

경희의 미래 · 인류의 미래 | Towards Global Eminence

2021

경희대학교 예술·디자인대학 교육과정

Curricula for
College of
Art and Design



경희대학교
KYUNG HEE UNIVERSITY

목 차

I. 교육체제도 및 교육이념

1. 교육목적 체계도	7
2. 교육이념	8

II. 교육과정 운영개요

교육과정의 운영개요(교육과정 편성 및 교과목의 구분/교과의 이수단위 및 이수방법)	13
---	----

III. 교양교육과정

1. 교양교육의 의의	17
2. 교양교육과정의 구성 및 특징	18
3. 휴머니티스(Humanitas) 교양교육과정 기본구조 및 이수안내	19
4. 2019/2020학년도 휴머니티스(Humanitas) 교양교육과정 개편에 따른 경과조치	21
5. 필수/배분이수/자유이수 대체 인정 제도 안내	28
6. 대학영어/영어 1, 2 강좌 수강 안내	31
7. 신입생 교양과목 이수 안내 및 순차 수강 안내	32
8. 영역별 교양교육과정 편성표	33
9. 휴머니티스 교양교과목 해설	38

IV. 교직과정

교직과정의 이수(교육목표/교직과정이란/교직과정 이수절차/교직과정 이수예정자 신청 및 선발/교직과정의 이수/교직 복수전공 과정의 이수/교직과정 교과목 해설)	73
--	----

V. 소프트웨어(SW) 기초교육 이수안내

소프트웨어(SW) 기초교육 이수안내	89
---------------------------	----

VI. 전공교육과정

1. 전공과정의 이수(전공의 이수방법 / 단일전공과정의 이수 / 다전공(복수전공)과정의 이수 / 부전공과정의 이수 / 융합전공과정의 이수)	97
2. 2021학년도 교육과정 기본원칙 및 경과조치	100
3. 2021학년도 전공별 교육과정 기본구조표	102

VII. 예술·디자인대학 교육과정

예술·디자인대학 교육과정	107
산업디자인학과 교육과정	110
시각디자인학과 교육과정	123
환경조경디자인학과 교육과정	138
디지털콘텐츠학과 교육과정	149
의류디자인학과 교육과정	162
도예학과 교육과정	177
연극영화학과 교육과정	188
포스트모던음악학과 교육과정	204

VIII. 융합전공 교육과정

4D아트 융합전공 교육과정	221
아트&테크놀로지 융합전공 교육과정	234

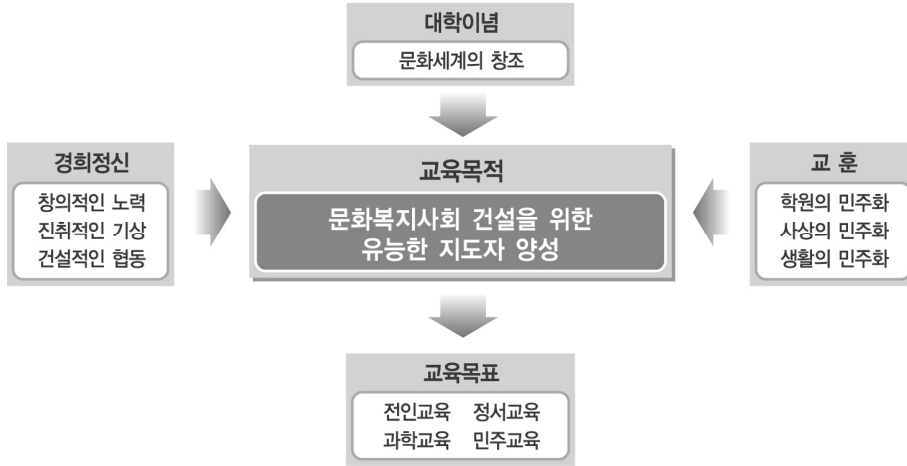


Towards Global Eminence

I

교육체제도 및 교육이념

교육목적 체계도



▶ 창학이념(대학이념) 해설

경희대학교의 창학정신은 '문화세계의 창조'를 통하여 홍익인간의 이념을 구현하는데 있다. 문화세계는 고도의 과학문명과 심오한 정신문화가 조화될 때 이루어질 수 있다. 또 문화세계는 안으로 사회를 민주화하고 밖으로 국제화·세계화를 지향할 때 실현될 수 있다. 경희대학교는 전문학술에 관한 심오한 이론과 응용방법을 교수·연구하여 문화 복지 사회의 건설에 이바지할 수 있는 유능한 지도자를 양성함으로써 궁극적으로 이상적인 인류사회의 재건을 추구하는데 창학의 목적을 둔다.

▶ 교육목적 해설

본 대학교는 전문학술에 관한 심오한 이론과 응용방법을 교수, 연구하며, 전인교육을 통해 고매한 민주적 품격도야를 기함으로써 문화, 복지사회건설에 역군이 될 수 있는 지도자 양성을 목적으로 한다.

▶ 교육목표 해설

전인교육: 편향된 교육을 지양하고 지(知),덕(德),체(體)의 종합적인 수련을 통하여 전인적인 인격의 소유자를 육성

정서교육: 자연을 사랑하고 자연과 더불어 사는 자세를 갖도록 교육하며, 온화하고 고상한 인품을 소유하며 예술적 소양을 갖춘 수 있는 인성교육을 추구

과학교육: 새로운 시대를 선도하고 우리 사회를 발전시킬 수 있는 인재 양성

민주교육: 민주적인 사상과 정신에 투철하여 우리사회를 민주화하는데 선구적인 역할을 수행할 역군양성

▶ 교훈 해설

교훈을 학원과 사상과 생활에 있어서의 민주화로 정한 것은 인간을 하나의 인격체로 보고 그 인격체가 활동하고 사유하는데 있어 환경·사상적인 제약을 배제하고 인간이 갖는 자연 상태에서의 창의를 존중하고자 하는 의미이다.

교육이념

1. 창학정신

경희대학교의 창학정신은 '문화세계의 창조'를 통하여 홍익인간의 이념을 구현하는데 있다. 문화세계는 고도의 과학문명과 심오한 정신문화가 조화될 때 이루어질 수 있다. 또 문화세계는 안으로 사회를 민주화하고 밖으로 국제화·세계화를 지향할 때 실현될 수 있다.

경희대학교는 전문학술에 관한 심오한 이론과 응용방법을 교수·연구하여 문화 복지 사회의 건설에 이바지할 수 있는 유능한 지도자를 양성함으로써 궁극적으로 인류사회의 재건을 추구하는데 창학의 목적을 둔다.

2. 교육목적

본 대학교는 전문 학술에 관한 심오롭고 행복한 생활을 누릴 수 있을 것이다. 오늘날 인간사회에서 과학이 차지하는 비중은 실로 크다. 한 이론과 응용방법을 교수, 연구하며, 전인교육을 통해 고매한 민주적 품격도야를 기함으로써 문화, 복지사회건설에 역군이 될 수 있는 지도자 양성을 교육목적으로 삼는다.

3. 교육목표

경희대학교는 대한민국의 건국정신인 '홍익인간'의 이념과 '문화세계의 창조'라는 창학정신에 바탕하여 다음 네가지를 교육의 목표로 삼는다.

▶ 전인교육(全人教育)

우리는 편향된 교육을 지양하고 지·덕·체의 종합적인 수련을 통하여 전인적인 인격의 소유자를 육성하고자 한다. 한편으로 냉철하고 이지적인 지성을 연마하며 다른 한편 덕성을 함양하고 강인한 의지를 기르며 진취적인 기상을 갖도록 종합적인 전인 교육을 도모한다.

▶ 정서교육(情緒教育)

건전한 정서 함양을 통하여 우리는 보다 명랑하고 밝은 사회를 이루어 나갈 수 있다. 이를 위해서는 우선 자연이나 환경과 조화로운 관계를 유지할 수 있어야 한다. 따라서 우리는 자연을 사랑하고 자연과 더불어 사는 자세를 갖도록 교육하며, 이를 위해 아름다운 환경을 가꾼다. 또 온화하고 고상한 인품을 소유하여 예술적 소양을 갖출 수 있는 인성교육을 추구한다.

▶ 과학교육(科學教育)

과학적이고 합리적이며 조직적인 사고방식에 의하여 우리는 문화세계를 창조하여 보다 풍요롭고 행복한 생활을 누릴 수 있는 것이다. 오늘날 인간사회에서 과학이 차지하는 비중은 실로 크다.

무릇 과학과 기술의 진보는 눈부신 발전을 거듭하여 우리의 생활을 빠른 속도로 바꾸어 놓고 있다. 따라서 우리는 새로운 시대를 선도하고 우리 사회를 발전시킬 수 있도록 과학교육을 실시한다.

▶ 민주교육(民主教育)

인류의 역사를 통해 볼 때 가장 바람직하고 훌륭한 사회형태는 민주주의 사회이다. 민주주의는 생활의 모든 분야에서 실천되어야 한다. 대학은 여러 분야에서 우리 사회의 지도자들을 길러내는 곳이며, 특히 지도자는 민주적인 사상과 생활에 익숙해야 한다. 따라서 우리는 민주적인 사상과 정신에 투철하여 우리 사회를 민주화하는데 선구적인 역할을 할 수 있는 역군들을 양성하고자 한다.

4. 교훈과 경희정신

▶ 교 훈

경희대학교의 교훈은 ‘학원의 민주화, 사상의 민주화, 생활의 민주화’이다. 우리가 교훈을 학원과 사상과 생활에 있어서의 민주화로 정한 것은 인간을 하나의 인격체로 보고 그 인격체가 활동하고 사유하는데 있어 환경·사상적인 제약을 배제하고 인간이 갖는 자연 상태에서의 창의를 존중하고자 하는 의미이다.

‘학원의 민주화’란 학원내의 제반제도 및 경영 등에서의 민주적 운영과 자율성을 보장하는 것을 뜻한다. 교직원은 물론 학생들까지도 권한과 책임을 동시에 보유하여 구성원 누구나 개인의 창의적인 기상을 펼칠 수 있도록 하는 것이다.

‘사상의 민주화’란 대학의 존립목적과 대학의 주요 기능 중 하나이기도 한 학문의 독립성과 자율성을 보장하고 제약받지 아니하는 분위기를 조성하여 다양하면서도 창조적인 연구풍토를 제공하고자 하는 것이다.

‘생활의 민주화’란 가까이 학내외의 모든 행사와 일상생활에서부터 책임범위 내의 자유와 자율을 보장하여 민주화를 실천함으로써 건전하고 합리적인 민주 시민을 양성하고자 하는 것이다.

▶ 경희정신

경희대학교는 ‘창의적인 노력, 진취적인 기상, 건설적인 협동’을 경희정신으로 표방한다.

창의적인 노력 : 인간의 모든 가치의 근원은 창조에 있다. 그런데 창조는 뚜렷한 의지를 가지고 노력할 때 나올 수 있다. 인간은 환경에 대해 수동적 태도에서 벗어나 적극적 자세로 나아가야 한다. 즉 창의성과 신념을 가지고 노력할 때 우리가 추구하는 가치가 실현될 수 있는 것이다.

진취적인 기상 : 젊은이는 멀리 앞을 내다보며 그 목표를 향해 매진하는 호연지기를 가져야 한다. 따라서 근시안적 가치관이나 소극적인 자세를 극복하고, 어떤 난관이라도 뚫고 나갈 수 있는 불굴의 기상과 전향적이고 전진적인 자세를 가져야 한다.

건설적인 협동 : 전체는 부분의 합 이상이다. 개성을 바탕으로 한 협동은 놀라운 발전을 가져올 수 있다. 우리는 독선적인 고집이나 이기적인 편협성을 넘어 건설적인 자세에서 협동정신을 길러야 한다.



Towards Global Eminence

II

교육과정 운영개요

교육과정의 운영개요

1. 교육과정 편성 및 교과목의 구분

- 교육과정이란 졸업 및 학위취득을 위하여 전공별로 학생이 이수하여야 하는 과정을 의미하며, [경희대학교 교육과정]은 학칙 제 34조에 근거하여 편성한다. 따라서 교육과정에서 제시하는 제반 사항은 학칙의 부속 규정으로서의 효력을 가진다.
- 교육과정에 편성된 교과목은 학칙 제35조에 근거하여 구분된다. 교과목은 그 성격상 교양과목, 전공과목으로 구분한다. 교양과목은 후마니타스 교양교육과정에 의거하여 필수교과·배분이수교과·기초교과·자유이수교과로, 전공과목은 전공필수·전공선택·전공기초로 구분한다. 그 외에 교원자격 취득대상자를 위한 「교직」 과목, 학사장교 임관 대상자를 위한 「ROTC과정」 과목, 「취·창업스쿨」 과 「사회봉사」 등과 같은 특별과목도 있다.
 - 「교양과목」은 대학 졸업자가 갖추어야 하는 전인적인 인격교육에 필요한 교과목으로서 전공과목 이수에 기초가 되는 도구과목과 학문의 기본개념과 탐구 방법을 수련하는 교과목으로 구성된다.
 - 「전공과목」은 전문지식 교육에 필요한 교과목으로서 그 학과의 전문 학술 연구에 직접적으로 필요한 교과목으로 구성된다.
 - 「교직과목」은 교원자격 취득대상자를 위하여 개설하는 교과목으로서 교직이론 및 실습과 소양을 포함하는 교과목으로 구성된다.
 - 「ROTC과정 교과목」은 학사장교 임관 대상자를 위하여 개설하는 교과목이다.
- 그 외에 부전공 또는 다전공을 선택한 자가 부전공 또는 다전공 교육과정에 편성된 전공과목을 이수할 경우 이를 「부전공과목」 또는 「다전공과목」이라고 하며, 타 학과에 개설된 전공교과목으로서 본인의 소속 학과 내규에 의하여 전공과목으로 인정하지 않는 과목을 이수할 경우 이를 「자유선택과목」이라고 한다.

〈표〉 교육과정 이수구분별 구분 코드

이수영역	코드	이수구분	적용내용
전공	04	전공필수	단일전공 또는 다전공과정 이수학점으로 인정 단, 이수전공과 관계없이 수강하는 경우 자유선택(08) 학점으로 인정
	05	전공선택	
	11	전공기초	
교양	14	필수교과	인간과 세계를 이해하는 데 도움을 주는 필수이수 교과
	15	배분이수교과	인간, 사회, 자연, 문화, 예술, 세계, 윤리 등의 다양한 주제들에 대한 선택교과
	16	기초교과	영어, 글쓰기와 같이 학문의 기초가 되는 기초이수 교과
	17	자유이수	자기 계발 및 실용성에 도움을 주는 선택교과
교직	06	교 직	2009학년도 이전 선발된 교직이수대상자를 위해 개설된 교직과목
	20	교직전선	2010학년도 이후 선발된 교직이수대상자를 위해 개설된 전공 교직과목
기타	08	자유선택	총 졸업학점에만 산입됨 (취·창업스쿨, 사회봉사, 다전공하지 않은 타전공강좌 등)

- 학수번호는 교육과정 내에 편성된 교과목의 고유 번호이며, 해당 교과목의 학과(전공)기호, 수준번호, 일련번호 등 세부 정보를 담고 있다.

예시) 전자정보대학 컴퓨터공학과 컴퓨터공학개론

CSE101 컴퓨터공학개론		
CSE	1	01
학과(전공)기호	수준번호	교과목일련번호

2. 교과의 이수단위 및 이수방법

- 교과이수는 학칙 제38조에 근거하여 학점단위로 이수한다. 1학기 당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 하며, 실험, 실습, 실기 등은 1학기 당 30시간 이상의 강의를 1학점으로 한다.
- 수업시간의 단위는 아래와 같이 교시로 표시하며, 교시 당 수업시간은 50분 또는 75분으로 한다.

교시	서울 (주간)	서울·국제 (75분 수업)	서울·국제 (야간)
1교시	09:00 - 09:50	09:00 - 10:15	18:00 - 19:15
2교시	10:00 - 10:50	10:30 - 11:45	19:15 - 20:30
3교시	11:00 - 11:50	12:00 - 13:15	20:35 - 21:50
4교시	12:00 - 12:50	13:30 - 14:45	21:50 - 23:05
5교시	13:00 - 13:50	15:00 - 16:15	
6교시	14:00 - 14:50	16:30 - 17:45	
7교시	15:00 - 15:50		
8교시	16:00 - 16:50		
9교시	17:00 - 17:50		

- 교과를 이수하는 방법은 일정시간 이상의 강의를 수강 신청하여 학점을 취득하는 방법과 학칙 제45조 규정에 의하여 강의를 수강하지 않고도 학점취득 특별시험에 의하여 학점을 취득하는 두 가지 방법이 있다. 수강신청을 하여 교과를 이수하는 데는 정규학기 외에도 계절학기를 활용하여 학점을 취득할 수도 있다. 그 외에도 국내외 대학과의 학점교류협정에 의하여 학점을 인정받는 경우, 인터넷을 활용한 원격강좌를 활용하여 학점을 인정받는 경우 등이 있다.



Towards Global Eminence

Ⅲ

교양교육과정

교양교육의 의의

오늘날 세계는 어느 때보다도 높은 수준의 다양성, 복잡성, 상호의존성의 관계로 얽혀 있다. 세계의 어떤 문제도 한 가지 접근법이나 관점만으로는 이해되지 않고 해결할 수도 없다. 교양교육은 미래 사회를 살아갈 젊은이들이 세계에 유연하게 대응하고 필요한 변화를 선도하며 두려움 없이 문제를 해결해 나갈 능력의 토대를 닦아주어야 한다. 교양교육은 학부생이 편견에서 벗어나 넓고 새로운 사유의 지평에서 인간과 세계의 복잡성을 이해하고 해석할 수 있게 해주어야 한다. 이 지점에서 열린 정신과 자유로운 상상력을 가진 창조적 개인이 탄생한다. 교양교육은 학부생이 인간을 깊이 이해하고 존중하며, 자기 자신을 책임질 줄 알고 사회에 대해서도 책임을 인식하는 성숙한 시민이자 공동체 성원으로 자기를 다듬어낼 수 있도록 지원해야 한다. 그렇게 해서 교양교육은 학부생 한 사람 한 사람이 탁월한 개인으로, 책임 있는 시민으로, 성숙한 공동체 성원으로 대학문을 나설 수 있게 돕는 데 그 의의가 있다.

경희대학교 교양교육은 아래 다섯 가지의 지향점을 설정한다.

첫째, 인간, 사회, 자연, 역사에 대한 다각적 이해방식들을 폭넓게 접할 수 있게 하고 인문학, 사회과학, 자연과학을 포함한 여러 학문 분야들의 관심, 접근법, 사유원칙들을 기본 수준에서 이해하게 하는 교육, 생각하는 능력을 키워주어 대학에서 자유롭게 창조적인 탐구활동과 정신 가구기를 지속할 수 있게 하는 교육의 지향

둘째, 온갖 정보와 지식, 상충하는 진리 주장들, 상이한 가치관, 경쟁적 주장과 의견 등을 이성적으로 검토하여 오류와 편견을 가려내고 옳고 그름을 판단할 능력을 길러주는 교육, 의미 있는 질문을 던지고 중요한 문제들을 찾아내며 합리적 설명, 타당한 주장, 설득력 있는 해석을 추구할 능력을 길러주고 과학적 사고습관과 비판적 사고력을 함양하는 교육의 지향

셋째, 성찰의 능력과 습관을 길러주고 자기 자신에 대한 책임과 사회에 대한 책임을 알게 하는 교육, 사적 이익과 공적 이익을 분별할 힘을 키워주며 자신이 사는 사회의 민주적 원칙들을 지키고 발전시킬 시민적 역량들을 터득하게 하는 교육, 계층과 신분, 종교, 지역, 성차 등의 벽을 넘어 타자의 이야기를 경청하고 이해하는 능력, 선의와 배려와 공감의 공동체적 가치들을 체득하게 하고 사회봉사의 정신을 길러주는 교육의 지향

넷째, 유연한 상상력, 열린 정신, 지구사회적 마음가짐으로 두려움 없이 변화와 위기에 대응하고 문제를 선도적으로 해결할 힘을 길러주는 교육, 국제사회와 협력하고 세계의 정치적, 사회적, 문화적 다양성과 서로 다른 역사적 경험들에 대한 이해를 넓혀 인류 공통의 관심사를 인지함과 동시에 국적, 인종, 집단의 울타리를 넘어 지구사회 공통의 문제들을 풀어갈 세계 시민적 역량을 길러주는 교육의 지향

다섯째, 사건, 현상, 상징, 텍스트를 정확히 읽고 의미와 해석을 구성해내는 능력, 문서 생산력, 아름다운 것을 인지하고 평가하는 심미적 교감과 표현의 능력, 예술을 이해하고 사랑하며 예술적 창조성을 존중하는 능력, 기억할 것을 기억하고 사회의 역사적 경험들을 공유하며 좋은 이야기의 사회적 유통을 촉진할 소통과 전달의 능력, 새로운 기술매체들을 유효하게 사용할 문화적 능력을 함양하는 교육의 지향

교양교육과정의 구성 및 특징

교양교육과정은 필수교과 17학점, 배분이수교과 12학점, 자유이수교과 3학점 이상으로 구성되며, 각 영역의 기본이수학점을 모두 합한 32학점 이상을 졸업 이수학점으로 하여 최대 50학점까지 이수함을 원칙으로 한다. 각 영역별 구성 및 특징은 다음과 같다.

1. 필수교과의 구성 및 특징

인간을 이해하고 세계를 이해하는 것은 전공 지망이 무엇이나에 관계없이 학부생들이 반드시 공부해야 하고 대학은 반드시 가르쳐야 하는 기본적인 탐구 영역이며 교양교육이 다루어야 할 핵심적인 주제이다. 중핵교과는 ‘반드시 가르쳐야 하는 것’으로 ‘인간의 이해’, ‘세계의 이해’와 ‘자연의 이해’라는 세 가지 주제를 선정하였으며, 글쓰기와 영어를 포함한다.

가. 문명 전체의 지구적 문맥

- 인간의 이해 주제로 “인간의가치탐색” 3학점 필수
- 세계의 이해 주제로 “세계와시민” 3학점 필수
- 자연의 이해 주제로 “빅뱅에서문명까지” 3학점 필수

나. 글쓰기

- “성찰과표현”은 1학년 때, “주제연구”는 2학년 때 각 3학점 필수로 이수

다. 대학영어

- 3시간 2학점을 1학년 때 이수

2. 배분이수교과의 구성 및 특징

배분이수교과는 인간, 사회, 자연, 문화, 예술, 세계, 윤리 등의 다양한 주제들을 다룬다. 이 주제들에 대한 접근방식은 어느 한 가지 학문분과의 접근법에 한정되지 않는 학제적 교육에 강조점을 두고 있으며 각 주제영역의 기본과 원리에 관한 근본적이고 원리적인 것들을 학습할 수 있는 교육과정 영역이다. 재학기간 내에 아래의 7개 영역 중 최소 4개의 영역을 선택하여 각 영역에서 한 과목 이상씩 총 12학점 이상 이수

- 1영역: 생명과 우주(Life and the Cosmos)
- 2영역: 분석과 추론(Analysis and Mathematical Reasoning)
- 3영역: 상징과 문화(Symbols and Culture)
- 4영역: 사회와 평화(Society and Peace)
- 5영역: 자연기술 토대(Foundations in Science and Technology)
- 6영역: 인문사회 토대(Foundations in the Humanities and Social Sciences)
- 7영역: 예술창작 토대(Foundations in Art and Creation)

3. 자유이수교과의 구성 및 특징

외국어, 체육, 예술, 그리고 기타 주요 영역에서 수강자들이 자유롭게 선택하여 자신들의 다양한 관심과 욕구를 충족시키고 동시에 자기 계발 및 실용성에 도움이 될 수 있는 교양과정으로 재학기간 중 3학점 이상 이수

후마니타스(Humanitas) 교양교육과정 기본구조 및 이수안내

※ 2019학번~2020학번 기준(2018학번 이전은 반드시 경과조치 참조)

※ 공학교육인증(ABEEK)대상 학생은 ABEEK 교양과목 기본구조 기준표 참조

대구분	중구분	과목명	이수학점	이수학년	비고	
필수교과	문명전개의지구적문맥 1	인간의가치탐색	3학점	1	1학년 필수	
	문명전개의지구적문맥 2	세계와시민	3학점	1	1학년 필수	
	문명전개의지구적문맥 3	빅뱅에서문명까지	3학점	1-2		
	글쓰기	성찰과표현	3학점	1	1학년 필수	
		주제연구	3학점	2	2학년 필수	
	영어	대학영어	2학점	1	1학년 필수 3시간 2학점	※ 외국인학생의 경우 "대학영어" 대신 "한국어 1", "한국어 2", "한국어의이해 1", "한국어의이해 2" 중 한 과목으로 대체 가능
학점 소계			17학점			
배분이수교과	1. 생명과우주	7개 영역 중 4개 영역을 선택	12학점 이상	전학년	각 과목 3시간 3학점	
	2. 분석과추론					
	3. 상징과문화					
	4. 사회와평화					
	5. 자연기술토대					
	6. 인문사회토대					
	7. 예술창작토대					
학점소계			12학점 이상			
자유이수교과	자유이수교과		3학점 이상	1	※ 전공탐색 및 기업가정신세미나 (전공탐색세미나)는 필수과목	
	학점 소계		3학점 이상	전학년		
교양이수학점			32학점 이상	최대 50학점까지 인정		

1. 외국인학생의 경우 "대학영어" 대신 "한국어 1", "한국어 2", "한국어의이해 1", "한국어의이해 2" 중 한 과목으로 대체 가능
- 2015학년도 이전 입학한 외국인학생의 경우는 "영어 1,2" 대신 "한국어 1,2" 또는 "한국어의이해 1,2"로 대체 가능하며, 2007학번 이전의 외국인 학생은 해당 학번의 교양 교육 과정 경과 조치에 따른
2. 외국인학생 및 편입생의 경우 "전공탐색 및 기업가정신세미나(전공탐색세미나)" 필수과목 면제(자유이수교과에서 3학점 이상 이수)
3. 2008학번 학생이 기숙프로그램 학점 미이수로 인하여 기숙프로그램 강좌 이수시 성적평가는 2009학번이후 학생과 동일하게 등급제로 처리함 (2013학년도부터 적용)
4. 2017학년도부터 기존 "신입생세미나 2" 과목은 필수과목에서 면제(기존 2011~2016학번 모두 변경사항 적용)
5. 2020학년도부터 기존 "신입생세미나 1" 과목은 필수과목에서 면제(기존 2008~2019학번 모두 변경사항 적용)
6. 2020학년도부터 기존 "전공탐색세미나" 교과목명이 "전공탐색 및 기업가정신세미나"로 변경되며, 2017~2019학번은 "전공탐색세미나" 대신 "전공탐색 및 기업가정신세미나"를 대체과목으로 인정

※ 공학교육인증(ABEEK) 교양과목 이수안내(후마니타스 교양교육과정과 동일하게 운영)

구분	영역	과목명(학점)	이수학점	이수학년	비고
필수교과	문명전개의지구적문맥 1	인간의가치탐색	3학점	1	1학년 필수
	문명전개의지구적문맥 2	세계와시민	3학점	1	1학년 필수
	문명전개의지구적문맥 3	빅뱅에서문명까지	3학점	1-2	
	글쓰기	성찰과표현	3	1	1학년 필수
		주제연구	3	2	2학년 필수
	영어	대학영어	2	1	3시간 2학점
학점 소계			17학점		
배분이수교과	1. 생명과우주	7개 영역 중 4개 영역을 선택	12학점 이상	전학년	※ 입학년도별 배분이수교과 이수는 아래 주의사항 참조
	2. 분석과추론				
	3. 상징과문화				
	4. 사회와평화				
	5. 자연기술토대				
	6. 인문사회토대				
	7. 예술창작토대				
학점소계			12학점 이상		
자유이수	자유이수교과		3학점 이상	1 전학년	전공탐색 및 기업가정신세미나 (전공탐색세미나)는 필수 과목
	학점 소계		3학점 이상		
교양이수학점			32학점 이상		최대 50학점까지 인정

※ 공학교육인증(ABEEK) 교양교과목 대체교과목 표 안내(2010학번(포함) 이전 해당됨)

신규 교과목(학점)	구 교과목(학점)	비 고
글쓰기 1(3)	과학기술과글쓰기(3)	※ 동일과목이 아니므로 재수강 불가 ※ 2010학번(포함)이전 학생들에게만 해당되며, 글쓰기 1, 2 및 영어 1, 2 이수시 3학점 인정
글쓰기 2(3)	자연과학읽기와토론(3) / 문학읽기와토론(3) 택1	
인간의가치탐색(3) 우리가사는세계(3)		
특허와지적재산권(3)		
영어 1(3)		
영어 2(3)	Global English 2(3)	
공학과윤리(3)	공학과윤리(3)	변동사항 없음
공학과경영(3)	공학과경영(3)	변동사항 없음
후마니타스특강 1(1)	리더십함양(1)	2010학번(포함) 이전까지 인정
-	언어와문학의이해(3) 한자의이해(3)	2010학번(포함) 이전까지 인정

2019/2020학년도 후마니타스(Humanitas) 교양교육과정 개편에 따른 경과조치

■ 교양교육과정 적용의 원칙

- 2019/2020학년도 교양교육과정 개편에 따라 본 경과조치는 2018학년도 이전 입학생에게 적용하며, 다만 1개 학기 이상 수강해야 한다.
- 2019/2020학년도 1학기부터 개편된 교양교육과정에 따라 수업이 진행되며 2018학년도 이전 입학생도 이에 따라 교양수업을 수강해야 한다.
- 2018학년도 이전 입학생으로 개편 이전 교양교육과정에서 미이수한 학점은 2019/2020학년도 교양교육과정에서 이를 추가로 이수하되, 기준학점은 2003학년도 이전 입학생은 2003학년도 이전, 2004~2018학년도 입학생은 입학년도 교육과정을 따른다.
- 전과를 하게 된 경우 기존 학부(학과)에서 이수한 이수구분별 영역 수강학점을 전과한 학부(학과)에서 필요한 해당 교양학점을 이미 이수한 것으로 인정할 수 있다.
- 캠퍼스간 전과를 허가 받은 자는 전과 이전 소속캠퍼스에서 취득한 교양과목(전공교양 제외)의 과목명과 관련 없이 교양이수구분을 동일하게 인정하며, 이는 캠퍼스 전과 시행이전에 취득한 교양 교과목으로 제한한다.

1. 2018학년도 입학생

대구분	중구분	과목명	이수학점	이수학년	비고	
중핵교과	문명전개의지구적문맥 1	인간의가치탐색	3학점	1	1학년 필수	
	문명전개의지구적문맥 2	우리가사는세계	3학점	1	1학년 필수	
	문명전개의지구적문맥 3	빅뱅에서문명까지	3학점	전학년	2016학번(포함) 이후만 수강가능	
	학점 소개		9학점			
배분이수교과	1. 생명과우주	영역 구분 없이 4개 과목 선택	12학점 이상	전학년	각 과목 3시간 3학점	
	2. 분석과추론					
	3. 상징과문화					
	4. 사회와평화					
	5. 자연기술토대					
	6. 인문사회토대					
	7. 예술창작토대					
	학점소개		12학점 이상			
기초교과	글쓰기	글쓰기 1	2	1	1학년 필수 3시간 2학점	
		글쓰기 2	2	2	2학년 필수 3시간 2학점	
	영어	대학영어	2	1	1학년 필수 3시간 2학점	※ 외국인학생의 경우 “대학영어” 대신 “한국어 1”, “한국어 2”, “한국어의의해1”, “한국어의의해 2” 중 한 과목으로 대체 가능
	시민교육	시민교육	3	1	1학년 필수(이론 + 사회봉사) 단, ABEEK 이수학생은 1, 2학년 중 이수 가능	
	학점 소개		9학점			

대구분	중구분	과목명	이수학점	이수학년	비고
자유이수교과	자유이수교과		3학점 이상	1	※ 전공탐색 및 기업가정신세미나 (전공탐색세미나) 필수
	학점 소계		3학점 이상	전학년	
교양이수학점			33학점 이상	최대 50학점까지 인정	

○ 2019/2020학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2018학년도 입학생은 다음의 경과규정을 따른다.

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당 학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 2018학년도 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

1) 2018학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점

가) 교양학점은 최저 33학점 이상 이수하여야 하며, 최대 50학점까지 이수하는 것으로 정한다.

나) 이수구분별 이수학점

- 중핵교과 9학점
- 기초교과 9학점
- 배분이수교과 12학점 이상(영역 구분 없이 4개 과목 선택)
- 자유이수교과 3학점

다. 자유이수 교과의 전공탐색 및 기업가정신세미나(전공탐색세미나)를 필수로 이수한다.

라. 자유이수 교과에 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 1” 과목을 필수에서 면제한다.

2. 2016학년도 이후 ~ 2017학년도 이전 입학생

대구분	중구분	과목명	이수학점	이수학년	비고
중핵교과	문명전개의지구적문맥 1	인간의가치탐색	3학점	1	1학년 필수
	문명전개의지구적문맥 2	우리가사는세계	3학점	1	1학년 필수
	문명전개의지구적문맥 3	빅뱅에서문명까지	3학점	전학년	2016학번(포함) 이후만 수강가능
	학점 소계		9학점		
배분이수교과	1. 생명과우주	영역 구분 없이 4개 과목 선택	12학점 이상	전학년	각 과목 3시간 3학점
	2. 분석과추론				
	3. 상징과문화				
	4. 사회와평화				
	5. 자연기술토대				
	6. 인문사회토대				
	7. 예술창작토대				
학점소계		12학점 이상			

대구분	중구분	과목명	이수학점	이수학년	비고	
기초교과	글쓰기	글쓰기 1	2	1	1학년 필수 3시간 2학점	※ 2010학번 이전 3시간 3학점
		글쓰기 2	2	2	2학년 필수 3시간 2학점	
	영어	대학영어	2	1	1학년 필수 3시간 2학점	※ 외국인학생의 경우 “대학영어” 대신 “한국어 1”, “한국어 2”, “한국어의이해 1”, “한국어의이해 2” 중 한 과목으로 대체 가능
	시민교육	시민교육	3	1	1학년 필수(이론 + 사회봉사) 단, ABEEK 이수학생은 1, 2학년 중 이수 가능	
	학점 소계		9학점			
자유이수교과	자유이수교과		3학점 이상	전학년		
	학점 소계		3학점 이상			
교양이수학점			33학점 이상	최대 56학점까지 인정 ※ 2017학년도 입학생은 50학점까지 인정		

○ 2019/2020학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2016학년도 이후 2017학년도 이전 입학생은 다음의 경과규정을 따른다.

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당 학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 2017학년도 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

1) 2017학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점

가) 교양학점은 최저 33학점 이상 이수하여야 하며, 최대 50학점까지 이수하는 것으로 정한다.
(2016학년도 입학생은 최대 56학점까지 이수하는 것으로 정한다.)

나) 이수구분별 이수학점

- 중핵교과 9학점
- 기초교과 9학점
- 배분이수교과 12학점 이상(영역 구분 없이 4개 과목 선택)
- 자유이수교과 3학점

다. 자유이수 교과에 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 2” 과목을 필수에서 면제한다.

라. 자유이수 교과에 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 1” 과목을 필수에서 면제한다.

3. 2011학년도 이후 ~ 2015학년도 이전 입학생

구분	영역	과목명(학점)	이수학점	비고
중핵교과		인간의가치탐색(3학점)	6학점	
		우리가사는세계(3학점)		
배분이수교과	1. 생명과우주	영역 구분 없이 5개 과목 선택	15학점 이상	
	2. 분석과추론			
	3. 상징과문화			
	4. 사회와평화			
	5. 자연기술토대			
	6. 인문사회토대			
	7. 예술창작토대			
기초교과	기초필수	글쓰기 1(2학점)	4	※ 2010학번 이전 3시간 3학점 ※ 외국인학생의 경우 “영어 1,2” 대신 “한국어 1,2” 또는 “한국어의이해 1,2”로 대체 가능
		글쓰기 2(2학점)		
		영어 1(2학점)	4	
		영어 2(2학점)		
	시민교육(3학점)	3		
자유이수	자유이수교과	3학점 이상		
교양이수학점			35학점 이상	최대 56학점까지 인정

○ 2016학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2011학년도 이후 2015학년도 이전 입학생은 다음의 경과 규정을 따른다.

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당 학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 2011학년도 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

1) 2011학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점

가) 교양학점은 최저 35학점 이상 이수하여야 하며, 최대 56학점까지 이수하는 것으로 정한다.

나) 이수구분별 이수학점

- 중핵교과 6학점
- 기초교과 11학점
- 배분이수교과 15학점 이상(영역 구분 없이 5개 과목 선택)
- 자유이수교과 3학점

다) 자유이수 교과에 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 2” 과목을 필수에서 면제한다.

※ 2020학년도 교양교육과정의 개편에 따라 자유이수 교과에 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 1” 과목을 필수에서 면제한다.

4. 2008학년도 이후 ~ 2010학년도 이전 입학생

기존영역(학점)		대체영역(교과)	이수학점	비 고
기초교양	문화세계지도자영역(2)	신입생세미나 1, 후마니타스특강, 후마니타스특강 1, 2, 3 Leaders&Leadership, 시민교육, 리더십함양, 사회봉사학습 글로벌리더십(외국인) 중 택1	2	
	사고 및 표현영역(6)	글쓰기 1, 2(舊 글쓰기 및 독서와토론) 우리가사는세계, 인간의가치탐색	6	※ 동일과목이 아니므로 재수강 불가 ※ 글쓰기 1, 2 및 영어 1, 2 이수시 3학점 인정 ※ 외국인학생의 경우 “영어 1,2” 대신 “한국어 1,2” 또는 “한국어의이해 1,2”로 대체 가능
	외국어영역(6)	영어 1, 2(舊 Global English 1, 2)	6	
통합교양	기본영역(6)	인간	배분이수교과 자유이수교과	16학점 이상 자유롭게 수강
		사회		
		자연		
	중점영역(6)			
선택영역	선택교양강좌			
	기숙프로그램(4)			

※ 최저 36학점 이상, 최대 60학점까지 이수

○ 2011학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2008학년도 이후 2010학년도 이전 입학생은 다음의 경과 규정을 따른다.

가. 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당 학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.

나. 2008학년도 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

1) 2008학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점

가) 교양학점은 최저 36학점 이상 이수하여야 하며, 최대 60학점까지 이수하는 것으로 정한다.

나) 이수구분별 이수학점

- 기초교양 14학점 이상
- 통합교양 16학점 이상
- 학부 / 학과별 지정된 전공기초(전공교양) 학점 이상

2) 신규 교양교육과정에서 이수학점 취득 방법

가) 기초교양

2008학년도 교양교육과정에 따라 기초교양 14학점 이상을 이수하고자 할 경우 개편된 교양교육과정의 기초교과 기초필수에서 영역 구분은 준수하여 부족한 학점을 취득하여야 한다.

- 단, 기존 기초교양 중 문화세계지도자영역을 이수하지 않은 자는 개편된 자유이수 교과에서 해당 과목을 이수 또는 시민교육 과목(3학점)을 이수하여 부족한 학점을 취득하여야 한다.

- 중핵교과의 학점을 사고 및 표현영역의 취득학점으로 인정한다.

- 기초필수 글쓰기 1, 2 및 영어 1, 2 이수시 각 3학점으로 인정한다.

(※ Global English 1을 이수한 학생은 영어 2를 이수하며, Global English 2만 수강한 학생은 영어 1을 이수한다)

나) 통합교양

2008학년도 교양교육과정에 따라 기본영역(6학점) 및 중점영역(6학점) 및 선택영역 기숙교육프로그램(4학점) 총 16학점을 이수하고자 할 경우 개편된 교육과정의 배분이수교과 또는 자유이수교과에서 세부영역 구분 없이 부족한 학점을 취득하여야 한다.

다. 교양교육과정 개편에 따른 이수구분 인정

- 1) 개편된 교육과정에서 기초필수 및 중핵교과로 취득한 학점을 영역에 맞추어 2008학년도 교육과정의 기초교양 학점으로 인정한다.
- 2) 개편된 교육과정에서 경과규정에 근거하여 배분이수 또는 자유이수교과로 취득한 학점을 영역에 맞추어 2008학년도 교육과정의 통합교양 학점으로 인정한다.
- 3) 개편된 교육과정에서 학과별 전공교양으로 취득한 학점을 2008학년도 교육과정의 전공교양학점으로 인정한다.

※ 2020학년도 교양교육과정의 개편에 따라 필수로 지정되어 있던 “신입생세미나 1” 과목을 필수에서 면제한다.

5. 2004학년도 이후 ~ 2007학년도 이전 입학생

기존영역(학점)		대체영역(교과)	이수학점	비 고
핵심교양	문화세계 지도자영역(1)	후마니타스특강, 후마니타스특강 1, 2, 3, Leaders&Leadership, 시민교육, 사회봉사 1, 리더십합양 중 택1	1	
	사고 및 표현영역(3)	글쓰기 1, 2(舊 글쓰기 및 독서와토론) 우리가사는세계, 인간의가치탐색	3	※ 동일과목이 아니므로 재수강 불가 ※ 글쓰기 1, 2 및 영어 1, 2 이수 시 3학점 인정 ※ 핵심교양 이수면제 제도에 따라 면제 가능 ※ 외국인 학생의 경우 '한국어 1, 2' 또는 2007 이전 유사과목(한국언어문화의이해 1, 2, 한국어회화 1, 2, 한국어강독 1, 2)을 외국어영역의 대체과목으로 인정
	외국어영역(6)	영어 1, 2(舊 Global English 1, 2)	6	
	전산영역(3)	폐지	-	
영역교양	1영역	(13) 배분이수교과 자유이수교과	13	13학점 이상 자유롭게 수강
	2영역			
	3영역			
	4영역			
	5영역			

※ 최저 35학점 이상, 최대 56학점까지 이수

○ 2011학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2004학년도 이후 2007학년도 이전 입학생은 다음의 결과 규정을 따른다.

가. 2004학년도 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

- 1) 2004학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점
 - 가) 교양학점은 최저 35학점 이상 이수하여야 하며, 최대 56학점까지 이수하는 것으로 정한다.
 - 나) 이수구분별 이수학점
 - 핵심교양 10학점 이상(전산영역 폐지)
 - 영역교양 13학점 이상
 - 계열교양 9학점 이상 27학점 이하
- 2) 신규 교양교육과정에서 이수학점 취득 방법
 - 가) 2004학년도 교양교육과정에 따라 핵심교양 13학점 이상을 이수하고자 할 경우 개편된 교육과정의 기초필수영역에서 영역 구분은 준수하여 부족한 학점을 취득하여야 한다.
 - 단, 기존 기초교양 중 문화세계지도자영역을 이수하지 않은 자는 개편된 자유이수 교과에서 해당 과목을 이수 또는 시민교육 과목을 이수하여 부족한 학점을 취득하여야 한다.
 - 중핵교과의 학점을 사고 및 표현영역의 취득학점으로 인정한다.
 - 기존 핵심교양 중 전산영역 이수 3학점은 폐지한다.
 - 글쓰기 1, 2 및 영어 1, 2 이수시 각 3학점으로 인정한다.

나) 2004학년도 교양교육과정에 따라 영역교양 13학점 이상을 이수하고자 할 경우 개편된 교육과정의 배분이수 또는 자유 이수교과에서 부족한 학점을 취득하여야 한다.

나. 교양교육과정 개편에 따른 이수구분 인정

- 1) 개편된 교육과정에서 기초교과 및 중핵교과로 취득한 학점을 영역에 맞추어 2004학년도 교육과정의 핵심교양 학점으로 인정한다.
- 2) 개편된 교육과정에서 경과규정에 근거하여 배분이수 또는 자유이수교과로 취득한 학점을 2004학년도 교육과정의 영역교양 학점으로 인정한다.
- 3) 개편된 교육과정에서 학과별 전공교양(전공기초)으로 취득한 학점을 2004학년도 교육과정의 계열교양 학점으로 인정한다.

6. 2003학년도 이전 입학생

기존영역(학점)			대체영역(교과)	이수학점	비 고
영역교양	1영역		(13)	기초교과 중핵교과 배분이수교과 자유이수교과	13
	2영역				
	3영역				
	4영역				
	5영역				

○ 2011학년도 교양교육과정의 개편시행에 따라 2003학년도 이전 입학생은 다음의 경과 규정을 따른다.

가. 2003학년도 이전 교양교육과정에 따른 신규 교양교육과정에서의 이수 구분별 이수학점

- 1) 2003학년도 이수구분별 교양교육과정 이수학점
 - 가) 교양선택 13학점 이상 이수
 - 나) 전공교양 6학점 이상 이수
- 2) 신규 교양교육과정에서 이수학점 취득 방법
 - 가) 2003학년도 이전 교육과정에 따라 교양선택을 이수하고자 할 경우 개편된 교육과정의 배분이수교과 또는 자유이수교과에서 영역 구분에 상관없이 부족한 학점을 취득할 수 있다.
 - 나) 2011학년도 교양교육과정부터는 기존 전공교양(구 계열교양)이 교양영역에서 제외된다. 단, 전공교양(구 계열교양) 과목은 기존과 같이 개설되며 학점이수는 기존과 동일하게 단과대학 또는 전공별로 지정된 소정의 학점 및 과목을 이수하면 된다.
 - ※ 2012학년도부터 전공교양이 전공기초로 명칭 변경됨(2011학년도부터 전공교양은 교양영역에서 제외됨)

나. 교양교육과정 개편에 따른 이수구분 인정

- 1) 개편된 교육과정에서 기초필수 및 중핵교과로 취득한 학점을 2003학년도 이전 교육과정의 교양선택 학점으로 인정한다.
- 2) 개편된 교육과정에 따라 취득한 배분이수 또는 자유이수교과 학점을 2003학년도 이전 교육과정의 교양선택 학점으로 인정한다.
- 3) 개편된 교육과정에서 학과별 전공교양(전공기초)으로 취득한 학점을 2003학년도 교육과정의 전공기초 학점으로 인정한다.

[공통사항]

- 2003학년도 이전 입학생 및 편입생은 2003학년도 이전 교양영역 중 CRS 과목인 영어, 전산과목의 이수를 의무화 하지 않되 해당 대학에서 지정한 졸업인증제도에 따라 학점을 이수하여야 한다.
- 2011학년도 교양교육과정시행으로 기존 교양교육과정 중 교과목의 폐지로 재수강을 할 수 없을 경우 교양교육과정에 한해 학점에 상관없이 학점포기를 신청할 수 있다.(2010학번 이전 학번만 적용)
- 상기 이외의 경과 규정이 필요할 경우 후마니타스칼리지 학장이 별도로 정하여 시행할 수 있다.
- 자유이수교과 “기숙교육프로그램”은 2007학번 입학생까지는 수강할 수 없으며 2008학번부터 수강을 원칙으로 한다.

필수/배분이수/자유이수 대체 인정 제도 안내

1. 2016학번(포함) 이후부터 대체인정 제도가 적용된다.
2. 아래표의 대상 대학(학과) 소속 학생이 전공(기초)과목을 이수 시 필수 또는 배분이수교과로 3학점까지 대체인정이 가능하다.
3. 대체인정을 받은 경우, 잔여 학점은 인정받은 영역 이외의 영역에서 이수해야 한다.

■ 2019학번 이후

1. 대체로 인정된 학점은 해당영역의 이수학점계에 반영됨

※ 전공기초강좌의 경우 해당영역의 이수학점계에는 반영되나, 총 졸업학점에는 중복되어 인정되지 않음

2. 배분이수교과의 경우, 인정받은 영역 이외의 영역 조건을 충족해야 함

○ 경희사이버대학교 강좌[학기당 3학점(학기당 학점교류 가능학점 범위 내)에 한함]

강좌구분	사이버대학 개설영역	후마니타스칼리지 인정영역	학점
경희사이버대학교	배분이수교과	배분이수교과	3
	자유이수교과	자유이수교과	3

배분이수교과의 경우, 후마니타스칼리지에서 인정받는 상세 배분이수 영역은 다음과 같다.

경희사이버대학 배분이수영역	후마니타스칼리지 배분이수영역
의미, 상징, 공감 사회, 공동체, 국가, 시장 평화, 비폭력, 윤리, 문명 역사, 문화, 소통	5. 인문사회세대 영역
생명, 몸, 공생체계 자연, 우주, 물질, 기술 논리, 분석, 수량세계	6. 자연기술세대 영역

○ 단과대학별 전공기초 강좌[총 3학점까지 대체인정]

대학(학과)구분	전공(기초) 과목명	학점	대체인정 영역	
공과대학	기계공학과	미분적분학 또는 물리학 1	3	중핵교과 빅뱅에서문명까지
	산업경영공학과	미분적분학 또는 일반물리	3	
	원자력공학과	미분적분학 또는 일반물리	3	
	화학공학과	미분적분학 또는 일반물리	3	
	정보전자신소재공학과	미분적분학 또는 물리학 1	3	
	사회기반시스템공학과	미분적분학 또는 물리학 1	3	
	건축공학과	미분적분학 또는 물리학 및 실험 1	3	
	환경학및환경공학과	미분적분학 또는 생물학 및 실험 1	3	
	건축학과	건축학개론 또는 건축구조역학	3	

대학(학과)구분		전공(기초) 과목명		학점	대체인정 영역	
응용과학대학		미분적분학 I 또는 화학 및 실험 I		3		
생명과학대학		생물 1 또는 화학 1		3		
전자정보대학	전자공학과	물리학 및 실험 1		3		
	생체의공학과	2019학번	물리학 및 실험 1	3		
		2020학번 이후	물리학 1	3		
소프트웨어융합대학		물리학 및 실험 1		3		
외국어대학	프랑스어학과	2019학번	중급프랑스어 1 또는 중급프랑스어 2	3		배분이수교과 5. 인문사회토대 영역
		2020학번 이후	-	-		
	스페인어학과	스페인역사와문화 또는 라틴아메리카역사와문화 1		3		
	러시아어학과	2019학번	러시아학입문 또는 러시아문화의이해	3		
		2020학번 이후	-	-		
	중국어학과	한자와한자어 또는 중국역사의이해		3		
	일본어학과	일본역사와문화 또는 일본어와한자		3		
	한국어학과	언어의이해 또는 문화의이해		3		
글로벌커뮤니케이션학부	영국역사와문화 또는 미국역사와문화		3			

■ 2018학번(포함) 이전

1. 적용 기준

가. 경희사이버대학교 강좌 : (입학년도 상관없이)2016학년도 이수부터 적용

나. 단과대학별 전공기초 강좌 : 2016학번에서 2018학번까지 적용

2. 기본조건

가. 대체로 인정된 학점은 해당영역의 이수학점계에 반영됨

※ 전공기초강좌의 경우 해당영역의 이수학점계에는 반영되나, 총 졸업학점에는 중복되어 인정되지 않음

나. 배분이수교과의 경우, 인정받은 영역 이외의 영역 조건을 충족해야 함

○ 경희사이버대학교 강좌[학기당 3학점(학기당 학점교류 가능학점 범위 내)에 한함]

강좌구분	사이버대학 개설영역	후마니타스칼리지 인정영역	학점
경희사이버대학교	배분이수교과	배분이수교과	3
	자유이수교과	자유이수교과	3

○ 단과대학별 전공기초 강좌[총 6학점까지 대체인정]

대학(학과)구분		전공(기초) 과목명	학점	대체인정 영역	
공과대학	기계공학과	미분적분학	3	영역구분 없이 배분이수교과 각 3학점으로 인정	
		물리학 1	3		
	산업경영공학과	미분적분학	3		
		일반물리	3		
	원자력공학과	미분적분학	3		
		일반물리	3		
화학공학과	미분적분학	3			
	일반물리	3			
정보전자신소재공학과	미분적분학	3			
	물리학 1	3			
공과대학	사회기반시스템공학과	미분적분학	3		영역구분 없이 배분이수교과 각 3학점으로 인정
		물리학 1	3		
	건축공학과	미분적분학	3		
		물리학 및 실험 1	3		
	환경학및환경공학과	미분적분학	3		
		생물학 및 실험 1	3		
	건축학과	건축학개론	3		
		건축구조역학	3		
응용과학대학	미분적분학 I	3			
	화학 및 실험 I (우주과학과 해당사항 없음)	3			
생명과학대학	생물 1	3			
	화학 1	3			
외국어대학	프랑스어학과	중급프랑스어 1	3	영역구분 없이 배분이수교과 각 3학점으로 인정	
		중급프랑스어 2	3		
	스페인어학과	스페인역사와문화	3		
		라틴아메리카역사와문화 1	3		
	러시아어학과	러시아학입문	3		
		러시아문화의이해	3		
	중국어학과	한자와한자어	3		
		중국역사의이해	3		
	일본어학과	일본역사와문화	3		
		일본어와한자	3		
	한국어학과	언어의이해	3		
		문화의이해	3		
글로벌커뮤니케이션학부	영국역사와문화	3			
	미국역사와문화	3			

대학영어/영어 1, 2 강좌 수강 안내

1. 필수교과(기초교과) 영어 교육과정 변경 안내

- 2016학번(포함) 이후 학번에 해당하는 학생은 대학영어를 1학년에 필수로 이수한다.
- 2011~2015학번은 영어 1, 2를 각각 필수로 이수한다.

2. 대학영어/영어 1, 2 공통사항

- 대학영어/영어 1, 2 강좌는 Advanced(고급), Intermediate(중급), Elementary(초급)의 3단계로 수준별로 나뉜다.
- 영어 교과목 성적평가 방법 안내표

교과목	개설수준	성적평가 방법
대학영어/ 영어 1, 2	Advanced(고급반)	절대
	Intermediate(중급반)	상대
	Elementary(초급반)	상대

3. 대학영어/영어 1 해당사항

- 대학영어/영어 1 강좌의 수강신청은 아래의 표를 참조하여 수준별로 수강 신청한다.

TOEIC 점수	권장 강좌 Level
700점 이상	Advanced(고급반)
500점 ~ 695점	Intermediate(중급반)
500점 미만	Elementary(초급반)

4. 영어 2 해당사항

- 영어 1 성적결과에 따라 배정된 수준으로 수강 신청한다.
[경희대학교 포털 → 수업/성적 → 수강 → 수강희망과목신청내역 → 대학영어, 영어 1, 영어 2 수강안내 클릭]
- 학생 등급별 수강가능 강좌 Level 예시

	영어 1 수강 성적	영어 2 수강가능 강좌 Level
고급(H)	A+ ~ A0	Advanced(고급반)
	A- ~ D-	Intermediate(중급반)
중급(I)	A+	Advanced(고급반)
	A0 ~ B0	Intermediate(중급반)
	B- ~ D-	Elementary(초급반)
초급(L)	A+ ~ A0	Intermediate(중급반)
	A- ~ D-	Elementary(초급반)

신입생 교양과목 이수 안내 및 순차 수강 안내

1. 신입생 교양과목 이수 중요사항 - 1학년 필수이수 교양과목

내용	구분	필수이수과목	비고	
1학년 필수이수 학점	필수교과	성찰과표현(3학점)	1, 2학기 개설	
		대학영어(2학점)	※ TOEIC 점수 참조표 참조하여 수강	
	문명전개이지구적 문맥	인간의가치탐색(3학점)	1, 2학기 개설	
		세계와시민(3학점)		
		빅뱅에서문명까지(3학점)	4학년 졸업 전까지 수강 필수	
	자유이수 교과	전공탐색 및 기업가정신세미나 (1학점)	2학기 개설	수강신청은 후마니타스칼리지 행정실에서 일괄 실시함
총 계(학점)	15학점			

2. 순차 수강 안내 (선수과목을 이수하지 않은 경우 후수과목 수강신청 불가함)

- 가. 필수교과 : 성찰과표현(1학년) → 주제연구(2학년)
- 나. 자유이수교과 : 독립연구 1 → 독립연구 2
- 다. 2018 이전 학번의 순차수강 과목
 - 1) 중핵교과 : 인간의가치탐색 → 우리가사는세계
 - 2) 글쓰기 : 글쓰기 1 → 글쓰기 2
 - 3) 영어 : 영어 1 → 영어 2

영역별 교양교육과정 편성표

1. 필수교과

영역	연번	과목명	학점	비고
문명전개의지구적문맥	1	인간의가치탐색	3	1학년 필수
	2	세계와시민	3	1학년 필수
	3	빅뱅에서문명까지	3	1~4학년 중 이수
글쓰기	1	성찰과표현	3	1학년 필수
	2	주제연구	3	2학년 필수
영어	3	대학영어	2	3시간 2학점 (대학영어: 1학년 필수)

2. 배분이수교과

구분	영역	연번	과목명	학점	비고
배분이수교과	생명과우주	1	생명,영원한블루오션	3	
		2	마음의탄생:뇌,의식,마음	3	
		3	몸과생명	3	
		4	아이디어에서제품까지	3	
		5	스마트식생활과건강	3	
		6	우주:별을잇은그대에게	3	
		7	인체와생명	3	
		8	인류역사를바꾼첨단재료	3	
		9	진화와인간본성	3	
		10	질병의진화적이해:우리는왜아픈걸까?	3	
		11	스포츠경쟁력과자기계발	3	
		12	천연물의세계:독약,미술,약물	3	
		13	하천문화의이해와르네상스	3	
		14	동의보감을통한몸과마음의이해	3	
		15	불편한진실:기후변화	3	
		16	좋은에너지,나쁜에너지,다른에너지	3	
	분석과추론	1	빅데이터와스포츠산업	3	
		2	수와문명:문명을바꾼수학적발견	3	
		3	창의적발상설계	3	
		4	큰맥락에서사고하기:시스템다이내믹스	3	
		5	통계의진실과오류	3	
		6	프로그래밍을통한논리적사유연습	3	
		7	예측하는미래:통계와확률	3	
		8	숨겨진패턴	3	
		9	창의적사고기법실습	3	

구분	영역	연번	과 목 명	학점	비고
배분 이수교과	상징과문화	1	가면의축제:동서양연회의문명사	3	
		2	고전과여성	3	
		3	공감의인류학:감정이입과의인화	3	
		4	과학예술문화의만남	3	
		5	국화와칼:만들어진일본의전통	3	
		6	매체와메시지:미디어의이해	3	
		7	명작에취하다:예술감상법	3	
		8	미디어아트와문화	3	
		9	불교와정신분석학	3	
		10	사농공상:역사의주연과조연	3	
		11	설탕과소금:사소한것들의역사	3	
		12	소셜네트워크:소통과집단지성	3	
		13	실�크로드와누들로드:문명의창조와전달	3	
		14	악기의탄생:동서양음악의문명사	3	
		15	영토의경계와흔적:이민,이주,이동	3	
		16	영화로보는스포츠문화	3	
		17	영화와문학	3	
		18	음식과문화:글로벌&로컬트렌드와이슈	3	
		19	의미의탄생:언어	3	
		20	인문학과문화콘텐츠	3	
		21	일상의공연학	3	
		22	짜릿기의진화심리학	3	
		23	창의적연극놀이	3	
		24	행복의심리과학	3	
		25	항화와장강:중국역사의발자취	3	
		26	다이나믹한국근현대사	3	
		27	문화유산과역사지리	3	
		28	삼국지인문학	3	
		29	여행을통한인간의삶의가치증진	3	
		30	작곡의밀그림:화성학	3	
		31	빅데이터를활용한커뮤니케이션	3	
	사회와평화	1	On Justice	3	
		2	관계를읽는시간	3	
		3	경제학적사유의원리	3	
		4	놀이를통한세상읽기	3	
		5	동아시아문명론	3	
		6	두얼굴의인류사:전쟁과평화	3	
		7	법, 질서, 국가	3	
		8	북한문화와사회	3	
		9	스토리와젠더	3	
10		아시아공동체론	3		
11		예술을통한공동체만들기	3		
12		정치학적사유의원리	3		
13		한국사회의정치적이슈들	3		
14		기술혁신과전략의융합	3		
15		문학과돈	3		
16		평화와갈등	3		
17		행복이란무엇인가	3		
18		동아시아의서양문명수용론	3		
19		십자가와초승달:기독교와이슬람	3		
20	문명,감염,그리고진화	3			

구분	영역	연번	과 목 명	학점	비고
배분 이수교과		21	위대한발견의통합적관찰	3	
		22	디아스포라	3	
	자연기술토대	1	고급미분적분학	3	
		2	고양이의물리학:자연계의숨은법칙	3	
		3	공학과경영	3	
		4	공학과윤리	3	
		5	공학기초수학	3	
		6	기초미분적분학	3	
		7	동양사상과과학기술	3	
		8	생명과학공학:자본,국가,과학,정치	3	
		9	생명과학의미래	3	
		10	원자의춤	3	
		11	인간과생활속의로봇	3	
		12	컴퓨터게임개론	3	
		13	특허와지적재산권	3	
		14	프로그래밍입문	3	
		15	현대사회와과학	3	
		16	인공지능과예술	3	
		17	수학과세상	3	
		18	코딩하는아티스트	3	
		19	전기외자기의만남	3	
	인문사회토대	1	SF영화의상상력:미래의평화와윤리	3	
		2	고전읽기:그리스비극	3	
		3	고전읽기:논어	3	
		4	고전읽기:니체	3	
		5	고전읽기:맹자	3	
		6	고전읽기:불경	3	
		7	고전읽기:셰익스피어	3	
		8	고전읽기:프로이트	3	
		9	고전읽기:황순원	3	
		10	고전읽기:노자장자	3	
		11	고전읽기:박경리토지	3	
		12	고전읽기:성서	3	
		13	국가폭력과트라우마	3	
		14	그리스신화와철학	3	
		15	글로벌라틴아메리카	3	
		16	기초러시아어	3	
		17	기초스페인어	3	
		18	기초일본어	3	
		19	기초중국어	3	
		20	기초프랑스어	3	
		21	라틴아메리카문학과예술	3	
		22	마녀사냥:그광기의역사	3	
		23	문학과여행	3	
		24	수학과영작문	3	
		25	시민생활과법	3	
		26	언어와문학의이해	3	
		27	여성학개론	3	
		28	영화로읽는도시인문학:환동해도시와문화지리	3	
		29	인간행동의이해:심리학	3	
30		초급스페인어	3		

구분	영역	연번	과 목 명	학점	비고
배분이수교과	인문사회토대	31	초급일본어	3	
		32	초급중국어	3	
		33	초급프랑스어	3	
		34	하이쿠의세계	3	
		35	한자의이해	3	
		36	유럽문화와도시문명	3	
		37	언어의신비를찾아서	3	
		38	라틴어와서구문명	3	
		39	Presentation:Skills and Practice	3	
	예술창작토대	1	동양에서서양으로:음악과문화	3	
		2	세계의춤우리의춤	3	
		3	지구와시대의미학극장	3	
		4	컴퓨터그래픽기초	3	
		5	클래식음악산책	3	
		6	패션디자인의세계	3	
		7	합창의재발견	3	
		8	디지털사진촬영과표현	3	
		9	만화로세상보기	3	
		10	사운드와테크놀로지	3	
		11	새김과찍기:편대판화	3	
		12	색채와상상력	3	
		13	생활속의공예:미와쓰임새	3	
		14	아이디어를시각화하기	3	
		15	예술치료의원리와실제	3	
		16	커뮤니케이션과디자인	3	
		17	고전명작과예술의문명사	3	
		18	그림속의인문학	3	

3. 자유이수

구분	영역	연번	과 목 명	학점	비고
자유이수교과	체육	1	농구(교양)	1	
		2	댄스포츠(교양)	1	
		3	동계스포츠:스노우보드(교양)	1	
		4	동계스포츠:스키(교양)	1	
		5	레크리에이션(교양)	1	
		6	바디컨디셔닝	1	
		7	배드민턴(교양)	1	
		8	수상스포츠(교양)	1	
		9	스포츠포츠가에게배우는재미와감동	3	
		10	요가(교양)	1	
		11	웨이트트레이닝(교양)	1	
		12	인공암벽등반(교양)	1	
		13	축구(교양)	1	
		14	탁구(교양)	1	
		15	태권도(교양)	1	
		16	테니스(교양)	1	
		17	티볼	1	
		18	필라테스	1	

구분	영역	연번	과 목 명	학점	비고	
자유이수교과	일반	19	호신술	1		
		20	현대생활과체육	3		
		1	4차산업의이해와OT기술활용과분석	3		
		2	B2B마케팅전략	3		
		3	글로벌세미나	2		
		4	기업윤리와사회적책임	3		
		5	내손안의소프트웨어	3		
		6	네트워크의미래	3		
		7	독립연구 1	2		
		8	독립연구 2	2		
		9	비즈니스모델	3		
		10	빅데이터를통한세상바로알기:데이터분석코딩	3		
		11	새로운생명체:인공지능	3		
		12	소프트웨어적사유	3		
		13	수원화성과도시인문학:수원학	3		
		14	알기쉬운소프트웨어코딩	3		
		15	언어와컴퓨터	3		
		16	운동과체중관리	3		
		17	응급처치 및 안전관리	3		
		18	지식재산권의이해	3		
		19	지식재산창업	3		
		20	창업과도전	3		
		21	창업과재무관리	3		
		22	창업전략과모의창업	3		
		23	창업과기업가정신	3		
		24	컴퓨터를만든수학:수학과정보기술	3		
		25	한국어 1(교양)	3		
		26	한국어 2(교양)	3		
		27	한방과건강생활	3		
		28	후마니타스세미나	1		
		29	후마니타스특강	2		
		30	후마니타스특강 1	1		
		31	지구를생각하는예술	1		
		32	한국어의이해 1	3	외국인 신입생 전용	
		33	한국어의이해 2	3		
	34	한국어의이해 3	3			
	35	한국어의이해 4	3			
		신입생워크숍	1	신입생워크숍 1:워밍업	2	
			2	신입생워크숍 2:스타트업	2	
		전공탐색	1	전공탐색및기업가정신세미나	1	2020학년부터 기존 "전공탐색세미나" 과목명 변경

후마니타스 교양교과목 해설

1. 필수교과

인간의가치탐색 3.0-3-0 (Human Quest for Values)

인간이 오랜 문명전개의 과정을 통해 어떤 가치들을 탐색하고 추구해 왔으며, 어떤 가치세계를 구성해 왔는가를 보는 것은 '인간 이해'의 가장 효과적인 방법에 속한다. 이 과목은 인류문명사를 빠르게 개관하거나 특정문명의 가치체계/인간관을 학생들에게 부과하지 않는다. 동서양 문명을 포괄하는 지구 사회적 문맥에서, 인간이 중요하다고 생각한 가치들은 무엇이며 그 가치들은 어떻게 추구하고 구성되어 왔는가, 여러 문명의 흥망성쇠를 거치면서도 인간이 강한 집착을 보여 온 가치들은 무엇이며 지금도 소중하게 여기는 가치들은 무엇인가에 대한 질문을 추적하는 것이 이 과목의 과제이다.

- ▶ 인간들은 지금까지 어떤 가치들을 추구하고 또 구성해 왔는가?
- ▶ 인간은 어떻게 인간을 '발명'해 왔는가?
- ▶ 인간은 자기 삶에 어떻게 의미와 목적을 부여해 왔는가?
- ▶ 과학은 가치세계의 구성에 어떻게 기여했는가?
- ▶ 인간이라는 동물을 인간이게 하는 것은 무엇인가?
- ▶ 탐색: "내게 중요한 가치는 무엇인가?", "내가 목숨을 걸고서라도 지키고 싶은 문명이 있는가?"

세계와시민 3.0-3-0 (Human Quest for Values)

본 과목은 세계시민으로서의 의식과 역량을 함양하여, 정치, 경제, 사회, 문화 등 글로벌한 차원에서 구성되고 있는 시민적 삶의 존재 조건을 이해하고, 평화롭고 지속가능한 세상을 위한 방안을 탐색한다. 인류 문명의 성과와 한계가 집적되고, 경제성, 민주주의, 경제구조, 생태환경, 과학기술 등 글로벌 의제를 따라 새로운 형태의 문제와 과제가 대두고 있는 이 시대에, 세계시민으로서의 책임감 있는 삶을 토론하고, 공동 프로젝트(Global Citizen Project, GCP)를 통해 그 사유를 구체적 실천으로 확장한다.

- ▶ 시민과 시민권의 역사
- ▶ 세계시민의 존재기반과 위협: 정치영역
- ▶ 세계시민의 존재기반과 위협: 경제영역
- ▶ 글로벌시대의 주요의제와 세계시민적 가치

빅뱅에서문명까지 3.0-3-0 (From Big Bang to Civilizations)

이 과목은 제3의 중핵과목인 "문명 전개의 지구적 문맥Ⅲ: 빅뱅에서문명까지(중심주제:자연의 이해)" 과목으로 우주, 인간, 문명에 대한 이해를 높이고, 과학 철학적 사유 원리를 제공한다. 이 과목을 통해 학생들은 과학이 현대 문명을 만들어 오고 정의해 온 과정을 이해하고 우주와 자연의 과거, 현재, 미래를 관통하는 과학적 발견과 인간을 이해하며, 과학에 대한 조망과 패러다임 변화를 파악하여 복잡한 문제들을 과학적으로 판단하고 의사 결정할 수 있는 사고력과 추론 능력을 갖춘 시민으로 양성된다.

- ▶ 우주: 미시에서 거시까지
- ▶ 우주론, 우주의 진화
- ▶ 시간과 공간, 상대성 이론
- ▶ 별의 생과 사, 물질의 진화
- ▶ 양자역학, 에너지와 엔트로피
- ▶ 생명과 생명체의 본질
- ▶ 생명의 정체성과 연속성
- ▶ 진화와 적응
- ▶ 기후 변화와 지구 생태계
- ▶ 뇌와 의식
- ▶ 미래과학과 문명

2. 배분이수교과

○ 주제 영역별 배분이수제 (Distribution Requirement) 도입

휴머니티스 교양교육 프로그램은 학부생들이 공부하고 익혀야 할 7개의 중요한 주제 영역들을 선정하고 이 중 최소 5개 영역은 반드시 이수하게 하는 “주제 영역별 배분이수 교과제”를 도입합니다. 이 제도는 교양과목들의 산만한 배치를 막고 공부할만한 것들을 공부하게 하며 과목들 사이의 연계성을 강화해서 교양교육이 방향과 목표를 가질 수 있게 합니다.

무엇보다도 중요한 것은 “학제적 교육”에 강조점이 주어진다라는 것입니다. 7개 영역들은 인간, 사회, 자연, 문화, 예술, 세계, 윤리 등의 다양한 주제들을 다루지만, 그 각각의 주제들에 대한 접근방식은 어느 한 가지 학문 분야의 접근법에 한정되지 않습니다. 학제적 교육은 교양교육의 핵심입니다. 거기서 새로운 탐구의 실마리가 열리고 학문 간의 창조적 융합이 일어날 수 있습니다.

배분이수 과목들에서는 각 주제 영역에 맞는 주요 텍스트들을 대상으로 한 독서토론과 글쓰기 훈련이 강화되고, 가능한 모든 과목에서 강의와 현장을 적절히 연결하기 위한 사회참여학습, 현장 관찰, 실습, 연구 조사활동 등이 권장됩니다. 학생들이 사회 현실을 알고 문제와 갈등의 소재 지점들을 직접 파악하며 해결의 상상력을 키울 수 있게 하기 위해서입니다.

배분이수과목 : 7개의 학제적 주제 영역

(Distribution Requirement Courses : Cross-disciplinary Thematic Categories)

- 가. 1영역: 생명과우주(Life and the Cosmos)
- 나. 2영역: 분석과추론(Analysis and Mathematical Reasoning)
- 다. 3영역: 상징과문화(Symbols and Culture)
- 라. 4영역: 사회와평화(Society and Peace)
- 마. 5영역: 자연기술토대(Foundations in Science and Technology)
- 바. 6영역: 인문사회토대(Foundations in the Humanities and Social Sciences)
- 사. 7영역: 예술창작토대(Foundations in Art and Creation)

가. 생명과우주 (Life and the Cosmos)

• 생명,영원한블루오션 (Chemistry of Life:From Regenerative Biology to Biomarketing)(3학점 3시간)

다양한 생명 현상을 통해 생명의 조건과 이를 가능하게 하는 물질적 기초를 제시하고, 생물 사이의 여러 가지 상호 작용과 그 영향을 설명함으로써 이를 통해 교양인으로서의 생명에 대한 이해를 높이고 생명존중 의식을 일깨우며, 나아가 인간의 생활에 대하여 새롭게 조명 하고자 한다. 생물은 최첨단 과학기술을 결정체라고 할 수 있다. 생존을 위한 최적의 조건으로 진화되었기 때문이다. 오늘날 첨단과학의 최종 목적지는 생물에서 얻은 아이디어가 그 기반이 되고 있다. 생물체의 특징을 흉내 낸 첨단 로봇, 인간의 두뇌를 최종 개발목표로 하는 인공지능은 이러한 과학의 흐름을 보여주는 예이다. 또한 생물은 생태계 내에서 경쟁하지만, 생존을 위해 협동한다. 가장 좋은 유전자를 얻기 위한 생물의 성 선택은 흥미로운 게임이라고 할 수 있다. 이렇게 생물의 통해 얻을 수 있는 아이디어와 삶의 지혜는 그 끝을 알 수 없는 진정한 블루오션이라고 할 수 있다.

• 마음의탄생:뇌,의식,마음 (Science of the Mind:Brain, Consciousness, and Praxis)(3학점 3시간)

인간의 인지활동과 마음에 대한 전반적인 주요 문제들을 그것들과 가장 깊이 관련된 뇌의 생물학적 기제들을 중심으로 다룬다. 뇌와 우리의 의식, 마음은 어떤 관계가 있을까? 뇌 속의 생각과 현실은 차이가 있을까? 있다면 무엇이 현실인가? 기본 뇌의 구조, 뇌의 가소성, 뇌신경 전달물질과 성격/기질과의 관계 등을 학습한 후, 뇌의 의식적/무의식적 활동 및 통제, 기억의 오류와 뇌의 속임수, 타인과의 뇌신경망 상호작용, 미래의 뇌와 로봇의 뇌, 등 뇌과학 전반에 걸친 기본적인 이론과 실재를 공부한다. 더불어 학습한 이론과 실재를 Soft Psychology 주제들인, (1)남녀 원시 뇌의 차이와 (2)결정의 뇌와 연계하여 탐구한다. 우리 뇌 속에 아직도 남아있는 선천적 원시 여성 뇌와 원시 남자 뇌의 차이를 공부하고, 이성적 결정과 감정적 결정의 장단점을 공부함으로써 합리적 결정을 돕고 행복한 결혼생활, 성공적인 사회생활을 돕는다.

