, 교재를 분석하는 능력을 기른다. 4. 학생들의 수학적 능력을 평가하는 능력을 기른다.							
교과 내용	1. 수학교육의 이해 2. 수학과 교육과정 3. 수학교육 철학 4. 수학교육 이론 5. 수학과 평가							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표/토의		시험	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	교과교재연구 및 지도법		영문과목명	Method of Teaching and Learning		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	1. 다양한 교수학습방법에 대해 이해하고 적용한다. 2. 교재 개발을 수행한다.							
교과 내용	학습자들이 수업내용에 대한 이해와 학습과정을 용이하게 하는 수업교재의 중요성 및 교재 연구에 대한 이론과 활용방안에 대해 고찰한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (☒) 프로젝트 수행() 토론(☒) 발표(☒) 팀 단위 학습(☒)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V				V	
가중치	20%		40%				40%	
평가방법	발표		보고서				그룹과제	

과목 프로파일								
과목명	수학과 논술		영문과목명	Mathematics and Writing		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	수리논리를 기반으로 창의적이고 비판적인 논술능력을 향상시킨다.							
교과 내용	집합론, 해석학, 위상수학, 대수학, 기하학에 기반이 되는 수리논리학과 수리철학, 수학사 등을 바탕으로 한 논리적 글쓰기를 다룬다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행(☐) 토론(☒) 발표(☒) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	이산수학		영문과목명	Discrete Mathematics		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	1. 컴퓨터 공학의 기초가 되는 이산수학에 대한 중요성을 강조한다. 2. 미적분학과 연속수학이 물리학이나 공학에서의 모델링에 유용한 도구를 제공한다는 것을 안다. 3. 이산수학도 컴퓨터 과학의 모델링 문제에 유용한 도구를 공함을 안다.							
교과 내용	1. 논리학, 집합론, 정수론, 현대대수 2. 조합론, 그래프 이론 3. 교수학습이론, 학습평가론, 교수설계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	시험/발표/보고서				

과목 프로파일								
과목명	기하학 개론		영문과목명	Geometry		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	1. 직관적이고 계산적 관점을 강조하고, 기본적인 기하학적 개념을 이해하는데 도움이 되도록 쉬운 문제로 부터 표준적인 연습문제들을 많이 다룬다. 2. 기하학적 이론을 이해하는데 Geometry software를 사용하게 한다.							
교과 내용	1. Euclid기하, Hibert 공리군, Neutral 기하 2. 비유클리드 기하의 발견과 역사, 평행성의 공리연구 3. 철학적 의미, 기하학적 변환, Hyperbolic기하							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	수학학습심리학		영문과목명	The Psychology of Mathematics Education		모듈명	수학교육 관련분야	
교과 목표	1. 수학사를 바탕으로 수학적 개념 형성의 과정을 이해한다. 2. 수학학습을 효과적으로 이끌 수 있는 교수-학습 방법에 대한 연구들을 바탕으로, 학생들을 지도할 수 있는 전문적 소양을 기른다. 3. 수학적 사고과정, 수학적 문제해결과정, 수학적 개념 형성 과정 등에 대한 전문 지식을 갖추어 수학 학습자를 이해하고 수학에 대한 바람직한 지도관점을 확립하도록 한다.							
교과 내용	1. 수학의 교수, 학습의 심리학적 연구 2. 수학학습에 대한 사고과정, 심리학적 접근 3. 수학적 구조와 계산과제에 대한 수행능력분석 및 문제해결, Piaget와 인지구조의 발달							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		60%	20%				
평가방법	발표		시험	발표/보고서				

과목 프로파일								
과목명	현대대수학II를 이용한 캡스톤디자인			영문과목명	Capstone design with Modern Algebra II		모듈명	창의실용과정
교과 목표	1. Group, Ring, field, vector space의 정의를 제시한다. 2. 추상적인 개념의 진술이나 정의의 가치를 연구한다. 3. 중등학교의 대수적 개념과 연관시키는데 노력한다.							
교과 내용	1. 군, 환, Legendre의 정리, 동형, 상군 2. 다항식환, 이데알, 상환 3. 벡터공간, 정역확대체, 유한체, 갈로와정리 4. 캡스톤 디자인 작성							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험	시험, 보고서		보고서		

과목 프로파일								
과목명	위상수학II를 이용한 지역사회 문제 해결형 캡스톤 디자인			영문과목명	Capstone design with Topology II to solve local community problem		모듈명	창의실용과정
교과 목표	1. 위상공간에서 여러 가지 개념과 성질들을 안다. 2. 현대수학의 추상성과 논리성을 배운다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.							
교과 내용	1. 위상공간, 순서곱							

과목 프로파일								
과목명	기초수학과 진로탐색		영문과목명	Elementary mathematics and job search		모듈명	창의실용과정	
교과 목표	1. 미적분학의 기본지식을 배운다. 2. 학생들의 중·고등학교 수학에 대한 안목을 높인다. 3. 여러 학문 간의 연결성과 미적분학의 유용성 등에 대해 인식하게 한다. 4. 졸업 후 직업에 대해 탐색함으로써 진로설계를 하도록 돕는다.							
교과 내용	1. 함수, 그래프, 도함수, 도함수의 계산 2. 부정적분, 정적분, 여러 가지 함수 3. 수열, 급수, 발산, 수렴 4. 편미분, 중적분, 미적분응용 5. 진로탐색							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V		V		
가중치	20%		40%	20%		20%		
평가방법	발표		시험	발표		보고서		

과목 프로파일								
과목명	창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해			영문과목명	Calculus for creative thinking development		모듈명	창의실용과정
교과 목표	1. 미적분학의 기본지식을 배운다. 2. 학생들의 중·고등학교 수학에 대한 안목을 높인다. 3. 여러 학문 간의 연결성과 미적분학의 유용성 등에 대해 인식하게 하고 창의성 교육을 한다.							
교과 내용	1. 함수, 그래프, 도함수, 도함수의 계산 2. 부정적분, 정적분, 여러 가지 함수 3. 수열, 급수, 발산, 수렴 4. 편미분, 중적분, 미적분응용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	V		V	V				
가중치	20%		50%	30%				
평가방법	발표		시험	시험/보고서				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업시험 통과 필수 - 시험과목 : 이산수학, 해석학, 복소해석학, 기하학, 통계학, 현대대수학, 집합론, 위상수학, 선형대수학, 정수론, 미분방정식, 미적분학, 수학교육학 * 각 과목별 70점 이상인 경우 통과	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (진실관 205호)	매체 제작실 (진실관 310호)	-

컴퓨터교육과

1. 교육목표

컴퓨터교육은 지식정보화시대의 기본 소양인 정보 지식과 활용능력을 계발시키기 위한 국민교육의 기본이다. 이에 우리 학과는 우리 대학교의 기본 이념인 그리스도교 정신을 바탕으로 컴퓨터교육을 담당할 수 있는 유능한 교사 및 컴퓨터교육 관련 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

2. 학과연혁

- 1995. 9. 컴퓨터교육과 설립인가
- 1996. 10. 제1회 컴퓨터교육과 학술제 개최
- 2000. 2. 컴퓨터교육과 제1회 졸업
- 2005. 10. 컴퓨터교육과 10주년 행사
- 2016. 3. 컴퓨터교육과 20주년 행사
- 2017. 3. 컴퓨터교육과 제22회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

교육인적자원부는 교원 선발 제도의 획기적 개선 정책을 확정·발표하고, “교육공무원임용후보자선정경쟁시험규칙”의 일부를 개정·고시한 바 있다(교육인적자원부령 제941호, 2007. 10. 1). 이에 따라 2008년 한국컴퓨터교육학회와 한국교육과정평가원에서는 중등교원의 자격기준을 설정하고 공포한 바 있다. 정보·컴퓨터 교사가 갖추어야 할 자질과 능력은 6개의 대범주(영역), 16개의 중범주(표시과목별자격기준)와 57개의 소범주(세부자격기준)로 나누어 기술하였는데, 6개 대범주는 인성, 교과교육, 교과내용, 수업능력, 학급운영, 자아실현 및 상호공존으로 구분된다.

본 컴퓨터교육과에서는 이 6가지 대범주를 중심으로 교육과정을 편성·운영하고자 한다. 따라서 특수목적 대학으로서 사범대학 컴퓨터교육과의 교육과정은 표시과목 「정보·컴퓨터」를 담당하기 위한 중등교원 양성을 목적으로 운영된다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
0C6. 의사소통능력	각종 매체(글, 말, 영상 등)를 통해 교수자의 뜻을 파악하고, 학습자에게 지식 및 정보를 전달하는 능력
0C7. 글로벌 능력	외국어로 된 기초 지식 및 정보를 습득 및 전달할 수 있는 능력
0C8. 전공직무 능력	IT와 관련된 다양한 신기술에 대한 이해와 이를 활용할 수 있는 능력
0C9. 창의적 문제 해결 능력	문제 발생 시 계산적 사고, 디자인씽킹 등의 새로운 문제해결 방식을 통해 창의적이고 논리적으로 해결하는 능력
0C10. 자기개발능력	4차 산업혁명시대에서 요구되는 인공지능, 사물인터넷 등의 신기술을 스스로 학습하고 응용하는 능력
0C11. 자원활용능력	교수 및 학습에 필요한 새로운 S/W 및 H/W 기술을 적극 적용하고 이를 활용하는 능력
0C12. 대인관계능력	팀 프로젝트 활동의 중요성을 이해하고, 적극적 참여와 팀원에 대한 배려 및 협력, 리더십, 협상 등의 종합적 능력
0C13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대		학과: 컴퓨터교육과
진출분야: 학교, 중등교원, IT 재교육전문 기관, 소프트웨어 교육연구소, NCS 기반 직무 교육기관, 웹개발, 데이터베이스관리, 컴퓨터프로그래밍, 교육전문 기관, 로봇 창의교육센터, 교수설계기관, 교육콘텐츠 제작 업체		
모듈 1	모듈명: SW코딩강사 양성과정	
	진출분야: 학교, IT 재교육전문 기관, 소프트웨어 교육연구소, NCS 기반 직무 교육기관	
	관련직업: 중등교원, 초·중등 코딩 교육 강사, 엔지니어 양성과정 강사, 평생교육분야 강사, IT 교육과정 개발 연구인력	
	자격증 및 공인성적: SW 교육강사	
	담당교수: 김정아	
모듈 2	모듈명: 인터넷프로그래밍과정	
	진출분야: 중등교원, 웹개발, 데이터베이스관리, 컴퓨터프로그래밍	
	관련직업: 컴퓨터교사, 웹프로그래머 및 관리직, DBA, 컴퓨터프로그래머	
	자격증 및 공인성적: 컴퓨터정교사2급, 정보처리기사, 정보처리산업기사, DB관련(별도 심사)	
	담당교수: 배제민	
모듈 3	모듈명: 피지컬컴퓨팅강사양성과정	
	진출분야: 학교, 교육전문 기관, 로봇 창의교육센터	
	관련직업: 중등교원, 초·중등 코딩 교육 강사, 창의교육연구원	
	자격증 및 공인성적: 아두이노 교육강사 자격증, 레고 교육강사 자격증	
	담당교수: 김희진	
모듈 4	모듈명: 교육용콘텐츠전문가양성과정	
	진출분야: 교수설계기관, 온라인 교육기관, 교육콘텐츠 제작 업체	
	관련직업: 교수설계 기획자, 콘텐츠 기획자, 콘텐츠 설계자, 콘텐츠 개발 프로젝트 PM	
	자격증 및 공인성적:	
	담당교수: 김동기	

6. 교육과정편성표

구분	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
모	1	기초	이산구조	3			3	3																			기본이수	
		전기	데이터구조	3						3	2	2															기본이수	
		전기	알고리즘	3								3	2	2													기본이수	
		전기	시스템분석 및 설계	3											3	2	2											
		전기	소프트웨어공학	3														3	2	2							기본이수	
		전심	창의컴퓨팅	3																	3	1	2					
		전심	프로젝트 관리	3																				3	1	2		
모	2	기초	프로그래밍기초	3			3	1	2																			
		전기	C프로그래밍	3						3	1	2																
		전기	운영체제	3								3	3														기본이수	
		전기	데이터베이스	3											3	3											기본이수	
		전기	시스템 프로그래밍	3														3	1	2								
		전심	프로그래밍 언어론	3														3	3									
		전심	인공지능	3																				3	3		기본이수	
모	3	기초	언플러그드 프로그래밍	2			2	3																				
		전기	논리회로	3						3	2	2															기본이수	
		전기	컴퓨터 프로그래밍	3								3	2	2													기본이수	
		전기	컴퓨터구조	3											3	2	2										기본이수	
		전기	시스템아키텍처	3											3	2	2											
		전기	컴퓨터네트워크	3														3		3							기본이수	
		전심	융합컴퓨팅	2																	2	2	1					
		전심	피지컬컴퓨팅	2																				2	3			
모	4	전기	컨텐츠입문	1			1		2																			
		전기	컨텐츠제작	1						1		2																
		전기	컨텐츠개발	2														2		3								
		전기	컴퓨터교육론	3						3	3																기본이수 교과교육	
		전기	컨텐츠설계	2										2		3												
		전기	컴퓨터교과교재연구지도법	2														2	2								교과교육	
		전기	컴퓨터교과 논리 및 논술	3														3	3								교과교육	
창의실용		기초	정보 컴퓨터 진로탐색	3	3	1	2																					
		기초	창의성교육	3	3	1	2																					
		전기	취창업과 진로	2						2	2																	
		전심	SW 교육봉사	2														2		2								
		전심	종합설계1	2																2		2						
		전심	종합설계2	2																			2		2			

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (SW코딩강사 양성과정)	모듈2 (인터넷프로그래밍 과정)	모듈3 (피지컬컴퓨팅 강사양성과정)	모듈4 (교육용컨텐츠 전문가양성과정)	창의실용 과정
1	1학기					정보·컴퓨터진로탐색(3) 창의성 교육(3)
	2학기	이산구조(3-3)	프로그래밍기초 (3-3) 실습과목	언플러그드 프로그래밍(2-3)	컨텐츠입문 (1-2) 실습과목	
2	1학기	데이터구조 (3-4) 실습과목	C프로그래밍 (3-3) 실습과목	논리회로(3-4)	컨텐츠제작 (1-2) 실습과목 컴퓨터교육론 (3-3)	취·창업과 진로(2)
	2학기	알고리즘(3-4) 실습과목	운영체제(3-3)	컴퓨터프로그래밍 (3-4)	컨텐츠개발(2-3) 실습과목	
3	1학기	시스템 분석 및 설계 (3-4) 실습과목	데이터베이스(3-3)	컴퓨터 구조 (3-4) 시스템 시스템아키텍처(3-4)	컨텐츠설계 (2-3) 실습과목	
	2학기	소프트웨어공학 (3-4)	시스템프로그래밍 (3-3) 실습과목 프로그래밍언어론 (3-3)	컴퓨터 네트워크(3-3)	컴퓨터 교과 논리 및 논술(3-3) 컴퓨터 교과 교재 연구지도법(2-2)	SW교육봉사(2)
4	1학기	창의컴퓨팅 (3-3) 실습과목		융합컴퓨팅(2-2)		종합설계1(2) 실습과목
	2학기	프로젝트관리 (3-3) 실습과목	인공지능(3-3)	피지컬컴퓨팅(2-2)		종합설계2(2) 실습과목

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	006	007	008	009	0010	0011	0012	0013	
모듈 1	기초	이산구조			75	25					100
	전기	데이터구조			70	30					100
	전기	알고리즘			60	20	20				100
	전기	시스템분석 및 설계	20		60			20			100
	전기	소프트웨어 공학			40	20		20		20	100
	전심	창의컴퓨팅			20	40	20		20		100
모듈 2	전심	프로젝트 관리	20					20		60	100
	기초	프로그래밍기초			75	25					100
	전기	C프로그래밍			75	25					100
	전기	운영체제			100						100
	전기	데이터베이스			100						100
	전기	시스템프로그래밍			75	25					100
모듈3	전심	프로그래밍 언어론			100						100
	전심	인공지능			100						100
	기초	언플러그드프로그래밍			40	30	30				100
	전기	컴퓨터프로그래밍			60	40					100
	전기	논리회로	20		60		20				100
	전기	컴퓨터구조	20		60		20				100
모듈4	전기	시스템 아키텍처	20		60		20				100
	전기	컴퓨터네트워크			60		40				100
	전심	융합컴퓨팅			40	30	30				100
	전심	피지컬컴퓨팅			40	30	30				100
	전기	컨텐츠입문			75			25			100
	전기	컨텐츠제작			50			25		25	100
창의 실용 모듈	전기	컨텐츠개발			50			25		25	100
	전기	컴퓨터교육론			40	40			20		100
	전기	컨텐츠설계			50			25		25	100
	전기	컴퓨터교과교재연구지도법	50		50						100
	전기	컴퓨터 논리 및 논술	50		50						100
	기초	정보 컴퓨터 진로탐색			75		25				100
계	기초	창의성교육			50	50					100
	전기	취창업과 진로					50	50			100
	전심	SW 교육봉사	25					25	25	25	100
	전심	종합설계1			30	40				30	100
	전심	종합설계2			30	40				30	100
	계	개설과목에서의 역량총합	225	0	1920	510	305	235	65	240	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	이산구조		영문과목명	Discrete Mathematics		모듈명	모듈 1	
교과 목표	이산적인 수학 구조를 이해하여 컴퓨터 과학 분야 응용의 기초를 제공하고, 실생활 문제 해결 능력의 기초 배양							
교과 내용	논리학, 집합론, 조합론, 그래프 이론, 함수, 증명, 부울 대수							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	데이터구조		영문과목명	Data Structure		모듈명	모듈 1	
교과 목표	컴퓨터 메모리를 관리하는데 필요한 저장 방법, 자료 유형, 자료를 관리하는 알고리즘을 작성하고 분석할 수 있다.							
교과 내용	배열, 리스트, 스택, 큐							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			70%	30%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	알고리즘		영문과목명			모듈명		모듈 1
교과 목표	실세계 문제 해결 전략인 알고리즘을 컴퓨터에 반영할 수 있고, 각 전략을 분석하여 효율적인 알고리즘을 선택 또는 개선할 수 있다.							
교과 내용	검색, 정렬, 최단 경로, 족보탐험, 회의실 배정, 하노이 탑							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓			
가중치			60%	20%	20%			
평가방법			시험	프로젝트	프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	시스템분석 및 설계		영문과목명	System analysis and design		모듈명	모듈 1	
교과 목표	개발한 시스템 코드를 분석하여 설계 개념을 도출할 수 있다 코드 분석 후 리팩토링을 통해 시스템을 개선할 수 있다.							
교과 내용	코드 리딩, 코딩 표준, UML, 리팩토링							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓			✓		
가중치	20%		60%			20%		
평가방법	발표		시험			프로젝트		

과목 프로파일								
과목명	소프트웨어 공학		영문과목명	Software Engineering		모듈명	모듈 1	
교과 목표	• 소프트웨어 개발에 있어 체계적 방법론의 필요성 이해 • 소프트웨어 공학 관련 주요 개념 이해 • 소프트웨어 개발 모델/패러다임 소개 • 대표적 개발방법론과 개발기법 소개							
교과 내용	경영학, 경제학, 시스템 공학 등에서 발견되는 중요한 원칙과 전산학에서 요구되는 특수 기법 등을 바탕으로 소프트웨어 개발에 대한 주요 방법론, 도구, 패러다임을 소개하고 그 개념을 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓		✓		✓
가중치			40%	20%		20%		20%
평가방법			시험	프로젝트		프로젝트		프로젝트

과목 프로파일								
과목명	창의컴퓨팅		영문과목명	Creative Computing		모듈명	모듈 1	
교과 목표	스크래치로 초중고등학교 학교급별로 창의성 배양을 위한 교육과정을 설계한다.							
교과 내용	스크래치, 학교 급별 특성을 기반으로 한 교육과정 설계, 문제 정의, 문제 별 해결 방안 설계							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 () (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓		✓	
가중치			20%	40%	20%		20%	
평가방법			과제	프로젝트	프로젝트		프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	프로젝트 관리		영문과목명	Project Management		모듈명	모듈 1	
교과 목표	프로젝트 관리 도구를 기반으로 한달 수행 범위의 과제를 수행하여 협업의 능력 배양							
교과 내용	(일정관리, 범위관리, 팀관리, 품질관리, 변경관리, 이슈관리)관련 도구 및 이론							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓					✓		✓
가중치	20%					20%		60%
평가방법	수행과정평가 과제					시험		수행과정평가 과제

과목 프로파일								
과목명	프로그래밍 기초		영문과목명	Basic Programming		모듈명	모듈 2	
교과 목표	웹 프로그래밍에 필요한 기초적인 도구 및 논리에 대해 학습							
교과 내용	HTML5, CSS, JavaScript							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	C프로그래밍		영문과목명	C Programming		모듈명	모듈 2	
교과 목표	C 언어의 기본적인 문법과 개념에 대해 학습하고, 실습을 통해 프로그래밍 능력을 배양							
교과 내용	변수, 연산자, 배열, 포인터, 구조체							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	운영체제		영문과목명	Operating Systems		모듈명	모듈 2	
교과 목표	컴퓨터 자원관리의 기본 개념을 이해하고, 프로세서/메모리/보조기억장치 관리 기법 및 알고리즘을 학습							
교과 내용	운영체제의 종류, 프로세스 상태, 프로세스 동기화, 프로세스 스케줄링 전략, 교착상태, 페이지 교체 전략, 디스크 스케줄링 전략							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓					
가중치			100%					
평가방법			시험, 과제					

과목 프로파일								
과목명	데이터베이스		영문과목명	Database		모듈명	모듈 2	
교과 목표	관계데이터 모델의 이해, 관계대수와 SQL 이해 및 사용, 관계데이터베이스 설계 이론 이해							
교과 내용	관계데이터 모델의 기본 개념, 개념적/논리적/물리적 설계 방법, 정규화, 관계대수, SQL							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓					
가중치			100%					
평가방법			시험, 과제					

과목 프로파일								
과목명	시스템프로그래밍		영문과목명	System Programming		모듈명	모듈 2	
교과 목표	웹 환경에서 시스템 프로그램 구축 실습							
교과 내용	HTML5, JavaScript, PHP, MySQL, Apache를 활용하여 웹사이트 구축을 위한 프로그래밍, 데이터베이스 연동, 서버 구축 방법에 대해 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			75%	25%				
평가방법			시험	과제, 퀴즈				

과목 프로파일								
과목명	프로그래밍 언어론		영문과목명	Programming Language		모듈명	모듈 2	
교과 목표	프로그래밍 언어들의 기본 개념과 설계 방법을 숙지하고, 언어별 특성을 이해한다.							
교과 내용	Parse Tree, Parameter Passing, Dagging, Scoping							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 (✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓					
가중치			100					
평가방법			시험, 과제					

과목 프로파일								
과목명	인공지능		영문과목명	Artificial Intelligence		모듈명	모듈 2	
교과 목표	인공지능 개념을 이해하고 실생활에서 활용되는 알고리즘을 설명할 수 있다							
교과 내용	인공지능 역사, 탐색 알고리즘, 지식표현방법, 불확실성, Fuzzy Logic							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓					
가중치			100					
평가방법			시험, 과제					

과목 프로파일								
과목명	언플러그드프로그래밍		영문과목명	Unplugged Programming		모듈명	모듈 3	
교과 목표	정보교과내용을 언플러그드 학습으로 수업설계를 하여 운영할 수 있다.							
교과 내용	1. 다양한 언플러그드 학습법을 익힌다. 2. 자료표현, 자료구조 및 정보처리, 알고리즘, 프로그래밍 등 정보교과 내용을 수업 설계한다. 3. 창의적인 교육 콘텐츠를 개발하여 수업운영에 이용할 수 있다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			40%	30%	30%			
평가방법			시험	과제	프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터프로그래밍		영문과목명	Computer Programming		모듈명	모듈 3	
교과 목표	모바일 웹 앱을 개발할 수 있다.							
교과 내용	1. 모바일 운영 체제, 개발 환경을 학습한다 3. 안드로이드 앱 개발 프로세스를 학습한다				2. JQueryMobile 기본 구조를 학습한다 4. 교육용 웹 앱을 개발한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			60%	40%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	논리회로		영문과목명	Digital Logic Circuit		모듈명	모듈 3	
교과 목표	논리회로의 분석을 통한 회로 설계 이해하고 간단한 논리회로를 설계할 수 있다.							
교과 내용	코드, 논리게이트, 부울대수-논리회로 설계, 조합회로 분석 및 설계, 순차회로 분석 및 설계							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓		✓			
가중치	20%		60%		20%			
평가방법	수행과정평가 과제		시험		수행과정평가 과제			

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터구조		영문과목명	Computer Architecture		모듈명	모듈 3	
교과 목표	컴퓨터 구조에 대한 기본적인 원리와 동작 과정을 이해							
교과 내용	1. 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 이해							

과목 프로파일								
과목명	시스템 아키텍처		영문과목명	System Architecture		모듈명	모듈 3	
교과 목표	시스템을 구성하는 모듈을 이해할 수 있고,							
교과 내용	레지스터 전송 및 연산, CPU, 메모리, 저장 및 입출력장치 이해, 마이크로프로그램 된 제어, 멀티프로세서							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓		✓			
가중치	20%		60%		20%			
평가방법	수행과정평가 과제		시험		수행과정평가 과제			

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터네트워크		영문과목명	Computer Network		모듈명	모듈 3	
교과 목표	컴퓨터 네트워크 기본개념과 네트워크 구축 및 응용 서비스를 위한 유용한 기술을 실무에 적용							
교과 내용	컴퓨터 네트워크 구조, 인터넷 프로토콜(TCP/IP)과 응용, 네트워크 구축 및 관리, 정보보호와 보안, 관련 소프트웨어 및 하드웨어 이슈, 네트워크 운영관리에 관한 내용과 현재 연구 동향							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			60%		40%			
평가방법			시험		과제			

과목 프로파일								
과목명	융합컴퓨팅		영문과목명		Converging Computing		모듈명	모듈 3
교과 목표	융합기술을 이해하고, 컴퓨팅의 교육적 활용 방안(STEAM) 을 모색하여 교육용 콘텐츠를 생성할 수 있다.							
교과 내용	1. 융합 기술의 사례를 학습한다. 2. 정보와 컴퓨팅, 교육적 활용 방안(STEAM)을 모색한다. 3. 교육용 콘텐츠를 개발한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓			
가중치			40%	30%	30%			
평가방법			시험	과제	프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	피지컬컴퓨팅		영문과목명	Physical Computing		모듈명	모듈 3	
교과 목표	디지털 신호와 센서의 정보전송을 학습하고 아두이노 프로그래밍을 통해 피지컬 컴퓨팅을 이해한다.							
교과 내용	1. 디지털 신호, 센서의 데이터전송을 학습한다. 2. 아두이노, 레고마인드 스톱 프로그래밍을 통해 피지컬컴퓨팅 및 IoT를 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓			
가중치			40%	30%	30%			
평가방법			시험	과제	프로젝트			

과목 프로파일								
과목명	컨텐츠입문		영문과목명	Contents introduction		모듈명	모듈 4	
교과 목표	포토샵과 일러스트레이터를 활용하여, 교육 콘텐츠 UI를 제작할 수 있다.							
교과 내용	1. 그래픽 편집 툴의 기초 개념을 알고, 교육 콘텐츠 User Interface/User experience를 학습 2. UI/UX를 기획하고 그래픽 편집 툴의 다양한 기능/효과를 활용하여, 구현 실습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		
가중치			75%			25%		
평가방법			이론			과제		

과목 프로파일								
과목명	컨텐츠제작		영문과목명	Contents production		모듈명	모듈 4	
교과 목표	영상 편집과 모션 그래픽을 활용하여, 교육컨텐츠 영상을 제작할 수 있다.							
교과 내용	1. 영상 편집의 기초 개념을 알고, 영상 편집툴의 기본 기능과 편집 기능을 사용하여, 다양한 영상 제작 2. 모션 그래픽의 기초인 베이직 애니메이션부터 트랜지션, 3D, 특수효과 애니메이션까지 기능 사용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓		✓
가중치			50%			25%		25%
평가방법			과제			과제		발표

과목 프로파일								
과목명	컨텐츠개발		영문과목명	contents development		모듈명	모듈 4	
교과 목표	교육 콘텐츠 기획에 따른 교육 매체(Media,UI)를 제작할 수 있다.							
교과 내용	1. 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 프로젝트 통합관리(시간, 품질, 원가, 인적자원 등) 학습 2. 요구분석을 통한 교육 콘텐츠 기획서 제작방법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓	✓	
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			과제			과제	프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터교육론		영문과목명	Theory of Computer Education		모듈명	모듈 4	
교과 목표	정보교과교육에 개념과 교과 교육의 기본 구성요소에 대한 이해							
교과 내용	정보교과교육의 개념과 교육과정을 이해하고 교과 교육의 기본 구성요소인 교육목표, 학습내용, 교재, 교수학습방법, 평가의 측면에서 정보교과교육의 학문적 체계를 살펴보고 실습을 통해 교사로서의 역량을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	
가중치			40%	40%			20%	
평가방법			시험	프로젝트			팀활동참여도	

과목 프로파일								
과목명	컨텐츠설계		영문과목명		Instructional design		모듈명	모듈 4
교과 목표	교육컨텐츠 유형별 설계서(스토리보드)를 작성할 수 있다.							
교과 내용	1. 컨텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 교육용 컨텐츠 프로젝트 제작 프로세스를 학습 2. 교육컨텐츠 유형을 알고, 설계서(스토리보드)의 구성요소를 학습							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓			✓	✓	
가중치			50%			25%	25%	
평가방법			과제			과제	프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터교과교재 연구지도법		영문과목명	Study & Teaching Method Of Computer Course & Teaching Materials			모듈명	모듈 4
교과 목표	● 중등 컴퓨터교육과정 분석, 효과적 교수방법 및 교재 연구, 컴퓨터교사의 역할 이해							
교과 내용	중등 컴퓨터교육과정을 분석하고 효과적 교수를 위한 교재 및 이에 대한 지도법을 연구한다. 또한 컴퓨터교사로서 수행해야 할 교육, 행정 및 학급운영에 대한 방법을 연구한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓					
가중치	50%		50%					
평가방법	발표		시험					

과목 프로파일								
과목명	컴퓨터교과 논리 및 논술		영문과목명			모듈명		모듈 4
교과 목표	정확한 정보를 바탕으로 논리적으로 구조화하고 정확한 문장으로 주제에 대한 의견을 정리할 수 있다							
교과 내용	IT 신기술 관련 신문 기사 읽기, 기초 논술 기법, 논술에 필요한 논리 구조화, 구조화에 필요한 도구 익히기							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓					
가중치	50%		50%					
평가방법	발표		시험					

과목 프로파일								
과목명	정보컴퓨터진로탐색		영문과목명			모듈명		창의실용
교과 목표	정보컴퓨터 교육 분야에 관련된 직업, 직무, 필요 역량을 파악한다.							
교과 내용	각 직업별 직무, 필요 역량, 진로 탐색 방법, 자신의 특성 이해							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			75%		25%			
평가방법			발표		발표			

과목 프로파일								
과목명	창의성교육		영문과목명			모듈명		창의실용
교과 목표	창의적 문제 해결 절차, 방법, 도구를 사용할 수 있다.							
교과 내용	Visual Thinking, 프로그래밍 리딩, 순서도, 스크래치, 언플러그드 프로그래밍							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50%	50%				
평가방법			시험	과제				

과목 프로파일								
과목명	취창업과 진로		영문과목명			모듈명		창의실용
교과 목표	취업에 필요한 역량을 파악하고 자신의 진로 준비 상황을 파악하고 필요한 역량을 보강하기 위한 계획을 수립 및 실천							
교과 내용	진로 탐색, 진로 설계, 진로 개발							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
					✓	✓		
가중치					50%	50%		
평가방법					발표	발표		

과목 프로파일								
과목명	SW 교육봉사		영문과목명				모듈명	창의실용
교과 목표	초중고등학생들을 대상으로 기타 교과목을 학습하면서 필요한 컴퓨터 미디어, 창의성과 상성을 발휘할 수 있는 컴퓨터 작업을 지원하는 재능기부							
교과 내용	컴퓨터 미디어 교육, 코딩 교육							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓					✓	✓	✓
가중치	25%					25%	25%	25%
평가방법	발표					발표	발표	발표

과목 프로파일								
과목명	종합설계1			영문과목명			모듈명	창의실용
교과 목표	종합적 주제로 SW 교육 분야, 일반 실생활 문제를 콘텐츠 또는 프로그램으로 해결							
교과 내용	주제 선정, 팀구성, 프로젝트 관리, 결과 보고							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				✓
가중치			30%	40%				30%
평가방법			프로젝트	프로젝트				프로젝트

과목 프로파일								
과목명	종합설계2			영문과목명		모듈명		창의실용
교과 목표	지역사회 문제를 IT와 융합하여 해결한다.							
교과 내용	지역 사회 현황 이해, IT 해결책 탐구, 프로젝트 수행, 성과 평가							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				✓
가중치			30%	40%				30%
평가방법			프로젝트	프로젝트				프로젝트

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업 작품 발표 졸업 논문 발표 졸업 시험 중 택 1	-

구 분	세부내용	비 고
졸업논문	졸업 1년전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수가 심사 하여 졸업논문 인정 여부를 판단한다. 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업논문 통과 여부를 통보한다.	-
졸업작품	졸업 1년전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 학술제를 통해 공식적으로 발표하고 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업작품 통과 여부를 통보한다.	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (진실관 301호)	PC실습실 (진실관 302호)	-

체육교육과

1. 교육목표

가톨릭적 교육이념을 기본으로 이론과 실기 측면에서 합리적인 교과과정을 통하여, 과학적인 교육방법을 터득하고 자·덕·체의 전인교육을 통하여 사회 및 국가 발전에 기여하는 유능한 중등교사와 체육지도자의 양성을 목표로 한다. 사범대학 체육교육과는 가톨릭관동대학교의 교육목표에 부합하고 21세기 지식산업사회에 능동적으로 대처할 수 있는 발전 지향적 비전으로 우수 중등교원 인재 양성을 위하여 다음의 교육목표를 설정하였다.

- ① 성실한 체육교사 양성
- ② 투철한 교육관을 가진 체육교사 양성
- ③ 체육교육에 능통한 전문 체육교사 양성
- ④ 체육교육학 전문인 양성

2. 학과연혁

1976. 12. 12.	체육교육학과 신설 인가
1977. 3. 2.	체육교육과 제1회 신입생 40명 입학
1981. 2	제 1회 졸업생 배출
1988.	종합대학 승격
1988. 3.	교육대학원 체육교육 전공
1988. 5.	체육교육과 동문회 발족
1989. 4. 30.	체육교육과 졸업생 축제 행사
1993. 5.	제4회 동문회 모임
1994. 3.	일반대학원 체육학과 제1회 신입생
1997. 11.	체육교육과 개설 20주년 기념행사
2002.	대학원 체육학 박사과정 신설
2007. 11. 10.	체육교육과 개설 30주년 기념행사
2011. 11. 12.	제10대 체육교육과 동문회 모임
2014. 2. 20.	33명 졸업생 배출
2015. 2. 12.	30명 졸업생 배출
2016. 2. 16.	42명 졸업생 배출

3. 교육과정 운영방안

교사로서 갖추어야 할 기본 소양과 기초 역량을 강화하여 훌륭한 인격과 투철한 교육관을 갖도록 하며, 현대 체육의 학문적 흐름에 맞추어 체육교육론, 체육사·철학, 스포츠사회학, 운동생리학, 운동역학, 체육측정평가, 건강교육, 운동실기, 운동학습 및 심리 등을 철저하게 지도하고, 체육 교사로서의 사명감과 전문지식을 이해하고 실천할 수 있도록 체육교육학을 심화 학습하는 4년제 학사과정으로 세계화, 정보화와 같은 사회변화에 능동적으로 대처할 수 있도록 응용 및 융·복합 체육 관련 분야를 포함하는 미래지향적인 교육과정을 구성하고 있다.

4. 역량별 수행준거

성취역량	역량수행 준거
0C6. 의사소통능력	체육 활동 관련 교수(teaching) 상황에서 언어적 비언어적 의사소통을 통해, 타인의 뜻한 바를 정확히 파악하고 경청 및 공감할 수 있다.
0C7. 글로벌 능력	다양한 나라의 체육 현장, 역사 및 문화를 탐색하기 위해 외국어 능력을 갖추어, 전 세계 체육 인과 소통할 수 있는 능력을 함양한다.
0C8. 전공실무 능력	체육 전문가로서 체육을 더욱 잘 이해하고 가르치기 위해 다양한 체육 관련 지식 및 인접 학문에 대한 지식을 습득하여 현장에서 활용할 수 있다.
0C9. 창의적 문제 해결 능력	체육 관련 관심 분야에 대한 탐색, 몰입 및 문제해결 능력 배양을 통해 긍정적인 민감성과 잠재력을 개발하여 창의적이고 논리적인 사고를 함양할 수 있다.
0C10. 자기개발능력	빠르게 변화되는 체육 현장 상황에 적응하기 위해 전공 지식 및 인접 학문에 대한 지식을 습득하고 이를 실천하여 자신의 능력을 개발 할 수 있다.
0C11. 자원활용능력	중등 체육, 전문 체육, 생활 체육에 대한 이해를 바탕으로 이와 관련한 시설 및 인적·물적 자원을 활용하여 실제 체육 현장에 적용할 수 있다.
0C12. 대인관계능력	체육 관련 팀 활동을 통해 팀워크 및 리더십을 함양하여 체육을 모두 함께 향유할 수 있는 능력을 갖추 수 있다.
0C13. 공동체윤리	체육의 상대방을 배려하고 존중하는 페어플레이 정신을 바탕으로, 윤리적인 가치관 및 봉사정신을 함양하여 체육 현장에서 책임감을 가질 수 있다.

5. 모듈별 명칭

대학: 사범대학		학과: 체육교육과
진출분야: 중등 체육교사, 유아체육, 노인체육, 임상운동사, 헬스 트레이너, 체육 시설 관리 팀, 기업 및 학교 건강증진센터 등		
모듈 1	모듈명: 체육교사교육	
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 유소년 클럽, 정부 교육 기관(예: 교육부, 교육청 등)	
	관련 직업: 체육교사, 학교 스포츠클럽 지도자, 유소년 스포츠클럽 지도자, 학교 행정가 (예: 장학사 등)	
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급	
	담당교수: 이창현, 이계산	
모듈 2	모듈명: 평생건강교육	
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 병원, 보건소 운동센터, 트레이닝 센터, 노인복지센터	
	관련 직업: 중등체육교사, 노인스포츠클럽 지도자, 병원 운동 건강 관리자, 체육관련 입시 전문 학원 지도자, 생활 및 전문 운동 트레이너	
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급, 운동사(KACEP 및 KATA)	
	담당교수: 김남익	
모듈 3	모듈명: 스포츠과학교육	
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 정부 체육 기관(예: 국민체육진흥공단, KISS한국스포츠개발원 등), 스포츠 에이전시	
	관련 직업: 중등체육교사, 생활 및 전문 운동 심리 상담사, 프로스포츠 구단 직원, 스포츠 에이전트	
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급, 스포츠심리상담사, 스포츠경영관리사, 스포츠 지도사 2급	
	담당교수: 김성문	
융복합 모듈	모듈명: -	
	진출분야: -	
	관련직업: -	
	자격증 및 공인성적: -	
	담당교수: -	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이수 구분	과목명	학 점	1학년				2학년				3학년				4학년				비 고
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
				학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	
					강의		실습		강의		실습		강의		실습		강의		실습	
모 듈 1	전기	체육교육론	3	3	3															기본
	전심	육상지도법	2					2	2											
	전심	체조지도법	2					2	2											
	전심	스키지도법	2							2	2									
	전심	교과교재연구 및 지도법	2									2	2							
	전심	스포츠사회학	2											2	2					기본
	전기	전공논술	3											3	3					
	전심	배드민턴지도법	2															2	2	
모 듈 2	전기	운동생리학	2			2	2													기본
	전기	운동역학	2					2	2											기본
	전기	응급처치 및 심폐소생술	2					2	2											기본
	전심	축구지도법(남)	2							2	2									
	전심	무용교육(여)	(2)							(2)	(2)									기본
	전심	운동처방및재활	2									2	2							
	전심	체육측정평가	2											2	2					기본
	전심	농구지도법	2													2	2			
	전심	맨손체조	2													2	2			
	전기	건강교육	2															2	2	기본
모 듈 3	전심	운동실기	2			2	2													기본
	전심	탁구지도법	2					2	2											
	전심	운동학습 및 심리	2							2	2									기본
	전심	배구지도법	2							2	2									
	전심	현대사회와 스포츠	2									2	2							
	전심	체육사·철학												2	2					기본
	전심	골프지도법	2											2		2				
	전심	수영지도법	2													2	2			
	전심	체육관리	2															2	2	
창 의 실 용	전필	체육진로탐색	3	3	3															
	전필	체육창의성교육	3			3	3													
	전필	체육캡스톤디자인	3									3	3							
	전필	체육지역사회문제해결 캡스톤디자인	3													3	3			

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (체육교사교육)	모듈2 (평생건강교육)	모듈3 (스포츠과학교육)	융복합	창의실용 과정
1	1학기	체육교육론(3-3-0)				체육진로탐색(3-0-3)
	2학기		운동생리학(2-2-0)	운동실기(2-0-2)		체육창의성교육(3-0-3)
2	1학기	육상지도법(2-0-2) 체조지도법(2-0-2)	운동역학(2-2-0) 응급처치 및 심폐소생술(2-0-2)	탁구지도법(2-0-2)		
	2학기	스키지도법(2-0-2)	축구지도법(남) 무용교육(여)(2-0-2)	운동학습 및 심리(2-2-0) 배구지도법(2-0-2)		
3	1학기	교과교재연구 및 지도법(2-2-0)	운동처방 및 재활(2-0-2)	현대사회와 스포츠(2-0-2)		체육캡스톤디자인(3-0-3)
	2학기	스포츠사회학(2-2-0) 전공논술(3-3-0)	체육측정평가(2-2-0)	체육사, 철학(2-2-0) 골프지도법(2-0-2)		
4	1학기		농구지도법(2-0-2) 맨손체조(2-0-2)	수영지도법(2-0-2)		체육지역사회문제 해결캡스톤디자인(3-0-3)
	2학기	배드민턴지도법(2-0-2)	건강교육(2-2-0)	체육관리(2-2-0)		

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
모듈1	전기	체육교육론			50	50					100%
	전심	육상지도법			40	20			20	20	100%
	전심	체조지도법			40	20			20	20	100%
	전심	스키지도법			40	20			20	20	100%
	전심	교과교재연구 및 지도법			50	50					100%
	전심	스포츠사회학			50	50					100%
	전기	전공논술	20		20	20			20	20	100%
모듈2	전심	배드민턴지도법			40	20			20	20	100%
	전기	운동생리학			50	50					100%
	전기	운동역학			50	50					100%
	전기	응급처치 및 심폐소생술			40	20			20	20	100%
	전심	축구지도법			40	20			20	20	100%
	전심	운동처방 및 재활			40	20			20	20	100%
	전심	체육측정평가			50	50					100%
	전심	농구지도법			40	20			20	20	100%
모듈3	전심	맨손체조			40	20			20	20	100%
	전기	건강교육			50	50					100%
	전심	체육사·철학			50	50					100%
	전심	운동실기			40	20			20	20	100%
	전심	탁구지도법			40	20			20	20	100%
	전심	운동학습 및 심리			50	50					100%
	전심	배구지도법			40	20			20	20	100%
	전심	현대사회와 스포츠			40	20			20	20	100%
	전심	골프지도법			40	20			20	20	100%
창의 실용 모듈	전심	수영지도법			40	20			20	20	100%
	전심	체육관리			50	50					100%
	전필	체육진로탐색			40	20			20	20	100%
	전필	체육창의성교육			40	20			20	20	100%
계	전필	체육캡스톤디자인			40	20			20	20	100%
	전필	체육지역사회문제 해결캡스톤디자인			40	20			20	20	100%
개설과목에서 의역량총합	개설과목에서 의역량총합	개설과목에서의 역량총합	20		1,280	900			400	400	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	체육교육론		영문과목명	Theory of Physical Education		모듈명	체육교사 교육	
교과 목표	체육의 기본적인 이론과 그에 따르는 응용학문을 행할 때 체육 원리를 구성하고 체육의 가장 중요하고 바람직한 인격형성에 역점을 둘 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 체육교육의 시대적 변천 과정과 가치관을 음미하고 현대 사회에서의 체육의 역할과 방향 설정을 도모한다. 2. 체육, 체육원리 등을 이해하고 학생들의 발표능력을 도와주고 유도하며 체계적인 논술을 할 수 있도록 지도한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	교과교재연구및지도법		영문과목명	Method of Teaching and learning		모듈명	체육교사 교육	
교과 목표	중고등학교 교육과정에 대하여 학습지도안을 작성하고 모의수업을 통한 교수능력을 기른다.							
교과 내용	중고등학교 체육교육과정, 학습지도안, 모의수업							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	스포츠사회학			영문과목명	Sports Sociology	모듈명	체육교사 교육	
교과 목표	1. 스포츠사회학은 사회 현상으로써 실증적으로 연구하는 학문이다. 2. 스포츠사회학과 구체적 조류인 스포츠를 발전시켜 학교체육과 사회체육을 강화하며 기본 경기인구의 저변은 물론 체육을 생활 과학화하여 스포츠를 발전시키는데 있다							
교과 내용	1. 학교체육과 사회체육의 문제점을 연구 분석한다. 2. 개인의 기질, 사회, 문화적 요인, 경제적 요인, 생리적 요인, 법, 질서, 정치적 요인 등에 의하여 영향을 받는 인간의 행동을 연구 분석한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	전공논술		영문과목명		Logics of Physical Education		모듈명	체육교사 교육
교과 목표	교과교육학 및 교과내용학의 전공지식을 기술하고 발표할 수 있다.							
교과 내용	교과교육학, 교과내용학, 논술법							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	육상지도법		영문과목명	Teaching Method of Track & Field		모듈명	체육교사 교육	
교과 목표	1. 중등 교육과정에 의한 육상경기 기술 중 달리기의 기본기술 훈련을 통해 경기력을 키운다. 2. 이론 강의를 통해 육상경기의 이해와 지식을 습득하여 기초체력 향상에 이바지 한다.							
교과 내용	1. 단거리의 기본자세를 습득시킨다. 2. 달리기 훈련을 통해 기본 form과 체력을 향상시킨다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	체조지도법	영문과목명	Teaching Method of Gymnastics				모듈명	체육교사 교육
교과 목표	학교체육 및 사회체육에서 기계체조의 기술을 가르칠 수 있다.							
교과 내용	마루 운동, 돌기 운동, 구르기 운동, 물구나무서기 운동							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	스키지도법		영문과목명	Teaching Method of Ski			모듈명	체육교사 교육
교과 목표	학교체육 및 사회체육에서 스키 기술을 익힐 수 있다.							
교과 내용	산돌기, 플러그보겐, 페러리턴, 슈렙턴							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	배드민턴지도법		영문과목명	Teaching Method of Badminton			모듈명	체육교사 교육
교과 목표	학교체육 및 사회체육에서 배드민턴 기술을 가르칠 수 있다.							
교과 내용	하이클리어, 드라이브, 스매싱, 헤어핀, 드롭							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	운동생리학		영문과목명	Exercise Physiology		모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	인체생리학의 기초를 이해하고 운동행동과 관련된 근골, 호흡, 순환생리를 이해한다. 그리고 체육교사로서 현장학습에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 근육생리, 호흡생리, 순환생리, 신경생리, 에너지대사를 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠의 생리학 기저를 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	운동역학		영문과목명	Sports Biomechanics		모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	스포츠에서 역학적인 원리를 이용하여 가르칠 수 있다.							
교과 내용	운동학, 운동역학, 현장적용							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	체육측정평가	영문과목명	Measurement and Evaluation of Physical Education			모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	1. 표준화된 척도를 이용하여 신체계측을 비롯하여 운동능력 운동기술, 체력요인 등 신체적인 계측과 사회성, 체육지식, 건강지식 등 이론적인 면을 연구하는 학문이다. 2. 체육학습 활동을 평가하는데 있어서 교재를 효율적으로 측정하고 목표를 성취 할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 측정기구의 사용요령을 익힌다. 2. 각종 요인별로의 측정법을 익힌다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	건강교육		영문과목명	Health Education			모듈명	평생건강 교육
교과 목표	1. 학교 내에 있는 학생 및 교직원(학교인구)에 대한 건강검사, 보건검사, 환경위생 시설 등에 대한 교육과 행정적인 조치 등에 대한 지식을 안다. 2. 건강교육을 통해 자신의 건강과 지역사회의 건강에 대한 지식전달, 홍보 등을 할 수 있도록 한다.							
교과 내용	1. 건강교육과 봉사에 대한 지식과 실무에 대한 학습한다. 2. 건강교육을 통해 건강에 대한 태도와 습관을 개선한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	응급처치 및 심폐소생술		영문과목명	First Aid and CPR		모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	응급처치 및 심폐소생술에 대해 이해한다.							
교과 내용	지혈법, 환자운반법, 기도폐쇄, 심폐소생술,							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	축구지도법(남)			영문과목명	Teaching Method of Soccer	모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	1. 축구의 도입과 발전이 그 시대에 미치는 영향과 축구의 특성을 지도한다. 2. 기술적 특성, 체력적 특성, 정신적인 특성을 통하여 바람직한 인간상을 추구한다.							
교과 내용	1. 축구에 대한 기본 기술을 익힌다. 2. 축구 경기에 관한 전반적인 개요 및 역사를 익힌다. 3. 경기의 운영, 전략을 익히고 경기능력을 양성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	무용교육(여)			영문과목명	Dance Education		모듈명	평생건강 교육
교과 목표	무용의 교육 목표 및 여러 유형의 기본 동작을 익히면서 교육무용의 본질, 의의, 종류 등 전반에 걸친 이론과 실재를 개관한다.							
교과 내용	1. 무용을 지도할 수 있는 가장 기초가 되는 몸 익히기를 지도한다. 2. 인체구조 원리에 입각한 움직임 교육을 체계화함을 목표로 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	농구지도법		영문과목명	Teaching Method of Basketball			모듈명	평생건강 교육
교과 목표	농구 경기의 지도 능력과 기초능력 함양, 그리고 농구 경기의 이론 수업 능력 함양한다.							
교과 내용	농구 경기의 기초기술(드리블, 패스의 능력), 슈팅, 경기 수행 능력을 익힌다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	맨손체조		영문과목명	Free Sports		모듈명	평생건강 교육	
교과 목표	준비 및 정리 운동의 맨손체조 효과를 이해하고 가르칠 수 있다.							
교과 내용	국민체조, 청소년체조, 새천년체조							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	운동처방 및 재활		영문과목명	Exercise Prescription and Rehabilitation			모듈명	평생건강 교육
교과 목표	1. 운동과 건강 경기력 향상에 대한 운동처방 질병의 개선 및 관리에 따른 운동방법 등을 이해한다. 2. 사회체육 지도자 및 일선학교 교사로서 사회인이나 학생들의 건강 유지 증진 및 체력향상에 관한 운동처방 능력을 향상 시킬 수 있다.							
교과 내용	1. 운동과 건강에 대한 제반의식을 알게 한다. 2. 운동이 경기력 향상 및 체력향상에 관해 미치는 관계를 알게 한다. 3. 필요에 따른 운동처방 능력을 기른다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	운동학습 및 심리		영문과목명	Motor Learning and Psychology			모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	1. 스포츠 현장에서 야기되는 현상불안, 동기 피드백 등의 모든 심리적 현상을 제시한다. 2. 현장에서 지도하고 응용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	스포츠의 경쟁 마당, 스포츠의 학습의 장 등에서 야기되는 심리적 현상을 이해·학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	체육사.철학	영문과목명	History and Philosophy of Physical Education			모듈명	스포츠과학 교육	
교과 목표	1. 역사를 통해 신체와 신체활동의 의미를 찾아본다. 2. 올바른 체육의 의미와 추구해야 할 방향을 이해한다.							
교과 내용	1. 인간의 역사와 더불어 시작된 신체활동을 시대적 배경과 함께 알아본다. 2. 시대를 살았던 사람들의 신체관, 체육관 등을 알아본다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	체육관리	영문과목명	Management of Physical Education			모듈명	스포츠과학 교육	
교과 목표	체육 관리의 의의, 문서관리 및 체육관계 법규, 체육사업, 각국의 사회체육시설 등 학교체육 관리와 사회체육관리를 이해한다.							
교과 내용	1. 체육관리 이론의 의의에 대해 이해한다. 2. 학교체육관리 이론에 대해 이해한다. 3. 체육시설 및 용구관리에 대해 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓				
가중치			50	50				
평가방법			시험	보고서				