• **몸과생명 (Life and the Body)(3학점 3시간)**

현대 사회에서는 중요한 생물학적 개념이나 그 의미에 대해 생각하게 만드는 책, 영화, TV쇼, 연재만화, 비디오게임들이 넘쳐나고 있다. 또한 우리들은 생물학의 주제가 의학, 생명공학, 농업, 환경문제, 과학수사 등과의 연결을 통해 우리의 삶에 큰 영향을 주고 있음을 알고 있다. 그러나, 비과학자가 그 주제를 깊이 이해하는 것은 어려울 수 있다. 이 수업의 목표는 우리 모두가 공유하는 생명에 대한 호기심을 통하여 일반 교양인들에게 생명 분야와 관련된 주제를 탐색하는 데에 동기를 부여하고 도움을 주고자 한다.

• **스마트식생활과건강 (Smart Eating, Smart Body)(3학점 3시간)**

현대인은 급변하는 사회의 변화와 과학의 발달로 과거보다 다양한 선택의 기회 속에 가정과 사회의 구성원으로서 삶을 영위하고 있다. 이에 식생활과 건강의 중요성이 강제적 의무사항이 아닌, 소중한 삶의 일부로서 이해되어야 하고, 현대인의 생활 속에서 살아 숨 쉬는 지침서로서의 식생활에 대한 전반적인 이해를 돕고자 한다. 특히 남녀 대학생들에게 영양의 중요성을 인식시키고 실생활과 쉽게 연결시킬 수 있는 영양 정보를 주기 위해 위 강의를 개설하고자 한다.

• **아이디어에서제품까지 (Ideas to Marketing)(3학점 3시간)**

본 강좌는 인문학, 사회과학, 경영학 및 공학의 통합적 사고력과 창의적 문제해결력 함양을 목적으로 개설한다. 수업은 강의와 팀 프로젝트로 구성되며, 사회 속에서 대상으로 하는 고객의 요구와 문제의 인식 및 정의, 인문학적 감성을 고려한 공학적 문제해결과 제품디자인, 제품의 세일즈 포인트와 마케팅 전략, 그리고 전시회를 통한 고객의 반응 등의 전 과정을 실무를 통하여 체득하고, 타전 공과의 관계 속에서 전공의 가치발견 및 협업능력도 배양하고자 한다.

• **우주:별을잊은그대에게 (The Universe:for Those Who Forgot the Stars)(3학점 3시간)**

다양한 시청각 교재를 이용하여 우주의 형성과 진화, 물질과 생명의 기원 등에 대해 일반교양 수준의 지식을 습득하도록 하고 이를 바탕으로 인간 존재에 대한 성찰을 얻을 수 있는 수업을 한다.

• **인체와생명 (Human Body and Life Health)(3학점 3시간)**

인체 안에서 일어나는 생명현상을 이해하여 건강한 삶을 위해 필요한 우리 몸의 구조와 기능 및 의학적 상식을 교양 수준에서 습득한다.

• **인류역사를바꾼첨단재료 (Advanced Materials That Changed the History of Humankind)(3학점 3시간)**

인류의 역사는 재료의 발달과 함께 발전하여 왔다. 철기시대 이후 플라스틱, 반도체와 같은 첨단재료의 발명은 인류의 일상생활과 문명에 커다란 영향을 끼쳤다. 본 과목에서는 첫째, 재료의 발전을 유도한 물리, 화학 등 기초 학문들의 발전 역사를 학문의 위계에 따라 살펴보고; 둘째, 금속, 세라믹, 고분자 분야 재료들의 발전사와 인류 문명에 대한 기여를 공부하며; 셋째, 현재의 화학산업과 전자산업에 응용이 되고 있는 첨단재료들을 설명하고; 넷째, 미래의 첨단신소재로 응용하기 위하여 현재 연구가 진행이 되고 있는 재료들에 대하여 소개하고자 한다.

• **진화와인간본성 (Evolution and Human Nature)(3학점 3시간)**

이 강좌는 진화의 기본 원리를 설명하면서 왜 진화적 관점이 인간을 포함한 모든 생명체의 이해에 필수적임을 알리고자 한다. 수강생들은 인간 본성에 대한 진화적 해석이 예술, 종교, 인문사회과학, 자연과학 등 인류의 모든 지식 체계 전체를 통합하는 핵심 고리임을 학습하게 된다.

• **질병의진화적이해:우리는왜아픈걸까? (How Evolutionary Principles Improve the Understanding of Human Health and Disease)(3학점 3시간)**

진화하는 존재로서의 인간을 조명함으로써, 왜 질병에 걸리는가에 대한 대답을 탐구하고자 한다. 질병 과정은 삶에서 항상 대면하는 사건이면서도 생물학적으로도 흥미로운 현상이다. 그러나 질병은 태어남이나 죽음과는 달리 반드시 일어나야 하는 것은 아니다. 사실 인간이 환경에 제대로 적응하고 있다면 질병은 없어야 맞다. 본 강좌는 인간 질병을 생물학 및 역학적 지식과 더불어 진화적인 관점에서 주로 소개하고자 한다. 즉, 인간의 진화적 역사 속의 '그러나 최적화된 상태로서의 질병'과 '진화적인 부적응으로서의 질병'

을 소개하고, 끊임없는 환경 적응의 노력에도 불구하고 왜 병에 걸리는지 설명하고자 한다. 이러한 설명은 질병에 대한 이해로만 끝나지 않는다. 우리가 어떻게 질병을 예방할 수 있고, 어떻게 살아야 하는지, 더 나아가 인류란 종족이 가진 진화적 결정으로부터 어떻게 초월하여 진보할 수 있는지에 대한 통찰을 제공할 것이다.

• **스포츠경쟁력과자기개발 (Sports' Competitiveness and Self-Improvement)(3학점 3시간)**

스포츠는 자신을 키울 수 있는 가장 대표적인 도구이다. 스포츠 속에 담겨진 열정, 도전, 팀워크, 도전, 승리와 패배 등의 키워드를 통해 자기 자신의 미래를 생각해 본다. 스포츠를 통해 배울 수 있는 자기 경쟁력의 단어를 배워보고 직접 실천해 보고 체험해 본다.

• **하천문화의이해와르네상스 (Understand and Renaissance of River Cultur)(3학점 3시간)**

본 교과에서는 과거의 각 지역별 하천중심의 문화를 다양한 측면에서 검토하고, 하천문화의 퇴색 원인에 대하여 사회적, 환경적 변화에 기반하여 분석하고자 한다. 또한 최종적으로는 하천문화의 르네상스를 위하여 하천의 주체가 되는 하천공간 및 물, 생태계의 바람직한 보존방향과 변화된 현대 환경에서 하천문화가 발전하기 위한 전제조건은 무엇이고 발전방향은 어떻게 설정되어야 하는지 제시하고자 한다.

• **동의보감을통한몸과마음의이해 (Understanding of Body and Mind Through Donguibogam)(3학점 3시간)**

동의보감은 우리 조상들이 건강을 위해 몸과 마음을 어떻게 바라보고 있는지를 알려주는 문화유산이다. 서양의학과 달리 한의학은 몸과 마음이 분리되지 않다는 게 가장 큰 특징이다. 현대사회는 스트레스와 경쟁이 심한 시대이므로 몸과 마음의 부조화에 의한 질병이 더 많이 나타난다. 본 수업은 동의보감의 유용한 지식을 선별하여 학생들에게 한의학 이론을 현대 의학적 용어로 소개하고자 한다. 이를 통해 학생 스스로 할 수 있는 육체적 정신적 건강 관리방법을 배운다.

• **불편한진실:기후변화 (An Inconvenient Truth:Climat Change and Its Aftermaths)(3학점 3시간)**

자연지리학의 한 분야인 기후학을 공부한다. 특히 기후(climate), 천후(Witung), 기상(weather)의 정의 및 기후요소, 기후인자 간의 상호작용과 대기 순환을 이해하며 인간의 활동에 중요한 영향을 미치는 기후환경을 학습한다. 우리 앞에 다가온 지구온난화의 문제를 이해하기 위한 자연과학의 기초 소양을 함양함과 동시에 지구 온난화가 초래할 사회 경제적인 변화를 예측하는데 필요한 다양한 관점을 공부한다.

• **좋은에너지,나쁜에너지,다른에너지 (Good Energy, Bad Energy, and Different Energy)(3학점 3시간)**

화석연료의 사용으로 인한 환경문제는 기후변화 협약과 그 이행 문제를 에너지와 환경 분야의 화두로 떠오르게 했고 결국 에너지와 환경의 공존에 대한 근본적인 고민으로부터 본 강좌를 통해 “과연 에너지와 환경의 공존은 어떻게 가능한 것인가?”와 “에너지산업에 있어서 환경을 어떻게 접목을 시킬 수 있는가?”라는 두 가지 질문을 화두로 던지고자 한다.

나. 분석과추론 (Analysis and Mathematical Reasoning)

• **빅데이터와스포츠산업 (Big Data in Sport Industries)(3학점 3시간)**

최근 빅데이터 시장은 대형 정보통신기술(ICT) 기업과 신생 업체들 간의 고객 및 시장 점유율 경쟁이 가속화되면서 빠르게 확대되고 있다. 급성장하는 빅데이터 시장과 함께 주목받는 대표적인 분야가 스포츠다. 스포츠 서비스가 IT 엔터테인먼트는 물론 건강 의료 등과 밀접하게 연관되면서 부가가치 창출에 대한 기대가 커지고 있기 때문이다. 이에 본 수업을 통해 스포츠 산업에서 생성되고 있는 다양한 유형의 빅데이터에 대한 개념을 정립하고 어떻게 데이터가 스포츠산업에 어떻게 활용될 수 있는지를 파악하고자 한다.

• **수와문명:문명을바꾼수학적발견 (Numbers and Civilization:Mathematical Discoveries That Changed the World)(3학점 3시간)**

수학적 발전 과정을 통해 살펴본 과학 문명의 역사를 이해한다. 인류 문명의 발전은 상당부분 과학과 기술의 발달에 의해 주도되어 왔다고 할 수 있다. 본 강좌에서는 기존의 딱딱한 수학 수업에서 벗어나 자유로운 상상을 통해 수학과 인류 문명의 발전에 관한 어떤 연관성을 보여주고자 한다. 이 강좌에서 과학문명의 역사를 모두 다룰 수는 없지만 수학과 밀접하게 연관된 인류문명의 위대한 흔적은 어느

정도 보여 줄 수 있으리라 믿는다.

- **큰맥락에서사고하기:시스템다이나믹스 (Big Contextual Thinking: System Dynamics)(3학점 3시간)**

우리 속담 “나무를 보고 숲을 보지 못한다.”에는 개인이나 기업의 행동이 세상을 바라보는 시야에 따라 달라짐을 강조하고 있고, 손자병법에서는 전쟁에 승리하기 위해서는 공간적인 날씨, 지리, 병사를 정확히 파악하고, 시간적으로 적군의 과거 행동을 연구한 다음, 미래에 어떻게 행동할 것인지 예측함으로써 아군이 어떻게 대응할 지 전략을 수립하고 있다는 점에서 숲을 보기 위한 ‘큰 맥락’에서 사고하기의 중요성을 소개하고자 한다.

- **통계의진실과오류 (Truth and Errors in Statistics)(3학점 3시간)**

부와 가난(투자), 애정과 고독(온라인 데이트), 건강과 질병(임상실험), 만족과 좌절(초콜릿)와인 테스트) 등의 현실세계 모듈 (Real-Life Modules)을 통해 통계원리와 추론의 중요성을 인식하고 발견한다. 통계수업을 하나 선택하거나 실제생활의 행복과 불행의 확률에 영향을 미칠 수 있는 주제에 대해 배우기를 원하는 수강생을 위한 과목이다.

- **프로그래밍을통한논리적사유연습 (Practising Logical Reasoning Based on Computer Programing)(3학점 3시간)**

본 강의를 통하여, 전공에 관계없이 간단한 문제들을 프로그래밍 할 수 있는 능력을 가질 수 있도록 C 언어를 강의한다.

- **창의적발상설계 (Design for Creative Thinking)(3학점 3시간)**

문제 인식부터 아이디어 도출 및 평가를 위한 창의적 설계 프로세스를 먼저 학습하고, 쉬운 예제를 활용하여 학습의 이해도를 높인 후, 최종적으로 ‘중이 헬리콥터’ 프로젝트 수행에 적용하고자 한다. 본 강의를 통해 주어진 문제만을 해결하는 소극적인 마인드에서 벗어나 스스로 새로운 문제를 만들고 해결할 수 있는, 무슨(What) 문제를 왜(Why), 그리고 어떻게(How) 해결해야 하는지 답을 찾을 수 있는 적극적인 마인드로의 전환을 위한 계기가 되고자 한다.

- **예측하는미래:통계와확률 (Predicting the Future: Statistics and Probability)(3학점 3시간)**

본 수업의 목표는 세가지이다. 가능한 경우 확률을 정확하게 계산하기, 불가능한 경우 추정확률을 산정하기, 이러한 계산을 통해 우리가 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 명확히 구분하여 발하기를 배우는 것이다. 이 수업은 고교수준 대수 이상의 고도의 수학능력을 요구하지 않으나 그 목표는 진지하고 중요하다. 매일의 일상생활에서 불완전한 지식을 기반으로 내려야 하는 중차대한 결정에 직면할 때 기초적인 확률지식은 생활의 필수 도구이다.

- **숨겨진패턴 (Hidden Patterns)(3학점 3시간)**

우리는 패턴의 우주 속에 살고 있다. 인간 정신과 문화는 이런 숨은 패턴들을 인식하고, 분류하고, 이용하는 정형화된 사고 체계를 발전시켜 왔다. 우주에서의 수학적 아름다움을 삶의 방정식으로 하나하나 풀어나가고 카오스 안에서도 질서가 자리하는 등 주변을 둘러싸고 있는 자연과 세계 그리고 우주에 이르기까지 숨겨진 패턴들을 찾아낸다. 오늘날의 이론들은 유기체와 비유기체가 그토록 많은 수학적 패턴들을 공유하는 이유를 제대로 설명하지 못하고 있다. 아무렇게나 일어나고 있는 것 같은 현상들이 실은 패턴이 있고, 수학의 본질은 숫자를 쓰고 복잡한 계산을 풀어내는 것이 아니라는 것을 쉽게 이해할 수 있도록 설명한다.

- **창의적사고기법실습 (Creative Thinking Practice)(3학점 3시간)**

창의적 사고 역량은 미래 사회의 인재에게 가장 중요한 역량이다. 창의적 사고 역량을 기르기 위해서는 이론적으로 아는 것보다는 실제로 창의적 사고 기법을 활용해서 표현해 보는 것이 중요하다. 따라서 이 수업에서는 창의적 사고 기법에 대한 이론적인 접근에 그치지 않고 실제적으로 활용하여 구체적인 산출물을 도출하는 실습을 할 것이다. 학생들은 이 수업에서 배운 창의적 사고 기법들을 활용하여 공모전, 경진 대회, 발명 대회 등에 지원할 수 있으며, 더 나아가서 실용신인이나 특허로 등록할 수도 있다.

다. 상징과문화 (Symbols and Culture)

• 가면의축제:동서양연희의문명사 (Masquerades:The Cultural History of East/Western Dramatic Festivities) (3학점 3시간)

연극은 공연예술의 기원과 맥락을 함께하며 인간의 보편적인 삶과 시대를 반영하여 왔다. 따라서 연극에는 인간의 예술적 감성과 미학체계를 확인할 수 있는 대표적인 예술로서 자리매김하고 있다. 다양한 인간의 삶의 모습과 지역별, 시대별로 변화되어온 표현 양식의 모습을 이해하기 위하여 토론과 조별학습, 그리고 발표와 시청각 학습을 통해 포괄적인 연극의 이해를 높이도록 강의를 구성 하였다.

• 고전과여성 (Woman in the Classic Work)(3학점 3시간)

본 수업은 고전문학 작품 속에 나타난 여성들의 다양한 삶의 방식을 이해하는 데 목적을 두고 있다. 통시적 관점과 당대의 문화를 통해 인간의 삶을 성찰함으로써 인류의 반에 해당하는 여성들의 삶을 객관적으로 조망하고자 하고, 고전문학 작품 가운데 당대의 문화와 삶에 대해 알아 볼 수 있는 장을 마련하며, 고전 다시 쓰기를 통해 현대적 변용과 재창조를 통해 문화콘텐츠로서 활용할 수 있게 하는 데 목적을 둔다.

• 공감의인류학 (Remapping Anthropology:Empathy and Anthropomorphism)(3학점 3시간)

이 강좌는 인류의 공감 능력이 진화해 온 과정을 고찰하며, 인류의 문명사에 끼친 영향에 대한 사례연구와 설명을 중심으로 진행된다. 인류학에서 사회의 원리로 설명하는 대칭성이론부터 얼굴표정에서 언어는 물론 각종 예술적 표현은 공감을 위한 소통을 목적으로 하고 있으며, 현대에 이르러 에너지 집약적인 경향을 드러내는 원인들을 분석해 나갈 것이다.

• 과학예술문화의만남 (Consilience:Science, Arts and Culture)(3학점 3시간)

본 교과목 개설 목적은 과학의 발전을 사상, 문화, 예술의 관계 속에서 살펴보고, 과학, 문화, 예술의 상호 연관성을 연구한다. 특히 자연과학과 문화, 예술의 연관성에 바탕을 둔 사례중심의 수업을 통하여 학생들에게 다양한 학문의 연관성, 학제 간 연구, 그리고 통섭의 시각을 제시한다. 본 교과목의 세부목표는 과학의 발전과 사상이 예술, 문화와 산업과의 만남의 관계를 사례 중심으로 학습 함으로써 21세기의 과학, 예술, 문화의 다양한 연관성을 전망하는 능력을 함양하는 것이다.

• 국화와칼:만들어진일본의전통 (The Chrysanthemum and the Sword:Invention of the Japanese Tradition) (3학점 3시간)

일본의 어문학, 역사 사회 등 일본의 문화에 대하여 부분적, 분석적으로 습득해 온 지식을 체계적으로 종합하여 한국의 문화와 비교 하는 과정을 통해 일본 문화의 특질을 규명한다.

• 매체와메시지:미디어의이해 (The Medium and The Message:Understanding Media)(3학점 3시간)

In this introductory survey course, we will explore the roles and effects of contemporary media, focusing on online media. Course objectives include increasing media literacy through exploring different new media issues and platforms. You will explore the relationship between governments, audiences and media companies as well as the economic, political and social determinants of media content.

• 명작에취하다:예술감상법 (How to Appreciate Artworks)(3학점 3시간)

"명작이란 무엇인가?"라는 질문으로 부터 시작하여 클래식 음악을 중심으로 관련된 미술, 건축, 무용 등 예술의 명작들을 깊게 이해 하고 감상하기 위해 인문학적 접근과 함께 감상 포인트 숙지, 기본 상식 등을 다루고 실제 감상을 통해 문화생활에 한발 더 다가갈 수 있게 한다. 실제 연주회와 전시회를 경험하고 예술영화 감상하는 법도 알아보는 시간을 가진다. 수업 시간에 Live 연주 감상도 함께 한다.

• 미디어아트와문화 (Media Art and Culture)(3학점 3시간)

본 과목은 첫째, 현대예술의 역사적 흐름에서 미디어 아트의 개념과 특성, 둘째, 비디오 아트, 디지털 아트, 넷 아트, 인터랙티브

설치미술, 디지털 퍼포먼스 등 디지털 기술에 따른 새로운 형태의 예술, 셋째, 생물학, 수학, 인공지능, 인문학 등 미디어 아트의 주제, 넷째, 가상공간에서의 예술과 디지털 문화에 대한 관계를 제시한다.

• **불교와정신분석학 (Buddhism and Psychoanalysis)(3학점 3시간)**

이 수업은 불교의 마음성찰과 정신분석학의 정신치료를 통해 인간의 마음과 본성, 의식과 무의식, 번뇌와 고통에 관한 종교심리학적 해석을 다룬다. 인간의 마음이라는 주제를 중심으로 불교의 동양적 사유체계와 정신분석학의 서양적 심리체계가 상호적인 만남을 통해 제3의 융합된 치유와 내면 성찰의 길을 모색해 본다. 인간 마음에 관한 종교철학적 이론과 함께 선(禪)과 명상에 대한 심리학적 이해와 적용이 포함한다. 몸, 정신, 영혼을 함께 수행하는 차원에서 ‘템플 스테이’ 체험과 ‘명상’ 실습이 병행되는 수업이다.

• **사농공상:역사의주연과조연 (Class Systems in East Asia)(3학점 3시간)**

계급 이론적 관점과 계층 이론적 관점에서 동아시아 과거와 현재 현상을 분석한다. 계층과 계급에 대한 설명, 계층 이론과 계급 이론에 대해 배우고, 이론적 틀로서 계급·계층·계급이론·계층이론을 설명한다. 1960년대 이후 한국 사회 계층 구조가 어떤 변화를 겪어 왔는지를 구체적 자료를 통해 살펴볼 것이고, 이런 계층 구조의 변화와 함께 사람들의 계급·계층 의식은 어떻게 변화해 왔는지를 본다.

• **설탕과소금:사소한것들의역사 (Sugar and Salt : The History of Little Things)(3학점 3시간)**

페스트, 마약, 철, 시멘트, 종이, 커피, 담배 등 ‘사소한 것들’을 통해 인류 역사의 다양한 면면들을 살핀다. 정치적, 경제적, 사회적인 변화가 가져온 역사의 큰 흐름을 갖가지 사소해 보이는 사물들의 입장에서 바라본다. 이 같은 설명방식을 통해 역사란 사소한 것들의 ‘우연과 아이러니’로 이뤄진 거대한 흐름이라는 관점을 드러내고 있다.

• **소셜네트워크:소통과집단지성 (Social Network : Communicability and Collective Intelligence)(3학점 3시간)**

최근 사이버 공간은 트위터, 페이스북, 스마트폰 사용자가 급증하면서 소셜네트워크와 모바일로 소통하는 경우가 많아졌다. 사이버 공간은 유익한 정보를 서로 나누고 건전한 인간관계를 형성하며, 다양한 경험을 쌓을 뿐만 아니라, 정보사회의 성숙한 인간으로 성장하고 인류사회 발전에 기여해야 하는 네티즌을 주체로 형성된 공간이다. 이에, 사이버 공간속에서 소셜네트워킹으로 소통하는 방법(싸이월드, 미니홈피, 블로그, 트위터, 페이스북 등)과 모바일과 스마트 소통 방법, 그리고, 인터넷 폐해 사항(인터넷 사기, 인터넷 중독, 저작권 침해, 사이버 폭력, 해킹과 컴퓨터 바이러스 유포, 유해정보 유통, 개인정보 침해 등) 등을 실제 사례를 통해 살펴본다. 이를 통해 “사이버 문화는 어떻게 진화해나갈 것인가”, “온라인 커뮤니티는 인간관계를 어떻게 변화시킬 것인가”, “사이버 공간에 걸맞는 문화의 틀을 형성하고 네티즌들을 위한 올바른 규범 양식은 무엇인가” 등의 주제들을 논한다.

• **실크로드와누들로드:문명의창조와전달 (Silk Road and Noodle Road:Civilizations and Their Convergence) (3학점 3시간)**

본 강좌는 문화의 전파상에 주목하여 아시아대륙과 유럽대륙, 즉 동양과 서양 그리고 기타 지역 등에서 발생한 문화가 어떻게 발전해 가면서 교류해 갔는가, 또한 각 문화가 만나면서 융합되어 가는 문제에 대해 다양한 각도에서 비교 분석하고자 하는데 그 목적이 있다. 본 강좌에서는 고대에서 현대에 이르기까지 육상과 해상을 통해 전개된 문화교류를 비롯해 인적, 물적 교류 등 다양한 시각에서 고찰한다.

• **악기의탄생:동서양음악의문명사 (The Cultural History of East/Western Music)(3학점 3시간)**

동서양 음악에 대한 이론교육보충 및 실천 교육, 직접 음악을 접하고 연주하거나 감상하며 발표함으로써 음악의 내면을 깊이 이해하고 본인의 전공과목과도 잘 매치 될 수 있다는 것을 알려 정서적으로 풍요로움을 가질 수 있게 한다.

• **영토의경계와흔적:이민,이주,이동 (Limits of Territory and Their Traces)(3학점 3시간)**

근대적 개념의 국가가 탄생하면서 형성되었던 민족 중심의 역사의식은 다민족 사회의 등장으로 심각한 위기를 맞이하고 있다. 이에 인위적인 영토개념의 국가보다는 집단적 문화의 상징체계나 문화유산으로 이해하는 확장된 국가 개념의 역사를 살펴보는 강좌이다.

- **영화로보는스포츠문화 (Sports Culture Through Film)(3학점 3시간)**

스포츠를 몸소 하지 않는 사람들에게도 관심과 흥미를 일깨움으로써 스포츠의 대중화가 이루어지며, 경기라는 형태의 프로스포츠가 대중생활의 한 몫을 차지하고 있다. 스포츠라는 대상으로 수많은 영화들이 만들어지고 있으며 스포츠 영화에는 목표를 정해 몸을 가꾸고 기록을 내느라 흘린 무수한 피와 땀방울의 흔적에 대한 스토리로 구성되어 있다. 건강미와 볼거리의 인간승리를 담고 있으며 규칙 준수라는 윤리성도 함께 하고 있어 정의로움을 내세우고 있다. 영화 속에 나타나는 윤리적 성향은 영화를 접하는 우리에게 스포츠계의 이면에서 얼마나 많은 문제점이 있으며 나아가 그동안 어떠한 사회이데올로기와 고정관념에 사로잡혀 있는지 알게 한다. 또한 영화 속 선수들이 최선을 다해서 목표를 이루어가는 모습에서 싸구려 감성이 아닌 인간적인 깊은 감동을 전해준다. 영화를 통해 스포츠 현상에 대한 사회현상과 문화, 그로인해 대두되는 문제점을 파악하고 해결방안을 모색하고자 하는 것이 이 수업의 목표이다.

- **영화와문학 (Film and Literature:A survey of Renowed Novels and the Award Winning Films Adapted from Them) (3학점 3시간)**

소설과 영화라는 두 예술 형식은 독자적인 미학을 통해 발전해 가는 와중에서도 서로의 존재를 의식하고 흡수함으로써 지평을 넓혀왔다. 그중에서도 특히 '소설의 영화화는 오늘날 만화·게임·뮤지컬 등으로까지 확장된 원소스멀티유즈(One Source Multi Use)의 원조 격이라고 할 수 있다. 영화라는 새로운 매체가 대중화되면서 문학사의 수많은 고전 명작들이 스크린 위로 옮겨졌다. 2010년 이후만 보더라도 『완득이』, 『도가니』, 『은교』, 『상실의 시대』, 『파이 이야기』, 『해리포터와 죽음의 성물』 등 국내외 유명 소설이 영화화되어 관객들을 만났다. 이 강의는 소설 원작과 영화를 서로 비교해서 읽어 보고 감상해보는 수업이다. 소설이 원작인 작품을 영화로 보게 될 때 소설을 읽은 사람과 읽지 않은 사람의 반응은 많이 다르다. 소설은 독자의 상상력을 자극하지만 때론 영화는 그 상상력을 반감시켜서 실망을 주기도 한다. 영화가 원작을 따라가지 못할 때도 있지만 또 다른 감동을 주기도 한다. 소설이 영상으로 어떻게 재현되었는지, 원작과 어떻게 다른지 등을 살펴본다. 다양한 작품을 통해 소설가의 작품세계와 영상을 즐겁게 감상해보고자 한다.

- **음식과문화:글로벌&로컬트렌드와이슈 (Food and Culture:Global and Local Trends and Issues)(3학점 3시간)**

음식에 대한 인문학적 접근을 통해, 사람들이 음식의 생산과 소비 행위를 통해 어떤 의미를 생산하고 실천하는가를 살펴보고자 한다. 음식 재료의 선택 및 조리과정은 물론 경험하고 소비하는 등의 모든 과정이 '문화적 선택'임을 이해하고자 한다. 문화와 영상 텍스트를 대상으로 삼아, 음식문화의 양상과 그 역사적 의미를 살펴보고자 한다. 이를 통해 음식체계가 가족 경계의 형성, 가족 내 문화, 젠더 구별과 사회 계급의 형성 및 권력 관계를 작동시키는 방식임을 성찰할 수 있을 것이다.

- **의미의탄생:언어 (Language and Its Social Embeddedness)(3학점 3시간)**

언어란 무엇인가? 인간과 언어, 인간과 사회, 언어와 관련된 모든 제반 사항에 대하여 생각하고 이해하는 것이 목표이다. 언어란 무엇인가에 대하여 생각하고 이해하며 교양과목이므로 개론에 치중하기 보다는 보다 다양한 관점의 언어에 대하여 생각하는 동기를 부여하도록 한다.

- **인문학과문화콘텐츠 (Humanities and Cultural Contents)(3학점 3시간)**

오늘날 문화는 추상적이고 정신적인 차원에서 우리 삶의 전반에 걸쳐 작용하는 구체적이고 물질적인 차원의 콘텐츠로 변화하고 있다. 따라서 '인문학과 문화콘텐츠' 강의는 이렇게 변화한 문화 개념을 인문학적 관점에서 분석하고 이해하기 위한 것이다. 오늘날의 문화, 즉 문화콘텐츠에 담겨있는 문화적 요소와 이 요소에 내재하는 정신적 혹은 정서적 속성은 필연적으로 인간과 인간의 문화에 대한 관심을 갖는 인문학과 연결되기 때문이다. 아울러 이 시대 문화의 콘텐츠화 과정 속에 내재된 상업적이고 경제적인 이데올로기를 구체적으로 분석하고 이해함을 목적으로 한다.

- **일상의공연학 (Everyday Performance)(3학점 3시간)**

시간성, 공간성, action/reaction, flow, intensity 등 행위자들과의 상관관계를 중요시하는 공연학(Performance Studies)적인 시각으로 일상생활의 다양한 양상을 살펴본다.

- **짝짓기의진화심리학 (Evolutionary Psychology of Human Mating)(3학점 3시간)**

왜 남성들은 아름다운 여성에 끌리는가? 왜 여성들은 든든하고 능력 있는 남성을 원하는가? 왜 모든 사람들은 사랑을 원하는가? 왜

혼외정사가 일어나는가? 짝짓기와 관련된 이러한 질문들은 인간의 삶에 가장 핵심적인 논제라고 해도 과언이 아니다. 본 강좌는 우리 모두는 수백만 년에 걸쳐 성공적인 짝짓기를 거듭해온 조상들의 후손이라는 진화심리학 이론을 바탕으로 이러한 문제들에 대한 대담을 추구한다. 영장류학, 뇌신경생물학, 사회심리학, 생리학, 진화생물학, 인류학 등 다방면에 걸친 통섭적인 접근이 행해질 것이다.

• **창의적연극놀이 (Creative Theater)(3학점 3시간)**

다양한 연극놀이(즉흥극, 역할극, 상황극, 토론연극)를 통하여 구성원들의 자발적인 집단 참여를 유도하고 그 목표를 달성시키는 리더로서의 자질을 개발한다.

• **행복의심리과학 (Psychological Science of Happiness)(3학점 3시간)**

행복은 고대부터 현대까지 전 인류가 관심을 가져온 주제 중 하나이며, 그간 다양한 학문 분야에서 행복에 대한 탐구가 진행되어 왔다. 하지만 사람들이 실제 경험하고 생각하는 행복에 대해 심리학적, 과학적 연구가 시작된 지는 불과 30여년 밖에 되지 않는다. 행복에 대한 과학적 연구 결과들을 살펴보면, 행복에 대한 우리의 일반적인 통념은 실제와 다른 경우가 의외로 많다. 게다가 최근 대중들의 관심 속에 행복 증진을 위한 다양한 시도들이 이루어지고 있는데 반해, 이런 시도들이 과학적 연구결과를 기반으로 하지 않는 경우가 많은 뿐 아니라, 모두 효과적이라고 볼 수도 없는 실정이다. 본 수업은 심리학을 중심으로 이루어지고 있는 행복에 대한 과학적 연구 결과들을 공유함으로써, 행복이라는 개념에 대한 그간의 오해를 풀고 검증된 올바른 지식을 전달하고자 한다.

• **황하와양강:중국역사의말자취 (Huang He and Yangtze:Retracing Chinese History)(3학점 3시간)**

19세기 중엽 중국 지식인이 갖고 있었던 세계관의 중심에는 오직 중국문명만이 세계에서 유일한 문명이라는 확신을 갖고 있었다. 당시의 조공체제는 중화를 중심으로 세계가 움직인다고 하는 문명관과 깊은 관계를 갖고 있었다. 이러한 중국 중심의 문명관은 19세기 중엽이후 서구문명과 충돌하면서 거센 도전을 받게 되면서 커다란 변화를 맞이하게 된다. 이른바 문명관이 전환하게 되는 것이다. 본 강좌에서는 근대 중국 지식인의 언설을 중심으로 중화문명관이 서구문명과 충돌하면서 어떻게 변화해 나갔는가에 대해 고찰하는 것을 목적으로 한다. 본 강좌를 통해 오늘날 세계 최대 강국으로 부상한 중국을 이해하는데 중요한 실마리를 제공할 수 있을 것이라고 생각한다.

• **다이내믹한근현대사 (Dynamic Contemporary History)(3학점 3시간)**

이 교과목은 한국 근현대사의 큰 흐름과 주요 사건과 쟁점을 오늘의 시각에서 살펴봄으로써 수강생들이 시민으로 어떻게 살 것인지와 어떤 사회를 만들어 나갈지를 모색하게 한다.

• **문화유산과역사지리 (Cultural Heritage and Historical Geography)(3학점 3시간)**

문화유산을 중심으로 이에 나타나는 유적의 분포와 성격, 그리고 이에 따른 사회적 변화 등을 경관측면에서 살펴본다. 환경에 적응하면서 형성된 문화와 지역적 분포를 상징물이나 기억 혹은 문학 등을 통합적으로 이해하도록 한다.

• **삼국지인문학 (Romance of the Three Kingdoms' Humanities)(3학점 3시간)**

〈삼국지 인문학〉은 먼저 소설〈삼국지〉에 대한 전반적 개황을 소개하였고, 전반부는 주로 소설〈삼국지〉의 내용의 전개 순서에 따라 도원결의편·영웅본색편·삼고초려편·적벽대전편·삼국정립편·회자정리편·출사표편·인생무상편으로 나누어 내용상의 화제 위주로 논점을 전개한다. 후반부는 창업론과 수성론·군주론·참모론·장수론·병법론·운명론·용병술·처세술 등 총 8강으로 구성하였으며, 논점은 주로 인간의 사회생활에서 행해지는 본질문제와 방안을 중점적으로 강의할 예정이다. 그 외 틈틈이 〈삼국지〉에 나오는 고사성어나 명언명구 등의 유래와 출전을 소개하며 그 고사내용에서 풍부한 인문학적 상식을 배양하도록 한다.

• **여행을통한인간의삶의가치증진 (Travel, for the Better Life)(3학점 3시간)**

이 교과목은 여행을 통해 행복하게 사는 법에 대해 주제와 방향성을 토의한다.

• **작곡의밑그림:화성학 (Sketch of Composition:Harmony)(3학점 3시간)**

음악은 작곡, 연주, 감상이라는 세 단계를 거쳐 감성과 예술의 아름다움을 경험하게 된다. 작곡은 흔히 영감에 의해 천재성을 지닌 자만 가능하다고 생각하지만 화성학이라는 “수학적이론” 이론을 거쳐야지만 가능하다. 즉, 누구나 작곡을 할 수 있다. 선율과 리듬

과 소리를 만들어 낼 수 있는 마법 같은 화성학이라는 연필을 사용해 작곡의 밑그림을 그려보고자 한다. 음악에 대한 관심과 창작의 기쁨을 통해 나만의 감정과 정체성을 찾고 나아가 음악을 더 깊이 통찰 할 수 있게 된다.

• 빅데이터활용한커뮤니케이션 (Communication Using Big Data)(3학점 3시간)

본 과목은 프로그래밍 경험이 없는 학생들을 위해 인문학과 빅데이터의 융복합 방법론을 적극적으로 채택하여 빅데이터의 분석과 추론 기능을 길러 문학을 이해하고 감상하며 빅데이터에 기반한 합리적 커뮤니케이션 태도를 가지게 하는 데 목표를 둔다. 이 과목은 (1)문학 및 빅 데이터의 속성, 디지털 리더러시, 데이터 분석 프레임 워크에 대한 이론을 가르치고, (2)다양한 데이터 프로그램을 활용하여 문학적 분석의 실제 응용 경험을 제공하게 된다.

라. 사회와평화 (Society and Peace)

• On Justice (On Justice)(3학점 3시간)

정의는 어느 사회에서나 중요한 화두가 되고 있다. 정의에 대한 구체적인 내용과 방법론을 규정하는 것은 사회 전체의 안위와 직결된 문제이기 때문이다. 정의의 주요 내용을 구성하는 것은 평등과 불평등, 재화와 기회의 배분, 보상과 처벌 등의 문제이다. 정의에 대해 시대와 사회를 초월한 적대적인 정의를 마련하는 것은 거의 불가능하다. 실제로, 정의의 원칙과 실현 방식에 대해서는 여러 가지 상이한 주장들이 제기되어왔다. 이 과목은 정의에 대한 상이한 철학적 입장들을 배우고, 우리가 일상에서 직면하는 다양한 문제들을 정의의 관점에서 어떻게 접근할 수 있는지 살펴본다.

• 관계를읽는시간 (Human Relationship)(3학점 3시간)

‘관계’는 인간 존재의 본질이자 인간이 추구하는 보편적 가치다. 인간은 나와 타인, 나와 세계에 대한 탐색으로부터 새로운 문명을 출현시키고, 독특한 문명적 자산(civilization assets)을 창출해왔다. 무엇보다 사회적 생존 경쟁이 치열한 오늘날의 우리들에게 관계에 대한 고민은 더 중요하고 시급한 과제가 되었다. 따라서, 이 수업에서는 관계의 기본이 되는 사랑, 질투, 관심 끌기라는 세 키워드를 중심으로 관계의 본질과 의미를 고민해 보고자 한다.

• 경제학적사유의원리 (Fundamental Principles of Economic Thinking)(3학점 3시간)

이 과목은 미시 경제와 거시 경제를 조망할 수 있도록 경제학의 전반적인 체계를 충분히 이해할 수 있는 것을 목표로 한다.

• 놀이를통한세상읽기 (Reading the World Through Play)(3학점 3시간)

본교과는 경험과 지식의 축적물로서 오랫동안 사랑받아온 협력적인 그룹 놀이를 통하여 인문학적 지식과 더불어 과학, 기술과 수학적 교양을 배우기 위한 교과이다. 협력학습의 맥락에서 ‘놀이’가 가지는 인문학적 가치를 재발견하고 융합교양을 배우는 과정에서 다양한 가치를 탐색하고 창의성을 개발한다. 이를 통해 인문학적 소양을 함양하고 수학, 과학, 기술, 공학간 상호연계성을 이해하며 예술적으로 표현할 수 있는 창의적 융합 인재를 양성하고자 한다.

• 동아시아문명론 (Competing Theories for East Asian Civilization)(3학점 3시간)

동아시아 각국의 민족 국가형성사, 각국의 근대화와 민족의식, 민족주의, 지역통합에 대해서 논의해보고 생각해보는 기회를 가져본다.

• 두얼굴의인류사:전쟁과평화 (War and Peace:Two Janus Heads of History)(3학점 3시간)

본 수업은 끊이지 않는 전쟁의 원인과 형태 그리고 그 규모를 살펴보는 데 목적을 두고 있다. 국제 분쟁과 무력 충돌의 다양한 동기를 탐구해봄으로써, 갈등과 분쟁의 초시대성을 객관적으로 살펴볼 수 있는 장을 마련하고자 한다.

• 법,질서,국가 (Law, Order and the State)(3학점 3시간)

“법에 무지한 사람은 용서받지 못한다.” 사회생활을 하려면 다양한 사람들과 접촉하며 관계를 맺을 수밖에 없으므로 법률분쟁의 가능성은 우리가 활동을 하는 한 항상 따라다닌다고 해도 과언이 아니다. 특히 사회가 복잡해지고 다원화될수록 계약과 법률 같은 사회적 제도나 권위 있는 국가기관의 공적인 결정을 통해 분쟁을 해결해야 할 필요성이 커지고 있다. 일상생활 속에서 가장 흔하게 접하는 법률분쟁들이 왜 발생하는지, 그리고 이를 방지하려면 어떻게 해야 하는지에 대한 해결책을 제시하고, 우리가 평소 자주 쓰

는 말들을 법률언어로 전환했을 때 그 의미가 어떻게 바뀌는지, 계약서와 같은 법률 관련 문서를 작성할 때 유의할 사항은 무엇인지, 고소 고발 시 최소한 알고 있어야 할 사항은 어떤 것들이 있는지 등등 생활 법률을 학습한다.

• **북한문화와사회 (North Korean Culture and Society)(3학점 3시간)**

This course examines the culture, society, and history of North Korea. Utilizing visual and textual materials, this course explores the major events from North Korean history. This course also explores how these events are represented in cultural products, such as art, architecture, posters, photography, stamps, museums, cemeteries, film, and theater.

• **스토리와의젠더 (Gender Stories)(3학점 3시간)**

이 강좌는 스토리와 서사를 통해 바이분법적 젠더 감수성을 기르기 위한 목적으로 개설되었다. 차이에 대한 혐오와 분노보다는, 함께 사는 세상에서 공감과 이해를 이룰 방법으로서 스토리와 서사를 재발견하려 한다. 또한 역사 속에 실존하는 인물의 이야기와 영화 속에 있는 서사를 중심으로 젠더 차이에 대한 차별 없는 접근법을 모색한다.

• **아시아공동체론 (Asian Community)(3학점 3시간)**

‘아시아는 유라시아대륙에서 유럽 이외의 다른 문명권을 통칭하는 말로 사용되고 있다. 그만큼 다양한 문화와 종교, 인종, 역사적 배경이 공존하는 곳이 아시아이다. 이러한 다양성에서 비롯된 문화 차이는 많은 갈등과 분쟁을 낳기도 했지만 인류 문명 발전에 커다란 동력이 되기도 했다. 그러나 근대 이후 지구촌 힘의 질서가 재편되는 과정에서 뒤쳐진 아시아는 그 가치를 심각하게 훼손당 했다. 뿐만 아니라 최근 들어 아시아 곳곳에서는 정치 경제적 이유로 인한 갈등과 군사 외교적 긴장이 그 어느 때보다 고조되고 있다. 문명이 고도화된 오늘날 인류의 지속가능한 발전은 차별과 배제가 아닌 포용과 공존의 노력을 통해서만 가능하다는 것은 이론의 여지가 없다. 본 강좌는 이러한 관점 하에서 아시아 각 지역의 특성과 문화적 다양성에 대한 이해를 바탕으로 아시아공동체의 실현을 위해서는 어떠한 노력이 필요한지 고민해 보고자 한다. 본 강좌는 아시아공동체에 관한 다양한 주제에 대해 전문가들을 모셔 특강을 듣는 방식으로 진행된다. 이러한 오피니버스 방식의 강좌는 아시아의 과거와 현재를 다각도로 폭넓게 조망하는 기회를 제공할 것이다. 이를 통해 미래의 아시아 평화 공동체를 지향하는 데 본 강좌 개설의 취지와 의미가 있다.

• **예술을통한공동체만들기 (Building a Community Through Arts)(3학점 3시간)**

급속한 산업화와 도시화는 공동체의 붕괴를 초래하였으며, 이는 개인의 소외감과 불안정을 증가시키고 창의성과 자발성을 소진하게 되었다. 예술은 다양성을 기반으로 창의력을 개발하고 개인의 삶의 질을 향상시키는 중요한 매개체 역할을 하고 있음을 살펴보고, 전 지구적으로 시도되고 있는 공동체 예술이 소외된 인간의 삶과 새로운 문명의 패러다임을 새롭게 제시하는 구체적 사례들을 통해 확대된 예술의 개념을 이해하고, 자발적이고 주체적인 예술의 생산자이면서 소비자인 미래형 인간의 모습을 모색한다.

• **정치학적사유의원리 (Fundamental Principles of Political Thinking)(3학점 3시간)**

오늘날 어떤 집단이나 개인의 삶과 행위는 그 어느 때 보다도 정치적 역할과 움직임에 의하여 많은 영향을 받는다. 통신수단 및 운송수단의 급격한 발달, 자본, 정보, 인적 자원의 전지구적 이동의 확대로 인하여 근대국가의 주권과 경계는 점점 허물어지고 있다. 그것은 수많은 다양한 토착 경제 및 문화와 지역공동체, 자연환경을 파괴하거나 국제적 분쟁을 가열시키는 부정적 모습으로 나타나기도 하고 상호의존도의 심화를 통하여 보편적 인류 의식을 강화하며 지구공동체의 새로운 앞날을 열어놓는 긍정적 모습을 띠기도 한다. 이 과목을 통해서 수강생들은 정치에 대한 심도 있는 이해를 바탕으로 해서 자신과 우리 사회를 전 지구적 차원에서 바라볼 수 있는 안목과 아울러 열린 의미의 개인적 집단적 정체성을 유지하면서 책임 있는 사회의 한 구성원으로서의 시각을 얻게 될 것이다.

• **한국사회의정치적이슈들 (Korea and Its Key Political Issues)(3학점 3시간)**

정치를 분석하기 위한 이론들과 개념들을 기초로 한국 정치의 과거, 현재 그리고 미래에 대한 심층 분석을 시도한다. 기본적으로 역사 및 정치적 접근을 통해 한국 국가와 사회에 대한 균형적 이해를 도모할 것이다.

• **기술혁신과전략의융합 (Technological Innovation and Strategic Management)(3학점 3시간)**

경영 또는 기술에 대한 사전 지식이 부족한 학생들을 대상으로 경영전략적 관점에서 기술혁신과 융합된 경영혁신전략을 수립하고

이를 실행하는 과정에 필요한 이론과 기법 등을 소개한다. 다양한 학문분야에서 기술혁신을 기업 경영에 적용할 수 있는 효과적인 방안을 연구하였고 그 결과를 활용하여 기업에서 기술혁신을 경영전략화 할 수 있는 체계적인 방법을 제시하려 한다. 기술혁신 기본 이론으로 기술혁신 경영전략화의 배경 및 기술혁신 유형을 소개하고 이어서 혁신적인 기술을 확보하기 위한 체계적인 방법으로 기술 발전과정을 분석하여 이로부터 소요기술 발전추세를 예측하는 기법을 소개한다. 전략화에 대한 기본이론으로는 기술혁신 전략 성공가능성을 높일 수 있는 세부적인 전략으로 표준화 전략과 시장진입전략 등을 소개한다. 이러한 기본이론을 습득한 후에 기술혁신 전략의 경영전략화에 필요한 기법인 전략화, 전략수행조직구성 및 관리, 전략업무 체계적인 평가, 계획, 실행 방법 등을 기업사례를 병행하여 소개함으로써 해서 학생들의 이해도를 높이려 한다.

• **문학과돈 (Literature and Money)(3학점 3시간)**

본 강의는 사회과학에서 주로 연구된 돈을 인문학의 관점, 곧 문학과 철학의 관점에서 탐구하는 데 목적이 있다.

이를 위해 본 강의는 삶의 수단으로서의 돈, 그리고 삶을 영위하는 데 중요한 역할을 하는 돈의 성격을 문학 작품을 통해 규명해 보고자 한다. 문학 작품에 표현된 돈의 사회적, 문화적, 심리적 힘, 돈의 상징적이고도 악마적인 힘, 능력과 무기력의 잣대로서의 돈, 행복 추구의 수단으로서의 돈, 돈과 얽힌 인간관계와 이해타산 등 다양한 돈의 특성을 탐구하여 각 개인이 현실에서 마주할 수 있는 돈과 연관된 유사한 상황을 고찰해 봄으로써 삶의 지혜를 얻는 데 도움을 주고자 한다.

• **평화와갈등 (Peace and Conflict:Theories and Practice)(3학점 3시간)**

본 강좌는 평화와 갈등이라는 주제로, 다양한 형태의 평화와 갈등에 관한 이론적 고찰을 통해 학생들에게 평화와 갈등에 대한 올바른 개념인식을 고취하고자 한다. 갈등을 파괴적이고 폭력적인 방법이 아닌 평화적인 방법으로 접근하는 것에 대한 고민을 함께 나눌 것이며, 평화와 비폭력에 관한 실천적 방법에 대해 논의하게 될 것이다. 또한 역사, 문화, 사회에 기반을 둔 평화와 갈등에 관한 연구자료 및 사례 발표 등을 통해 주제에 관한 심도 깊은 논의를 이끌어 낸다. 궁극적으로 갈등에 대한 올바른 이해와 평화로 가는 방향에 대한 실천적 방법에 대한 통찰을 고민하고자 한다.

• **행복이란 무엇인가 (What Is Happiness?)(3학점 3시간)**

행복이란 무엇인가? 무엇이 우리를 행복하게 하는가? 절대적 삶의 경지에 이르면 행복에 도달할 수 있을까? 쾌락에 몸을 내맡기는 삶이 진정한 행복일 수 있을까? 이 과목은 행복에 대한 철학적 고민과 종교적 탐색이 아니라 행복을 과학적으로 분석한 연구들을 공부하고 이를 실제 삶에 적용해 봄으로써 훈련을 통하여 모든 학생들이 긍정적 사고방식을 가지고 행복한 삶을 살 수 있도록 이끌어주는 수업이다.

• **십자가와초승달:기독교와이슬람 (Cross and Crescent:Islam and Christianity)(3학점 3시간)**

기독교와 이슬람 간의 마찰과 전쟁이 극도에 달한 오늘, 두 종교와 문화를 우리는 제대로 이해하지 못하고 있는 것이 아닐까? 두 종교의 역사적, 종교적, 사회적, 문화적 배경을 비교 성찰한다.

• **동아시아의서양문명수용론 (When East Asia met West:A Cultural History)(3학점 3시간)**

1890년대 우리나라에서 확산된 문명의 개념, 즉 갑오개혁과 개화, 신문 창간과 문명론의 확산, 1900년대 문명 개념의 변화 등을 배운다. 강의는 서양에서의 '문명' 개념사를 비롯해 동아시아에서의 '문명' 개념, 한국, 일본에서의 '문명' 개념의 수용, '문명' 개념의 확산, '문명' 개념의 변화와 균열 등을 포함한다.

• **문명,감염그리고진화 (Civilization, Infection and Evolution)(3학점 3시간)**

인류 문명사는 감염(질병), 그리고 그 감염에 대한 좌절과 극복의 역사다. 인간이 문명을 만들었다면 감염은 언제나 그것을 뚫었다. 천연두가 잉카를 무너뜨리고, 흑사병은 중세의 권력과 경제구조를 바꾸고, 20세기 스페인 독감은 영국을 몰락시키고, 미국을 역사의 무대로 초청했던 예가 그러하다. 인류는 역사와 문명의 진전에 따라 끊임없이 새로운 감염(병) 문제에 직면해 왔으며 앞으로도 그러할 것이다. 본 강의는 이 오래되고 낯선 '빅 브라더'인 감염의 과거, 현재를 천착함으로써 인류의 흥망성쇠를 문명사적으로 고찰하는 데 있다. 따라서 호모 사피엔스 인간이 감염에 어떻게 영향을 받고 또 대항하여 진화해 왔는지 그 궤적들을 둘러보고자 한다. 이를 통해 현재, 그리고 가까운 미래에 우리가 신규 감염병의 유행을 어떻게 바라보고 분석할 것인지, 그리고 어떻게 대응해야 할 것인지 배울 수 있는 기회를 마련코자 한다.

본 과목은 역사라는 학문을 바탕으로 신화와 전설, 그리고 의학과 과학의 학문 영역들을 가로지르면서 당대 세계의 여러 당면 문제와 과제들에 대한 문제와 해결책을 모색하는 과목이기 때문에 특정한 지식분야의 전유물이 될 수 없다. 단일한 학문분야로는 접근하기 어려운 만큼 복잡하거나 광범위한 주제들을 잘 이해하기 위해 여러 학문분야의 통찰이나 관점, 이론 등을 통합하는 교육과정으로 다학제성 내지 초학제성을 지니는 융복합적 접근을 시도하였다. 학생들은 이 과목을 수강함으로써 비판적 사고 능력, 문제해결 능력, 창조적 사고 능력, 여러 관점들을 조망하고 통합하는 능력, 학문적 편향을 깨닫는 능력을 기를 수 있다.

• **위대한발견의통합적관찰 (Integrated Thinking on Great Discoveries)(3학점 3시간)**

이 강의는 역사, 언어, 과학, 문화 등에서 “우연히” 일어나서(serendipitous) “위대한 실수”라 간주되어 왔던 발견 또는 사건들을 재조명한다. 인간의 삶을 향상시킨 “위대한 실수”라 칭하여 왔던 것들이 과연 진정한 의미에서 인류의 삶에 공헌을 하고 있는지와 함께 이 발견들이 “실수”나 “우연”에 의한 것인지를 새로운 시각과 통섭적 고찰을 통해서 살펴봄으로써 학생들의 시야를 확대하고 비판적 사고와 창의적 사고력을 향상시키고자 한다.

• **디아스포라 (Diaspora)(3학점 3시간)**

이 과목은 세계화에 기반해 있는 21세기 탈현대문명-글로벌 문명의 특성 중 하나인 디아스포라 문제를 조명한다. 국가 간 정치경제적 교류와 국경을 넘나드는 노동의 이동, 그리고 자국의 비인도적 박해와 학살에 따른 망명 등이 디아스포라의 배경을 이룬다. 우리들은 디아스포라를 통해 서로 다른 문명들과 조우하며 인종과 종교와 계급의 균열선을 타고 갈등한다. 이 과정에서 인간적 실존과 삶의 양식이 어떠한 변화를 겪어 있는지를 살펴보고자 한다.

마. 자연기술세대 (Foundations in Science and Technology)

• **고급미분적분학 (Advanced Calculus)(3학점 3시간)**

벡터장, 선적분, 그린정리, 면적분과 스톡정리 등을 공부한다.

• **고양이의물리학:자연계의숨은법칙 (Cat Physics:Unraveling the Hidden Laws of the Universe)(3학점 3시간)**

수학의 사용을 최소화하면서 물리학을 이해하고자 한다. 현대 물리학의 기초를 이루는 양자론과 상대성이론을 소개하고 물리학을 바탕으로 한 기술적 진보를 살펴봄과 동시에 생활 속에서 응용된 물리학적 지식을 알아보도록 한다. 또 물리학의 발전이 인간의 사고에 어떤 영향을 미쳤는지도 함께 알아본다. 중세 이후 서구 문명 발달사를 물리학적 관점에서 조명하고 종교를 비롯한 일반적인 가치관의 패러다임 변화에 물리학이 끼친 영향을 사례별로 분석하여 물리학을 비롯한 기초과학의 중요성을 인식하고 미래상을 조명한다. 20세기 이후에 등장한 현대 물리학의 새로운 개념을 설명하고 실생활에서 만나는 현대 문명기기의 동작 원리와 자연 현상의 다양한 측면을 복잡한 수식 없이 물리학의 기본 개념을 이용하여 설명한다. 또한 나노과학, 의료기기, 생명과학, 인문과학 및 철학, SF 영화 및 예술 활동의 예를 통하여 물리학의 기본 개념을 터득하고 과학적 문제 해결 능력을 배양한다.

• **공학과정영 (Management for Engineers)(3학점 3시간)**

본 강좌는 공학도들이 갖추어야 할 기술 및 엔지니어링과 관련된 경영분야의 주요 현안들 및 최신이론을 소개하고 이를 실제에 응용할 수 있는 능력을 배양함으로써 연구개발 및 생산현장에서 출발하는 공학도들이 미래의 CTO/CEO로 성장하는데 필요한 기초지식을 강의하는 데 목적을 둔다.

• **공학과윤리 (Ethics in Engineering)(3학점 3시간)**

현대사회의 중심은 과학과 공학으로 이루어져 있으며 이것을 실천하는 과학자와 공학자가 있다. 이러한 과학자와 공학자의 지식과 행동은 인간사회의 안전, 건강 및 복리에 대단히 큰 영향을 미치기 때문에 과학자와 공학자에게 책임 있는 도덕적 윤리의식을 가지게 할 목적으로 강의하고자 한다.

• **공학기초수학 (Basic Mathematics for Engineering)(3학점 3시간)**

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분 방정식, 라플라스 변환, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터, 대각화 등을 강의한다.

• **기초미분적분학 (Elementary Calculus)(3학점 3시간)**

고교과정의 수학과 기초적인 미분, 미분의 응용, 적분과 적분의 응용을 공부한다.

• **동양사상과과학기술 (Technology and East-Asian Thoughts)(3학점 3시간)**

동서양 과학과 기술의 비교 : 동양에는 왜 과학이 등장하지 않았는가에 대해 생각해본다.

• **생명과학:자본,국가,과학,정치 (Life and Biotechnology)(3학점 3시간)**

‘생명’에 대한 현대인의 시각은 이전과는 매우 다른 양상을 보인다. 현대 사회는 다양한 기술과 방법을 동원해 생명을 관리한다. 그 결정체인 ‘생명공학’은 현대의 첨단 과학과 자본력이 결합하여 탄생한 고도의 생명 관리 기술이다. 문제는 현대 자본주의 시스템이 생명과 생명공학을 자본의 증식을 위해 활용하는 경우가 적지 않다는 점이다. 우리 시대에 생명에 대한 과학적, 정치적, 사회적 시선은 어떻게 변하고 있을까? 생명과 생명공학에 대한 과학적 시각과 정치·사회적 시각은 어떤 차이를 갖고 있을까? 생명과 생명공학이 바람직한 위상을 갖기 위해서는 국가적 차원의 다양한 정치적 노력이 있어야 하지 않을까? 자본이 생명과 생명공학을 무한 경쟁의 도구로 만드는 것을 막기 위해서는 초국가적 노력이 필요한 것은 아닐까?와 같은 질문에 대해 사고하며 인식의 폭을 넓힌다.

• **생명과학의미래 (The Future of Life Science)(3학점 3시간)**

생명과학은 급속한 발전을 통해 점점 학문 및 그 응용범위가 광범위해지고 있고 수많은 관련 정보가 쏟아져 나오고 있어 이에 대한 이해가 쉽지 않다. 특히, 분자생물학의 발달로 인간을 비롯한 다양한 생명체의 게놈 염기서열이 밝혀져 유전적 정보의 해석에 대한 재조명이 일어나고 있는 등 관련 학문에 미치는 영향뿐만 아니라 사회적, 경제적 파급 효과가 매우 크다고 할 수 있다. 또한, 체세포를 이용한 동물 복제 및 줄기세포를 이용한 질병 치료 등 새로운 개념의 바이오 기술이 출현하고 있다. 새롭게 성장하고 있는 생명과학 분야를 이해하고, 미래의 학문과 사회에 어떤 변화를 줄 수 있는지를 논의하고자 한다.

• **원자의춤 (A Dance of Life:From Quarks to Stem-Cells)(3학점 3시간)**

이 수업에서는 다양한 역사적 사례를 이용하여 일상생활이나 역사 속에서 활용되는 화학적 원리를 원자와 분자의 관점에서 이해한다. 이를 통해 화학적 원리가 가지고 있는 사회, 경제, 문화적 요소를 헤아려 보고, 화학과 그 결과물들을 사용하는데 따른 가치 판단의 기준을 정립한다.

• **인간과생활속의로봇 (Robot in Human Life)(3학점 3시간)**

그동안 꿈의 기술로 여겨지던 로봇 기술이 현실화 되면서 인간을 대신하는 로봇이 일상생활을 좌우하는 시대가 점점 펼쳐지고 있다. 특히 우리나라는 세계 최고의 유무선 인프라를 보유한 국가로서 21세기에는 세계최고의 로봇강국으로 부상할 것으로 예상되며 5년 이후에는 1가구 1로봇 시대가 열릴 것으로 예측하고 있다. 이쯤 되면 로봇은 공학도만의 연구대상이 아니라 일상생활에서 누구나 접하게 되는 생활의 일부가 되는 것이다. 따라서 이 같은 시대에 맞는 인물이 되기 위해선 로봇에 대한 많은 이해가 필요하다.

• **컴퓨터게임개론 (Introduction to Computer Game)(3학점 3시간)**

인간은 놀이를 한다. 인간의 놀이는 인간의 역사와 함께 시작되었고, 스포츠뿐만 아니라, 예술, 전쟁, 정치, 법 등 모든 분야에서 놀이적 요소를 찾을 수 있다. 인간은 자신도 모르는 사이에 놀이를 하고 있는 것이다. 본 과목에서는 특히 21세기에 중요한 삶의 부분이 된 놀이, 컴퓨터 게임과 관련하여, 그 역사와 개발되는 과정을 설명한다. 마셜 맥루한의 말대로, 인간이 도구를 만들고, 도구가 인간을 만든다. 컴퓨터 게임은 인류를 새로운 땅으로 인도할 것이다. 세상은 컴퓨터 게임을 하는 인간이 바뀔 것이다.

• **특허와지적재산권 (Introduction to Patent and Industrial Property)(3학점 3시간)**

본 교과목은 자연과학의 법칙과 문제 해결을 위한 공학적 기술, 발명의 법적 권리화하는 법학을 통합하는 교과목으로서 창의성,

문제해결능력, 자연과학 법칙의 응용 등을 요구한다. 발명 및 특허에 대한 기본이론 및 출원제도, 산업재산권 관리방법, 창의적 아이디어, 브레인스토밍, TRIZ 등의 학습을 통하여 기술의 발전과 가치분석의 능력배양을 목적으로 한다. 따라서 강좌는 산업재산권의 이해를 바탕으로 특허정보의 검색 및 분석에서 전자출원의 실습까지 실용적 지식을 목표로 한다. 자신의 발명아이디어를 실습을 통하여 특허출원양식에 맞추어 보고서를 제출하고 발표 및 평가과정을 통하여 창의성과 문제해결력, 학업성취도를 평가한다.

• **프로그래밍입문 (Introduction to Computer Programming)(3학점 3시간)**

An introduction to programming using the C++ language with Visual Studio. This course is composed of two components: lecture and laboratory. This course provides basic knowledge of how to develop programs easily. Also additional skills such as problem analysis, requirement gathering and S/W design method will be delivered to students. More practices, Better skills.

1. To learn the basic concepts of programming using C++
2. To develop problem-solving skills
3. To prepare for further study in Electronics & Information

• **현대사회와과학 (Science, Technology, and Society)(3학점 3시간)**

과학기술의 발달과 새로운 의약품의 개발, 생명공학의 발달과 같이 인류의 삶의 질을 높여주는 인간의 활동은 다른 한편으로 인류와 환경에 부정적 효과를 나타내고 있는 것이 사실이다. 본 과목은 우리가 살아가는 현대 사회에서 다양하게 사용되는 여러 과학적 현상과 배경 지식을 이해하여, 다양하고 세분화되어가는 과학과 기술 분야에 총체적 접근을 시도한다. 또한, 이런 다양한 영역들이 사회와 문화, 경제에 어떠한 영향을 끼치고 있는지, 이에 대한 우리들의 가치 판단은 어떤지 이해하기 위한 목적으로 개설 되었다.

• **인공지능과예술 (AI and Art)3학점 3시간)**

창의성과 예술은 인간만의 영역인가? 5년 전만해도 그렇다고 얘기를 했겠지만 이제는 아니다. 딥러닝의 발전을 비롯한 인공지능의 발전은 인간의 능력을 넘어서고 있다. 분야를 가리지 않고 모든 영역에서 인공지능의 영향을 받고 있으며 따라서 모든 사람들이 관심을 가질 수밖에 없는 시대에 살고 있다. 지금 대학에서 공부하는 학생이라면 인공지능을 체험할 필요가 있다. 모든 학생이 컴퓨터나 인공지능의 세부사항을 알 필요는 없다. 그러나 모든 학생은 인공지능의 능력을 체험할 필요는 있다. 그래야 인공지능과 함께 살아갈 미래를 준비할 수 있기 때문이다. 그림은 누구나 그릴 수 있지만 미술가가 되기는 어렵다고 생각한다. 그런데 이제 좋은 인공지능 프로그램들이 개발되어 있다. 이런 도구들을 활용해 자신의 감정이나 의사를 예술적으로 표현해 낼 수 있다면 행복한 인생을 사는데 크게 기여할 수 있다. 본 과목은 컴퓨터 비전공자가 한 학기를 마치면 전시할 수 있는 작품세트를 만들어 미술가가 되게 만드는 것을 목표로 한다.

• **수학과세상 (Mathematics and the World)(3학점 3시간)**

수학은 그 자체뿐만 아니라 세상 속에서도 많은 관련을 맺고, 공헌하고 있다. 이런 관점에서 본 강좌에서는 수학이론 뿐만 아니라 생활과 과학, 산업 등 많은 분야에서 활용되고 있는 수학에 대하여 소개하고 그 원리 및 응용에 대하여 알아본다.

• **코딩하는아티스트 (Introduction to Coding for Artists)(3학점 3시간)**

본 수업은 예술 또는 체육을 전공하는 학생들이 자신의 전공 분야에서 21세기에 맞는 방향으로 나아가기 위해 필요한 코딩 기술을 가르친다. 21세기에는 학문 간의 경계가 없어지고 있고, 21세기 초반에 시작된 제4차 산업혁명은 모든 분야에서 패러다임을 해체하고 재구성하고 있다. 본 과목을 통해서, 예술을 전공하는 학생들은 자신을 표현하는 새로운 도구를 갖게 될 것이며, 체육을 전공하는 학생들도 인간의 육체적 운동과 정신적 운동(e-Sports)을 표현하는 새로운 도구를 갖게 될 것이다.

1. 코딩:Processing3.0과 Unity/C#을 이용하여 간단한 비디오 게임을 만든다.
2. 수학:그래픽이나 운동 해석을 위한 좌표계, 선형대수학, 확률 등을 배운다.
3. 물리:사물간의 상호작용 및 운동, 충돌 등 물리학의 기본을 배운다.

* 본 과목은 수학과 물리를 일찍부터 포기했던 학생들을 위한 과목이다. 과학이나 공학을 전공하는 학생은 수강 신청할 수 없다.

- **전기와의 만남 (Interaction between Electricity and Magnetism)(3학점 3시간)**

본 강좌는 우리 생활 속에서 가장 편리한 형태로 가장 많이 사용되고 있는 현상인 전기와 자기의 만남에 대해 이해하고자 한다. 전기와 자기의 만남으로 발생하는 힘은 자연계를 지배하고 있는 기본적인 네가지 힘중 하나인 반면 우리 몸에도 흐르고 있는 전기에 대한 원리를 이해하고 현상에 대한 관심은 소홀한 편이다. 본 강좌를 통해 전기에 대한 이해부터 미래의 전기에 대한 궁금증을 해소해 나가자 한다.

- **바. 인문사회토대 (Foundations in the Humanities and Social Sciences)**

- **SF영화의 상상력:미래의 영화와 윤리 (Ethics of the Future: Analyzing Sci-fi Films)(3학점 3시간)**

SF(Science Fiction)는 인간의 상상력을 자극하고 불가능이나 현실의 한계를 극복한 내용의 영화들이다. 한 때 달나라로 여행을 떠난다는 것이 단지 헛된 공상에 불과하다고 여겨던 적도 있다. 현재도 많은 양의 SF소재의 창작물들이 만들어지고 꾸준히 사랑받고 있다.

- **고전읽기:그리스비극 (Reading Classics:Greek Tragedies)(3학점 3시간)**

이 과목에서는 고대 희랍의 3대 비극작가 아이스킬로스, 소포클레스, 에우리피데스의 주요 작품을 한글 번역본으로 읽는다. 희랍 비극은 양립할 수 없는 가치의 충돌 속에 몰락해가는 인간들의 모습을 주로 그린다. 이 수업에서는 인간에 대한 존재론적 심오함과 진지함을 지닌 이들 작품을 읽고, 인간과 세계를 깊이 있게 이해할 수 있을 것이다.

- **고전읽기:논어 (Reading Classics:Mencius)(3학점 3시간)**

2,500여 년 전, 지금의 중국 땅에서 살았던 공자라는 인물은 대체 누구길래, <논어>는 또 어떤 책이길래 오늘도 '공자 가라사대...'가 회자되는 걸까? 한국, 중국, 일본, 베트남은 물론이고 서구인들조차 공자(Confucius)와 '논어(the Analects of Confucius)'를 모르면 무식쟁이 취급을 받는 현실에서 대학생이 <논어>를 공부해야 할 이유는 자명하다. <논어>는 삶의 성찰을 위한 '고전'을 넘어서 세계와 품격 있는 대화를 하는 매개이기도 하다. 다른 고전들도 그렇지만 <논어>도 신체 기관(器官;organ)을 움직여 스스로 유기체적 학습을 할 때 바람직한 공부다. 내 목청으로 소리내 읽고, 스스로 원문을 써보아야만 <논어>는 내 것이 될 수 있다. 수업시간에 <논어>를 소리내 읽고, 도서관에서, 카페에서, 집에서 <논어>를 필사하고, 어려운 글자는 웹의 '사전'을 열어 스스로 공부한다. 이를 위해 원문의 독음 및 쓰기 여백이 갖춰진 수업교재를 채택한다. 요컨대 <고전읽기:논어> 수업은 소리내서 읽고 부지런히 써보는 것이 핵심이다.

- **고전읽기:니체 (Reading Classics:Nietzsche)(3학점 3시간)**

본 강의는 철학의 고전을 직접 읽어봄으로써 철학에 대한 이해도를 높이는 것을 주요 내용으로 한다. 강의 진행 중에 필요에 따라 철학적 주제나 철학사에 대한 언급을 함으로써 철학 전반에 대한 이해를 높이는데 중점을 두고자 한다. 주교재로 삼을 <차라투스트라>는 이렇게 말했다는 서양전통철학에 대한 비판과 함께 새로운 시대의 철학을 예고함으로써 근대와 탈근대의 경계에서 있는 작품이다. 철학적인 글을 직접 읽어가면서 서양철학의 흐름과 주요 주제를 함께 이해해 본다.

- **고전읽기:맹자 (Reading Classics:Mencius)(3학점 3시간)**

동양 고전 중의 하나이며 성선설 등의 주장으로 유명한 맹자의 사상이 담겨 있는 맹자를 한글 번역본으로 완독할 예정이다. 예로부터 맹자를 여러 번 읽으면 논리적으로 글을 쓰거나 말을 하는데 큰 도움이 된다고 알려져 있다. 한문을 배우기 위한 좋은 텍스트로 많이 읽었지만 이 수업에서는 한문에 구애받지 않고 한글로 읽을 예정이다. 맹자는 14편으로 이루어져 있으므로 한 주에 한 편씩 독파하면서 그 속에 담긴 사상을 토론하기도 하고, 많이 인용되거나 중요한 구절은 한자로 익히도록 한다.

- **고전읽기:불경 (Reading Classics:Buddhist Canons)(3학점 3시간)**

"나는 무엇을 위해 사는가? 또 무엇을 위해 살아야 하는가? 인생은 과연 무엇일까? 과거나 현재의 사람들은 왜 바쁘게만 사는 걸까? 내가 앞으로 학교에 다니면서, 또 인생을 살아가면서 가져야 할 진짜 중요한 가치관은 무엇일까? 그 가치관에 무엇을 탑재해야 할까? 등등 어떨 땐 인생무상을, 또 어떨 땐 젊음에 대한 무한 감사를, 또 다른 때는 미래에 대한 깊은 고민에 빠지게 된다." 이 내용은 지난 학기 본교의 이 강좌 수강생이었던 한 학생의 수강동기다. 그렇다. 시간에 떠밀려 정신없이 살아가다가 불현듯 정신을 차렸을 때 인간은 누구나, 특히 앞만 보고 현실의 고민과 당면과제에 매몰되어 숨가쁘게 살아가는 대학생들 누구나 맞닥뜨리게 되는

본질적 질문이다. 여기에 인생의 본 모습을 적나라하게 드러내 보여주고 삶의 방향을 제시하는 ‘붓다의 가르침’이 있다. 불교는 종교다. 하지만, 종교라는 껍질은 결코 중요하지 않다. 붓다의 가르침은 우리와 같은 인생에 대한 깊은 고민에서 출발하여 수행을 통해 깨달음을 얻고, 깨달음을 통한 자유의 길로 인도하는 나침반이기 때문이다. 대학생 여러분은 붓다의 가르침을 통해 자신과 자신이 처한 현실을 직시하고, 대학생활과 앞으로의 인생을 어떻게 설계하고 영위해갈 지 그 방향과 자기를 다스리는 수행법을 공부하게 될 것이다. 이 강좌가 젊은이의 고민을 다소나마 해소해주고 그들의 인생방향에 양질의 지침을 제공할 것으로 믿어 의심치 않는다.

• **고전읽기:셰익스피어 (Reading Classics:Major Works of Shakespeare)(3학점 3시간)**

이 강좌는 셰익스피어의 대표적인 작품을 읽고 토론한다. 이 강좌는 고전읽기 강의로서 교수의 강의가 아니라 수강생들의 자발적이고 생산적인 독서와 적극적인 토론에 역점을 둔다. 대상작품은 [햄릿], [오델로], [리어왕], [맥베스], [폭풍] 등이다.

• **고전읽기:프로이트 (Reading Classics:Sigmund Freud)(3학점 3시간)**

왜 지금 프로이트인가? 프로이트라는 ‘이름’으로, ‘무의식’의 저항을 통해 우리는 어떻게 사유하고 행위 할 수 있는가? 프로이트의 사유들을 읽어나가면서 우리는 ‘프로이트’가 어떻게 우리의 상황들을 중지시키고 변화시킬 수 있는 ‘틈’일 수 있는지를 살펴보고자 한다.

• **고전읽기:황순원 (Reading Classics:Hwang Soon Won)(3학점 3시간)**

한국의 대표적인 작가이자 경희대와 각별한 인연을 가진 황순원 작가의 대표 단편 소설을 함께 읽어보고 주제 의식에 관해 토론해본다.

• **고전읽기:노자·장자 (Reading Classics:Laozi and Zhuangzi)(3학점 3시간)**

급변하는 현대사회에서 자기정체성을 유지하면서도 타인과 소통할 수 있는 능력을 기르기 위한 방법의 하나는 고전을 통해 숙고하는 시간을 갖는 것이다. 고전에 대한 정밀한 독해를 통해서 선현들의 정신을 읽어내는 과정에서 전공을 심화하는데 필요한 통찰의 계기가 마련될 것이며, 우리공동체를 바라보는 토대가 되는 시각을 준비할 수 있을 것이다. 이 과목에서는 <노자> 읽기를 통해 노자가 지금의 우리에게 시사하는 메시지를 읽어내는 작업을 진행하고자 한다.