과목 프로파일								
과목명	운동실기			영문과목명	Practical Exercise		모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	중등교사로서 갖추어야 할, 구기 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다.							
교과 내용	1. 각 경기종목의 기본기술과 경기방법, 규칙을 익힌다. 2. 각 경기종목의 지도방법을 익힌다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	탁구지도법	영문과목명	Teaching Method of Table Tennis				모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	탁구경기의 지도능력과 기초능력 함양, 그리고 탁구경기의 이론수업 능력을 함양한다.							
교과 내용	1. 탁구의 기초기술(서브, 드라이브, 컷트, 리시브)의 경기수행능력을 익힌다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	배구지도법	영문과목명	Teaching Method of Volley Ball				모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	중등학교 교육과정에 의한 구기 종목 중 배구경기의 기본 기술을 익혀 체력을 향상시키고, 기본기술 및 경기력을 향상시켜 중등학교 교사로서의 지도자적 자질을 함양시킨다.							
교과 내용	1. 배구경기의 기본 기술인 패스, 토스, 스파이크, 리시브, 서브 등의 기술을 익힌다. 2. 배구 경기의 게임 능력 및 심판법을 습득한다.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	현대사회와스포츠		영문과목명	Modern Society and Sports			모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	현대사회와 스포츠의 기초를 이해하고 신체활동을 통한 다양한 효과를 이해한다. 그리고 체육교사로서 현장 스포츠 지도에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	1. 현대사회와 스포츠, 레크리에이션, 신체활동을 중점적으로 학습한다. 2. 현대사회와 스포츠를 통한 신체활동 기전을 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	골프지도법		영문과목명	Teaching Method of Golf		모듈명	스포츠과학 교육	
교과 목표	체력단련과 정신수양 및 사회성 배양 등 신사도 정신을 육성한다.							
교과 내용	1. 골프의 이론 및 실기를 연습한다. 2. 실전테스트를 실시한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	수영지도법		영문과목명	Teaching Method of Swimming			모듈명	스포츠과학 교육
교과 목표	1. 물에서 적응방법과 각종 수영의 기본적인 영법을 익힌다. 2. 특수수영에 필요한 지구력과 근력의 증진, 신체의 유연성을 높인다. 3. 수상안전사고에 대처할 수 있는 능력을 배양시킨다.							
교과 내용	1. 각종 방법을 익혀서 경영에 임할 수 있도록 한다. 2. 인공호흡과 구급방법을 익혀서 자신의 안전은 물론 타인의 안전에도 도움이 되도록 한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	체육진로탐색		영문과목명	Job Exploration of Physical Education			모듈명	창의실용
교과 목표	체육교육과 관련된 다양한 진로에 대한 체험 및 탐색을 목표로 한다.							
교과 내용	다양한 체육교육 관련 직업을 견학하고 그에 따른 포트폴리오를 작성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	체육지역사회문제해결 캡스톤디자인			영문과목명	Community Capstone Design of Physical Education		모듈명	창의실용
교과 목표	체육교육과 관련된 지역사회 문제해결 졸업작품, 전시, 종합설계를 구성하는데 목표를 둔다.							
교과 내용	체육교육과 관련된 지역사회 문제해결 작품, 시제품을 제작한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	체육창의성교육		영문과목명	Creativity Education of Physical Education			모듈명	창의실용
교과 목표	체육과 관련된 창의적 사고법, 창의 사고를 할 수 있도록 하는데 목표를 둔다.							
교과 내용	다양한 체육교육 창의성에 대한 사고 기법, 실습 등으로 구성한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

과목 프로파일								
과목명	체육캡스톤디자인	영문과목명	Capstone Design of Physical Education				모듈명	창의실용
교과 목표	체육교육 관련 졸업작품, 전시, 종합설계를 구성하는데 목표를 둔다.							
교과 내용	체육교육 관련 작품, 시제품을 제작한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓			✓	✓
가중치			40	20			20	20
평가방법			시험	보고서			발표	발표

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	1. 실기시험: 축구, 농구, 배구, 수영, 체조, 육상 중 택 3종목 2. 비교과과정 참여: 전 학년 3회 이상 참여	

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (2실)	비고
전공강의실 (미카엘관 202호)	대운동장 다목적체육관	

의 과 대 학

- ◆ 의학과
- ◆ 간호학과
- ◆ 간호학과(야간)

교 육 목 적

가톨릭관동대학의 교육이념인 기독교 정신을 바탕으로 인간의 건강과 질병을 다룰 의료인으로서의 필요한 기본적인 지식과 기술, 태도를 함양하며, 전문 의료인으로서의 올바른 윤리관과 사명감을 가지고 인류사회의 보건 문제에 공헌할 수 있는 의료인을 육성한다.

교 육 목 표

1. 의학과

- 가. 기독교적 의료인
- 나. 인격적 의료인
- 다. 사회적 의료인

2. 간호학과

- 가. 가톨릭적 윤리와 신앙을 바탕으로 간호전문직관을 형성한다.
- 나. 전문적 간호지식과 간호기술습득을 바탕으로 전인간호의 능력을 기른다.
- 다. 비판적, 창의적 사고를 통해 문제해결능력을 향상시킨다.
- 라. 건강관리 체계내에서 보건의료인과 효율적으로 의사소통하고 상호 협력한다.
- 마. 건강관리 현장에서 리더십 능력을 함양한다.
- 바. 지역발전에 기여하고 사회변화에 능동적으로 대체할 수 있는 능력을 함양한다.



의 학 과

1. 교육목적

가톨릭 정신을 바탕으로 인류와 사회발전에 기여할 수 있는 인격과 지성을 갖춘 열정적인 최고의 의료전문인 양성을 목적으로 한다.

2. 교육목표

가. 가톨릭 정신을 실천하는 의료전문인

- 1) 생명을 존중하는 의료전문인
- 2) 전인치료를 통하여 하느님의 사랑을 실천하는 의료전문인
- 3) 성숙한 인격을 바탕으로 나눔과 섬김을 실천하는 의료전문인

나. 지성과 열정을 갖춘 역량있는 의료전문인

- 1) 의학지식, 진료 및 연구역량에 있어 국제적 경쟁력을 갖춘 의료전문인
- 2) 혁신과 창의를 바탕으로 문제해결 능력을 갖춘 의료전문인
- 3) 자기 평가와 개발을 평생 지속할 수 있는 열정을 가진 의료전문인

다. 사회와 함께 하는 지도자적 의료전문인

- 1) 협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 의료전문인
- 2) 사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료전문인
- 3) 국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료전문인

3. 학과연혁

1995. 3. 1.	의예과 50명 입학
1996. 10.24.	의과대학 설립인가
1997. 3. 1.	초대학장 박순일 박사 취임
1997. 8.12.	의학관 준공
1998. 10.13.	관동대학교 의과대학 명지병원 개원
2000. 3. 1.	제 2대 의과대학장 박순일박사 취임
2001. 2. 2.	제 1회 학위수여식 및 히포크라테스 선서식
2001. 9. 1.	제 3대 의무부총장 한동관박사 취임
2001. 11. 1.	제 4대 의과대학장 연동수박사 취임
2003. 9. 1.	의예과 의학과 통합 의학과 6년제로 변경
2003. 11. 1.	제 5대 의과대학장 연동수박사 취임
2003. 11.14.	관동대학교 의과대학 명지병원 준공 봉헌 예배

2004. 3. 26. 의과대학 임상의학관(명지병원) 준공 봉헌 예배
2005. 2. 25. 한국학교교육평가원 주관 의과대학 인증평가 “인증”
2005. 11. 1. 제 6대 의과대학장 연동수박사 취임
2007. 11. 1. 제 7대 의과대학장 연동수박사 취임
2009. 5. 임상시뮬레이션센터 완공
2009. 11. 1. 제 8대 의과대학장 연동수박사 취임
2009. 8. 20. 임상시뮬레이션센터 개소
2011. 11. 1. 제 9대 의과대학장 연동수박사 취임
2013. 5. 15. 제 10대 의과대학장 구민성박사 취임
2014. 9. 1. 가톨릭관동대학교 개교, 부속병원 국제성모병원 인가
초대 이사장 최기산 보니파시오 주교 취임
초대 총장 이증서박사 취임
초대 의무부총장 천명훈박사 취임
2015. 4. 6. 제 2대 의무부총장 김준식박사 취임
2015. 5. 15. 제 11대 의과대학장 구민성박사 취임
2017. 3. 한국학교교육평가원 주관 의과대학 인증평가 “인증” (2021년2월, 4년 인증)
2017. 5. 1. 제 3대 의무부총장 김영인박사 취임

4. 진로방향 및 자격증 취득 분양

학과(전공)	진출가능분야	자격증 등	비고
의학과	개원, 교원, 병원근무, 기타 의료전문인	의사	-

5. 교과과정

가. 교육과정표(의예1,2학년. 의학 1학년)

이수 구분	교 과 목 명			의예1 학 년						의예 2 학 년						1 학 년						비고
				1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
				학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		학 점	주당 시간		
					강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습		강 의	실 습	
교양 과목	교양 필수	VERUMCAMP I, II	1			1																
		철학적 인간학	2	2																		
		논리적 사고와 글쓰기	2	2																		
		상상력과 표현 태1	2	2																		
		의학영어회화 I	2	2	2																	
		의학영어회화II				2	2	2														
		신학적 인간학				2	2															
		창의적 사고와 코딩				2	2															
		사유와 지혜 태1				2	2															
		가치와 실천 태1				2	2															
		융합과 통섭으로 본 의과학 발달사							2	4												
		인문융합 생명과 윤리									2	2										
		고전탐색(2017년 LMS구축)									2	2										
	교양 선택	1영역(웰빙을 위한 과학의 초대)	2	2																		
		3영역(임상학 개설)									2	2										
		3영역(동양의학의 이해)									2	2										
		4영역(건강, 레저, 예능) 의학과 예체능 I, II, III, IV	P/F			P/F		P/F		2												
전공 과목	전공 필수	사제동행세미나	0.5			0.5			0.5			0.5			0.5							
		일반물리학 및 실험	3	2	2																	
		일반생물학 및 실험	3	2	2																	
		일반화학 및 실험	3	2	2																	
		세포생물학				3	2	2														
		유기화학				3	2	2														
		의학물리				3	2	2														
		의학통계학(Q1)				2	2															
		의유전학(Q1)							2	2												
		의학개론 (Q1)							2	2												
		건강과 사회(Q1)							2	2												
		연구방법론(Q1)							2	2												
		의학용어							2	2												
		임상영어회화 I							1	1	2											
		실험의학3							2		4											
		자유쿼터(Q2)							6													
		인체의 정상기능										4	4	2								
		의생명 분자생물학										4	4									
		면역생물학										2	4									
		임상영어회화 II										2	1	2								
		인체의구조 I													4	10	11					
		인체의 구조 II													5	7	18					
		인체의기능													1	25						
		역학 및 보건관리													3	25						
		분자의학													2	50						
		약물치료의 기초													2	50	4					
		EBM													1	16						
		감염과 면역 I													3	21	42					
계	전 공 합 계		9.5	6	6	9.5	6	6	18.5	17	7	10.5	10	2	21.5	204	75					
	총 합 계		20.5	16	8	20.5	16	8	20.5	21	7	8	16	2	21.5	204	75					

가. 교육과정표(의학 2-3학년)

이수 구분	교 과 목 명	2학년						3학년					
		1학기			2학기			학년제(1년 단위 과정)					
		학점	시간		학점	시간		학점	시간		학점	시간	
			강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습
전필	소화기 I 통합교육	4	88										
	소화기 II 통합교육	4	87										
	심장 및 혈관 통합교육	4	100										
	호흡기학 통합교육	4	100										
	의료인문학 2-1	P/F		24									
	의료인문학 2-2	1	16										
	영양 및 내분비 통합교육	4											
	신장 및 요로 통합교육				4	88							
	의료인문학 2-3				1	25							
	생식 및 여성 통합교육				4	112							
	근골격 통합교육				4	88							
	응급/중환자 통합교육				2	62							
	종합평가				P/F								
	ICM(임상실습전 교육) II				4	200							
	의료인문학 2-4				1	25							
	의료인문학 2-5				1	20							
	ICM(임상실습전 교육) II							3	120				
	의료인문학 3-1							1	24				
	의료인문학 3-2							1	18				
	소화기내과실습							3	108				
	심장내과실습							2	72				
	내분비내과실습							2	72				
	호흡기내과실습							2	72				
	신장내과실습							1	36				
	알레르기내과실습							1	36				
	류마티스내과실습							1	36				
	감염내과실습							1	36				
	혈액내과실습							1	36				
	중양내과실습							1	36				
	신경과학실습							2	72				
	산부인과학실습							4	144				
	소아과학실습							4	144				
	외과학실습							6	216				
	정신과학실습							4	144				
	영상의학실습							1	72				
	진단검사의학 실습							1	72				
	응급의학실습							2	72				
	의학연구실습							P/F					
	의료인문학 3-3							1	16				
	임상종합평가							1					
	CPX 3-II							1	20				
	OSCE 3-II							1	20				
계		21	391		21	620			1,694				

가. 교육과정표(의학 4학년)

이수 구분	교 과 목 명	4학년						비고
		1학기			2학기			
		학점	시간		학점	시간		
			강의	실습		강의	실습	
전필	학생인턴	3		80				
	임상종합평가 4-I				3		40	
	특성화 선택실습	4		216				
	마취통증의학	2		72				
	정형외과학	2		72				
	성형외과학	1		36				
	신경외과학	1		36				
	안과학	1		36				
	이비인후과학	1		36				
	재활의학	1		36				
	비뇨기과학	1		36				
	피부과학	1		36				
	흉부외과학	1		36				
	통합의학	1		36				
	가정의학	1		36				
	직업환경의학/치과학	1		36				
	의료인문학 4-1: 법의학	1	16					
	의료인문학 4-2 : 의료법규	1	16					
	CPX 4- I 시험	1		20				
	OSCE 4- I 시험	1		20				
	임상종합평가 4-II				3		40	
	임상실기시험(CPX OSCE, 4-II)				1		40	
	임상종합평가 4-III				4			
	선택실습 4			80	P/F		80	
	졸업시험			120	6		120	
	계		26	32	1,076	19		320

나. 교과목 정의

교과목명	교과목 Profile				
일반물리 및 실험 (General Physics & Experiments)	교과목표	자연과학의 근간인 기초 물리학 이론을 배우고, 실험을 함으로써 물리적 관점에서 문제를 이해하고 다루는 기법을 익히며 자연계 일반의 과제에 합리적, 논리적으로 접근하는 방식을 배운다. 이해하고 다루는 기초 훈련을 한다.			
	교과내용	물리량과 측정, 벡터, 운동학, 일반역학, 유체역학, 진동음향학			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	3 / 2
				실습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
관련산업체정보					

교과목명	교과목 Profile				
일반생물학 및 실험 (General Biology & Experiments)	교과목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
	교과내용	생명체의 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능, 생명체의 발생, 유전과 진화, 동식물의 분류 및 생태계의 기능 등에 대해 강의하고, 동식물의 구조, 세포 및 조직을 관찰 하고, 생명체의 생리와 유전에 대한 실험적 접근 방법을 배움			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	3 / 2
				실습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
관련산업체정보					

교과목명	교과목 Profile				
일반화학 및 실험 (General Chemistry & Experiments)	교과목표	1. 의학을 전공하는데 필요한 화학의 가장 기본적인 원리들을 주제별로 나누어 학습하고 화학반응을 통한 물질의 변화와 수반되는 문제들을 이해함으로써 물질에 대한 기초개념을 습득 2. 생체 내에서 일어나는 세포, 조직, 화학물질간의 상호작용을 이해하기 위해 자연계에서 일어나는 모든 물리적, 화학적, 생물학적 변화를 관찰하고 변화의 결과를 예측할 수 있는 능력을 배양함.			
	교과내용	1. 물질의 구성: 원자, 분자, 이온, 화합물, 혼합물 2. 물질의 상태: 고체, 액체, 기체 3. 물질의 생성: 공유결합, 이온결합, 금속결합, 배위결합 4. 물질의 변화: 엔트로피, 에너지, 구조 5. 물질 변화의 속도: 화학반응속도론 6. 물질의 혼합: 평형, 침전, 산과 염기			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	3 / 2
				실습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
관련산업체정보					

교과목명	교과목 Profile				
세포생물학 (Cytobiology & Chemistry)	교과목표	1. 세포의 구조, 화학적 조성 및 생리학적 특징과 핵과 세포질내의 유형체에 대한 강의 2. 모든 생명체의 기본적 구성 요소인 세포의 구조와 기능을 세포내 소기관 별로 나누어 파악하게 하고, 이들의 분자적 수준의 구조와 구성물질 그리고 분자적 기능을 상세히 알도록 하여, 세포생물학적 지식을 인체의 생리·생화학적 현상 또는 병리적 현상과 연계하여 이해할 수 있도록 교육한다. 3. 향후 학생들의 의학도로서 배워야 할 모든 생의학과목의 기초과목으로서 이들 과목을 수강할 수 있는 충분한 기초적 능력을 배양한다			
	교과내용	1. Experimental approaches for studying cells. 2. Membranes and membrane transport 3. The cell surface and cellular communication 4. Cytoplasmic membranes and intracellular traffic 5. Mitochondria and capturing of energy derived from food 6. Chloroplasts and capturing of energy derived from sunlight 7. The nucleus and transcription of genetic information 8. The ribosome and translation of genetic information 9. Cell cycle and cell division 10. The cytoskeleton and cell motility 11. Evolution of cells and genetics of cell organelles 12. Specialized cells 13. cancer cells and growth control			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	3 / 2
				실습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목	일반생물학 및 실험			
	관련산업체정보				

교과목명		교과목 Profile			
유기화학 (Organic Chemistry)	교과목표	1. 일반화학과 유기화학에서 배운 화학지식을 바탕으로 인체 내에서 작용하는 다양한 화학물질의 종류를 공부하고, 각 화합물이 유용한 생리활성을 나타내기 위해 일어나는 반응과정을 살펴보고자 함. 2. 다양한 약리작용을 보이는 약물들을 화학적 지식을 바탕으로 디자인하여 새로운 약물을 개발하는 이론적 근거를 습득하는 것을 목표로 함.			
	교과내용	1. 단백질의 구조 2. 효소에서 약물의 작용 3. 리셉터에서 약물의 작용 4. 핵산의 구조와 기능 5. 약물의 발견과 개발 6. 약물의 설계 7. 약물의 구조와 약효상관관계			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	3 / 2
				실습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목	일반화학 및 실험			
	관련산업체정보				

교과목명		교 과 목 Profile				
의통계학 (Medical Statistics)	교과목표	보건과학에서 주로 발생하는 현상을 과학적인 방법을 통하여 얻어진 자료를 통계적인 방법으로 분석하여 올바른 결정을 할 수 있도록 한다.				
	교과내용	SAS를 이용한 수집된 자료의 통계적 분석, 가설 검정, 보고서 작성 및 발표				
	개설학기	의예1학년 2 학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 1	
				실 습	2 / 3	
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목	일반 수학				
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
의학물리학 (Medical Physics)	교과목표	현대물리학 및 실험은 상대성이론과 양자론의 물리적 개념을 소개하고 최근에 새롭게 등장한 이론등을 공부한다. 빛의 성질을 알기 위해 진행 되었던 실험(광전효과, 콤프튼산란,영의 실험)을 통해 빛의 파동성 및 입자성을 체계적으로 설명하고,X-선의 생성원리와 그 본질, 또 원자핵이 어떻게 발견되었으며 어떤 원자모델이 있는지 설명한다. 또, 핵이 붕괴할 때 방사선을 방출하는 것에 대한 붕괴법칙을 설명한다.			
	교과내용	1.특수 상대론 2.양자론 3.파동역학 4.원자물리 5.반도체 6.핵물리			
	개설학기	의예1학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	3 / 2
				실 습	3 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목	일반물리학 및 실험			
관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
의학용어	교과목표	의과대학생들이 임상을 포함한 다양한 의료 전문 인력의 업무 환경에서의 관련 전문용어의 개념을 이해하고 활용할 수 있도록 학습한다.				
	교과내용	의학용어 기본적인 구조 및 활용에 관하여 학습한다.				
	개설학기	의예 2학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 4	
				실 습		
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
관련산업체정보						

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
임상영어회화 I	교과목표	의과대학생들이 임상을 포함한 다양한 의료 전문 인력의 업무 환경에서 의사 소통이 가능할 정도의 실제적 영어 활용능력을 갖추도록 한다.				
	교과내용	Dialogues associated with hospital information, patient reception and medical history taking of basic levels.				
	개설학기	의예 2학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	1 / 1	
				실 습	2 / 2	
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
관련산업체정보						

교과목명		교과목 Profile			
임상영어회화 II	교과목표	의과대학생들이 임상을 포함한 다양한 의료 전문 인력의 업무 환경에서 의사 소통이 가능할 정도의 실제적 영어 활용능력을 갖추도록 한다.			
	교과내용	Dialogues associated with system based medical history taking, academic presentation & communication practice with medical topics.			
	개설학기	의예 2학년 2학기	학점 / 강의시간	이론	2 / 1
				실습	2 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교과목명	교과목 Profile				
의유전학 (Genetics and Developmental Biology)	교과목표	1.인체발생은 하나의 접합자(남성생식세포와 여성생식세포의 융합세포)로부터 인체가 발생되어가는 복잡한 과정이다. 인체발생학은 사람의 각 기관의 형태가 만들어지는 과정을 이해함으로써 그 기능을 이해하고 나아가 해부학적, 세포 및 분자생물학적 접근이 가능하게 하는데 목적이 있다. 2.의학에 필요한 유전학적 지식을 습득하고, 유전병을 이해하고 진단 치료하는 데 필요한 지식을 교육한다.			
	교과내용	1. 인체발생의 시작(발생 1주째) 2. 2층배자원반의 형성(발생 2주째) 3. 사람 배자의 형성(발생 3주째) 4. 조직장기 및 체형의 발생(발생 4주-8주째) 5. 태아기(발생 9주-출생) 6. 유전자의 분자적 기초 7. 유전 법칙과 유전자의 상호관계, 연관 유전 8. 미생물 유전학 단인자 유전 9. 형질발현의 다양성 10. 다인자 유전병 연관과 유전자 지도 작성			
	개설학기	의예 2학년 1 학기	학점 / 강의시간	이론	2 / 4
				강의	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
관련산업체정보					

교과목명		교과목 Profile				
의학개론 (Introduction to Medicine)	교과목표	전공심화 교육 과정에 들어가기 전에 의학과 관련된 법률, 경제, 윤리에 대한개념을 이해하고, 의학의 역사와 의학과 연관된 예술 분야를 공부하여 다양한 인성 교육을 개발한다.				
	교과내용	1.의학의 역사 2.의료와 경제 3.의료와 법률 4.의료와 사회 5.의료와 예술(문학, 음악, 미술)				
	개설학기	의예 2학년 1학기	학점 / 강의시간	이론	2 / 4	
				실습		
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
건강과 사회	교과목표	지역사회의학의 이해와 활동능력 향상을 위하여 지역사회 진단, 조직 기능 접근방법 등 지역사회의 기본적인 이론바탕을 강의하여, 보건의료에 대한 여러 측면에서의 비판을 이해하고, 보건의료의 바람직한 방향을 설정하여, 이를 국민건강의 증진, 질병의 예방 및 관리 체계의 개선에 활용한다. 예방의학과 지역사회의학의 이론을 기초로 하여 지역사회의 특성과 보건문제를 파악하여 해결방안의 기획 및 실천 능력을 실습한다. 실습은 2주에 걸쳐 각 1일씩 현장에서 직접 수행한다.				
	교과내용	1. 주민과 건강 : 노스카렐라 프로젝트 , 강원도 통합건강증진사업 2. 정신보건 : 정신질환의 보건의료 - 정신보건의 역사와 우리나라의 정신보건사업 3. 지역사회진단 4. 지역사회건강 문제의 해결 전략 5. 만성질환 - 고혈압과 일차의료 6. 사회와 건강 - 지역사회 조직화를 통한 건강증진 7. 공공의료와 건강 - 공공의료와 민간의료				
	개설학기	의예2학년 1 학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 4	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교과목명		교 과 목 Profile				
연구방법론 (Research Methodology)	교과목표	기초의학연구에 필요한 연구설계, 연구기법 및 연구과정에서 접하게 되는 윤리적인 문제를 고찰하고 연구계획서 및 보고서 작성법에 대한 지식을 습득한다.				
	교과내용	1. 귀납적 연구방법론 2. 연구윤리의 철학적 배경 3. 동물실험윤리 4. 역학적 연구방법론 5. 형태학적 연구방법론 6. 동물실험 7. 실험실 안전 8. 논문작성법 9. 계획서 및 보고서 작성법				
	개설학기	의예2학년 1 학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 4	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
실험의학 3	교과목표	1. 직접 학생들이 조를 짜서 교수들과 실험을 한다. 2. 실험 결과를 학술제에서 포스터 형식으로 발표를 한다.				
	교과내용	1. 담당 교수와 논의하여 실험주제를 정하고, 실험을 진행한다.				
	개설학기	의예2학년 1 학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 4	
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
자유선택	교과목표	1. 1 쿼터 동안 비의료적 인문학적 체험을 한다.			
	교과내용	1. 학생 스스로 자율적으로 주제를 정한다. 2. 담당교수와 상담 후, 자율적으로 진행한다.			
	개설학기	의예2학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	6
	교육방법	실습 (), 현장실습 (✓), 이론 (), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
인체의 정상기능	교과목표	1. 신체의 각 장기 및 체액의 기능을 이해하고, 임상학과 각 장기의 기능을 연결시키는 병태생리의 기전을 익힌다. 2. 이러한 기전을 이해시키기 위해, 실습을 통해 필요한 skill을 습득케한다.			
	교과내용	1. 신체의 주된 장기의 기능, 작용기전 2. 신체의 주된 장기의 기능을 통합, 조정하는 조절기전 3. 실습을 통해 생리학 지식 습득			
	개설학기	의예2학년 2학기	학점 / 강의시간	이론 실습	4 / 4 4 / 2
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교과목명		교 과 목 Profile			
의생명 분자생물학 (Biomedical Molecular Biology)	교과목표	인체를 구성하는 분자에 대한 생화학적 개념과 대사과정을 이해한다. 유전정보 물질의 기본 개념을 바탕으로 한 유전자 조절을 포함한 유전학적 지식을 습득하며 세포내의 신호전달체계를 습득한다.			
	교과내용	1. 당질, 지질, 아미노산, 단백질화학 2. 유전자와 염색체구조 3. DNA 대사 4. RNA 대사 5. 세포내 신호전달			
	개설학기	의예2학년 2학기	학점 / 강의시간	이론 실습	4 / 60
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
면역생물학 (Immuno- biology)	교과목표	정상적인 면역계의 구조와 면역반응의 종류에 따른 면역계의 특이 기능을 학습함으로써 면역결핍질환 및 과도한 면역반응에 의한 질환의 발생기전을 이해하고 설명할 수 있다. 또한 면역반응을 기초로 한 의학적 방법들(예방접종, 혈청학적 진단, 면역치료)의 작용기전을 이해하고 설명할 수 있다.			
	교과내용	면역계의 정상 구조 및 기능, 면역관련질환 총론			
	개설학기	의예2학년 2학기	학점 / 강의시간	이론 실습	2 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목	일반생물학, 세포생물학, 발생과 유전			
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
인체의 구조 I (Structure of Human Body I)	교과목표	인체를 구성하고 있는 기본적인 계통과 기관 조직에 대한 개요를 이해하고, 등과 상지에 대한 거시적 구조와 기능, 뇌와 척수를 포함한 중추신경계통의 구조와 기능, 인체의 발생 중 초기 단계에 대한 기본 개념을 익힌다.			
	교과내용	인체 구조의 개요, 등, 어깨, 가슴근 부위, 겨드랑, 팔, 아래팔, 손의 거시적 구조, 기본 조직의 개요와 구성, 중추신경계통의 구조 및 기능, 인체의 초기 발생			
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	2 / 10
				실 습	2 / 11
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
인체의 구조 II (Structure of Human Body II)	교과목표	두경부 및 흉강과 복강 그리고 기타 다양한 기능을 담당하는 인체의 부위에 대한 거시적 및 미시적인 형태와 발생, 그리고 이들이 담당하는 기능을 이해함으로써 이들 계통과 관련된 질병과 치료에 대한 지식의 밑바탕이 될 기본 개념을 확립한다.			
	교과내용	목, 머리, 가슴, 배, 골반 및 살, 다리의 거시적 구조, 호흡계통, 순환계통, 소화계통, 비뇨계통, 생식계통, 내분비계통, 림프계통, 외피, 특수감각기의 미시적 구조, 두경부, 체강 및 심혈관계통, 호흡계통, 소화계통의 발생			
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	5 / 7
				실 습	5 / 18
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
인체의 기능	교과목표	인체의 정상기능에서 신경세포에서 발생하는 전기생리학을 시작으로 하여 신경계 전반의 기능을 학습함을 수업 목표로 함				
	교과내용	신경세포, 아교세포, 시냅스의 구조와 기능, 중추와 말초신경계의 기능, 체성감각의 특성과 전달경로, 미각, 후각, 시각, 청각,평형감각의 특수감각, 뇌의 리듬(수면, 일중주기)과 언어, 기억의 영역 및 기전을 학습하고 심전도의 기본 원리와 발생기전, 판독을 통한 진단의 기준을 학습한다. 인체의 기능은 뇌를 포함한 신경계를 전기생리학적 접근 방법으로 학습하는 교과이다.				
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이 론	1 / 25	
				강 의		
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
관련산업체정보						

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
역학 및 보건관리	교과목표	1. 역학 : 개인과 인구집단에서 질병 예방과 건강 증진을 위한 기본적인 개념과 원리를 이해하고, 개인수준 (환자 진료와 관리)과 집단 수준 (공중보건 중재)의 문제해결에 효과적으로 활용할 수 있다. 2. 보건관리 : 우리나라 건강관리 행태와 의료이용을 이해하고 문제점을 설명할 수 있다고 이에 따른 건강증진 방안을 설명할 수 있다.				
	교과내용	역학 1. 질병예방과 건강증진의 원리 해석 및 적용 2. 질병 및 사망 양상을 파악하여 지역사회의 건강 수준을 평가 3. 감염병 역학 4. 만성병 역학 보건관리 1. 보건의료자원과 그 관리 2. 건강관련 행태 3. 의료의 질관리 4. 보건의료의 개념 5. 보건의료서비스 구성의 원리 6. 보건의료 제공체계 및 보장체계 7. 일차보건의료와 지역보건사업				
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	3 / 25	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
분자의학	교과목표	분자수준에서의 생명현상에 대한 기본적인 지식을 익힘으로써 의학지식 이해에 대한 기본 틀을 제공한다.				
	교과내용	생명체의 기본구조를 익힘으로써 인체의 조직 구성과 세포의 특성을 이해하고, 이들 구성 물질들의 대사 과정을 알아봄으로써 각 질병의 발병기전을 이해하는 기초의학의 기본개념을 이해시킨다. 유전정보의 보존 및 유전자 발현과정을 이해하고 생체내에서 유전자와 돌연변이, 신호전달 체계 및 조절기전을 질병과의 연관성을 중심으로 이해시킨다. 기본적인 생화학 및 분자생물학적 실습을 통하여 의학연구에 이바지할 수 있으며 연구의 중요성과 연구 수행 능력을 갖춘 의사의 기본 자질을 갖추도록 한다.				
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	2 / 50	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile				
약물치료의 기초	교과목표	약리학은 약물의 작용기전을 탐구하는 학문으로, 특히 의학과에서는 약물이 인체에 미치는 영향을 중점으로 강의하여 의학을 전공하는 학생들이 각종 인체질환의 진단과 치료 및 예방에 사용되는 약물에 대한 작용기전을 이해하고 임상응용, 부작용 및 독작용에 관한 지식을 습득함으로써 약물을 올바르게 사용할 수 있는 능력을 배양함에 그 목적이 있다.				
	교과내용	1. 약리학 기본개념 2. 약물의 작용원리 및 부작용 3. 약물의 체내동태 (ADME) 4. 질환별 사용 약물 5. 약물의 상호작용				
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	2 / 50 2 / 4	
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()				
	선수과목					
	관련산업체정보					

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
EBM	교과목표	Evidence-based Medicine(근거중심의학, 이하 EBM)은 최근들어 그 필요성과 중요성이 많은 의료인들에게 공감을 얻고 있으며, 의료인이 지녀야 하는 기본적인 소양의 한 가지로 그 지평을 넓혀 가고 있다. 이 강좌에서는 EBM에 대한 기본적인 개념과 EBM을 수행하기 위한 단계를 이해할 수 있도록 한다. 또한 EBM을 수행하기 위한 방법론으로서 systematic review의 기본적인 개념을 익히고, 학생들이 스스로 정한 PICQ에 따라 관련 논문들을 검토해 보도록 한다.			
	교과내용	1. EBM의 기본개념과 EBM 자원 2. Systematic review 검색, Mediline (Pubmed) 기본 검색법 3. 임상시나리오와 PICQ의 구성 4. 개별 논문의 검색과 평가 5. Systematic review, Individual Research 검색 6. PICQ와 논문 검색 7. OSCE 시험			
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	1 / 16
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
감염과 면역 I (Infection and immunity I)	교과목표	감염성 병원체들(세균, 바이러스, 진균, 및 기생충)의 분류, 구조, 증식, 대사, 및 유전과 같은 특성과 함께, 이들 병원체가 유발하는 질환의 전파경로 및 발병기전을 이해하고 설명할 수 있다. 또한 감염성 병원체에 대한 인체의 비특이적 및 특이적 면역반응의 유발기전과 효과기전을 이해하고 설명할 수 있다.			
	교과내용	세균학, 바이러스학, 진균학, 기생충학, 면역학			
	개설학기	의학과(본과)1학년 1학기	학점 / 강의시간	이론 실습	3 / 21 3 / 42
	교육방법	실습 (✓), 현장실습 (), 이론 (✓), 세미나 ()			
	선수과목	인체의 구조, 분자의학, 인체의 기능			
	관련산업체정보				

간호학과

1. 교육목적

가톨릭 정신을 바탕으로 과학적이고 전문적인 간호를 통해 다양한 대상자의 건강과 안녕에 기여하는 능동적이고 창의적인 전문직 간호사를 양성한다.

2. 교육목표

- 가. 가톨릭적 윤리와 신앙을 바탕으로 간호전문직관을 형성한다.
- 나. 전문적 간호지식과 간호기술 습득을 바탕으로 전인간호의 능력을 기른다.
- 다. 비판적, 창의적 사고를 통해 문제해결능력을 향상시킨다.
- 라. 건강관리 체계내에서 보건의료인과 효율적으로 의사소통하고 상호협력한다.
- 마. 건강관리 현장에서 리더십 능력을 함양한다.
- 바. 지역발전에 기여하고 사회변화에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 함양한다.

3. 학과연혁

- 1993. 09. 03 간호학과 40명 모집 인가
- 1994. 03. 01 제1회 신입생 40명 입학
- 1994. 10. 14 제1회 간호학과 학술대회 개최
- 1996. 04. 17 제1회 나이팅게일 선서식 및 특강(40명)
- 1997. 11. 05 간호학사 학위 특별과정 80명 모집인가
- 1998. 02. 20 간호학과 1회 졸업(간호학사 40명)
- 1998. 03. 01 제1회 간호학사 특별과정 신입생 26명 입학
- 2000. 02. 18 간호학과 제3회 졸업(간호학사 38명)
간호학사 특별과정 제1회 졸업(간호학사 23명)
- 2001. 03. 01 간호학과 일반대학원 석사과정 신설
- 2002. 03. 01 간호학과 일반대학원 박사과정 신설
- 2006. 03. 01 간호학과 특별과정 사회복지사 2급 신설
- 2010. 03. 01 간호학과 학석사 연계과정 신설
간호학과 석박사 통합과정 신설
- 2014. 09. 01 가톨릭관동대학교로 변경
- 2014. 12. 12 한국간호교육평가원의 간호교육인증 획득
- 2016. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(53명)
- 2018. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(70명)

4. 교육과정 운영방안

간호학과에서는 교양 필수 26학점, 교양 선택 6학점, 전공 기초, 전공 필수 및 선택 103학점으로 총 135학점을 이수하게 되어있다. 교양 필수 과정에서는 가톨릭 설립정신에 입각한 설립정신 구현 과목과 보편성, 전문성, 다양성을 위한 특성적 교과를 개설하고 있으며, 전공과목에서는 간호학도가 기본적으로 익혀야 할 간호학개론, 해부학 및 생리학 등의 기초 간호과학, 의사소통론 등을 개설하고 있을 뿐만 아니라 본격적인 간호학 학습을 위하여 기본간호학, 성인, 아동, 모성, 정신, 지역 및 관리의 이론 및 실습과목을 개설하고 있다. 또한, 간호윤리 및 보건의료법규를 개설하여 간호 전문직인으로서 직무와 책임을 강화하고 있다. 이들 과목을 효과적으로 운영하기 위하여 다양한 멀티미디어, 토론 및 세미나 방법을 이용하여 간호현장에서 요구하는 간호 전문직인을 양성하는 교과과정을 운영하고 있다.

5. 학과별 목표역량 정의

구분	성취역량		역량수행준거
전공기초/ 심화	교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	전인간호제공을 위한 교양 및 전공지식과 간호술의 통합 적용능력
		OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	간호상황에서 핵심기본간호술의 선택과 수행능력
	의사소통과 협력 능력	OC8. 의사소통능력	대상자의 건강유지, 증진을 위한 의사소통 능력
		OC9. 상호협력 능력	건강문제해결을 위한 상호협력 능력
	문제해결 능력	OC10. 문제해결 능력	비판적 사고를 통한 간호문제해결 능력
		OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임 인식 능력	간호전문직 발전을 위한 법적·윤리적 책임인식 능력
	리더십 능력	OC15. 인간이해 능력	기독교 신앙을 바탕으로 한 포괄적 인간이해 능력
		OC12. 리더십 능력	간호목표 달성을 위한 리더십 능력
	연구수행능력	OC13. 연구수행능력	간호지식의 발전을 위한 연구수행 능력
		OC14. 보건의료 환경 대응능력	국내외 보건의료 환경변화에 대한 대응 능력

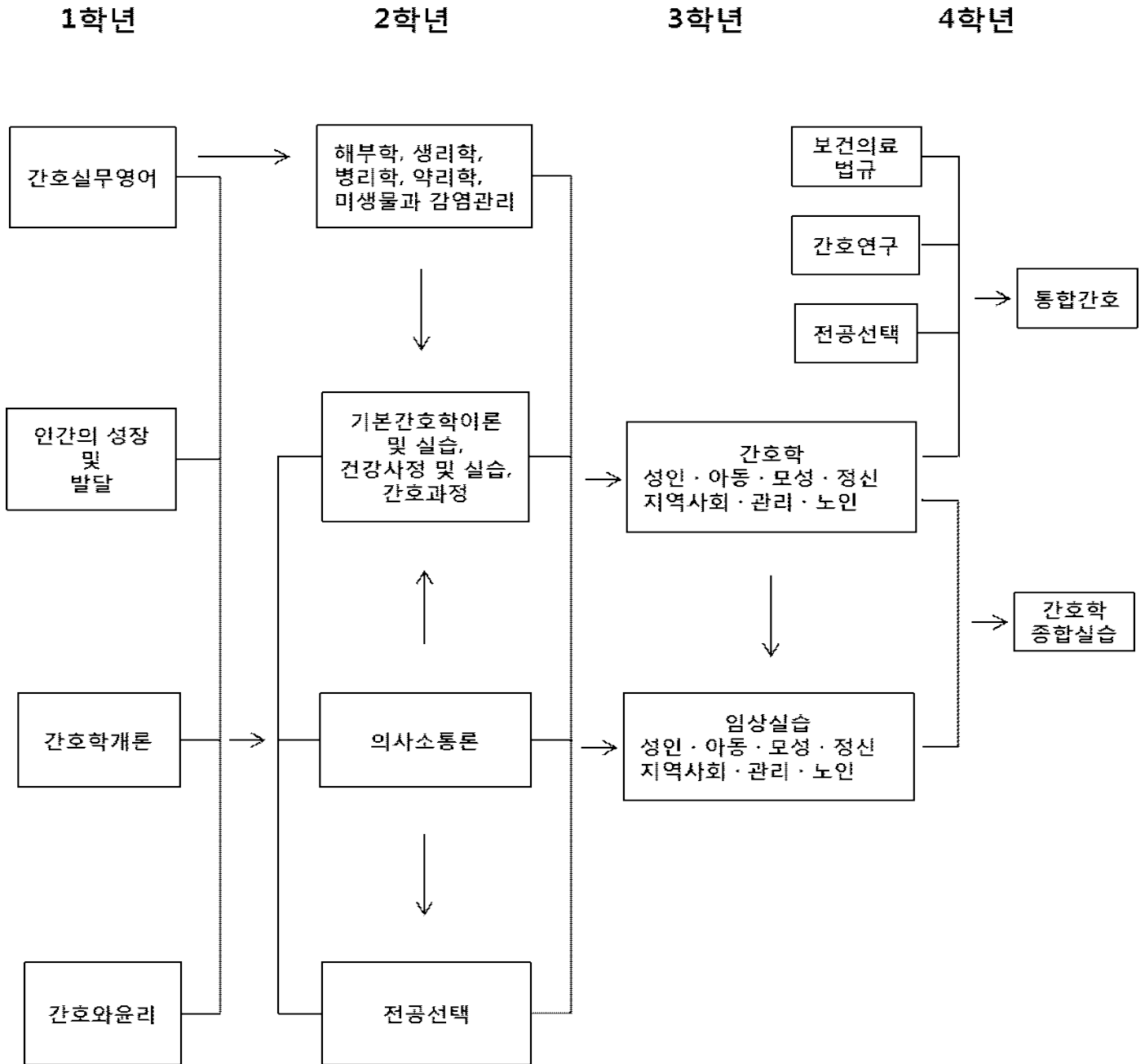
6. 역량별 수행준거

구분	성취역량		역량수행준거
전공 기초 / 심화	교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	다양한 교양지식과 전공지식을 이해한다 (기초)
			정확한 간호지식을 설명할 수 있고 적절한 간호술을 선택할 수 있다 (심화)
		OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	정확한 간호지식을 설명할 수 있고 통합적으로 간호실무에 적용할 수 있다 (통합)
			핵심기본간호술에 대한 지식, 기술, 태도에 대해 설명할 수 있다 (기초)
	의사소통과 협력 능력	OC8. 의사소통능력	지시받은 핵심기본간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다 (심화)
			간호상황에 따라 핵심기본 간호술을 선택하고 통합적으로 적용하여 수행할 수 있다 (통합)
		OC9. 상호협력 능력	간호상황에 대한 기본 개념을 설명할 수 있다(기초)
			효율적인 의사소통술을 설명할 수 있다 (심화)
	문제해결 능력	OC10. 문제해결 능력	간호상황에서 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다(통합)
			업무조정과 상호협력의 개념을 설명할 수 있다(기초)
	법적·윤리적 책임 인식 능력	OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임 인식 능력	업무조정 역할의 중요성과 상호협력관계를 설명할 수 있다(심화)
			건강문제 해결을 위해 업무 조정역할과 상호협력 관계를 설명할 수 있다(통합)
		OC15. 인간이해능력	비판적 사고에 근거한 간호과정을 설명할 수 있다(기초)
			비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 할 수 있다 (심화)
	리더십 능력	OC12. 리더십 능력	비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호 문제를 해결할 수 있다 (통합)
			간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명할 수 있다 (기초)
	연구수행 능력	OC13. 연구수행 능력	간호사의 법적, 윤리적 기준을 실례를 통해 설명할 수 있다(심화)
			간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명하고 실무에 적용할 수 있다(통합)
	보건의료 환경 대응능력	OC14. 보건의료 환경 대응능력	기독교적 가치관과 윤리관을 설명할 수 있다 (기초)
			간호상황에 따른 기독교적 가치관과 윤리관을 설명할 수 있다 (심화)
		OC14. 보건의료 환경 대응능력	기독교적 가치관과 윤리관을 간호대상자에게 적용할 수 있다 (통합)
			리더십의 원리를 설명할 수 있다(기초)
	연구수행 능력	OC13. 연구수행 능력	리더십의 원리를 비교 분석할 수 있다 (심화)
			간호상황에서 리더십의 원리를 비교 분석하고 시범 보일 수 있다(통합)
	보건의료 환경 대응능력	OC14. 보건의료 환경 대응능력	간호현상에서 나타나는 간호문제를 발견하고 설명할 수 있다 (기초)
			발견한 문제를 해결하기 위해 자료를 수집하고 분석할 수 있다(심화)
	보건의료 환경 대응능력	OC14. 보건의료 환경 대응능력	간호문제를 해결하기 위해 자료를 수집하고 분석하여 간호연구를 수행할 수 있다 (통합)
			국내외 보건의료 현황을 설명할 수 있다(기초)
	보건의료 환경 대응능력	OC14. 보건의료 환경 대응능력	국내외 보건 관련 이슈와 정책을 설명할 수 있다 (심화)
			국내외 보건관련 이슈와 최근 동향, 정책 변화를 설명할 수 있다(통합)

7. 교육과정편성표

이수구분	과목명	총	주당시간		1학년		2학년		3학년		4학년		비고
		학점	이론	실습	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
전공 기초	해부학	3	3			3							
	생리학	3	3				3						
	병리학	2	2					2					
	약리학	2	2					2					
	미생물과감염관리	2	2				2						
	의사소통론	2	2					2					
	인간의 성장및 발달	2	2			2							
	개인심리학의 이해	2	2		2								
전공 필수	경청, 배려	2	2			2							
	간호학개론	2	2		2								
	간호실무영어	1	1		1								
	간호와 윤리	1	1			1							
	건강사정 및 실습	2	1	2			2						
	간호과정	1	1					1					
	기본간호학이론 및 실습 I	3	2	2			3						
	기본간호학이론 및 실습 II	3	1	4				3					
	성인간호학이론 I	2	2					2					
	성인간호학이론 II	2	2						2				
	성인간호학이론 III	3	3						3				
	아동간호학이론 I	2	2						2				
	아동간호학이론 II	2	2							2			
	모성간호학이론 I	2	2						2				
	모성간호학이론 II	2	2							2			
	정신간호학이론 I	2	2						2				
	정신간호학이론 II	1	1							1			
	지역사회간호학이론 I	2	2						2				
	지역사회간호학이론 II	1	1							1			
	지역사회간호학이론 III	1	1								1		
	간호관리학이론 I	1	1							1			
	성인간호학이론 IV	2	2							2			
	성인간호학이론 V	2	2							2			
	성인간호학실습 I	3		9					3				
	성인간호학실습 II	3		9					3				
	아동간호학실습 I	2		6					2				
	모성간호학실습 I	2		6					2				
	정신간호학실습 I	2		6					2				
	지역사회간호학실습 I	1		3					1				
	성인간호학이론 VI	2	2								2		
	아동간호학이론 III	1	1								1		
	모성간호학이론 III	1	1								1		
	정신간호학이론 III	1	1								1		
	간호관리학이론 II	2	2								2		
	노인간호학이론	1	1									1	
	보건의료법규	1	1									1	
	통합간호	2	2									2	
	간호연구	2	2								2		
	성인간호학실습 III	2		6							2		
	아동간호학실습 II	1		3							1		
	모성간호학실습 II	1		3							1		
	정신간호학실습 II	2		6							2		
	지역사회간호학실습 II	2		6							2		
	간호관리학 실습	2		6							2		
	노인간호학실습	1		3							1		
	간호학종합실습	2		6								2	
전공 선택 (택1)	간호와 통계	2	2				2						
	건강과 영양	2	2				2						
	다문화간호	2	2					2					
	간호와 스포츠	2	2					2					
전공 선택 (택1)	보건교육론	2	2									2	
	영적간호	2	2									2	
	만성 및 재활간호학	2	2									2	
	응급간호학	2	2									2	
비교과	사회봉사												
	동아리활동												
	학술활동												
	학회 및 학생활동, 기타												
합 계		103	73	86	5	8	12	14	26	11	21	8	

8. 이수체계도



9. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

이수 구분	과목명	OC1 반영 비율	OC2 반영 비율	OC3 반영 비율	OC4 반영 비율	OC5 반영 비율	OC6 반영 비율	OC7 반영 비율	OC8 반영 비율	OC9 반영 비율	OC10 반영 비율	OC11 반영 비율	OC12 반영 비율	OC13 반영 비율	OC14 반영 비율	OC15 반영 비율
전공 기초	해부학						80									
	생리학						80									
	병리학						80									
	약리학						80									
	미생물과감염관리						80									
	의사소통론						30		40							10
	인간의 성장 및 발달						80									
전공 필수	간호학개론						60								10	10
	간호실무영어						80									
	간호와 윤리						60					10				10
	건강사정 및 실습						70		10							
	간호과정						70				10					
	기본간호학이론 및 실습 I						75	5								
	기본간호학이론 및 실습 II						75	5								
	성인간호학이론 I						70				10					
	성인간호학이론 II						70		5		5					
	성인간호학이론 III						70		2		8					
	아동간호학이론 I						70				10					
	아동간호학이론 II						70				10					
	모성간호학이론 I						60		10		10					
	모성간호학이론 II						60		10		10					
	정신간호학이론 I						55		10		15					
	정신간호학이론 II						60				20					
	지역사회간호학이론 I						40				20				20	
	지역사회간호학이론 II						60		10		10					
	지역사회간호학이론 III						40				25				15	
	간호관리학이론 I						70						5	5		
	성인간호학이론 IV						65		5		10					
	성인간호학이론 V						65		5		10					
	성인간호학실습 I						40	10	5		25					
	성인간호학실습 II						35	10	5		30					
	아동간호학실습 I						40	10		10	20					
	모성간호학실습 I						20	10	10		40					
	정신간호학실습 I						30	10	10		30					
	지역사회간호학실습 I						30	10	5		25				10	
	성인간호학이론 VI						60		5		15					
	아동간호학이론 III						70		5		5					
	모성간호학이론 III						40				40					
	정신간호학이론 III						60				20					
	간호관리학이론 II						70						10			
	노인간호학이론						60		10						10	
	보건의료법규											60			20	
	통합간호						30		10		40					
	간호연구													60	20	
	성인간호학실습 III						26	10		5	35	4				
	아동간호학실습 II						30	10	10		30					
	모성간호학실습 II						40	10	5		25					
	정신간호학실습 II						30	10			40					
	지역사회간호학실습 II						30	10	5		25				10	
	간호관리학 실습						20	10				10	20	20		
	노인간호학실습						40		5		25	10				
	간호학종합실습						30		5	5	35	5				
전공 선택 (택1)	간호와 통계													80		
	건강과 영양						70				10					
	다문화간호						60		10							10
	간호와 스포츠						70				10					
전공 선택 (택1)	보건교육론						60								20	
	영적간호						50		5		10	5				10
	만성 및 재활간호학						60			10	10					
	응급간호학						60		5		15					
비교과	사회봉사															
	동아리활동															
	학술활동															
	학회 및 학생활동, 기타															
이수 구분	과목명	OC1 반영 비율	OC2 반영 비율	OC3 반영 비율	OC4 반영 비율	OC5 반영 비율	OC6 반영 비율	OC7 반영 비율	OC8 반영 비율	OC9 반영 비율	OC10 반영 비율	OC11 반영 비율	OC12 반영 비율	OC13 반영 비율	OC14 반영 비율	OC15 반영 비율
	개설과목에서의 역량총합						2876	130	202	20	698	99	35	85	115	30
	졸업에 필요한 최소 역량기준(%)						70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

10. 교과목 프로필

교과목 프로파일					
교과목명	해부학	영문교과목명	Anatomy	선수과목	
교과 목표	1. 인체의 기본 구조의 발생을 설명할 수 있다. 2. 인체 계통별 기관의 형태학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다				
교과 내용	1. 인체의 기본 구조의 발생 1) 세포와 조직 2. 인체 계통별 기관 1) 골격과 관절계의 형태학적 구조와 기능 2) 근육계의 형태학적 구조와 기능 3) 혈관과 심장의 형태학적 구조와 기능 4) 소화기관의 형태학적 구조와 기능 5) 호흡기관의 형태학적 구조와 기능 6) 비뇨기관의 형태학적 구조와 기능 7) 생식기관의 형태학적 구조와 기능				
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
006. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적응능력		80%	정확한 해부학적 지식을 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	생리학	영문교과목명	Physiology	선수과목	
교과 목표	1. 인체 각 기관들의 기능을 설명할 수 있다. 2. 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해하여 간호대상자의 건강문제를 추론할 수 있다.				
교과 내용	항상성, 세포의 구조와 기능, 세포막을 통한 물질의 운반, 신경세포, 근육, 신경, 심장, 혈액순환, 혈액, 면역, 호흡, 배뇨, 소화와 흡수, 내분비, 감각, 생식				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
006. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적용 능력		80%	인체 각 기관들의 정상기능을 생리적 기전에 의해 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	병리학	영문교과목명	Pathology	선수과목	
교과 목표	1. 질병과정에 대한 기본개념을 설명할 수 있다 2. 인체계통별 질병발생 기전과 징후를 설명할 수 있다				
교과 내용	1. 질병발생의 기본개념 1) 세포와 조직손상 2) 염증 3) 감염 4) 면역기능장애 5) 신생물 2. 질병발생 기전과 징후 1) 심혈관계질환 2) 호흡기질환 3) 소화기질환 4) 신경계질환 5) 근골격계질환 6) 신장 및 요로계질환				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
006. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적응 능력		80%	간호술을 실무에 적용하기 위한 근거가 되는 질병의 발생기전과 징후를 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일				
교과목명	미생물과 감염관리	영문교과목명	microbiology and infection control	선수과목
교과 목표	1. 미생물의 특성과 내용을 학습한다. 2. 감염관리간호의 원리를 학습한다. 3. 감염병의 종류 별 간호적 접근을 학습한다. 4. 병원감염간호의 특성과 내용을 학습한다. 5. 지역사회감염 간호의 특성과 내용을 학습한다. 6. 국내외 중요한 감염병 간호의 특성과 내용을 학습한다.			
교과 내용				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합 적용능력	80%	간호현장에 필요한 미생물의 종류와 특성을 설명할 수 있다. 감염관리간호의 원리를 설명할 수 있다. 감염병의 종류 별 간호의 내용과 특성을 설명할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일				
교과목명	의사소통론	영문교과목명	Communication and Interpersonal Relationship	선수과목
교과 목표	1. 커뮤니케이션의 필요성과 유형, 기능을 설명한다. 2. 효과적인 의사소통 기법, 치료적·비치료적 의사소통 기법을 비교한다. 3. 개인간, 조직 커뮤니케이션에 대해 이해한다. 4. 특정상황에서의 커뮤니케이션을 이해한다.			
교과 내용	1. 커뮤니케이션의 정의와 유형, 기능 2. 성격 및 의식 구조, 발달단계론, 에니어그램 3. 의사소통 이론모형 4. 의사소통기법 5. 교류분석, 자기주장 6. 분노표출 대상자, 위기상황에 처한 대상자와의 의사소통			
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	30%	정확한 의사소통술을 설명할 수 있고 적절한 의사소통술을 선택할 수 있다		
		상황에 따른 핵심 의사소통술을 선택할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력	40%	효율적인 의사소통술을 설명할 수 있다		
OC15. 인간이해능력	10%	기독교신앙을 바탕으로 한 인간이해를 설명할 수 있다		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	인간의 성장과 발달	영문교과목명	Human Growth and Development	선수과목	
교과 목표	1. 성장과 발달의 개념을 이해할 수 있다 2. 생애 주기에 따른 인간의 발달 특성을 파악할 수 있다				
교과 내용	1. 성장과 발달 개념, 2. 발달이론(학습, 인지, 도덕, 심리성적, 성격) 3. 생애주기에 따른 신체, 심리사회적 특성				
교육 방법	이론 (V) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(V) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		80%	성장, 발달 이론 및 생애 주기에 따른 인간의 발달 특성을 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일				
교과목명	간호학개론	영문교과목명	Introduction to Nursing	선수과목
교과 목표	1. 간호의 본질을 설명할 수 있다. 2. 전문직간호사의 역할과 기능을 설명할 수 있다. 3. 간호의 역사적 발달과정을 설명할 수 있다.			
교과 내용	간호의 본질, 간호철학, 전문직관, 세계 간호역사, 한국 간호역사			
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적응능력	60%	간호의 개념과 정의에 관하여 설명할수 있다 현대간호 개념에 관하여 정의를 내릴 수 있다 철학의 개념과 시대별 철학사조의 개념을 설명할 수 있다. 간호역사(세계, 한국)을 설명할 수 있다.		
OC14. 보건의료 환경 대응능력	10%	보건의료체계(세계보건, 한국보건)를 설명할 수 있다. 간호역사(세계, 한국)를 기술할 수 있다.		
OC15. 인간이해능력	10%	간호학생으로서 미래의 자기역할을 설명할 수 있다. 간호학생들의 인간, 건강, 환경에 대한 개념을 설명할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호실무영어	영문교과목명	Medical Terminology	선수과목	
교과 목표	1. 의학용어의 어원을 설명할 수 있다 2. 인체의 구조와 기능에 따른 의학용어를 설명할 수 있다 3. 진단, 시술 및 검사와 관련된 용어와 병리학적 용어를 설명할 수 있다				
교과 내용	1. 의학용어 어원				

과목 프로파일				
교과목명	간호와 윤리	영문교과목명	Nursing and Ethics	선수과목
교과 목표	1. 보편적 윤리의 개념과 이론을 설명할 수 있다. 2. 간호사의 윤리적 책임을 설명할 수 있다 3. 간호사례를 통해 간호사의 윤리적 의사결정을 선택할 수 있다.			
교과 내용	1. 윤리의 개념적 이해 2. 윤리 이론과 윤리적 의사결정 3. 간호윤리의 이해 4. 간호윤리강령 5. 사례를 통한 간호사와 대상자간의 윤리문제 6. 사례를 통한 간호사와 협동자간 윤리문제			
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (√) 발표 (√) 팀 단위 학습 ()			
/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적응능력	60%	윤리학의 기본 개념을 설명할 수 있다. 간호, 윤리에 대한 개념을 설명할 수 있다. 윤리이론 및 생명윤리의 원칙 및 규칙을 설명할 수 있다. 간호윤리 강령을 설명할 수 있다. 대상자 및 협동자간의 윤리에 대하여 설명할 수 있다.		
OC11. 간호전문직의 법적· 윤리적 책임 인식 능력	10%	간호전문직의 법적, 윤리적 기준을 설명할 수 있다.		
OC15. 인간이해능력	10%	윤리이론에 근거하여 의료현장의 사례를 통해 인간이해 능력을 함양하고 윤리문제를 설명할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	건강사정 및 실습		영문교과목명	Health Assessment & Practice	선수과목
교과 목표	1. 인체의 해부학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다. 2. 신체 각 기관의 정상, 비정상 상태를 구별할 수 있다. 3. 시진, 청진, 타진, 촉진의 기술을 정확하게 설명하고 수행할 수 있다. 4. 대상자의 건강력 및 면담을 위한 간호계획을 세울 수 있다.				
교과 내용	면담과 건강력, 계통별 신체검진 방법 적용				
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	건강사정의 필요성을 설명할 수 있다. 해부생리학 등의 간호지식을 바탕으로 각 계통별 건강사정을 설명할 수 있다. 건강력 수집을 위한 면담 및 신체사정의 기술과 장비를 설명할 수 있다. 시진, 청진, 타진, 촉진의 건강사정술을 설명하고 수행할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력		10%	각 계통별 신체검진을 수행하고 건강력을 작성하는 데 있어 효율적인 의사소통을 할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호과정	영문교과목명	Nursing Process	선수과목	간호학개론
교과 목표	1. 대상자의 다양한 건강문제를 파악하기 위한 비판적 사고에 대해 설명할 수 있다. 2. 간호과정의 각 단계에 대해 설명할 수 있다. 3. 대상자에게 간호과정의 적용에 대해 설명할 수 있다.				
교과 내용	간호과정의 5단계(사정, 진단, 계획, 수행, 평가)를 이해하고 적용				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적용 능력		70%	비판적 사고를 바탕으로 대상자의 건강문제를 설명할 수 있다.		
OC10. 문제해결능력		10%	대상자에게 간호과정을 적용할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	기본간호학 이론 및 실습 I	영문교과목명	Fundamentals of Nursing I	선수과목	간호실무영어, 해부학,간호학개론
교과 목표	1. 간호의 기본개념인 인간, 건강, 환경, 간호를 설명할 수 있다. 2. 인간의 기본요구를 충족시키는데 필요한 기본간호술을 적용할 수 있다. 3. 간호문제 해결을 위해 주어진 상황에서 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다.				
교과 내용	간호의 기본개념, 간호과정, 건강사정(활력징후, 진단검사), 안전요구(안전, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동, 안위요구(체위유지, 수면과 휴식, 개인위생, 체온유지)				
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용능력	75%	간호의 기본개념과 간호과정을 설명하고, 인간의 기본요구(안전, 감염관리, 영양, 활동과 운동, 안위)를 충족시키기 위하여 필요한 기본간호를 적용할 수 있다.			
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	5%	핵심기본간호술에 대한 지식, 기술, 태도에 대해 설명할 수 있다.			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	기본간호학 이론 및 실습 II	영문교과목명	Fundamentals of Nursing II	선수과목	기본간호학 이론 및 실습 I
교과 목표	1. 인간의 기본요구를 충족시키는데 필요한 기본간호술을 적용할 수 있다. 2. 치료적 간호활동을 수행할 수 있다. 3. 간호문제 해결을 위해 주어진 상황에서 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다.				
교과 내용	기본요구(산소화, 배뇨, 배변), 투약, 상처간호, 임종간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행 () 토론 (v) 발표(√) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적응능력		75%	인간의 기본요구(산소화, 배뇨, 배변)를 충족시키기 위하여 필요한 기본간호를 적용하고, 치료적 간호(투약, 상처간호, 임종간호)를 수행할 수 있다.		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력		5%	핵심기본간호술에 대한 지식, 기술, 태도에 대해 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	성인간호학 이론 I	영문교과목명	Adult Nursing I	선수과목	
교과 목표	1. 성인기 간호의 기본개념(수술환자 간호, 항상성유지 간호, 암환자 관리)을 설명할 수 있고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다 2. 수술환자, 항상성유지와 암환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 맥관계 질환(고혈압, 동맥질환, 정맥질환, 림프질환)의 병태 생리에 대해 설명할 수 있다 4. 맥관계 질환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	체액과 전해질, 산 연기불균형, 수술전후간호, 암환자 간호, 맥관계 질환(고혈압, 동맥질환, 정맥질환, 림프질환)을 가진 대상자 간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	성인기 간호의 기본개념(수술환자 간호, 항상성유지 간호, 암환자 관리)과 관련된 건강문제와 맥관계 질환자의 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	성인기 간호의 기본개념(수술환자 간호, 항상성유지 간호, 암환자 관리)과 관련된 건강문제와 맥관계 질환자의 건강문제를 간호과정에 적용하여 사정하고 간호진단을 도출하며 우선 순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	성인간호학 이론 II	영문교과목명	Adult Nursing II	선수과목	Adult Nursing I
교과 목표	1. 소화와 영양문제의 병태생리에 대해 설명할 수 있다. 2. 소화와 영양문제를 가진 성인대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 조절과 대사문제의 병태 생리에 대해 설명할 수 있다 4. 조절과 대사문제를 가진 성인대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	1. 소화기장애 대상자간호 I (구강/식도/위/소장/대장/직장 및 항문질환과 간호) 2. 소화기장애 대상자간호 II (간,담도계 질환과 간호) 3. 내분비장애(뇌하수체, 갑상선, 부갑상선, 부신장애) 대상자 간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (√) 발표 (√) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	70%	소화와 영양장애대상자 및 내분비 장애대상자의 건강문제와 병태생리를 설명할 수 있다			
		소화와 영양장애대상자 및 내분비 장애대상자의 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다			
OC8. 의사소통능력	5%	간호사례 팀과제에서 효과적인 의사소통술을 적용할 수 있다			
OC10. 문제해결 능력	5%	소화와 영양장애 대상자 및 내분비장애 대상자의 건강문제를 간호과정을 적용하여 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 선택할 수 있다			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	성인간호학 이론 III		영문교과목명	Adult NursingIII	선수과목
교과 목표	1. 심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환 대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다 4. 심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다 5. 신경계, 신장 배뇨장애, 혈액계질환 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다				
교과 내용	심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환자 간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환자의 건강과 관련된 문제를 파악할 수 있고 과학적 근거로 설명할 수 있으며 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC8. 의사소통능력		2%	심장계 질환과 관련된 건강문제 해결을 위한 조별활동에서 협력하고 의사소통할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		8%	심장계 질환 및 당뇨, 근골격계 질환자의 건강문제를 간호과정을 적용하여 임상적 추론을 하여 건강문제를 사정하고 우선순위에 따라 간호진단을 도출하며 간호중재를 열거할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	아동간호학 이론 I	영문교과목명	Pediatric Nursing I	선수과목	
교과 목표	1. 아동간호의 기본원리와 아동의 건강증진 개념을 설명할 수 있다. 2. 신생아의 발달특성을 이해하고 정상 신생아와 고 위험 신생아의 간호를 계획할 수 있다. 3. 영아의 발달특성을 이해하고, 영아기 간호를 계획할 수 있다. 4. 유아의 발달특성을 이해하고, 유아기 간호를 계획할 수 있다.				
교과 내용	1. 아동간호 개념, 건강증진, 2. 신생아의 정상 성장 발달과 건강문제 3. 영아의 정상 성장발달과 건강문제 4. 유아의 정상성장 발달과 건강문제				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	아동 건강과 각 시기별 정상성장 발달과 건강문제에 대한 정확한 간호지식을 설명할 수 있고 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	아동간호학 이론II	영문교과목명	Pediatric Nursing II	선수과목	아동간호학 I
교과 목표	1. 아동기의 감염병 특성과 수분 전해질 특성을 이해하고, 대상자 간호과정을 계획할 수 있다 2. 아동기의 호흡기계, 소화기계, 순환기계, 비뇨생식기계 건강문제를 이해하고 간호과정을 계획할 수 있다				
교과 내용	1. 아동 전염성 질환 2. 수분 전해질 특성 및 설사와 탈수 3. 아동의 호흡기계의 해부학적 특성과 건강문제 4. 아동의 비뇨생식기계의 해부학적 특성과 건강문제 5. 아동의 위장관계의 해부학적 특성과 건강문제 6. 아동의 심혈관의 해부학적 특성과 건강문제				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	아동기 건강문제에 대한 정확한 간호지식을 설명할 수 있고 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 일상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	모성간호학 이론 I	영문교과목명	Maternity Nursing I	선수과목	해부학, 생리학, 약리학, 미생물과 감염관리, 건강사정, 의사소통론, 기본간호학
교과 목표	인생주기의 성인기에 해당하는 여성이 직면하게 되는 생식현상을 생리적, 사회, 문화 윤리적 차원에서 이해하는 첫 번째 모성간호이론과목으로서, 모성간호의 기본적 개념을 이해하고, 정상임부에게 요구되는 간호를 파악하여 우선순위에 따라 대상자에게 필요한 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과 내용	1. 모성간호와 여성건강간호에 대해 설명할 수 있다. 2. 우리나라 여성건강의 현황에 대해 설명할 수 있다. 3. 여성건강간호 실무에서 고려해야할 윤리적 법적 특성을 열거하고 제기되는 문제들에 대해 비판할 수 있다. 4. 인간 생식과정의 생리적 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 5. 정상임신의 생리적, 사회적, 심리적 변화적응에 대해 설명할 수 있다. 6. 임부 및 태아를 위한 간호증진 전략에 대해 설명할 수 있다. 7. 효율적인 의사소통술을 할 수 있고 동료와 효과적으로 상호협력할 수 있다. 8. 임신 전 과정을 통해 정상 임부와 태아에게 적용될 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다.				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 (√) 토론 () 발표 (√) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	60%	1. 모성간호와 여성건강간호에 대해 설명할 수 있다. 2. 우리나라 여성건강의 현황에 대해 설명할 수 있다. 3. 여성건강간호 실무에서 고려해야할 윤리적 법적 특성을 열거하고 제기되는 문제들에 대해 비판할 수 있다. 4. 인간 생식과정의 생리적 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 5. 정상임신의 생리적, 사회적, 심리적 변화적응에 대해 설명할 수 있다. 6. 임부 및 태아를 위한 간호증진 전략에 대해 설명할 수 있다.			
OC8. 의사소통능력	10%	효율적인 의사소통술을 할 수 있고 동료와 효과적으로 상호협력할 수 있다.			
OC10. 문제해결 능력	10%	임신 전 과정을 통해 정상 임부와 태아에게 적용될 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다.			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	모성간호학이론 II	영문교과목명	Maternity Nursing II	선수과목	모성간호학 I
교과 목표	1. 분만생리에 대해 설명할 수 있다 2. 분만 과정 중 산부의 해부학적, 생리학적 적응에 대해 설명할 수 있다. 3. 분만과정 중 태아의 적응과 태아 상태 사정에 대해 설명할 수 있다. 4. 산후 여성의 생리적, 사회, 심리적 변화를 이해할 수 있다 5. 산후 여성 간호 및 신생아 간호를 계획할 수 있다. 6. 분만 후 여성을 위한 간호과정을 적용할 수 있다				
교과 내용	분만여성, 산욕여성, 출생 직후 신생아				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론() 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		60%	분만과 관련된 정확한 지식을 설명할 수 있고 분만 중인 산부를 위한 적절한 간호술을 선택할 수 있으며 진통과 출산 중인 대상자를 위한 간호 중재에 대해 설명할 수 있다.		
OC8. 의사소통능력		10%	동료들과 효과적인 의사 소통으로, 분만을 준비하거나, 출산을 끝낸 대상자를 위한 건강증진 전략을 수립할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		10%	분만 생리와 변화에 대한 이해를 바탕으로 분만 관련 대상자들이 지닌 간호문제를 비판적 사고를 통해 간호과정을 적용하여 사정하고 진단을 도출하며 우선 순위에 따른 적절한 간호중재를 서술할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	정신간호학 이론 I	영문교과목명	Psychiatric Mental Health Nursing I	선수과목	의사소통론 간호학개론
교과 목표	1. 정신건강의 개념과 모형, 정신건강간호의 역사에 대해 설명할 수 있다. 2. 뇌신경계 구조, 신경전달물질을 설명할 수 있다. 3. 정신역동, 방어기전, 인격발달을 이해할 수 있다. 4. 이상행동의 원인과 내용을 설명할 수 있다. 5. 다양한 정신과적 치료기법을 열거하고 설명할 수 있다. 6. 치료적, 비치료적 치료기법을 열거하고 설명할 수 있다. 7. 정신건강 문제에 대해 비판적 사고를 적용하여 추론할 수 있다.				
교과 내용	정신건강의 개념을 이해하고 정신건강 간호의 역할 및 사고방식과 태도에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	55%	1. 정신건강의 개념과 모형, 정신건강간호의 역사에 대해 설명할 수 있다. 2. 뇌신경계 구조, 신경전달물질을 설명할 수 있다. 3. 정신역동, 방어기전, 인격발달을 이해할 수 있다. 4. 이상행동의 원인과 내용을 설명할 수 있다. 5. 다양한 정신과적 치료기법을 열거하고 설명할 수 있다.			
OC8. 의사소통 능력	10%	치료적, 비치료적 치료기법을 열거하고 설명할 수 있다.			
OC10. 문제해결 능력	15%	정신건강 문제에 대해 비판적 사고를 적용하여 추론할 수 있다.			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	지역사회간호학이론I	영문교과목명	Community Health Nursing Theory1	선수과목	생리학, 해부학,약리학, 미생물과감염관리,건강사정, 의사소통론, 기본간호학
교과 목표	1. 보건의료의 경제학적 특성과 보건의료보장의 개념과 내용을 학습한다. 2. 국가보건의료체계의 구성요소의 종류와 특성을 학습한다. 3. 일차보건의료의 원리와 내용을 학습한다. 4. 건강증진과 보건교육의 개념과 내용을 학습한다. 5. 지역사회간호의 개념 틀을 학습한다. 6. 지역사회 간호과정의 내용을 학습한다. 7. 지역사회 가족간호의 이론과 간호과정을 학습한다. 8. 환경과 지역사회간호의 관계를 학습한다.				
교과 내용					
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합 적용 능력		40%	보건의료의 경제학적 특성과 보건의료보장의 개념과 내용을 설명할 수 있다. 국가보건의료체계의 구성요소를 나열하고 설명할 수 있다. 지역사회간호에서 일차보건의료의 중요성을 설명할 수 있다. 지역사회간호에서 필요한 보건교육의 원리를 설명할 수 있다. 건강증진의 개념과 원리를 설명할 수 있다. 지역사회 가족간호의 이론과 간호과정을 설명할 수 있다. 환경변화와 지역사회간호의 관계를 설명할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		20%	지역사회간호의 개념 틀을 지역사회간호 현장에 적용할 수 있다 지역사회 간호과정을 적용하여 지역사회 건강문제를 해결할 수 있다		
OC14. 보건의료환경 대응 능력		20%	팀단위 학습으로 국가별 보건의료체계의 특성에 대하여 프로젝트로 준비하고 발표하며 토론한다. 우리나라 보건의료환경의 변화를 파악하고 이에 필요한 지역사회간호의 역할을 탐색할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	지역사회간호학 이론II	영문교과목명	Community Health Nursing TheoryII	선수과목	Community Health Nursing TheoryI
교과 목표	지역사회간호학에서 필요한 지식과 지역사회간호학 이론을 지역사회 간호현장에 적용하는 방법과 내용을 교육한다. 1. 보건학적 개념과 내용을 학습한다. 2. 지역사회 간호활동인 보건교육의 내용 및 실무적용방법을 학습한다. 3. 건강증진의 내용을 학습하여 사업내용 및 실무적용방법을 학습한다. 4. 산업간호의 특성과 사업내용 및 실무적용방법을 학습한다. 5. 학교간호의 특성과 사업내용 및 실무적용방법을 학습한다. 6. 지역사회 특수대상자(모성/노인)의 특성과 사업내용 및 실무적용방법을 학습한다. 7. 환경과 건강의 상호작용을 이해하여 지역사회 사업내용 및 실무적용방법을 학습한다. 8. 재난과 안전에 대한 내용과 지역사회 안전을 위한 실무방법을 학습한다.				
교과 내용					
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	60%	지역간호현장의 특성과 내용을 이해한다. 지역사회간호학 총론과 생활터별로 학습한 이론과 기술을 지역사회현장에 통합적으로 적용할 수 있다.			
OC8. 의사소통능력	10%	인구정책을 설명할 수 있다. 모자보건사업을 설명할 수 있다. 노인보건사업을 설명할 수 있다. 근로자의 사고예방 활동을 수행할 수 있다.			
OC10. 문제해결 능력	10%	지역사회 간호현장에 따른 지역사회 간호사업의 상황을 파악하고 문제점을 설명할 수 있다. 지역사회 간호현장별로 지역사회 문제점을 창의적인 프로그램 개발을 제안함으로써 해결할 수 있다.			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	지역사회간호학 이론III	영문교과목명	Community Health Nursing TheoryIII	선수과목	지역사회간호학I, 지역사회간호학II
교과 목표	1. 역학의 정의, 역사적 배경 및 역학의 기능과 활용을 설명한다. 2. 역학연류와 그 특성을 설명한다. 3. 법정감염병의 정의, 종류, 관리방법을 설명한다. 4. 질병의 이환율과 사망률 관련 역학적 측면을 관리한다. 5. 감염병 관리사업을 기획한다 6. 만성질환관리사업을 기획한다				
교과 내용					
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		40%	지역사회간호학에 관련된 이론을 설명한다. 건강증진관련 이론을 설명한다. 보건교육의 개념을 이해한다. 재난관리의 개요를 설명한다.		
OC10. 문제해결능력		25%	지역사회 사정자료를 분석한다. 지역사회 간호진단을 도출한다. 지역사회 간호사업 수행에 필요한 방법 및 매체에 대한 수용성을 확인한다. 지역사회 평가자료를 평가계획에 의거하여 분석한다.		
OC14. 보건의료 환경 대응능력		15%	국제 재난 구호 활동을 설명한다. 국가 재난 관리체계를 설명한다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	정신간호학 이론 II	영문교과목명	Psychiatric Mental Health Nursing II	선수과목	의사소통론 정신간호학 이론 I
교과 목표	1. 주요 정신질환의 원인과 발현양상의 특징을 이해한다. 2. 주요 정신질환의 치료 및 증상에 대한 간호술에 대해 설명한다. 3. 주요 정신질환이 일상생활에 미치는 영향과 지원방법을 제시한다.				
교과 내용	1. 정신분열병(조현병) 및 기타 정신병적 장애 2. 기분장애 3. 불안장애 4. 신체형 장애 5. 해리장애 6. 수면장애 7. 섭식장애				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(√) 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	60%	정확한 간호지식을 설명할 수 있고 적절한 간호술을 선택할 수 있다			
		대상자의 간호상황에 따라 핵심 기본간호술을 선택할 수 있다			
OC10. 문제해결 능력	20%	비판적 사고에 근거한 간호과정과 임상적 추론을 통한 간호문제를 제시할 수 있다			
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호관리학 이론 I	영문교과목명	Nursing Management & Administration I	선수과목	간호학개론, 의사소통론
교과 목표	1. 간호관리이론 및 관리기능에 관해 설명할 수 있다. 2. 건강관리체계 내에서 리더십을 발휘하여 간호관리를 수행할 수 있다.				
교과 내용	간호조직의 생산성, 간호관리기능, 간호관리업무의 개념과 방법, 기획 기능, 조직 기능, 인적자원관리 기능, 간호단위관리				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(v) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용능력		70%	간호관리이론 및 관리기능에 대해 설명하고 건강관리체계 내에서 적용할 수 있다.		
OC12. 리더십 능력		5%	리더십의 유형을 비교분석하고 적용할 수 있다.		
OC13. 연구수행능력		5%	간호현상에서 나타나는 연구주제를 발견하고 수행한다. 간호관리의 법적측면을 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	성인간호학이론Ⅳ	영문교과목명	Adult Nursing Ⅳ	선수과목	Adult Nursing Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ
교과 목표	1. 산소화장애(호흡기장애, 혈액장애), 면역장애의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 산소화장애(호흡기장애, 혈액장애), 면역장애를 가진 성인대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 산소화장애(호흡기장애, 혈액장애), 면역장애를 가진 성인 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선 순위를 결정할 수 있다 4. 산소화장애(호흡기장애, 혈액장애), 면역장애를 가진 성인 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다 5. 산소화장애(호흡기장애, 혈액장애), 면역장애를 가진 성인대상자의 건강문제 해결을 위해 비판적 사고 과정에 의해 간호과정을 적용할 수 있다				
교과 내용	1. 상부 호흡기장애 환자간호				

교과목 프로파일				
교과목명	성인간호학 이론 V	영문교과목명	Adult Nursing V	선수과목
교과 목표	1. 신경계 질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 신경계 질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 신경계 질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다 4. 신경계질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 신경계질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 설명할 수 있다.			
교과 내용	뇌와 척수질환자 간호, 유방질환자 간호, 피부문제 및 화상환자 간호			
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	65%	감각계, 유방질환, 피부 및 화상, 이비인후과계, 시정각계, 남성생식계 질환과 관련된 건강문제를 파악할 수 있고 과학적 근거로 설명할 수 있으며 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 열거할 수 있다		
OC8. 의사소통능력	5%	신경계		
OC10. 문제해결 능력	10%	감각계, 유방질환, 피부 및 화상, 이비인후과계, 시정각계, 남성생식계 질환과 관련된 건강문제를 간호과정을 적용하여 임상적 추론을 하여 건강문제를 사정하고 우선순위에 따라 간호진단을 도출하며 간호중재를 열거할 수 있다 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 열거할 수 있다. 열거된 간호중재에 대한 적절성을 평가할 수 있다		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일			
교과목명	성인간호학 실습I	영문교과목명	Adult Nursing practice I
선수과목			
교과 목표	1. 내과계(소화기, 호흡기, 신장, 내과계중환자) 문제를 가진 대상자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다 2. 내과계(소화기, 호흡기, 신장, 내과계중환자) 문제를 가진 대상자의 간호상황에 필요한 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다 3. 내과계(소화기, 호흡기, 신장, 내과계중환자) 문제를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다. 4. 내과계(소화기, 호흡기, 신장) 문제를 가진 대상자에게 의사소통술을 적용할 수 있다		
교과 내용	내과계 문제를 가진 성인대상자간호 1. 소화기장애(위장관 장애/ 간담도계 장애) 대상자 간호 2. 호흡기장애 대상자 간호 3. 배뇨장애 대상자간호 4. 내과계 중환자간호		
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()		
역량/수행준거 정의			
역량	가중치	수행준거	
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	40%	소화기, 호흡기, 신장계 환자간호와 관련된 지식을 통합하여 대상자에게 적절한 간호술을 수행할 수 있다	
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	10%	핵심간호술을 정확한 방법으로 적용할 수 있다.	
OC8. 의사소통능력	5%	주어진 간호상황에서 대상자에게 치료적 의사소통술을 적용할 수 있다	
OC10. 문제해결능력	25%	비판적사고에 근거한 간호과정을 적용하여 대상자의 간호문제에 적용할 수 있다	
역량 합계	80%		

교과목 프로파일				
교과목명	성인간호학 실습 II	영문교과목명	Adult Nursing Practice II	선수과목
교과 목표	1. 외과계(일반외과, 신경외과) 환자의 주관적, 객관적 건강문제를 수집하고 분석할 수 있다. 2. 외과계 환자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다. 3. 외과계 환자의 간호문제를 도출할 수 있다. 4. 외과계 환자의 간호문제를 해결하기 위해 간호중재를 수행할 수 있다. 5. 외과계, 수술실 환자에게 적용되는 핵심기본 간호술을 관찰하고 수행할 수 있다. 6. 수술실간호사의 역할 및 업무를 설명할 수 있다.			
교과 내용	외과계(일반외과, 신경외과) 환자 간호, 수술실 환자 간호			
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행 () 토론 (√) 발표 (√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	35%	외과계(일반외과, 신경외과) 환자의 주관적, 객관적 건강문제를 수집하고 분석하며 간호중재를 수행하는데 과학적인 근거를 설명할 수 있다.		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	10%	외과계 및 수술실환자에게 적용되는 핵심기본간호술을 관찰하고 수행할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력	5%	간호대상자, 동료 및 임상현장에서 의료요원과 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력	30%	외과계 및 수술실환자에게 관련된 건강문제를 간호과정을 적용하여 임상적 추론을 하여 건강문제를 사정하고 우선순위에 따라 간호진단을 도출하며 간호중재를 수행할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	아동간호학 실습 I	영문교과목명	Pediatric Nursing Practice I	선수과목	아동간호학 I
교과 목표	1. 신생아, 영아의 발달 특성을 사정하여 설명할 수 있다. 2. 아동간호에 적용되는 기본간호술을 선택하고 설명할 수 있다. 3. 환아 및 환아 부모와의 기본적 의사소통술을 적용할 수 있다. 4. 아동의 건강문제에 따른 간호과정을 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 아동의 건강사정 2. 연령별 의사소통기술 3. 아동의 간호과정 4. 신생아의 건강 사정과 간호 5. 고위험 환아의 특성과 분류 6. 소아과 환아의 건강문제와 간호				
교육 방법	이론 () 실습 (V) 프로젝트 수행() 토론(V) 발표(V) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		40%	신생아와 고위험 환아의 건강문제와 관련된 지식을 통합하여 관련된 간호중재를 설명할 수 있다.		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력		10%	대상자의 간호 상황에 따라 핵심 기본 간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다.		
OC8. 의사소통능력		10%	주어진 간호상황에서 대상자에게 치료적 의사소통술을 적용할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		20%	비판적사고에 근거한 간호과정을 적용하여 대상자의 간호문제에 적용할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	모성간호학 실습Ⅰ	영문교과목명	Maternity Nursing practice Ⅰ	선수과목	모성간호학 Ⅰ
교과 목표	1. 여성 생식기 검진 사정을 수행할 수 있다.				