• **고전읽기:박경리토지 (Reading Classics: Major Works of Bak Gyeongni The Land)(3학점 3시간)**

이 과목은 박경리 장편 대하소설 [토지] 전편을 읽는다. [토지]는 박경리가 30년에 걸쳐 쓴 대하장편으로서 20세기 후반 최대의 걸작이라고 할 수 있다. 이 작품을 통해 어지러운 한국의 근대사를 살아온 한국인들의 특징적인 면모를 탐색하면서 그들이 어떻게 급변하는 당대의 사회에 적응하면서 또한 투쟁해왔는가, 그리고 그 속에서 어떻게 문화적 정체성을 유지했는가를 읽어낸다.

• **고전읽기:성서 (Reading Classics:Bible)(3학점 3시간)**

이 교과목은 종교적 신념과는 관계없이 고전 중 하나로 성서를 읽으면서 어떤 방식으로 살 것인가 하는 성찰을 중심으로 성서가 현대 사회에 어떤 적실성을 갖고 있는지 초점을 둔다.

• **국가폭력과 트라우마 (State Violence and Trauma)(3학점 3시간)**

우리의 근현대사는 식민지 지배, 전쟁, 분단 그리고 독재라는 뼈아픈 상처로 점철되어 있다. 한국에서 발생한 국가폭력은 한국전쟁 중에는 물론 전쟁이 끝난 이후 군사정권에서도 계속되었다. 이처럼 국가폭력에 의해 발생한 역사적 희생으로 인해 심리적 긴장과 불안이 누적되어 다양한 스트레스를 겪는데, 이처럼 외적인 요인으로 일어나는 심리적 충격을 ‘트라우마’라고 한다. 특히 죽음의 공포를 경험하거나 목격한 사람들이 겪는 트라우마는 오랜 시간이 지나도 쉽게 해결되지 않는 경우가 많다. 국가기관에 의해 어디론가 끌려간 경험, 고문을 당한 경험, 수감된 경험이나 계속 감시를 받았던 경험 등은 개인에게 트라우마로 작용하여 고통스러운 회상을 하며 반복적으로 악몽에 시달린다. 본 과목은 역사에 대한 올바른 해법은 망각의 해법이 아니라 기억의 해법이어야 하며, 인간이 역사를 발전시킬 수 있는 능력은 역사를 기억하고 성찰하여 교훈을 얻는 능력에 달려 있음을 강조한다. 특히 국가폭력은 폭력으로 규정되지 않고 법과 질서의 이름으로 합리화되어 한국 사회를 전도된 가치로 지배하였다는 점에서 침묵과 방관의 심리가 망각의 사회화로 이어지면서 많은 역사적 희생이 반복하여 나타났다는 점을 발견할 것이다. 그리하여 역사적 사건의 배경과 그 의미를 적극적으로 재평가하여 국가권력에 피해를 입은 당사자의 명예회복은 물론 더 넓게는 역사를 바로 보는 안목을 배양하고자 한다.

• **그리스신화와철학 (Greek Mythology and Philosophy)(3학점 3시간)**

이 강좌는 그리스철학을 신화와 연관하여 탐구함으로써 그것들이 서로 명백히 구분되는 것이 아니라 상보적 관계에 있고, 더 나아가 인간과 자연이 서로 대립관계에 있는 것이 아니라 상생의 관계에 있음을 이해하게 한다. 이 강좌는 철학에 대한 신화적 이해를 통해 이성의 산물인 첨단과학의 시대에 자연환경과 친해지는 것만이 아니라 이성의 광기에서도 벗어나 '어떻게 사는 것이 훌륭하게 사는 것인가'에 대한 지혜를 얻게 한다. 이를 위해 이 강좌는 신화와 철학과 관련된 그리스고전 텍스트들을 토대로 강의하고 토론하는 시간을 가질 것이다

• **글로벌라틴아메리카 (Global Latin American)(3학점 3시간)**

이 수업은 라틴아메리카에 대한 개괄적인 역사와 지리 등에 대한 학생들의 사전 예습을 필수로 한다. 강의는 이를 바탕으로 좀 더 구체적인 학습과 논의로 이루어진다. 각 수업시간 이전에 학생들이 미리 교재의 사전 학습을 통해 중남미 역사의 기본적인 사전 지식을 학습하고 수업시간에는 이를 활용하여 한국의 상황 세계적인 상황 등과 비교하여 다양한 생각과 논의를 해보는 것이 이 수업의 특징이다. 이 수업은 라틴아메리카 역사와 문화라는 재료를 가지고 1. 라틴아메리카, 2. 한국, 3. 세계, 즉 인간의 역사와 문화의 다양한 주제를 고민하고 토론하는 것을 주 내용과 목표로 한다. 우리가 일반적으로 많이 접해 보았을 수 있는 역사와 문화의 내용 이해의 수업 방식이나 목표와는 다르다. 1. 습득하는 수업, 2. 이해하는 수업, 3. 느끼는 수업이 있다고 한다면 이 수업은 2와 3에 중심이 있다. 따라서 이러한 점을 고려한 수강생들의 적극적인 사고와 이해, 고민의 노력이 없다면 지루하거나, 답답하거나, 무슨 이야기를 하는지 도무지 모를 수 있다는 점에 주의하여야한다.

• **기초러시아어 (Essential Russian)(3학점 3시간)**

본 과목은 교양 러시아어 과정으로 러시아어의 기본 문법 및 표현, 간단한 회화를 할 수 있도록 기본 어휘 등을 학습하는 과목이다. 러시아어에 대한 이해를 높이기 위해 러시아 문화에 대하여도 간단하게 소개를 하면서 수업이 진행된다. 따라서 러시아 문화의 이해를 토대로 언어능력을 높이는 과목이 될 것이다. 본 과목은 기초적인 러시아어 문법을 학습하고 회화능력을 배양함으로써 러시아어에 대한 전반적인 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

• **기초스페인어 (Essential Spanish)(3학점 3시간)**

국제화시대와 함께 스페인어권에 대한 문화적 관심과 경제적 이해관계가 점진적으로 증가함에 따라 스페인어의 중요성이 그 어느 때보다 부각되는 시기이다. 이에 대응하기 위하여 학부학생들의 스페인어권 문화에 대한 기초적인 지식과 스페인어의 실용적 활용 능력을 높이고자 하는 것이 본 과목의 목적이다. 이를 기반으로 국제화시대가 필요로 하는 국제적인 안목과 소양을 가진 학생들이 될 수 있다. 수업은 스페인어 청취력 연습, 스페인어 문장 연습, 스페인어 기본 어휘 연습, 스페인어 일상 회화 연습 등으로 진행된다. 이와 같은 말하기, 읽기, 듣기, 쓰기의 기초적 능력 함양은 스페인어권에 국가들에 대한 이해를 가져다 줄 것으로 기대된다.

• **기초일본어 (Essential Japanese)(3학점 3시간)**

본 과목은 일본어의 기초적인 단계를 학습하여 초급수준의 문법과 문형을 익히는 것을 목표로 한다. 일본어의 기초적인 단계를 학습하여 초급수준의 문법과 문형을 익히도록 하는 것이다. 이를 기반으로 간단한 회화 및 작문이 가능하게 되고 일본어를 학습하는 기초적 토대를 만들어 준다. 또한 일본어 학습을 통해 일본에 대한 관심을 고취시킬 수 있게 될 것이다. 실생활에 자주 사용되는 기본적인 문형과 단어를 배움으로써 여러 상황에 맞는 일본어를 구사할 수 있게 된다.

• **기초중국어 (Essential Chinese)(3학점 3시간)**

지리학적으로도 근접하고 있는 한국과 중국은 1992년 한중수교 이후 상호 긴밀하게 영향을 주고받고 있다. 2008년 북경 올림픽을 계기로 세계를 향해 비상하는 중국의 역할은 더욱 커지고 있다. 따라서 국제화 시대에 경쟁력을 높이기 위한 중국어 습득은 가장 필수적인 과제가 되었다. '기초 중국어'는 고등학교 과정에서 중국어를 배우지 않은 학생을 위하여 제공되는 초급과정 강의이다. 중국어 발음법을 완전히 습득한 후 구문을 토대로 한 초급문법을 익혀 회화 및 독해와 작문의 기초를 다지는 것이다. 본 과목은 중국어의 기초 발음, 표기법, 회화의 습득은 물론 중국문화의 전반적인 이해를 돕는데 목적을 두고 있다. 중국어를 처음 학습하는 학생들을 대상으로 상황에 맞는 적절한 표현과 반복적인 학습을 통해서 중국인과 기본적인 대화를 가능하게 하며 중국어에 대한 흥미와 자신감을 고취시키는데 목표를 두고 있다.

• 기초프랑스어 (Essential French)(3학점 3시간)

본 과목은 프랑스어의 기초 문법 및 기본 문장구조, 기초회화 능력을 습득하여 프랑스의 언어에 대한 이해를 돕는데 주목적이며, 나아가서는 프랑스 문화를 이해하도록 하는 데 있다. 특히 프랑스어에 대한 간단한 독해능력은 물론 기초적인 회화능력을 습득하도록 하는 데 주안점을 두어 프랑스어 기초능력을 배양할 수 있도록 하는 과목이라 할 수 있다. 이 과목을 통해 학생들은 볼어권 국가들의 문화에 대한 이해를 높일 수 있을 것이다.

• 라틴아메리카문학과예술 (Latin American Literatures and Arts)(3학점 3시간)

20세기에 들어 세계 문화에 지대한 영향력을 미친 라틴아메리카 문학은 유럽을 시작으로 러시아와 영미 문학 등, 세기를 풍미한 문학들에 이어 현재 세계 문학을 선도하고 있다고 할 수 있다. 신대륙과 구대륙의 만남으로 이뤄진 라틴아메리카의 역사와 문화가 고스란히 라틴아메리카 문학에 녹아들어 있으며, 그 문학 속에는 타자와의 만남과 충돌, 변용, 통섭 등 현재 화두가 되고 있는 여러 다양한 요소들이 담겨 있다. 광활한 라틴아메리카 대륙에서는 비현실적일 정도의 무수한 다양성과 갈등, 모순이 라틴아메리카 특유의 독창성과 결합하여 보편성을 도출해내며 끊임없이 현실과 상상력의 사이에서 고민하며 문학을 성장시켰다. 그 외 식민지와 군부 독재, 내전 등 다양한 역사적 사건들을 독창적인 상상력에 결부시켜 색다르게 보는 관점을 제시하는 라틴아메리카 문학은 그와 비슷한 역사를 지닌 우리에게도 많은 점을 시사하고 있다. 본 과목은 21세기에 들어 라틴아메리카와 우리나라 사이에 경제·사회·문화적으로 교류가 날로 증가하는 시점에서 라틴아메리카의 문학을 통해 라틴아메리카의 문화와 예술을 보다 폭 넓게 이해하고, 그와 아울러 라틴아메리카의 사회와 정치에 대한 이해도 꾀하고자 한다. 우선은 라틴아메리카가 배출한 역량 있는 작가들의 작품과 영화, 예술을 통해 평소 우리에게 낯설게 다가왔던 라틴아메리카 대륙을 친근하게 접해보고자 한다.

• 마녀사냥:그광기의역사 (Witch Hunting:The History of the Crazy)(3학점 3시간)

‘마녀사냥’이란 단어는 이제 역사적 맥락을 벗어난 관용어로 우리의 일상에 널리 쓰이고 있다. 자신의 뜻에 반하는 사람을 근거 없이 비난하고 군중심리를 이용해 단죄하는 행위가 갖는 보편성 때문이다. 이는 인간의 악한 심성을 단적으로 드러내 주는 일면을 드러내고 있다. 중세에서 근대로 넘어가는 시기 서구에서 자행된 마녀사냥의 역사는 그 내용에 있어서 터무니없음과 잔인함은 상상을 초월한다. 본 강의는 유럽은 물론 중국, 그리고 뉴잉글랜드 등지에서 자행된 마녀사냥의 시대적 배경, 마녀 재판과 고문의 기록, 마녀사냥의 희생자들의 이야기를 역사적 관점에서 접근 한다. 이를 통해 오늘날 마녀사냥의 또 다른 이름으로 자행되고 있는 편견과 차별, 소외와 배제, 그리고 왕따와 일베, 여혐, 신상털기 등 우리 주변에서 일어나고 있는 일들을 검토해보고 인간에 대한 올바른 이해와 사랑과 관용의 정신을 고양하고자 한다.

• 문학과여행 (Literature and Travel)(3학점 3시간)

인생은 여행이다. 문학은 타인의 삶을 비추는 거울이다. 여행을 그려낸 문학은 더 나은 인생을 성찰하게 한다. 여행을 매개로 형상화된 문학작품을 통해 인간의 삶을 조망한다. 답답한 현실에 대한 다양한 일탈의 가능성을 모색한다. 미지의 세계에 대한 탐색을 통해 현실 세계를 반성한다. 20세기로부터 21세기에 이르는 한국 근현대문학의 대표작들을 통해 문학과 삶, 여정과 여행으로서의 인생을 반추한다. 20세기 초 일제강점기 식민지 시대의 디아스포라 문학을 통해 유이민의 고통스런 삶의 궤적을 응시한다. 1945년 해방 이후 분단 시대의 문학적 여정을 통해 분단의 고통을 직시한다. 1960~80년대 민주화, 산업화 시대의 문학적 상상의 여정을 그려본다. 1990~2000년대 세계화 시대의 여행 문학의 산물을 추적한다. 2010년대 이후 상상된 미래소설의 가능성을 탐색한다.

• 수사학과영작문 (Rhetoric and English Composition)(3학점 3시간)

1. 영작의 기본-영어 글쓰기에 필요한 기본 문법(grammar for writing)과 단어(building vocabulary)를 익힌다. 2. 영어 문단(paragraph)의 기본을 익히고 이를 기반으로 영어 essay를 쓰는 능력을 기른다.

• 시민생활과법 (Law in the Civic Life)(3학점 3시간)

인권존중과 법치주의를 기본이념으로 하는 현대국가에서 시민들의 생활은 법률에 의하여 규율된다. 법률에 관한 지식을 갖추는 것은 현대사회에 살고 있는 민주시민의 필수조건이다. 구체적으로 우리 일상생활에서 발생하는 사례를 중심으로 하여 강의를 하며, 학생들의 충분한 이해를 돕고 타인과 사고를 공유하여 보다 보편적이고 타당한 법률지식을 얻도록 한다.

• **언어와문학의이해 (Understanding Language and Literature)(3학점 3시간)**

본 교과목은 “언어”라는 개념을 여러 각도에서 확장시켜, 인간의 삶과 우주에 적용시켜 봄으로써 모든 분야의 기초과정 및 전공자에게 정보(information)와 소통(communication)이라는 기초 개념이 얼마나 보편적인지를 탐구하게 한다. 자연언어와 인공 언어, 세상의 정보를 담는 여러 기호 및 장치들, 예술과 디자인에서의 정보 구조, 그리고 이들의 소통 방식과 인간이 이에 참여하는 방식을 탐구한다. 이 모든 주제들을 기본적으로 인간 언어의 형식과 의미, 그리고 언어지식의 본질, 존재양식과 운용 원리에 기반하여 살펴 볼 것이다.

• **여성학개론 (Introduction to Feminine Science)(3학점 3시간)**

본 강좌는 여성학에서 발전시킨 기본 개념과 이론을 배우고, 새롭게 부상하는 다양한 성별 관련 이슈에 대한 사회적 정치적 윤리적 입장들을 살펴보고 토론하는 수업이다. 본 강좌의 목적은 학생들이 어떻게 여성과 남성이라는 성차/성별이 개인의 정체성, 사회제도, 문화, 일, 국가, 지구화 과정을 구성하는 중요한 조직 원리인가를 이해하고, 여성들의 삶과 경험에 대한 새로운 인식과 통찰력을 얻는 것을 목적으로 한다. 이 수업에 참여하는 것을 통해 비판적 분석력을 키우며, 새로운 사회구조와 인간의 삶 그리고 자기 자신을 위한 대안적 관점을 갖게 되기를 기대한다.

• **영화로읽는도시인문학:환동해도시와문화지리 (Reading the Urban Humanities with Cinemas:Cities of East Sea Region and Cultural Geography)(3학점 3시간)**

본 강좌는 도시란 우리에게 무엇인가에 대한 물음을 통해 우리가 살아가고 있는 현대세계를 이해하는 수업이다. 도시가 우리 삶에서 어떤 의미를 지니는가 하는 것을 도시인문학이라는 관점에서 사유하고 배우는 동안, 지금 현재 우리의 삶을 보다 분명하게 설명할 수 있는 시각을 가질 수 있게 되는 것을 목표로 한다. 다만 이러한 도시인문학을 구현하기 위해서는 많은 이론과 분석이 요구되는데, 본 강좌는 학생들이 보다 쉽게 접근할 수 있도록 <영화>를 주요 사유 대상으로 설정하여 강의를 진행한다. 도시이론을 배우고 이를 통해 우리가 살고 있는 도시를 이해하는 실제적인 변화를 이끌어내고자 한다. 그러나 방대한 도시 텍스트들을 모두 다룰 수 없으므로, 본 강좌는 우리가 살아가고 있는 도시의 성격을 잘 보여줄 수 있는 환동해지역(넓은 의미의 동북아시아)의 도시들을 배경으로 하는 영화들을 중심으로 수업을 진행하고자 한다. 영화 속 도시 이미지를 분석하는 데 도움이 되는 문학 작품들도 함께 참고자료로 살펴볼 예정이다. 본 수업은 도시에 대한 영화적 산책이자 인문학적 탐색의 의미를 지니고 있다.

• **인간행동의이해:심리학 (Understanding Human Behavior:Psychology)(3학점 3시간)**

본 수업에서는 심리학의 기초적인 내용을 이해하고, 인간의 다양한 행동을 심리학적 관점에서 살펴본다. 행동뿐 아니라 인간의 감정과 사고의 기제를 심리학적 관점에서 살펴봄으로써 자신과 타인에 대한 이해의 폭을 넓히는 것을 목적으로 한다. 실생활에서 심리학이 연관되는 다양한 상황에 대해 학습한다.

• **초급스페인어 (Introductory Spanish)(3학점 3시간)**

스페인어 비전공자를 위한 교양 스페인어 과목으로서 유럽공동참조기본의 초급2(A2) 레벨 및 중급1(B1)에 준하는 내용을 배움으로서 원활한 의사소통에 필요한 어휘, 문법, 표현 등을 배운다.

• **초급일본어 (Introductory Japanese)(3학점 3시간)**

教材(教科書)を用いて、日本語会話に必要な表現について学習する。日本人教師(ネイティブ)の立場から、自然な日本語表現について説明を加える。ただし、文法的な解説は最低限とする。また、基本的に日本語で授業を行うこととし、日本語の聞き取り能力の向上もはかりたい。授業中に日本事情、日本文化紹介なども行う予定である。

교재를 사용하면서 일본어회화에 필요한 표현을 학습한다. 일본인 강사 입장으로 실천적이고 자연스러운 일본어 표현에 대해서 설명을 할 예정이다. 다만, 문법은 최저한 해설로 억제한다. 또한, 기본적으로는 일본어로 강의를 할 예정이기 때문에 일본어 듣기 능력 향상에도 도움이 될 것이다. [수업 중에 일본 사회나 문화 소개도 할 예정임]

• **초급중국어 (Introductory Chinese)(3학점 3시간)**

본 수업은 중국어 기초적 능력이 있는 학생을 대상으로 한다. 본 수업은 기본단어 및 문형 등을 반복적으로 연습하며, 일상생활에서 실제로 활용할 수 있는 실용중국어 향상을 목표로 한다. 전 시간에 배운 기본 문형 및 본문은 반드시 외워서 중국어가 자연스럽게 나오도록 연습한다. 수업은 중국어 기본 어법을 잘 익히고, 중국어 구어에서 흔히 쓰이는 약식 표현이나 관용표현을 외우며, 기본

단어를 잘 습득하는 데 주안점을 둔다. 또한 중국의 유명 인터넷사이트 활용방법도 연습하는 등 현대 중국에 대한 기초지식을 함양하여 중국 문화 전반에 대한 이해기반도 쌓아간다. 본 수업을 통해 기본적인 중국어 일상회화를 할 수 있게 될 것이다.

• **초급프랑스어 (Introductory French)(3학점 3시간)**

일상생활에서 자주 사용되는 표현들을 중심으로 한 실용적인 프랑스어 수업을 통해 학습자들의 프랑스어 능력 향상을 높이고 제2외국어에 대한 경쟁력을 높인다.

• **하이쿠의세계 (The World of Haiku)(3학점 3시간)**

하이쿠는 5·7·5의 3구(句) 17자(字)로 이루어진 일본 고유의 단시(短詩)이다. 17음을 사용해서 만드는 것이 하이쿠의 형식적 특징이라고 한다면, 한 구(句) 속에 반드시 특정한 달이나 계절에 따른 자연의 변화에 대한 인상이나 특징을 담아내야 하는 것은 하이쿠의 내용적 특징이라고 할 수 있다. 본 과목에서는 이러한 하이쿠의 형식 및 내용적 특징을 이해하고 하이쿠의 감상법을 읽히는 것을 목적으로 한다. 이 강의를 통해 짧지만 현상을 꿰뚫는 예리한 표현을 통해 근세부터 현대에 이르기까지의 일본인이 보여준 미의식, 자연관, 심상 등을 살피고자 한다.

• **한자의이해 (Understanding Chinese Characters)(3학점 3시간)**

본 과목은 일상생활에 필요한 한자를 중심으로 학습하는 과목으로 한자의 구조와 변천, 자형의 의미를 학습하여 중국 문자에 대한 기초를 다진다. 수업은 한자와 한자어에 대해 충분한 교육을 받지 못한 국내 학생이나 외국 유학생들로 하여금 학술활동 및 일상생활에서 자주 쓰이는 중요한 한자와 한자어를 정확하게 사용하도록 하는 것을 목표로 한다. 고급 한국어를 구사하고 창의적인 글을 쓰기 위해서는 한국어의 2/3 이상을 차지하고 있는 한자어에 대한 깊이 있는 이해가 필수적이다. 이를 위하여 본 교과목에서는 사용빈도가 높은 한자어를 중심으로 하여 한자어의 구성 원리, 한자어의 유래와 의미 등에 대하여 강의한다.

• **유럽문화와도시문명 (European Culture and the Civilization of Cities)(3학점 3시간)**

1. 그리스 로마 시대부터 현대까지 유럽의 도시문명과 문화에 대해 학습한다. 건축, 미술, 음악, 연극, 문예, 살롱 등의 소재로 유럽인들의 문화와 예술에 대한 에스프리를 탐색해 본다. 고전주의에서 현대까지의 문예사조를 기본축으로 하여 수준 높은 유럽도시들의 문화적 성취와 생활 속의 문화프로그램을 살펴본다.
2. 오늘날 모든 분야에서 선진국의 면모를 향유하는 유럽인들의 문화와 도시들에 대한 깊이 있는 학습을 통해 전문적인 교양과 국제적인 감각을 키운다. 본 강좌는 다양한 시청 각 자료를 활용하여 흥미롭고, 주제별로 높은 집중도를 유지하는 강의로 진행한다.

• **언어의신비를 찾아서 (Digging out the Secrets of Language)(3학점 3시간)**

언어는 우리 마음의 거울이다. 우리가 매일 사용하는 언어에 담겨있는 비밀스러운 현상들을 하나하나 찾아 살펴봄으로써, 언어가 사용자로서의 인간과 어떻게 연결되어 있는지, 어떠한 특징과 규칙성을 가지고 있는지 이해하도록 한다. 즉 인간의 마음을 비추는 언어를 통해 인간을 이해하는 길을 찾아가 본다.

• **라틴어와서구문명 (Latin and Western Civilization)(3학점 3시간)**

이 강좌는 라틴어의 명문장들을 접하면서 라틴어의 기본 문법을 익히고, 더 나아가 그것들을 통해 라틴문명 및 서구문명에 대한 이해를 얻으려는 목표를 갖고 있다. 이를 위해 이 강좌는 세 단계를 거친다. 먼저 라틴어 명문장들을 선별해 제시하고 그 문장들의 의미를 이해한다. 둘째, 이 문장들의 의미를 통해 라틴문명 및 서구문명에 대한 이해에 도달하도록 한다. 셋째, 이 문장들과 관련된 라틴어 문법을 공부함으로써 라틴어 해독능력도 길러준다. 담당교수는 초보자부터 그 이상의 문법을 끝낸 학생까지 다양한 수강자를 대상으로 위 목표에 이를 수 있게 돕는다.

• **발표:이론과 연습 (Presentation Skills and Practice)(3학점 3시간)**

발표는 학생들이 영어를 배우는데 있어 모든 영역의 언어 체계를 연습할 수 있을 뿐만 아니라 동시에 읽고 쓰고 말하고 듣는 연습을 할 수 있다. 자신의 생각으로 남을 설득시키고 자신이 아는 것을 다른 사람들에게 효과적으로 전달할 수 있는 발표 능력은 학생들에게 필수적이다. 발표와 관련된 글쓰기, 시각 자료 만들기 그리고 발표 시의 자세 등을 학습하고 이를 토대로 연습을 함으로써 학생들이 보다 나은 발표를 할 수 있게 한다.

사. 예술창작토대 (Foundations in Art and Creation)

• 동양에서서양으로:음악과문화 (East to West:Music and Culture)(3학점 3시간)

Understanding the functions and the cultural impact that music has in both Eastern and Western societies through history. Become familiar with selected masterpieces of Western Classical music, as well as representative traditional music styles of India, China, Korea and Indonesia (Java and Bali). Learning about the musical instruments of Eastern and Western Cultures. Knowledge of basic musical vocabulary. Learn about the ancient traditional cultures (including religion/philosophy and worldview) of Greece, India, Korea, China and Indonesia, and their cultural exchange with the West via the Silk Road.

• 세계의춤우리의춤 (The Dance of the World, the Dance of Korea)(3학점 3시간)

무용은 일상생활에서 생각하고 느끼는 다양한 감정을 신체를 통해 표현하는 예술이다. 특히 예술가를 통해 발생되어지는 무용예술은 사회, 문화, 생활상 등의 환경적 요소들이 반영되어져 종합예술이자 공연예술의 형태로 이루어진다. 다시 말해 역사와 함께 변화, 발전되어지는 예술이라 볼 수 있는 것이다. 본 강의에서 무용의 원론적 개념을 다룸으로써 형성과정과 발전상 등을 이해할 수 있게 되고 감상을 통해 직·간접 체험을 할 수 있도록 하여 예술에 대한 접근이 용이하도록 하는데 목적을 둔다. 수업의 이론 강의는 무용 전반의 기초 지식을 습득할 수 있도록 하고, 장르별 시청각 자료를 통해서도 간접적 예술체험으로 예술에 대한 접근이 용이하도록 돕는다. 또한 현장학습을 통한 직접체험으로 종합예술인 무용을 이해할 수 있는 기회를 제공하며, 순수예술무용과 사회무용의 장르를 포괄할 수 있는 넓은 시각을 형성할 수 있다. 수업을 통해 총체적인 관점에서 무용을 이해하고 감상할 수 있는 심미안을 배양할 수 있을 것이다.

• 지구화시대의미학극장 (Aesthetic Theatre in the Age of Globalization)(3학점 3시간)

우리 시대와 호흡하는 동시대 예술(Contemporary Art)을 살펴봄으로써, 현대예술이 주목하는 지구화 시대의 사회적 이슈들과 그것들을 담아내기 위한 현대예술의 다양한 형식들과 전략들을 살펴보고자 한다. 신자유주의 경제체제가 시작된 20세기 후반부터 세계는 하나의 거대한 시장으로 변화했으며, 이에 따라 국가 간의 경계가 와해되고 단일국가의 대응만으로는 해결할 수 없는 지구적 문제점들이 출현하고 있다. 민주주의의 후퇴와 유연노동, 난민, 이주와 다문화, 종교 갈등과 테러리즘, 소비지향적 문화, 환경파괴가 대표적인 사례들이다. 본 강좌는 이를 다루는 대표적인 예술가들과 그들의 작품들을 보다 심층적으로 이해하고자 한다. 이를 통해 예술이 현실에 어떻게 개입하고 있으며, 설치, 미디어, 퍼포먼스, 장소특정성 등 현대예술이 주요하게 사용하는 예술 형식들을 이해해보고자 한다.

• 컴퓨터그래픽기초 (Computer Graphics:Introduction)(3학점 3시간)

본 과목은 컴퓨터 드로잉에 대한 기초 이론을 습득하는 과목이라 할 수 있다. 컴퓨터 드로잉에 있어 가장 대표적인 툴인 포토샵과 일러스트레이터의 기본 사용법을 익히고, 컴퓨터 이미지 제작의 예술적 의미와 디자인으로서의 의미를 학습하기 위한 과목인 것이다. 수업은 컴퓨터 드로잉의 개념에 대한 이론적 기초를 파악하고 이미지 제작에 대한 실습 과정을 통해 컴퓨터를 이용한 드로잉 능력을 배양하는 데 목표를 둔다.

• 클래식음악산책 (Appreciation of Classical Music)(3학점 3시간)

클래식음악은 오랜 역사와 시간을 통해서 그 생명력이 입증된 음악이다. 클래식 음악은 감각적이고 순간적인 즐거움보다는 정신적인 양식으로서 교양을 깊이 하는 목적으로 받아들이기 때문에 일상적 오락을 목적으로 하는 음악과는 성격을 달리하고 그 때문에 가까이 접하기 어려운 것도 사실이다. 음악은 듣고 즐기는 것이 시작이요 끝이지만 대상에 대해 좀 더 알게 된다면 더 잘 듣게 되고 더한 즐거움을 누릴 수 있을 것이다. 그래서 클래식음악에 대한 이해의 폭을 넓히려면 체계적인 학습이 필요하다. 특히 그 역사와 배경에 대한 지식과 문화적 성찰이 요구된다. 본 과목은 일상에서 멀게만 느껴졌던 클래식음악을 친숙하고 가까이 접할 수 있도록 클래식의 기본 이론을 소개하고 다양한 클래식 음악의 세계를 안내하는 데 목적이 있다. 클래식의 기본 개념과 음악사 및 용어에 대해서 알아보고, 교향곡, 관현악, 협주곡, 실내악, 기악곡, 성악곡, 오페라 등 다양한 형태의 곡으로 나누어 클래식음악 전반에 대한 교양을 습득한다. 그리하여 클래식음악이 이 시대 문화예술로서 갖는 의의와 의미를 찾아보는 것이 최종 도달점이다.

• **패션디자인의세계 (The World of Fashion Design)(3학점 3시간)**

본 과목은 현대 생활에 있어서 상황에 따라 효과적으로 적용할 수 있는 패션 연출법의 이론을 학습함과 동시에 실제로 실습해 보는 과목이다. 각 개인에 알맞은 기본적인 스타일링 방법을 키우고 이를 응용하여 본인이 원하는 패션이미지 구축에 도움을 주는 것이 본 과목의 목표이다. 수업은 패션 연출법 기초 이론을 습득하고, 다양한 패션 실습을 통해 스타일링 능력을 함양하도록 진행된다.

• **합창의재발견 (Rediscovering Chorus)(3학점 3시간)**

본 과목에서는 발성, 체계적인 앙상블 훈련 등 합창활동에 필요한 기본적인 교육과 고전에서 현대에 이르는 다양한 합창곡의 실습을 통해 음악적 소양을 개발한다. 수강생들은 약간의 기초적인 시창 및 가창 능력을 필요로 하며 매 학기말 수강생 전원이 함께 하는 합창 연주회를 개최한다.

• **디지털사진촬영과표현 (DigitalPhotography & Expression)(3학점 3시간)**

디지털 미디어로서 사진의 역할은 현대시각 매체에서 가장 중요한 분야라고도 할 수 있다. 사진은 대상(피사체)을 어떻게 보아야 할지에 대한 방법과 기술을 학습하는 학문이다. 사진기본 이론을 학습함으로써 촬영 방법과 기법을 익히고, 사진적 구도, 앵글, 표현 방법을 학습하고 시각 언어로서의 사진에 대한 흥미를 높일 수 있다. 또한 다양한 사진 분야(순수, 광고, 패션, 다큐멘터리....)에 대해 알 수 있다.

• **만화로세상보기 (Looking at World Through Cartoon)(3학점 3시간)**

대중예술에서 출발한 만화는 필연적으로 자신이 속한 인간과 사회, 문화를 반영할 수밖에 없다. 본 수업은 만화를 사회학적 관점에서 분석해봄으로써, 만화 속에 반영된 다양한 문화와 사회를 읽는 비평 능력을 배양하고, 학습자의 리터러시 능력을 향상시킴으로써 창의적인 미래 인재를 양성하는데 목적이 있다. 이를 위해, 만화의 본질적 속성과 역사, 만화를 해석하는 다양한 이론들을 살펴보고, 이를 바탕으로 만화 속에 반영된 다양한 사회상을 분석해 보도록 한다.

• **사운드와테크놀로지 (Sounds & Technology)(3학점 3시간)**

본 수업은 DAW(Digital Audio Workstation)를 기반으로 컴퓨터 프로그래밍의 기초적 구동 원리와 음악과 음향의 기본 구조를 학습하는 융합교육 프로그램이다. 본 수업을 통해 창의적임과 동시에 체계적인 사고 능력을 함양할 수 있으며 예술과 공학이라는 서로 다른 분야에 대한 폭넓은 소양을 기를 수 있다.

• **새김과찍기:현대판화 (Engraveand Print: Modern Printmaking)(3학점 3시간)**

인쇄 기술에서 발전해서 예술 영역까지 이어 온 판화의 가치를 다양한 관점으로 접근해 이해해 본다. 시대별로 어떠한 흐름을 갖고 판화가 발전해 왔는지 파악하고, 아티스트들은 어떤 의도와 방식으로 판화로 예술을 표현해 왔는지 이론과 실습을 통해 함께 알아본다.

• **색채와상상력 (Color and Imagination)(3학점 3시간)**

색채학은 회화 뿐 아니라 디자인과 조형 예술 등 예술 분야 전반의 기초 영역으로, 영상 매체가 증대되면서 더욱 그 중요성이 커지고 있다. 색채의 체계나 지각, 조화의 문제는 단순히 시각적 영역에만 국한되는 것이 아니라 인간의 심리, 정서와 결부되며 사회의 문화적·담론적 차원에서도 나타난다. 따라서 색채학에 대한 기본적 이론을 바탕으로 인간의 마음과 사회적 담론을 아우르며 조망할 수 있는 색채적 상상력에 대한 이해는 영상 매체 시대가 요구하는 통합적 문화예술에 대한 인지능력을 기르는 데 기여하게 될 것으로 전망된다. 본 과목을 통해 학생들은 사회 전반에서 활용되는 색채 이미지와 그에 따른 상징적 의미를 이해하고, 색채학의 체계와 지각의 문제에 대한 이론을 학습하게 될 것이다. 또 색채의 조화나 활용이 인간의 정신에 미치는 영향에 대해 파악하고, 색채 활용과 색채 계획 능력을 기르며, 색채 분석을 통해 사회 문화와의 연관성을 분석할 수 있다.

• **생활속의공예:미의쓰임새 (Craftin life:Beauty and uses)(3학점 3시간)**

1. 본 강의는 공예란 무엇인가를 시작으로 전통공예의 사회적, 시대적인 의미와 전통적인 고유성을 찾아보고 당시의 재료와 기능, 조형성에 관한 이론과 실습을 해본다. 2. 현대공예를 다각적인 측면에서 찾아보고 현대에서 추구하는 공예의 컨셉과 기법을 따라 각자의 작품으로 표현해 본다. 3. 순수미술과 디자인 사이에서의 공예의 위치와 기능 등 다각적인 측면에서 강의하며 학생 개인의

의견을 발표해 본다. 4. 개별적인 실기작업을 진행하며 여러 가지 공예의 기본적인 스킬을 습득하여 자기만의 실용적이면서 심미적인 작품을 만들어 본다.

• **아이디어를시각화하기 (Visual Ideation)(3학점 3시간)**

본 교과목은 광고캠페인 사례 분석과 이해로 광고제작을 위한 크리에이티브 과정을 소개하고, 그래픽 광고제작 실습으로 광고 컨셉 돌출 능력을 통한 커뮤니케이션의 목표를 실현하는데 그 목적이 있다. 아울러 크리에이티브의 발상으로 다양한 분야에서 활용 가능할 수 있는 융합형 사고를 함양한다.

• **예술치료의원리와실제 (Principles of Art Therapy)(3학점 3시간)**

표현예술치료과에서는 여러 학문예술분야가 상호의존적으로 자연스럽게 통합된다. 중요한 개념인 마음은 자신의 과거와 현재 그리고 미래와 관련성이 있다. 우리는 병을 초래하는 에너지의 막힘을 예술적으로 표현할 수 있고 그룹적 공유를 통해 소통한다. 또한 치료에 도달하기 위하여 의식(ritual), 시, 음악과 그리기 뿐만 아니라 호흡운동, 동작 및 상상 방법을 통하여 집중된 의식 상태를 만들어 치료작업이 일어날 수 있게 한다. 또한 치유 기반적 세계를 세우고 생명의 방향성을 탐구한다.

• **커뮤니케이션과디자인 (Communication and Design)(3학점 3시간)**

경제, 문화 등 현대인의 제반 생활 속에 접목되는 디자인의 커뮤니케이션 기능을 기호학적 측면에서 조형성과 심미성, 상징성, 형태 의미론 등으로 접근하여 파악하고자 한다. 따라서 실제 의사소통에 활용되는 시지각적 요소를 확인 할 필요가 있으며 나아가 매스 미디어(Mass Media)와 각종 시각 정보를 구성하는 도형, 사진, 일러스트레이션(illustration), 색채 등으로 표출되는 이미지 속의 커뮤니케이션 구조를 이해하도록 하는데 목적이 있다. 또한 실제적 사례 연구로서 매스 커뮤니케이션(Mass Communication)의 중심 매체인 신문, 잡지광고, 포스터, 심볼, 간판, 영상광고 등에 장치되어 있는 정보디자인의 속성을 분석적으로 해석하여 대안을 모색하도록 하도록 한다.

• **고전명작과예술의문명사 (The History of Civilization on Classical Works and Art)(3학점 3시간)**

1. 본 강좌는 고전명작 속에 그려지는 예술성과 사회성을 탐색한다. 강좌의 주요 목적은 고전명작 속에 그려지는 인문, 예술, 사회, 산업과 과학 등의 주제로 나누어 시대적 배경과 문명의 변천에 대해 심층적인 학습을 목표로 한다. 아울러 고전작품을 통해 21세기 문화콘텐츠에 적용될 수 있는 예술적 창작과 비평, 수용의 미학에 대해 상호비교 학습한다. 2. 본 강의 주된 내용은 문학, 사회학, 예술학 등의 분야가 어떻게 산업문명의 발전에 연관이 있는지 학습한다. 특히 고전명작에 나타나는 회화, 음악, 조각, 건축, 종교, 도시발전 등에 대한 분석을 통해 서사적 배경과 문명의 패러다임의 변화가 사회에 미치는 영향에 대해 공부한다. 아울러 강의 기대 효과는 인문학과 예술분야를 전공하는 학생들뿐만 아니라 생명공학, 건축과 산업공학, 환경을 전공하는 학생들에게 상상력과 독창성을 길러줄 수 있는 융합의 강의로 삼는다. 3. 강의 주요 구성은 작가와 작품에 대한 시대성과 사회적 영향을 중심으로 전공 학문 간의 융합을 시도한다. 강의 방법은 고전작품을 중심으로 방송, 사진, 잡지, 영화, 기록 등의 자료를 활용하여 흥미로운 수업을 지향한다.

• **그림속의인문학 (Humanities in the Art)(3학점 3시간)**

인문학은 인간을 대상으로 하는 학문으로 철학, 문학, 역사학, 종교학, 심리학 등이 있다. 인문학은 나와 나를 둘러싼 세상을 보는 근본적인 틀을 고민하고, 관점을 마련하는 학문이다. 하지만 이러한 학문들은 우리들에게 낯설고 어렵게만 느껴진다. 본 강좌는 화가들이 그린 아름다운 그림을 통해서 우리 인생의 문제와 아픔을 이야기하고자 한다. 그곳에서 인문학은 삶에 담긴 인생의 비밀과 삶을 바라보는 혜안을 제시한다.

3. 자유이수교과

<체육>

• 농구 (Basketball)(1학점 2시간)

본 '농구' 수업은 전문 선수과정이라 할 수 있는 엘리트 체육 분야로서의 농구에서 벗어나 '길거리 농구 3:3' 및 '동호회 농구' 등 사회체육의 일부분으로서의 농구에 밀착된 수업으로 진행된다. 따라서 농구라는 스포츠가 생활과 밀접하게 다가오게 되고 생활의 즐거움과 활력을 가져다주게 된다. 사회체육으로서의 농구에서도 여러 가지 기본기와 전술을 배우는 것은 중요한 부분을 차지한다. 이를 바탕으로 생활의 즐거움을 이끌 수 있는 강의를 목표로 한다.

• 댄스스포츠 (Dance Sports)(1학점 2시간)

최근 국민생활스포츠로서 각광을 받고 있는 댄스스포츠는 신체의 유산소 운동을 통해 건강을 증진시킬 뿐만 아니라, 경쟁 스포츠가 아닌 사교 스포츠로서 대인관계를 통한 사회적 함양에도 크게 기여하는 운동이다. 개인적으로는 규칙적인 리듬과 동작, 상대방에 대한 예의를 엄격히 함으로써, 인내심과 협동심을 키워 인격완성에 도움을 준다. 이러한 과학적 근거를 바탕으로 한 댄스스포츠를 통하여 학생들은 운동을 습관화하고 건강한 삶을 영위하게 된다. 수업을 통해 우아하고 세련된 자세를 익히는 신체적 효과와 리듬감, 협동성, 평형성 등의 운동의 효과를 증진시키는 물론 예의를 배우고 타인과의 화합을 도모하는 사회성을 기르게 된다. 또한 밝고 명랑한 여가선용을 즐기는 습성과 태도를 익힐 수 있다.

• 동계스포츠:스노보드 (Winter Sports:Snowboarding)(1학점 2시간)

본 과목은 스키와 함께 동계스포츠의 꽃으로 부상하고 있는 스노보드에 대한 기초적 이해와 습득을 목적으로 한다. 익스트림 스포츠를 겨울에 즐기는 개념으로 부상하고 있는 스노보드는 신체의 균형감각과 근력을 키우는 효과적인 운동이라 할 수 있다. 보드 초급 강자인 본 수업에서는 보드 용어 및 이론을 이해하고, 동계스포츠 시 안전사항을 숙지하며, 스노보드의 기초 동작을 숙달하도록 한다. 수업은 동계방향 중 집중수업으로 진행된다.

• 동계스포츠:스키 (Winter Sports:Skiing)(1학점 2시간)

본 과목은 스키 초보자가 기본적인 스키의 구조를 이해하고, 기초 자세를 익히며, 나아가 중급기술로 발전할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 겨울 스포츠의 꽃인 스키를 배움으로써 신체의 건강을 단련할 수 있다. 또한 현대에 각광을 받고 있는 스키를 통해 자연과 순화하며, 심신을 단련시킬 수 있다. 수업에서는 기본자세인 프로그 자세와 화렌, 보겐 등의 기술을 습득하게 되며 안전을 위한 넘어지는 법, 이동법 등을 배운다. 스키에 대한 전반적인 이해를 증대시키고 과학적, 이론적 내용에 근거해 스키의 기초기술을 습득하는 것이다. 스키가 갖는 경쟁력의 바탕은 레저 형태의 스키활동이라 할 수 있으며, 이러한 요소는 스키를 이해하는 데 더욱 중요하다고 할 수 있다. 따라서 스키에 대한 이론과 실기를 습득하여 현장 지도자로서의 자질을 배양하도록 하는 것이 수업의 주요 목표이다.

• 레크리에이션 (Recreations)(1학점 2시간)

현대사회는 눈부신 과학문명의 발달과 고도의 기계화로 인한 노동시간의 단축으로 인하여 늘어나는 여가에 대한 관심이 점점 증폭되고 있다. 일이 중심이 되었던 과거 사회와는 삶의 방식이 달라지면서 여가는 생활 속에서 점점 그 비중이 늘어나게 되었다. 수업에서는 복잡한 현대사회에서 요구되는 여가선용에 대한 올바른 지식, 태도, 습관, 방법 등을 이해하여 건전한 여가관을 정립하며, 레크리에이션 실기 기능을 습득하여 활용할 수 있게 한다. 또한 수업을 통해 현대사회의 특징과 여가의 중요성을 이해할 수 있게 되며, 늘어난 여가의 양적 질적 비중과 라이프 스타일을 이해할 수 있다. 수업은 실습, 실기교육을 중심으로 리더십을 익히는데 주안점을 둔다.

• 바디컨디셔닝 (Body Conditioning)(1학점 2시간)

맨몸을 이용한 운동 프로그램으로 기초체력 증진과 삶의 질 향상을 도모한다.

• **배드민턴 (Badminton)(1학점 2시간)**

본 과목은 학생들에게 배드민턴의 기본 원리와 개념을 인식시켜 배드민턴의 기본적인 그림방법인 스트로크 및 서비스와 경기방법을 익히도록 하는 과목이다. 학생들에게 배드민턴을 올바르게 할 수 있도록 하며, 배드민턴의 충분한 습득을 통해 이론과 실기 기술을 습득하여 실제로 경기를 할 수 있도록 하는 데 목표를 두고 있다. 더불어 배드민턴 지도법을 습득하도록 하여 전반적인 경기 운영을 이해하도록 돕는다. 배드민턴 수업을 통해 학생들은 기초체력 증진은 물론 올바른 스포츠맨십을 배양할 수 있으며, 배드민턴을 쉽게 배우고 익힌 이해를 토대로 다른 사람을 지도할 수 있도록 숙지해 가는 과목이다.

• **수상스포츠(교양) (Aquatic Sports(Liberal Arts))(1학점 2시간)**

여가시간을 보다 유익하고 보람있게 보낼 수 있도록 각종 수상스포츠에 대한 정보와 프로그램을 학습하고 실제 현장에서 실기와 지도법을 습득하여 수상스포츠에 대한 전문지도자로서의 자질을 갖추게 하는데 그 목적이 있다.

• **스포츠명가에게배우는재미와감동 (Fun and Impressive to the Learning of Sports Prestigious)(3학점 3시간)**

위대한 선수와 스포츠 팀에게는 전통과 명예 그리고 위대한 도전이 있다. 보다 인간다운 삶! 성공적인 삶의 지혜를 스포츠 명가를 통해서 배워보고 스포츠 명가에게만 있는 노하우 발견을 통하여 보다 건강하고, 명량한 학창 시절을 영위하기 위한 지혜와 방법을 배운다.

• **요가 (Yoga)(1학점 2시간)**

요가는 자기 자신의 내면에서 일어나는 신체적, 정신적 변화를 감지하고 이러한 자기각성에 따라 스스로가 자신의 몸과 마음을 아름답게 만들어 나갈 수 있도록 하는 자기 수련법이다. 요가에는 호흡수련, 명상, 점진적 이완, 자기분석, 자비행법 같은 여러 다양한 내용들을 포함하고 있다. 따라서 '요가'는 단순히 체형을 바로 잡고 다이어트에 성공하기 위한 운동이 아니라 몸을 아름답고 건강하게 가꾸고, 마음을 편안하게 하며 우리의 삶을 아름답고 바르게 교정하기 위한 수련이다. 요가는 구조적인 측면에서 몸을 바르게 만들고, 내장기관과 분비기관을 정화시키며, 몸의 전체적인 균형을 유지시켜 준다. 또한 에너지 측면에서 정신적인 에너지를 집중시키고, 생명력을 증가시켜 힘을 불어 넣어준다. 본 수업을 통해 학생들은 정신 집중력과 건강 증진을 모두 경험할 것이다.

• **웨이트트레이닝 (Weight Training)(1학점 2시간)**

웨이트 트레이닝은 신체의 건강을 위한 기초적이고 근본적인 운동으로 근력의 향상과 균형 잡힌 전신 건강을 위한 운동이라 할 수 있다. 본 과목은 웨이트 트레이닝의 이론 및 실기를 통해서 과학적인 운동방법을 습득하도록 돕는 강의이다. 건전한 정신과 육체를 발달시키고, 올바른 생활습관을 갖게 하며, 스스로 운동할 수 있는 능력을 심어줌으로써 생활의 활력을 증강시킴과 동시에 자신감 향상에 목표를 둔다.

• **인공암벽등반(교양) (Artificial Rock Climbing(Liberal Arts))(1학점 2시간)**

볼더링 및 탑 로핑 리딩을 안전하게 할 수 있으며 도전정신을 기른다.

• **탁구 (Table Tennis)(1학점 2시간)**

본 과목은 좁은 공간에서도 쉽게 건강과 체력을 유지할 수 있는 탁구의 기술과 지도방법을 익히는 과목이다. 강의는 탁구 경기의 유래와 특성, 경기개요 등 탁구에 관한 지식에서부터 단식과 복식경기를 할 수 있는 경기 기능의 습득이라는 실습부분까지 진행된다. 구체적인 교수 내용으로는 탁구의 역사와 특성, 경기개요(시설과 개요), 경기방법, 경기규칙, 기본기술(자세, 그림, 스트로크, 스매시, 리시브, 서어브), 간이게임(단식, 복식) 등이 포함된다. 탁구 수업을 통해 탁구의 올바른 자세를 가지게 되고, 체력이 향상되며, 탁구기술이 향상될 것이다. 또한 남을 가르치는 능력까지 기를 수 있게 된다.

• **축구 (Soccer)(1학점 2시간)**

구기운동의 기본이 되는 축구 경기를 통하여 기초 체력과 함께 응용기술 습득을 할수 있으며 단체운동으로 협동심 및 단결력을 강화 시키는데 목적을 둔다.

• 태권도 (Taekwondo)(1학점 2시간)

본 과목은 태권도의 각 분야별 운동을 통한 개인기술 연마와 실전 대처능력을 향상시키는 과목이다. 즉 상황별 운동기능을 훈련하고 태권도의 이론과 실전을 통한 개인 방어와 기술 프로그램을 배우으로써 태권도에 대해 좀 더 깊이 있는 이해를 고취시킨다. 수업에서는 다양한 프로그램을 통해 실제훈련을 통한 개인훈련을 하게 되며, 태권도에 대한 숙련도에 따라 기초과정과 숙달과정의 단계별 습득을 하게 된다. 상황대처와 현장적응의 프로그램으로는 호신술과 품새 배우기가 진행되며, 실전훈련 프로그램 개발 및 방향 설정의 연습을 하고, 발차기 기술습득 프로그램을 통해 태권도 발차기를 배우게 된다. 또한 남·여별로 따로 체계적인 훈련을 하여 개인별 가능 습득을 위한 수업이 진행된다.

• 테니스 (Tennis)(1학점 2시간)

본 과목은 테니스에 입문하는 과정으로 테니스의 기초기술을 습득하도록 하는 과목이다. 강의를 통해 학생들은 테니스의 역사, 특성 및 효과, 시설 및 용구, 경기방법, 용어, 매너, 각종 세계대회의 성격과 배경을 이해한다. 수업의 실기 부분은 초보자를 대상으로 하기 때문에 개별지도를 통해 기본 기술을 익히도록 하고 동시에 테니스와 관련된 과학적 원리를 알도록 한다. 수업에는 기초적 기술과 단식과 복식에서의 경기방법, 포지션에 따른 경기방법, 기초기능의 연습방법, 기본적인 심판법 등의 내용을 중심으로 진행된다. 테니스를 통한 사회성 함양은 물론 테니스의 기본운동 법칙과 기본예절을 통해 지성인으로서의 자질을 함양할 수 있을 것이다.

• 탁구 (T-ball)(1학점 2시간)

탁구는 야구나 소프트볼과 매우 유사한 경기이다. 탁구가 야구나 소프트볼과 다른 점은 투수가 없는 경기이다. 타자는 베팅이에 볼을 놓고 그 정지된 볼을 타격하고 달리는 야구형 뉴 스포츠이다. 탁구는 배트와 볼 등이 특수한 재질을 이용하여 안전하게 고안되었기 때문에 용구로 인한 상해를 예방할 수 있어 야구나 소프트볼보다 안전하게 플레이 할 수 있게 고안된 것이다. 이러한 이유로 탁구는 남녀 혼성수업에서도 다양하게 경기를 진행 시킬 수 있다. 본 교과는 탁구이라는 단체종목을 통하여 책임감, 협동심, 준법성, 리더십 등의 사회성을 함양 시키고, 볼을 치고, 달리고, 볼을 받는 등 전신 운동을 통해 건강한 신체 또한, 생활스포츠로 활동할 수 있게 한다.

• 필라테스 (Pilates)(1학점 2시간)

본 과목은 발레동작을 겸비한 수업으로 필라테스의 효과를 상승시켜 바른 자세와 아름다운 몸매를 만들 수 있으며, 남녀노소 누구나 쉽게 접할 수 있는 운동프로그램이다. 수업에서는 필라테스의 기본적인 이론적 배경을 통해 운동의 중요성을 기초적으로 인식한 후, 몸과 마음을 일치시키는데 기본원리를 두고, 사용하지 않는 근육을 발달시켜 내근을 강화시키는 운동으로 근육을 유연하게 하는 실제 운동을 실시한다. 필라테스 수업은 공부로 인한 자세의 불균형과 척추의 변형을 바르게 해주며 미만을 미연에 방지해 준다. 또한 운동의 행복감과 즐거움을 느껴 수업 후에도 지속적으로 운동할 수 있는 계기를 만들어 준다. 필라테스 수업을 함으로 아름다운 몸매와 건강한 근육질의 몸매를 만들 수 있을 것이다.

• 호신술 (The Art of Self-Defense)(1학점 2시간)

본 과목은 건전한 영혼과 건강한 신체를 조화시켜 심신의 조화된 교양인을 양성함에 있다. 이를 위해 건강한 신체의 단련으로 자신의 몸으로부터 스스로 지키는 호신술을 배우며, 사회적 범죄가 점점 증가하고 있는 현대사회에서 타인의 위협과 폭력으로부터 자신을 스스로 보호하는 호신술을 습득하여 더욱 안전한 삶을 영위할 수 있도록 한다. 또한 이러한 신체 훈련을 통해 건강한 삶을 영위하고 심신의 균형과 조화 속에서 건전한 인성을 함양할 수 있도록 구성하였다. 본 과목은 전통무예 택견 호신술의 이론과 실기의 학문지식 및 사유체계를 상호 통섭하여 융합적 사고를 할 수 있게 하고 창의적 아이디어를 도출 할 수 있는 소양을 함양한다. 따라서 택견 호신술에 내재된 과학적 원리와 체계적인 호신술의 올바른 지식의 조화로 조화형 인재를 배양함을 목적으로 한다.

• 현대생활과체육 (Modern Life and Exercise)(3학점 3시간)

21세기는 건강 관련 문화가 지배하는 시기로 오늘을 사는 현대인들은 직업이나 전공 구별 없이 자신의 건강과 가정의 건강을 책임질 수 있는 지식을 필요로 한다. 본 과목은 미래의 주인공이 될 대학인 모두가 건강에 대한 올바른 지식을 갖출 수 있도록 건강, 영양, 운동처방에 대한 이론과 실제를 과학적으로 체계화하여 바르게 운동하도록 돕는다. 그럼으로써 개개인 건강 증진에 도움을 주고자 하는 것이 본 강좌의 목표이다. 수업에서는 학생들이 그동안 잘 못 알고 있는 건강에 대한 지식을 지적해 주어 건강을 유지 및 증진하도록 지도한다. 또 알맞은 영양섭취와 각종 운동처방에 대한 이론과 실제를 과학적으로 체계화하여 올바르게 알려 줌으로써 건강에 대한 막연한 지식을 체계화시켜준다.

<일반>

• 4차산업의이해와IOT기술활용과분석 (Understanding of 4th Industry and Utilization and Analysis of IOT Technology)(3학점 3시간)

‘세상은 항상 새로운 먹거리를 찾는다.’라는 말이 있다. 급변하는 세상 속에서 가능성 있는 산업은 무엇이고 뒤처지면 안되는 세상의 변화를 알고자 한다. 이 강의는 ‘10년 후 우리는 무엇을 먹고 살 것인가’라는 질문에서 시작한다. 이러한 맥락에서 학생들이 이 수업을 통해, 4차 산업 혁명 시대의 올바른 이해와 세상을 변화 시키고 있는 세부적인 IoT 트렌드를 살펴봄으로써 본인이 주체가 되어 IoT 기술을 적용 시킬 수 있는 특정 문제를 파악하고 적용시키면서 4차 산업 혁명 시대의 새로운 인재상에 한 걸음 더 들어가고자 한다.

• B2B마케팅전략 (B2B Marketing Strategy)(3학점 3시간)

경기불황이 장기화 되면서 기업들이 필요로 하는 신규인재의 역량은 과거와 달라지고 있다. 현재 기업들은 현업에 빠르게 적응할 수 있도록 실전적 경험을 중시하며 이와 관련된 역량을 가진 인재를 우수하다고 평가하고 있다. 특히 삼성전자 및 LG화학 등의 B2B기업들은 마케팅을 통한 새로운 성장동력을 확보하기 위해 B2B마케팅을 이해하고 있는 인력 확보에 관심을 가지고 있다. 그러나 이에 대한 전문가와 체계적인 접근은 거의 전무한 것이 현실이다. 본 수업은 일반적인 소비자 마케팅과 다른 산업재 기업(B2B기업)의 마케팅 개념 및 접근방법을 실전 사례를 통해 접근한다. 특히 B2B기업의 실제 사례를 현재 컨설턴트로 활동하고 있는 강사를 통해 학습 및 현장 적용 역량을 향상시킬 수 있도록 했다. 이 과정을 통해 학생들은 실무적 사례와 그 Tip을 습득하여 기업 현장에서 실제로 사용하는 실무적 기법들을 이해하고 숙지하여, 본인에게 맞는 진로를 탐색하는데 도움을 받을 수 있다. 학생들은 전문 컨설턴트들이 전달하는 기본 이론 및 다양한 실제 케이스 스터디를 학습하고 기업 현장의 전문가들의 특강 등을 통해 B2B기업의 전략을 미리 체험해 볼 수 있다. 또한 캡스톤 프로젝트를 통하여 학생들이 팀 활동 및 실무적 관점의 피드백으로 역량을 강화할 수 있도록 구성했다.

• 글로벌세미나 (Global Seminar)(2학점 2시간)

At the condition of the course, students will (1) Be able to develop an understanding for engineering design problem. (2) Be to integrate teamwork, presentation (or verbal communication) skills, and problem solving into a design project within this course. (3) Develop the foundation of a successful engineering career. These achievements will assist students throughout their undergraduate experience and beyond.

• 기업윤리와사회적책임 (Corporate Ethics and Social Responsibility)(3학점 3시간)

1955년 <포춘>은 기업순위 500대 기업을 발표하기 시작하였다. 당시 선정기준은 외형(매출액)으로 GMI 맨 위에 이름을 올렸으나, 1997년 <포춘>은 가장 존경 받는 기업(World's Most Admired Company) 순위를 발표하기 시작했으며, 이는 외형이 전부가 아니라 사회적 인식을 반영한 것을 의미하는 것으로 2015년부터는 세상을 바꾼 기업(Changed the World) 순위를 발표하고 있다. 이는 지난 반세기 동안 일어난 기업 순위 책정 기준의 변화는 위대한 기업 대한 평가가 양에서 질로, 질에서 격으로 진화하고 있다는 것을 뜻하며, 이윤 극대화를 지향하는 것으로 충분했던 수준에서 소비자들의 마음을 움직이는 것으로, 여기서 한 단계 더 나아가 사회에 긍정적인 변화를 불러일으키는 기업으로 이상적 기업관이 변하고 있다. 이러한 추세를 살펴보고 이에 향후 수익을 내면서 사회 문제를 해결하는 성장 전략이 향후 기업 경영의 핵심이 될 것이며, 목적의식과 사명에 붙들린 기업이 모든 기업의 지향점이 될 것이다. 이러한 트렌드를 살펴보고, 다양한 사례 분석을 통해 Focus for GOOD을 기를 수 있는 방법을 살펴보고자 한다.

• 내손안의소프트웨어 (Software in My Hand)(3학점 3시간)

실생활에서 스마트폰의 활용도가 높아짐에 따라 다양한 분야에 활용될 수 있는 모바일 애플리케이션의 중요성이 부각되고 있다. 본 교과목에서는 손쉽게 모바일 프로그램이 가능하며, 블록 프로그래밍 도구인 앱인벤터를 활용하여 스마트폰에서 실행 가능한 프로그래밍 기술을 학습한다. 교과목 이수를 통해, 스마트폰의 화면을 디자인하고 코딩블록을 통해서 스마트폰에서 실행 가능한 앱을 만들 수 있다.

• **독립연구 1, 2 (Independent Study 1, 2)(각 2학점)**

학생이 자신이 원하는 교육주제와 방법을 직접 설계하여 학업과정에 능동적이고 창의적으로 참여하는 과목이다. 국제캠퍼스에서 교양과정에서는 독립연구 1(다양한 전공이 팀 구성 가능), 독립연구 2(독립연구 1 선수필), 전공과정에 캡스톤디자인(동일 전공으로 팀 구성)으로 운영된다. 개인 또는 팀(1-4명) 참여가능하고, 지도교수를 선정하여 계획서 승인, 중간 점검, 최종 합격/불합격 여부를 담당한다.

• **비즈니스모델 (Business Model)(3학점 3시간)**

창업을 위한 비즈니스 모델을 구축하는 전략을 경영학적으로 학습하며, 가치창출을 위한 모델을 만들기 위한 경영전략을 학습한다. 다양한 기업과 스타트업 사례를 통하여 다양한 비즈니스 모델을 학습하고, 사업화하는 모델에 필요한 주변요인들을 분석한다.

• **빅데이터를통한세상바로알기 (The New Age in Digital World, Deep Learning and Artificial Intelligent)(3학점 3시간)**

최근 많은 주목을 받고 있는 빅데이터라는 기술을 이용하여 우리가 할 수 있는 일이 어떤 것인지를 알기 위해, 핵심이 되는 데이터 분석 기술을 설명한다. 컴퓨터를 전공하지 않는 학생들을 대상으로 하는 과목이기 때문에 간단한 데이터 분석 원리를 배우게 되며, 이 과정에서 통계학의 기본을 익히게 된다. 그리고 수업에 배운 내용을 실제로 구현하기 위해 R 언어의 문법을 배우며, R언어의 사용을 위해 R Studio를 사용한다. 본 과목은 컴퓨터 비전공자들이 데이터분석 기법을 배워 각자의 분야에 있는 문제들을 해결하는 능력을 배양하는 것을 목표로 하고 있다.

• **새로운생명체:인공지능 (AI:The New Bio-Organism)(3학점 3시간)**

현대에는 정보기술의 여러 분야에서 인공지능적 요소를 도입하여 그 분야의 문제 풀이에 활용하려는 시도가 매우 활발하게 이루어지고 있다. 인간의 학습능력과 추론능력, 지각능력, 자연언어의 이해능력 등을 컴퓨터 프로그램으로 실현한 기술인 인공지능이 우리 생활에 어떤 영향을 주는지에 대해 탐구한다.

• **소프트웨어적사유 (Computational Thinking)(3학점 3시간)**

현대 디지털 세상이 되면서 모든 분야의 서비스, 사업을 위해 컴퓨터가 활용되고 있다. 일반적으로 컴퓨터 과학자들이 어떤 문제를 해결하기 위해 다양한 해결 방법을 설계하고, 그에 따라 소프트웨어를 개발하여 문제를 해결하고 있다. 그러나, 컴퓨터 과학자들이 문제를 해결하는 방법을 설계하는 방법론은 일상생활의 모든 분야에서 활용할 수 있다. 본 과목을 통해 컴퓨터 비전공자들은 소프트웨어의 기본적인 개념을 배워 자신의 분야에서 문제 해결하는 능력을 배양할 수 있다.

• **수원화성과도시인문학:수원학 (Study of Suwon)(3학점 3시간)**

수원학은 도시인문학으로 역사문화도시 수원의 정체성을 이해하는 과목이다. 수원은 경기도의 중심도시로서 고대사회에서 조선시대에 이르기까지 서해안 방비와 행정 중심지 역할을 수행하였다. 경조시대 화성을 건설하며 새로운 정치 문화의 중심지가 되었으며, 조선 사회 변화를 위한 개혁정치의 기반이었다. 현대에 이르러서도 삼성과 SK 그룹이 태동되었듯이 경제와 문화의 중심지이다. 따라서 이 과목에서는 수원의 역사와 문화 그리고 도시 경제성을 이해하여 경희대학교가 수원지역과 공존하는 내용을 이해하고자 한다.

• **알기쉬운소프트웨어코딩 (Easy-to-Understand Software Coding)(3학점 3시간)**

최근 프로그래밍은 과학 및 공학 뿐만 아니라 사회의 모든 분야에서 활용되고 있으며, 소프트웨어적사고(Computational Thinking)는 이와 같은 분야에서 문제를 체계적으로 해결할 수 있는 사고를 하는 것이다. 본 수업에서는 파이썬(Python)을 이용하여 프로그래밍 및 소프트웨어적 사고의 기본 개념을 학습한다. 파이썬은 초보자가 배우기 쉬우며, 오픈소스 등 다양한 강점으로 프로그래밍을 시작하기에 좋은 언어이다.

• **언어와컴퓨터 (Language and Computer)(3학점 3시간)**

본 수업에서는 자연언어의 자동처리 방법을 알아보고, 인간 언어에 대한 기초연구가 어떻게 음성인식, 음성합성 등의 음성정보 처리와 구분 분석, 의미정보 처리에 응용되는지 알아보는 수업이다. 또한 언어연구가 현대 정보사회의 발달을 위한 정보검색, 그리고 기계번역 등에 어떻게 적용되는지도 알아보고 여러 응용 소프트웨어들을 익히도록 한다. 자연언어의 자동처리 방법 또한 조사하는 활동을 함으로써 언어가 컴퓨터와 만나는 지점을 의미 있게 이해하게 된다.

- **운동과체중관리 (Health in the Post-Industrial World)(3학점 3시간)**

웰빙시대에 있어서 많은 사람들은 생활 습관병으로 인한 자극을 많이 받게 된다. 특히, 비만에 대한 관심이 점차 높아짐에 따라 비만에 관한 올바른 지식과 치료에 관한 교육이 필요한 실정이다. 그러므로 스포츠 과학을 통해 비만 해소를 위한 새로운 운동 방법 및 프로그램을 알아보고, 아울러 신체활동의 중요성을 인식함과 동시에 실천적인 운동 프로그램을 숙지하는데 그 목적을 두고 있다.

- **응급처치 및 안전관리 (First Aid and Safety Supervision)(3학점 3시간)**

모든 사람들은 언제 어디서 어떤 돌발사고와 질환에 의해 생명이 위험에 빠질지 모른 채로 살아간다. 갑자기 환자가 발생했을 때 의사의 전문적인 치료를 받기 전, 주변에 있는 사람과 상호 협력하여 생명을 구하지 않으면 안 된다. 그러기 위해서는 적절한 응급 처치 요령을 숙지해 두어 응급환자 발생 시 환자상태의 악화 방지와 생명을 유지시키기 위한 응급 처치를 하는 것이 무엇보다도 중요하다. 각종 사고와 재해 또는 스포츠 활동 시 발생하는 상해나 부상에 대해 전문 의료진의 적절한 치료 이전에 즉각적이고 임시의 처치를 해야 하는 것이다. 이를 통해 환자의 생명을 구하고 유지하며, 병세의 악화를 방지, 환자의 고통을 경감시켜 병원치료에 도움을 줄 수 있게 된다. 본 과목은 학생들에게 올바른 응급처치 행동요령을 터득케 함으로써 생활 현장 속에서 응급상황 대처 능력을 가질 수 있도록 하는 것이다.

- **지식재산권의회해 (Intellectual Property Laws)(3학점 3시간)**

21세기 지식반사회를 선도하는 지식재산권제도의 전반에 관하여 기초적이고 기본적인 내용을 학습함으로써 지식재산능력과 창조 경제시대 필요한 창의적 사고능력을 함양한다.

- **지식재산창업 (IP Based Business)(3학점 3시간)**

지식재산(기본) 이론 및 실습을 통해, 기술의 특허 권리와 이를 활용하는 창업 즉 기술사업화론에 대해 학습한다.

- **창업과도전 (Challenge to Business Start-Up)(3학점 3시간)**

학생들이 창업을 성공적으로 할 수 있도록 창업에 필요한 자질 및 지식, 정보 및 실무를 학습한다. 발명활동의 원천인 문제인식과 그에 대한 해결책을 모색하는 창의적 종합설계역량을 기를 수 있도록 한다. 모든 학생은 팀을 구성하여 팀별 발명아이디어를 발굴 하고 선행기술(발명)과의 중복 여부를 조사하여 발명아이디어를 개량, 발전시켜나가는 창의적인 발명활동을 하게 된다.

- **창업과재무관리 (Financial Mangement for Start-Up)(3학점 3시간)**

창업 또는 스타트업을 위한 기업가정신(Entrepreneurship)을 이해한 후 4차 산업혁명의 추세를 이해한다. 기업가정신을 바탕으로 창업에 필요한 자금조달 운영에 필요한 재무관리를 학습한다. 회계학기초, 재무관리 기초, 금융시장을 융합하여 학습하고 시장분석 및 기술과 재정의 통합관리에 관하여 학습한다. 글로벌 스타트업 금융시장의 최신트렌드와 활용을 이해하고, 창업자본 조달 및 운용 관리에 이르기까지 학습한다. 또한 창업기업의 출구전략(기업공개 및 M&A)에 이르기 까지 학습한다. 기술가치 및 기업가치(사업성 가치)의 기초를 재무적인 측면에서 학습한다.

- **창업전략과모의창업 (Start-Up Strategy and Simulation)(3학점 3시간)**

창업관련 분야에 종사하는 외부 전문가를 초빙하여 트렌드의 흐름을 인식하고, 개인의 역량에 맞는 포지셔닝으로 창업사업화를 위한 마인드를 기른다. 창업의 기본이론과 창업의 준비사항에 대하여 배움으로 기본적인 창업역량을 강화한다.

- **창업과기업가정신 (Entrepreneurship)(3학점 3시간)**

창업 또는 스타트업을 위한 기업가정신(Entrepreneurship)을 이해한 후 4차 산업혁명의 추세를 이해한다. 기업가정신을 바탕으로 창업에 필요한 자금조달 운영에 필요한 재무관리를 학습한다. 회계학기초, 재무관리 기초, 금융시장을 융합하여 학습하고 시장분석 및 기술과 재정의 통합관리에 관하여 학습한다. 글로벌 스타트업 금융시장의 최신트렌드와 활용을 이해하고, 창업자본 조달 및 운용 관리에 이르기까지 학습한다. 또한 창업기업의 출구전략(기업공개 및 M&A)에 이르기 까지 학습한다. 기술가치 및 기업가치(사업성 가치)의 기초를 재무적인 측면에서 학습한다.

• **컴퓨터를만든수학:수학과정보기술 (Mathematics:The Invetor of Computer Technology)(3학점 3시간)**

생활 속에서 일어나는 여러 가지 현상을 경험함으로써 수학의 기본적인 개념을 익힌다. 수학의 기본적인 개념과 기초기능을 활용하여 일상생활의 여러 가지 문제해결에 활용한다. 학습자 중심의 구체적 활동을 통하여 학습에 대한 흥미와 관심을 가지며, 일상생활의 여러 가지 사실을 수학적으로 표현하는 태도를 가진다. 생활 속에서 수학이 사용되어지는 예들을 컴퓨터로 보여줌으로써 효과적인 수업방법을 제시한다. 각 전공에서 나타날 수 있는 다양한 수학적인 주제를 모델링하는 작업을 통하여 논리적이고 통섭적인 사고를 갖게 한다.

• **한국어 1(교양) (Korean 1)(3학점 3시간)**

본 강좌는 본교에 유학 온 외국인 학생들의 한국어 실력 제고를 위한 강좌이다. 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기 등 네 가지 기술의 통합교육으로 외국학생들의 전반적인 한국어 실력의 진작을 도모한다. 수업 교재의 내용도 한국 대학생활에서 만날 수 있는 일들을 주제별로 엮어 내용을 통해 간접적으로 학생들이 한국 대학 문화나 학문생활에 친숙해질 수 있도록 수업이 편성되었다. 이 수업은 외국인 학생들을 위한 수업이다.

• **한국어 2(교양) (Korean 2)(3학점 3시간)**

본 강좌에서는 한국에서 대학 생활을 시작하는 유학생들이 유창한 한국어 능력을 바탕으로 학교생활, 강좌 이수 및 과제 제출 및 발표 등을 할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 또한 한국어 관용어와 속담에 대해 알고 실제 대화에 응용할 수 있으며, 한국어 맞춤법, 한국어 발음법, 한국어 억양에 대한 것을 익힐 수 있다. 본 수업은 대학 수업을 듣고 이해할 수 있는 한국어 능력을 제고, 대학 수업 과제를 한국어로 작성하여 제출할 수 있는 능력 향상, 한국어 맞춤법에 대해 알고 정확하게 발음하는 능력 고취, 자연스러운 한국어 억양에 대해 알고 유창하게 말하는 능력 향상에 목표를 두고 있다.

• **한방과건강생활 (Oriental Medicine and Health)(3학점 3시간)**

고도로 발달한 현대 물질문명 속에서 현대의학의 한계를 인식하고 많은 이들이 한의학의 우수성에 관심을 가지는 이때에, 한의학을 바르게 인식시키고 현대인의 건강생활에 도움이 되는 한의학을 소개, 새로운 건강에의 인식과 한의학의 인식체계를 소개하고자 한다.

• **휴머니타스세미나 (Humanitas Seminar)(1학점 1시간)**

휴머니타스 세미나는 소수의 신입생과 전임교원이 공통 관심 주제를 하나 골라 한 학기 동안 세미나와 토론, 필요한 기타 활동을 한다. 이 수업은 신입생을 대상으로 리더로서의 성장에 필요한 학문 활동과 학문 탐구에 필요한 기본 태도를 가르침에 목적을 두고 있다. 인문학, 사회과학, 자연과학, 공학, 예술, 체육 등의 다양한 분야에서 전문적 지식을 갖춘 지도교수와 소수의 신입생이 모여 학문을 탐구하며 논리적이고, 비판적인 사고력을 키우는 것을 목적으로 한다. 학문에 관한 깊은 대화를 나누며 협력, 배려 등 기본 덕목을 실천할 기회를 마련하고, 통섭적 전문인으로 양성하기 위한 기반을 마련하는 것을 목표로 한다.

• **휴머니타스특강 (Humanitas Lecture)(2학점 2시간)**

본 과목은 인문학에 대한 기초적 소양을 갖추기 위해 인문학 제 분야에서 저명한 학자를 초청하여 시리즈 특강을 진행하는 형식으로 진행된다. 특정 분야에서 저명한 전문학자의 특강은 학생들에게 새로운 학문적 자극이 될 것이며, 이를 통해 사고의 깊이와 인문학적 성찰의 능력이 배가될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 교양차원에서 다양한 학문을 아우를 수 있는 기초적 사고의 기반을 확립하는데 도움이 될 것이다. 한 학기 중 초청되는 학자는 2~3명 정도로 하고, 수업은 특강을 해 줄 학자의 대표 저서 및 관련 텍스트를 읽은 후, 해당 수업 시간에 특강자를 초청하여 강연을 듣는 형식으로 진행된다.

• **휴머니타스특강 1 (Humanitas Special Lecture 1)(1학점 1시간)**

본 과목은 인문학에 대한 기초적 소양을 갖추기 위해 인문학 제 분야에서 저명한 학자를 초청하여 특강을 진행하는 형식으로 진행된다. 특정 분야에서 저명한 전문학자의 특강은 학생들에게 새로운 학문적 자극이 될 것이며, 이를 통해 사고의 깊이와 인문학적 성찰의 능력이 배가될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 교양차원에서 다양한 학문을 아우를 수 있는 기초적 사고의 기반을 확립하는데 도움이 될 것이다. 한 학기 중 초청되는 학자는 2~3명 정도로 하고, 수업은 특강을 해 줄 학자의 대표 저서 및 관련 텍스트를 읽은 후, 해당 수업 시간에 특강자를 초청하여 강연을 듣는 형식으로 진행된다.

• **후마니타스특강 2 (Humanitas Special Lecture 2)(1학점 1시간)**

본 과목은 동서양의 고전에 심도 있는 연구 업적을 남기거나 저명 연구자 혹은 번역자들을 특강자로 모시고 이들의 강의로 진행된다. 고전은 현대를 살아가고 미래를 설계하는 힘의 원천으로 자아성찰의 근간이 된다. 따라서 고전에 대한 기초적 내용을 전문 연구자의 강의를 통해 이해할 수 있는 이 과목을 통해 학생들은 고전에 대해 심도 있는 이해를 할 수 있고, 관심분야에 적용할 수 있는 사고의 틀을 확립할 수 있을 것이다. 한 학기 중 10회의 특강을 들으면 1학점을 부여받을 수 있다.

• **지구를생각하는예술 (Eco Art: Think of earth)(3학점 3시간)**

본 과목은 지구, 환경, 예술 세 개가 핵심어를 중심으로 음악, 미술, 공연, 영상 등 예술의 다양한 영역에서 지구와 인간의 공생관계, 자연과 인간이 공존하는 환경을 만들기 위한 예술의 사례를 공유한다. 생태의 순환과 연결을 회복시키는 예술을 통해 미래사회에서 예술이 나아가야 할 실천적 방향과 역할을 제시한다.

• **한국어의이해 1 (Understanding of Korean 1)(3학점 3시간)**

이 강좌는 외국인 유학생을 대상으로 대학에서 필요로 하는 듣기, 말하기 능력을 배양하는 수업이다. 다양한 주제의 교양 강의를 동영상으로 수강하며 내용 이해, 요약, 정리, 토론, 발표 등을 진행한다. 또한, 대학에서 요구하는 실질적인 의사소통 능력을 향상시키는데 도움을 주고자 한다.

• **한국어의이해 2 (Understanding of Korean 2)(3학점 3시간)**

외국인 학생의 졸업 요건인 한국어능력시험(TOPIK II)의 듣기, 읽기, 쓰기 등 영역별 문제 유형을 파악하고 유형에 따른 전략을 학습한다. 또한 한국어의 특정 영역에 집중하지 않고 모든 영역의 학습을 통해 균형 있는 한국어 능력을 키우는 데 있다.

• **한국어의이해 3 (Understanding of Korean 3)(3학점 3시간)**

대학에서 필요한 교양과 전공 관련 텍스트를 읽고 관련 주제를 바탕으로 자신의 견해를 논리적으로 전개하는 글쓰기를 연습한다. 글의 구성에 맞는 전개 방식을 익혀 수강생들이 전공 관련 주제를 바탕으로 완성된 글을 쓸 수 있도록 한다.

• **한국어의이해 4 (Understanding of Korean 4)(3학점 3시간)**

대학에서 외국인 유학생들이 올바른 한국어 문장을 쓸 수 있도록 어휘 및 기능의 표현을 체계적으로 정리하고 학습한다. 또한 어휘를 다양하게(품사 및 표현-속담, 관용표현, 한자성어 등) 배워 체계적이고 효율적인 한국어 어휘력을 증진하도록 한다.

• **신입생워크숍 1:워밍업 (Freshman Workshop I :Warming Up)(2학점 2시간)**

대학의 신입생들이 기본적으로 갖추어야 할 능동적인 학습역량 강화를 목적으로 한다. 대학생에게 요구되는 능동적인 학습역량은 첫째 의사소통 기술이며, 두 번째로 정보와 지식에 대한 비판적 사고, 세 번째로 자신만의 시각을 발명해내고 이를 실천에 옮기는 수행적 창의성이다. 본 강좌는 소규모 인원 구성과 멘토의 일대일 학생 지원을 통해서 학생들이 이러한 세 가지 학습역량을 습득할 수 있도록 도움을 주고자 한다.

• **신입생워크숍 2:스타트업 (Freshman Workshop II :Start Up)(2학점 2시간)**

미래사회가 요청하는 창의역량, 자기주도역량, 갈등해결 역량, 창조적 리더십을 중심으로 이를 강화하기 위한 기초적인 학습 훈련을 목적으로 한다. 또한, 한국과 글로벌 경제에서의 변화 추이와 현재 진행 중인 다양한 사회구조의 변동 상황들을 이해하고자 한다. 이러한 전반적인 이해 속에서 자기 자신의 사회 진출과 관련한 관심의 폭을 넓히고 심화시킴으로써 학생 스스로 대학생활을 설계하고 자신의 미래적 삶을 주도적으로 준비할 수 있는 디딤돌이 되고자 한다.

• **전공탐색 및 기업가정신세미나 (Major Exploring and Entrepreneurship Seminar)(1학점 1시간)**

전공과 관련된 다양한 분야에 대한 세미나를 통해 여러 분야의 최근 학술연구, 기술정보, 산업계 주요 이슈, 사회진출 정보 등을 소개함으로써 전공분야의 이해와 실용적 지식 등을 넓히고 이를 기반으로 전공을 통한 다양한 진로(취업, 창업, 진학 등)와 대학생활을 설계한다.



Towards Global Eminence

IV

교직과정

교직과정의 이수

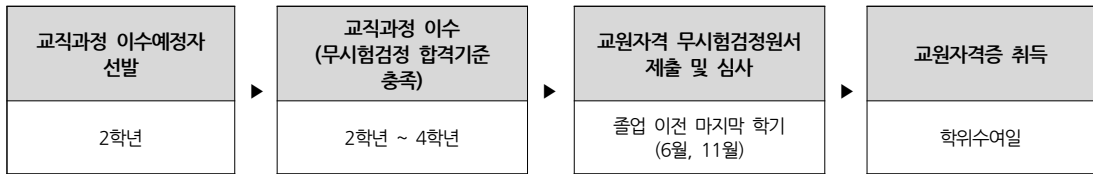
1. 교육목표

경희대학교의 교직과정은 대학의 교육목표인 전인교육, 정서교육, 과학교육, 민주교육에 맞추어 지·덕·체를 겸비한 전인적 교사, 건전한 정서를 통해 환경과 조화를 이룰 수 있는 인재, 과학적이며 합리적인 사고를 지닌 민주적인 교육자를 육성하는 것을 목표로 한다.

2. 교직과정이란

교직과정이란 교원자격증 취득을 위하여 일반대학 학과에 설치되어 있는 과정으로, 교육부장관의 승인을 받아 교직과정이 설치된 학과에 입학한 뒤 교직과정 이수예정자로 선발되어 재학 중 소정의 요건을 충족하면 **교원자격증(중등학교 교과사(2급))**을 취득할 수 있다.

3. 교직과정 이수절차



4. 교직과정 이수예정자 신청 및 선발

- 1) 신청자격 : 교직과정 설치학과 2학년 재학생
- 2) 신청방법 : 교직과정 이수희망자는 지정된 접수기간 중 교직과정 이수예정자 선발에 신청하여야 한다.
(‘인포21’에서 직접 신청)
- 3) 선발방법 : 교직이 설치되어 있는 학과별로 성적, 면접(교직적성 및 인성 등) 등을 거쳐 선발한다.
- 4) 선발인원 : 학과별 교직 선발정원 이내 선발 ([별표 1] 참조)
- 5) 교직과정 이수예정자로 선발된 자에 한하여 교원자격 무시험검정 자격을 부여한다.
- 6) 교직과정 이수예정자가 중도에 교직과정 이수를 포기할 경우 교직과정 이수학점은 자유선택 학점으로 인정한다.

5. 교직과정의 이수

◆ 교원자격 무시험검정 합격기준

구분	2010학년도 선발자 이후 (2009학번 신입학자/ 2011학년도 이후 편입학자 포함)	2014학년도 선발자 이후 (2013학번 신입학자/ 2015학년도 이후 편입학자 포함)	2018학년도 선발자 이후 (2017학번 신입학자/ 2019학년도 이후 편입학자 포함)
전공과목 이수기준	50학점 이상 □ 전공 기본이수과목 21학점 (7개영역 7과목) 이상 포함 □ 교과교육영역 3과목(9학점) 포함 교과교육론 교과교재연구 및 지도법 교과논리 및 논술	50학점 이상 □ 전공 기본이수과목 21학점 (7개영역 7과목) 이상 포함 □ 교과교육영역 3과목(9학점) 포함 교과교육론 교과교재연구 및 지도법 교과논리 및 논술	50학점 이상 □ 전공 기본이수과목 21학점 (7개영역 7과목) 이상 포함 □ 교과교육영역 3과목(9학점) 포함 교과교육론 교과교재연구 및 지도법 교과교수법(또는 교과 논리 및 논술)
교직과목 이수기준	22학점(12과목) 이상 □ 교직이론 14학점(7과목) 이상 교육학개론 교육철학 및 교육사 교육심리학 교육사회학 교육방법 및 교육공학 교육과정 교육평가 교육행정 및 교육경영 □ 교직소양 4학점(2과목) 특수교육학개론 교직실무 □ 교육실습 4학점 교육실습 교육봉사 1 교육봉사 2	22학점(12과목) 이상 □ 교직이론 12학점(6과목) 이상 교육학개론 교육철학 및 교육사 교육심리학 교육사회학 교육방법 및 교육공학 교육과정 교육평가 교육행정 및 교육경영 □ 교직소양 6학점(3과목) 특수교육학개론 교직실무 학교폭력예방이론과실제 (또는 학교폭력예방 및 학생의이해) □ 교육실습 4학점 교육실습 교육봉사 1 교육봉사 2	22학점(12과목) 이상 □ 교직이론 12학점(6과목) 이상 교육학개론 교육철학 및 교육사 교육심리학 교육사회학 교육방법 및 교육공학 교육과정 교육평가 교육행정 및 교육경영 □ 교직소양 6학점(3과목) 특수교육학개론 교직실무 학교폭력 예방 및 학생의 이해 □ 교육실습 4학점 학교현장실습(교육실습) 교육봉사활동 1(교육봉사 1) 교육봉사활동 2(교육봉사 2)
성적 기준	졸업전체 평균성적 75/100점 이상	전공과목 평균성적 75/100점 이상 교직과목 평균성적 80/100점 이상	전공과목 평균성적 75/100점 이상 교직과목 평균성적 80/100점 이상
교직적성 및 인성검사	□ 적격판정 1회 이상	□ 적격판정 2회 이상	□ 적격판정 2회 이상
응급처치 및 심폐소생술 실습	□ 2회 이상 이수	□ 2회 이상 이수	□ 2회 이상 이수

※ 2020학년도 교육과정 개편 사항 반영

교과논리 및 논술 → 교과교수법, 교육실습 → 학교현장실습, 교육봉사 1 → 교육봉사활동 1, 교육봉사 2 → 교육봉사활동 2

※ 2009학년도 선발자 이전(2008학번 포함) 무시험검정 합격기준은 [별표3] 참조

가. 교직과정의 이수

1) 교육과정 편성표

순번	구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		P/N 평가	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	교직 이론	교육사회학	EDU2101	2	2				2	○	○		선택 12학점
2		교육심리학	EDU2102	2	2				2	○	○		
3		교육철학 및 교육사	EDU2103	2	2				2	○	○		
4		교육학개론	EDU2104	2	2				2	○	○		
5		교육방법 및 교육공학	EDU3103	2	2				3	○	○		
6		교육과정	EDU3101	2	2				3	○	○		
7		교육평가	EDU3104	2	2				3	○	○		
8		교육행정 및 교육경영	EDU4104	2	2				3,4	○	○		
9	교직 소양	학교폭력예방 및 학생의이해	EDU2107	2	2				2	○	○		
10		특수교육학개론	EDU3106	2	2				3	○	○		
11		교직실무	EDU3105	2	2				3	○	○		
12	교직 실습	교육봉사활동 1	EDU4101	1			2		3,4	○	○	○	30시간
13		교육봉사활동 2	EDU4102	1			2		3,4	○	○	○	30시간
14		학교현장실습	EDU4103	2			4		4	○			4주(4월-5월)
15	기타 (비교과)	교직적성 및 인성검사 1	EDU2108	0			1		2,3,4	○	○	○	
16		교직적성 및 인성검사 2	EDU2109	0			1		2,3,4	○	○	○	
17		응급처치 및 심폐소생술실습 1	EDU2110	0			3		2,3,4	○	○	○	
18		응급처치 및 심폐소생술실습 2	EDU2111	0			3		2,3,4	○	○	○	
19	전공 선택 (교직)	교과교육론(표시과목)	EDU3***	3	3				3,4	○			학과별 개설
20		교과교재연구 및 지도법(표시과목)	EDU3***	3	3				3,4		○		학과별 개설
21		교과교수법(표시과목)	EDU3***	3	3				3,4	○	○		학과별 개설
22		교과논리 및 논술(외국어)	EDU3***	3	3				3,4		○		표시과목 '영어'만 해당

* '교직실무' 교과목은 '학교현장실습' 전 수강을 권장함

2) 교직 교육과정 이수 체계도

교직교육과정 이수체계			* 이수체계도는 학기별 수강가능한 강좌의 권장사항임
2학년	1, 2학기	교육학개론, 교육철학 및 교육사, 교육심리학, 교육사회학, 학교폭력예방 및 학생의이해, 특수교육학개론 교육봉사활동 1, 교육봉사활동 2	
3학년	1, 2학기	교육방법 및 교육공학, 교육과정, 교육평가, 교직실무, 교육행정 및 교육경영, 교육봉사활동 1, 교육봉사활동 2	
4학년	1학기	학교현장실습, 교육봉사활동 1, 교육봉사활동 2	
	2학기	교육봉사활동 1, 교육봉사활동 2	

나. 전공과정의 이수

- 1) 전공 표시과목별 기본이수과목을 21학점(7과목) 이상 이수하여야 한다.([별표2] 표시과목별 기본이수과목 참조)
- 2) 교과교육영역은 전공에서 표시과목별로 개설하는 교과교육론(표시과목), 교과교재연구 및 지도법(표시과목), 교과교수법(표시과목) 9학점(3과목)을 이수하여야 한다. (단, 글로벌커뮤니케이션학부는 교과교육론(영어), 교과교재연구 및 지도법(영어), 교과논리 및 논술(외국어) 9학점(3과목)을 이수)
※ 2020학년도 교직 교육과정 개편에 따라 교과목에 상관없이 3과목(9학점)을 이수할 수 있음
- 3) 교직과정 이수자는 교원자격증 발급심사(교원자격 무시험검정) 기준과 별도로 본교 교육과정에 의거한 졸업심사에 통과하여야 교원자격증을 발급 받을 수 있다.

다. 교육실습

- 1) 학교현장실습
 - 교직과정 이수예정자를 대상으로 4학년 1학기에 '학교현장실습' 수강신청 후 실시한다. (학교현장실습 과목은 1학기에 개설, 4월~5월 중 4주간 실시)
 - 학교현장실습을 희망하는 학생은 3학년 2학기(9월~11월) 중 지정된 기간에 학교현장실습 신청서를 교직팀에 제출하여야 한다.(실습학교는 본인이 선정하며, 해당 학교(실습예정교)로부터 교육실습동의서를 받아 함께 제출)
 - 복수전공의 학교현장실습은 제1전공으로 실시한다.
- 2) 교육봉사활동
 - 교육봉사활동은 30시간 이수(1일 최대 8시간)시 인정되며 교육봉사활동 실시 전 교육봉사활동계획서를 교직팀에 제출하고 봉사활동기관 및 활동 내용의 인정여부를 확인하여야 한다.
 - 교육봉사 30시간이 이수되는 학기에 '교육봉사활동 1, 2' 과목을 수강 신청하여 학점을 이수한다.

라. 교원자격 무시험검정(교원자격증 신청 및 발급)

- 1) 교직과정을 이수하고 교원자격 무시험검정을 받고자 하는 자는 4학년 2학기(8월 졸업자는 졸업하기 전 5월, 2월 졸업자는 졸업하기 전년 11월) 중 지정된 기간에 교원자격 무시험검정원서를 제출하여야 한다.('인포21'에서 직접 신청)
- 2) 교원자격 무시험검정원서 제출자를 대상으로 무시험검정을 시행하며 교원자격 무시험검정원서를 미제출하거나 불합격한 경우에는 교원자격증이 발급되지 않는다.
- 3) 교원자격증은 학위수여식 이후에 발급되며 학위증과 함께 소속 대학(학과)에서 수령한다.

6. 교직 복수전공 과정의 이수

가. 교직 복수전공 이수예정자 선발

- 1) 신청자격 : 교직과정 이수예정자로 선발된 학생 중 다전공(복수전공) 선발된 자를 대상으로 선발한다.
- 2) 신청방법 : 교직 복수전공 이수희망자는 접수기간 중 교직 복수전공 이수예정자 선발에 신청하여야 한다.
(‘인포21’에서 직접 신청)
- 3) 선발인원 : 주전공학과와 학과별 교직 선발정원의 2배수 이내로 선발
- 4) 교직 복수전공 이수예정자로 선발된 자에 한하여 교직 복수전공 교원자격 무시험검정 자격을 부여한다.
- 5) 교직 복수전공 이수예정자가 중도에 교직과정 이수를 포기할 경우 교직과정 이수학점은 자유선택 학점으로 인정한다.
(※ 2008학년도 입학자부터 교직 부전공에 의한 교사자격 취득제도를 폐지함)

나. 교직 복수전공 과정의 이수

- 1) 교직 복수전공 이수예정자는 교직과정이 설치된 제 1전공(주전공) 및 제 2전공(다전공) 전공과목을 각각 50학점(기본이수 과목 21학점, 교과교육영역 9학점 포함) 이상 이수하고 두 개의 전공 모두에서 학위를 취득하여야 한다.
- 2) 두 개 전공 간에 중복되는 전공과목의 취득학점은 두 개의 전공에서 중복하여 인정하지 않는다.
- 3) 동일 계열 내에서 복수전공을 하는 경우 교과교육영역 과목에 한해 중복인정이 가능하나 중복인정 가능 학점(15학점)의 범위 내에서 가능하며 전체 전공학점(50학점 이상)에는 중복하여 합산할 수 없다.
- 4) 교직과정 복수전공자는 해당전공에서 복수전공 교육과정으로 지정한 교과목이 있을 경우 이에 따라 전공과목의 학점을 이수할 것을 권장한다.

다. 교직 복수전공 과정 이수자의 교원자격증 발급

- 1) 교직 복수전공자 중 교원자격 무시험검정에 모두 합격한 자는 그 전공한 과목에 대해 각각의 자격증을 수여받을 수 있다.
- 2) 교직과정 이수예정자로 선발된 제1전공에서 교원자격 무시험검정에 불합격할 경우 제 2전공에서도 이수 성적에 관계없이 교원자격증을 발급 받을 수 없으며, 제2전공에서 교원자격 무시험검정에 불합격할 경우 제 1전공에서만 교원자격증이 발급된다.

[별표1] 교직과정 설치 학과 및 선발 정원

- 자격종별 : 중등학교 교교사(2급), 선발인원 : 총 49명(*2020학년도 선발기준)

대학	학부·학과명	표시과목	선발인원	대학	학부·학과명	표시과목	선발인원
공과대학	환경학 및 환경공학과 환경학	환경	3	예술디자인 대학	연극영화학과	연극영화	3
응용과학 대학	응용물리학과	물리	3		의류디자인학과	의상	3
	응용수학과	수학	3		환경조경디자인학과	식물자원·조경	3
	응용화학과	화학	3	체육대학	체육학과	체육	7
외국어 대학	글로벌커뮤니 케이션학부	영미문화	영어		2	태권도학과	체육
		영미어문	영어	4			
	스페인어학과	스페인어	2				
	일본어학과	일본어	3				
	중국어학과	중국어	3				

[별표2] 표시과목별 기본이수과목

- 2010학년도 선발자 이후(2009학번 포함) 교직과정 이수예정자부터 적용
- 교직 선발년도에 지정된 교과목으로 이수, 단 선발년도에 지정된 교과목이 폐지된 경우(*표시)에는 다음 년도에 지정된 교과목으로 이수 가능
- 입학년도 해석 : 선발년도-1

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)						학점
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)	2020~ (2021선발자~)	
공과 대학	환경학및 환경공학과 (환경) ※환경학 전공자만 가능	대기오염론	대기오염						3
		수질오염론	수질오염*	수계환경학*			수질오염학		3
		토양오염론	토양오염관리 및 실험*				토양오염조사실험 및 설계		3
		생물환경론	환경생태학 1*		환경생태학				3
		환경과학개론	환경학개론*				환경과학개론		3
		환경법과정책	환경철학 및 정책*				화학물질안전관리정책		3
		환경보호론	생태계보호*	응용환경생태학					3
		환경지리학	하천환경관리기술*	환경영향평가					3
응용 과학 대학	응용수학과 (수학)	해석학	해석학 I						3
		현대대수학	현대대수학 I						3
		미분기하학	미분기하학 I						3
		확률 및 통계	확률통계 및 응용						3
		복소해석학	복소함수 및 응용						3
		위상수학	위상수학 1*	위상수학 및 응용 I				3	
		정수론	정수론*	-					3
		선형대수	-	응용선형대수특강					3
	응용물리학과 (물리)	전산물리	전산물리						3
		역학	역학*	역학*			역학 1		3
		전자기학	전자기학 I	전기와자기*			전자기학 1		3
		양자역학	양자역학개론	양자역학 I				3	
		열 및 통계물리	열 및 통계물리						3
		파동 및 광학	광기술개론						3
		현대물리학	현대물리						3
	응용화학과 (화학)	물리화학	물리화학 I						3
		물리화학실험	물리화학실험						2
		유기화학	유기화학 I						3
		유기화학실험	유기화학실험						2
		무기화학	무기화학입문						3
		무기화학실험	신소재과학실험						2
분석화학		분석화학 I	분석화학입문				3		
분석화학실험	분석화학 II	응용분석화학				3			

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)					학점	
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)		2020~ (2021선발자~)
생명 과학 대학	식물환경 신소재공학과 (식물자원· 조경) ※2019 폐지	식물자원	생태자원식물학	자원식물학	바이오매스형성학	식물신소재응용학		3	
		생명공학	바이오매스신소재학			바이오매스기능개발학		3	
		조림학	생태시스템과학	바이오매스자원 관리학	식물환경보전학*			환경생태 계획론	3
		조경계획	휴양시설 및 공간설계	환경미학	-				3
		유전학	-		식물세포생물학	바이오매스유전생리학		3	
		농업정보	공간정보학			-		3	
		생리	복원생태학*	바이오매스생리학				3	
		작물	식물기능개발학	바이오매스기능개발학		식물세포생물학		3	
		농업교육론	-				식물신소재 융복합개론	환경인시설계론	3
	식품생명 공학과 (식품가공) ※2019 폐지	식품화학	식품화학 1					3	
		식품미생물학	식품미생물학 2 및 실험					3	
		유기화학	생물유기화학					3	
		식품위생	식품위생학					3	
		식품가공	식품가공학 및 실험 1					4	
		식품저장	식품저장학					3	
		식품생명공학	식품생명공학					3	
	원예생명 공학과 (식물자원· 조경) ※2019 폐지	원예	원예생명공학개론					3	
		육종	식물육종학			식물분자육종학 및 실험		3	
		유전학	식물유전학					3	
		생리	식물생리학			식물세포학/식물병원미생물학 (택1)		3	
		식물자원	채소학 및 실험			생물자원학		3	
		생명공학	원예생명공학 응용론 및 실험					3	
		작물	화훼학 및 실험			식물영양학		3	
	외국어 대학	프랑스어학과 (프랑스어) ※2019 폐지	프랑스어학개론	프랑스어학의이해 1*,2* (택1)			프랑스어학의이해		3
			프랑스문학개론	프랑스문학산책*			프랑스문학의이해		3
			프랑스어문법	중급프랑스어 2					3
			프랑스어회화	고급프랑스어회화 1,2(택1)					3
프랑스어권문화			프랑스어권사회와 문화*	프랑코포니사회와문화		프랑스사회와문화		3	
프랑스어강독			프랑스에세이			프랑스소설		3	
프랑스어작문			프랑스어번역연습	프랑스어글쓰기		프랑스어번역연습	프랑스어번역	3	

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)					학점		
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)		2020~ (2021선발자~)	
외국어 대학	스페인어학과 (스페인어)	스페인어학개론	스페인어학의 이해 1,2*(택1)	스페인어 통사·의미론*	스페인어학개론			3		
		스페인어권문학개론	스페인문학 1,2*/ 중남미문학 1,2* (택1)	스페인문학개론 / 라틴아메리카문학개론(택1)					3	
		스페인어회화	스페인어B2-A회화			스페인어 B2-A회화 / 스페인어 B2-B회화(택1)			3	
		스페인어작문	한서통역 및 번역 1,2*(택1)	스페인어작문					3	
		스페인어문법	스페인어B1문법	스페인어형태 음운론*	고급스페인어				3	
		스페인어권문화	라틴아메리카 역사와문화 1,2/ 스페인역사와 문화 1,2(택1)	라틴아메리카역사와문화 2 / 스페인역사와문화 2* (택1)			라틴아메리카 역사와문화 2 / 스페인어회곡 (택1)			3
		스페인어강독	스페인어강독 2	스페인소설 / 라틴아메리카소설 (택1)					3	
	러시아어학과 (러시아어) ※2019 폐지	러시아어회화	러시아어회화 5					3		
		러시아어문법	러시아어문법 2					3		
		러시아어강독	러시아어강독 2			러시아어사회읽기			3	
		러시아어작문	러시아어작문연습					3		
		러시아문학개론	러시아현대문학기행			러시아현대문학			3	
		러시아어학개론	러시아언어의이해					3		
		러시아문화	러시아학 입문	러시아문화의이해				3		
	중국어학과 (중국어)	중국어학개론	중국어언어의이해					3		
		중국어문학개론	중국고전문학의이해*			중국고대문학사			3	
		중국어강독	중국현대문학의이해*			고급중국어강독			3	
		중국어문법	중국어문법*		중국어문법 2			3		
		중국어회화	고급중국어회화 I		고급중국어회화 2			3		
		중국어작문	중국어작문					3		
		한문강독	중국명문선독*	중국고전산문강독*		한문강독			3	
	일본어학과 (일본어)	일본어학개론	일본어학의이해					3		
		일본문학개론	일본문학의흐름*	일본고전문학의흐름				3		
		일본어문법	일본어표현문법					3		
		일본어회화	고급일본어회화 2*			중급일본어회화 2			3	
		일본문화	일본전통문화의이해					3		
		일본어작문	일본어작문 1					3		
일본어강독		일본현대소설의이해*	일본근현대소설의이해*		일본근현대명작선독			3		

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)					학점
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)	
외국어 대학	글로벌커뮤니 케이션학부 (영미어문, 영미문화)	영문학개론	영문학개론*	영문학입문				3
		영어문법	현대영어문법					3
		영어회화	한영통역번역연습 2	Speech and Discussion 2				3
		영어작문	Critical Reading and Writing II					3
		영어음성음운론	영어발음의이해					3
		영어교육론	의미화용론*	멀티미디어활용영어교육*			테크놀로지와 디지털콘텐츠	3
		영미문화	영시의이해*	영미역사와문화*		미국역사와문화		3
예술 디자인 대학	산업디자인 학과 (디자인·공예) ※2019 폐지	색채학	기초산업디자인 2					3
		공업디자인	현대디자인과문화 / 인터랙티브프로덕트디자인*(택1)			현대디자인과문화 / 트랜스포메이션 디자인1(택1)		3
		제품디자인	제품디자인*			제품디자인 1		3
		실내디자인	전시 및 공간디자인	전시·공간디자인*		공간디자인 1		3
		컴퓨터그래픽	CAD-3D*		CAD-3D 1*	VR디자인 1		3
		기초조형	기초조형*		3D Design 1			3
		그래픽디자인	포트폴리오&그래픽*			VR디자인 2		3
	시각디자인 학과 (디자인·공예) ※2019 폐지	디자인·공예 교육론	도자공예론*	도자예술비평				3
		색채학	기초시각디자인					3
		기초소묘	2D일러스트레이션	일러스트레이션&미디어				3
		영상디자인	그래픽인터페이 스스튜디오	그래픽유저 인터페이스 스튜디오			-	3
		시각디자인	광고학		광고디자인 1			3
		그래픽디자인	시각디자인기호학*	디자인기획과실무				3
		디스플레이	브랜드 패키지디자인					3
		컴퓨터그래픽	타이포그래피*		타이포그래피 1		-	3
웹디자인	비주얼콘텐츠 디자인*	인터랙티브콘텐츠디자인				3		
기초소조	3D 일러스트레이션*	시각적사고와일러스트레이션				3		

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)					학점
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)	
예술· 디자인 대학	환경조경 디자인학과 (식물자원· 조경)	원예	화훼 및 지피학*	정원예술론			3	
		농업교육론	조경학개론*	환경인시설계론			3	
		조림학	환경생태계획론			3		
		조경관리	조경관리학*	도시공원예술론			3	
		식물자원	조경수목학*	조경수목 및 관리학			3	
		작물	식재디자인*	조경배식학			3	
		조경계획	조경계획과정론*	조경계획학			3	
	의류 디자인학과 (의상)	복식디자인	패션디자인			3		
		패션마케팅	의류상품기획			3		
		의복위생학	의류와환경			3		
		섬유재료학	의류소재기획			3		
		의복구성학	패션스튜디오 1			3		
		니트웨어디자인	어패럴프로덕션			3		
		디자인과색채	텍스타일디자인 1			3		
	서양복식사	작물역사의이해			3			
	도예학과 (디자인·공예) ※2020 폐지	기초조형	기초도예*	도자형태디자인			3	
		기초소묘	관찰과표현		드로잉		2	
		시각디자인	평면디자인			2		
		도자공예	도자공예론*	도자예술비평			3	
		색채학	색채와디자인 (2)		전사디자인		3	
		컴퓨터그래픽	미디어연구*	석고기법			3	
		그래픽디자인	도자컴퓨터활용*	디지털드로잉			3	
		실내디자인	도자인테리어*	공간조형연구			3	
		제품디자인	공방도자*	예술전시기획론			3	
		디스플레이	테이블코디네이션*	토탈코디네이션			3	

대학	학과명 (표시과목)	교육부 지정 과목 중 본교 선택 기본이수과목	본교개설 해당교과목(입학년도 기준)					학점		
			2010~ (2011선발자~)	2012~ (2013선발자~)	2014 (2015선발자)	2015 (2016선발자)	2016~ (2017선발자~)		2020~ (2021선발자~)	
예술 디자인 대학	연극영화학과 (연극영화)	연극영화교육론	크리에이티비타*		현대영화연구			3		
		연극사	세계연극사					2		
		영화사	영화사					3		
		연극개론		연극개론* (3)		노래해석과연기 1 (3)		희곡문헌과연기	2	
		극작	드라마티제이션, 장편시나리오창작* (택1)			드라마티제이션, 단편영화와시나리오 (택1)		연극창작실습 (2)/단편영화와 시나리오 (3) (택1)	2/3	
		연기(화술)	기초발성과화술 1* / 기초대사연기* (택1)					화술과소리 1	3	
		연극제작	공연제작실습 1* (1,2)			공연제작실습* (2)		제작실습 2	3	
		영화개론	영화장르연구*		초급영화이론				3	
		시나리오작법	시나리오창작기초						3	
		영화기술	영화촬영기초			카메라연기와연출*		카메라연기와 촬영 1	2	
		영화제작실습	영화제작실습 (2,3)						3	
		창작연극워크샵		크리에이티브씨어터워크샵			실험극과오브제		음악극워크샵	2
		체육 대학	체육학과 태권도학과 (체육)	스포츠사회학	스포츠사회학					3
운동생리학	운동생리학					3				
운동역학	운동역학					3				
체육측정평가	체육측정평가					3				
특수체육	특수체육					3				
여가레크리에이션	여가레크리에이션*			여가학개론			3			
체육교육론	체육교수방법론						3			

[별표3] 2009학년도 선발 이전(2008학번 포함) 교직과정 이수 안내

◆ 교원자격 무시시험검정 합격기준

구분	이수기준		
전공과목	42학점 이상 □ 전공 기본이수과목 14학점(5개영역 5과목) 이상 포함		
교직과목	□ 교직이론 14학점(7과목) 교육학개론 교육철학 및 교육사 교육심리학 교육사회학 교육방법 및 교육공학 교육과정 및 교육평가 교육행정 및 교육경영	□ 교과교육영역 4학점(2과목) 교과교육론 교과교재연구 및 지도법	□ 교육실습 2학점 교육실습
성적기준	□ 전공과목 평균성적 80/100점 이상 □ 교직과목 평균성적 80/100점 이상		
교직적성 및 인성검사	□ 적격판정 1회 이상		
응급처치 및 심폐소생술 실습	□ 2회 이상 이수		

- 가. 교직과정 이수예정자는 전공별 교직과정 기본이수과목을 14학점 이상 이수하여야 하며, 교과교육영역은 교과교육론(1학기 개설), 교과교재연구 및 지도법(2학기 개설)을 이수하여야 한다.
- 나. 2008학번 이전(2008학번 포함) 교직과정 이수예정자로 선발되어 교직과정 이수중인 자가 2009학번 이후 교직과정 이수예정자부터 적용되는 개정된 표시과목별 기본이수과목을 14학점 이상 이수할 경우 변경된 표시과목 명칭으로 교원자격증 발급이 가능하다. 단, 도예학 전공에서 2000학년도 이전(2000학년도를 포함)에 교직과정 이수예정자로 선발된 자는 표시과목 '요업'으로만 이수 가능하다.
- 다. 교직 복수전공 이수예정자는 교직과정이 설치된 제 1전공(주전공) 및 제 2전공(다전공) 전공과목을 각각 42학점(기본이수과목 14학점 포함) 이상 이수하고 두 개의 전공 모두에서 학위를 취득하여야 한다.
- 라. 교직과정 이수를 위한 기본이수과목은 2019학년도 교직 교육과정을 참조한다.

교직과정 교과목 해설

• 교육학개론 (Introduction to Education)

교육학 전반에 대한 기초적 이론, 교직윤리, 특히 교사론에 역점을 둔다. 교직과정 중 선수과목으로서 교육학에 대한 기초적인 이해와 교사상 정립에 필요한 교직적성과 전문적 자질에 관하여 탐구한다.

This broad introductory course provides an outline of the key ideas associated with the concept of education and its function in various ways.

• 교육심리학 (Educational Psychology)

교육심리학의 전반적 내용을 이론적, 실천적 측면에서 고찰하고 교육과 관련하여 발생하는 문제들을 심리학적 측면에서 연구한다.

The course is meant to increase the level of teachers' professionalism that is concerned with application of various theories and principles within psychology to the educational process and children's learning.

• 교육사회학 (Educational Sociology)

교육의 사회적 기능, 특히 학교와 지역사회 관계에 중점을 둔다. 교육과 사회와의 관계에서 제기되는 교육현상 및 교육문제에 대한 사회적인 의미와 그 중요성에 대하여 탐구한다.

This course aims to investigate educational issues through insights from the theories of sociology and to enhance ability of teachers so that they can analyze the ways social factors affect educational institutions and classroom practices in changing society.

• 교육철학 및 교육사 (Educational Philosophy and History)

교육의 철학적 기초, 교육의 역사적 기초, 특히 교육사상과 제도에 관한 역사적 경험들을 이해하고 이를 현대사회의 관점에서 비평·논의 할 수 있는 역량을 기른다.

The course promote the study of questions about the aims and purposes of education through application of philosophy of education and appreciation of educational thoughts of the east and west. This offers teachers underlying philosophies of education with particular reference to historical consciousness.

• 교육방법 및 교육공학 (Educational Methodology and Technology)

교수·학습의 이론과 실제, 특히 교육기자재의 활용법에 중점을 둔다. 실제적인 교수 및 학습방법들을 연구하고 교수·학습의 효과를 증진시킬 교육공학의 기능에 대하여 논의 및 분석한다.

This considers a number of issues related to systematic application of teaching strategies derived from contribution of cognitive and learning theories in association with technology use in education.

• 교육평가 (Educational Evaluation)

교직과정을 이수하고 있는 예비교사들에게 교육평가의 이론과 실재를 이해하게 하는 과목이다. 본 과목을 통해 예비교사들은 교육평가의 개념, 교육평가의 흐름, 교육평가의 이론, 교육평가의 방법, 학교 현장에서의 교육평가 적용 등에 대해 배우게 된다.

The purpose of the subject on educational evaluation is for pre-service teachers to understand the theories and practices of educational evaluation. Pre-service teachers of this class will learn concept of educational evaluation, trends of educational evaluation, theories of educational evaluation, methods of educational evaluation, and adapting the theories of educational evaluation at schools.

• 교육과정 (School Curriculum)

교직과정을 이수하는 예비교사로 하여금 학교 교육과정의 내용과 특징을 이해하도록 하기 위한 과목이다. 이 과목을 통해 예비교사들은 학교 교육과정의 개념, 학교 교육과정의 변천 과정, 학교 교육과정의 사조, 학교 교육과정의 개발, 학교 교육과정의 개선 및 발전 방향 등에 대해 배운다.

The purpose of the subject on school curriculum is for pre-service teachers to understand the contents and characteristics of school curriculum. Pre-service teachers of this class will learn concept of school curriculum, changing

process of national school curriculum, trends of school curriculum, development of school curriculum, and developing school curriculum.

• **교직실무 (Educational Training for Teacher)**

교직실무는 교직과정을 이수하는 예비교사들에게 학교 현장의 실제와 교사로서의 과업을 익히고 이해하도록 하는 과목이다. 이를 위해 학교 교육과정 운영, 학교 인사 및 재정, 교사로서의 인간관계, 학생관리, 학부모 및 지역사회 관계 등에 대해 배운다.

The purpose of the subject on practice of teaching profession is for pre-service teachers to understand the practice of teaching profession works of teachers at schools. Pre-service teachers of this class will learn curriculum of school, personal and financial relationship at school, human relationship as teacher, caring students, and parents and community.

• **특수교육학개론 (An Introduction to Special Education)**

본 과목은 교직과정을 이수하는 예비교사들에게 특수아동 및 특수교육에 대한 이해를 하도록 하는데 목표를 두고 있다. 본 과목에서는 특별히 특수아동에 대한 이해, 특수아동의 유형, 특수아동에 대한 교육법, 특수아동 상담법 등에 대해 배운다.

The purpose of the subject on 'introduction on special education' is for pre-service teachers to understand special children and special education. Pre-service teachers of this class will learn understanding on special children, types of special children, methods for teaching special children, and counseling for special children.

• **학교폭력예방 및 학생의이해 (Prevention of School Violence and Understanding of Students)**

본 강좌에서는 이러한 학교폭력을 예방하기 위하여, 1) 교내 또는 학교 주변에서 학생들 간에 발생하는 폭력을 이해하고, 2) 그러한 폭력을 예방하기 위한 대책을 마련하며, 3) 학교폭력이 없는 학교 환경을 구축하기 위한 교사로서의 역할과 자세에 대해 배우게 된다.

The purpose of this subject are as followings : 1) Pre-service teachers have to understand the students' violence in school. 2) Pre-service teachers should develop the methods for preventing the students' violence in school. 3) Pre-service teachers ought to make the environment for preventing the students' violence in school.

• **교육봉사활동 1, 2 (Volunteering in Educational Practice 1, 2)**

교육봉사활동은 교직과정을 이수하는 예비교사들이 교육 현장에 나아가 학생들을 대상으로 수행하는 봉사활동이다. 예비교사들은 이 과정을 통해 학생들의 학업지도 및 생활지도에 돕는 봉사를 하며, 학생들의 진로지도와 관련, 멘토링 역할도 감당하는 등 종합적인 봉사정신을 기르게 된다.

The purpose of the subject on educational service activities is for pre-service teachers to help and service students at schools and institutions. Pre-service teachers of this class will help students' studying and life at schools. And pre-service teachers of this class also will be a mentor for students about career guidance.

• **교육행정 및 교육경영 (Educational Administration and Management)**

교육행정의 본질과 교육행정학의 발달에 관한 이론을 학습하고 이를 실제교육현장에서의 문제들과 연결하여 적용해 봄으로써 교육행정의 본질적 기능을 인식하게 한다. 특히 교육행정 과정, 교육행정기회, 교육정책, 교육행정조직론, 체제이론, 그리고 교육경영 측면인 장학행정, 교육지도성, 교육재정론, 학교경영론에 역점을 둔다.

The course prepares educational leaders for dealing with major educational issues of educational administration. Learners in this course understand the way to build learning communities with teachers and students, attain professional practice and communication skills, and exercise the leadership.

• **학교현장실습 (Practicum)**

학교현장실습은 참관실습, 실무실습, 수업실습 등으로 나누어지며 교직과목을 이수한 학생들에게 병설 및 협력학교의 계획 밑에서 교사가 행하여야 하는 교육적 이해와 학생지도 기술을 연구하고 실습한다.

This is a teacher preparation course that represents the bridge between professional preparation and professional practice. This course is designed to provide opportunities for pre-service teachers to become competent and qualified profesio.



Towards Global Eminence

V

소프트웨어(SW)
기초교육 이수안내

소프트웨어(SW) 기초교육 이수안내

4차 산업혁명에 대비하기 위해 정부에서는 SW교육을 권장하고 있으며, 이를 위해 2018학년도 입학생부터 SW기초교육을 필수적으로 이수하도록 하고 있다.

SW기초교육은 “SW교양(SW이론 교육과목)”과 “SW코딩(SW실습 교육과목)”으로 구분하고 있으며 단과대학 및 후마니타스칼리지에서 개설하고 있다.

1. SW기초교육 안내

가. 2018학년도 입학생부터(편입생, 순수와국인 및 재직자 특별전형자는 제외) 소속 대학의 졸업요건에 따라 필수적으로 수강하여야 한다. 후마니타스칼리지에서 개설하고 있는 교양과목과 단과대학에서 개설하고 있는 전공과목 중 선택하여 수강할 수 있음(SW기초교육 개설교과목 목록 참조)

다. 학점인정은 교과목이 개설된 후마니타스칼리지와 단과대학의 이수구분을 따르되, SW기초교육 졸업여건을 이수한 것으로 인정함

2. 단과대학 및 학과별 SW기초교육 졸업요건

캠퍼스	단과대학	학점수	개설학과/전공	비고
서울 캠퍼스	간호과학대학	5		통계학(간호)과 후마니타스칼리지에서 개설된 SW과목으로 5학점 이수
	경영대학	6		후마니타스칼리지에서 개설된 SW과목만 인정
	무용학부	6		
	문과대학	6		
	미술대학	6		
	생활과학대학	6		후마니타스칼리지와 생활과학대학 인정 유사교과목만 SW과목으로 인정
	약학대학	6		약학과는 SW교육 제외
	음악대학	6		
	의과대학	6	의예과	
	이과대학	6		
	자율전공학과	6		
	정경대학	6		국제통상·금융투자학과 (재직자특별전형자임) 제외
	치과대학	6		후마니타스칼리지개설교과목과 소속대학(치과대학)에서 개설한 교과목만 인정
	한의과대학	6	한의예과	
	호텔관광대학	6		문화관광산업학과, 조리산업학과 제외

캠퍼스	단과대학	학점수	개설학과/전공	비고
국제 캠퍼스	공과대학	6		
	국제대학	6		
	생명과학대학	6		
	예술·디자인대학	6		
	외국어대학	6		후마니타스칼리지에 개설되는 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수
	응용과학대학	6		
국제 캠퍼스	전자정보대학	6		
	소프트웨어융합대학	6		
	체육대학	6		

3. SW기초교육 개설교과목 목록

no	학수번호	교과목명	개설 캠퍼스	개설단과대학
1	NURS3017	통계학(간호)	서울	간호과학대학
2	ENGLI2007	빅데이터와영어학습	서울	문과대학
3	HE1003	디지털시대의창의적사고	서울	생활과학대학
4	HI2006	BIM기반설계	서울	생활과학대학
5	HI1003	CAD표현기법	서울	생활과학대학
6	HI3003	디지털커뮤니케이션	서울	생활과학대학
7	CT2006	디지털패션일러스트레이션	서울	생활과학대학
8	CF3006	생활과학연구법	서울	생활과학대학
9	CT2007	텍스타일디자인CAD	서울	생활과학대학
10	CT4006	테크니컬3D패턴설계	서울	생활과학대학
11	OPS3225	기초약물동태학	서울	약학대학
12	PHRC5124	생물정보학	서울	약학대학
13	PHRC5124	약학통계학	서울	약학대학
14	PREME	의료통계학	서울	의과대학
15	PREME2021	생물정보학 및 Software coding	서울	의과대학
16	PREME2016	융합과학 및 의료인문학 7	서울	의과대학
17	BIOL4307	생물정보학	서울	이과대학
18	BIOL3318	시스템생물학	서울	이과대학
19	PHYS3308	전산물리학	서울	이과대학
20	PHYS3310	정보물리학	서울	이과대학
21	PHYS3315	캡스톤디자인 2(물리)	서울	이과대학
22	DISP3217	디스플레이시뮬레이션 및 실습	서울	이과대학
23	MATH3411	수치해석 1	서울	이과대학
24	MATH3412	수치해석 2	서울	이과대학
25	GEOG3055	원격탐사활용	서울	이과대학
26	GEOG2014	지리정보학개론	서울	이과대학
27	PHYS4314	빅데이터물리학	서울	이과대학

no	학수번호	교과목명	개설 캠퍼스	개설단과대학
28	CHEM4308	계산화학의이해	서울	이과대학
29	DISP3219	컴퓨터코딩 및 실습	서울	이과대학
30	DISP3218	회로 및 시스템시뮬레이션	서울	이과대학
31	TRADE1016	통계학	서울	정경대학
32	PSC3051	데이터를통해본정치	서울	정경대학
33	SOC3018	사회조사분석	서울	정경대학
34	SOC2005	사회통계학	서울	정경대학
35	SOC2007	양적연구방법론	서울	정경대학
36	PA2008	행정통계	서울	정경대학
37	ECON1004	경제통계학	서울	정경대학
38	ECON2041	계량경제학	서울	정경대학
39	ECON3041	SAS를이용한고급계량경제학	서울	정경대학
40	ECON4062	빅데이터통계학	서울	정경대학
41	ECON3042	금융계량경제학	서울	정경대학
42	ECON3043	응용계량경제학	서울	정경대학
43	JCOMM3042	데이터커뮤니케이션	서울	정경대학
44	SOC4046	사회학과기계학분석	서울	정경대학
45	JCOMM3059	데이터저널리즘	서울	정경대학
46	JCOMM4207	데이터커뮤니케이션의활용	서울	정경대학
47	TRADE3051	무역빅데이터	서울	정경대학
48	TRADE4047	무역실증분석	서울	정경대학
49	DEN2012	생물정보학개론	서울	치과대학
50	DEN2011	의학통계 및 연구방법	서울	치과대학
51	HOTEL3401	IT와Hospitality산업	서울	호텔관광대학
52	HOSPI2501	경영정보시스템	서울	호텔관광대학
53	HOSPI2507	경영통계학	서울	호텔관광대학
54	TOURS3004	관광e-비즈니스	서울	호텔관광대학
55	CONVM4508	관광MICE시장분석론	서울	호텔관광대학
56	FSMGT3512	비즈니스애널리틱스	서울	호텔관광대학
57	TOURC3026	기술과문화관광콘텐츠마케팅	서울	호텔관광대학
58	GED1243	디지털세계의신인류, 딥러닝과인공지능	서울	후마니타스칼리지
59	GED1420	부의진화-게임과네트워크	서울	후마니타스칼리지
60	GED1244	빅데이터를통한세상바로알기	서울	후마니타스칼리지
61	GED1720 GEE1954	소프트웨어적사유	서울	후마니타스칼리지
62	GED1231	인터넷의진화와미디어콘텐츠기술	서울	후마니타스칼리지
63	GED1711	인간-컴퓨터중심세계	서울	후마니타스칼리지
64	GED1227	네트워크기술을통한현재와미래사회	서울	후마니타스칼리지
65	GED1245	문화세계의변혁: 안드로이드세상	서울	후마니타스칼리지
66	GED1724	창의적사고를위한소프트웨어코딩	서울	후마니타스칼리지
67	GED1717	프로그래밍을통한논리적사유연습	서울	후마니타스칼리지

no	학수번호	교과목명	개설 캠퍼스	개설단과대학
68	GED1633	사이버스페이스문화와인간관계	서울	후마니타스칼리지
69	GEE1953	새로운생명체:인공지능	서울	후마니타스칼리지
70	GED1970	메카필로소피아:인간화된기계와기계화된인간사이	서울	후마니타스칼리지
71	GEE1345	알기쉬운소프트웨어코딩	서울	후마니타스칼리지
72	GED1969	4차산업혁명에서의생활의변화,사물인터넷	서울	후마니타스칼리지
73	AR531	BIM과 IPD	국제	공과대학
74	AE201	공학CAD	국제	공과대학
75	CE202 NE103	공학통계학	국제	공과대학
76	CE100 NE101 AMIE201 CHE257 ENV274 AE101 IE101 ME205	공학프로그래밍입문	국제	공과대학
77	IE306	데이터마이닝	국제	공과대학
78	ME305 IE207	실험통계학	국제	공과대학
79	AE203	응용공학통계학	국제	공과대학
80	IE209	인공지능론	국제	공과대학
81	ME336	전산열유체공학	국제	공과대학
82	IE407	컴퓨터시뮬레이션	국제	공과대학
83	IE410	CAD/CAM	국제	공과대학
84	AR209 AR231	건축디지털디자인응용	국제	공과대학
85	CHE453	공정설계	국제	공과대학
86	ME211	그래픽 및 공학설계	국제	공과대학
87	IE213	데이터베이스이론 및 실습	국제	공과대학
88	IE318	산업경영알고리즘 및 실습	국제	공과대학
89	ME301 NE359	수치해석	국제	공과대학
90	ME353	유한요소법	국제	공과대학
91	ME477	전산역학	국제	공과대학
92	ENV389	환경통계분석실습	국제	공과대학
93	IS4201	Econometrics	국제	국제대학
94	IS2503	Global Data Analysis for Economics and Business	국제	국제대학
95	IS2204	Statistics for Social Science	국제	국제대학
96	AMTH1005	통계학	국제	생명과학대학
97	CSE0001	소프트웨어기초탐구	국제	소프트웨어융합대학
98	SWCON101	소프트웨어융합개론	국제	소프트웨어융합대학
99	CSE207 CSE103	객체지향프로그래밍	국제	소프트웨어융합대학

no	학수번호	교과목명	개설 캠퍼스	개설단과대학
100	SWCON104	웹/파이선프로그래밍	국제	소프트웨어융합대학
101	FD105	디지털디자인	국제	예술·디자인대학
102	ELC471	테크놀로지와디지털콘텐츠	국제	외국어대학
103	AMTH2004	수리프로그래밍	국제	응용과학대학
104	SPACE431	전산모의실험	국제	응용과학대학
105	APHY2107	전산물리	국제	응용과학대학
106	SPACE231	기초프로그래밍 및 실습	국제	응용과학대학
107	APCH3104	소프트웨어화학 및 실습	국제	응용과학대학
108	SPACE232	우주수치계산	국제	응용과학대학
109	BME213	기초 프로그래밍	국제	전자정보대학
110	EE213	객체지향프로그래밍 및 실습	국제	전자정보대학
111	CPE104	스포츠외컴퓨터	국제	체육대학
112	GEE1127	네트워크의미래	국제	후마니타스칼리지
113	GEE1953 GED1210	새로운생명체:인공지능	국제	후마니타스칼리지
114	GEE1954 GED1720	소프트웨어적사유	국제	후마니타스칼리지
115	GEE1193	언어외컴퓨터	국제	후마니타스칼리지
116	GEE1955 GED1714	컴퓨터를만든수학:수학과정보기술	국제	후마니타스칼리지
117	GED1659	컴퓨터게임개론	국제	후마니타스칼리지
118	GEE1344	내손안의소프트웨어	국제	후마니타스칼리지
119	GEE1343	빅데이터를통한세상바로알기:데이터분석코딩	국제	후마니타스칼리지
120	GEE1345	알기쉬운소프트웨어코딩	국제	후마니타스칼리지
121	GED1217	인간과생활속의로봇	국제	후마니타스칼리지
122	GED1724	창의적사고를위한소프트웨어코딩	국제	후마니타스칼리지
123	GED1717	프로그래밍을통한논리적사유연습	국제	후마니타스칼리지



Towards Global Eminence

VI

전공교육과정

전공과정의 이수

1. 전공의 이수방법

가. 단일전공과정 및 다전공과정

- 모든 학생은 소속학과 또는 소속학과가 융합하여 설치한 융합전공 중 하나(이하 '제1전공'이라 함)를 이수하여야 하며, 제1전공은 단일전공과정 또는 다전공과정으로 이수할 수 있다.
 - 단일전공과정의 이수는 '제1전공' 하나만을 이수하는 것으로 단일전공이수학점을 이수하여야 한다.
 - 다전공과정의 이수는 재학 중 소속학과 또는 소속학과가 융합하여 설치한 융합전공 중 하나를 이수하고, 동일한 모집단위 또는 타 모집단위의 전공을 추가로 이수하는 것으로서 각 해당전공에서 지정한 다전공이수학점을 이수하여야 한다.
 - 전공과정을 다전공으로 이수하고자 하는 경우 소정의 기간에 제1전공 외에 추가로 이수하고자 하는 전공을 이수 신청 후 해당 학과장(전공지도교수)의 승인을 받아야 하며, 두 개의 전공까지 이수를 승인받을 수 있다.
- 2019학년도 입학자부터 단일전공과 다전공의 이수 교과목이 동일한 경우에는 이를 중복인정하지 않는다. 다만, 인정을 원하는 단과대학은 교육과정 시행세칙에 반영하여 운영하여야 한다.
- 융합전공 제1전공 진입은 1학년말부터 2학년말 사이에 결정하는 것을 원칙으로 한다.
- 부전공과정은 전공과정의 이수로 인정하지는 않으며, 소정의 부전공과정을 이수한 자에게는 학위증서에 부전공을 표시한다. 부전공과정을 이수하고자 하는 전공의 교육과정 내규(시행세칙)에 의거하여 부전공 교과목을 졸업 시까지 21학점 이상 취득하여야 한다.

나. 이수구분, 이수체계 및 전공 내 트랙

- 전공과목은 전공필수, 전공선택, 전공기초로 구분하며 각 이수구분별로 학과(전공)별 교육과정에서 정한 최소 학점 이상을 취득하여야 한다.
- 학과(전공)별 교육과정 내규에 의거하여 타 전공에서 개설된 교과목을 이수하고자 하는 전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 학과(전공)별 내규에 별도의 지정이 없는 경우 타 학과(전공)과목의 취득학점은 자유선택학점으로 인정되어 졸업학점에 포함된다.
- 학과(전공)별 교육과정 내규에 의거하여 학사과정생이 대학원 과정의 과목을 이수할 수 있다.
- 전공별로 제시된 전공이수체계도를 참조하면 전공과목 이수과정을 안내 받을 수 있다.(전공이수체계도는 학생의 교육과정 이수체계를 안내하는 것으로 강제사항은 아니며, 상세한 전공이수체계에 대한 안내는 해당 학부(과)·전공에서 받는다)
- 산학협력맞춤형트랙 등 전공 내에 분야별로 특화된 교육과정인 '트랙'을 운영할 수 있으며, 트랙 이수 신청자는 졸업을 위해 교육과정 트랙이 정한 졸업요건을 충족하여야 한다.

다. 기타

- 각 전공별 교육과정에서 내규로 정한 규정을 준수하여야 한다.(각 전공별 교육과정 참조)
- 기타 세부적인 내용은 본 교육과정 및 소속 학과의 전공시행세칙을 따른다.

2. 단일전공과정의 이수

- 제1전공만을 깊이 있게 이수하고자 할 경우 단일전공과정으로 제1전공을 이수한다.

3. 다전공(복수전공)과정의 이수

가. 다전공과정 이수 방법

- 다전공과정의 이수를 돕기 위하여 각 전공별로 전공 이수학점수를 최소화한 다전공과정 이수학점이 지정되어 있으며, 다전공과정 이수자는 제1전공에서 지정한 다전공과정 이수학점(전공기초, 전공필수, 전공선택)과 제2전공에서 지정한 다전공과정 이수학점(전공기초, 전공필수, 전공선택)을 모두 이수하여야 한다.
- 동일 단과대학 내에서 전공기초과정이 동일한 두 개의 전공을 다전공과정으로 이수할 경우 각각의 전공에서 다전공학점이수에 필요한 전공필수 및 전공선택학점만 이수하면 다전공과정을 이수할 수 있다.
 - 전공기초(구 전공교양)과정이 다른 두 개의 전공을 다전공할 경우에는 두 개의 전공 과정에서 각각 전공기초 과정을 이수하여야 한다.
- 두 개 이상의 전공과정에서 서로 중복되어 있는 전공과목을 이수할 경우 복수의 전공 모두에서 다전공과정 이수를 위한 전공 이수학점으로 인정하되 졸업학점에는 중복하여 산입하지 않는다.
 - 전공 A에서 전공필수(또는 선택) 과목으로 이수한 전공과목이 전공 B에서 전공선택(또는 필수)과목으로 개설되어 있을 경우 다전공과정이수에 필요한 전공 A의 전공필수(또는 선택) 학점 및 전공 B의 전공선택(또는 필수)학점으로 인정받는다.
 - 이 경우, 단과대학별 교육과정 시행세칙을 통해 중복인정학점수를 제한할 수 있다.
- 부전공과정은 다전공과정으로 인정하지 않으며 부전공과정의 이수와 관계없이 단일전공과정 또는 다전공과정을 이수하여야 한다.
- 교직과정은 다전공과정으로 인정하지 않는다.

나. 다전공과정 이수 전공

- 다전공 과정의 이수가 가능한 전공
 - 아래의 다전공과정 이수 금지 전공 외에 학과(부)에 설치된 전공(서울캠퍼스에 설치된 전공도 이수가능하나, 2006학번 이후 학생은 신청 및 선발된 경우만 가능함)
 - 연계전공
- 학생 소속별 다전공 이수 금지 전공(학과)

구분	서울캠퍼스 설치 전공	국제캠퍼스 설치 전공
서울캠퍼스 소속 학생 다전공 이수 금지 전공	의·약학 계열 전공/간호과학대학/ 예·체능계열 전공/자율전공학/특성화고졸재직자전형학과 (국제통상·금융투자학과, 문화관광산업학과, 조리산업학과)	글로벌커뮤니케이션학부 영미어문전공/ 영미문화전공/동서의과학과
국제캠퍼스 소속 학생 다전공 이수 금지 전공	의·약학 계열 전공/간호과학대학 전공/예·체능계열 전공/ 자율전공학/문과대학 영어영문학과, 응용영어통번역학과, 특성화고졸재직자전형학과(국제통상·금융투자학과, 문화관광산업학과, 조리산업학과)	동서의과학과

다. 다전공과정의 이수신청 및 선발

- 다전공과정을 이수하고자 하는 학생은 이수하고자 하는 제2전공이 설치된 학과에 다전공과정 이수를 신청하여 선발되어야 한다. 다전공과정 이수자 선발은 매 학기 중 실시하며 선발된 학생에 한하여 다음 학기부터 수강신청이 가능하다. 단, 2011학년도 이전 입학생은 학기 중 다전공과정 신청기간에 미리 신청한 경우 선발과정 없이 다음 학기부터 수강신청이 가능하다.
- 다전공 신청은 2학기 이상(편입생은 1학기 이상) 등록하고 신청 당시 재학 중인 자에 한하여 신청자격을 부여한다. 단, 수업 연한을 초과한 자는 신청할 수 없다.

라. 다전공(복수전공)과정 중도 포기자의 학점 인정

- 다전공과정의 이수를 중도에 포기한 경우 기 취득한 해당 다전공과정의 이수 학점은 자유선택학점으로 인정하며 이 경우 제3의 타 전공을 다전공하거나 주 전공을 단일전공과정으로 이수하여야 한다.

4. 부전공과정의 이수

- 부전공과정으로 이수하고자 하는 전공의 교육과정 내규(시행세칙)에 의거하여 부전공 교과목을 졸업 시까지 21학점 이상 취득하여야 한다.
- 부전공과정 이수자는 전공별로 지정한 전공필수 및 전공선택학점을 이수하여야 한다.
- 부전공과정의 이수를 중도에 포기할 경우 이미 취득한 부전공 교과목의 학점은 자유선택학점으로 인정한다.
- 부전공과정 이수 심사는 졸업예정자를 대상으로 하여 본졸업사정기간 중 부전공 소속 단과대학 행정실에서 진행한다.
- 다전공과정의 이수가 금지된 전공은 부전공과정의 이수도 금지한다.

5. 융합전공과정의 이수

- “융합전공”이란 모집단위에는 설치되어 있지 않으나 2개 이상의 학과(전공)가 융합하여 편성된 새로운 전공을 말한다.
- 융합전공이수는 융합전공에 참여하는 학과의 소속학생에 한하여 1전공 진입이 가능하다.
- 융합전공 제1전공 진입은 1학년말부터 2학년말 사이 소정의 기간에 신청하여 지도교수의 승인을 득하여야 한다.
- 융합전공 운영내역

융합전공명	참여대학 및 참여학과
글로벌엔지니어링 융합전공	공과대학 : 사회기반시스템공학과(주관) 외국어대학 : 스페인어학과, 프랑스어학과, 러시아어학과
글로벌문화기술 융합전공	외국어대학 : 일본어학과(주관), 글로벌커뮤니케이션학부 영미문화전공, 영미어문전공 소프트웨어융합대학 : 소프트웨어융합학과
4D아트 융합전공	예술디자인대학 : 도예학과(주관), 환경조경디자인학과
아트&테크놀로지 융합전공	예술디자인대학 : 디지털콘텐츠학과(주관) 소프트웨어융합대학 : 소프트웨어융합학과
스마트팜공학 융합전공	생명과학대학 : 원예생명공학과(주관), 유전공학과, 식물환경신소재공학과

2021학년도 교육과정 기본원칙 및 경과조치

1. 기본사항

- 본 경과조치는 전공 또는 교양교육과정의 개편이 있을 시 개편년도 이전 입학자에 대하여 적용한다.
- 교육과정 개편 후에는 개편된 교육과정에 따라 수업이 운영되며, 개편된 교육과정의 교과목 이수를 통해 졸업에 필요한 학점을 취득하여야 한다.
- 본 경과조치의 입학년도는 신입학생은 입학년도를 의미하며, 편입학생은 입학한 학년도에 부여된 학번에 해당하는 년도를 의미한다.

2. 졸업이수학점

- 졸업이수학점의 기본원칙
 - 학생이 입학한 학년도 교육과정에서 정한 졸업이수학점을 따른다.

3. 이전 교육과정에 따라 취득한 학점의 이수구분 인정

- 기 이수한 과목의 이수구분은 해당과목을 이수한 당시의 해당학년도 교육과정의 이수구분을 그대로 적용함을 원칙으로 한다.
- 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공필수와 전공선택 학점은 학점을 취득할 당시의 이수구분 그대로 인정한다.
- 이전 교육과정에 따라 기 취득한 전공교양(또는 계열교양) 학점은 개편된 교육과정의 전공기초 학점으로 인정하거나, 개편된 교육과정의 전공기초 학점을 이전 교육과정의 전공교양(또는 계열교양) 학점으로 인정할 수 있다.
- 전공필수 학점을 초과하여 취득한 경우 초과한 학점은 전공선택으로 인정할 수 있다.
- 전 교육과정에서 기 취득한 교양학점의 인정은 '교양교육과정 개편에 따른 경과조치'를 따른다.

4. 전공교육과정 경과조치

- 학생은 학생의 입학년도 전공교육과정에서 정한 전공교육과정 기본구조의 적용을 받는다. 다만, 입학 이후에 전공교육과정이 개편되었을 경우에는 개편된 전공교육과정 기본구조 중 하나를 선택하여 적용받을 수 있다.
[해설] 전공 또는 교양교육과정에서 졸업을 위하여 필히 취득해야 하는 학점 구조를 교육과정 기본구조라고 하며, 학생은 입학년도 전공 교육과정에서 정한 전공교양, 전공필수, 전공선택(단, 2011학년도부터는 전공기초, 전공필수, 전공선택) 학점을 취득하여야 한다. 위의 말은 입학 이후에 교육과정 개편으로 인하여 기본구조가 변경된 경우에는 변경된 기본구조의 적용이 가능하다는 의미임. 단, 현재 전공과 교양 교육과정의 개편이 별개로 이루어지고 있으며, 이에 따른 경과조치도 다르게 적용되고 있으며 각각의 경과조치를 참조하기 바람.
- 개편 전 입학자의 전공과정 이수요건에 대하여 전공별로 본 경과조치 외 세부사항을 교육과정 시행세칙에 지정하여 운영할 수 있다.

[해설] 교육과정 개편 시 상기 1번에서 정한 경과조치 기본원칙을 적용하되, 전공에서는 전공교육의 특수성 또는 강좌 운영의 문제로 특정 교과의 이수, 대체과목의 지정, 이수학점의 변경 등의 세부내용을 지정할 수 있다. 이와 같은 부가적인 경과조치는 통상 교육과정 시행세칙으로 운영되며 입학년도 이외의 교육과정으로 전공교육과정을 이수하고자 하는 학생은 동 내용을 확인하여야 한다.

- 이수구분별로 부족한 학점은 개편된 교육과정에서 수강하여 취득한다. 다만, 개설된 교과목을 모두 수강하여도 이수구분별 소정의 학점이 부족한 경우, 그 나머지 학점은 대체 교과목을 수강토록 하여 보충하게 할 수 있다. 이에 관한 사항은 교육과정 시행세칙으로 정한다.

[해설] 예를 들어, 학생이 입학년도에서 정한 전공필수 학점을 모두 취득하지 않은 채로 전공교육과정이 개편되었다면, 개편된 전공교육과정의 전공필수과목 중 수강하지 않은 과목의 이수를 통해 전공필수학점을 충족할 수 있다. 만약 그렇게 함에도 불구하고 더 이상 전공필수로 이수할 과목이 없다면 이는 교육과정 시행세칙에서 정한 교과목의 이수를 통해 학점을 충족시킬 수 있다는 의미이다.

- 2011학년도부터 기존 전공교양(또는 계열교양)이 교양영역에서 전공영역으로 변경됨에 따라, 2011학년도 이후 전공교육과정에 의거하여 이수하고자 하는 자는 전공에서 지정한 전공기초, 전공필수, 전공선택 이수학점을 학년도 교육과정 단위로 선택하여 이수하여야 한다.

[해설] 학생이 입학년도 이후 전공교육과정으로서 2011학년도 이후 연도의 교육과정 기본구조를 선택하고자 한다면, 선택한 연도에서 정한 전공기초, 전공필수, 전공선택 학점으로 구성된 전공교육과정 기본구조를 하나의 패키지로 이수해야 한다는 의미임.

5. 교양교육과정 경과조치

- 2021학년도 후마니타스칼리지 교양교육과정 개편에 따른 경과조치에 따른다.

2021학년도 전공별 교육과정 기본구조표

대학명	학과/전공	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정			
			전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공필수		전공 선택	계
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택		
공과대학	기계공학과	130	21	19	45	85	9	21	12	23	56	-	12	9	21	
	산업경영공학과	130	21	6	57	84	3	15	6	35	56	-	6	15	21	
	원자력공학과	130	21	30	33	84	-	21	24	11	56	-	9	12	21	
	화학공학과	130	21	19	45	85	6	21	10	26	57	-	9	12	21	
	정보전자신소재공학과	130	21	21	42	84	-	21	21	14	56	-	12	9	21	
	사회기반시스템공학과	130	21	25	39	85	-	21	25	11	57	-	21	-	21	
	건축공학과	130	21	18	45	84	-	21	18	17	56	-	18	3	21	
	환경학및 환경공학과	환경학과	130	21	18	45	84	-	12	18	26	56	-	15	6	21
		환경공학과	130	21	18	45	84	-	12	18	26	56	-	15	6	21
	건축학과	165	21	93	12	126	-	21	93	12	126	-	33	-	33	
전자정보대학	전자공학과	130	30	26	28	84	-	35		24	59	-	9	12	21	
	생체의공학과	130	24	23	37	84	-	6	23	28	57	-	3	21	24	
소프트웨어 융합대학	컴퓨터공학과	140	18	48	30	96	12	12	27	15	54	-	24	6	30	
	소프트웨어융합학과	130	15	37	36	88	12	15	21	24	60	-	12	9	21	
응용과학대학	응용수학과	130	18	21	36	75	12	6	21	15	42	12	21	-	21	
	응용물리학과	130	18	21	36	75	12	18	21	6	45	-	21	-	21	
	응용화학학과	130	18	12	45	75	-	6	12	24	42	-	12	9	21	
	우주과학과	130	18	15	39	72	6	12	12	18	42	-	12	18	30	
생명과학대학	식물·환경신소재공학과	130	15	15	40	70	6	6	15	27	48	-	15	6	21	
	식품생명공학과	130	15	15	46	76	6	6	15	27	48	6	15	6	21	
	원예생명공학과	130	15	12	40	67	6	6	12	27	45	-	12	9	21	
	유전생명공학과	130	15	15	46	76	9	6	15	27	48	6	15	6	21	
	한방생명공학과	130	15	15	46	76	6	6	15	27	48	6	15	6	21	
국제대학	국제학과	120	12	6	39	57	6	12	6	30	48	3	6	15	21	
	글로벌한국학과	120	9	12	30	51	12	9	12	21	42	3	전공기초 : 9 전공선택 : 12 계 : 21			

대학명	학과/전공	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
			전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공필수		계
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	
외국어대학	프랑스어학과	120	-	9	57	66	-	-	9	45	54	-	9	12	21
	스페인어학과	120	6	12	51	69	-	6	12	30	48	-	12	9	21
	러시아어학과	120	-	6	54	60	-	-	6	48	54	-	3	18	21
	중국어학과	120	6	12	51	69	-	6	12	36	54	-	12	9	21
	일본어학과	120	6	12	51	69	-	6	12	30	48	-	12	9	21
	한국어학과	120	6	-	54	60	-	6	-	39	45	-	-	21	21
	글로벌커뮤니 케이션학부	영미어문전공	120	9	15	45	69	9	9	15	24	48	9	15	6
영미문화전공		120	9	15	45	69	9	9	15	24	48	9	15	6	21
예술디자인 대학	산업디자인학과	120	18	21	33	72	9	9	12	29	50	9	12	9	21
	시각디자인학과	120	18	9	46	73	6	9	9	32	50	6	9	12	21
	환경조경디자인학과	120	18	12	43	73	12	9	12	29	50	12	12	9	21
	의류디자인학과	120	18	12	43	73	6	9	12	29	50	6	12	9	21
	디지털콘텐츠학과	120	18	-	55	73	12	5	-	45	50	12	-	21	21
	도예학과	120	18	12	40	70	9	9	9	31	49	9	12	9	21
	연극영화학과	120	10	13	42	65	10	10	13	27	50	-	10	11	21
	포스트모던음악학과	120	21	12	43	76	10	12	12	26	50	-	12	21	33
체육대학	체육학과	130	7	9	44	60	6	7	9	23	39	-	9	12	21
	스포츠의학과	130	7	9	52	68	12	7	9	35	51	-	9	12	21
	골프산업학과	130	7	9	51	67	6	7	9	33	49	-	9	20	29
	스포츠지도학과	130	7	12	44	63	12	7	12	23	42	-	12	12	24
	태권도학과	130	7	9	44	60	6	7	9	23	39	-	9	12	21
융합전공	글로벌엔지니어링	120	-	6	66	72	-	-	6	36	42	-	-	21	21
	글로벌문화기술	120	6	15	48	69	-	6	15	27	48	-	15	6	21
	4D아트	120	18	-	51	69	12	9	-	36	45	12	-	-	-
	아트&테크놀로지	120	6	-	54	60	12	6	-	36	42	12	-	-	-
	스마트팜공학	130	15	15	46	76	-	15	15	21	51	-	-	-	-

· 각 이수구분별 소정학점 이상을 취득해야 함. 단, 전공필수 학점이 초과한 경우 초과학점은 전공선택 학점으로 인정 가능함

※ 글로벌한국학과 부전공은 전공기초 9학점, 전공선택 12학점 수강



Towards Global Eminence

VII

예술·디자인대학 교육과정

예술·디자인대학 교육과정

1. 교육목적

예술·디자인대학은 '문화 세계의 창조'를 위한 창작 이념을 바탕으로 올바른 인성과 전문지식, 고도의 기술 습득을 통하여 인류사회의 발전에 기여할 수 있는 인재양성을 교육목표로 한다. 나아가 정보화된 지식기반 사회에 창의적으로 대응하며 미래지향적인 세계관으로 글로벌 시대에 유연하게 적응하고, 이론과 실무능력을 겸비한 창조적인 인재 양성을 목표로 한다.