교과목 프로파일					
교과목명	정신간호학 실습 I	영문교과목명	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health Nursing I	선수과목	정신간호학 이론 I, II
교과 목표	병동 실습을 통해 정신과 환자 간호에 필요한 지식과 기술, 태도에 대해 학습한다. 1. 업무 인계, 환자 입퇴원 절차, 회진 등, 의료적 활동에 참여함으로써 간호사의 역할을 이해한다. 2. 정신과 병동관리에 대해 설명한다. 3. 다양한 치료법과 활동요법의 의의를 이해한다. 4. 치료적 의사소통 기법을 적용한다. 5. 가족 지지 정도를 확인하고 의견을 제시한다. 6. 대상자의 이상행동에 따른 간호문제를 확인, 간호중재를 수행하고 발표한다. 7. 대상자에게 상황에 맞는 핵심기본 간호술을 선택하고 수행할 수 있다.				
교과 내용	1. 정신과 병동에서의 간호사 역할 2. 병동관리, 대상자 행동제한 3. 환경치료, 약물치료, 정신치료 4. 치료적 의사소통 5. 가족지지 사정 6. 간호과정 적용				
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력	30%	정확한 간호지식을 설명할 수 있고 정신과 환자의 상황에 따른 적절한 간호술을 선택할 수 있으며 올바른 절차로 수행할 수 있다.			
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력	10%	정신과 환자의 간호 상황에 따른 핵심간호술을 선택하여 실행할 수 있다.			
OC8. 의사소통 능력	10%	정신과 환자의 간호상황에 따른 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다			
OC10. 문제해결 능력	30%	정신과 환자 문제에 대해 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결 할 수 있다			
역량 합계	80%				

교과목 프로파일					
교과목명	지역사회 간호학 실습 I	영문교과목명	Community Health Nursing Practice I	선수과목	
교과 목표	1. 지역사회(보건진료소) 대상자의 건강문제를 사정하여 우선순위에 따라 간호술을 수행할 수 있다. 2. 지역사회(보건진료소) 대상자에게 상황에 맞는 핵심기본 간호술을 선택하고 수행할 수 있다. 3. 지역사회(보건진료소) 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 효율적인 의사소통 방법을 설명할 수 있다. 4. 지역사회(보건진료소) 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 적절한 간호중재를 적용하는 간호과정을 수행할 수 있다.				
교과 내용	1. 보건진료소의 활동영역과 업무				

교과목 프로파일					
교과목명	성인간호학이론VI	영문교과목명	Adult Nursing VI	선수과목	Adult Nursing I,II, III, IV, V
교과 목표	1. 배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애(시각과 청각장애)의 병태생리에 대해 설명할 수 있다. 2. 배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애(시각과 청각장애)를 가진 성인대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애(시각과 청각장애)를 가진 성인 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다 4. 배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애(시각과 청각장애)를 가진 성인 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다 5. 배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애(시각과 청각장애)를 가진 성인대상자의 건강문제 해결을 위해 비판적 사고과정에 의해 간호과정을 적용할 수 있다				
교과 내용	급성 및 만성 신부전대상자간호, 신장과 요로계장애 대상자간호, 남성생식기장애 대상자간호, 시각장애 대상자간호, 청각과 평형장애 대상자간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 (√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(심화)		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		60%	배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애대상자의 건강문제와 병태생리를 설명할 수 있다		
			배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애 대상자의 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력		5%	간호사례 팀 과제에서 팀원 간 효과적인 의사소통술을 적용할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		15%	배설장애, 남성생식기장애 및 감각장애를 가진 대상자의 건강문제를 간호과정을 적용하여 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 선택할 수 있다		
			선택한 간호중재의 적절성을 평가할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	아동간호학 이론III	영문교과목명	Pediatric Nursing III	선수과목	아동간호학 I, II
교과 목표	1. 아동기의 혈액장애, 종양, 근골격계, 내분비계 건강문제를 이해하고, 대상자 간호를 설명할 수 있다 2. 아동기의 인지장애 및 아동학대 특성을 이해하고, 대상자 간호를 설명할 수 있다 3. 아동의 건강문제에 따른 간호과정을 통합할 수 있다.				
교과 내용	1. 아동기의 혈액장애 2. 아동기의 종양 3. 아동기의 근골격의 해부학적 특성과 건강문제 4. 인지장애 5. 학대의 종류와 특성				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	아동기 건강문제에 대한 정확한 간호지식을 설명할 수 있고 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다		
OC8. 의사소통능력		5%	간호사례 팀과제에서 효과적인 의사소통술을 적용할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		5%	비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 일상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	모성간호학 이론III	영문교과목명	Maternity Nursing III	선수과목	모성간호학 I, II
교과 목표	1. 고 위험 임신, 고위험 산욕의 특성에 대하여 설명할 수 있다. 2. 고 위험 임신, 고위험 산욕 여성을 위한 간호과정을 적용한 간호중재에 대해 기술할 수 있다 3. 갱년기 여성의 신체, 심리 사회적 변화에 대해 설명할 수 있다. 4. 생식기 건강문제를 가진 여성을 위하여 간호과정을 적용한 간호중재에 대해 기술할 수 있다 5. 사회문화적 건강문제를 지닌 여성의 특성에 대해 설명할 수 있다. 6. 사회문화적 건강문제를 지닌 여성을 위한 간호중재와 간호사의 법적 책임을 기술할 수 있다				
교과 내용	고 위험 임신 여성, 고위험 산욕 여성, 갱년기 여성, 생식기 건강문제 여성, 사회문화적 건강문제의 여성				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 (√) 토론 () 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		40%	고위험 임신, 고위험 산욕, 갱년기와 생식기 건강문제와 관련된 간호지식에 대해 설명할 수 있고, 각각의 대상자를 위한 간호중재에 대해 설명할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		40%	부인과 질환을 가진 대상자를 위한 간호중재를 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	정신간호학 이론Ⅲ	영문교과목명	Psychiatric Mental Health NursingⅢ	선수과목	의사소통론 정신간호학 이론Ⅰ,Ⅱ
교과 목표	1. 정신생리장애, 물질관련장애, 기질성 정신장애, 인격장애의 정의와 특징을 설명할 수 있다. 2. 각 질환에 대한 치료법을 이해할 수 있다. 3. 각 질환의 다양한 증상에 대한 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 아동과 청소년, 노인 정신질환의 특징을 이해할 수 있다. 5. 지역사회 정신보건사업의 필요성을 설명할 수 있다. 6. 지역정신보건의 제1차, 제2차, 제3차 예방을 설명할 수 있다.				
교과 내용	정신생리장애, 물질관련장애, 기질성 정신장애, 인격장애 대상자 간호 및 인생주기의 발달단계별 정신간호를 학습한다. 또한 지역정신보건의 제1차, 2차, 3차 예방사업을 알고 대상자에게의 지원방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표() 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적응 능력		60%	1. 정신생리장애, 물질관련장애, 기질성 정신장애, 인격장애의 정의와 특징을 설명할 수 있다. 2. 각 질환에 대한 치료법을 이해할 수 있다. 3. 각 질환의 다양한 증상에 대한 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 아동과 청소년, 노인 정신질환의 특징을 이해할 수 있다. 5. 지역사회 정신보건사업의 필요성을 설명할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		20%	지역정신보건의 제1차, 제2차, 제3차 예방을 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호관리학 이론 II	영문교과목명	Nursing Management & Administration II	선수과목	간호관리학 이론 I
교과 목표	기획, 조직, 인적자원관리, 통제의 개념을 설명할 수 있다.				
교과 내용	지휘 기능, 통제기능, 조직기능, 인적자원관리				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(심화)		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적응능력		70%	기획, 조직, 인적자원관리, 통제의 개념을 설명할 수 있다.		
OC12. 리더십 능력		10%	간호현장에서 리더십이론들을 적용할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	노인간호학 이론	영문교과목명	Gerontological Nursing	선수과목	정신간호학 이론Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ, 성인간호학 이론Ⅰ~Ⅴ, 의사소통론
교과 목표	1. 노화에 대한 사고방식과 사회적 고령화 현상 및 과제를 이해한다. 2. 노년기 간호의 원칙을 설명한다. 3. 노화에 따른 정신신체적, 사회적 변화 및 노년기 질환의 특징을 이해한다. 4. 노인성 치매 및 이와 관련한 개인적, 사회적 문제에 대해 설명한다. 5. 노인과의 효율적 의사소통 방법에 대해 이해한다. 6. 일상생활 속 주요 증상과 관리에 대해 이해한다. 7. 노인복지 실태와 정책을 설명한다.				
교과 내용	1. 노화에 대한 이해				

교과목 프로파일				
교과목명	보건의료법규	영문교과목명	Issue in Medical law	선수과목
교과 목표	1. 법의 개념과 체계를 설명할 수 있다. 2. 법의 일반사항과 간호와 관련된 보건의료법규를 설명할 수 있다. 3. 바람직한 전문인 법의식을 설명할 수 있다.			
교과 내용	보건의료기본법, 지역보건법, 국민건강증진법, 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률, 후천성면역결핍증 예방법, 검역법, 의료법, 응급의료에 관한 법률, 혈액관리법, 마약류관리에 관한 법률, 국민건강보험법			
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임 인식능력	60%	간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명하고 실무에 적용할 수 있다.		
OC14. 보건의료 환경 대응능력	20%	국내외 보건관련이슈와 정책변화를 설명할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	통합간호	영문교과목명	Integrated Nursing	선수과목	
교과 목표	1. 간호학지식, 기술, 태도를 통합하여 간호문제를 설명할 수 있다. 2. 간호문제 해결을 위해 비판적 사고과정을 통해 논리적으로 분석할 수 있다. 3. 간호문제 해결을 위해 주어진 간호상황에서 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다 4. 문제해결을 위해 간호중재를 제시하고 수행할 수 있다				
교과 내용	다양한 간호문제 상황의 시나리오를 통한 문제해결				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(통합)		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합 적용 능력		30%	주어진 간호상황의 간호문제를 해결하기 위해 간호지식을 과학적 근거를 가지고 설명할 수 있으며 적절한 간호술을 선택하고 간호중재를 설명할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력		10%	대상자의 문제를 발견하고 해결하기 위한 방안을 모색하는 조별활동에서 협력하고 의사소통할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		40%	주어진 간호상황에서 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호연구	영문교과목명	Nursing Research	선수과목	
교과 목표	1. 간호연구의 기본개념과 근거중심 간호를 설명할 수 있다. 2. 간호논문을 읽고 평가할 수 있다. 3. 연구주제를 선정하고 연구를 수행할 수 있다.				
교과 내용	간호연구와 근거중심 간호, 양적 연구와 질적 연구의 비교, 연구윤리, 연구준비, 연구설계, 표본추출, 자료수집방법, 측정, 자료 분석				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(심화)		
OC13. 연구수행능력		60%	간호현상에서 나타나는 간호문제를 발견하고 해결을 위한 자료를 수집, 분석할 수 있다.		
OC14. 보건의료 환경 대응 능력		20%	국내외 보건관련이슈와 관련된 최근동향, 정책변화를 확인하고 설명할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일				
교과목명	성인간호학 실습III	영문교과목명	Adult Nursing practice III	선수과목
교과 목표	1. 응급실/수술실/ 중환자실 대상자의 건강문제를 사정하여 우선순위에 따라 간호술을 수행할 수 있다 2. 응급실/수술실/ 중환자실 환자에게 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다 3. 응급실/수술실/ 중환자실 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다. 4. 대상자, 가족, 건강팀과 협력적인 관계를 설명할 수 있다			
교과 내용	1. 응급환자 간호 2. 수술환자 간호 3. 내외과계 중환자간호			
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		26%	응급, 수술, 중환자실 환자간호와 관련된 지식을 통합하여 대상자에게 적절한 간호술을 수행할 수 있다	
OC7. 핵심 기본간호술의 수행능력		10%	대상자의 간호 상황에 따라 핵심 기본 간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다.	
OC9. 상호협력 능력		5%	간호실무에서 건강팀간에 협력과 조정역할을 설명할 수 있다	
OC10. 문제해결 능력		35%	비판적사고에 근거한 간호과정을 적용하여 대상자의 간호문제에 적용할 수 있다	
OC11. 간호전문직의 법적, 윤리적 책임 인식 능력		4%	간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명하고 실무에 적용할 수 있다.	
역량 합계		80%		

교과목 프로파일					
교과목명	아동간호학 실습 II	영문교과목명	Pediatric Nursing Practice II	선수과목	아동간호학I, II
교과 목표	1. 고위험 환자의 건강문제를 사정하고 간호중재를 설명할 수 있다 2. 상황에 따른 아동간호의 기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다. 3. 환자 및 환자 부모와의 상황에 맞는 적절한 의사소통술을 적용할 수 있다. 4. 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다.				
교과 내용	1. 고위험 환자의 간호 , 2. 신체의 각 체계별 건강 문제의 사정과 간호				
교육 방법	이론 () 실습 (V) 프로젝트 수행() 토론(V) 발표(V) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		30%	정확한 간호지식을 설명할 수 있고 적절한 간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력		10%	대상자의 간호상황에 따라 핵심 기본간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력		10%	효율적인 의사소통술을 설명하고 적용할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		30%	비판적사고에 근거한 간호과정을 적용하여 대상자의 간호문제에 적용할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	모성간호학 실습II	영문교과목명	Maternity Nursing practice II	선수과목	모성간호학I, II 모성간호학실습I
교과 목표	1. 고 위험 임신, 분만, 산욕 대상자를 위한 간호 문제를 도출하여 간호중재를 적용할 수 있다 2. 대상자의 간호상황에 따른 여성간호를 위한 간호술을 수행할 수 있다 3. 갱년기 여성과 생식기 건강문제 여성의 간호과정을 통합하여 적절한 간호중재를 적용할 수 있다				
교과 내용	고 위험 임신, 분만, 산욕 여성의 건강사정과 간호과정 적용, 갱년기 여성과 생식기 건강문제 여성의 통합 간호과정 적용				
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		40%	고위험 임신, 분만, 산욕여성과, 생식기 문제를 가진 여성 대상자 간호에 필요한 정확한 간호 지식을 바탕으로 간호과정을 적용하여 올바른 절차로 적절한 간호술을 수행할 수 있다		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력		10%	대상자의 간호상황에 따라 핵심 기본 간호술을 선택할 수 있고 올바르게 절차를 수행할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력		5%	간호대상자와 간호제공팀과 의사소통을 원활히 할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		25%	비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용하여 고위험 임신, 분만, 산욕 여성과 생식기 문제를 가진 여성을 위하여 간호과정을 적용한 간호중재를 수행할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	정신간호학 실습 II	영문교과목명	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health NursingII	선수과목	정신간호학 이론 I ~ III
교과 목표	1. 지역사회 정신보건의 1차, 2차, 3차 예방사업을 이해한다. 2. day care program의 의의를 설명한다. 3. 대상자의 사회적 지지 정도를 사정한다. 4. 치매 조기발견을 위한 검진 및 예방사업에 대해 이해한다. 5. 간호문제를 확인하고 제시한다. 6. 정신과 환자의 간호상황에 따른 간호술을 수행한다.				
교과 내용	1. 정신건강 교육과 홍보 2. 방문간호 3. case management 4. day care program 5. 사회적 지지 6. 치매 조기검진, 예방등록관리, 인지건강프로그램				
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		30%	지역사회 정신보건 간호를 이해하고 설명할 수 있으며 상황에 따른 간호중재법에 대해 근거를 바탕으로 올바른 절차로 수행 할 수 있다.		
OC7. 핵심기본간호술의 수행능력		10%	정신과 환자의 간호상황에 따른 핵심간호술을 선택하여 실행할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		40%	지역사회 정신보건 사업과 관련한 실천적 전개에 대해 비판적 사고에 근거하여 설명할 수 있고 바람직한 내용을 제시할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	지역사회 간호학 실습 II	영문교과목명	Community Health Nursing Practice II	선수과목	
교과 목표	1. 지역사회(보건소, 보건지소) 대상자의 건강문제를 사정하여 우선순위에 따라 간호술을 수행할 수 있다. 2. 지역사회(보건소, 보건지소) 대상자에게 상황에 맞는 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다. 3. 지역사회(보건소, 보건지소) 간호현장에서 효율적으로 의사소통 할 수 있다. 4. 지역사회(보건소, 보건지소) 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행하는 간호과정을 적용할 수 있다. 5. 지역사회(보건소, 보건지소) 간호사업의 현황과 문제점을 파악하고 토의함으로써 보건관련 이슈와 정책변화를 인지할 수 있다.				
교과 내용	1. 보건소의 활동영역과 업무 파악 2. 보건소 사업 파악 3. 지역사회와 가족을 대상으로 간호과정 적용				
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		30%	지역사회 간호와 관련된 지식을 바탕으로 간호술을 통합적으로 지역사회 간호실무에 적용할 수 있다.		
OC7. 핵심 기본간호술의 수행능력		10%	지역사회 대상자에게 상황에 맞는 핵심기본 간호술을 선택하여 수행할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력		5%	다양한 지역사회 간호현장에서 효율적으로 의사소통 할 수 있다.		
OC10. 문제해결 능력		25%	비판적 사고에 근거하여 지역사회를 단위로 하여 지역사회 간호과정을 적용하고 임상적 추론을 할 수 있다.		
OC14. 보건관련 이슈와 정책변화 인지 능력		10%	지역사회 간호사업의 현황과 문제점을 토의함으로써 보건관련 이슈와 정책변화를 인지할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호관리학 실습	영문교과목명	Nursing Management Practice	선수과목	간호학개론, 의사소통론, 간호관리학 이론 I
교과 목표	1. 간호관리의 제 과정과 기능을 간호실무에 적용할 수 있다. 2. 간호관리자의 역할을 설명할 수 있다.				
교과 내용	간호부와 간호단위의 목적, 철학, 기구조직, 간호단위계획안, 간호표준, 환자간호요구 및 간호인력산정, 환자관리에 필요한 지원기능(입퇴원관리, 물품관리, 환경관리), 업무분담, 근무계획표 작성, 간호순회 및 보고, 간호의 질 관리, 간호단위관리자의 관리활동, 직원평가, 병원정보시스템				
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적인 능력		20%	기획, 조직, 인적자원관리, 지휘, 통제의 간호관리과정을 설명하고 관리기술을 실무에 통합 할 수 있다.		
OC7. 문제해결능력		10%	대상자의 간호상황에 따른 핵심기본간호술을 선택하여 수행할 수 있다.		
OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임 인식능력		10%	간호전문직의 법적, 윤리적 기준을 이해하고 간호실무에 통합한다.		
OC12. 리더십 능력		20%	다양한 간호 상황에서 리더십의 원리를 비교 분석하고 시범을 보일 수 있다.		
OC13. 연구수행 능력		20%	간호현장에서 나타나는 간호문제 해결을 위하여 간호연구를 수행 할 수 있다.		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일				
교과목명	노인간호학 실습	영문교과목명	Clinical Practicum in Gerontological Nursing	선수과목
교과 목표	1. 노인의 일상생활 문제를 이해하고 지원한다. 2. 노화에 따른 신체적, 정신적 문제를 확인하고 간호과정을 적용한다. 3. 치료적 의사소통 기법을 적용한다. 4. 프로그램에 참여하고 일부 프로그램을 계획하고 실시한다. 5. 자신의 노후에 대해 계획한다.			
교과 내용	1. 배설, 운동, 수면, 영양, 청결에 대한 간호 및 환경정비 2. 일상생활 속 주요증상(탈수, 발열, 연하곤란, 현기증) 관리 3. 약물관리 4. 삶의 보람, 정신 상태 사정 5. 치료적 의사소통 6. dayprogram 7. ‘노인이 된 나’ 그리기			
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적용 능력	40%	노인대상자의 정신적, 신체적, 사회적 변화를 이해하고 기능평가를 할 수 있으며 올바른 간호중재에 대해 근거를 바탕으로 설명할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력	5%	노인대상자의 간호상황에 맞는 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다.		
OC10. 문제해결능력	25%	기능평가한 내용을 바탕으로 올바른 간호중재를 수행할 수 있다. 노인을 돌봄에 있어 윤리적으로 합당한 태도를 취하며, 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다.		
OC11. 간호전문직의 법적 · 윤리적 책임 인식 능력	10%	노인을 돌봄에 있어 윤리적으로 합당한 태도를 취하며, 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다.		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호와 통계	영문교과목명	Nursing & Statistics	선수과목	
교과 목표	1. 통계학의 기본 개념을 설명할 수 있다 2. 간호현상을 연구하기 위한 통계의 개념을 설명할 수 있다 3. 자료의 수집 및 관리와 사용할 통계 방법을 설명할 수 있다.				
교과 내용	자료의 수집과 관리, 기술통계와 추론통계, 두 변수간의 관계 분석				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC13. 연구수행능력		80%	간호현상에서 나타나는 간호문제를 인식하고 해결을 위한 자료를 수집하고 통계방법을 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일				
교과목명	간호학종합 실습	영문교과목명	Integrated Nursing practice	선수과목
교과 목표	1. 다양한 교양 및 간호지식에 근거한 간호술을 통합적으로 실무에 적용할수 있다 2. 대상자에게 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다 3. 환자, 가족, 건강팀과 협력적인 관계를 설명할 수 있다 4. 다양한 간호상황에서 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다. 5. 간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명할 수 있다			
교과 내용	배치된 병동별 대상자 간호			
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()			
/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의통합적응 능력	30%	교양 및 전공지식들을 통합하여 다양한 대상자에게 적절한 간호술을 수행할 수 있다		
OC8. 의사소통능력	5%	주어진 간호상황에서 치료적 의사소통술을 통합적으로 적용할 수 있다		
OC9. 상호협력능력	5%	보건의료조직내 협력과 조정역할을 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결능력	35%	비판적사고에 근거한 간호과정을 적용하여 대상자의 간호문제에 적용할 수 있다		
OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임인식 능력	5%	윤리적 Issues를 갖는 간호사례에서 의료법규를 준수하고 윤리적 의사결정을 선택할 수 있다		
역량 합계	80%			

교과목 프로파일					
교과목명	건강과 영양		영문교과목명	Health and Nutrition	선수과목
교과 목표	1. 영양소와 식이의 개념을 설명할 수 있다. 2. 건강증진을 위한 식이를 계획할 수 있다 3. 건강문제별 대상자의 영양 및 식이문제를 사정하고 식이관련 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	영양의 기초원리, 건강증진과 영양, 건강문제별 식이 간호중재				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적용 능력		70%	영양과 건강간의 관계를 설명할 수 있다 질병에 따른 영양 및 식이문제를 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	대상자의 건강문제에 따른 영양 및 식이문제를 사정하여 식이 중재를 계획할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	다문화간호	영문교과목명	Cultural Diversity & Nursing	선수과목	
교과 목표	1. 개인, 가족, 지역사회, 국가마다 다른 다양한 문화를 이해하고 문화적 차이에 따른 건강문제의 다양성을 설명할 수 있다. 2. 다양한 문화권내의 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	문화와 건강, 문화의 다양성, 문화와 간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의(기초)					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합 적용 능력		60%	문화의 다양성을 이해하고 건강문제에 따른 간호의 다양성을 설명할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력		10%	다양한 문화권내의 건강문제를 해결하기 위해 효율적인 의사소통의 중요성을 인식하고 설명할 수 있다		
OC15. 인간이해능력		10%	기독교 신앙 및 종교를 바탕으로 다양한 문화의 대상자에게 간호를 제공할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	간호와 스포츠	영문교과목명	Nursing and Sports	선수과목	해부학, 생리학
교과 목표	1. 스포츠와 건강간의 관계를 생리 및 해부학적, 심리적 측면에서 설명할 수 있다 2. 스포츠 손상의 병리를 설명할 수 있다 3. 스포츠 손상 환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	운동의 신체 및 심리적 영향, 스포츠에 따른 손상, 질병과 간호중재				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(기초)		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		70%	스포츠와 관련된 손상 및 건강문제를 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	스포츠와 관련된 손상 및 건강문제를 사정하여 간호진단을 도출하고 간호중재를 선택할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	보건교육론	영문교과목명	Theory of Health Education	선수과목	의사소통론
교과 목표	1. 보건교육의 필요성과 원리, 방법에 대해 이해한다. 2. 지역사회 보건교육 사업에 대해 이해한다. 3. 국가적 보건교육 활성화 방안을 설명한다. 4. 보건교육가의 자질에 대해 이해한다. 5. 보건교육 계획서를 작성하여 제시한다.				
교과 내용	1. 보건교육의 필요성, 원리 2. 보건행동이론 3. 보건교육 방법과 계획 4. 학교, 산업장 보건교육 사업 5. 국가 보건교육 사업 6. 보건교육가의 자질 7. 보건교육 계획서				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합적용 능력		60%	업무조정 역할의 중요성과 상호협력 관계를 설명할 수 있다 역할의 중요성과 상호협력 관계를 설명할 수 있다		
OC14. 보건의료 환경 대응 능력		20%	보건관련이슈와 정책변화를 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	영적 간호	영문교과목명	Spiritual care in Nursing	선수과목	
교과 목표	1. 영적간호의 개념을 설명할 수 있다 2. 기독교 정신을 바탕으로 한 인간존중의 개념과 간호를 연관지을 수 있다 3. 영적 간호에 간호과정을 적용할 수 있다 4. 영적간호의 발전방향을 탐색할 수 있다				
교과 내용					
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		50%	영적간호의 이론과 기술을 간호에 통합적으로 적용할 수 있다		
OC8. 의사소통 능력		5%	영적간호에 효율적인 의사소통을 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	간호과정을 적용하여 영적간호를 적용할 수 있다		
OC11. 간호전문직의 법적·윤리적 책임 인식 능력		5%	다양한 영적간호의 법적 윤리적 기준의 비교하고 설명할 수 있다		
OC15. 인간이해 능력		10%	기독교 신앙을 바탕으로 인간이해를 통해 영적간호를 설명할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	만성 및 재활간호학	영문교과목명	Chronic Disease & Rehabilitation Nursing	선수과목	
교과 목표	1. 만성질환 및 재활의 문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악할 수 있다 2. 만성질환 및 재활의 문제를 가진 대상자의 건강문제를 우선순위에 따라 간호진단을 내리고 간호중재를 설명할 수 있다 3. 만성질환자 및 재활환자를 지지하기 위한 자원과 자원활용에 대해 설명 할 수 있다				
교과 내용	만성질환자 간호, 재활 환자 간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 (√) 발표(√) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거(심화)		
OC6 교양 및 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력		60%	만성질환 및 재활의 문제를 가진 대상자의 신체적 건강문제와 그에 따른 심리적, 사회적, 영적 문제를 사정하고 간호중재를 열거할 수 있다		
OC9. 상호협력 능력		10%	만성질환자 및 재활환자를 지지하기 위한 자원과 자원활용을 위해 타 부서 및 의료요원 및 기관들과의 상호협력에 대해 설명할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		10%	만성질환 및 재활의 문제를 가진 대상자의 건강문제를 간호과정을 적용하여 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

교과목 프로파일					
교과목명	응급간호학	영문교과목명	Emergency Nursing	선수과목	
교과 목표	1. 응급처치의 일반적 원칙을 이해하고 응급환자 분류체계(triage)를 설명할 수 있다 2. 응급실의 장비와 기구 사용을 설명할 수 있다 2. 응급 상황에 있는 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 우선순위와 간호중재를 설명할 수 있다				
교과 내용	응급구조체계, 응급간호				
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의 (심화)					
역량		가중치	수행준거		
OC6. 교양 및 전문적 지식 과 기술의 통합 적용 능력		60%	응급처치의 기본 원칙과 응급환자 분류체계(triage)를 설명할 수 있다 응급적인 문제를 가진 대상자의 신체적 건강문제와 그에 따른 심리적, 사회적, 영적 문제를 사정하고 간호중재를 열거할 수 있다.		
OC8. 의사소통 능력		5%	응급상황에서 간호대상자, 보호자, 동료 및 임상현장에서 의료요원과 효율적인 의사소통술을 적용할 수 있다		
OC10. 문제해결 능력		15%	응급상황에서 대상자의 건강문제를 파악하고 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 우선순위에 따라 간호문제를 해결할 수 있다		
역량 합계		80%			

11. 졸업요건

졸업시험을 통과하고 핵심 기본 간호술 20개를 pass 해야 하며 학술활동(비교과) 결과물 1개 이상 제출해야 함

학위 명칭	졸업요건	비 고
간호학사	국가고시동일과목(성인간호학, 모성간호학, 아동간호학, 지역사회간호학, 정신간호학, 간호관리학, 기본간호학, 의료법규) 을 졸업고사로 실시하여 평균 70점 이상, 각 과목 70점 이상 통과자만 졸업이 가능	-

간호학과(야간)

1. 교육 목적

간호전문대학을 졸업하고 면허를 소지한 간호사들에게 학사과정의 간호교육을 제공함으로써 간호사 수준의 질적 향상을 도모하고 전문직 간호의 발전을 이룩하여 국민의 건강과 보건의료 서비스의 질 향상에 기여하고자 한다.

2. 교육 목표

- 가톨릭적 가치관에 입각한 전문직 윤리정신을 함양한다.
- 간호대상자(개인, 가족, 지역사회)들의 건강유지 및 증진, 회복에 필요한 간호실무 능력을 갖는다.
- 과학적 사고를 가지고 간호과정을 통해 자율적으로 간호문제들을 해결한다.
- 다양한 간호현장에서 확대된 간호의 역할을 수행한다.
- 평생학습과 전문직업적 발전을 위한 책임감을 갖는다.
- 건강관리 체계내의 유기적 운영관리 능력을 갖는다.

3. 교과과정

가. 교육과정표

이수구분	과 목 명	교과목 유형	총 학점	주당시간		3학년		4학년		비 고
				이론	실습	1학기	2학기	1학기	2학기	
교양필수	신학적 인간학		2	2			2			3과목 중 택 1
	철학적 인간학		2	2		2				
	인간과 윤리(2016개설)		2	2						
합 계	【1】		2	2						
전공필수	병태생리		2	2		2				
	성인간호학		2	2			2			
	아동발달과건강		2	2		2				
	지역사회간호학		2	2		2				
	정신건강론		2	2			2			
	약리학		2	2			2			
	여성건강		2	2		2				
	노인간호학		2	2				2		
	대체보완요법과 간호		2	2				2		
	간호연구		2	2					2	
	건강증진		2	2					2	
	미생물학		2	2					2	
	간호사정		2	2				2		
합 계	【2】		26	26		8	6	6	6	
전공필수	성인간호학세미나		2	2		2				대치인정
	모성간호학세미나		2	2			2			
	아동간호학세미나		2	2				2		
	정신간호학세미나		2	2					2	
	지역사회간호학세미나		2	2					2	
	사회복지개론		3	3		3				
	인간행동과사회환경		3	3			3			
	사회복지실천론		3	3		3				
	사회복지정책론		3	3					3	
	사회복지행정론		3	3				3		
	지역사회복지론		3	3					3	
	사회복지실천기술론		3	3		3				
	사회복지법제론		3	3					3	
	사회복지조사론		3	3			3			
	사회복지현장실습		3		9				3	
	사회복지윤리와철학		3	3				3		
	사회복지자료분석론		3	3				3		
	장애인복지론		3	3		3				
	아동복지론		3	3				3		5과목 중 택 1
	청소년복지론		3	3				3		
	노인복지론		3	3				3		
	여성복지론		3	3				3		
	가족복지론		3	3				3		
	간호논의							3		사회복지현장실습대체과목
	간호영어							3		사회복지현장실습대체과목
합 계	【3】		52	49		14	8	14	16	
교직	보건교육론(교직)		2	2					2	교직이수자에한함
합 계	【4】		2	2					2	
총 계	【1】 + 【2】 + 【3】 + 【4】		80(2)	77(2)		22(2)	14(2)	20	22(2)	

나. 교과목 정의(RN-BSN과정)

교 과 목 명		교 과 목 Profile		
병태생리	교과목표	생체에서 일어나는 일반적인 생리학적인 원리를 이해하고 질병발생의 원인,기전, 증상 및 합병증에 대해 공부함으로써 간호학에 기초가 되는 지식을 습득한다.		
	교과내용	면역, 세포손상, 염증, 종양, 순환계		
	개설학기	3학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
성인간호학	교과목표	성인대상 간호에 필요한 과학적 지식적, 병태생리와 간호관리에 대한 차원높은 방법을 숙지한다.		
	교과내용	인간발달 성장에서 성인기의 이해, 병원감염에대한 고찰, shock에 대하여 치매관리, 성인들의 응급관리, 뇌졸중간호, 음식과 건강, 당뇨병관리 고혈압관리, 성인들의 재활, 건강한 의사소통		
	개설학기	3 학년 2 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
아동발달과 건강	교과목표	아동기 전반적인 정신건강을 비롯한 발달 상태에 따른 변화를 살펴보고 중환아 간호단위의 특성을 이루는 환아인 신생아기의 중환아와 백혈병 환아, 가족, 환경에 대해 살펴보고 이를 다루는 간호사의 태도와 지식, 일반적인 간호기술을 익히며 학습한다. 아동의 정상 성장발달 과정에서의 심리적 신체적 변화를 학습하고 성장 단계별 질병을 파악하며 그에 대한 치료와 간호를 학습한다.		
	교과내용	신생아기 질병의 특성과 간호, 영아기 질병의 특성과 간호, 고위험 영아의 관리 유아기 아동의 질병의 특성과 간호, 학령전기 질병의 특성과 간호, 청소년기 질병의 특성과 간호		
	개설학기	3 학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
지역사회 간호학	교과목표	보건의료체계, 지역사회간호의 원리, 지역사회간호의 최신이론 지역사회간호사업의 최신동향, 보건학 이론		
	교과내용	1. 간호 2. 건강 3. 건강증진 4. 간호용어		
	개설학기	3 학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
정신건강론	교과목표	급변하는 현대사회의 정보화, 가치의 다양화에 따른 정신건강의 중요성에 대해 학습한다. 아울러 인생의 각 발달단계별 정신건강문제를 점검하고 정신질환의 예방과 치료법에 대해 학습한다. 또한 제1차, 제2차, 제3차 예방에 입각한 정신건강의 유지와 증진, 정신사회재활을 위한 사회복지 프로그램에 대해 학습한다.		
	교과내용	정신건강의 개념 및 원인, 정신질환의 유형, 정신건강 활동의 역사, 영유아, 아동기 정신건강, 성인기 정신건강, 노년기 정신건강, 가정생활과 정신건강, 학교생활과 정신건강, 직장생활과 정신건강		
	개설학기	3 학년 2 학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
약리학 (Pharmacology)	교과목표	본 교과목에서는 정확하고 안전한 투약을 하기위해 질병의 진단, 치료 및 예방에 도움이 되는 중요약물의 약리작용과 각 약물의 부작용을 이해하고 이를 임상에 적용하며 임상에서 일어날 수 있는 약물투여와 관련된 여러 문제들을 학습한다. 1. 약물의 역동학적 특성을 이해한다. 2. 중요약물의 약리작용과 기전, 부작용및 독성을 파악한다. 3. 질병의 예방, 진단 및 치료 필요한 약물의 임상적 이용을 설명한다. 4. 약물의 임상적용 시 일어날 수 있는 여러 사례들을 확인한다.			
	교과내용	1.약물의 작용 - 자율신경계에 작용하는 약물(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ) - 중추신경계에 작용하는 약물(Ⅰ,Ⅱ) - 비뇨기계, 호흡기계에 작용하는 약물 - 혈액 및 조혈기계, 순환기계에 작용하는 약물 - 소화기계, 내분비계에 작용하는 약물 - 병원미생물 및 기생충에 작용하는 약물(Ⅰ,Ⅱ) 2.간호에서의 약물적용 3.용법, 용량, 금기사항, 주의사항, 부작용, 약물상호작용, 임상 간호 시 고려사항			
	개설학기	3 학년	2 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
여성건강	교과목표	모성간호의 주제, 대상자를 이해함에 있어 다양한 접근 방식에 의하여 간호문제를 확인하고자 한다. 나아가 생의 주기에 따른 주요 간호문제를 다루고 여성건강 차원의 이론적 접근 및 주요 간호문제에 영향을 미치는 사회 문화적 재 요인을 파악하며 더불어 임상간호의 변화된 최신 동향을 이해하고자 한다.			
	교과내용	여성건강의 의미, 여성의 폐미니즘, 성의이해, 생의 주기에 따른 간호문제 성인기, 결혼여성의 건강문제, 중년기와 노년기여성의 건강문제 최신임상동향(산전간호, 산후간호, 산후합병증,난산의 간호관리)			
	개설학기	3 학년	1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
노인간호학	교과목표	도시화,핵가족화, 고립화라는 현대사회의 특징속에서 노인이 처한 현실을 이해하고 노인이 신체적, 정신적, 사회적으로 최적의 건강상태를 유지하고 증진할 수 있도록 지지체계를 간호이론으로 학습한다. 노인의 개별성을 존중하면서 체계적이고 예방적으로 접근할 수 있는 기반을 마련한다.			
	교과내용	노화의 정의, 노화현상, 노인간호의 원칙, 노화이론, 노화에 따른 기능적 변화 - 신체적, 노화에 따른 기능적 변화 - 사회심리적, 노인질환, 노인복지정책			
	개설학기	4 학년	1학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
재활간호학	교과목표	재활을 요하는 환자를 대상으로 더 이상의 불구를 예방하고, 현존능력을 유지하며 상실된 능력을 가능한 회복하여 이전의 생활양식 또는 변화된 새로운 생활양식에 적응을 돕기 위함이다.			
	교과내용	체위, 피부손상, 부동, 신경인성 방광, 신경인성 장 일상생활동작, 보행, 연하곤란, 실어증, ROM, 척수손상 뇌졸중, 외상성 뇌손상, 만성통증, 화상& 절단, 심장& 호흡재활, 성기능,노인, 소아재활			
	개설학기	4 학년	1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
대체보완요법 과 간호	교과목표	인간을 대우주를 닮은 소우주로 이해하는 동양에서는 질병이란 인간이 자연 혹은 우주와의 조화가 깨져서 오는 상태로 보고, 자연친화적인 방법들을 통해 접근함으로써 질병에서 회복하고자 하였다. 그러므로 본 교과목은 현대의료의 한계를 보완하는 대안으로 주목받고 있는 다양한 보완대체요법들의 철학적 토대와 원리를 학습하고 이해한다.			
	교과내용	보완대체요법의 대두와 전망, 음양오행과 몸, 마음, 경락을 이용한 보완대체요법 생리학적전을 이용한 요법, 호흡을 이용한 요법 자연을 이용한 요법 보완대체요법의 문제점과 간호중재 개발의 가능성 모색			
	개설학기	4 학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
간호연구	교과목표	과학적이고 체계적인 문제접근방법과 전반적인 연구과정의 단계를 이해한다. 이를 통하여 연구문제 설정, 연구설계 및 자료수집 방법, 도구와 측정, 자료분석 방법, 연구결과 논의의 전 논리적 과정을 검토하며 이러한 과정을 통하여 이론에 기초한 실무를 수행하는 기반을 마련한다.			
	교과내용	간호연구의 개관, 과학 이론 연구의 관계, 양적 연구와 질적연구, 연구문제, 목적, 가설설정, 문헌고찰, 간호윤리, 연구설계, 모집단과 표본 측정과 자료수집, 통계분석, 연구결과의 해석 및 보고			
	개설학기	4학년 2 학기	학점 / 강의시간	2 / 2	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
건강증진	교과목표	간호 대상자는 삶의 과정중에서 여러 건강문제를 경험한다. 간호는 환경과 상호작용하는 신체적, 사회적, 영적 존재로서 가족, 지역사회에 있는 대상자의 질병예방, 건강회복, 재활, 건강증진을 도모하여 삶의 질을 향상시키는데 목적이 있다.			
	교과내용	건강, 건강증진의 개념, 간호사의 역할, 건강증진을 위한 이론들 건강증진이론의 적용, 건강증진을 위한 전략, 간호증진을 위한 간호중재			
	개설학기	4학년 2 학기	학점 / 강의시간	2 / 2	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
지역사회 감염관리	교과목표	강의 및 실습을 통해 미생물의 특성을 이해하고 지역사회 간호현장에서 필요한 미생물과 감염관리의 기본적 지식을 습득하고 이를 실무에 적용할 수 있는 능력을 습득하기 위함이다.			
	교과내용	생물계의 발생 및 분류, 미생물의 종류와 특성, 인체면역의 원리 감염의 진단 방법, 화학요법의 원리, 감염의 종류와 특성, 감염관리방법, 감염관리 간호			
	개설학기	4 학년 2 학기	학점 / 강의시간	2 / 2	
	교육방법	실습 (0), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목	생리학, 병리학, 간호학개론, 기본간호학			
	관련산업체정보				
간호사정	교과목표	건강문제를 신속히 확인하고 규명 할 수 있기 위하여 인체의 계통에 따른 해부생리학적인 지식과 오감을 활용한 검진기술을 체계적이고 과학적으로 습득 할 수 있도록 한다.			
	교과내용	건강력을 사정 할 수 있다. 신체검진의 절차와 의미를 설명 할 수 있다 건강력과 신체검진을 통한 병태생리를 설명할 수 있다			
	개설학기	4 학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 2	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목	성인간호학이론 I, 병리학, 생리학, 해부학, 약리학, 미생물학, 건강사정			
	관련산업체정보				

교 과 목 명		교 과 목 Profile					
사회복지 개론	교과목표	사회복지의 학문적 연구와 실천에 관한 지식을 개괄적으로 소개하며, 사회복지를 이해하는데 필요한 기초적 근거를 제공한다.					
	교과내용	사회복지의 개념, 사회복지의 구성체계와 역사, 사회정책이론 사회복지의 기능과 모형, 사회복지실천론, 지역사회복지 사회복지행정, 사회복지조사, 아동복지, 청소년복지, 학교사회사업 노인복지, 의료사회복지, 여성복지, 가족복지, 장애인복지, 정신보건사회복지					
	개설학기	3	학년	1	학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()					
	선수과목						
	관련산업체정보						
인간행동과 사회환경	교과목표	사회복지의 궁극적인 목적은 인간으로 하여금 다양한 문제를 해결하여 행복을 추구하도록 도와주는 것이라 할 수 있다. 따라서 이 과목을 통해 인간행동과 발달이론, 성격이론 그리고 인간행동에 영향을 미치는 사회환경에 관한 이론을 학습하여 사회복지실천 현장에서 인간을 이해하고 이를 통해 환경속의 개인의 입장에서 인간행동에 관한 전체적이고 포괄적인 이해 능력을 배양					
	교과내용	인간발달과 사회복지실천- 태아기, 유아기, 학령전기 발달 인간발달과 사회복지실천- 아동기 발달 인간발달과 사회복지실천- 청소년기 발달 인간발달과 사회복지실천- 청소년기 및 장년기 발달 인간발달과 사회복지실천- 노년기의 발달 정신분석적 성격이론, 행동주의적 성격이론, 인지발달, 인본주의 탄력성 이론 개념,모델,평가진단에 따른 이상행동의 이해 주요 장애 유형들에 따른 이상행동의 이해					
	개설학기	3	학년	1	학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()					
	선수과목						
	관련산업체정보						
장애인복지론	교과목표	장애의 개념과 범주를 이해하며 장애인 복지정책 및 실천영역에 대한 이해를 도모한다.					
	교과내용	장애개념의 정의와 변천 및 장애범주, 장애인복지의 이념과 패러다임 변화 장애인과 사회보장, 장애인의 재활, 장애인과 지역사회중심재활 장애인 자립생활 일반론, 장애인 자립생활지원서비스, 장애인 인권, 장애인차별금지법, 장애인복지와 생애주기					
	개설학기	4	학년	2	학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()					
	선수과목						
	관련산업체정보						
사회복지 실천론	교과목표	사회복지실천가로서 자신에 대한 이해와 비자발적인 클라이언트를 포함한 다양한 클라이언트에 대한 이해를 높이기 위해 시작부터 종결에 이르기까지 각 단계에서 이루어지는 사회복지사의 활동과 크라이언트와의 상호작용을 익힌다.					
	교과내용	사회복지실천의 기본적 이해, 사회복지실천의 역사적 발달, 사회복지실천의 지식기반, 사회복지실천의 가치기반, 사회복지실천의 기술기반 면접론, 관계론, 시작과 관계형성,자료수집, 사정, 개입, 평가와 종결					
	개설학기	3	학년	2	학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()					
	선수과목						
	관련산업체정보						
사회복지 정책론	교과목표	사회복지정책에 대한 이론과 현실분석 등을 통해 사회복지정책에 관한 이론적 식견을 넓힘은 물론 사회복지정책에 관한 사회복지전문가로서의 통찰력을 키우는데 기여하는 것을 목적으로함					
	교과내용	사회복지정책의 개념 및 역사, 사회복지정책의 목표, 사회복지정책의 이념과 이론 사회복지정책의 전달체계, 사회복지정책의 대상, 사회복지정책의 방법 사회복지정책의 자원, 사회복지정책의 형성, 사회복지정책의 결정 및 집행 사회복지정책의 평가, 사회복지정책의 분석, 사회복지정책의 공공부조 사회복지정책의 사회보험					
	개설학기	3	학년	2	학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()					
	선수과목						
	관련산업체정보						

교 과 목 명		교 과 목 Profile			
사회복지 행정론	교과목표	사회복지행정에 대한 이론과 실재를 체계적으로 파악하여, 효과적이고 효율적인 사회복지 실천을 위한 사회복지행정에 관한 지식을 습득하고, 우리나라 사회복지행정의 실제에 대한 이해를 증진시킨다.			
	교과내용	사회복지행정의 개념 및 역사, 사회복지행정이론, 사회복지조직의 미시적, 거시적관리, 사회복지조직의 인사관리, 사회복지조직의 재정관리, 사회복지조직의 마케팅과 홍보, 욕구조사 및 정보관리, 프로그램 관리와 평가, 사회복지행정 환경변화와 조직혁신, 사회복지행정실무			
	개설학기	3 학년 2 학기	학점 / 강의시간	3 / 3	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
지역사회 복지론	교과목표	지역사회복지 개념 및 다양한 지역문제를 거시적미시적으로 접근하는 개입방법 사회복지 대상자의 문제 원인을 규명하고 진단하여 그 해결을 위한 실천방법을 이해한다.			
	교과내용	사회변화와 지역사회복지, 지역사회복지의 이념과 가치, 지역사회복지의 역사 지역사회복지실천모델, 지역사회복지의 거시적 실천방법, 지역사회복지실천기술			
	개설학기	3 학년 2 학기	학점 / 강의시간	3 / 3	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
사회복지실천 기술론	교과목표	개인과 가족, 집단에 개입하기 위한 사회복지사의 실천지식과 가치, 기술의 지식습득			
	교과내용	사회복지사의 역할과 기능에 대한 학습, 실천분야에서 기초지식이론과 모델 학습 개인, 가족, 집단, 지역사회개입 기술 실제 기록, 면접 및 단일사례설계 평가			
	개설학기	4 학년 1 학기	학점 / 강의시간	3 / 3	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
의료사회 사업론	교과목표	의료 및 보건기관에서 환자를 대상으로 하는 사회사업실천에 필요한 지식과 기술을 학습하고 이해하는 것을 목표로 환자와 가족에게 영향을 미치는 심리적, 경제적, 사회적 요소들에 대한 학습을 하며, 환자들의 기능회복을 위한 자원과 기회를 파악한다. 직접서비스와 보건행정에서 나타난 현안문제를 중심으로 관련된 의료보장제도와 임상실천방법을 학습한다			
	교과내용	의료사회복지실천의 개념, 의료의 사회적환경, 의료사회복지실천 역사 의료보장제도, 의료사회복지의 실천윤리, 의료사회복지의 실천현장 의료사회복지 실천과정, 의료사회복지 실천기술			
	개설학기	4 학년 2 학기	학점 / 강의시간	3 / 3	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				
사회복지법제	교과목표	시민사회발전은 복지국가라는 성과물을 구축하였고 이러한 복지국가는 이념적 배경과 법의 지지를 기반으로 수립되고 성장한다. 따라서 급변하는 사회복지환경에 따른 사회복지법체계에 대한 전반적인 이해와 지식을 함양한다.			
	교과내용	헌법의 이해, 사회복지법의 개념과 역사적 배경, 사회복지법의 입법유래 사회복지법의 체계와 권리성, 사회복지와 국제법 관계, 사회복지종사자의 법적 권리와 의무, 사회보장기본법, 사회복지사업법 및 서비스법, 공공부조법 사회보험법, 사회복지관련법, 입법과정의 이해 및 판례			
	개설학기	4 년 1 학기	학점 / 강의시간	3 / 3	
	교육방법	실습 (), 현장실습 (0), 이론 (), 세미나 ()			
	선수과목				
	관련산업체정보				

교 과 목 명	교 과 목 Profile			
사회복지조사론	교과목표	사회복지조사에 관한 많은 내용이 사회복지의 실천현장에서 매우 필요한 시식이자 기법들이라는 점을 학생들이 인식하도록 하고, 가능하면 많은 사례를 제시하고, 실천현장과 연계된 예시들을 들어보도록한다		
	교과내용	사회복지사들에게 실천현장에서 적용 가능한 사례와 이론들을 제시한다		
	개설학기	3 학년 1 학기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (0), 이론 (), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
노인복지론	교과목표	과학문명의 발전은 의료분야도 눈부시게 발전하여 현대사회에서 노인인구의 급속한 증가를 가져왔다. 이에 따라 현대사회에서의 노인문제는 심각한 사회문제를 야기하였다. 따라서 본 강좌를 통해 노인복지에 대한 전반적인 이해와 노인문제 및 해결방안에 대한 전문적인 지식을 습득하여 노인복지를 현장에서 실천할 수 있도록 하고자 함.		
	교과내용	노인복지와 사회복지, 현대사회와 노인문제, 노인복지정책중 소득보장 노인복지시설의 설치 및 운영, 노인복지실천에 따른 노인 상담 노인복지의 전망과 과제		
	개설학기	4 학년 2 기	학점 / 강의시간	3 / 3
	교육방법	실습 (), 현장실습 (), 이론 (0), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			
사회복지현장실습	교과목표	사회복지 철학 및 윤리에 입각하여 학교에서 배운 이론과 기술을 사회복지 실천현장에서 적용함		
	교과내용	사회복지현장실습		
	개설학기	3 학년 1 학기	학점 / 강의시간	2 / 6
	교육방법	실습 (), 현장실습 (0), 이론 (), 세미나 ()		
	선수과목			
	관련산업체정보			

4. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
간호학사	졸업고사를 간호연구 점수로 대체한다.	-

의 료 융 합 대 학

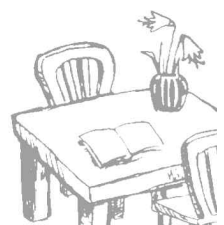
- ◆ 의료경영학과
- ◆ 의생명과학과
- ◆ 임상병리학과
- ◆ 안경광학과
- ◆ 의료공학과
- ◆ 의료IT학과

교 육 목 적

의료융합대학은 국가차원의 신 성장 동력이며 융복합기술분야 인 의료 분야의 학문을 선도하는 대학으로 4차 산업혁명과 맞물려 바이오, 인공지능, 경영 및 IoT 등의 최첨단 신지식을 갖춘 인재양성을 목적으로 한다.

교 육 목 표

-병원과 연계한 현장실습을 통한 실무 직무 역량강화와 융복합 특성화 교육을 통한 보건의료과한 전문 인재 양성



의료경영학과

1. 교육목표

가. 일반목표

국민소득과 의식수준의 향상으로 의료 및 복지에 대한 기대와 요구에 부응하고 의료관련 산업의 새로운 변화에 능동적으로 적응하는데 전문역량을 발휘할 수 있는 의료전문경영인력의 양성을 목표로 하고 있다. 의료경영학과는 국가와 지역사회가 필요로 하는 의료의 공급 및 이용과 관련된 정책을 개발하고 의료기관을 효과적이고 효율적으로 관리할 수 있는 유능한 인력을 양성하고 배출하기 위한 이론적 전문지식을 습득할 뿐 아니라 종합전문요양기관을 비롯하여 종합병원, 병원 및 보건의료산업체 전반의 경영사례를 통하여 핵심적 실무경영 지식을 배양한다.

2. 학과연혁

- 2007. 3. 경영대학 의료경영학과 입학정원 40명으로 신설
- 2008. 11. 제1회 학술세미나
- 2009. 11. 제2회 학술세미나
- 2010. 9. 제1회 의료경영인턴십 발표
- 2010. 11. 제3회 학술세미나
- 2011. 2. 제1회 졸업생(19명) 배출
- 2011. 3. 경영대학에서 관광의료복지대학으로 소속변경
- 2011. 9. 제2회 의료경영인턴십 발표
- 2011. 11. 제4회 학술세미나
- 2012. 2. 제2회 졸업생(30명) 배출
- 2012. 2. 경영행정사회복지대학원 의료경영학과 석사과정 신설
- 2012. 9. 제3회 의료경영인턴십 발표
- 2012. 11. 제5회 학술세미나
- 2013. 2. 제3회 졸업생(40명)배출
- 2013. 9. 제4회 의료경영인턴십 발표
- 2013. 11. 제6회 학술세미나
- 2014. 2. 제4회 졸업생(65명)배출
- 2014. 9. 제5회 의료경영인턴십 발표
- 2014. 11. 제7회 학술세미나
- 2015. 2. 제5회 졸업생(51명)배출
- 2015. 3. 관광의료복지대학에서 의과대학으로 소속변경
- 2015. 9. 제6회 의료경영인턴십 발표
- 2015. 11. 제8회 학술세미나
- 2016. 2. 제6회 졸업생(58명)배출
- 2016. 9. 제7회 의료경영인턴십 발표
- 2016. 9. 지방대학특성화(CK-I)사업 선정
- 2016. 11. 제9회 학술세미나
- 2017. 2. 제7회 졸업생(51명)배출
- 2017. 3. 의과대학에서 의료융합대학으로 소속변경
- 2017. 3. 의료경영대학원 석사과정 신설

3. 교육과정 운영방안

- 가. 졸업에 필요한 학점은 130학점이상이며, 의료기관 및 산업체 현장실습 4주를 실시하여 전공과목인 의료 경영인턴십을 반드시 취득하여야 한다.
- 나. 졸업 자격에 대한 사정은 졸업시험 성적으로 실시하되 그 운영은 별도의 운영내규에 따른다.
- 다. 복수전공 또는 부전공을 선택하는 학생들은 전공필수 교과목과 우리대학에서 요구하는 학점을 이수하여야 한다.
- 라. 교과과정을 통하여 취득 가능한 면허증 및 자격증 시험에 응시도록 지도한다. 취득 가능한 자격증은 병원서비스코디네이터 1급, 의료관광서비스코디네이터, 보험심사평가사 1,2급, 병원행정사, 건강보험사, 전산회계사, 의료통역사, 의무기록사 등이다.
- 마. 사제동행세미나 과정을 개설 운영하고 있으며, 이는 학생들과 지도교수의 선정을 통하여 구성되며, 그 운영은 별도의 운영내규를 따른다.
- 바. 지방대학특성화(CK-I) 교육과정을 개설 운영하며 이에 편성된 교과과정 및 비교과과정을 지도하고 이수케 하여 다양한 진로의 직무능력을 향상시킨다.