2. 교육목표

글로벌 시대의 창의적 인재양성을 목표로 종합적인 사고능력을 지닌 창의적 디자이너 양성을 위한 교육, 문화 콘텐츠 시대에 부응하는 첨단영상 전문 크리에이터 양성을 위한 교육, 창조적 조형 능력을 지닌 실험적 아티스트 양성을 위한 교육을 목적으로 한다. 따라서 예술과 문화생활의 실현을 위한 학문연구를 통하여 산업사회에서 요구되는 조형양식의 개발 및 독창적 디자인 문화의 창조, 미래 지향적인 생활공간의 창조, 21세기 첨단영상 예술 및 고급화된 대중문화의 창작 분야에 기여하고자 한다.

3. 전공별 교육과정 기본구조

학부/학과/전공/트랙명		졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
학부명 /학과명	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
산업디자인학과	일반	120	18	21	33	72	9	9	12	29	50	9	12	9	21
시각디자인학과	일반	120	18	9	46	73	6	9	9	32	50	6	9	12	21
	디자인비즈니스		-	6	9	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
환경조경디자인학과	일반	120	18	12	43	73	12	9	12	29	50	12	12	9	21
디지털콘텐츠학과	일반	120	18	-	55	73	12	5	-	45	50	12	-	21	21
	가상현실콘텐츠		-	0	15	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
의류디자인학과	일반	120	18	12	43	73	6	9	12	29	50	6	12	9	21
	글로벌패션MD		-	6	9	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-
도예학과	일반	120	18	12	40	70	9	9	9	31	49	9	12	9	21
연극영화학과	일반	120	10	13	42	65	10	10	13	27	50	0	10	11	21
	연극		10	13	35	58	-	10	13	27	50	-	-	-	-
	영화		10	13	35	58	-	10	13	27	50	-	-	-	-
포스트미디어음악학과	일반	120	21	12	43	76	10	12	12	26	50	0	12	21	33

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학과명	편성 교과목							
	전공기초		전공필수		전공선택		전공과목	
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
산업디자인학과	7	21	9	24	25	75	41	120
시각디자인학과	7	21	5	12	28	84	40	117
환경조경디자인학과	7	21	6	15	18	54	31	90
디지털콘텐츠학과	7	21	1	-	35	103	43	124
의류디자인학과	7	21	5	12	29	83	41	116
도예학과	6	18	5	12	21	63	32	93
연극영화학과	10	26	13	27	35	88	58	141
포스트모던음악학과	7	21	6	15	34	94	47	130

5. 졸업능력인증제

가. 2016학년도 이후 입학생

- 후마니타스칼리지 기초필수교과의 “대학 영어”에서 80점 이상의 성적 취득
- 어학시험

인증내용	요건 ①~⑧ 중 택 1
	① TOEIC : 650점 이상
	② TOEFL(CBT) : 173점 이상
	③ TOEFL(IBT) : 61점 이상
	④ New TEPS : 280점 이상
	⑤ G-Telp : 57%(Level2) 이상
	⑥ TOEIC Speaking : 110점(5급) 이상
	⑦ OPIc : IM1 이상
	⑧ NEAT : 198점 이상

- 순수외국인 학부 신입학 및 편입생의 경우에는 한국어능력시험(S-TOPIK) 4급 이상 취득 시 Pass로 인정
- * 상기 조건 중에서 한가지만 충족하면 Pass로 인정

나. 2008학년도 이후 입학생~2015학년도 이전 입학생

- 후마니타스칼리지 기초필수교과 “영어 2”에서 80점 이상의 성적 취득
- 어학시험

인증내용	요건 ①~⑧ 중 택 1
	① TOEIC : 650점 이상
	② TOEFL(CBT) : 173점 이상
	③ TOEFL(IBT) : 61점 이상
	④ New TEPS : 280점 이상
	⑤ G-Telp : 57%(Level2) 이상
	⑥ TOEIC Speaking : 110점(5급) 이상
	⑦ OPIc : IM1 이상
	⑧ NEAT : 198점 이상

- 순수외국인 학부 신입학 및 편입생의 경우에는 한국어능력시험(S-TOPIK) 4급 이상 취득 시 Pass로 인정
- * 상기 조건 중에서 한 가지만 충족하면 Pass로 인정

다. 2004~2007학년도 입학생

- TOEIC 600점 이상 취득하면 Pass로 인정함
- 기초교양 외국어영역 2단계의 “Global English 2”(구.핵심교양 외국어영역 2단계 “예술·디자인대학 전문영어”)에서 80점 이상의 성적을 취득하면 CRS Pass로 인정
- * 상기 두 조건 중에서 한 가지만 충족하면 Pass로 인정

라. 2003학년도 이전 입학생

- CRS제도 적용 폐지함

6. 예술·디자인대학 영어강의 의무 이수제 시행

가. 2008학년도 이후 신입학생

- 학생이 졸업하고자 하는 전공의 전공과목 중 개설 된 영어강좌를 3강좌 이상 이수해야 졸업
- 8학기까지 3강좌 이상 이수하지 못할 경우, 졸업유예로 처리 함

나. 2008학번 이후 편입학생

- 학생이 졸업하고자 하는 전공의 전공과목 중 개설 된 영어강좌를 1강좌 이상 이수해야 졸업
- 편입 후 4학기까지 1강좌 이상 이수하지 못할 경우, 졸업유예로 처리 함

다. 2007학년도 이전 입학생

- 2007학년도 이전 입학생은 영어강의 의무 이수제를 적용하지 않음

7. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

산업디자인학과 교육과정

학과소개

- 1989년 산업디자인학과(공업디자인, 시각디자인)로 출발하여 디자인교육의 전당으로서의 역할을 수행하며 꾸준히 발전해 왔다. 1999년부터 산업디자인전공으로 분리되어, 제품디자인과 환경디자인의 전공영역을 중심으로 보다 적극적인 전공교육의 기틀을 마련하였다. 우수한 디자인 인력의 배출을 위하여 디자인의 역사부터 현대 디자인의 사조, 그리고 미래디자인의 전망까지의 이론 교육과 디자인 프로세서의 이해와 응용, 디자인 생성과 생산에 필요한 실기교육을 잘 조화시켜 나가는 효과적이고 다양한 교육시스템을 가지고 있다.
- 적절히 구성된 교과과정과 더불어 디자인의 특성을 고려한 현장교육과 이론교육의 조화로운 실천을 위하여 교육용시설 및 기자재를 확충·운영하고 있으며, 국내·외에서 우수한 연구경력을 가진 교수진들과 학생들의 산업디자인에 대한 열의가 모여 각종 공모전과 전시회를 통하여 많은 수상경력을 쌓아가며 두각을 나타내고 있다. 그에 힘입어 대부분의 졸업생들은 기업체 및 기타 산업체에서 산업디자이너로서 그 능력을 인정받고 있어 현대사회에 필요한 미래 한국 산업디자인계의 중추적인 재목으로서의 인성과 재능을 겸비한 선두 주자가 될 것으로 기대된다.

1. 교육목적

예술·디자인대학 산업디자인과는 인류가 축적해 온 지식과 기술을 학제적인 접근방법을 통해 보다 진보된 제품과 제품 개발시스템, 그리고 환경과 환경시스템을 창출하고, 생활환경을 적극적으로 개선할 수 있는 종합적인 사고능력을 갖춘 우수인력(Good Designer) 양성을 목적으로 한다. 즉 과거와 현재 그리고 미래 산업디자인 교육에 대한 심도 있는 연구를 통하여, 제품디자인분야와 환경디자인분야의 특징과 연계성을 제시하고, 이를 교육과정에 적용하여 효과적인 교육이 시행될 수 있도록 노력하고 있다.

2. 교육목표

인간, 제품, 공간의 제반요소를 종합한 이상적인 생활환경의 창출을 위한 Good Designer 양성을 교육의 목표로 한다.

- 유기적인 사고능력을 겸비한 인재 양성
- 미적 조형능력을 갖춘 인재 양성
- 과학적 해석능력을 지닌 인재 양성

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
산업디자인학과	과목수	7	9	25	41
	학점수	21	24	75	120

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
산업디자인	120	18	21	33	72	9	9	12	29	50	9	12	9	21

2) 졸업논문 : 4학년 재학 중 포트폴리오를 제출하고 <졸업논문> 과목을 수강하여야 한다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

산업디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 산업디자인학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

② 산업디자인학과는 지식재산권을 바탕으로 제품속의 특허기술을 이해하고 사회적 문제의 인식(발견) 및 정의하고 생각을 개념화(자연과학의 원리와 법칙의 이용)하여 제품으로 구체화(발명, 공학적 수단)하는 과정을 통하여, 생각을 현실로 이룰 수 있다는 자신감과 진로를 개척할 수 있는 역량을 배양하고자 지식·창업트랙을 설치하여 운영한다.

제2조(일반원칙) ① 산업디자인학을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 산업디자인학과(전공)의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 산업디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 산업디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

1) 단일전공과정 : 산업디자인학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공필수 21학점을 포함하여 전공학점 72학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 산업디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공 과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 산업디자인전공을 다전공 과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.

③ 졸업인증 절차 : 산업디자인학과 전공, 다전공, 부전공 학생 모두는 산업디자인학과에서 선정한 6개의 3학년 선수 과목들 중 반드시 2과목을 자유롭게 선택하여 이수하여야 4학년 졸업인증 5개의 과목을 수강할 수 있는 자격이 주어진다.

졸업 예정자는 4학년 졸업인증 5개의 과목 중 3개의 과목을 자유롭게 선택하여 1학기 및 2학기에 걸쳐 졸업인증을 받는다. 졸업인증 기준은 인증과목의 성적을 기준으로 이루어지며, 졸업논문 과목의 성적이 F학점 처리될 경우 졸업할 수 없다.

<제품디자인 1→제품디자인 2, 환경디자인 1→환경디자인 2, 전시디자인 1→전시디자인 2, 스마트융합디자인 1→스마트융합디자인 2, 산업디자인종합설계 1→산업디자인종합설계 2, 졸업논문>

4학년 학생 및 졸업 예정자들은 위의 선택과목을 통해서 1학기 <졸업사정회>, 2학기 <졸업전시회, 학술논문개제 및 발표, 포트폴리오 심사> 등의 학과 인증 절차를 반드시 통과하여야 졸업할 수 있다.

제6조(부전공이수학점) ① 산업디자인전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.

② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.

제7조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 9학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 산업디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제8조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 5 장 기 타

제11조(필수교과목의 이수) 2007학년도 이전 입학생 중 산업디자인학과를 선택한 학생은 해당전공 필수과목인<기초산업디자인 1>, <기초산업디자인 2>를 수강하기 위해서 전공기초 과목인 <관찰과표현>과 <재료와표현> 두 과목 성적이 모두 80점 이상이어야 한다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부(필요시)

[별표4] 선·후수과목 이수체계도 1부

[별표5] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표6] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

산업디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
1	전공 기초	산업디자인리서치	FD112	3	3				1	○	○			
2		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○		3	
3		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○		3	
4		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○		3	
5		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○		3	
6		드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○		3	
7		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○		3	
8	전공 필수	기초산업디자인 1	ID2003	3	2	2			2	○			2	
9		기초산업디자인 2	ID2004	3	2	2			2		○			
10		트렌스포테이션디자인 1	ID3013	3	2	2			3	○			2	
11		공간디자인 1	ID3014	3	2	2			3	○			2	
12		3D 디자인 1	ID2013	3	2	2			2	○			2	
13		3D 디자인 2	ID2014	3	2	2			2		○		2	
14		산업디자인사	ID2001	3	2	2			2	○			2	
15		Space Analysis 1	ID3015	3	2	2			3	○			2	선수과목
16		졸업논문(산업디자인학전공)	ID4012	0					4	○	○			
17	전공 선택	재료와구조 1	ID2011	3	2	2			2	○			2	
18		VR디자인 1	ID2019	3	2	2			2	○			2	
19		디자인드로잉 1	ID2018	3	2	2			2	○			2	
20		현대디자인과문화	ID2002	3	2	2			2		○		2	
21		헬스케어디자인	ID2020	3	2	2			2		○		2	
22		디자인드로잉 2	ID2021	3	2	2			2		○		2	
23		VR디자인 2	ID2022	3	2	2			2		○		2	
24		UX디자인	ID3012	3	2	2			3	○			2	선수과목
25		디지털아이디어발상	ID3016	3	2	2			3	○			2	
26		산업디자인마케팅	ID3010	3	2	2			3		○		2	
27		서비스디자인	ID3017	3	2	2			3		○		2	선수과목
28		트렌스포테이션디자인 2	ID3018	3	2	2			3		○		2	선수과목
29		공간디자인 2	ID3019	3	2	2			3		○		2	선수과목

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고	
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간		
30	전공 선택	Space Analysis 2	ID3020	3	2	2			3		○		2	선수과목	
31		산업디자인종합설계 2	ID4024	3				3	4		○				후수과목 (P/N)
32		제품디자인 1	ID4014	3	2	2			4	○			2	후수과목	
33		환경디자인 1	ID4016	3	2	2			4	○			2	후수과목	
34		스마트융합디자인 1	ID4015	3	2	2			4	○			2	후수과목	
35		전시디자인 1	ID4017	3	2	2			4	○			2	후수과목	
36		산업디자인비즈니스	ID4018	3	2	2			4	○			2		
37		제품디자인 2	ID4020	3	2	2			4		○		2	후수과목	
38		환경디자인 2	ID4022	3	2	2			4		○		2	후수과목	
39		스마트융합디자인 2	ID4021	3	2	2			4		○		2	후수과목	
40		전시디자인 2	ID4023	3	2	2			4		○		2	후수과목	
41		산업디자인종합설계 1	ID4019	3				3	4	○			4	후수과목 (P/N)	

[별표2]

타전공인정과목표

전공명 : 산업디자인학과

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	디지털콘텐츠	DC201	3D 모델링	3	전공선택		
2	시각디자인	VID3013	인터랙티브콘텐츠디자인	3	전공선택		
3	의류디자인	TC203	감성공학과디자인	3	전공선택		

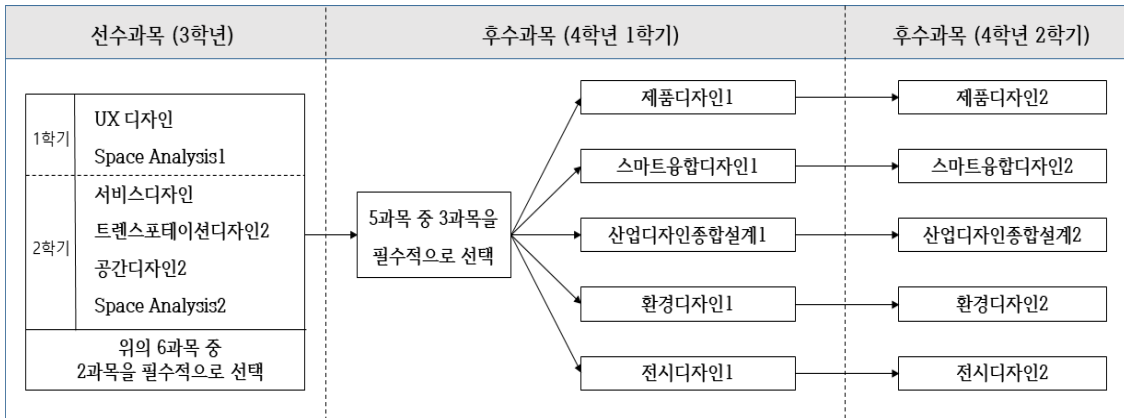
[별표3]

선수과목 지정표

후수과목(4학년 2학기)			후수과목(4학년 1학기)			선수과목(3학년)		
학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점
ID4020	제품디자인 2	3	←	ID4014	제품디자인 1	3	←	ID3012 UX 디자인 3 ID3015 Space Analysis 1 3 ID3017 “서비스디자인” 3 ID3018 “트렌스포테이션디자인 2” 3 ID3019 “공간디자인 2” 3 ID3020 “Space Analysis 2” 3
ID4021	스마트융합디자인 2	3	←	ID4015	스마트융합디자인 1	3		
ID4024	산업디자인종합설계 2	3	←	ID4019	산업디자인종합설계 1	3		
ID4022	환경디자인 2	3	←	ID4016	환경디자인 1	3		
ID4023	전시디자인 2	3	←	ID4017	전시디자인 1	3		

[별표4]

선·후수과목 이수체계도



- [3학년]

“UX 디자인, Space Analysis 1, 서비스디자인, 트렌스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2” 선수 6과목 중 2과목을 의무적으로 이수하여야 4학년 1학기에 졸업인증과목 중 후수 “제품디자인 1, 스마트융합디자인 1, 산업디자인종합설계 1, 환경디자인 1, 전시디자인 1” 과목 중 3과목을 자율적으로 선택할 수 있다.

위의 4학년 졸업인증과목 1학기과 연계하여 2학기에는 “제품디자인 2, 스마트융합디자인 2, 산업디자인종합설계 2, 환경디자인 2, 전시디자인 2” 과목 중 1학기에 선택한 동일한 3과목을 필수적으로 이수하여야 한다.

- [4학년]

졸업전시 및 졸업논문을 통하여 졸업 인증 받는다. 해당 교과목은 4학년 1학기 교과목 중 3과목을 선택할 수 있고 1학기에 선택한 과목은 2학기까지 수강하여 졸업자격을 얻을 수 있다. 3학년 선수 6과목 중 2과목을 필수적으로 선택하여 이수하여야 4학년 1학기과 2학기의 후수과목 수강이 가능하다.

위와는 별개로 졸업 예정자는 4학년 1학기 또는 2학기에 “졸업논문” 과목을 의무적으로 신청하여야 한다.

산업디자인학과 교과목 해설

• 산업디자인리서치 (Industrial Design Research)

창조적 디자인전개 과정에서 갖추어야할 기본적인 조사, 분석, 연구 방법을 학습한다. 다양한 디자인 리서치 사례와 프로젝트를 통해 산업디자인 컨셉 전개과정에서 필요한 논리적 사고와 접근 방법을 학습한다.

Students learn basic methods of investigating, research, and analysis, needed to prepare for creative design process. Students acquire logical thinking and approaching methods needed for Industrial Design concept process through various research cases and projects.

• 기초산업디자인 1 (Basic Industrial Design 1)

산업디자인의 기본적인 프로세스를 통하여 전반적이고 기초적인 산업디자인의 이해를 도모하며, 각 단계별 실제 디자인 전개 과정을 경험함으로써 다각적으로 변화하는 현대 산업디자인 시장 환경에 대비할 수 있는 디자이너의 기틀을 마련한다.

This course equips students with the understanding of general and basic industrial design process through basic industrial design process. This course prepares students with the basis of a designer that may be able to cope with the environment of multi-faceted, diversifying modern industrial design market by having them experience step by step practical design process.

• 기초산업디자인 2 (Basic Industrial Design 2)

조형예술이 추구하는 창조적인 사고를 합리적으로 배양하여 창의적이며 합리적인 디자이너의 안목을 형성하는데 도움이 되고 상업, 커뮤니케이션, 환경의 분야까지 활동영역을 넓히는 디자인을 학습한다.

This course helps students to establish creative and rational insights of a designer by rationally cultivating creative thinking process. Students learn the design that broadens the activity areas to business, communication, and environmental field.

• 트랜스포메이션디자인 1 (Transportation Design 1)

운송기기디자인의 기본의 지식 습득을 통해 디자인 기술과 프로세스를 익힌다. 프로토타입 제작 및 아이디어 스케치 전개 등 기초적인 프로세스 습득 개발을 목표로 학습한다.

This course aims for students to acquire and develop design skill and process through Basic knowledge of Transportation design. prototype manufacturing, idea sketches and design development.

• 공간디자인 1 (Space Design 1)

인간 본위의 삶의 가치를 확대 영위할 수 있는 이상적인 생활 공간의 형성과 고유한 공간 문화의 사회적 실현은 매우 중요하다. 공간디자인에 대한 의미와 개념, 현상적인 제 특징을 종합적으로 이해하고, 이와 관련한 다양한 실존 사례와 연구 사례를 조사, 분석하는 과정을 통하여 디자인의 논리 체계를 구축할 수 있는 기초능력을 배양한다.

Formation of ideal living space that can lead human oriented value of the life and social realization of distinct space culture are very important. We can understand about meanings, concepts, features of Space Design and we can develop the ability to build logic of design in the course of real cases, investigation and analysis.

• 3D Design I (Three Dimensional Design I)

디자인의 기본적 시각 구성요소인 선, 면, 입체와 조형적 상관관계의 분석을 통한 이해와 학습을 한다. 시각적으로 아름다운 것의 창조를 통한 심미적인 감각을 향상을 목적으로 한다.

The visual organization of design elements such as line, plane, volume, and the analysis of their abstract relationships and principles of order are studied. The course aims to develop the students aesthetic sense through the creation of

abstract visual order.

- **3D Design II (Three Dimensional Design II)**

향후 실무에서 구체적으로 표현되는 제품 및 환경 디자인의 조형에 있어 기초가 되는 수업으로 3차원, 즉 입체가 내포하는 형태적 의미를 이해하고 분석함으로써 자신의 생각을 인간의 감성언어로 조명하고 다양한 재료를 통해 형태적 언어로서 표현하는 과정을 학습한다.

The students learn to illuminate their thoughts with human emotional language by understanding and analyzing the meaning of forms that the 3 dimensional figures contain. They learn to express their thoughts with figurative language through various materials.

- **산업디자인사 (History of Industrial Design)**

산업디자인 역사와 관련된 이론 수업으로서, 예비 디자이너 또는 디자인전공 학생에게 요구되는 기본적인 지식을 학습한다. 특히 오늘날의 디자인은 과거의 디자인을 경유하여 생성된 디자인임으로, 디자인사를 이해함으로써 현재의 디자인을 분석하고 최종적으로는 미래 지향적 디자인을 이끌어내는 중요한 단서를 제공하는 역할을 하게 된다.

This course is study of theories related to history of industrial design. Students gain basic knowledge required for industrial design majors. Today's design is passed on from the past design and therefore by understanding the history of design, students can analyze contemporary design which ultimately leads to provide clues that will draw out the future oriented designs.

- **재료와구조 I (Material & Structure I)**

디자인의 전개와 적용과정에서 필요한 재료의 특징과 다양성에 대하여 연구하고 각각의 재료에 알맞은 구조의 관계를 집중적으로 알아본다. 실습을 통해서 재료의 특성을 파악하고 이에 구조적 측면도 함께 탐구할 수 있도록 한다.

This course focuses on researching properties and diversity of materials needed for the process of design development and application. It researches on the relationship of rational composition proper for each different materials. Students are led to understand the qualities of the materials and to investigate the compositional aspect as well.

- **VR디자인 1 (Virtual Reality Design 1)**

산업디자인 분야에서 요구되는 설계 프로그램, 가상현실, 증강현실 등 3차원 모델링과 다양한 콘텐츠 및 시뮬레이션을 위하여 컴퓨터 프로그램과 기기 조작법의 기초적 지식을 이론적 배경을 통해 학습한다.

Learn the basic knowledge of computer programming and equipment operating method through theoretical background for design program, virtual reality, augmented reality, 3D modeling and a variety of content and simulation required in the industrial design field.

- **디자인드로잉 1 (Design Drawing 1)**

자기의 생각을 올바르게 표현하기 위해서는 체계적인 면의 이해를 통한 완벽한 퍼스펙티브로의 표현을 실현하여야 한다. 본 교과는 다양한 표현기법을 바탕으로 짧은 시간 내에 정확하고 효과적인 표현력을 길러 시각적인 아이디어 전달을 원활히 하기 위해 창의적인 응용력을 키운다.

This course uses variety of expressive techniques to develop effective way to express in order to communicate visual ideas swiftly and accurately. It also helps develop creative application ability and a way to express one's ideas well through systematic thinking process.

- **현대디자인과문화 (Modern Industrial Design & Culture)**

디자인 환경의 발전과 디자인에 대한 소비자들의 인식이 변화함으로써 디자인을 특별한 것이라 생각하지 않고 자연스럽게 당연한 것으로 여겨지면서 발생하는 문화적 변화와 그로인해 발생하는 문화적 충격과 발전에 대한 연구를 기반으로 좀 더 효과적이고 진취적인 디자이너로서의 역량을 키운다.

As the environment of design progresses the perception of consumers for design changes accordingly, thus leading them to perceive design as natural and take it for granted rather than considering them as special. This course cultivates the ability to become more effective and dynamic as a designer by researching the culture shock and progress that arise as a result of such changes.

- **헬스케어디자인 (Health Care Design)**

인간의 수명 연장과 빠르게 발전하고 있는 기술은 우리의 라이프 스타일에 많은 영향을 끼치고 있다. 현대 사회에서의 헬스케어 제품의 중요성은 더욱 증대되고 있다. 헬스케어 제품의 사용 환경 및 사용자와 중요성과 필요성에 대하여 토론과 실습을 통해 헬스케어 디자인의 전문적인 창의성과 분석능력을 키운다.

The extension of life span and rapidly developing technology has tremendous effects on our life style. The relative importance of Health care products is growing largely in contemporary society. extension of life span. In response to this growth students are to understand the user environment and between the user and the Health care product. In this course students learn to cultivate creativity and analyzing ability through completing the speciality of health care design.

- **디자인드로잉 2 (Design Drawing 2)**

가상의 실물을 눈앞에 있는 것처럼 평면에 표현하는 것으로 다양한 기법과 여러 가지 표현 재료를 가지고 투시도법을 기반으로 가장 이해하기 쉬운 완성 예상도를 그릴 수 있도록 한다.

This course equips students with the ability to render preliminary sketches that are easy to understand using various techniques and materials following the basis of transparent techniques. It is the technique of rendering hypothetical figures on the 2 dimensional plane as if they exist before one's eyes.

- **VR디자인 2 (Virtual Reality Design 2)**

가상현실, 증강현실 등 3차원 모델링과 영상 이미지 제작의 기초적 지식을 바탕으로 산업디자인 분야에서 필요한 콘텐츠 및 시뮬레이션 제작 등 전문적인 지식을 학습한다.

Acquire professional knowledge required in producing contents and simulation based on the basic knowledge of virtual reality, augmented reality, 3D modeling and video images industrial design.

- **UX디자인 (User Experience Design)**

광범위한 조사과정 및 분석 방법을 바탕으로 사용자의 경험을 중점적으로 연구 제안한다. 이를 위하여 연구방법 및 이론에 대한 이해와 새로운 컨셉 전개와 개발을 중점적으로 학습한다.

Based on broad research process and analyzing methods, this course focuses on exploring and researching user's experience. For that purpose students learn to understand research methods and theories of new concept development.

- **디지털아이디어발상 (Digital Ideation)**

디지털 기술을 활용한 창조적 접근 방법을 바탕으로 문제 해결과 디자인의 질적 서비스를 향상시키기 위한 새로운 아이디어를 개발하는 과정이다.

A process of developing new ideas for improving the service quality of the problem solving and design based on a creative approach utilizing digital technology.

- **Space Analysis 1**

공간의 성격을 규정짓는 중요한 요소들의 구성과 배치, 형태전개의 조형적 조화를 실현할 수 있는 능력을 키운다. 공간의 구성요건에 대하여 체계적인 과정을 통하여 이해하고, 공간(실내, 실외)과의 상관관계에 대해서 분석 비교한다. 공간과 공간구성요소를 활용한 시각적 효과를 극대화 할 수 있는 역량을 키운다.

This course cultivates the ability to actualize the harmony of forms and composition, arrangement of important factors that determines the character of space. Students understand factors that compose living environment through systematic process. They analyze and compare its relationship with the living spaces(both indoor and outdoor). Students develop the ability to maximize the aesthetic effect utilizing the space and the factors that compose the space.

- **산업디자인마케팅 (Marketing Theory of Industrial Design)**

디자인과 마케팅에 대한 본질을 이해하고, 다양한 사례를 통한 마케팅에 대한 통찰력을 키우고, 디자인관련 전략, 마케팅 등 폭넓은 지식과 디자인 기획자로서의 마인드와 자질을 갖출 수 있는 계기가 되도록 한다.

This course is designed to aid students' understanding of basic qualities of design marketing and cultivate insights for design planning through various case studies. This course offers opportunities to equip students with wide range of knowledge and skills such as planning strategy and marketing to become an effective design planner.

- **서비스디자인 (Service Design)**

4차 산업의 핵심인 네트워크 서비스 플랫폼을 기반으로 혁신과 의료, 교통, 교육, 소매 등 다양한 분야에서 인간 중심의 서비스 접근 방법과 미래의 디자인 솔루션을 연구한다.

This course focuses on seeking service approaching methods and studying the future of human-centered design solutions in a variety of fields such as industrial innovation, health care, transportation, education, and retail...etc. based on network services platform which is the core of the quaternary sector of the economy.

- **트랜스포메이션디자인 2 (Transportation Design 2)**

다양한 운송기기 디자인을 통하여 실무적 지식, 창조적 관점의 미래 디자인, 열정과 실험적 작업, 프로토타입 제작 및 아이디어 스케치 전개 등 실무 프로세스 습득 개발을 목표로 학습한다.

This course aims for students to acquire and develop practical process through practical knowledge, future design of creative perspective, lab works of passion and experiment, prototype manufacturing, and idea sketches and development.

- **공간디자인 2 (Space Design 2)**

디자인 유형별 이용 주체와 생활양식, 공간의 제 구성 요소와 표현 내용, 연출 효과 등에 대하여 종합적으로 이해 할 수 있는 차별화된 공간디자인 사례를 탐구 학습하고 체험한다. 건축에 대한 이해를 기초하며 주거, 오피스, 상업, 문화 공간 등 다양한 영역에 있어서 실효적인 디자인 수행 능력을 함양한다.

We can study and experience about differentiated Space Design to understand overall with using subject by design types and life style, components of space and contents, effects. On the basis of understanding building, we can build effective ability of design in various area about living, office, business, culture space.

- **Space Analysis 2**

실제 공간을 이용하고 활용하는데 있어 단순히 필요에 따라 분할하는 것이 아니라, 타당한 근거를 가지고 합리적인 방법을 적용하여 구성, 전개하여야 한다. 공간계획의 구성과 전개에 관련된 실천적 사례를 학습한다.

Using/utilizing real space for design is more than simply partitioning space as needed. Rather, rational methods need to be applied to compose and develop a design. Students study composition of space plans and development through practical examples.

- **산업디자인종합설계 2 (Comprehensive Industrial Design 2)**

다수의 교수들이 참여하여 팀 티칭을 기본으로 학습한다. 조사 방법과 문제해결과정을 통하여 결과를 도출하고 프로토타입 제작과 테스트 그리고 연구 중심 소논문 형태의 최종 결과 보고서를 작성한다.

A number of professors participate in team teaching which is the primary teaching method. Select research topics and research methods/problem solving process and draw a conclusion accordingly to create a prototype and go through tests to troubleshoot. Complete a final report which takes the form of dissertation based on research.

• **제품디자인 1 (Product Design 1)**

다양한 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있도록 실제 디자인 과정을 통하여 제품이 생산되기까지 개발의 전반적 흐름을 이해하고 적용시키는 방법을 기르도록 하며 형태와 기능 및 재료와의 유기적 관계를 터득하게 한다.

This course aims to help students understand and apply the flow of overall development of products until manufacturing through practical design process, so that they may be able to meet the needs of the consumers. It also helps students to understand the complex relationship among form, function and materials.

• **환경디자인 1 (Environment Design 1)**

공간의 분석을 통한 형태(Form)의 발견과 추상개념(Abstract)의 접근을 통하여 환경적 측면을 고려한 결과물을 창출한다.

This course is designed to help students discover form through analysis. Through abstract approach students are led to consider environmental aspect and therefore to produce end result within the content of good environment.

• **스마트융합디자인 1 (Smart Convergence Design 1)**

스마트 융합 제품, 환경을 대상으로 종합적인 디자인을 수행함으로써, 디자인 접근 방법의 차별화를 꾀하며, 다양하고 혁신적인 아이디어를 수행한다. 또한 창조적인 사고를 통해 보다 깊이 있는 디자인을 실습을 통해서 진행한다.

This course attempts to differentiate approaching methods and execute diverse and free ideas by carrying out comprehensive design using existing products and environment as subjects. Lectures consist of using in-depth design exercises through creative thinking process.

• **전시디자인 1 (Exhibition Design 1)**

미래사회는 인간을 중심으로 한 시간, 공간, 사물, 그리고 문화와 접목된 복합적인 유용 가치를 극대화하기 위하여 커뮤니케이션 및 프로모션 능력을 중요시하고, 이에 대한 수요는 지속적으로 확대될 것이다. 전시디자인에 대한 의미와 개념, 현상적인 제 특징을 종합적으로 이해하고, 이와 관련한 다양한 실존 사례와 연구 사례를 조사, 분석하는 과정을 통하여 디자인의 논리 체계를 구축할 수 있는 기초능력을 배양한다.

Future society consider communication and promotion ability to maximize multiplicative value being grafted time, space, object and culture based on the human. We can understand about meanings, concepts, features of Exhibition Design and we can develop the ability to build logic of design in the course of real cases, investigation and analysis.

• **산업디자인비즈니스 (Industrial Design Business)**

디자인 졸업 예정자를 위하여 디자인 중심의 창업과정 및 생산 조직 관리의 문제 해결을 포함한 내용을 학습한다. 모범적 사례를 통하여 진화하는 새로운 경제에 대응한 디자인 조직 생성 및 관리, 리더십, 기업가 정신의 교육을 제공한다.

This course is intended for pre-design graduates to educate them with content of design-oriented entrepreneurship and management and troubleshooting in production and organization. The course provides skills in forming design organization/management, leadership, and entrepreneurship in response to the evolving new economy through the exemplary cases.

• **제품디자인 2 (Product Design 2)**

유비쿼터스 환경에서 Network System으로 변화하는 과정에서 Digital Image에 맞는 제품 디자인을 실현화하는 작업으로 현대사회가 요구하고 필요로 하는 제품의 성격과 종류를 파악하여, 그 문제점을 제시하고 해결한다.

As a work of actualizing the product design in ubiquitous environment, this course offers identification and solutions to problems pertaining to such environment by analyzing products' properties and descriptions.

- **환경디자인 2 (Environmental Design 2)**

공간의 분석을 통한 형태(Form)의 발견과 추상개념(Abstract)의 접근을 통하여 환경적 측면을 고려한 결과물을 창출한다.

This course is designed to help students discover form through analysis. Through abstract approach students are led to consider environmental aspect and therefore to produce end result within the content of good environment.

- **스마트융합디자인 2 (Smart Convergence Design 2)**

디지털시대의 스마트 융합 제품과 환경 분야는 고부가가치의 시너지효과를 가진 새로운 산업분야이다. 새로운 미래 비즈니스 창조해 내는데 필요한 비전 및 방법론을 제시하고 디지털시대의 새로운 디자인 솔루션을 제안한다.

The field of smart convergence product and environment in digital era is highly valued new industrial field that carries synergy effect. Students in this course are encouraged to suggest and demonstrate designs related to future business through research using various methods.

- **전시디자인 2 (Exhibition Design 2)**

전시공간을 구성하는 관계 요소의 창조적인 형상화와 이상적인 연출을 위한 제 능력의 향상을 위하여 차별화된 선행사례를 탐구 학습하고 체험한다. 홍보, 교육, 계몽, 감상 등 다양한 전시 목적을 수행하기 위한 참여와 소통, 인지와 공감을 유도할 수 있는 유익하고 흥미로운 장치, 구조, 시설, 공간을 디자인하고 연출할 수 있는 능력을 함양한다.

We can study and experience about differentiated cases to improve ability for creative imagery of composition and ideal production. We can build ability to produce and design about useful and interesting device, structure, facilities and space that can create participation, communication, recognition and sympathy for achieving exhibition purpose such as promotion, education, enlightening, enjoying.

- **산업디자인종합설계 1 (Comprehensive Industrial Design 1)**

다수의 교수들이 참여하여 팀 티칭을 기본으로 학습한다. 연구 주제를 선정하여 연구의 조사 방법과 문제해결과정 그리고 그에 따른 결과를 도출하여 프로토타입 제작과 테스트를 실시한다.

A number of professors participate in team teaching which is the primary teaching method. Select research topics and research methods/problem solving process and draw a conclusion accordingly to create a prototype and go through tests to troubleshoot.

- **교과교육론(디자인·공예) (Theoretical Development and Analysis of Subjects)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구 및 지도법(디자인·공예) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter content, the objective of the lesson, and evaluation method.

- **교과교수법(디자인·공예) (Curriculum Logical and Essays)**

디자인은 뛰어난 감성을 바탕으로 조형적 표현방법에 익숙하여야 하며 디자인 결과물에 대한 해석력을 갖춰야한다. 따라서 본 과정에서 디자인 행위에 대한 개념과 당위성을 논리적으로 정립하도록 하며 그것을 체계적인 문장과 언어로서 서술 할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

Designers to express great emotion, based on formative and design deliverable to be familiar with the need to have. Therefore, in this process, the design concept and justification for the actions to establish a logical and structured sentences and language that can be described as is the ability to grow.

산업디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

산업디자인 교육에 대한 심도 있는 연구를 통하여 각 교과목별 연계성을 제시하고 제품디자인분야와 환경디자인 분야의 특징을 고려하여 교육과정에 적용하여 심도 깊은 교육이 이루어 질 수 있도록 하였다.

2. 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	산업디자인리서치
2학년	1학기	기초산업디자인 1, 산업디자인사, 재료와구조 1, 3D Design 1, VR디자인 1, 디자인드로잉 1
	2학기	기초산업디자인 2, 현대디자인과문화, 헬스케어디자인, 디자인드로잉 2, 3D Design 2, VR디자인 2
3학년	1학기	트렌스포테이션디자인 1, 공간디자인 1, 디지털아이디어발상, Space Analysis 1, 교과교육론(디자인·공예), 교과교수법(디자인·공예), 서비스디자인
	2학기	산업디자인마케팅, 트렌스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2, 교과교재연구 및 지도법(디자인·공예), UX디자인
4학년	1학기	산업디자인종합설계 1, 제품디자인 1, 환경디자인 1, 스마트융합디자인 1, 전시디자인 1, 산업디자인비즈니스
	2학기	제품디자인 2, 환경디자인 2, 스마트융합디자인 2, 전시디자인 2, 산업디자인종합설계 2

2) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	산업디자인리서치
2학년	1학기	기초산업디자인 1, 산업디자인사, 재료와구조 1, 3D Design 1, VR디자인 1, 디자인드로잉 1
	2학기	기초산업디자인 2, 현대디자인과문화, 헬스케어디자인, 디자인드로잉 2, 3D Design 2, VR디자인 2
3학년	1학기	트렌스포테이션디자인 1, 공간디자인 1, 디지털아이디어발상, Space Analysis 1, 교과교육론(디자인·공예), 교과교수법(디자인·공예), 서비스디자인
	2학기	산업디자인마케팅, 트렌스포테이션디자인 2, 공간디자인 2, Space Analysis 2, 교과교재연구 및 지도법(디자인·공예), UX디자인
4학년	1학기	산업디자인종합설계 1, 제품디자인 1, 환경디자인 1, 스마트융합디자인 1, 전시디자인 1, 산업디자인비즈니스
	2학기	제품디자인 2, 환경디자인 2, 스마트융합디자인 2, 전시디자인 2, 산업디자인종합설계 2

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 산업디자인은 디자인과 공학적인 요소가 결합된 응용·실용학문으로 다양한 학문과의 연계가 수월한 영역임과 동시에 현 시대적 흐름에 부합하여 타전공과의 융합이 필히 요구되는 학문이다.

시각디자인학과 교육과정

학과소개

■ 본 학과는 시각디자인 단일 전공분야를 중심으로 새로운 시스템과 교육 방법을 연구하여 효과적인 디자인 감각과 기능을 연마토록 하고 있다. 따라서 1-2학년에서는 조형이론 및 시각적 표현 능력의 향상을 위한 기초 교육을 하게 되며, 3-4학년에서는 졸업 후 실무 현장에서 유용하게 적용할 수 있는 실제적인 작품제작에 중점을 맞춘 수업이 진행된다. 즉, 디자인기획, 광고 디자인, 일러스트레이션, 편집디자인, 웹디자인, 인터랙션 디자인, 타이포그래피, 아이덴티티 디자인, 브랜드디자인 등을 연구하며, 아울러 산학협력을 중점으로 디자인 비즈니스 실무에 대한 이해를 함양하기 위한 트랙을 운영하는 등 융합인재를 기르기 위한 체계적인 교육 프로그램으로 진행된다.

1. 교육목적

현대 산업사회에서 이루어지고 있는 조형디자인 활동들은 예술과 기술, 창의 문화의 실질적인 결합을 목표로 한다. 미디어와 테크놀로지의 급속한 변화와 함께 산업은 고도화, 전문화, 다양화 되어가고 있으며 사회적 여건은 디자인의 다양한 기능성과 함께 국제적인 조형질서를 요구하고 있다. 또한 현대사회에서 디자인에 대한 수요는 계속 증가하고 있으며 기업체와 산업분야에서 필수적인 요소로 새롭게 인식되고 있다. 디자인 활동은 자아실현과 문화 트렌드를 새롭게 만들어 갈 수 있는 유익한 학문분야이다. 그러므로 시각디자인학과는 그와 같은 사회적 필요에 부응하여 전문적 디자이너의 양성과 산업 각계에서 요구되는 창의적인 인재양성을 주목적으로 하고 있다.

2. 교육목표

디자인 활동의 대부분은 시각적 접근에서부터 이루어진다고 할 수 있다. 따라서 시각디자인학과에서는 모든 디자인 활동에서 적용되는 기초 분야에서부터 평면, 입체, 인터랙션 분야의 심도 있는 작품들을 다루게 되어 다양한 표현능력과 조형감각을 기를 수 있을 뿐만 아니라 다방면에 걸쳐 그 기능을 발휘할 수 있는 능력을 개발할 수 있도록 교육하고자 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
시각디자인	과목수	7	5	28	40
	학점수	21	12	84	117

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
시각디자인학과	120	18	9	46	73	6	9	9	32	50	6	9	12	21

2) 졸업논문 : 4학년은 2학기에 필수과목인 <졸업논문>을 이수하여야 졸업이 가능하다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

시각디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 시각디자인학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 시각디자인학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 시각디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 시각디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표6]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

③ 디자인비즈니스 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙 이수학점을 충족하여야 한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 6학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 시각디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.0 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 시각디자인전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 시각디자인학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공필수 9학점을 포함하여 전공학점 73학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 시각디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 시각디자인전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, 전공필수 9학점을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.

③ 부전공과정 : 시각디자인전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 9학점을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.

④ 트랙과정 : 디자인비즈니스 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표4]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(학과의 결정) 다전공자의 경우, 4학년 2학기 졸업연구 교과목을 수강하고 졸업전시회에 참가하여야 한다, 부전공자의 경우, 졸업전시회에 참가 의무가 없으며, 4학년 2학기 졸업연구 교과목 수강할 수 없다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부

[별표4] 산학협력 트랙 교과목 편성표 1부

[별표5] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표6] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

시각디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
1	전공 기초	드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○			2010신규
2		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○			
3		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○		3	2010신규
4		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○			
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○		3	2010신규
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○		3	2010신규
7		시각디자인연구	FD113	3	3				1		○		3	
8	전공 필수	커뮤니케이션디자인사	VID2008	3	3				2	○				
9		타이포그래피	VID2011	3	2	2			2	○	○	○	2	2020신규
10		편집디자인 1	VID2019	3	2	2			2-3	○	○	○	2	2021신규
11		디자인기획과실무	VID3009	3	3				3	○				2012신규
12		졸업논문(시각디자인전공)	VID4009	0					4	○	○			
13	전공 선택	기초시각디자인	VID2002	3	2	2			2	○		○	2	
14		일러스트레이션&미디어	VID2007	3	2	2			2	○		○	2	2012변경
15		디자인심리	VID2018	3	3				2	○				2020신규
16		데스크탑그래픽	VID2003	3	2	2			2	○	○	○	2	
17		시각적사고와 일러스트레이션	VID2006	3	2	2			2		○	○	2	2012신규
18		크리에이티브디자인	VID2015	3	2	2			2		○	○	2	2013변경
19		디자인마케팅	VID2020	3	3				2		○			2021변경
20		광고디자인 I	VID3001	3	2	2			3	○		○	2	
21		무빙인포메이션디자인	VID3011	3	2	2			3	○		○	2	2012변경
22		디자인특강	VID3020	3	2	2			3	○				2013신규
23		브랜드패키지디자인 1	VID3028	3	2	2			3	○		○	2	2020신규
24		캐릭터개발연구	VID3015	3	2	2			3	○	○	○	2	2020변경
25		광고사진기법	VID3003	3	2	2			3	○	○			2018변경
26		광고디자인 II	VID3002	3	2	2			3		○	○	2	
27		인터랙티브콘텐츠디자인	VID3013	3	2	2			3		○	○	2	2012변경
28		디자인경영전략사례연구	VID3033	3	2	2			3		○			2021변경
29		브랜드패키지디자인 2	VID3032	3	2	2			3		○	○	2	2021변경
30		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 1	VID3029	3				3	3		○		3	2020신규
31		편집디자인 2	VID3031	3	2	2			3		○	○	2	2021신규
32		그래픽디자인실무	VID4018	3	2	2			4	○		○	2	2020신규
33	아이덴티티디자인	VID4023	3	2	2			4	○		○	2	2020신규	
34	인터랙션디자인	VID4020	3	2	2			4	○		○	2	2020신규	

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		문제해결형 교과		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	해당 여부	이수 시간	
35	전공 선택	디자인과비즈니스	VID4025	3	2	2			4	○				2021변경
36		캡스톤디자인기반산학실습 (시각디자인학) 2	VID4022	3				3	4	○			3	2020신규
37		그래픽디자인실무졸업연구	VID4019	3	2	2			4		○	○	2	2020신규
38		인터랙션디자인졸업연구	VID4021	3	2	2			4		○	○	2	2020신규
39		아이덴티티디자인졸업연구	VID4024	3	2	2			4		○	○	2	2020신규
40		디자인비즈니스졸업연구	VID4017	3	2	2			4		○	○	2	2020신규

[별표2]

시각디자인학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	산업디자인	ID3010	산업디자인마케팅	3	전공선택		
2	산업디자인	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택		
3	디지털콘텐츠	DC302	모션그래픽스	3	전공선택		
4	디지털콘텐츠	DC204	촬영기법	3	전공선택	2021	
5	디지털콘텐츠	DC205	스토리텔링	3	전공선택	2021	
6	연극영화	FT3035	현대영화이론	3	전공선택		
7	의류디자인	TC316	의류상품기획	3	전공선택		

[별표3]

시각디자인학과 선수과목 지정표

순번	전공명	후수과목			선수과목			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	시각디자인	VID4019	그래픽디자인실무졸업연구	3	VID4018	그래픽디자인실무	3	
2	시각디자인	VID4024	아이덴티티디자인졸업연구	3	VID4023	아이덴티티디자인	3	
3	시각디자인	VID4021	인터랙션디자인졸업연구	3	VID4020	인터랙션디자인	3	

[별표4]

시각디자인학과 디자인비즈니스 산학협력트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 디자이너의 핵심역량인 창의적인 아이디어를 바탕으로 기술, 지식, 제품, 서비스 등과 연계하여 비즈니스로 구현하는 '소프트 파워(soft power)' 시대가 요구하는 인재 양성
- 디자인 감성과 비즈니스 논리를 모두 갖춘 디자인 인재를 양성하기 위한 전략으로 경영 및 비즈니스 영역과의 융합 맞춤형 교육과정을 운영하고자 함
- 디자인비즈니스 분야 산업체들과의 협력을 기반으로 하는 산업 친화적 교육과정을 목표로 함

트랙과정 이수요건

- 디자인비즈니스 산학협력트랙 지정과목 중 필수 이수과목 6학점을 포함하여 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
6	9	15

디자인비즈니스 산학협력트랙 이수과목표

트랙필수	2과목 (6학점)	3학년: 디자인경영전략사례연구 4학년: 디자인과비즈니스
트랙선택	3과목 선택 (9학점 이상)	2학년: 디자인마케팅 3학년: 디자인기획과실무, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 브랜드패키지디자인 1, 브랜드패키지디자인 2 4학년: 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2, 디자인비즈니스졸업연구

※ 트랙에서 지정하는 트랙필수 2과목과 트랙선택 3과목 이상을 모두 이수하여야 한다.

시각디자인학과 교과목 해설

• 기초시각디자인 (Basic Visual Design)

시각디자인의 원리를 이해시키고 시각전달매체의 기초적 표현과정을 습득시키며 디자인 응용 능력을 기르기 위해 평면조형의 기능적 훈련을 바탕으로 하는 시각언어의 합리적 표현 능력을 배양하고 여러 가지 시각적 조형요소를 의도적으로 평면공간에 구성하는 능력을 기른다. They shall understand the principles of visual design, learn the basic expression process of visual transmission media, cultivate the rational expression ability of visual language on the basis of the functional training of plain shape in order to grow the design application ability, and cultivate the ability composing various visual shape factors on the plain space intensionally.

• 디자인심리 (Design Psychology)

디자이너는 사용자를 이해하고 인간중심적 사고를 할 수 있어야 한다. 이를 위해 심리학을 활용하여 보다 직관적이고 사용자 경험에 초점을 둔 디자인을 창조할 수 있도록 한다. 소비자행동, 인지와 기억, 색채심리 등을 세부 주제로 다룬다. 세미나 수업으로써 팀티칭으로 이루어진다.

Designers should be able to understand users and employ human-centered thinking. For this, the course is designed to learn basics of psychology to create designs that are more intuitive and focused on the user experience. Topics include consumer behavior, cognition and memory, and color psychology. This is a team-teaching based seminar class.

• 디자인과비즈니스 (Design and Business)

기업은 어떻게 가치를 창출 (Value Creation)하고, 고객에게 전달 (Value Delivery)하며, 수익으로 전환하는지(Value Capture)에 대한 기초적 이해와 함께 디자인적 사고와 방법론을 학습한다.

The entity studies design thinking and methodology along with the basic understanding on how to create value, deliver value and capture value.

• 일러스트레이션&미디어 (Illustration & Media)

일러스트레이션의 역사와 정의에 대한 이론 강의와 더불어 페인팅(수채화/gouache , 드로잉, 콜라주 등의 다양한 재료의 표현기법을 진행한다. 미디어의 다양한 일면과 그와 연관성 있는 텍스트를 작가로서 시각화하며 내용전달자의 역할과 문제해결 능력, 일상의 리포터 역할을 경험하고 조사해 보는 작업을 진행한다.

Designed to provide an informative initiation into the disciplines of illustration , this course includes lecture on the history of illustration, and instruction and demonstration of painting, drawing, and collage methods. Students learn a variety of media and investigate the role of the artists as storyteller, problem solver, and reporter.

• 디자인기획과실무 (Design Strategy and Practice)

디자인을 전략적 관점에서 기획하고 디자인 프로젝트를 수행해 나가기 위한 계획을 수립하는 것을 목표로 하며 디자인 작업 시 '무엇을 어떻게 디자인 하고 왜 만들어 낼 것인가의 총체적인 계획과 방법뿐만 아니라 사용자의 드러나 있지 않은 소비욕구와 필요성 즉 니즈(Needs)를 찾아내어 거기에 대응하는 디자인의 전략적 접근 과정을 계획하는 것을 익힌다. 즉 사전 프로세스 과정이며 이러한 과정을 통해 실제 만드는 과정에서의 목표를 확실히 하며 좋은 결과물에 대한 평가의 지침을 만들 수 있다. 실제 프리젠테이션 작업과 기획안 작성물을 결과물로 제출한다.

Design strategy is a discipline which helps firms determine what to make and do, why do it and how to innovate contextually, both immediately and over the long term. This process involves the interplay between and forming a systematic approach integrating holistic-thinking, research methods used to inform business strategy and strategic planning which provides a context for design. This course delivers presentation works and plans.

- **광고디자인 1 (Commercial Design 1)**

광고디자인은 Graphic Design의 제반 과정을 종합하고 문학과 경영학 등의 유관 학문과의 접목으로 이루어진다. 따라서 본 과정에서는 그와 같은 이론적 토대위에 디자인 기법을 응용 할 수 있는 감각과 테크닉을 기르도록 한다. 아울러 신문광고, 잡지광고, POP 광고 등을 능률적으로 소화해낼 수 있는 그래픽 디자인 기법을 터득하여 졸업 후 실무에 훌륭히 적응할 수 있는 능력을 배양함에 그 목적이 있다. 그에 따라 신문광고와 잡지광고, CF제작 기법에 필요한 디자인을 다루게 되며 광고디자인의 Layout, Typography, Photography, Illustration과 연계된 제작 Process를 익히도록 한다.

AD design is made with the synthesis of general process of graphic design and with join with related subjects such as literature and business administration. So in this lecture, they shall learn the sense of technique able to apply the design skills on the theoretical background above. And they shall learn the graphic design arts able to digest the newspaper ad, magazine ad, and Pop ad, etc efficiently and cultivate the ability to adjust oneself in the practical affairs after graduation. In the first process, they shall deal with the newspaper ad design among paper ads, and learn the manufacture process related to the layout, typography, photography, and illustration of ad design. In the second process, they shall deal with the magazine ads mainly, and learn the printing process, editing, role of ad designer and the process.

- **캐릭터개발연구 (Character Development & Construction)**

디자이너의 상상력은 새로운 사과의 전환에 있어 매우 중요하다. 상상력의 핵심은 디자이너가 아이디어를 어떻게 효과적으로 표현하는데 있으며 커뮤니케이션의 끊임없는 시도를 통해 이루어진다. 이 수업은 기본적인 캐릭터 개발 방법과 스타일 설정, 개발된 캐릭터의 용도 등을 배우게 되며 캐릭터의 중요한 역할에 대한 것도 배우게 된다. 또한 캐릭터에 대한 전반적인 이해와 시장성에 대한 이론적 배경을 진행하며 캐릭터 디자인에 따른 어플리케이션을 결과물과 매뉴얼로 제작한다.

The imagination of designer is very important for the new change of thought. The usage and the value of the character design that we can say as a flower of imagination depend on how effectively the idea of the designer would be expressed. It is also the study work that we let the community and communication continually so that the uncertain many users who consume the character feel the free and natural appeal continually. In this lecture, they shall learn the basic frame and style development for the image development and usage of the character, and recognize the importance of the character learning one's creative idea development mainly.

- **그래픽디자인실무 (Graphic Design Practice)**

그래픽디자인 실무경험 대비에 집중된 작업들을 진행하는 수업으로 디자인 프로젝트 진행 시 학생들의 취약점을 분석하고 학생 개인의 디자인 능력과 기술, 흥미도, 가능성 등을 파악하여 예비디자이너로서의 자질을 키우는데 중점을 둔다.

This course focuses on improving the quality of students as a preliminary designer by analyzing the weaknesses of students during the design project and identifying the design ability, skills, interests, and possibilities of each student during the design project.

- **아이덴티티디자인 (Identity Design)**

새로운 기업이미지의 창출을 위하여 비주얼 커뮤니케이션을 효과적이고 합리적으로 표현할 수 있는 디자인 전략을 익히는데 그 목적이 있다. 즉, 경영의 차별화 전략과 기업 이미지의 통일화 방안(Corporate Identity Program)을 이해하고 대상 기업의 전략에 부합되는 디자인 프로세스를 개발할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

They shall understand the basic theory of C.I.P such as the concept and roles and the definition, effectiveness and the motive of introduction of corporate identity program, that is, the discriminative strategy able to express the visual communication effectively and rationally for the new enterprize image creation, and they shall cultivate the sense of discriminative shape and professional ability as a graphic designer through the motive development and systematical application factors suitable for the object company strategy.

• 인터랙션디자인 (Interaction Design)

사용자 상호작용의 중심에서 정보와 사용자, 사용자와 사용자가 만나는 접점을 디자인하기 위한 지각적, 인지적, 행동학적 기본원리를 모색하고 매체 환경별 속성과 콘텐츠에 맞추어 보다 효율적으로 정보를 경험, 운영할 수 있는 방식과 체계를 시각적 채널을 중심으로 구축한다.

At the center of user interaction, students will explore the perceptual, cognitive, and behavioral principles for designing information and users, and the point of contact between users. They will also experience and operate information more efficiently according to the attributes and contents of each media environment. This will help build the way and system which we can do around visual channel.

• 크리에이티브디자인 (Creative Design)

효과적인 시각디자인을 위한 아이디어 창출에 있어 각 개인의 특성을 살릴 수 있는 실험이 이루어지는 교과과정으로 전문성을 가지기 위한 수업이다. 다양한 재료와 여러 미술기법을 폭넓게 활용, 보다 명확한 전달을 이루어냄과 동시에 창조적인 시각디자인 물을 제작하는 능력을 키우는 것을 목표로 한다.

Design is a process of resolution of problem. So designer should resolve the problem through the expression tool having an interest in the creativity and innovation of the process of the problem resolution rather than express one's personality. And the creativity of the designer is to be grown up on the process of learning and practicing the knowledge rather than be native. So in this lecture, they shall learn the idea thinking development and expression method and technique, and learn how to manage and develop one's idea.

• 시각디자인연구 (Visual Design Research)

시각적인 수단에 호소하여 의사를 전달하는 시각 디자인에 관해서 다각도로 공부하는 교과목으로써 시각 디자인의 대표 영역인 광고 디자인, 포장 디자인, 편집 디자인, 타이포그래피, 아이덴티티 디자인, 영상 디자인, 유저 인터페이스 디자인, 일러스트레이션 등에 관하여 각각의 기본 개념을 파악하고, 각 분야의 특성을 알고 이해함으로써 학생들이 향후 시각 디자인 분야의 진로를 택하는데 있어서 보다 정확한 계획을 세울 수 있도록 한다.

Diversity underpins the structure of the course with a cross-section of specific subjects covering all aspects of visual design, including advertising, packaging, typography, identity, illustration, motion and interaction applications. Students are encouraged to develop fluency in the principles of visual language to form a basis of aesthetic judgment and develop methods of analysis with inquiry for creative thinking.

• 데스크탑그래픽 (Desktop Design)

맥 디자인 기초 코스를 마친 학생들이 선택해야 하며 소프트웨어와 하드웨어에 대한 기초 지식이 있어야 한다. 시대가 요구하는 새로운 이미지와 기획, 디자인 등을 중점으로 작품제작을 하며 컴퓨터 기술과 디자인 기술을 동시에 향상시킨다.

The students who finish the Mac design basic course should choose this lecture, and they should keep the basic knowledge about software and hardware. They shall manufacture the work on the center of new image, project, and design, etc that the time will demand, and they shall enhance the computer skills and the design skills at the same time.

• 디자인특강 (Special Design Lecture)

디자인 및 그 외의 다양한 분야에서 왕성한 활동을 하고, 학생들에게 귀감이 될 수 있는 전문가들을 매 주 한 분씩, 또는 두 주에 한 분씩 초빙해서 수강생들에게 상세한 지식과 정보를 제공함으로써 각 분야에 대해 보다 정확히 알고, 이해할 수 있도록 한다. 아울러 열심히 노력한 결과 자기 분야에서 성공한 분들의 학창 시절을 포함한 현재 하고 있는 일들에 관한 생생한 경험담과 실무 얘기를 통해 학생들이 각자 졸업 후의 진로를 계획하는 데 있어서 보다 구체적이고, 정확한 접근과 실현을 할 수 있는 교과목이다.

As a multidisciplinary approach, the purpose of this course is to allow students to obtain deeper understanding of various policies, theories, concepts, and methods of industrial fields. In partnership agreement, the lecturers are invited from outside the department to present and discuss current design issues or purpose-built interests pertinent to their experience. It allows students to see the real world application of in-class theory as well as to expand the human network.

- **시각적사고와일러스트레이션 (Visual Thinking Through Illustration)**

시각적 사고(Visual thinking)를 일러스트화(化) 시키는 작업이 수업의 중점 목표이며 세부적인 표현기술(2D/3D)과 재료선택, 창의적 표현을 통해 새로운 시각적 요소들을 개발하고 일러스트레이터로서의 가능성을 찾는다. 현장 방문과 그룹 토론, 여러 가지 표현 기법 등을 시험하고 표현해 보며 설득력 있는 시각적 아이디어를 만드는 요소들을 찾는 것에 주력한다.

Translating visual thinking into illustration, this course provides prospective illustrator with skills, methods, medium and insight to develop visual thinking through students artistic expression. From studio explorations, class discussion, and examination of artwork in various medium. Emphasis is on the elements that form strong visual ideas.

- **광고사진기법 (Technical Commercial Photography)**

광고 사진은 산업사회는 물론, 정보화 사회에서도 경제활동의 중요한 역할을 담당하고 있다. 이에 이 수업에서는 사진에 대한 기본적인 이론과 실습의 바탕아래 이미지를 해석하고 재현할 수 있는 능력을 배우며, 여러 가지 광고 상황에 따른 촬영 방법을 배워 자신의 작업 및 기타 작업에 효과적으로 대응할 수 있도록 한다.

The ad photos take an important economical role in information society as well as the industrial society. So, they shall learn the basic theory and practice about photos in this class, and learn the ability to interpret the images and to re-present them, and they shall learn the photos methods by various ad situation, and they shall meet their work and other works effectively.

- **디자인마케팅 (Design Marketing)**

소비자 행동분석, 마케팅 정보, 판매경로 및 경쟁 등의 기초이론을 이해시키고 디자인 실무에서 재계획에 이르기까지의 과정을 이해시킨다. 이는 모든 디자인이 소비자와 시장의 요구에 부합되는 산물이어야 한다는 대 전제를 확인시키기 위한 과정으로서 필수적이다. They shall understand the basic theories such as the consumer behavior analysis, marketing information, and sales roads, and understand from the design practical affairs to re-planning. This is the process for the affirmation of major premise that all design should be the products meeting the demand of consumer and market.

- **광고디자인 II (Commercial Design II)**

광고디자인은 Graphic Design의 제반 과정을 종합하고 문학과 경영학 등의 유관 학문과의 접목으로 이루어진다. 따라서 본 과정에서는 그와 같은 이론적 토대위에 디자인 기법을 응용 할 수 있는 감각과 테크닉을 기르도록 한다. 아울러 신문광고, 잡지광고, POP 광고 등을 능률적으로 소화해낼 수 있는 그래픽 디자인 기법을 터득하여 졸업 후 실무에 훌륭히 적응할 수 있는 능력을 배양함에 그 목적이 있다. 그에 따라 신문광고와 잡지광고, CF제작 기법에 필요한 디자인을 다루게 되며 광고디자인의 Layout, Typography, Photography, Illustration과 연계된 제작 Process를 익히도록 한다.

As a visual communication media, the graphic factor of ad design take an important role of visual design. The first term deals with the plain ad(the newspaper ad, magazine ad) and the second term deals with the cubic ad (Pop design) and electric wave ad(TV CM), so they shall understand entire contents of the basic manufacture process of ad in the 3rd grade process. TV ad needs a general project power controlling the whole skills such as the copy writing ability, music, producing, devices according to the variety of the producing process. So they shall understand all genres of skills with the practice of story board manufacture and idea creation, etc through the special lecture and field visiting, etc. And Pop(Point of Purchase) should accomplish the communication aims moving with the marketing strategy, and the design solution enforcing its visual attentiveness, interest, persuading power should be the object of the main study.

- **편집디자인 2 (Editorial Design 2)**

편집디자인 분야의 여러 가지 작업 진행과정을 실무에서와 같은 방식으로 경험하고 제작해 본다. 실제 실무 작업과정에서 느끼는 문제점과 해결방안을 학생들이 스스로 연구하면서 학교 수업과의 이질감을 좁혀갈 수 있도록 한다.

Experience and produce various work processes in the field of editorial design in the same way as in practice. It allows students to narrow the sense of alienation from school classes by studying the problems and solutions they feel in the actual working process.

- **디자인경영전략사례연구 (Case Study on Design Managerial Strategy)**

디자인경영을 선도하는 업체 및 브랜드에 대한 이해를 바탕으로 디자인경영 트렌드 및 소비자의 공감을 이끌어내는 핵심 가치에 대해 학습한다.

Studies core value to drag the design management trend and sympathy of customer based on the understanding on companies and brand leading the design management.

- **브랜드패키지디자인 1 (Brand Package Design 1)**

브랜드 아이덴티티를 형성하는 주요 요소로서 패키지 디자인에 대한 정의와 목적을 이해하고, selling point를 비롯한 제품에 대한 올바른 이해를 바탕으로 전략적인 디자인 접근 방법을 통해 단순한 미적 아름다움을 넘어서 마케팅적 목적 달성에 이바지 할 수 있는 전략적 패키지 디자인을 도출시킬 수 있도록 사고의 전환 및 디자인 접근방법을 습득하는 데 있다.

They shall understand the definition and aims about package design as a major factor forming the brand identity and they shall learn the thoughts transformation and design access method to produce the strategic package design able to contribute to the marketing aims beyond the simple beauty, through the strategic design access method on the basis of right understanding about the goods and selling point.

- **그래픽디자인실무졸업연구 (Graphic Design Practice Graduation Studies)**

일러스트와 편집 등의 그래픽디자인 실무 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 그룹 토론과 분석을 통해 개개인의 작업물을 평가하는 기회를 갖는다. 1학기 '그래픽디자인실무' 수업의 연속과정이다. It supports the 4th grade students who want to advance into the field of graphic design, such as illustration and editing, to research and prepare the works for the graduation exhibition. Group discussions and critiques will provide students the opportunity to evaluate their work. It is a continuation of the first semester of 'graphic design practice'.

- **인터랙션디자인졸업연구 (Interaction Design Graduation Studies)**

디지털 디자인, UX (User Experience) 디자인 등의 인터랙션 디자인 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 인터랙션디자인 교과목의 심화과정으로서 디자인의 실제적 적용성 및 창의적 비전 제시를 목표로 한다.

It supports the 4th grade students who want to enter into the field of interactive design such as digital design and UX (User Experience) design to study and prepare the works for graduation exhibition. This course aims to present practical applicability of design and creative vision as an advanced course of interactive design.

- **인터랙티브콘텐츠디자인 (Interactive Contents Design)**

디지털, 멀티미디어로 대변되는 현대 미디어의 속성에서 사용자와의 상호작용이 정보전달 체계의 주요한 동력으로 작용하게 됨에 따라 사용성을 고려한 정보의 기획과 제작을 텍스트, 이미지, 동영상, 사운드, 유저 인터랙션을 결합한 다이나믹 인터랙티브 콘텐츠의 형태로 경험함으로써 현대 미디어의 다양한 환경에 폭넓게 대처할 수 있는 디자이너로서의 역량을 배양토록 한다.

User interaction has become a key component for effective conveyance of information in modern media environment. The course explores visual design structures at the intersection of contents plan and user interaction, and students will experience the basic concepts & techniques, tools & processes used to construct well-designed and effective contents while keeping users in mind with special attention given to the opportunities for rich & satisfying experience.

- **편집디자인 1 (Editorial Design 1)**

편집디자인의 이론적인 이해와 함께 실제적인 디자인을 통하여 폭넓은 경험을 할 수 있도록 수업이 진행되며, 편집디자인의 기본을 익힘과 동시에 인쇄 및 출판의 전반적인 진행과정을 이해하도록 한다.

With theoretical understanding of editorial design, classes are conducted to allow extensive experience through practical design, and the overall progress of printing and publishing is understood at the same time as learning the basics of editorial design.

- **무빙인포메이션디자인 (Moving Information Design)**

전통적인 인쇄매체 환경을 위한 시각 커뮤니케이션으로부터 개념적이고 방법론적인 확장 가능성을 모색하고 디지털 스크린과 웹 콘텐츠와 같은 새로운 환경 설정에 맞추어 효과적으로 전달되어질 수 있는 시각정보의 기획과 제작을 시공간적 움직임을 결합한 모션 그래픽, 벡터 애니메이션, 무빙 스토리보드 등의 형태로 경험함으로써 창의적인 그래픽 표현을 연구한다.

Graphics married with movement and sound is to create a rich viewer experience and often effective way of conveying information. The course examines extensibility of creative means & roles of traditional visual communication by intersection of graphic design principles with the time/motion perception. As digital screen is a dramatic space in time, students will practice relevant to a range of screen-based applications including digital compositing, motion graphics, vector animation, moving storyboard.

- **타이포그래피 (Typography)**

시각디자인 작품제작에서 문자의 활용성은 대단히 높다. 따라서 앞으로의 학업과정에서 요구되는 레터링(Lettering)을 능률적이며 합리적으로 창작해 낼 수 있는 능력을 길러주고자 하며, 나아가서 단순히 '글자를 쓴다'는 행위가 아닌 '글자를 창작 한다'는 개념을 정립해 주고자 한다. 또한 Typography와 기타 시각디자인의 전반에 걸쳐 요구되는 작품에서의 문자 활용 감각을 기르도록 한다. 문자의 역사와 문화적 기능 및 한글, 영문, 한자 등의 문자가 갖는 조형적 특성을 분석적으로 이해하며 현대디자인에서 활용되는 신서체 개발을 위한 Image Lettering과 Logotype, Typeface등의 디자인을 다루고자 한다.

The use of typography has a significant role in visual design. Therefore, this course aims to develop the ability to efficiently and reasonably create the lettering required in the design process, and to establish the concept of 'creating letters' rather than simply 'writing'. In addition, students will develop a sense of how to use characters in the work required throughout the typography and other visual designs. This course aims to analytically understand the history and cultural functions of letters and their formative features(e.g. Korean, English, and Chinese characters). It also deals with the design of image letters, logotypes, and typefaces for the development of new fonts used in modern design.

- **커뮤니케이션디자인사 (Theory of Communication Design)**

비주얼커뮤니케이션의 역사를 학습하고 이를 통해 새로운 미디어 환경에 대처할 수 있는 디자이너로서의 지적 역량을 함양한다. They shall learn the history of visual communication design, through this they shall cultivate the intelligent power as a designer who meets a new media environment.

- **아이덴티티디자인졸업연구 (Identity Design Graduation Studies)**

새로운 기업이미지의 창출을 위하여 비주얼 커뮤니케이션을 효과적이고 합리적으로 표현할 수 있는 디자인 전략을 익히는데 그 목적이 있다. 즉, 경영의 차별화 전략과 기업 이미지의 통일화 방안(Corporate Identity Program)을 이해하고 대상 기업의 전략에 부합되는 디자인 프로세스를 개발할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

This means 'the unified strategy of company image' and is a kind of communication strategy. That is, it means all devices that expresses the image of company. But it is not simply the visual systematization and simplification, but the identity as a management strategy to enhance the information value of company. They shall recognize these concepts and produce the effective visual strategy.

- **브랜드패키지디자인 2 (Brand Package Design 2)**

브랜드 아이덴티티를 형성하는 주요 요소로서 패키지 디자인에 대한 정의와 목적을 이해하고, selling point를 비롯한 제품에 대한 올바른 이해를 바탕으로 전략적인 디자인 접근 방법을 통해 단순한 미적 아름다움을 넘어서 마케팅적 목적 달성에 이바지 할 수

있는 전략적 패키지 디자인을 도출시킬 수 있도록 사고의 전환 및 디자인 접근방법을 습득하는 데 있다. ‘브랜드패키지디자인 1’ 교과목의 심화과정으로서 통합브랜딩의 실제적 활용을 위한 실습을 진행한다.

They shall understand the definition and aims about package design as a major factor forming the brand identity and they shall learn the thoughts transformation and design access method to produce the strategic package design able to contribute to the marketing aims beyond the simple beauty, through the strategic design access method on the basis of right understanding about the goods and selling point. As a continuation course of “Brand Package Design 1”, students will practice the actual execution of integrated branding.

- **캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1 (Capstone Design 1)**

학생들이 팀을 구성하여 스스로 문제를 발견하고 기획, 설계하여 종합적으로 문제를 해결하는 전 과정을 수행한다. 산학협력업체 실무자들과의 협업으로 진행되는 프로젝트 기반 수업으로써 창의성과 실무 능력, 팀워크, 리더십 등을 배양하도록 지원한다.

Students will form a team based on them to carry out the entire process of identifying problems, planning, designing and comprehensive problem solving themselves. It is a project-based class that is conducted in collaboration with industry-academic partner practitioners to support creativity, practical skills, teamwork, and leadership.

- **캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2 (Capstone Design 2)**

전 단계 과정에서 수행한 프로젝트를 발전시켜 사업화하는 과정을 체험해본다. 디자인 사업화 과정에서 필요한 다양한 관련 분야 지식(지적재산권, 특허 등록, 사업자등록, 비용관리 등)을 습득하고, 실제 창업까지 이루어질 수 있도록 지원한다.

This course is designed to guide students to experience the process of developing and commercializing the project performed in the previous course. It provides students with knowledge related to various fields (intellectual property rights, patent registration, business registration, cost management, etc.) necessary for the process of design commercialization, and supports the actual start-up.

- **디자인비즈니스졸업연구 (Design Business Graduation Studies)**

디자인 기획, 디자인 마케팅, 디자인 비즈니스 등의 분야로 진출하고자 하는 4학년 학생들이 졸업전시회를 위한 작품을 연구하고 준비할 수 있도록 지원한다. 그룹 토론과 분석, 전문가 초청 등을 통해 개인의 작업물을 평가하는 기회를 갖는다.

It supports the 4th grade students who want to enter the field of design planning, design marketing, design business, etc. to study and prepare the works for the graduation exhibition. Group discussions and critiques will provide students the opportunity to evaluate their work.

- **교과교육론(디자인·공예) (Theoretical Development and Analysis of Subjects)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구 및 지도법(디자인·공예) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter content, the objective of the lesson, and evaluation method.

- **교과교수법 (Teaching Methods for Subjects)**

교과교수법에 관한 기초 이론과 함께 최신의 실천적인 교수방법을 학습하여 디자인교육 현장에서 적용할 수 있는 방안을 연구한다. In addition to the basic theories about curriculum teaching methods, students will learn the latest practical teaching methods and apply them in the field of design education.

시각디자인학과 교육과정 이수체제도

1. 교육과정 특징

디자인기획, 광고디자인, 일러스트레이션, 편집디자인, 웹디자인, 영상디자인, 타이포그래피, 브랜드디자인 등을 연구하며, 아울러 컴퓨터를 이용한 각종 디자인 테크닉과 DTP, 사진기법, 인쇄기법 등을 완전하게 익힐 수 있는 체계적인 교육이 이루어진다. 또한, 디자인과 비즈니스, 마케팅, 경영 등을 융합한 산학 중심의 프로그램이 제공된다.

2. 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체제도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	시각디자인연구
2학년	1학기	기초시각디자인, 데스크탑그래픽, 일러스트레이션&미디어, 커뮤니케이션디자인사, 타이포그래피, 디자인심리
	2학기	데스크탑그래픽, 시각적사고와일러스트레이션, 크리에이티브디자인, 타이포그래피, 편집디자인 1, 디자인마케팅
3학년	1학기	광고디자인 1, 편집디자인 1, 광고사진기법, 디자인기획과실무, 무빙인포메이션디자인, 캐릭터개발연구, 디자인특강, 브랜드패키지디자인 1
	2학기	광고디자인 2, 편집디자인 2, 광고사진기법, 디자인경영전략사례연구, 인터랙티브콘텐츠디자인, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 캐릭터개발연구, 브랜드패키지디자인 2
4학년	1학기	인터랙션디자인, 그래픽디자인실무, 아이덴티티디자인, 디자인과비즈니스, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2
	2학기	인터랙션디자인졸업연구, 디자인비즈니스졸업연구, 그래픽디자인실무졸업연구, 아이덴티티디자인졸업연구

2) 다전공 교육과정 이수체제도

교육과정 이수체제도		
1학년	1, 2학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	시각디자인연구
2학년	1학기	기초시각디자인, 데스크탑그래픽, 일러스트레이션&미디어, 커뮤니케이션디자인사, 타이포그래피, 디자인심리
	2학기	데스크탑그래픽, 시각적사고와일러스트레이션, 크리에이티브디자인, 타이포그래피, 편집디자인 1, 디자인마케팅
3학년	1학기	광고디자인 1, 편집디자인 1, 광고사진기법, 디자인기획과실무, 무빙인포메이션디자인, 캐릭터개발연구, 디자인특강, 브랜드패키지디자인 1
	2학기	광고디자인 2, 편집디자인 2, 광고사진기법, 디자인경영전략사례연구, 인터랙티브콘텐츠디자인, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1, 캐릭터개발연구, 브랜드패키지디자인 2
4학년	1학기	인터랙션디자인, 그래픽디자인실무, 아이덴티티디자인, 디자인과비즈니스, 캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2
	2학기	인터랙션디자인졸업연구, 디자인비즈니스졸업연구, 그래픽디자인실무졸업연구, 아이덴티티디자인졸업연구

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 최근 디자인 융복합 가능성으로 다양한 과목을 공통과목으로 수강하여 다전공 학생들의 유익한 기회가 될 것이다.

3) 디자인비즈니스 산학협력트랙 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도

2학년	2학기	디자인마케팅	<ul style="list-style-type: none"> • 시장/소비자 조사 분석 • 비즈니스 마케팅 환경 및 트렌드에 대한 이해
3학년	1학기	디자인기획과실무	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인씽킹 프로세스, 디자인 방법론 학습 및 적용 • 디자인 실무 역량 강화
		브랜드패키지디자인 1	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜드패키지디자인 이론 및 방법론 학습
	2학기	디자인경영전략사례연구	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인경영 혁신 전략 사례 조사 및 실습 • 디자인중심 성공적인 비즈니스를 위한 전략 및 프로모션 이론 및 실습
		캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 1	<ul style="list-style-type: none"> • 산학협력 프로젝트 기반 실무 경험
4학년	1학기	브랜드패키지디자인 2	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 연계 브랜드패키지디자인 실습
		디자인과비즈니스	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 사업화 계획 수립을 통한 비즈니스 가치 창출 과정 실습 • 디자인 브랜드 매니지먼트/비즈니스 모델링
		캡스톤디자인기반산학실습(시각디자인학) 2	<ul style="list-style-type: none"> • 산학 연계 실습 또는 인턴 프로그램 • 창업 실습
		디자인비즈니스졸업연구	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인비즈니스 분야(기획, 마케팅, 창업 관련) 졸업전시를 위한 작품 연구

환경조경디자인학과 교육과정

학과소개

■ 경제성장에 따른 소득의 증가, 여가시간의 증대, 노령화사회의 도래, 그리고 정부의 개발과 보전의 균형적 정책으로 우리의 생활환경에 대한 관심이 높아지고 있는 시점에서 조경학에 대한 발전가능성은 무한하다 하겠다. 조경학은 종합과학이자 응용 예술로서 인간이 생활을 영위하는 자연과 토지의 환경자원에 대하여 이의 체계를 규명하고 보전하는 기술과 방법을 모색하고, 건전하고 지속가능한 생활환경을 창조하는 계획 및 설계방법의 교육·연구를 종합적으로 행하는 것을 목적으로 하고 있다. 구체적으로는 대규모 국토 및 지역개발에서부터 여가·관광지, 주택단지, 공업단지, 생활단지 등의 단지 계획 뿐만 아니라 도시 공원·광장 등과 소규모 주택경원 및 실내정원에 이르기까지 쾌적한 환경창조를 위한 조경전문가 및 학자를 배출함을 목표로 하고 있다.

1. 교육목적

일반적으로 조경학과는 타 대학에서는 건축·토목·농학계열 혹은 도시계획·설계계열로 편제되어 있으나 경희대학교 조경학과는 예술·디자인대학 환경조경디자인학과로 소속됨으로써 국내 대학 조경학 분야 중 설계(디자인) 분야에서 독보적인 위치를 지니고 있다. 경희대학교 환경조경디자인학과 프로그램의 성격은 조경설계디자인 중심의 교육이 이루어지는 방향으로 특성화되어 있으며 이에 따라, 국내 조경설계디자인 분야를 선도하는 인재 양성 교육기관으로 발전시킨다는 목적을 가지고 있다.

2. 교육목표

- 조경설계전문가(landscape architect) 양성
- 교과과정을 통한 디자인에 대한 전반적인 소양을 갖추도록 함(저학년)
- 설계스튜디오 중심의 교육과정을 통한 실무에서의 적응력을 극대화시킴(고학년)
- 관련 전공학과와의 활발한 교류

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
환경조경 디자인	과목수	7	6	18	31
	학점수	21	15	54	90

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공		계
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	
환경조경디자인	120	18	12	43	73	12	9	12	29	50	12	12	9	21

2) 졸업능력인증제

단과대학 기본 교육과정을 따름

환경조경디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 설치목적) 환경조경디자인학과는 인간이 생활을 영위하는 자연과 토지의 환경자원에 대하여 이의 체계를 규명하고 보전하는 기술과 방법을 모색하고, 인간환경을 창조하는 계획 및 설계방법의 교육·연구를 종합적으로 행하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 위하여 국토 및 지역개발에서부터 여가·관광지, 주택단지, 공업단지, 생활단지 등의 단지계획뿐만 아니라 도시공원·광장 등과 소규모 주택정원 및 실내 정원에 이르기까지 포괄한 환경창조를 위한 조경전문가 및 학자를 배출함을 목표로 하고 있다.

제2조(일반원칙) ① 환경조경디자인학과를 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
 ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
 ③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공과목 이수) ① 전공과목은 전공필수 12학점을 포함하여 73학점 이상 이수하여야 한다.
 ② 전공필수 및 전공선택과목은 다음과 같다.

이수구분	과목명	과목수
전공기초	드로잉(3), 평면디자인(3), 입체디자인(3), 디지털디자인(3), 예술과디자인의이해(3), 현대미술사(3), 환경조경학의이해(3)	7
전공필수	지형디자인(3), 캡스톤디자인기반융합프로젝트2(3), 도시조경설계(3), 단지계획 및 설계(3), 환경생태계획론(3)	5
전공선택	조경계획학(3), 서양조경사(3), 조경수목 및 관리학(3), 공간구성형태론(3), 조경디자인랭귀지(3), 동양조경사(3), 조경기초디자인(3), 조경공학(3), 컴퓨터조경디자인(3), 정원예술론(3), 여가관광지계획론(3), 조경배식학(3), 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1(3), 도시공간디자인론(3), 조경시공 및 적산학(3), 도시공원예술론(3), 경관정보학(3), 환경인지설계론(3), 교과교육론(식물자원·조경)(3), 교과교재연구 및 지도법(식물자원·조경)(3), 교과교수법(식물자원·조경)(3)	21
스튜디오과목	지형디자인(3), 도시조경설계(3), 단지계획 및 설계(3), 조경디자인랭귀지(3), 조경기초디자인(3), 컴퓨터조경디자인(3), 프로젝트디자인(3)	

제5조(타전공과목 이수) 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 환경조경디자인학과 과목으로 12학점까지 인정받을 수 있다. 이에 해당하는 과목은 [별표2] 전공학점인정 타학과(전공)인정교과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.
 ② 대학원 과목의 취득학점이 A학점 이상인 경우에는 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시에 학점으로 인정받을 수 있다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 환경조경디자인학과와 의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 영어강의 의무 이수제 시행 : 2008학번 이후 신입생은 전공과목의 영어강좌 중 3과목 이상 이수를 졸업요건으로 충족해야 하며, 편입학생의 경우 전공과목 영어강좌 1과목 이상을 이수해야 한다.

② 단일전공과정 : 환경조경디자인학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 18학점, 전공필수 12학점, 전공선택 43학점을 포함하여 총 73학점 이상 이수하여야 한다.

③ 다전공과정 : 환경조경디자인학과 학생으로서 타전공을 다전공하거나 타전공 학생으로서 환경조경디자인학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공 50학점 이상 이수하여야 한다.

④ 부전공과정 : 환경조경디자인학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) 편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

환경조경디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	환경조경학의이해	FD114	3	3				1		○	
2		드로잉	FD101	3	2	2			1	○		
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○		
4		평면디자인	FD103	3	2	2			1		○	
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○	
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○	
7		디지털디자인	FD105	3	2	2			1		○	
8	전공 필수	지형디자인	LA201	3	2	2			2		○	
9		단지계획 및 설계	LA311	3	2	2			3		○	
10		도시조경설계	LA312	3	2	2			3	○		
11		캡스톤디자인기반융합프로젝트 2	LA425	3				3	4	○		
12		환경생태계획론	LA424	3	3				4		○	
13		졸업논문(환경조경디자인학)	LA420	0					4	○	○	
14	전공 선택	공간구성형태론	LA202	3	3				2		○	
15		동양조경사	LA203	3	3				2		○	
16		서양조경사	LA204	3	3				2	○		
17		조경계획학	LA205	3	3				2	○		
18		조경기초디자인	LA206	3	2	2			2		○	
19		조경디자인랭귀지	LA207	3	2	2			2	○		
20		조경배식학	LA208	3	3				2		○	
21		조경수목 및 관리학	LA209	3	3				2	○		
22		컴퓨터조경디자인	LA210	3	2	2			2	○		
23		도시공간디자인론	LA313	3	3				3		○	
24		여가관광지계획론	LA314	3	3				3	○		
25		정원예술론	LA315	3	3				3	○		
26		조경공학	LA316	3	3				3	○		
27		조경시공 및 적산학	LA317	3	3				3		○	
28		환경인지설계론	LA319	3	3				3	○		
29		캡스톤디자인기반융합프로젝트 1	LA330	3				3	3		○	
30		경관정보학	LA326	3	3				3	○		
31	도시공원예술론	LA422	3	3				4	○			
32	교직 전선	교과교수법(식물자원·조경)	EDU3344	3	3				3	○		
33		교과교육론(식물자원·조경)	EDU3184	3	3				3	○		
34		교과교재연구 및 지도법(식물자원·조경)	EDU3185	3	3				3		○	

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	건축학과	AR355	도시계획	3	전공선택		2학기 개설
2	환경학및환경공학과	ENV315	하천환경복원설계	3	전공선택		1학기 개설
3	4D아트 융합전공	FDA201	아트미디어탐구	3	전공선택	2019	2학기 개설
4	4D아트 융합전공	FDA202	자연과예술	3	전공선택	2019	1학기 개설
5	4D아트 융합전공	FDA301	4D아트설치	3	전공선택	2020	1학기 개설
6	4D아트 융합전공	FDA302	4D실행예술	3	전공선택	2020	2학기 개설

환경조경디자인학과 교과목 해설

• 환경조경학의이해 (Introduction to Landscape Architecture)

조경학의 일반적인 개념과 기초이론, 학문으로서의 중요성, 국내외의 조경정책, 조경학 교육의 실태파악과 미래의 잠재력 등 조경분야의 전 영역에 관계되는 기본적인 이론과 조경용어의 해설을 강의한다.

An introduction to the multidisciplinary field of landscape architecture exploring its historical evolution, highlighting its interaction with arts and science, and examine tis contemporary leaders.

• 지형디자인 (Land Form Design)

조경의 본질이 내재된 지형조성에 있어서 공학적이고 생태적인 측면에서의 접근뿐만 아니라, 지형을 3차원의 조형대상으로 인식하여 기능적이고 심미적인 형태의 지형으로 적절하게 창출할 수 있는 접근방법에 대한 이해를 돕고 실제적으로는 다양한 지형을 조성할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

Students can learn how to design of landform with the consideration of technical and environmental aspects, understand how to create functionally useful and esthetic forms of sites thought of as three-dimensional objects of landscaping. Students finally can develop the competence of making up various land forms.

• 캡스톤디자인기반융합프로젝트 2 (Capstone Design Based Interdisciplinary Landscape Project 2)

다양한 주제, 대상지, 접근방법에 의해 보다 심화된 디자인 실기능력을 배양한다.

Project Design enables to develop more deep practical ability through various subjects, sites and access methods.

• 도시조경설계 (Urban Landscape Design)

가로, 광장, 공개공지, 보행자물, 녹도, 수변 공간, 이전적지, 도심재개발지역 등 도시를 구성하는 다양한 유형의 공간에 대한 설계능력을 배양한다.

A Sequence of projects introducing students to advanced skills in spatial design, and historic precedent in an urban context. Basic principles involved in design theory, interpretation, and methodology as they are applied to shaping the outdoor environment. Students are introduced to spatial design vocabularies for a variety of environmental scales and spatial types.

• 단지계획 및 설계 (Site Planning and Design)

단지 계획 및 설계는 인간이 행동하는데 불편함이 없도록 주어진 program을 특정 부지(site)의 물리적 환경에 조화롭게 배치하는 기술(arts)로써 조경, 건축, 토목, 도시계획의 경계영역에 속한다. 본 과목은 studio 과목으로 설계 topic은 주거단지, 캠퍼스, 여가·관광단지 등으로 하며 시사성 있는 topic이 추가 될 수 있으며, “여가관광지 계획론”이 선수과목으로 추천된다.

Site Planning and Design as arts that set a program for human at physical environment belongs to boundary-domain of Landscape Architecture, Architecture, Civil Engineering, Urban Planning. Lectures and studio projects focusing on issues of the day as well as housing site, campus site, leisure and tourism site. And they recommend "Leisure and Tourism Planning" as first lecture.

• 조경계획학 (Theory of Landscape Planning)

조경대상지의 부지 특성 및 잠재력 등의 분석방법, 계획진행방법, 활동의 관련성, 토지의 효율적 이용 계획과정을 학습한다. 계획의 이론, 분방법론, 생태적 접근방법, 사회 문화적 접근방법 등을 논하고 각종 공원녹지, 레크레이션 시설지 등의 계획을 검토한다.

Study the method of analysis way of site characteristic and potential energy, plan progress method, relation of activity, efficient utilization land plan process of the characteristics and potential energy of a site.

It studies the theory of plan, analysis methodology, ecological access method, and sociocultural access method and covers the plans of various park green areas and recreation equipment.

- **서양조경사 (History of Occidental Landscape Architecture)**

서양을 중심으로 하여 시대별, 지역별로 조경양식의 특성과 변천을 그 당시의 사회적, 문화적, 물리적인 환경측면에서 고찰하여, 작가는 앞으로의 작품 활동에 있어서 다양한 구상의 기틀을 마련하고 크게는 조경인으로서의 철학을 견지하게 한다. 특히 서양적인 조경문화의 정체를 파악할 수 있도록 하여 동양 또는 우리나라의 것과 비교할 수 있는 안목을 키우게 한다.

In the occidental range, features and transitions of landscape architecture are introduced in the times and countries, which are also studied with the factors concerning temporal society, culture, and physical environment. Students can not only build variety of knowledge for planning each work of landscape but also learn and determine their own philosophy as a landscape architect. Especially, students can understand what occidental culture of landscape architecture is, and can finally compare it with that of the orient and Korea.

- **조경수목 및 관리학 (Theory of Landscape Plants and Management)**

조경식물의 형태, 특성, 식생조건, 및 문화적 요구 등을 중점으로 하여 식물소재에 관한 지식을 이해하고 식재설계에 있어서 식물이 지닌 미적, 생태적, 기능적 요인을 조경학의 측면에서 다룬다.

This course will focus on the establishment of woody and herbaceous plants in urban and garden settings. By understanding the special constraints placed on plants, we will be able to critically assess and modify potential planting sites, select appropriate trees, shrubs, and ground covers for a given site, and learn about the principles and practices of plant establishment both in the ground and in contained environments. Design followed by specifications and graphic details will be produced to implement these practices. Techniques for tree preservation and land reclamation/revegetation will also be discussed.

- **공간구성형태론 (Space & Form Composition)**

아름답고 쾌적한 환경으로 조성하기 위한 Design 기초이론들을 실제의 공간구성 작업에 응용할 수 있도록 이론과 실습교육을 통하여 습득하고, 환경 Designer로서 공간을 다루는 법, 공간감 및 공간 구성기법을 배양케 한다.

A study on the method of spacial composition and to deal with space as a environment designer after acquiring basic theories to make environment beautiful and pleasant and to apply into spacial composition from theoretical and practical education.

- **조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design)**

조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

Basic skills in graphic presentation, including pencil-and-ink drawing and drafting techniques applicable to landscape architecture projects. Freehand drawing, orthographic projection, axonometric projection, and lettering are covered in the course.

- **동양조경사 (History of Oriental Landscape Architecture)**

동양을 중심으로 하여 시대별, 지역별로 조경양식의 특성과 변천을 그 당시의 사회적, 문화적, 물리적인 환경측면에서 고찰하여, 작가는 앞으로의 작품 활동에 있어서 다양한 구상의 기틀을 마련하고 크게는 조경인으로서의 철학을 견지하게 한다. 특히 우리나라의 전통조경을 파악하여 다른 나라와 차별되는 조경 문화의 보전과 현대적인 창출에 기여하게 한다.

Focusing on Korean cultures of landscape of the influential three countries - Korea, Japan, China. They learn the general common features of oriental landscape architecture, and its difference/ uniqueness of each nation.

- **조경기초디자인 (Introductory Landscape Design)**

경관설계란 형태라는 매개물을 통하여 3차원적 공간속에 시각적으로 표현된다. 따라서 옥외환경 설계에 있어서 형태처리 수법을 터득함은 필수적이다. 본 과목에서는 설계자가 어떻게 설계의 목적, 주제, 개념을 가지고 출발하여 최종적으로 의미 있고 기능적인 형태를 이끌어 내는지에 대해 그 과정을 알아본다.

Basic design principles and processes applied to the design of the outdoor environment. Studio projects focus on the analysis, organization, and form of outdoor space through the use of three-dimensional components including structures, vegetation and earth form.

- **조경공학 (Landscape Engineering)**

조경구조물의 구조학적 특질 및 특징, 토목의 제반 이론을 근거로 한 조경 구조물의 설계 및 시공에 있어서 미적인 가치를 효율적으로 표현시키기 위한 과정을 학습한다.

Lectures and studio projects focusing on the development of a working knowledge of site grading, earth work, storm-water management, site irrigation, site layout, and road alignment.

- **컴퓨터조경디자인 (Computer-Aided Landscape Design)**

실내외 조경공간의 공간이미지 표현을 위하여 활용성이 높은 CAD, GIS 등의 응용분야에 관하여 익숙케 함으로써 컴퓨터를 이용한 조경설계의 이해를 돕도록 한다.

Study CAD, GIS so that understand landscape design using computer.

- **정원예술론 (Garden Aesthetics and Design)**

조경의 역사는 정원의 역사라는 말이 있듯이, 가장 개인적인 공간인 (private space) '정원' 설계를 '고급 수준의 정원' 설계라는 의미로서 이해하기보다는 특정주제를 표방하는 상징 공간, 기념공간으로 확대해석해서 일반적인 개념의 정원 설계뿐만 아니라, 도시 내 소규모 상징 기념공간의 설계를 아울러 진행함으로써 '정원'에 대한 이해를 높이고자 한다.

As "Garden history is Landscape history" says, Garden design which is most private space needs to understand as symbolic, memorial space that publish specific subjects than to understand as meaning of high quality garden design. And design of memorial space in urban raises the understanding about Garden.

- **여가관광지계획론 (Leisure and Tourism Planning)**

소득 증가에 따른 여가·관광의 수요가 급증하고 있는 현실에서 여가·관광지가 조경분야의 주요 market임이 예견된다. 본 과목은 여가 및 관광의 기본구조 및 특성을 파악하고, 이것을 토대로 여가·관광지의 각 유형별 계획방법론을 강의한다. 그 대상으로는 기본적으로 관광단지, 리조트, 골프장, 청소년 수련원, 자연휴양림 등으로 하며 시사성 있는 topic이 추가로 지정될 수 있다.

Understand basic construction of leisure and tourism, base on this lecture each planning method of leisure and tourism. Basically resort complex, resort, golf course, teenagers novitiate, nature rest and topics can be specified in addition.

- **조경배식학 (Theory of Landscape Planting Design)**

조경수목 및 지피식물, 화훼류 등을 이용하여 경관을 구성하는 방안을 미적, 기능적, 생태적 원리에 따라 설계하는 능력을 기른다.

An application of design and planning methods within large physiographic or political units. Course participants will be engaged in the use of soil maps, aerial photographs, remote-sensed images, census data, and techniques for manipulating large, complex data bases. The course focuses specifically on plant communities.

- **캡스톤디자인기반융합프로젝트 1 (Capstone Design Based Interdisciplinary Landscape Project 1)**

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대조경작품에 대한 최신 이슈를 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 이 수업의 목적은 다음과 같다. 첫째, 사회적 이슈와 조경프로젝트의 관계에 대해 이해한다. 둘째, 학생들의 비판적인 사고력을 향상시킨다. 셋째, 동시대의 조경가의 역할은 무엇인가를 고찰한다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current issues of contemporary landscape architectural projects. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required.

The class objectives are first, to understand the relations between social issues and landscape projects, second, to improve students' capability of critical thinking, and last, to (re)think about the role of landscape architects in our times.

- **도시공간디자인론 (Theories of Urban Space Design)**

도시공간의 구성원리 및 이론, 미학, 형태 및 배치에 관하여 고찰하고 이를 조경, 건축, 도시설계 분야에서 도시공간 설계에 어떻게 적용하는지 알아본다.

Application of urban-design and town-planning techniques to specific contemporary problems of city environments. Issues of urbanism are investigated and applied to physical design interventions and spatial typologies involving the street, square, block, garden, and park systems. Urban land-use development and public and private implementation of urban-design plans are examined.

- **조경시공 및 적산학 (Landscape Construction)**

미적이며 효율적인 공간조성을 위하여 조경공사의 이해를 높이고 외부공간의 조경수목과 조경 구조체, 벤치, 조명, 포장 등 조경시설물의 합리적인 시공방법을 터득시킨다. 조경재료 및 사례에서 습득한 지식을 실무에 응용하는 과정으로 각 단계의 비용을 산출할 수 있는 적산 능력을 배양한다.

Construction materials, specifications, cost estimates, and methods used by landscape architects in project implementation. The course includes lectures, studio problems, and development of construction documentation for a selected project.

- **도시공원예술론 (Urban Parks Design)**

도시의 기본요소이며 도시의 질을 좌우하는 각종 도시공원에 대한 설계기준과 설계방법을 익히기 위하여, 국내외의 도시공원 작품을 분석하여 작품의 특성을 파악하면서 설계의 감각을 익히고 직접 사례 연구하여 설계과정에 따른 조사 및 분석, 설계주제에 알맞은 아이디어 창출과 전개, 기본설계도 작성 등의 능력을 함양하도록 한다.

Students study theories of urban park planning and design. With these resources, they can understand the functions of urban parks and following effects to the concerning community. They also develop the critical judgement of existing problems. Students learn principles for shaping urban parks, and philosophies of the design through interactive and critical debates among the professor and students, and among students. Students finally acquire essential requirements as an urban landscape architect.

- **경관정보학 (Landscape Informatics)**

조경(경관)은 제4차 산업혁명에 의한 물리학적, 생태학적, 디지털적 기술발전이 적용되는 다학제적 산업으로서, 미래사회 변화에 대한 적극적인 대응이 필요하다. 이에, 조경(경관)과 제4차 산업혁명에 대한 이해를 바탕으로, 조경(경관)에서 활용 가능한 미래 디지털 기술(사물인터넷, 드론 등)과 이를 통해 생성되는 정보에 대해 조경(경관)정보학적 측면에서의 지식을 습득케 한다.

Landscape Architecture is a multidisciplinary industry in which the development of physical, ecological and digital technologies by the Fourth Industrial Revolution is applied, and it is necessary to actively respond to changes in future society. Based on the understanding of the landscape architecture and the 4th Industrial Revolution, it acquires the knowledge of landscape architecture and information from the future digital technology that can be used in the landscape architecture and the information generated by it.

- **환경인지설계론 (Theory of Environmental Cognition & Design)**

환경심리학적 접근을 통하여 이용자가 보고, 느끼고, 사용하기 쉬운 장소로서의 공간을 만드는 디자인 이론을 습득케 한다.

Theory of environmental cognition & Design enables to acquire design theories that makes space for users to see, feel and use easily throughout environmental cognition access.

- **환경생태계획론 (Environmental Ecology Planning)**

환경오염이 없는 쾌적한 생활환경 창출을 위하여 기존의 환경계획 개념은 환경생태 계획 기법으로 전환되어야 할 필요가 있다. 이를 위해 본 과목은 자연생태계가 가지고 있는 다양성, 자립성, 안전성, 순환성이 유지되는 환경을 창출하기 위한 생태적 환경 계획론을 연구하도록 한다.

Landscape ecology as a basis for regional landscape planning. Regional landscape planning strategies and methods that have been developed and employed in North America, Europe, Australia, and the Middle East. This course is intended to provide a base for understanding the utilization of landscape ecological knowledge in the planning process. It is presented through a series of lectures, readings, class discussions, exercises, and review of case studies. The course is directed to students in landscape architecture, architecture, city and regional planning, ecology, rural development, and natural resources.

- **졸업논문(환경조경디자인학과) (Graduation Thesis)**

한 주제에 대한 졸업논문을 작성한다.

Graduation Thesis.

- **교과교수법(식물자원조경) (Teaching Method)**

본 과정에서 디자인 행위에 대한 개념과 당위성을 논리적으로 정립하도록 하며 그것을 체계적인 문장과 언어로서 서술 할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

In this process, the design concept and justification for the actions to establish a logical and structured sentences and language that can be described as is the ability to grow.

- **교과교육론(식물자원조경) (Theoretical Development And Analysis Subject)**

교과교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표 및 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

The course aims to understand the characteristics of various subject matters and the basic models of curriculum for each discipline and foster the ability to select and organize desirable curriculum contents.

- **교과교재연구 및 지도법(식물자원조경) (Study of Unit Plans)**

교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

Learners in the course are able to promote the basic competency as curriculum expert to guide their students in each subject matter and utilize appropriate teaching method in relation to the age and developmental level of the students, the subject-matter contents, the objective of the lesson, and evaluation method.

[별표4]

환경조경디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

단일 전공자는 좀 더 체계적이고 심도 있는 전공과목을 신청 할 수 있으며, 다전공자들의 필요 학점 이수에 좀 더 능동적으로 대처 하고자 하였습니다.

2. 단일전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	환경조경학의이해
2학년	1학기	조경디자인랭귀지, 조경수목 및 관리학, 서양조경사, 조경계획학, 컴퓨터조경디자인
	2학기	동양조경사, 조경기초디자인, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경배식학
3학년	1학기	도시조경설계, 여가관광지계획론, 조경공학, 정원예술론, 경관정보학, 환경인지설계론, 교과교수법(식물자원·조경), 교과교육론(식물자원·조경)
	2학기	단지계획 및 설계, 도시공간디자인론, 조경시공 및 적산학, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1, 교과교재연구 및 지도법(식물자원·조경)
4학년	1학기	캡스톤디자인기반융합프로젝트 2, 도시공원예술론
	2학기	환경생태계획론

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	환경조경학의이해
2학년	1학기	조경디자인랭귀지, 조경수목 및 관리학, 서양조경사, 조경계획학, 컴퓨터조경디자인
	2학기	동양조경사, 조경기초디자인, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경배식학
3학년	1학기	도시조경설계, 여가관광지계획론, 조경공학, 정원예술론, 경관정보학, 환경인지설계론
	2학기	단지계획 및 설계, 도시공간디자인론, 조경시공 및 적산학, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1
4학년	1학기	캡스톤디자인기반융합프로젝트 2, 도시공원예술론
	2학기	환경생태계획론

디지털콘텐츠학과 교육과정

학과소개

- 본 학과는 1999년 예술·디자인 학부와 함께 신설된 분야로 사회적으로 그 활용분야가 점차 다양해지고 확대되고 있다. 또한 국가적인 차원에서 고부가가치 산업으로 적극 육성하고 있는 분야이며, 세계 시장을 향해 도전해볼 수 있는 유망한 분야이기도 하다. 본 학과에서는 국내 업계의 취약점으로 지적되어왔던 기획력을 함양하는데 비중을 두고 있으며 산학의 긴밀한 관계를 통해서 창의적인 아이디어와 과학적 사고가 실용화될 수 있도록 이끌어 가고자 한다.

1. 교육목적

창조적인 아이디어의 발상과 조직적인 콘텐츠 기획 능력을 배양하고 다양한 미디어를 가공 제작하는 기술과 예술성을 조화시키는 능력을 습득하며 이러한 모든 작업을 통한 실질적이고 창조적인 능력을 습득하는데 교육의 초점을 두고 있다. 나아가 예술, 인문, 사회, 공학과의 폭넓은 교차 연구를 통하여 전인적인 멀티미디어 예술인을 추구하고자 하며, 문화세계를 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

2. 교육목표

디지털콘텐츠학과는 첨단 디지털엔터테인먼트 분야를 이끌어갈 전문인을 양성하는데 그 목표를 두고 있다. 즉, 문화콘텐츠를 중심으로 기존 매체와 새로운 매체와의 조화를 꾀하고, 창의적인 아이디어를 통하여 예술성과 실용성이 동시에 구현될 수 있는 디자인 능력을 배양하도록 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
디지털 콘텐츠	과목수	7	1(졸업논문)	35	43
	학점수	21	-	103	124

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
디지털 콘텐츠	120	18	-	55	73	12	5	-	45	50	12	-	21	21

2) 졸업논문

4학년 때 졸업작품을 제작하여 통과 한 후, 졸업전시회에 참여하여야 한다.

3) 졸업능력인증제

단과대학 기본교육과정에 따름

디지털콘텐츠학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 디지털콘텐츠학과(전공)의 교육목적은 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 디지털콘텐츠학을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공과목 이수) ① 디지털콘텐츠학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 디지털콘텐츠전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표6]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

③ 디지털콘텐츠학과에서 개설한 가상현실 콘텐츠 산학협력 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙 이수학점을 충족하여야 한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 디지털콘텐츠전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 디지털콘텐츠학과(전공)의 최저 졸업이수학점은 120학점이다. 4학년 때 졸업작품을 제작, 전시하고, 논문을 작성하여 통과하여야 한다.

제8조(전공이수학점) ① 디지털콘텐츠학과(전공)에서 개설하는 전공과목은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 디지털콘텐츠전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 디지털콘텐츠학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공선택 55학점으로 전공학점 총 73학점 이상을 이수하여야 한다.

- 2) 다전공과정 : 디지털콘텐츠학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 디지털콘텐츠전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 5학점, 전공선택 45학점으로 총 50학점 이상을 이수하여야 한다.
- 3) 부전공과정 : 디지털콘텐츠전공을 부전공으로 이수하고자 하는 자는 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.
부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.
- 4) 산학협력과정 : 디지털콘텐츠학과에서 개설한 가상현실 콘텐츠 산학협력트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표4]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) 편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 5 장 기 타

제11조(트랙이수방법) 디지털콘텐츠학과에서 운영하는 가상현실 콘텐츠 산학협력 트랙을 이수하기 위해서는 신청기간에 본인이 직접 신청하고 졸업 시 트랙 이수 여부 확인 후 트랙이수를 인증한다.

제12조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

- [별표1] 교육과정 편성표 1부
- [별표2] 타전공인정과목표 1부
- [별표3] 선수과목 지정표 1부
- [별표4] 산학협력 트랙 교과목 편성표
- [별표5] 전공 교과목 해설 양식 1부
- [별표6] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

디지털콘텐츠학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
1	전공 기초	드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○					
2		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○					
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○					
4		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○					
5		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○					
6		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○					
7		콘텐츠디자인기초	FD116	3	2	2			1		○					
8	전공 필수	졸업논문(디지털콘텐츠학)	DC417	0					4	○	○					
9	전공 선택	3D 모델링	DC201	3	2	2			2	○						
10		VFX 제작	DC303	3	2	2			3	○						
11		사운드디자인	DC207	2		4			2	○						
12		비주얼디자인	DC202	3	2	2			2	○						
13		3D 애니메이션	DC211	3	2	2			2		○					
14		비주얼미디어디자인	DC212	3	2	2			2		○					
15		동작표현연구	DC215	3	2	2			2		○					
16		촬영기법	DC204	3	2	2			2	○						
17		스토리텔링	DC205	3	2	2			2	○						
18		캐릭터디자인	DC216	3	2	2			2	○						
19		사운드와그래픽	DC217	2		4			2		○					
20		인터랙션디자인	DC203	3	2	2			2		○					
21		디지털영상	DC214	3	2	2			2		○					
22		인터랙티브미디어디자인	DC213	3	2	2			2	○						
23		모션그래픽스	DC302	3	2	2			3	○						
24		3D 캐릭터모델링	DC301	3	2	2			3	○						
25		2D 애니메이션	DC305	3	2	2			3	○						
26		뉴미디어표현기법	DC325	3	2	2			3		○					
27		게임디자인	DC318	3	2	2			3		○					
28		디지털카툰	DC316	3	2	2			3		○					
29		인터랙티브콘텐츠디자인	DC312	3	2	2			3		○					
30		가상현실디자인	DC332	3	2	2			3	○						
31		게임학	DC304	3	2	2			3	○						
32		3D 캐릭터애니메이션	DC311	3	2	2			3		○					
33		3D 모션그래픽스	DC331	3	2	2			3		○					
34		SFX 제작	DC313	3	2	2			3		○					
35		미디어디자인프로젝트 I	DC402	3	2	2			4	○						

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
36	전공 선택	미디어디자인프로젝트 II	DC412	3	2	2			4		○					
37		애니메이션프로젝트 I	DC401	3	2	2			4	○						
38		애니메이션프로젝트 II	DC411	3	2	2			4		○					
39		영상프로젝트 1	DC403	3	2	2			4	○						
40		영상프로젝트 2	DC413	3	2	2			4		○					
41		게임프로젝트 I	DC404	3	2	2			4	○						
42		게임프로젝트 II	DC414	3	2	2			4		○					
43		가상현실콘텐츠실무의이해	DC420	3	2	2			4		○					

[별표2]

디지털콘텐츠학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화과	FT1005	시나리오창작기초	3	전공선택	2004학년도	최대 12학점까지만 인정
2	연극영화과	FT1001	이미지와사운드	3	전공선택		
3	연극영화과	FT1007	비디오제작실습	3	전공선택		
4	연극영화과	FT4057	캡스톤디자인 1(연극영화학)	3	전공선택		
5	연극영화과	FT3055	TV-CM/뮤직비디오제작실습	2	전공선택		
6	시각디자인학과	VID2007	일러스트레이션&미디어	3	전공선택		
7	시각디자인학과	VID2006	시각적사고와일러스트레이션	3	전공선택		
8	시각디자인학과	VID3001	광고디자인 1	3	전공선택		
9	시각디자인학과	VID3002	광고디자인 2	3	전공선택		
10	의류디자인학과	TC203	감성공학과디자인	3	전공선택		
11	소프트웨어융합학과	SWCON211	게임프로그래밍입문	3	전공선택		
12	소프트웨어융합학과	SWCON212	게임PX디자인	3	전공선택		
13	소프트웨어융합학과	SWCON312	체감형기술이론 및 실습	3	전공선택		
14	소프트웨어융합학과	SWCON313	가상/증강현실이론 및 실습	3	전공선택		

[별표3]

디지털콘텐츠학과 선수과목 지정표

순번	전공명	후수과목			선수과목			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	디지털콘텐츠학과	DC211	3D 애니메이션	3	DC201	3D 모델링	3	
2	디지털콘텐츠학과	DC311	3D 캐릭터애니메이션	3	DC301	3D 캐릭터모델링	3	
3	디지털콘텐츠학과	DC318	게임디자인	3	DC304	게임학	3	

[별표4]

디지털콘텐츠학과 가상현실콘텐츠 산학협력트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 가상현실 콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 2차 융합콘텐츠 분야의 전인적 인재 양성과 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성
- 가상현실 콘텐츠 분야와의 산학협력을 기반으로 하는 산업 친화적 교육과정을 목표로 함
- 산업현장의 니즈를 반영한 교육을 통해 취업 중심형 교육과정 운영을 목표로 함

트랙과정 이수요건

- 가상현실콘텐츠 산학협력트랙 지정과목 중 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
0	15	15

가상현실콘텐츠 산학협력트랙 이수과목표

트랙필수	-	
트랙선택	5과목 선택 (15학점 이상)	스토리텔링, 3D 모델링, 게임학, 가상현실디자인, 게임디자인, 가상현실콘텐츠실무의이해

디지털콘텐츠학과 교과목 해설

• 콘텐츠디자인기초 (Basic of Contents Design)

학과에서 심화학습하게 될 세부 분야별 콘텐츠의 종류와 성격을 이론적으로 학습하여 학과의 전공분야에 대한 기초지식을 습득하고 다양한 콘텐츠들의 기초제작과정을 학습한다.

students will study about inside detail department of each industry's work, and its fundamental knowledge. They will have chance to learn about process of basic production as well.

• 3D 모델링 (3D Modeling)

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 폴리곤 모델링과 맵핑에서부터 조명, 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 오브젝트들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital objects from polygon modeling and mapping to lighting to rendering.

• 비주얼디자인 (Visual Design)

다양한 미디어를 통해 효율적으로 정보를 전달하기 위해서는 메시지의 시각화 작업이 중요하다. 이를 위해 본 수업에서는 그래픽 디자인의 개념에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이디어 발상과 시각적 표현에 대한 훈련을 통해 문제해결 능력 및 디자인 능력을 배양한다.

In order to transmit information efficiently via various media, visualization of the message is important. Therefore, in this class, the problem-solving skills through training for visual representation of ideas and creative ideas based on the understanding of the concept of graphic design foster the design capacity.

• 인터랙션디자인 (Interaction Design)

인터랙티브미디어디자인의 심화된 수업으로 인터랙션 디자인의 기획과 제작에 대한 일련의 과정을 보다 체계적으로 훈련하여 구체적인 문제해결 능력과 제작 능력을 배양한다.

Developing the production capability and the ability to solve problems specific to production planning and interaction design with an advanced knowledge of design in interactive media.

• 촬영기법 (Technique of Cinematography)

비디오 촬영에서 편집에 이르기까지 비디오 제작 과정을 실습한다.

From technique of cinematography to final editing, students will be experienced whole process of digital film-making.

• 스토리텔링 (Storytelling)

애니메이션과 미디어 등 각종 동적인 시각적 정보의 근본이 되는 작업의 특성을 이해하고 창의적 아이디어를 표현 할 수 있는 시나리오 및 콘티를 제작할 수 있는 능력을 키워준다.

Class presents ability of understanding text material work (scenario), and successful way to transfer into story-board format work in order for best communication between planning group and production group, in the fields of animation and media.

• VFX 제작 (Visual Effect Making)

영상합성 표현능력과 컴퓨터그래픽 조형능력의 학습을 통해 모션 그래픽과 실사영상의 동시적 표현 능력 학습 등을 키운다.

You will practice the way to express your concept by using computer graphic effects. By learning this course, you can accomplish to adapt your theme into your work in proper way.

- **사운드디자인 (Sound Design)**

디지털콘텐츠를 위한 미디어 음향을 설계하고 제작하는 기법을 배운다.

This course provides the techniques of midi planing and sound making for your visual art work.

- **3D 애니메이션 (3D Animation)**

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 특수효과와 모션그래픽을 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the FX and the motion graphics in your 3D animation work.

- **비주얼미디어디자인 (Visual Media Design)**

비주얼 디자인의 심화된 수업으로 다양한 미디어를 통해 커뮤니케이션 할 수 있는 시각적인 표현뿐만 아니라 무빙 타이포그래피 등 시간개념이 포함된 디자인의 표현 방법을 배양한다.

The main goal of this class is developing the representation of the design as well as visual representations that can communicate through various media with advanced techniques in visual design, and should include a concept of time, such as moving typography.

- **인터랙티브미디어디자인 (Interactive Media Design)**

웹디자인, 앱디자인, 모바일 웹디자인 등 인터랙티브 미디어를 위한 기초적인 디자인 수업이다. 이를 위해 관련된 그래픽 툴의 사용 능력을 습득하고, 인터랙티브 디자인 실습을 통해 제작 능력을 배양한다.

This is the basic design class for interactive media, such as Web, APP and mobile Web design. The main goal of this class is to learn the ability to use graphics-related tools, and to develop the actual design production capability through interactive design practice.

- **디지털영상 (Digital Motion Picture)**

다양한 형태의 영상표현기법을 학습함으로써 영상문법을 통한 고차원적인 표현방법을 학습한다.

This class will provide study of approach in several kind of CF film, and students will study visual expression in comersial point of view.

- **동작표현연구 (Motion Study)**

캐릭터애니메이션 제작 시 보다 자연스러운 동작과 연기를 표현할 수 있도록 인체의 동작에 대한 연구를 진행하는 수업이다.

In order to create the character's motion and action, this course presents the intensive study of human movement.

- **캐릭터디자인 (Character Design)**

애니메이션, 게임, 팬시산업 등에 응용할 수 있는 캐릭터에 관한 디자인 설계 및 제작과정을 습득한다.

Today, character has been applied into many different entertainment industry (such as animation, game, fancy product). Students will be acquired the process of character creating from planning to marketing.

- **사운드와그래픽 (Sound & Graphic)**

사운드디자인과목의 심화과정으로 콘텐츠와의 싱크 및 종합 사운드 트랙 제작 등을 학습하는 과목이다.

This course is advanced class for 'sound design' class that teaches you ADR, lib sink, and making sound track for your contents.

- **3D 캐릭터모델링 (3D Character Modeling)**

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 3D 캐릭터모델링과 리깅에서부터 UVW 맵핑과 HDR 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 캐릭터들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital characters from sub-patch modeling and rigging to UVW mapping HDR rendering.

- **모션그래픽스 (Motion Graphics)**

움직임이 있는 그래픽은 TV 뿐만 아니라 웹, 모바일 등 다양한 미디어에서 활용되고 있다. 따라서 본 수업에서는 디자인에 시간의 개념을 더한 움직임이 있는 그래픽에 대하여 그 개념과 활용방안을 이해하고, 방송용, 광고홍보용 등 다양한 종류의 모션 그래픽 실습을 통해 창의적인 제작 능력을 배양한다.

Graphics with the movement, are utilized in a variety of media as well as TV, Web, and mobile. Therefore, in this class the goal is to understand how to take advantage of graphics with movement plus the concept of time to design. This class will also explore creativity through motion graphics the way to practice various types of broadcast, and advertising promotional and foster the production capability.

- **게임학 (Ludology)**

본 수업은 게임미디어를 통하여 다양한 디지털미디어 기반이론들에 대해 고찰하고 기초적인 게임과 스마트 인터랙티브 콘텐츠의 기획 및 제작을 위한 가장 근본적인 이론교육인 게임이론, 게임역사, 게임분석을 교육하고, 융합적 논리로 디지털 미디어를 이해하는 것에 목표를 둔다.

Understanding these fundamental theories is vital for video game research and development. This course will be focused on basic theories such as history of video game, interaction theory and play theory that can form the basis for video game field. Based on theoretical approach to the video game area, current trends and future directions of video game can be considered. course will provides you practice on the process and the expression for the most creative game software producing.

- **2D 애니메이션 (2D Animation)**

2D 애니메이션을 기획, 제작하는 수업으로, 애니메이션의 역사와 기술 및 감독 연구를 통한 전통적 애니메이션 세계의 영상의 이해 및 표현 능력을 갖추도록 한다.

By planing and producing animation, you will accomplish the ability of expression in traditional animation through study of history, technology and animation director.

- **3D 캐릭터애니메이션 (3D Character Animation)**

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 캐릭터의 동작과 연기를 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the character's motions and actions in your 3D animation work.

- **인터랙티브콘텐츠디자인 (Interactive Contents Design)**

디지털 환경의 변화에 따른 인터랙티브 디자인의 최신 동향과 트렌드를 조망해 보고, 환경 분석과 콘텐츠 분석을 통한 콘텐츠 기획 및 웹 아이덴티티, 크리에이티브 전략, 시각적 주제와 스타일 등 시각적 표현에 대한 훈련을 통해 인터랙티브 콘텐츠를 제작해 본다. This class will look at the latest trends in interactive design due to changes in the digital environment. Students will train for such style planning of content through content analysis and environmental analysis, Web identity, creative strategy and visual themes.

- **SFX 제작 (Special Effects-SFX)**

애니메이션, 영화, 광고 등에서 활용되고 있는 영상 특수효과의 기법을 이해하고 활용할 수 있는 기법을 배운다. Students will learn technique of special effect using in commercial animation, film and feature film.

- **게임디자인 (Game Design)**

이 수업은 게임 디자인 요소 등에 대한 기본적인 이론 강의부터 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출에 대한 고찰 그리고 게임의 순기능에 기반한 기능성 게임 및 그 확장성을 넓히고 있는 동작기반게임을 포함한 다양한 게임에 대한 이해를 바탕으로 학생들이 조를 이뤄 게임 시나리오 및 직접 게임을 기획하고 프로토타입을 제작하게 하여 디지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

Well-balanced contribution from various disciplines is such an important factor in this field. Technologies behind 'i-phone' are not cutting edge but the convergence of each technology was the key to create an innovative digital product. Same methodology can be applied in game media development. Ideas from various fields have infinite potential to trigger innovative thinking for current and future game media. This course will provide innovative ideas and insights from various disciplines for future game media. As a capstone design based class, each student will organize their team to create a game design document and game prototype.

- **3D 모션그래픽스 (3D Motion Graphics)**

3D 그래픽 프로그램을 활용하여 다양한 모션그래픽스 표현기법을 학습하고 창의적인 방법으로 기획, 제작하는 과목이다.

Students will study many kind of motion graphics with 3D graphics program, and will have chance to making it with own creative way.

- **디지털카툰 (Digital Cartoon)**

디지털 일러스트 분야를 폭넓게 다루는 수업이다. 한국, 미국, 유럽에서 보여지는 다양한 장르의 카툰에 대해 학습하고 디지털 미디어를 이용하여 창의적이고 실험적인 스타일의 카툰을 제작하기 위한 수업이다.

This class dealing with digital illustration. learning about cartoon of various genre shown in Korea, USA and Europe and producing about cartoon of experimental and creative style using digital media.

- **가상현실디자인 (Virtual Reality Design)**

본 수업은 게임 및 스마트콘텐츠 제작을 위한 게임엔진 "유니티"에 대한 실기 수업이다.

This course is focused on training the game engine "UNITY" for developing games and smart contents.

- **뉴미디어표현기법 (New Media-Technique of Expression)**

이 수업은 프로젝션 맵핑 등 새로운 미디어를 활용한 표현기법을 학습한다.

This class is learning to the new media utilizable technique of expression relation to projection maping, etc.

- **애니메이션프로젝트 I (Animation Project I)**

졸업 작품을 3D, 2D 애니메이션, 컨셉 아트, 망가 분야로 준비하기 위하여 꼭 이수해야 하는 과목으로 프로젝트 기획에서부터 제작에 이르기까지 완성도 있는 작품을 제작한다. 창의적인 애니메이션 제작을 위해, 유명 애니메이터들의 작품 분석은 물론 자신의 고유한 애니메이션 제작을 위한 합리적인 프로세스를 제공한다.

This is the requirement class for graduating, those who expect preparing their works in 3D and 2D Animation(include Concept Art and Manga) industry after graduation. The students must accomplish high-ended their works (port-foilo) through this class by discussing with the instructor. In order to produce creative animation contents, this course presents not only the study (analysis and design) on the respectable animator's works, but also the reasonable process to the making of your own contents.

- **미디어디자인프로젝트 I (Media design project I)**

모바일, 웹, TV, 키오스크 등 다양한 미디어에서 활용되고 있는 디자인 사례 연구를 통해 UX디자인, 서비스 디자인, 인포그래픽, 브랜딩 등 최근의 디자인 이슈와 트렌드를 알아보고, 나아가 시각문화를 다양한 관점에서 조망해 본다. 또한 콘텐츠 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 졸업 작품을 제작한다.

This course reviews all aspects of media design including, mobile, web ,TV, case studies of UX design, service design, infographics, and recent design branding. The goal is to learn recent trends of content and the students will create a portfolio piece through individual projects.

- **영상프로젝트 1 (Digital Film Project 1)**

학기 초 기획된 하나의 큰 영상콘텐츠를 조별 옴니버스 영상 작업물로 구분, 해당학기 내 제작하고 합쳐서 완성함으로써 영상 제작에 대한 이해와 능력을 함양한다.

In the beginning of class, with big pre-composed screenplay, each team will shoot a short film, sharing for their part of contents. This process will help the improvement of understanding and ability about digital film making.

- **게임프로젝트 I (Game Project I-Serious Games & Gamification)**

기능성 게임 혹은 Gamification 콘텐츠의 디자인 기술서를 작성하고 이를 바탕으로 다양한 형태의 게임을 직접 제작한다.

In this class, each student will develop a game design document for serious games and gamification contents. Based on this design document, various types of game will be developed by the students.

- **애니메이션프로젝트 II (Animation Project II)**

졸업 작품을 3D, 2D 애니메이션, 컨셉 아트, 만가 분야로 제작하기 위하여 꼭 이수해야 하는 과목으로 프로젝트 기획에서부터 제작에 이르기까지 완성도 있는 작품을 제작한다. 창의적인 애니메이션 제작을 위해, 유명 애니메이터들의 작품 분석은 물론 자신의 고유한 애니메이션 제작을 위한 합리적인 프로세스를 제공한다.

This is the requirement class for graduating, those who expect extending their careers in 3D and 2D Animation(include Concept Art and Manga) industry after graduation. The students must accomplish high-ended their works (port-folio) through this class by discussing with the instructor. In order to produce creative animation contents, this course presents not only the study (analysis and design) on the respectable animator's works, but also the reasonable process to the making of your own contents.

- **미디어디자인프로젝트 II (Media Design Project II)**

미디어디자인프로젝트 I의 연장된 수업으로 변화하는 디지털 환경에 대응하기 위한 실험적이고 미래지향적인 디자인 탐구를 통해 시각문화의 시야를 확장시키고, 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 졸업 작품을 제작한다.

This course is an extension of Media Design Project 1. Students will expand their field of view in the visual culture through experimental design with projects that respond to futuristic trends of the digital environment. The projects will be highly refined individual portfolio pieces.

- **영상프로젝트 2 (Digital Film Project 2)**

학기 초 기획된 하나의 큰 영상콘텐츠를 조별 옴니버스 영상 작업물로 구분, 해당학기 내 제작하고 합쳐서 완성함으로써 영상 제작에 대한 이해와 능력을 함양한다.

In the beginning of class, with big pre-composed screenplay, each team will shoot a short film, sharing for their part of contents. This process will help the improvement of understanding and ability about digital film making.

- **게임프로젝트 II (Game Project II)**

다양한 게임의 디자인 기술서를 작성하고 이를 직접 제작한다.

In this class, each student will develop a game design document first. Based on this design document, various types of game will be developed by the students.

- **가상현실콘텐츠실무의이해 (Understanding of Practical Development of Virtual Reality Contents)**

가상현실 콘텐츠를 포함하는 새로운 융합형 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 이를 구현하기 위해 학제적 융합을 통한 기본 소양을 바탕으로, 첨단 디지털콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 인재 양성을 목표로 한다. 또한 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성을 위해, 산업 친화적 교육과정을 목표로 한다.

In order to realize convergence contents, we aim to cultivate talents, capable of ranging from planning, design, development and evaluation of high-tech digital contents, based on basic knowledge through interdisciplinary convergence in accordance with the development of new convergent contents industry including virtual reality contents. In addition, we aim to cultivate talent that meets the changing needs of the content industry, as well as industry-friendly curriculum.

디지털콘텐츠학과 교육과정 이수체계

1. 교육과정의 특징

- 융복합, 산학연협동, 체험교육 등 열린 교육을 지향하는 디지털콘텐츠학과 교육과정에는 전공필수과목이 존재하지 않는다.
- 이러한 분위기의 교육적 토양 위에 학생들은 스스로 다양한 형태의 커리큘럼을 디자인 할 수 있다.
- 그러나, 기본적으로 3D, 2D, 인터랙션의 세 분야로 4학년 교육과정을 통해 통합될 수 있어, 학문적 다양성을 전문적 정합성으로 정제해내는 커리큘럼적 특징을 지니고 있다.

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	콘텐츠디자인기초
2학년	1학기	3D 모델링, 비주얼디자인, 촬영기법, 캐릭터디자인, 인터랙티브미디어디자인, 사운드디자인, 스토리텔링
	2학기	3D 애니메이션, 비주얼미디어디자인, 동작표현연구, 디지털영상, 인터랙션디자인, 사운드와그래픽
3학년	1학기	모션그래픽스, 3D 캐릭터모델링, 2D 애니메이션, 게임학, 가상현실디자인, VFX 제작
	2학기	인터랙티브콘텐츠디자인, 3D 캐릭터애니메이션, 3D 모션그래픽스, 게임디자인, 디지털카툰, 뉴미디어표현기법, SFX 제작
4학년	1학기	미디어디자인프로젝트 I, 애니메이션프로젝트 I, 게임프로젝트 I, 영상프로젝트 1
	2학기	미디어디자인프로젝트 II, 애니메이션 프로젝트 II, 게임프로젝트 II, 영상프로젝트 2, 가상현실콘텐츠실무의이해

의류디자인학과 교육과정

학과소개

의류디자인 학과는 1999년 신설된 학과로 텍스타일디자인과 패션 디자인을 포함하고 있다. 교육내용은 기초적인 텍스타일 디자인 교육을 위한 씨피스 프린팅 디자인, 핸드 페인팅 및 날염, 염색 및 염색공예 등을 가르치는 내용을 기본으로 하며, 패션 디자인의 원리, 패션디자인 스튜디오, 패션 일러스트레이션 등을 배운다. 소재기획능력을 함양하기 위하여 섬유소재의 성능에 관하여 습득하게 되고 텍스타일 및 의류의 생산 공정을 익히는 교육내용이 있다. 또한 소비자의 감성을 파악하기 위하여 정보를 수집하고 분석하는 능력을 기르고 구축된 정보원을 의류상품 기획에 반영하여 소비자의 요구에 부합되는 디자인을 창출하도록 하는 내용으로 구성되어 있다. 뿐만 아니라 마케팅 감각을 익힐 수 있는 교육내용과 미래의 패션 산업에 대응하도록 컴퓨터를 활용한 텍스타일디자인 및 패션디자인에 관한 내용이 포함되어 철저한 전문직업 교육을 받게 하여 학교교육을 바로 현장에 응용하도록 하는 교육내용으로 구성되어 있다.

1. 교육목적

의류디자인학과는 텍스타일 테크놀로지와 예술을 접목시킴으로써 공학과 예술의 조화로운 만남으로 국내에서 차별화된 경쟁력 있는 텍스타일 디자이너, 패션 디자이너, 홈퍼니싱 디자이너 및 머천다이저 양성에 그 목적을 둔다.

2. 교육목표

의류디자인학과는 소비자의 감성을 기저로 하면서, 생산성과 경제성 개념을 함께하는 디자인 창출 능력을 배양하기 위하여 텍스타일디자인을 중점적으로 하되 패션 디자인을 함께 가르쳐 좀 더 실용적이며 깊이 있는 토탈 디자인능력을 배양하며 동시에 마케팅, 무역, 소재기획에 대한 교육을 통하여 디자인 머천다이저를 양성하는데 목표를 둔다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
의류디자인학과	과목수	7	5	29	41
	학점수	21	12	83	116

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
의류디자인	120	18	12	43	73	6	9	12	29	50	6	12	9	21

2) 졸업논문

4학년은 2학기 때 필수과목인 <포트폴리오>와 <졸업논문>을 이수하여야하며, 졸업작품발표회는 <졸업논문> 과목에서 평가되고, 이를 통과하여야 졸업이 가능하다.

3) 졸업능력인증제

단과대학 기본교육과정을 따름

의류디자인학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과설치목적) 의류디자인학과에서는 텍스타일 technology와 예술을 접목시킴으로써 공학과 예술의 조화로운 만남으로 국내에서 차별화된 경쟁력 있는 텍스타일 디자이너, 패션디자이너 및 머천다이지어 양성에 그 목적을 둔다. 소비자의 감성을 기저로 하면서 생산성과 경제성 개념을 함께 하는 디자인 창출 능력을 배양하는데 목적을 두며 텍스타일디자인을 중점적으로 하되 패션디자인을 함께 가르쳐 좀 더 실용적이며 깊이 있는 디자인 능력을 배양한다.

- 제2조(일반원칙)** ① 의류디자인학과를 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있으나, 지도교수와 상의하여 학습의 질적 향상을 가져오도록 권장 이수순서를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

- 제4조(전공 및 트랙과목 이수)** ① 의류디자인학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.
- ② 의류디자인전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표5]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따르는 것을 권장한다.
- ③ 글로벌 패션 MD 산하 콜라보레이션 트랙을 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 트랙이수학점을 충족하여야 한다.

- 제5조(타전공과목 이수)** ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 6학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.
- ② 의류디자인전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

- 제6조(교직과정의 이수)** ① 교직이수신청자가 교원자격 무시험검정기준을 통과하기 위해서는 교과교육론, 교과교수법, 교과교재연구 및 지도법을 반드시 이수하여야 한다.
- ② 교직이수대상자가 아닌 경우(중도포기 포함) 상기와목 수강 시 자유선택으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 의류디자인학과의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공이수학점) ① 단일전공과정 : 의류디자인학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 18학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 73학점 이상 이수하여야 한다.

- ② 다전공과정 : 의류디자인전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 의류디자인전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 50학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 부전공과정 : 의류디자인학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 학생은 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.
- ④ 트랙과정 : 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙을 이수하고자 하는 자는 [별표3]에서 지정한 교육과정을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.
 ② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(졸업요건) 단일전공 및 다전공과정자는 ‘포트폴리오’와 ‘의류디자인연구논문’ 혹은 ‘의류디자인연구논문캡스톤디자인’ 과목을 필히 이수하여야 하며, 졸업작품 발표회는 ‘졸업논문’과목에서 평가되고, 이를 통과하여야 졸업요건을 충족할 수 있다. 예외적인 상황의 경우에는 학과 교수 회의를 거쳐 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
 단, 부전공과정자는 이에 해당하지 않는다.

제 5 장 기 타

제12조(트랙이수방법) 의류디자인학과에서 운영하는 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙을 이수하기 위해서는 신청기간에 본인이 직접 신청하고 졸업 시 트랙 이수 여부 확인 후 트랙이수를 인증한다.

제13조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제14조(보칙) 본 시행세칙에 정하지 아니한 사항은 의류디자인학과 학과회의 의결에 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

- [별표1] 교육과정 편성표
- [별표2] 타전공인정과목표
- [별표3] 산학 콜라보레이션 트랙 교과목 편성표
- [별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부
- [별표5] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

의류디자인학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
1	전공 기초	패션컨버세이션	FD115	3	3				1		○					
2		드로잉	FD101	3	2	2			1	○	○					
3		입체디자인	FD111	3	2	2			1	○	○					
4		평면디자인	FD103	3	2	2			1	○	○					
5		예술과디자인의이해	FD110	3	3				1	○	○					
6		현대미술사	FD109	3	3				1	○	○					
7		디지털디자인	FD105	3	2	2			1	○	○					
1	전공 필수	텍스타일디자인 1	TC202	3	2	2			2	○					○	
2		패션스튜디오 1	TC313	3	2	2			3	○					○	
3		의류소재기획	TC201	3	2	2			2		○				○	
4		의류와환경	TC312	3	2	2			3		○				○	
5		졸업논문(의류디자인전공)	TC426	0					4	○	○					○
1	전공 선택	염색 및 염색공예	TC208	3	2	2			2	○	○					
2		의류상품기획	TC316	3	2	2			3	○					○	
3		의류제품품질관리	TC317	3	2	2			3	○						
4		직조디자인	TC209	3	2	2			2	○						
5		텍스타일 CAD	TC318	3	2	2			3	○	○					
6		텍스타일가공과디자인	TC319	3	2	2			3	○						
7		패션디자인	TC211	3	2	2			2	○					○	
8		포트폴리오	TC433	3	2	2			4	○						
9		디자인드로잉 1	TC205	3	2	2			2	○						
10		의류디자인연구논문	TC427	3	2	2			3-4	○	○					
11		의류디자인연구논문 캡스톤디자인	TC435	3				3	3-4	○	○					○
12		코디디자인	TC430	3	2	2			4	○						
13		홈퍼니싱스타일링	TC434	2	1	2			4	○						
14		감성공학과디자인	TC203	3	2	2			2		○					
15		드레이핑	TC204	3	2	2			2		○					
16		텍스타일디자인 2	TC210	3	2	2			2		○					
17		디자인드로잉 2	TC206	3	2	2			2		○					
18		써피스프린팅	TC207	3	2	2			2		○					
19		어패럴프로덕션	TC315	3	2	2			3		○				○	

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
20	전공 선택	패턴메이킹	TC321	3	2	2			3	○	○					
21		핸드페인팅 및 프로덕션	TC322	3	2	2			3		○					
22		패션스튜디오 2	TC320	3	2	2			3		○					
23		아트웨어	TC314	3	2	2			3		○					
24		직물역사의이해	TC429	3	2	2			4		○					
25		텍스타일경영	TC431	3	2	2			4		○					
26		패션산업과무역	TC432	3	2	2			4		○					
27		의류산업현장실무	TC437	2		2	2		4		○					현장실습
28		비주얼머천다이징실무	TC324	2	1	2			3	○	○					*현장 전문가 강의
29	글로벌패션브랜드외문화	TC436	2	1	2			4	○	○					*현장 전문가 강의	
30	교직 선택	교과교육론(의상)	EDU3110	3	3				3	○						
31		교과교수법(의상)	EDU3343	3	3				3	○						
32		교과교재연구 및 지도법(의상)	EDU3111	3	3				3		○					

*학기 교차개설

[별표2]

의류디자인학과 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	디지털콘텐츠학과	DC203	인터랙션디자인	3	전공선택		최대 6학점까지만 인정
2	산업디자인학과	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택		
3	시각디자인학과	VID3003	광고사진기법	3	전공선택		

[별표3]

의류디자인학과 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙 교과목 편성표

트랙과정 운영목적

- 산업체 협력에 기반한 차별화된 사회맞춤형 교육 제고
- 글로벌 안목을 가진 능동적이고 창조적인 패션 MD 인재 육성

트랙과정 이수요건

- 트랙 지정과목 중 필수 이수과목 6학점과 선택과목을 포함하여 15학점 이상 이수하여야 함
- 트랙과정 이수자의 경우도 단일전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 함
- 트랙 이수학점 편성표

트랙 이수학점		
트랙필수	트랙선택	합계
6	9	15

트랙과정 이수과목표

트랙필수	2과목 (6학점)	의류와환경(3), 의류디자인연구논문캡스톤디자인(3) 또는 의류디자인연구논문(3)
트랙선택	6과목 선택 (15학점)	의류상품기획(3), 비주얼머천다이징실무(2), 의류산업현장실무(2), 패션산업과무역(3), 글로벌패션브랜드와문화(2), 핸드페인팅 및 프로덕션(3)

의류디자인학과 교과목 해설

• 패션컨버세이션 (Fashion Conversation)

패션 컬처, 패션 컨셉, 작품 전개과정, 결과물에 대하여 프리젠테이션 하는 연습을 하며, 첨단 장비 활용방법(CAD프로그램)을 배워 효과적인 커뮤니케이션을 하도록 한다.

Practice presenting about culture and concept of fashion, process of works and results and learn enhanced device(textile CAD program) to make efficient communication with colleagues

• 텍스타일디자인 1 (Textile Surface Design 1)

텍스타일디자인의 기본 원리를 배우며 어떠한 용도에 적합하도록 스트라이프 패턴, 체크무늬, 기타 여러 가지 기하학적인 문양과 기초적인 floral 패턴 등을 연구하고 여러 종류의 텍스처를 사용하여 표현하는 방법을 교육한다.

This course introduces basic principles of textile design and studying about different patterns of design. This course also provides expression methods using texture. Students create printed fabric patterns in gauche that meet technical requirements such as roller sizes, repeats, and color limitations. Projects includes such designs on paper as plaids, stripes, checks, geometric shape, animal shape, simplified floral shape, etc.

• 패션스튜디오 1 (Fashion Studio—Clothing Construction 1)

기본적인 의복구성의 원리를 배우며 평면재단을 배우고 실제로 기본적인 의복을 제작해 본다. Pattern 설계를 위한 인체계측, pattern 설계의 기본이 되는 인체의 구조와 체형의 특성을 이해하고 여성복의 기본형의 종류와 원리를 터득하게 하며 기본 Dart의 활용과 더불어 sleeve, collar 부분의 각종디자인에 따른 의복설계를 학습한다.

Use of master pattern in developing basic concepts as well as original designs according to professional standards. students test pattern in music for fit and proportion. Design-room practices of making basic garments; includes construction, assembling, decorative details, and finishes for tailored clothes.

• 의류소재기획 (Textile Planning)

기본적인 의복의 소재에 대한 이화학적 성질을 이해하도록 하고, 의복의 최종용도에 적합한 소재를 현명하게 선택할 수 있도록 교육하고자 하며, 마켓에 있는 각종 소재를 직접 만지게 하여 소재에 대한 판단 능력을 키우도록 한다.

Course includes physical & chemical properties of clothing materials, and effective end use information. General study of textile materials with emphasis on the factors that produce successful fabrics in the marketplace including fibers, tans, construction, color, and finish. The method of finding best materials of the products is educated. Includes demonstration and hands-on analysis.

• 의류와환경 (Clothing & Thermal Environment)

쾌적함과 기능성을 향상시킬 수 있는 의복디자인 능력을 배양하기 위하여 인간, 의복, 환경의 Triad 시스템에 대하여 논하며 의복의 기능, 인체생리(physiology), 환경의 여러 인자들에 대하여 배움으로써 극한 지역이나 극서 지역에 적합한 의복을 설계하는데 도움이 되는 기초 지식을 터득케 한다. 특히 스포츠의복이나 등산복과 같은 액티브 웨어나 군복, 소방복이나 우주복 등의 특수복에서 필요로 하는 기능성과 쾌적성을 다룬다.

Students become familiar with the mechanism of heat exchange between the body and the environment. Learn thermal physiology, thermal stress, factors affecting the resistance to dry and evaporative heat transfer provided fabrics & clothing system. Learn methods for measuring and estimating fabric resistance to heat transfer. Students can apply theory to create comfortable, functional and protective clothing design.

- **염색 및 염색공예 (Dye and Dyeing)**

염색과정과 각종 합성염료와 천연 염료에 대한 기본지식과 염료에 따른 염색방법의 기본지식을 이해한다. 정확한 데이터에 의한 침염을 기본적으로 교육한다.

Understand basics of synthetic and artificial dyes, as well as natural dyes. Apply dyeing methods, with correct data, such as a dip-dyeing.

- **의류상품기획 (Fashion Merchandising)**

패션 마케팅의 기본원리를 배우며 패션 트렌드의 정보수집분석, 시장동향, 유통과정을 조사하여 색상, 소지, 디자인을 기호기하여 적절한 제품을 적당한 장소에 정확한 시간에 소비자에 공급할 수 있는 머천다이징 업무의 흐름에 대하여 배운다.

Provides a understanding of the concept and calculations necessary in successful merchandising, and familiarizes students with the terminology in operating statements retail method of inventory, planning seasonal purchases, methods of figuring markups, turnover, stock sales ratio, open to buy, and terms of sale. Analyzes the buying functions an differences of buyer's responsibility in various types of merchandising organizations. Studies the principles, procedures, and techniques practiced by merchandisers of fashion goods in determining what assortments to buy and which resources to select.

- **의류제품품질관리 (Clothing Quality Control)**

의복의 성능 향상을 위한 방안에 대하여 연구하고 물리적, 화학적인 직물의 성능을 평가하는 방법에 대하여 배우고 Quality Control 하는 방법을 배운다.

A study of physical, chemical, optical, and colorfastness determination test methods which are required to evaluate fabrics for specific end use performance and in-process quality control.

- **직조디자인 (Weaving Design)**

직물이 구성되는 원리를 이해하게 하고 경사와 위사에 색사를 이용하여 4종광 직기나 8종 광직기를 사용하여 디자인한 모티브를 직물로 완성하여 구상하게 한다. 평직, 능직, 수자직 등을 기본으로 다양한 패턴을 다룬다.

Student learn principles of weaving. they will have weaving experience using 4 harness room, and 8 harness room, creating real patterns. basic weaves such as plain, twill, satin an other variations will be covered.

- **텍스타일 CAD (Textile CAD)**

컴퓨터를 이용하여 텍스타일디자인으로 실행하는 교과과정으로 선염디자인, 날염디자인, 직조디자인, 편물디자인 실습을 실행한다. 또한 repeat 만들기, color way 만들기 등이 강조되며 본인이 디자인한 텍스타일이나 사용하고자 하는 원단의 문양과 모델의 이미지를 직접 스캐너로 받아들인 후 인체에 착장시켜 응용해보는 3D modeling 등의 내용을 포함한다.

Design program such as Primavision, Photoshop, JPaint designpro is used as a design tool and research engine to solve basic design problems and create original, innovative textile design work. Student create croquis, repeats, color ways, coordinates, and original designs. Using the computer, students learn to conceptualize design(wovens, prints, knits) ideas and create original art work on the computer.

- **텍스타일가공과디자인 (Textile Finishing & Design)**

각 섬유의 특성에 따른 가공원리를 바탕으로 직물의 외관, 성능 및 촉감을 변화시키는 가공방법과 가공된 직물에 대하여 배우며 새로운 첨단 기술에 대하여 연구한다. 그리하여 의복의 부가가치를 높일 수 있는 신소재에 대한 정보와 지식을 사회현장에 응용하도록 한다.

Presents the aesthetic and functional values of textile finishing. Finishing methods and their feasibility with respect to appearance, performance expectations, quality, and effects on hand are covered. Emphasis is placed on finish practicality, quality, and longevity.

- **패션디자인 (Fashion Design)**

의복디자인의 기초이론을 배우는 과정으로 의복 디자인의 요소, 실루엣, 장식, 색채, 재료, 문양에 대하여 배우고 각 요소의 조화 있는 coordination방법을 배운다. 또한 복식 디자인의 형식 원리를 배우고 의복의 종류와 용도에 적합하게 디자인의 원리를 적용해본다. Elements, silhouette, colors, materials, and patterns are coursed as basic theses of clothing design and coordination are subjected. also principles of clothing design are coursed.

- **포트폴리오 (Portfolio)**

취업준비를 하기 위한 과정으로 텍스타일디자인이나 패션 디자인 중에서 한쪽 방향을 선택하도록 하고 창의적이고 실용성과 시장성을 구비한 작품을 완성하여 작품전에 참여하고, 포트폴리오를 제작하도록 하며 프리젠테이션 하는 방법을 배운다.

Design portfolio is stressed with special emphasis on the area of specialization chosen by each student. Good for preparing beautiful art work to get a job opportunity, they will make creative and marketable textile products in either textile design or fashion. Also, presentation is in this class, too.

- **디자인드로잉 1 (Design Drawing 1)**

의복 디자인에서 아이디어를 시각적으로 표현하는 방법을 익히는 과정으로 인체 프로포션 및 포즈에 대하여 기초 실기를 실시하고 옷의 기본적인 표현과 착장을 도식화하여 직물의 표현방법을 배운다. 의복의 종류별(자켓, 수트, 스커트, 팬츠, 등), 구분별(러프, 케스케이드, 퀴팅, 셔링) 묘사법과 다양한 재료의 표현기법, 옷감의 문양, 색상과 질감의 표현기법을 가르쳐 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

Basic expression of clothing and coloring is illustrated and expression of fabric is studied, too. Abilities to visualize the design concepts are trained by learning description method of different kinds of clothing, parts, pattern, prints, color, and fabric hands. Students draw garments as they appear on models, studying clothing in relation to the body.

- **의류디자인연구논문 (Thesis)**

의복의 기능에 대하여 연구하고, 감성기능을 연구하여 소비자의 요구에 부응하는 쾌적한 의복 시스템을 제작하는 방법 또는 의류제품의 문제점을 발견하여 이를 해결하기 위해 생각해보게 하고 실험을 통하여 얻어진 기초자료를 분석하여 논문을 완성하도록 한다. This thesis option is provided for those who students wish to undertake a more theoretical and experimental effort to solve problems in textile and fashion field. Students discuss solving problem methods in class. Student research on each own research subject with advisor. Learn how to write thesis.

- **의류디자인연구논문캡스톤디자인 (Thesis Capstone Design)**

사회적 요구에 따른 전공지식을 함양하기 위해 의류디자인 학문을 종합적으로 이해한다. 특히 의복의 기능과, 감성기능을 연구하여 소비자의 요구에 부응하는 쾌적한 의복 시스템을 제작하는 방법 또는 의류제품의 문제점을 그룹별로 논의하고 발견하여 이를 해결하기 위하여 생각해보게 하고 실험을 통하여 얻어진 기초자료를 분석하여 논문을 완성 하도록 한다.

To develop majoring knowledge for demands of society, students understand fashion design's studies synthetically. Especially the thesis option is provides for those who students wish to undertake a more theoretical and experimental effort to solve problems in textile and fashion field. Students discuss solving problem methods in class. Student research on each own research subject with the advisor. Learn how to write a thesis.

- **코디디자인 (Coordination & Design)**

인테리어디자인 및 패션, 소품개발 및 coordination의 실습을 병행한다.

Student learn knowhow of total Fashion coordination. Course includes fashion accessory design and product for fashion coordination, specially styling technique according to different styles in trend.

- **홈페니싱스타일링 (Home Furnishing Styling)**

월빙 트렌드를 홈패션에 적용해 본다. 이미지별 홈패션 제품을 coordination 해보며, 커튼, 침장, 쿠션 등을 중심으로 각 이미지에 맞게 직접 제작해 본다.