4. 학과별 목표역량 정의

구분	성취역량	역량수행준거
핵심 기초	0C1. 기초적 사고능력	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력
	0C2. 창의적 사고능력	보건의료 산업현장에서 발생하는 여러 가지 문제의 요구 조건을 체계적으로 파악하고 그 해결 방안을 기초이론 및 지식을 바탕으로 창의적으로 제시할 수 있는 능력
	0C3. 도덕적 역량	보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서의 역할을 정의하고, 사회적 공헌 및 공정한 사회를 실현할 수 있는 지식의 올바른 사용과 그 중요성을 인식할 수 있는 능력
	0C4. 도구학문능력	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력
	0C5. 종합적 사고능력	보건의료 산업 분야 및 이와 관련된 다양한 분야의 목표 달성을 위한 전략적 수립과 효과적인 방법론을 통하여 해결하고자 하는 문제를 종합적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력
전공기초/ 심화	0C8. 팀워크 능력	그룹 프로젝트의 달성을 위해 팀 구성원들 간 업무분담 체계를 파악하고, 타 구성원과의 협력방안을 제시할 수 있는 능력
	0C9. 의사전달 능력	보건의료 산업분야의 관련 주제를 반영하는 보고서를 논리적으로 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 활용하여 효과적으로 발표할 수 있는 능력
	0C10. 사회인식 능력	보건의료 산업사회의 관점에서 발생할 수 있는 여러 가지 문제해결 방안과 파급효과를 이해하고 그 중요성을 설명할 수 있는 능력
	0C11. 시사지식 능력	경제, 경영, 법률, 보건의료 등 시사적 논점들에 대한 기본 지식 및 전공분야와의 관계를 이해할 수 있는 능력
	0C12. 실무도구 능력	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력

5. 역량별 수행준거

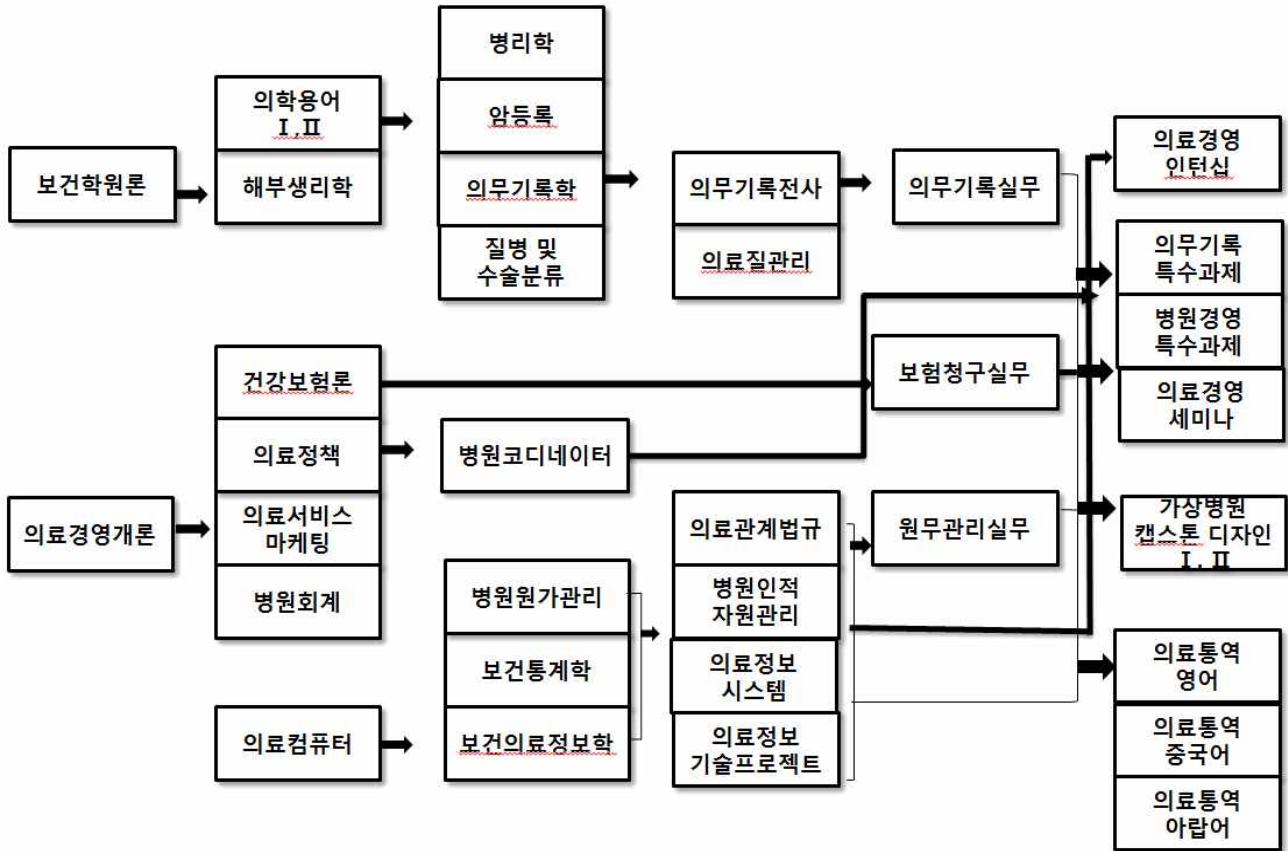
구분	성취 역량	역량수행준거
핵심 기초	0C1. 기초적 사고능력	-기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. -주어진 사례 문제를 관찰, 비교, 분류 및 분석을 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.
	0C2. 창의적 사고능력	-문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.
	0C3. 도덕적 역량	-보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. -전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동내역을 제시할 수 있다.
	0C4. 도구학문능력	-주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.
	0C5. 종합적 사고능력	-제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.
전공기초/ 심화	0C8. 팀워크 능력	-팀 프로젝트 수행을 위해 구성원 간의 역할분담에 대한 구체적인 내용을 제시하고 팀이 수행한 결과물을 보고서로 작성할 수 있다. -팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.
	0C9. 의사전달 능력	-주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 10분 동안 명료하게 발표할 수 있다.
	0C10. 사회인식 능력	-세계적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 보건의료 산업분야의 역할 및 발전 방향을 요약하여 설명할 수 있다. -현장견학 및 사회봉사 활동을 통하여 관련 학습 성과를 이해하고 보고서를 작성할 수 있다.
	0C11. 시사지식 능력	-최근 보건의료와 관련된 주요기사를 선정해 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.
	0C12. 실무도구 능력	-주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.

6. 교육과정편성표

구분	성격	과목명	1학년				2학년				3학년				4학년				비고		
			1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간	학점	주당 시간			
																				강의	실습
전공	필수	의료경영개론	3	3																	
		보건학원론	3	3																	
		의료정책			3	3															
		건강보험론					3	3													
		의료컴퓨터					3	2	1												
		의학용어 I					3	3													
		해부생리학					3	3													
		병리학							3	3											
		보건통계학							3	2	1										
		의학용어 II							3	3											
		보건의료정보학									3	2	1								
		의료관계법규												3	3						
		의료정보기술프로젝트												2	1	1					
		의료통역 영어1															2	2			
		의료통역 중국어1															2	2			
		의료통역 아랍어1																			
		의료통역 영어2																	2	2	
		의료통역 중국어2																	2	2	
		의료통역 아랍어2																			
	가상병원 캡스톤 디자인 1														2	2					
	가상병원 캡스톤 디자인 2																2	2			
	사제동행세미나 V	0.5	1								0.5	1									
	사제동행세미나 VI			0.5	1								0.5	1							
	사제동행세미나 VII					0.5	1								0.5	1					
	사제동행세미나 VIII							0.5	1								0.5	1			
	선택 연계	의료서비스마케팅			3	3															
		병원회계							3	3											
		의무기록학							3	3											
		병원원가관리									2	2									
		병원코디네이터									2	2									
		암등록									2	2									
		질병 및 수술분류									3	3									
		병원인적자원관리												2	2						
		의료질관리												2	2						
		의무기록전사												2	1	2					
		의료정보시스템												3	1	2					
		보험청구심사실무															2	2			
		원무관리실무															2	2			
		의무기록실무															2	4			
		의료경영세미나																	2	2	
		병원경영특수과제																	2	2	
		의무기록실무특수과제																	2	2	
		현장실습1	2-3									3			3			3		3	
		현장실습2	4-7									7			7			7		7	
		현장실습3	8-18									18			18			18		18	
총합계			6.5	7	6.5	10	12.5	12	1	15.5	16	12.5	13	14.5	13	14.5	17	14.5	13	97	

구 분	성 격	과 목 명	1학년				2학년				3학년				4학년				비고
			1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		
			학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	학 점	주당 시간	
				강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습		강 의		실 습	
교 양		문화 예술					2	2											
		의료 그리고 경영																	
		의료와 철학 그리고 윤리						2	2										

7. 이수체계도



1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기
의료경영개론	의료정책	건강보험론	병리학
보건학원론	의료서비스마케팅	의료컴퓨터	보건통계학
		의학용어 I	의학용어 II *
		해부생리학	병원회계
			의무기록학
3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기
보건의료정보학	의료관계법규	가상병원 캡스톤디자인 I	가상병원 캡스톤디자인 II
병원원가관리	병원인적자원관리	의료통역영어	의료경영세미나
병원코디네이터	의료질관리	의료통역중국어	병원경영특수과제
암등록	의무기록전사	의료통역아랍어	의무기록실무 특수과제
질병 및 수술분류	의료정보시스템	보험청구심사실무	
	의료정보 기술프로젝트	원무관리실무	
		의무기록실무	

* 2017년도 2학기는 의료서비스마케팅으로 대체됨

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성격	과 목 명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	비고
필수	의료경영개론	60			40									100
	보건학원론				40	60								100
	의료정책	50			50									100
	건강보험론	50		50										100
	의료컴퓨터	50	50											100
	의학영어 I		40		60									100
	해부생리학		40		60									100
	병리학	40			60									100
	보건통계학	60			40									100
	의학영어 II				50	50								100
	보건의료정보학				70	30								100
	의료관계법규			60								40		100
	의료정보기술 프로젝트					60							40	100
	가상병원 캡스톤 디자인 1					25			25	25			25	100
	가상병원 캡스톤 디자인 2								50				50	100
	의료통역 영어				50					50				100
	의료통역 중국어				50					50				100
	의료통역 아랍어				50					50				100
선택	의료서비스마케팅	40				60								100
	병원회계				50								50	100
	의무기록학				20					40	40			100
	병원원가관리				50								50	100
	병원코디네이터	50		50										100
	암등록				20				40				40	100
	질병 및 수술분류					20					40		40	100
	병원인적자원관리				50						50			100
	의료질관리								50				50	100
	의무기록전사					20					40		40	100
	의료정보시스템					60							40	100
	보험청구심사실무				40								60	100
	원무관리실무					50							50	100
	의무기록실무					20					40		40	100
	병원경영특수과제									50		50		100
	의료경영세미나									50	50			100
	의무기록실무특수과제								20		40		40	100
	개설과목에서의 역량총합	400	130	160	800	505	0	0	185	315	300	90	615	3,500
	졸업에 필요한 최소 역량기준													

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	의료경영개론	영문교과목명	Introduction to Healthcare Management		선수과목
교과 목표	병원을 비롯한 의료관련 기관 전반의 경영을 위한 관리기법을 이해하고 이를 현실조직에 적용시켜 경영의 효율성을 높이기 위한 여러 가지 이론을 습득한다.				
교과 내용	1.경영학의 개념 2.의료경영일반 3.의료서비스와 질 관리 4.의료환경과 경영전략				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC1. 기초적사고능력	60	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력			
		기초이론 및 개념을 이해하고 주어진 사례 문제를 관찰, 비교, 분류 및 분석을 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.			
OC4. 도구학문능력	40	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력			
		주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	보건학원론	영문교과목명	Principles of Public Health	선수과목	
교과 목표	공중보건의 전반적인 각 분야를 개괄적으로 다루는 과정으로 보건에 대한 개념을 정리하고 보건현황, 특성, 대책 등에 대한 지식과 상호관계를 이해한다.				
교과 내용	1.공중보건학의 개념 2. 보건관리 3.역학 및 질병관리 4. 환경보건				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	40	보건학원론을 이해하고 보건현황, 특성, 대책 등에 대한 분석능력을 익힌다.			
OC5. 종합적사고능력	60	보건학원론의 기초개념을 숙지한 후 공중보건학의 개념, 보건관리, 역학 및 질병관리 등의 종합적인 사고능력을 향상시킨다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료정책	영문교과목명	Health Policy	선수과목	보건의학개론
교과 목표	녹색건강산업과 의료관광 분야의 개념과 정책적 동향을 살펴며, 보건의료부문 정책과제를 도출하고 해결방안을 모색하기 위해 우리나라와 주요 외국의 보건의료정책을 순수 정책이론의 시각에서 조명한다. 이를 위해서 최근 녹색성장과 녹색건강산업의 정책이론을 주제별로 고찰하고 이를 보건의료정책의 주요 논점에 적용하여 분석 비판하여 이해를 높이도록 한다.				
교과 내용	1.녹색건강산업의 개념과 정책적 동향 2.의료관광산업의 이해와 정책 3.녹색건강산업의 사례와 전망 4.의료보장정책 5.의료자원정책 6.보건의료정보와 의료서비스정책				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC1. 기초적사고능력	50%	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력			
		주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.			
OC4. 도구학문능력	50%	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력			
		보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력			
역량 합계		100%			

교과목 프로파일						
교과목명	건강보험론		영문교과목명	Health Insurance	선수과목	보건학원론
교과 목표	우리나라 의료보험의 역사, 제도 발전과정과 의료보험의 일반적 원리 등을 습득함으로써 의료보장제도를 작동시키는 정부의 역할, 의료계의 역할, 국민의 역할을 이해하고 의료 서비스의 최종 소비자인 국민의 건강증진을 목표로 의료보장제도를 탐구한다.					
교과 내용	1. 의료보험의 개념과 의료시스템 2. 진료비 산정 및 보수지불방식 3. 의료보험 진료비 심사 및 지불제도 4. 의료보장제도					
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()					
역량/수행준거 정의						
역량	가중치	수행준거				
0C1. 기초적사고능력	50%	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력				
		주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.				
0C3. 도덕적 역량	50%	보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서의 역할을 정의하고, 사회적 공헌 및 공정한 사회를 실현할 수 있는 지식의 올바른 사용과 그 중요성을 인식할 수 있는 능력				
		보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동내역을 제시할 수 있다.				
역량 합계	100%					

교과목 프로파일					
교과목명	의료컴퓨터	영문교과목명	Computer Applications for Healthcare	선수과목	컴퓨터 활용
교과 목표	컴퓨터 개론을 이해하고 의료분야에 대한 업무처리 및 효율적인 데이터를 관리하고 운영하는 의료정보화의 기초를 습득하고 의료정보로서 활용될 수 있는 제반 방법 등을 습득한다.				
교과 내용	1. 컴퓨터 개론 기초, 2. 의료정보화 이론 3. 데이터베이스기초 및 실습				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C1. 기초적사고능력	50	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력			
		기초이론 및 개념을 이해하고 주어진 사례 문제를 관찰, 비교, 분류 및 분석을 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.			
0C2. 창의적사고능력	50	보건의료 산업현장에서 발생하는 여러 가지 문제의 요구 조건을 체계적으로 파악하고 그 해결 방안을 기초이론 및 지식을 바탕으로 창의적으로 제시할 수 있는 능력			
		문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	의학용어 I	영문교과목명	Medical Terminology (I)	선수과목
교과 목표	보건의료분야에 관련된 전문용어의 개념을 이해하고 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 중심으로 학습하여 보건의료의 원활한 탐색과 분석 등의 활용을 위한 지식을 습득한다.			
교과 내용	1. 인체의 구조 및 사실적 전문적 묘사 2. 인체구조별 기초 의학용어의 이해			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
0C2.창의적 사고능력	40	의학용어의 개념을 이해하여 용어의 분석, 해부학 용어, 병리학 용어, 진단적 용어, 처치 및 수술 용어 등의 용어를 숙지한다.		
0C4.도구학문능력	60	창의적 사고 능력을 기초로한 의학용어의 숙지를 통해 습득한 의학용어의 분석적 능력을 활용하여 자료분석 및 자료활용의 능력을 향상시킨다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일						
교과목명	해부생리학		영문교과목명	Anatomy & Physiology	선수과목	의학용어 I
교과 목표	인체구조의 형태적 특성을 계통별로 이해하고 각 기관의 구조 명칭, 기능을 학습하여 해부학적 지식을 바탕으로 인체의 각종 계통과 기관들의 상호 관련된 기능과 역할을 이해하도록 한다.					
교과 내용	1. 해부학의 역사, 용어, 인체의 구성, 부위, 해부학적 자세 2. 세포 및 조직 3.관절 및 근육계통 4. 순환계 및 소화계 5. 호흡기계 및 내분비계 6.신경계 및 감각계					
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()					
역량/수행준거 정의						
역량		가중치	수행준거			
OC2.창의적 사고능력		40	해부생리학 개념을 계통별로 이해하여 해부학용어 및 생리적 기능작용을 숙지한다.			
OC4.도구학문능력		60	인체의 각 계통과 기관들의 상호관련성을 이해하여 해부학적 및 생리적 자료분석 및 자료활용의 능력을 향상시킨다.			
역량 합계		100%				

교과목 프로파일					
교과목명	병리학	영문교과목명	Pathology	선수과목	의학용어 I
교과 목표	각 질병의 발생, 경과, 그 결과적인 조직과 기능의 변화 등 질병의 본태를 학습하여 한국표준질병사인분류(K.C.D)의 병리학적 기반을 닦는데 도움이 되도록 한다.				
교과 내용	1.병리학의 개념 2. 세포손상 및 세포적응 3.순환장애 4. 염증 및 수복재생 5.면역과 질환 6. 감염증 7.신생물 8.순환기계 9. 호흡기계 10. 소화기질환 및 간장의 순환장애 11.조혈기계 12. 비뇨기계 및 생식기계 13. 뇌신경계				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC1.기초적 사고능력	40	병리학 개념과 세포의 기전을 이해하여 조직과 기능의 변화를 숙지한다.			
		각론과 총론의 병리학 개념 및 병리학 원리를 이해한다.			
OC4.도구학문능력	60	기초적 사고능력을 바탕으로 습득한 병리적 개념 및 원리를 계통별 병리적 문제에 접근시켜 자료분석 및 자료활용의 능력을 향상시킨다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	보건통계학	영문교과목명	Healthcare Statistics	선수과목
교과 목표	보건통계학의 개념과 의료분야의 데이터를 정리 및 분석하는 기법을 이해한다.			
교과 내용	1. 자료수집 방법 2. 자료정리 3. 분포이론 4. 추정 및 가설검정 5. 자료분석방법			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC1. 기초적사고능력	60%	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력		
		주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		
OC4. 도구학문능력	40%	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력		
		보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의학용어Ⅱ	영문교과목명	Medical TerminologyⅡ	선수과목	의학용어Ⅰ 보건학원론
교과 목표	보건의료분야의 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 인체 해부 생리 계통을 중심으로 관련한 해부, 질환, 증상, 수술 및 처치 그리고 검사 등의 용어들을 학습한다.				
교과 내용	1. 피부계, 감각기계 2. 근골격계통 3. 소화기계 및 호흡기계 4. 심혈관계 5. 혈액, 림프, 면역계 6. 신경계 7. 비뇨기계 및 생식기계				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C4. 도구학문능력	50	창의적 사고 능력을 기초로한 의학용어의 숙지를 통해 습득한 의학용어의 분석적 능력을 활용하여 자료분석 및 자료활용의 능력을 향상시킨다.			
0C5. 종합적 사고능력	50	도구학문 역량을 통한 자료분석 및 자료활용의 능력의 종합적 사고능력을 향상시켜 보건의료분야의 의사전달능력을 습득한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일						
교과목명	보건의료 정보학		영문교과목명	Medical Informatics	선수과목	의료컴퓨터
교과 목표	병원경영에 필요한 모든 정보의 검색 및 관리, 환자관리와 의사결정에 도움을 주기 위한 방법을 습득하고, 병원업무관리에 컴퓨터 및 병원정보 시스템의 활용 방안을 제시한다.					
교과 내용	1.컴퓨터 개요 2. 통신정보의 이해 3. 데이터베이스 관리 4.정보의 검색과 관리 및 보안 5. 환자관리와 의사결정 6.의료사무관리 7. 병원정보 시스템의 이해					
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()					
역량/수행준거 정의						
역량		가중치	수행준거			
0C4. 도구학문능력	70	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력				
		주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.				
0C5. 종합적사고능력	30	보건의료 산업 분야 및 이와 관련된 다양한 분야의 목표 달성을 위한 전략적 수립과 효과적인 방법론을 통하여 해결하고자 하는 문제를 종합적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력				
		제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.				
역량 합계		100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료관계법규	영문교과목명	Public Health Law	선수과목	건강보험론
교과 목표	의료분야 종사자에게 필수적이고 많이 접하게 되는 의료법, 감염병예방법, 의료기사법 등에 관한 법령을 숙지하고, 각 법령의 시행령과 시행규칙 아울러 각 판례들을 해석하고 이해시키며, 업무에 적용할 수 있는 기본 지식을 습득시킨다.				
교과 내용	1.의료법				

교과목 프로파일					
교과목명	의료정보기술 프로젝트	영문교과목명	Health Information Technology Project	선수과목	의료 컴퓨터
교과 목표	U-헬스케어와 같은 의료IT 시스템 이해와 의료경영에 필요한 IT 과목으로 DBMS 에 대한 이해와 운영에 대한 지식과 실무운영 능력 배양을 위해 프로젝트 참여로 습득한다.				
교과 내용	1. CDSS(임상의사결정지원시스템)의 기능 2. 환자안전보고시스템의 원인 분석 및 대안 3. 질 지표 관리시스템 항목의 구현에 대한 질 지표 관리				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 (0) 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5. 종합적 사고능력	60	U-헬스케어 및 의료경영에 필요한 의료IT 시스템을 이해하고 DBS에 대한 이해와 운영에 대한 지식과 습득하여 실무운영 능력을 배양할 수 있다.			
		제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			
OC12. 실무도구 능력	40	의료 IT 시스템을 이해하고 관리할 수 있으며 CDSS, 환자안전보고시스템의 원인 분석을 하여 대안을 수립할 수 있다.			
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료통역 영어	영문교과목명	English for Global Healthcare Professionals	선수과목	
교과 목표	글로벌 역량을 갖춘 의료경영 창의실용 인재양성 사업에 필요한 과목으로, 의사소통능력 증대에 중점을 두어 의료기관 운영관련 업무를 수행함에 있어 외국인 환자들과 소통이 가능한 병원 전문인으로 육성한다.				
교과 내용	1. 의료기관 위주 대화구성 2. 기본문법				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론(0) 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	50	병원 인력으로서의 글로벌 역량을 갖추기 위해 실용 문법을 익히고 환자와의 대화를 재구성해 습득함으로써 영어의사소통능력을 증진할 수 있다.			
OC9. 의사전달능력	50	외국인 의료관광객 유치를 위해 실질적인 영어 의사소통을 향상하여 그것을 토대로 다인 일조를 구성해 시연해 볼 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료통역 중국어	영문교과목명	Chinese for Global Healthcare Professionals	선수과목	
교과 목표	의료법 개정을 계기로 대한민국 대표 관광상품으로 의료관광을 선정·지원하고 있다. 대한민국은 이미 수준 높은 의료서비스와 검증된 기술을 보유하고 저렴한 비용 등 강점을 갖추게 되어 방한하는 중국인 관광객 수 다수가 의료관광 목적으로 몰리고 있다. 의료서비스 뿐만 아니라 관광서비스까지 통합적으로 갖추어 품질 높은 의료관광서비스를 제공하는 실질적 인재 배양에 목적을 두고 있다.				
교과 내용	1.의료관광회화 2. 중국어 듣기, 말하기, 읽기 쓰기				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	50	의료관광시장의 기하급수적 증가에 맞추어 객관적이고 양질의 의료관광 서비스를 제공하기 위해 앞장서며 전문 의료인을 배양한다.			
OC9. 의사전달능력	50	전문적이고 실용적인 의료관광회화를 습득할 수 있을 뿐만 아니라 중국어 듣기, 말하기, 쓰기에도 주안점을 두어 HSK등을 준비할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료통역 아랍어	영문교과목명	Arabic for Global Healthcare Professionals	선수과목	
교과 목표	카자흐스탄 및 중동국가는 급속한 경제성장 및 보건의료 현대화 정책과 더불어 향후 의료기관 해외진출의 활성화가 기대되는 국가로 예상된다. 특히 중동의 허브라고 불리는 UAE는 증가하는 의료서비스 수요를 충족시킬만한 의료시설 및 의료인력이 부족해 자국민의 해외 의료서비스에 대한 의존도가 높다. 국내 의료기관도 UAE로 진출하고 있다. 의료서비스 뿐만 아니라 관광서비스까지 통합적으로 갖추어 품질 높은 의료관광서비스를 제공하는 실질적 인재 배양에 목적을 두고 있다.				
교과 내용					
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C4. 도구학문능력	50	의료 소비자들에게 국내외를 막론하고 가장 적합한 질 좋은 의료 서비스를 제공하기 위한 전문 의료인으로 성장할 수 있다.			
0C9. 의사전달능력	50	전문적이고 실용적인 의료관광회화를 습득하여 수요가 급증하는 아랍권 환자들을 유치하는 데 기여할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	가상병원 캡스톤 디자인 1	영문교과목명	Pseudo Hospital Capstone design I	선수과목	의료경영개론
교과 목표	가상병원 캡스톤디자인과목에서 병원 직무별 실무지식을 함양하기 위하여 병원의 일반업무, 인사업무, 재무업무, 원무관리업무, 의무기록업무, 청구업무 등을 종합적으로 적용하여 병원설립에서 부터 연말 결산 업무까지 발생하는 직무를 문제해결 형식으로 진행하여 직무수행능력을 강화한다. 강의진행은 매주 수행과제를 정하여 창의적으로 문제해결방안을 도출한다				
교과 내용	1. 병원설립에 따른 제반 문제 검토 2. 병원 직무에 대한 문제해결				
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행(0) 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C5. 종합적사고능력	25	제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하여, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			
0C8. 팀워크능력	25	팀 프로젝트 수행을 위해 구성원 간의 역할분담에 대한 구체적인 내용을 제시하고 팀이 수행한 결과물을 보고서로 작성할 수 있다.			
		팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.			
0C9. 의사전달능력	25	주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 주어진 시간 동안 명료하게 발표할 수 있다.			
0C12. 실무도구능력	25	주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 제시하며 설명할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	가상병원캡스톤디자인 2	영문교과목명	Pseudo Hospital Capstone design II	선수과목	가상병원 캡스톤 디자인 1
교과 목표	가상병원 캡스톤디자인과목에서 병원 직무별 실무지식을 함양하기 위하여 병원의 일반업무, 인사업무, 재무업무, 원무관리업무, 의무기록업무, 청구업무 등을 종합적으로 적용하여 병원설립에서 부터 연말 결산 업무까지 발생하는 직무를 문제해결 형식으로 진행하여 직무수행능력을 강화한다. 강의진행은 매주 수행과제를 정하여 창의적으로 문제해결방안을 도출한다				
교과 내용	1. 병원설립에 따른 제반 문제 검토 2. 병원 직무에 대한 문제해결				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
0C8. 팀워크능력	50	그룹 프로젝트의 달성을 위해 팀 구성원들 간 업무분담 체계를 파악하고, 팀 단위의 프로젝트에서 어떤 역할을 맡아 해결해야 되는지 확인할 수 있다.			
0C12. 실무도구능력	50	병원 직무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 종합적으로 적용하여 병원설립에서부터 연말 결산 업무까지 효율적으로 직무를 해결할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료서비스 마케팅	영문교과목명	Health Service Marketing	선수과목	의료경영 개론
교과 목표	마케팅 관리의 이론과 지식을 보건의료시장에 적용시켜 보건의료 시장의 효율적인 대외전략을 수립하기 위한 이미지 관리, 대고객 관리 등을 연구하고 성공적인 사례 분석을 통하여 장기적 발전 방안을 모색한다.				
교과 내용	1. 마케팅의 개념과 철학 2. 마케팅환경 3. 소비자행동 4. 의료마케팅의 구조이해 5. 마케팅전략				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC1. 기초적사고능력	40	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력			
		기초이론 및 개념을 이해하고 주어진 사례 문제를 관찰, 비교, 분류 및 분석을 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.			
OC5. 종합적사고능력	60	보건의료 산업 분야 및 이와 관련된 다양한 분야의 목표 달성을 위한 전략적 수립과 효과적인 방법론을 통하여 해결하고자 하는 문제를 종합적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력			
		제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	병원회계	영문교과목명	Hospital Accounting	선수과목	의료경영개론
교과 목표	병원에서 발생하는 거래를 확인, 분류, 집계, 요약하여 재무제표를 작성하는데 필요한 회계절차와 원칙을 습득하여 재무제표 작성을 학습하고 회계업무의 수행능력을 증진한다.				
교과 내용	1. 회계순환과정 2. 개별 거래에 대한 회계처리 3. 평가계정 설정 4. 재무제표 작성				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4 도구학문능력	50	주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.			
C012 실무도구능력	50	주어진 문제해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의무기록학	영문교과목명	Medical Records Management	선수과목	의학용어Ⅰ 의학용어Ⅱ
교과 목표	병원이 환자에게 제공한 질병에 관계되는 모든 사항과 임상검사, 치료 및 결과에 관한 기록 사항을 유지, 관리, 이용하기 위한 제반사항을 습득한다.				
교과 내용	1. 의무기록정보와 보건정보관리자의 역할/ 직제 및 자격요건/책임/위원회 2. 의료의 발전과 의무기록의 역사 3. 의무기록 서식, 필수내용 및 분석 4. 전자의무기록 5. 의무기록 등록부여제도 및 의무기록색인 6. 진료정보 관리와 이용 7. 의무기록정보의 법률적 측면				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	20	의무기록(정보)의 정의와 개념을 이해하여 의무기록(정보)실의 전반적인 업무 내용을 숙지하고 자료의 분석능력을 익힌다.			
OC9. 의사전달능력	40	의무기록(정보)실의 전반적인 업무 내용을 숙지하여 의무기록서식(수기기록/전자의무기록/병합형의무기록)의 내용에 대해서는 시청각 자료를 활용한 의사전달 능력을 향상시킨다.			
OC10. 사회인의 능력	40	의무기록(정보)학을 총체적으로 습득한 후 실제 의무기록실 실습을 할 때 대처할 수 있는 능력을 향상시킨다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	병원원가관리	영문교과목명	Hospital Cost Accounting Management	선수과목	의료경영개론 보건통계학
교과 목표	원가에 대한 기본 개념과 직접원가와 간접원가의 분류 및 간접원가 배분과정, 최종발생원가를 집계하는 과정을 이해하고 의료서비스원가에 적용할 수 있다. 기본적인 재무관리분석기법들을 학습하여 병원행정정사 자격시험 대비 및 회계업무수행능력을 증진한다.				
교과 내용	1.원가분류(요소별 원가계산) 2.개별원가계산 3.정상원가계산 4.종합원가계산 5.재무관리분석기법				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC4 도구학문능력		50	주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		
C012 실무도구능력		50	주어진 문제해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	병원 코디네이터	영문교과목명	Hospital Coordinator	선수과목	의료경영개론 보건학개론
교과 목표	병원의 고객만족경영과 서비스를 이해하고, 코디네이터서비스 매너와 실무, 그리고 병원관리실무의 이론을 익힌다. 모의고사를 경험하여 궁극적으로 병원서비스코디네이터1급 자격증을 취득하는 것이 목표이다.				
교과 내용	1.병원의 고객만족경영(병원경영일반, 서비스이해, 고객만족경영) 2.코디네이터 서비스실무(서비스매너 일반과 실무) 3.병원관리실무(보건행정 및 의료법규, 원물관리)				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC1. 기초적사고능력		50%	보건의료 산업의 경영에 필요한 기초이론 및 지식을 바탕으로 실제 현장에서 발생하는 여러 가지 문제를 관찰, 비교, 분류, 분석할 수 있는 능력		
			주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		
OC3. 도덕적 역량		50%	보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서의 역할을 정의하고, 사회적 공헌 및 공정한 사회를 실현할 수 있는 지식의 올바른 사용과 그 중요성을 인식할 수 있는 능력		
			보건의료 산업분야의 경영자 혹은 관리자로서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야(학술)동아리 활동에 참여하고 활동내역을 제시할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	암 등록	영문교과목명	Tumor Registration	선수과목	의학용어 해부생리학 병리학
교과 목표	의료정보(의무기록)분야의 일부분인 암 등록의 의의와 목적을 학습하고, 우리나라의 중앙 암 등록제도 및 병원 암 등록 실무 기법을 익힌다.				
교과 내용	1. 암 등록 목적, 역사, 발생 현황 및 분포 2. 암 등록 기초이론 및 암의 병기 3. ICD-0분류방법과 암 등록의 실제 4. 중앙 암 등록 프로그램 및 실무				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	20	암등록을 이해하고 암등록을 분류할 수 있는 ICD-0-3를 이용하여 Topography 와 Morphology code를 익힌다.			
OC8. 팀워크능력	40	암등록 기초이론을 습득하여 암 등록 실제 사례를 Review 하여 각 팀별주제에 맞게 발표를 실시한다.			
OC12. 실무도구능력	40	암등록 실무지침서를 이해하여 실제 암 chart를 review 하여 암등록 업무 능력을 익힌다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	질병 및 수술분류	영문교과목명	Classification of Disease & Operation	선수과목	의학용어 해부생리학 병리학
교과 목표	질병, 손상, 사인을 분류하여 통계적 처리에 이용되도록 한국 표준 질병분류(Korean Standard Classification of Diseases)를 이용한 분류방식을 학습하고, 국제의료행위 분류방식을 학습하기 위해 질병명에는 KCD-5를 사용하고, 수술·처치명은 ICD-9-CM을 사용하여 정확한 분류번호를 부여하는 기준을 습득한다.				
교과 내용	1. 한국 표준질병 사인분류 2. 국제의료행위분류 3. 질병분류				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5. 종합적사고능력	20	질병, 손상, 사인의 개념을 이해하고 KCD-5(ICD-10) I, III의 분류체계를 습득하고, 시술행위를 이해하여 국제행위분류방식의 기준이 되는 ICD-9-CM을 이용하여 행위분류체계를 습득한다.			
OC10. 사회인의 능력	40	질병 및 수술분류 체계 원리를 습득하여 임상자료의 code와 청구자료의 code체계의 차이점을 분석하는 능력을 향상시킨다.			
OC12. 실무도구 능력	40	질병 및 수술분류 체계 원리와 분석능력을 바탕으로 실제 사례를 review 하여 code 분류체계를 확립한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	병원인적자원관리	영문교과목명	Hospital Human Resource Planing	선수과목	의료경영 개론
교과 목표	조직의 개념, 유형, 조직을 효율적 관리를 위한 인사관리 과정을 이해하고 적용할 수 있다. 또한 노사관계 문제를 분석하고 효율적으로 대처할 수 있는 방안을 찾을 수 있다.				
교과 내용	1.조직이론 2. 직무분석과 직무설계 3.채용, 임금, 복지후생관리 4. 교육훈련과 경력개발 5. 인사이동과 이직관리 6. 노사관계				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5. 종합적사고능력	50	제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			
OC10. 사회인식 능력	50	보건의료 산업사회의 관점에서 발생할 수 있는 여러 가지 문제해결 방안과 파급효과를 이해하고 그 중요성을 설명할 수 있는 능력			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료질관리	영문교과목명	Healthcare Quality Improvement	선수과목	보건학개론
교과 목표	의사의 진료행위의 질을 담보하기 위한 노력으로 경영학의 품질관리 이론을 의료에 적용한 개념이다. 병원에서의 Q.I를 시행하기 위해 필요한 Q.I의 개념과 이론적 배경 및 의무기록을 이용한 실무차원의 Q.I 방법 등을 교육하며, 실제의 사례를 답습한다.				
교과 내용	1.질관리와 TQM/CQI의 기본개념 2.의료의 질향상을 위한 10단계 3.진료의 적절성 평가와 환자만족도 조사 4.요양급여 적정성 평가 5.국내외 병원의 질향상 활동사례				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 팀워크 능력	50%	그룹 프로젝트의 달성을 위해 팀 구성원들 간 업무분담 체계를 파악하고, 타 구성원과의 협력방안을 제시할 수 있는 능력			
		팀 프로젝트 수행을 위해 구성원 간의 역할분담에 대한 구체적인 내용을 제시하고 팀이 수행한 결과물을 보고서로 작성할 수 있다. 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.			
OC12. 실무도구능력	50%	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력			
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의무기록전사	영문교과목명	Medical Records Transcription	선수과목	의학용어 해부생리학 병리학 질병 및 수술분류
교과 목표	임상의들이 진료에 전념할 수 있도록 도움을 주는 의무기록의 한 분야로 Dictaphone system에 의한 퇴원 요약지, 수술 기록지, 영상진단의 방사선 기록지, 해부병리의 병리보고서 등 각종 기록지를 전사할 수 있는 능력을 함양한다.				
교과 내용	1.의무기록 서식, 필수내용 및 분석 2.전자의무기록 및 의무기록색인 3. 기록지의 전사방법				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5.종합적사고능력	20	의학용어, 병리학, 해부생리학의 종합적 사고능력을 바탕으로 하여 Transcription System을 활용하여 각종 보고서 양식을 신속.정확하게 작성하는 능력을 익힌다.			
OC10.사회인의 능력	40	전사시스템 원리를 습득하여 각종 양식의 임상자료(수술지, 영상의학보고서, 병리학 검사보고서)의 review 및 분석하는 능력을 향상시킨다.			
OC12.실무도구 능력	40	전사시스템을 활용하여 신속.정확한 보고서 작성능력을 익힌 후 실제 병원 사례를 중심으로 Dictation능력을 고취시킨다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일						
교과목명	의료정보 시스템	영문교과목명	Healthcare Information System	선수과목	의료컴퓨터 의료정보학	
교과 목표	의료경영에 필요한 정보관리와 경영정보체계의 기본적인 개념과 기법, 의료정보의 기능과 역할, 의료정보관리를 위한 정보시스템의 구축방법과 실습을 통하여 의료정보시스템을 활용하는 방법을 습득한다.					
교과 내용	1.정보시스템의 이해 3.병원정보시스템의 이해					2. 의료정보시스템의 구축방안과 역할 4. 병원정보시스템의 활용 및 실습
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()					
역량/수행준거 정의						
역량	가중치	수행준거				
OC5. 종합적사고능력	60	보건의료 산업 분야 및 이와 관련된 다양한 분야의 목표 달성을 위한 전략적 수립과 효과적인 방법론을 통하여 해결하고자 하는 문제를 종합적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력				
		제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.				
OC12. 실무도구 능력	40	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력				
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.				
역량 합계	100%					

교과목 프로파일					
교과목명	보험청구심사실무	영문교과목명	Health Insurance Practical Affairs	선수과목	건강보험론 보건학개론
교과 목표	각급 보건의료기관의 의료보험처리 및 청구업무에 대한 기본적 지식과 실무능력을 익숙하게 할 수 있도록 현장 경험을 익힘으로써 졸업 후 현장업무에 직접 투입될 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	1.건강보험 요양급여비용 2.행위급여 일반원칙 3.건강보험 행위 급여/비급여 목록 및 급여 상대가치점수 4.질병군 급여/비급여 목록 및 상대가치점수 5.요양병원 급여 목록 및 상대가치평가 6.OCs를 활용한 건강보험심사청구 실무				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC4. 도구학문능력	40%	보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력			
		보건의료 산업의 경영에 관련된 제반 문제들을 이해하고 자료를 수집하여 구체적으로 분석할 수 있고 또한 문제해결을 위해 적합한 이론과 지식을 적용할 수 있는 능력			
OC12. 실무도구능력	60%	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력			
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	원무관리실무	영문교과목명	Hospital Business Practice	선수과목	의료경영개론 의료정보 시스템
교과 목표	환자들에게 최상의 의료서비스를 제공하고 적정이윤을 달성하여야 하는 병원경영 목표 달성을 위하여 원무업무를 효율적으로 수행하는데 요구되는 기본적인 지식과 실무업무를 습득하고 병원행정사와 건강보험사 자격증시험 대비 및 병원현장에 적용 가능한 업무수행능력을 증진한다				
교과 내용	1. 원무관리의 이론습득 2. 원무관리 실무실습				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5. 종합적사고능력	50	보건의료 산업 분야 및 이와 관련된 다양한 분야의 목표 달성을 위한 전략적 수립과 효과적인 방법론을 통하여 해결하고자 하는 문제를 종합적으로 이해하고 설명할 수 있는 능력			
		제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			
OC12. 실무도구 능력	50	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력			
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의무기록실무	영문교과목명	Medical Records Practice	선수과목	의학용어 의무기록학
교과 목표	임상현장에서 발생하는 임상 각 과별 환자의 의무기록(Chart)을 교재로 하여 그 내용의 이해 및 분석을 통해 질병 및 수술·처치분류, 암등록, 통계항목의 색출, 완성도 점검, 퇴원요약정보 작성 등을 실습하여 환자의무 기록 내용을 정보화 할 수 있는 실무능력을 함양한다.				
교과 내용	1.의무기록 보관 및 관리 실습 2. 의무기록 정보분석 실습 3.의무기록 전사 실습				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표(0) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC5.종합적사고능력	20	임상전반의 기초지식과 의학용어의 숙지를 통해 터득한 종합적 사고능력을 중심으로 chart review 능력을 향상 시킨다.			
OC10.사회인의 능력	40	과별 실무 chart review 를 통해서 퇴원요약분석의 능력을 고취시킨다.			
OC12.실무도구 능력	40	실제 병원 chart 분석을 위해 질병 및 수술분류, 암등록, 정질.량분석, 진료실적 통계분석 등의 내용을 총체적으로 습득한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료경영 세미나	영문교과목명	Health care Seminar	선수과목	의료경영전공 교과목
교과 목표	의료경영의 관련분야에 대한 사례발표 및 현장실습을 통한 업무방법을 익힐 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	1.그룹별 프로젝트 수행 및 발표				
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(0) 토론(0) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC9. 의사전달 능력	50	보건의료 산업분야의 관련 주제를 반영하는 보고서를 논리적으로 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 활용하여 효과적으로 발표할 수 있는 능력			
		주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 10분 동안 명료하게 발표할 수 있다.			
OC10. 사회인식 능력	50	보건의료 산업사회의 관점에서 발생할 수 있는 여러 가지 문제해결 방안과 파급효과를 이해하고 그 중요성을 설명할 수 있는 능력			
		세계적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 보건의료 산업분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	병원경영 특수과제	영문교과목명	Special Practice in Hospital Management	선수과목	전과목
교과 목표	병원행정사, 의료보험사, 의무기록사 국가자격증을 취득케 하는 것이 목적이다. 따라서 그동안 강의한 강좌의 내용을 문제지를 통하여 총정리하며, 시험에 대비한다.				
교과 내용	1. 병원회계 2. 병원원가관리 3. 구매.물류 4. 병원인적자원관리. 5. 원물관리				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 (0) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC4. 도구학문능력		50	주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		
OC12. 실무도구능력		50	주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의무기록실무 특수과제	영문교과목명	Special issue of Medical Record Practice	선수과목	의학용어 의무기록학 의무기록전사
교과 목표	기초 의무기록전사에 근간한 학습을 바탕으로 임상실무의 실제 case(영상의학과, 수술지, 퇴원요약지, 병리학) 별로 신속한 보고서 작성을 할 수 있도록 체계론적 방법을 통해 전사자(transcriptionist)의 능력을 배양한다.				
교과 내용	1. 실제 Case 전사사례 구성 및 개요 2. 의무기록 총체적 문제실습				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8.팀워크 능력	20	기초 의무기록전사 학습을 바탕으로 임상실무 실제 Case 활용을 통해 팀별 주제로 팀워크 능력을 향상시킨다.			
OC10.사회인의능력	40	임상지식과 실무지식을 체계적으로 학습 한 후 주제에 따른 문제 해결능력을 숙지한다.			
OC12.실무도구능력	40	의무기록의 총체적인 실제 병원 사례를 중심으로 문제해결능력을 향상시킨다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	의료경영 인턴십	영문교과목명	Internship in Healthcare Management	선수과목	전과목
교과 목표	의료경영능력을 배양하기 위하여 병원 및 의료관련기관에서 3주간 현장실습을 시행하면서 실무능력을 배양한다.				
교과 내용					
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8. 팀워크 능력	50%	그룹 프로젝트의 달성을 위해 팀 구성원들 간 업무분담 체계를 파악하고, 타 구성원과의 협력방안을 제시할 수 있는 능력			
		팀 프로젝트 수행을 위해 구성원 간의 역할분담에 대한 구체적인 내용을 제시하고 팀이 수행한 결과물을 보고서로 작성할 수 있다. 팀원의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.			
OC12. 실무도구능력	50%	전공실무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 활용하여 실제 제시된 문제에 효율적으로 적용할 수 있는 능력			
		주어진 문제 해결에 필요한 경영학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			
역량 합계	100%				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
의료경영학사	- 졸업 시험 - - 전공 필수 3과목에서 각 과목 70점 이상 합격 처리 필수학점 이수→졸업시험→사정→졸업	-

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
전용강의실(청송관 302호)	의료경영학과 전용강의실	-
전용강의실(청송관 311호)	가상병원	-
전용강의실(청송관 312호)	의료경영 실습실	-

의생명과학과

1. 교육목표

의생명과학과는 의생명과학의 다양한 교과목의 이론과 실험실습 교육을 통해 창의력과 국제경쟁력을 개발하여 생명과학의 지식과 원리를 보건의료 및 인류 복지에 기여할 수 있도록 실용화하는 미래 바이오 기술 (Bio Technology) 산업 분야를 주도할 수 있는 전문인력 양성을 교육목표로 한다.

2. 학과연혁

- 2015. 7. 의생명과학과 설립인가
- 2016. 3. 의생명과학과 제1회 신입생 입학
- 2017. 3. 의생명과학과 제2회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

보건의료 분야의 선도인력 양성과 지역발전을 견인할 핵심리더 양성을 위해서는 학생의 능력을 함양시키는 것이 중요하다. 의생명과학과에서는 다음의 3가지 교육중점항목을 설정하고 교육과정을 편성·운영하여 인재 양성의 궁극적인 목표를 달성하려고 한다.