Design concepts, fashion trends and textile lines are developed for a wide range of markets. focus is on the home furnishing, specially for domestics and bed and bath markets, and decorative stuffs such as cushion, curtain and runners. Students learn styling technique according to an image. Student try to make several items.

- **감성공학과디자인 (Sensibility Engineering & Design)**

패션산업은 고감성산업으로 소비자의 감성파악은 매우 중요하다. 따라서 인간의 감성시스템을 이해하고 소비자의 감성에 적합한 심미적, 기능적인 섬유 및 패션상품을 제조하는 능력을 기르도록 한다. 감성공학 시스템 작성법, 감성마케팅, 색채와 감성공학, 촉감과 감성공학, 의복디자인과 감성공학 등의 내용을 배운다.

In textile industries, analysis of customers sensibility is very important. Understand sensibility of human and enlarge the abilities of producing functional and esthetic textile goods. Basic concepts of sensibility engineering, sensibility system construction method, sensibility marketing, color and sensibility engineering, tactile and sensibility engineering, and clothing and sensibility engineering are lectured.

- **드레이핑 (Draping)**

바디를 사용하여 기초적인 입체재단을 하는 방법을 습득하는 과정으로 기본원형의 제작 및 의복 각 부분의 디테일을 바디 위에서 직접 재단하는 방법을 통하여 의복 패턴을 만들어 내는 능력을 기르도록 한다.

Introduces the fundamental principles in developing basic silhouettes of skirts, blouses, bodices, and collars by draping and patternmaking techniques. Studies the characteristics and drapability of fabric and its effect on the development of silhouette and style. Students use draping methods and flat pattern techniques to resolve complex problems in design development. Learn to develop silhouettes on a dress form. Basic drawing techniques are covered for creating collars, sleeves, bodices and skirts. Explore more intricate draping exercises such as tailored jackets, dresses, collars and sleeves.

- **텍스타일디자인 2 (Advanced Textile Design 2)**

Advanced 된 과정으로 섬세하고 정교한 패턴을 모사하는 방법을 배우며 복잡하게 구성되어 있는 패턴의 Repeat 만들기에 대하여 배운다. 좀 더 세련된 기하학적 문양과 플로랄 패턴을 창조하도록 하고 여러 종류의 의복과 스카프 등의 어패럴 용도 뿐만 아니라 커튼, 침대시트, comfoter, 식탁보, 냅킨 등의 인테리어 디자인 용도에 적합한 작품을 완성하게 하고, color combo 만드는 방법을 배운다.

Painting from flowers and other nature forms with continued emphasis on observation, selection of color, structure and design patterns. Learn how to render flowers. beginning with flowers drawn from life, progress to easy but effective techniques of flower painting in gauche and dyes. Simple squares and half drop are introduced. Emphasis is on coordinated design groups for specific markets in home furnishings and apparel. Work toward development of a well structured portfolio.

- **디자인드로잉 2 (Design Drawing 2)**

다양한 재료별 특성과 재질감을 파악하여 대상물을 조형적으로 관찰하는 태도를 기르며 극사실법에 의한 정확한 묘사력과 독창적인 표현법을 기른다.

Basic expression of clothing and coloring is illustrated and expression of fabric is studied, too. Abilities to visualize the design concepts are trained by learning description method of different kinds of clothing, parts, pattern, prints, color, and fabric hands. Students draw garments as they appear on models, studying clothing in relation to the body.

- **써피스프린팅 (Surface Printing Design)**

날염기법의 기초 단계를 숙지하도록 한다. 틀 제조 및 감광법 그리고 여러 가지 프린팅기법을 연구하고 익힌다.

Students learn the fundamental principles and process of textile printing, including tracing, making screen and printing technology. Students experiment in designing with screen and printing on fabric while working in an actual workshop surrounding.

- **어패럴프로덕션 (Apparel Production)**

성능이 좋고 감성적인 의복제조를 위한 지식을 배우기 위하여 직물의 성능을 배우고, 기본적인 직물의 제작공정, knitting, 봉제공정, inspection에 대하여 배운다.

Product design concepts are identified in terms of functional utility, aesthetic requirements, and target price points. studies of weaving process and sewing process. Also studies the various stitch and types for specification manufacturing. Examines the organization of manufacturing firm: analysis of production techniques, cost development, and quality management study of customer's product requirements and manufacturer's strategies.

- **패턴메이킹 (Clothing Pattern Making)**

컴퓨터 프로그램을 이용하여 길 원형의 제작 및 Skirt, slacks, one-piece 등의 기본의복의 pattern을 제작하고 Grading, Marking 하는 것을 실습해 본다.

Acquaints students with the operation of the Gerber pattern design system and develops their hardware and pattern making program. Produce basic clothing patterns of skirts, slacks, a ability to efficiently create original ideas by computer. Includes knowledge of one-piece or two-piece clothing using software program, and practice grading and marking.

- **핸드페인팅 및 프로덕션 (Hand Painting and Production)**

이 수업에서는 디자인 컨셉에 적합한 이미지를 여러 가지 medium을 사용하여 자유롭게 직접 직물 및 의류제품에 표현하는 법을 배운다. 또한 프린팅, 페인팅 외 다양한 표현기법을 활용하여 의류제품을 위한 창의적인 패브릭 및 제품의 프로덕션 경험을 한다.

In this class, you will learn how to express an image suitable for a design concept freely and directly in textiles and clothing products using various mediums. In addition, we use creative techniques such as printing, painting, and other expression techniques to produce creative fabrics and products.

- **패션스튜디오 2 (Fashion Studio-Clothing Construction 2)**

Advanced 과정으로 특수의상 및 기능복 제작에 대하여 배운다. 작품전에 전시할 의복 제작 및 디자인을 완성한다.

Through study of current trends, develop stylized armholes, sleeves, collars, etc. Final garments is a two or three piece design completely assembled. For experienced dressmaker, seam and hem finishes for fine fabrics, hemstitching, tucking, smocking, arrowheads, fagoting, lace applique, piping, and cording details are taught for a garment that couture look. Also construction of special dress like wedding dress or party dress and functional clothing will be taught.

- **아트웨어 (Art Wear)**

무대의상 및 특수조형 의상을 연구하고 제작하여 기성복과는 다른 창의력을 향상시켜 보도록 한다.

Students plan and execute design portfolio within their own areas of professional interest. Creative design development in different tailored garment categories, particularly wearable art-wear, to produce fashion design portfolio.

- **직물역사의이해 (History of Textiles)**

미래의 패션흐름을 예측하기 위해서는 과거의 트렌드를 분석해 볼 필요가 있으므로 오랜 역사의 흐름 속에 있는 직물에 대하여 재조명해보고 차세대의 섬유 및 직물에 대한 비전에 대하여 생각하도록 한다.

By reviewing the history of textiles, students investigate trend of color, material, shape of textiles. This course help students understand current trend, forecast fashion trend of next season, and develop new styles and materials.

- **텍스타일경영 (Textile Management)**

텍스타일 제조업체와 생산 공장의 운영에 대한 기업의 경영기초에 대하여 배우고 원가계산 등에 대한 기본 지식을 터득하게 하며 글로벌 텍스타일 비즈니스를 하는 방법 등에 대하여 논한다.

Provides enterprise management to manage textile manufacturing companies and factories. Studies the textile industry and how its various products are marketed. Case studies involving both fiber producers and textile mills are analyzed. Students examine both the domestic and internal textile market places.

- **패션산업과무역 (Fashion Business and Trade)**

유통개방에 따른 국제화추세에 필요한 경쟁력 있는 패션전문인을 양성하기 위하여 패션산업에 대한 정보와 업무 흐름에 대하여 익히고, 무역 업무에 관한 기본적인 지식을 터득하게 하고 현장교육을 실시한다.

Deals with analyzing worldwide marketing opportunities and generating strategies for overseas marketing. textile trade agreements and treaties will be studied, e.g., GATT and MFA. Overseas textile sourcing will be stressed. Student will explore to somewhat an organization should follow a country specific marketing strategy as opposed to a global strategy.

- **의류산업현장실무 (Fashion Industry Experience)**

이 교과목은 졸업패션쇼 관련 프리젠테이션 기획에 관한 실습을 시행한다(8주). 또한 현장전문가를 초빙하여 패션 실무능력을 함양한다(8주).

In this course, students train presentation skills from student's graduation fashion show and displays with professor academically(for 8 weeks). Students gain practical knowledge and experience with industry professionals(for 8 weeks).

- **비주얼머천다이징실무 (Visual Merchandising Practice)**

이 교과목은 브랜드의 이미지와 컨셉, 상품 전략에 맞추어 공간 진열의 Layout에 대한 실습을 실시하는 체험학습으로, 사회 현장의 전문가와 워크샵을 실시하여 수업을 진행한다.

This course emphasized on show window display and store display experience. Visual merchandising senses will be taught by practicing layout and arrangement of fixtures.

- **글로벌패션브랜드와문화 (Global Fashion Brand and Culture)**

이 교과목은 글로벌적 사고와 적응 능력을 양성하기 위한 것으로, 벤더나 사회현장 전문가가 글로벌 패션 브랜드가 되기 위한 노하우와 각 나라의 문화를 간접적으로 체험하게 하는 수업이다.

This course is to educate global ways of thinking and response abilities. Professional industry staffs will teach their know-how and share cultural experience and knowledge, there by providing a new vision for fashion area.

- **교과교육론(의상) (Theoretical Foundation of Teaching Methods Education)**

의상 교육학의 성격을 규명하고 의상 교과 교육과정의 기본 모형을 이해하게 하며 이를 토대로 실제 교육현장에 적합한 교과 과정을 선정, 조직 할 수 있는 능력을 갖게 한다.

It defines the characteristics of apparel education and helps the students understand the basic model of the courses within. Based on the model, students will be able to apply this knowledge in order to select and organize courses which are suitable to the educational environment.

- **교과교재연구 및 지도법(의상) (Material Development & Teaching Methods Education)**

교육의 기초가 되는 교과목의 목표, 학습내용의 선정, 다양한 교육설계 및 방법, 평가 방법을 숙지하게 한다. 또한 교과별 관련교재를 분석함으로써 효율적인 교육성과를 기대할 수 있는 교재를 기획하는 능력을 기른다.

It assists the students in discovering the main goals of the subject, educational contents and various methods in planning a range of courses and evaluation. In addition, students will acquire the skills to map efficient teaching materials by analyzing related teaching materials. These skills will be efficient for them to succeed.

- **교과교수법(의상) (Subject Didactics)**

예비교사가 장해 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과목의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

[별표5]

의류디자인학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정의 특징

의류디자인학과 교육과정은 텍스타일 테크놀러지와 예술을 접목시킴으로서 실용적이고 심도 있는 토탈 패션디자인 능력을 배양하는 동시에 기획, 마케팅, 무역에 이르는 실제 의류산업에서 요구되어지는 현장감 있는 교육을 하고 있다. 따라서 먼저 의류디자인을 위한 디자인 기초에 관련한 내용을 학습하게 하며, 텍스타일 및 패션디자인을 중점적으로 교육한다. 다음으로 이를 제품화 상품화하는데 필요한 프로덕션 및 머천다이징 과정을 학습할 수 있도록 편제되어 있다.

2. 교육과정 이수체계도

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	패션컨버세이션
2학년	1학기	텍스타일디자인 1, 염색 및 염색공예, 직조디자인, 디자인드로잉 1, 패션디자인
	2학기	의류소재기획, 텍스타일디자인 2, 씨피스프린팅, 디자인드로잉 2, 드레이핑, 감성공학과디자인
3학년	1학기	패션스튜디오 1, 텍스타일CAD, 텍스타일가공과디자인, 의류제품품질관리, 의류상품기획, 패턴메이킹, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 패션스튜디오 2, 패턴메이킹, 아트웨어, 핸드페인팅 및 프로덕션, 어패럴프로덕션, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문
4학년	1학기	졸업논문, 포트폴리오, 홈퍼니싱스타일링, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 코디디자인, 글로벌패션브랜드외문화
	2학기	졸업논문, 직물역사의이해, 텍스타일경영, 의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문

2) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	드로잉, 평면디자인, 디지털디자인, 입체디자인, 예술과디자인의이해, 현대미술사
	2학기	패션컨버세이션
2학년	1학기	텍스타일디자인 1, 염색 및 염색공예, 직조디자인, 디자인드로잉 1, 패션디자인
	2학기	의류소재기획, 텍스타일디자인 2, 씨피스프린팅, 디자인드로잉 2, 드레이핑, 감성공학과디자인
3학년	1학기	패션스튜디오 1, 텍스타일CAD, 텍스타일가공과디자인, 의류제품품질관리, 의류상품기획, 패턴메이킹, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 패션스튜디오 2, 패턴메이킹, 아트웨어, 핸드페인팅 및 프로덕션, 어패럴프로덕션, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문
4학년	1학기	졸업논문, 포트폴리오, 홈퍼니싱스타일링, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 코디디자인, 글로벌패션브랜드외문화
	2학기	졸업논문, 직물역사의이해, 텍스타일경영, 의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문

다전공 권장분야

- 다전공 권장분야 : 인문과학, 사회과학, 자연과학, 체육 및 공학 전 분야
- 다전공 권장배경 : 의류디자인은 디자인과 테크놀러지가 결합된 응용실용학문으로 다양한 학문과의 연계가 수월한 영역임과 동시에 현 시대적 흐름에 부합하여 타전공과의 융합이 필히 요구되는 학문이다.

3) 글로벌 패션 MD 산학 콜라보레이션 트랙 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도

3학년	1학기	의류상품기획, 비주얼머천다이징실무
	2학기	의류와환경, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 비주얼머천다이징실무, 핸드페인팅 및 프로덕션
4학년	1학기	의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 글로벌패션브랜드와문화
	2학기	의류산업현장실무, 패션산업과무역, 의류디자인연구논문캡스톤디자인 또는 의류디자인연구논문, 글로벌패션브랜드와문화

* 비고 : '비주얼 머천다이징'과 '글로벌 패션 브랜드와 문화' 과목은 연 1회(학기 교차 개설)

도예학과 교육과정

학과소개

- ▣ 도자예술은 미래의 문화예술을 선도 할 수 있는 우리 문화산업의 경쟁력 있는 분야로서 창의적이고 자유로운 사고를 확장해 나갈 수 있도록 전문적인 도자조형예술교육을 기반으로 현대화+세계화+전통의 창조적 결합을 추구하여 새로운 시너지를 창출하고자 한다.
- ▣ 전통과 첨단을 포괄하고 열린 사고와 포용력을 지닌 리더로서 연계 학문영역과의 융합적 교육내용을 통해 미래사회에 요구되는 창의적이면서도 문제해결능력을 갖춘 종합적 사고의 예술/공예/디자인 문화사업 분야를 선도할 창의적 인재를 양성하고자 한다.

1. 교육목적

미래사회의 인재들에게 요구되는 다학제적 창의교육 훈련시스템을 통해 창작이 가지는 고유역량인 관찰하는 힘, 생각하는 힘 그리고 만들어 내는 힘 등을 경험하게 하고 이를 바탕으로 종합적 문제해결 능력을 함양시켜 미래의 예술/공예/디자인 문화사업 분야를 선도할 창의적 인재 양성을 목적으로 한다. 또한 오늘날의 예술은 과학과 문명의 발달에 영향을 주어 다양하면서도 주관적인 종합조형예술로 변화하고 있으므로 미래의 도자조형예술의 예술적 표현능력과 발전과정을 체계적으로 연구, 교육하고자 한다.

2. 교육목표

- 글로벌 및 다학제적 교육환경을 바탕으로 미래의 예술/공예/디자인 문화 분야의 스페셜리스트를 양성한다.
- 관찰하는 힘/생각하는 힘/만들어 내는 힘 등의 창작이 가지는 핵심역량들을 고취시킨다.
- 창의적 창작활동을 통해 미래사회에 요구되는 다양한 조형예술을 발전시킨다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
도예학과	과목수	6	5	21	32
	학점수	18	12	63	93

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공필수		계
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	
도예	120	18	12	40	70	9	9	9	31	49	9	12	9	21

2) 졸업능력인증제

단과대학 기본교육과정을 따름

도예학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 도예학과는 미래의 도자 조형예술의 예술적 표현능력과 발전과정을 체계적으로 연구, 교육하고, 또한 미래사회에 요구되는 연계학문과의 융합형 교육내용 및 글로벌 교육환경을 통한 종합적 사고를 지닌 조형예술가 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 도예학과를 단일전공, 다전공, 부전공 과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 도예학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 도예전공을 단일전공, 다전공으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따르는 것을 권장한다.

③ 본 도예학과에서는 졸업논문제작(Senior project-I, A, B)의 연계를 위한 선수과목제를 실행한다.
선수과목 이수를 위한 순위는 [별표3] 선수과목 지정표와 같다.

제5조(타전공과목 이수) ① 동일계열 또는 타 계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 9학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 도예전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.8 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 도예학전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제8조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 도예학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 70학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 도예학전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타학과 학생으로서 도예학전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 9학점을 포함하여 전공학점 49학점 이상 이수하여야 한다.

③ 부전공과정 : 도예학전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 21학점을 이수하여야 한다.

제9조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 본교 학점인정심사에 의거 전공기초과목은 인정할 수 있으나, 전공필수 및 전공선택학점은 인정하지 않는다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부

[별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표5] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

도예학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		부전공	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	전공 기초	표현연습	CA1006	3	2	2			1	○			
2		도자성형 1	CA1007	3	2	2			1	○			
3		도자문화이야기	CA1008	3	3				1	○			
4		도자성형 2	CA1009	3	2	2			1		○		
5		디지털드로잉	CA1003	3	2	2			1		○		
6		색채와도자	CA1010	3	2	2			1		○		
7	전공 필수	도자성형 3	CA2018	3	2	2			2	○		○	
8		재료 및 유약	CA2015	3	2	2			2		○	○	
9		도자제품브랜드 1	CA3017	3	2	2			3	○		○	
10		도자제품브랜드 2	CA3019	3	2	2			3		○	○	
11		졸업논문(도예학전공)	CA4004	0					4	○	○		졸업학기 필수(P/N)
12	전공 선택	도자사	CA2012	3	3				2	○			
13		혼합매체연구	CA2004	3	2	2			2	○			
14		물례성형응용	CA2019	3	2	2			2	○			
15		석고기법	CA2006	3	2	2			2	○			
16		3D 디지털모델링	CA2013	3	2	2			2		○		디지털모델링 -CNC와 동일과목 (학수번호 동일)
17		유리조형-Lamp Working & Blowing	CA2021	3	2	2			2		○		
18		세라믹핸드페인팅	CA2016	3	2	2			2		○		
19		인체조형	CA2020	3	2	2			2		○		
20		기초유리-Cold Working	CA3024	3	2	2			3	○			
21		스튜디오웨어	CA3011	3	2	2			3	○			선수
22		도자유합스튜디오	CA3022	3	2	2			3	○			
23		소성기법연구	CA3018	3	2	2			3	○			
24		디지털전사디자인	CA3015	3	2	2			3		○		
25		도자조형	CA3016	3	2	2			3		○		선수
26		도예설치기법	CA3023	3	2	2			3		○		
27		현대예술이슈	CA3012	3	3				3		○		
28	Senior Project I -A	CA4001	3	2	2			4	○			졸업관련 논문필수	
29	Senior Project I -B	CA4002	3	2	2			4	○			졸업관련 논문필수	
30	스튜디오창업	CA4011	3	3				4	○				
31	Senior Project II -A	CA4006	3	2	2			4		○		졸업관련 논문필수	
32	종합설계 Senior Project II -B	CA4010	3				3	4		○		졸업관련 논문필수 (P/N)	

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	산업디자인	ID2002	현대디자인과문화	3	전공선택	2012	
2	산업디자인	ID2018	디자인드로잉 1	3	전공선택	2017	
3	시각디자인	VID2015	크리에이티브디자인	3	전공선택	2014	
4	환경조경디자인	LA202	공간구성형태론	3	전공선택	2012	
5	의류디자인	TC430	코디디자인	3	전공선택	2012	
6	4D아트 융합전공	FDA201	아트미디어탐구	3	전공선택	2020	
7	4D아트 융합전공	FDA202	자연과예술	3	전공선택	2020	
8	4D아트 융합전공	FDA301	4D아트설치	3	전공선택	2020	
9	4D아트 융합전공	FDA302	4D실행예술	3	전공선택	2020	

[별표3]

선수과목 지정표

순번	전공명	후수과목			선수과목			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	도예학과	CA4001	Senior project I -A	3	CA3016	도자조형	3	
2	도예학과	CA4002	Senior project I -B	3	CA3011	스튜디오웨어	3	

※ 우측 선수과목 수강 시에 좌측 후수과목 수강을 허용

도예학과 교과목 해설

• 표현연습 (Studio for Expression)

도예에서 요구되는 표현의 재료와 기술을 연구, 학습하여 이를 통해 창의적 발상능력을 함양하도록 한다.

This course will develop students' skills to express from two or three-dimensional objects by studying basic ceramic techniques and other materials.

• 도자성형 1 (Ceramic Forming 1)

도예의 기초적인 성형기법 중 '물레'를 중심으로 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course is an introduction to using the potter's wheel as a tool for generating clay forms with an emphasis on pottery making. While focusing on the development of throwing skills, students will explore various possibilities for assembling wheel-thrown elements and will experiment with both functional and non-functional formats.

• 도자문화이야기 (Ceramic Culture Story)

도자에 관한 전반적인 문화, 역사, 예술에 대한 학습을 통하여 도자미술이 지니는 특별한 의미와 가치를 발견한다.

This course will help students to find the ultimate meaning and value of ceramic art by studying general culture, history, and art of ceramics.

• 도자성형 2 (Ceramic Forming 2)

도예의 기초적인 성형기법 중 '손성형'을 중심으로 한 판성형, 코일링, 핀칭을 이용해서 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course will focus on the development of handbuilding skills, and students will explore a variety of handbuilding methods including coiling, extended pinch, slab built and extruded forms.

• 색채와도자 (Color & Ceramics)

색채조화원리와 지각적인 효과 등을 이해하고 이를 토대로 색채의 배색과 조화에 대한 지식을 갖게 하여 도예에 적절하게 활용할 수 있는 기초감각을 키운다.

This course helps students to understand the principles of color harmony and perceptual effect, and based on this knowledge of coloring and harmony, it is possible to develop basic color senses that can be appropriately applied to ceramics.

• 디지털드로잉 (Digital Drawing)

기본적 디자인에 활용 가능한 컴퓨터 응용방법 등을 탐색, 연구함으로써 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course will help students to master the basic concept of computer programming such as photoshop and illustration which are used as a design tools and develop the computer design skills in relation to various design forms.

• 도자성형 3 (Ceramic Forming 3)

도자성형의 심화과정으로 도자성형 1, 2에서 배운 물레나 손성형 기법들을 이용해서 다양한 오브젝트 디자인을 연구한다.

This course will provide students with opportunities to concentrate on advanced wheel throwing and various handbuilding skills for designing everyday objects.

- **재료 및 유약 (Raw Materials & Glazes)**

다양한 재료들을 이해함으로써 유약의 구성, 특성들을 실험을 통해 다양한 도자품에 응용할 수 있도록 한다.

The composition, properties and uses of materials in glazes will be studied. Calculation of formulas in batches and laboratory exercises in the development of color and texture with firing techniques also studied.

- **도자제품브랜드 1 (Ceramic Production Brand 1)**

도자제품을 브랜드화하기 위한 지적 재산권, 시장현황, 마케팅, 소비심리 경향, 시장 분석과 같은 이론과 실재를 연구한다.

This course will provide students with the theories and practices such as intellectual property rights, market condition, marketing, and consumer sentiment for branding ceramic products.

- **도자제품브랜드 2 (Ceramic Production Brand 2)**

도자제품을 브랜드화하기 위한 실제적 작품 concept과 제작과정을 통해 도자제품 브랜드 1 에서 습득한 내용들을 바탕으로 종합적 브랜딩 능력을 창출한다.

This course focuses on creating total branding skills, based on “Ceramic Production Brand 1” through the practical concept developing and making process for branding ceramic products.

- **도자사 (History of Ceramic Art)**

도자예술 역사와 관련된 이론 수업으로서 시기별, 지역별 도자문화의 변천과정을 학습함으로써 미래지향적 도자예술을 이끌어 내는 중요한 단서를 제공하는 역할을 하게 된다.

This course focuses on providing students with the theories of ceramic art history by studying the process of transition of ceramic art by regional groups and chronological approach.

- **혼합매체연구 (Mixed Media Study)**

현대도예의 흐름에 맞추어 혼합매체에 대한 이해와 활용을 통해 자신이 원하는 도자예술을 폭넓게 표현 할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

This course will help students to understand and utilize mixed media which can be executed in a variety of ceramic techniques.

- **몰레성형응용 (Advanced Wheel Throwing)**

도자성형 1의 심화과정으로 몰레 기법상의 표현요소와 응용 등을 보다 심도 있게 활용하여 작품제작에 활용하는 능력을 기른다.

This course is to provide students with opportunities to concentrate on advanced wheel throwing techniques for developing control over pleasing pottery shapes, creating in-depth decorative techniques, and applying appropriate trimming and glazing techniques to their work.

- **3D 디지털모델링 (3D Digital Modelling)**

도자 조각과 제품을 컴퓨터 프로그램으로 디자인하는 수업이다. 학생들은 Autodesk사의 Fusion 360 프로그램을 이용해서 디자인 한 3D 이미지를 3D 프린터로 원형을 출력하거나, 제품의 원형과 거푸집을 모델링한 후 3D 프린터로 출력할 수 있는 기술을 배운다. 디자인 능력과 3D 프린터 기술의 융합을 통해 4차 산업에 대응하기 위한 수업이다.

This class is for designing ceramic sculptures and design products with a computer program. Students will learn the technology to print out 3D images designed using Autodesk's Fusion 360 program in a 3D printer, or to model the prototype and mold of the product and then print them on a 3D printer. It is a class to cope with the fourth industry through the fusion of design ability and 3D printer technology.

- **석고기법 (Plaster Techniques)**

석고 재료의 기본적 특성을 이해하도록 하며 이를 토대로 다양한 석고기법 익힘으로서 학생들이 작품제작에 더욱 광범위한 창의력을 발휘할 수 있도록 한다.

This course will focus on the comprehensive researches on the production and use of plaster molds to make functional tableware. Press molds, multiple section drain-cast and core-cast slip molds, in conjunction with other hand building techniques will be taught.

- **기초유리-Cold Working (Basic Glass-Cold Working)**

기초적 유리공예에 대한 이해와 콜드 워킹을 통한 유리성형 기법을 습득한다.

This beginning course aims for developing in-depth skills for glass forming processes through cold working techniques.

- **세라믹핸드페인팅 (Ceramic Hand Painting)**

도예표현에 있어서 적합한 이미지들을 상화 및 하회기법 등에 응용할 수 있는 핸드페인팅 기법을 가르침으로써 창의적인 작품을 완성하게 한다.

This course provides students with the basic hand painting techniques, exploring various methods of decorating pottery such as underglaze and overglaze techniques.

- **인체조형 (Human Figure Sculpture)**

조형의 기초가 되는 인체를 토대로 구상, 추상적인 작업을 시도해 봄으로써 조형의 가장 기본인 비례감을 익힌다.

Based on the human body that is the basis of the modeling, the students attempt to construct figurative and abstract works to learn the sense of proportion, the most basic of the modeling.

- **스튜디오웨어 (Studioware)**

형태와 기능, 공예와 예술이라는 개념의 이해를 통해서 현대의 생활에 적합한 다양한 스튜디오 웨어를 디자인 제작 할 수 있도록 실기 지도한다.

Students are encouraged to master the ideas and materials for making tablewares and everyday objects. Critical dialogues on the understanding the concept of "form and function" will be followed, challenging the idea of craft and fine art.

- **도자유합스튜디오 (Ceramic Fusion Studio)**

도자와 다른 매체를 융합하여 4차 산업시대에 맞는 예술적 감각을 키우며 학생들이 작품제작을 더욱 폭 넓게 발휘할 수 있도록 한다.

This course aims to improve the students' artistic sense for the 4th industrial age by fusing ceramics and other media, and encourage students to expand their work more effectively.

- **소성기법연구 (Kiln Firing Study)**

가마에 대한 이해를 바탕으로 재임 및 내임 등을 포함한 다양한 소성방법들을 체계적이고 실질적인 지식들을 습득한다.

This course provides students with the practical and systematic knowledges such as a variety of firing techniques including loading and unloading based on the understanding of kilns.

- **유리조형-Lamp Working & Blowing (Glass Forming-Lamp Working & Blowing)**

램프 워킹과 블로잉 기법 등의 유리의 여러 가지 성형법과 가공법 등을 통하여 종합적이고 유기적인 조화미를 이룰 수 있는 유리조형의 제작 및 표현 능력을 기르도록 한다.

This course provides students with the formative skills of glass art to develop a comprehensive and organic beauty of harmony through the various techniques such as lamp working and blowing.

- **디지털전사디자인 (Digital Decal Design)**

컴퓨터 소프트웨어 응용과 디지털 기기를 활용한 실크스크린 기법을 익혀 실제제작에 응용할 수 있는 디지털 전사디자인 기법을 습득한다.

The course is intended to provide a basic knowledge of pigment and decal for ceramics by utilizing computer software applications & digital device.

- **도자조형 (Ceramic Sculpture)**

도예작품의 영역별 특성에 따른 중요도를 이해시키고 기능과 장식별 도예 표현영역에 접합시키는 능력을 부여시켜 도조의 조형적 응용력을 기르도록 한다.

This course presents projects, which give the student experiences in developing ideas based on contemporary ceramic sculpture. Sculpture processes which are additive and subtractive, plaster mold making, plus pinch, coil building, and slab construction methods as applied to sculpting will be taught.

- **도예설치기법 (Ceramic Installation Technique)**

공간을 활용하여 작품을 창의적으로 표현 할 수 있도록 구성하는 방법과 공간을 이해하여 설치할 수 있는 다양한 방법을 익힌다. Students will learn how to organize their works so that they can express their works creatively using space and how to install them by understanding the space.

- **현대예술이슈 (Contemporary Art Issue)**

현대예술의 경향 및 이슈를 현대 도자미술과 연계시켜 연구함으로써 미술사 속에서 도자미술의 역할과 의미를 발견한다.

This course will help students to find the meaning and role of contemporary ceramic art by comparing contemporary fine art with ceramic art.

- **스튜디오창업 (Studio Start-Up)**

도자와 관련된 창업에 필요한 이론과 실무 위주의 수업으로 창업 제안서 작성, 공방 경영, 도자교육 프로그램 등의 실질적인 공방운영에 필요한 내용을 교육한다.

This course will provide students with the theories and practices for running a ceramic studio such as writing proposals, studio management, and ceramic education programs.

- **Senior Project I-A**

졸업 작품을 위한 교과목으로 도자공예의 특성을 활용하여 이를 응용하는 능력을 통해 창의적인 도조 작품제작을 디자인에서 완성에 이르기까지 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

This is a two-semester course covering all aspects of the ceramic sculpture forms from shaping and modeling clay to refining glazing and firing techniques. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **Senior Project I-B**

졸업 작품을 위한 종합 교과목으로 도자공예의 특성을 활용하여 이를 응용하는 능력을 통해 도예의 기능과 디자인 제작에 중요한 과목으로 실용적 기능과 디자인 등을 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

Students are introduced to the ideas and materials for functional ceramics techniques. Designing, plaster mold making, slip formulation and other hand building techniques are instructed. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **Senior Project II-A**

Senior Project I -A와 연계된 졸업 작품을 위한 종합 교과목으로 창의적인 도조 작품제작을 디자인에서 완성에 이르기까지 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

This is a two-semester course covering all aspects of the ceramic sculpture forms from shaping and modeling clay to refining glazing and firing techniques. A primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

- **종합설계 Senior Project II-B (Capstone Design-Senior Project II-B)**

Senior Project I -B와 연계된 졸업 작품을 위한 종합설계 교과목으로 도예의 기능과 디자인 제작에 중요한 과목으로 실용적 기능과 디자인 등을 지도함으로써 전문성을 지니도록 한다.

Students are introduced to the ideas and materials for functional ceramics techniques. It will be taught for capstone design process and a primary goal is to develop one's own individual style for thesis exhibition requirement.

[별표5]

도예학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

미래사회의 인재들에게 요구되는 다학제적 창의교육 훈련시스템을 통해 창작이 가지는 고유역량인 관찰하는 힘, 생각하는 힘 그리고 만들어 내는 힘의 과정을 경험하고 이를 바탕으로 종합적 문제해결 능력을 함양시킬 수 있는 체계적으로 연구, 교육을 실천하고자 한다.

2. 단일전공 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	표현연습, 도자성형 1, 도자문화이야기
	2학기	도자성형 2, 디지털드로잉, 색채와도자
2학년	1학기	도자성형 3, 혼합매체연구, 도자사, 물레성형응용, 석고기법
	2학기	재료 및 유약, 3D 디지털모델링, 세라믹핸드페인팅, 인체조형, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구, 기초유리-Cold Working, 도자융합스튜디오
	2학기	도자제품브랜드 2, 도자조형, 디지털전사디자인, 현대예술이슈, 도자설치기법
4학년	1학기	Senior Project I -A, Senior Project I -B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II -A, 종합설계 Senior Project II -B, 졸업논문

2) 일반형(창업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	표현연습, 도자성형 1, 도자문화이야기
	2학기	도자성형 2, 디지털드로잉, 색채와도자
2학년	1학기	도자성형 3, 혼합매체연구, 도자사, 물레성형응용, 석고기법
	2학기	재료 및 유약, 3D 디지털모델링, 세라믹핸드페인팅, 인체조형, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구, 기초유리-Cold Working, 도자융합스튜디오
	2학기	도자제품브랜드 2, 도자조형, 디지털전사디자인, 현대예술이슈, 도자설치기법
4학년	1학기	Senior Project I -A, Senior Project I -B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II -A, 종합설계 Senior Project II -B, 졸업논문

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	도자성형 1, 표현연습
	2학기	도자성형 2
2학년	1학기	도자성형 3, 물레성형응용, 3D 디지털모델링
	2학기	재료 및 유약, 석고기법, 세라믹핸드페인팅, 유리조형-Lamp & Blowing
3학년	1학기	도자제품브랜드 1, 스튜디오웨어, 소성기법연구
	2학기	도자제품브랜드 2, 도자조형, 현대예술이슈
4학년	1학기	Senior Project I -A, Senior Project I -B, 스튜디오창업
	2학기	Senior Project II -A, 종합설계 Senior Project II -B

연극영화학과 교육과정

학과소개

- 본 학과는 1999년 예술·디자인 대학 내 예술학부와 함께 신설된 학과로, 대한민국 연극·영화계를 이끌어 갈 최고 인재를 양성하기 위해 만들어졌다. 본 학과는 문화 예술적인 소양과 풍부한 감성, 창조적 표현력을 지닌 예술가로서의 자질과 노력을 키우는 것을 궁극적인 목표로 삼는다. 연극은 전통적 형식의 일반 연극뿐 아니라 뮤지컬시어터와 영상연기, 교육연극, 퍼포먼스 등을 포괄하고, 영화의 경우 시나리오, 촬영, 조명, 연출, 제작 등 폭넓은 영역을 포괄하는 전 방위적 실기 교육을 한다.
- 연극영화 학과는 크게 연극트랙과 영화트랙으로 나뉘고, 학생 모집도 이에 따라 분리해서 모집한다. 본 학과의 졸업생들은 연극트랙의 경우 일반 연극 및 뮤지컬, 교육연극, 퍼포먼스 등 다양한 공연예술 무대 및 영상매체의 배우와 스태프 영역에 진출할 수 있고, 영화트랙의 경우 영화감독, 제작 및 기획, 편집, 촬영, 시나리오 작가, 그밖에 영화기획자, 방송PD, 카메라 맨, 광고연출 등 다양한 영상예술 영역에 진출할 수 있다.

1. 교육목적

예술의 본래 모습인 장인정신을 바탕으로 한 진정한 의미에서의 창조적 연극영화인을 양성함을 목적으로 하고, 이를 위해 이론과 실기, 정신과 물질, 철학과 기예가 하나 되는 이상적 교육을 추구한다.

2. 교육목표

세계무대로 나아가는 창조적 연극영화인 양성을 목표로 한다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
연극영화학과	과목수	10	13	35	58
	학점수	26	27	88	141

4. 학과 커리큘럼 및 시설

몇 차례에 걸쳐 수정 보완된 현 커리큘럼은 연기인 및 영화인으로서 갖추어야 할 다양한 이론 및 실기 교육을 위해 계획되었다. 2008년 이후 최적의 교육 및 실기 환경을 만들기 위해 기존의 블랙박스 공연장과 더불어 신 예술디자인관 내 600석 규모의 신축 극장과 60평 규모의 영화 촬영 스튜디오, 녹음실, 대·중·소의 다양한 면적을 갖춘 연기 랩 및 영화 랩들, 의상실, 분장실, 소품실, 무대제작실, 출연자대기실 등을 새롭게 구비하여 이를 실습공간으로 최대한 활용할 수 있도록 하였다.

5. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

학과	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
연극영화	120	10	13	42	65	10	10	13	27	50	0	10	11	21

2) 졸업능력인증제

단과대학 기본교육과정을 따름

연극영화학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 연극영화학과는 연극영화 전문인력 양성을 위해 연극트랙, 영화트랙을 설치·운영한다.

제2조(일반원칙) ① 연극영화학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙이수) 학생들은 소정의 전공이수체계대로 수강해야 한다. 전공필수 및 전공선택 과목은 [별표1-1] 연극영화학과 연극트랙 교육과정 편성표, [별표1-2] 연극영화학과 영화트랙 교육과정 편성표, [별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표와 같다. 교직과정 미이수 학생은 교직과목 수강 시 자유선택으로 인정된다.

이수구분	과목명 (학점)		과목수	비고
전공기초	연극트랙	희곡문헌과연구(2), 화술과소리 1(3), 노래해석(2), 음악극문헌과연구(2), 화술과소리 2(3), 흥동과극흥(2)	6과목 14학점	해당트랙에서 10학점 이상 이수
	영화트랙	이미지와사운드(3), 영화사(3), 비디오제작실습(3), 시나리오창작기초(3)	4과목 12학점	
전공필수	연극트랙	극장스텝과무대미술(1), 극장스텝과조명 1(1), 극장스텝과조명 2(1), 극장스텝과음향(1), 제작실습 1(2), 제작실습 2(3), 개별프로젝트 1(2), 개별프로젝트 2(2)	8과목 13학점	해당트랙에서 13학점 이상 이수
	영화트랙	영화촬영기초(2), 디지털다큐멘터리제작(3), 영화비평연습(3), 캡스톤디자인 1(3), 캡스톤디자인 2(3)	5과목 14학점	
전공선택	연극트랙	대사연기 1(2), 움직임과소리 1(3), 음악극워크샵(2), 뮤지컬사(3), 대사연기 2(2), 움직임과소리 2(3), 음악극분석(3), 연극워크샵(2), 뉴미디어엔터테인먼트(2), 음악극연기연출론(2), 공연분석(2), 연극창작실습(2), 대사연기 3(2), 음악극창작실습(2), 연극연기연출론(3), 세계연극사(3), 카메라연기와촬영 1(2), 카메라연기와촬영 2(2), 오디션테크닉(2)	19과목 44학점	총 42학점 이상 이수 (해당트랙에서 35학점 이상 이수)
	영화트랙	초급영화이론(3), 디지털편집실습(3), TV제작(2), 고급촬영과조명(2), 사운드프로덕션(3), 단편영화와시나리오(3), 현대영화이론(3), 현대영화연구(3), 영화제작실습(3), 영화편집연구(3), TV-CM/뮤직비디오제작실습(2), 한국영화연구(3), 고급시나리오창작(3), 영상마케팅(3), 현대한국영화연구(3), 장면구성과연출(2)	16과목 44학점	

제5조(타전공과목 이수) ① 단일전공자에 한하여 동일계열 또는 타 계열의 전공과목 중 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 10학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 연극영화전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

- 제8조(대학원 과목 이수)** ① 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.
- ② 대학원 과목의 취득학점이 A학점 이상인 경우에는 대학원 학칙에 따라 대학원 진학 시에 학점으로 인정받을 수 있다.

제 4 장 졸업이수요건

제7조(졸업이수학점) 연극영화전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

- 제8조(전공 및 트랙이수학점)** ① 단일전공과정 : 연극영화학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 10학점 (해당트랙 내 10학점), 전공필수 13학점 (해당트랙 내 13학점), 전공선택 42학점 이상 (해당트랙 내 35학점)을 포함하여 전공학점 65학점 이상 이수하여야 한다.
- ② 다전공과정 : 타학과 학생으로서 연극영화학과전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공이수학점 총 50학점 중 전공기초 10학점(해당트랙 내 10학점)과 전공필수 13학점(해당트랙 내 13학점), 전공선택 27학점(해당트랙 내 27학점) 이상을 이수해야 한다.
- ③ 부전공과정 : 연극영화학과를 부전공으로 이수하는 학생은 전공필수 10학점 이상을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 해당트랙 내에서 이수해야 한다.

- 제9조(편입생 전공이수학점)** ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 추가로 이수하여야 한다.
- ② 학사편입한 학생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 포함하되, 모든 요건은 연극영화학과 단일전공과정 학생의 요건에 준한다.

제10조(영어강좌 이수학점) 2008학번 이후 입학생은 전공과목 중에서 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제 5 장 기 타

제11조(전공의 결정) 학생의 전공 및 세부 트랙 (연극트랙/영화트랙)은 입학하면서 정해지고, 트랙 변경을 위해서는 두 트랙(연극 및 영화트랙) 교수 및 학과장의 승인을 받아야 한다.

- 제12조(연극트랙 연극연출전공의 졸업 및 전공선택 요건 예외 지정)** ① 연극트랙 연극연출전공자는 연극트랙 전공선택 (19과목 44학점) 중 다음 과목들(10과목 총 24학점)에서 20학점 이상 이수하고, 나머지는 영화트랙 혹은 타전공인정과목으로 대체하도록 허용함: 연극워크샵(2) / 뮤지컬사(3) / 세계연극사(3) / 공연분석(2) / 음악극분석(3) / 연극연기연출론(3) / 음악극연기연출론(2) / 음악극워크샵(2) / 연극창작실습(2) / 음악극창작실습(2)
- ② 연극트랙 연극연출전공자는 방학워크샵 연출 2번, <제작실습 1> 혹은 <제작실습 2>에서 연출 혹은 조연출 2번과 총 기획 혹은 무대감독 1번을 필수로 참여해야함(수강신청과 관계없음)

- 제13조(졸업공연 및 졸업논문의 지정)** ① 연극영화학과와 단일전공과 다전공 학생은 아래 졸업 요건 중 한 가지를 필수적으로 이수하고 졸업논문 학점을 부여받는다.
- ② 연극트랙: 3학년 2학기부터 정기 공연에 배역 혹은 스텝으로 참여하고 연계된 <제작실습 1>, <개별프로젝트 1>, <제작실습 2>, <개별프로젝트 2>를 이수하여야 한다. <제작실습 1>, <제작실습 2>의 수강생은 이 두 과목 중 최소 한 과목에 배우로 참여함을 원칙으로 하고, 예외의 경우 반드시 지도교수와 상의해야 한다. 더불어 마지막 학기 <졸업논문> 신청자는 위 두 제작실습과 개별프로젝트 1/2를 포함한 모든 필수과목(연극트랙 13학점)을 이수해야 하고, 이제까지의 배우/스텝 활동에 대한 공개 프레젠테이션(15분 분량)을 하고 결과물을 학과사무실에 제출한다.

-
- ③ 영화트랙: <캡스톤디자인 1>(구 고급프로덕션 워크샵)을 이수하고 졸업영화제에 주요 스텝으로 필수적으로 참여해야 한다.
마지막 학기 <졸업논문> 신청자는 졸업에 필요한 졸업작품과 졸업영화제 참여 결과물을 학과 사무실에 제출한다.

제14조(선수과목의 지정) 다음 과목은 반드시 선수과목을 이수해야 수강할 수 있다. [별표2] 연극영화학과 선수과목 일람표 참조

제15조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) 2019학번(포함) 이전 다전공자의 타전공과목 인정학점은 입학년도 연극영화학과 교육과정 기본구조에 따른다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표1-1] 연극영화학과 연극트랙 교육과정 편성표

[별표1-2] 연극영화학과 영화트랙 교육과정 편성표

[별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 선수과목 지정표 1부(필요시)

[별표4] 전공 교과목 해설 양식 1부

연극트랙 교육과정 편성표

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습		1학기	2학기	
1	전공 기초	11	노래해석	FT1073	2		4		1	○		부분영어강좌
2		11	회곡문헌과연기	FT1075	2		4		1	○		부분영어강좌
3		11	회술과소리 1	FT1076	3		6		1	○		
4		11	음악극문헌과연기	FT1074	2		4		1		○	
5		11	회술과소리 2	FT1077	3		6		1		○	
6		11	충동과즉흥	FT1078	2		4		1		○	
7	전공 필수	04	극장스태프외무대미술	FT1071	1		2		1	○		졸업논문관련필수
8		04	극장스태프외조명 1	FT1072	1		2		1		○	졸업논문관련필수
9		04	극장스태프외조명 2	FT2066	1		2		2	○		졸업논문관련필수
10		04	극장스태프외음향	FT2067	1		2		2		○	졸업논문관련필수
11		04	제작실습 1	FT4075	2		4		4	○		졸업논문관련필수 / 부분영어강좌
12		04	개별프로젝트 1	FT4077	2		4		4	○		졸업논문관련필수 / 부분영어강좌
13		04	제작실습 2	FT4076	3		6		4		○	졸업논문관련필수 / 부분영어강좌
14		04	개별프로젝트 2	FT4078	2		4		4		○	졸업논문관련필수 / 부분영어강좌
15		05	대사연기 1	FT2068	2		4		2	○		
16		05	움직임과소리 1	FT2069	3		6		2	○		
17		05	음악극워크샵	FT2070	2		4		2	○		
18		05	음악극분석	FT2075	3	1	4		2	○		부분영어강좌
19		05	대사연기 2	FT2071	2		4		2		○	
20		05	움직임과소리 2	FT2072	3		6		2		○	
21	05	연극워크샵	FT2073	2		4		2		○		
22	05	뮤지컬사	FT2030	3	1	4		2		○	부분영어강좌	
23	05	공연분석	FT3074	2	1	2		3	○		부분영어강좌	
24	05	연극창작실습	FT3075	2		4		3	○		부분영어강좌	
25	05	대사연기 3	FT3076	2		4		3	○			
26	05	음악극연기연출론	FT3077	2		4		3	○		부분영어강좌	
27	05	뉴미디어엔터테인먼트	FT3082	2		4		3	○			
28	05	음악극창작실습	FT3078	2		4		3		○	부분영어강좌	
29	05	카메라연기와촬영 1	FT3079	2		4		3		○		
30	05	세계연극사	FT3080	3	3			3		○	부분영어강좌	
31	05	연극연기연출론	FT3073	3	3			3		○		
32	05	카메라연기와촬영 2	FT4074	2		4		4	○			
33	05	오디션테크닉	FT4072	2		4		4	○			

영화트랙 교육과정 편성표

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	11	이미지와사운드	FT1001	3	2	2			1	○		부분영어강좌
2		11	영화사	FT1003	3	2	2			1	○		
3		11	비디오제작실습	FT1007	3	2	2			1		○	선수과목
4		11	시나리오창작기초	FT1005	3	2	2			1		○	부분영어강좌 / 선수과목
5	전공 필수	04	영화촬영기초	FT2011	2		4			2	○		부분영어강좌 / 선수과목
6		04	디지털다큐멘터리제작	FT2009	3	2	2			2		○	후수과목
7		04	영화비평연습	FT3071	3	2	2			3		○	
8		04	캡스톤디자인 1(연극영화학)	FT4057	3					4	○		부분영어강좌/ 졸업논문 관련 필수(P/N)
9		04	캡스톤디자인 2(연극영화학)	FT4061	3					4		○	(P/N)
10	전공 선택	05	초급영화이론	FT2076	3	2	2			2	○		
11		05	디지털편집실습	FT2023	3	2	2			2	○		후수과목
12		05	고급촬영과조명	FT2017	2		4			2		○	부분영어강좌 / 후수과목
13		05	사운드프로덕션	FT2025	3	2	2			2		○	후수과목
14		05	TV제작	FT2015	2		4			2		○	
15		05	현대영화연구	FT2033	3	2	2			2		○	
16		05	단편영화와시나리오	FT2021	3	2	2			2		○	부분영어강좌
17		05	한국영화연구	FT3047	3	2	2			3	○		부분영어강좌
18		05	현대영화이론	FT3035	3	2	2			3	○		
19		05	영상마케팅	FT3041	3	2	2			3	○		
20		05	영화제작실습	FT3043	3	2	2			3	○		부분영어강좌
21		05	영화편집연구	FT3039	3	2	2			3	○		부분영어강좌
22		05	고급시나리오창작	FT3081	3	2	2			3	○		
23		05	TV-CM/뮤직비디오제작실습	FT3055	2		4			3		○	후수과목
24		05	장면구성과연출	FT3072	2		4			3		○	
25	05	현대한국영화연구	FT4079	3	2	2			4		○		

[별표1-3] 연극영화학과 교직 교육과정 편성표

교 직

순번	이수 구분	과목 구분	교과목명	학수 번호	학점	시간			이수 학년	개설학기		비고
						이론	실기	실습		1학기	2학기	
1	교직전선	20	교과교육론(연극영화)	EDU3166	3	3			3	○		
2	교직전선	20	교과교재연구 및 지도법(연극영화)	EDU3167	3	3			3		○	
3	교직전선	20	교과교수법(연극영화)	EDU3342	3	3			3	○		

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	개시연도	비고
1	디지털콘텐츠학과	DC204	촬영기법	3	전공선택		* 타전공 과목의 전공학점 대체는 총 10학점을 초과할 수 없다.
2	디지털콘텐츠학과	DC205	스토리텔링	3	전공선택		
3	디지털콘텐츠학과	DC303	VFX 제작	3	전공선택		
4	디지털콘텐츠학과	DC313	SFX 제작	3	전공선택		
5	중국어학과	CHI416	중국영화와비평	3	전공선택		
6	일본어학과	JP475	일본문학과영화	3	전공선택		
7	프랑스어학과	FR2042	프랑스영상예술	3	전공선택		
8	글로벌커뮤니케이션학과	ELC202	문화연구입문	3	전공선택		
9	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC357	비극/희극캐릭터	3	전공선택		
10	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC354	영국영화연구	3	전공선택		
11	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC359	영상문화와기술	3	전공선택		
12	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC208	스토리텔링입문	3	전공선택		
13	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC254	애니메이션과현대문화	3	전공선택		
14	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC255	영화와미국문화	3	전공선택		
15	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC460	미스터리스토리텔링	3	전공선택		
16	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC461	문화예술경영	3	전공선택		
17	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC355	로맨스스토리텔링	3	전공선택		
18	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC251	캐릭터의이해	3	전공선택		
19	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC252	공연예술입문	3	전공선택		
20	글로벌커뮤니케이션학부 영미문화	ELC356	영미뮤지컬	3	전공선택		
21	글로벌커뮤니케이션학부 영미어문	ELC344	영미드라마	3	전공선택		

[별표3]

선수과목 지정표

순번	트랙	후수과목			선수과목			비고
		과목코드	교과목명	학년/학기	과목코드	교과목명	학년/학기	
1	영화	FT2023	디지털편집실습	2-1	FT1007	1) 비디오제작실습	1-2	
					FT1005	2) 시나리오창작기초		
2		FT2009	디지털다큐멘터리제작	2-2	FT2011	1) 영화촬영기초	2-1	
					FT2023	2) 디지털편집실습	2-1	
3		FT2017	고급촬영과조명	2-2	FT2011	영화촬영기초	2-1	
4		FT2025	사운드프로덕션	2-2	FT2011	1) 영화촬영기초	2-1	
					FT2023	2) 디지털편집실습	2-1	
5		FT3055	TV-CM/뮤직비디오제작실습	3-2	FT1007	1) 비디오제작실습	1-2	
					FT2011	2) 영화촬영기초	2-1	
					FT2023	3) 디지털편집실습	2-1	
6	FT4061	캡스톤디자인 2(연극영화학)	4-2	FT4059	캡스톤디자인 1(연극영화학)	4-1		

※ 우측 선수과목 수강 시에 좌측 후수과목 수강을 허용함

연극영화학과 교과목 해설

-연극트랙-

• 뮤지컬사 (History of Musical Theatre)

뮤지컬의 역사를 중요 사조별로 나누어 살펴본다. 작품들에 대한 전반적 이해를 도모하고, 중요 노래 레퍼토리들을 익힌다.

Learns the history of musical theatres, focusing on important musical and theatrical styles, and broadens major musical theatre works and song repertoires.

• 세계연극사 (History of World Drama and Theatre)

세계 각종 연극의 발전과 주요 인물들을 공부하는 과목. 연극사를 통해 현재의 자신들의 연극관과 새로운 비전을 함께 만들어가며 다양한 극형식의 발전과정을 통해 풍부한 교양을 함께 얻는다.

Studies important milestones and individuals in the history of theatre and drama; students learn to create new theatrical views and visions for their own through the history.

• 오디션테크닉 (Audition Skills)

연극 및 뮤지컬 현장 오디션의 실전에 대비하여 연기와 노래 부르기 전략을 익힌다.

Learns how to prepare for audition for professional fields of spoken and musical theatres.

• 연극연기연출론 (Acting and Directing for Theatre)

연출과 연기의 기본 개념, 역할, 지식을 습득하고, 주요 연출 및 연기 용어를 이해하여 이를 실제에 적용함으로써 연극 연출과 연기의 이론과 실재를 학습한다.

Acquire the basic concepts, roles, and knowledge of directing and acting to learn theory and practice of theater directing and acting.

• 극장스태프와무대미술 (Scenic Design and Stage Crew)

무대예술인의 창작환경인 극장공간의 성격을 이해한다. 무대디자이너의 기초를 학습하고 공연을 위한 무대의 셋업과 철거를 통해 이를 실습한다. (이 과목의 학점 이수를 위해서는 일정시간과 회수의 극장 실습, 기기관리 및 학과 공식 공연을 위한 스태프 참여를 하여야 한다.)

Understands the theater space that is the creative environment of stage artists. Students will learn the basics of stage design and practice it by setting up and demolishing the stage for the performance. (In order to complete the credits of this course, students should take part in theater practice, equipment management and staff members for the official performance of the department.)

• 극장스태프와조명 1 (Lighting Design and Stage Crew 1)

조명의 기초 이론과 디자인을 학습하고 조명기의 설치 및 철거 콘솔의 작동법을 실습한다. (이 과목의 학점 이수를 위해서는 일정시간과 회수의 극장 실습, 기기관리 및 학과 공식 공연을 위한 스태프 참여를 하여야 한다.)

Learns basic theory and design of lighting, and practice lights installing, striking and console operation. (In order to complete the credits of this course, students should take part in theater practice, equipment management and staff members for the official performance of the department.)

• 극장스태프와조명 2 (Lighting Design and Stage Crew 2)

조명의 고급 이론을 학습하고 공연을 위한 조명 디자인 및 이를 위한 셋업과 철거를 실습한다. (이 과목의 학점 이수를 위해서는 일정시간과 회수의 극장 실습, 기기관리 및 학과 공식 공연을 위한 스태프 참여를 하여야 한다.)

Learns advanced theory and design of light and practice lights set up and demolishing for a performance. (In order to complete the credits of this course, students should take part in theater practice, equipment management and staff members for the official performance of the department.)

- **극장스태프와음향 (Sound Design and Stage Crew)**

음향의 기본 이론과 콘솔 조작법을 학습하고 공연의 준비 과정에 스태프로 참여한다. (이 과목의 학점 이수를 위해서는 일정시간과 회수의 극장 실습, 기기관리 및 학과 공식 공연을 위한 스태프 참여를 하여야 한다.)

Learns the basic theory of sound and console operation and participate in the preparation of the performance as a staff. (In order to complete the credits of this course, students should take part in theater practice, equipment management and staff members for the official performance of the department.)

- **노래해석 (Song Interpretation)**

노래 가사와 음악을 해석하는 방법을 익히고, 이를 노래부르기 실제에 적용한다.

Learns how to interpret lyrics and music, applying to singing-acting practice.

- **음악극문헌과연기 (Musical Theatre Literature)**

음악극 창작의 원리를 습득하고 극작, 작곡, 연출, 연기의 협업을 통해 한 편의 음악극 작품을 창작한다.

Learns a series of processes to develop an idea and dramatize musical theatre, and creates a small musical theatre work through collaboration of playwriting, directing and acting.

- **음악극분석 (Analysis of Musical Theatre)**

노래와 가사, 오케스트라, 춤 등 음악극의 주요 요소들을 분석적으로 바라보고, 음악과 극의 상호 관련성에 대해 연구한다.

Analyzes the main elements of musical theatre, such as song, lyrics, orchestra, and dance, and studies the inter-relationship of music and drama.

- **음악극연기연출론 (Acting and Directing for Musical Theatre)**

음악극의 연출과 연기의 기본 개념, 역할, 지식을 습득하고, 장면 구성과 무대 실습을 통해 음악극 연출 및 연기의 실재를 익힌다.

Acquires the basic concepts, roles, and knowledge of directing and acting musical theatre, and creates small scenes for musical theatre.

- **희곡문헌과연기 (Text Analysis and Acting)**

한편의 전체 희곡과 장면을 분석하고 이를 연기에 적용한다.

Analyzes the entire play and scene and applies to stage acting.

- **충동과즉흥 (Impulse and Improvisation)**

움직임, 말하기, 반응 등을 이용한 다양한 즉흥 테크닉을 통하여 잠재된 감각과 내적 에너지를 일깨워 연기자에게 가장 중요한 순발력과 즉흥성을 체득한다.

Learns various improvisation techniques, using physical movement, speech, reaction, by reawakening the potential sense and internal energy to acquire the quickness and improvisation for the actor.

- **화술과소리 1 (Voice and Speech 1)**

호흡과 발성, 디션, 노래하기 등 연기자의 표현 기법과 방법, 철학을 익힌다. (기초반)

Learns basic techniques for voice, diction, and singing.

- **화술과소리 2 (Voice and Speech 2)**

호흡과 발성, 디션, 노래하기 등 연기자의 표현 기법과 방법, 철학을 익힌다. (고급반)
Learns basic techniques for voice, diction, and singing. (class)

- **대사연기 1 (Acting 1)**

연극 작품 속 다양한 상황과 캐릭터를 통해 연기의 기본 요건과 테크닉을 습득한다.
Learns the basic requirements and techniques of acting, through various situations and characters in theatrical productions.

- **대사연기 2 (Acting 2)**

연극 사조에 존재하는 다양한 연극 형식 안에서 연기하는 방법을 배운다.
Learns how to act in the various theatrical forms that exist in the history of theater.

- **대사연기 3 (Acting 3)**

한 편의 공연을 준비하고 실행하는 과정에서 고려해야 할 사항과 연기의 방법을 습득한다.
Learns what to consider and how to act in the preparation and execution of a production.

- **연극워크샵 (Theatre Workshop)**

연극 제작을 실습해 봄으로써 연기와 연출의 기법을 익힌다. 학기말에 워크샵의 형태로 발표한다.
Concentrates on acting and directing techniques for spoken theatre, including workshop presentation at the end of semester.

- **연극창작실습 (Theater Creation)**

하나의 발상을 발전시켜 극적으로 형상화하는 일련의 과정을 습득하고 극작, 연출, 연기의 협업을 통해 작은 한 편의 연극 작품을 창작한다.
Learns a series of processes to develop an theatrical idea and dramatize it, and create a small theatrical presentation by collaboration of playwriting, directing and acting.

- **공연분석 (Theatrical Performance Analysis)**

연극 공연을 분석하고 비평을 써 봄으로써 연극예술에 대한 깊이 있는 이해를 도모한다.
Analyzes and criticizes theatrical performances to gain a deep understanding of theatrical arts.

- **카메라연기와촬영 1 (Acting for Screen and TV 1)**

영화와 TV 드라마에 적합한 연기 방법론을 이해하고 카메라의 피사체로서의 연기 테크닉을 익힌다. (기초반)
Learn the technique of acting as a camera subject to understand the appropriate acting method for film and TV dramas. (basic class)

- **카메라연기와촬영 2 (Acting for Screen and TV 2)**

영화와 TV 드라마에 적합한 고급 연기 방법론을 이해하고 카메라의 피사체로서의 연기 테크닉과 촬영 기법을 익힌다. (고급반)
Learns the basic techniques for camera acting and understands the appropriate acting method for film and TV. (advanced class)

- **제작실습 1 (Production 1)**

졸업반 학생을 중심으로 한 주조역과 재학생들의 앙상블 역할이 함께하는 1학기 경기공연 (3학년 2학기부터 수강가능)

Prepares regular performance of the first semester, with casts centered on the graduating class student and an ensemble of current students. (Allowed from the second semester of 3rd grade.)

• **움직임과소리 1 (Movement and Vocal 1)**

연기자로서 무대 위 움직임과 노래를 익힌다. (기초반)

Learns how to move and to sing as actor. (basic class)

• **움직임과소리 2 (Movement and Vocal 2)**

연기자로서 무대 위 움직임과 노래를 익힌다. (고급반)

Learns how to move and to sing as actor. (advanced class)

• **음악극워크숍 (Workshop for Musical Theatre)**

음악극 제작을 실습해 봄으로써 음악극 연기와 연출의 기법을 익힌다. 학기말에 워크숍의 형태로 발표한다.

Concentrates on acting and directing technique for musical theatre, including workshop at the end of semester.

• **뉴미디어엔터테이너 (New Medea Entertainer)**

일인미디어 등 다양한 플랫폼 시장을 위한 콘텐츠 개발 환경을 익히고 실제 개발 작업을 시도한다.

Learns the new circumstances of various platform markets and attempts to create contents.

• **음악극창작실습 (Musical Theatre Creation)**

음악극 창작의 원리를 습득하고 극작, 작곡, 연출, 연기의 협업을 통해 한 편의 음악극 작품을 창작한다.

Learns a series of processes to develop an idea and dramatize musical theatre, and creates a small musical theatre work through collaboration of playwriting, directing and acting.

• **제작실습 2 (Production 2)**

졸업반 학생을 중심으로 한 주조역과 재학생들의 앙상블 역할이 함께하는 2학기 정기공연 (3학년 2학기부터 수강가능)

Prepares regular performance of the first semester, with casts centered on the graduating class student and an ensemble of current students. (Allowed from the second semester of 3rd grade.)

• **개별프로젝트 1 (Individual Project 1)**

전공 관련 분야에 대한 개별 연구를 수행한다. 여기에는 전공 영역의 이론 연구, 작품 창작 및 연출, 연기, 스텝 활동, 졸업후 진로 모색, 창업 계획 등의 활동이 포함된다. (3학년 2학기부터 수강가능)

Individual studies for dramaturgy, creation, directing, acting, design, theatre management, job market research, and etc. (Allowed from the second semester of 3rd grade.)

• **개별프로젝트 2 (Individual Project 2)**

전공 관련 분야에 대한 개별 연구를 수행한다. 여기에는 전공 영역의 이론 연구, 작품 창작 및 연출, 연기, 스텝 활동, 졸업후 진로 모색, 창업 계획 등의 활동이 포함된다. (3학년 2학기부터 수강가능)

Individual studies for dramaturgy, creation, directing, acting, design, theatre management, job market research, and etc. (Allowed from the second semester of 3rd grade.)

-영화트랙-

• 이미지와사운드 (Introduction to Image & Sound)

영상예술의 두 가지 구성요소라 할 수 있는 이미지와 사운드에 대한 미학적 기본요소의 원리이해와 습득에 그 초점을 둔다. Film, Video 영역 및 그리고 뉴미디어를 조망할 것이며 이를 통해 영상제작자가 되기 위한 기본적 소양을 기르는 것이 그 목표이다. An exploration of the aesthetic concerns on Image and sound when combining sound with the image.

• 영화사 (Development of Motion Picture)

영화의 선발국가인 유럽과 미국의 영화사는 서양의 영화사일 뿐 아니라 세계 영화의 발자취이기도 하다. 「서양영화사」는 영화가 탄생한 1895년부터 현재까지 서양 영화사의 흐름을 체계적으로 살펴보는 동시에 중요 사조를 특징적으로 살피는 과정으로 설정되었다. 중요 사조나 경향에 대한 연구는 그 영화들의 미학적 특징을 살피는 것을 일차적인 목표로 한다. 아울러 그러한 미학적 특징을 낳게 한 사회문화적 동기와 그 사조나 경향의 전개 과정과 현대적 의미를 살피는 것 또한 목표로 하고 있다. 그럼으로써 서양영화사는 사문화된 과거의 역사가 아니라 현재의 영화를 추구하는데 모범으로 작용하거나 극복의 대상으로 자리매김 할 것이다.

This course is designed to give an overview of the history of film as art, incorporating all kinds of filmmaking, from narrative, documentary, avant-garde/experimental to animation. Class will be covered with the medium's chronological development, beginning with the earliest projected films by the Lumiere Brothers in 1895 and will be presented within the framework of a different formal, aesthetic or social focus.

• 비디오제작실습 (Videoworkshop)

비디오라는 포맷을 통한 기본적 촬영 기법과 간단한 조명의 원리, 비디오 편집기의 작동 방법에 대한 기술을 습득하여 다양한 장면 구성을 통하여 아이디어의 시각화 과정을 연마한다.

An exciting range of films and videos are screened, discussed, and critiqued. Students will produce two short videos incorporating, but not limited to, personal interpretations of the various genres presented. This class aims to provide you with a working knowledge of the video production and post production equipment and facilities in School. We will also explore the creative use of these video technologies, including discussions of framing, composition, editing and post production aesthetics.

• 시나리오창작기초 (Introduction to Screenwriting)

영상 제작물의 청사진과도 같은 시나리오 작법에 대한 기초 강의로, 인물과 갈등의 구조를 이해하고 단편용 짧은 시나리오 창작을 실습과 토론을 통하여 배우게 된다.

This course will present a study of the principles of writing a screenplay with particular attention to basic narrative elements of story, structure, plot, character, conflict, scene writing, and showing a story in pictures. it consists of a series of lectures, demonstrations, and exercises.

• 현대영화연구 (Contemporary Film Survey)

현대에 제작된 다양한 경향의 작품을 영화사와 영화이론 지식을 바탕으로 해석하고 이해한다.

This course will survey and various and broad film making practice from independent to mainstream film and social and aesthetic context.

• 초급영화이론 (Film Theory Step)

장르영화이론을 포함한 기본적인 영화이론을 학습한다. 장르 영화는 세계 영화들 중에서 가장 주류를 이루고 있으며, 문학, 연극 등과는 달리 영화 자신만의 특징을 가지고 있다. 따라서 장르 영화에 대한 이해는 현재의 주류 영화를 이해하는 첩경이 될 것이며, 그 속에 들어있는 여러 공식, 장르, 아이콘 등을 이해함으로써 정형화된 영화 창작의 기본적인 토대가 될 것이다.

Class will explore Hollywood genres with the examples of classic Hollywood movies, and their effect on the movie-going public of the day. This class aims to examine the nature of genre and genre convention, icon, hybrid

genres. class will be covered with horror, comedies, science fiction, westerns etc.

- **디지털편집실습 (Non-Linear Editing)**

아날로그식 편집의 뒤를 이어 급속도로 확산되고 있는 디지털 편집기술(Nonlinear Editing System)의 사용방법을 배우고, 영상언어의 구사라는 의미 편집의 기능을 학습한다. 졸업작품 편집의 실습기회도 갖는다.

Introductory class on the Avid non-linear editing system as well as general post-production strategies.

- **영화촬영기초 (Introduction to Cinematography)**

영화촬영과 관련된 기초 실습 지식을 배운다.

A lecture course exploring the basic concepts of film photography. An introduction to the use of 16mm cameras, lite meters and support equipment. Students will learn the basics of 16mm cinematography and shoot a series of in-class exercises designed to experiment with aesthetic, expressive, narrative/non-narrative and structural possibilities.

- **TV 제작 (TV Production)**

이것은 TV 프로그램 제작을 위한 과목으로 스튜디오 촬영을 기반으로 짧은 드라마, 스튜디오물 등 몇 가지 프로젝트를 수행한다. 이를 통해 TV 제작 고유의 특성을 이해하고 익힐 것이다.

This class uses the multi-camera studio to produce drama, tv program projects from script selection to screen. It provides the opportunity to develop skills such as lighting, sound, cinematography, script analysis, directing cameras and actors, and producing.

- **디지털다큐멘터리제작 (Introduction to Digital Documentary Production)**

디지털영상제작기술의 발전으로 영상제작이 점차 보편화 되어가는 시점에서 우리 주변의 작은 주제들을 소규모의 다큐멘터리로 영상화하는 작업을 배우는 과정이다. 영상적인 제작실습과 더불어 일상 속에서 주제를 찾아낼 수 있는 시각의 훈련과 이를 이야기로 엮어나갈 수 있는 구성의 과정을 거치게 된다.

The course explores the documentary form through theory and practice. Students will look at different documentary approaches and methods. Viewing and analysis of various documentaries will be conducted. However, the main emphasis of the course will be on digital documentary production.

- **고급촬영과조명 (Advanced Cinematography)**

영화제작 기술부문의 조수급 업무에 대한 교육으로, 촬영과 조명의 조수들이 담당하는 일에 대한 숙지를 통하여 현장에서 촬영이 신속히 이루어질 수 있도록 각자의 업무분장을 알도록 교육시킨다.

A lecture class concentrating on better understanding of the technical processes involved in a creation of film image and the aesthetic aspects of the frame.

- **사운드프로덕션 (Sound Production)**

영화의 동시녹음에서부터 사운드 디자인 및 믹싱에 이르기까지 음향을 디지털 데이터화하여 그것을 작품에 형태로 가공하는 실무를 배운다.

A hand-on practice of utilizing the sound source digitally. From the recording on the location to the stage of design and mixing, students will learn to alterate the sound and enhance the impact of their films.

- **단편영화와시나리오 (Independent Movie & Screenwriting)**

일반적이고 대중적인 영화와는 다른 특징을 갖고 있는 단편영화를 포함한 독립영화를 집중적이면서도 체계적으로 배우며 실제 단편 시나리오 쓰기를 연습한다.

This class explores alternative methods of concept, idea development by study independent movies to help students making a good movies.

- **현대영화이론 (Contemporary Film Theory)**

초보적인 영화학 학습 후 현대영화의 다양한 이론을 섭렵하고 이를 토대로 영화를 분석한다.

This class explores the growing field of film theory inspired by cultural studies and philosophy. Topics addressed in this class include perception, representation, visual metaphor, authorship, documentary, ideology, genre, identification, and emotional response.

- **영화제작실습 (Advanced Film Production Practice)**

영화의 이론과 실제에 대한 학습과 소그룹별 제작을 통해서 영상 매체의 의미를 찾게 된다.

A workshop for those students who want to make a long-length documentary & drama, Emphasis is placed on the production of long-length documentaries & drama in either film or video. The technical skills of producing, directing, writing, editing, camera, lighting, sound, and engineering are examined in depth. Exemplary works in the field and student work are screened and discussed on a regular basis.

- **영화편집연구 (Film Editing Survey)**

영화편집을 미학적, 기술적 측면에서 보다 심도 있게 접근한다. 비선형 아비드 편집과 후반작업에 대하여 보다 깊이 있게 다루고 개별 학생들의 프로젝트를 편집자의 관점에서 바라볼 수 있는 시야를 배양한다.

The study and practice of editing theory, aesthetics and technique including an exploration of structure and format in narrative forms, sound elements, post production management.

- **TV-CM/뮤직비디오제작실습 (TV Commercial & Music Video Production Workshop)**

새로이 영상예술로 부각되는 TV-CM과 뮤직비디오를 직접 제작해본다.

This course will focus on the advanced, alternate, and unique photographic techniques very often found in music videos, commercials, and short films. Students can make short music videos or commercials.

- **영상마케팅 (Visual Media Marketing)**

영화를 예술이 아닌 산업이라는 시각으로, 자본의 모집 및 집행, 회수 및 분배과정을 영화제작의 사전준비에서 후반작업에 이르기까지 프로듀서의 역할을 통하여 살펴본다.

This course will focus on industrial film production, how a professional film-video project is financed, produced, distributed, marketed, exhibited. It will survey the contemporary marketplace, its pitfalls and practices, and propose workable strategies and solutions to get work made and seen while protecting your rights as an artist.

- **한국영화연구 (Study on Korean Film)**

한국영화사를 역사적으로 조망하며 단계별 주요 작품 등을 비평적 시각에서 이해한다.

This course enables students to study Korean cinema both as a unique genre of modern arts and as a powerful social and political discourse. The course provide historical and critical aspects of Korean Cinema.

- **고급시나리오창작 (Advanced Screenwriting)**

시나리오 기초 개념인 캐릭터와 플롯 구조를 이해하고 직접 고급 수준의 시나리오를 창작한다. 또한 졸업 작품 제작을 위한 사전 준비 과정으로 작품의 기획, 시나리오 연구, 스텝 구성 등을 준비하는 코스이다.

This course will focus on the development of a feature screenplay. The class will be a advance preparations for the last workshop that is to make a movie by film/digital. This course providing a project plan, a scenario, organization of staffs for their works.

- **영화비평연습 (Film Criticism)**

영화사 지식과 영화 이론을 바탕으로 실제 영화비평 연습을 한다.

This Class is designed on Capstone Design Program. Short scenes or sequences will be analyzed in detail. This class will be focused on narrative and stylistic analysis on film. The final report will be published an academic review magazine.

• **현대한국영화연구 (contemporary Korean film)**

한국영화사 지식을 바탕으로 1980년 이후의 현대 한국영화를 이해하며, 비평과 연구를 개별적으로 수행한다.
Understand modern Korean films since 1980 and carry out criticism and research individually.

• **캡스톤디자인 1(연극영화학) (Capstone Design 1)**

졸업작품의 기획, 제작, 완성을 위한 Workshop.

A practical theory course providing a working environment for film/video thesis students to develop, discuss, theorize, and complete their work. Ideas will be tested, scripts will be critically read, crewing and casting will be discussed, the production schedule reviewed, editing structures developed.

• **캡스톤디자인 2(연극영화학) (Capstone Design 2)**

졸업학기에 이루어지는 내·외부 프로젝트 참여 및 인턴십 프로그램에 참여한 뒤 지도교수의 감독 하에 조사연구자료 및 활동사항에 대한 자료를 제출한다.