- 1) 생명현상의 원리를 이해하며, 이를 임상의학에 응용할 수 있는 전문 연구인력 양성 (전문성)
- 2) 첨단 생명산업 창출을 위한 창의적 능력제고 (창의성)
- 3) 글로벌 경쟁 시대를 주도할 국제적 감각을 지닌 인재 양성 (국제성)

글로벌 바이오산업을 주도할 수 있는 인재 양성의 취지 아래, 본 학과는 실험실습위주의 수업을 위하여 교수 당 실험 실습 과목을 1과목 이상 개설하여, 이론과 실습을 겸비한 수요자 맞춤형 인재, 현장 감각을 지닌 전문 인력으로 교육하고자 한다. 기초생명과학과 함께, 분자생물학, 면역학, 줄기세포학, 영양학, 내분비학, 독성학, 실험동물학, 후생유전학, 신경생물학 등 의료관련 분야의 교과목을 균형있게 개설, 운영하여 의생명과학과 만의 차별화된 교육을 통하여 미래 바이오산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	007.글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	009.창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0010.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	0011.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	0012.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀워크, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0013.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

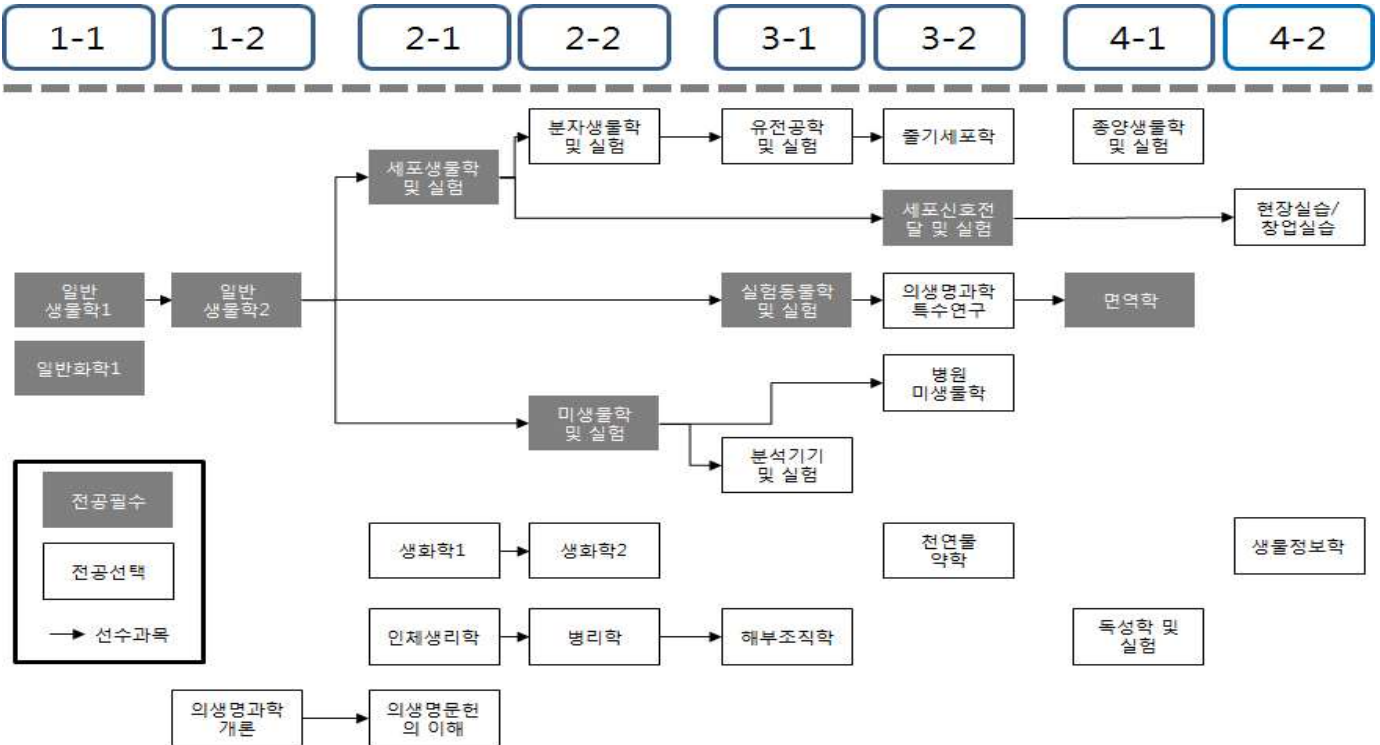
5. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	대화와 자료를 근거로 하여 타인의 의도를 경청하고 이해하여 새로운 지식과 의견을 수용하고 자신의 생각과 의도를 말과 글을 통해 정확하게 전달할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌능력	전공분야의 외국어 원문교재의 내용을 이해하고 세계적인 trend를 파악할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공실무능력	전공 직무에 관련된 이론, 실험기술과 최신 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적문제해결력	가설을 제시하고, 실험적 증명을 통해 가설을 입증하는 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 문제를 해결하는 적절한 의사결정을 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	현대과학의 발전 방향을 이해하고 시장이 요구하는 분야의 needs를 파악하며, 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 실용화할 수 있다.	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 기기 사용을 통해 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	팀 프로젝트 수행을 통해 구성간의 협력과 배려를 통해 문제 해결을 할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체윤리	공동체에 봉사하며 책임있고, 성실하게 규칙을 준수하여 주어진 임무를 수행할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

6. 교육과정편성표

교과구분	과목명	개설 학년 및 학기								학점구성			학점합계
		1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험실습	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
전공필수	일반생물학1	3								3			3
	일반화학	3								3			3
	일반생물학2		3							3			3
	세포생물학 및 실험			3						2		1	3
	분자생물학 및 실험				3					2		1	3
	미생물학 및 실험				3					2		1	3
	실험동물학 및 실험					3				2		1	3
	세포신호전달 및 실험						3			2		1	3
	종양생물학 및 실험							3		2		1	3
	의생명특수연구 (캡스톤디자인 I-IV)						1				1		1
교양필수	사제동행세미나	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5				
	소계	6	3	3	6	3	4	3	0	21	1	6	28
(캡스톤 디자인은 I-IV 중 해당 학년 사제동행 담당교수)													
전공선택	의생명과학개론		3							3			3
	인체생리학			3						3			3
	생화학1			3						3			3
	생화학2				3					3			3
	병리학				3					3			3
	분석기기 및 실험					3				2		1	3
	해부조직학					3				3			3
	유전공학 및 실험					3				2		1	3
	줄기세포학						3			3			3
	병원미생물학						3			3			3
	천연물약학						3			3			3
	면역학							3		3			3
	독성학 및 실험							3		2		1	3
	시스템생물학								3	3			3
	현장실습/창업실습								2			2	2
	소계	0	3	9	6	9	9	6	5	39		5	44
총계		6	6	12	12	12	13	9	5	60	1	11	72
타과인정	의학용어 (의료경영)			3						3		3	
	해부생리학 (의료경영)			3						3		3	
	병리학 (의료경영)				3					3		3	
	인체해부생리학			3						3		3	
	의용재료							3		3		3	

7. 이수체계도



8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

과 목 명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	
일반생물학1						10		60	30					100%
일반화학						10		60	30					100%
일반생물학2								70		20	10			100%
세포생물학 및 실험						10		50		30		10		100%
분자생물학 및 실험						10		50		30		10		100%
미생물학 및 실험								60		20	20			100%
실험동물학 및 실험								60		20	20			100%
세포신호전달 및 실험								60		20	20			100%
면역학							10	60		30				100%
종양생물학 및 실험								60		20	20			100%
의생명과학특수연구 (캡스톤디자인 I-IV)									40	20	30	10		100%
의생명과학 개론							10	50		40				100%
인체생리학								60		30	10			100%
생화학1								50		30	20			100%
생화학2								50		30	20			100%
병리학							20	60		20				100%
분석기기 및 실험								60		20	20			100%
해부조직학								50		40	10			100%
유전공학 및 실험						10		40			30	20		100%
줄기세포학								60		30	10			100%
병원미생물학								60		20	20			100%
전연물약학								70		20	10			100%
독성학 및 실험								60		20	20			100%
생물정보학							10	40		20	30			100%
현장실습/창업실습									40	20	40			100%
개설과목에서의 역량총합						50	50	1,300	140	550	360	50		
졸업에 필요한 최소 역량 기준		60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	60%	

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일								
교과목명	일반생물학1		영문교과목명	Introduction to Biology 1		선수과목		
교과 목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.							
교과 내용	생명체의 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능, 생명체의 발생, 유전과 진화, 동식물의 분류 및 생태계의 기능 등에 대해 강의하고, 생명체의 생리와 유전에 대한 실험적 접근 방법을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓			✓	✓		
가중치		70%			20%	10%		
평가방법		시험			프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	일반화학			영문교과목명	General Chemistry	선수과목		
교과 목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다. 첫 단계로 거시적인 현상을 기술하는데 필요한 용어들과 기본 지식을 배우고, 두 번째 단계로 원자 및 분자의 미시적 관점에서 화학현상들의 원인을 이해한다							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓			✓	✓		
가중치		70%			20%	10%		
평가방법		시험			프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	의생명과학 개론		영문교과목명	Introduction of Biomedical Engineering		선수과목		
교과 목표	본 강좌는 의생명과학의 기본적인 개념을 이해하고 생물학, 분자생물학의 질병과의 상관관계 이해를 목적으로 한다. 전공심화 교육 과정에 들어가기 전에 의생명공학과 관련된 이론과 현상 및 현황을 이해하고, 의학으로의 적용과 발전에 대한 교육을 실시한다.							
교과 내용	의생명공학의 기본개념을 비롯하여 의생명공학의 필요성, 발전가능 분야에 대하여 개괄적으로 학습한다. 이 수업을 통하여 의생명과학/공학에 대한 전반적인 이해를 가지도록 하여, 앞으로의 진로에 대한 방향을 설정하는데 도움이 될 수 있도록 한다. 난치성 질환과 유전자 치료, Stem Cell 치료, 동물 복제, Nanobiotechnology 등 최신의 생명과학 기술에 대한 소개와 이들이 질병의 예방 및 치료에 어떻게 활용되는가에 대한 방법 등을 강의한다.							
교육 방법	이론 (☒) 실습 (☐) 프로젝트 수행 (☐) 토론(☐) 발표(☐) 팀 단위 학습(☐)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		☒			☒			☒
가중치		10%			30%			60%
평가방법		발표			프로젝트			시험

교과목 프로파일								
교과목명	일반생물학2		영문교과목명	Introduction to Biology 2		선수과목		
교과 목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.							
교과 내용	일반생물학 1과 연계하여 동물과 식물을 구성하는 각 기관들의 특성을 이해하고, 계통분류 및 형태학적 특성을 이해한다. 동물의 각 기관별 기능에 대한 기본 지식을 습득하고, 신체를 구성하는 각 기관들간의 유기적 상호작용을 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓			✓	✓		
가중치		70%			20%	10%		
평가방법		시험			프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	세포생물학 및 실험		영문교과목명	Cell Biology		선수과목	일반 생물학	
교과 목표	세포내에서 실제로 기능을 수행하는 단백질들의 구조와 기능에 관한 지식을 습득하여, 향후 보건 및 의학 관련 전공 분야를 학습하는데 필요한 세포생물학적인 기초 지식을 제공하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	세포생물학은 기본적인 세포, 세포소기관, 단백질 등의 구조와 기능에 대해 학습하고, 이를 기초로 세포생물학적 지식과 인간의 질병과의 관련성을 이해하는 학문이다. 세포의 구성 성분인 세포막, 세포골격, 핵, 미토콘드리아 등의 기능과 역할에 대해 살펴보고, 유전자 발현의 조절과 세포의 신호 전달 기작에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓		✓		✓	
가중치	10%		50%		30%		10%	
평가방법	발표		시험		프로젝트		그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	분석기기 및 실험		영문교과목명	Analytic Instruments and Experiment		선수과목	미생물학	
교과 목표	세포생물학, 미생물학을 기초로 하여 여러가지 기기 분석법의 원리를 학습하고 과학적 사고 방식을 배양시키고자 한다.							
교과 내용	생명현상의 측정을 위한 다양한 기기의 원리와 분석방법을 이해한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		시험	시험		

교과목 프로파일								
교과목명	생화학1		영문교과목명	Biochemistry 1	선수과목	일반화학		
교과 목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 핵산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.							
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			50%		30%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	인체생리학		영문교과목명	Human Physiology		선수과목		
교과 목표	인체의 구조와 기능을 이해하고 각 기관별 세포, 조직 및 기능을 익힌다.							
교과 내용	인체의 구조적 기능적 기본 단위인 세포 수준에서부터 조직, 기관, 기관계에 이르는 기능적 통합에 대해 학습하는 학문으로 인체 내 생리학적 조절에 관한 기초지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		30%	10%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	미생물학 및 실험	영문교과목명		Microbiology		선수과목	일반생물학	
교과 목표	미생물인 세균, 바이러스 및 진균의 분류, 특성, 응용 분야를 학습한다.							
교과 내용	미생물은 인류에게 유용한 물질의 생산, 음식물의 발효 등으로 도움이 되며, 또한 많은 질병을 유발하는 원인이 되기도 한다. 미생물학은 바이러스, 세균, 곰팡이, 조류, 원생동물 등으로 구분되며 특정 분야인 병원미생물학을 공부하기 전에 전체적인 것을 습득해야 한다. 따라서 미생물의 역사 및 영역을 이해하고 세균의 기초 이론, 분리 및 동정하기 위한 염색, 배양 등 각종 미생물 관련 검사기법을 습득하고 질병의 원인 세균, 진균, 바이러스 등 병원성 미생물 기초를 이해하는 것을 목적으로 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	줄기세포학		영문교과목명		Stem Cell Biology		선수과목	세포생물학
교과 목표	줄기세포에 대한 정확한 정의와 이해를 바탕으로 줄기세포의 수립, 배양 및 분화유도에 대한 전반적인 지식을 습득하며, 난치성 질환의 근원적 치료와 재생의학의 발전에 대한 비전을 제시한다.							
교과 내용	배아 및 성체줄기세포의 최신 지견과 줄기세포의 특성인 다능성을 이용한 퇴행성 질환의 치료에 대해 학습한다. 인간 및 동물줄기세포를 다양한 세포로 분화시키는 최근의 연구를 소개하고, 혈액, 신경 등 각 조직에 특이적인 성체줄기세포의 이용에 대해서 공부한다. 줄기세포연구의 기반이 되는 다양한 모델과 아울러 세포치료에 있어서 거부반응을 제어할 수 있는 환자맞춤형 줄기세포를 생산하기 위한 최근의 여러 연구들에 대하여 토의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		30%	10%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	해부조직학		영문교과목명	Anatomical Histology		선수과목	인체생리학	
교과 목표	인체를 구성하고 있는 세포와 조직의 기능에 대해 학습하고, 정상적인 생리 기능 및 상태와 질병에 의한 조직변화에 대한 차이점을 이해함으로써 향후 관련 전공 분야를 학습하는데 도움이 되도록 한다.							
교과 내용	세포, 조직, 기관들의 기능을 이해하고 이들의 해부조직학적 특성을 이해함으로써 생명현상의 발생과 유지를 위한 기초적인 반응들을 알고 이를 통해 생체의 질병 유발과 역제의 기작에 대해 습득하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			50%		40%	10%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	분자생물학 및 실험		영문교과목명	Molecular Biology			선수과목	생화학
교과 목표	DNA 복제의 기전, 하등 및 고등 세포의 유전자 발현 조절, 유전자 재조합 기술, 돌연변이 등에 대하여 강의한다.							
교과 내용	생명현상의 근원적인 원리/논리를 분자수준에서 규명하고자 하는 학문으로서 특히 본 강좌는 DNA를 생명현상의 근원적인 분자로 이해하고 DNA에 내재된 생명의 1차원적 정보가 어떻게 단백질의 3차구조로 실체화되며 이를 통해 어떻게 세포내의 유기적 생명현상이 발생, 유지, 조절되는가를 분자학적 논리를 이용하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓		✓		✓	
가중치	10%		50%		30%		10%	
평가방법	발표		시험		프로젝트		그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	병원미생물학		영문교과목명	Pathogenic Microbiology		선수과목	미생물학	
교과 목표	인간을 비롯한 진핵생물의 감염성 질병에서 원인생물체인 병원성미생물에 대한 전반적인 내용을 학습한다.							
교과 내용	인류에게 질병을 유발하는 세균을 동정하기 위한 미생물의 형태, 생화학적 성상, 병원성, 검체의 채취 및 수송, 미생물의 염색법, 멸균법, 미생물의 배양법, 생화학적 시험, 항생제 감수성 검사방법을 교육한다. 또한 질병을 일으키는 원인 세균과 증상 및 미생물의 제어방법등을 학습함으로써 세균과 연관된 질병을 잘 이해하게하고 최근 발전하고 있는 자동화 동정기기의 원리를 이해하고 분자생물학을 이용한 동정법을 학습하여 병원성 미생물의 동정을 잘 할 수 있게 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	면역학		영문교과목명	Immunology			선수과목	미생물학
교과 목표	인체의 질병에 대한 방어 능력인 면역현상에 대한 기초를 이해하고 면역체계에 대한 인식능력과 작용기작을 학습한다.							
교과 내용	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해하는 것을 목표로 한다. 면역시스템의 구성 요소와 방어 기작, 항체의 구조 및 생산, B-림프구와 T-림프구의 특성, 면역 과민 반응, 면역 반응의 조절 등에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓		✓			
가중치		10%	60%		30%			
평가방법		시험	프로젝트		프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	천연물약학		영문교과목명	Natural Product Pharmacology			선수과목	
교과 목표	자연의 모든 생물체 및 그 대사산물로부터 생산되는 2차 대사산물에 대한 분리, 분석 등을 비롯한 그들의 기능과 활용에 대한 내용을 학습한다							
교과 내용	천연물에서 유래된 주요 활성 유기화합물의 분리 및 구조분석과 활성평가에 대한 방법론, 천연활성성분의 생합성 경로, 작용기전 및 의약학적 특성과 식물공학을 이용한 천연물의 생산 등에 대해 강의함으로써 천연활성성분을 이용한 신약설계, 건강기능성 천연물(neutraceuticals), 기능성 화장품(cosmeceuticals) 등에 응용할 수 있는 기반을 다질 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓	✓	✓			
가중치			70%	20%	10%			
평가방법			토론	토론	프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	유전공학 및 실험		영문교과목명	Genetic Engineering		선수과목	세포생물학, 분자생물학	
교과 목표	유전자의 산업적, 의학적 활용에 필요한 기본 지식을 익히는 것을 목표로 한다. 유전의 기본 원리, 유전자 조작법, 유전자 발현 조절 기작 등에 대한 기초 지식을 얻을 수 있는 내용들을 학습한다.							
교과 내용	의학 연구 및 임상에 필요한 기본적인 유전학적 지식과 분자생물학 기법을 이해하고 최신 유전체 연구성과를 의학에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위하여 유전자 및 염색체에 관련한 지식으로부터 유전학, 유전체학, 생명정보, 단백질학 등을 강의한다. 또한 유전질환을 중심으로 질환유전자 발굴과 유전진단 및 검사, 유전자치료 등에 대하여 토론하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓			✓	✓	
가중치	10%		40%			30%	20%	
평가방법	보고서		시험			시험	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	병리학		영문교과목명	Pathology		선수과목	인체생리학	
교과 목표	질병의 원인 및 질병의 발생기전 그리고 장기의 형태학적 변화와 기능변화를 설명하고 병리학에서 이용하는 기술적 방법 등을 교육시켜 임상에서 활용할 수 있게 한다.							
교과 내용	생물학, 해부생리학 등의 지식을 토대로 하여 인체가 정상상태에서 이탈하였을 경우 해부학적, 기능학적 변화에 대하여 이해하도록 한다. 질병의 원인, 발병기전, 병리학적 변화와 진단 그리고 질병이 개체에 미치는 영향에 대하여 개괄적인 이해를 높일 수 있도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓		✓			
가중치		20%	60%		20%			
평가방법		토론	시험		프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	종양생물학및실험	영문교과목명	Tumor Biology			선수과목	세포생물학	
교과 목표	종양생물학에서는 암 생물학의 기본원리와 과학적 증거를 강의한다. 암세포에 대한 일반적 이해와 함께 암전이, 발암화 과정, 암유전자, 암 억제유전자 및 암 예방의 기전에 대하여 강의한다.							
교과 내용	효과적인 종양의 진단, 예방, 치료기술의 개발을 위해서는 암의 원인, 진행과정 및 그 기전을 제대로 이해하여야 하며 본 강좌에서는 암과 관련된 내용을 총괄적으로 다룬다. 특히, 발암기작, 화학적 예방, 종양 치료법의 최근 경향 등에 구체적인 지식을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	실험동물학 및 실험		영문교과목명	Experimental Animal Science			선수과목	해부조직학
교과 목표	기초연구에 주로 사용하는 실험동물의 해부생리학적 특징을 비롯하여 동물실험의 기초기법, 동물마취법, 독성 시험 등에 대해 알아보고 질환모델동물에 대해 강의한다							
교과 내용	바이오산업의 발전과 더불어 실험동물의 이용이 최근 증가하고 있으며, 동물실험 분야에 대한 관심도 또한 증가하고 있다. 또한, 동물보호법 및 실험동물에 관한 법률의 시행에 따라 윤리적 동물실험에 대한 관심의 증가 및 신뢰성 확보를 위한 사회적 요구가 증대되고 있어, 앞으로 동물실험에 쉽게 접근하고, 숙달될 수 있는 연구자 양성을 위한 실험동물 및 동물실험에 대한 지식을 배양하고자 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 () 팀 단위 학습 (✓)							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	유전공학		영문교과목명	Genetic Engineering	선수과목	유전학		
교과 목표	유전자의 산업적, 의학적 활용에 필요한 기본 지식을 익히는 것을 목표로 한다. 유전의 기본 원리, 유전자 조작법, 유전자 발현 조절 기작 등에 대한 기초 지식을 얻을 수 있는 내용들을 학습한다.							
교과 내용	의학 연구 및 임상에 필요한 기본적인 유전학적 지식과 분자생물학 기법을 이해하고 최신 유전체 연구성과를 의학에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 위하여 유전자 및 염색체에 관련한 지식으로부터 유전학, 유전체학, 생명정보, 단백질학 등을 강의한다. 또한 유전질환을 중심으로 질환유전자 발굴과 유전진단 및 검사, 유전자치료 등에 대하여 토론하도록 한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓		✓			✓	✓	
가중치	10%		40%			30%	20%	
평가방법	토론		시험			프로젝트	그룹과제	

교과목 프로파일								
교과목명	세포치료와 재생의학		영문교과목명	Cell Therapy and Regenerative Medicine	선수과목	줄기세포학		
교과 목표	세포치료/재생의학 분야의 다양한 이론을 학습하고, 재생의학관련 연구자들을 초빙하여 현재의 재생의학 관련 연구 현황 및 동향에 대하여 세미나를 통해 이해한다							
교과 내용	인간의 줄기세포를 의학적 치료에 활용하여 Parkinson's Disease, Diabetes, Spinal cord injury 등 기존의 의학적 접근으로는 완치가 불가능하거나 어려웠던 다양한 질병들을 근본적으로 치료하기 위한 기술과 방법 및 응용에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓			
가중치			70%		30%			
평가방법			시험		프로젝트			

교과목 프로파일								
교과목명	의생명과학 특론		영문교과목명	Special Topics in Biomedical Sciences		선수과목	의생명공학 개론	
교과 목표	바이오융합기술이 산업체 현장에서 어떻게 실용화 되고있는지 알아보고, 관련 기업체 연구, 개발자들의 직접적인 강의와 기업체 탐방을 통해 무척 빠르며 다양하게 발전되는 바이오융합기술 분야의 산업체와의 연계성을 학습한다.							
교과 내용	본 교과는 외부 대학-연구소-산업체 전문가를 초빙하여 바이오산업 분야의 최신 연구 동향을 파악할 수 있도록 한다. 바이오기술을 기본으로 하여 최근 새로운 첨단기술분야로 각광을 받고 있는 의료바이오융합기술에 대한 이해와 이를 적용한 기술개발 동향에 대하여 학습하므로써, 미래지향적인 융복합기술 창의인력을 양성한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	✓				✓			✓
가중치	10%				30%			60%
평가방법	발표				프로젝트			시험

교과목 프로파일								
교과목명	생화학2		영문교과목명	Biochemistry 2			선수과목	생화학1
교과 목표	생화학1에서 배운 내용을 바탕으로 생명현상에서 일어나는 물질대사, 생체에너지전환 및 활용, 이들의 조절 기작 등을 이해한다							
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			50%		30%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	독성학및실험	영문교과목명	Toxicology				선수과목	임상화학
교과 목표	독성학의 근본적인 원리, 역사적인 배경, 독성작용기전과 독성물질로부터 인간을 보호하는 최종목표에 대해 공부하며, 질병을 일으키는 원인물질로서 독성물질 (예 발암성, 변이원성, 최기원성, 기관 특이적 독성물질 등)을 질병발생 과정에서 그 역할과 예방적 전략을 공부한다. 또한 인체안정성 및 위해성 평가 뿐만 아니라, 신약개발의 관점에서도 학습한다.							
교과 내용	의약품 및 식품 성분에 인체가 노출될 경우, 질병과 부작용이 어떻게 유발되는지 이유와 원인을 분자적 수준에서 공부하여, 신약 개발을 위한 근간을 마련한다. 인체 내 투여된 약물들은, 약물과의 상호 연관성을 갖게 되며, 인체 내 대사를 통해 어떻게 변형되는가에 대한 상세한 메커니즘을 다룬다. 본 과정에서는 환경 내 독성물질의 종류, 물리·화학적 변화 및 이동경로, 생물체에 미치는 영향, 위해성 평가 방법 등을 학습한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		20%	20%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	인체생리학	영문교과목명	Human Physiology				선수과목	
교과 목표	인체의 구조와 기능을 이해하고 각 기관별 세포, 조직 및 기능을 익힌다.							
교과 내용	인체의 구조적 기능적 기본 단위인 세포 수준에서부터 조직, 기관, 기관계에 이르는 기능적 통합에 대해 학습하는 학문으로 인체 내 생리학적 조절에 관한 기초지식을 습득한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			✓		✓	✓		
가중치			60%		30%	10%		
평가방법			시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	생물정보학		영문교과목명	Bioinformatics			선수과목	분자생물학
교과 목표	바이오정보를 수집, 관리, 분석, 활용하는 진화생물학을 포함한 개념과 기술 전반에 대한 BIT 융복합적 이론과 실제를 학습한다							
교과 내용	게놈(genome), 트랜스크립톰(transcriptome), 프로테오믹스(proteome), 메타볼로믹스(metabolome)등 분야의 수많은 데이터를 시스템적으로 분석하고 해석하는 방법을 강의하여, 이러한 정보를 산업적으로 응용하여 경제적인 가치를 창출할 수 있는 방안에 대해 논의한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		✓	✓		✓	✓		
가중치		10%	40%		20%	20%		
평가방법		토론	시험		프로젝트	프로젝트		

교과목 프로파일								
교과목명	의생명과학특수연구 구 (캡스톤디자인 I-IV)		영문교과목명	Neurobiology			선수과목	실험동물학
교과 목표	의생명과학의 이해와 실질적인 전문지식 및 기술습득을 실습을 통해 학습하는 기회를 제공한다.							
교과 내용	다양한 분석기기의 작동원리와 이론 학습을 통해 배운 내용을 토대로 가설을 제시한 ekamd 실험을 설계하고, 관련실험을 실행하여 졸업논문 또는 학술논문의 자료를 생산한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				✓	✓	✓	✓	
가중치				40%	20%	30%	10%	
평가방법				시험	프로젝트	보고서	보고서	

교과목 프로파일								
교과목명	현장실습		영문교과목명	Internship I			선수과목	
교과 목표	실험의 원리 습득과 직접 실습의 기회를 제공하여 실질적 연구역량을 향상할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목표로 한다.							
교과 내용	1-2학년 방학기간 중에 진행되는 강제로, 학생들로 하여금 실제 각 교수연구실에서 진행하고 있는 연구에 참여함으로써 의생명과학연구과정을 이해하고, 정규 실험실습과목에서 다룰 수 없었던 최신 연구방법들을 습득할 수 있는 기회를 갖도록 한다. 4주(160시간)의 현장교육실습을 행한다.							
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 ()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
				✓	✓	✓	✓	
가중치				40%	20%	30%	10%	
평가방법				시험	프로젝트	보고서	보고서	

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
이학사	- 졸업논문 - 졸업 1년 전 학기말에 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수와 자문 교수 1인이 심사 하여 졸업논문 인정 여부를 판단 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업논문 통과 여부를 통보	-
	- 학술지 논문 - 국내 또는 국외 학술등재지 논문 게재 또는 학과 학술지 논문 게재	-
	- 복수전공 - 의생명과학특수연구 (캡스톤디자인)을 제외한 전공필수 27학점과 전공선택 21학점 등 총 48학점 이상 이수	부전공 불허

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (라파엘관 421호)	세포생물학 실험 실습실 (라파엘관 322호) 병리학 실험실습실 (청송관 예정)	-

임상병리학과

1. 교육목표

임상병리학과는 4차 산업혁명, 고령화 시대로의 진입, 의료 패러다임의 전환, 의생명과학의 발달로 인한 사회의 변화에 대응하기 위하여 인간 생명현상의 이해를 바탕으로 각종질병의 정확한 진단과 새로운 검사방법을 습득하고 개인별 학생들의 맞춤 교육으로 질병 예방, 보건복지증진, 생명공학(BT) 등 관련 산업의 주역을 담당할 전문인 양성을 교육목표로 한다. 특히 질병의 진단, 치료경과 및 예후 등을 판단하는데 필요로 하는 의료서비스 현장에서의 전문적이고 현장 맞춤형 임상병리사를 양성하고자 한다.

세부목표는 다음과 같다.

- (1) 보건의료현장 맞춤형 임상병리사 전문 인력 양성
- (2) 4차 산업과 관련한 의료시장을 주도하는 임상병리사 양성
- (3) 의생명공학 관련 분야에서의 진단검사를 활용하는 인재 양성
- (4) 정밀 맞춤의학의료 시장에서의 부응하는 임상병리사 양성

2. 학과연혁

2018.03 가톨릭관동대학교 임상병리학과 신설

3. 교과운영 방안

임상병리학은 기초 의과학과 생명과학이 결합된 융합학문으로 질병의 진단, 치료경과, 예후 등을 첨단 과학 기술에 기초하여 빠르고 정확하게 분석하여 해당 질환을 진단하는 응용학문이다. 따라서 교과과정에서는 인체의 구조와 기능을 기초 필수로 학습하여야 하고 인체의 질병 진단과 치료에 필요한 정보를 얻기 위해 환자로부터 얻어진 검체 (혈액, 조직, 각종 체액 등)를 물리, 화학, 생리학 및 미생물학적 방법을 이용하여 검사하기 위한 이론과 기술을 필요로 한다.

최근 보건의료산업은 고부가가치 산업으로서 그 가치를 인정받고 있고, 임상병리 검사기술은 BT와 IT, NT 기술 등과 융합되어 개발되고 있어 국가의 새로운 성장 동력으로 부상하고 있다. 따라서 본 교과운영을 통해 국내의 전문 인력뿐만 아니라 글로벌 시장에서도 역량 있는 임상병리학 전공자로 육성하고자 한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	0C6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말할 수 있다.	발표, 토론, 보고서
	0C7. 글로벌 능력	전공분야의 외국어 원문 교재의 내용을 이해하고, 전공과 관련한 최근의 정공지식에 대한것을 습득 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	0C8. 전공직무능력	전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	0C9. 창의적 문제 해결력	직무와 관련한 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0C10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발을 할 수 있다.	프로젝트
	0C11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 전공 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력을 포함 할 수 있다.	프로젝트
공감하는 인성	0C12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상을 할 수 있다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	0C13. 공동체 윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 전공직무를 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

구 분	성취 역량	역량 수행 준거
전공 필수/ 선택	0C8.전공직무능력	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.
	0C9.창의적 문제 해결 능력	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.
	0C10.대화발표 능력	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.
	0C11.구조적 사고능력	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.
	0C12.대인관계능력	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 임상병리사로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.

6. 교육과정편성표

전공	이수구분	과목명	1 학 년						2 학 년						3 학 년						4 학 년						비고
			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			1 학 기			2 학 기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
	기초	임상병리학 개론	2	2	0																						
	기초	일반생물학	3	3	0																						
	필수	해부생리학	3	3	0																						
	필수	생화학				3	3	0																			
	기초	의학용어				3	3	0																			
	필수	병리학				3	3	0																			
	필수	유전학							3	3	0																
	필수	조직학 및 실습							3	2	2																
	필수	면역학							3	3	0																
	선택	일반화학							3	3	0																
	선택	법의학							3	3	0																
	선택	기생충학										2	2	0													
	필수	면역혈청학 및 실습										3	2	2													
	선택	보건통계학										2	2	0													
	필수	분자진단학										3	3	0													
	필수	요화학 및 체액검사										3	2	2													
	필수	임상화학 및 실습 1													3	2	2										
	필수	임상생리학 및 실습 1													3	2	2										
	필수	임상혈액학 및 실습													3	2	2										
	필수	임상미생물학 및 실습2													3	2	2										
	필수	임상화학 및 실습 2																3	2	2							
	필수	임상생리학 및 실습 2																3	2	2							
	필수	수혈의학 및 실습																3	2	2							
	필수	임상미생물학 및 실습2																3	2	2							
	필수	임상병리학 실습																			5	0	5				
	필수	진단세포학																			3	3	0				
	선택	임상바이러스학																			2	2	0				
	선택	임상진균학																			2	2	0				
	필수	의료관계법규																					2	2	0		
	필수	공중보건학																					2	2	0		
	선택	핵의학검사학																					2	2	0		
	선택	임상병리학 세미나																					2	2	0		
	계		8	8	0	9	9	0	15	14	2	13	11	4	12	8	8	12	8	8	12	7	5	8	8	0	

7. 교육과정 이수체제도

1 - 1	1 - 2	2 - 1	2 - 2	3 - 1	3 - 2	4 - 1	4 - 2
임상병리학 개론	생화학	면역학	요화학 및 체액검사	임상미생물학 및 실습 1	임상미생물학 및 실습 2	임상병리학 실습	공중보건학
해부생리학	병리학	유전학	분자진단학	임상화학 및 실습 1	임상화학 및 실습 2	진단세포학	의료관계법규
일반생물학	의학용어	조직학 및 실습	면역혈청학 및 실습	임상생리학 및 실습 1	임상생리학 및 실습2	임상바이러스학	핵의학검사 기술학
		법의학	기생충학	혈액학 및 실습	수혈의학 및 실습	임상진균학	임상병리학 세미나
		일반화학	보건통계학				

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

전공	이수 구분	과 목 명	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	가중치합
	기초	임상병리학 개론	80	20				100
	필수	해부생리학	80	20				100
	기초	일반생물학	80	20				100
	필수	생화학	80	20				100
	기초	의학용어	80	20				100
	필수	병리학	80	20				100
	필수	유전학	80	20				100
	필수	조직학 및 실습	60	20		20		100
	필수	면역학	80	20				100
	선택	일반화학	80	20				100
	선택	법의학	80	20				100
	선택	기생충학	80	20				100
	필수	면역혈청학및실습	60	20		20		100
	선택	보건통계학	80	20				100
	필수	분자진단학	80	20				100
	필수	요화학 및 체액검사	60	20		20		100
	필수	임상화학 및 실습1	60	20		20		100
	필수	임상생리학 및 실습1	60	20		20		100
	필수	임상혈액학 및 실습1	60	20		20		100
	필수	임상미생물학 및 실습1	60	20		20		100
	필수	임상화학 및 실습2	60	20		20		100
	필수	임상생리학 및 실습2	60	20		20		100
	필수	수혈의학 및 실습	60	20		20		100
	필수	임상미생물학 및 실습2	60	20		20		100
	필수	임상병리학 실습	25	25	25	25	25	100
	필수	진단세포학	80	20				100
	선택	임상바이러스학	80	20				100
	선택	임상진균학	80	20				100
	필수	의료관계법규	80	20				100
	필수	공중보건학	80	20				100
	선택	핵의학검사학	80	20				100
	선택	임상병리학 세미나	80	20				100

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	임상병리학개론	영문교과목명	Introduction to Clinical Laboratory Science	선수과목	
교과 목표	임상병리학의 기본적인 개념을 이해하고 임상병리학을 전공으로 선택한 학생들에게 전공과목에 들어가기에 앞서 임상병리사학이란 무엇을 배우고 익혀야하는지에 대한 길잡이 역할을 하고자한다.				
교과 내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상병리검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 이해한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	일반화학	영문교과목명	General Chemistry	선수과목
교과 목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하고자 한다.			
교과 내용	화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	일반생물학	영문교과목명	General Biology	선수과목
교과 목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
교과 내용	생명체의 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능, 생명체의 발생, 유전과 진화, 동식물의 분류 및 생태계의 기능 등에 대해 강의하고, 생명체의 생리와 유전에 대한 실험적 접근 방법을 학습한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	해부생리학	영문교과목명	Anatomy Physiology	선수과목
교과 목표	중요한 인체구조 및 생리적인 관계를 정확히 파악할 수 있도록 유도한다.			
교과 내용	인체의 구조를 계통별로 학습한다. 1) 골격과 관절계의 형태학적 구조와 기능 2) 근육계의 형태학적 구조와 기능 3) 혈관과 심장의 형태학적 구조와 기능 4) 신경계의 형태학적 구조와 기능 5) 소화기계의 형태학적 구조와 기능 6) 호흡기계의 형태학적 구조와 기능 7) 비뇨기계의 형태학적 구조와 기능 8) 생식기계의 형태학적 구조와 기능			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	의학용어	영문교과목명	Medical Terminology	선수과목
교과 목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.			
교과 내용	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	생화학	영문교과목명	Biochemistry	선수과목	
교과 목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 핵산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.				
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	조직학 및 실습	영문교과목명	Histology	선수과목	
교과 목표	인체의 정상적인 조직 및 기관의 미세구조를 그 기능과 관련시켜 이해한다.				
교과 내용	광학 현미경을 통해 보여지는 인체 혹은 동물의 조직 표본을 관찰하고 상피, 결합, 연골, 뼈, 혈액, 근육, 신경조직에 대해 학습하고 계통별 조직에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11. 구조적 사고능력		20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	병리학	영문교과목명	Pathology	선수과목	
교과 목표	질병의 원인 및 질병의 발생기전 그리고 장기의 형태학적 변화와 기능변화를 설명하고 병리학에서 이용하는 기술적 방법 등을 교육시켜 임상에서 활용할 수 있게 한다.				
교과 내용	생물학, 해부학, 생리학 등의 지식을 토대로 하여 인체가 정상상태에서 이탈하였을 경우 해부학적, 기능학적 변화에 대하여 이해하도록 한다. 질병의 원인, 발병기전, 병리학적 변화와 진단 그리고 질병이 개체에 미치는 영향에 대하여 개괄적인 이해를 높일 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	면역학	영문교과목명	Immunology	선수과목	
교과 목표	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해한다.				
교과 내용	면역시스템의 구성 요소와 방어 기작, 항체의 구조 및 생산, B-림프구와 T-림프구의 특성, 면역 과민 반응, 면역 반응의 조절 등에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (0) 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기생충학	영문교과목명	Parasitology	선수과목	
교과 목표	인체에 기생하는 선충류, 원충류등의 형태, 생활사, 병원성 진단 및 예방에 대하여 이해한다.				
교과 내용	기생충의 형태, 생활사, 병원성 진단 및 예방 및 진단에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	법의학	영문교과목명	Forensic Medicine	선수과목	
교과 목표	법의학에 대한 개념과 인간의 사망원인을 의학적 차원에서 접근 분석하여 규명함으로써 자살인지 타살인지의 유무를 판단하는 기초지식에 대해서 체계적으로 이해한다.				
교과 내용	법의학 분야, 유전자 분석, DNA 프로파일링, 단기일련반복 등에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	요화학 및 체액검사	영문교과목명	Urinalysis & General analysis Lab	선수과목
교과 목표	인체의 체액 즉, 척수액, 흉수액, 복강액, 심낭액, 관절활액, 위액, 정액, 양수액, 객담, 뇨침사 등과 같은 체액에 대하여 세포학적, 형태학적 진단분야를 학습 실험한다.			
교과 내용	신장의 형태, 구조, 생리를 공부하고 소변의 물리적 특성과 질병과 관련된 소변의 변화와 뇨침사물의 특징을 이해하고 여러 가지 체액을 분석하여 질병 진단 방법을 실험한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11.구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상화학 및 실습 1,2	영문교과목명	Clinical Chemistry & Lab 1,2	선수과목
교과 목표	질병에 의해 유발되는 각종 생화학적인 이상상태를 파악하고 그것을 알아내기 위한 화학적, 물리학적, 면역화학적 각종 검사방법을 이해한다.			
교과 내용	총론 1)측정단위 2)분석용 초자 3)초자기구의 종류와 사용법 4)시약 5)저울 및 용액 6)전해질 7)용량분석 8)비색분석 9)광도계 10)자동분석기 11)전기화학분석 12) 분리분석 13)질관리 각론 1)검체와 제단백 2)탄수화물 3)비단백질소 4)단백질 5)물과 전해질 6)혈액가스 7)효소 8)간기능검사 9)신장기능검사 10)지질, 지단백, 아포지단백 11)호르몬과 비타민 12)약물검사 13)표지자			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11. 구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상 혈액학 및 실습	영문교과목명	Clinical Hematology & Lab 1,2	선수과목
교과 목표	기본적인 혈액검사에서부터 혈액의 구성 성분들의 분류, 생성, 작용 기전 및 기능을 이해하고 혈액응고 인자 검사, 골수표본검사 등 임상혈액 검사실에서 실시하는 모든 검사법의 이론 강의와 실습을 병행하여 임상병리사 업무수행능력을 배양한다.			
교과 내용	1)혈액의 개념 2)조혈 3)적혈구 4)백혈구 5)거핵세포계 및 혈소판 6)지혈과 응고 7)적혈구 질환 8)백혈구 질환 9)출혈성 소인과 질환			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11. 구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상생리학 및 실습 1,2	영문교과목명	Clinical Physiology & Lab 1,2	선수과목
교과 목표	임상생리학적 이론을 바탕으로 전기적 현상을 이용하여 인체 내,외의 구조 및 기능을 검사하고 전기, 전자 장비에 관한 기초적인 기술 습득은 물론 인체 해부생리 및 조절 기관에 따른 이화학적, 임상생리학적 실기능력을 함양한다.			
교과 내용	1)심전도 검사 2)뇌파검사 3)근전도 및 유발전위 검사 4)폐기능 및 기타 생리 검사 5)심장 초음파 및 두개경유 도플러 검사			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11. 구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상미생물학 및 실습 1,2	영문교과목명	Clinical Microbiology & Lab 1,2	선수과목
교과 목표	미생물 분류의 기본개념, 구조적인 특성, 증식 및 물질대사, 미생물 유전학의 기본개념 및 인간과의 상호관계 등을 익힘으로써 미생물에 대한 기본적인 이해도를 높인다.			
교과 내용	총론 1)미생물의 분류 2)세균의 구조와 관찰 3)세균의 유전과 변이 4)세균의 영양과 대사 5)세균과 사람 사이의 상호관계 6)미생물의 물리화학적 관리 7)미생물감염의 치료 각론 1)세균 동정 2)그람양성알균 3)그람음성알균 4)그람양성막대균 5)그람음성막대균 6)무산소성균 7)세포벽이 없는 세균 8)나선균 9)특수세균 10)항균제 감수성 검사			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11.구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	면역혈청학 및 실험	영문교과목명	Serology & Lab	선수과목
교과 목표	면역학을 기초로 하여 혈청학 분야의 검사에 이용되는 반응과 검사 원리를 학습하고 실험하여 임상적응을 위한 기초가 되게 한다.			
교과 내용	열성질환 감염, 결핵균, 톡소플라즈마증, 매독, 후천성 면역결핍증,B형 바이러스 감염, 일본뇌염 바이러스 감염 등의 검사 및 진단법에 대해 학습한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11.구조적 사고능력	20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	진단세포학	영문교과목명	Diagnostic Cytology	선수과목	
교과 목표	인체 여러 부위에서 탈락된 정상세포나 질병으로 인해 변형된 세포에 대해 임상현장에서 활용될 수 있도록 병리학적 진단법을 학습한다.				
교과 내용	질감, 기관지를 비롯한 인체 각 부위에서 탈락되는 세포와 악성종양 여부를 검색하는 기술에 관하여 이해한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	수혈의학 및 실험	영문교과목명	Blood Transfusion & Lab	선수과목	
교과 목표	혈액수혈에 수반되는 적합성에 대한 각종 전문검사, 각종 혈액 제재의 제조와 보관 및 제공기술을 이해한다.				
교과 내용	1)수혈의 역사 2)면역혈액학 3)혈액형 4)채혈 5)혈액제재와 수혈요법 및 성분채혈 6)사람백혈구 항원 7)수혈 부작용 8)검사방법 9)정도관리				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		60%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC11. 구조적 사고능력		20%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	핵의학검사학	영문교과목명	Nuclear Medicine Technology	선수과목	
교과 목표	미량물질, 각종 항원, 항체 및 호르몬 등의 검사에 방사성 동위원소를 이용하기 위해 방사성 동위원소의 취급, 처리와 검사에 적용하여 측정하기 위한 방법을 이해한다.				
교과 내용	핵의학 개론, 방사선생물학, 방사선 측정, 감마선계측기, 베타선계측기, 방사화학, 방사선의약품, 체내 체외 검사, 방사면역측정방법, 정도관리 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	분자진단학	영문교과목명	Molecular Diagnostics	선수과목
교과 목표	인간 유전과 유전 증후군을 학습하고 유전성 질환, 종양 및 감염질환 등에 적용할 수 있는 유전자 검사에 대해 학습한다.			
교과 내용	1)유전학 개요 2)유전성 질환 3)분자유전학 진단기법 4)분자유전학 진단의 적용 5)혈액종양에서 유전자 진단법의 적용			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	임상바이러스학	영문교과목명	Clinical Virology	선수과목	
교과 목표	바이러스의 정의, 분류, 생활사 등을 통해 바이러스의 특징을 다 생물과 비교하고 바이러스와 숙주의 상호관계를 통해 바이러스가 질병을 일으키게 되는 기작 등을 이해한다.				
교과 내용	1)바이러스학 총론 2)외피 비보유 DNA 바이러스 3)외피 보유 DNA 바이러스 4)외피 비보유 RNA 바이러스 5)외피 보유 RNA 바이러스 6)바이러스의 진단법				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	의료관계법규	영문교과목명	Laws and Regulations on health	선수과목
교과 목표	보건의료관계법규(의료법, 의료기사법 등)를 중심으로 보건의료인으로서 적절한 역할을 이해하고 이를 통하여 보건의료 법률체계를 학습한다.			
교과 내용	1)의료법 2)의료기사 등에 관한 법률 3)감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 4)지역보건법 5)혈액관리법			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8.전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.	
OC9.창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일					
교과목명	공중보건학	영문교과목명	Public Health	선수과목	
교과 목표	조직화된 지역사회를의 노력을 통한 질병의 예방, 생명의 연장 및 심신의 효율을 증진하는데 필요한 내용을 체계적으로 학습한다.				
교과 내용	건강과 공중보건의 개념을 이해하고, 역학 및 질병관리, 환경보건 및 보건관리에 대하여 배우고 공공의 보건발전에 기여할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상진균학	영문교과목명	Clinical Mycology	선수과목
교과 목표	조직화된 지역사회를 통한 질병의 예방, 생명의 연장 및 심신의 효율을 증진하는데 필요한 내용을 체계적으로 학습한다.			
교과 내용	1)진균의 분류 2)진균검사 3)진균의 현미경적 검사 4)진균의 배양과 분리 5)효모의 동정 6)사상균의 동정 7)의학적으로 중요한 진균증			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.	
OC9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일					
교과목명	임상병리학 세미나	영문교과목명	Clinical Laboratory Science Seminar	선수과목	
교과 목표	임상병리 검사실의 종합적인 운용에 대해 이해하고 더불어 현장에서의 임상적 진단의 지식과 경험을 보다 심화, 강화시킨다.				
교과 내용	임상화학, 임상미생물학, 임상혈액학, 임상생리학, 조직병리학의 연구를 위한 다양한 방법론들을 조사하고 이를 활용한 실험들을 분석함으로써 관련 분야에 대한 구체적인 실험의 설정방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 (0) 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	유전학	영문교과목명	Genetics	선수과목
교과 목표	생물의 계능 및 유전자의 전사, 번역에 이르는 원핵생물, 진핵생물의 가장 최신 정보를 학습하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	멘델의 유전자 개념 및 유전의 법칙, 유전의 기본 법칙 이해, 표현형과 유전형의 상관관계 이해등을 한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9. 창의적문제해결 능력	20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	임상병리학 임상실습	영문교과목명	Clinical Practice of CLS	선수과목
교과 목표	의과대학 부속병원 등 종합병원의 검사실에서 대학에서 배운 내용을 현장에서 적용해보며 실무를 익히고 견학, 실습한다.			
교과 내용	임상에서 직접 환자와 검체를 대상으로 검체 채취에서부터 검사분석을 거쳐 결과와 보고까지 실제 임상 검사업무가 진행되는 장소에서 전공부서를 교대하며 임상실습 교육을 실시한다. 실습은 3학년 마치고 4학년 올라가는 겨울방학에 수행한다.			
교육 방법	이론 () 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8.전공직무능력	25%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
OC9.창의적 문제 해결력 능력	25%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
OC10.대화발표 능력	25%	1. 주어진 환경속에서 논리적 지식과 소통 감성을 갖고 설득하는 능력이 있다. 2. 선정된 주제에 대한 이해력과 탐구정신으로 자신의 의견을 긍정적으로 발표한다.		
OC11.구조적 사고능력	25%	1. 진단검사지식을 갖고 구성원들에게 올바른 방향과 도전을 제시할 줄 안다. 2. 변화하는 진단검사와 관련된 직무의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 갖고 있다.		
OC12.대인관계능력	25%	1. 복합적인 조직의 구성을 단순화하고 목표지향적인 사고 능력을 갖고 있다. 2. 임상병리사로서 자질과 사고로 창의적인 과제에 도전을 할 줄 안다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	보건통계학	영문교과목명	Health Statistics	선수과목	
교과 목표	통계학에 대한 기본지식을 바탕으로 각종 건강지표, 보건산업 및 의료경영 관련 지표 등에 대하여 이해하고 통계적 추정을 통하여 불확실한 사안에 대해 판단의 근거를 마련하고자 한다.				
교과 내용	통계의 기본 개념, 통계 분석방법, 통계 데이터의 해석, 통계를 위한 디자인의 이해 등을 학습하고자 한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
0C8. 전공직무능력		80%	1. 전공관련 직무 수행에 필요한 전공지식 능력을 갖고 있다. 2. 진단검사와 관련한 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 종합적 사고 능력을 가지고 있다.		
0C9. 창의적문제해결 능력		20%	1. 문제해결을 위한 전문지식과 다양한 의견 수렴 위한 소통 능력을 갖고 있다. 2. 능동적이고 긍정적으로 소양과 자질과 함께 지식 기반 해결 접근 능력을 갖고 있다.		
역량 합계		100%			

9. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
보건학사	졸업시험을 실시하며 최종 평정 60점 이상 인 경우에 인정함.	

안경광학과

1. 교육목표

가톨릭관동대학 안경광학과는 피로에 지친 현대인들의 시력을 보호하고, 나빠진 시력을 되찾아주어 건강하고 광명한 생활할 수 있도록 도우는 안경사를 양성합니다. 뿐만 아니라 각 개인에게 가장 잘 어울리는 아름다운 렌즈와 안경테를 처방할 수 있는 능력을 갖춘 심미적인 안경사를 양성합니다. 이 목표를 달성하기 위해 눈과 렌즈와 안경테에 대한 충분한 전문지식을 갖추도록 함은 물론 스스로가 최신, 최고의 지식과 정보를 얻고`계로 나아가기 위한 포부를 품는 세계 시장을 지향하는 안경사를 양성합니다. 보건의료인으로써의 안경사 역할에 그치지 않고 이웃에 사랑을 나누는 따뜻한 마음을 가진 봉사하는 안경사를 양성합니다.

2. 학과연혁

2018.03 가톨릭관동대학교 의료융합대학에 안경광학과를 신설했습니다.

3. 교과운영 방안

위 교육목표에서 설정한 것과 같은 전문 지식과 철학을 가진 안경사를 배출하기 위해 안경광학과에서는 다음과 같이 교과과정을 운영하고자 합니다. 1학년 전 과정을 통해서 교양과목 외에 안경사 자격을 따는 데 요구되는 물리, 화학, 생물, 수학 등 기초 과목을 편성했습니다. 이를 바탕으로 2학년부터는 안경광학에 대한 이론과 실습을 병행하면서 안경광학, 기하광학, 시기해부학, 시기생리학, 안경조제가공 및 실습 등 전공 필수 교과목을 배정하였습니다. 3학년에서는 안질환, 안경재료학, 양안시검사 및 실습, 굴절 및 굴절검사 실습 등 전공필수 교과목과 전공선택 교과목을 함께 편성했습니다. 4학년에서는 안경조정 및 실습, 안경 브랜드, 현장실습 등 안경원을 경영하거나 전문안경사가 되기 위해 필요한 교과목과 안경사 의료관계법규 등 국가자격증 시험을 대비하기 교과목을 함께 편성해 놓았습니다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	OC6. 의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	OC7. 글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	OC8. 전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	OC9. 창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	OC10. 자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	OC11. 자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	OC12. 대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	OC13. 공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

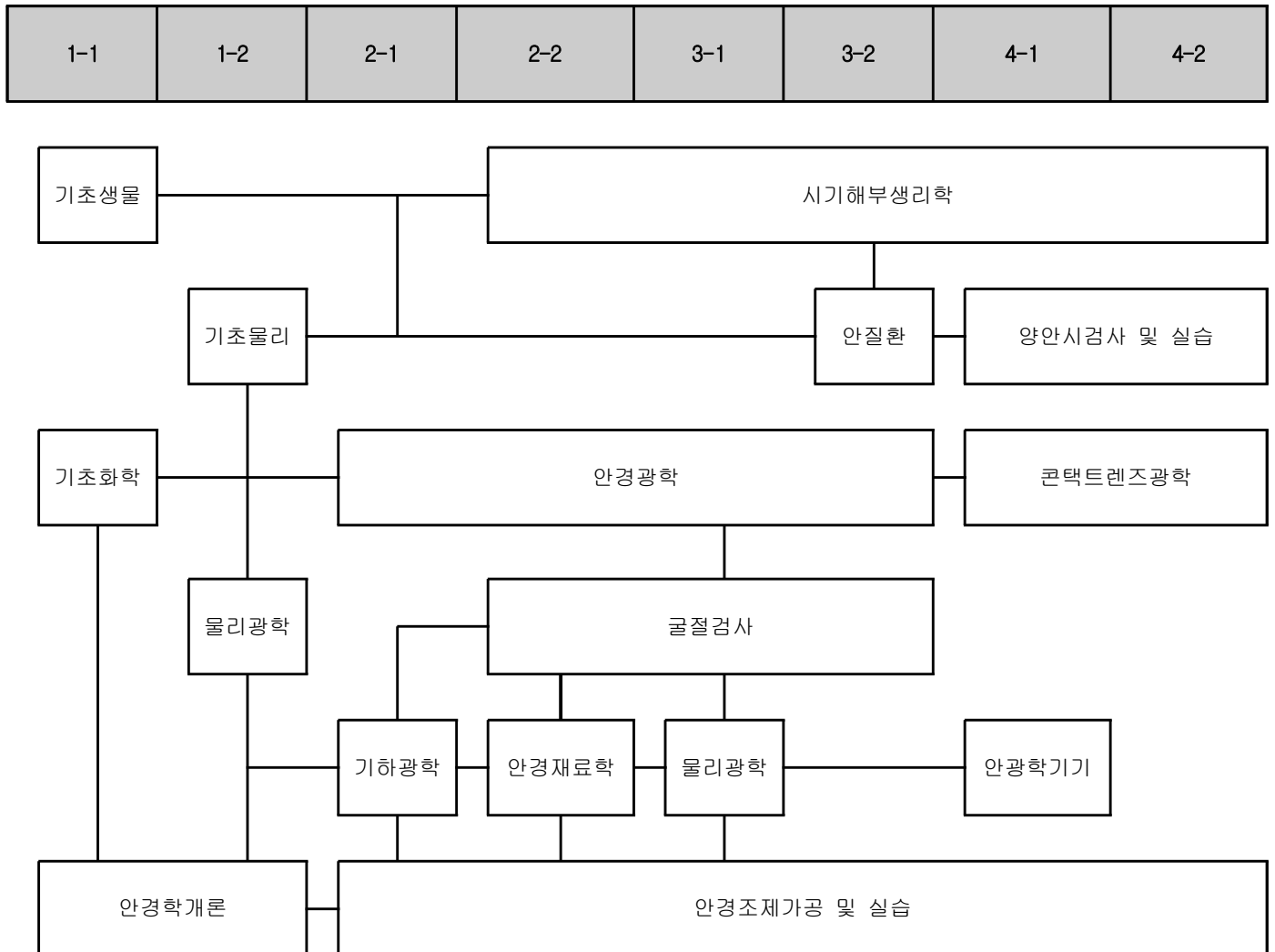
5. 역량별 수행 준거

핵심역량	성취역량	역량수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	OC6. 의사소통능력	프로젝트 수업 및 토론회 혹은 보고서를 작성할 때 자신의 뜻을 간결하고 분명하게 표현하고 있는가, 안경사의 직무를 잘 이해하고 환자에게 필요한 부분을 적절히 이해하고 적용시키는 능력을 판단한다.	발표, 토론, 보고서
	OC7. 글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	OC8. 전공직무능력	안경사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	OC9. 창의적문제해결력	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	OC10. 자기개발능력	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경을 분석하고 시장이 요구구사향을 파악하여 안경사 직무에 도움이 되도록 한다.	프로젝트
	OC11. 자원활용능력	실습, 실기 시간에 있어서 지식으로만 알고 있는 게 아니라 실제 장비나 계측 기기를 얼마나 능숙하게 사용할 수 있는가에 대한 숙련도 평가	프로젝트
공감하는 인성	OC12. 대인관계능력	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	OC13. 공동체윤리	현장 실습기간을 통해 환자의 불편함을 이해하고 봉사하며 안경사로서 책임 있고 성실한 태도로 안경사 업무를 수행하는 가를 판단한다.	시험, 발표, 토론, 보고서

6. 교육과정 편성

구분	성격	과 목 명	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	학점	주당 시간	실습	
기초		기초화학	3	3																							
		기초생물학	2	2																							
		기초물리학				3	3																				
		기초수학							2	2																	
필수		안경학개론Ⅰ	3	3																							
		물리광학				2	2																				
		시기해부학							3	3																	
		기하광학Ⅰ							3	3																	
		안광학 기기 및 실습							3	2	2																
		시기생리학									3	3															
		안경광학Ⅰ								3	3																
		안경재료학Ⅰ								2	2																
		굴절학 및 굴절검사실습Ⅰ									3	2	2														
		안경조제가공학 및 실습Ⅰ									3	2	2														
		안질환												3	3												
		콘택트렌즈광학 및 실습Ⅰ												3	2	2											
		양안시검사 및 실습Ⅰ															3	2	2								
		안경디자인															2	2									
		안경원 창업과 경영															2	2									
		안경 조정 및 실습																		3	2	2					
		의료관계 법규																		2	2						
		브랜드론																		2	2						
		시기능 훈련 실기																		3	2	2					
		현장실습																		2	2						
선택		안경학개론Ⅱ				3	3																				
		기하광학Ⅱ									3	3															
		굴절학 및 굴절검사실습Ⅱ												3	2	2											
		안경조제가공학 및 실습Ⅱ												3	2	2											
		안경재료학Ⅱ												2	2												
		안경광학Ⅱ												3	3												
		콘택트렌즈광학 및 실습Ⅱ															3	2	2								
		안경조제가공학 및 실습Ⅲ															3	2	2								
		안경광학Ⅲ															3	3									
		양안시검사 및 실습Ⅱ																		3	2	2					
		안경광학응용																				2	2				
		안과학특론																				2	2				
		시기능이상																				2	2				
		안경조제가공학특론																				2	2				
		콘택트렌즈광학특론																				2	2				
		굴절 및 굴절검사 응용																				2	2				
합계			8	8	0	8	8	0	11	10	2	17	15	4	17	14	6	16	13	6	15	12	6	12	12	0	

7. 교육과정 이수 체계도



8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

전공	이수구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
전공	기초	기초화학			60	20			20		100
		기초생물학			60	20			20		100
		기초물리학			60	20			20		100
		기초수학			60	20			20		100
	필수	안경학개론 I			60	20			20		100
		물리광학			60	20			20		100
		시기해부학			60	20			20		100
		기하광학 I			60	20			20		100
		안광학 기기 및 실습			40	20		40			100
		시기생리학			60	20			20		100
		안경광학 I			60	20			20		100
		안경재료학 I			60	20			20		100
		굴절학 및 굴절검사실습 I			60	20			20		100
		안경조제가공학 및 실습 I			40	20		40			100
		안질환			60	20			20		100
		콘택트렌즈광학 및 실습 I			60	20			20		100
		양안시검사 및 실습 I			40	20		40			100
		안경디자인	20		20	20	20		20		100
		안경원 창업과 경영			60	20			20		100
		안경 조정 및 실습			60	20			20		100
		의료관계 법규			60	20			20		100
		브랜드론			60	20			20		100
		시기능 훈련 실기			40	20		40			100
		현장실습	20		20	20			20	20	100
	선택	안경학개론II			60	20			20		100
		기하광학II			60	20			20		100
		굴절학 및 굴절검사실습II			40	20		40			100
		안경조제가공학 및 실습II			40	20		40			100
		안경재료학II			60	20			20		100
		안경광학II			60	20			20		100
		콘택트렌즈광학 및 실습II			40	20		40			100
		안경조제가공학 및 실습III			40	20		40			100
		안경광학III			60	20			20		100
		양안시검사 및 실습II			60	20			20		100
		안경광학응용			60	20			20		100
		안과학특론			60	20			20		100
		시기능이상			60	20			20		100
		안경조제가공학특론			60	20			20		100
		콘택트렌즈광학특론			60	20			20		100
		굴절 및 굴절검사 응용			60	20			20		100

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	기초화학		영문교과목명	Basic Chemistry	선수과목
교과 목표	안경광학 전공에서 이용되는 화학적 개념과 화학기호 및 화학적인 기본 법칙을 이해하고 화학 이론과 개념을 명확하게 함으로써 안경광학에서 쉽게 응용될 수 있도록 기초를 제공한다. 중고교에서 학습한 화학의 기초를 재정리하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	물질을 이루는 원소를 이해하고 원소간의 반응과 에너지에 대해 공부한다. 유기화학 및 생화학의 기초 이론을 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 주도적으로 화학반응에 대한 문제를 해결 할 능력이 있다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 화학관련 문제를 학습하며 독창적인 수단을 통해 해결한다. 2. 화학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 기본적인 화학 구조 이론을 익힌다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 화학이론 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초생물	영문교과목명	Basic Biology	선수과목	
교과 목표	안과학 공부를 위한 기초 교과목으로써 모든 생명현상에 대한 원리를 이해한다.				
교과 내용	생명현상과 생명체를 이루는 구성 물질을 이해하고 세포와 분열, 유전과 인체에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 주도적으로 생물교과목에 대한 문제를 해결 할 능력이 있다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 세포반응 문제를 학습하며 독창적인 수단을 통해 해결한다. 2. 생물이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 기본적인 인체와 눈에 대한 이론을 익힌다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 생물이론 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일				
교과목명	안경학개론 I , II	영문교과목명	Introduction to Optometry I , II	선수과목
교과 목표	안경테와 렌즈와 관련된 대부분의 이론(광학적, 물리적, 화학적 기본 원리와 실용방법)을 습득하고 실제 안경 처방시 조제가공의 기초가 되도록 한다.			
교과 내용	안경과 눈에 관한 기본 지식을 습득하기 위해 눈의 구조, 굴절, 난시, 시력, 시야, 조절기능, 안경렌즈와 테, 콘택트렌즈의 종류와 특징 등에 대해 이해하도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC7.주도적 참여	20%	1. 주도적으로 안경학개론에 대한 문제를 해결 할 능력이 있다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8.창의적 문제해결	20%	1. 안경학개론 문제를 학습하며 독창적인 수단을 통해 해결한다. 2. 안경학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9.전문적 지식	60%	1. 기본적인 의료기기인 안경과 눈에 대한 이론을 익힌다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경학개론의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초물리학	영문교과목명	Basic Physics	선수과목	
교과 목표	안경광학의 기초 과목으로써 학생들이 4년 동안 전공과목을 성공적으로 학습할 수 있는 기초를 다지는 교과목. 물리, 화학의 모든 단위들을 정의해 주고 과학적 사고를 하는 습관을 기를 수 있다. 중학교에서 학습한 물리학의 기초를 재정리하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	단위, 좌표계, 삼각함수, 행렬 등을 학습하여 안경광학 관련 교과목의 수업에 필요한 물리수학의 기초를 제공한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 주도적으로 물리학에 대한 문제를 해결 할 능력이 있다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 물리학, 광학 문제를 학습하며 독창적인 수단을 통해 해결한다. 2. 광학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 기본적인 물리학과 눈에 대한 이론을 익힌다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 물리학의 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	물리광학		영문교과목명	Physical Optics	선수과목
교과 목표	빛의 성질과 관련된 물리현상 중에서 빛의 파동성에 의해 나타나는 분산, 간섭, 회절, 편광 등의 여러 가지 성질을 이해한다.				
교과 내용	파동으로서의 빛의 성질을 학습한다. 파동의 종류를 학습하고 몇 가지 빔에 의한 간섭현상과 간섭을 이용한 각종 계측기를 이해한다. 편광, 회절 및 레이저의 안경광학 분야의 응용에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 주도적으로 광학을 물리적으로 문제를 해결 할 능력이 있다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 물리학, 광학 문제를 학습하며 독창적인 수단을 통해 해결한다. 2. 광학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 광학이론과 눈에 대한 지식을 평가한다.. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 물리광학의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초수학	영문교과목명	Basic Mathematics	선수과목	
교과 목표	안경광학과 교육과정 이수를 위해 요구되는 기초 수학적 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 기하광학, 안경광학, 물리광학에 적용되는 모든 수학적 원리를 이해하도록 한다.				
교과 내용	단위, 좌표계, 삼각함수, 행렬, 미분 적분학 등을 학습하여 안경광학 관련 교과목의 수업에 필요한 수학의 기초를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 수학적으로 광학 및 물리학을 증명할 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 수식을 증명한다. 2. 광학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 수학 대한 지식을 평가한다.. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 수학의 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	시기해부학	영문교과목명	Ocular Anatomy	선수과목	
교과 목표	시 감각기로서 눈과 부속기들의 구조와 기능적 특성에 대하여 학습하고 이러한 해부학적 이해를 통해 원활한 눈의 임상적 검사와 진단 그리고 처방을 수행할 수 있도록 한다.				
교과 내용	안구와 안구 부속기의 발생학, 안구 내용물, 안와, 외안근과 안구운동 그리고 시각전도까지 해부학적 구조를 중심으로 부위별 생리학적 기능과 혈관 및 신경, 관련 임상 내용을 이해할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 눈의 구조와 이론, 광학과와의 관계를 주도적으로 설정하여 참여정도를 평가한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 해부학을 응용한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 시기해부학에 대한 지식을 평가한다.. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 눈의 구조 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기하광학 I, II	영문교과목명	Geometric Optics	선수과목	
교과 목표	빛의 직진성에 의한 직진, 굴절, 반사, 수차 등에 대한 원리와 기본 공식을 이해한다. 여러 가지 광학기기의 작동 원리를 파악하여 안광학을 공부하기 위한 기초를 제공한다.				
교과 내용	얇은 렌즈에 대한 가우스의 결상 공식을 학습하고 두꺼운 렌즈에 대한 결상공식과, 조리개, 색수차 ,단색광수차등을 학습하여 광학계의 결상에 대한 종합적인 지식을 제공한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 광학을 기하학로 증명할 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 광학을 증명한다. 2. 광학이론을 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 기하광학에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 기하광학의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	안광학기기 및 실습	영문교과목명	Ophthalmic Instruments & Practice	선수과목
교과 목표	각종 광학기기, 굴절검사 및 안기능 검사에 사용되는 안경광학 기기의 기본 작동원리와 구조 및 사용방법을 습득한다.			
교과 내용	정확한 시력 검사와 안경 조제를 위하여 검영기, 검안경, 안굴절계, 각막곡률계, 세극등 현미경, 망막카메라, 렌즈미터 등의 사용법을 숙지한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 광학기기사용법을 증명한다. 2. 광학기기 적용에 대한 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식	40%	1. 안광학기기에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안광학기기의 습득정도를 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술	40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 안광학기기의 작동원리의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	시기생리학	영문교과목명	Ocular Physiology	선수과목
교과 목표	물체로부터 시각인식을 완성하기 위해 눈이 담당하는 기능과 그 메커니즘을 이해하고 눈의 기능에 영향을 미치는 다양한 요소들을 파악하여 임상적 검사에서 눈의 상태를 보다 정확히 파악할 수 있도록 한다.			
교과 내용	결상과 광감각, 색각, 시력, 시야, 눈알운동, 굴절생리, 눈물, 방수, 유리체와 눈꺼풀, 눈의 신경생리, 눈의 피로 등 시기생리학의 기초를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
0C7. 주도적 참여	20%	1. 시기능의 생리적인 특징을 증명할 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
0C8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 생리학을 증명한다. 2. 시기생리의 원리를 풀이하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
0C9. 전문적 지식	60%	1. 시기생리에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 시기생리학의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안경재료학 I , II		영문교과목명	Eyewear Materials I , II	선수과목
교과 목표	안경테 및 렌즈의 소재와 제조과정 등에 대한 다양한 지식을 소개하고 관련 분야의 새로운 기술과 상품을 소개함으로 안경 제작과 관련된 전 공정을 이해하도록 한다.				
교과 내용	금속, 플라스틱, 혼합테 등 안경테 소재와 유리 및 플라스틱 등 렌즈 소재의 종류를 소개한다. 각 소재별 장단점을 이해하고 안경사로서 고객에 적합한 소재를 선택할 수 있는 역량을 기른다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
0C7. 주도적 참여		20%	1. 안경재료의 특징을 증명할 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
0C8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 광학재료 및 안경재료를 증명한다. 2. 안경재료를 응용하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
0C9. 전문적 지식		60%	1. 안경재료에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경재료학의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안경광학 I, II, III		영문교과목명	Ocular Optics I, II, III	선수과목
교과 목표	안광학계, 정시와 비정시, 근시, 원시, 난시의 교정 원리와 같은 진보적인 실용, 응용 학문을 위한 기본 이론을 학습한다.				
교과 내용	눈의 광학적 구조, 특성 및 굴절 이상안의 검사 및 교정원리, 시기능 검사기기의 원리 등 눈과 관련된 광학 전반적인 이론을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
0C7. 주도적 참여		20%	1. 안경광학의 특징을 증명할 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
0C8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 광학을 증명한다. 2. 안경광학계를 응용하는 방식에 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
0C9. 전문적 지식		60%	1. 안경광학에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경광학의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	굴절학 및 굴절 검사실습 I, II	영문교과목명	Refractology & Refraction Test Practice I, II	선수과목
교과 목표	문진이나 쓰던 안경을 조사하고 동공거리 및 나안시력을 측정한다. 핀홀 검사 및 폭주근점 검사 등을 통해 예비 검사하는 방법을 터득한다. 타각적 굴절검사 및 각종 난시 검사법을 터득한다.			
교과 내용	굴절 이상을 유형별로 사례를 분석하고 증상에 따른 처방에 있어서 고려할 점을 익힌다. 처방 연습을 통하여 미교정 비정시와 시력, 임상 분석의 기초 개념, 안경을 이용한 비정시의 처치를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 굴절검사를 실시한다. 2. 굴절검사법 적용에 대한 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식	40%	1. 굴절학에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 굴절학의 습득정도를 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술	40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 굴절검사법의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안경조제가공학 및 실습 I, II, III	영문교과목명	Ophthalmic Dispensing & Practice I, II, III	선수과목	
교과 목표	광학적으로 오차가 없는 안경을 만들기 위한 안경조제 및 가공에 관한 전반적인 이론을 습득한다. 안경조제가공을 체계적으로 훈련하고 이를 숙련한다.				
교과 내용	광학적으로 오차가 없는 안경을 만들기 위한 안경조제 및 가공 이론을 숙지할 뿐 아니라 전문 안경사로서 갖추어야 할 조제가공에 관한 전반적인 이론과 제작법을 습득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 안경조제가공을 실시한다. 2. 안경조제가공을 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		40%	1. 조제가공에 관한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 조제가공 능력을 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술		40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 조제가공능력 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안질환	영문교과목명	Ocular Disease	선수과목	
교과 목표	눈의 구조와 기능을 이해하며 각종 안질환의 원인과 증상을 공부하고 안질환에 따른 굴절이상과 단순굴절이상을 구분하고 적절히 대응할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	안질환 및 특성에 관한 전반적인 지식을 습득하고 시기능 저하를 유발시키는 용인 및 예방법을 학습한다. 안질환에 대처하는 안경 처방방법에 관하여 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 안질환에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 안질환을 증명한다. 2. 안질환 적용에 대해 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 안과학 및 안질환에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안질환의 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	콘택트렌즈광학 및 실습 I, II	영문교과목명	Contact Lens Optics & Practice I, II	선수과목	
교과 목표	콘택트렌즈 및 안과 일반검사에 대한 이론을 숙지하고 콘택트렌즈 피팅을 위한 각종 검사 및 피팅기술을 실습을 통해 익힌다.				
교과 내용	다양한 콘택트렌즈 처방을 통한 광학적 특성과 교정시의 이상 유무, 렌즈의 재질과 구조를 익히고, 콘택트렌즈의 광학적 원리와 부작용 및 합병증의 예방을 실습을 통해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 콘택트렌즈광학을 실시한다. 2. 콘택트렌즈학 실습을 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	40%	1. 콘택트렌즈 광학에 관한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 콘택트렌즈 처방 능력을 평가한다.			
OC10. 체득화된 기술	40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 콘택트렌즈 광학의 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	양안시검사 및 실습 I, II	영문교과목명	Binocular Vision Test & Practice I, II	선수과목	
교과 목표	사시, 사위, 입체시 등 양안시 시기능 이상 및 처방을 이해하여 보다 효율적인 시기능 검사가 이루어질 수 있도록 한다.				
교과 내용	사시와 사위의 감각 기능과 양안시 기능을 검사법, 구별법 그리고 교정법을 실습을 통해 이해한다. 사시의 종류와 원인에 따라 안경을 이용한 교정법 혹은 수술적 교정법을 구분할 수 있는 능력을 기른다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 양안시기능 검사를 실시한다. 2. 양안시에 대한 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	40%	1. 양안시기능 검사법에 관한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 양안시 처방 및 치료 능력을 평가한다.			
OC10. 체득화된 기술	40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 양안시기능 검사법의 습득정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	안경디자인	영문교과목명	Eyewear Design	선수과목	
교과 목표	사물을 잘 보이도록 도와주는 안경의 의료용 기능이 아니라 아름답게 보이도록 하는 패션 기능으로써 중요성을 이해한다. 안경 구매의 가장 중요한 인자임을 여러 가지 이론을 통해 이해한다.				
교과 내용	디자인의 중요성, 디자인 역사, 안경 디자인의 특성, 안경과 패션, 세계의 패션 시장과 안경 시장 등에 대해 공부한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 안경디자인의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 안경디자인을 시도한다. 2. 안경디자인에 고려사항에 대해 자신만의 새로운 생각을 시도한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 안경디자인에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경디자인 이해 정도를 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	안경원 창업과 경영	영문교과목명	Optician Shop Startup & Management	선수과목	
교과 목표	안경원 창업에 성공하기 위한 이론적 지식을 갖춘다. 창업과 경영에서 발생하는 각종 위험 요소를 숙지하고 창업을 위한 자신감을 갖추도록 한다.				
교과 내용	안경원 창업에 앞 서 미리 사업계획서를 작성해 보고 상권분석, 재무관리, 인사관리, 고객관리, 상품관리, 효과적인 마케팅 기술 등을 이론적으로 습득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 안경원 경영과 창업의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 창업과 경영을 모의 시도한다. 2. 안경원 창업에 자신만의 독특한 특징을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 경영학적에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 창업과 경영에 대한 이해 정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안경 조정 및 실습	영문교과목명	Glasses Fitting Practice	선수과목	
교과 목표	눈과 렌즈의 위치 관계를 최적화하는 원리와 기술을 익힌다.				
교과 내용	안경의 위치가 균형이 맞지 않는 경우 다리, 코받침, 곡률 등 각 부품으로부터의 원인을 찾아 해결할 수 있는 능력을 갖춘다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 안경 조정을 실시한다. 2. 안경 조정에 대한 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		40%	1. 안경 조정에 관한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경 조정 능력을 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술		40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 안경 조정의 습득정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료관계법규	영문교과목명	Medical Related Laws	선수과목	
교과 목표	의료기사법에 명기된 안경사의 권리와 의무 사항 및 행정처분 내용 등을 습득하여 국민 건강과 보건 의료 발전에 기여하도록 한다.				
교과 내용	의료법, 의료기사 등에 관한 법률을 중심으로 법과 시행령, 시행규칙 등에 대해 공부한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 의료기사등에서 의료관계법규 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 관계법규 파악 정도를 평가한다. 2. 안경사의 법규적 문제점 및 해결방향을 다양하게 접목시켜 시도한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 의료관계법규에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 의료관계법규 숙지 정도를 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	브랜드론	영문교과목명	Brands Theory	선수과목
교과 목표	상품 가치를 평가하는 요소 가운데 가장 중요한 브랜드의 가치를 이해하도록 하는 데 목적이 있다. 안경테와 렌즈 역시 브랜드 가치 평가 기준에 의해 가격이 결정되고 소비된다. 소비심리를 이해하도록 한다.			
교과 내용	브랜드 홍수 시대에 브랜드의 가치와 힘을 이해한다. 세계 아이웨어시장 규모와 변화를 파악한다. 명품이란 무엇인지 왜 소비자들의 구매 가치기준 등에 관해 이해한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 의사소통능력	10%	1. 토론을 통해 다양한 안경브랜드의 특징을 알고 토론한다.		
OC7. 주도적 참여	10%	1. 브랜드에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 브랜드 파악 정도를 평가한다.		
OC9. 전문적 지식	50%	1. 다양한 브랜드에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 브랜드의 숙지 정도를 평가한다.		
OC11. 심미적 능력	10%	1. 기능과 맛을 조화시킨 브랜드를 접목시키는 능력을 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	시기능훈련실기	영문교과목명	Vision Training Practice	선수과목
교과 목표	눈의 편위, 조절, 폭주, 융합 등을 포함하는 기능이상의 경우 실시할 수 있는 시기능훈련의 원리와 적용 방법을 알아보고 시기능훈련의 사례연구를 통해 그 결과들을 분석한다.			
교과 내용	시기능훈련의 개념과 방법, 도구 사용법 그리고 시기능훈련 프로그램 처방까지 환자에 적합한 시기능훈련 프로그램을 만들 수 있도록 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 독창적인 방법으로 시기능 훈련 실시한다. 2. 시기능 훈련에 대한 자신만의 새로운 생각을 시도한다.		
OC9. 전문적 지식	40%	1. 시기능 훈련에 관한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 시기능 훈련 능력을 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술	40%	1. 실습, 실기를 통해 배운 기술을 평가한다. 2. 시기능 훈련의 습득 정도를 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	현장실습	영문교과목명	Clinical Practice	선수과목
교과 목표	강의실에서 학습한 이론과 실습을 실제 병원이나 안경원, 안경제조 업체 등에서 실무를 하면서 확인해 보고 실무 경험을 쌓도록 한다.			
교과 내용	이론적으로 배운 내용과 확장에 접목해 본다. 현장실습을 통해 고객들을 실지 응대해 보고 안경을 처방한 결과를 일일 보고서를 작성하도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC6. 의사소통능력	10%	1. 구성원간의 의사소통능력을 평가한다.		
OC7. 주도적 참여	10%	1. 현장실습에서 주도적으로 참여하여 문제 해결 능력을 평가한다.		
OC8. 창의적 문제해결	10%	1. 현장에서 발생한 문제를 창의적으로 해결 한다.		
OC9. 전문적 지식	20%	1. 안경사가 갖추어야할 전문지식을 평가한다.		
OC10. 체득화된 기술	20%	1. 다양한 실험실습을 통한 기술능력의 적용 정도를 평가한다.		
OC11. 심미적 능력	20%	1. 잘 어울리는 디자인을 적용한다.		
OC12. 사회적 도덕성	10%	1. 안경사로서 지켜야할 도덕성을 잘 숙지하고 있는지 평가한다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	안경광학 응용	영문교과목명	Advanced Ocular Optics	선수과목	
교과 목표	안광학계, 정시와 비정시, 근시, 원시, 난시의 교정 원리와 같은 진보적인 실용, 응용 이론을 학습한다.				
교과 내용	안경의 광학적 교정원리 망막상의 위치, 배율, 정점간 거리의 변화 등이 시기능에 미치는 영향 그리고 편안하고 좋은 안경이 되기 위한 기준 등을 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 안경광학의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 안경광학 응용 정도를 평가한다. 2. 안경광학을 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 안경광학 응용에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경광학의 응용법을 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	안과학 특론	영문교과목명	Advanced Ophthalmology	선수과목	
교과 목표	눈의 해부학적 구조와 생리학적 기능을 조직과 세포수준에서 보다 자세하게 습득하여 눈의 기능을 이해하고, 안질환 공부에 토대를 마련하고자 한다				
교과 내용	시력과 시기능을 눈의 생리학적 특성으로 이해하고 시력 및 시기능검사법의 원리를 학습하며 비정시안의 원인을 파악한다. 안구운동, 질병, 굴절이상, 유전 등에 관해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 안과학의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 문제 해결시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 안과학의 응용 정도를 평가한다. 2. 안과학을 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 안과학 특론에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안과학 적용법을 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	시기능 이상	영문교과목명	Abnormality of Binocular Vision	선수과목	
교과 목표	사시, 사위, 입체시 등 양안시 시기능 이상 및 처방을 이해하여 보다 효율적인 시기능 검사가 이루어질 수 있도록 한다.				
교과 내용	사시와 사위의 감각 기능과 양안시 기능을 검사법, 구별법 그리고 교정법을 실습을 통해 이해한다. 사시의 종류와 원인에 따라 안경을 이용한 교정법 혹은 수술적 교정법을 구분할 수 있는 능력을 기른다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 시기능의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 시기능에 이상이 발생 시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 시기능 이상의 정도를 평가한다. 2. 시기능을을 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 시기능에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 시기능 이상 검사법을 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	안경조제가공학 특론	영문교과목명	Advanced Ophthalmic Dispensing	선수과목	
교과 목표	광학적으로 오차가 없는 안경을 만들기 위한 안경조제 및 가공에 관한 전반적인 이론을 습득한다.				
교과 내용	광학적으로 오차가 없는 안경을 만들기 위한 안경조제 및 가공에 대한 진보된 이론을 공부한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 안경조제가공학의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 조제가공시 이상이 발생 할 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 안경조제가공학 특론의 이해 정도를 평가한다. 2. 안경조제가공학을 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 안경조제가공학 특론에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 안경조제가공학을 평가한다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	콘택트광학 특론	영문교과목명	Advanced Contact Lens Optics	선수과목	
교과 목표	콘택트렌즈 및 안과 일반검사에 대한 이론을 숙지하고 콘택트렌즈 피팅을 위한 각종 검사 및 피팅기술을 익힌다.				
교과 내용	다양한 콘택트렌즈 처방을 통한 광학적 특성과 교정시의 이상 유무, 렌즈의 재질과 구조를 익히고, 콘택트렌즈의 광학적 원리와 부작용 및 합병증의 예방법을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량	가중치	수행준거			
OC7. 주도적 참여	20%	1. 콘택트광학의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 콘택트렌즈 처방 시 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.			
OC8. 창의적 문제해결	20%	1. 배운 이론을 통해 콘택트광학 특론의 이해 정도를 평가한다. 2. 콘택트광학을 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.			
OC9. 전문적 지식	60%	1. 콘택트광학 특론에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 콘택트광학을 평가한다.			
역량 합계	100%				

교과목 프로파일					
교과목명	굴절 및 굴절검사 응용		영문교과목명	Advanced Refraction Test	선수과목
교과 목표	문진이나 쓰던 안경을 조사하고 동공거리 및 나안시력을 측정한다. 핀홀 검사 및 폭주근점 검사 등을 통해 예비 검사하는 방법을 터득한다. 타각적 굴절검사 및 각종 난시 검사법을 터득한다.				
교과 내용	굴절 이상을 유형별로 사례를 분석하고 증상에 따른 처방에 있어서 고려할 점을 익힌다. 처방 연습을 통하여 미교정 비정시와 시력, 임상 분석의 기초 개념, 안경을 이용한 비정시의 처치를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC7. 주도적 참여		20%	1. 굴절검사의 특징에 대해 이해 능력을 평가한다. 2. 굴절검사를 응용하여 주인의식을 가지고 적극적으로 참여한다.		
OC8. 창의적 문제해결		20%	1. 배운 이론을 통해 굴절 및 굴절검사의 이해 정도를 평가한다. 2. 굴절 및 굴절검사를 다양하게 접목시켜 시도한 것을 평가한다.		
OC9. 전문적 지식		60%	1. 굴절 및 굴절검사 응용에 대한 지식을 평가한다. 2. 안경사로서 갖추어야 할 기본적인 굴절검사법을 평가한다.		
역량 합계		100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
안경광학사	국가고시 동일과목을 모의시험 형식으로 졸업고사로 대체하며 전체 평균 70점 이상, 각 교과목 70점 이상을 받아야 한다.	

의료공학과

1. 교육목표

가. 일반목표

의료공학은 의학기술과 첨단 융복합 기술을 이용하여 의료계의 정확한 진단과 치료에 기여하는 학문분야로서 의료복지 사회의 구현과 고령화 사회를 위한 21세기적 미래를 위한 학문이며, 의학기술과 첨단 융복합 기술의 접목을 통하여 의학의 이해와 이를 적용한 공학적인 원리와 기술을 교육한다.

나. 세부목표

의료공학은 전 세계적으로 보건복지 및 병원의료 분야에 많은 투자와 집중적인 연구를 하고 있으며, 국내에서도 차세대 국가 유망산업으로 지정하여 집중 지원하고 있어 그 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로 예상되며 전문 인력의 양성과 공급이 시급한 실정이다.

본 학과는 의학의 이해와 융복합 기술을 바탕으로 대학병원을 비롯한 의료기기 산업체, 각종 의료기관 및 연구기관 등의 의료기기에 대하여 다양한 기술정보를 처리하고 효율적으로 운영하며, 관리할 수 있는 유능한 전문기술인을 양성한다,

2. 학과연혁

2007.03	가톨릭 관동대학교 의료공학과 신설
2007.11	제 1 회 의료공학과 학술제 개최
2007.11	제 1 회 창의적 종합설계 경진대회
2008.11	제 2 회 의료공학과 학술제 개최
2008.11	제 2 회 창의적 종합설계 경진대회
2009.11	제 3 회 의료공학과 학술제 개최
2009.11	제 3 회 창의적 종합설계 경진대회
2010.04	창의적 종합설계 경진대회 - 금상수상
2010.09	창의적 종합설계 경진대회 (강원, 경북)지역 예선 2위 (본선진출)
2010.09	창의적 종합설계 경진대회 전국대회 본선 출품
2010.10	제 4 회 창의적 종합설계 경진대회 (강원도 과학축전)
2010.11	산학연협력 EXPO 출품 (장소: 일산 킨텍스)
2010.11	제 4 회 의료공학과 학술제 개최
2011.03	창의적 종합설계 경진대회 - 동상수상
2011.08	창의적 종합설계 경진대회 (강원, 경북) 지역 거점 예선
2011.11	제 5회 창의적 종합설계 경진대회 8종목 출품
2011.11	산학연협력 전시회 출품 (장소: 서울코엑스)
2011.11	제 5회 의료공학과 학술제 개최
2012.11	제 6회 창의적 종합설계 경진대회
2012.11	제 6회 의료공학과 학술제 개최
2013.11	제 7회 창의적 종합설계 경진대회
2013.11	제 7회 의료공학과 학술제 개최
2014.11	제 8회 창의적 종합설계 경진대회
2014.11	제 8회 의료공학과 학술제 개최
2015.11	제 9회 창의적 종합설계 경진대회
2015.11	제 9회 의료공학과 학술제 개최
2016.10	W - hackathon 전국 결선 대상 수상
2016.11	제 10회 창의적 종합설계 경진대회
2016.11	제 10회 의료공학과 학술제 개최

3. 교과운영 방안

의료공학은 의학기술과 첨단 융복합 기술을 이용하여 의료계의 정확한 진단과 치료에 기여하는 학문분야로서 의료복지 사회의 구현과 고령화 사회를 위한 21세기적 미래를 위한 학문이며, 의학기술과 첨단 융복합 기술의 접목을 통하여 의학의 이해와 이를 적용한 공학적인 원리와 기술을 교육한다.

의료공학은 전 세계적으로 보건복지 및 병원의료 분야에 많은 투자와 집중적인 연구를 하고 있으며, 국내에서도 차세대 국가 유망산업으로 지정하여 집중 지원하고 있어 그 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로 예상되며 전문 인력의 양성과 공급이 시급한 실정이다. 본 학과는 의학의 이해와 융복합 기술을 바탕으로 대학병원을 비롯한 의료기 산업체, 각종 의료기관 및 연구기관 등의 의료기기에 대하여 다양한 기술정보를 처리하고, 효율적으로 운영하며 관리할 수 있는 유능한 전문기술인을 양성한다.

4. 목표역량 정의

핵심역량	성취역량	역량설명	평가방법
글로벌 소통능력	OC6.의사소통능력	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 보고서
	OC7.글로벌능력	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	OC8.전공직무능력	전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
통합적 문제해결력	OC9.창의적문제해결력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	OC10.자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	프로젝트
	OC11.자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력. 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함	프로젝트
공감하는 인성	OC12.대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력. 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	그룹과제 (팀활동 참여도) 역할극
	OC13.공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 역량별 수행준거

성취역량	역량 수행 준거
OC6. 의사소통능력	조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며, 바이어의 의견내용을 수용할 수 있다.
OC7. 글로벌 능력	해외시장의 의료기기 시장과 경제 흐름을 분석하고 바이어들이 원하는 니즈를 분석 할 수 있다.
OC8. 전공실무 능력	의료공학과 의공기사, 연구개발 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.
OC9. 창의적 문제 해결 능력	의료기기 개발단계에 있어 구성원들과의 협의 및 의견을 나누고 이를 바탕으로 창의적이고 논리적 사고력을 배양하여 해당 문제를 해결하여 적절한 솔루션 결정을 할 수 있다.
OC10. 자기개발능력	4차 산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 신 의료기기 시장과 트렌드를 분석하여, 의료기기 시장이 요구하는 사회적 니즈를 파악할 수 있도록 준비한다.
OC11. 자원활용능력	빅데이터, 아두이노 등 필수 의료기기 요소를 이해하고 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 의료기기 개발에 관한 기술개발문서 및 기획에 활용할 수 있다.
OC12. 대인관계능력	캡스톤디자인, 창의융합설계 등 팀 별 활동을 통해 각 포지션에 맞는 책임감 부여 및 팀원들 간의 활발한 의사소통으로 현장에서의 대인관계 능력을 향상 시킬 수 있다.
OC13. 공동체윤리	팀활동을 통해 팀의 최종 목표를 위해 힘을 모으고, 성실한 참여 태도로 주어진 아이টে을 개발하며, 의료기기 개발에 있어 실험동물 보호, 연계된 기업들과 공동체 윤리의식을 갖고 업무를 수행 할 수 있다.