Students may enroll in an Independent Study to do work that would not be covered by an existing course in the school. Working with a faculty member, students develop a plan of study that outlines the project, the schedule. Students can finish their thesis film or script with a faculty member's guidance. and students can work in and outside the school projects and enroll various internship programs.

• **장면구성과정연출 (Sequence Construction and Realization)**

Scene by scene, 혹은 sequence 단위로 시나리오를 작성하고 촬영해 본다. 배우의 동선과 카메라 동선을 계획하여 촬영하는데에 서 고려해야 하는 문제들을 살펴보고 실습한다.

Scene by scene or sequence, from script to shooting, it covers act blocking and camera movement, staging, composition, mise en scene.

-교직-

• **교과교육론(연극영화) (Curriculum Gyoyukron(Theatre & Film))**

교과교육의 역사적 배경, 교과교육의 목표, 중·고등학교 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.

Historical background of curriculum training, curriculum goals of education, including the analysis of the training curriculum · school education in general is about the research.

• **교과교재연구 및 지도법(연극영화) (Research and Curriculum Materials Jidobeop(Theatre & Film))**

연극영화교과의 성격, 중·고등학교 연극영화 교재의 분석, 수업안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.

The nature of the Theatre & Film curriculum, high school drama film · of the analysis of materials, create sueopan, professor of curriculum, such as how to actually gained some experience.

• **교과교수법(연극영화) (Subject Didactics(Theatre & Film))**

예비교사가 장래 하게 교수하게 될 교과목의 교수법적 특성을 이해하고, 해당 교과의 교육적 본질에 부합하는 교수법을 이해하고 연마한다.

In this course the student teacher will reach at an understanding of the didactical characteristics of the subject they are going to teach in the school classroom, will learn the multilateral dimensions of didactics of the subject, and will practice the contemporary method which is consistent with the essence of the subject.

포스트모던음악학과 교육과정

학과소개

본 학과는 2000년 신설된 분야로서, 서양고전음악, 동양전통음악, 대중음악, Jazz를 결합, '21세기 신음악'을 창조한다는 커다란 이념을 그 바탕에 두고 있다. 포스트모더니즘이라는 명칭이 시사하듯이 본 전공은 음악의 대중성·실용성을 강조하며, 이를 위해 진취적이고 자유로우며 도전적인 음악적 실험을 교과목 및 학과, 그리고 학과 내 동아리 운영의 중심에 둔다. 학생들은 음악에 대한 준 전문적인 소양과 학습경험은 물론, 음악과 관련된 제반 사회문화현상에 대한 관심, 자신의 독자적인 음악세계에 대한 도전적이고 진취적인 실험정신, 강도 높은 학습과정을 견뎌낼 수 있는 인내력 등을 갖춘다.

1. 교육목적

본 학과는 3자로 분할된 고등음악교육과정을 하나로 통합하여 학생들로 하여금 음악적으로 새로운 대안을 모색할 수 있는 능력을 훈련시킬 뿐만 아니라, 각 분야의 핵심과목들만을 엄선, 학생들에게 보다 폭넓은 음악적 경험을 제공함으로써 학생들의 창조적인 실험정신을 자극하고 음악에 대한 더욱 깊이 있는 이해를 갖도록 한다. 또한 컴퓨터 관련 첨단음향·음악제작기법 관련 훈련과정에 역점을 둬으로써, 학생 각자는 '신음악'의 기술공학적 기초를 튼튼히 다지게 하며 21세기 새로운 음악문화를 이끌어 나갈 수 있는 핵심적인 능력을 부여받게 한다.

졸업 후 학생들은, 작곡가, 직업연주가, 교수 혹은 교사, 방송국PD, 음악매니지먼트회사원, 음반제작자, 재즈연주자, 뮤지컬·오페라배우, 광고음악·멀티미디어 코디네이터, 음향설계사(Sound Designer), 영상음악(영화·드라마·다큐멘터리) 음악PD 혹은 코디네이터, 음향엔지니어 등 전통적인 음악분야는 물론, 첨단문화산업영역으로 진출할 수 있으며, 이를 위해 직업적 활용도가 큰 교과목들이 끊임없이 개발될 예정이다.

2. 교육목표

전공분야와 관련된 전통적인 음악적 훈련은 물론, 모든 학생들을 강도 높은 컴퓨터음악·음향 훈련과정에 참여시키고, 인터넷시대의 요구에 부응, 학생들의 음악컨텐츠 자기제작능력을 배양하여 졸업 때까지 모든 학생들이 독집 음반을 최소 1장 제작토록 한다. 또 인턴십제도를 마련, 방학을 이용하여 대학 외 현장 활동을 적극 지원함으로써 교과과정의 응용가능성, 현실적응성을 최대한 높이는 것을 목표로 하고 있다.

3. 학과별 교과목 수

학과명	구분	전공기초	전공필수	전공선택	전공과목
포스트모던음악	과목수	7	6	34	47
	학점수	21	15	94	130

4. 대학 졸업 요건

1) 교육과정 기본구조표

구분	졸업 이수 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	전공		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
포스트모던음악	120	21	12	43	76	10	12	12	26	50	0	12	21	33

2) 졸업논문 : <졸업논문> 신청자는 졸업준비위원회가 정하는 회의에 1/2 이상 참석하고, 졸업공연에서 가창, 연주, 스태프 등으로 참가했다는 증빙서류를 학과사무실에 제출한 학생에 한해 <졸업논문> 학점을 부여한다.

3) 졸업능력인증제 : 단과대학 기본교육과정을 따름

포스트모던음악학과 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(학과 및 트랙설치목적) 포스트모던음악학과는 복지의 중요성이 증진되어 가는 현대사회에 필요한 각종 이론과 실무를 겸비한 음악 예술가와 예술 지도자 양성에 그 목적이 있다.

제2조(일반원칙) ① 포스트모던음악학을 단일전공, 다전공, 부전공, 트랙과정을 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 매학기초 전공지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 학년, 학기 구분 없이 수강할 수 있으나, 별표에 제시되어진 선수과목표에 따라 필요시 선수과목을 수강 후에 수강이 가능하다. 또한 입학 시 전공한 전공으로 졸업 시 졸업논문을 발표하여야 한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 포스트모던음악학과에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 포스트모던음악학과를 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표4]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계를 따를 것을 권장한다.

제5조(타전공과목 이수) ① 단일 전공자에 한하여 타 계열의 전공과목도 10학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택 학점으로 인정한다.

② 포스트모던음악학과의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제 4 장 졸업이수요건

제6조(졸업이수학점) 포스트모던음악학과의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제7조(전공 및 트랙이수학점) ① 단일전공과정 : 포스트모던음악학과를 단일전공하는 학생은 전공기초 21학점, 전공필수 12학점, 전공선택 45학점을 포함하여 총 76학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 타전공 학생으로서 포스트모던음악학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 12학점, 전공필수 12학점, 전공선택 26학점을 포함하여 총 50학점 이상 이수하여야 한다.

③ 부전공과정 : 포스트모던음악학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 12학점을 포함하여 전공학점 33학점 이상을 이수하여야 한다.

제8조(편입생 전공이수학점) ① 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 전공기초 및 전공학점을 포함하여 전공기초는 21학점을 취득하고, 전공필수 12학점을 포함한 전공학점 55학점 이상을 이수하여야 한다.

② 학사편입생은 전공기초 21학점과, 전공필수 12학점을 포함한 전공학점 55학점 이상 이수하여야 한다.

제 5 장 기 타

제9조(졸업논문) <졸업논문>은 졸업을 위한 필수요건이며, <졸업논문> 신청자는 졸업준비위원회가 정하는 회의에 1/2 이상 참석하고, 졸업공연에서 가창, 연주, 스태프 등으로 참가했다는 증빙서류를 학과사무실에 제출한 학생에 한해 <졸업논문> 학점을 부여한다.

제10조(영어강의의무이수제 시행) 2008학번 이후 신입생은 전공과목의 영어강좌 중 3과목 이상 이수를 졸업요건으로 충족해야 하며, 편입학생의 경우 전공과목 영어강좌 1과목 이상을 이수해야 한다.

제11조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

포스트모던음악학과 교육과정 편성표

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	피아노클래스 1	PM1014	3	2	2			1	○		
2		재즈화성법 1	PM1012	3	3				1	○		
3		재즈시창청음 1	PM1016	3	2	2			1	○		
4		재즈화성법 2	PM1013	3	3				1		○	
5		재즈시창청음 2	PM1017	3	2	2			1		○	
6		대중음악사	PM2021	3	3				2		○	
7		실용음악편곡법	PM3026	3	3				3		○	
8	전공 필수	미디어퀵싱기법	PM2015	3	3				2	○		
9		재즈음악사	PM2018	3	3				2	○		
10		포스트모던음악워크샵 1	PM3027	3	3				3	○		
11		작사작곡론 1	PM3016	3	3				3	○		
12		포스트모던음악워크샵 2	PM3028	3	3				3		○	
13		졸업논문(포스트모던음악전공)	PM4015	0					4	○	○	
14	전공 선택	전공실기 1	PM1019	2		1			1	○		
15		양상블 1	PM1003	3	2	2			1	○		
16		블루스클래스	PM1018	3	2	2			1	○		
17		부전공실기 1	PM1005	3	2	2			1	○		
18		피아노클래스 2	PM1015	3	2	2			1		○	
19		전공실기 2	PM1020	2		1			1		○	
20		양상블 2	PM1004	3	2	2			1		○	
21		부전공실기 2	PM1006	3	2	2			1		○	
22		전공실기 3	PM2023	2		1			2	○		
23		재즈양상블 1	PM2019	3	2	2			2	○		
24		싱어송라이팅클래스	PM2026	3	2	2			2	○		
25		오디오편집과믹싱	PM2025	3	3				2		○	
26		전공실기 4	PM2024	2		1			2		○	
27		재즈양상블 2	PM2020	3	2	2			2		○	
28		전공실기 5	PM3022	2		1			3	○		
29		팝양상블 1	PM3018	3	2	2			3	○		
30		재즈즉흥연주기법 1	PM3024	3	2	2			3	○		
31		비틀즈클래스1	PM3029	3	2	2			3	○		
32		전공실기 6	PM3023	2		1			3		○	
33		작사작곡론 2	PM3017	3	3				3		○	
34		재즈즉흥연주기법 2	PM3025	3	2	2			3		○	
35		팝양상블 2	PM3019	3	2	2			3		○	
36		비틀즈클래스 2	PM3030	3	2	2			3		○	
37		전공실기 7	PM4025	2		1			4	○		
38		뮤직비즈니스클래스 1	PM4005	3	3				4	○		
39		스튜디오세션양상블 1	PM4020	3	2	2			4	○		
40		락양상블	PM4021	3	2	2			4	○		
41		영화음악	PM4028	3	3				4	○		
42		라틴클래스	PM4027	3	2	2			4		○	
43		전공실기 8	PM4026	2		1			4		○	
44		뮤직비즈니스클래스 2	PM4006	3	3				4		○	
45		스튜디오세션양상블 2	PM4023	3	2	2			4		○	
46		팝오케스트레이션	PM4022	3	3				4		○	
47		펑크양상블	PM4024	3	2	2			4		○	

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화과	FT1073	노래해석	2	전공선택	2020학년도	최대 10학점까지만 인정
2	연극영화과	FT1074	음악극문헌과연기	2	전공선택		
3	연극영화과	FT1076	화술과소리 1	3	전공선택		
4	연극영화과	FT1077	화술과소리 2	3	전공선택		
5	연극영화과	FT2069	움직임과소리 1	3	전공선택		
6	연극영화과	FT2072	움직임과소리 2	3	전공선택		
7	연극영화과	FT2070	음악극워크샵	2	전공선택		
8	연극영화과	FT3078	음악극창작실습	2	전공선택		
9	연극영화과	FT4076	제작실습 2	3	전공선택		

[별표3]

포스트모던음악학과 교과목 해설

- **전공실기 1 (Lecture 1)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in student's instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **피아노클래스 1 (Piano Class 1)**

피아노의 연주법, chord, technique 등을 공부한다.

Implementation of techniques for accompanying a vocalist or instrumentalist. Use of stylistically appropriate rhythm and voicing techniques in a supportive role.

- **재즈화성법 1 (Jazz Harmony 1)**

실용화성의 전반적인 기초화성인 재즈 하모니를 공부한다.

An introduction to Harmony and Theory as it applies to popular music and Jazz. Includes the development of fundamental of music notation skills, rhythms, major and minor scales, intervals, chords and diatonic harmony. Course covers triads, diminished, augmented, suspended 4th, 6th, 7th, substitute chords, and students will also learn usages of them.

- **재즈시창청음 1 (Jazz Ear Training 1)**

재즈 및 파퓰러 음악의 연주, 작곡에 필요한 기본 소양인 시창, 청음, 채보 등을 공부한다.

Weekly This course educates and develops the aural music skills of popular music students. It includes sight reading, sight singing as much as the transcription of music to notation. It especially does focus on the more elaborated rhythm levels of popular music styles as well as the special harmonic needs of modern genres. This class does not only enhance the solo performing level of the student but also the aural interaction in ensemble performances. It also helps the composition student to speed up their creative process as well as to foresight the overall sound scapes of their creations.

- **앙상블 1 (Ensemble 1)**

소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Students meet weekly through the semester in a band setting with instructor evaluation as is appropriate to each assignment.

- **블루스클래스 (Blues Class)**

다양한 스타일의 blues의 실습

A Study of the blues, combined with compositional application of various blue styles.. Analysis includes examination of harmonic movement, rhythmic and melodic construction, and lyric content.

- **피아노클래스 2 (Piano Class 2)**

피아노클래스 1의 연장과목으로 보다 고급화된 피아노의 연주법, chord, technique 등을 공부한다.

Continuing class of the piano class 1. Students will play with invited performers, along with Play-A-Long tracks. Use of more advanced rhythms and voicing techniques.

- **재즈화성법 2 (Jazz Harmony 2)**

실용화성의 전반적인 기초화성인 재즈 하모니를 공부한다.

Advanced level of Harmony and Theory as it applies to popular music and Jazz. Course covers tension chords including 9th, 11th, 13th, hybrid chords, and so on. Students will also learn effective usage of them.

- **재즈시창청음 2 (Jazz Ear Training 2)**

재즈 및 파퓰러 음악의 연주, 작곡에 필요한 기본 소양인 시창, 청음, 채보 등을 공부한다.

Weekly This course educates and develops the aural music skills of popular music students. It includes sight reading, sight singing as much as the transcription of music to notation. It especially does focus on the more elaborated rhythm levels of popular music styles as well as the special harmonic needs of modern genres. This class does not only enhance the solo performing level of the student but also the aural interaction in ensemble performances. It also helps the composition student to speed up their creative process as well as to foresight the overall soundscapes of their creations.

- **전공실기 2 (Lecture 2)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **앙상블 2 (Ensemble 2)**

소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Students meet weekly through the semester in a band setting with instructor evaluation as is appropriate to each assignment.

- **전공실기 3 (Lecture 3)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **부전공실기 1 (Minor Private Lecture 1)**

전공 외 약기의 실습시간

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **미디시퀀싱기법 (MIDI Sequencing Techniques)**

컴퓨터음악 제작을 위한 기초적이며 필수적인 미디 기술들을 습득한다. 마스터키보드, 미디 콘트롤러, 신디사이저, 사운드모듈 등의 외부장비들과 연동하여 작업하는 법을 배우고 더불어 기본적인 단계의 가상악기 사용법도 익히게 된다.

Covers from basic to advanced MIDI sequencing techniques and how they interface with master keyboard, MIDI controllers, synthesizers, sound modules including the integration of basic virtual instrument softwares.

- **오디오편집과믹싱 (Audio Editing and Mixing Techniques)**

음반제작에 필요한 전반적인 오디오 편집 및 믹싱, 마스터링 기법을 배우고 실습한다. 다양한 오디오소스들을 이용한 음악제작 및 음향효과 제작 기법도 포함하며, 녹음된 오디오트랙들에 대한 정교한 편집, 음정보정, 컴프레싱, 이퀄라이징, 공간계 이펙터 사용 등 대표적인 오디오 플러그인의 사용법을 배우며 모니터링, 밸런스, 패닝 등 다양한 믹싱기법을 배운다.

This class covers all the essential audio editing techniques such as gain change, looping, and time/tempo stretching, pitch tuning and etc. Also, students will learn mixing techniques such as monitoring, balancing, panning including various VST plug-ins such as compressor, equalizer, reverb and etc.

- **재즈음악사 (Jazz History)**

재즈의 역사, swing era, bebop 시대의 음악을 공부한다.

A survey of music in the jazz idiom from its origin to 1970s. Analysis of the more influential soloists, groups, and composers through the use of CDs, films, and research papers. Students will develop a knowledge of the periods, styles, and forms of this music.

- **재즈앙상블 1 (Jazz Ensemble 1)**

재즈 중심의 소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Class focused on interpretation of different jazz styles, interplay between players, and learning various repotoires.

- **전공실기 4 (Lecture 4)**

전공 세미나 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **부전공실기 2 (Minor Private Lecture 2)**

전공 외 악기의 실습시간

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **싱어송라이팅클래스 (Song Writing Class)**

싱어송라이터 혹은 보컬리스트를 위한 피아노 코드 보이싱 반주법 및 피아노를 치면서 가창을 할 수 있는 능력을 공부한다.

A class for students who want to sing and play the piano at the same time. Also focus on how to become a professional song writer including chord voicing skills and rhythm on piano. Students will practice songs from pop music, jazz, ballads, rnb and kpop music.

- **대중음악사 (Popular Music History)**

한국 대중음악의 태동기부터 현재까지 대중음악의 흐름을 점검하고, 음악 창작자의 측면에서 각 시대의 경향에 대해 살펴본다.

Closely checking the popular music history from the beginning period to the present in Korean popular music, researching the music trend at various periods in terms of creators.

- **재즈앙상블 2 (Jazz Ensemble 2)**

1980년대 이후의 재즈곡 중심의 소규모 combo band의 실습

Ensembles providing students with a weekly live playing environment to support ongoing development of ensemble techniques as they relate to required repertoire styles. Class focused on interpretation of different jazz styles, interplay between players, and learning various repotoires. the repotoires from Jazz ensemble 2 is mostly focused on the jazz musics after 1980's.

- **전공실기 5 (Lecture 5)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **포스트모던음악워크샵 1 (Postmodern Music Workshop 1)**

고전과 현대의 음악어법을 융합한 크로스오버 음악의 이론과 연주에 대해 연구한다.

Study on the musical theory and performance of the cross-over music, the combination of the traditional and modern music expression.

- **영화음악 (Film Scoring)**

영화의 sound, film scoring 기법을 공부한다.

Covers full range of mechanical scoring techniques including time and footage relationships of all film and video formats. Applications and actual usages of these techniques presented using extensive musical and visual examples. Scoring procedures and rehearsal techniques

- **작사작곡론 1 (Music Writing and Lyrics 1)**

작곡과 작사에 관한 창작자와 수용자의 관점을 파악하고 당대의 작곡-작사 경향에 대해 분석하고 연구한다.

Understanding from the creator and the consumer's point of view, Analyzing and Studying the contemporary trend in music writing and lyrics.

- **팝앙상블 1 (Pop Ensemble 1)**

미국과 유럽의 팝 음악 중 보컬과 악기 연주기능 향상에 기여할만한 곡들을 선정하여, 담당하는 악기별로 카피하고 원본에 충실한 연주를 목표로 연구한다.

Selecting the songs that help improving the vocal and instrumental performance in American and European popular songs, transcribing the music and studying the faithful description to the original songs.

- **전공실기 6 (Lecture 6)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **포스트모던음악워크샵 2 (Postmodern Music Workshop 2)**

고전과 현대의 음악어법을 융합한 크로스오버 음악의 이론과 연주에 대해 연구한다.

Study on the musical theory and performance of the cross-over music, the combination of the traditional and modern music expression.

- **재즈즉흥연주기법 1 (Jazz Improvisation Technique 1)**

멜로디 즉흥연주 기법을 공부한다.

Performance and analysis of original jazz tunes and performance of advanced jazz improvisational techniques. Use of pentatonics, composite scales, and other harmonic devices.

- **비틀즈클래스 1 (Music of The Beatles 1)**

팝음악계의 영원한 1등 비틀스의 음악만으로 진행되는 수업으로 비틀스에 대한 역사는 물론 그들의 음악적 발전과 변화를 정치, 경제, 사회적 관점에서 분석하고 또한 비틀스 음악의 화성과 멜로디 그리고 리듬의 중요한 특징과 가사의 소재와 표현양식을 연구한다. 수업

은 이론과 앙상블로 이루어지며 한 학기동안 적어도 110곡 정도의 비틀스의 작품을 분석하고 연주함을 목표로 한다.

This course solely focuses on The Music of the Beatles, the everlasting No. 1 in the pop music world. It analyzes the history of the Beatles, their musical development and changes from a political, economic and social perspective. It also studies the important features of the Harmony, melody and rhythm of Beatles' music as well as subjects and expressions of lyrics. The class consists of theory and ensemble and aims to analyze and play at least 110 Beatles' works during the semester.

- **팝앙상블 2 (Pop Ensemble 2)**

일본의 팝 음악 중 보컬과 악기 연주기능 향상에 기여할만한 곡들을 선정하여, 담당하는 악기별로 카피하고 원본에 충실한 연주를 목표로 연구한다.

Selecting the songs that help improving the vocal and instrumental performance in Japanese popular songs, transcribing the music and studying the faithful description to the original songs.

- **비틀즈클래스 2 (Music of The Beatles 2)**

팝음악계의 영원한 1등 비틀스의 음악만으로 진행되는 수업으로 비틀스에 대한 역사는 물론 그들의 음악적 발전과 변화를 정치, 경제, 사회적 관점에서 분석하고 또한 비틀스 음악의 화성과 멜로디 그리고 리듬의 중요한 특징과 가사의 소재와 표현양식을 연구한다. 수업은 이론과 앙상블로 이루어지며 한 학기동안 적어도 110곡 정도의 비틀스의 작품을 분석하고 연주함을 목표로 한다.

This course solely focuses on The Music of the Beatles, the everlasting No. 1 in the pop music world. It analyzes the history of the Beatles, their musical development and changes from a political, economic and social perspective. It also studies the important features of the Harmony, melody and rhythm of Beatles' music as well as subjects and expressions of lyrics. The class consists of theory and ensemble and aims to analyze and play at least 110 Beatles' works during the semester.

- **작사작곡론 2 (Music Writing and Lyrics 2)**

작곡과 작사에 관한 창작자와 수용자의 관점을 파악하고 당대의 작곡-작사 경향에 대해 분석하고 연구한다.

Understanding from the creator and the consumer's point of view, Analyzing and Studying the contemporary trend in music writing and lyrics.

- **전공실기 7 (Lecture 7)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **뮤직비즈니스클래스 1 (Music Business Class 1)**

음악경영, 계약 저작권 등의 전반적인 음악비즈니스에 대해 공부한다.

This course will provide a survey of the music industry, highlighting those areas where music and business intersect. The focus will be on career possibilities in the music industry, the development of business-related knowledge and skills necessary for effectively maintaining a professional music career, the vocabulary and terminology of the music industry, and the distinction between music and business at the corporate level.

- **재즈즉흥연주기법 2 (Jazz Improvisation Technique 2)**

멜로디 즉흥연주 기법을 공부한다.

Performance and analysis of original jazz tunes and performance of advanced jazz improvisational techniques. Use of pentatonics, composite scales, and other harmonic devices.

- **스튜디오세션앙상블 1 (Studio Session Ensemble 1)**

음반제작을 위한 레코딩 스튜디오 세션을 실습한다. 작곡전공자, 보컬 및 연주전공자가 수업에 참여할 수 있으며 작곡전공은 직접 작곡한 곡의 프로듀서 역할을, 보컬 및 연주전공은 해당 곡의 레코딩 세션 능력을 발전시킨다. 수업에서 녹음된 곡들은 편집과 믹싱을 거쳐 음반 등의 결과물로 제작되어 진다.

Students practice recording sessions for music production. Students who majoring composition, vocal, and instruments can participate in the class. Throughout the studio session, composition majored students develop their skills for music producing. And vocal & instrument students can achieve recording session abilities. All the recorded tunes will be mixed and mastered for release of online albums.

- **팝오케스트레이션 (Pop Orchestrationmusic of Stage Works)**

팝뮤직에 쓰이는 오케스트라, 스트링 편곡법

Covers This course teaches how to include orchestration in popular music. More popular songs nowadays, especially ballads, include orchestration such as string arrangements or even more. This course prepares the composing student to practically include orchestration arrangements into their popular music style. It also prepares the performing students to study about the possibilities of orchestral instruments and to practically interact with them.

- **락앙상블 (Rock Ensemble)**

전반적인 락장르의 음악을 연주하는 밴드연주의 실습

This course introduces all kinds of Rock genres in the best theoretical way possible: with practical performances and creations. It touches all kinds of Rock genres from Heavy Metal and Hard Rock over Progressive Rock, Psychedelic Rock, Glam Rock, Art Rock, Alternative Rock to Punk Rock and New Wave. It helps the future studio or live musician to interact and perform better in a Rock environment. It encourages the composers to create Rock music works of their own and practically rehearse them right away. The selected music examples can be subject to change according to the interests of the students and to the combination of the performers.

- **전공실기 8 (Lecture 8)**

전공 악기 또는 작곡 수업

Weekly private or group seminar with an instructor applying principles learned in students' instrumental or composition studies. Includes preparing for each student's final projects.

- **스튜디오세션앙상블 2 (Studio Session Ensemble 2)**

음반제작을 위한 레코딩 스튜디오 세션을 실습한다. 작곡전공자, 보컬 및 연주전공자가 수업에 참여할 수 있으며 작곡전공은 직접 작곡한 곡의 프로듀서 역할을, 보컬 및 연주전공은 해당 곡의 레코딩 세션 능력을 발전시킨다. 수업에서 녹음된 곡들은 편집과 믹싱을 거쳐 음반 등의 결과물로 제작되어진다.

Students practice recording sessions for music production. Students who majoring composition, vocal, and instruments can participate in the class. Throughout the studio session, composition majored students develop their skills for music producing. And vocal & instrument students can achieve recording session abilities. All the recorded tunes will be mixed and mastered for release of online albums.

- **펑크앙상블 (Funk Ensemble)**

펑크뮤직을 중심으로 R&B, 소울, 힙합, 퓨전재즈에 이르는 다양한 장르의 연주 실습

This course does focus especially on the rhythmically needs of funk music. It enhances the rhythmically skills of the performers as much as the rhythmically and dramatic writing of the composers. It includes music of funk artists such as Maceo Parker, James Brown, Jamiroquai, Prince, Aretha Franklin, Chaka Khan and others. This course also touches genres that frequently fusion with funk music such as R&B, Soul, Hip Hop and Fusion Jazz.

- **라틴클래스 (Latin Class)**

라틴음악, salsa, bossanova 등을 공부한다.

Ensembles that perform Latin American musical styles and explore different Latin American rhythms. Instrumentation of piano, guitar, bass, drums, and percussion.

- **뮤직비즈니스클래스 2 (Music Business Class 2)**

음악경영, 계약 저작권 등의 전반적인 음악비즈니스에 대해 공부한다.

This course will provide a survey of the music industry, highlighting those areas where music and business intersect. The focus will be on career possibilities in the music industry, the development of business-related knowledge and skills necessary for effectively maintaining a professional music career, the vocabulary and terminology of the music industry, and the distinction between music and business at the corporate level.

- **졸업논문 (Graduation Thesis)**

졸업 요건의 하나로서 해당 전공 트랙에 관한 연주 또는 포트폴리오를 학과교수 3인 이상의 심사단에게 제출 평가

As one of graduation requirement, student must present a recital or portfolio which shows students ability as a performer or composer.

[별표4]

포스트모던음악학과 교육과정 이수체계도

1. 교육과정 특징

교육과정 특징

- 다양한 전공선택의 기회, 이론과 실기의 수업으로 전문 연주인양성
- 음악제작의 컴퓨터 및 IT 수업의 활성화
- 심화된 전공실기 수업 및 음악 비즈니스 수업의 실전이론 수업

2. 단일전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	피아노클래스 1 → 앙상블 1 → 재즈시창청음 1 → 블루스클래스 → 재즈화성법 1 → 부전공실기 1 → 전공실기 1 →
	2학기	피아노클래스 2 → 앙상블 2 → 재즈시창청음 2 → 부전공실기 2 → 재즈화성법 2 → 전공실기 2 →
2학년	1학기	전공실기 3 → 싱어송라이팅클래스 → 재즈앙상블 1 → 재즈음악사 → 미디어퀵싱기법 →
	2학기	전공실기 4 → 오디오편집과믹싱 → 대중음악사 → 재즈앙상블 2 →
3학년	1학기	전공실기 5 → 작사작곡론 1 → 포스트모던음악워크샵 1 → 비틀즈클래스 1 → 팝앙상블 1 → 재즈즉흥연주기법 1 →
	2학기	전공실기 6 → 작사작곡론 2 → 포스트모던뮤직워크샵 2 → 비틀즈클래스 2 → 실용음악편곡법 → 재즈즉흥연주기법 2 →
4학년	1학기	전공실기 7 → 뮤직비즈니스클래스 1 → 스튜디오세션 앙상블 1 → 졸업논문 → 락앙상블 → 라틴클래스 →
	2학기	전공실기 8 → 뮤직비즈니스클래스 2 → 스튜디오세션 앙상블 2 → 졸업논문 → 펑크앙상블 → 라틴클래스 →

3. 다전공 교육과정 이수체계

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	피아노클래스 1 → 재즈시창청음 1 → 재즈화성법 1 → 전공실기 1
	2학기	피아노클래스 2 → 재즈시창청음 2 → 재즈화성법 2 → 전공실기 2
2학년	1학기	전공실기 3 → 재즈음악사 → 미디어시퀀싱기법
	2학기	전공실기 4 → 대중음악사 → 오디오편집과믹싱 → 재즈앙상블 2
3학년	1학기	전공실기 5 → 포스트모던음악워크샵 1
	2학기	전공실기 6 → 포스트모던음악워크샵 2
4학년	1학기	전공실기 7
	2학기	전공실기 8 → 졸업논문



Towards Global Eminence

VIII

융합전공
교육과정

4D아트 융합전공 교육과정

1. 전공소개

- 4D 예술에 대한 새로운 교육 및 학습 모델들을 활용하여 융합의 시너지를 극대화시킴으로써 창조적이고 개인의 창의적 역량을 한층 더 높일 수 있도록 하며, 학생들로 하여금 다각적 해석과 이해하는 능력을 배양하도록 하고 이를 통해 기존 학문 체계에 치우친 전문 인력보다는 종합적 사고를 지닌 보다 창의적인 인재 및 새로운 영역 창출에 기여하고자 한다.
- 다학제적 연계협력을 통해 창의적이고 분석적인 접근법을 결합하고 학문 분야 간 협력을 필요로 하는 혁신 방법론들을 고취시킴으로써 변화되어가는 환경과 시대에 대한 대안을 제시하고 그 대안을 보여줄 수 있는 독특한 플랫폼을 제공한다.

2. 교육목적

- 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간 개념으로 확장시킨다.
- 시각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.
- 다양한 아날로그 및 디지털 프로세스를 통해 물리적, 공간적 및 일시적인 현상들을 탐구한다.

3. 교육목표

- 다양한 예술분야와 첨단 과학기술분야의 융합을 통한 신학문분야인 4차원예술을 정립하고 미래가 요구하는 인재양성
- 예술, 디자인, 과학기술의 융합구현을 통한 대상공간(가상공간, 현실공간) 창조 및 조성된 공간에 담을 수 있는 첨단 예술콘텐츠 제작을 수행할 수 있는 인재양성 4차원 공간개념으로 확장되는 도시 등 인간생활환경과 관련된 첨단 미래 산업분야 일자리 창출 및 졸업 후 진로 확보

4. 주관대학/학과 및 참여대학/학과

구 분	대학 및 학과명
주관대학 및 주관학과	예술·디자인대학 도예학과
참여대학 및 참여학과	예술·디자인대학 환경조경디자인학과

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계				
4D아트	120	18	-	51	69	12	9	-	36	45	12	-	-	-

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
4D아트	9	27	1(졸업논문)	-	23	69	24	69

7. 졸업능력인증제

예술·디자인대학 졸업능력인증제를 충족하여야 함

8. 졸업논문

4학년 때 졸업작품 제작 혹은 졸업논문을 통과 한 후, 졸업전시에 참여하여야 한다.

9. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 함

10. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

11. 주전공 진입 제한

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함.(다전공 진입만 허가)

4D아트 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 4D아트 전공의 교육목적은 예술적 표현의 대상이 되는 공간을 3차원에서 시간과 에너지 그리고 변화연출의 기술이 융합된 가상공간을 포함한 4차원 공간개념으로 확장시켜 시각 속성을 이해하고 대상, 공간 및 경험을 통해 의미 있는 메시지를 전달하기 위해 시각 및 기타 감각 요소를 구성하는 방법들을 경험함으로써 실용적인 기술, 비판적인 분석 능력과 예술적 사고를 개발시킨다.

제2조(일반원칙) ① 4D아트 전공은 단일전공, 다전공, 부전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 단일전공 진입학생 선발방법은 전공교수들의 심층면접을 통해 선발한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 4D아트 전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 4D아트 전공에서 개설하는 전공과목은 ‘[별표1] 교육과정편성표’와 같다.

- ② 4D아트 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
 - 1) 단일전공과정 : 4D아트 전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 18학점, 전공선택 51학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.
 - 2) 다전공과정 : 4D아트전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 4D아트 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, 전공선택 36학점을 포함하여 전공학점 45학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 본 전공으로 진입이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.
- ④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

- ② 4D아트 전공의 타전공인정과목은 ‘[별표2] 타전공인정과목표’와 같다.

제7조(대학원과목 이수) ① 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제8조(졸업능력인증) 본 전공에서 정한 졸업능력인증 기준을 충족하여야 한다.

제9조(졸업논문 및 졸업작품의 지정) 4D아트융합전공 학생은 필수적으로 4D 종합설계 1, 4D 종합설계 2를 이수해야 한다.

제10조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과 운영 시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021학년도 신입생부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

교육과정 편성표

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
1	전공 기초	CA1006	표현연습	3	2	2			1	○		도예학과	
2		CA1008	도자문화이야기	3	3				1	○		도예학과	
3		CA1009	도자성형 2	3	2	2			1		○	도예학과	
4		CA1003	디지털드로잉	3	2	2			1		○	도예학과	
5		FD101	드로잉	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
6		FD111	입체디자인	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
7		FD103	평면디자인	3	2	2			1	○	○	환경조경 디자인학과	
8		FD114	환경조경학의이해	3	3				1		○	환경조경 디자인학과	
9		CA1010	색채와도자	3	2	2			1		○	도예학과	
10	전공 필수	FDA403	졸업논문(4D아트)	0					4	○	○	도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수
11	전공 선택	CA2004	혼합매체연구	3	2	2			2	○		도예학과	
12		CA2013	3D 디지털모델링	3	2	2			2		○	도예학과	디지털모델링- CNC와 동일과목 (학수번호 동일)
13		CA3024	기초유리- Cold Working	3	2	2			3	○		도예학과	
14		FDA201	아트미디어탐구	3	2	2			2		○	도예학과	
15		FDA202	자연과예술	3	3				2	○		환경조경 디자인학과	
16		LA207	조경디자인랭귀지	3	2	2			2	○		환경조경 디자인학과	
17		LA202	공간구성형태론	3	3				2		○	환경조경 디자인학과	
18		LA206	조경기초디자인	3	2	2			2		○	환경조경 디자인학과	
19		LA201	지형디자인	3	2	2			2		○	환경조경 디자인학과	
20		CA3022	도자융합스튜디오	3	2	2			3	○		도예학과	
21		CA2021	유리조형-Lamp Working & Blowing	3	2	2			2		○	도예학과	
22		CA3012	현대예술이슈	3	3				3		○	도예학과	
23		CA3023	도예설치기법	3	2	2			3		○	도예학과	
24		CA3016	도자조형	3	2	2			3		○	도예학과	
25		FDA301	4D 아트설치	3	2	2			3	○		도예학과	
26		LA313	도시공간디자인론	3	3				3		○	환경조경 디자인학과	

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)	비고
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기		
27	전공 선택	FDA302	4D 실행예술	3	2	2			3		○	환경조경 디자인학과	
28		LA326	경관정보학	3	3				3	○		환경조경 디자인학과	
29		LA315	정원예술론	3	3				3	○		환경조경 디자인학과	
30		LA330	캡스톤디자인기반 융합프로젝트 1	3				3	3		○	환경조경 디자인학과	
31		LA422	도시공원예술론	3	3				4	○		환경조경 디자인학과	
32		FDA401	4D 종합설계 1	3				3	4	○		도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수
33		FDA402	4D 종합설계 2	3				3	4		○	도예학과 ·환경조경 디자인학과	졸업관련 필수이수

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	시각디자인	VID2015	크리에이티브디자인	3	전공선택	2018	
2	시각디자인	VID3013	인터랙티브콘텐츠디자인	3	전공선택	2018	
3	디지털콘텐츠	DC213	인터랙티브미디어디자인	3	전공선택	2018	
4	디지털콘텐츠	DC325	뉴미디어표현기법	3	전공선택	2018	
5	디지털콘텐츠	DC212	비주얼미디어디자인	3	전공선택	2018	
6	디지털콘텐츠	DC203	인터랙션디자인	3	전공선택	2018	

4D아트 전공 교과목 해설

• 표현연습 (Studio for Expression)

도예에서 요구되는 표현의 재료와 기술을 연구, 학습하여 이를 통해 창의적 발상능력을 함양하도록 한다.

This course will develop students' skills to express from two or three-dimensional objects by studying basic ceramic techniques and other materials.

• 도자문화이야기 (Ceramic Culture Story)

도자에 관한 전반적인 문화, 역사, 예술에 대한 학습을 통하여 도자미술이 지니는 특별한 의미와 가치를 발견한다.

This course will help students to find the ultimate meaning and value of ceramic art by studying general culture, history, and art of ceramics.

• 도자성형 2 (Ceramic Forming 2)

도예의 기초적인 성형기법 중 '손성형'을 중심으로 한 판성형, 코일링, 핀칭을 이용해서 기능적이거나 비기능적인 다양한 형태를 디자인하는 능력을 습득한다.

This course will focus on the development of handbuilding skills, and students will explore a variety of handbuilding methods including coiling, extended pinch, slab built and extruded forms.

• 디지털드로잉 (Digital Drawing)

기본적 디자인에 활용 가능한 컴퓨터 응용방법 등을 탐색, 연구함으로써 디자인 컨셉을 시각적으로 표현할 수 있는 능력을 배양한다.

This course will help students to master the basic concept of computer programming such as photoshop and illustration which are used as a design tools and develop the computer design skills in relation to various design forms.

• 드로잉 (Drawing)

드로잉의 첫 단계 수업으로, 디자인과 시각적 커뮤니케이션에 있어 가장 기초가 되는 드로잉의 개념에 대해 배운다. 선을 이용하여 사물을 표현하는 방법과 정물, 인체, 공간 등을 객관적으로 관찰하는 방법, 인체를 통하여 제스처어 드로잉, 컨투어 드로잉, 투시기법 등 다양한 표현기법들에 대해 이해하고 직접 실기를 통하여 익히게 된다. 드로잉 재료로는 연필, 목탄, 잉크, 색연필, 마커 등을 다양한 형태로 다루게 된다.

This is first step for drawing course, taught in support of the design process and visual communication. The role of the observational component is to develop eye and mind coordination through objective observation of the figure, still life, and space. The role of the expressional component is to develop an understanding of methods, and drawing systems, such as contour, gesture, anatomical, and perspective drawing. Materials are introduced and applied, which include graphite, charcoal, ink, color pencil, and marker, etc.

• 입체디자인 (Three-Dimensional Design)

3D의 입체 디자인의 기본 원리, 과정, 재료 등에 대하여 다양한 과제를 수행함으로써 배우게 되는 수업이다. 재료에 따른 문제해결과 작품완성을 통하여 분명한 결과를 얻을 수 있다는 장점이 있다. 학생들은 선, 면, 형과 형태, 덩어리, 부피, 표면과 질감, 규모와 비례 등 근본적인 디자인 요소들을 작업에 사용하면서 형태와 공간, 그리고 구조에 대하여 직접 경험하고 배우게 된다.

This course introduces students to the basic principles, processes, and materials of three-dimensional design through a series of projects that stress problem solving, experimentation, and tangible results. Students explore form, space, and structure by use of such concrete design elements as line, plane, shape & form, mass, volume, surface & texture, scale & proportion.

- **평면디자인 (2D Design)**

평면디자인의 요소와 원리에 대하여 배우는 수업이다. 다양한 형태의 실기와 관찰, 분석, 주어진 과제 해결 등의 방법을 통하여 수업이 진행된다. 학생들은 디자인의 기본요소인 점, 선, 면의 개념에 대해 배우고, 점과 선이 면을 이루게 된다는 디자인 원리를 직접 실기를 통하여 이해하게 된다. 학생들은 다양한 디자인 과제들을 통하여 평면 위에서의 형과 형태 이론에 대하여 습득하게 된다. This course introduces the elements and principles of two-dimensional design through projects that emphasize discovery through experimentation, research, analysis, and problem solving. The class begins with understanding of design issues focusing on point and line to plane, the fundamental elements of art and Design. Students are introduced to the theories of form and shape in 2D space through various design projects.

- **환경조경학의이해 (Introduction to Landscape Architecture)**

조경학의 일반적인 개념과 기초이론, 학문으로서의 중요성, 국내외의 조경정책, 조경학 교육의 실태파악과 미래의 잠재력 등 조경분야의 전 영역에 관계되는 기본적인 이론과 조경용어의 해설을 강의한다.

An introduction to the multidisciplinary field of landscape architecture exploring its historical evolution, highlighting its interaction with arts and science, and examine contemporary leaders.

- **혼합매체연구 (Mixed Media Study)**

현대도예의 흐름에 맞추어 혼합매체에 대한 이해와 활용을 통해 자신이 원하는 도자예술을 폭넓게 표현할 수 있는 능력을 기르고자 한다.

This course will help students to understand and utilize mixed media which can be executed in a variety of ceramic techniques.

- **3D 디지털모델링 (3D Digital Modelling)**

도자 조각과 제품을 컴퓨터 프로그램으로 디자인하는 수업이다. 학생들은 Autodesk사의 Fusion 360 프로그램을 이용해서 디자인한 3D 이미지를 3D 프린터로 원형을 출력하거나, 제품의 원형과 거푸집을 모델링한 후 3D 프린터로 출력할 수 있는 기술을 배운다. 디자인 능력과 3D 프린터 기술의 융합을 통해 4차 산업에 대응하기 위한 수업이다.

This class is for designing ceramic sculptures and design products with a computer program. Students will learn the technology to print out 3D images designed using Autodesk's Fusion 360 program in a 3D printer, or to model the prototype and mold of the product and then print them on a 3D printer. It is a class to cope with the fourth industry through the fusion of design ability and 3D printer technology.

- **색채와도자 (Color & Ceramics)**

색채조화원리와 지각적인 효과 등을 이해하고 이를 토대로 색채의 배색과 조화에 대한 지식을 갖게 하여 도예에 적절하게 활용할 수 있는 기초감각을 키운다.

This course helps students to understand the principles of color harmony and perceptual effect, and based on this knowledge of coloring and harmony, it is possible to develop basic color senses that can be appropriately applied to ceramics.

- **기초유리-Cold Working (Basic Glass-Cold Working)**

기초적 유리공예에 대한 이해와 콜드 워킹을 통한 유리성형 기법을 습득한다.

This beginning course aims for developing in-depth skills for glass forming processes through cold working techniques.

- **아트미디어탐구 (Art Media Exploration)**

3D/4D 조각·설치 프로젝트를 위한 다양한 재료와 기법을 탐구하는 수업이다. 프로젝트를 완성하기 위한 기본적인 이론 강좌와 데모 수업이 병행되고 학생들의 개성적인 시각언어와 독창적인 표현을 발전시키는 데에 주력한다.

A beginning 3D or 4D sculpture/installation course that develops sculptural ideas through exploration of various

materials and techniques. Several introductory lectures and demonstrations will take place with the bulk of the time dedicated to the completion of sculpture projects and attention will be devoted to the development of a personal visual vocabulary and the cultivation of individual creative expression.

- **자연과예술 (Nature & Art)**

자연환경과 생태에 대한 과학적 지식과 인문사회학적 이해를 바탕으로 이를 다양한 유형의 생활환경계획과 디자인에 적용하기 위한 효과적인 이론과 방법론을 탐구한다.

This course aims to explore effective theories and methods for planning and design of various forms of living environments, based on understanding of scientific knowledge and socio-cultural aspects of natural environment and ecology.

- **조경디자인랭귀지 (Graphic Communication in Landscape Design)**

조경계획 및 설계 작업을 위한 기초연습과정. 조경계획가 및 설계가의 추상적이고 개념적인 아이디어를 기술적인 제도법과 세련된 일러스트 그래픽 기법 그리고 모형제작을 통하여 시각적이고 구체적인 방법으로 표현하는 기술을 습득한다.

Basic skills in graphic presentation, including pencil-and-ink drawing and drafting techniques applicable to landscape architecture projects. Freehand drawing, orthographic projection, axonometric projection, and lettering are covered in the course.

- **공간구성형태론 (Space & Form Composition)**

아름답고 쾌적한 환경으로 조성하기 위한 Design 기초이론들을 실제의 공간구성 작업에 응용할 수 있도록 이론과 실습교육을 통하여 습득하고, 환경 Designer로서 공간을 다루는 법, 공간감 및 공간 구성기법을 배양케 한다.

A study on the method of spacial composition and to deal with space as a environment designer after acquiring basic theories to make environment beautiful and pleasant and to apply into spacial composition from theoretical and practical education.

- **조경기초디자인 (Introductory Landscape Design)**

경관설계란 형태라는 매개물을 통하여 3차원적 공간속에 시각적으로 표현된다. 따라서 옥외환경 설계에 있어서 형태처리 수법을 터득함은 필수적이다. 본 과목에서는 설계자가 어떻게 설계의 목적, 주제, 개념을 가지고 출발하여 최종적으로 의미 있고 기능적인 형태를 이끌어 내는지에 대해 그 과정을 알아본다.

Basic design principles and processes applied to the design of the outdoor environment. Studio projects focus on the analysis, organization, and form of outdoor space through the use of three-dimensional components including structures, vegetation and earthform.

- **지형디자인 (Land Form Design)**

조경의 본질이 내재된 지형조성에 있어서 공학적이고 생태적인 측면에서의 접근뿐만 아니라, 지형을 3차원의 조형대상으로 인식하여 기능적이고 심미적인 형태의 지형으로 적절하게 창출할 수 있는 접근방법에 대한 이해를 돕고 실제적으로는 다양한 지형을 조성할 수 있는 능력을 함양하도록 한다.

Students can learn how to design of landform with the consideration of technical and environmental aspects, understand how to create functionally useful and esthetic forms of sites thought of as three-dimensional objects of landscaping. Students finally can develop the competence of making up various landforms.

- **도자융합스튜디오 (Ceramic Fusion Studio)**

도자와 다른 매체를 융합하여 4차 산업시대에 맞는 예술적 감각을 키우며 학생들이 작품제작을 더욱 폭 넓게 발휘할 수 있도록 한다.

This course aims to improve the students' artistic sense for the 4th industrial age by fusing ceramics and other media, and encourage students to expand their work more effectively.

- 유리조형-Lamp Working & Blowing (Glass Forming-Lamp Working & Blowing)

램프 워킹과 블로잉 기법 등의 유리의 여러 가지 성형법과 가공법 등을 통하여 종합적이고 유기적인 조화미를 이룰 수 있는 유리조형의 제작 및 표현 능력을 기르도록 한다.

This course provides students with the formative skills of glass art to develop a comprehensive and organic beauty of harmony through the various techniques such as lamp working and blowing.

- 현대예술이슈 (Contemporary Art Issue)

현대예술의 경향 및 이슈를 현대 도자미술과 연계시켜 연구함으로써 미술사 속에서 도자미술의 역할과 의미를 발견한다.

This course will help students to find the meaning and role of contemporary ceramic art by comparing contemporary fine art with ceramic art.

- 도예설치기법 (Ceramic Installation Technique)

공간을 활용하여 작품을 창의적으로 표현 할 수 있도록 구성하는 방법과 공간을 이해하여 설치 할 수 있는 다양한 방법을 익힌다. Students will learn how to organize their works so that they can express their works creatively using space and how to install them by understanding the space.

- 도자조형 (Ceramic Sculpture)

도예작품의 영역별 특성에 따른 중요도를 이해시키고 기능과 장식별 도예 표현영역에 접합시키는 능력을 부여시켜 도조의 조형적 응용력을 기르도록 한다.

This course presents projects, which give the student experiences in developing ideas based on contemporary ceramic sculpture. Sculpture processes which are additive and subtractive, plaster mold making, plus pinch, coil building, and slab construction methods as applied to sculpting will be taught.

- 4D 아트설치 (4D Art Installation)

4D 아트설치 작업의 기본적인 개념을 실기를 통해서 습득하는 수업이다. 이 수업은 재료의 물리적 특징을 기반으로 형태, 구조, 공간을 탐구하고, 공간과 오브제의 관계를 분석하는데 중점을 두고 학생들은 새로운 미디어 작품을 이용해서 혁신적인 공간을 창조하는 방법을 배운다.

Fundamental concepts of 4-D art and installation through studio practices will be introduced. The class will explore form, structure, and site based on studying material's physical characteristics, focusing on analyzing the relationship between space and art objects. Students will learn how to create and design innovative environment with new media works.

- 도시공간디자인론 (Theories of Urban Space Design)

도시공간의 구성원리 및 이론, 미학, 형태 및 배치에 관하여 고찰하고 이를 조경, 건축, 도시설계 분야에서 도시공간 설계에 어떻게 적용하는지 알아본다.

Application of urban-design and town-planning techniques to specific contemporary problems of city environments. Issues of urbanism are investigated and applied to physical design interventions and spatial typologies involving the street, square, block, garden, and park systems. Urban land-use development and public and private implementation of urban-design plans are examined.

- 4D 실행예술 (4D Performing Art)

3차원에 머물러 있던 기존 공간예술의 한계를 벗어나 IT 및 디지털기술, 시간의 변화, 이용자 참여 등을 통해 시공간의 확장을 유도할 수 있는 다양한 디자인 이론과 사례를 연구한다.

The purpose of this course is to study innovative theories and applications that enable to extend temporal and spatial aspects of art through the integration of IT and digital technology, change of time, and user's participation.

- **경관정보학 (Landscape Informatics)**

조경(경관)은 제4차 산업혁명에 의한 물리적, 생태학적, 디지털적 기술발전이 적용되는 다학제적 산업으로서, 미래사회 변화에 대한 적극적인 대응이 필요하다. 이에, 조경(경관)과 제4차 산업혁명에 대한 이해를 바탕으로, 조경(경관)에서 활용 가능한 미래 디지털 기술(사물인터넷, 드론 등)과 이를 통해 생성되는 정보에 대해 조경(경관)정보학적 측면에서의 지식을 습득케 한다.

Landscape Architecture is a multidisciplinary industry in which the development of physical, ecological and digital technologies by the Fourth Industrial Revolution is applied, and it is necessary to actively respond to changes in future society. Based on the understanding of the landscape architecture and the 4th Industrial Revolution, it acquires the knowledge of landscape architecture and information from the future digital technology that can be used in the landscape architecture and the information generated by it.

- **정원에설론 (Garden Aesthetics and Design)**

조경의 역사는 정원의 역사라는 말이 있듯이, 가장 개인적인 공간인 (private space) '정원' 설계를 '고급 수준의 정원' 설계라는 의미로서 이해하기보다는 특정주제를 표방하는 상징 공간, 기념공간으로 확대해석해서 일반적인 개념의 정원 설계뿐만 아니라, 도시 내 소규모 상징 기념공간의 설계를 아울러 진행함으로써 '정원에 대한 이해를 높이고자 한다.

As "Garden history is Landscape history" says, Garden design which is most private space needs to understand as symbolic, memorial space that publish specific subjects than to understand as meaning of high quality garden design. And design of memorial space in urban raises the understanding about Garden.

- **캡스톤디자인기반융합프로젝트 1 (Capstone Design Based Interdisciplinary Landscape Project 1)**

이 수업은 학부 세미나 수업으로서 현대조경작품에 대한 최신 이슈를 다룬다. 세미나 수업이니만큼 학생들의 활발한 참여가 요구되며, 이 수업의 목적은 다음과 같다. 첫째, 사회적 이슈와 조경프로젝트의 관계에 대해 이해한다. 둘째, 학생들의 비판적인 사고력을 향상시킨다. 셋째, 동시대의 조경가의 역할은 무엇인가를 고찰한다.

This class is an undergraduate seminar class which deals with current issues of contemporary landscape architectural projects. Since it is a seminar style class, students' active participation is highly required. The class objectives are first, to understand the relations between social issues and landscape projects, second, to improve students' capability of critical thinking, and last, to (re)think about the role of landscape architects in our times.

- **도시공원예술론 (Urban Parks Design)**

도시의 기본요소이며 도시의 질을 좌우하는 각종 도시공원에 대한 설계기준과 설계방법을 익히기 위하여, 국내외의 도시공원 작품을 분석하여 작품의 특성을 파악하면서 설계의 감각을 익히고 직접 사례 연구하여 설계과정에 따른 조사 및 분석, 설계주제에 알맞은 아이디어 창출과 전개, 기본설계도 작성 등의 능력을 함양하도록 한다.

Students study theories of urban park planning a design. With these resources, they can understand the functions of urban parks and following effects to the concerning community. They also develop the critical judgement of existing problems. Students learn principles for shaping urban parks, and philosophies of the design through interactive and critical debates among the professor and students, and among students. Students finally acquire essential requirements as an urban landscape architect.

- **4D 종합설계 1 (4D Capstone Design 1)**

이 수업은 2학기에 걸쳐 4학년 4D아트 전공 학생이 졸업작품으로 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있도록 팀워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a two-semester course covering all aspects of the 4D Art. And it will work for senior project. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as

a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

• **4D 종합설계 2 (4D Capstone Design 2)**

이 수업은 4학년 4D아트 전공 학생이 개별 혹은 팀 프로젝트를 통해 완성해 가는 수업이다. 학생들은 학부과정에서 배운 지식을 토대로 프로젝트의 개념에서 결과물까지 창작한다. 디자이너나 예술가로서 실제 현장에서 부딪힐 수 있는 문제들을 해결할 수 있도록 팀워크와 커뮤니케이션 기술뿐만 아니라 기획, 설계, 제작까지 작품의 전 과정을 경험 할 수 있는 기회가 주어진다.

This is a design project course in which the 4D Art major senior students will work as an individual or team. Students utilize what they have learned throughout their undergraduate studies to create their own works from concept to product. It provides them with the opportunity to develop their communication, teamwork, project management, and design skills, and learn about the product development process. It prepares students for professional practice and serves as a preview of what it will be like to work as a designer or artist.

[별표4]

교육과정 이수체계도

■ 교육과정의 특징

- 다학제적 연계협력을 통해 창의적이고 분석적인 접근법을 결합하고 학문 분야 간 협력을 필요로 하는 혁신 방법론들을 고취시킴으로써 변화되어가는 환경과 시대에 대한 대안을 제시하고 그 대안을 보여줄 수 있는 독특한 플랫폼을 제공한다.

■ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	표현연습, 도자문화이야기, 드로잉, 평면디자인
	2학기	디지털드로잉, 환경조경학의이해, 입체디자인, 색채와도자, 도자성형 2
2학년	1학기	자연과예술, 조경디자인랭귀지, 혼합매체연구, 기초유라-Cold Working
	2학기	3D 디지털모델링, 아트미디어탐구, 지형디자인, 공간구성형태론, 조경기초디자인
3학년	1학기	도자융합스튜디오, 4D 실행예술, 경관정보학, 정원예술론
	2학기	현대예술이슈, 4D 아트설치, 도시공간디자인론, 도자조형, 도예설치기법, 유리조형-Lamp Working & Blowing, 캡스톤디자인기반융합프로젝트 1
4학년	1학기	4D 종합설계 1, 도시공원예술론
	2학기	4D 종합설계 2

아트&테크놀로지 융합전공 교육과정

1. 전공소개

디자인, 미디어, 서비스를 비롯한 문화 예술 분야에 첨단 기술을 접목하여 시너지 효과를 낼 수 있는 새로운 형태의 창의적인 융합 교육을 하고자 한다.

2. 교육목적

인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 첨단 기술 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 창의적 인재를 양성하고자 한다.

3. 교육목표

예술과 공학이라는 기존 학문 분야의 경계를 뛰어넘는 융합전공으로 문화, 예술적 감수성과 첨단 기술이 혁신적으로 접목될 수 있도록 교육하고자 하며, 나아가 창의적인 아이디어를 바탕으로 문화산업을 확산시키고, 우리의 삶의 가치를 향상시키고자 한다. 졸업 후 진로는 창의적 연구를 바탕으로 하는 문화산업 분야, 예술 및 디자인과 첨단 기술이 융합된 분야, 뉴미디어 아트 및 뉴미디어 콘텐츠 분야, 엔터테인먼트 산업 분야, 4차 산업혁명으로 인해 새롭게 창출되는 미래 산업분야 등이 있다.

4. 주관대학/학과 및 참여대학/학과

구 분	대학 및 학과명
주관대학 및 주관학과	예술디자인대학 디지털콘텐츠학과
참여대학 및 참여학과	소프트웨어융합대학 소프트웨어융합학과

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
아트&테크놀로지	120	6	0	54	60	12	6	0	36	42	12	0	0	0

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
아트&테크놀로지	6	18	1(졸업논문)	0	20	59	21	59

7. 졸업능력인증제

예술·디자인대학 졸업능력인증제를 충족하여야 함

8. 졸업논문

4학년 때 졸업작품을 제작하거나 논문을 작성하여야 한다.

9. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 함

10. SW교육 졸업요건

2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다.
SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

11. 주전공 진입 제한

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함.(다전공 진입만 허가)

아트&테크놀로지 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) ① 아트&테크놀로지 전공의 교육목적은 예술과 첨단기술의 융합적인 사고와 구현이 가능한 창의적인 인재 양성으로, 인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 기술적인 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

제2조(일반원칙) ① 아트&테크놀로지 전공은 단일전공, 다전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 모든 교과목은 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 아트&테크놀로지 전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 아트&테크놀로지 전공에서 개설하는 전공과목은 '[별표1] 교육과정편성표'와 같다.

② 아트&테크놀로지 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 아트&테크놀로지 전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 60학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 아트&테크놀로지 전공 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 아트&테크놀로지 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거하여 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.

③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.

④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대 인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(타전공과목 인정) ① 동일계열 또는 타계열의 전공과목도 전공심화를 위하여 학과장의 승인을 얻어 12학점까지 수강할 수 있으며, 수강한 과목은 전공선택학점으로 인정한다.

② 아트&테크놀로지 전공의 타전공인정과목은 '[별표2] 타전공인정과목표'와 같다.

제7조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제8조(졸업능력인증) 본 전공에서 정한 졸업능력인증 기준을 충족하여야 한다.

제9조(SW교육 졸업요건) 2018학년도 이후 입학생(편입생, 순수외국인 제외)은 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다. SW교양 및 SW코딩 교과목 개설 및 운영에 관한 세부사항은 소프트웨어 교육교과 운영 시행세칙을 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021학년도 신입생부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 타전공인정과목표 1부

[별표3] 전공 교과목 해설 양식 1부

[별표4] 교육과정 이수체계도 1부

[별표1]

교육과정 편성표

순번	이수 구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공 기초	SWCON104	웹/파이선프로그래밍	3	3				1	○		소프트웨어융합
2		SWCON103	디자인적사고	3	2	2			1	○		소프트웨어융합
3		FD101	드로잉	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
4		FD103	평면디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
5		FD111	입체디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
6		FD105	디지털디자인	3	2	2			1	○	○	디지털콘텐츠
7	전공 필수	AT402	졸업논문(아트&테크놀로지)	0					4	○	○	디지털콘텐츠
8	전공 선택	DC205	스토리텔링	3	2	2			2	○		디지털콘텐츠
9		DC207	사운드디자인	2		4			2	○		디지털콘텐츠
10		DC201	3D 모델링	3	2	2			2	○		디지털콘텐츠
11		DC211	3D 애니메이션	3	2	2			2		○	디지털콘텐츠
12		AT202	뉴미디어디자인	3	2	2			2		○	디지털콘텐츠
13		CSE103	객체지향프로그래밍	3	2		2		1	○		소프트웨어융합
14		SWCON201	소프트웨어개발방법 및 도구	3	3				2	○		소프트웨어융합
15		SWCON211	게임프로그래밍 입문	3	2		2		2		○	소프트웨어융합
16		SWCON212	게임 PX 디자인	3	2		2		2		○	소프트웨어융합
17		DC304	게임학	3	2	2			3	○		디지털콘텐츠
18		DC318	게임디자인	3	2	2			3		○	디지털콘텐츠
19		DC325	뉴미디어표현기법	3	2	2			3		○	디지털콘텐츠
20		AT301	뉴미디어아트	3	2	2			3	○		디지털콘텐츠
21		AT302	뉴미디어테크놀로지	3	2		2		3	○		소프트웨어융합
22		SWCON311	게임그래픽프로그래밍	3	2		2		3		○	소프트웨어융합
23		SWCON314	게임공학	3	2		2		3	○		소프트웨어융합
24		SWCON312	체감형기술이론 및 실습	3	3				3	○		소프트웨어융합
25		SWCON313	가상/증강현실이론 및 실습	3	3				3		○	소프트웨어융합
26		DC420	가상현실콘텐츠실무의이해	3	2	2			4		○	디지털콘텐츠
27		AT401	뉴미디어프로젝트	3	2	2			4	○		디지털콘텐츠

[별표2]

타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화학과	FT1001	이미지와사운드	3	전공선택	2018년	최대 12학점 까지만 인정
2	연극영화학과	FT1007	비디오제작실습	3	전공선택		
3	연극영화학과	FT3055	TV-CM/뮤직비디오제작실습	2	전공선택		
4	시각디자인학과	VID2007	일러스트레이션 & 미디어	3	전공선택		
5	시각디자인학과	VID2006	시각적사고와일러스트레이션	3	전공선택		
6	시각디자인학과	VID3001	광고디자인 1	3	전공선택		
7	시각디자인학과	VID3002	광고디자인 2	3	전공선택		

아트&테크놀로지 전공 교과목 해설

• 웹/파이선프로그래밍 (Web and Python Programming)

파이선을 이용하여 프로그래밍의 기초와 함께 논리적 사고 방법과 구현을 배우는 과목이다. 웹 프로그래밍은 HTML5/CSS3/Javascript를 사용하는 Web Application을 이해함으로써, 클라이언트 개발을 가능하게 하고, Node.js를 통한 간단한 서버 프로그래밍을 다룬다. The objective of this course is to introduce the basic concept of programming and computational thinking using Python. Students will also learn basic HTML, CSS, Javascript, and a simple web server implementation which are fundamental skills to realize their own ideas into reality.

• 디자인적사고 (Design Thinking)

새로운 소프트웨어 개발을 위한 디자인 중심의 창의적 설계 접근방법과 아이디어 발상을 위한 이론적 프로세스를 팀워크를 통해 학습 한다.

We will learn the design-oriented creative design approach for new software development and the theoretical process for idea development through teamwork.

• 스토리텔링 (Storytelling)

애니메이션과 미디어 등 각종 동적인 시각적 정보의 근본이 되는 작업의 특성을 이해하고 창의적 아이디어를 표현 할 수 있는 시나리오 및 콘티를 제작할 수 있는 능력을 키워준다.

Class presents ability of understanding text material work (scenario), and successful way to transfer into story-board format work in order for best communication between planning group and production group, in the fields of animation and media.

• 사운드디자인 (Sound Design)

디지털콘텐츠를 위한 미디어 음향을 설계하고 제작하는 기법을 배운다.

This course provides the techniques of midi planing and sound making for your visual art work.

• 3D 모델링 (3D Modeling)

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 폴리곤 모델링과 맵핑에서부터 조명, 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 오브젝트들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital objects from polygon modeling and mapping to lighting to rendering.

• 뉴미디어디자인 (New Media Design)

디자인 이론에 대한 이해를 바탕으로 UI/UX디자인, 인터랙션 디자인, 비주얼라이제이션 등 뉴미디어를 통해 표현되고 있는 실험적이고, 미래지향적인 디자인을 탐구해 본다.

Based on our understanding of design theory, we will explore experimental and future-oriented designs expressed through new media such as UI/UX design, interaction design, and visualization.

• 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming)

기초적인 C++ 프로그래밍을 익히는 것이다. 이를 위해, C++ 프로그램의 기본적인 구조, 데이터 형, 변수, 함수, 분기문, 반복문, 재귀 프로그래밍, 문자 입출력, 배열, 포인터, Class, 유전의 법칙 등 고급 C++ 프로그래밍을 위한 기초를 배운다. 교재는 많은 예제 프로그램을 포함하여, 초보자도 쉽게 프로그래밍에 친숙해질 수 있고, 이론과 실습을 병행함으로써 컴퓨터 공학을 비롯한 소프트웨어 융합대학에서 필요한 기초적인 프로그래밍 능력을 배양한다.

Learning basic C++ programming. To do this, you will learn the fundamentals of advanced C++ programming, including the basic structure of a C++ program, data types, variables, functions, branch statements, looping statements, recursive programming, character input and output, arrays, pointers, classes and rules of inheritance. The textbook includes a lot of example programs, it is easy for beginners to become familiar with programming, and the theory and practice are combined to cultivate the basic programming ability necessary for computer science and other electronic information colleges.

- **소프트웨어개발방법 및 도구 (Software Development Methods and Tools)**

최근에 가장 많이 쓰이는 소프트웨어 개발 방법과 도구에 대한 이해와 실습을 수행한다. 소프트웨어 개발방법론으로는 Agile 개발 방법론과 Lean 개발 방법론에 대해서 학습한다. 소프트웨어 개발 관리를 위해서는 Git 도구에 대해서 학습한다. 그리고 오픈소스 라이선싱에 대한 이해를 갖는다. 마지막으로 대표적인 physical programming인 Arduino와 RaspberryPi에 대해서 배우도록 한다. This course deals with understanding and practicing the most frequently used software development methods and tools. As a software development methodology, we learn about agile development methodology and Lean development methodology. Learn about Git tools for software development management. And have an understanding of open source licensing. Finally, learn about typical physical programming Arduino and RaspberryPi.

- **게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming)**

텍스트 기반 사용자 인터페이스(CLI: Command Line Interface)를 활용한 기초적인 게임 프로그램을 직접 개발하고, 개인의 포트폴리오로 관리하는 방법을 학습한다. 이를 위하여, 오픈소스로 공개된 고전적인 게임에 대한 코드 레벨의 이해를 수행한 후, 직접 게임을 설계 및 개발하는 과정을 통하여 게임 개발에 대한 개발 프로세스를 이해한다.

Develop a basic game program utilizing the CLI (Command Line Interface). Perform an understanding of the classic game code released as open source. And through a process of direct design and develop games understand the development process for the game development.

- **게임 PX 디자인 (Game PX Design)**

[수강 대상: 기초적인 프로그래밍 (C++,C#, Python등)경험이 있는 자] 사용자에게 새로운 경험을 줄 수 있는 게임을 만들기 위한 기초적인 이론을 배우고, 이를 바탕으로 학생들은 팀 기반 토론 및 발표에 참여한다. 마지막으로 게임을 만들어 서로 체험해보고 비평해보는 시간을 갖는다.

Students learn the fundamental theory to create a game that can give users a new experience. Based on this, students participate in team-based discussions and presentations. Ultimately, students create their own games and critique each other.

- **게임학 (Ludology)**

본 수업은 게임미디어를 통하여 다양한 디지털미디어 기반이론들에 대해 고찰하고 기초적인 게임과 스마트 인터랙티브 콘텐츠의 기획 및 제작을 위한 가장 근본적인 이론교육인 게임이론, 게임역사, 게임분석을 교육하고, 융합적 논리로 디지털 미디어를 이해하는 것에 목표를 둔다.

Understanding these fundamental theories is vital for video game research and development. This course will be focused on basic theories such as history of video game, interaction theory and play theory that can form the basis for video game field. Based on theoretical approach to the video game area, current trends and future directions of video game can be considered. course will provides you practice on the process and the expression for the most creative game software producing.

- **게임디자인 (Game Design)**

이 수업은 게임 디자인 요소 등에 대한 기본적인 이론 강의부터 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출에 대한 고찰 그리고 게임의 순기능에 기반한 기능성 게임 및 그 확장성을 넓히고 있는 동작기반게임을 포함한 다양한 게임에 대한 이해를

바탕으로 학생들이 조를 이뤄 게임 시나리오 및 직접 게임을 기획하고 프로토타입을 제작하게 하여 디지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

Well-balanced contribution from various disciplines is such an important factor in this field. Technologies behind 'i-phone' are not cutting edge but the convergence of each technology was the key to create an innovative digital product. Same methodology can be applied in game media development. Ideas from various fields have infinite potential to trigger innovative thinking for current and future game media. This course will provide innovative ideas and insights from various disciplines for future game media. As a capstone design based class, each student will organize their team to create a game design document and game prototype.

- **3D 캐릭터애니메이션 (3D Character Animation)**

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 캐릭터의 동작과 연기를 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the character's motions and actions in your 3D animation work.

- **뉴미디어표현기법 (New Media Technique of Expression)**

본 수업은 프로젝션 맵핑 등 다양한 미디어를 활용한 새로운 트렌드의 표현기법을 학습한다.

This class is learning to the new media utilizable technique of expression relation to projection mapping, etc.

- **뉴미디어아트 (New Media Art)**

뉴미디어 아트에 대한 이해를 바탕으로 다양한 미디어를 활용한 작품을 기획하고, 제작하는 능력을 학습한다.

This class learns the ability to plan and produce works using various media based on an understanding of new media art.

- **뉴미디어테크놀로지 (New Media Technology)**

뉴미디어 표현에 활용되는 다양한 테크놀로지를 이해하고, 새로운 트렌드의 테크놀로지 구현 기법을 학습한다.

This class understands the various technologies used in the new media presentations, and learns a new trend in technology implementation.

- **게임그래픽프로그래밍 (Game Graphic Programming)**

디지털 게임 제작에 있어서 가장 기본이 되는 그래픽 게임 개발 능력을 학습한다. 특히 OpenGL 혹은 DirectX에 대한 이해와 실습을 수행한다.

Students will learn the basic skills of graphic game development in digital game production. In particular, I understand and practice on OpenGL or DirectX.

- **게임공학 (Game Engineering)**

[수강대상: C++(혹은 C#) 및 유니티(Unity) 가능자] 유니티 심화 기능들과 그 성능을 분석하는 방법을 배우는 과목이다. 심화 기능에는 네트워킹, VR/AR, 사운드 처리, AI가 포함된다. 네트워크 게임, VR/AR 게임, 게임 AI를 유니티로 구현하며, 플레이어 경험 품질에 영향을 주는 지연, 품질, 계산량 등을 분석한다.

It is a course to learn advanced functions of Unity and their performance analysis methods. Advanced functions include networking, AR/VR, sound processing, and AI. They are used for implementation of network game, AR/VR game, and game AI. Their performance is analyzed in terms of delay, quality, and computational complexity affecting player experience quality.

- **가상/증강현실이론 및 실습 (Virtual and Augmented Reality Programming)**

디지털 게임 디자인 및 3D 그래픽스 그리고 게임엔진에 대한 이해를 바탕으로 AR(Augmented Reality) 이나 HMD(Head Mount Display) 기반의 VR(Virtual Reality) 콘텐츠 구현을 위한 이론적, 기술적 능력을 배양하고 이를 직접 제작한다.

Culture theoretical and technical skills for the AR (Augmented Reality) and HMD (Head Mount Display) based on VR (Virtual Reality) can be implemented directly and making it.

- **체감기술이론 및 실습 (Haptics and HCI Programming)**

Haptics와 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 이론과 실습을 수행한다. 이를 통해서 다양한 센서에 대해 이해하고 이를 활용하는 피지컬 인터랙션과 동작기반게임에 대해 이해한다.

Perform the theory and practice of the Haptics and HCI (Human Computer Interaction). Understand this through a variety of sensors for an understanding of the physical interaction and motion-based games that take advantage of it.

- **가상현실콘텐츠실무의이해 (Understanding of Practical Development of Virtual Reality Contents)**

가상현실 콘텐츠를 포함하는 새로운 융합형 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 이를 구현하기 위해 학제적 융합을 통한 기본 소양을 바탕으로, 첨단 디지털콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 인재 양성을 목표로 한다. 또한 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성을 위해, 산업 친화적 교육과정을 목표로 한다.

In order to realize convergence contents, we aim to cultivate talents, capable of ranging from planning, design, development and evaluation of high-tech digital contents, based on basic knowledge through interdisciplinary convergence in accordance with the development of new convergent contents industry including virtual reality contents. In addition, we aim to cultivate talent that meets the changing needs of the content industry, as well as industry-friendly curriculum.

- **뉴미디어프로젝트 (New Media Project)**

뉴미디어가 활용되고 있는 다양한 사례연구를 통해 뉴미디어 트렌드를 알아보고, 뉴미디어 콘텐츠의 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 작품을 제작한다.

This class will explore the new media trends through various case studies where new media is being utilized, and complete the work on individual projects from planning to creating new media content.

[별표4]

교육과정 이수체계도

■ 교육과정의 특징

- 예술적인 표현과 첨단 기술구현의 창의적인 융합 교육 프로그램으로 운영
- 실무 중심의 산학연계 교육 프로그램으로 운영
- 최신 트렌드 및 테크놀로지를 반영한 교육 내용으로 운영

■ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	웹/파이선프로그래밍, 디자인적사고, 드로잉, 평면디자인, 입체디자인, 디지털디자인
	2학기	드로잉, 평면디자인, 입체디자인, 디지털디자인, 객체지향프로그래밍
2학년	1학기	스토리텔링, 사운드디자인, 3D 모델링, 소프트웨어개발방법 및 도구
	2학기	뉴미디어디자인, 3D 애니메이션, 게임프로그래밍입문, 게임 UX 디자인
3학년	1학기	게임학, 뉴미디어아트, 뉴미디어테크놀로지, 게임공학, 체험형기술이론 및 실습
	2학기	게임디자인, 뉴미디어표현기법, 게임그래픽프로그래밍, 가상/증강현실이론 및 실습
4학년	1학기	뉴미디어프로젝트
	2학기	가상현실콘텐츠실무의이해