6. 교육과정편성표

구분	성격	과목명	1학년						2학년						3학년						4학년						비고	
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기				
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간			
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론
전공	필수	의료공학개론	2	2	0																							
		의학용어				3	3	0																				
		기초의공실험Ⅰ							3	1	3																	
		의용프로그래밍실습							2	1	2																	
		인체해부생리학							3	3	0																	
		기초의공실험Ⅱ										3	1	3														
		의용마이크로프로세서실습										2	1	2														
		의료센서공학										3	3	0														
		사제동행세미나Ⅴ													0.5	1	0											
		사제동행세미나Ⅵ																0.5	1	0								
		사제동행세미나Ⅶ																			0.5	1	0					
		사제동행세미나Ⅷ																						0.5	1	0		
	선택	응용수학	3	3	0																							
		의용자료분석				2	2	0																				
		기초의용회로							2	2	0																	
		의용전자회로										2	2	0														
		의료기기제작실습Ⅰ													3	1	3											
		산업응용종합설계Ⅰ													3	3	0											
		생체신호처리 및 계측													3	3	0											
		생체역학													3	3	0											
		생체통계학													3	3	0											
		의료기기제작실습Ⅱ																3	1	3								
		의료영상처리																3	3	0								
		의료기기설계																3	3	0								
		산업응용종합설계Ⅱ																3	1	2								
		생체유체역학																3	3	0								
		창의종합설계Ⅰ																			3	1	3					
		재활공학																			3	3	0					
		의료기기응용실습																			3	2	4					
		의용재료																			3	3	0					
		의료초음파공학																			3	3	0					
		창의종합설계Ⅱ																						3	1	3		
		의광학																						3	3	0		
		의공학프로젝트																						3	3	0		
		산업현장학습Ⅱ																						3	2	4		
		동작분석공학																						3	1	2		
		현장실습1	2-3													3		3			3			3				
		현장실습2	4-7													7		7			7			7				
		현장실습3	8-18													18		18			18			18				
연계	스포츠테이핑과 마사지																									스포츠		
	운동상해																									스포츠		
	컴퓨터그래픽실습																									광고홍보		
	마케팅 원론																									경영		
	사회복지실천기술론																									사회복지		
	응급처치와 구급법																									사회체육		
총합계			5	5		5	5		10	7	5	10	7	5	15.5	14	3	15.5	12	5	15.5	12	7	15.5	11	9		

7. 이수체계도

1학년	2학년1학기	2학년2학기	3학년1학기	3학년2학기	4학년1학기	4학년2학기
의료공학개론	기초의공학실험1	기초의공학실험2	의료기기제작 실습1	의료기기제작 실습2	창의융합설계1	창의융합설계2
응용수학	기초의용회로	의용전자회로	산업응용융합설계1	의료기기설계	재활공학	의공학
의학용어	의용프로그래밍 실습	의용마이크로 프로세서실습	생체신호처리 및 계측	의료영상처리	의료기기응용실 습	의공학프로젝트
의용자료 분석	인체해부생리학	의료센서공학	생체역학	생체유체역학	의용재료	동작분석공학
			생체통계학	산업응용융합설계2	의료초음파공학	인턴쉽

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

성격	과목명	OC1	OC2	OC3	OC4	OC5	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	
전필	의료공학개론								30	10	30	20	10	100
	의학용어								30	10	30	20	10	100
	기초의공학실험 I								30	10	30	20	10	100
	의용프로그래밍실습								30	10	30	20	10	100
	인체해부생리학								30	10	30	20	10	100
	기초의공학실험 II								30	10	30	20	10	100
	의용마이크로 프로세서실습								30	10	30	20	10	100
	의료센서공학								30	10	30	20	10	100
전선	응용수학								30	10	30	20	10	100
	의용자료분석								30	10	30	20	10	100
	기초의용회로								30	10	30	20	10	100
	의용전자회로								30	10	30	20	10	100
	의료기기제작실습 I								30	10	30	20	10	100
	산업응용융합설계 I								30	10	30	20	10	100
	생체신호처리 및 계측								30	10	30	20	10	100
	생체역학								30	10	30	20	10	100
	생체통계학								30	10	30	20	10	100
	의료기기제작실습II								30	10	30	20	10	100
	의료영상처리								30	10	30	20	10	100
	의료기기설계								30	10	30	20	10	100
	산업응용융합설계II								30	10	30	20	10	100
	생체유체역학								30	10	30	20	10	100
	창의융합설계 I								30	10	30	20	10	100
	재활공학								30	10	30	20	10	100
	의료기기응용실습								30	10	30	20	10	100
	의용재료								30	10	30	20	10	100
	의료초음파공학								30	10	30	20	10	100
	창의융합설계II								30	10	30	20	10	100
	의공학								30	10	30	20	10	100
	의공학프로젝트								30	10	30	20	10	100
	인턴쉽								30	10	30	20	10	100
	동작분석공학								30	10	30	20	10	100
	개설과목에서의 역량총합								960	320	960	640	320	
	졸업에 필요한 최소 역량기준								70%	50%	70%	50%	50%	

9. 교과목 프로파일

교과목 프로파일					
교과목명	의료공학개론	영문교과목명	Introduction to Biomedical Engineering	선수과목	
교과 목표	의학의 공학적 적용을 의료공학의 기초와 관련된 공학적 개념 등의 여러 분야에 대해 전반적인 이해와 관련 분야의 개념 숙지를 학습 목표로 한다.				
교과 내용	의료공학의 대한 개론과 응용 분야에 대하여 학습한다. 기본공학이론, 생체모델, 의용계측, 생체신호, 의료기기, 의료정보학 등				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의학용어	영문교과목명	Medical Terminology	선수과목	
교과 목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.				
교과 내용	의학 용어의 기본적인 구조 및 신체 전체에 관한 용어를 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	기초의공실험 I	영문교과목명	Basic Bioelectronic Engineering and Lab I	선수과목
교과 목표	의료공학에 접목된 전자공학에 관한 전반적인 이해를 위해 전자공학의 원리 및 이론에 대한 기본 지식인 직류 및 교류회로이론을 실습하며, 실험 기기 및 부품 등을 취급하여 이들의 작동원리, 구조, 취급 방법 및 구성 방법 등을 배운다.			
교과 내용	교류회로 및 의공전자공학에서 이수하는 기초적인 재현상과 전기적 기본량의 관측 및 측정법, 계측기의 특성과 취급법에 관하여 실험을 통하여 습득한다			
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
역량		가중치	수행준거	
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.	
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.	
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.	
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행내용을 발표할 수 있다.	
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.	
역량 합계		100%		

교과목 프로파일					
교과목명	의용프로그래밍실습	영문교과목명	Programming Laboratory for Biomedical Engineering	선수과목	의료공학개론
교과 목표	의료기기와 마이크로프로세서 구동하는데 사용할 C언어를 익힌다.				
교과 내용	비주얼 C 프로그래밍의 기초와 실습으로 주어진 문제를 논리적으로 해결할 수 있는 알고리즘의 설계와 이를 구현하는 과정에 대해 강의 및 실습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표 (0) 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	인체해부생리학	영문교과목명	Human Anatomy & Physiology	선수과목	
교과 목표	인체를 구성하는 각 기관 및 장기의 생리, 화학적 기능에 대한 해부학적 지식 과 생리학적 지식 습득				
교과 내용	의학적 입장에서 습지해야할 기본적인 해부학 및 생리학의 기초를 이해 및 학습한다.				
교육 방법	이론 (O) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초의공실험 II	영문교과목명	Basic Bioelectronic Engineering and Lab II	선수과목	기초의공실험 I
교과 목표	의료공학에 접목된 전자공학에 관한 전반적인 이해를 위해 전자공학의 원리 및 이론에 대한 지식인 교류 회로 및 디지털 회로를 실습하며, 실험 기기 및 부품 등을 취급하여 이들의 작동원리, 구조, 취급 방법 및 구성 방법 등을 배운다.				
교과 내용	트랜지스터와 다이오우드, OP-AMP 등 기본적인 전자회로의 분석 및 동작 원리와 응용 및 설계를 강의하고 트랜지스터, 다이오우드 및 각종 IC를 이용한 실험을 수행한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의용마이크로 프로세서실습	영문교과목명	Microprocessor & Laboratory	선수과목	의용프로그래밍실습
교과 목표	의료기기의 제작에 필요한 마이크로프로세서의 구조, 메모리 인터페이스, 기본적인 입출력 회로 및 인터럽트를 이용한 통신 등을 학습한다.				
교과 내용	마이크로프로세서의 구조, 메모리 인터페이스, 기본적인 입출력 회로의 설계와 실습. 인터럽트를 이용한 통신, DMA, 디스크 시스템, 프린터의 구조 등을 학습하고 마이크로프로세서에 기반한 디지털전자시스템을 설계 및 검증한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료센서공학	영문교과목명	Biomedical Sensors	선수과목	의료계측공학/ 의용전자회로
교과 목표	인체에 적용되는 다양한 센서의 동작 원리 및 구조에 대하여 다룬다. 인체 내에서 발생하는 대표적인 물리량인 혈압, 혈류량, 심전류, 뇌파 등의 특성을 알아보고 이에 맞는 센서에 관해 공부한다.				
교과 내용	의료용기기의 개요, 센서의 개념, 생체전위 증폭기, 전극, 혈압계측, 혈류량, 호흡계측 시스템, 임상실험기기 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	응용수학		영문교과목명	Application Mathematics	선수과목
교과 목표	실제로 전공문제에 적용이 가능하도록 상미분방정식, 벡터해석, 행렬과 역행렬 등의 선형대수학, 복소수 등의 기초 수학과 Fourier 급수, 라플라스 변환 등을 배운다.				
교과 내용	미분 방정식의 해법과 그 응용, 복소함수, Laplace변환, Fourier급수 및 확률, 통계 등에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학력 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의용자료분석	영문교과목명	Biomedical Data Analysis	선수과목	의료공학개론
교과 목표	의용계측자료의 분석능력을 키운다.				
교과 내용	컴퓨터의 자료 분석 기구의 사용방법과 분석이론을 익히고 신체자료나 의료계측기를 통한 자료들의 분석을 실습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	기초의용회로	영문교과목명	Fundamental Circuits Theory	선수과목	의료공학개론
교과 목표	의료공학의 기초가 되는 전기 및 전자회로의 기초이론을 숙지한다.				
교과 내용	의료공학 기기와 관련된 옴의 법칙, RLC 회로의 해석, 해석 방법론 등				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의용전자회로	영문교과목명	Biomedical Electronic Circuits	선수과목	기초의용회로
교과 목표	의료용 전자기기의 주요 구성 부품인 다이오드, BJT, FET 등의 소자 특성과 동작원리를 이해하고, 이 소자로 구성된 회로 및 연산증폭회로 등의 분석방법을 학습한다.				
교과 내용	각종 증폭회로, IC, OP-AMP 및 응용에 관하여 원리와 회로 설계 방법 등에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료기기 제작실습 I	영문교과목명	Biomedical Electronic Devices and Systems Laboratory I	선수과목	기초의용회로 / 의용전자회로
교과 목표	의료전자회로에서 배운 연산증폭기를 PC 시뮬레이션 및 실습하며 이를 기반으로 설계한 의료센서를 제작하고 생체신호를 측정한다.				
교과 내용	의료용 센서와 마이크로프로세서와 인터페이스하는 이론을 바탕으로 각 조별로 실험실습을 시행한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 (0) 토론() 발표 (0) 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	산업응용종합설계	영문교과목명	Industrial Application Design I	선수과목	의용전자회로/ 기초의용회로
교과 목표	의료기기, 생체측정기기 및 생화학분석기기 등의 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 및 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매 승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.				
교과 내용	창의종합설계 방법 학습 및 이를 응용한 의료시스템에 대한 종합적인 설계의 전 과정을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	생체신호처리 및 계측	영문교과목명	Biomedical Signals Processing	선수과목	의용전자회로/기초의용회로/의용프로그래밍실습
교과 목표	신호로부터 필요한 정보를 추출하여 저장하거나 통신수단을 이용하여 전달하며, 또한 시스템을 관측하고 제어할 수 있도록 신호를 변환시키며 시스템과의 상호작용을 시영역과 주파수 영역에서 표현하고 처리하는 수학적 방법을 소개하고 수리 물리적 개념의 파악에 그 목적이 있다.				
교과 내용	생체신호처리의 기본이 되는 시스템모델링, 차등 방정식, 시간 영역에서의 해석, 신호, 푸리에 급수와 변환, 라플라스 변환, 케환회로, 샘플링 정리, Z-변환 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	생체통계학	영문교과목명	Bio Statistics	선수과목
교과 목표	생체에 발생할 수 있는 정보들의 분석 예측을 수학적 통계이론을 바탕으로 익힌다.			
교과 내용	자료수집, 정규 및 표본분포, 추정, 가설검정, 상관 및 회귀 분석 등의 내용을 숙지한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력	30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력	10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력	30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력	20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력	10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일				
교과목명	생체역학	영문교과목명	Biomechanics	선수과목
교과 목표	인체의 역학적 분석을 학습하고 물리적인 힘과 운동에 의한 인체의 관절, 근육 등의 변형 및 운동을 모델화 하여 역학적으로 해석함으로써 그 특성을 이해한다.			
교과 내용	생체 역학적 분석에 필요한 역학적 기초 원리를 강의한다. 다양한 하중하에 따른 물체에 생기는 응력, 변형률에 대한 기본지식을 습득하게 하며 이와 같은 역학적 기본개념을 인체관절의 역학적 이해 및 분석, 인공관절 삽입물에 대한 디자인을 위한 이해와 접근방법을 제시한다			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력	30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력	10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력	30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력	20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력	10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료기기제작 실습 II	영문교과목명	Biomedical Electronic Devices and Systems Laboratory II	선수과목	기초의용회로/의용전자회로 /의용마이크로프로세서실습
교과 목표	의료전자회로에서 배운 연산증폭기를 PC 시뮬레이션 및 실습하며 이를 기반으로 설계한 의료센서를 제작하고 생체신호를 측정한다.				
교과 내용	의료용 센서와 마이크로프로세서와 인터페이스하는 이론을 바탕으로 각 조별로 실험실습을 시행한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	생체유체역학	영문교과목명	Bio-fluid Mechanics	선수과목	생체역학
교과 목표	혈관과 혈액의 유동 관련 용어의 소개와 혈액의 유동을 조절하는 심장의 생리학과 혈관질환과 혈관질환이 생기는 이유 등을 숙지한다.				
교과 내용	생체역학은 정역학인데 반해 이 과목은 동역학을 기반으로 혈액과 혈관의 관계를 역학적으로 다룬다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료영상처리	영문교과목명	Biomedical Image Processing	선수과목	산업응용종합설계 I / 생체신호처리
교과 목표	의료영상의 처리에 필요한 디지털 영상처리인 시간영역 및 주파수 영역에서의 기초를 습득한다.				
교과 내용	초음파영상, X-선 촬영, CT, 자기공명영상(MRI), 감마카메라, 양전자방출형단층촬영장치(PET)등의 의료 영상처리 방법에 대해서 다룬다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료기기설계	영문교과목명	Design of Biomedical Devices and Systems	선수과목	의료계측공학/의용전자회로
교과 목표	의료기기 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 및 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.				
교과 내용	디자인툴, 제품의 정의, 개발, 문서화, CAD, 안전성평가, 품질관리, 특허 등 의료기기 설계의 전 과정을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의료기기응용실습	영문교과목명	medical apparatus practice	선수과목	의료기기제작실습(I,II)/의료계측공학/의료기기설계
교과 목표	의료기기의 주요 개념 및 이론을 바탕으로 의료기기의 설계를 이해하고, 의료기기를 시스템적으로 적용 및 응용하는 방법을 학습한다.				
교과 내용	의용전자의 응용 및 시스템에 관한 원리와 시스템 설계 방법 등에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	재활공학	영문교과목명	Rehabilitation Engineering	선수과목	생체역학/의료기기설계
교과 목표	장애인과 노인 등 신체기능에 제약을 가진 사람들의 삶에 질 향상을 위하여, 보조기구를 통해 기능적인 어려움을 해소하고 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 하기 위한 서비스 및 기술 등을 목표로 한다.				
교과 내용	장애인·노인 등 신체기능이 손상된 사람들을 위해 일상생활 전반에서 발생하는 다양한 어려움을 해결하는 데 도움을 주는 기구를 개발한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	산업응용종합설계 II	영문교과목명	Window Programming for Biomedical Eng.	선수과목	의용프로그래밍실습/의료기기제작실습(I, II)
교과 목표	의료기기, 생체측정기기 및 생화학분석기기 등의 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 및 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매 승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.				
교과 내용	창의종합설계 방법 학습 및 이를 응용한 의료시스템에 대한 종합적인 설계의 전 과정을 학습한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	의료초음파공학	영문교과목명	Biomedical Ultrasonics	선수과목
교과 목표	상용화된 진단의 기본이 되는 초음파에 대해 숙지한다.			
교과 내용	초음파의 기본 이론과 물리, 도플러 검사의 기본 원리와 물리, 삼차원 초음파 검사 등을 기본으로 신체 여러 부분의 진단 방법을 공부한다.			
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력	30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력	10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력	30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력	20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력	10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의용재료	영문교과목명	Bio materials	선수과목	의료계측공학/생체역학
교과 목표	물성이론을 기초로 하여 생체에 적용되는 재료들의 특성을 교육한다.				
교과 내용	의용 전자 재료에 대한 일반적인 이론을 강의하며 도체, 반도체, 절연체 재료 등의 성질을 이해시키고 이들 재료의 의공학적 응용 능력을 배양한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	창의융합설계 I	영문교과목명	Capstone Design I	선수과목	의료기기제작실습(I, II)/ 산업응용융합설계(I, II)
교과 목표	의학 및 공학적 이해와 실질적인 전문지식 및 기술 습득을 실습을 통하여 익히는 기회를 제공한다.				
교과 내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의공학프로젝트	영문교과목명	Biomedical Project	선수과목	
교과 목표	의료공학의 전공분야와 관련된 국내외의 최근 동향 및 기술의 세미나를 진행한다.				
교과 내용	최신 의료공학 분야에 대한 기술 세미나와 토론을 수행하며 졸업작품을 준비한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일				
교과목명	인턴십	영문교과목명	Internship	선수과목
교과 목표	실무현장에 근무하면서 현장체험을 통하여 이론적 지식을 업무에 적용토록 하고, 이에 대한 결과를 분석하고 이론의 응용 및 결과보고서 작성능력을 배양하여 종합적 업무 수행능력을 갖추도록 한다.			
교과 내용	방학기간에 의료기기 관련 산업체, 병원, 연구소 등 현장에 파견되어 실무능력을 습득한다.			
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행 (0) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()			
역량/수행준거 정의				
역량	가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력	30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력	10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력	30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력	20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력	10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계	100%			

교과목 프로파일					
교과목명	동작분석공학	영문교과목명	Gait Analysis Engineering	선수과목	의용자료분석/ 생체통계학
교과 목표	생체역학적 기본 분석을 학습하고, 기구학 및 운동역학에 대한 위치와 힘에 대한 관절, 근육 등의 변형 및 운동의 공학적 해석을 이해한다.				
교과 내용	인체의 생체역학에 대한 응용지식을 습득하게 하며, 인체관절의 공학적 이해 및 분석을 통하여 동작분석의 이해와 공학적 접근방법을 제시한다				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습(0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	창의융합설계 II	영문교과목명	Capstone Design II	선수과목	의료기기제작실습(I, II)/ 산업응용융합설계(I, II)
교과 목표	의료산업 분야에 필요한 임베디드 시스템을 익히는 것을 주목표로 하되, 바이오기기까지 핵심기술을 보유한 중소기업과 팀별로 기기의 아이디어 도출, 설계, 제작 등의 공동 프로젝트 수행하여 산업에 적용하는 방법을 습득한다.				
교과 내용	임베디드 시스템의 기본 과정에서 입출력에서 A/D 컨버터 적용까지 여러 응용 임베디드 시스템을 익힌다. 의료공학의 다양한 분야를 바탕으로 개인별 또는 조별로 하나의 과제 토픽을 설정하여 프로젝트를 수행 한다.				
교육 방법	이론 (0) 실습 (0) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (0)				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

교과목 프로파일					
교과목명	의광학	영문교과목명	Biomedical Optics	선수과목	
교과 목표	의광학은 빛이 생체조직과 일으키는 상호작용을 이용하여 환자의 치료나 진단 또는 의학 기초분야의 발전에 효과적으로 사용하는데 필요한 학문이다. (치료용 레이저의 적용-신경외과학, 위장병학, 비뇨기학, 피부병학, 이비인후과학, 심장학, 부인과학, 정형외과학.)				
교과 내용	흡수계수와 산란계수 및 빛의 편광각 등 포도당의 농도에 따라 변화하는 세가지 광학 파라미터를 동시에 측정할 수 있는 편광 가간섭성 단층촬영기법 (PS-OCT)을 사용하여 혈당을 측정하는 광간섭계를 개발.				
교육 방법	이론 (0) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
역량		가중치	수행준거		
OC8. 의료공학적 능력		30	해당과목의 필기시험이 우수하거나 교내외의 학술발표, 경진대회 및 전시회에 출품할 수 있다.		
OC9. 의학지식 능력		10	의학적 용어의 의미와 인체의 생리학적 지식이 필요한 필기시험이 우수하거나 발표할 수 있다.		
OC10. 컴퓨터 활용 능력		30	컴퓨터 활용능력 또는 해당과목의 H/W 및 S/W 등의 필기시험이 우수하거나 해당 과제를 발표할 수 있다.		
OC11. 팀워크 능력		20	출석율이 좋으며 팀을 구성하여 팀과제를 수행하거나 학과 내외에서 팀과제를 수행 내용을 발표할 수 있다.		
OC12. 의사 전달 능력		10	해당과목 또는 의료공학 관련 주제 및 현 기술 수준에 대하여 발표하거나 보고서(레포트)를 작성할 수 있다.		
역량 합계		100%			

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
공학사	캡스톤디자인 작품 및 발표 학과 학술제의 학술지 제작	-

의료IT학과

1. 교육목표

가. 일반목표

우리 사회가 선진화되고 노령 사회로 진입하면서 의료 수요 및 이와 관련한 의료 정보의 제공 및 관리에 대한 요구가 날로 증가하고 있는 추세이다. 의료IT학과는 이와 같은 요구에 부응하여 의료에 정보기술과 통신기술 등의 IT기술을 접목하는 의료와 IT의 융합 학과이다. 즉 의료기관의 기간 시스템 구축, 의료정보 시스템의 관리, 의료와 IoT를 연계한 의료IoT 및 U-헬스케어 등의 분야를 주도할 수 있는 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

나. 세부목표

- 첫째로, 사회의 기본요구인 인격을 갖춘 신앙인
- 둘째로, IT기술을 활용하여 모든 인류에게 편의를 제공하는 기술인
- 셋째로, 의료정보를 통하여 사랑을 실천하는 전문인
- 넷째로, 연구와 개발을 위한 전문인
- 다섯째로, 세계로 웅비할 수 있는 전문 기술인

2. 학과연혁

2017. 03. 의료IT학과 제1회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

의료IT학과는 학과의 교육 목표를 실현하기 위하여 정보기술의 핵심 분야에 대한 교육을 중심으로 현대 정보 기술의 중심인 웹과 IoT를 구현하는 기본 능력을 습득하여 빅 데이터, 클라우드 시스템, 인공지능과 가상현실 등 빠르게 발전하는 정보시스템 분야의 신기술 도입에 필요한 능력을 키우고 학습 내용을 의료정보 분야에 적용하여 사용자 및 이용자에게 편의와 함께 정확한 정보를 제공할 수 있는 인재를 양성한다. 이론 중심의 교육에서 실습과 구현 중심의 교과 과정을 통하여 산업 현장에서 요구하는 의료IT 관련 기술 전문가를 양성한다.

1. 의료IT 응용소프트웨어 전문 개발자 양성(전문성)
2. 의료IT 시스템 분야 전문가 양성(전문성)
3. Ubiquitous 헬스를 구현하는 전문가 양성(전문성)
4. 신기술 적용과 발전적인 시스템 개선을 위한 창의적 인재 양성(창의성)
5. 글로벌 시대에 해외 진출과 경쟁력을 갖춘 인재양성(국제성)

4. 역량별 수행준거

핵심역량	성취역량	역량 수행준거	평가방법
글로벌 소통능력	006. 의사소통능력	의료IT 전공 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	발표, 토론, 시험, 보고서
	007. 글로벌 능력	의료IT관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력. 국외의 다양한 의료IT 전공 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서
융복합적 지식	008. 전공직무능력	의료IT와 관련하여 직무 수행에 필요한 전공 지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 그러한 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 보고서, 프로젝트,
통합적 문제해결력	009. 창의적 문제해결력	의료IT 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
현장적응력 (실무능력)	0010. 자기개발능력	의료IT분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 보고서, 프로젝트
	0011. 자원활용능력	의료IT관련 시스템 응용 및 개발을 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여, 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 보고서, 프로젝트
공감하는 인성	0012. 대인관계능력	의료IT 전공 관련 group study 및 프로젝트 수행 시에 접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력(팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 등)	시험, 보고서, 프로젝트
	0013. 공동체윤리	의료IT관련 업무 수행 시에 생명과 인간 존중의 정신을 바탕으로 업무에 임하고 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	시험, 발표, 토론, 보고서

5. 모듈별 명칭

대학: 의료융합대학		학과: 의료IT학과
진출분야: 의료정보개발회사, 정보시스템개발회사, 데이터베이스회사, 웹 개발회사, 의료기기회사, 의료Interface개발회사, IoT관련회사, IT관련회사, U-헬스케어시스템 개발/생산회사, 통신/통신장비관련회사, 전기전자관련회사		
모듈 1	모듈명: 의료IT S/W	
	진출분야: 의료정보개발회사, 정보시스템개발회사, 데이터베이스회사, 웹 개발회사, IT관련회사	
	관련직업: IT/의료IT 프로그래머, 웹 개발자, 정보시스템관리사, 의료데이터베이스전문가, IT관련 전문가	
	자격증 및 공인성적: 정보처리기사, 정보처리산업기사, 정보보안기사, 정보보안산업기사	
	담당교수:	
모듈 2	모듈명: 의료IT 시스템	
	진출분야: 의료기기회사, 의료Interface개발회사, IT관련회사, IoT관련회사, 전기전자관련회사	
	관련직업: 의료기기개발/생산 엔지니어, 의료Interface개발/생산 엔지니어, 의료IT시스템개발/생산 엔지니어, IoT개발/생산 엔지니어, IT H/W 엔지니어	
	자격증 및 공인성적: 전자기사, 전자계산기조직응용기사, 전자계산기기사, 전자계산기제어산업기사, 임베디드기사, 정보통신기사	
	담당교수:	
모듈 3	모듈명: U-헬스케어	
	진출분야: U-헬스케어시스템 개발/생산회사, 정보시스템관련회사, 통신/통신장비관련회사, 전기전자관련회사, 네트워크관련회사, IT관련회사	
	관련직업: U-헬스케어시스템 엔지니어, IoT시스템 관련 엔지니어, 통신네트워크 관리 엔지니어, 통신관련 장비 엔지니어, IT프로그래머, 전기전자관련 장비 엔지니어	
	자격증 및 공인성적: 정보통신기사, 전자기사, 무선설비기사, 전파전자통신기사, 무선설비산업기사, 전파전자통신산업기사, 네트워크 관리사, 임베디드기사, 정보보안기사, 정보보안산업기사	
	담당교수:	
융복합 모듈	모듈명: 융복합	
	진출분야: 의료정보개발회사, 정보시스템개발회사, 데이터베이스회사, 정보보안회사, 웹 개발회사	
	관련직업: IT/의료IT 프로그래머, 웹 개발자, 정보시스템관리사, 의료데이터베이스전문가	
	자격증 및 공인성적: 정보보안기사, 정보보안산업기사, 정보처리기사, 정보처리산업기사	
	담당교수:	

6. 교육과정편성표

모 듈 명	이 수 구 분	과 목 명	학 점	1학년			2학년			3학년			4학년			비 고
				1학기		2학기	1학기		2학기	1학기		2학기	1학기		2학기	
				학 점	주 당 시 간	학 점	학 점	주 당 시 간	학 점	학 점	주 당 시 간	학 점	학 점	주 당 시 간	학 점	
				강 의	실 습	강 의	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	실 습	강 의	
의료 IT S/W	기초	의료IT 기초프로그래밍 언어	3			3 2 1										
	기초	자료구조	3				3 3 0									
	기초	JAVA 프로그래밍 언어 및 실습	3					3 1 2								
	심화	스마트 어플리케이션 프로그래밍	3							3 1 2						
	심화	의료데이터베이스	3								3 3 0					
	심화	의료IT S/W 응용	3										3 3 0			
의료 IT 시 스 템	기초	의학용어	3	3 3 0												
	기초	의료IT 회로이론	3				3 3 0									
	기초	의료IT 디지털공학	3					3 3 0								
	필수	의료IT 응용실험	3							3 0 3						
	심화	의료IT 마이크로프로세서 응용 및 실습	3								3 1 2					
	심화	의료IT 시스템 응용	3										3 3 0			
U- 헬 스 케 어	기초	C/C++ 프로그래밍 언어	3			3 2 1										
	필수	의료IT 기초실험	3				3 0 3									
	기초	의료신호처리	3					3 3 0								
	심화	의료영상처리	3							3 3 0						
	심화	의료IT 통신공학	3								3 3 0					
	심화	U-헬스케어시스템 응용	3											3 3 0		
응 용 합	선택	(자료구조)	(3)				3 3 0									
	선택	정보이론 및 보호	3							3 3 0						
	선택	운영체제	3								3 3 0					
	선택	의료경영개론	3					3 3 0								
	선택	원무관리실무	3									3 3 0				
	선택	병원회계	3											3 3 0		
실 용 창 의	기초	의료IT개론	3	3 3 0												
	기초	창의적설계입문	3			3 1 2										
	기초	의료 안전/법규	3								3 3 0					
	필수	의료IT 캡스톤디자인 I	3										3 0 3			
	필수	의료IT 캡스톤디자인 II	3												3 0 3	
추 천 모 듈																

7. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (의료 IT S/W)	모듈2 (의료 IT 시스템)	모듈3 (U-헬스케어)	융복합	창의실용 과정
1	1학기		의학용어 (3-3-0)			의료 IT개론 (3-3-0)
	2학기	의료 IT 기초프로그래밍 언어 (3-2-1)		C/C++ 프로그래밍 언어 (3-2-1)		창의적설계입문 (3-1-2)
2	1학기	자료구조 (3-3-0)	의료 IT 회로이론 (3-3-0)	의료 IT 기초실험 (3-0-3)	(자료구조) (3-3-0)	
	2학기	JAVA 프로그래밍 언어 및 실습 (3-1-2)	의료 IT 디지털공학 (3-3-0)	의료 신호처리 (3-3-0)	의료 경영개론 (3-3-0)	
3	1학기	스마트 어플리케이션 프로그래밍 (3-1-2)	의료 IT 응용실험 (3-0-3)	의료 영상처리 (3-3-0)	정보이론 및 보호 (3-3-0)	
	2학기	의료 데이터베이스 (3-3-0)	의료 IT 마이크로 프로세서 응용 및 실습 (3-1-2)	의료 IT 통신공학 (3-3-0)	운영체제 (3-3-0)	의료 안전/법규 (3-3-0)
4	1학기	의료 IT S/W 응용 (3-3-0)	의료 IT 시스템 응용 (3-3-0)		원무관리실무 (3-3-0)	의료 IT 캡스톤디자인 I (3-0-3)
	2학기			U-헬스케어 시스템 응용 (3-3-0)	병원회계 (3-3-0)	의료 IT 캡스톤디자인 II (3-0-3)

8. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수 구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
의료 IT S/W	기초	의료 IT 기초프로그래밍 언어		30	40	30					100
	기초	자료구조		30	40			30			100
	기초	JAVA 프로그래밍 언어 및 실습		30	40	30					100
	심화	스마트 어플리케이션 프로그래밍		30	40	30					100
	심화	의료 데이터베이스			40	30		30			100
	심화	의료 IT S/W 응용		30	40	30					100
의료 IT 시스템	기초	의학용어	30	30	40						100
	기초	의료 IT 회로이론			40	30		30			100
	기초	의료 IT 디지털공학			40	30		30			100
	필수	의료 IT 응용실험			40	30		30			100
	심화	의료 IT 마이크로프로세서 응용 및 실습			40	30		30			100
	심화	의료 IT 시스템 응용	30	30	40						100
U-헬스케어	기초	C/C++ 프로그래밍 언어			40		30	30			100
	필수	의료 IT 기초실험			40	30		30			100
	기초	의료 신호처리	30		40	30					100
	심화	의료 영상처리	30		40	30					100
	심화	의료 IT 통신공학	30		40	30					100
	심화	U-헬스케어 시스템 응용	30		40	30					100
창의 실용	기초	의료 IT개론		30	40	30					100
	기초	창의적설계입문			40	30				30	100
	기초	의료 안전/법규	30		30					40	100
	필수	의료 IT 캡스톤디자인 I			40	30			30		100
	필수	의료 IT 캡스톤디자인 II			40	30			30		100
	선택	(자료구조)		30	40			30			100
융복합	선택	정보이론 및 보호			40	30	30				100
	선택	운영체제			40	30	30				100
	선택	의료 경영개론	30		40	30					100
	선택	원무관리실무	30		40	30					100
	선택	병원회계	30		40	30					100
	선택										
계		개설과목에서의 역량 총합	300	270	1150	690	90	270	60	70	2900

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일								
과목명	의료IT 기초프로그래밍 언어			영문과목명	Basic Programming Language for Medical IT		모듈명	의료IT S/W
교과 목표	의료IT에서 널리 사용되는 기초 프로그램 언어인 Visual Basic 프로그램 언어에 대하여 학습함으로써 의료IT 소프트웨어에 대한 기본 소양을 배양한다.							
교과 내용	프로그래밍 언어의 기초인 Visual Basic에 대하여 기본 개념 및 구조, 명령어, 프로그램 작성 방법, 로직 설계 방법 및 알고리즘에 대하여 배우고 실습을 통하여 심화 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√	√				
가중치		30	40	30				
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	자료구조			영문과목명	Data Structure	모듈명	의료IT S/W	
교과 목표	의료IT 정보를 구성하는 데이터의 특성에 적합한 데이터의 저장과 처리 방법을 이해하고 알고리즘의 개념을 파악하여 효율적으로 의료IT관련 프로그램을 설계하고 구현하는 능력을 배양한다.							
교과 내용	자료구조의 기본 개념인 Array, List 및 Tree 등에 대하여 학습하고 이를 이용하는 응용 분야로써 자료의 정렬, 탐색, 압축 및 컴파일 등에 대해 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√			√		
가중치		30	40			30		
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서			시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	JAVA 프로그래밍 언어 및 실습		영문과목명	JAVA Programming Language		모듈명	의료IT S/W	
교과 목표	JAVA 프로그래밍 언어를 사용하여 객체기반 프로그래밍을 구현할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	JAVA 프로그램 언어를 사용하여 객체지향의 개념, 설계 기법, 응용 사례 등을 통하여 재사용 가능한 프로그램에 대하여 학습하고 실습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√	√				
가중치		30	40	30				
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	스마트 어플리케이션 프로그래밍			영문과목명	Smart Application Programming		모듈명	의료 IT S/W
교과 목표	의료IT 분야의 시스템 구현 및 응용에 필요한 스마트기기용 앱 개발을 위한 프로그램을 SDK를 이용하여 스마트 앱을 구현할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	앱 개발용 SDK를 이용하여 텍스트, 이미지, 오디오 및 비디오 등과 같은 멀티미디어의 구현 및 레이아웃과 폼, 액티비티간 상속 등을 이용하여 스마트 어플리케이션을 구현할 수 있도록 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√	√				
가중치		30	40	30				
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	의료데이터베이스		영문과목명	Medical Data Base		모듈명	의료IT S/W	
교과 목표	데이터베이스의 기본 개념 및 원리와 의료분야의 데이터베이스 설계 및 SQL을 학습하여 필요한 자료를 추출할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	의료IT 분야에서 가장 많이 사용되고 있는 RDBMS에 대하여 배우고, 의료IT의 실제 업무를 바탕으로 한 SQL 구사 능력과 DB Table 설계 능력을 갖추도록 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			30	40		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT S/W 응용		영문과목명	Applications of Medical IT Software		모듈명	의료IT S/W	
교과 목표	의료IT분야에서 사용되고 있는 다양한 응용 소프트웨어에 대하여 학습함으로써 의료IT S/W 활용 능력을 배양한다.							
교과 내용	다양한 의료IT 소프트웨어 및 인공지능/빅데이터/머신러닝 등 IT분야의 신기술을 적용한 의료IT 소프트웨어에 대한 동향, 기술 및 발전 전망 등에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√	√				
가중치		30	40	30				
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	의학용어		영문과목명	Medical Terminology		모듈명	의료 IT 시스템	
교과 목표	의료정보에 필요한 의학용어를 학습하여 인체구조에 대한 기능 및 어원 등을 설명하고 의료 IT에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	의학 단어 요소를 바탕으로, 피부계, 신경계, 심혈관계, 림프계, 호흡계, 소화계, 비뇨기계, 생식계, 내분비계, 근골격계, 특수감각 계열로 나누어 각 계열별 구조와 기능, 용어 및 병리학적 용어를 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√	√	√					
가중치	30	30	40					
평가방법	시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서					

과목 프로파일								
과목명	의료IT 회로이론		영문과목명	Circuit Theory for Medical IT		모듈명	의료IT 시스템	
교과 목표	의료IT 시스템의 설계, 구현 및 해석에 필요한 전기 전자 회로의 원리, 법칙 및 이론에 대하여 학습함으로써 의료IT 시스템에 대한 기본 능력을 배양한다.							
교과 내용	전기 전자 회로에 대한 기본 법칙과 회로 해석을 위한 방정식의 수립 및 해석 방법에 대하여 학습한다. 본 교과목에서는 주로 아날로그 회로를 취급하며, 수동 회로 소자인 R.L.C 소자로 구성된 회로에서의 전압, 전류 특성과 이를 이용한 회로의 해석 방법에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			40	30		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT 디지털공학		영문과목명	Digital Logic Circuits for Medical IT		모듈명	의료IT 시스템	
교과 목표	디지털 의료IT 시스템의 설계, 구현 및 해석에 필요한 디지털 논리 회로의 원리, 법칙 및 이론에 대하여 학습함으로써 디지털 회로 및 공학에 대한 기본 능력을 배양한다.							
교과 내용	디지털 시스템의 기초가 되는 논리 연산과 논리 게이트의 기초 이론에 대하여 학습하고 게이트들을 연결하는 단순 논리 회로들과 디지털 IC에 대하여 배운다. 또한 디지털 시스템의 기본 게이트, 플립플롭, 조합논리회로, 순서논리회로 등에 대하여서도 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			40	30		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT 응용실험		영문과목명	Application Experiments for Medical IT		모듈명	의료IT 시스템	
교과 목표	의료IT 시스템의 설계 및 구현에 필요한 디지털 논리 회로의 원리, 법칙 및 이론을 실제의 실험 실습을 통하여 몸소 체험하고 그의 동작을 검증함으로써 의료IT 시스템 설계 및 응용 기술 능력을 배양한다.							
교과 내용	의료IT 디지털공학에서 이론으로 배운 논리 연산, 논리 게이트, 플립플롭, 조합논리회로 및 순서논리회로 등을 실제로 설계하고 구성하며, 그의 동작 결과를 검증한다. 또한 의료IT 시스템 구현 및 시험에 소요되는 실험 실습 장비 및 계측 장비의 사용법에 대하여서도 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			40	30		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT 마이크로프로세서 응용 및 실습			영문과목명	Microprocessor Applications and Experiments for Medical IT		모듈명	의료IT 시스템
교과 목표	의료IT 시스템 및 U-헬스케어 시스템의 구현 및 응용에서 필수적으로 사용되는 마이크로프로세서에 대하여 그의 원리, 구조 및 응용에 대하여 이론과 병행한 실습을 통하여 학습함으로써 마이크로프로세서 응용 능력을 배양한다.							
교과 내용	마이크로프로세서의 원리, 구조, 입출력 포트, 명령어 등에 대하여 배우고 이를 바탕으로 한 마이크로프로세서의 의료IT에의 응용 기술에 대하여서도 학습한다. 상기의 과정을 이론과 병행한 실험 실습을 통하여 심화 학습한다. 또한 마이크로프로세서 응용 기술 개발과 구현에 필수적인 마이크로프로세서 시뮬레이션/에뮬레이션 툴에 대하여서도 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			40	30		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT 시스템 응용		영문과목명	Applications of Medical IT Systems		모듈명	의료IT 시스템	
교과 목표	의료와 IT가 융합한 다양한 응용 분야와 소요 기술 및 응용 시스템에 대하여 학습함으로써 의료IT 시스템 응용 능력을 배양한다.							
교과 내용	의료IT 시스템의 다양한 응용 사례, 소요 핵심 기술 및 향후 발전 전망에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√	√	√					
가중치	30	30	40					
평가방법	시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서					

과목 프로파일								
과목명	C/C++ 프로그래밍 언어		영문과목명	C/C++ Programming Language		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	C언어와 C++ 언어가 가지고 있는 객체지향 개념을 이해하고 기본 문법을 학습하여 프로그램을 작성함으로써 의료IoT 및 U-헬스케어 시스템에서 필요로 하는 프로그래밍 능력을 배양한다.							
교과 내용	C/C++ 프로그래밍 언어에 대한 개념 및 기본 문법, C/C++ 프로그램 명령어와 사용법, C/C++ 프로그램에서 사용하는 자료와 연산자, C/C++ 프로그램 제어 명령어와 구조 등에 대하여 배운다. 또한 실제로 C/C++ 프로그래밍 연습을 통하여 심화 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√		√	√		
가중치			40		30	30		
평가방법			시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료IT 기초실험		영문과목명	Basic Experiments for Medical IT		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	의료IT 시스템 설계 및 구현에 필요한 아날로그 회로에 대한 기본 원리, 법칙 및 구성 요소 등에 대하여 실험 실습을 통하여 학습함으로써 의료IT 시스템, 의료IoT 및 U-헬스케어의 요소 기술에 대한 능력을 배양한다.							
교과 내용	의료IT 시스템을 구성하는 아날로그 회로에 대한 기본 원리, 동작 및 특성 등을 실험 실습을 통하여 학습한다. 즉 직류회로, 교류회로 및 반도체회로와 그를 구성하는 회로소자에 대하여 학습하고 회로의 실험 실습에 소요되는 장비 및 계측 장비에 대한 사용법에 대해서도 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√		√		
가중치			40	30		30		
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서		시험, 보고서		

과목 프로파일								
과목명	의료신호처리		영문과목명	Signal Processing for Medical IT		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	생체 및 의료IT기기 등에서 발생하는 다양한 종류의 신호를 입력하고 처리하여 출력 및 이용하기 위한 지식 및 기술을 학습함으로써 의료IoT 및 U-헬스케어에 대한 기반 능력을 배양한다.							
교과 내용	본 교과목에서는 신호의 해석, 처리, 전달 방법에 대한 이론적인 원리 및 시스템에 대한 전반적인 내용에 대하여 학습한다. 즉 신호와 시스템, 연속 및 이산 신호의 주파수 해석, 라플라스 변환과 Z-변환, 신호 및 시스템의 응용 등에 대하여 전반적인 개념 및 이론에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	의료영상처리		영문과목명	Image Processing for Medical Applications		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	의료 분야에서 필요로 하고 이용되는 다양한 영상들에 대한 기본 개념 및 처리 방법에 대하여 학습함으로써 의료IT 시스템 및 U-헬스케어 시스템 등에서의 영상 취급 능력을 배양한다.							
교과 내용	본 교과목에서는 의료관련 영상 처리 소요 기술인 히스토그램 처리, 명암 조정, 잡음 제거, 영상 몽롱화, 영상 선명화, 엣지/경계선 추출 방법 등에 대하여 학습한다. 또한 영상 압축/부호화 방법 및 그의 표준에 대하여서도 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	의료IT 통신공학		영문과목명	Communication Engineering for Medical IT		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	의료IT 시스템, 의료IoT 및 U-헬스케어 시스템 등은 단독으로 동작하는 것이 아니고 서로 네트워크로 연결된 상태에서 필요한 정보들을 주고 받는 등의 통신을 통하여 보다 효과적으로 기능을 수행한다. 본 교과목에서는 이와 같이 의료IT와 관련된 통신 이론, 방법 및 기술과 관련된 능력을 배양한다.							
교과 내용	본 교과목에서는 의료IT분야에서 필요로 하는 아날로그 통신 기술, 디지털 통신 기술, 유무선 통신 기술, 신호/데이터 전송 기술, 유무선 전송 매체 등 통신과 관련된 이론 및 방법들에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	U-헬스케어시스템 응용		영문과목명	Applications of Ubiquitous Health Care System		모듈명	U-헬스케어	
교과 목표	U-헬스케어에 대한 다양한 응용 분야와 소요 기술 및 응용 시스템에 대하여 학습함으로써 U-헬스케어 시스템에 대한 응용 능력을 배양한다.							
교과 내용	U-헬스케어 시스템의 다양한 응용 사례, 소요 핵심 기술 및 향후 발전 전망에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	의료IT개론			영문과목명	Introduction to Medical IT	모듈명	창의실용	
교과 목표	의료IT에 대한 전반적인 개념, 기술 및 응용 등에 대하여 학습함으로써 의료IT 분야를 이해하고 미래 직업을 설계할 수 있는 능력을 키운다.							
교과 내용	보건 의료 분야에서의 정보통신 테크놀로지의 다양한 활용 사례 및 소요 기술 등에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
		√	√	√				
가중치		30	40	30				
평가방법		시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	창의적설계입문		영문과목명	Introduction to Creative Engineering Designs		모듈명	창의실용	
교과 목표	체계화된 창의적 발상 기법을 습득하여 이를 의료IT에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.							
교과 내용	창의적 사고를 통한 발상을 시각적으로 표현할 수 있는 능력 및 창의적 아이디어를 기획하고 설계하며 제작할 수 있도록 하는 능력 등 공학 설계 전반의 기본 개념에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√				√
가중치			40	30				30
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서				시험, 보고서

과목 프로파일								
과목명	의료 안전/법규		영문과목명	Medical Safety and Law	모듈명	창의실용		
교과 목표	의료법에 대하여 배우고 의료 IT 산업에 종사하면서 지켜야할 정보 보호와 윤리에 대하여 학습함으로써 의료 IT 관련 분야 종사자가 지녀야 할 기본 소양을 습득한다.							
교과 내용	법의 일반적인 이해와 의료산업에 관련되는 각종 법을 학습하고 의료 IT에서 데이터 보안, 개인정보보호, 정보자산의 보호 등에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√					√
가중치	30		30					40
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서					시험, 보고서

과목 프로파일								
과목명	의료IT 캡스톤디자인 I		영문과목명	Capstone Design I of Medical IT		모듈명	창의실용	
교과 목표	의료IT의 전 교육과정을 통하여 배운 내용들을 종합하여 의료IT관련 작품을 설계하고 구현할 수 있는 창의적이고 종합적인 시스템 구현 능력을 배양한다.							
교과 내용	조별로 의료IT분야의 창의적인 아이디어를 도출하고, 도출된 아이디어를 구현하는 방법에 대하여 학습한다. 즉 아이디어의 도출, 사례조사, 요구사항 정의, 규격 정의, 시스템 설계, 시스템 구현, 시스템 시험 및 보완, 보고서 작성 등 작품/시스템 구현 전 과정에 대하여 학습한다.							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
			√	√			√	
가중치			40	30			30	
평가방법			시험, 프로젝트	시험, 프로젝트			시험, 프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	의료IT 캡스톤디자인 II		영문과목명	Capstone Design II of Medical IT		모듈명	창의실용	
교과 목표	의료IT의 전 교육과정을 통하여 배운 내용들을 종합하여 의료IT관련 작품을 설계하고 구현할 수 있는 창의적이고 종합적인 시스템 구현 능력을 배양한다.							
교과 내용	조별로 의료IT분야의 창의적인 아이디어를 도출하고, 도출된 아이디어를 구현하는 방법에 대하여 학습한다. 즉 아이디어의 도출, 사례조사, 요구사항 정의, 규격 정의, 시스템 설계, 시스템 구현, 시스템 시험 및 보완, 보고서 작성 등 작품/시스템 구현 전 과정에 대하여 학습한다(의료IT 캡스톤디자인I의 후속임).							
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(√) 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체윤 리
			√	√			√	
가중치			40	30			30	
평가방법			시험, 프로젝트	시험, 프로젝트			시험, 프로젝트	

과목 프로파일								
과목명	정보이론 및 보호		영문과목명	information theory & Security		모듈명	융복합	
교과 목표	통신망을 통한 정보 전송률에 관한 이론과 정보의 이용, 정보의 부호화 등 및 정보의 수집/가공/저장/검색/송신/수신 중에 정보의 훼손/변조/유출 등을 방지하기 위한 관리적/기술적 수단을 이해하고 설명할 수 있다.							
교과 내용	정보 전송률에 관한 이론과 정보의 이용, 정보의 부호화 및 정보의 훼손/변조/유출 등을 방지하기 위한 관리적/기술적 수단을 학습한다.							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√	√			
가중치			40	30	30			
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서			

과목 프로파일								
과목명	운영체제		영문과목명	Operating System		모듈명	융복합	
교과 목표	컴퓨터를 작동시키고 운영을 관리하여 응용 프로그램이 효율적으로 실행될 수 있는 환경을 제공하는 기본 소프트웨어인 OS는 중앙 처리 장치(CPU), 주기억 장치, 디스크 장치, 각종 입출력 장치 등의 작동하도록 감시하고 제어하며, 응용 프로그램이 사용하는 CPU 시간, 기억 공간, 입출력 등 하드웨어 자원을 할당하고 배분하는 시스템 관리 기능을 학습한다.							
교과 내용	컴퓨터 시스템의 하드웨어/소프트웨어 연동관계를 이해하고 이를 위한 주요 모듈들의 작동방식에 대해 학습							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
			√	√	√			
가중치			40	30	30			
평가방법			시험, 보고서	시험, 보고서	시험, 보고서			

과목 프로파일								
과목명	의료경영개론		영문과목명	introduction to Healthcare Management		모듈명	융복합	
교과 목표	의료IT를 구축하기 위해 병원을 비롯한 의료관련기관 전반의 경영을 위한 관리기법을 이해하고 이를 현실조직에 적용시켜 경영의 효율성을 높이기 위한 여러 가지 이론을 습득한다.							
교과 내용	1. 경영학의 개념 2.의료경영일반 3.의료서비스와 질 관리 4.의료 환경과 경영전략							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	원무관리실무		영문과목명	Hospital Business Practice		모듈명	융복합	
교과 목표	의료IT의 기본인 디지털 병원 구축에 필요한 원무를 업무를 효율적으로 수행하는데 요구되는 기본 지식과 실무업무를 습득하고 병원 현장에서 적용 가능한 업무수행능력을 증진한다.							
교과 내용	1.원무 관리 이론 습득 2.원무 관리 실무 실습							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

과목 프로파일								
과목명	병원회계		영문과목명	Hospital Accounting		모듈명	융복합	
교과 목표	의료 기관에서 발생하는 거래를 확인, 분류, 집계, 요약하여 재무제표를 작성하는데 필요한 회계절차와 원칙을 습득하여 재무제표 작성을 학습하고 회계업무를 이해하여 의료IT SW 구축 능력을 향상시킨다.							
교과 내용	1.회계순환과정 2.개별 거래에 대한 회계처리 3.평가계정 설정 4. 재무제표 작성							
교육 방법	이론 (√) 실습 () 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습()							
성취역량	의사소통 능력	글로벌 능력	전공직무 능력	창의적 문제해결 능력	자기개발 능력	자원활용 능력	대인관계 능력	공동체 윤리
	√		√	√				
가중치	30		40	30				
평가방법	시험, 보고서		시험, 보고서	시험, 보고서				

10. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
공학사	졸업작품 / 졸업논문	-

구분	기준	비고
졸업작품	각 조별로 지도교수가 수시로 졸업 작품을 점검 한 후에 학과 전체 교수회의를 통하여 합격 여부를 결정함	-
졸업논문	졸업 작품과 관련하여 논문을 작성하고 발표한 후에 학과 전체 교수회의를 통하여 통과 여부를 결정함	-

2018학년도 교육과정

인 쇄 : 2018년 3월 일
발 행 : 2018년 3월 일

발행인 : 천 명 훈
발행처 : 가톨릭관동대학교
편 집 : 교무처 교무처장
☎ 033-649-7062
인쇄처 : 구원인쇄소
☎ 033-647-1174
